

Ko pišete nekaj po ekranu, menjate vzorec točk na tem položaju; manj očitno, pa vendar resnično je tudi to, da s tem menjate attribute na tem položaju. To v začetku ne boste opazili, saj se vse piše s črnim črnilom na belo podlago oz. papir (normalno osvetljeno in brez utripanja), kar pa lahko spremenite z ukazi INK, PAPER, BRIGHT in FLASH. Poizkusite:

PAPER 5

nato pa nekaj odtipkajte: vse bo napisano na papirju svetlo plave barve, to pa zato, ker se medtem, ko se izvršuje pisanje, na položaju, ki ga zavzemajo napisani karakterji nastane nova barva - cyano (ki ima kodo 5). Ostali ukazi se izvršujejo na isti način, zato bodo po:

PAPER število med 0 in 7

INK število med 0 in 7

BRIGHT 0 ali 1

FLASH 0 ali 1

} 0 pomeni izključeno, 1 pa vključeno

dali odgovarjajoče attribute, ne glede ali boste še kaj vpisali. Poizkusite to in videli boste, kako je delal program na začetku (zapomnite si, da je razmak tisti karakter, ki ima INK in PAPER iste barve). Obstojajo tudi druga števila, ki jih lahko uporabljate v teh ukazih, vendar nimajo tako neposrednega vpliva nanje.

8 se lahko uporabi v vseh štirih ukazih, pomeni pa prozorno v smislu, da lahko vidimo skozi atribut. Če vtipkate:

PAPER 8

Nobena pozicija ne bo imela barvo papirja 8, glede na to, da ta barva sploh ne obstoja. Tisto kar se dogaja, je sledeče: ko vpišemo to pozicijo, ostane njena barva papirja ista kot prej. INK 8, BRIGHT 8 in FLASH 8 delujejo na isti način. 9 se lahko uporabi samo zraven PAPER in INK, pomeni pa kontrast. Barva (črnila ali papirja), ki jo uporabljate z njim, bo kontrastna. Poizkusite to z:

INK 9: FOR c=0 TO 7: PAPER c: PRINT c: NEXT c

To boste videli še boljše, če izdelate program tako, da na začetku naredite