

Delovanje: S tem ukazom lahko na ekranu prikažemo nek znak (črko) tudi takrat ko je vključen grafični mod. Spremeljivke imajo naslednji pomen:

X,Y - koordinate gornjega levega vogala znaka  
CODE - kod znaka iz tabele znakov ASCII)  
T - tip točke  
F - faktor povečanja znaka v Y - smeri

Primer: Programu iz prejšnjega poglavja (5.14 in 5.16) dodaj naslednji ukaz:

195 CHAR X,150,X/8-1,F-1,1

## 6.2. TEXT

Format: TEXT X,Y,"(CTRL-A) string", T,F,R

Namen: Pisanje niza znakov na ekran ko je vključena grafika

Delovanje: S tem ukazom lahko pišemo na ekran nize znakov v nasprotju s prejšnjim ukazom kjer lahko naenkrat napišemo na ekran en znak. Spremenljivke imajo naslednji pomen:

X,Y - koordinate levega zgornjega vogala niza  
Naslednji parameter je niz ali niz spremenljivka.  
Prvi znak v nizu odreja vrsto znakov:  
(CTRL-A) - velike črke; (CTRL-B) male črke  
T - tip točke  
F - višina znaka  
R - razmak med posameznimi znaki (širina znaka se ne da spreminjati)

## 7. UPRAVLJANJE Z SLIKO NA EKRANU

Z ukazi razloženimi v tem poglavju se bomo naučili kako se upravlja s sliko na ekranu. S temi ukazi lahko v Simon's Basicu kontroliramo barve na ekranu, ekran polnimo z željenimi znaki, podvojujemo in premikamo dele ekrana, kakor tudi shranjujemo ekranske podatke na zunanji spomin ali tiskalnik.

### 7.1. BCKGNDS

Format: BCKGNDS SC, B1, B2, B3

Namen: Menjava barve ozadja znakov

Delovanje: S tem ukazom določimo barvo ozadja znakov in znakov samih. Spremenljivke imajo naslednji pomen: