

8. S P R I T E

Na CBM 64 lahko generiramo tudi male sličice velikosti 24*21 bitov, ki jih imenujemo SPRITE. Teh sličic je lahko naenkrat na ekranu največ 8 in jih lahko poljubno premikamo po ekranu. Poleg SPRITE-ov lahko na CBM 64 generiramo tudi svoj set znakov. Seveda lahko obe možnosti uporabljamo tudi v normalnem (standardnem) Basicu, vendar nam je delo v Simon's Basicu bistveno olajšano. V Simon's Basicu se SPRITE imenuje MOB, kar je kratica za Movable Object Block. Z uporabo sprite-ov v grafičnem programiranju razbremenjujemo procesor, ker se z njimi ukvarja VIC-II chip.

8.1. DESIGN

Format: DESIGN C,AD
DESIGN C,SA+GC

Namen: Določiti prostor v memoriji, kjer želimo SPRITE shraniti.

Delovanje: S tem ukazom rezerviramo v memoriji prostor za en sprite. S spremenljivko C določimo ali je sprite v HIRES grafiki (0), ali je v MULTI grafiki (1). Spremenljivka AD nam določa področje v memoriji (adress), kjer se nahajajo podatki za sprite. Ta naslov se izračuna iz številke bloka pomnoženega z 64 in sicer zato, ker vsak sprite zavzema 64 bytov memorije.

Številka bloka	Naslov memorije (dec.)
13 - 15	832 - 1023
32 - 63	2048 - 4095
128 - 255	8192 - 16383

Če želimo sprite prikazati v HIRES modu, moramo naslovu memorije prišteti konstanto 49152. Če v programu uporabljamo ukaz MEM, takrat se lahko uporablja samo blok 192 - 255.

OPOZORILO: Shranimo lahko toliko spritov, kolikor imamo na razpolago spomina, vendar lahko na ekranu prikazemo največ 8 spritov naenkrat. Seveda pa lahko v programu meddelom zamenjamo en sprite z drugim na istem naslovu.