

P O G L A V J E 15

Kratka vsebina: CLS

PRINT enote podatkov, item-i: popolnoma nič
 Izrazi (številčni ali tip zaporedja): TAB številčni
 izrazi, AT številčni izrazi, številčni izrazi
 PRINT oddelki (separatorji),;'
 INPUT enote podatkov: variabl (številčnih ali tip stringa)
 LINE string variable
 Katerekoli enote podatka PRINT, ki se ne začne s šrko
 (za oznake se smatra, da se ne začnejo s črko).
 Scrolling
 SCREEN\$

Videli ste že, da se PRINT mnogokrat uporablja, zato verjetno že imate grobo predstavo, kako to počne. Enote podatkov, katerih vrednosti se izpisujejo, se imenujejo PRINT enote ter se razdvajajo z vejico ali podpičjem (;), imenujemo pa jih separatorji. PRINT enote so lahko nič, kar objasnjuje tisto, kar se dogaja, ko uporabimo dva izraza v zaporedju. Obstojata še dve zaporedji PRINT enot, ki se uporabljata da računalniku povesta, kje pisati (ne kaj). Npr. PRINT AT 11, 16; " * " piše zvezdico v sredino ekrana. AT red, stolpec: premika PRINT pozicijo (mesto, kjer mora biti napisana naslednja enota) na določeno vrsto in stolpec. Vrste so označene s števili od 0 (na vrhu) do 21, stolpci pa od 0 (z leve) do 31.

SCREEN\$ funkcija je obratna funkciji PRINT AT in vam pove (v mejah), kateri karakter je na določeni poziciji ekrana. Številko vrste in stolpca uporablja na isti način kot PRINT AT, vendar v oklepajih. Npr.:

```
PRINT SCREEN$ (11, 16)
```

bo našel zvezdico, ki ste jo napisali v zgornjem odlomku.

Karakterji, vzeti iz znakov se pišejo normalno, kot enostavni karakterji in razmaki se vračajo kot razmaki. Vrste narisane z ukazom PLOT, DRAW ali CIRCLE, samostalno definirani karakterji ter grafični karakterji pa se vseeno vračajo kot nulti-string. Isto se dogaja, če se OVER uporablja za ustvarjanje celovitih karakterjev.