

SA - izbira barve ekrana (iz tabele barv)
B1 - izbira barve znakov vpisanih s SHIFT
B2 - izbira barve znakov vpisanih z RVS/ON
B3 - izbira znakov barve vpisanih s SHIFT in
RVS/ON

Primer: BCKGNDS 1,6,7,5

7.2. FLASH

Format: FLASH B,S

Namen: Hitro menjavanje barve ekrana

Delovanje: Z ukazom FLASH lahko hitro menjujemo barvo ekrana in sicer med normalnim ekranom in inverznim. Spremenljivka B določa barvo ekrana, S pa hitrost menjave. Vrednost spremenljivke S je lahko med 0 in 255, vsak korak pa pomeni hitrost 1/16 sekunde. Ukaz FLASH v HIRES in MULTI grafiki ne deluje.

Primer: 100 POKE 53280,8 : POKE 53281,6
110 FOR X=16 TO 1 STEP-1
120 : FLASH 7,X
130 : PAUSE 1
140 NEXT X
200 OF

7.3. OFF

Format: OFF

Delovanje: Ukaz OFF končuje ukaz FLASH

7.4. BFLASH

Format: BFLASH S,B1,B2

Namen: Kontinuirano spreminjanje barv okvirja ekrana

Delovanje: S tem ukazom dosežemo kontinuirano spreminjanje barv okvirja ekrana. Barvi sta določeni s spremenljivkama B1 in B2. Spremenljivka S pa ima enak pomen kot v ukazu FLASH. Ukaz oz. njegovo delovanje zaključimo z BFLASH 0.

7.5. FCHR

Format: FCHR R,C,W,D,CODE

Namen: Na določen del ekrana vpisati več enakih znakov

Delovanje: Z ukazom lahko na del ekrana vpišemo več enakih znakov. Spremenljivki R (0-24) in C (0-39) nam povesta koordinati prvega znaka,