

```

Primer: 100 HIRES 2,1
        110 FOR X=X TO 358 STEP 3
        120: ANGL 220, 125, X,X/1.4,X/3.8,1
        130 NEXT X
        200 GO TO 200

```

5.13. PAINT

Format: PAINT X,Y,T

Namen: Barvanje določenega dela ekrana

Delovanje: Z ukazom PAINT lahko pobarvamo določen omejen del ekrana. Spremenljivki X in Y določata točko, ki se nahaja znotraj površine, ki jo želimo obarvati. Če željena površina ni strogo omejena bo pobarvan cel ekran.

```

Primer: 100 HIRES 0,11 : MULTI 5,4,6
        110 CIRCLE 80,100,48,78,1
        120 ANGL 80,100,120,48,78,1
        130 ANGL 80,100,160,48,78,1
        140 ANGL 80,100,220,48,78,1
        150 ANGL 80,100,330,48,78,1
        160 PAINT 90,35,1
        170 PAINT 60,60,2
        180 PAINT 90,120,3
        190 LOW COL 7,4,6
        200 PAINT 80,110,1
        300 GO TO 300

```

5.14. BLOCK

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

Namen: Pobarvati pravokotnik

Delovanje: Z ukazom BLOCK rišemo pravokotnik v določeni barvi. Enako bi lahko dosegli z ukazoma REC in PAINT vendar je ukaz BLOCK hitrejši. Pomen spremenljivk je enak kot pri ukazu REC.

```

Primer: 100 HIRES 2,2 : MULTI 2,1,5
        110 X=16
        120 REPEAT
        130 : FOR F=1 TO 3
        140 : DY=RND (1) *140
        150 : BLOCK X,10+DY,X+10,160,F
        160 : X=X+8
        170 : NEXT F
        180 UNTIL X > 120
        200 GO TO 200

```

5.15. DRAW

Format: DRAW "NMNN...9",X,Y,T

Namen: Risanje geometrijskega lika