

hcopy

Fonction : hcopy copie une image écran texte sur l'imprimante

Syntaxe : hcopy

sans paramètres.

Utilisation : utilise l'imprimante 1515.

Exemple: Prenez un des exemples dans le générateur d'écran et ajoutez 110 hcopy.

Note :

.Poke 701,255 permet d'avoir des caractères élargis sur votre imprimante. Poke 701,0 revient au mode normal.

.Poke 702,255 permet d'avoir 9 lignes au pouce pour les caractères semi-graphiques. Poke 702,0 remet l'imprimante en mode 6 lignes au pouce.

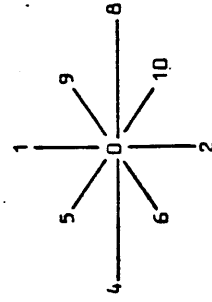
Joy(1),Joy(2)

Fonction : Joy(1) n'est pas une instruction mais une fonction BASIC dans laquelle on trouve la valeur des joysticks.

Syntaxe : Joy(1) Joy(2)

sans paramètres.

Utilisation : Cette fonction permet de lire la position d'un des deux joysticks donnant les valeurs suivantes:



bouton rouge enfoncé = 128

ajoute 128 si action + bouton

Exemple : Mettez le joystick dans le port de controle.

```

10 rem ::::dessin graphique utilisant un joystick::::::::::
11 graphic:aclear
12 x=125:y=199:ad=128:plot x,y,1
20 cd=joy(1):ad=cd
30 if cd=0 then 20
  0 if ad 128 then plot x,y,0
50 if cd 128 then cd=cd-128
60 on cd gosub 110,120,100,140,150,160,100,180,190,200
70 plot x,y,1:goto 20
100 return
110 y=y+1:return
120 y=y-1:return
140 x=x-1:return
150 x=x+1:y=y+1:return
160 x=x-1:y=y-1:return
180 x=x+1:return
190 x=x+1:y=y+1:return
200 x=x+1:y=y-1:return
  
```

Note : 1) Utilisé avec les instructions graphiques, la fonction Joy(n) permet une programmation facile pour dessiner des objets sur l'écran graphique.