

Sprites Alive para CPCBasic

La librería SpritesAlive.bas proporciona el interfaz necesario para utilizar las rutinas incluidas en la utilidad Sprites Alive bajo el lenguaje CPCBasic.

Para utilizarla es necesario tener en cuenta los siguiente puntos:

- Para cargar las rutinas de Sprites Alive y activarlas se debe utilizar el nuevo comando SP_LOAD (sin argumentos).
- Todos los comandos RSX de Sprites Alive se pueden utilizar bajo CPCBasic, con los mismos nombres de las órdenes RSX pero con el prefijo SP_, para evitar duplicidad con las órdenes de la librería estándar, por ejemplo |CLS, que es SP_CLS bajo CPCBasic.
- Las órdenes bajo CPCBasic no necesitan la coma tras el comando que sí necesitan los RSX. Por ejemplo |SPUT,0,100,50 se usa como SP_SPUT 0,100,50 bajo CPCBasic.
- Algunas órdenes de Sprites Alive que admiten diferente número de parámetros para realizar diversas funcionalidades se han desdoblado en varias órdenes de la librería Sprites Alive para CPCBasic. Estas órdenes son:

Orden RSX	Número argumentos	Orden para CPCBasic
MISSHIT	1	MISSHIT
MISSHIT	2	MISSHITTYPE
MOVE	1	SP_MOVE
MOVE	2	SP_MOVERANGE
REPORT	1	SP_REPORT
REPORT	3	SP_REPORTRANGE
SPUT	1	SP_SPUTUNIQUE
SPUT	2	SP_SPUTRANGE
SPUT	3	SP_SPUT

Para utilizar este interfaz es necesario:

- En el programa fuente CPCBasic utilizar la sentencia siguiente, teniendo el archivo SpritesAlive.bas en la misma carpeta que el programa fuente:

include "SpritesAlive.bas"

- Antes de utilizar las órdenes de Sprites Alive es necesario cargar las rutinas y activarlas con la orden SP_LOAD.
- En el momento de ejecutar el programa sobre un Amstrad real o sobre un emulador, en la unidad A del Amstrad o emulador se debe tener el disquete de Sprites Alive, o simplemente un disquete con el archivo SPRITE.1 que se encuentra en la cara A de Sprites Alive. Este fichero es el que se carga al utilizar la orden SP_LOAD.

Es **muy importante** tener en cuenta que el programa ejecutable, que para evitar problemas con las expresiones que utilizan valores de coma flotante debería comenzar a partir de la dirección #4000 (16384), no se solape con las rutinas de Sprites Alive que se cargan a partir de la dirección #7000. Se cuenta con unos 12KB para el programa binario CPCBasic, pero esta cantidad se ve disminuida cuando se cargan los gráficos con la orden SP_DRAW o se crean con SP_DGET, ya que con ellas la dirección final para el código binario de CPCBasic baja de #7000 tanto como ocupen los gráficos. Para saber hasta que dirección puede ocupar el código binario del programa CPCBasic se debe utilizar la orden SP_SMEM, que indica a partir de qué dirección se encuentra la memoria ocupada por los gráficos.

A continuación se listan los ejemplos que vienen en el disquete de Sprites Alive, en el formato Basic original y convertidos para CPCBasic. Estos ejemplos se han reescrito omitiendo cualquier operación con valores reales, así que se pueden compilar a partir de la dirección #170 (368) con el comando:

CPCBasic.exe <archivo fuente CPCBasic> /6128 /org=368

Otros programas que necesiten directa o indirectamente el uso de valores en coma flotante deben compilarse con la opción /org=16384, con el necesario cuidado de no solapar la zona de gráficos como se indicaba en los párrafos previos.

