

**BILDUNGSCOMPUTER
robotron A5105**

RBASIC-Kurzbeschreibung

VEB ROBOTRON-MESSELEKTRONIK >OTTO SCHÖN< DRESDEN
Lingnerallee 3, Postfach 211, Dresden, DDR-8012

**RBASIC-Kurzbeschreibung
BILDUNGSCOMPUTER
robotron A5105**

I N H A L T

1. Konstanten, Variable, Felder	2
- Zahlendarstellung	
- Einfache Variable	
- Felder	
2. Operatoren	3
- Arithmetische Operationen	
- Vergleichsoperationen	
- Logische Operationen	
3. RBASIC-Kommandos	4
- Grundkommandos	
- Speichern und Laden von Programmen	
- Kommandos zur Dateiverwaltung	
4. RBASIC-Grundanweisungen	7
5. RBASIC-Funktionen	11
- Numerische Standardfunktionen	
- Zeichenkettenfunktionen	
- Sonstige Funktionen	
6. Grafische Anweisungen und Funktionen	14
- Textausgabe im Grafikmodus	
7. Speichern und Laden von Daten	15
- Sequentielles Laden	
- Dateien mit direktem Zugriff	
8. Hardwareorientierte Anweisungen und Funktionen	18
9. SCREENS und Farbcodierungen	19

VEB ROBOTRON-MESSELEKTRONIK >OTTO SCHÖN< DRESDEN
Lingnerallee 3, Postfach 211, Dresden, DDR-8012

1. Konstanten, Variable, Felder

Zahlendarstellung

Darstellung	Präfix	Beispiel
dezimal	--	1.23, 567, -.89E35
hexadezimal	&H	&HFFF : 4095 dezimal
oktal	&O	&O377 : 255 dezimal
binär	&B	&B11111111 : 255 dezimal
Bereiche entsprechend den jeweiligen numerischen Variablentypen, hexadezimal, oktal und binär, immer ganzzahlig.		

Einfache Variable

Typ	Name	Bereich
reel, einfach (4 Bytes, 6 Stellen)	XY!	$\pm 9.99999E-64$ bis $\pm 9.99999E+62$ und 0
reel, doppelt (8 Bytes, 14 Stellen)	XY (oder XY#)	$\pm 9.9999999999999E-64$ $\pm 9.9999999999999E+62$
integer (2 Bytes)	XY%	-32768 bis 32767
Zeichenkette	XY\$	0 bis 255 Zeichen

Felder

Dimension	numerisches Feld	Zeichenkettenfeld
1	XY(5)	XY\$(5)
2	XY%(7,8)	XY\$(4,9)
:	:	:

Felder mit bis zu 11 Elementen (Index 0 bis 10) können ohne Dimensionierung verwendet werden. Größere Felder müssen vorher DIMensioniert werden:

DIM A(N,M) setzt die Maximalwerte für die Indizes fest, reserviert Speicher für (N+1)*(M+1) Elemente, erstes Element : A(0,0)

2. Operatoren

Die Operatoren sind in der Folge ihrer Priorität (von der höchsten zur niedrigsten) aufgeführt.

Arithmetische Operationen

Operator	Operation	Eingabeformat
^	Potenz	X ^ Y
-	Negation (Minus)	- X
*	Multiplikation	X * Y
/	Division	X / Y
\	ganzzahlige Division	X \ Y
MOD	Rest bei Division mit Integerzahlen	X MOD Y
+	Addition	X + Y
-	Subtraktion	X - Y

Vergleichsoperationen

Operator	Bezeichnung	Beispiel
=	gleich	X = Y , X\$ = Y\$
<	kleiner	X < Y , X\$ < Y\$
>	größer	X > Y , X\$ > Y\$
<>, ><	ungleich	X <> Y , X\$ >< Y\$
<=, =>	kleiner oder gleich	X <= Y , X\$ <= Y\$
>=, =<	größer oder gleich	X >= Y , X\$ >= Y\$

Logische Operationen

Operation	Bezeichnung	Eingabeformat
NOT	Negation	NOT X
AND	logisch UND	X AND Y
OR	logisch ODER	X OR Y
XOR	exclusives ODER	X XOR Y
EQV	Äquivalenz	X EQV Y
IMP	Implikation	X IMP Y

X	NOT X	X	Y	X AND Y	X OR Y	X XOR Y	X EQV Y	X IMP Y
0	-1	0	0	0	0	0	-1	-1
-1	0	0	-1	0	-1	-1	0	-1
		-1	0	0	-1	-1	0	0
		-1	-1	-1	-1	0	-1	-1

3. RBASIC Kommandos

Grundkommandos

AUTO [anfzn][,schrittweite]	erzeugt automatisch Zeilennummern mit angegebener Schrittweite
CLEAR [zeichenbereich[,endadr]]	stellt alle Variablen auf Null, stellt Größe des Zeichenbereiches ein sowie die größte verfügbare Speicheradresse; schließt alle geöffneten Dateien
CONT	setzt Programmausführung fort
DELETE [zn][-zn]	löscht angegebene Programmzeilen
DELETE.	löscht letzte angegebene Programmzeile
LIST [anfzn][-][endzn]	zeigt Programmliste auf Bildschirm an

LIST. [-endzn]	zeigt Programmliste ab letzter bearbeiteter Programmzeile an
LLIST [anfzn][-][endzn]	druckt Programmliste über Drucker aus
NEW	löscht RBASIC-Programm und alle Variablen im Speicher
RENUM [znneu],[znalt],[schrittweite]	numeriert Programmzeilen neu
RUN [zn]	startet das Programm ab Zeilennummer
SCREEN,,,,[tastenclick],[baudrate],[druckertyp],[datenformat]	dient zum Ein- bzw. Ausschalten des Tastenclicks, zum Einstellen der Übertragungsgeschwindigkeit am Kassetteninterface, zum Einstellen des Druckertyps und des V.24-Datenformats für den Druckerausgang (siehe auch Abschnitte 6 und 7)
TROFF	schaltet Programmablaufverfolgung aus
TRON	schaltet Programmablaufverfolgung ein

Speichern und Laden von Programmen

BLOAD "[gerät:]dateiname"[,R][,versatz]	lädt Speicherbereich (z.B. Maschinencodeprogramm) in den Hauptspeicher bzw. lädt und führt Programm aus
BSAVE "[gerät:]dateiname", anfadr,endadr[,startadr]	speichert angegebenen Speicherbereich auf angegebenes Gerät

CLOAD ["dateiname"]	lädt eine Datei von Kassette
CLOAD? ["dateiname"]	vergleicht ein auf Kassette gespeichertes Programm mit dem Speicher
CSAVE "dateiname"[,baudrate]	speichert Programm auf Kassette
LOAD "[gerät:]dateiname"[,R]	lädt RBASIC-Programm in den Speicher
MERGE "[gerät:]dateiname"	lädt ein RBASIC-Programm (ASCII) und mischt es mit dem im Speicher
RUN "[gerät:]dateiname"	lädt RBASIC-Programm in den Speicher und startet es
SAVE b"[gerät:]dateiname"	speichert Programm ab (... , mit Zusatz A im ASCII-Code]

Kommandos zur Dateiverwaltung

CALL FORMAT	initialisiert eine Diskette
COPY "[gerät1:]dateiname" TO "[gerät2:]dateiname"	kopiert eine Datei
FILES ["[gerät:]dateiname"]	zeigt Disketteninhaltsverzeichnis an
KILL "[gerät:]dateiname"	löscht Datei auf Diskette
LFILES ["[gerät:]dateiname"]	druckt Disketteninhaltsverzeichnis
NAME "[gerät:]altname" AS "neuname"	ermöglicht das Umbenennen einer Diskettendatei
RESET	aktiviert eine neue, eben gesteckte Diskette; z.B. nach Diskettenwechsel

