

BRUCKMANN-LOTHAR-ENGLISH-GERITS

MICRO APPLICATION

6

AMSTRAD

**LA BIBLE
DU PROGRAMMEUR
DE L'AMSTRAD CPC**



UN LIVRE DATA BECKER

BRUCKMANN-LOTHAR-ENGLISH-GERITS

MICRO APPLICATION

6

AMSTRAD

**LA BIBLE
DU PROGRAMMEUR
DE L'AMSTRAD CPC**



UN LIVRE DATA BECKER

Distribué par MICRO APPLICATION
147 Av. Paul Doumer
92500 RUEIL-MALMAISON

et également

EDITIONS RADIO
3 rue de l'Eperon
75006 PARIS

(c) Reproduction interdite sans l'autorisation de MICRO APPLICATION.

"Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (loi du 11 mars 1957, alinéa 1er de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelques procédés que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à l'utilisation collective d'une part, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration".

ISBN 2-86899-011-8

Copyright (c) 1985 DATA BECKER
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf
Allemagne de l'Ouest

Copyright (c) Traduction française 1985 MICRO APPLICATION
147 av. Paul Doumer
92500 RUEIL MALMAISON

Traduction Française et mise en pages assurées par Pascal HAUSMANN

Edité par Frédérique BEAUDONNET
Léo BRITAN
Philippe OLIVIER

TABLE DES MATIERES

Introduction.....	1
1 ELECTRONIQUE.....	3
1.1 Ce que vous devez savoir sur votre machine.....	3
1.1.1 L'organisation de la mémoire.....	4
1.1.2 Les RSTs.....	7
1.2 Le processeur.....	10
1.2.1 Les connexions du Z80.....	11
1.2.2 Description des registres du Z80.....	15
1.2.3 particularités du Z80 du CPC.....	19
1.3 Le Gate Array.....	23
1.3.1 Les connexions du GA.....	25
1.3.2 Description des registres du GA.....	29
1.4 Le contrôleur vidéo.....	33
1.4.1 Pinout du CRTC.....	35
1.4.2 Description des registres du CRTC.....	36
1.5 La Ram sur le CPC.....	40
1.6 Ram vidéo entre Z80 et 6845.....	46
1.7 8255.....	51
1.7.1 Les connexions du 8255.....	51
1.7.2 Les modes de travail du 8255.....	52
1.7.3 Description des registres du 8255.....	53
1.7.4 Particularités du 8255 sur le CPC.....	55
1.8 Le chip sonore.....	60
1.8.1 Les connexions du 8912.....	61
1.8.2 Description des registres du 8912.....	63
1.8.3 Particularités du 8912 sur le CPC.....	66
1.9 Les interfaces.....	70
1.9.1 Le clavier.....	70

1.9.2	La connexion du moniteur.....	71
1.9.3	Le lecteur de cassette.....	73
1.9.4	Le port imprimante.....	78
1.9.5	Le port Joystick.....	81
1.9.6	Le connecteur d'extension.....	82
2	SYSTEME D'EXPLOITATION.....	85
2.1	Les vecteurs du système d'exploitation.....	86
2.2	La Ram du système d'exploitation.....	95
2.3	Utilisation de routines avec l'exemple du hardcopy.....	99
2.4	Le traitement des interruptions dans le système d'exploitation.....	111
2.5	Le listing du système d'exploitation.....	115
2.5.1	Kernel.....	115
2.5.2	Machine Pack.....	143
2.5.3	Jump Restore.....	154
2.5.4	Screen Pack.....	162
2.5.5	Text screen.....	188
2.5.6	Graphics screen.....	212
2.5.7	Keyboard Manager.....	229
2.5.8	Sound Manager.....	II 1
2.5.9	Cassette Manager.....	II 22
2.5.10	Screen Editor.....	II 50
2.6	Le générateur de caractères.....	II 67
3	BASIC.....	II 90
3.1	L'interpréteur.....	II 90
3.2	La pile Basic.....	II 96
3.3	Les vecteurs Basic.....	II 100
3.4	La Ram Basic.....	II 104
3.5	Basic et langage-machine.....	II 107
3.5.1	L'instruction CALL.....	II 107
3.5.2	Extensions RSX.....	II 108
3.5.3	Le pointeur de variable.....	II 111
3.6	Le listing de la Rom Basic.....	II 114
3.6.1	L'arithmétique avec virgule flottante.....	II 118
3.6.2	L'arithmétique avec nombres entiers.....	II 144
3.6.3	L'interpréteur Basic.....	III 1

4	ANNEXES.....	IV 1
4.1	Les routines du système d'exploitation.....	1
4.2	Références à la Ram du système.....	11
4.3	Les routines de la Rom Basic.....	16
4.4	Les tokens Basic.....	25

Schémas

INTRODUCTION

Lorsque nous avons reçu le premier CPC à l'automne 1984, nous avons été d'abord assez sceptiques. 'Un parmi tant d'autres' avons-nous pensé avant de découvrir la puissance de cet ordinateur.

La taille du présent ouvrage ainsi que son contenu montrent que nous avons vite changé radicalement de point de vue.

Le CPC est une machine fantastique qui offre actuellement un rapport entre le prix et les possibilités de l'ordinateur qui n'a pas de concurrent. Dans la classe de prix qui est la sienne, le CPC représente une nouvelle dimension. Plusieurs points sont décisifs à cet égard: d'abord, le fait qu'il s'agisse d'un système complet. Grâce au moniteur livré avec l'appareil, pas de dispute pour savoir si on regarde Dallas ou si on utilise l'ordinateur. De même, le lecteur de cassette intégré rend inutiles les câbles de connexion, le réglage du volume et les interfaces qui faisaient de l'utilisation du lecteur de cassette un problème permanent. Votre ordinateur possède tout ce dont vous avez besoin pour pouvoir l'utiliser immédiatement.

Les possibilités de l'ordinateur sont un second point fort de ce matériel. Le Basic LOCOMOTIVE est certainement le meilleur disponible sur les ordinateurs de cette catégorie. La programmation des interruptions très souple et très facile d'emploi dont dispose ce Basic est certainement un des aspects les plus remarquables de cet ordinateur. L'excellence du graphisme et la possibilité d'avoir un écran en 80 colonnes sans module ni coût supplémentaire est pour l'heure sans équivalent, alors que d'autres ordinateurs de la même catégorie ont déjà du mal à présenter sur l'écran 40 caractères par ligne parfaitement lisibles.

La résolution graphique de 640 points sur 200 est également unique pour cette catégorie de prix. On ne trouve de possibilités comparables que sur l'IBM PC qui est tout de même au moins cinq fois plus cher que le CPC. Les possibilités sonores du CPC sont également impressionnantes.

En ce qui concerne la vitesse, le CPC n'a pas à rougir. Le microprocesseur intégré Z80 fonctionne avec une fréquence de 4 mégahertz et il dispose d'un jeu d'instructions très puissant. Ce jeu d'instructions a été exploité au maximum par les développeurs de la

machine qui ont ainsi réussi à réaliser un interpréteur Basic particulièrement rapide.

Mais les possesseurs d'un nouvel ordinateur cherchent en général très vite à obtenir plus d'informations sur leur machine. Le manuel d'utilisation du CPC, qui est par ailleurs tout à fait remarquable, ne suffit pas à répondre à l'attente de ceux qui veulent connaître leur ordinateur dans les moindres détails et notamment pour ceux, pour qui le Basic a perdu un peu de son attrait, qui en ont découvert les limites et qui souhaiteraient donc s'attaquer à la programmation en langage-machine. Il faut alors disposer d'informations qui dépassent largement le cadre du manuel d'utilisation.

Ce sont ces informations que le présent ouvrage met à votre disposition. Ce livre est le résultat de nuits et de journées de travail consacrées au CPC.

Vous trouverez ici une description détaillée du matériel (hardware) avec un schéma, un listing du système d'exploitation et du Basic très complètement commenté, les adresses importantes de la RAM mais aussi des instructions Basic qui ne sont pas décrites dans le manuel. Vous trouverez également de petits trucs concernant l'utilisation du lecteur de cassette et de l'imprimante ainsi que la programmation du graphisme en langage-machine.

Nous espérons que les informations que nous vous fournissons vous seront utiles et vous permettront de connaître encore mieux votre CPC.

Les auteurs

1 LE MATERIEL (HARDWARE)

1.1 Ce que vous devez absolument savoir sur votre machine

Vous n'avez pas encore pris votre tournevis pour observer la vie interne de cette "boîte magique"? Cela ne fait rien, nous vous avons évité ce travail de dévissage et nous avons photographié le résultat. L'illustration 1.1.0.1 montre à quoi ressemble l'intérieur de votre machine.

Ce ne sont pas plus de 25 circuits intégrés qui sont disposés sur une plaque de taille importante. Ce n'est donc pas à une électronique particulièrement coûteuse que le CPC doit sa puissance et c'est plutôt la partie logiciel (software) qui rend cet ordinateur extraordinaire et qui explique également le prix particulièrement bas auquel le système complet est proposé. Les quelques composants électroniques qui constituent le CPC ne reviennent en effet pas très cher.

Seuls 9 circuits intégrés représentent la mémoire dont dispose votre CPC. Huit composants du type 4164 constituent les Rams, la mémoire de travail de l'ordinateur. Le neuvième circuit intégré de mémoire, est une ROM de 32 kilo-octets. Le processeur Z80 du CPC ne peut cependant, comme tout processeur 8 bits adresser qu'une zone de 64 kilo-octets et cette zone est entièrement remplie par les composants Ram. L'adressage apparemment impossible de 96 kilo-octets a cependant été obtenu grâce à un truc de programmation très subtile connu sous le nom de bank-switching (commutation de banques de mémoire). Mais ce n'est pas tout! Théoriquement, il est possible de connecter au CPC jusqu'à un maximum de 252 ROMs externes de 16 K chacune, qui pourraient alors être adressées par bank-switching. La zone ainsi adressable est donc d'environ 4 méga-octets!

Le CPC contient en outre comme composants hautement intégrés un video-controller HD 6845, un port parallèle 8255, un chip sonore AY-3-8912 et un élément appelé gate array, qui a été développé spécialement pour le CPC.

Le contrôleur vidéo a pour fonction de fournir tous les signaux nécessaires pour le fonctionnement du moniteur. Il adresse également la

mémoire-écran, cette zone de la mémoire dans laquelle sont placés les caractères à représenter et le graphisme. Il produit également le refresh qui est nécessaire pour les Rams, sans lequel vous perdriez vite les informations stockées.

La tâche du chip sonore est définie par le nom de ce composant. Le choix des constructeurs est très bon. Le AY-3-8912 a été utilisé dans de nombreux ordinateurs parce qu'il est très polyvalent et qu'il permet des possibilités étendues d'influencer le son.

Le 8255 est le "travailleur de force" du CPC. Ses tâches sont très diverses.

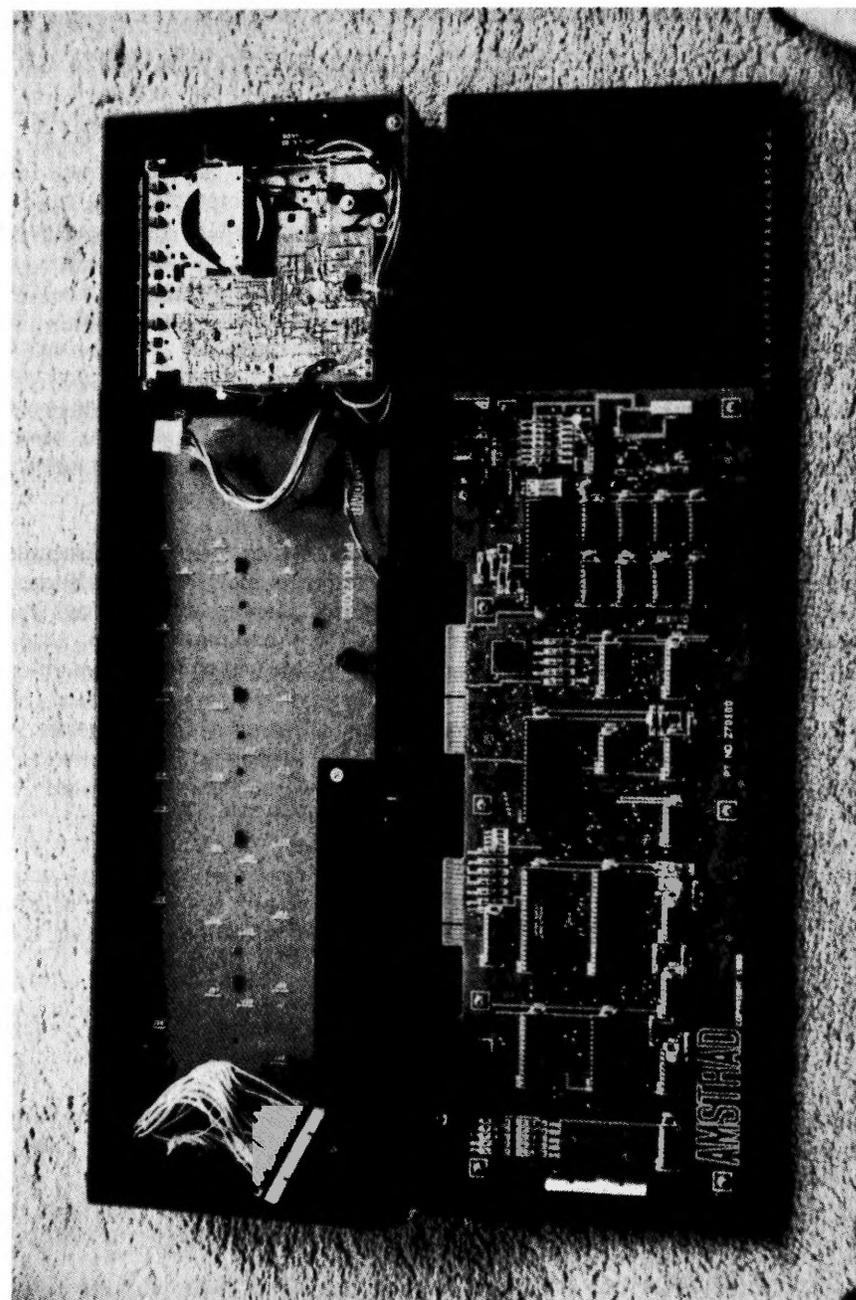
Cela va du contrôle du clavier à la commande du chip sonore en passant par la commande du magnétophone, à la détermination de certaines possibilités du CPC etc...

Le gate array est particulièrement intéressant. Ce composant commande tant de choses dans le CPC qu'on pourrait presque le qualifier de processeur auxiliaire. C'est ainsi qu'il prend en charge bon nombre des tâches concernant l'écran, telles que la représentation des différentes couleurs et les différents formats de l'écran. Tous les signaux nécessaires de synchronisation sont produits par le gate array. Les interruptions, qui interrompent le déroulement normal des programmes 300 fois par seconde, sont produites par le gate array ainsi que les signaux nécessaires à la gestion de la mémoire 96 K du CPC.

Le schéma 1.1.0.2 montre comment les différents composants travaillent ensemble.

1.1.1 La disposition de la mémoire

Il y a encore 5 ans, les ordinateurs disposant de 16 K de RAM étaient considérés comme bien armés. Mais depuis l'apparition du Commodore 64, les limites de la mémoire ont été nettement repoussées. Un constructeur de micro-ordinateurs n'a de chances suffisantes de prendre une part du marché que si les magiques 64 apparaissent sur sa machine.



Le CPC dispose lui aussi d'une RAM de 64 K = 65536 cases mémoire. Il possède en plus une ROM intégrée de 32 K.

D'ailleurs, il n'est pas très difficile de placer une mémoire de 64 K dans un ordinateur puisque les processeurs 8-bits, qui sont les plus répandus, peuvent tous adresser une zone de 64 kilo-octets. Le Z80 du CPC peut lui aussi adresser 64 K de mémoire sans truc particulier. Mais cela suffit normalement tout juste pour la mémoire RAM et c'est tout.

Il faut donc recourir à un procédé spécial, le bank-switching, si l'on veut pouvoir adresser plusieurs mémoires avec ce type de processeurs. Ce procédé permet en effet de choisir entre des zones de mémoire (qu'on appelle banques) ROM et RAM qui se chevauchent. Il s'agit d'un procédé qui n'utilise pas de solution matériel mais a uniquement recours à un logiciel qui organise la cohabitation de la ROM et de la RAM aux mêmes adresses. Cette solution logiciel a été remarquablement mise en oeuvre par les développeurs de l'ordinateur.

Le CPC présente donc l'image suivante: 64 K de RAM sont adressés directement. Parallèlement à la RAM se trouvent une moitié de la ROM dans les 16 K inférieurs (&0000 à &3FFF) et l'autre moitié de la ROM dans les 16 K supérieurs (&C000 à &FFFF).

Les 16 K inférieurs de ROM contiennent le système d'exploitation et un bloc de routines arithmétiques. Dans le système d'exploitation se trouvent toutes les routines dont le CPC a besoin pour lire par exemple un caractère tapé au clavier, pour placer un caractère ou un point sur l'écran mais c'est également le système d'exploitation qui commande le lecteur de cassette et l'interface imprimante ainsi que le son.

Dans les 16 K supérieurs se trouve l'interpréteur Basic. Ces 16 K n'ont pas de fonction spéciale. Il est possible de connecter dans cette zone jusqu'à 252 ROMs supplémentaires. C'est ainsi que les routines nécessaires pour la gestion du lecteur de disquette sont placées dans une ROM qui 'partage' cette zone avec le Basic.

La disposition de la mémoire est représentée par la figure 1.1.1.1

1.1.2 Extension d'instructions à travers RST

Etant donné ce mode de gestion de la mémoire, on peut cependant se demander comment peut se faire l'accès aux ROMs ou aux RAMs situées dans les même zones. Pour éviter aux utilisateurs le travail de programmation assez considérable que nécessiteraient normalement ces tâches, les programmeurs du système d'exploitation ont eu une riche idée. Grâce à des programmes spéciaux et à une utilisation habile des instructions RESTART du Z80, ils ont pratiquement abouti à faire des restarts RST1 à RST5 une extension du jeu d'instructions du Z80. Ces RSTs peuvent être employés comme des JPs ou des CALLs ordinaires. Certains RSTs réclament par ailleurs une adresse sur 3 octets. Le troisième octet, supplémentaire, détermine dans quelle ROM le JP ou le CALL doit aller.

LOW JUMP RST 1

Cette instruction Restart permet d'appeler une routine du système d'exploitation ou de la RAM située dans la même zone d'adresses. L'instruction RST doit être suivie immédiatement par l'adresse de la routine à appeler. Comme 14 bits suffisent pour définir une adresse comprise entre 0 et &3FFF, les deux bits supérieurs restants sont utilisés pour sélectionner la ROM ou la Ram:

Bit 14=0 Sélection du système d'exploitation
Bit 14=1 Sélection de la Ram
Bit 15=0 Sélection de la ROM Basic
Bit 15=1 Sélection de la Ram

Un appel de la routine système pourrait donc se présenter ainsi:

```
RST 1  
DW &1410+&8000
```

Le bit 15 mis sélectionne la RAM dans la zone de &C000 à &FFFF, alors que le bit 14 annulé appelle le système d'exploitation.

Le code à l'adresse 8 est constitué uniquement par un saut à l'adresse &B982.

SIDE CALL RST 2

Cette instruction Restart permet d'appeler une routine d'une ROM d'extension. Cette instruction est utilisée lorsqu'un programme sous forme d'un module de ROM nécessite plus de 16 kilo-octets et ne peut pas tenir dans un seul module d'extension. Le SIDE CALL permet alors d'appeler une routine se trouvant dans la seconde, la troisième ou la quatrième ROM appartenant au programme, sans qu'il soit pour cela nécessaire de connaître le numéro absolu de la ROM qu'il s'agit d'appeler ainsi. L'instruction RST 2 doit être suivie de l'adresse de la routine - &C000, c'est-à-dire de l'adresse relative par rapport au début de la ROM. Les deux bits supérieurs servent à sélectionner l'une des quatre ROMs différentes utilisées.

Le code à l'adresse &0010 est constitué uniquement par un saut à l'adresse &BA16.

FAR CALL RST 3

Cette instruction Restart permet d'appeler une routine n'importe où en ROM ou en RAM. L'instruction RST 3 doit être suivie de l'adresse sur deux octets d'un bloc de paramètres composé de trois octets. Les deux premiers de ces octets-paramètres contiennent l'adresse de la routine qui doit être appelée et le troisième octet doit contenir l'état ROM/RAM souhaité. Les valeurs de 0 à 251 permettent d'appeler une ROM supplémentaire et les quatre valeurs restantes ont la fonction suivante:

Valeur	&0000-&3FFF	&C000-&FFFF
252	Système d'exploitation	Basic
253	Système d'exploitation	RAM
254	RAM	Basic
255	RAM	RAM

Le code à l'adresse &0018 est constitué uniquement par un saut à l'adresse &B9BF.

RAM LAM RST 4

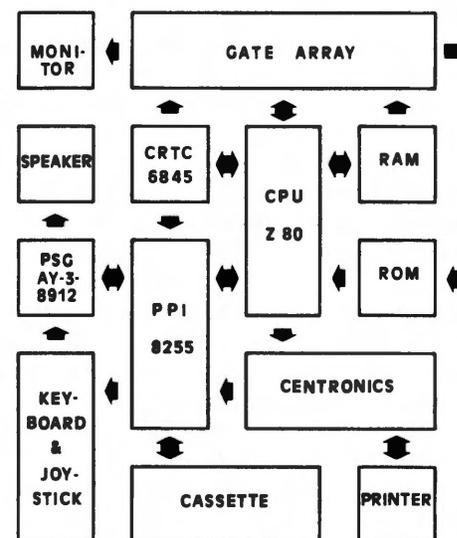
Cette instruction Restart permet de lire à partir d'un programme en langage-machine le contenu de la RAM, quel que soit l'état de la ROM choisi. L'instruction RST 4 remplace alors l'instruction

LD A,(HL)

HL doit donc contenir l'adresse de la case mémoire dont le contenu doit être lu. Le code à l'adresse &0020 est constitué uniquement par un saut à l'adresse &BACB.

FIRM JUMP RST 5

Cette instruction Restart permet de sauter à une routine du système d'exploitation. L'adresse doit être placée immédiatement à la suite de l'instruction RST 5. La ROM du système d'exploitation est sélectionnée avant le saut à la routine puis elle est déconnectée après le retour. Le code à l'adresse &0028 est constitué uniquement par un saut à l'adresse &BA2E.



1.1.0.2. Schéma de blocs du CPC

1.2 Le processeur Z80

Le début des années 70 a connu le triomphe des microprocesseurs. La société INTEL a pu se tailler avec le processeur 8080 une part significative du marché parce qu'au moment où elle le lança sur le marché, il n'avait pratiquement pas de concurrent dans cette catégorie. C'est bien ce qui frappe quand on examine de plus près les données techniques de ce processeur. Le 8080 avait en effet besoin de trois tensions de courant différentes et de deux circuits intégrés supplémentaires pour la production des signaux de commande et de synchronisation.

La société ZILOG a développé le Z80 dans les années 74/75. Mais au lieu de développer un processeur radicalement nouveau, on s'en tint à la conception du 8080 qui avait rencontré un tel succès. C'est pourquoi le Z80 est compatible avec le 8080 (mais non pas l'inverse). C'est-à-dire que tous les programmes écrits pour un 8080 tournent aussi sur un Z80.

Cependant toutes les particularités considérées comme néfastes du 8080 furent éliminées et le jeu d'instructions fut largement étendu. Le Z80 ne nécessite d'autre part qu'une tension de +5Volt et il n'a pas besoin de circuits intégrés externes pour produire les signaux de commande.

Mais examinons en style télégraphique les données techniques de ce processeur, avant que nous n'entrons plus dans le détail de ses caractéristiques:

- Processeur 8-bits de technologie NMOS
- Bus d'adresses 16-bits
- Alimentation unique 5 Volt
- Horloge simple
- Compatible TTL
- Fréquence d'horloge de 2,5, 4, 6 ou même 8 MHz
- Compatibilité logiciel avec le 8080
- Double jeu de registres plus deux registres d'index
- Entrée d'interruptions non-masquable
- Entrée d'interruptions masquable avec trois modes de travail
- Refresh automatique de RAMs dynamiques
- Circuits intégrés périphériques du 8080 directement connectables

Ces données techniques ainsi qu'un grande masse de logiciels disponibles ont fait du Z80 l'un des processeurs 8-bits les plus répandus. Dans le domaine des ordinateurs familiaux et personnels, seul le 6502 a obtenu une diffusion comparable.

1.2.1 Les connexions du Z80

Après ce bref aperçu sur les possibilités du Z80, intéressons-nous maintenant à l'affectation des 40 pins de connexion du Z80.

Les points de connexion du Z80 peuvent être répartis entre les 4 groupes bus de données, bus d'adresses, bus de commande et canaux de transmission.

Bus d'adresses

A0 - A15 : Lignes d'adresses; ces connexions permettent d'appeler une case mémoire dans la zone adressable qui comprend 65536 cases mémoire. Dans le traitement des instructions d'entrée-sortie, les 8 bits inférieurs de l'adresse sont utilisés pour sortir l'adresse d'entrée-sortie correspondante. 256 ports différents sont ainsi possibles. Avec certaines limites tenant au jeu d'instructions, ce sont même 65536 ports qui peuvent être adressés. Les 16 canaux d'adresse sont alors utilisés pour constituer l'adresse du port. Nous reviendrons plus tard sur ce cas particulier.

Bus de données

D0 - D7 : Lignes de données; ces canaux bidirectionnels transmettent les données venant du processeur ou allant vers le processeur. Elles font le lien entre le processeur et la case mémoire ou l'adresse de port choisies à travers le bus d'adresses.

Bus de commande

- M1* : Machine Cycle One; ce signal de commande indique que le processeur lit le code d'instruction sur le bus de données. L'étoile signifie par ailleurs pour ce signal et pour les signaux suivants, qu'il s'agit d'un signal actif avec low.
- MREQ* : Memory REQuest*, ce signal de sortie indique par un low que le processeur entreprend un accès en lecture ou écriture à une adresse de la mémoire et que l'adresse sur le bus d'adresses est valable.
- IORQ* : Input/Output ReQuest*, ce signal de sortie indique par un low que le processeur entreprend un accès en lecture ou écriture à une adresse de port et que l'adresse de port sur le bus d'adresses est valable.
- RD* : ReaD*, ce signal de sortie indique par un low que le processeur veut lire des données dans une case mémoire ou dans une adresse de port. L'utilisation conjointe avec MREQ* ou IORQ* permet de distinguer entre la lecture de la mémoire ou d'un port.
- WR* : WRite*, ce signal indique, lors d'accès en écriture du processeur à la mémoire ou aux adresses de port, que les données figurant sur le bus de données sont valables. Ici aussi, l'utilisation conjointe de WR* avec MREQ* ou IORQ* permet de distinguer si les données doivent être écrites dans la mémoire ou dans une adresse de port.
- RESET* : Lorsque ce signal d'entrée passe à low, le compteur de programme reçoit la valeur &8000, les interruptions sont interdites et le mode d'interruption 0 est activé. Dès que ce signal d'entrée redevient high, le processeur commence l'exécution du programme à partir de l'adresse &0000.
- NMI* : Non Maskable Interrupt*, ce signal d'entrée provoque toujours par un double signal high-low une interruption du programme exécuté par le processeur. Les valeurs placées en &0066 et &0067 sont alors chargées dans le compteur de programme et le programme se poursuit à partir de cet endroit.

- IRQ* : Interrupt ReQuest*, ce signal d'entrée peut provoquer par un low une interruption du programme exécuté par le processeur, à condition que ce type d'interruptions soit autorisé par instruction. Les effets dépendent du type d'interruption et seront évoqués plus tard. IRQ* est, au contraire de NMI*, un signal statique qui doit persister jusqu'à ce que la demande d'interruption ait été prise en compte.
- WAIT* : Ce signal permet d'adapter l'accès en lecture ou en écriture du Z80 à des mémoires plus lentes ou à des conditions spéciales du système.
- BUSRQ* : BUSReQuest*; lorsque ce signal d'entrée passe à low, les canaux de données et d'adresses ainsi que tous les canaux de commande de sortie deviendront high après le traitement de l'instruction actuelle et le signal BUSAK* deviendra low. Maintenant, un second processeur pourrait prendre en charge l'accès à la mémoire et aux éléments périphériques; ce signal est cependant essentiellement utilisé pour le DMA (DMA= Direct Memory Access, transfert de données très rapide en contournant le processeur).
- BUSAK* : BUSAKnowledge*, est le signal de sortie correspondant à BUSRQ*. Un low indique au DMA controller ou au second processeur que tous les signaux de commande et de bus sont high et qu'un accès est maintenant possible.
- HALT* : Ce signal de sortie devient low après que le processeur ait exécuté l'instruction en langage-machine HALT. Après cette instruction, le processeur ne fait plus rien d'autres que d'exécuter des NOPs pour assurer le Refresh. Seule une interruption peut à nouveau le "réveiller".
- RFSH* : ReFreSH*, ce signal de sortie indique que les sept canaux d'adresses inférieurs contiennent une adresse de Refresh valable. Comme le processeur n'a besoin du bus d'adresses et de données qu'à certains moments, le bus d'adresses peut être utilisé le reste du temps pour rafraîchir les RAMs dynamiques, sans qu'une électronique coûteuse ou des routines spéciales de rafraîchissement ne soient pour cela nécessaires.