En los ejemplos se utiliza una función RND%, diferente de la función RND! de la librería estándar de CPCBasic. Esta nueva función devuelve un valor entero entre 0 y 32767. El código de esta función es el siguiente, y se puede poner al principio de cada ejemplo o en un fichero de librería que se incluya en cada ejemplo:

```
DEF FN RND% = _
"CALL #BD0D" + _
"LD BC,#AAAA" + _
"SBC HL,DE" + _
"LD A,H" + _
"ADC A,C" + _
"AND #7F" + _
"LD H,A" + _
"LD A,L" + _
"ADC A,B" + _
"LD L,A" + _
"LD (_RND_INT+4),HL" + _
"LD HL,_RND_INT+4" + _
"RET"
```

Ejemplo 1:

```
REM 10 ' TANK DEMO (DEMO1)
REM 20 '
REM 30 ' GLENCO SOFTWARE 25 SEPTEMBER 1989
REM 40 '
REM 50 MEMORY &2F00:|ERASE:|DRAW,"DEMOA":MODE 0:LOCATE 5,1:PRINT"TANK DEMO"
REM 60 A%=0:|MISSTYPE,0,40:|MISSDELAY,0,14:|MISSDIST,25:|BULLET,0,3,12
REM 70 |MISSILE,32,0,4,7,0,4:|MISSILE,33,0,12,5,4,4:|MISSILE,34,0,14,-4,4,0
REM 80 |MISSILE,35,0,14,-14,4,-4:|MISSILE,36,0,4,-19,0,-4
REM 90 |MISSILE,37,0,-5,-15,-4,-4:|MISSILE,38,0,-6,-4,-4,0:|MISSILE,39,0,-4,6,-4,4
REM 100 |SGET,0,32:|STIX,63:|XEDGE,0,4:|YEDGE,0,2:|SGET,2,41:|COLLIDE,2,1
REM 110 |SPUT,2,140,20:|REPON,2:|SEQUENCE,0,32,32,39,39,38,38,37,37,33,33,34,34,35,35,36,36
REM 120 |ANIMATE,0,0:|STIXSPEED,1,1,1,1:|SPUT,0,80,100:|SOUND,0,135,1,0,100,31,15,5
REM 130 ENV 1,15,-2,1:|COLOUR:|SOUND,1,135,2,0,10,15,0,120
REM 140 |SATTR,0,1,0:|SATTR,2,2,1:ENV 2,15,1,1,40,0,1,15,-1,7
REM 150 |MOVEALL:|MISSHIT,0,@A%:IF A%=255 THEN 150
REM 160 |EXPLODE,2,50,10,50,0
REM 170 X=RND(8)*140:Y=RND(4)*170+20:|SPUT,2,X,Y:|COLLTEST,2,@A%
```

```

REM 180 IF A%=0 THEN |SPUT,2:GOTO 170 ELSE GOTO 150

' TANK DEMO (DEMO1)
'
' GLENCO SOFTWARE 25 SEPTEMBER 1989
'
CHAIN "CPCBasic.bas"
CHAIN "SpritesAlive.bas"
DEFINT A-Z
DIM a,x,y
SP_LOAD
SP_ERASE:SP_DRAW "DEMOA":MODE 0:LOCATE 5,1:PRINT"TANK DEMO"
SP_MISSTYPE 0,40:SP_MISSEDELAY 0,14:SP_MISSDIST 25:SP_BULLET 0,3,12
SP_MISSILE 32,0,4,7,0,4:SP_MISSILE 33,0,12,5,4,4:SP_MISSILE 34,0,14,-4,4,0
SP_MISSILE 35,0,14,-14,4,-4:SP_MISSILE 36,0,4,-19,0,-4
SP_MISSILE 37,0,-5,-15,-4,-4:SP_MISSILE 38,0,-6,-4,-4,0:SP_MISSILE 39,0,-4,6,-4,4
SP_SGET 0,32:SP_STIX 63:SP_XEDGE 0,4:SP_YEDGE 0,2:SP_SGET 2,41:SP_COLLIDE 2,1
SP_SPUT 2,140,20:SP_REPON 2:SP_SEQUENCE 0,32,32,39,39,38,38,37,37,33,33,34,34,35,35,36,36
SP_ANIMATE 0,0:SP_STIXSPEED 1,1,1,1:SP_SPUT 0,80,100:SP_SOUND 0,135,1,0,100,31,15,5
ENV 1,15,-2,1:SP_COLOUR:SP_SOUND 1,135,2,0,10,15,0,120
SP_SATTR 0,1,0:SP_SATTR 2,2,1:ENV 2,15,1,1,40,0,1,15,-1,7
LINEA150:
SP_MOVEALL:SP_MISSHITTYPE 0,@a:IF a=255 THEN GOTO LINEA150
SP_EXPLODE 2,50,10,50,0
LINEA170:
x=RND() MOD 141:y=RND() MOD 171+20:SP_SPUT 2,x,y:SP_COLLTEST 2,@a
IF a=0 THEN SP_SPUTUNIQUE 2:GOTO LINEA170 ELSE GOTO LINEA150

