Delovanje: Z ukazom DRAW lahko narišemo poljuben geometrijski lik. Lik se riše podobno kot na papirju. S pomočjo številk (n) določamo smer po kateri se bo gibal "svinčnik" in ali bo puščal za sabo sled ali ne.

(N)	pomen
0	neviden pomik v desno
1	neviden pomik gor
2	neviden pomik dol
3	neviden pomik v levo
4 = 2	
5	viden pomik v desno
6	viden pomik gor
7	viden pomik dol
8	viden pomik v levo
9	konec lika

Številke vnašamo direktno v narekovajih ali pa jih prej definiramo kot string. Spremenljivki X in Y določata začetni koordinati. Željeni lik se na ekranu prikaže z ukazom ROT.

Primer:

```
1000 HIRES 2,1
110  A$ = "555555555555555555555555555"
120  D$ = "888888888888888888888888888"
130  B$ = "65566566686688688888878878"
140  E$ = "78877877757757557555565565"
160  F$ = "56556556556556556556556659"
170  C1$= "555555555555555559"
180  L$ = D$+E$+F$
190  R$ = A$+B$+C$+C1$
200  FOR U=0 TO 7 STEP 2
210 : ROT U,1
220 : DRAW R$, 160, 100,1
230 : DRAW L$, 160, 100, 1
240 : DRAW R$, 160, 100, 0
250 : DRAW L$, 160, 100, 0
260   NEXT U
300 GO TO 300
150 C$="878878878878878878878555555"
```

5.15. ROT

Format: ROT R,S

Namen: Rotacija in menjava velikosti lika

Delovanje: Z ukazom ROT lahko geometrijski lik, ki smo ga narisali z ukazom DRAW, rotiramo za določen kot ali pa mu spremenimo velikost. Kot rotacije se določa s spremenljivko R kot sledi:

./.