

```
PRINT PAPER 6; "x";: PRINT "y"
```

samo x bo na rumeni podlagi.

Kadar se INK in ostalo uporablja kot ukaz, to ne vpliva na spodnji del ekrana kjer so vtipkane komande in INPUT podatki. Spodnji del ekrana uporablja barvo roba za barvo papirja, kodo 9 (kontrast) pa za barvo črnila (utripanja ni in vse je normalno osvetljeno). Barvo roba lahko zamenjate s katerokoli od osmih normalnih barv z ukazom:

BORDER barva

Ko vpišete INPUT podatke, ta ukaz sledi pravilu uporabe kontrastne barve črnila na robu obarvanega papirja, vendar lahko spremenite barvo napisa, ki ga je napisal računalnik z uporabo enot INK in PAPER (itd.) v ukazu INPUT, prav tako, kot bi to storili v ukazu PRINT. Delujejo do konca ukaza ali dokler se ne vpišejo neki INPUT podatki, ne glede kaj boste storili najprej. Poizkusite:

```
INPUT FLASH 1; INK 1; "Katero je tvoje število "; n
```

Še en način spreminjanja barv je s pomočjo kontrolnih karakterjev ; nekaj podobnega kot kontrolni karakterji za AT in TAB v poglavju 15.

CHR\$ 16 ustreza INK

CHR\$ 17 ustreza PAPER

CHR\$ 18 ustreza INK

CHR\$ 19 ustreza FLASH

CHR\$ 20 ustreza INVERSE

CHR\$ 21 ustreza OVER

Za vsakim se nahaja po en karakter, ki kaže barvo s pomočjo svoje kode. Primer:

```
PRINT CHR$ 16 + CHR$ 9; ...
```

ima isti efekt kot:

```
PRINT INK 9; ...
```

V celoti se vam ni treba truditi, da uporabljate te kontrolne karakterje, ker ravno tako lahko uporabite enoto števila. Vendar je vseeno koristno, da