```

Ejemplo 2:

```

REM 10 ' BALLS DEMO (DEMO2)
REM 20 '
REM 30 ' GLENCO SOFTWARE 13-SEPT-1989
REM 40 '
REM 41 ' Demonstates edge attributes and automatic sound.
REM 42 '
REM 50 MEMORY &2F00:|ERASE:|DRAW,"DEMOA":|COLOUR:MODE 0:|SGET,16,24:a%=0
REM 60 |SGET,14,25:|SGET,15,26:|SPUT,16,10,50:|SPUT,14,72,120:|SPUT,15,130,160
REM 70 N=10:FOR I=2 TO 13:|SGET,I,N:|COLLIDE,I,3:x%=0:y%=0
REM 80 WHILE (x%=0 OR y%=0): x%=RND(8)*7-4:y%=RND(8)*7-4:WEND
REM 90 |SDIR,i,x%,y%:|REPON,I:|SPUT,I,RND(5)*145,RND(9)*180+10:|COLLTEST,I,@A%
REM 100 IF A%=0 THEN |SPUT,I:GOTO 90
REM 110 |REPOFF,I:N=N+1:IF N=14 THEN N=10:|XEDGE,I,4 ELSE IF N=11 THEN |YEDGE,I,4
REM 120 IF N=12 THEN |XEDGE,I,4:|YEDGE,I,4 ELSE IF N=13 THEN |COLLIDE,I,3:|REPON,I
REM 130 NEXT:|SOUND,0,1,0,0,30,0,9,5:|SATTR,4,4,0
REM 140 |SOUND,1,2,0,0,60,0,9,5:|SATTR,8,4,1:|SOUND,2,4,0,0,90,0,9,5:|SATTR,12,4,2
REM 150 |MOVEALL:GOTO 150

' BALLS DEMO (DEMO2)
'
' GLENCO SOFTWARE 13-SEPT-1989
'
' Demonstates edge attributes and automatic sound.
'
CHAIN "CPCBasic.bas"
CHAIN "SpritesAlive.bas"
DEFINT A-Z
DIM a,n,i,x,y
SP_LOAD
SP_DRAW "DEMOA":SP_COLOUR:MODE 0:SP_SGET 16,24
SP_SGET 14,25:SP_SGET 15,26:SP_SPUT 16,10,50:SP_SPUT 14,72,120:SP_SPUT 15,130,160
n=10:FOR i=2 TO 13:SP_SGET i,n:SP_COLLIDE i,3
LINEA80:
x=RND() MOD 8-4:y=RND() MOD 8-4:IF x=0 OR y=0 THEN GOTO LINEA80
LINEA90:
SP_SDIR i,x,y:SP_REPON i:SP_SPUT i,RND() MOD 146,RND() MOD 181+10:SP_COLLTEST i,@a
IF a=0 THEN SP_SPUTUNIQUE i:GOTO LINEA90
SP_REPOFF i:n=n+1:IF n=14 THEN n=10:SP_XEDGE i,4 ELSE IF n=11 THEN SP_YEDGE i,4
IF n=12 THEN SP_XEDGE i,4:SP_YEDGE i,4 ELSE IF n=13 THEN SP_COLLIDE i,3:SP_REPON i
NEXT:SP_SOUND 0,1,0,0,30,0,9,5:SP_SATTR 4,4,0
SP_SOUND 1,2,0,0,60,0,9,5:SP_SATTR 8,4,1:SP_SOUND 2,4,0,0,90,0,9,5:SP_SATTR 12,4,2
LINEA150:
SP_MOVEALL:GOTO LINEA150

```

Ejemplo 3:

```

REM 10 ' BIRD DEMO (DEMO3)
REM 20 '
REM 30 ' GLENCO SOFTWARE 19-SEPT-1989
REM 40 '
REM 50 ' Demonstrates individual windows for sprites and automatic animation.
REM 60 '
REM 70 |ERASE:MEMORY &2F00:|DRAW,"DEMOA":MODE 0:|INKBLACK:a%=0
REM 80 A=0:B=4:C=5:D=9:|SEQUENCE,0,A,B,A,B,A,B,A,B,C,D,C,D,C,D,C,D
REM 90 A=14:b=18:c=19:d=23:|SEQUENCE,1,A,B,A,B,A,B,A,B,C,D,C,D,C,D,C,D
REM 100 |SGET,0,0:|SWINDOW,0,30,159,0,199:|SPUT,0,40,25:|ANIMATE,I,0:|STIX,12
REM 110 FOR I=2 TO 4:|SGET,I,0:|SWINDOW,I,30,159,0,199:|SPUT,I,I*25+40,I*27
REM 120 |SDIR,I,RND(3)*3+1,0:|ANIMATE,I,0:NEXT
REM 130 FOR I=5 TO 6:|SGET,I,14:|SPUT,I,(I-5)*16,(I-5)*40+20
REM 140 |SDIR,I,0,(I-4)+1:|ANIMATE,I,1:NEXT
REM 150 |SGET,7,10:|SGET,8,11:|SGET,9,13:|SDIR,7,-1,3:|SDIR,8,-4,2:|SDIR,9,2,2
REM 160 FOR I=7 TO 9:|SWINDOW,I,30,140,120,199:|REPON,I
REM 170 |SPUT,I,RND(8)*80+40,RND(9)*40+130
REM 180 |COLLTEST,I,@A%:IF A%=0 THEN |SPUT,I:GOTO 170
REM 190 NEXT:|COLOUR
REM 200 |MOVEALL:GOTO 200

' BIRD DEMO (DEMO3)
'
' GLENCO SOFTWARE 19-SEPT-1989
'
' Demonstrates individual windows for sprites and automatic animation.
'

CHAIN "CPCBasic.bas"
CHAIN "SpritesAlive.bas"
DEFINT A-Z
DIM n,a,b,c,d,i
SP_LOAD
SP_DRAW "DEMOA":MODE 0:SP_INKBLACK
a=0:b=4:c=5:d=9:SP_SEQUENCE 0,a,b,a,b,a,b,a,b,c,d,c,d,c,d,c,d
a=14:b=18:c=19:d=23:SP_SEQUENCE 1,a,b,a,b,a,b,a,b,c,d,c,d,c,d,c,d
SP_SGET 0,0:SP_SWINDOW 0,30,159,0,199:SP_SPUT 0,40,25:SP_ANIMATE i,0:SP_STIX 12
FOR i=2 TO 4:SP_SGET i,0:SP_SWINDOW i,30,159,0,199:SP_SPUT i,i*25+40,i*27
SP_SDIR i,RND() MOD 4+1,0:SP_ANIMATE i,0:NEXT
FOR i=5 TO 6:SP_SGET i,14:SP_SPUT i,(i-5)*16,(i-5)*40+20
SP_SDIR i,0,(i-4)+1:SP_ANIMATE i,1:NEXT
SP_SGET 7,10:SP_SGET 8,11:SP_SGET 9,13:SP_SDIR 7,-1,3:SP_SDIR 8,-4,2:SP_SDIR 9,2,2
FOR i=7 TO 9:SP_SWINDOW i,30,140,120,199:SP_REPON i
LINEA170:
SP_SPUT i,RND() MOD 81+40,RND() MOD 41+130
SP_COLLTEST i,@n:IF n=0 THEN SP_SPUTUNIQUE i:GOTO LINEA170
NEXT:SP_COLOUR
LINEA200:
SP_MOVEALL:GOTO LINEA200