4. RBASIC-Grundanweisungen

BEEP	erzeugt Piepton
CHR\$(n) = zeichenkette n=0,...,255	ermöglicht die Änderung des Zeichensatzes
CLS	löscht den (aktiven) Bildschirm
COLOR [vordergrundfarbe],[hintergrundfarbe],[randfarbe]	bestimmt die Farbe im Textmodus
DATA konstante[,konstante]...	erstellt Datentabelle, die von einer READ-Anweisung benutzt wird
DEF FN funktion[(parameter[,parameter]...)]	=ausdruck definiert eine Anwenderfunktion
DEFDBL buchstabe1[-buchstabe2]	definiert doppelt-genaue Variable (8 Bytes)
DEFINT buchstabe1[-buchstabe2]	definiert ganzzahlige Variable (2 Bytes)
DEFSNG buchstabe1[-buchstabe2]	definiert einfach-genaue Variable (4 Bytes)
DEFSTR buchstabe1[-buchstabe2]	definiert Zeichenkettenvariable
DIM var(maxindex[,maxindex]...)[,var(),...]	legt Namen, Datentyp, Größe und Dimension von Feldern fest
END	beendet ein Programm, schließt Datei
ERASE feldname[,feldname]...	löscht Felder
ERROR fehlernummer	setzt einen bestimmten Fehler
FOR var=anwert TO endwert [STEP schrittweite]	
NEXT var	wiederholte Programmausführung NEXT schließt Schleife ab
GOSUB zn	ruft ein BASIC-Unterprogramm auf

GOTO zn	verzweigt zu der angegebenen Zeile		
IF ausdruck THEN anweisung [:anweisung]...[ELSE anweisung [:anweisung]]	erzeugt Programmverzweigung in Abhängigkeit vom Wert des Ausdrucks		
INPUT ["hinweis";]var[,var]...	liest Daten von der Tastatur während der Programmabarbeitung		
INTERVALL	OFF ON STOP	verhindert ermöglicht hält	Unterbrechung durch Zeitablauf
KEY fkt_tastenummer,zeichenkette	definiert Zeichenkette für Funktionstaste		
KEY LIST	zeigt Funktionstastenbelegung an		
KEY OFF	löscht Funktionstastenbelegung		
KEY ON	zeigt Funktionstastenbelegung an		
KEY(n)	OFF ON STOP	verhindert ermöglicht hält	Unterbrechung durch Funktionstaste n
[LET]var = ausdruck	ordnet Wert des Ausdrucks der Variablen var zu		
LINE INPUT ["hinweis";]var	liest Zeichenkette über Tastatur auf Zeichenkettenvariable		
LOCATE zeile,spalte[,kursor]	positioniert den Cursor im Textmodus, kursor=0 schaltet Cursor aus		
LPRINT ausgabeliste	gibt Daten auf den Drucker aus		
LPRINT USING format;ausgabeliste	gibt Daten auf den Drucker im bestimmten aus		
MID\$(zeichenkette1,m[,n] = zeichenkette2	ersetzt einen Teil der Zeichenkette 1 durch die Zeichenkette 2; beginnend mit der Stelle m, n Zeichen ersetzend		

MOTOR [OFF] [ON]	schaltet Motor des Kassettengerätes	[aus] [ein] um
ON ERROR GOTO zn	setzt Programm bei Programmfehler mit angegebener Zeilennummer fort	
ON ausdruck GOSUB zn[,zn]...	verzweigt zu Unterprogramm je nach Wert des Ausdrucks	
ON ausdruck GOTO zn[,zn]...	verzweigt zu Zeilennummer je nach Wert des Ausdrucks	
ON INTERVALL=zeit GOSUB zn	verzweigt zu Unterprogramm, wenn Unterbrechung durch Zeitablauf verursacht wurde	
ON KEY GOSUB [zn][,zn]...	verzweigt zu Unterprogramm, wenn Unterbrechung durch Funktionstaste verursacht wurde	
ON STOP GOSUB zn	verzweigt zu Unterprogramm, wenn Unterbrechung durch die Tasten [CTRL] + [STOP] verursacht wurde	
ON STRIG GOSUB zn	verzweigt zu Unterprogramm, wenn Unterbrechung durch Leertaste oder Aktionstaste eines Steuerhebels verursacht wurde	
PAUSE [n] n=0,...,65535	unterbricht die Bearbeitung von Programmen, ohne in Kommando-Modus zu gehen, für n*1/50 Sekunden, Abbruch des Programms mit [CTRL] + [STOP], Fortsetzung des Programms mit [STOP]	
PLAY zeichenkette	erzeugt Töne entsprechend der Zeichenkette	
PRINT ausgabeliste	zeigt numerische Daten oder Zeichenketten am Bildschirm an (Textmodus)	

