

```

32240 C5 ZADET PUSH BC
32241 E5 PUSH HL
32242 0608 LD B, B
32244 C5 ZVOK PUSH BC
32245 110100 LD DE, #0001
32248 216A00 LD HL, #006A
32251 CDB503 CALL #03B5 ;Klčki BEEPER.
32254 C1 POP BC
32255 10F3 DJNZ ZVOK
32257 2A607B LD HL, (TOCKE)
32260 113200 LD DE, 50
32263 19 ADD HL, DE
32264 22607B LD (TOCKE), HL
32267 21627B LD HL, KLJUC
32270 34 INC (HL)
32271 E1 POP HL
32272 C1 POP BC
32273 C9 RET
32274 21AA22 .KONEC LD HL, #22AA
32277 110058 LD DE, 2252B
32280 01C002 LD BC, 704
32283 EDB0 LDIR
32285 11007B LD DE, 3148B
32288 D5 KROZI PUSH DE
32289 43 MALAZN LD B, E
32290 10FE PAVZA DJNZ PAVZA
32292 0A LD A, (BC)
32293 D3FE OUT (254), A
32295 0C INC C
32296 15 DEC D
32297 20F6 JR NZ, MALAZN
32299 D1 POP DE
32300 1C INC E
32301 15 DEC D
32302 20F0 JR NZ, KROZI
32304 ED4B607B LD BC, (TOCKE)
32308 ED7B647B LD SP, (STKPT)
32312 C9 RET
32313 2A607B OBRAC LD HL, (TOCKE)
32316 3A5D7B LD A, (VIS)
32319 5F LD E, A

```

```

32320 1600 LD D, 0
32322 CDA930 CALL #30A9 ;Klčki HL=HL*DE.
32325 E5 PUSH HL
32326 C1 POP BC
32327 E1 POP HL
32328 C9 RET
32329 C5 NASLOV PUSH BC
32330 CDAA22 CALL #22AA ;Klčki PIXEL_ADD.
32333 C1 POP BC
32334 C9 RET
32335 CB66 BIT 4, (HL)
32337 C4127E CALL NZ, KONEC
32340 CB46 BIT 0, (HL)
32342 CAF07D CALL NZ, ZADET
32345 C9 RET
32346 CB5E BIT 3, (HL)
32348 C4127E CALL NZ, KONEC
32351 CB46 BIT 0, (HL)
32353 CAF07D CALL NZ, ZADET
32356 C9 RET

```

Takšna je torej naša igra v - vsaj zaenkrat - dokončni obliki. Pravim: "zaenkrat". Kajti tako kot vsi primeri in programi, ki smo si jih ogledali, tudi igra "Ključar Martin in vražji metulj" čaka na vaše dopolnitve in izboljšave. Tu in tam boste program lahko skrajšali, lahko boste dodali barve ali zvok, dopolnili pravila... Ne dvomim, da boste imeli mnogo zanimivih predlogov! Vsekakor pa moramo najprej preskusiti, kar smo ravnokar pripravili. Priporočam vam, da ravnate takole:

- najprej shranite na kaseto program v basicu. Namesto ključa zaenkrat uporabite grafični znak (CAPS SHIFT + 9) črke A, namesto č grafični znak B, namesto C C, š D, š E, š F ter namesto ž grafični znak G. Nato
- nalozite urejevalnik in z njim vpišite strojni program (šest-najstički kod). Ko boste končali,
- nalozite naslednji pomožni program in ga poženite:

```

10 DATA 0,0,7,224,31,24B,5,160,7,224,6,96,3,192,31,24B,63,
252,55,236,55,236,39,228,6,96,14,112,30,120,0,0
15 DATA 0,0,0,0,0,0,16,8,24,24,12,4B,14,112,1,12B,3,192,7,
224,9,144,50,76,4,32,24,24,0,0,0,0

```