

SCOPY

SCOPY lit les instructions SOATA et les copie dans un tampon réservé à cet effet.

SYNTAXE : SCOPY NB , NL en mode TEXT
SCOPY #NB , NL en mode HIRES

NB est le numéro du bloc où va être copié le sprite. Si vous avez décidé de définir 4 sprites lors de l'initialisation, alors NB peut varier de 1 à 4.

NL est le numéro de ligne où commence les instructions SOATA.

SPRITE

SPRITE définit les paramètres pour d'un sprite.

SYNTAXE : SPRITE NS, NB, COUL, MOH, XEXP, YEXP, PRI en mode TEXT
SPRITE NS, #NB, COUL, MOH, XEXP, YEXP, PRI en mode HIRES.

NS est le numéro du sprite. Ce nombre peut varier de 1 à 8.

NB est le numéro du bloc où a été copié le sprite par l'instruction SCOPY. Si vous avez décidé de définir 4 sprites lors de l'initialisation, alors NB peut varier de 1 à 4.

COUL est la couleur du sprite.

MOH indique si le sprite est en mode multicolore ou s'il est simplement monochrome. (0=monochrome, 1=multicolore)

XEXP indique si le sprite double sa taille horizontale (0=non, 1=oui)

YEXP indique si le sprite double sa taille verticale (0=non, 1=oui)

PRI indique si le sprite est affiché devant ou derrière le décor (0=devant, 1=derrière)