

YOUR COMPUTER ISSUE 5

HATCH FILL

1. Definir como UDG la trama de relleno a utilizar.
 2. Crear la figura a rellenar.
CIRCLE 50,50,40
 3. Elegir un punto situado en su interior :
PLOT INVERSE 1 : X,Y (coordenadas)
 4. Efectuar un fill de la figura con tinta.
RANDOMIZE USR 64000
 5. Rellenar la zona rellenada con la trama definida anteriormente.
RANDOMIZE USR 58000
 6. Si no resultase el efecto deseado teclear de nuevo :
RANDOMIZE USR 58000
- y redefinir un nuevo UDG, tras ello:
RANDOMIZE USR 58000

Si se desea utilizar la rutina separadamente de la demostración que incluye la cinta cargar los dos bloques de c.m. con :

CLEAR 57999 : LOAD "fill1" CODE 58000 -f9- : LOAD "fill2" CODE 64800

WINDOS

(CODIGOS DE CONTROL)

- CHR\$ 0; CHR\$ n; selecciona ventana n (de 0 a 7)
- CHR\$ 1; CHR\$ tl; CHR\$ tly; CHR\$ brx; CHR\$ bry; define las dimensiones de la ventana (esquinas superiores/inferiores).
- CHR\$ 2; CHR\$ n; número de scrolls a efectuar en la ventana anteriormente definida.
- CHR\$ 3; CHR\$ n; número de scroles a izquierda.
- CHR\$ 4; CHR\$ n; número de scroles a derecha.
- CHR\$ 5; CHR\$ n; número de scroles hacia arriba.
- CHR\$ 6; CHR\$ n; número de scroles hacia abajo.
- CHR\$ 7; CHR\$ byte; CHR\$ value ; pkeado en el mapa de la ventana. El mapa tiene 45 bytes numerados de 0 a 44.
- CHR\$ 8; retroceso del cursor.
- CHR\$ 9; avance del cursor.
- CHR\$ 10; cursor abajo.
- CHR\$ 11; cursor arriba.
- CHR\$ 12; borrar.
- CHR\$ 13; nueva línea.
- CHR\$ 14; CHR\$ rutina + modo; CHR\$ x; CHR\$ y; comando de plot.
- CHR\$ 15; COPY de pantalla en impresora tipo ZX.
- CHR\$ 16; CHR\$ n; define tinta de texto.
- CHR\$ 17; CHR\$ n; define color del papel.
- CHR\$ 18; CHR\$ n; define flash.
- CHR\$ 19; CHR\$ n; define brillo.
- CHR\$ 20; CHR\$ n; define valor de OVER.
- CHR\$ 21; CHR\$ n; define valor de INVERSE.
- CHR\$ 22; CHR\$ X; CHR\$ y; equivalente a la instrucción AT.
- CHR\$ 23; CHR\$ n; cambia las coordenadas como TAB.
- CHR\$ 24; CHR\$ v; CHR\$ n; cambia color de tinta (viejo/nuevo).
- CHR\$ 25; CHR\$ v; CHR\$ n; cambia color de papel (viejo/nuevo).

CHR\$ 26; CHR\$ n; brillo de la actual ventana (sí/no).
CHR\$ 27; CHR\$ n; flash de la actual ventana (sí/no).
CHR\$ 28; CHR\$ a; CHR\$ h; define ancho y alto de los caracteres.
CHR\$ 29; llamada a las rutinas de Windos.
CHR\$ 30; cursor al principio.
CHR\$ 31; borra la ventana en tratamiento.

DANGEROUS GARDEN.

La radiactividad ha convertido el jardín en una odisea, libérate de las mariposas, avispas, arañas y culebras.

TYPEWRITER.

Tu ordenador es capaz de ser una eficaz máquina de escribir que incluso puede cambiar de tipo de letras.

WINDOS.

Una serie de rutinas que os ayudarán a crear desde su particular « Basics » extraordinarios efectos habituales del c.m.

TIMBER.

Toda una aventura de tala y transporte de árboles que puede hacerte inmensamente rico.

HATCH FILL.

La utilización de tramas para relleno de superficies aumenta el atractivo de las representaciones gráficas.

GARANTIA DE CALIDAD

Si encontrase algún defecto de fabricación en esta cassette, envíenosla junto con este cupón.

NOMBRE _____
DIRECCION _____
CIUDAD _____ C.P. _____
PROVINCIA _____ Teléfono _____

SINTAX, s.a.

Paseo de la Castellana 268, 28046 Madrid Tel. (91) 733 27 99)

