

Ko program deluje, se vam linije zdiyo širše, to pa je zato, ker linija me-
nja barvo vsega, kar je pobarvano z barvo črnila v točkah vseh pozicij,
čez katere prehaja. Opazili boste, da ukaze PAPER, INK, FLASH, BRIGHT,
INVERSE, in OVER lahko vstavite v ukaze PLOT ali DRAW ter PRINT ali INPUT.
One vstopajo med ključnimi besedami in koordinatami, omejene pa so z veji-
co ali ' '.

Z ukazom DRAW lahko narišete dele krožnice in ne samo ravne linije, če upo-
rabite posebno število s katerim boste določili kot, ki ga bo prešla. Ob-
lika ukaza je takšna:

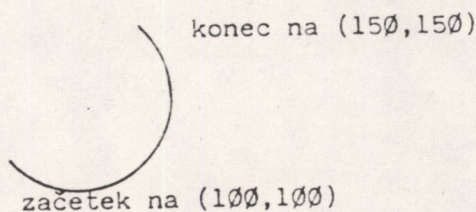
DRAW x,y,a

X in y se uporabljata za določanje končnih točk linije (ravno tako kot prej),
'a' pa je številka radijana, ki pove za koliko se mora obrniti; če je pozi-
tiven se obrne v levo, če pa je negativna, pa se obrne v desno (radijan =
polmer).

Zamislimo si, da je $a = \pi$. Ne glede na to, katere vrednosti bosta dobila
x in y, bo računalnik narisal polkrog. Vtipkajte:

10 PLOT 100,100: DRAW 50,50 PI

in dobili boste:



Risanje se začne v smeri jugo-vzhoda, ko pa se konča ima smer proti severo-
zahodu; medtem se je obrnila za 180° ali π radijana (vrednost od a). Ta
program naredite večkrat ter pri tem π zamenjajte z različnimi drugimi izrazi
npr. PI, PI/2, 3 PI/2, PI/4, 1, 0.

Zadnji ukaz v tem poglavju je ukaz CIRCLE, ki nam riše cel krog. Koordinate
središča in radijusa kroga določite z uporabo:

CIRCLE x koordinata, y koordinata, radijus

Ravno tako kot pri ukazih PLOT in DRAW, lahko tudi tukaj postavite različne