

- BLK - spremenljivka določa v katerem bloku je MOB definiran (glej 8.1.)
- COL - spremenljivka določa barvo posameznega MOB-a in ima lahko vrednost od 0 do 15, kar ustreza številkam za barve. (glej tudi 8.2. in 8.3.)
- PR - določanje prioritete MOB-a
  - 0 - MOB se premika pred ekranskimi znaki (črkami)
  - 1 - MOB se premika za ekranskimi znaki
- RES - 0 MOB visoke resokucije (ločljivosti)
  - 1 večbarvni MOB

Primer: Glej program na koncu poglavja!

### 8.5. MMOB

Format: MMOB MN,X1,Y1,X2,Y2,EXP,SP

Namen: Postavljanje ali premikanje MOB-a

Delovanje: S tem ukazom prikažemo MOB na ekranu, omogoča pa nam tudi njegovo premikanje. Spremenljivke imajo naslednji pomen:

MN - določa kateri MOB želimo prikazati

X1,Y1 - koordinate kamor se MOB postavi na začetku

X2,Y2 - koordinate kamor se MOB giblje

EXP - velikost MOB-a: 0 - normalna velikost
 

- 1 - 2 x povečan po X-osi
- 2 - 2 x povečan po Y-osi
- 3 - 2 x povečan po X in Y osi

SP - hitrost MOB-a: 1 - najhitreje  
255 - najpočasneje

Primer: Glej program na koncu poglavja!

### 8.6. RLOCMOB

Format: RLOCMOB MN,X,Y,EXP,SP

Namen: Premikanje MOB-a po ekranu.

Delovanje: S tem ukazom premikamo po ekranu MOB, ki je že na ekranu. Spremenljivki X in Y nam določata cilj, ostale spremenljivke pa so opisane v prejšnjem poglavju.

### 8.7. DETECT

Format: DETECT N

Namen: Pripraviti Simon's Basic na testiranje trka dveh MOB-ov

Delovanje: V spominu računalnika se nahaja en register (mem.lokacija), kamor se beleži trenutek ko sta