

PLOT 0,0: DRAW OVER 1; 250,175

nato pa to izbrišite s pomočjo:

DRAW OVER 1; -250, -175

To vam ne bo popolnoma uspelo saj točke, ki jih linija uporablja na svoji poti nazaj, niso popolnoma iste kot tiste, ki ste jih uporabili med vrčtanjem. Linijo morate brisati v popolnoma isti smeri kot ste jo uporabljali med risanjem.

Eden izmed načinov, da bi dobili neobičajne barve je, da dve običajni barvi zmešate v enem kvadratu z uporabo samostojno definirane grafike. Izvedite naslednji program:

```
1000 FOR n=0 TO 6 STEP 2
```

```
1010 POKE USR "a" + n, BIN 01010101: POKE USR "a"+n+1, BIN 10101010
```

```
1020 NEXT n
```

ki nam da samostojno definirano grafiko, ki se nanaša na vzorec šahovske plošče. Če napišete ta karakter (mod grafike ter nato a) z rdečim črnilom na rumenem papirju, boste videli, da daje oranžno.

VAJE

- 1) Poigrajte se z enotami PAPER, INK, FLASH in BRIGHT v ukazu PLOT. Te enote so deli, ki delujejo na celotno pozicijo karakterja v katerem se nahajajo. Običajno se ukaz PLOT začne od:

```
PLOT PAPER 8; FLASH 8; BRIGHT 8; .....
```

Posebno pozorni bodite pri uporabi barve z INVERSE 1 saj postavlja točko barve papirja, menja pa barvo črnila, kar ni tisto, kar ste pričakovali.

- 2) Poizkusite narisati krožnice z uporabo SIN in COS (če ste prebrali poglavje 10 poizkusite doumeti kako).

Videli boste, da je ukaz CIRCLE mnogo hitrejši, čeprav je manj točen.

- 3) Poizkusite CIRCLE 100,87,80: DRAW 50,50

Iz tega lahko vidite, da ukaz CIRCLE pušča PLOT pozicijo na točno določenem mestu; nekje na pol poti desne strani kroga. Običajno boste ukazu