

Primer: Glej program na koncu poglavja!

8.2. Master space (znak štev. 64)

Format: @.....

Namen: določiti obliko MOB-a

Delovanje: Kot smo povedali v uvodu je MOB matrica velika 24*21 točk. Če želimo MOB v večih barvah potem je matrica velika 12*21 točk. Vsaka definicija MOB-a je sestavljena iz 21 vrstic, v katerih je odvisno od HIRES ali MULTI MOB-a 24 ali 12 točk, namesto katerih lahko tipkamo črke, ki nam povejo kakšne barve bo točka. Če pustimo točko (ne vtipkamo črke) bo točka na ekranu v barvi ozadja, torej nevidna.

MOB - Visoke ločljivosti

Črka B Barva: barva navedena v MOB SET ukazu.

MOB - Večbarvni (MULTI-COLOR)

Črka Barva
B Barva 1 (C1) iz ukaza CMOB
C Barva iz ukaza MOB SET
D Barva 2 (C2) iz ukaza CMOB

Primer: Glej program na koncu poglavja!

8.3. CMOB

Format: CMOB C1, C2

Namen: Določiti barve za večbarvne MOB-e.

De-lovanje: S tem ukazom določimo obe dodatni barvi za vse večbarvne MOB-e. Spremenljivki C1 in C2 imata lahko vrednost od 0 do 15 kar ustreza številkam za barve iz poglavja 3.

Primer: Glej program na koncu poglavja!

8.4. MOB SET

Format: MOB SET MB,BLK,COL,PR,RES

Namen: Določiti parametre MOB-a.

Delovanje: S tem ukazom določimo parametre MOB-a. Spremenljivke pa imajo naslednji pomen:

MB - Številka MOB-a(0-7). Kadar je na ekranu več MOB-ov imajo tisti z nižjo številko višjo prioriteto. To pomeni, če se MOB-i prekrivajo bo viden tisti, ki ima nižjo številko.