Horloge et alimentation électrique

0 : Le signal d'entrée phi sert d'horloge pour le processeur. Comme le Z80 est un circuit intégré statique, la fréquence d'horloge peut varier entre 0 Hertz et la fréquence maximale indiquée. La forme du signal d'horloge doit cependant répondre à certaines exigences. La durée low de ce signal ne doit pas dépasser 2 microsecondes. Cette valeur n'a d'ailleurs qu'un intérêt théorique, puisqu'on essaiera évidemment toujours de fournir au processeur une fréquence d'horloge la plus élevée possible, de façon à obtenir une exécution rapide du programme.

GND : Branchement à la masse du processeur.

Vcc : C'est par cette connexion que le Z80 reçoit son alimentation en courant électrique continu de 5 Volts et environ 150 à 200 milliampères.

1.2.2 LA STRUCTURE DES REGISTRES DU Z80

Comme nous l'avons indiqué au début, le Z80 a été construit de telle façon que les programmes du 8080 puissent être repris sans problème. Mais le Z80 dispose d'un nombre de registres nettement supérieur.

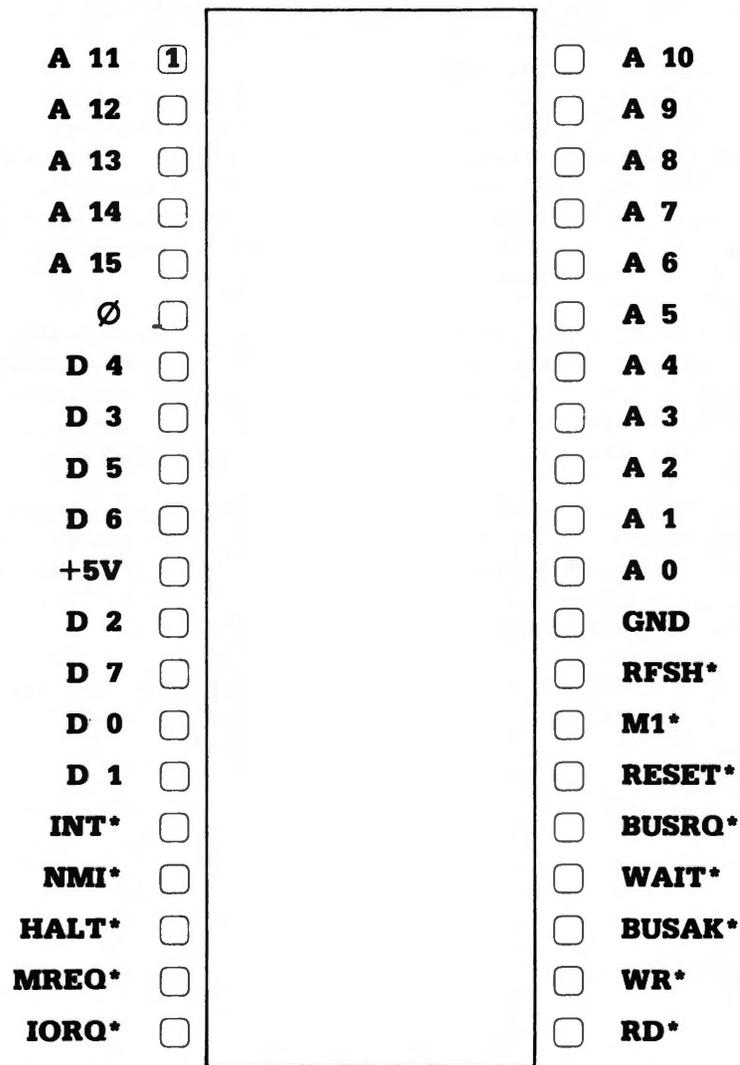
Mais qu'est-ce donc qu'un registre?

Un registre n'est rien d'autre qu'une mémoire de lecture/écriture sur le chip du processeur. Chaque processeur doit disposer d'un minimum de registres. Dans ces cases de mémoire, les données peuvent être placées, ainsi que les résultats d'instructions arithmétiques et logiques. D'autres registres ont des fonctions spéciales, telles que la gestion de la pile, ou sont utilisés comme compteur de programme.

Comme les opérations telles qu'un transfert de données entre deux registres ou l'addition des contenus de deux registres ne peuvent se faire à travers le bus de données, de telles opérations peuvent être exécutées beaucoup plus rapidement que lorsque les valeurs nécessaires doivent être recherchées dans des cases de mémoire externes.

On peut donc dire en règle générale que les processeurs disposant d'une mémoire interne plus importante sont supérieurs aux processeurs disposant de peu de registres pour le traitement des mêmes programmes car le transfert de données est toujours plus rapide à l'intérieur du processeur qu'entre le processeur et les cases de mémoire externes.

Le Z80 dispose de 22 registres au total, 18 registres de 8 bits et 4 registres de 16 bits. La figure 1.2.2.1 montre la disposition de ces registres.



1.2.1.1. Pinout du Z80

Dans cette figure, certains registres sont marqués par un cadre plus épais. Ces registres existent également sur le 8080. Vous voyez également que la plupart des registres 8 bits apparaissent en double exemplaire. Il s'agit des registres A, F, B, C, D, E, H et L. Le programmeur peut choisir entre ces deux jeux de registres.

Nous ne parlerons à l'avenir que d'un seul jeu de registres, d'autant que le programmeur du CPC ne dispose en fait, à moins de recourir à certaines astuces particulières, que d'un seul jeu de registres. Le jeu de registres alternatif est utilisé par le système d'exploitation pour la gestion des interruptions. Mais notez bien que toutes les tâches d'un jeu de registres peuvent également être prises en charge par le jeu de registres alternatif, si celui-ci n'est pas employé pour des opérations spécifiques.

Les registres B à L sont les registres 8 bits normalement disponibles, alors que les registres A et F répondent à des tâches particulières.

Le registre A est généralement qualifié d'accumulateur. C'est dans l'accumulateur qu'on obtient le résultat de toutes les opérations arithmétiques et logiques sur 8 bits. Pour ces opérations, un opérande doit d'autre part être placé dans l'accumulateur. Pour additionner par exemple deux octets, il faut placer un opérande dans l'accumulateur alors que le second opérande peut être placé dans un autre registre du processeur ou dans une case de la mémoire externe. Après l'addition, le résultat se trouve dans l'accumulateur.

Comme, lors de telles opérations, le résultat peut être supérieur à la valeur maximale qui peut être exprimée avec 8 bits ($255+255=510$), un bit supplémentaire est nécessaire pour représenter le résultat correctement. C'est le registre F qui remplit cette fonction. Le registre F, généralement qualifié de registre flag est divisé en ses différents bits. Un de ces bits a entre autre pour fonction de conserver une éventuelle retenue (carry en anglais) résultant de telles additions. Les autres bits indiquent si le résultat d'opérations de calcul ou de comparaisons est nul, etc...

Les registres B à L ne peuvent toutefois pas uniquement être appelés séparément. B et C, D et E ainsi que H et L peuvent être regroupés en registres 16 bits. Ces registres 16 bits reçoivent alors naturellement les noms BC, DE et HL. Les registres doubles conviennent parfaitement à

l'adressage de tableaux ainsi qu'au transfert et à la recherche de blocs de données.

Le registre double HL a une signification particulière. Comme le Z80 dispose d'instructions d'addition et de soustraction sur 16 bits, le registre HL fait office, pour de telles instructions, d'accumulateur 16 bits.

Les registres PC, SP, IX et IY ne travaillent qu'avec des valeurs 16 bits (remarque: les spécialistes savent qu'il est également possible de manipuler les registres d'index octet par octet mais nous ne considérerons IX et IY que comme de purs registres 16 bits).

Le registre PC est le compteur de programme (Programm Counter). Le contenu du PC est placé sur le bus d'adresse comme adresse pour les mémoires externes. Avec chaque instruction, le PC est incrémenté (augmenté de 1) automatiquement. Pour les instructions sur plusieurs octets, le PC est automatiquement augmenté de la valeur correspondant à ce nombre d'octets. Si des sauts doivent se produire à l'intérieur d'un programme, la nouvelle adresse du programme est automatiquement chargée dans le PC et le processeur continue l'exécution à partir de cette adresse.

Le registre SP est le pointeur de pile (Stack Pointer). La pile est utilisée lorsque des sous-programmes sont appelés. Dans ce cas en effet, l'adresse de retour est automatiquement placée sur la pile puis rechargée dans le PC après exécution du sous-programme.

Les deux registres 16 bits IX et IY permettent grâce à des instructions spéciales un travail particulièrement efficace avec les tableaux.

Il ne reste plus que les registres I et R. Le registre I ou registre d'interruption (Interrupt Register) est utilisé en liaison avec le mode d'interruption spécial IM3. Dans ce mode d'interruption, l'élément produisant l'interruption doit fournir, à la demande du processeur, une valeur 8 bits. Cette valeur comme low byte et le contenu du registre I comme high byte constituent l'adresse de la routine d'interruption.

Le registre R ou Refresh Register est utilisé en liaison avec le Refresh que le Z80 exécute automatiquement. Chaque fois qu'une instruction a été retirée, les sept bits inférieurs de ce registre sont automatiquement incrémentés. Le huitième bit reste toujours à 1 ou à 0, suivant sa

programmation.

Les registres I et R ne sont pas utilisés sur le CPC. Cependant, comme la valeur du registre R se modifie sans cesse, celui-ci peut être utilisé comme générateur de hasard.

1.2.3 Particularités du Z80 du CPC

Les nombreuses possibilités du Z80 laissent une grande marge de manoeuvre aux concepteurs de matériel ou de logiciel dans la construction d'un ordinateur. Cette CPU (unité centrale) peut être utilisée avec la même efficacité dans des systèmes très réduits ainsi que dans des machines aussi puissantes que le CPC.

Les développeurs du CPC se sont ingéniés à obtenir un maximum de puissance avec un minimum de composants. D'où certaines particularités qu'il est nécessaire de connaître pour pouvoir programmer et utiliser efficacement cette machine, particulièrement en langage-machine. Ce sont ces particularités que nous allons maintenant étudier.

Tout d'abord la gestion des interruptions du CPC.

La seule source d'interruptions du CPC est le gate array, ce composant fantastique qui contribue de façon décisive à la puissance de cet ordinateur. Toutes les 3,3 millisecondes, soit 300 fois par seconde, le gate array produit une brève impulsion qu'il place sur l'entrée IRQ* du Z80. L'entrée NMI* du processeur n'est pas utilisée et est disponible sur le connecteur d'extensions pour des extensions éventuelles.

La fréquence du signal d'interruptions est obtenue, à partir du signal H-Sync du CRTC 6845, au moyen d'un diviseur de fréquence. L'impulsion H-sync qui apparaît environ toutes les 65 microsecondes est ici divisée par 52.

Comme le Z80 fonctionne sur le CPC en mode d'interruption IM1, chaque interruption IRQ identifiée provoque un RST7 ou encore un CALL &0038. Le processeur interrompt immédiatement le programme en cours, place l'état actuel du PC sur la pile et saute à l'adresse &0038. Ici figure, sur le CPC, un saut à l'adresse &B939 où se trouve la routine d'interruption proprement dite. Comme l'endroit où s'est produit l'interruption est enregistré sur la pile, le programme interrompu peut être repris une fois terminée la routine d'interruption.

Comme l'entrée IRQ* du processeur se trouve également sur le connecteur d'extension, on peut bien sûr se demander comment une interruption par le gate array peut être distinguée d'une interruption externe. Les

développeurs du CPC ont eu ici recours à une astuce. A l'intérieur de la routine d'interruption en &B939, l'interruption est à nouveau autorisée un court instant. Comme l'impulsion produite par le gate array ne dure pas plus de 5 microsecondes, cette autorisation de l'interruption n'a aucun effet, puisque l'impulsion est terminée depuis longtemps. Par contre, les sources externes d'interruption ne mettent fin à l'émission de leur signal que sur instruction expresse du processeur. Lorsqu'il y a une interruption externe, la routine d'interruption est donc elle-même interrompue. Ce cas peut être identifié et traité d'une manière spéciale. C'est ainsi que sont rendues également possibles les sources d'interruptions externes. La seule condition qu'elle doivent remplir, c'est une impulsion suffisamment longue.

Le second cas particulier qui doit être pris en compte, c'est la possibilité limitée d'utiliser les instructions de port.

En liaison avec le signal IORQ* (Input/Output ReQuest), le Z80 peut adresser un maximum de 256 ports différents, de façon analogue à l'adressage de cases mémoire. Pour cela, l'adresse du port souhaité est placée dans les 8 bits inférieurs d'adresse A0 à A7. Ces ports sont essentiellement utilisés pour connecter des éléments périphériques.

Sur d'autres processeurs qui ne connaissent pas l'adressage de port, le concepteur est toujours tenté d'adresser les éléments périphériques comme des cases mémoire. Ce procédé est appelé Memory Mapped et il présente l'inconvénient de réduire la zone d'adresses disponible pour la RAM.

Pour l'utilisation de l'adressage de port, le Z80 fournit le groupe très puissant des instructions IN et OUT. Si l'on étudie plus attentivement les instructions de ce groupe, on trouve dans les instructions IN(C),r et OUT(C),r une possibilité élégante d'adresser plus que les 256 ports normalement prévus. Dans ces instructions, l'état des 8 bits d'adresse inférieurs est déterminé par le contenu du registre C mais le contenu de B est en outre placé dans les bits d'adresse A8 à A15. C'est ainsi 65536 adresses de ports qui sont disponibles. C'est justement cette caractéristique du Z80 que les concepteurs du CPC ont utilisée. Tous les circuits intégrés périphériques sont sélectionnés au moyen des bits d'adresse A8 à A15.

De telles astuces ont malheureusement souvent un inconvénient. En l'occurrence l'inconvénient réside dans une nette limitation du jeu d'instructions du Z80. Aucune des autres instructions I/O du Z80 ne peut plus être utilisée. Ceci vaut notamment pour les instruction I/O avec automatisme de boucle. Ces instructions utilisent le registre B comme

compteur et ne peuvent donc pas 'fournir' le highbyte de l'adresse de port. C'est en particulier le cas des instructions INI, INIR, IND et INDR ainsi que OUTI, OTIR, OUTD et OTDR.

L'utilisation des cycles wait constitue une troisième particularité du CPC.

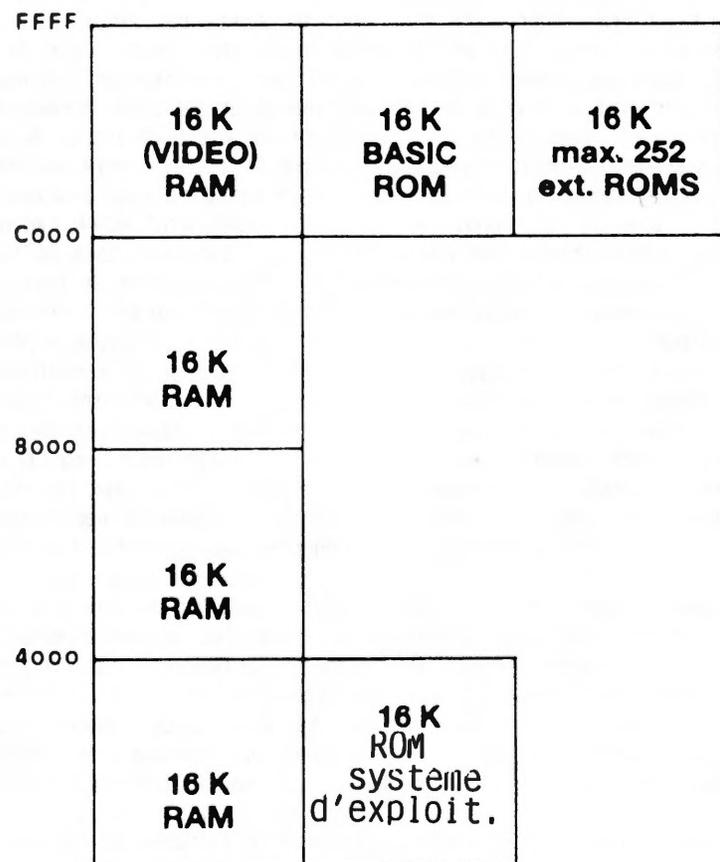
La nécessité de cette connexion du Z80 remonte à l'époque où les circuits intégrés de mémoire disponibles se la coulaient encore douce. Les premières EPROMs notamment n'étaient pas en mesure de préparer les données, après réception de l'adresse, avant un délai de quelques microsecondes.

Pour faire fonctionner le Z80 avec de tels 'paresseux', il fallait attendre un certain temps. Ce délai peut être produit par le signal WAIT*. Lors de chaque signal négatif sur l'entrée de l'horloge, le processeur examine l'état de la connexion WAIT*. Si cette connexion est à 0 Volt, le Z80 exécute ce que l'on appelle un cycle d'attente de la durée d'un mouvement d'horloge. Une fois écoulé le signal d'horloge, donc avec le signal négatif, l'état du canal WAIT* est à nouveau examiné, etc... L'utilisation de ce signal sur le CPC n'a cependant aucun rapport avec les circuits intégrés de mémoire utilisés. Ils sont tous suffisamment rapides pour un Z80 d'une fréquence de 4 MHz. La raison de l'utilisation de cette connexion est la nécessaire synchronisation entre processeur et contrôleur vidéo. Comme les deux circuits intégrés peuvent accéder à la mémoire, il faut contrôler de qui c'est le tour à un moment donné. Le contrôleur vidéo est d'ailleurs toujours prioritaire car sinon l'affichage sur le moniteur pourrait être sérieusement endommagé. Pour obtenir cette synchronisation, un signal WAIT* est produit pour le processeur tous les 4 mouvements d'horloge. Bien que le processeur fonctionne à 4 MHz (Méga Hertz= millions de vibrations par seconde), du fait des cycles d'attente, la fréquence de travail effective est d'environ 3,3 MHz.

Ce ralentissement de la vitesse de l'ordinateur n'est pas très grave en soi. Ce qui est plus gênant, c'est que les durée d'exécution des instructions correspondant aux données techniques fournies pour le processeur sont inexactes en ce qui concerne le CPC. C'est ainsi qu'il devient très difficile de réaliser des boucles de temporisation très précises telles qu'elles sont nécessaires par exemple pour utiliser des formats d'écriture sur cassette spéciaux et particulièrement rapides.

Les signaux BUSRQ* et BUSAK*, les signaux de commande du DMA ne sont pas

utilisés sur le CPC. Ils sont cependant placés sur le connecteur d'extension et sont donc disponibles pour des extensions externes. Le signal HALT*, qui n'est pas non plus utilisé sur le CPC est également disponibles sur le connecteur d'extension.



1.1.1.1. Organisation de la mémoire du CPC

1.3 Le gate array, le coordinateur du système

Presque tous les composants du CPC se trouvent couramment dans le commerce, dans n'importe quel magasin d'électronique bien approvisionné. Les seules exceptions sont la ROM et le gate array qui est désigné dans le schéma technique sous le nom de IC116. C'est ce dernier circuit intégré qui nous occupera dans cette section.

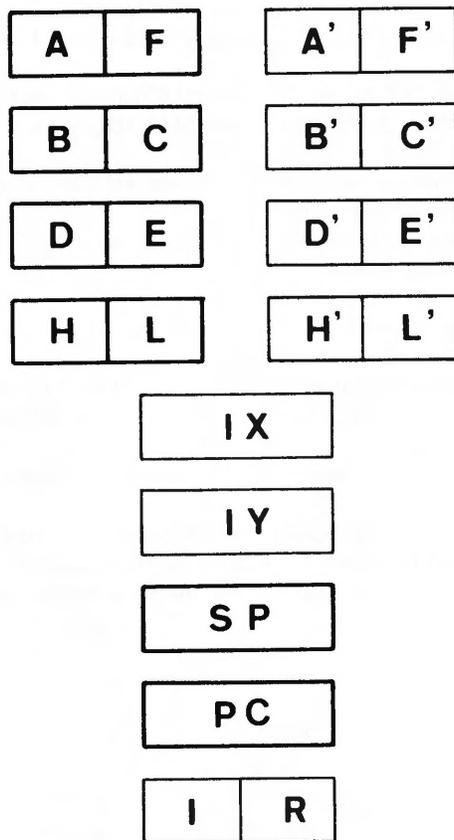
Ce circuit intégré à 40 pôles a été développé spécialement pour le CPC et il remplit plusieurs fonctions importantes. Si l'on voulait reconstituer toutes les fonctions intégrées avec des portes logiques TTL, le nombre de circuits intégrés ferait vite plus que doubler.

Les fonctions du gate array sont entre autres les suivantes:

- Production de toutes les fréquences d'horloge nécessaires
- Production des signaux pour l'exploitation de la RAM dynamique
- Commande des accès à la RAM
- Connexion et déconnexion de la ROM sur la zone de mémoire
- Production des signaux vidéo
- Production des informations RVB pour le moniteur couleur
- Commande du mode d'écran
- Stockage des couleurs d'encre
- Production de l'impulsion d'interruption

Il n'y a malheureusement que très peu d'informations disponibles sur ce circuit intégré très intéressant. Il est impossible d'obtenir une description technique de ce circuit intégré dont la vie interne est visiblement considérée par le constructeur comme un secret de fabrication.

Mais nos efforts et tentatives de découvrir le fonctionnement de ce circuit intégré de la façon la plus détaillée possible ont débouché sur un réel succès et nous ne voulons pas vous cacher les résultats auxquels nous avons abouti.



1.2.2.1. Jeu de registres Z80

1.3.1 L'affectation des pôles de connexion du gate array

Le signal qui détermine tout sur le CPC est le signal quartz d'une fréquence de 16 MHz qui se trouve sur le pin 8 (XTAL). Le IC125, un circuit intégré TTL du type 7400, constitue avec deux de ses quatre portes logiques une commutation d'oscillateur typique. Ce signal constitue pratiquement le battement cardiaque du CPC.

La fréquence d'entrée divisée par quatre est disponible pour le processeur, sous la forme d'un signal d'horloge de 4 MHz sur le pin 39 comme mouvement d'horloge

Une nouvelle division par quatre donne une fréquence de 1 MHz. Ce signal est fourni sur le pin 1 du gate array.

Le signal de 1 MHz a deux emplois. C'est tout d'abord le signal d'horloge pour le chip sonore et il contribue ensuite à déterminer si le processeur ou le CRTC peut adresser la RAM. S'il y a un low, les canaux d'adresse du processeur sont commutés sur la RAM à travers les circuits intégrés multiplexeurs IC 104, 105, 109 et 113.

Comme par ailleurs la commande de la RAM sur le CPC n'est pas tout à fait évidente, vous trouverez une description détaillée des signaux de commande de la RAM dans un prochain chapitre.

Comme les composants de mémoire ne disposent que de 8 canaux d'adresse, l'adresse totale de 16 bits doit être multiplexée, c'est-à-dire placée sur les entrées avec un décalage dans le temps. Cette commande dans le temps est obtenue avec les signaux CAS ADDR*(pin 6), CAS*(pin 3) et RAS*(pin 7). Ces signaux RAS* et CAS* sont placés directement vers les RAMs, le signal CAS ADDR* est conduit vers les multiplexeurs que nous avons déjà évoqués.

Le signal MAO/CCLK sur le pin 40 du gate array a également une fréquence de 1 MHz. Ce signal est par ailleurs déphasé par rapport au signal CPU ADDR*, c'est-à-dire que les deux fréquences sont high à des moments différents. MAO/CCLK a également une double fonction. Il constitue d'une part le signal d'horloge pour le CRTC qui tire tous les autres signaux de ce signal; d'autre part il est placé comme bit d'adresse auxiliaire sur le multiplexeur IC 106. La fonction de ce bit d'adresse auxiliaire sera

également évoquée plus tard plus précisément, à propos de la commande de la RAM.

Le gate array produit encore sur le pin 13 le signal RAMRD*. Cette connexion devient low, lorsque le processeur, après avoir fourni une adresse, veut lire des données dans la RAM et qu'il l'indique au gate array par son signal RD* sur le pin 19. Comme la ROM et la RAM se chevauchent sur de grandes zones, le signal RD* du processeur ne peut être utilisé directement. Si des données doivent être lues dans la ROM, le signal RAMRD* reste high et les sorties du IC114, qui est ce qu'on appelle un buffer (mémoire provisoire) deviennent high. Dans ces moments, aucune information ne peut passer de la RAM sur le bus de données, bien que l'adresse de la mémoire soit également parvenue à la RAM et que celle-ci tienne un octet prêt dans ses sorties.

En plus du RAMRD*, le signal READY du pin 2 du gate array est placé sur l'IC114. Ce signal produit sur le processeur le signal pour l'intégration des cycles d'attente. La liaison supplémentaire entre le READY et l'IC114 permet d'obtenir que l'information sur le bus de données du processeur ne se modifie pas pendant les cycles d'attente. Le 74LS373 stocke, après envoi d'un high, l'information en sortie actuelle sur le pin 11, jusqu'à ce que ce pôle devienne low. Le circuit intégré se comporte ensuite comme un simple buffer, c'est-à-dire que les sorties suivent immédiatement les modifications des entrées.

Le signal ROMEN* sur le pin 12 du gate array devient low lorsque le processeur veut lire des données dans la ROM. La ROM intégrée de 32 K du CPC occupe les zones d'adresses &0000 à &3FFF et &C000 à &FFFF. Cette ROM peut donc être appelée en deux moitiés distinctes. Dans les zones de mémoire où RAM et ROM se chevauchent, il faut indiquer au gate array le choix fait avec une instruction OUT. Il est ainsi tout à fait possible de n'activer qu'une moitié de la ROM.

Conformément à la configuration de la mémoire choisie, le gate array décode l'état des canaux d'adresse A14 et A15. Suivant la mémoire demandée c'est le signal RAMRD* ou ROMEN* qui sera activé lors de la lecture.

Une instruction d'écriture du processeur va toujours vers la RAM, indépendamment de la configuration de la mémoire choisie. Le gate array produit à cet effet le signal MWE*.

Outre la fonction décrite, les canaux d'adresse A14 et A15 sur les pins 20 et 21 sont encore utilisés dans un autre but. Le gate array a une adresse de port qui est utilisée pour programmer les différentes possibilités du gate array. L'adresse de port est &7F00 et elle est décodée sur le pin 18, à travers les canaux d'adresse (A14 High, A15 Low) et le signal IORQ*.

Comme le bus de données du Z80 n'est pas directement relié aux canaux de données D0 à D7 du gate array, le GA (gate array) met le pôle 244EN* sur low lorsque l'adresse de port &7F00 est identifiée de la façon que nous avons indiquée. Les sorties de l'IC115 (74LS244, un buffer de bus de données) sont ainsi libérées et l'octet fourni par le Z80 peut être écrit dans le GA.

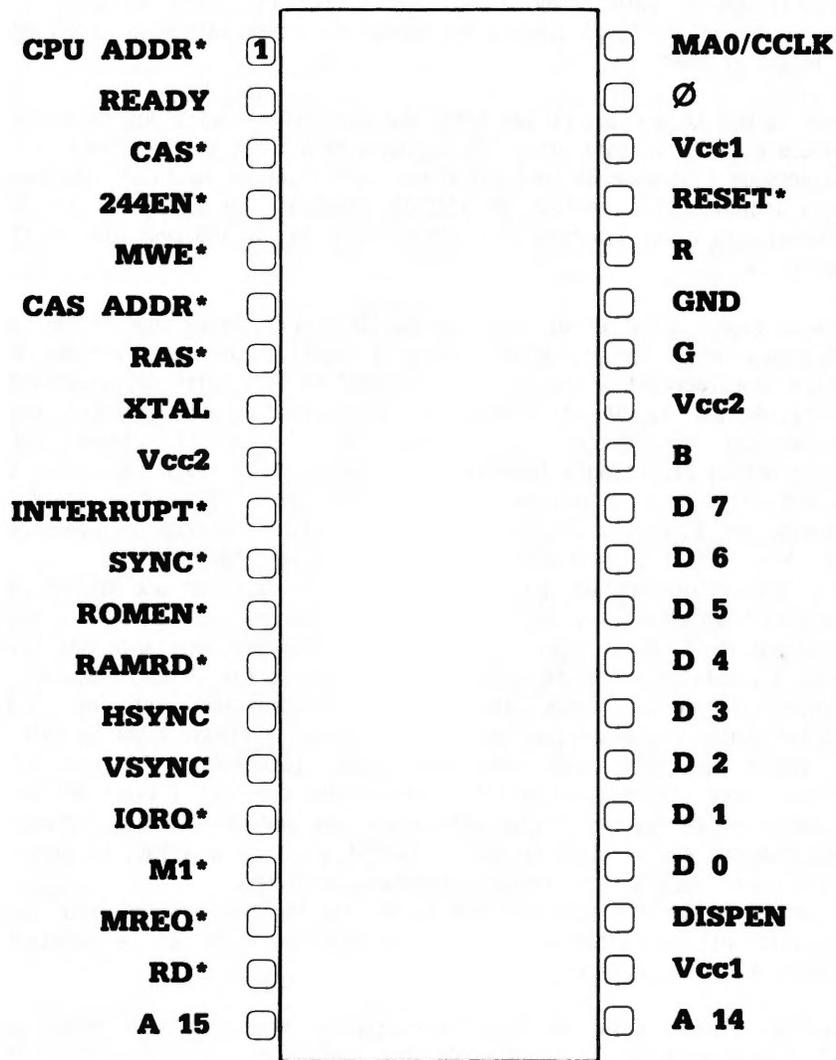
Mais le signal IORQ* a lui aussi une double signification pour le GA. Le Z80 a en effet la particularité, lorsqu'il identifie une interruption, de mettre simultanément à low les signaux IORQ* et M1*. Cette situation est identifiée par le GA et l'impulsion d'interruption est immédiatement annulée. Si par contre, le traitement de l'IRQ a été interdit par l'instruction DI, Disable Interrupt, le pôle 10 du GA reste low, jusqu'à ce que l'IRQ soit à nouveau autorisé. Dès que l'IRQ est à nouveau autorisé par l'instruction EI, Enable Interrupt, l'interruption présente est identifiée et la sortie d'interruption redevient high.

