

```

Primer: 100 I=1
        110 PRINT " "
        120 HIRES 0,1
        130 FOR X=0 TO 320 STEP 0.5
        140: Y=100-COS (X/33)*90
        150: PLOT X,Y,1
        160: S=TEST (X,100)
        170: IF S=1 THEN GOSUB 1000
        180: PLOT X,101,1
        190 NEXT X
        200 PAUSE 30
        210 END
        1000 REM ++++++ PODPROGRAM ++++++
        1010 N(I)=INT (X)
        1020 IF N(I)=N(I-1) THEN RETURN
        1030 PRINT " TOČKA NE OBSTAJA NA X="; N(I)
        1040 I=I+1
        1050 RETURN

```

5.9. LINE

Format: LINE X,Y,X1, Y1,T

Namen: Risanje črte

Delovanje: Z ukazom LINE rišemo črte, katere začetek označujeta spremenljivki X in Y, konec pa spremenljivki X1 in Y1. Spremenljivka T določa barvo točke.

```

Primer: 100 HIRES 1,6
        110 FOR X=0 TO 320 STEP 8
        120: M=100/320*X
        130: LINE 320-X,M,X,100+M1
        140 NEXT X
        150 GO TO 150

```

5.10. CIRCLE

Format: CIRCLE X,Y,X1,Y1,T

Namen: Risanje krožnih oblik

Delovanje: Z ukazom CIRCLE rišemo krožne oblike na ekranu. Spremenljivki X in Y nam določata središče lika, X1 in Y1 pa določata radijusa. Vidimo torej, da nam ta ukaz v osnovi riše elipso. Če želimo narisati krožnico, potem moramo upoštevati naslednje popravke radijev:

HIRES grafika	X1 = 1.15*Y1
MULTI grafika	X1 = 0.575*Y1
TISKALNIK	X1 = Y1