PRINT USING format;ausgabeliste	zeigt Daten in gewähltem Format an
READ var[,var]...	liest aus einer DATA-Anweisung eingegebene Daten
REM [kommentar]	Kommentar, Kurzform: Hochkomma (')
RESTORE [zn]	bestimmt den Anfang für die nächste READ-Anweisung
RESUME [0] [zn] [NEXT]	verzweigt aus Fehlerverarbeitungs-routine zurück
RETURN [zn]	verzweigt aus einem Unterprogramm zurück
SOUND registernummer,ausdruck	erzeugt Toneffekte durch direktes Schreiben von Daten in das SVG-(Speicher Verwaltung Generator)-Register, registernummer=0-13
STOP	unterbricht ein Programm
STOP OFF	macht Unterbrechung durch
STOP ON	[CTRL]+[STOP]
STOP STOP	ungültig gültig hält sie
STRIG(n) OFF	n=0,...4 macht Unterbrechung
STRIG(n) ON	durch Leertaste
STRIG(n) STOP	Aktionstaste
SWAP var,var	vertauscht die Werte der Variablen
TIME = ausdruck	setzt den internen Zeitgeber
WINDOW [zeile1,zeile2,spalte1,spalte2]	dient dem Einstellen des aktuellen Bildschirmausschnittes auf Textbildschirm

5. RBASIC-Funktionen

Numerische Standardfunktionen

ABS(X)	absoluter Betrag
ATN(X)	Arcustangens von X
CDBL(X)	wandelt X in Zahl mit doppelter Genauigkeit um
CINT(X)	wandelt X in ganze Zahl um
COS(X)	Cosinus von X (X im Bogenmaß)
CSNG(x)	wandelt X in Zahl mit einfacher Genauigkeit um
EXP(X)	Exponentialfunktion, Potenz von e
FIX(X)	ganzer Teil einer Zahl X
INT(X)	ergibt kleinste Ganzzahl, die nicht größer als X ist
LOG(X)	natürlicher Logarithmus von X
RND(X)	Zufallszahl zwischen 0 und 1
SGN(X)	Vorzeichenfunktion
	falls X positiv ---> 1
	0 ---> 0
	negativ ---> -1
SIN(X)	Sinus von X (X im Bogenmaß)
SQR(X)	Quadratwurzel von X
TAN(X)	Tangens von X (X im Bogenmaß)

Zeichenkettenfunktionen

ASC(X\$)		übergibt Zeichencode des ersten Zeichens der Zeichenkette X\$
BIN\$(X)		wandelt X in binäre Zeichenkette um
CHR\$(X)		wandelt Zeichencode in Zeichen um
HEX\$(X)		wandelt Zahl X in hexadezimale Zeichenkette um
INSTR([n,]X\$,Y\$)	n=1,...,255	sucht Zeichenkette Y\$ in X\$, bei Position n beginnend und gibt deren Position an
LEFT\$(X\$,n)		übergibt die ersten n Zeichen der Zeichenkette X\$
LEN(X\$)		übergibt die Länge der Zeichenkette
MID\$(X\$,m[,n])	m,n=1,...,255	übergibt n Zeichen aus X\$, an der Stelle m beginnend
OCT\$(X)		wandelt Zahl X in oktale Zeichenkette um
RIGHT\$(X\$,n)	n=0,...,255	übergibt die letzten n Zeichen der Zeichenkette X\$
SPACE\$(n)	n=0,...,255	übergibt n Leerzeichen
STR\$(X)		wandelt Zahl X in Zeichenkette um
STRING\$(n,m)		liefert n-mal Zeichen mit Code m
STRING\$(n,X\$)		liefert n-mal Anfangszeichen von X\$
VAL(X\$)		wandelt Zeichenkette in Zahl um

