

```

ZADET      PUSH BC      ;Shrani vrednosti v parih BC in HL.
           PUSH HL
           LD B, 8      ;Pripravi števec...
           PUSH BC      ;in ga shrani. Podrobnosti te zanke
ZVOK       LD DE, #0001 ;niso pomembne. Pripravljena je
           LD HL, #006A ;bila s poskušanjem, ker smo želeli
           CALL #03B5   ;dobit kovinski zvok trka ob ključ.
           POP BC
           DJNZ ZVOK
           LD HL, (TOCKE) ;Daj v HL že dosežene točke, v
           LD DE, 50     ;DE pa vrednost enega ključa.
           ADD HL, DE    ;Povečaj število točk in...
           LD (TOCKE), HL ;...ga shrani.
           INC HL, KLJUC ;Povečaj število pobranih ključev,
           POP HL       ;Poberi vrednosti s sklada
           POP BC
           RET          ;in se vrni.

;Stedi podprogram za zaključek v primeru trka med Krpanom in
;metuljem. Najprej bomo povzročili utripanje zaslona, nato eks-
;plozijo ter se nato vrnili v basic.
KONEC     LD HL, #22AA   ;Tu bi lahko uporabili katerokoli
           LD DE, 22528  ;vrednost, nižjo od 4000H. V DE
           LD BC, 704   ;naslov začetka zlogov s prilaški,
           LDIR        ;v BC število zlogov, nato pa...
           ; ...premakni vrednosti. To bo
           ;povzročilo utripanje na zaslonu.
           LD DE, 31488 ;= LD D, 123 / LD E, 0 (vendar
           PUSH DE     ;prihranimo en zlog).
           LD B, E      ;Tudi tu se ne bomo ukvarjali s
           DJNZ PAVZA  ;podrobnostmi zanke. Povejmo le,
           LD A, (BC)   ;da s spreminjanjem vrednosti v
           OUT (254), A ;registru D (mi smo uporabili 123)
           INC C        ;spreminjamo trajanje eksplozije.
           DEC D        ;Zanko lahko uporabite za šum v
           JR NZ, MALAZN ;svojih programih. Če ne želite
           POP DE      ;prog na robu, dodajte za ukazom
           INC E        ;LD A, (BC) ukaz OR 7.
           DEC D        ;če zanka še ni končana,
           JR NZ, KROZI ;skoči nazaj.

```

```

LD BC, (TOCKE) ;Naloži v BC dosežene točke,
LD SP, (STKPT) ;in se vrni
RET            ;v basic.

```

In končno še zadnji podprogram. Če igralec pobere vse ključe pred iztekom časa, se mu številno točk za pobrane ključe pomnoži z vrednostjo preostalega časa (višino stolpca). Koordinatate stolpca smo imeli spravljene na naslovu VISURE. Naj bo VIS naslov visokega zloga (v katerem je dejansko spravljena višina; nizki zlog ima namreč vrednost 0).

```

OBRAC     LD HL, (TOCKE) ;Naloži v HL dosežene točke.
           LD A, (VIS)   ;Prenesi višino stolpca ure s
           LD E, A       ;pomocjo registra A v register E.
           LD D, 0
           CALL #30A9   ;Klič! HL=HL*DE.
           PUSH HL      ;Prenesi zmnožek v registerski
           POP BC       ;par BC, nato pa poberi s sklada še
           POP HL       ;naslov za povratek v glavno zanko
           RET          ;in se vrni naravnost v basic.

```

Naš program v zbirnem jeziku je končan! Na vrsti je prvi preskus, vendar zanj potrebujemo tudi dalj program v basicu. Takšen je:

```

5 LET a=0: CLS : FOR x=1 TO 3: BORDER (3+x): CLS
10 PRINT #1;"Zvijlenj ";(4-x);" Točk ";a: PAUSE 20
15 FOR i=1 TO 7
20 LET kx=1+INT (RND*31): LET ky=INT (RND*21)
25 IF kx<5 AND ky>18 THEN GO TO 20
30 IF (kx>14 AND kx<17) AND (ky>9 AND ky<12) THEN GO TO 20
35 PRINT AT ky,kx;"$": NEXT i
40 FOR i=0 TO 21: PRINT AT i,0;"INK 2i";": NEXT i:
   LET a=a+USR 31600
45 CLS : NEXT x: PAUSE 10: BORDER 7: CLS
50 PRINT AT 8,5;"DOSEGEL SI ";a;" TOCK." : IF a>hi THEN
   PRINT AT 10,7; BRIGHT 1;"TO JE NOV REKORD !": LET hi=a
55 PRINT AT 21,3;"ZELIS SE ENO IGR0 ? (D/N)"; PAUSE 0
60 IF INKEY$="" THEN GO TO 60
65 IF INKEY$="D" OR INKEY$="d" THEN CLS : GO TO 1
70 GO TO 9999
90 LOAD "igra"CODE : LOAD "znaki"CODE : LET hi=0: GO TO 1

```