

Delovanje: V spremenljivki JP dobimo kodo za položaj v katerem se nahaja ročica jostick-a. Kontroliramo lahko samo port-2!

8 1 2

Kode položaja so naslednje: 7 0 3

6 5 4

Če je pritisnjena tipka "FIRE" dobimo kodo 128.

Primer: JP = JOY

13. STRUKTURIRANO PROGRAMIRANJE

V standardnem Basicu nimamo možnosti napisati nobenega podprograma, ki bi ga lahko potem po potrebi klicali. Ukaza GOTO in GOSUP naredita program zelo nepregleden in nerazumljiv. V Simon's Basicu je ta problem rešen z nekaterimi ukazi za strukturirano programiranje.

UKAZI ZA KONTROLO TOKA PROGRAMA

13.1. IF ... THEN ... ELSE

Format: IF (pogoj) THEN (ukazi): ELSE: (ukazi)

Namen: V eni vrsti testirati pogoj in izvršiti navedene ukaze.

Delovanje: Ukaz je podoben IF ... THEN ukazu iz standardnega Basica, razlika je v tem, da lahko dodamo dodatne ukaze, ki se bodo izvršili če pogoj ni izpolnjen.

POZOR: Ukaz ELSE moramo vpisati med dvopičji!

Primer: 100 PRINT"ALI PONOVI POSTOPEK (D/N)"
110 GET A\$: IF A\$ = "" THEN GOTO 110
120 IF A\$ = "D" THEN END: ELSE: GOTO 10

13.2. REPEAT ... UNTIL

Format: REPEAT (ukazi) UNTIL (pogoj)

Namen: Ukaz omogoča ponavljanje več ukazov

Delovanje: S tem ukazom omogočimo ponavljanje več ukazov dokler se ne izpolni določen pogoj. REPEAT označuje začetek ukazov, ki se morajo ponavljati, UNTIL pa vsebuje pogoj.