

TABLE DES COULEURS

TABLE DES NOTES

| Couleur | CODE | NOTE | CODE |
|-------------|------|--------------|------|
| Noir | 0 | DO | 1 |
| Blanc | 1 | DO # | 2 |
| Rouge | 2 | RE | 3 |
| Jaune | 3 | RE # | 4 |
| Vert | 4 | MI | 5 |
| Bleu | 5 | FA | 6 |
| Orange | 6 | FA # | 7 |
| Marron | 7 | SOL | 8 |
| Rouge clair | 8 | SOL # ou LAB | 9 |
| Gris 1 | 9 | LA | 10 |
| Gris 2 | 10 | LA # ou SIB | 11 |
| Vert clair | 11 | SI | 12 |
| Bleu clair | 12 | | |
| Gris 3 | 13 | | |
| | 14 | | |
| | 15 | | |

LISTE DES INSTRUCTIONS

- Commandes Graphiques

- Hires (sans paramètre)
- Multi (sans paramètre)
- Ink Col
- Text (sans paramètre)
- Micolor [coul 1] , [coul 2] , X0 , Y0 , LX , LY
- Micolor [coul 1] , [coul 2] , X0 , Y0 , LX , LY
- Set X,Y
- Set X1 , Y1 TO X2 , Y2
- Set X1 , Y1 TO X2 , Y2 TO X3 , Y3 TO X4 , Y4 ...
- RESET X,Y
- Repeat X1 , Y1 TO X2 , Y2
- Repeat X1 , Y1 TO X2 , Y2 TO X3 , Y3 TO X4 , Y4 ...
- Fill X,Y
- Write X,Y , CX,CY , "Texte ou variable à écrire"
- Square X1,Y1 , LX,LY
- Scale X,Y
- Circle X,Y , RX,RV
- Curve X,Y , RX,RV , A1,A2

- Commandes Gestion de sprites

- SOATA BB8 BB
- SCOPY NB , NL
- SCOPY #NB , NL
- SPRITE NS , NB , COUL , MOH , XEXP , YEXP , PRI
- SPRITE NS , #NB , COUL , MOH , XEXP , YEXP , PRI
- SOFF NS

- PLACE NS , X , Y
- SCOLL (NS)
- BCOLL (NS)
- SCOLOR [coul 1] , [coul 2]
- Commandes Sonores
- VOL V
- VOICE MV , A , D , S , R , MOD , PULS
- SOUND NV , NO
- MOATA NO1 , DU1 , NO2 , DU2 , NO3 , DU3 , ...
- MOOPY NL
- PLAY (sans paramètre)
- MUAIT (sans paramètre)
- Instructions Basic supplémentaires
- Repeat : [Instructions] : Until condition
- While condition : [Instructions] : Wend
- PROC SPROG
- ENDPROC (sans paramètre)
- CALL SPROG
- JUMP SPROG
- Key NT , "Texte"
- Show (sans paramètre)
- Merge np , "nprog"
- Copy (sans paramètre)
- Stopoff (sans paramètre)
- Stopon (sans paramètre)