

DISPLAY-KREISROUTINE

AUFRUFEN MIT POKE&F600,X,Y,R,V,W:CALL&EC00

PRAMETER X = X-KOOR DINATEN

PRAMETER Y = Y-KOOR DINATEN

PRAMETER R = RADIUS

PRAMETER V = 0=KREIS 1=GEFUELLT

PRAMETER W = 0=MALT IMMER 1=LOESCHT ALLES 2=INVERTIERT

Voraussetzung: 32KB Modul in Slot 1