

clearz

Fonction : clearz efface une zone à l'écran.

Syntaxe : clearz n1 [to n2]
avec n1,n2 comme numéro d'identification.Utilisation : clearz peut être utilisé pour effacer le contenu
d'un tableau sans effacer le tableau lui-même, et ceci
avant une nouvelle saisie.

Exemple : clearz 2

carget

Fonction : carget attend l'appui d'un caractère au clavier.

Syntaxe : carget a\$ [, l, c]

avec a\$: chaîne contenant les caractères permis.
l,c : (facultatif) position dans l'écran où le
curseur doit apparaître.

Utilisation : carget remplace la fameuse ligne BASIC :

100 get a\$: if a\$="" then 100

et ajoute beaucoup de caractéristiques.

100 carget "abc"

arrêtera l'exécution du programme tant que l'une des touches
a , b , c ne sera pas appuyées.Après un "carget", les variables ok et zo prennent les
valeurs suivantes.ok - pointeur de position dans la chaîne du caractère
choisi : a = ok=1, b = ok=2, c = ok=3
zo - Valeur ASCII du caractère choisi.

a = zo=65, b = zo=66, c = zo=67)

Exemple : BASIC

100 get a\$:if a\$="" then 100
110 if a\$="A" then gosub 1000:goto200
120 if a\$="B" then gosub 2000:goto200
130 if a\$="C" then gosub 3000:goto200
140 if a\$="Z" then gosub 4000:goto200
150 goto 100
200 rem :::::the program goes on:::

THE TOOL

100 carget"abcz"
110 on ok then gosub 1000,2000,3000,4000
200 rem :::::the program goes on:::

Note:

Si a\$ est vide (a\$=""), tous les caractères sont acceptés.

100 carget ""

Si vous utilisez les paramètres l et c , vous pouvez
régler la vitesse de flash du curseur en faisant un
poke 703,n ou n est la vitesse (normal = 100)