Le signal d'interruption sur le pin 10 est produit par une chaîne de division programmable du GA. Cette chaîne de division est alimentée par le signal HSYNC du CRTIC et elle divise la fréquence existante par 52. Comme l'impulsion HSYNC se produit environ toutes les 65 microsecondes, l'intervalle entre deux impulsions d'interruption est de 3,3 millisecondes. Les impulsions sont couplées avec le signal VSYNC du CRTIC. La durée du VSYNC est programmée dans le CRTIC à environ 500 microsecondes. Après environ 125 microsecondes apparaît l'interruption, de sorte que la routine d'interruption a encore environ 375 microsecondes pour examiner sur le bit 0 du port B du 8255 s'il y a un VSYNC. Ce signal est utilisé comme horloge dans différentes opérations.

Ce cas ne se produit cependant que toutes les 15 interruptions, pour les 14 interruptions restantes, il y a un high du VSYNC et le compteur interne n'est pas affecté.

Mais les signaux HSYNC et VSYNC sont bien sûr nécessaires, de même que DISPEN pour produire le signal vidéo. Une liaison de ces signaux donne le

signal SYNC* sur le pin 11 du GA.



1.3.1.1. Pinout du Gate Array

1.3.2 La structure des registres du gate array

L'exécution de toutes les tâches que nous avons décrites nécessite que les données soient stockées dans le GA. Le nombre exact des registres internes n'est pas connu mais nous pensons pouvoir décrire les registres les plus importants.

Comme tous les autres éléments du CPC, le GA est appelé à travers l'adressage de port.

Il occupe l'adresse &7Fxx. Il en résulte donc que le bit d'adresse A15 doit être low et le bit d'adresse A16 high. Les autres bits d'adresse (A12 à A18) doivent être mis (sur le niveau high) puisque les autres éléments périphériques sont décodés d'une manière semblablement incomplète. Sur ces périphériques, les entrées de sélection ne sont également reliées qu'aux différents bits d'adresse.

L'état de l'octet d'adresse inférieur est sans importance pour le décodage et n'importe quelle valeur peut y figurer.

On peut distinguer en tout trois différents registres.

Les deux premiers registres sont liés à la production des couleurs, plus précisément aux affectations de couleur fixées avec PEN et INK.

Le premier registre reçoit l'adresse dans laquelle la valeur de couleur doit être écrite. Nous le désignerons désormais sous le nom de registre du numéro de couleur (reg NC).

La valeur de la couleur elle-même peut être ensuite écrite dans le second registre (sous la même adresse de port!). Nous appellerons ce registre registre de valeur de couleur (reg VC).

Le troisième registre est un registre multi-fonctions (reg MF) qui détermine le mode d'écran et la configuration de la mémoire. La sélection des différentes possibilités y est déterminée par les différents bits à l'intérieur du registre.

Dans tous les registres du GA, il est seulement possible d'écrire. Il est IMPOSSIBLE de lire les valeurs de ces registres.

Comme le GA ne peut être appelé qu'à travers une seule adresse de port, il faut qu'il y ait un moyen de distinguer les différents groupes. Cette distinction est opérée grâce aux deux bits supérieurs de l'octet de donnée. Les combinaisons possibles sont:

Bit 7	Bit 6	
0	0	Ecrire une valeur dans le reg NC
0	1	Ecrire une valeur de couleur dans le reg VC choisi
1	0	Ecrire une valeur dans le reg MF
1	1	Inutilisé?

Mais que représentent les registres de numéro de couleur et de valeur de couleur?

Fondamentalement, ces registres correspondent aux instructions PEN et INK. L'instruction PEN modifie la couleur d'écriture actuelle sur le moniteur. L'affectation d'un numéro PEN à une couleur peut être fixée avec l'instruction INK. Il faut pour cela indiquer le numéro à modifier et la valeur souhaitée. Ce sont exactement ces fonctions qu'exécutent ces deux registres. Le numéro de la couleur à modifier est placé dans le registre NC, après quoi la valeur de couleur souhaitée est écrite dans le registre VC.

Pour modifier par exemple la couleur affectée à PEN 1, il faut employer les instructions suivantes:

```
OUT &7F00,&X00000001:OUT &7F00,&X010XXXX
```

Dans la première instruction OUT, les bits 6 et 7 valent 0 et les bits 0 à 3 contiennent le numéro de la couleur à modifier. Dans notre exemple, il s'agit du numéro 1. Le bit 5 n'a pas de fonction, le bit 4 a une fonction spéciale sur laquelle nous reviendrons bientôt.

Dans la seconde instruction OUT, les bits 6 et 7 ont été choisis de façon à ce que le registre VC soit sélectionné. Les bits 'X' correspondent simplement à la valeur de couleur. 5 bits permettent en principe de sélectionner 32 couleurs différentes mais il n'y a que 27 couleurs différentes. Les 5 valeurs de couleur restantes sont identiques à d'autres couleurs.

Si vous essayez cet exemple en Basic, vous constaterez que le succès escompté se fait attendre. Tout ce que vous obtenez, c'est un rapide flash de la nouvelle couleur.

La cause en est une particularité du logiciel du CPC. Toutes les couleurs sont représentées en "clignotement". Vous ne le remarquez pas parce que le clignotement ne se fait pas entre couleurs différentes, mais entre couleurs identiques. Lors de chaque commutation entre deux couleurs, tous les paramètres pour le GA sont chargés à nouveau. Mais si, avant les

instructions OUT, vous utilisez l'instruction SPEED INK 255,255, vous pourrez observer nettement plus longtemps, au moins lors de quelques tentatives, l'effet de ces instructions.

Venons-en maintenant à l'explication du bit 4 du reg NC. Si ce bit est lors de l'accès fixé sur le registre, l'information des bits 0 à 3 sera ignorée et la valeur de couleur transmise par la prochaine instruction OUT sera interprétée comme nouvelle couleur du bord.

Le registre MF est adressé lorsque, dans l'instruction OUT, le bit 7 est mis et le bit 6 est low. Les autres bits de ce registre ont la signification suivante:

- Bit 5: Aucune fonction?
- Bit 4: 1 = annuler le compteur V Sync
- Bit 3: 1 = déconnecter ROM &C000 à &FFFF
- Bit 2: 1 = déconnecter ROM &0000 à &3FFF
- Bit 1: Mode écran
- Bit 0: Mode écran

Nous n'avons rien pu découvrir jusqu'ici sur la fonction du bit 5.

Si le bit 4 est mis, la chaîne de division pour l'impulsion d'interruption est annulée et le processus de comptage des impulsions V Sync recommence du début. Il serait ainsi possible d'allonger l'intervalle entre deux impulsions d'interruption. Vous pouvez constater cette fonction en Basic grâce à la boucle de programme suivante:

```
10 OUT &7F00,&X10010110:GOTO 10
```

Après avoir lancé cette ligne de programme, vous constatez que l'ordinateur est complètement bloqué et qu'un RESET avec SHIFT/CTRL/ESC n'est même plus possible. Cette ligne provoque en effet une annulation si rapide du registre de comptage, que plus aucune impulsion d'interruption ne peut plus se produire. Et comme le clavier est interrogé par la routine d'interruption, vous ne pouvez plus réutiliser votre CPC qu'après l'avoir éteint puis rallumé.

Les bits 2 et 3 déterminent la configuration de la mémoire actuelle. Si l'un des bits est mis, c'est la Ram que le processeur rencontrera dans la

zone d'adresse correspondante, lors de ses accès en lecture, si ces bits sont nuls, le processeur lira des données dans la Rom.

Une manipulation désordonnée de ces bits débouche au minimum sur des messages d'erreur mais le "plantage" complet du système ou un Reset sont également possibles.

Les bits restants 0 et 1 déterminent le mode actuel de l'écran. Les combinaisons possibles sont:

Bit 1	Bit 0	
0	0	Mode 0, 20 colonnes, 16 couleurs
0	1	Mode 1, 40 colonnes, 4 couleurs
1	0	Mode 2, 80 colonnes, 2 couleurs
1	1	Comme Mode 0, mais sans clignotement

Si vous avez essayé notre programme d'une ligne pour supprimer les interruptions en mode 1, vous aurez certainement constaté une très curieuse modification des caractères sur l'écran. Dans cet exemple, nous avons choisi comme mode écran le mode 80 colonnes et changé de mode sans vider l'écran. Les caractères représentés se présentent comme s'il manquait des points au milieu de chaque caractère. Vous trouverez l'explication de ce phénomène à la fin du chapitre suivant, lorsque nous décrirons la structure de l'écran et la représentation des caractères.

1.4 Le contrôleur vidéo HD 6845

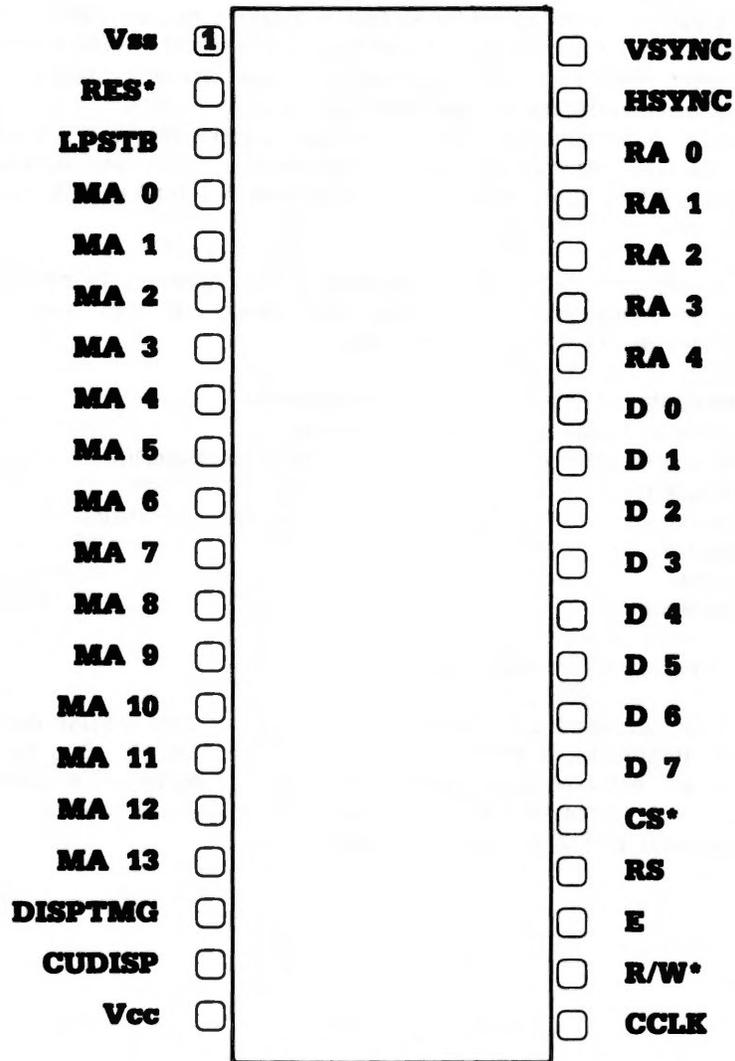
Le travail principal dans la production de l'image sur le moniteur est accompli par le contrôleur vidéo HD 6845, également désigné comme Cathode Ray Tube Controller, CRTC en abrégé. Ce circuit intégré a été spécialement conçu comme une interface entre des microprocesseurs et des écrans à grille tels que les moniteurs courants.

Il produit, à partir d'un signal d'horloge unique, tous les signaux de synchronisation nécessaires pour le moniteur et tous les paramètres nécessaires à cet effet peuvent être programmés à l'intérieur de limites assez larges.

Avant de décrire l'affectation des pins de connexion et la structure interne de registres, nous voulons vous donner un bref aperçu des possibilités de cet élément intéressant:

- Nombre de caractères par ligne programmable
- Nombre de lignes par écran programmable
- Matrice de points verticale des caractères programmable
- Accès à une zone de mémoire de 16 K
- Refresh automatique pour l'utilisation de Rams dynamiques
- Fonctions de contrôle du curseur
- Curseur programmable (hauteur et clignotement)
- Entrée light-pen
- Alimentation en 5 volt continu
- Entrées/Sorties compatibles TTL

Le 6845 fut développé à l'origine par Motorola pour être employé dans des systèmes informatiques dotés de processeurs de la famille 68xx. Mais du fait de son extraordinaire flexibilité et de sa manipulation aisée ce contrôleur se rencontre sur de très nombreux systèmes, y compris sur des systèmes aussi puissants que par exemple Sirius.



1.4.1.1. Pinout du CRTC HD 6845

1.4.1 Les pôles de connexion du CRTC

La signification des 40 pattes de connexion est la suivante:

- MA0-13 : Memory Address Lines; les cases mémoire de la mémoire écran sont adressées à travers ces 14 connexions
- RA0-4 : Raster Address Lines; ces 5 connexions choisissent à partir du générateur de caractères la ligne actuelle de la grille du caractère à représenter
- DO-7 : Bidirectional Data Bus; des informations peuvent être écrites dans le contrôleur et lues à partir de celui-ci à travers ces pins
- R/W* : Read/Write*; ce signal détermine le sens des données sur les canaux de données. Avec un low, les données peuvent être écrites du processeur dans le CRTC, avec un high, elles sont lues à partir du CRTC.
- CS* : Chip select*. Pour permettre des transferts de données avec le 6845, celui-ci doit être adressé, ce qui est obtenu par un low sur l'entrée CS*.
- RS : Register Select. Ce signal est utilisé pour choisir entre le registre d'adresse et 18 registres de contrôle. Avec un niveau low sur RS, on peut accéder au registre d'adresse, avec un high, on accède au registre de contrôle.
- EN : Enable. Avec une bascule ascendante de ce signal, les signaux du processeur se trouvant sur le circuit intégré sont pris en compte.
- RES* : Reset*.Adress Lines; les cases mémoire de la mémoire écran sont adressées à travers ces 14 connexions
- CLK : Character Clock est le signal d'horloge dont sont tirés par division tous les signaux dont a besoin le moniteur.
- HSYNC : Horizontal Sync fournit le signal de synchronisation horizontale du moniteur. La mauvaise définition ou l'absence de HSYNC se traduit par un défilement de l'image.
- VSYNC : Vertical Sync fournit le signal de synchronisation verticale du moniteur.
- DISPTMG : Display Timing. Ce signal est high lorsque le signal envoyé au moniteur doit être représenté à l'écran. Ce signal permet d'inhiber les retours en arrière du faisceau
- CUREN : Cursor Enable (souvent appelé également Cursor Display ou CURDISP) est utilisé lorsque le curseur n'est pas commandé par

le logiciel mais par le CRTC lui-même. Cette connexion permet également de commander le clignotement du curseur.

LPSTB : Light Pen Strobe. Si une bascule low-high est envoyée sur cette entrée, l'état actuel des canaux MA est transféré et stocké dans les registres Light-pen. Ces registres peuvent être lus pour être utilisés dans un programme.

1.4.2 Les registres internes du contrôleur vidéo

Comme nous l'avons déjà indiqué, le 6845 contient un registre d'adresse et 18 registres de contrôle. Comme le signal RS, Register Select, ne permet toutefois de choisir qu'entre deux adresses, on peut donc se demander comment il est possible d'appeler les 18 registres de contrôle à travers une seule adresse. La solution de ce problème réside dans le registre d'adresse. Le numéro du prochain registre de contrôle auquel on veut accéder est écrit dans le registre d'adresse. Ce procédé semble certes relativement compliqué mais il présente un avantage indéniable. De cette façon en effet, le CRTC n'occupe justement que deux adresses et non pas 18 ou même 32. Comme d'autre part le CRTC n'est normalement programmé qu'une seule fois, lors de la mise sous tension de la machine, ce travail de programmation supplémentaire est tout à fait acceptable.

Mais examinons maintenant les 18 registres un peu plus en détail. La description suivante semblera peut-être un peu sèche et difficilement compréhensible à cause de la structure complexe des différents registres. De même, certaines connaissances de base en technique vidéo sont nécessaires pour la compréhension de certains registres. Si vous ne comprenez pas tout à la lecture de cette description, consolez-vous en vous disant que le contrôleur vidéo de votre ordinateur n'a absolument pas à être programmé "manuellement".

Dans la présentation suivante, un R placé à la suite du nom du registre indique que ce registre doit être lu et un W signifie qu'on peut écrire dans ce registre. Remarquez que certains registres peuvent uniquement être lus ou écrits, ce qui est indiqué par -.

AR -/W : Adress Register. Ce registre 5 bits reçoit le numéro du registre de contrôle souhaité. Les valeurs de registre 18 à 31 sont ignorées, les seules valeurs valables vont de 0 à 17. Ce

registre est appelé lorsqu'aussi bien CS que RS sont low.

- R0 -/W : Horizontal Total. Ce registre 8 bits reçoit le nombre de caractères par ligne complète. Notez d'ailleurs qu'une ligne complète est nettement plus grande que les caractères visibles à l'écran car les durées pour le bord et le retour en arrière du faisceau doivent être également prise en compte dans le calcul. Cette valeur est donc environ 1 fois et demi plus importante que le nombre choisi de caractères par ligne.
- R1 -/W : Horizontal Displayed. Ce registre contient le nombre de caractères à représenter à l'écran. La valeur placée ici doit être inférieure à celle de R0.
- R2 -/W : Adress Register. Ce registre 5 bits reçoit le numéro du registre de contrôle souhaité. Les valeurs de registre 18 à 31 sont ignorées, les seules valeurs valables vont de 0 à 17. Ce registre est appelé lorsqu'aussi bien CS que RS sont low.
- R3 -/W : Sync Width. Les 4 bits inférieurs de ce registre déterminent la largeur des impulsions HSync et VSync. Les 4 bits supérieurs de ce registre ne sont pas utilisés.
- R4 -/W : Vertical Total. Les 7 bits inférieurs de ce registre déterminent le nombre total de lignes de grille par image. Cette valeur détermine donc ainsi également si la fréquence de renouvellement de l'image est de 50 ou 60 Hertz.
- R5 -/W : Vertical Total Adjust. Les 6 bits inférieurs de ce registre permettent de réaliser un ajustement précis de la fréquence de renouvellement de l'image.
- R6 -/W : Vertical displayed. Les 7 bits inférieurs de ce registre déterminent le nombre de lignes de grille réellement représentées sur le moniteur. Théoriquement, on peut programmer ici n'importe quelle valeur inférieure au contenu de R4.
- R7 -/W : Vertical Sync Position. La valeur 7 bits de ce registre détermine le moment de l'impulsion VSync. Si la valeur de R7 est diminuée, l'image du moniteur est alors décalée vers le

bas, si cette valeur est augmentée, il y a décalage vers le haut.

R8 -/W : Interlace. Les deux bits inférieurs de ce registre permettent de déterminer si la représentation doit avoir lieu avec ou sans procédure de saut de ligne (interlace).

R9 -/W : Maximum Raster Adress. Ce registre 5 bits détermine le nombre de lignes de grille des caractères à représenter.

R10 -/W : Cursor Start Raster. Les bits 0 à 4 de ce registre déterminent sur quelle ligne de la grille doit commencer le curseur. Les bits 5 et 6 fixent le mode de curseur de la façon suivante:

Bits	6	5	
	0	0	Curseur non clignotant
	0	1	Curseur non représenté
	1	0	Curseur clignotant (env. 3 par seconde)
	1	1	Curseur clignotant (env. 1.5 par seconde)

R11 -/W : Cursor End Raster. En fonction du contenu de R10, les 5 bits inférieurs de ce registre déterminent sur quelle ligne de l'écran se termine le curseur.

R12 R/W : Start Adress High. Les bits 0 et 5 déterminent à partir de quelle adresse de tout le domaine d'adressage de 16 K du CRTC commence la mémoire écran. Si ce registre est lu, les bits 6 et 7 sont toujours low.

R13 R/W : Start Adress Low. Ce registre fixe, de façon analogue à R12 l'octet d'adresse faible de la mémoire écran à adresser.

R14 R/W : Cursor High. Les bits 0 à 5 de ce registre représentent l'octet fort de la position actuelle du curseur.

R15 R/W : Cursor Low. De façon analogue à R14, ce registre reçoit l'octet faible de l'adresse du curseur. Comme R14 ainsi que R15 peuvent être écrits ou lus, ces

registres permettent de déterminer librement la position du curseur.

R16 R/- : Ce registre contient après une impulsion strobe positive l'octet fort de l'adresse de la mémoire écran qui était activée au moment de l'impulsion. Les bits 6 et 7 de ce registre sont toujours low.

R17 R/- : De façon analogue à R16, ce registre contient l'octet faible au moment du strobe light-pen. R16 ainsi que R17 ne peuvent qu'être lus.

1.5 La Ram du CPC

La RAM (mémoire écriture/lecture) de 64 K intégrée dans le CPC n'est pas uniquement utilisée comme mémoire de donnée et de programme. Les informations concernant l'écran sont également placées dans cette mémoire.

Après que nous ayons étudié en détail dans les chapitres précédents les trois éléments les plus importants, le processeur, le gate array et le contrôleur vidéo, nous allons dans le présent chapitre jeter un regard sur l'interaction de ces trois éléments lors de l'accès aux circuits intégrés de mémoire. Nous expliquerons également à cette occasion comment le contrôleur vidéo appelle la Ram pour représenter des caractères à l'écran.

Mais nous voulons faire auparavant une petite digression pour étudier comment fonctionnent les éléments de mémoire.

Nous allons tout d'abord expliquer comment est possible l'adressage de 65536 cases mémoire avec les 8 connexions d'adresse existantes.

Le principe consiste à diviser l'adresse 16 bits en deux moitiés et à envoyer ces deux octets d'adresse l'un après l'autre sur les pins d'adresse de la Ram. Ce procédé est appelé multiplexage. Le multiplexage nécessite cependant des signaux qui indiquent à la Ram quelle information se trouve dans l'instant sur les connexions d'adresse.

C'est ici qu'entrent en jeu les signaux RAS* et CAS* fournis par le gate array.

Après qu'un octet d'adresse ait été envoyé aux Rams, une bascule high-low du signal RAS* leur indique qu'une moitié d'adresse est prête. Avec la bascule négative (high-low) du RAS*, l'information d'adresse disponible est stockée dans les Rams.

La deuxième moitié de l'adresse peut alors être envoyée à la Ram. Dès que cet octet d'adresse est prêt, le signal CAS* devient low. La Ram a ainsi reçue la totalité de l'adresse 16 bits et sélectionne alors la case mémoire souhaitée. Il est maintenant possible d'écrire ou de lire cette case.

La commutation des moitiés d'adresse doit bien sûr être également prise en charge par un signal convenable, sur le CPC, c'est le signal CAS-ADDR*.

Le multiplexage est effectué par les circuits intégrés IC 104, 105, 109 et 113. On peut se représenter le fonctionnement de ces circuits intégrés du type 74LS153 comme deux commutateurs commandés électriquement. A travers deux entrées de commande, on peut décider laquelle des quatre entrées doit être reliée à la sortie.

Les deux entrées de commande sont commandées par les signaux CPU-ADDR* et CAS-ADDR*. Le signal CPU-ADDR* permet de décider si c'est le processeur ou le CRTC qui peut envoyer une adresse à la Ram, et CAS-ADDR* effectue la commutation entre les moitiés d'adresse.

Nous allons examiner un exemple de commutation avec le multiplexeur IC 105.

Les pins de sortie 7 et 9 sont reliés chacun à travers une résistance de 120 Ohms avec les entrées d'adresse A0 et A1 des Rams.

Les entrées de commande A (pin 14) et B (pin 2) sont reliées aux signaux CPU-ADDR* et CAS-ADDR* que nous connaissons.

L'information d'adresse se trouve sur les pins 3 à 6 et 10 à 13. C'est ici aussi que vous retrouvez le signal CCLK que nous avons qualifié au chapitre précédent de bit d'adresse auxiliaire. Le tableau suivant indique quel bit d'adresse apparaît sur les sorties, suivant la combinaison de commande:

CPU- ADDR	CAS- ADDR	SORTIE A0 DU MULTIPLEXEUR	SORTIE A1 DU MULTIPLEXEUR
0	0	Z80,A9	Z80,A0
0	1	Z80,A2	Z80,A1
1	0	6845,MA8	CCLK
1	1	6845,MA1	6845,MA0

A première vue, ce tableau ne contribue pas particulièrement à la compréhension de la commande des Rams. Il est particulièrement troublant que le canal d'adresse A0 du processeur ne se trouve pas sur A0 de la Ram. Considérez cependant qu'il est indifférent au processeur de savoir dans quelle adresse physique de la Ram il écrit son information. Il est par exemple sans aucune importance pour le processeur que lorsqu'il écrit ou lit 'sa' case mémoire 0, ce soit vraiment l'adresse physique 0 de la Ram qui soit adressée ou que ce soit une tout autre adresse. De toute façon, chaque fois qu'il accédera à 'sa' case mémoire 0, c'est toujours la même case mémoire qui sera adressée. La désignation des pins d'adresse de la Ram est donc arbitraire et sans importance pour le processeur.

Baucoup plus importante est l'affectation d'adresses du processeur aux adresses du CRTC. Cette affectation est montrée par la figure 1.5.0.1.

Comme on voit, tous les bits d'adresse du processeur sont envoyés à travers les multiplexeurs sur les connexions d'adresse des Rams mais le contrôleur vidéo adresse également avec l'aide du CCLK l'ensemble de la zone adressable de 64 K. Ce qui contredit cependant le chapitre précédent où nous disions que le CRTC ne peut adresser qu'une zone de 16 K. Cette affirmation était exacte dans la mesure où seules les 14 connexions désignées par MA (Memory Adress Line) peuvent être comptées comme canaux d'adresse. Ces 14 connexions permettent d'adresser une zone d'adresse de 16 K.

Z80	6845	Z80	6845
A0	CCLK	A8	MA7
A1	MA0	A9	MA8
A2	MA1	A10	MA9
A3	MA2	A11	RA0
A4	MA3	A12	RA1
A5	MA4	A13	RA2
A6	MA5	A14	MA12
A7	MA6	A15	MA13

1.5.0.1 Accès du Z80 et du 6845 à la mémoire commune

Le mode de travail du 6845 utilisé dans le CPC pour l'adressage de la mémoire vidéo est rarement employé. Les connexions RA0 à RA4 servent normalement à appeler une Rom de caractères déjà programmée qui contient le modèle bits des caractères qui doivent être représentés à l'écran.

Les ordinateurs ont normalement une zone de mémoire appelée mémoire vidéo dans laquelle sont stockés tous les caractères à représenter à l'écran. Dans cette mémoire, l'emplacement de chaque caractère occupe un octet. Cela donne donc, pour représenter 80 x 25 caractères, une mémoire de 2000 octets.

Mais il n'est pas possible de faire entrer dans un octet toutes les informations nécessaires pour la représentation des caractères. Chaque caractère se compose en effet d'un certain nombre de lignes de points placées les unes sous les autres.

Sur le CPC, on peut également reconnaître ces lignes sur le moniteur. C'est ainsi par exemple que le curseur se compose de 8 lignes placées les unes sur les autres, dont tous les points image sont "allumés". Pour représenter des lettres ou des chiffres, seuls les points d'une ligne correspondant à la forme de la lettre ou du chiffre sont allumés. Les modèles de ces lignes de points sont stockées sous forme de cartes bits, dans lesquelles un bit mis correspond normalement à un point allumé sur l'écran.

Les connexions RA sont maintenant nécessaires pour recevoir de la Rom de caractères les différentes lignes, c'est-à-dire les cartes bits. A cet effet, les connexions RA sont utilisées comme canaux d'adresse pour la

Rom de caractères.

Comme vous pouvez l'imaginer, il n'est pas possible de réaliser à l'écran du graphisme haute résolution lorsqu'on utilise une Rom de caractères. Les ordinateurs fonctionnant suivant ce principe ne peuvent sortir du jeu de caractères intégré.

Sur le CPC, cette Rom de caractères n'existe pas et on a choisi une voie totalement différente.

Comme les connexions RA adressent directement la mémoire, les informations sur les points doivent donc nécessairement figurer également en Ram. Ce n'est qu'à travers cette astuce de commutation qu'il est possible de produire n'importe quelle carte bits sur le moniteur et donc de représenter le graphisme dans les limites connues.

Mais avant que nous ne nous tournions vers la structure concrète de la mémoire vidéo, il nous faut enfin expliquer le signal CCLK. Mais il nous faudra pour cela un peu de mathématiques.

