

Funkcija INKEY\$ (ki nima argumenta) bere tastaturo. Če pritisnete točno določeno tipko (ali pa tipko SHIFT še z eno), bo rezultat karakter, ki ga ta tipka da v L-modu; sicer je rezultat prazen string. Poizkusite sedaj ta program, ki deluje podobno kot pisalni stroj:

```
10 IF INKEY$ <> "" THEN GO TO 10
20 IF INKEY$ = "" THEN GO TO 20
30 PRINT INKEY$
40 GO TO 10
```

Tukaj vrsta 10 čaka, da boste dvignili prst s tastature, vrsta 20 pa, da boste pritisnili neko tipko.

Zapomnite si, da vas za razliko od INPUT, INKEY\$ ne bo čakal. Glede na to, ne pritisnite ENTER, če pa niste vtipkali ničesar, ste zamudili priliko.

#### VAJE

- 1) Kaj se bo zgodilo, če izpustite v programu pisalnega stroja vrsto 10?
- 2) Drugi način uporabe INKEY\$ je v zvezi s PAUSE, kot je v tem alternativnem programu pisalnega stroja:

```
10 PAUSE 0
20 PRINT INKEY$;
30 GO TO 10
```

Zakaj je važno, da PAUSE ne boste preprečili, da bi začela (ker vas je dobila pri pritiskanju tipke?)

- 3) Spremenite program sekundnega kazalca tako, da bo kazalec kazal minute in ure. Če se vam zdi, da ste dobro razumeli lekcijo, poizkusite program urediti tako, da bo na vsake četrte ure napravil posebno predstavo; npr. kakšno sliko ali zvok (glej naslednje poglavje).

- 4) Za sadiste - vtipkaj:

```
10 IF INKEY$ = "" THEN GO TO 10
20 PRINT AT 11,14; "AUUU!"
30 IF INKEY$ <> "" THEN GO TO 30
40 PRINT AT 11,14;""
50 GO TO 10
```