

أي انه اذا كانت الصيغة تتمثل بعدد ثابت و اردنا وضع متغير فيجب ان يكون خارج الصيغة.

Spritetofront:

عند اظهار sprites على الشاشة وعند تحريكها ستبدو و كأن بعضها يغطي الـ sprites الاخرى و يخفيها, وذلك يرجع الى الترتيب الذي تتبعه هذه اللغة في رسم الـ sprites فما يرسم اولاً سيكون عمقه depth في الشاشة اكثر و سيظهر تحت البقية, وان اخر sprite مرسوم سيظهر فوق البقية. و بهذا الامر تستطيع اختيار الـ sprite الذي تريده أن يرسم فوق الـ sprites البقية.

```
Print #handle,"spritetofront spritename"
```

Spritetoback:

يرسم الـ sprite الموجود في صيغته قبل كل الـ sprites و لذلك يظهر تحت الـ sprites البقية.

```
Print #handle,"spritetoback spritename"
```

Spritetravelxy:

هذا الامر يسهل الكثير من الامور حيث يمكن تحريك الـ sprite من مكان الى اخر عن طريق تحديد النقطة المراد الانتقال اليها, حيث يظهر الانتقال و كأن الـ sprite يطير الى تلك النقطة.

```
Print #handle,"spritetravelxy spritename x y speed [label]"
```

ينتقل الـ sprite المسمى spritename الى النقطة x,y بالسرعة speed و عندما يصل الى النقطة x,y سيؤدي الى تنفيذ الاوامر الموجودة في الـ label الموجود في الصيغة.
print #w.g,"spritetravelxy name ";"x;" ";"10;" ";"2;" ";"[events]"
الجملة اعلاه هي مثال على استخدام المتغيرات مع الثوابت العددية في نفس الصيغة, لاحظ ان الثوابت العددية و غير العددية محاطة بعلامات اقتباس. وهذه العبارات تعد الاصعب بالنسبة للمبتدئين بالبرمجة.

Spritevisible:

اخفاء أو اظهار الـ sprite و حتى عندما يكون الـ sprite مخفياً فانه يكون خاضعاً لقوانين التصادم لأنه موجود و ليس محذوف و لكنه مخفي فقط.
لاظهار الـ sprite:

```
Print #handle,"spritevisible spritename on"
```

لاخفاء الـ sprite:

```
print #handle,"spritevisible spritename off"
```

spritexy:

عند اضافة الـ sprite يجب وضعه على مكان في الشاشة, ويتم هذا من خلال هذا الامر وذلك بتحديد الموقع x,y :

```
print #handle,"spritexy spritename x y"
```

spritexy?: