

SOFF

SOFF éteint un sprite de l'écran.

SYNTAXE : SOFF NS

NS est le numéro du sprite (1-8)

NOTE 1 : Le sprite sera rallumé par l'instruction PLAGE

NOTE 2 : Sans paramètre, éteint tous les sprites.

NOTE 3 : Les sprites sont différents en mode TEXT et HIRIS, ils seront éteints lors du passage d'un mode à l'autre.

PLAGE

PLAGE positionne un sprite sur l'écran

SYNTAXE : PLAGE NS, X, Y

NS est le numéro du sprite à déplacer (1-8)

X et Y sont les coordonnées de l'endroit où va être affiché le sprite.

X varie de 0 à 511, Y varie de 0 à 255.

NOTE 1 : Les coordonnées X, Y utilisées pour positionner le sprite ne sont pas les mêmes que les coordonnées de l'écran graphique. Ceci permet de faire disparaître les sprites sur les côtés de l'écran.

NOTE 2 : PLAGE rallume un sprite éteint par l'instruction SOFF.