

## Basic-256



### Занимательные программы со строковыми функциями

1. Определение ASCII-кодов клавиш.

```
print "Нажмите клавишу и узнайте её код"
rem Цикл, который будет работать, пока не нажмут клавишу Esc (код 16777216)
While (key<>16777216)
rem Считывание кода нажатой клавиши
  a = key
  if a<>0 then print a
End While
```

2. Определение символов по ASCII-кодам. Распечатка таблицы.

```
for J = 33 to 90
  print J;
  print " ";
  print CHR(J)
  pause 1
next J
```

3. Слово задом наперёд.

```
cls
input "Введите слово",S$
N = LENGTH(S$)
X$=""
for I = 0 to N - 1
  X$ = X$ + MID(S$, N-I, 1)
next I
print " ";
print X$
```

4. Рисующая управляемая точка. Управление точкой задаётся клавишами X, Y, V, W. Останов программы – клавиша Z.

```
clg rem Очистка окна графического вывода
print "Управляйте ричующей точкой стрелками"
print "Задайте координаты начальной точки"
input "X=", X
input "Y=", Y
color blue
do
  plot(X, Y)
  A=0
  while (A=0)
    A=key
  end while
  if A=16777235 then Y=Y-1 rem Вверх
  if A=16777237 then Y=Y+1 rem Вниз
  if A=16777236 then X=X+1 rem Вправо
  if A=16777234 then X=X-1 rem Влево
until (A=16777216) rem Пока не нажата Esc
```

5. Падающие буквы.

```
cls
input "Введите строку",A$
color white
rect 0,0,graphwidth,graphheight
color red
font "Arial",20,75
text 10,10,A$
pause 1
N=LENGTH(A$)
for I=1 to N
for J=10 to 250 step 10
    text 10+18*(I-1),J,MID(A$,I,1)
    pause 1
    color white
    text 10+18*(I-1),J,MID(A$,I,1)
    color red
next J
next I
```