

se dva MOB-a in črka na ekranu dotaknila. Ta register uporablja ukaz CHECK zato ga moramo najprej pripraviti za uporabo. Ukaz DETECT moramo uporabiti dvakrat in sicer se po prvem ukazu register briše, z drugim pa omogočimo, da sprejme novo vrednost. Če je spremenljivka $N = \emptyset$ pomeni, da želimo testirati trk dveh MOB-ov, če pa je $N = 1$ pomeni, da želimo testirati trk črke in MOB-a.

Primer: Glej program na koncu poglavja!

8.8. CHECK

Format: IF CHECK (mn1, mn2)= \emptyset THEN ukaz.
IF CHECK (\emptyset)= \emptyset THEN ukaz.

Namen: Testirati če je prišlo do trka.

Delovanje: S tem ukazom testiramo če je prišlo do trka. Spremenljivki mn1 in mn2 povesta katera dva MOB-a želimo testirati. Če pa v oklepaju napišemo \emptyset pomeni, da želimo testirati trk kateregakoli MOB-a z znakom na ekranu. Če je do trka prišlo se izvaja ukaz, ki je napisan za THEN.

Primer: Program služi kot primer za vse ukaze tega poglavja!