Le CRTIC est commandé par une fréquence d'horloge de 1 MHz. Avec chaque impulsion d'horloge est adressée une case mémoire. Dans cette case se trouvent les informations sur les points qui doivent être représentés 'allumés' sur l'écran, c'est-à-dire dans la couleur d'écriture. Comme une fréquence de 1 MHz correspond à une période de 1 micro-seconde, exactement un huitième de la fréquence d'horloge est disponible pour la représentation de chaque point, soit 0.125 micro-secondes. Pour représenter les 640 points d'une ligne, il faut donc un temps de 80 micro-secondes.

Mais comme le signal V Sync qui détermine la durée d'une ligne a une période de 52 micro-secondes, le compte n'est pas bon. Ces valeurs ne permettent de représenter que 40 caractères au maximum.

La solution à ce problème réside dans un mode spécial de travail des Rams, le Page Address-Mode (mode d'adressage par page). Lorsqu'une Ram, après avoir envoyé les signaux RAS et CAS, envoie le contenu de la case mémoire souhaitée sur les sorties de donnée, il suffit alors de n'envoyer avec une autre impulsion CAS qu'une nouvelle moitié d'adresse aux Rams pour recevoir l'octet suivant. Cela suppose bien sûr que seule une moitié des informations d'adresse ne change.

C'est exactement cette possibilité qu'ont utilisée les développeurs du CPC. Bien sûr, il faut que les informations d'adresse correspondant aux deux différentes impulsions CAS soient différentes, sinon on lit deux fois la même case mémoire. Mais c'est justement ce que réalise le signal CCLK qui commute exactement entre les deux impulsions CAS. Ce signal est

envoyé par le multiplexeur IC 105 sur le bit d'adresse 0 (du point de vue du processeur), lorsque le signal CAS-ADDR est sur low et le signal CPU-ADDR par contre sur high. Ce signal représente bien ainsi le bit d'adresse inférieur de la Ram vidéo.

Les deux octets fournis rapidement l'un après l'autre par la Ram vidéo sont entrestockés dans le gate array, convertis dans la forme sérielle indispensable pour le moniteur et envoyés avec les informations de couleur sur la sortie RVB.

Restent encore les deux signaux MA12 et MA13. Ces deux signaux permettent de déterminer par blocs de 16 K le début de la Ram vidéo. Ces bits sont normalement mis et la Ram vidéo commence donc en &C000. Mais il est également possible d'obtenir par programmation que la Ram vidéo soit placée de &4000 à &7FFF.

1.6 La Ram vidéo entre Z80 et 6845

Essayez maintenant ce petit programme sur le CPC:

```
10 MODE 2
20 FOR i=&c000 TO &ffff
30 POKE i,255
40 NEXT i
```

Vous obtenez sur l'écran une ligne étroite qui est rapidement dessinée vers la droite à partir de l'angle supérieur gauche de l'écran. A la fin de la première ligne, le dessin se poursuit exactement 8 lignes plus bas. Une fois dessinées ces lignes étroites sur toute la surface de l'écran, le dessin reprend d'en haut mais en dessous des lignes déjà dessinées.

Essayez le programme également en mode 1 et en mode 0.

Puis modifiez aussi la ligne 30 ainsi:

```
30 POKE i,1
```

Vous obtenez maintenant une ligne de points qui remplit l'écran verticalement.

Lorsque le programme tourne en mode 2, on voit que les lignes verticales se trouvent sur le côté droit des caractères.

En mode 1, nous obtenons 2 lignes verticales par caractère, en mode 0, 4 lignes.

Nous allons maintenant apporter une dernière modification au programme. Supprimez la ligne 10 du programme et entrez 'MODE 2' en mode direct. L'écran se vide et Ready apparaît dans l'angle supérieur gauche. Appuyez sur la touche de curseur BAS, jusqu'à ce que le message Ready disparaisse de l'écran. Le curseur se trouve maintenant dans la dernière ligne de l'écran. Faites à nouveau tourner le programme.

Le résultat est quelque peu agaçant.

Ce petit programme nous a révélé plusieurs choses importantes d'un seul coup. D'abord nous avons démontré que la mémoire écran commence en &C000

et finit en &FFFF. Curieusement, la taille de la mémoire écran est la même pour les trois modes écran. La seule différence entre les modes réside dans les couleurs.

Cependant on peut se demander à quoi servent 16 K de mémoire écran en mode 0, lorsqu'on ne représente que 20 caractères par ligne. 20 caractères par 25 lignes font 500 caractères sur l'écran. Pourquoi le CPC a-t-il besoin de 16384 cases mémoire pour représenter à l'écran ces 500 caractères?

La réponse est simple. Comme nous l'avons déjà indiqué, le CPC ne possède pas de Ram vidéo dans laquelle chaque caractère serait stocké dans un octet.

En mode 80 colonnes, un caractère sur l'écran occupe 8 octets, en 40 colonnes, un caractère occupe 16 octets et 32 octets en mode 20 colonnes. C'est d'ailleurs ce que montrait le programme qui produisait les lignes verticales.

Le mode 80 colonnes est à cet égard le plus simple à comprendre, puisque chaque bit mis produit un point dans la couleur actuelle d'écriture (pen). Si un bit n'est pas mis, c'est au contraire la couleur du fond de l'écran qui apparaît à cet endroit. Comme en mode 2, il n'y a qu'une couleur d'écriture possible, il n'y a pas d'autres possibilités.

Mais à quoi servent donc en mode 0 les 32 octets nécessaires pour un caractère?

Le fonctionnement des modes 0 et 1 n'est plus aussi simple à expliquer. Nous vous conseillons de taper le petit programme suivant et d'avoir sous les yeux les effets de ce programme, pendant que vous lirez nos explications. Les explications seront alors plus compréhensibles.

```
10 MODE 2
20 REM
30 PRINT "A"
40 FOR adresse=&c000 TO &f800 STEP &800
50 p$=BIN$(PEEK(adresse),8)
60 FOR I=1 TO 8
70 IF MID$(p$,I,1)="1" THEN PRINT "X"; ELSE PRINT ".";
80 NEXT I
```

```
90 PRINT *
100 NEXT adresse
```

Faites tourner ce programme et vous obtiendrez une image correspondant à la matrice de 'A'.

Modifiez maintenant l'instruction MODE de la ligne 10 en MODE 1 et faites tourner le programme. Le résultat est assez surprenant. Vous pouviez vous imaginer que seule une moitié de la matrice figurerait dans les octets lus. Mais il semble curieux a priori que la matrice n'utilise qu'une moitié d'octet, soient les bits 4 à 7.

Mais nous nous rapprochons de la solution de cet enigme, lorsque vous modifiez ainsi la ligne 20:

```
20 PEN 2
```

Non seulement la couleur d'écriture (PEN) s'est modifiée, mais la carte bits montrée par notre programme s'est aussi modifiée. Et voilà la solution de notre problème!

Si vous connaissez déjà le CPC, vous savez qu'en mode 40 colonnes, 4 couleurs sont possibles. Ces 4 couleurs sont tout simplement stockées avec le caractère lui-même. En effet 4 bits seulement déterminent les pixels (points de l'écran) allumés et les quartets low et high décident des couleurs (un quartet=un demi-octet, 4 bits). Avec le principe utilisé, le gate array n'a qu'à doubler horizontalement les pixels correspondant à l'affichage, représentant ainsi 8 points, alors que seuls 4 bits sont stockés en mémoire.

En mode 0, pour représenter 20 caractères par ligne, cette méthode est encore étendue. Il n'y a plus ici que deux bits qui contiennent les informations sur les pixels. La position de ces deux pixels à l'intérieur de l'octet détermine la couleur dans laquelle ces pixels doivent être représentés. Il y a ainsi 16 combinaisons possibles, ce qui correspond exactement au nombre de couleurs disponibles. Comme seulement deux pixels sont stockés dans un octet, $4 \times 8 = 32$ octets sont nécessaires pour représenter un caractère avec 16 couleurs différentes possibles.

Essayez à nouveau le programme en mode 0 en utilisant différentes valeurs pour l'instruction PEN. Vous comprendrez vite le fonctionnement.

Les deux premiers points soulevés au début du chapitre sont ainsi éclaircis. Reste cependant le point du 'décalage' de la Ram écran. Ce problème a sa source dans l'électronique du CPC.

Même un Z80 avec une fréquence d'horloge de 4 MHz a besoin d'un certain temps pour décaler un bloc de données de 16 K. Par exemple, pour éviter d'avoir à décaler de 640 cases mémoire, lors du listage d'un programme assez long, la totalité de la zone de Ram vidéo, on a utilisé une propriété du CRTC. Par programmation adéquate des registres 12 et 13 du 6845, l'écran peut commencer pratiquement en n'importe quelle case mémoire paire de la Ram vidéo. Le scrolling (défilement de l'écran) peut ainsi se produire nettement plus vite, puisqu'il suffit de fournir les valeurs adéquates aux registres qui conviennent. La nouvelle ligne dans le bord inférieur de l'écran est vite effacée et remplacée par les nouveaux caractères.

Il n'est pas possible de faire commencer la Ram vidéo à une adresse impaire, par exemple en &C001, du fait de l'utilisation décrite plus haut du signal CCLK comme bit d'adresse.

Le programme suivant montre qu'il est possible de manipuler les registres décrits, même en Basic:

```
10 addrreg = &bc00 : REM registre d'adresse du 6845
20 datreg = &bd00 : REM port du registre de donnée
30 OUT addrreg,13 : REM sélectionner le registre
40 FOR offset = 1 TO 40
50 OUT datreg,offset : REM modifier 40 fois
60 for attendre = 1 TO 40 : REM et attendre un peu
70 NEXT attendre,offset
```

Ce programme réalise un scrolling horizontal de l'écran. Sans la boucle de temporisation, le scrolling se déroulerait tellement vite qu'il ne serait pas possible de suivre avec un oeil humain.

Le scrolling vertical peut également être programmé en Basic. Il faut alors modifier les deux registres low-byte et high-byte. Mais comme il s'écoule beaucoup de temps entre les deux instructions OUT, on obtient des phénomènes désagréables à l'écran.

Mais, en ce qui concerne la Ram vidéo, il faut encore relever une

particularité.

Multiplions les valeurs que nous connaissons entre elles.

En mode 2, un caractère se compose de 8 octets. Il y a 80 caractères par ligne et 25 lignes sur l'écran. La place occupée en mémoire est donc de $80 \times 25 \times 8 = 16000$ octets. Mais une zone de 16 K comporte $2^{14} = 16384$ emplacements. Où sont les 384 octets manquants?

Très simple. Ils ne servent à rien, du moins tant qu'il n'y a pas de scrolling de l'écran.

Il est donc possible de placer ici des valeurs à stocker provisoirement. Ces valeurs seront cependant effacées par la première instruction CLS.

Vous vous demandez certainement comment il est donc possible de programmer du graphisme avec une organisation aussi compliquée de la mémoire écran.

Il semble également impossible de lire un caractère à partir de l'écran. Sur d'autres ordinateurs, cela ne pose pas de problème, puisqu'on peut placer un caractère sur l'écran avec POKE et qu'on peut donc lire le contenu de la Ram vidéo avec PEEK.

D'autre part il est normalement assuré que la Ram vidéo commence à une adresse déterminée.

Les choses ne se présentent cependant pas aussi mal que cela peut sembler au premier abord. Le système d'exploitation est en effet en mesure de discerner les adresses de début modifiables ou de déterminer un caractère à partir de la matrice de l'écran, comme cela se produit chaque fois que vous utilisez la touche COPY. Les routines utilisés à cet effet peuvent également être employés dans des programmes en langage-machine que vous aurez réalisés vous-même.

Vous retrouverez bon nombre de ces routines du système d'exploitation dans un prochain chapitre. Nous vous montrons concrètement comment utiliser le graphisme dans un exemple de dessin de rectangles et dans un programme de hardcopy graphique.

1.7 L'interface parallèle 8255

Développé à l'origine par INTEL pour le 8080, le 8255 convient également pour d'autres processeurs comme élément polyvalent d'entrée/sortie. Le 8255 dispose en tout de 24 canaux à travers lesquels les signaux peuvent être sortis ou entrés. Chaque groupe de 8 canaux constitue un port 8 bits et le troisième port peut être scindé en deux moitiés programmables.

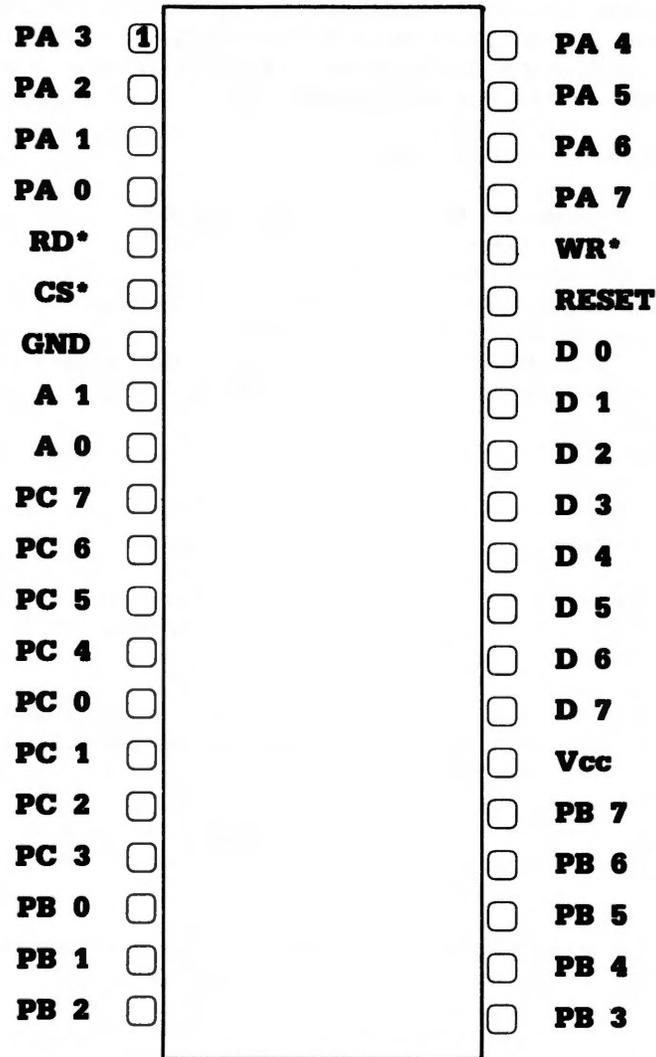
Les principales caractéristiques du 8255 sont:

- 24 connexions d'entrée/sortie programmables
- Alimentation en courant continu de 5 volts
- Entièrement compatible TTL
- Trois puissants modes de travail programmables
- Chaque port programmable séparément
- Courant de sortie de 1 mA pour une tension de 1.5 Volts
- Possibilité de fonction mettre bit/annuler bit

1.7.1 L'affectation des connexions du 8255

L'affectation des pins du 8255 est indiquée par la figure suivante. En voici la signification:

- DO - D7 : Data lines. Ces connexions sont reliées au bus de données du processeur. Elles servent au transfert des données vers et à partir du processeur.
- CS : Chip select. Un low sur ce pôle sélectionne le composant. Les signaux figurant actuellement sur les canaux RD, WR et Data sont acceptés par le 8255.
- RD : Read. Un low sur ce pôle entraîne que le 8255 envoie des données ou des informations d'état au processeur, à travers le bus de données.
- WR : Write devient low lorsque le processeur veut envoyer des données ou des instructions de commande au 8255.



1.7.1.1. Pinout du port parallèle 8255

AO,A1 : Adress Lines 0 et 1. A travers ces connexions s'opère la sélection entre les trois canaux de données et le registre de commande. Ces connexions sont souvent liées aux deux canaux d'adresse inférieurs du processeur.

RESET : Un high sur cette entrée rétablit les valeurs initiales de tous les registres, y compris le registre de commande. Les canaux de port sont placés en mode de travail entrée.

PA0 - PA7 : Port A. Ces huit canaux représentent le port d'entrée/sortie A et peuvent être utilisés au choix en entrée ou en sortie.

PB0 - PB7 : Port B. Fonctionnement identique au port A

PC0 - PC7 : Port C. Fonctionnement identique au port A

1.7.2 Les modes de travail du 8255

Avant que nous n'en venions aux quatre registre internes, il nous faut tout d'abord examiner d'un peu plus près les possibilités de ce circuit intégré. Comme nous l'avons indiqué au début, le 8255 dispose de 3 modes de travail possibles:

- Mode de travail 0 : Simple entrée/sortie
- Mode de travail 1 : Entrée/sortie manipulable
- Mode de travail 2 : Bus à deux sens

Le mode de travail 0 est le plus simple et le plus courant. Dans ce mode, il est possible de déterminer si les ports doivent travailler comme canaux d'entrée ou de sortie. Si les canaux sont programmés comme sortie et si le processeur envoie une information sur ces sorties, cette valeur est stockée, et les sorties sont conservées jusqu'à une nouvelle programmation ou jusqu'à un reset.

Les ports programmés comme entrée fournissent lors d'une lecture l'état momentané de ces canaux.

Le sens des données sur le port A aussi bien que sur le port B ne peut être programmé que de façon identique pour tout le port. Il n'est pas

possible d'utiliser par exemple les bits de port PA0, PA3 et PA7 en sortie et les autres bits du même port en entrée.
Le port C peut cependant être programmé en deux moitiés distinctes. Le sens des données de chaque moitié peut être programmé séparément.

Le mode de travail 1 se différencie fondamentalement du mode 0. Dans ce mode de travail, un transfert de données dans un sens est possible avec des signaux hand shake. On ne parle plus alors de trois ports car les deux moitiés du port C sont mises à la disposition des deux autres ports comme signaux de commande et de réception. On parle alors des deux groupes A et B.

Le groupe A comprend le port A et les bits 4 à 7 du port C, le groupe B le port B et les bits 0 à 3 du port C.

Pour programmer facilement le mode 1, il est possible d'utiliser un bit spécial de chaque moitié du port B comme signal d'interruption.

Un tel transfert de données 8 bits est utilisé par exemple sur les interfaces d'imprimante. Un signal indique ici que les données sur les canaux de données sont valables. Un signal rapporté indique si le récepteur, en l'occurrence l'imprimante, est prêt à recevoir des données, ou si les données ont été reçues correctement.

Cette fonction peut être exécutée par le 8255, au choix pour une sortie ou une entrée de données.

Le troisième mode de travail (mode 2) est un mode de travail bidirectionnel. Cette fonction n'est possible qu'avec le port A. Les bits PC3-7 sont utilisés comme signaux de commande et de réception.

Une application possible de ce mode de travail serait la commande d'un lecteur de disquette car les données doivent dans ce cas être transmises aussi bien du lecteur de disquette au processeur que du processeur au lecteur, à travers les mêmes connexions.

Il est d'autre part possible dans les trois modes de travail de mettre ou d'annuler individuellement par instruction les bits programmés en sortie. Les trois modes de travail ainsi décrits peuvent être également combinés. Il est ainsi possible d'utiliser le Port A en mode 0 comme sortie, le port B en mode 1 comme entrée et de programmer les bits restants du port C en entrée.

1.7.3 Commande du 8255, description des registres

Lorsqu'on considère tout d'abord ce nombre troublant de possibilités, on se demande malgré soi comment toutes les possibilités et combinaisons peuvent être programmées avec un seul registre de commande. L'astuce qui rend cela possible est simple. Le bit supérieur du mot de commande est utilisé comme bit témoin. Si ce bit est mis dans le mot de commande, les bits 0 à 6 ont la signification suivante:

Bit 0 : commande la fonction Port C bits 0-3
1=Entrée
0=Sortie

Bit 1 : commande la fonction Port B
1=Entrée
0=Sortie

Bit 2 : sélectionne le mode groupe B
1=Mode de travail 0
0=Mode de travail 1

Bit 3 : commande la fonction Port C bits 4-7
1=Entrée
0=Sortie

Bit 4 : commande la fonction Port A
1=Entrée
0=Sortie

Bit 6,5 : sélectionne le mode groupe A
00=Mode 0
01=Mode 1
1x=Mode 2, bit 5 sans signification

Si par contre le bit supérieur du mot de commande est nul, la fonction 'mettre un bit/annuler un bit' du port C est définie. La signification de ces bits est:

Bit 0 : commande Bit Set/Bit Reset
1=mettre un bit
0=annuler un bit

Bits 3-1: Sélection du bit

000 = PC0
001 = PC1
010 = PC2
011 = PC3
100 = PC4
101 = PC5
110 = PC6
111 = PC7

Les bits 4 à 6 du mot de commande sont sans signification lorsque le bit 7 est nul.

Ce registre de commande ne peut être lu. Il n'est possible que d'y écrire. Les registres correspondant aux ports peuvent par contre être lus, même lorsque les ports sont utilisés en sortie. Dans ce cas, la valeur lue correspond à l'état des canaux de port.

L'accès aux quatre registres se fait à travers les pins de connexion A0 et A1. Ces connexions sont décodées dans le 8255 et utilisées comme signaux de sélection de registre. Normalement A0 et A1 du 8255 sont envoyés sur les canaux de même nom du processeur. Il en résulte un adressage transparent sur 4 adresses.

L'affectation aux registres des connexions A0 et A1 est indiquée par le tableau suivant:

A1	A0	
0	0	Registre Port A
0	1	Registre Port B
1	0	Registre Port C
1	1	Registre de commande

1.7.4 L'utilisation du 8255 sur le CPC

Après avoir donné un aperçu des possibilités variées du 8255, nous en venons au fonctionnement pratique de ce composant universel sur le CPC. Comme en fait presque tous les circuits intégrés sur le CPC, le 8255 est également utilisé de façon optimale. Aucun bit n'est inutilisé.

Mais devenons plus concret.

Le 8255 sert le clavier, le chip sonore, le moteur du lecteur de cassette, produit les signaux d'écriture du lecteur de cassette, lit le flux de bits venant du lecteur de cassette, contrôle le signal V Sync du CRT, contrôle si l'imprimante est prête à recevoir, interroge avec un bit l'état du signal EXP du connecteur d'extension, décide à travers un pont si la production de l'image doit se faire suivant la norme PAL ou SECAM en 50 ou 60 Hertz et il reste enfin encore trois bits qui interrogent des ponts lors de la mise sous tension de façon à savoir quel ordinateur vous avez acheté. L'état de ces ponts décide en effet si vous recevrez dans le message d'initialisation, le nom de la firme Amstrad, Awa, Triumpf, Schneider ou un autre des 8 noms possibles.

Avoir réalisé toutes ces fonctions avec uniquement les 24 canaux d'entrée/sortie disponibles, témoigne de l'esprit d'économie et de l'inventivité des développeurs de ce matériel.

Le schéma de fonction montre comment le 8255 est connecté. Le bus de données est relié directement au bus de données du processeur. Le signal CS (Chip Select) est produit par le bit d'adresse A11 du processeur. Les pins A0 et A1 du 8255 pour la sélection de registre sont reliés aux pins d'adresse A8 et A9 du processeur.

Comme nous l'avons déjà indiqué, les éléments périphériques du CPC sont appelés à travers des adresses de port. C'est pourquoi le canal RD* du 8255 est relié au signal IORD*.

Ce signal est produit par la combinaison des signaux RD* et IORQ* du Z80 avec une porte logique de l'IC112. Uniquement lorsque IORQ* et RD* sont low, apparaît un low sur le pin 6 de sortie de l'IC 74LS32.

La connexion WR* du 8255 est commandée de même. Ici apparaît un low, venant du pin 3 du 74LS32, lorsqu'aussi bien WR* que IORQ* du Z80 deviennent low sur les pins 1 et 2 de l'IC 112.

Ces données permettent maintenant de déterminer les adresses de port du 8255. Pour, par exemple, écrire une valeur dans le registre 0, le registre de données du port A, les connexions A11, A9 et A8 doivent être low. En écriture binaire, nous obtenons, pour l'octet fort du bus d'adresse, la valeur suivante:

A15	A14	A13	A12	A11	A10	A09	A08
1	1	1	1	0	1	0	0

Ce qui correspond à la valeur hexadécimale &F4.

Les 8 bits d'adresse inférieurs n'interviennent pas dans la sélection du 8255, une valeur entre &00 et &FF est ici possible.

Les bits mis dans l'octet fort ne sont pas non plus nécessaires en réalité à un adressage correct et on pourrait donc avoir l'idée d'utiliser comme octet fort la valeur 00H. Cela marcherait d'ailleurs. Mais comme le décodage des différents circuits intégrés périphériques se produit d'une semblable façon incomplète, les bits doivent être mis, sinon d'autres circuits intégrés tels que le CRTC ou le gate array pourraient se croire également appelés.

Mais revenons à notre exemple. Donc, pour charger une valeur dans le registre A, la valeur &F400 doit être placée sur le bus d'adresse. Ceci peut être obtenu avec les instructions:

```
LD  A,valeur
LD  BC,&F400
OUT (C),A
```

Le registre de port C peut de même être lu avec les instructions:

```
LD  BC,&F600
IN  A.(C)
```

Les trois ports sont utilisés essentiellement en mode 0. Les 24 canaux d'entrée/sortie sont ainsi disponibles.

Le port A (&F400) est relié aux 8 canaux de données du générateur de son AY-3-8912. Suivant l'action demandée, le port A est programmé comme entrée ou sortie.

S'il est programmé en sortie, les instructions de commande sont envoyées au chip sonore à travers les 8 canaux du port. Vous trouverez le détail de ces instructions de commande dans le chapitre sur la programmation du AY-3-8912. Indiquons simplement pour le moment que le chip sonore dispose également d'un port 8 bits bidirectionnel. Une page de la matrice du clavier est connectée sur ce port. A travers le port A du 8255, il est possible par un détour du port du AY-3-8912 de savoir si une touche est enfoncée. A cet effet, le port A doit bien sûr être programmé en entrée.

Le port B (&F500) est programmé comme port d'entrée. Toutes les interrogations évoquées, hormis celle du clavier, se produisent à travers

ce port. Les différents bits de ce port reçoivent l'affectation suivante:

Bit 0 : Ce bit interroge l'état du V Sync du CRTC. Comme cette interrogation doit aller très vite, le bit 0 peut être décalé dans le flag carry par simple rotation de la valeur lue avec INP. Il est ainsi possible de connaître rapidement l'état de V Sync.

Bits 1-3 : Ce bit est relié au pont LK4. Si ce pont est ouvert, le contrôleur vidéo est programmé pour le travail en PAL en 50 Hertz. Un pont fermé entraîne une programmation du CRTC pour la norme SECAM de 60 Hertz pour la fréquence de renouvellement de l'image. Cette possibilité de programmation différente est importante lorsque le CPC doit être utilisé à travers le module MP1 sur un téléviseur.

Bit 5 : Ce bit interroge l'état du signal EXP du connecteur d'extension.

Bit 6 : Ce bit restitue l'état d'une imprimante connectée. Comme l'imprimante ne peut pas recevoir de caractères en permanence, il est possible d'interdire un transfert de caractère en fixant cette connexion sur high.

Bit 7 : Les données fournies par le lecteur de cassette avec un niveau TTL sont lues à travers ce bit. Ici aussi vaut ce que nous disions pour le bit 0. Comme ce canal doit être examiné très rapidement, l'état de ce canal peut être déterminé très vite par une rotation unique du bit 7 vers le flag carry.

Le port C (&F600) est sur le CPC programmé comme port de sortie. Quatre de ses huit canaux lui permettent de commander une partie de l'interrogation du clavier et deux autres bits sont utilisés pour le lecteur de cassette. Les deux bits restants sont employés pour la commande du chip sonore. Comme les canaux du port C peuvent être mis et annulés directement, celui-ci convient particulièrement à ce type de tâches.

Les différents bits sont ainsi utilisés:

Bits 0-3 : Ces bits commandent la matrice du clavier. Les quatre canaux

programmés en sortie sont reliés à l'IC101, un décodeur BCD-décimal.

Ce décodeur met sur la masse une de ses 10 entrées, en fonction de l'information binaire en entrée. Les combinaisons en entrée autorisées sont les valeurs de 0 à 9.

- Bit 4 : Ce bit commande le moteur du lecteur de cassette. Le moteur n'est cependant pas commandé directement, mais à travers un transistor (et un relais commuté à la suite). Si ce bit est sur la masse, le moteur s'arrête. Un high en sortie sur PB4 est conduit par le transistor Q101 et le moteur tourne si la touche PLAY est enfoncée.
- Bit 5 : Les fréquences, qui doivent être reçues par le lecteur de cassette et qui produisent cette si douce mélodie, sont fournies par l'ordinateur à travers ce pin du 8255.
- Bits 6-7 : Ces bits de port sont reliés aux connexions BC1 et BDIR du chip sonore et travaillent comme signaux de chip select et de strobe pour l'AY-3-8912. Vous trouverez une description plus détaillée de ces connexions dans le prochain chapitre sur le générateur de son.

1.8 Le générateur de son programmable AY-3-8912

L'AY-3-8912 de General Instruments est un générateur de son programmable (PSG) de grande classe. Il a été développé pour les Jeux électroniques, afin de doter ceux-ci d'un son particulièrement réaliste alors que les premiers Jeux électroniques ne pouvaient produire que des bruits vraiment monotones. Pour pouvoir être employé le plus universellement possible, le PSG a été doté d'un grand nombre de possibilités d'influencer le son. On pensa en outre lors du développement de ce circuit intégré que, dans pratiquement tous les domaines d'application, il faudrait pouvoir interroger des touches, Joysticks ou commutateurs quelconques. C'est pourquoi on a donc également doté ce PSG d'un port parallèle 8 bits.