```

Ejemplo 4:

```

REM 10 ' KNOCKOUT DEMONSTRATION (DEMO4)
REM 20 '
REM 30 ' GLENCO SOFTWARE
REM 40 '
REM 50 |ERASE:MEMORY &4400:|DRAW,"DEMOB"
REM 60 RESTORE 200:READ hilevel:level=0:|INKBLACK:MODE 0:LOCATE 6,1:PRINT"KNOCKOUT"
REM 70 FOR I=32 TO 192 STEP 32:|SCENERY,35,12,I:|SCENERY,35,137,i:NEXT
REM 80 FOR i=27 TO 120 STEP 22:|SCENERY,34,i,192:NEXT:x=-1:y=0:a=3:a%=0
REM 90 hit=0:i=55:FOR y=1 TO 6:READ a$:FOR x=1 TO 9:a%=VAL(MID$(a$,x,1)):IF a%<>0 THEN
|SGET,i+1,a%+36:|COLLIDE,i+1,2:|REPON,i+1:|SPUT,i+1,x*12+17,180-y*14:i=i-1
REM 100 NEXT x,y:score=55-i
REM 110 |SGET,0,32:|SGET,2,33:|SPUT,0,60,8:a%=RND*90+30:|SPUT,2,a%,20:|STIX,12
REM 120 |STIXSPEED,1,1,2,2:|SDIR,2,1,3:|COLLIDE,2,3:|REPON,2:|COLOUR:|WAIT,30
REM 130 |SOUND,0,135,0,0,50,0,15,5:|SATTR,2,4,0
REM 140 |MOVE,0,2:|SYPOS,2,@a%:IF a%<13 THEN 170
REM 150 |MOVEHIT,2,@a%:IF a%<>0 THEN 140
REM 160 |HIT,2,@a%:IF a%=255 THEN 140 ELSE |SPUT,a%:hit=hit+1:IF score=hit THEN
|SPUT,2:|SPUT,0:|RESET:level=level+1:IF level=hilevel THEN GOTO 170 ELSE 90
REM 165 GOTO 140
REM 170 LOCATE 1,1:PRINT"GAME ENDED AGAIN Y/N"
REM 180 A$="":WHILE A$="" :A$=INKEY$:WEND:IF UPPER$(A$)="Y" THEN |RESET:GOTO 60
REM 190 IF UPPER$(A$)="N" THEN |RESET:|CLS:|WP:END ELSE 180
REM 200 DATA 9,"123454321","123454321","123454321","123454321","123454321","123454321"
REM 210 DATA "111111111","222222222","333333333","444444444","555555555","666666666"

```

```

REM 220 DATA "000134000","001133400","011133440","001133400","000134000","600000006"
REM 230 DATA "124000421","240000042","400222004","002222000","336636633","663363366"
REM 240 DATA "111000111","100000001","100111001","100111001","100111001","100000001","111000111"
REM 250 DATA "000000000","003636300","006300000","003606300","006303600","003636300"
REM 260 DATA "000000000","001212100","002101200","001212100","002101200","001202100"
REM 270 DATA "000000000","004545400","005404500","004545400","005454000","004505400"
REM 280 DATA "000000000","002505200","005202500","002525200","000002500","002525200"

' KNOCKOUT DEMONSTRATION (DEMO4)
'
' GLENCO SOFTWARE
'
CHAIN "CPCBasic.bas"
CHAIN "SpritesAlive.bas"
DEFINT A-Z
DIM hilevel,level,i,x,y,a,hit,score,a$,b$
SP_LOAD
SP_DRAW "DEMOB"
LINEA60:
RESTORE LINEA200:READ hilevel:level=0:SP_INKBLACK:MODE 0:LOCATE 6,1:PRINT"KNOCKOUT"
FOR i=32 TO 192 STEP 32:SP_SCENERY 35,12,i:SP_SCENERY 35,137,i:NEXT
FOR i=27 TO 120 STEP 22:SP_SCENERY 34,i,192:NEXT:a=3
LINEA90:
hit=0:i=55:FOR y=1 TO 6:READ a$:FOR x=1 TO 9:b$=MID$(a$,x,1)
IF b$<>"0" THEN SP_SGET i+1,a+36:SP_COLLIDE i+1,2: _
  SP_REPON i+1:SP_SPUT i+1,x*12+17,180-y*14:i=i-1
NEXT:NEXT:score=55-i
SP_SGET 0,32:SP_SGET 2,33:SP_SPUT 0,60,8:a=RND() MOD 91+30:SP_SPUT 2,a,20:SP_STIX 12
SP_STIXSPEED 1,1,2,2:SP_SDIR 2,1,3:SP_COLLIDE 2,3:SP_REPON 2:SP_COLOUR:SP_WAIT 30
SP_SOUND 0,135,0,0,50,0,15,5:SP_SATTR 2,4,0
LINEA140:
SP_MOVERANGE 0,2:SP_SYPOS 2,@a:IF a<13 THEN GOTO LINEA170
SP_MOVEHIT 2,@a:IF a<>0 THEN GOTO LINEA140
SP_HIT 2,@a:IF a=255 THEN GOTO LINEA140 ELSE SP_SPUTUNIQUE a:hit=hit+1
IF score=hit THEN SP_SPUTUNIQUE 2:SP_SPUTUNIQUE 0:SP_RESET:level=level+1: _
  IF level=hilevel THEN GOTO LINEA170 ELSE GOTO LINEA90
GOTO LINEA140
LINEA170:
LOCATE 1,1:PRINT"GAME ENDED AGAIN Y/N"
LINEA180:
a$=UPPER$(INKEY$()):IF a$="Y" THEN SP_RESET:GOTO LINEA60 ELSE IF a$="N" THEN
SP_RESET:SP_CLS:SP_WP:END ELSE GOTO LINEA180
LINEA200:
DATA 9%,"123454321","123454321","123454321","123454321","123454321","123454321"
DATA "111111111","222222222","333333333","444444444","555555555","666666666"
DATA "000134000","001133400","011133440","001133400","000134000","600000006"
DATA "124000421","240000042","400222004","002222000","336636633","663363366"
DATA "111000111","100000001","100111001","100111001","100111001","100000001","111000111"
DATA "000000000","003636300","006300000","003606300","006303600","003636300"
DATA "000000000","001212100","002101200","001212100","002101200","001202100"
DATA "000000000","004545400","005404500","004545400","005454000","004505400"
DATA "000000000","002505200","005202500","002525200","000002500","002525200"

```

Ejemplo 5:

```

REM 10 ' NODES DEMONSTRATION (DEMO5)
REM 20 '
REM 30 ' GLENCO SOFTWARE 21 September 1989
REM 40 '
REM 50 MEMORY &4400:|ERASE:|DRAW,"DEMOB":|NODE,"DEMO5":MODE 0:T=1:|INKBLACK
REM 60 |SEQUENCE,1,1,3,1,3,10,12,10,12,7,9,7,9,4,6,4,6:INK 7,26
REM 70 FOR I=2 TO 5:|SGET,I,1:|ANIMATE,I,1:|NODESPEED,I,1,1:|NODEATTR,I,T:|NODEON,I
REM 80 NEXT:|SPUT,2,3,180:|SPUT,3,146,180:|SPUT,4,99,154:|COLOUR
REM 90 |SPUT,5,94,98:|MAZEON
REM 100 |MOVEALL:GOTO 100

' NODES DEMONSTRATION (DEMO5)
'
' GLENCO SOFTWARE 21 September 1989
'
CHAIN "CPCBasic.bas"
CHAIN "SpritesAlive.bas"
DEFINT A-Z
DIM i,t
SP_LOAD
SP_DRAW "DEMOB":SP_NODE "DEMO5":MODE 0:t=1:SP_INKBLACK

