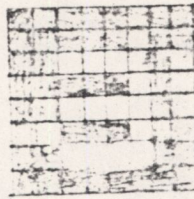


Obstojata še dva ukaza: INVERSE in OVER, ki ne kontrolirata atributov temveč vzorec točk, ki je natiskan na ekranu. Ravno tako kot BRIGHT in FLASH uporabljata števili 0 za izključeno ter 1 za vključeno. Če izpeljete INVERSE 1, bo odtiskani vzorec točk v obratni obliki; točke barve papirja bodo zamenjale točke barve črnila ter obratno. Tako bo a odtiskan na ta način:



Če imamo (ko vključimo) črno barvo črnila in belo barvo papirja, se bo a pojavil kot belo na črnem; vendar pa imamo še vedno črno barvo črnila ter belo barvo papirja. Tisto, kar se je spremenilo so točke. Ukaz:

OVER 1

aktivira posebno vrsto dvojnega tiska v normalnih situacijah, kadar se nekaj napiše na poziciji karakterja; nov karakter vse to izbriše ter se postavi (prekrije) preko starega (poglejte vajo 1). To je posebno uporabno za pisanje zahtevnih karakterjev, kot so npr. črke z akcenti. Za primer vzemimo program, s katerim se izpisuje nemška črka "o" (najprej pritisnite NW)

```
1Ø OVER 1
```

```
2Ø FOR n=1 TO 32
```

```
3Ø PRINT "o"; CHR$ 8; """"; "
```

```
4Ø NEXT n
```

(pazite na kontrolni karakter CHR\$ 8, ki vrača za eno mesto v levo)

Drugi način uporabe INK, PAPER, itd. vam bo morda izgledal koristnejši kot, da jih uporabljate v vlogi ukazov. Lahko jih vstavite kot enote v ukazu PRINT (izza kateri prihaja), kjer bodo izvršile vse tisto kar bi izvršile kot ukazi, samo da bodo delovale le začasno; do konca ukaza PRINT, ki jih vsebuje. Glede na to vtipkajte: