

CURVE

CURVE trace un arc de cercle

SYNTAXE : CURVE X,Y, RX,RV, A1,A2

CURVE trace un arc de cercle ou d'ellipse dont le centre a pour coordonnées X,Y.

Les rayons de courbure de l'arc sont RX et RV.

A1 et A2 déterminent quelle portion du cercle va constituer l'arc.

A1 indique l'angle où va commencer l'arc, A2 indique l'angle auquel va s'arrêter l'arc.

Les angles exprimés en degré correspondent aux valeurs suivantes de A1 et A2 :

0 degré	→ A1=0
90 degrés	→ A1=10
180 degrés	→ A1=20
270 degrés	→ A1=30
360 degrés	→ A1=40

EXEMPLE : CURVE 160,100,50,0,10 trace une portion d'un cercle de centre un point de coordonnées (160,100), de rayon 50. L'arc commence à 0 (0 degré) et se termine à 10 (50 degrés). On trace donc un quart de cercle.

CURVE 160,100,10,20,0,20 trace une portion d'ellipse. L'arc commence à 0 (0 degré) et se termine à 20 (180 degrés). Il s'agit donc d'une demi ellipse supérieure.

NOTE : Les valeurs de A1 et A2 peuvent varier en continu de 0 à 40.

GESTION DES SPRITES.

A l'initialisation, EXTRATOOL vous a demandé combien de sprites vous voulez définir.

En fonction de ce nombre, EXTRATOOL a réservé de la place pour que le programme BASIC ne déborde pas sur les dessins des sprites.

Il ne vous sera alors pas possible de définir plus de sprites que le nombre que vous avez donné (un maximum de 8 sprites sont définissables). Vous avez la possibilité d'utiliser des sprites en mode TEXI ou MIRE.

SDATA

SDATA sert à dessiner un sprite

SYNTAXE : SDATA 88888888888888888888888888888888

SDATA doit être suivi de 24 caractères binaires. La suite de 21 instructions SDATA constitue la forme du sprite.

EXEMPLE : Dessin d'un ballon à air chaud.

```
1001 SDATA 000000000111111100000000
1002 SDATA 000000011111111110000000
1003 SDATA 000001111111111110000000
1004 SDATA 000001111000111110000000
1005 SDATA 000011101110011111000000
1006 SDATA 000011101111111111000000
1007 SDATA 000011101110011111000000
1008 SDATA 000001111000111110000000
1009 SDATA 000001111111111111000000
1010 SDATA 000001111111111111000000
1011 SDATA 0000010111111111101000000
1012 SDATA 000000101111111101000000
1013 SDATA 0000000100111111001000000
1014 SDATA 000000010011100100000000
1015 SDATA 000000001001110010000000
1016 SDATA 000000001001001000000000
1017 SDATA 000000000100100100000000
1018 SDATA 000000000111100000000000
1019 SDATA 000000000011110000000000
1020 SDATA 000000000111100000000000
1021 SDATA 000000000011100000000000
```

NOTE 1 : Il est nécessaire de mettre les instructions SDATA au début d'une ligne, et de ne mettre qu'elle sur la ligne.

Il faut également mettre 21 lignes d'instruction SDATA pour chaque sprite.

NOTE 2 : Les instructions SDATA sont lues par le programme comme des REM. Ces instructions ne servent que lors de l'emploi de l'instruction SCOPY.