

Primer: 100 HIRES 0,2: MULTI 3, 4, 9
 110 FOR X=5 TO 53 STEP 1
 120: F=F+1
 130: LOW COL F,F+2, F+4
 140: IF F=5 THEN F=0
 150: REC X+X*1.5 X+2*X, 120-2.0*X, 190-3.5*X,F
 160 NEXT X
 1000 GO TO 1000

5.6. HI COL

Format: HI COL

Namen: Menjava barv

Delovanje: S tem ukazom ponovno vrnemo barve, ki so bile postavljene z ukazom MULTI.

Primer: 100 z=5
 110 HIRES 0,2 : MULTI 10, 6, 8
 120 REPEAT
 130: FOR X=1 TO 3
 140: REC Z,Z,Z,Z,X : Z=Z+31
 150: LOW COL 1, 12, 0
 160: REC Z,Z,Z,Z,X : Z=Z-21
 170: HI COL
 180: NEXT X : Z=Z-29
 190 UNTIL Z > 14
 200 GO TO 200

5.7. PLOT

Format: PLOT X,Y,T

Namen: Narisati točko na ekranu

Delovanje: Z ukazom PLOT narišemo točko na ekranu. Koordinate točke določimo s spremenljivkami X in Y. Spremenljivka T pa določa barvo točke.

Primer: 100 HIRES 0,1
 110 FOR X=0 TO 320 STEP 0.5
 120: Y=100+SIN (X/34)*90
 130: PLOT X,Y,1
 140: PLOT X,100,1
 150 NEXT X
 160 GO TO 160

5.8. TEST

Format: SPREMENLJIVKA=TEST (X,Y)

Namen: Ugotoviti ali se neka točka nahaja na ekranu

Delovanje: Z ukazom TEST se informiramo ali se neka točka nahaja na ekranu. Spremenljivki X in Y določata koordinati test-točke na ekranu. Če na tem mestu točka obstaja dobimo kot vrednost spremenljivke 1, če točke ni je vrednost spremenljivke 0.