Les caractéristiques de ce circuit intégré sont les suivantes:

- Trois oscillateurs de son programmables indépendamment
- Un générateur de bruit programmable
- Des sorties analogues entièrement commandées par logiciel
- 15 niveaux de volume étagés par logarithme
- Courbes d'enveloppe programmables
- Compatible TTL
- Alimentation en courant continu de 5 Volts

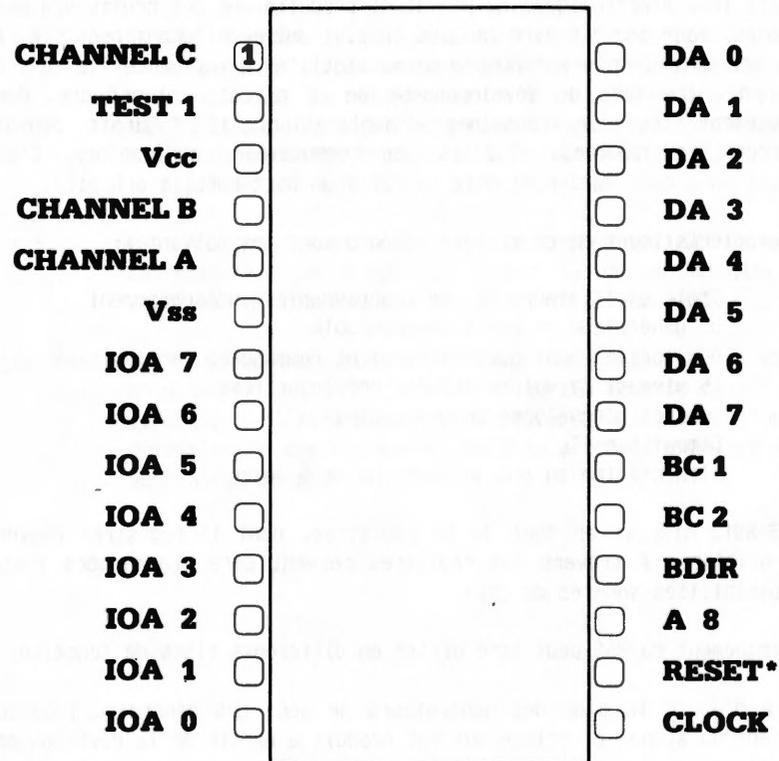
L'AY-3-8912 dispose en tout de 16 registres, dont 15 registres peuvent être utilisés. A travers ces registres peuvent être programmées toutes les possibilités sonores du chip.

Le branchement du PSG peut être divisé en différents blocs de fonction.

Il y a d'abord le bloc des générateurs de son. Les générateurs de son reçoivent un signal d'horloge qui est produit à partir de la division par 16 du signal de l'horloge. Les générateurs de son sont responsables de la production fondamentale des trois fréquences de son carrées.

Le générateur de bruit produit un signal carré en modulation de fréquence dont l'écart de pulsation est influencé par un pseudo générateur de bruit.

Les mixeurs couplent les signaux de sortie des trois générateurs avec le signal de bruit. Le couplage peut être programmé séparément pour chaque



1.8.1.1 Soundchip AY-3-8912

canal.

Le bloc de fonction du contrôle d'amplitude offre deux possibilités à l'utilisateur. D'une part l'amplitude de sortie (le volume) des trois canaux peut être influencée à travers la programmation du registre de volume correspondant.

D'autre part il est possible de les faire influencer de façon variable par le PSG. La sortie du registre de courbe d'enveloppe est alors utilisée pour influencer le volume. Comme la courbe d'enveloppe peut être programmée avec quatre paramètres distincts, les possibilités d'influencer le son sont variées.

Le bloc de fonction du convertisseur D/A est responsable de la production du volume des signaux de sortie. Comme les informations de volume et d'enveloppe sont sous forme de valeurs digitales, elles sont converties dans le convertisseur D/A.

Le dernier bloc de fonction n'a rien à voir avec la production du son. Dans ce bloc sont placés deux ports I/O. Si vous êtes maintenant un peu surpris, c'est que vous nous avez lu attentivement. En effet le chip AY-3-8912 contient deux ports I/O complets dont un seul cependant est branché sur les pins de connexion. Le même chip est utilisé dans l'AY-3-8910, sur lequel les deux ports peuvent être utilisés.

1.8.1 Les connexions du chip sonore

Comme les noms des connexions du PSG ne sont pas suffisamment explicatifs, voici une description détaillée de la fonction des pins:

DA 0 - 7 : Ces connexions du chip sonore sont reliées au bus de données du processeur. Le nom DA indique que aussi bien des Données que des Adresses (de registre) passent à travers ces connexions.

A8 : Cette connexion peut être comprise comme un signal CHIP-SELECT. Pour appeler des registres du PSG, ce signal doit être high.

BDIR & BC1,2 : La connexion signal BDIR (Bus DIRection) et les connexions BC1 et BC2 (Bus Control) commandent l'accès aux registres sur le PSG. Au premier abord, l'affectation indiquée par le tableau peut paraître curieuse. Mais comme ce circuit intégré fut à l'origine développé comme composant du processeur 1610, un processeur 16 bits spécial de General Instruments, on a pris en compte lors de la conception les propriétés spéciales et des connexions de commande de ce processeur.

BDIR	BC2	BC1	Fonction du PSG
0	0	0	INACTIVE
0	0	1	LATCH ADDRESS
0	1	0	INACTIVE
0	1	1	READ FROM PSG
1	0	0	LATCH ADDRESS
1	0	1	INACTIVE
1	1	0	WRITE TO PSG
1	1	1	LATCH ADDRESS

Dans ce tableau, seules quatre des huit combinaisons ont vraiment un sens. C'est pourquoi la connexion BC2 est souvent mise sur +5 Volts. Le tableau restant n'est donc plus influencé que par les signaux BDIR et BC1 et il se présente ainsi:

BDIR	BC1	Fonction du PSG
0	0	INACTIF, le bus de données du PSG a une valeur en ohm haute
0	1	READ, des données peuvent être lues dans les registres du PSG
1	0	WRITE, des données peuvent être écrites dans le registre du PSG sélectionné
1	1	LATCH, le numéro ou l'adresse du registre du PSG

souhaité est écrit dans le PSG

ANALOG A : C'est la sortie du canal A. Ici peuvent être retirés les sons produits par le canal A. La tension maximale en sortie est d'1 Vss.

ANALOG B : Fonction identique au pin 1, pour le canal B

ANALOG C : Fonction identique au pin 1, pour le canal C

IOA7 - 0 : Les connexions IOA représentent le port 8 bits du PSG. Suivant la façon dont elles sont programmées, les connexions travaillent comme sortie ou entrée. Mais on ne peut fixer qu'un même mode de travail pour tout le port. On ne peut avoir simultanément des bits travaillant en entrée et d'autres en sortie.

CLOCK : De la fréquence de ce signal sont dérivées par division toutes les fréquences de son. La fréquence de ce signal devrait être entre 1 et 2 MHz.

RESET : Un niveau low sur cette connexion annule les valeurs de tous les registres. Sans reset, les registres contiennent après la mise sous tension des valeurs aléatoires dont la conséquence serait un bruit probablement très peu musical.

TEST1 : Test1 n'est utilisé que par le constructeur et ne doit pas être connecté en travail normal.

Vcc : Une tension de +5 Volts est placée sur cette connexion.

Vss : Ceci est la connexion de masse du PSG.

1.8.2 La fonction des différents registres du 8912

Comme nous avons maintenant vu comment les registres peuvent être appelés fondamentalement à travers les connexions BDIR et BC1, nous allons étudier quelles sont les fonctions remplies par ces registres. Le numéro de registre utilisé dans la liste suivante est identique au numéro qui doit être placé dans le registre d'adresse pour appeler le registre

souhaité.

Il est un fait intéressant qui est que le registre d'adresse conserve son contenu jusqu'à ce qu'il soit à nouveau programmé. On peut donc accéder sans problème plusieurs fois successives à un registre de données, sans devoir chaque fois recharger le registre d'adresse.

Mais voici maintenant la description des registres:

Reg 0,1 : Ces registres déterminent la période et donc la fréquence du signal de son sur ANALOG A. Mais les 16 bits ne sont pas tous utilisés. Tous les 8 bits du registre 0 et les quatre bits inférieurs du registre 1 sont utilisés. La fréquence peut être influencée de façon fine avec le registre 0 ou grossièrement avec le registre 1. Plus la valeur 12 bits de ces registres est petite, plus le son est haut.

Reg 2,3 : Fonction comme Reg 0,1 mais canal B.

Reg 4,5 : Fonction comme Reg 0,1 mais canal C.

Reg 6 : Ce registre influence le générateur de bruit avec ces 5 bits inférieurs.

Reg 7 : Dans ce registre multi-fonctions, les différents bits contrôlent des tâches différentes, comme le montre le tableau suivant:

Bit 0 : mettre/couper le son du canal A 0=mis/1=non
Bit 1 : mettre/couper le son du canal B 0=mis/1=non
Bit 2 : mettre/couper le son du canal C 0=mis/1=non
Bit 3 : mettre/couper le bruit du canal A 0=mis/1=non
Bit 4 : mettre/couper le bruit du canal B 0=mis/1=non

Bit 5 : mettre/couper le bruit du canal C 0=mis/1=non

Bit 6 : Port A comme entrée/sortie 0=entrée/1=sortie

Bit 7 : Port A comme entrée/sortie 0=entrée/1=sortie

Reg 8 : Ce registre détermine le volume du signal sur le canal A. Les quatre bits inférieurs sont utilisés pour fixer le volume. Le bit 4 a une signification particulière. S'il est mis, le volume est déterminé par le registre de courbe d'enveloppe et le contenu des bits 0 à 3 est alors ignoré.

Reg 9 : Comme Reg 8 pour le canal B

Reg 10 : Comme Reg 8 pour le canal C

Reg 11,12 : Les 16 bits de ces deux registres influencent la période de la courbe d'enveloppe. Le contenu du Reg 11 est considéré comme low byte, c'est-à-dire qu'il influence la période par étapes fines, alors que le Reg 12 est le high byte du générateur de courbe d'enveloppe.

Reg 13 : Les bits 0 à 3 de ce registre déterminent la forme de la courbe du générateur de courbe d'enveloppe. Il est presque impossible de rendre compréhensible par des mots l'affectation de ces bits. C'est pourquoi les courbes d'enveloppe sont montrées dans le graphique 1.8.2.1.

1.8.3 Le fonctionnement de l'AY-3-8912 sur le CPC

Nous allons nous intéresser dans cette section à la connection concrète et certaines choses plus concrètes pour l'utilisation du chip sonore sur le CPC. Comme la description des registres qui précède était nécessairement abstraite et peut-être pas très aisément compréhensible, vous comprendrez mieux, après avoir lu ce chapitre, certaines particularités du PSG.

Jetons d'abord un coup d'oeil sur le schéma de fonction. Le PSG y figure comme IC 102.

Les pins 3, 17 et 19 sont sur +5 Volts. L'AY-3-8912 reçoit son alimentation électrique à travers le pin 3. Comme BC2 (pin 19) et A8 (pin 17) sont sur +5 Volts, ils n'interviennent pas dans la sélection des registres.

Les connexions de commande des registres restantes BC1 (pin 20) et BDIR (pin 18) sont reliées aux bits de port PC6 et PC7 du 8255. Suivant l'état de ces connexions, des adresses de registre peuvent être communiquées au PSG ou des données peuvent être écrites ou lues dans le PSG.

Le transfert d'adresse et de données proprement dit se produit à travers les connexions D0 à D7 du PSG qui sont reliées au port A du 8255. Suivant l'action demandée, le port A doit être programmé comme entrée ou sortie.

Le signal de l'horloge sur le pin 15 est un signal carré d'une fréquence de 1 MHz. Ce signal est fourni par le gate array par division de la fréquence quartz. De ce signal sont dérivées par division de fréquence toutes les fréquences de son et de courbe d'enveloppe.

Le port I/O du PSG est relié au clavier et à la connexion pour le joystick. Vous trouverez dans un prochain chapitre une description détaillée du clavier et du joystick, nous ne nous intéressons ici qu'aux possibilités sonores du chip sonore.

Les connexions les plus importantes de ce circuit intégré sont certainement les trois sorties analogues A, B et sur les pins 1, 4 et 5. Ces sorties fonctionnent comme ce qu'on appelle des sorties Open-Emitter. Pour pouvoir sortir une tension alternative du son, des résistances sont nécessaires qui commutent entre sortie et masse. C'est la fonction des

résistances R121, R122 et R123.

Le signal sonore est mixé par ces trois résistances à travers les trois résistances R114, R115 et R116 et il se présente alors sous forme d'un signal mono sur la connexion 1 du port d'extension. Ce signal mono est cependant également conduit sur la prise CPO01. De là, ce signal arrive à l'amplificateur et au haut-parleur internes.

Les trois sorties sont cependant en outre conduites également vers la prise stéréo à l'arrière de l'ordinateur. A cet effet, le signal du canal B est envoyé de façon identique sur les deux canaux stéréo, à travers les résistances R118/R119. Les sorties A et C sont chacune envoyées directement sur un des canaux stéréo, à travers un condensateur de découplage (R177 et R120).

Ce type de branchement rend même possible, avec une habile programmation, d'obtenir de véritables effets stéréo. Il serait par exemple imaginable de ne sortir d'abord un son que sur le canal A. Au bout de quelque temps, le même son pourrait être sorti en plus sur le canal B. On pourrait, ce faisant, faire monter lentement le volume du signal sur le canal B, alors que le volume du signal serait par contre réduit de façon symétrique. Le résultat serait qu'il semblerait que le son se promène d'un coin de la pièce vers le milieu entre les deux baffles. De là, il peut si nécessaire continuer vers l'autre coin.

Ces effets sont mêmes possibles en Basic avec la puissante instruction sound. Le manuel d'utilisation comporte cependant des contradictions dans l'indication de la répartition des trois canaux de son sur les deux canaux stéréo. Observez-le après avoir relié votre CPC à une chaîne stéréo. Seuls les sons du canal B apparaissent sur les deux canaux de la chaîne stéréo.

Mais comment le PSG produit-il au fond les sons? Examinons un peu comment les choses se produisent en détail sur un canal.

Comme nous l'avons déjà indiqué, tous les sons sont dérivés du signal de l'horloge sur le pin 15. Le signal d'horloge est d'abord divisé par 16. Il en résulte sur le CPC une fréquence de commande et 62,5 KHz. Cette fréquence est alors conduite vers un diviseur de fréquence programmable. Suivant le contenu des registres du générateur de son, la fréquence de commande est ou non à nouveau divisée, pour obtenir la fréquence voulue. Les développeurs de ce circuit intégré ont à cet égard fait montre de beaucoup d'astuce. La chaîne de division n'est pas seulement constituée de flip-flops qui peuvent diviser la fréquence par deux. Par une technique de branchement spéciale, des facteurs impairs de division sont

également possibles. La fréquence de commande peut tout-à-fait être divisée par 3 ou par 17. C'est uniquement ainsi que toutes les valeurs nécessaires peuvent être produites dans la zone de fréquences élevées.

Si vous consultez l'annexe du manuel du CPC, vous trouvez pour la note Ré de la quatrième octave une valeur de période de 27. Comment cette valeur est-elle obtenue?

La première fois que nous nous sommes posé cette question, nous nous sommes arraché les cheveux. Quels qu'aient été les calculs que nous faisons, nous n'obtenions pas de valeur raisonnable. Ce n'est que plusieurs heures et plusieurs litres de café plus tard que l'idée nous vint que le magnifique tableau fourni dans le manuel du CPC devait être faux. L'entrée de la période dans l'instruction SOUND produit une fréquence qui se situe exactement une octave en dessous de celle indiquée. L'entrée de 'SOUND 1,284,100' ne produit pas la fréquence attendue de 440 Hertz mais exactement 220 Hertz!

La formule correcte pour le calcul de la période est donc:

$$\text{PERIODE}=\text{ROUND}(62500/\text{FREQUENCE})$$

Le tableau a été vraisemblablement réalisé en partant d'une fréquence de commande de 2 MHz.

Mais considérons encore la production des sons sur le PSG. Le contenu des registres du générateur de son détermine donc le facteur de division pour le signal sonore. Si le registre 0 du PSG reçoit la valeur 100, le registre 1 la valeur 0, la fréquence de commande sera divisée par 100. Sur la sortie de la chaîne de division du canal A se trouve un signal d'une fréquence de 625 Hertz.

Ce signal ne peut cependant pas encore être retiré sur la sortie A. Il faut d'abord que le canal correspondant soit activé. Ceci est obtenu en annulant le bit correspondant du registre 7. Comme nous avons choisi dans notre exemple le canal A, nous devons annuler le bit 0. Mais il faut, ce faisant, considérer l'état des autres bits. Sur le CPC, cela signifie concrètement qu'il ne faut pas modifier le bit 6 involontairement car sinon le clavier est bloqué.

Mais pour le moment on ne peut entendre encore aucun son, parce que le volume de chaque canal doit être fixé. Pour le canal A, c'est le registre 8 qui est responsable. Une valeur de 1 ne produit qu'un son très doux, alors qu'une valeur de 15 donne le volume maximal.

Si nous mettons le bit 4 de registre de volume, les informations contenues dans les bits 0 à 3 seront ignorées. Ce sont maintenant les registres 11, 12 et 13 qui déterminent le volume. Le volume n'est plus alors fixé sur une valeur mais variable.

Considérons d'abord le registre 13. Ce registre porte le nom officiel de 'ENVELOPE SHAPE/CYCLE CONTROL REGISTER'. Sa fonction sera illustrée plus aisément grâce à un exemple.

Après que nous ayons fourni les valeurs adéquates aux registres 0, 1, 7 et 8, écrivons donc dans le registre 13 la valeur 12. Les bits 2 et 3 sont maintenant mis, alors que les 2 bits inférieurs sont annulés.

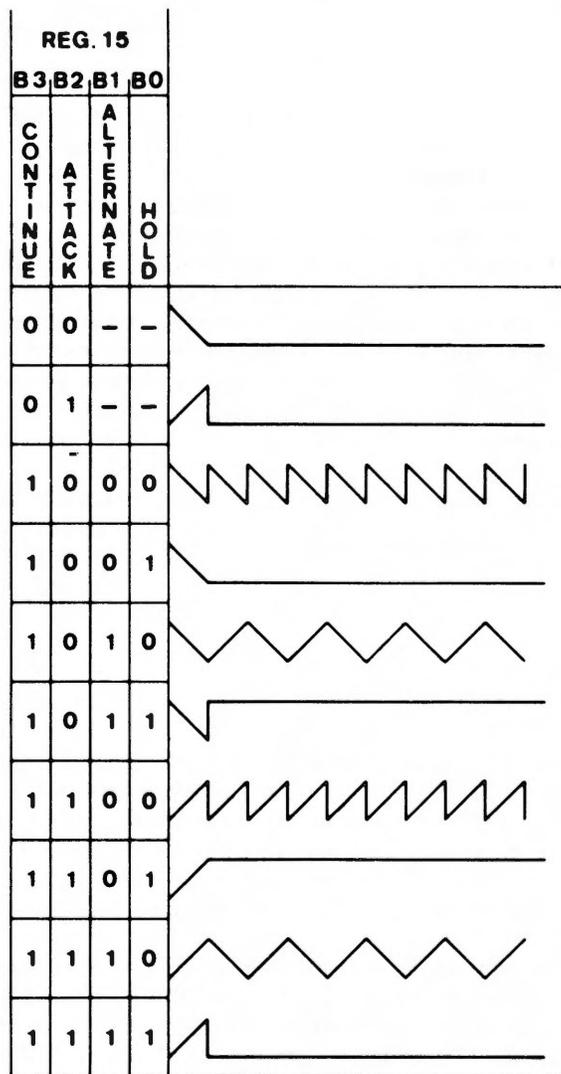
Le tableau fourni dans la description des registres montre pour cette combinaison une suite de dents montant lentement et retombant rapidement. En pratique, cela signifie que le volume du son monte tout d'abord lentement jusqu'au maximum. Puis le son est coupé et le volume recommence à monter. Cet état demeure jusqu'à ce qu'une nouvelle instruction soit envoyée au registre 13.

La durée de la montée du volume peut être fixée à travers les registres 11 et 12. Ces registres influencent de façon analogue aux registres des générateurs de son une autre chaîne de division programmable sur le PSG. La chaîne de division reçoit un signal qui correspond au signal de l'horloge divisé par 256. Cela donne une fréquence de 3906,25 Hertz correspondant à une période d'environ 250 microsecondes.

Si une valeur 1 est écrite dans le registre 11 et une valeur 0 dans le registre 12 qui travaille comme high-byte, le volume du son est réellement conduit en 250 microsecondes de 0 jusqu'au volume maximum. Cela figure cependant déjà dans la zone des sons audibles et produit un sifflement net qui est superposé au son véritablement souhaité.

C'est pour cette raison que les valeurs de registre choisies sont toujours nettement plus élevées. Avec la valeur maximale (255 dans Reg 11 et Reg 12), la montée jusqu'au volume maximum dure 16,8 secondes.

L'altération du volume à travers le registre d'enveloppe n'est pas utilisée par le logiciel du CPC. L'instruction ENV influence le volume du son uniquement à travers des manipulations des autres bits inférieurs du registre de volume. L'instruction ENT du CPC n'a pas d'équivalent sur le PSG. Cette fonction est produite par une modification habile des registres du générateur de son.



1.8.2.1 Courbes d'enveloppe du PSG

1.9 Les interfaces du CPC

Le concept d'interface peut être défini comme un point de liaison entre l'ordinateur et le monde extérieur. Le monde extérieur peut être aussi bien un autre ordinateur qu'une imprimante ou un autre périphérique, qu'un appareil de mesure ou un homme. D'après cette définition du monde extérieur, nous ne décrivons pas seulement dans ce chapitre les connexions figurant à l'arrière de l'ordinateur mais également le clavier, la connexion du moniteur et le lecteur de cassette.

Les interfaces les plus importantes pour l'utilisateur sont le clavier et le moniteur car celles-ci représentent le contact immédiat avec l'ordinateur. Commençons donc par ces deux interfaces.

1.9.1 Le clavier

Le clavier du CPC comprend en tout 74 touches. Comme les deux touches SHIFT sont branchées parallèlement, il y donc 73 touches différentes qui peuvent être interrogées.

La matrice dans laquelle les touches sont rangées comprend 8 fois 10 canaux. Comme les joysticks peuvent également être interrogés à travers cette matrice, 79 positions de touche sont donc occupées en tout. Le second joystick connecté directement sur le premier n'est pas connecté à des positions autonomes de la matrice, les branchements correspondants sont parallèles à des touches du clavier.

Du point de vue électronique, le clavier est interrogé à travers le 8255 et le chip sonore. Cela fonctionne à peu près de la façon suivante.

Le 8255 fournit aux sorties de port PC0 à PC3 une moitié d'octet qui est transformée par le décodeur IC101 en une information décimale. Suivant l'information figurant en entrée, une des dix sorties devient low. Ce décodeur, un 74LS145 est pour cette raison également appelé décodeur BCD-décimal. Si l'information en entrée n'est pas comprise entre 0 et 9, toutes les sorties du décodeur sont sur high.

Le port parallèle du chip sonore est programmé pour l'interrogation du clavier comme port d'entrée. Si aucun signal ne se trouve sur ces entrées, on obtient lors de la lecture du port un 1 sur toutes les entrées, en tout donc &FF.

Soit maintenant une information en entrée sur le décodeur de &04. La

sortie pin 5 deviendra donc low. Mais le chip sonore ne le prendra pas en compte tant qu'aucune touche correspondante ne sera enfoncée. Le fait d'appuyer sur la touche ESC n'aura par exemple aucun effet à ce moment puisque la sortie pin 8 du décodeur est high. Mais si par contre la touche ESPACE est enfoncée, la valeur fournie par le chip sonore se modifiera. A cause de la touche enfoncée, le bit 7 du port est maintenant sur la masse et nous obtenons du chip sonore la valeur &7F.

Toutes les touches sont examinées 50 fois par seconde. A cet effet, les valeurs 0 à 9 sont sorties l'une après l'autre sur les quatre sorties utilisées du port C et la valeur du chip sonore est examinée après chaque sortie. Si des touches enfoncées sont alors enregistrées, les touches enfoncées sont placées dans un tableau et sont si nécessaire converties en numéros de touche et en caractères correspondants.

Un fait très pratique sur le clavier est que jusqu'à 20 caractères sont stockés provisoirement. Dans des programmes Basic, on peut déjà commencer à faire des entrées alors que l'ordinateur n'a pas terminé certains calculs ou qu'il est occupé à la sortie sur écran. L'interrogation du clavier n'est bloquée que lors de l'utilisation du lecteur de cassette car il ne reste pas assez de temps pour cela, étant donné le timing très précis de ces opérations. La seule exception est la touche ESC qui est en effet nécessaire pour permettre une éventuelle interruption d'une opération avec le lecteur de cassette.

Le clavier a par ailleurs une petite particularité. Essayez par exemple d'appuyer simultanément sur les touches J, K et L. De façon très surprenante, vous voyez apparaître en outre un H sur l'écran. Cela se produit toujours lorsque vous appuyez sur trois touches qui constituent les angles d'un carré dans la matrice du clavier, de même par exemple que 123 ou DFG. Dans ce cas apparaît simultanément le quatrième caractère de la matrice.

Ce 'défaut' est sans grande conséquence et vous pouvez par ailleurs également interrompre des programmes en appuyant simultanément sur les touches 2, 3 et E.

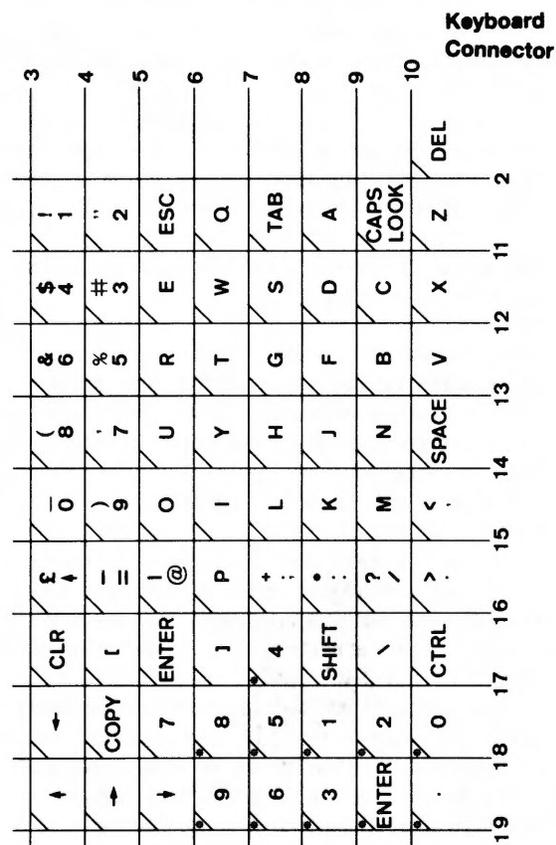
1.9.2 La connexion vidéo

La connexion vidéo du CPC fournit tous les signaux nécessaires au fonctionnement d'un moniteur. Il est à cet égard indifférent qu'il

s'agisse du moniteur fourni avec ou de (presque) n'importe quel autre.

Le gate array fournit quatre signaux pour le moniteur. Trois signaux contiennent les informations sur la couleur, le quatrième signal est un mélange des signaux du CRTC V Sync et H Sync.

Ces signaux sont mixés avec les résistances R131, R132 et R133 ainsi que R195 et ils sont amplifiés par le transistor Q102. Le signal de sortie ainsi produit est appelé LUM et sert aux moniteurs verts de signal vidéo. Mais également des moniteurs couleur courants peuvent être utilisés à travers ce signal pour représenter des couleurs.



1.9.1.1. La matrice du clavier

1.9.3 Le lecteur de cassette

La cassette est un moyen de stockage de données standard remarquable pour un prix très intéressant.

Même si vous possédez déjà ou acquerrez plus tard un lecteur de disquette, le lecteur de disquette continuera certainement à vous rendre de bons services. Comme les disquette utilisées par le CPC sont tout de même relativement chères, la cassette peut être utilisée comme un moyen bon marché d'effectuer des copies.

Le lecteur de cassette lui-même est un type de vente courante, ce qui explique la présence de la touche PAUSE qui est en fait parfaitement inutile.

L'électronique du lecteur a toutefois été adaptée aux besoins du CPC. Le signal de sortie est un signal carré avec une amplitude d'environ 5 Volts. Il peut ainsi être traité directement par le bit 7 du port B du 8255.

L'amplificateur audio qui permet d'entendre le son du CPC a été également placé sur la platine du lecteur.

Mais venons-en au format d'écriture.

Le lecteur de cassette ne peut fondamentalement stocker les données que bit par bit. Chaque octet à stocker doit donc être décomposé en ses différents bits et être transmis sous cette forme. Cette décomposition est réalisée par le processeur par logiciel, le bit supérieur étant à cet effet envoyé en premier au lecteur de cassette.

Le signal fourni par le 8255 pour le lecteur de cassette est un signal carré. Chaque bit est marqué par une vibration carrée, dans laquelle la phase low est exactement aussi longue que la phase high. On dit également que le signal carré a un rapport de 1:1. Un bit 0 nécessite moitié moins de temps qu'un bit 1.