```

```

SP_SEQUENCE 1,1,3,1,3,10,12,10,12,7,9,7,9,4,6,4,6:INK 7,26
FOR i=2 TO 5:SP_SGET i,1:SP_ANIMATE i,1:SP_NODESPEED i,1,1:SP_NODEATTR i,t:SP_NODEON i
NEXT:SP_SPUT 2,3,180:SP_SPUT 3,146,180:SP_SPUT 4,99,154:SP_COLOUR
SP_SPUT 5,94,98:SP_MAZEON
LINEA100:
SP_MOVEALL:GOTO LINEA100

```

Ejemplo 6:

```

REM 10 ' NODES DEMONSTRATION (DEMO6)
REM 20 '
REM 30 ' GLENCO SOFTWARE 21 September 1989
REM 40 '
REM 50 MEMORY &4400:|ERASE:|DRAW,"DEMOB":|NODE,"DEMO5":MODE 0:|INKBLACK
REM 60 M$(1)="RANDOM":M$(2)="CHASE ":M$(3)="FLEE "
REM 70 |SEQUENCE,0,17,20,17,20,13,16,13,16,13,16,13,16,13,16,18,20
REM 80 |SEQUENCE,1,1,3,1,3,10,12,10,12,7,9,7,9,4,6,4,6
REM 90 FOR I=2 TO 5:|SGET,I,1:|ANIMATE,I,1:|NODESPEED,I,1,1:|NODEATTR,I,1:|NODEON,I
REM 100 NEXT:LOAD "DEMO6.SCR",&C000:|SPUT,2,3,180:|SPUT,3,146,180:|SPUT,4,99,154
REM 110 |SPUT,5,94,98:|SGET,0,13:|ANIMATE,0,0:|STIX,79:|SPUT,0,3,16:|MAZEON
REM 120 |COLOUR:T=1:P=0
REM 130 P=P+1:|MOVEALL:IF P<400 THEN 130
REM 140 SOUND 7,100,15:T=T+1:IF T>3 THEN T=1
REM 150 FOR I=2 TO 5:|NODEATTR,I,T:NEXT:LOCATE 15,1:PRINT M$(T):P=0:GOTO 130

' NODES DEMONSTRATION (DEMO6)
'
' GLENCO SOFTWARE 21 September 1989
'

CHAIN "CPCBasic.bas"
CHAIN "SpritesAlive.bas"
DEFINT A-Z
DIM M$(3),i,t,p
SP_LOAD
SP_DRAW "DEMOB":SP_NODE "DEMO5":MODE 0:SP_INKBLACK
M$(1)="RANDOM":M$(2)="CHASE ":M$(3)="FLEE "
SP_SEQUENCE 0,17,20,17,20,13,16,13,16,13,16,13,16,13,16,18,20
SP_SEQUENCE 1,1,3,1,3,10,12,10,12,7,9,7,9,4,6,4,6
FOR i=2 TO 5:SP_SGET i,1:SP_ANIMATE i,1:SP_NODESPEED i,1,1:SP_NODEATTR i,1:SP_NODEON i
NEXT:LOAD "DEMO6.SCR",&C000:SP_SPUT 2,3,180:SP_SPUT 3,146,180:SP_SPUT 4,99,154
SP_SPUT 5,94,98:SP_SGET 0,13:SP_ANIMATE 0,0:SP_STIX 79:SP_SPUT 0,3,16:SP_MAZEON
SP_COLOUR:t=1:p=0
LINEA130:
p=p+1:SP_MOVEALL:IF p<400 THEN GOTO LINEA130
SOUND 7,100,15:t=t+1:IF t>3 THEN t=1
FOR i=2 TO 5:SP_NODEATTR i,t:NEXT:LOCATE 15,1:PRINT M$(t):p=0:GOTO LINEA130

```