

MAT AREA <count>, <array>: Disegna un poligono pieno prendendone i vertici dal dato array.

MAT DRAW <count>, <array>: Disegna una linea prendendone i vertici dal dato array.

MAT SOUND <array>: Destina il dato array al genio della musica.

PATTERN <plane>, <array>: Setta il tipo di riempimento.

PEEK_B (<address>): Restituisce un valore a 8 bit al dato indirizzo.

PEEK_L (<address>): Restituisce un valore a 32 bit al dato indirizzo.

PEEK_W (<address>): Restituisce un valore a 16 bit al dato indirizzo.

POKE_B (<address>, <data>): Inserisce un valore a 8 bit al dato indirizzo.

POKE_L (<address>, <data>): Inserisce un valore a 32 bit al dato indirizzo.

POKE_W (<address>, <data>): Inserisce un valore a 16 bit al dato indirizzo.

RGB <reg>, <r>, <g>, : Setta la

palette dei colori alle proporzioni di rosso, verde e blu specificate.

SSHAPE <x1, y1>, <x2, y2>, <array>: Salva un raster in un dato array.

STATUS= <variable>: Tiene il valore restituito da ciascuna chiamata al TOS, GEM, VDI e AES.

XBIOS <function>[, <arglist>]: Fornisce una chiamata di sistema operativo all'XBIOS.

Naturalmente i programmi che in passato adoperavano qualsiasi delle parole indicate in un qualsiasi modo che non fosse come parole riservate, vanno riscritti per funzionare con l'ST Basic © 1987.

Qualsiasi sintassi che richiede una serie di paia di x,y viene indicata con un punto e virgola (;) tra le paia per migliorarne la leggibilità, anche se la vecchia sintassi funziona comunque.

SYSTAB è ora un array di interi a 2 byte. Gli accessi a SYSTAB vengono fatti come ad elementi di array il cui indice è la metà del precedente offset: ad esempio, SYSTAB+6 diventa SYSTAB(3).

INP usato con -1 non restituisce sempre un numero negativo; comunque restituisce sempre un numero non-zero.

Il punto (.) non può essere più utilizzato in nomi di variabili e keyword; va sostituito con un carattere di underscore (_).

Integrando queste indicazioni con le istruzioni che avete già, potrete utilizzare l'ST Basic '87 senza problemi. Lo stesso ST Basic '77 è disponibile gratuitamente tramite BBS ST Log allo 02/66010079.

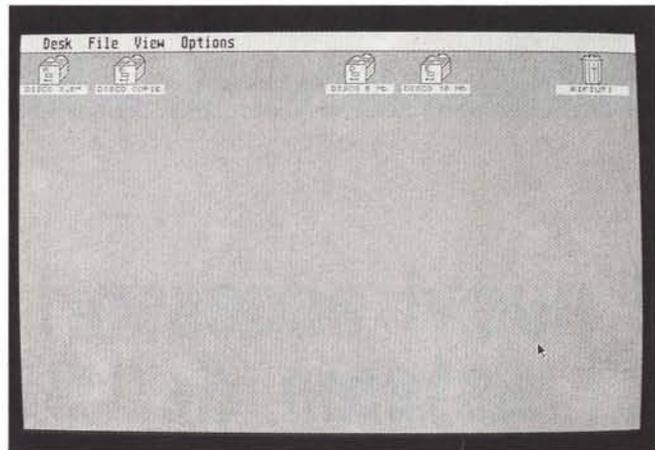
Personalizziamo il Desktop dell'ST

Ogni volta che accendiamo il nostro ST veniamo salutati dalle icone dei drive e del cestino dei rifiuti con sottostanti nomi in Inglese, anzi in Inglese-Americano visto che Trash è un vocabolo al quale i veri inglesi preferiscono Litter. Se siete stanchi di questi nomi in lingua straniera e volete italianizzare per quanto è possibile il sistema di Desktop (perdonatemi se io stesso faccio un uso così esteso dell'Inglese) seguite le semplici e brevi istruzioni che seguono.

Premetto che non è possibile tradurre tutte le scritte che compaiono sull'ST dal momento che oggi il suo sistema operativo è su ROM (ROM TOS e Blitter TOS); maggiori possibilità in questo senso offriva la versione su disco (RAM TOS) ma era decisamente più scomoda da usare. Una complessa possibilità residua è quella di leggere il contenuto delle ROM con un programma adatto o un programmatore di EPROM, modificarlo rispettando gli spazi per le parole o frasi, magari giocando un po' sugli spazi bianchi, e riscrivere il tutto su altrettante EPROM. Se il lavoro è pulito non dovrebbero esserci problemi.

Coloro i quali non vogliono imbarcarsi in operazioni del genere potranno comunque cambiare i nomi delle icone del Desktop. Le parole scritte sotto le icone dei drive che solitamente portano le scritte FLOPPY DISK possono essere modificate selezionando l'icona del drive desiderato (un click) e dando il comando Install Disk Drive... del menu

Ecco un esempio di desktop personalizzato; sono presenti anche le icone relative alle partizioni di un eventuale hard disk.



E questo è il relativo file ASCII; si noti la linea che inizia con @T.

```
#a000000
#b001001
#c7770007000600070055200505552220770557075055507703111103
#d
#e 98 03
#f 00 00 0a 01 1d 0f 00 e
#0 00 00 28 04 1c 00 00 e
#1 00 00 20 0e 10 0a 00 e
#2 00 00 0a 01 24 17 00 e
#3 07 00 00 ff e DISCO 10 Mbe e
#4 06 00 00 ff d DISCO 5 Mbe e
#5 00 00 00 ff a DISCO 3.5M e
#6 00 01 00 ff b DISCO COPIE e
#7 05 00 00 ff c DISCO 5 Mbe e
#8 00 03 02 ff RIFIUTIE e
#9 ff 04 e *.ME
#a ff 01 e *.MO
#b 03 ff *.APPE e
#c 03 ff *.PRGE e
#d 03 04 *.TOS e
#e 03 04 *.TTPE e
- END OF FILE -
```