

Primer: 100 POKE 53280,8 : POKE 53281,8
 110 PRINT "(SHIFT/CLR/HOME)"
 120 FILL 0,0,5,5,1,1,
 130 MOVE 0,0,5,5,0,35
 140 MOVE 0,0,5,5,19,0
 150 MOVE 0,0,5,5,19,35

7.9. INV

Format: INV R,C,W,D

Namen: Invertiranje dela ekrana

Delovanje: Ta ukaz invertira del ekrana, ki ga določimo s spremenljivkami R,C,W,D. Pomen spremenljivk je enak kot pri prejšnjih ukazih.

Primer: V programu za ukaz MOVE dodaj naslednja dva ukaza:

```
160 PAUSE 3
170 INV 2,2,26,4
180 GO TO 160
```

7.10. SCROLL

Format: SmerW SL,SC,EL,EC
 SmerB SL,SC,EL,EC

Namen: Premikanje dela ekrana

Delovanje: Simon's Basic omogoča pomikanje dela ekrana v štirih različnih smereh. Ime ukaza (Smer) določa smer pomika slike in je lahko:
 UP - pomik gor, DOWN - pomik dol,
 LEFT - pomik v levo, RIGHT - pomik v desno
 Naslednja spremenljivka v imenu ukaza pa določa tip pomika:

B - pomik slike brez kroženja, to pomeni, da se slika ali njen del, ki izgine iz ekrana ne pojavi na nasprotni strani.

W - pomik slike z kroženjem, slika ki izgine iz ekrana se pojavi na nasprotni strani.

Spremenljivke SL,SC,EL,EC imajo naslednji pomen:

SL,SC - prva vrsta, stolpec
 EL,EC - zadnja vrsta, stolpec

Primer: 100 PRINT "(SHIFT/CLR/HOME)"
 110 FOR X=1 TO 39
 120 : Y=INT (10*SIN(X/3.14159))+12
 130 : PRINT AT (X,Y) "*"
 140 NEXT X
 150 LEFTW 0,0,20,25 : RIGHTW 0,20,20,25
 160 GO TO 150