

4. TIP TOČKE

Vsi grafični ukazi v Simon`s Basicu imajo skupno karakteristiko Tip točke, ki bo v vseh ukazih označena s črko "T". Tip točke nam pove na kakšen način bo neka točka prikazana na ekranu. Tip točke je označen s celo enomestno številko, ki ima lahko naslednje vrednosti:

A) HIGH-RESOLUTION MODE

<u>tip</u>	<u>pomen (funkcija)</u>
0	briše točko (na ekranu ne bo prikazana)
1	prikaže točko
2	invertira točko (če točka na ekranu obstaja jo briše, če ne obstaja jo prikaže)

B) MULTI-COLOUR MODE

0	briše točko (na ekranu ne bo prikazana)
1	prikaže točko v barvi 1 (MULTI/LOW COL)
2	" " " 2 "
3	" " " 3 "
4	invertira točko
	- točka v barvi ozadja bo prikazana v barvi 3
	- točka v barvi 1 bo prikazana v barvi 2
	- točka v barvi 2 bo prikazana v barvi 1
	- točka v barvi 3 bo prikazana v barvi ozadja

5. GRAFIČNI UKAZI

5.1. HIRES

Format: HIRES BZ,BO

Namen: Določevanje barve znakov in ozadja

Delovanje: Ukaz HIRES vključi grafiko visoke ločljivosti.

Vsaka točka se lahko posebej vnese v matrico 320 x 200 točk. Spremenljivka BZ določa barvo točke, spremenljivka BO pa barvo ozadja.

Primer: HIRES 0,1

5.2. NRM

Format NRM

Namen: Povratek na normalni ekran

Delovanje: S tem ukazom se izključi grafika visoke ločljivosti in se vrnemo na normalni ekran 40 x 25 znakov.

Primer: NRM