C'est pourquoi les indications sur la vitesse d'écriture ne peuvent être que des indications imprécises. Il est évident qu'un bloc composé uniquement d'octets 0 sera sauvegardé en deux fois plus de temps qu'un bloc d'à peu près la même taille ne comportant que des &FF. Mais comme la répartition des bits 0 et 1 dans un bloc de données est à peu près égale, on peut s'en tenir aux indications de 1000 baud (1 baud=1 bit par

seconde) pour SUPER-SAVE et de 2000 baud pour SPEED-LOAD.

Chaque fichier, qu'il s'agisse d'un fichier programme ou d'un fichier de données, peut comporter au maximum 65536 octets. Les fichiers sont écrits par blocs comportant chacun au maximum 2048 octets. Chaque bloc comprend au maximum huit segments de données de 256 octets. Devant chaque bloc est écrit un header, c'est-à-dire une tête de bloc

Bien qu'il n'y ait pas de liaison électrique avec l'amplificateur et le haut-parleur, il est possible, même si le volume est baissé, de suivre le chargement et la sauvegarde de données et de programmes.

Le header de bloc est facile à identifier à l'oreille. On entend en effet un long ton égal suivi de quelques octets qu'il n'est toutefois pas possible de distinguer à l'oreille.

Le ton long et égal est une série de 2048 bits 1. Après ces bits vient un seul bit 0 puis un octet de synchronisation. La longue suite de bits 1 est nécessaire à l'ordinateur pour déterminer la vitesse (baud-rate). Le bit 0 indique à l'ordinateur que cette tête est terminée et l'octet sync est nécessaire pour distinguer entre l'information du header et les données.

L'information du header figure dans une zone de données longue de 64 octets qui est transmise devant chaque bloc de 2K de données. Dans ce fichier header figurent les informations sur le fichier lui-même, par exemple le nom, si le fichier est ou non protégé, s'il s'agit d'un programme Basic ou d'un fichier Ascii et quelle est la longueur du programme.

Octets 0- 15 : Nom du fichier, si moins de 16 octets, rempli avec 00

Octet 16 : Numéro de bloc, dans cet octet figure le numéro qui sera affiché lors du chargement ou également avec Catalog.

Octet 17 : Si dans cet octet figure une autre valeur que 00, il s'agit du dernier bloc du fichier.

Octet 18 : Cet octet contient le type de fichier. L'information est codée dans les différents bits. La signification des bits vient à la suite de ce tableau.

Octets 19,20 : Ces octets contiennent la longueur des informations du fichier. Si le bloc, donc les 2 K, est entièrement écrit, ces octets contiennent la valeur &0800. Dans le dernier ou unique bloc, figure ici le nombre d'octets du bloc.

Octets 21,22 : Ces octets indiquent l'adresse de chargement, à partir de laquelle les données ont été écrites à l'origine. Pour les programmes Basic, c'est l'adresse décimale 368, pour les fichiers binaires, donc pour le langage-machine, c'est normalement l'adresse où tourne le programme en mémoire.

Octet 23 : Si le contenu de cet octet est différent de 0, il s'agit du premier bloc du fichier.

Octets 24,25 : Ces octets contiennent la longueur du fichier.

Octets 26,27 : Les possibilités de ces octets ne sont malheureusement pas soutenues directement par le Basic du CPC. Elles contiennent l'adresse de début d'un fichier en langage-machine, qui n'est pas en effet nécessairement identique à l'adresse de chargement. Ces octets permettent par programmation de réaliser un 'auto-start'.

Les octets restants 28 à 63 du header ne sont pas utilisés par le système d'exploitation et sont à la disposition des programmeurs chevronnés.

Mais voici maintenant le codage des bits de l'octet 18 du header:

Bit 0 : Si ce bit est mis, le fichier correspondant est déclaré protégé. Les programmes protégés peuvent être également produits en Basic avec 'SAVE "NOM",p'.

Bits 1-3 : Ces bits déterminent le type de fichier. Bien que trois bits permettent 8 différents types de fichier, seuls les types de fichier programme Basic (0), fichier binaire (1) et fichier de données ascii (3) sont utilisés.

Bits 4-7 : Ces bits comportent normalement un 0, seuls les fichiers Ascii ont un 1 dans le bit 4.

Comme nous l'avons déjà indiqué, les informations stockées dans les différents blocs sont encore subdivisées en différents segments. Chaque segment se compose de 256 octets de données et d'octets de checksum (contrôle du total). La checksum de chaque segment est calculée d'après une formule spéciale et permet de vérifier lors de la lecture du fichier si les bits ont été correctement transmis. Dès lors que la checksum calculée ne correspond pas aux valeurs lues, le READ ERROR B est affiché. Le READ ERROR A indique qu'un bit a été lu dont la durée était trop longue par rapport aux valeurs calculées pour les bits nuls ou 1. Cette erreur se produit souvent lors de la lecture de programmes, lorsque la cassette qui coïncit lors de la sauvegarde est maintenant fluide. La troisième erreur possible est le READ ERROR D. Cette erreur ne devrait se produire que rarement car elle signale que le bloc lu est plus long que les 2048 octets autorisés. Cela ne peut toutefois se produire que si l'utilisateur écrit dans les informations du header, lors de la sauvegarde, des valeurs plus grandes que celles autorisées.

Vous connaissez certainement l'instruction Basic 'SPEED WRITE par'. Suivant les paramètres utilisés, les données sont stockées sur la cassette à une vitesse moyenne de 1000 ou 2000 baud. Ceci n'atteint cependant pas encore la vitesse la plus grande possible. Par l'utilisation d'une routine du système d'exploitation, la vitesse (baudrate) peut être fixée à toute valeur comprise entre 700 et environ 3600 baud. La routine nécessaire est à l'adresse &BC68. Elle attend des paramètres dans deux registres et fixe la vitesse d'écriture en fonction de ces paramètres. Une valeur est transmise à la paire de registres HL qui détermine la vitesse (baudrate). La formule pour déterminer cette valeur est:

Baudrate=333333/moitié de la longueur d'un bit nul

Cela donne pour 1000 baud une vitesse de 666 microsecondes pour un bit nul; un bit 1 dure exactement le double.

L'électronique utilisée dans le lecteur de cassette a cependant une particularité. Si des bits nuls et des bits 1 sont lus tour à tour, l'électronique essaye de combler les différences de durée. Les bits 1 deviennent de ce fait plus courts, alors que les bits nuls apparaissent comme des impulsions plus longues qu'on ne l'aurait attendu après l'écriture. Pour cette raison, une compensation anticipée doit être

exécutée et les bits nuls sont écrits plus brièvement, alors que les bits 1 sont écrits avec des durées légèrement plus longues. Ces durées nécessaires pour la compensation anticipée sont transmises à la routine dans l'accumulateur.

Pour des tentatives de fixer la vitesse d'écriture la plus rapide, qui est à moitié fiable, il suffit de transmettre dans l'accumulateur une valeur de 10. Pour écrire avec une vitesse de 3600 baud, il faut activer la routine suivante:

```
LD HL,93
LD A,10
CALL &BC68
RET
```

Ces quelques octets peuvent facilement être placés dans la mémoire avec les lignes suivantes:

```
10 MEMORY HIMEM - 10
20 FOR I = 1 TO 9
30 READ X : POKE HIMEM + I,X
40 NEXT I
50 CALL HIMEM + 1
60 DATA &21,&5D,&00,&3E,&0A,&CD,&68,&BC,&C9
```

Ne craignez pas de faire varier quelque peu les valeurs dans HL et dans l'accumulateur (les deuxième et cinquième valeurs de la ligne de Data), pour déterminer la plus haute fréquence d'écriture possible. Elle dépend des cassettes utilisées. Mais les propriétés de rotation régulière de votre lecteur de cassette jouent également un rôle non négligeable.

Si les valeurs sélectionnées sont trop petites, le CPC ne peut plus alors tenir les durées réclamées et vous obtenez comme résultat le message d'erreur WRITE ERROR A.

Encore un conseil pour finir:

Vous avez certainement remarqué que lorsque vous sauvegardez de très longs programmes avec de nombreuses variables, cela peut durer jusqu'à 15 minutes jusqu'à ce que les données ou le programme soient sauvegardées. Cela vient du fait que le CPC nécessite pour la sauvegarde une zone de 2K

pour les blocs à transférer. Ce buffer est placé dans la limite supérieure de la mémoire. Si cette zone est toutefois occupée par des variables, ces variables sont recopiées dans une autre zone de la mémoire. Ce procédé est comparable à la redoutable garbage collection qui se produit toujours lorsqu'il n'y a plus de place suffisante en mémoire pour les chaînes de caractères et les tableaux.

Le délai d'attente provoqué par le transfert des variables peut cependant être notablement réduit si ce buffer de 2K est déjà installé et protégé au début de chaque programme. Un début de programme possible pourrait se présenter ainsi:

```
10 OPENOUT "DUMMY"
20 MEMORY HIMEM - 1
30 CLOSEOUT
40
50 'RESTE DU PROGRAMME
```

Ce procédé n'a bien sûr de sens que si vous travaillez dans le programme en question avec des fichiers. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez renoncer à ces lignes de programme et entrer simplement l'instruction CLEAR avant la sauvegarde. Toutes les variables définies auparavant seront ainsi supprimées et l'installation du buffer de cassette se fera sans délai notable.

1.9.4 L'interface d'imprimante centronics

On trouve sur tout ordinateur quelque chose qu'on considère comme pouvant être amélioré. Sur le CPC, c'est sans conteste l'interface imprimante. On a malheureusement trop économisé ici.

Nous ne pensons pas à la réalisation mécanique de la connexion. Le choix fait par le constructeur est certainement le moins cher pour lui mais il n'est pas non plus sans avantage pour le possesseur de l'ordinateur car les câbles de connexion nécessités sont bon marché et vraiment fiables. La cause de notre 'mauvaise humeur' est le fait que l'interface ne dispose que de 7 bits. La plus part des imprimantes, y compris celle proposée par AMSTRAD pour le CPC, ont une entrée 8 bits et donc de nombreuses commandes et possibilités de ces imprimantes ne peuvent être obtenues que par des détours, ou même ne peuvent pas être obtenues du tout.

Mais considérons d'abord la structure électronique de cette interface. L'interface se compose principalement de l'IC106, latch 8-pôles 74LS273. Les huit différents latches travaillent comme des flip-flops, l'information envoyée sur les entrées est stockée avec une bascule high-low sur l'entrée d'horloge pin 11 et elle est disponible sur les sorties, jusqu'à un RESET ou à une nouvelle programmation, quelles que soient les modifications sur les signaux d'entrée.

Le signal d'horloge dont la bascule high-low déclenche le stockage des valeurs d'entrée est produit avec la porte logique OR 74LS32, IC112, pins 11, 12 et 13. La sortie pin 11 devient low, lorsque les deux entrées sont low.

La connexion de l'imprimante est également appelée à travers l'adressage de port. C'est pourquoi le signal IOWR* se trouve sur une entrée de la porte logique OR et que le canal d'adresse A12 se trouve sur l'autre entrée.

Comme sur les autres éléments périphériques, le décodage est ici donc également très incomplet. Les canaux d'adresse qui ne sont pas utilisés pour le décodage doivent donc être high pour éviter des collisions avec d'autres adresses de port utilisées. Ceci donne une adresse de port effective de &EFxx.

Les entrées du latch de l'imprimante sont reliées au bus de données du processeur. Les sorties se trouvent sur la connexion de l'imprimante. Seul le bit 7 est envoyé au port Centronics à travers une porte logique NAND de l'IC110 utilisée comme inverseur. Ce bit représente le signal strobe nécessité par l'imprimante. Ce signal est normalement high. Mais si l'ordinateur veut envoyer un caractère à l'imprimante, il envoie l'octet à transmettre sur les canaux de données et place peu après le signal strobe sur low. L'octet à transmettre est ainsi accepté par l'imprimante.

A condition toutefois que le signal busy de l'imprimante soit low. L'état du signal busy est interrogé par le bit 6 du port B du 8255.

Mais comment le signal strobe peut-il être produit? Rien de plus simple. Chaque octet à transmettre est d'abord ANDé avec &7F. Le bit supérieur de l'octet est ainsi supprimé de façon certaine. Cet octet est sorti sur le port de l'imprimante par une instruction OUT.

Les bits à transmettre se trouvent maintenant déjà sur l'imprimante, mais le signal strobe est toujours high, à travers l'inverseur. C'est pourquoi on met ensuite avec OR &80 le bit 7 de la valeur à sortir qui est

également sortie sur le port imprimante. La valeur à transmettre n'a pas été modifiée, seul le signal strobe est devenu low à travers l'inverseur. Ce signal doit cependant redevenir également high, c'est pourquoi le bit supérieur est à nouveau supprimé avec AND et l'octet est à nouveau sorti. Un octet a été ainsi envoyé de l'ordinateur à l'imprimante.

La sortie sur l'imprimante ne pose pas de problème en Basic. Mais même en langage-machine, il n'est pas nécessaire d'écrire soi-même toute cette procédure. Il y a plusieurs routines système qui vous évitent une bonne part de ce travail de programmation.

Il y a d'abord la routine dont l'entrée est en &BD2B. A travers cette routine, vous pouvez sortir un caractère sur l'imprimante. Le caractère doit chaque fois se trouver dans l'accumulateur. Cette routine teste en outre si l'imprimante est 'busy'. Si l'imprimante ne répond pas dans un délai de 0.4 secondes, la routine revient avec un flag carry nul. Il faut alors faire une nouvelle tentative avec le même caractère. Cette routine est également utilisée par l'interpréteur Basic. Si la transmission est réussie, le carry est mis. Le prochain caractère peut alors être envoyé.

Une autre routine a son entrée trois octets plus loin (&BD2E). Cette routine peut être utilisée pour examiner l'état de l'imprimante. Si aucune imprimante n'est connectée ou si l'imprimante répond 'busy', si elle ne peut donc pas recevoir de caractères pour le moment, cette routine revient avec un carry mis, sinon le carry est supprimé.

La troisième routine exploitable (&BD31) accomplit toutes les procédures nécessaires à la sortie d'un caractère sur l'imprimante. Le programmeur doit cependant tester alors auparavant si l'imprimante est prête à recevoir puis transmettre le caractère voulu dans l'accumulateur. Si le test de l'état de l'imprimante est négligé, le caractère peut éventuellement se perdre dans le 'vide'.

Comment ces routines peuvent être mises en oeuvre, nous vous l'indiquerons plus tard dans cet ouvrage. Nous vous montrerons en effet pour l'exemple d'un hardcopy de texte et de graphisme, comment utiliser ces routines et d'autres.

Mais il convient de tenir compte d'une autre particularité de cette connexion Centronics.

La disposition des contacts du port d'imprimante incite à se procurer les

fiches nécessaires ainsi qu'un bout de câble plat pour réaliser soi-même un tel câble. Si les connecteurs sont en outre des pinces crocodile, même des possesseurs de CPC peu doués manuellement peuvent réaliser un tel câble en 5 à 10 minutes. Toutes les imprimantes Centronics peuvent être alors utilisées.

Mais lors du premier essai de fonctionnement, vous aurez une grosse surprise. L'imprimante dépense curieusement le papier très généreusement. Une ligne vide est ajoutée après chaque ligne imprimée.

La raison en est la suivante:

Le CPC ajoute à la fin de chaque ligne imprimée la suite de caractères CR/LF (Carriage Return, Line Feed) c'est-à-dire la suite d'instructions pour retour de chariot et passage à la ligne. Le papier avance donc d'une ligne. De plus, et sans raison très claire, le pin 14 de la connexion centronics du CPC est cependant encore relié à la masse. Cela produit sur la plus part des imprimantes un passage à la ligne supplémentaire, de sorte qu'une ligne vide est ainsi toujours produite.

La solution est dans ce cas l'interruption du canal menant au pin 14. Après avoir écarté ce canal et éventuellement installé des commutateurs dans l'imprimante si nécessaire comme par exemple sur Epson, tout devrait fonctionner correctement.

1.9.5 La connexion du joystick

La connexion du joystick est certainement utilisée principalement dans un but qui justifie son nom: comme entrée pour l'interrogation d'un joystick. A travers 7 des 9 connexions disponibles, il est cependant également possible d'interroger d'autres touches ou commutateurs. Par programmation et en renonçant aux interruptions et à l'interrogation du clavier, ces sept connexions pourraient même être employées comme sortie. Les connexions de joystick sont en effet reliées au port bi-directionnel du chip sonore et pourraient travailler comme sortie, sous les contraintes indiquées. Le port Centronics est cependant plus facile à manipuler pour effectuer une sortie.

Comme nous l'avons déjà décrit au chapitre 1.9.1, les joysticks sont considérés comme des touches du clavier. C'est pour cette raison que les 7 entrées nécessaires du port du chip sonore sont placées sur la prise du joystick. Deux sorties du décodeur BCD-décimal IC101 sont encore en outre

placées sur la prise.

Tous les cinquantièmes de seconde, le clavier est interrogé entièrement. L'état des joysticks est également interrogé à cette occasion. Pour les programmeurs Basic, l'état des joysticks est fourni par la fonction JOY(numéro). L'état des joysticks pourrait être également déterminé simplement avec INKEY. Mais également pour les fans de l'assembleur, il est possible de déterminer facilement l'état des joysticks. La routine système &BB24 fournit dans le registre double HL l'état actuel des joysticks. En appelant cette routine, on obtient l'état du joystick 0 dans le registre H et le registre L vaut pour le joystick 1. Le codage des touches joystick suit le même schéma qu'avec la fonction JOY(x).

1.9.6 Le connecteur d'extension

Cette interface est la plus universelle du CPC. Sur cette carte de conducteurs à 50 pôles se trouvent, outre tous les signaux du processeur, différents signaux de commande. C'est ici que sont connectées toutes les extensions du système.

La signification des signaux 3 à 39 nous est connue puisqu'elle découle de la description du processeur. C'est pourquoi nous allons nous limiter ici aux connexions restantes.

Sur le pin 1 figure encore une fois le signal sonore. Ce signal n'est toutefois que mono, les trois canaux sont conduits ici.

Les pin 2 et 49 sont reliés à la masse de l'alimentation électrique.

Une particularité est constituée par le signal BUS-RESET* sur le pin 40. En plaçant ce signal à low, on provoque un reset du système. Malheureusement, le CPC vide toute la mémoire lors d'un reset. Ce signal n'est donc comme signal d'alarme pas plus efficace que le fait de couper puis de rallumer l'ordinateur.

Sur le pin 41 figure le signal reset proprement dit pour les extensions extérieures. Notez cependant que tous les composants ne peuvent pas être alimentés avec ce signal. Le 8255 a par exemple besoin de ce signal sous sa forme inversée.

Les deux signaux ROMEN* et ROMDIS sont très intéressants. Le signal ROMEN* qui se trouve sur le pin 42 signale par son niveau low un accès à la Rom intégrée de 32 K. Cet accès peut cependant être interdit par un niveau high sur le pin 43, ROMDIS. La totalité de la Rom intégrée peut donc être ainsi remplacée par des Roms ou Eproms extérieures. Par un décodage approprié des canaux d'adresse, il est cependant également possible de ne masquer et remplacer que des zones déterminées de la Rom intégrée.

Les deux signaux RAMRD* und RAMDIS ont une fonction semblable pour les accès en lecture sur la Ram interne. Ces signaux sur les pins 43 et 44 peuvent être utilisés pour échanger par exemple des zones de mémoire déterminées avec des Roms ou même des Rams.

La commande de Rams extérieures n'est cependant pas très simple sur le CPC. La principale difficulté vient du fait que le signal WR* pour les Rams internes n'est pas produit par le processeur mais par le Gate Array. Cette impulsion d'écriture ne peut malheureusement (à notre connaissance) être empêchée par aucune astuce de programmation, de sorte qu'un accès en écriture à une Ram externe adresse toujours également et écrit sur la Ram interne.

Le signal CURSOR envoyé sur le pin 46 est fourni avec une programmation appropriée par le contrôleur vidéo. Le CRTC dispose en effet de la possibilité offerte par le curseur électronique. Suivant la programmation, un signal carré d'une fréquence d'environ 1.5 ou 3 Hertz apparaît sur cette sortie. Mais il est également possible de programmer sur cette connexion des niveaux low ou high permanents.

Après l'allumage du CPC, c'est un niveau low permanent qui figure ici.

L'entrée LPEN (Light Pen) sur le pin 47 est reliée directement avec l'entrée light-pen du CRTC. Ce circuit intégré dispose de tous les registres nécessaires pour la gestion du lightpen.

L'utilisation du light pen, surtout en graphisme haute résolution est cependant difficilement réalisable sur le CPC car le contrôleur vidéo fournit certes l'adresse MA de la position actuelle du light-pen mais il n'indique pas l'adresse RA actuelle. Du fait de la structure spéciale de la Ram vidéo, cette indication est cependant nécessaire si l'on veut dessiner sur l'écran avec le light-pen.

L'entrée pin 48 porte la désignation EXP* et est reliée au port B du 8255

Bit 4. Une extension extérieure peut placer cette connexion sur la masse et se faire ainsi remarquer par le système d'exploitation.

Le dernier signal à évoquer, sur le Pin 50, est le signal d'horloge du processeur. Ce signal avec une fréquence de 4 MHz est par exemple utilisé par le contrôleur du lecteur de disquette.

2 LE SYSTEME D'EXPLOITATION

Derrière ce nom qui ne dit rien au non initié, se cache le coeur de l'ordinateur. C'est ici qu'est réalisée la liaison entre programme de l'utilisateur et le matériel.

L'interpréteur Basic doit à cet égard être considéré lui-même comme un programme qui accède à travers le système d'exploitation à l'électronique de l'ordinateur.

La structure du système d'exploitation est organisée logiquement et clairement en sections ou packs dont chacune a une fonction particulière. Cela commence au niveau inférieur par le MACHINE PACK qui est la partie la plus proche de l'électronique et qui sert par exemple le port d'imprimante, les registres de son, etc..., cela continue avec le SCREEN PACK qui contrôle l'écran et qui est appelé par le TEXT PACK ou le GRAPHICS PACK.

Un examen plus approfondi montre que chaque pack est strictement délimité et fermé et que la communication avec les autres packs ne se fait qu'à travers certaines interfaces bien définies. En outre, chaque pack dispose d'une zone de Ram propre qu'il emploie comme mémoire de travail. L'appel des routines se produit en règle générale à travers des vecteurs de la Ram ou, plus rarement, directement à travers l'adresse de la Rom.

Cela incline à supposer que le système d'exploitation, probablement à cause de peu de temps disponible, a été écrit par plusieurs programmeurs, chacun étant responsable d'un ou plusieurs packs et après qu'on se soit entendu uniquement sur les interfaces.

Quoi qu'il en soit, cette structure claire et l'accès par des vecteurs à tous les coins et recoins ouvrent au programmeur des horizons insoupçonnés et tout à fait inconnus jusqu'ici.

Citons simplement comme exemple la possibilité d'écrire une routine pour une véritable imprimante 8 bits (sans parler du problème de la connexion) et de rendre cette routine utilisable par le système simplement en modifiant le vecteur MC WAIT PRINTER.

Cette indication doit également vous servir d'avertissement: ne craignez pas d'utiliser les routines du système d'exploitation, mais ne les utilisez qu'à travers les vecteurs! Il se pourrait en effet que quelqu'un d'autre (cartouche Rom) ait déplacé quelques vecteurs pour faire exécuter certaines fonctions par des routines propres.

Vous constaterez à l'usage qu'il est possible d'écrire des programmes

propres en un minimum de temps, pour peu qu'on utilise scrupuleusement les vecteurs. Ce qui est entièrement nouveau, c'est que même les routines arithmétiques du Basic tournent avec ce mécanisme ce qui peut vous permettre d'une part d'y faire exécuter vos propres calculs et d'autre part d'y placer vos propres programmes si vous souhaitez par exemple une plus grande précision.

Puisque nous vous avons montré notre enthousiasme pour les vecteurs, c'est aussi avec eux que nous commencerons dans le chapitre suivant.

2.1 Les vecteurs du système d'exploitation

Nous vous présentons dans les pages suivantes les adresses de la Ram à travers lesquelles vous pouvez appeler des routines du système d'exploitation ou que vous pouvez au besoin modifier pour faire exécuter certaines fonctions par vos propres programmes.

La fonction de la routine est indiquée en quelques mots lorsque le nom même de la routine n'est pas suffisamment explicite. Vous trouverez des indications plus précises sur certaines parties dans les introductions des différents 'packs'.

Il s'agit pour une part de routines complètes qui ont été copiées ici et au beau milieu desquelles il vous est possible de sauter en cas de besoin et pour une autre part de RST 1 ou RST 5 suivie de l'adresse Inline (voyez à ce sujet le chapitre 1.1.2) qui concerne la Rom.

Vous pouvez lire dans l'annexe 4.1 où ces routines figurent dans la Rom.

B900 KL U ROM ENABLE
B903 KL U ROM DISABLE
B906 KL L ROM ENABLE
B909 KL L ROM DISABLE
B90C KL ROM RESTORE Réactive l'ancienne configuration Rom
B90F KL ROM SELECT Active une Rom d'extension (théoriquement, il peut y en avoir jusqu'à 252)
B912 KL CURR SELECTION Quelle Rom d'extension est actuellement en fonction ?
B915 KL PROBE ROM De quel type d'extension de la Rom s'agit-il?
B918 KL ROM DESELECT Reconstituer extension de la Rom précédente
B91B KL LDIR
B91E KL LDDR
B921 KL POLL SYNCHRONOUS Y a-t-il un Event avec une priorité supérieure à

celle de l'Event actuel?
B939 RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D
B97C KL LOW PCHL CONT'D
B982 RST 1 LOW JUMP CONT'D
B9A8 Préparer configuration et exécuter saut
B9B1 KL FAR PCHL CONT'D
B9B9 KL FAR ICALL CONT'D
B9BF RST 3 LOW FAR CALL CONT'D
BA10 KL SIDE PCHL CONT'D
BA16 RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D
BA2E RST 5 FIRM JUMP CONT'D
BA4A KL L ROM ENABLE CONT'D
BA54 KL L ROM DISABLE CONT'D
BA5E KL U ROM ENABLE CONT'D
BA72 KL ROM RESTORE CONT'D
BA7E KL ROM SELECT CONT'D
BA83 KL PROBE ROM CONT'D
BA8C KL ROM DESELECT CONT'D
BAA2 KL CURR SELECTION CONT'D
BAA6 KL LDIR CONT'D
BAAC KL LDDR CONT'D
BACB RST 4 RAM LAM CONT'D
BADC RAM LAM (IX) correspond à ld a.(ix)
BB00 KM INITIALISE
BB03 KM RESET
BB06 KM WAIT CHAR Attendre un caractère du clavier
BB09 KM READ CHAR Aller chercher un caractère du clavier s'il y en a un
BB0C KM CHAR RETURN placer caractère dans buffer clavier pour prochain accès
BB0F KM SET EXPAND Constituer chaîne d'extension
BB12 KM GET EXPAND Retirer caractère de chaîne d'extension

BB15 KM EXP BUFFER Affecter mémoire pour chaîne d'extension
BB18 KM WAIT KEY Attendre frappe d'une touche
BB1B KM READ KEY Aller chercher numéro de touche, si une touche a été frappée
BB1E KM TEST KEY Une touche a été frappée?
BB21 KM GET STATE Aller chercher état SHIFT
BB24 KM GET JOYSTICK
BB27 KM SET TRANSLATE Recevoir entrée dans table clavier (premier niveau)

BB2A KM GET TRANSLATE Aller chercher entrée dans table du clavier (premier niveau)
BB2D KM SET SHIFT Comme BB27 pour le deuxième niveau
BB30 KM GET SHIFT Comme BB2A pour le deuxième niveau
BB33 KM SET CONTROL Comme BB27 pour le troisième niveau
BB36 KM GET CONTROL Comme BB2A pour le troisième niveau
BB39 KM SET REPEAT Fixer fonction de répétition pour touche déterminée
BB3C KM GET REPEAT La fonction de répétition d'une touche déterminée est-elle activée
BB3F KM SET DELAY Fixer fréquence et vitesse de répétition des touches
BB42 KM GET DELAY Aller chercher paramètres ci-dessus
BB45 KM ARM BREAK Autoriser touche Break
BB48 KM DISARM BREAK Verrouiller touche Break
BB4B KM BREAK EVENT Exécuter routines si touche Break frappée
BB4E TXT INITIALISE
BB51 TXT RESET
BB54 TXT VDU ENABLE Des caractères peuvent être écrits sur l'écran
BB57 TXT VDU DISABLE Interdire représentation des caractères
BB5A TXT OUTPUT Représenter ou exécuter caractère (de commande)
BB5D TXT WR CHAR Représenter caractère
BB60 TXT RD CHAR Lire caractère de l'écran
BB63 TXT SET GRAPHIC Activer ou désactiver la représentation de caractères de commande
BB66 TXT WIN ENABLE Fixer dimensions fenêtre texte actuelle
BB69 TXT GET WINDOW Quelles dimensions a la fenêtre actuelle
BB6C TXT CLEAR WINDOW Vider fenêtre de texte actuelle
BB6F TXT SET COLUMN
BB72 TXT SET ROW
BB75 TXT SET CURSOR
BB78 TXT GET CURSOR
BB7B TXT CUR ENABLE Autoriser le curseur (programme utilisateur)
BB7E TXT CUR DISABLE Verrouiller le curseur (utilisateur)
BB81 TXT CUR ON Autoriser le curseur (système d'exploitation)
BB84 TXT CUR OFF Verrouiller le curseur
BB87 TXT VALIDATE Curseur dans la fenêtre texte?
BB8A TXT PLACE CURSOR Activer curseur
BB8D REMOVE CURSOR Désactiver curseur
BB90 TXT SET PEN Fixer couleur du premier plan
BB93 TXT GET PEN Couleur du premier plan?
BB96 TXT SET PAPER Fixer couleur fond

