

spremenljivka W nam določa število znakov po stolpcih, spremenljivka D pa število znakov po vrstah. Spremenljivka CODE ima enak pomen kot v ukazu CHAR.

Primer:           glej primer za ukaz FCOL

#### 7.6. FCOL

Format: FCOL R,C,W,D,B

Namen: Določevanje barve znakov na določenem delu ekrana

Delovanje: S tem ukazom določimo barvo znakov na določenem delu ekrana. Spremenljivke R,C,W,D, imajo enak pomen kot pri ukazu FCHR. Spremenljivka B pa določa barvo.

Primer:           100 POKE 53280,8: POKE 53281,8  
                  110 PRINT "(SHIFT/CLR/HOME)"  
                  120 FCHR 10,10,10,10,10  
                  130 FOR X=10 TO 15 STEP 5  
                  140 : FOR Y=10 TO 15 STEP 5  
                  150 : FCOL X,Y,5,5,F  
                  160 : F=F+1  
                  170 : NEXT Y  
                  180 NEXT X

#### 7.7. FILL

Format: FILL R,C,W,D, CODE,B

Namen: Na določen del ekrana vpisati več enakih znakov v določeni barvi.

Delovanje: Ukaz FILL je pravzaprav sinteza ukazov FCHR in FCOL, zato spremenljivk ne bomo posebej razlagali.

Primer:           100 POKE 53280,8 : POKE 53281,8  
                  110 PRINT "(SHIFT/CLR/HOME)"  
                  120 FOR X=10 TO 15  
                  130 : FILL X,2\*X,5,5,X,X;  
                  140 NEXT X

#### 7.8. MOVE

Format: MOVE R,C,W,D,DR,DC

Namen: Podvojevanje (kopiranje) dela ekrana.

Delovanje: Z ukazom MOVE lahko prenašamo (kopiramo) del ekrana na drugo mesto. Prve štiri spremenljivke imajo enak pomen kot v prejšnjih ukazih. Spremenljivki DR in DC pomenita začetni koordinati področja kamor hočemo prenesti del ekrana.