

ziciji ekrana oz. karakterja na TV ekranu. V izrazih jo lahko uporabljate ravno tako svobodno, kot katerokoli drugo funkcijo. Število, ki je rezultat te funkcije, je vsota ostalih štirih števil.

128 če pozicija karakterja utripa, 0 če ne utripa
 64 če je pozicija karakterja svetla, 0 če je normalna
 8 koda je za barvo papirja
 koda za barvo črnila

Npr., če pozicija karakterja utripa ter je normalno svetla in kontrastna, z rumeno barvo papirja in plavo barvo črnila, potem so štiri števila, ki jih moramo sešteti 128, 0, 8 6=48 ter 1, kar je skupaj 177. Preverite to s pomočjo:

```
PRINT AT 0,0; FLASH 1; PAPER 6; INK; ""; ATTR (0,0)
```

VAJE

- Poizkusi:

```
PRINT "B"; CHR$ 8; OVER 1; "/"
```

Tam, kjer je / presekalo B je ostala bela točka. To je način, kako se vrši dvojno pisanje na ZX Spectrumu: dve barvi papirja ali dve barvi črnila dasta barvo papirja, od vsake barve po ena pa dajo barvo črnila. To nam omogoča, da lahko z dvojnimi pisanjem dobite tisto, kar ste imeli na začetku. Sedaj pa vtipkajte:

```
PRINT CHR$ 8; OVER 1; "/"
```

Zakaj se je zopet pojavil B (tokrat nič umazan)?

- Vtipkajte:

```
PAPER 0: INK 0
```

Ali to vpliva na spodnji del ekrana?

Sedaj vtipkajte:

```
BORDER 0
```

in videli boste, kako računalnik skrbi za vas.