

barvne proge, nato pa naredite sledeče:

```
INK 9: PAPER 3: PRINT AT 0,0;: FOR n=1 TO 1000: PRINT n;: NEXT n
```

Barvna TV je zasnovana na precej čudnem dejstvu, da ljudsko oko pravzaprav vidi le tri barve (primarne barve): plavo, rdečo in zeleno. Ostale barve so mešanica primarnih. Na primer, škrlatno vijoličasta se dobi z mešanjem plave in rdeče; zato je njena koda 3 - vsota kod plave in rdeče. Da bi videli, kako izgleda vseh osem barv skupaj, si zamislite pravokotno reflektorsko svetlobo obarvano plavo, rdeče in zeleno, s katero osvetljujemo košček belega papirja v mraku. Tam, kjer se križajo, boste videli mešanico barv, kar je prikazano z naslednjim programom (pazite na to, da se razmaki barve črnila dobijo z uporabo tipke SHIFT skupaj z 8, ko so v G-modu).

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 FOR a=1 TO 6
30 PRINT TAB 6; INK; "██████": REM 18 kvadratkov barve črnila
40 NEXT a
50 LET red s podatki = 200
60 GO SUB 1000
70 LET red s podatki = 210
80 GO SUB 1000
90 STOP
200 DATA 2,3,7,5,4
210 DATA 2,2,6,4,4
1000 FOR a=1 TO 6
1010 RESTORE red s podatki
1020 FOR b=1 TO 5
1030 READ c: PRINT INK c; "██████";: REM 6 kvadratkov barve črnila
1040 NEXT b: PRINT: NEXT a
1050 RETURN
```

Obstoja funkcija ATTR, ki ugotovi kateri atributi so na dani poziciji ekrana. To je precej komplicirana funkcija, zato smo jo pustili za konec tega poglavja.