BB99 TXT GET PAPER Couleur fond?
BB9C TXT INVERSE Echanger entre elles les couleurs actuelles du fond et du premier plan
BB9F TXT SET BACK Activer/désactiver mode transparent
BBA2 TXT GET BACK Mode transparent?
BBA5 TXT GET MATRIX Aller chercher adresse de la carte points d'un caractère
BBA8 TXT SET MATRIX Fixer l'adresse de la carte points (définie par l'utilisateur) d'un caractère déterminé
BBAB TXT SET M TABLE Fixer adresse de départ et premier caractère d'une matrice de points définie par l'utilisateur
BBAE TXT GET M TABLE Adresse de départ et premier caractère d'une matrice utilisateur
BBB1 TXT GET CONTROLS Aller chercher adresse de la table de saut des caractères de commande
BBB4 TXT STR SELECT Choisir fenêtre de texte
BBB7 TXT SWAP STREAMS Les paramètres (couleurs, limites des fenêtres, etc...) de deux fenêtres de texte sont échangés entre eux
BBBA GRA INITIALISE
BBBD GRA RESET
BBC0 GRA MOVE ABSOLUTE
BBC3 GRA MOVE RELATIVE
BBC6 GRA ASK CURSOR Où est le curseur actuel?
BBC9 GRA SET ORIGIN
BBCC GRA GET ORIGIN
BBCF GRA WIN WIDTH Fixer limites gauche et droite de la fenêtre graphique
BBD2 GRA WIN HEIGHT Fixer limites supérieure et inférieure de la fenêtre graphique
BBD5 GRA GET W WIDTH Limites gauche et droite de la fenêtre graphique?
BBD8 GRA GET W HEIGHT Limites supérieure et inférieure de la fenêtre graphique
BBDB GRA CLEAR WINDOW Supprimer fenêtre graphique
BBDE GRA SET PEN Fixer couleur d'écriture
BBE1 GRA GET PEN Couleur d'écriture?
BBE4 GRA SET PAPER Fixer couleur fond
BBE7 GRA GET PAPER Couleur fond?
BBEA GRA PLOT ABSOLUTE Fixer point graphique (absolu)
BBED GRA PLOT RELATIVE Fixer point graphique (relativement au curseur actuel)

BBF0 GRA TEST ABSOLUTE Point mis? (absolu)
BBF3 GRA TEST RELATIVE Point mis (relativement au curseur actuel)
BBF6 GRA LINE ABSOLUTE Tracer ligne de position actuelle à position absolue.
BBF9 GRA LINE RELATIVE Tracer ligne de position actuelle à distance relative
BBFC GRA WR CHAR Ecrire un caractère dans la position graphique actuelle
BBFF SCR INITIALISE
BC02 SCR RESET
BC05 SCR SET OFFSET Fixer adresse de départ du premier caractère relativement à l'adresse de base de la Ram vidéo
BC08 SCR SET BASE Fixer adresse de base de la Ram vidéo
BC0B SCR GET LOCATION Début actuel de l'écran? (Base+offset)
BC0E SCR SET MODE
BC11 SCR GET MODE
BC14 SCR CLEAR Vider l'écran
BC17 SCR CHAR LIMITS Aller chercher nombres maxi de lignes et de colonnes de l'écran (suivant le mode)
BC1A SCR CHAR POSITION
BC1D SCR DOT POSITION
BC20 SCR NEXT BYTE Augmenter une adresse d'écran donnée d'une position de caractère.
BC23 SCR PREV BYTE Diminuer l'adresse d'écran d'une position.
BC26 SCR NEXT LINE AUGMENTER L'adresse d'écran d'une ligne.
BC29 SCR PREV LINE Diminuer l'adresse d'écran d'une ligne.
BC2C SCR INK ENCODE
BC2F SCR INK DECODE
BC32 SCR SET INK Affecter couleur(s) à une Ink-#.
BC35 SCR GET INK Couleur(s) à une Ink-#?
BC38 SCR SET BORDER Composer couleur(s) du cadre.
BC3B SCR GET BORDER Couleur(s) du cadre?
BC3E SCR SET FLASHING Fixer périodes de clignotement.
BC41 SCR GET FLASHING Périodes de clignotement?
BC44 SCR FILL BOX Remplir fenêtre existante avec une couleur (positions relatives aux caractères, suivant le mode).
BC47 SCR FLOOD BOX Remplir fenêtre existante avec une couleur (positions sont adresses d'écran, indépendantes du mode).
BC4A SCR CHAR INVERT Pour un caractère inverser couleur de premier plan et couleur du fond.
BC4D SCR HW ROLL Décaler l'écran d'une ligne vers le haut ou d'une ligne

vers le bas (selon le hardware).
BC50 SCR SW ROLL Décaler l'écran d'une ligne vers le haut ou d'une ligne vers le bas (selon le software).
BC53 SCR UNPACK Agrandir matrice de caractère (pour mode0/1).
BC56 SCR REPACK Refondre matrice de caractère dans sa forme originale.
BC59 SCR ACCESS Fixer caractère de commande visible/invisible.
BC5C SCR PIXELS Fixer point à l'écran.
BC5F SCR HORIZONTAL Tracer ligne horizontale.
BC62 SCR VERTICAL Tracer ligne verticale.
BC65 CAS INITIALISE
BC68 CAS SET SPEED Fixer vitesse d'écriture.
BC6B CAS NOISY Entrée/sortie de messages de cassette.
BC6E CAS START MOTOR
BC71 CAS STOP MOTOR
BC74 CAS RESTORE MOTOR Rétablir ancienne position de moteur.
BC77 CAS IN OPEN
BC7A CAS IN CLOSE
BC7D CAS IN ABANDON Fermer aussitôt fichier d'entrée.
BC80 CAS IN CHAR Lire caractère (du buffer).
BC83 CAS IN DIRECT Entrer tout le fichier dans la mémoire.
BC86 CAS RETURN Rentrer le caractère lu le dernier dans le buffer.
BC89 CAS TEST EOF Fin de fichier?
BC8C CAS OUT OPEN
BC8F CAS OUT CLOSE
BC92 CAS OUT ABANDON Fermer aussitôt fichier de sortie.
BC95 CAS OUT CHAR Ecrire caractère (dans le buffer).
BC98 CAS OUT DIRECT Ecrire zone de mémoire définie sur cassette (sans passer par le buffer).
BC9B CAS CATALOG
BC9E CAS WRITE Ecrire bloc.
BCA1 CAS READ Lire bloc.
BCA4 CAS CHECK Comparer bloc sur bande avec contenu de la mémoire.
BCA7 SOUND RESET
BCAA SOUND QUEUE Placer le son à la queue.
BCAD SOUND CHECK Encore de la place dans la queue?
BCB0 SOUND ARM EVENT Block d'événement pour provoquer la libération d'une place dans la queue.
BCB3 SOUND RELEASE Permettre des sons.
BCB6 SOUND HOLD Tenir aussitôt les sons
BCB9 SOUND CONTINUE Continuer de traiter les sons auparavant tenus.

BCBC SOUND AMPL ENVELOPE Dresser la courbe d'enveloppe de volume.
BCBF SOUND TONE ENVELOPE Dresser la courbe d'enveloppe de son.
BCC2 SOUND A ADDRESS Prendre l'adresse d'une courbe d'enveloppe de volume.
BCC5 SOUND T ADDRESS Prendre l'adresse d'une courbe d'enveloppe de son.
BCC8 KL CHOKE OFF Ramener kernel en arrière.
BCCB KL ROM WALK Quelles extensions-rom?
BCCE KL INIT BACK Ajouter extensions-rom.
BCD1 KL LOG EXT Ajouter extension résidente.
BCD4 KL FIND COMMAND Chercher instruction dans tous les domaines ajoutés de mémoire.
BCD7 KL NEW FRAME FLY Installer et suspendre bloc d'événement.
BCDA KL ADD FRAME FLY Suspendre bloc d'événement.
BCDD KL DEL FRAME FLY Sortir bloc d'événement.
BCE0 KL NEW FAST TICKER Comme BCD7.
BCE3 KL ADD FAST TICKER Comme BCDA.
BCE6 KL DEL FAST TICKER Comme BCDD.
BCE9 KL ADD TICKER Installer et suspendre bloc ticker.
BCEC KL DEL TICKER Sortir bloc ticker.
BCEF KL INIT EVENT Installer bloc d'événement.
BCF2 KL EVENT Expulser le bloc d'événement.
BCF5 KL SYNC RESET Effacer Sync Pending Queue.
BCF8 KL DEL SYNCHRONOUS Effacer un certain bloc de la pending queue.
BCFB KL NEXT SYNC Suivant SVP.
BCFE KL DO SYNC Exécuter routine d'événement.
BD01 KL DONE SYNC Routine d'événement prête.
BD04 KL EVENT DISABLE
BD07 KL EVENT ENABLE
BD0A KL DISARM EVENT Fermer bloc d'événement (compteur négatif).
BD0D KL TIME PLEASE
BD10 KL TIME SET
BD13 MC BOOT PROGRAM Ramène le système d'exploitation en arrière et transmet la commande à une routine dans (hl).
BD16 MC START PROGRAM
BD19 MC WAIT FLYBACK Attendre le retour du rayon.
BD1C MC SET MODE
BD1F MC SCREEN OFFSET
BD22 MC CLEAR INKS
BD25 MC SET INKS
BD28 MC RESET PRINTER

BD2B MC PRINT CHAR Imprimer caractère si possible.
BD2E MC BUSY PRINTER Imprimante encore en fonction?
BD31 MC SEND PRINTER Imprimer caractère (attendre que cela marche).
BD34 MC SOUND REGISLTER Fournir des données au Sound Controller.
BD37 JUMP RESTORE Initialiser tous les vecteurs de saut.

Les vecteurs suivants sont utilisés en BASIC.

BD3A EDIT
BD3D FLO Copier variable de (de)=>(hl)
BD40 FLO Int=>Flo
BD43 FLO valeur 4 octets =>Flo
BD46 FLO Flo=>Int
BD49 FLO Flo=>Int
BD4C FLO FIX
BD4F FLO INDT
BD52 FLO
BD55 FLO Chiffre multiplié par 10^a.
BD58 FLO Addtion
BD5B FLO Soustraction
BD5E FLO Soustraction
BD61 FLO Multiplication
BD64 FLO Division
BD67 FLO Chiffre multiplié par 2^a
BD6A FLO Comparaison
BD6D FLO Modification du caractère initial
BD70 FLO SGN
BD73 FLO DEG/RAD
BD76 FLO PI
BD79 FLO SQR
BD7C FLO Elévation à la puissance
BD7F FLO LOG
BD82 FLO LOG10
BD85 FLO EXP
BD88 FLO COS
BD8E FLO TAN
BD91 FLO ATN
BD94 FLO valeur 4 octets *256=>Flo
BD97 FLO RNDInI
BD9A FLO Set RND Seed

BD9D FLO RND
BDA0 FLO Prendre dernière valeur-RND.
BDA3 INT
BDA6 INT
BDA9 INT Recevoir signe initial en b.
BDAC INT Addition
BDAF INT Soustraction
BDB2 INT Soustraction
BDB5 INT Multiplication avec signe
BDB8 INT Division avec signe
BDBB INT MOD
BDBE INT Multiplication sans signe
BDC1 INT Division sans signe
BDC4 INT Comparaison
BDC7 INT Changement de signe
BDCA INT SGN

Ici commencent ce qu'on appelle les indirections. Ce sont des sauts dans le système d'exploitation qui ne sont pas affectés globalement mais individuellement par chaque pack, lorsque son RESET ou son INITIALISE est exécuté.

BDCD TXT DRAW CURSOR Curseur sur l'écran
BDD0 TXT UNDRAW CURSOR Curseur éteint
BDD3 TXT WRITE CHAR Caractère sur l'écran
BDD6 TXT UNWRITE Lire caractère de l'écran
BDD9 TXT OUT ACTION Représenter ou exécuter caractère
BDDC GRA PLOT fixer un point
BDDF GRA TEST point ?
BDE2 GRA LINE Tracer une ligne
BDE5 SCR READ Aller chercher point dans l'écran
BDE8 SCR MODE CLEAR vider écran avec Ink#0
BDEE KM TEST BREAK Touche Break enfoncée ?
BDF1 MC WAIT PRINTER Envoyer caractère à l'imprimante

2.2 La Ram du système d'exploitation

Vous trouverez ici une liste du système d'exploitation de la Ram, pour autant que nous ayons réussi à découvrir la signification des différentes adresses.

Vous ne devez cependant entreprendre de manipulation directe de ces adresses que si vous savez auparavant quels effets peuvent résulter de ces manipulations. Vous pouvez constater en effet que toutes les fonctions importantes du système d'exploitation viennent fureter par ici, y compris des choses aussi considérables par exemple que la table de saut du TEXT SCREEN.

Nous comprenons bien sûr, car c'est pour cela que vous avez acheté cet ouvrage, que vous ayez envie de faire des testes. Donc, allez-y! Mais n'oubliez pas de sauvegarder auparavant le programme qui se trouve en mémoire, car il pourrait pâtir de vos essais.

B08B Pointeur de pile Basic
B08D pointeur début des chaînes de caractères
B08F Pointeur fin des chaînes
B09A Pointeur de pile du stringdescriptor
B09C Pile du stringdescr.
BOBA Stringdescriptor
BOC1 Type de variable
BOC2 INTvar / ADRFLOvar / PointSTRdesc
B100 KL Start Int Pending Queue
B104 KL div. flags pour rout. int.
B105 KL sp save
B187 KL Timer low
B189 KL Timer high
B18B KL Timerflag
B18C KL Start Frame Fly Chain
B18E KL Start Fast Ticker Chain
B190 KL Start Ticker Chain
B192 KL Count for Ticker
B193aKL Start Sync Pending Queue
B195 KL Priorité évènement courant
B196 KL Instruction à exécuter
B1A8 KL Rom d'extension actuelle
B1A9 KL Entrée Rom actuelle
B1AB KL Configuration de Rom actuelle

B1C8 SCR curr. Screen Mode
B1CA SCR Adr. Screen Start
B1CB SCR High Byte Screen Start
B1CC SCR Write Indirection
B1CF SCR Configuration bits suivant le mode
B1D7 SCR Flash Periods
B1D8 SCR Flash Period 1ère couleur
B1D9 SCR Mémoire de couleur 2ème couleur
B1DA SCR Mémoire de couleur 2ème couleur
B1EA SCR Mémoire de couleur première couleur
B1FB SCR Flag jeu de couleur actuel
B1FD SCR curr. Flash Period
B1FE SCR Event Block: Set Inks
B20C TXT fenêtre d'écran actuelle
B20D TXT Start Params Fenêtre 0
B21C TXT Params Fenêtre 1
B22B TXT Params Fenêtre 2
B23A TXT Params Fenêtre 3
B249 TXT Params Fenêtre 4
B258 TXT Params Fenêtre 5
B267 TXT Params Fenêtre 6
B276 TXT Params Fenêtre 7
B285 TXT Position actuelle du curseur (ligne,col)
B287 TXT Flag fenêtre (0=écran entier)
B288 TXT Fenêtre actuelle haut
B289 TXT Fenêtre actuelle gauche
B28A TXT Fenêtre actuelle bas
B28B TXT Fenêtre actuelle droite
B28C TXT Roll Count actuel
B28D TXT act. Cursor Flag
B28E TXT VDU Flag (0=disabled)
B28F TXT Pen actuel
B290 TXT Paper actuel
B291 TXT Background Mode actuel
B293 TXT Graph Char Write Mode (0=disabl)
B294 TXT 1er caractère matrice utilisateur
B296 TXT Adr. User Matrix
B2B8 TXT Compteur de caractères Control Buffer
B2B9 TXT Start Control Buffer
B2C3 TXT Table de saut caractères de contrôle

B328 GRA X Origin
B32A GRA Y Origin
B32C GRA actuelle coord. X
B32E GRA actuelle coord. Y
B330 GRA coord X Fenêtre GRA gauche
B332 GRA coord X Fenêtre GRA droite
B334 GRA coord Y Fenêtre GRA haut
B336 GRA coord Y Fenêtre GRA bas
B338 GRA Pen
B339 GRA Paper
B342 GRA Buffer de calcul coord X
B344 GRA Buffer de calcul coord Y
B4DE KM Exp. String Pointer
B4E0 KM Put Back Buffer
B4E1 KM Adr. Start Exp Buffer
B4E3 KM Adr. Fin Exp Buffer
B4E5 KM Adr. Start Exp Buffer libre
B4E7 KM Shift Lock State
B4E8 KM Caps Lock State
B4E9 KM Delay
B4EB KM Key State Map
B4ED KM Key 16...23
B4F1 KM Joystick 1
B4F4KM Joystick 0
B4F5 KM pendant scanning touches enfoncées
B4FF KM Multihit contr. à B4F5
B50D KM Break Event Block
B541 KM Adr. Key Translation Table
B543 KM Adr. Key SHIFT Table
B545 KM Adr. Key CTRL Table
B547 KM Adr. de la table de répétition
B551 SOUND ancienne act. sound (après HOLD)
B552 SOUND actuelle Activité sound
B555 SOUND Sound Event Block
B55C SOUND Params canal A
B59B SOUND Params canal B
B5DA SOUND Params canal C
B60A SOUND courbes d'enveloppe de volume
B6FA SOUND courbes d'enveloppe de ton
B800 CAS Cass. Message Flag

B802 CAS Input Buffer Status
B803 CAS Adr. Start Input Buffer
B805 CAS Pointer Input Buffer
B807 CAS File Header Input
B847 CAS Output Buffer Status
B848 CAS Adr. Start Output Buffer
B84A CAS Pointer Output Buffer
B84C CAS File Header Output
B8D1 CAS Cass. Speed
B8DD EDIT Insert Flag

2.3 Utilisation des routines du système d'exploitation

Le CPC contient plusieurs centaines de routines ou fonctions dont certaines sont très utiles et parfaitement utilisables par les programmeurs. On trouve par exemple de telles routines pour l'interrogation du clavier, pour sortir un caractère sur l'écran, pour gérer les fenêtres ou pour commander l'imprimante.

Malgré la masse de fonctions dont dispose le système d'exploitation, il y a cependant des choses que le CPC ne sait pas faire de lui-même. C'est ainsi qu'il manque par exemple la possibilité de sortir le contenu de l'écran, texte ou graphisme sur une imprimante connectée au système.

Cette possibilité appelée 'Hardcopy', nous allons vous la montrer dans deux exemples. Dans le premier exemple il s'agira d'un hardcopy de texte uniquement, qui fonctionne avec n'importe quelle imprimante connectée. La seconde routine de hardcopy permet l'impression de tous les caractères, y compris les caractères graphiques du CPC. Les images réalisées en graphisme haute résolution peuvent également être imprimées avec cette routine. Nous avons choisi comme imprimante la NLQ 401. Cette imprimante bon marché est, en ce qui concerne son jeu de caractères de commande, étonnamment compatible avec les imprimantes Epson MX/RX/FX. Les deux programmes tournent donc également sans adaptation sur des imprimantes Epson (et sur toutes les autres imprimantes compatibles).

A la fin de ce chapitre, vous ne trouverez pas uniquement deux routines de hardcopy rapides mais vous aurez également une première approche des routines du système d'exploitation.

Pour sortir le contenu de l'écran sur une imprimante connectée, il faut faire lire les caractères ligne par ligne sur l'écran et les sortir. Du fait de la structure spéciale de la Ram vidéo, il n'est malheureusement pas possible de lire les caractères directement.

A travers le 'détour' par une routine du système d'exploitation, il est cependant possible de déterminer quel caractère se trouve dans l'emplacement actuel du curseur. Cette routine (TXT RD CHAR, &BB60) transmet le caractère dans l'accumulateur et met le flag carry lorsqu'un caractère a été trouvé. Si par contre aucun caractère du jeu de caractères du CPC ne figure dans l'emplacement du curseur, alors l'accumulateur contient 0 et le flag carry est nul.

Il faut en outre une routine qui nous permette de positionner le curseur, de façon à ce que nous puissions lire les caractères les uns après les autres. Cette fonction est exécutée par TXT SET CURSOR, &BB75. Lorsque cette adresse est appelée, le contenu du registre H est interprété comme colonne et celui de L comme ligne. L'emplacement d'écriture supérieur gauche peut donc être ainsi adressé par &0101.

Il se pose ici cependant un petit problème. Après que nous ayons fait parcourir toute la surface de l'écran à notre curseur, avec l'interrogation de l'écran, il faudrait qu'il revienne ensuite dans son emplacement initial. Il nous faut donc pour cela, avant le premier positionnement du curseur, déterminer et ranger l'emplacement du curseur. Cela peut se faire grâce à TXT GET CURSOR, &BB78. Après avoir appelé TXT GET CURSOR le double registre HL contient la position actuelle du curseur. Il nous faut ranger cette valeur et la restaurer à la fin du hardcopy.

Les caractères obtenus grâce à TXT RD CHAR doivent être sortis sur l'imprimante. Nous pouvons utiliser à cet effet MC SEND PRINTER dont l'entrée est en &BD31. Le caractère figurant dans l'accumulateur est sorti avec sur le port d'imprimante avec tous les signaux handshake nécessaires.

MC SEND PRINTER attend toutefois que l'imprimante soit prête à recevoir. C'est MC BUSY PRINTER, &BD2E, qui nous permet de constater si c'est le cas. Si l'imprimante n'est pas prête à recevoir, si elle n'est pas allumée ou si elle n'est même pas connectée, MC BUSY PRINTER revient avec un flag carry mis. Dans ce cas, elle doit être appelée à nouveau, jusqu'à ce que le flag carry soit supprimé. Le caractère voulu peut alors être sorti.

Il peut cependant également arriver qu'un hardcopy une fois lancé ne doive pas être imprimé jusqu'au bout. L'opération peut être interrompue en appuyant sur la touche 'DEL'. Mais pour cela, il nous faut pouvoir examiner si cette touche est enfoncée. Si KM TEST KEY, &BB1E, est appelée avec un code de touche valable dans l'accumulateur, après exécution de cette routine, le flag zéro est nul si la touche correspondante est enfoncée. Sinon le flag zéro est mis.

Ainsi avons-nous en fait toutes les routines système nécessaires pour

écrire une routine de hardcopy. Mais nous nous rendrons compte au plus tard lorsque nous aurons commencé à écrire notre programme, que nous ne savons absolument pas si, au moment du hardcopy, il s'agit de représenter 20, 40 ou 80 caractères par ligne.

Bon, on pourrait décider que ce hardcopy ne fonctionne qu'en mode d'écran x. Mais ce serait une limitation peu élégante.

SCR GET MODE avec entrée en BC11 nous communique avec l'accumulateur et les deux flags carry et zéro, dans que mode écran le CPC se trouve actuellement. Nous pouvons ainsi réaliser un hardcopy avec le nombre de caractères qui convient, en fonction des informations ainsi obtenues.

Mais venons-en maintenant au programme lui-même. Les lecteurs n'ayant pas d'assembleur peuvent utiliser le programme Basic imprimé à la fin de ce chapitre. Il contient les deux programmes de hardcopy en lignes de Data.

```

A100          ORG    #A100
BB78          GETCRS EQU  #BB78
BB75          SETCRS EQU  #BB75
BB60          RDCHAR EQU  #BB60
BD2E          TSTPTR EQU  #BD2E
BD31          PRTCHR EQU  #BD31
BC11          GETMOD EQU  #BC11
BB1E          TSTKEY EQU  #BB1E

A100 CD78BB   CALL   GETCRS    ;ranger ancienne position curseur
A103 2264A1   LD     (OLDPOS),HL
A106 CD11BC   CALL   GETMOD    ;chercher mode ecran
A109 17       RLA      ; nombre de caracteres/20
A10A 3263A1   LD     (MODE),A    ;et ranger
A10D 210101   LD     HL,#0101    ;dans angle supérieur gauche
A110 2266A1   LD     (CRSPOS),HL   ;le curseur
A113 3A63A1 LL1 LD     A,(MODE)
A116 47       LD     B,A      ;1,2 ou 4 fois
A117 0E14 LOOP LD     C,20    ;20 caractères par ligne
A119 C5 LLOOP PUSH  BC
A11A E5       PUSH  HL
A11B CD75BB   CALL   SETCRS    ;placer le curseur
A11E E1       POP   HL
A11F CD60BB   CALL   RDCHAR    ;et déterminer

```

```

A122 C1       POP   BC      ;le caractère
A123 3802     JR    C,GOOD   ;caractère valable?
A125 3E20     LD     A,32    ;sinon sortir
A127 CD58A1 GOOD CALL  PRTOUT   ;espace
A12A E5       PUSH  HL
A12B C5       PUSH  BC
A12C 3E42     LD     A,66    ;ESC enfoncée?
A12E CD1EBB   CALL  TSTKEY
A131 C1       POP   BC
A132 E1       POP   HL
A133 201C     JR    NZ,EXIT  ;si oui, fin
A135 24 WEITER INC   H
A136 0D       DEC   C
A137 20E0     JR    NZ,LLOOP ;20 caractères imprimés?
A139 10DC     DJNZ  LOOP    ;ligne entière?
A13B 3E0D     LD     A,#0D    ;sortir CR/LF
A13D CD58A1   CALL  PRTOUT
A140 3E0A     LD     A,#0A
A142 CD58A1   CALL  PRTOUT
A145 2A66A1   LD     HL,(CRSPOS);déterminer
A148 2C       INC   L      ;position curseur
A149 2266A1   LD     (CRSPOS),HL ;pour ligne suivante
A14C 7D       LD     A,L
A14D FE1A     CP     26      ;25 lignes imprimées?
A14F 20C2     JR    NZ,LL1
A151 2A64A1 EXIT LD     HL,(OLDPOS);si oui, restaurer
A154 CD75BB   CALL  SETCRS    ;ancienne position curseur
A157 C9       RET      ;et retour
A158 C5 PRTOUT PUSH  BC
A159 CD2EBD P1 CALL  TSTPTR   ;printer busy?
A15C 38FB     JR    C,P1
A15E CD31BD   CALL  PRTCHR    ;sortir un caractère
A161 C1       POP   BC
A162 C9       RET
A163 00 MODE  DEFB  0
A164 0000 OLDPOS DEFW 0000
A166 0000 CRSPOS DEFW 0000

```

Les commentaires dans le listing devraient rendre le programme facilement compréhensible. La seule particularité est constituée par la méthode de

calcul du nombre de caractères à sortir par ligne. C'est pourquoi nous voudrions évoquer cette question brièvement.

Après que nous ayons appelé SCR GET MODE, l'accumulateur contient, suivant le mode, 0, 1 ou 2. En outre les flags carry et zéro ont les états suivants:

Mode 0 = Carry 1, Zero 0

Mode 1 = Carry 0, Zero 1

Mode 2 = Carry 0, Zero 0

L'instruction SLA décale le contenu de l'accumulateur d'un bit vers la gauche. Cela correspond à une multiplication par deux. L'état du flag carry est en outre transféré dans le bit 0 de l'accumulateur et le bit 7 qui a été 'expulsé' est placé dans le carry.

En mode 0, le 0 qui se trouve dans l'accumulateur subit une rotation. Cela n'a pas d'influence sur le contenu de l'accumulateur. Mais comme le flag carry qui a été mis par SCR GET MODE est transféré dans le bit 0 de l'accumulateur, l'accumulateur contient 1 après cette instruction. Ce 1 a pour effet que une fois 20 caractères seront imprimés par ligne.

En mode 1, l'accumulateur contient un 1, le carry est nul dans ce mode. Après SLA, l'accumulateur contient un 2. Ce sont donc deux fois 20 caractères qui seront sortis par ligne. Le fonctionnement est analogue en mode 2. Le résultat de SLA est un 4 dans l'accumulateur, ce qui entraîne 4 fois 20 caractères par ligne d'impression.

Le principe est quelque peu différent quand il s'agit de produire un hardcopy graphique. Nous ne pouvons pas alors utiliser les routines TXT SET CURSOR et TXT RD CHAR.

Tout d'abord, GRA INITIALISE active le mode graphique. Ensuite, avec GRA GET PAPER nous déterminons le numéro de couleur du fond. Tous les points de l'écran seront comparés à cette valeur. Si la couleur d'un pixel est différente de celle du fond, un point sera produit sur le papier.

Malheureusement, le CPC ne dispose que d'une connexion 7 bits avec l'imprimante. Il en résulte certaines complications.

Cela signifie d'abord que nous pouvons sortir en une fois sur l'imprimante 7 points placés les uns sous les autres. Le graphisme du CPC a en tout une résolution graphique verticale de 200 points. Mais divisé par 7, cela ne donne pas une valeur entière. Il y a donc un reste, c'est-

à-dire des lignes de pixels qui devront être traitées d'une façon particulière. Le problème est cependant identique, quel que soit le mode de texte.

La sortie 7 bits pose un autre problème pour la transmission des instructions à l'imprimante. L'activation du graphisme avec ESC L nécessite pour les 640 pixels par ligne une indication qui ne peut être transmise par le CPC. Pour obtenir le nombre voulu de points graphiques sur l'imprimante, la séquence de commande pour l'imprimante est:

PRINT #8,CHR\$(27);"L";CHR\$(128)CHR\$(2)

Le problème vient de la valeur 128. Exprimé en terme binaire, 128 est un nombre dont le huitième bit (le bit 7) est mis. Tous les autres bits sont nuls. Si nous envoyions cette valeur sur l'imprimante, celle-ci ne recevrait qu'un 0, puisque le huitième bit est utilisé comme strobe et n'est pas sorti vers l'imprimante.

