

CB1C RR H
 CB1C RR H
 CB1C RR H
 23 INC HL
 CB14 RL H
 CB14 RL H
 CB14 RL H

Podobno si pomagamo pri pomikih navzdol. V ta namen uporabimo program RR H; RR H; LD BC, 20H; ADD HL, BC; RL H; RL H; RL H.

Oglejmo si zdaj še zloge s prilastki in ugotovimo, kako nam lahko koristijo. Vsak "PRINT" položaj ima le en zlog za prilastke (kot se spomnite jih ima za izpis znakov osem). Zlog za prilastke shranjuje podatke o barvi papirja, črnila, svetlosti in utripanju za določen položaj. Če označimo papir s P, črnilo s C, utripanje z U in svetlost s S, lahko zlog s prilastki v dvojiški obliki zapišemo

U S P2 P1 P0 C2 C1 C0

P2, P1 in P0 predstavljajo številko barve papirja (v dvojiški obliki), C2, C1 in C0 pa barve črnila (prav tako dvojiško). Utripanju in svetlosti, ki lahko zavzmeta samo dve vrednosti, je namenjen po en bit. Uporabimo naše ugotovitve na preprostem podprogramu, ki bo barvo črnila na določenem položaju spremenil tako, da bo kontrastna barvi papirja. Zlog s prilastki moramo pred začetkom naložiti v register A.

CB6F BIT 5, A
 2803 JR Z, Bela
 E6FB AND FB ;napravi črnilo črno
 C9 RET
 F607 Bela OR 07 ;napravi črnilo belo
 C9 RET

V bitu 5 registra A je v našem primeru spravljen drugi bit barve papirja. Če je ta temna (črna, modra, rdeča ali vijolična), bo imel bit vrednost 0, če pa je barva papirja svetla (zelena, sinja, rumena ali bela), bo vrednost bita 1 - prepričate se lahko sami: zapišite številke barv dvojiško. Gotovo vam ni težko razvozlati, kako program ugotovi potrebno barvo črnila in kako jo spremeniti.

Zdaj pa k nekoliko bolj zapletenemu primeru. Gre za podprogram, ki premakne HL na nov položaj na zaslonu, DE pa na ustreznih novi zlog s prilastki. Preden podprogram pokličemo, mora HL kazati na prvo vrstico nekega položaja na ekranu, DE na ustreznih zlog s prilastki, BC pa mora vsebovati vrednost premika - FFFF za eno mesto na levo, 0001 za eno mesto na desno, FFEO za eno mesto navzgor ter 0020 za eno mesto navzdol (tj. vrednost premika je enaka številu mest). Podprogram vsebuje zanimivo kontrolo, ki preprečuje "odhod" z zaslona:

7D PREMIK LD A, L
 CB1C RR H
 CB1C RR H
 CB1C RR H
 09 ADD HL, BC
 CB14 RL H
 CB14 RL H
 CB14 RL H
 EB EX DE, HL
 09 ADD HL, BC
 EB EX DE, HL
 AD XOR L
 CB67 BIT 4, A
 C8 RET Z
 37 SCF
 CB5F BIT 3, A
 C8 RET Z
 7D LD A, L
 17 RLA
 AD XOR L
 CB67 BIT 4, A
 C0 RET NZ
 37 SCF
 C9 RET

V programu je predvidenih nenkrat največ sedem mest premika v vsaki smeri. Varnostni dodatek, ki smo ga omenili, spusti zastavico prenosa, če je premik dopusten. Če bi premik povzročil prehod roba zaslona, se zastavica prenosa dvigne. Velja si tudi zapomniti, kako smo uporabili ukaz EX DE, HL, da smo lahko prišteli BC k DE. To pride dostikrat zelo prav.