

ca v enoti AT. Diagram iz poglavja 15 je koristen, ko izračunavate koordinate točk (pixel) ter števila vrste in stolpca.

Da bi vam pomagal pri risanju, bo računalnik narisal za vse ravne linije, krožnice ter dele krožnic s pomočjo ukazov DRAW in CIRCLE. Ukaz DRAW s pomočjo katere riše ravno črto, ima obliko:

```
DRAW x,y
```

Izhodišče črte je točka, kjer se je končal zadnji ukaz PLOT, DRAW ali CIRCLE (imenuje se PLOT pozicija; ukazi RUN, CLEAR, CLS in NEW jo ponovno postavlja jo v spodnji levi vogal na (0,0)), črta pa se končuje na poziciji x na desni ter poziciji y proti navzgor.

Ukaz DRAW sam določa dolžino ter smer linije (črte) ne pa tudi njeno izhodišče. Eksperimentirajte z ukazi PLOT in DRAW, npr. tako:

```
PLOT 0,100: DRAW 80,-35
```

```
PLOT 90,150: DRAW 80,-35
```

Opazili boste, da so števila v ukazu DRAW lahko negativna kar pa ni mogoče pri številih v ukazu PLOT.

Lahko delate grafikone in rišete v barvah, vendar računajte na to, da barve vedno prekrivajo celotno pozicijo karakterjev in se ne morejo specificirati za posamezne točke znotraj pozicije.

Ko je točka narisana, nam kaže celotno barvo črnila, vse ostale točke narisane na poziciji karakterja, ki jih vsebuje, pa dobijo tekočo barvo črnila.

To nam prikazuje naslednji program:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS: REM zatemni ekran
```

```
20 LET x1=0: LET y1=09: REM začetek vrste
```

```
30 LET c=1: REM za barvo črnila, začne s plavo
```

```
40 LET x2=INT (RND * 256): LET y2=INT (RND * 176): REM poljuben
```

```
konec vrste
```

```
50 DRAW INK c; x2-x1, y2-y1
```

```
60 LET y1=x2: REM naslednja linija se začne tam, kjer se je končala prejšnja
```

```
70 LET c=c+1: IF c=8 THEN LET c=1: REM nova barva
```

```
80 GO TO 40
```