

vrste enot barv na začetek ukaza CIRCLE.

Funkcija POINT nam pove, ali ima točka barvo črnila ali barvo papirja. Ima dva argumenta: koordinate točke (biti morajo v oklepajih) ter rezultat, ki je 0, če je točka barve papirja, 1 pa če je barve črnila.

Poizkusite:

```
CLS: PRINT POINT (0,0): PLOT 0,0: PRINT POINT (0,0)
```

vtipkajte sedaj:

```
PAPER 7: INK 0
```

ter si oglejmo kako INVERSE in OVER delujeta znotraj ukaza PLOT. Ta dva ukaza delujeta edino na točko, s katero sta v zvezi, ne pa tudi na ostale pozicije karakterja. Normalno sta izključena (0) v ukazu PLOT, zato jih je treba vključiti (1).

Seznam možnosti, ki jih lahko uporabljate:

PLOT: to je običajna oblika. Skicira točko barve črnila oz. daje pixel, da pokaže barvo črnila.

PLOT INVERSE 1: riše točko, s katero se briše barvo črnila oz. s pixel pokaže barvo papirja.

PLOT OVER 1: menja pixel tistega, kar je bilo prej; če je bila to barva črnila, postane barva papirja in obratno.

PLOT INVERSE 1; OVER 1; pusti pixel takšen kakršen je bil, uporabite pa ga lahko za to, da bi menjali položaj PLOT-a.

Kot drugi primer uporabe ukaza OVER bomo izpolnili ekran, da bomo dobili črno na belem, nato pa bomo vtipkali:

```
PLOT 0,0: DRAW OVER 1; 255,175
```

To bo izrisalo precej lepo linijo, čeprav bo na mestih, kjer se dotakne besedila prekinjena. Sedaj ponovite isti ukaz. Linija bo izginila, ne da bi pustila kakršnekoli sledove, kar je velika prednost ukaza OVER 1. Če se zrisa li linijo z uporabo:

```
PLOT 0,0: DRAW; 255,175
```

ter nato zbrisali z:

```
PLOT 0,0: DRAW INVERSE 1; 255,175
```

ste izbrisali tudi del besedila. Sedaj poizkusite: