

V spremenljivki a bomo želeli dosežene točke, spremenljivka hi pa bo hranila najvišjo doseženo vrednost. Število življenj lahko uravnava v vrsti 5 s števcem x. Zaenkrat so določena tri življenja. Vrsta 10 napiše na spodnji vrstici zaslona število življenj ter točk. V vrstah od 15 do 35 razpostavljammo ključje. Denimo, da bo začetni položaj Krpana na "PRINT položaju" 19,2, metulja pa na 10,15 (vsak zavzame 4 mesta). Na teh mestih ne sme biti ključev - za to skrbita vrstici 25 in 30. Znak "\$" v vrsti 35 bomo nadomestili z grafičnim znakom ključja. Vrsta 40 bo postavila stolpec ure (znak "%") bo treba zamenjati z grafičnim črnim kvadratom) in poklicala glavni del - strojni program. V njem smo ob zaključkih povsod dali paru BC vrednost doseženih točk, kar nam zelo olajša delo v basicu. Ko so porabljena vsa življenja, pridejo na vrsto vrste od 50 do 70. Program shranimo z ukazom

SAVE "igra" LINE 90.

Z vrsto 90 bomo naložili strojni program ("igra" CODE) ter grafične znake - ključ ter črke \$, ž in % ("znaki" CODE).

DDMDR

Med odmorom smo preizkusili igro (lepo nam je uspela!), dopolnili potrebne podrobnosti - in pred vami je zdaj dokončni izpis programa s šestnajstskimi kodi, tako da ga boste lahko vpisali s pomočjo urejevalnika! Najprej so nanaizane prave vrednosti naslovov, ki smo jih do sedaj označevali z imeni:

CLOCK EQU 23672  
 VISURE EQU 31580  
 VIS EQU 31581  
 STEVC1 EQU 31582  
 STEVC2 EQU 31583  
 TOCKE EQU 31584  
 KLJUC EQU 31586  
 TEST1 EQU 31587  
 STKPT EQU 31588  
 GIB EQU 31590  
 STVME EQU 31591  
 LIK11 EQU 31400  
 LIK12 EQU 31432

Pri tistih delih programa, o katerih smo že obširneje govorili, se ne bomo več posebej ustavljali. Z opombami bomo pospremilili le na novo dodane ali po testiranju spremenjene vrste.

|       |          |      |                          |                      |
|-------|----------|------|--------------------------|----------------------|
| 31600 | ED73647B | LD   | (STKPT), SP              | Shranimo vrednost    |
| 31604 | D9       | EXX  |                          |                      |
| 31605 | 11CB7A   | LD   | DE, LIK12                | !Vrednosti metulja!  |
| 31608 | 01785F   | LD   | BC, 24440                | !naslov zlogov slike |
| 31611 | D9       | EXX  |                          | !in koordinate (B =  |
| 31612 | 0100AF   | LD   | BC, 44800                | !95, C = 120).       |
| 31615 | ED435C7B | LD   | (VISURE), BC;175, C = 0. | !Koordinate ure (B = |
| 31619 | 010000   | LD   | BC, 0                    | !Začetna vrednost    |
| 31622 | ED43607B | LD   | (TOCKE), BC              | !točk.               |
| 31626 | 3E04     | LD   | A, 4                     | !števec zamahov me-  |
| 31628 | 32667B   | LD   | (GIB), A                 | !tuljevih kril.      |
| 31631 | AF       | XOR  | A                        | = LD A, 0            |
| 31632 | 32677B   | LD   | (STVME), A               |                      |
| 31635 | 32637B   | LD   | (TEST1), A               |                      |
| 31638 | 32627B   | LD   | (KLJUC), A               |                      |
| 31641 | 32785C   | LD   | (CLOCK), A               |                      |
| 31644 | 11AB7A   | LD   | DE, LIK11                | !Naslov Krpanove     |
| 31647 | 011017   | LD   | BC, 5904                 | !slike ter koordina- |
| 31650 | CS       | PUSH | BC                       | !te: B 23, C 16.     |
| 31651 | 3E10     | LD   | A, 16                    | !Zanka NAZAJ prenese |
| 31653 | F5       | PUSH | AF                       | !siko junaka iz      |
| 31654 | D5       | PUSH | DE                       | !pomnilnika na za-   |
| 31655 | CD497E   | CALL | NASLOV                   | !slon (tj. narjše    |
| 31658 | D1       | POP  | DE                       | !Krpana).            |
| 31659 | 1A       | LD   | A, (DE)                  |                      |
| 31660 | 77       | LD   | (HL), A                  |                      |
| 31661 | 13       | INC  | DE                       |                      |
| 31662 | 23       | INC  | HL                       |                      |
| 31663 | 1A       | LD   | A, (DE)                  |                      |
| 31664 | 77       | LD   | (HL), A                  |                      |
| 31665 | 13       | INC  | DE                       |                      |
| 31666 | 05       | DEC  | B                        |                      |
| 31667 | F1       | POP  | AF                       |                      |