

```

Primer: 100 HIRES 1,6
        110 FOR Y=70 TO 100 STEP 3
        120: X=1.15*Y
        130: CIRCLE 160,      Y,X,Y,1
        140: CIRCLE 160,200- Y,X,Y,1
        150: CIRCLE 45+X,100, X,Y,1
        160: CIRCLE 275-X,100 X,Y,1
        170 NEXT X
        200 GO TO 200

```

5.11. ARC

Format: ARC X,Y,SA,EA,I,X1,Y1,T

Namen: Risanje lokov

Delovanje: Z ukazom ARC rišemo loke katerih oblike določajo spremenljivke, ki jih moramo navesti. Te spremenljivke imajo naslednji pomen:

X,Y	= koordinate središča elipse (krožnice)	0
SA	= začetni kot	I
EA	= končni kot	I
I	= razmak kotov, ki se računajo (I=1 za polno črto)	270---I---90
SA+I	= naslednja točka, ki se računa ti dve točki se povežeta linearno	I
X1	= X-radij	I
Y1	= Y-radij, z njima določamo obliko krivulje, katere lok rišemo.	180

```

Primer: 100 HIRES 1,0 : MULTI 6,1,1
        110 REM ++++++ KROŽNICA ++++++
        120 FOR X=8 TO 64 STEP 8
        130: CIRCLE 80,100,x,100,3
        140 NEXT X
        150 CIRCLE 80,100,72,100,1
        160 REM ++++++ DVE ČRTI ++++++
        170 LINE 80,0,80,200,3
        180 LINE 10,100,150,100,1
        190 REM ++++++ ŠTIRJE LOKI ++++++
        200 ARC 80,0,152,207,1,100,30,1
        210 ARC 80,200,333,28,1,100,30,1
        220 ARC 80,0,0,142,217,1,100,60,1
        230 ARC 80,200,323,38,1,100,60,1
        300 GO TO 300

```

5.12. ANGL

Format: ANGL X,Y,SA,X1,Y1,T

Namen: Risanje radija poljubnega lika

Delovanje: Z ukazom ANGL lahko v lik vrišemo radij. Lik katerega radij želimo narisati ni potrebno, da je viden. Spremenljivke imajo naslednji pomen:

X,Y	= koordinate zamišljenega lika (krožnica)
SA	= kot pod katerim bo radij narisani
X1,Y1	= polosi elipse (krožnice) katere radij želimo narisati