Sonstige Funktionen

CSRLIN	ergibt Zeilennummer der aktuellen Kursorposition
ERL	gibt Fehlerzeile im Programm aus

ERR	ergibt Fehlernummer des letzten Fehlers															
FRE(X)	ergibt freien Speicher in Bytes															
FRE(X\$)	ergibt freien Platz im Zeichenketten speicherbereich															
INKEY\$	liest Zeichen von Tastatur (""" - keine Taste gedrückt)															
INPUT\$(n) n=0,...,255	liest n Zeichen von Tastatur (ohne Anzeige am Bildschirm, ohne <u>ENTER</u>)															
LPOS(X)	gibt Position des Zeigers im Druckpuffer an															
PLAY(n) n=0,...,3	überprüft, ob über die Musikkanäle (n) eine Tonausgabe erfolgt oder nicht (ergibt -1, wenn ja; 0, wenn nein)															
POS(X)	ergibt Spaltennummer der aktuellen Kursorposition															
SPC(n) n=0,...,255	gibt n Leerzeichen aus (kann nur mit PRINT und LPRINT verwendet werden)															
STICK(n) 0 Kursortasten n=0 1 Steuerhebel 1 2 Steuerhebel 2	gibt Richtung des Steuerhebels bzw. der Kursortasten an Richtungen: <div style="text-align: center;"><table><tr><td></td><td>1</td><td></td></tr><tr><td>8</td><td> </td><td>2</td></tr><tr><td>7</td><td>-</td><td>0</td></tr><tr><td>6</td><td> </td><td>4</td></tr><tr><td></td><td>5</td><td></td></tr></table></div>		1		8		2	7	-	0	6		4		5	
	1															
8		2														
7	-	0														
6		4														
	5															
STRIG(n) 0 Leertaste 1,3 Aktionstasten n=0 Steuerhebel 1 2,4 Aktionstasten Steuerhebel 2	ergibt -1, wenn Leertaste oder Aktionstaste gedrückt; 0, wenn nicht gedrückt															
TAB(n) n=0,...,255	setzt den Tabulator (kann nur mit PRINT und LPRINT verwendet werden)															
TIME	gibt Stand des Zeitgebers an															

6. Grafische Anweisungen und Funktionen

Die Eingabe der Koordinaten in den grafischen Anweisungen kann

- absolut (bezogen auf das absolute Koordinatensystem) durch (X,Y)
 - relativ (bezogen auf die letzte Position des Zeichenkursors) durch STEP(X,Y)
- erfolgen.

CALL BICOP	erzeugt eine Hardcopy des visuellen Bildspeicherbereiches auf einen Drucker
CIRCLE [STEP](x,y),radius,[farbe],[anfinkel],[endwinkel],[ellipse]	zeichnet einen Kreis, eine Ellipse, einen Kreisbogen um den Mittelpunkt [STEP](x,y)
COLOR [hintergrundfarbe],[palette],[randfarbe]	stellt Farben im Grafikmodus ein
DRAW zeichenkette	zeichnet einen Polygonzug entsprechend zeichenkette
LINE [[STEP](x1,y1)]-[STEP](x2,y2),[farbe],[B[F]]	zeichnet eine Linie oder ein Rechteck
PAINT [STEP](x,y),[zeichenfarbe],[grenzfarbe]	färbt einen von einer Grenzlinie eingeschlossenen Bereich ein
F=POINT [STEP](x,y)	ergibt Farbcode des Punktes (X,Y)
PRESET [STEP](x,y)[,farbe]	löscht Punkt am Grafikbildschirm
PSET [STEP](x,y)[,farbe]	setzt Punkt am Grafikbildschirm
SCREEN [aktivmodus],[aktivseite],[vismodus],[visseite]	dient zum Einstellen des aktiven Bildschirmmodus und der aktiven und visuellen Bildschirmseiten (siehe Abschnitt 2.4, 4.1 und 5.3)

WINDOW (x1,y1)-[STEP](x2,y2)

definiert Koordinatensystem des Grafikbildschirmes
(x1,y1): Koordinaten links unten
(x2,y2): Koordinaten rechts oben

Textausgabe im Grafikmodus

OPEN "GRP:"AS[#]dateinummer eröffnet die Ausgabedatei

PRINT #dateinummer,[USING format;]ausgabeliste
schreibt Daten in einem bestimmten Format in eine durch OPEN geöffnete Datei

CLOSE [[#]dateinummer][,...] schließt die Ausgabedatei

7. Speichern und Laden von Daten

Sequentielle Dateien Nutzung für Kassette und Diskette)

BLOAD "[gerät:]dateiname"[,{R|S}][,versatz]
lädt angegebenen Speicherbereich vom angegebenen Gerät (S in Video-RAM, nur für Diskette)

BLOAD "[gerät:]dateiname",Z[,versatz]
lädt den Zeichensatz vom angegebenen Gerät (nur für Diskette)

BSAVE "[gerät:]dateiname",anfadr,endadr[, (startadr|S)]
speichert angegebenen Speicherbereich auf angegebenes Gerät (S aus Video-RAM, nur für Diskette)

BSAVE "[gerät:]dateiname",zeichennr1, zeichennr2,Z
speichert den Zeichensatz auf angegebenes Gerät (nur für Diskette)

CLOSE [*][dateinummer][,dateinummer]...
schließt Datei, die mit OPEN geöffnet wurde

K=EOF (dateinummer) ergibt nach vollständigem Lesen einer Datei -1, sonst 0

INPUT #dateinummer,var[,var]...
liest Daten von einer durch OPEN geöffneten Datei und ordnet sie den Variablen der Variablenliste zu

X\$=INPUT\$(n,[#]dateinummer) liest n Zeichen von der angegebenen INPUT-Datei in eine Zeichenkettenvariable

LINE INPUT #dateinummer,var liest Daten von einer durch OPEN geöffneten Datei und ordnet sie den Variablen zu, Datenendezeichen ist RETURN

MAXFILES = ausdruck gibt Anzahl von Dateien an, die gleichzeitig in einem Programm eröffnet werden können

OPEN "[gerät:]dateiname" [FOR modus] AS [#]dateinummer [LEN=satzlänge]
eröffnet Datei
modus (nur sequentielle Dateien):
- INPUT sequent. Eingabedatei
- OUTPUT sequent. Ausgabedatei
- APPEND sequent. Ausgabedatei fortsetzen
satzlänge (nur Direktzugriffsdateien)
- Wert von 1 bis 256

PRINT #dateinummer,ausgabeliste
schreibt Daten in eine durch OPEN eröffnete Datei

PRINT #dateinummer,USING format;ausgabeliste
schreibt Daten im angegebenen Format in eine durch OPEN eröffnete Datei

Dateien mit direktem Zugriff (nur mit Diskette)

X#=CVD(8-byte-zeichenkette) konvertiert 8-byte-Zk in 8-byte-Zahl

I%=CVI(2-byte-zeichenkette) konvertiert 2-byte-Zk in 2-byte Zahl

A!=CVS(4-byte-zeichenkette) konvertiert 4-byte-Zk in 4-byte-Zahl

FIELD [#]dateinummer,feldbreite AS zeichenkettenvar[,...]
vereinbart Pufferspeicher für Direktzugriffsdateien

GET [#]dateinummer[,satznummer]
liest Satz von Direktzugriffsdatei in den Übergabebereich

N=LOC(dateinummer) zeigt die Nummer des zuletzt gelesenen oder geschriebenen Satzes an

N=LOF (dateinummer) zeigt Recordanzahl im aktuellen Dateibereich (Extent) an

LSET zeichenkettenvar=zeichenkette
trägt Variable linksbündig ein

X\$=MKD\$(8-Byte-zahl) konvertiert 8-Byte-Zahl in 8-byte-Zk

I\$=MKI\$(2-Byte-zahl) konvertiert 2-Byte-Zahl in 2-byte-Zk

A\$=MKS\$(4-Byte-zahl) konvertiert 4-Byte-Zahl in 4-Byte-Zk

PUT [#]dateinummer[,satznummer]
schreibt Satz aus dem Übergabebereich auf Direktzugriffsdatei

RSET zeichenkettenvar=zeichenkette
trägt Variable rechtsbündig ein

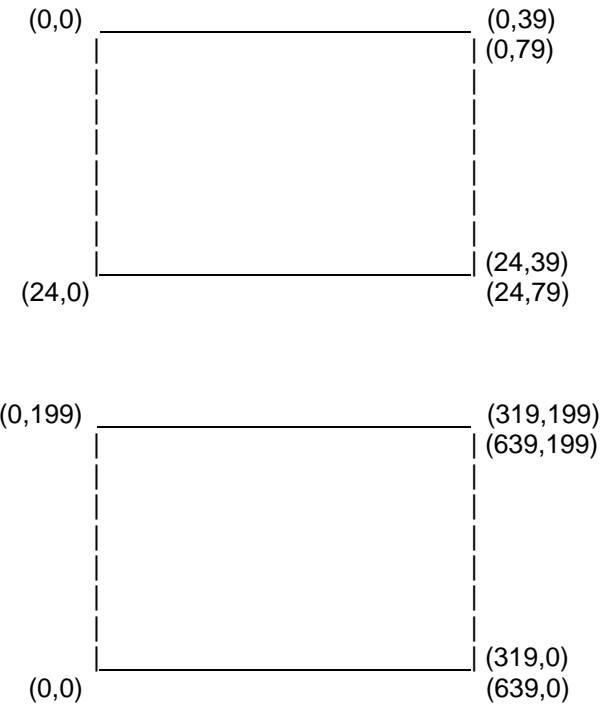
A=VARPTR(#dateinummer) liefert Adresse des File-Control-Blockes der angegebenen Datei

8. Hardwareorientierte Anweisungen und Funktionen

DEFUSR [x]=startadresse	legt Startadresse vom x-ten Maschinen-codeprogramm fest
I%=INP(portadresse)	liest Daten eines E/A-Ports
OUT portadresse,ausdruck	schickt ein Byte zum genannten E/A-Port
I%=PEEK(adresse)	liest Inhalt einer Speicheradresse (1 Byte)
POKE adresse,ausdruck	schreibt ein Byte auf die Adresse
Z=USR[x](argument)	liefert Ergebnis des x-ten Maschinencode-programms, das mit einer durch DEFUSR... definierten Adresse beginnt
I%=VARPTR(var)	liest Adresse von Daten, die einer Variablen zugeordnet sind
I%=VDEEK(adresse)	liest Adresse im Bildspeicher (2 Bytes)
VDOKE adresse,ausdruck	schreibt 16-Bit-Wert (0,...,65535) in den Bildspeicher
WAIT portadresse,ausdruck1[,ausdruck2]	wartet auf definierte Signaleingabe

9. SCREENs und Farbcodierungen

SCREENs



Grafik

Farbcode für SCREEN 0,1,8,9 (Text) und SCREEN 5 (Grafik)

0	schwarz	8	dunkelgrau
1	dunkelblau	9	blau
2	dunkelgrün	10	grün
3	grünblau	11	hellblau
4	dunkelrot	12	rot
5	dunkelpurpur	13	purpur
6	ocker	14	gelb
7	grau	15	weiß

Farbpaletten für SCREEN 2 und 3 (Grafik)

Farbe	Palette 0	Palette 1
0	Hintergrundfarbe, (wählbar)	Hintergrundfarbe, (wählbar)
1	dunkelgrün	grünblau
2	dunkelrot	dunkelpurpur
3	ocker	grau