

### 10.3. Master space (znak šte. 64)

Format: @.....

Namen: Določiti obliko novega znaka.

Delovanje: S tem ukazom lahko dokaj enostavno izdelamo nov znak. Ker se vsak znak sestoji iz matrice 8 X 8 bitov je potrebno 8 vrstic v katerij je prvi znak @ nato pa 8 točk. Če namesto točke vpišemo črko B, pomeni, da bo ta točka na ekranu osvetljena (enako kot pri izdelavi MOB-a).

Primer:

```
100 REM MENJAVA ČRKE A Z NOVIM ZNAKOM
110 MEM
120 DESIGN 2,$E000+1*8
130 @BBBBBB.
140 @BB...B.
150 @ BB....
160 @..BB...
170 @..BB....
180 @.BB.....
190 @.BBBBBB.
200 @.....
```

### 11. PROGRAMIRANJE GLASBE

Na računalniku CBM-64 lahko programiramo tudi glasbo, saj računalnik razpolaga s tremi med samo neodvisnimi generatorji tona. Te tri generatorje lahko uporabimo vsakega zase ali pa vse tri skupaj in tako dobimo možnost za programiranje zahtevnejših glasbenih del. Vsak generator je možno uporabiti v eni od štirih valnih oblik tona in v razponu osmih oktav. Vlane oblike tona so sledeče: trikotna oblika, žagasta oblika, štirikotna oblika tona in šum. Na ta način je možno posnemati različne instrumente. V osnovnem Basicu moramo za delo s temi generatorji uporabljati ukaz POKE, v Simon`s Basicu pa nam je na voljo nekaj ukazov, ki nam olajšajo delo z njimi. Če želimo na CBM-u slišati kakšen ton moramo določiti naslednje spremenljivke:

- glasnost
- valno obliko
- glas
- noto
- obliko ovojnice (envelope)