

Bildschirm löschen mit Lücke

Manchmal möchte man den Bildschirm teilweise löschen. Dieses Programm für den Atari 400 läßt die oberen beiden Zeilen bestehen

Wenn nur eine Zeile unversehrt bleiben soll, muß in beiden DATA-Zeilen jeweils das siebte Byte geändert werden: In Programmzeile 90 muß dort 40 und in Zeile 100 muß dort 162 stehen. Das Programm kann mit A=USR (1600) aufgerufen werden.

```
PROGRAMM *** LOESCH-ROUTINE ***
10 DIM Z(42)
20 FOR I=1 TO 42
30 READ Z(Z(I))-Z
40 NEXT I
50 CLOSE #1:OPEN #1,0,0,"D-LOESCH"
60 FOR I=1 TO 42
70 PUT #1,Z(I)
80 NEXT I:CLOSE #1
90 DATA 104,162,3,165,88,105,80,133,204,165,89,133,205,169,0,160,0,145,204,200,200,251
100 DATA 230,205,202,200,246,162,110,145,204,200,202,206,250,96,204,200,202,206,250,96
EINBAU DER LOESCH-ROUTINE IN EIN BASIC-PROGRAMM
17 OPEN #1,4,0,"D-LOESCH":FOR I=1 TO 42:GET #1,X:POKE 1599+I,X:NEXT I:CLOSE #1
AUFRUF DER LOESCH-ROUTINE DURCH 'A=USR(1600)'
```