

GRAFIKA V SIMON'S BASICU

1. U V O D

V tem poglavju si bomo ogledali grafične ukaze Simon's Basica. Najprej si bomo ogledali zgradbo ekrana in pojasnili razliko med High-resolution grafiko in Multi-colour grafiko. Ker so možnosti za uporabo barv enake kot pri normalnem Basicu se ob njih ne bomo posebej ustavljali, ampak se bomo teh možnosti samo ponovno spomnili. Dalje bomo v tem poglavju spoznali vse grafične ukaze, katerih delovanje si bomo ogledali na nekaterih primerih.

2. ZGRADBA EKRANA

Kadar delamo z ekransko grafiko, se ekran C64 razdeli v matrico velikosti 320 X 200 točk. Vsaka točka ima X in Y koordinato. Levi zgornji vogal ekrana ima koordinate 0,0, desni spodnji vogal pa ima koordinate 200,320. High-resolution grafika razdeli ekran na matrico 320 X 200 točk, Multi-colour grafika pa ekran razdeli na matrico 160 X 200 točk. Vidimo torej, da je razmak med dvema točkama v X- smeri v multi-colour grafiki dvakrat večji kot v high-resolution grafiki.

3. BARVE NA COMMODORE 64

Kot smo že spoznali v prejšnjih poglavjih je možno na CBM64 definirati 16 različnih barv. V matrici 8 x 8 točk, lahko izberemo do tri različne barve. Barve imajo v Simon's Basicu enake šifre kot v standardnem Basicu in sicer:

0 - črna	8 - oranžna
1 - bela	9 - svetlo oranžna
2 - rdeča	10 - svetlo rdeča
3 - modro zelena	11 - siva 1
4 - vijoličasta	12 - siva 2
5 - zelena	13 - svetlo zelena
6 - modra	14 - svetlo modra
7 - rumena	15 - siva 3