Nous avons contourné ce problème de façon pas très élégante, en ne sortant horizontalement que 639 points. C'est certes un point de moins qu'il n'y en a sur l'écran, mais nous réduisons ainsi la première valeur à transmettre à 127 (maximum).

Avant que nous n'en venions maintenant au listing du hardcopy graphique, il nous faut encore relever une particularité.

Bien que l'écran ne représente physiquement que 200 lignes de grille, toutes les routines graphiques du CPC raisonnent à partir d'une résolution graphique de 400 points. Il en résulte un meilleur rapport entre les directions X et Y que si l'on ne comptait que les deux lignes véritablement existantes.

La conséquence est facile à observer si vous essayez par exemple le programme de dessin d'un cercle qui vous est proposé dans le manuel du CPC. Vous voyez en effet que le cercle est presque rond. Sans cette correction, c'est une ellipse allongée dans le sens de la largeur qui serait produite.

Cette correction doit également figurer dans notre hardcopy, mais sous une forme exactement contraire. Nous devons également déterminer les coordonnées graphique dans la grille de 400x640 points, mais sur l'imprimante, nous ne sortons que 200 points verticalement, pour ne pas avoir de gaspillages trop importants.

```

A000          ORG #A000
BBBA         GRINIT EQU #BBBA
BBE7         GETPAP EQU #BBE7
BBF0         TSTPOI EQU #BBF0
BD2B         PRINTO EQU #BD2B
BD2E         TSTPTR EQU #BD2E
BB1E         TSTKEY EQU #BB1E
A000 CDBABB   CALL GRINIT ;activer mode graphique
A003 CDE7BB   CALL GETPAPER ;déterminer couleur fond
A006 32BDA0   LD (PAPER),A
A009 CD6CA0   CALL INITP ;fixer imprimante sur 7/72
A00C 218F01   LD HL,399 ;nous commençons
A00F 22BEA0   LD (Y-MERK),HL ;l'impression
A012 110000   LD DE,0 ;en haut et à gauche
A015 3E07     LD A,7 ;mais avec malheureusement
A017 32C0A0   LD (ANZAHL),A ;seulement 7 aiguilles
A01A CD7CA0   LLOOP CALL PRTESC ;séquence ESC pour graphisme
A01D 0E00     LL1 LD C,0 ;C contient modèle bits pour
A01F 3AC0A0   LD A,(ANZAHL) ;l'imprimante
A022 47       LD B,A ;B=compteur de lignes dot
A023 E5       BYTLP PUSH HL
A024 D5       PUSH DE
A025 C5       PUSH BC
A026 CDF0BB   CALL TSTPOINT ;déterminer couleur du pixel
                                ;d'emplacement (hl/de)
A029 C1       POP BC
A02A D1       POP DE
A02B 21BDA0   LD HL,PAPER
A02E BE       CP (HL) ;couleur pixel=couleur fond?
A02F E1       POP HL
A030 37       SCF ;
                                ;si pixel <> paper, alors
A031 2001     JR NZ,DOT ;mettre flag carry, sinon
A033 A7       AND A ;annuler flag carry
A034 CB11     DOT RL C ;décaler carry dans bit inférieur
A036 2B       DEC HL ;du registre C
A037 2B       DEC HL ;HL=HL-2, point suivant,
A038 10E9     DJNZ BYTLP ;et le tout 7 fois
A03A CDAFA0   CALL TEST ;transférer dans accu
A03D 79       LD A,C ;traitement spécial du dernier

```

```

A03E CDA6A0   CALL PRINT ;modèle bits et imprimer
A041 13       INC DE
A042 E5       PUSH HL
A043 217F02   LD HL,639 ;une ligne imprimée
A046 37       SCF
A047 ED52     SBC HL,DE
A049 E1       POP HL
A04A 3805     JR C,NXTROW
A04C 2ABEA0   LD HL,(Y-MERK)
A04F 18CC     JR LL1
A051 23       NXTROW INC HL ;traitement spécial des
A052 7C       LD A,H ;4 dernières
A053 B5       OR L
A055 2B       DEC HL
A056 110000   LD DE,0 ;préparation de la prochaine
A059 22BEA0   LD (Y-MERK),HL ;ligne d'impression
A05C 3E07     LD A,7
A05E BD       CP L ;dernière ligne de 7?
A05F 20B9     JR NZ,LLOOP
A061 7C       LD A,H
A062 B4       OR H
A063 20B5     JR NZ,LLOOP
A065 3E04     LD A,4 ;alors plus que 4 lignes
A067 32C0A0   LD (ANZAHL),A
A06A 18AE     JR LLOOP
A06C 3E1B     INITP LD A,27 ;pour NLQ/MX/RX/FX
A06E CDA6A0   CALL PRINT ;ESC A 7, pour obtenir
A071 3E41     LD A,65 ;le bon passage à la ligne
A073 CDA6A0   CALL PRINT
A076 3E07     LD A,7
A078 CDA6A0   CALL PRINT
A07B C9       RET
A07C E5       PRTESC PUSH HL ;Touche DEL enfoncée?
A07D 3E42     LD A,66 ;si oui, alors interrompre HC
A07F CD1EBB   CALL TSTKEY
A082 E1       POP HL
A083 2802     JR Z,NOKEY ;DEL n'était pas enfoncée
A085 E1       POP HL ;manipuler pile pour
A086 C9       RET ;atteindre le RET

```

```

A087 3E0D NOKEY LD A,#0D ;sortir CR/LF
A089 CDA6A0 CALL PRINT
A08C 3E0A LD A,10
A08E CDA6A0 CALL PRINT
A091 3E1B LD A,27 ;ESC L 127 2=graphisme
A093 CDA6A0 CALL PRINT ;avec 639 points
A096 3E4C LD A,76
A098 CDA6A0 CALL PRINT
A09B 3E7F LD A,127
A09D CDA6A0 CALL PRINT
A0A0 3E02 LD A,2
A0A2 CDA6A0 CALL PRINT
A0A5 C9 RET
A0A6 CD2EBD PRINT CALL TSTPTR ;imprimante busy?
A0A9 38FB JR C,PRINT
A0AB CD2BBD CALL PRINTOUT ;imprimer un caractère
A0AE C9 RET
A0AF 3AC0A0 TEST LD A,(ANZAHL) ;traitement des 4 dernières
A0B2 FE07 CP 7 ;lignes de dot
A0B4 C8 RET Z
A0B5 AF XOR A
A0B6 CB11 RL C ;décaler trois fois 0
A0B8 CB11 RL C ;dans le reg. C
A0BA CB11 RL C ;à travers carry
A0BC C9 RET
A0BD 00 PAPER DEFB 0
A0BE 0000 Y-MERK DEFW 0000
A0C0 00 ANZAHL DEFB 0

```

Voici enfin le programme de chargement en Basic que nous vous avons promis. Ce programme vous permet d'utiliser nos programmes, même si vous ne disposez pas d'un moniteur ou d'un assembleur.

Entrez d'abord la première partie du programme qui contient les messages et les commentaires:

```

100 REM Hardcopy graphique pour le CPC 464 avec NLQ/MX/RX/FX
110 REM Le hardcopy doit etre appele avec 'CALL &A000'
120 REM Hardcopy de texte pour le CPC 464

```

```

130 REM Le hardcopy doit etre appele avec 'CALL &A100'
280 IF s<>23767 THEN PRINT"erreur dans hc graphique":END
290 PRINT"Chargement de hc graphique correct"
390 IF s<>11873 THEN PRINT"erreur dans hc de texte":END
400 PRINT"Chargement de hc de texte correct"

```

```

140 FOR i = &a000 TO &a0bf
150 READ byte : POKE i,byte : s = s + byte : NEXT
160 DATA &CD,&BA,&BB,&CD,&E7,&BB,&32,&BD
165 DATA &A0,&CD,&6C,&A0,&21,&8F,&01,&22
170 DATA &BE,&A0,&11,&00,&00,&3E,&07,&32
175 DATA &C0,&A0,&CD,&7C,&A0,&0E,&00,&3A
180 DATA &C0,&A0,&47,&E5,&D5,&C5,&CD,&F0
185 DATA &BB,&C1,&D1,&21,&BD,&A0,&BE,&E1
190 DATA &37,&20,&01,&A7,&CB,&11,&2B,&2B
195 DATA &10,&E9,&CD,&AF,&A0,&79,&CD,&A6
200 DATA &A0,&13,&E5,&21,&7F,&02,&37,&ED
205 DATA &52,&E1,&38,&05,&2A,&BE,&A0,&18

```

210 DATA &CC,&23,&7C,&B5,&C8,&2B,&11,&00
215 DATA &00,&22,&BE,&A0,&3E,&07,&BD,&20
220 DATA &B9,&7C,&B4,&20,&B5,&3E,&04,&32
225 DATA &C0,&A0,&18,&AE,&3E,&1B,&CD,&A6
230 DATA &A0,&3E,&41,&CD,&A6,&A0,&3E,&07
235 DATA &CD,&A6,&A0,&C9,&E5,&3E,&42,&CD
240 DATA &1E,&BB,&E1,&28,&02,&E1,&C9,&3E
245 DATA &0D,&CD,&A6,&A0,&3E,&0A,&CD,&A6
250 DATA &A0,&3E,&1B,&CD,&A6,&A0,&3E,&4C
255 DATA &CD,&A6,&A0,&3E,&7F,&CD,&A6,&A0
260 DATA &3E,&02,&CD,&A6,&A0,&C9,&CD,&2E
265 DATA &BD,&38,&FB,&CD,&2B,&BD,&C9,&3A
270 DATA &C0,&A0,&FE,&07,&C8,&AF,&CB,&11
275 DATA &CB,&11,&CB,&11,&C9,&00,&00,&00

300 FOR i = &a100 TO &a162 : s = 0
310 READ byte : POKE i,byte : s = s + byte : NEXT
320 DATA &CD,&78,&BB,&22,&64,&A1,&CD,&11
325 DATA &BC,&17,&32,&63,&A1,&21,&01,&01
330 DATA &22,&66,&A1,&3A,&63,&A1,&47,&0E
335 DATA &14,&C5,&E5,&CD,&75,&BB,&E1,&CD
340 DATA &60,&BB,&C1,&38,&02,&3E,&20,&CD
345 DATA &58,&A1,&E5,&C5,&3E,&42,&CD,&1E
350 DATA &BB,&C1,&E1,&20,&1C,&24,&0D,&20
355 DATA &E0,&10,&DC,&3E,&0D,&CD,&58,&A1
360 DATA &3E,&0A,&CD,&58,&A1,&2A,&66,&A1
365 DATA &2C,&22,&66,&A1,&7D,&FE,&1A,&20
370 DATA &C2,&2A,&64,&A1,&CD,&75,&BB,&C9
375 DATA &C5,&CD,&2E,&BD,&38,&FB,&CD,&31
380 DATA &BD,&C1,&C9

2.4 Le traitement des interruptions dans le système d'exploitation

La possibilité la plus rapide et la plus puissante de réagir à l'intérieur d'un système d'exploitation à certains événements est sans doute la technique des interruptions.

Vous savez certainement ce que c'est. Sinon, voici l'essentiel de ce qu'on peut dire à ce sujet:

une interruption est en général un événement d'ordre électronique qui informe un programme en train de tourner qu'il vient de se produire. En fonction de cet événement, le logiciel doit entreprendre des actions correspondantes et ce le plus vite possible, suivant le niveau d'urgence. Une telle action sera par exemple le scrolling de l'écran pendant la phase sombre du rayon électronique, de façon à ce que l'image soit la plus nette possible.

Cette technique d'interruption présente l'avantage de n'interrompre le déroulement du reste du programme que lorsqu'il y a vraiment une action à effectuer, de sorte que le logiciel n'est pas constamment obligé de contrôler s'il se passe ou non quelque chose.

Il y a naturellement de nombreuses possibilités pour intégrer une telle fonction dans un système d'exploitation mais nous devons reconnaître que nous n'avions encore jamais rencontré une variante du type de celle qui fonctionne sur le CPC.

Il s'agit ici d'un mélange raffiné de hardwareinterrupt (interruption lorsque nécessaire) et de polling (examen régulier de ce qui se passe). Le programmeur de la routine correspondante décide du niveau d'urgence d'une 'demande'. En clair:

Il n'y a qu'une seule interruption dans la machine, le timer (appelé fast ticker dans le système), qui produit une interruption tous les 300èmes de seconde. Tout le reste en découle, comme vous allez voir.

Il est maintenant temps d'introduire quelques concepts que vous rencontrerez souvent à partir de maintenant, y compris dans le listing de la Rom.

1. EVENT signifie tout simplement événement. Comprenez qu'il s'agit d'une sorte d'interruption commandée par logiciel.
2. FRAME FLYBACK n'est rien d'autre que le retour déjà évoqué du rayon de l'écran, ce qui se produit tous les cinquantièmes de seconde.
3. TICKER est un multiple du fast ticker qui apparaît également tous les cinquantièmes de seconde.

Le tout est traité de façon à ce que le programmeur, donc éventuellement vous-même, quelles routines de son programme devront être appelées automatiquement, sans aucune intervention supplémentaire, et avec quelle fréquence elles devront être appelées au moment frame flyback, ticker ou même fast ticker. Comme préparation, il suffit, outre quelques petits détails, de communiquer une fois l'adresse de cette ou de ces routines. Cette information à préparer s'appelle EVENT BLOCK. Ici est indiqué avec quelle fréquence et quand la routine doit être appelée, si elle est ou non prioritaire par rapport à d'autres routines, etc...

A l'entrée du Ticker, Fast Ticker ou Frame Fly, le système d'exploitation regarde s'il y a des Event-Blocks correspondants. Si oui, ils sont appelés, en fonction de leur degré de priorité. Certains Event-Blocks existent en permanence, comme par exemple l'action qui consiste à alimenter le registre de couleur au moment Frame Fly.

Les blocs affectés à un événement déterminé sont également reliés ensemble par le pointeur, de sorte que le système d'exploitation peut osciller de l'un à l'autre. Il est donc sans importance de savoir à quelle adresse figure un tel bloc, tant qu'il se trouve dans les 32K centraux de la Ram. Cette petite réserve doit être faite car cette zone est la seule à laquelle il soit possible d'accéder en permanence, indépendamment de la configuration de la Rom.

Si un tel bloc doit être exécuté, il est rangé dans ce qu'on appelle Pending Queue. Ce procédé est appelé Kicking.

La Pending Queue est traitée à la fin de la routine d'interruption propre du système. Vous vous dites certainement qu'un bloc existant doit naturellement être exécuté. Pourquoi donc faut-il le ranger dans une queue?

En fait les choses ne sont pas aussi simples car vous avez tout à fait la possibilité de suspendre le traitement d'un bloc pour un certain temps, sans que vous ayez à l'extraire de la queue primaire; ceci est d'ailleurs très facile à réaliser avec les Event-Blocks de la Ticker-Queue.

A propos: ne croyez pas qu'il n'y ait que cette interruption dans l'ordinateur. Les fanas de l'électronique ont tout à fait la possibilité de produire une interruption à travers le bus d'extension (asynchrone), mais il faut bien sûr qu'il y ait une routine correspondante qui puisse 'kicker' l'Event-Block' correspondant.

Devenons plus concret. Que faut-il faire lorsque vous voulez utiliser ce

mécanisme?

Il faut bien sûr commencer par créer un Event-Block dont la structure est définie ci-après. La partie suivante est commune à toutes les sortes d'évènements:

Octet 0+1 Adresse de chaîne pour la Pending Queue. Ce champ ne doit être alimenté que par le système d'exploitation!

Octet 2 Compteur

Tant que le compteur est > 0, le bloc reste dans la Pending Queue, c'est-à-dire que la routine est exécutée jusqu'à ce qu'il soit égal à 0.

Si le compteur est < 0 (c'est-à-dire >127), le bloc reste dans la chaîne correspondante (Ticker etc...). Le kicking ne conduit pas non plus dans ce cas à une exécution de la routine, alors que cela aurait normalement pour effet d'augmenter le compteur et donc de provoquer un saut à la prochaine occasion.

Octet 3 Classe

Bit0 = 1 = L'adresse de saut est une Near Address, c'est-à-dire qu'elle se trouve dans la Ram centrale ou dans la Rom inférieure.

Bit0 = 0 = L'adresse de saut est une Far Address, donc à rechercher dans la Rom supérieure.

Les bits 1-4 déterminent la priorité.

Bit 5 doit toujours être =0!

Bit6 = 1 = Express. Les Express-Events ont une priorité supérieure à celles des évènements normaux de la plus grande priorité.

Bit7 = 1 = Asynchron Event. Ces évènements n'ont pas de file d'attente et ils sont rangés immédiatement dans l'Interrupt Pending Queue lors du kicking (KL EVENT). S'il s'agit même d'un express, cette routine est exécutée immédiatement, sinon seulement à la fin de la routine d'interruption.

Attention: la routine pour les évènements asynchrones doit absolument se trouver dans la Ram centrale!

Octet4+5 Adresse de la routine

Octet 6 Rom Select, si l'adresse de saut est du type Far, sinon inutilisé.

Octet 7 Ici commence le champ de l'utilisateur qui peut être aussi long que souhaité. Il peut servir à la transmission de paramètres à la routine. Lors de l'appel d'une Event-Routine hl contient l'adresse de l'octet 5 de l'Event Block, s'il s'agit d'une Near

Address, sinon l'adresse de l'octet 6.

Ceci permet de créer plusieurs blocs pour une même routine qui peut déterminer, en fonction des paramètres, par quel bloc elle a été appelée.

Suivant le type de l'évènement, Ticker, Fast Ticker ou Frame Fly, deux ou six octets sont encore placés avant la partie commune. Dans le cas de Fast Ticker et Frame Fly, ce ne sont que deux octets pour le chaînage (ne pas les modifier!) dans la Fast Ticker List ou la Frame Fly List.

Les six octets pour le Ticker ont la signification suivante:

Octet 0+1 Chaînage pour Ticker List (ne pas modifier!)

Octet 2+3 Tick Count détermine combien de fois un Ticker doit apparaître, avant que le bloc ne soit kické une fois.

Octet 4+5 Reload Count indique quelle valeur doit être chargée dans le Tick Count après son écoulement.

Après donc que vous ayez alimenté votre bloc avec ces valeurs, pour autant que vous les connaissiez, (ce devraient être les 5 derniers octets (Event Count=0) de la partie commune et, pour le ticker, également les compteurs), vous n'avez plus qu'à charger l'adresse de début de votre bloc dans hl puis, suivant le cas, à appeler la routine KL ADD TICKER, KL ADD FAST TICKER ou KL ADD FRAME FLY.

Pour extraire le bloc de la liste, utilisez les routines KL DEL TICKER, etc... hl devant cette fois également contenir l'adresse du bloc à éloigner.

Essayez et observez comment le système d'exploitation procède, car les procédures qui reviennent sans cesse sont également traitées à travers le mécanisme des évènements.

2.5 Le listing de la Rom du système d'exploitation

Nous nous sommes donnés le plus grand mal pour que vous puissiez utiliser le plus aisément possible ce listing de la Rom, mais il reste encore des blancs sur notre carte d'état-major, essentiellement d'ailleurs là, où il ne s'agit pas de la structure du système en tant que telle, mais où certaines fonctions particulières sont exécutées. Il s'agit par exemple du CASSETTE MANAGER, du GRAPHICS MANAGER et du SOUND MANAGER. De tels programmes sont naturellement difficiles à interpréter car il est impossible de reconstituer le processus de pensée de chaque programmeur. Mais nous pensons que cela ne devrait pas vous gêner dans l'utilisation des routines.

Vous trouverez dans l'introduction à chaque pack des indications pour appeler certaines sections de programme souvent utilisées avec les paramètres à transmettre.

Les paramètres à transmettre de toutes routines dotées de vecteurs, qu'elles soient utilisables ou non figurent dans le Schneider Firmware Manual. C'est de la version anglaise de ce manuel que nous avons tiré les noms des packs que nous n'avons pas traduit pour éviter toute confusion dans l'esprit des lecteurs possédant ce manuel.

2.5.1 KERNEL (KL)

Le Kernel, comme son nom l'indique est le noyau du système d'exploitation.

C'est ainsi qu'il est responsable de la commande du déroulement des programmes, c'est-à-dire pour le traitement des interruptions ainsi que des Events, le traitement des Restarts, la mise en place d'extensions de la Rom et la commutation de la configuration de la mémoire.

Les routines liées au mécanisme des Events sont éventuellement utilisables. Voyez à ce sujet le chapitre 2.4.

KERNEL

0000	01897F	ld	bc,7fB9	U Rom dis., Mode 1, res diviseur
0003	ED49	out	(c),c	
0005	C38005	jp	0580	RESET CONT'D
0008	C382B9	jp	B982 (0413)	RST 1 LOW JUMP CONT'D
000B	C37CB9	jp	B97C (040D)	KL LOW PCHL CONT'D
000E	C5	push	bc	
000F	C9	ret		Jp (bc)
0010	C316BA	jp	BA16 (04A7)	RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D
0013	C310BA	jp	BA10 (04A1)	KL SIDE PCHL CONT'D
0016	D5	push	de	
0017	C9	ret		Jp (de)
0018	C3BFB9	jp	B9BF (0450)	RST 3 LOW FAR CALL CONT'D
001B	C3B1B9	jp	B9B1 (0442)	KL FAR PCHL CONT'D
001E	E9	jp	(h1)	
001F	00	nop		
0020	C3CBBA	jp	BACB (055C)	RST 4 RAM LAM CONT'D
0023	C3B9B9	jp	B9B9 (044A)	KL FAR ICALL CONT'D
0026	00	nop		
0027	00	nop		
0028	C32EBA	jp	BA2E (04BF)	RST 5 FIRM JUMP CONT'D
002B	00	nop		
002C	ED49	out	(c),c	
002E	D9	exx		
002F	FB	ei		
*****				RST 6 USERO
0030	F3	d1		RSTO après High Kernel Restore

```

0031 D9      exx
0032 212B00  ld  h1,002B
0035 71      ld  (h1),c
0036 1808    jr  0040
0038 C339B9  jp  B939 (03CA) RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D

003B C9      ret          EXT INTERRUPT

003C 00      nop
003D 00      nop
003E 00      nop
003F 00      nop
*****
0040 CBD1    set  2,c          Jusqu'ici copié dans la Ram
0042 18E8    jr   002C          L Rom disable

***** Restore High Kernel Jumps
0044 214000  ld  h1,0040      003f
0047 2D      dec  l           à
0048 7E      ld  a,(h1)       0000
0049 77      ld  (h1),a       copier dans
004A 20FB    jr  nz,0047      la Ram
004C 3EC7    ld  a,C7        RST 0 dans
004E 323000  ld  (0030),a    0030
0051 219103  ld  h1,0391     Jump
0054 1100B9  ld  de,B900 (0391) Copier
0057 01E901  ld  bc,01E9     bloc
005A EDB0    ld  r

***** KL CHOKE OFF
005C F3      d1
005D 3AABB1  ld  a,(B1AB)    (config. Rom act.)
0060 ED5BA9B1 ld  de,(B1A9)   (Entrée Rom act.)
0064 06C0    ld  b,C0        Firmware-
0066 2100B1  ld  h1,B100     Ram
0069 3600    ld  (h1),00
006B 23      inc  h1          Supprimer
006C 10FB    djnz 0069       Jusqu'à B1C0
006E 47      ld  b,a
006F 0EFF    ld  c,FF

```

```

0071 A9      xor  c           Y avait-il une Rom active?
0072 C0      ret  nz        oui >
0073 4F      ld  c,a
0074 5F      ld  e,a
0075 57      ld  d,a
0076 C9      ret

0077 7C      ld  a,h
0078 B5      or   l
0079 79      ld  a,c
007A 2004    jr  nz,0080
007C 7D      ld  a,l          si hl=0
007D 2106C0  ld  h1,C006     Chargement par défaut
0080 32A8B1  ld  (B1A8),a    (Rom ext. act.)
0083 32ABB1  ld  (B1AB),a    (config. Rom act.)
0086 22A9B1  ld  (B1A9),hl   (Entrée Rom act.)
0089 21FFAB  ld  h1,ABFF     Charger params pour
008C 114000  ld  de,0040     RST3
008F 01FFB0  ld  bc,B0FF
0092 3100C0  ld  sp,C000
0095 DF      rst  3          FAR CALL
0096 A9B1    dw  B1A9
0098 C7      rst  0

***** KL TIME PLEASE
0099 F3      d1
009A ED5B89B1 ld  de,(B189)   (Timer high)
009E 2A87B1  ld  hl,(B187)   (Timer low)
00A1 FB      ei
00A2 C9      ret

***** KL TIME SET
00A3 F3      d1
00A4 AF      xor  a
00A5 328BB1  ld  (B18B),a    (Timerflag)
00A8 ED5389B1 ld  (B189),de   (Timer high)
00AC 2287B1  ld  (B187),hl   (Timer low)
00AF FB      ei
00B0 C9      ret

***** Scan Events

```

```

00B1 2187B1    ld  hl,B187    Timer low
00B4 34        inc  (hl)      update
00B5 23        inc  hl        Timer
00B6 28FC     jr   z,00B4
00B8 06F5     ld  b,F5
00BA ED78     in  a,(c)      Port B
00BC 1F       rra          VSYNC ?
00BD 3008     jr   nc,00C7   Non >
00BF 2A8CB1   ld  hl,(B18C)  (Start Frame Fly Chain)
00C2 7C       ld  a,h
00C3 B7       or   a
00C4 C45301  call nz,0153   Kick Event
00C7 2A8EB1   ld  hl,(B18E)  (Start Fast Ticker Chain)
00CA 7C       ld  a,h
00CB B7       or   a
00CC C45301  call nz,0153   Kick Event
00CF CD611F  call 1F61      Scan Sound Queues
00D2 2192B1   ld  hl,B192    Count for Ticker'
00D5 35       dec  (hl)
00D6 C0       ret  nz
00D7 3606     ld  (hl),06
00D9 CDB71B  call 1BB7      Update Key State Map
00DC 2A90B1   ld  hl,(B190)  (Start Ticker Chain)
00DF 7C       ld  a,h
00E0 B7       or   a
00E1 C8       ret  z
00E2 2104B1   ld  hl,B104    div. flags pour rout. int.
00E5 CBC6     set 0,(hl)     Ticker Chain doit encore
00E7 C9       ret           être traité

00E8 2B       dec  hl
00E9 3600     ld  (hl),00
00EB 2B       dec  hl
00EC 3A01B1   ld  a,(B101)
00EF B7       or   a
00F0 200C     jr   nz,00FE
00F2 2200B1   ld  (B100),hl  (Start Int Pending Queue)
00F5 2202B1   ld  (B102),hl
00F8 2104B1   ld  hl,B104    div. flags pour rout. int.
00FB CBF6     set 6,(hl)

```

```

00FD C9       ret
00FE ED5B02B1 ld  de,(B102)
0102 2202B1   ld  (B102),hl
0105 EB       ex  de,hl
0106 73       ld  (hl),e
0107 23       inc  hl
0108 72       ld  (hl),d
0109 C9       ret

010A ED7305B1 ld  (B105),sp   (sp save)
010E 3187B1   ld  sp,B187    Timer low
0111 E5       push hl
0112 D5       push de
0113 C5       push bc
0114 2104B1   ld  hl,B104    div. flags pour rout. int.
0117 CB76     bit 6,(hl)
0119 281E     jr   z,0139
011B CBFE     set 7,(hl)
011D 2A00B1   ld  hl,(B100)  (Start Int Pending Queue)
0120 7C       ld  a,h
0121 B7       or   a
0122 280E     jr   z,0132
0124 5E       ld  e,(hl)
0125 23       inc  hl
0126 56       ld  d,(hl)
0127 ED5300B1 ld  (B100),de   (Start Int Pending Queue)
012B 23       inc  hl
012C CD0A02   call 020A
012F F3       di
0130 18EB     jr   011D
0132 2104B1   ld  hl,B104    div. flags pour rout. int.
0135 CB46     bit 0,(hl)     Ticker Queue pending ?
0137 2810     jr   z,0149    non
0139 3600     ld  (hl),00
013B 37       scf
013C 08       ex  af,af
013D CD8901  call 0189      traiter Ticker Chain
0140 B7       or   a
0141 08       ex  af,af'

```

KERNEL

```

0142 2104B1    ld  hl,B104    div. flags pour rout. int.
0145 7E        ld  a,(hl)
0146 B7        or  a          encore quelque chose à traiter?
0147 20D2      Jr  nz,011B    oui
0149 3600      ld  (hl),00    supprimer tous les flags
014B C1        pop bc
014C D1        pop de
014D E1        pop hl
014E ED7B05B1 ld  sp,(B105)  recharger sp
0152 C9        ret
    
```

***** Kick Event

```

0153 5E        ld  e,(hl)
0154 23        inc hl
0155 7E        ld  a,(hl)
0156 23        inc hl
0157 B7        or  a
0158 CAE201    Jr  z,01E2    KL EVENT
015B 57        ld  d,a
015C D5        push de
015D CDE201    call 01E2    KL EVENT
0160 E1        pop hl
0161 18F0      Jr  0153     Kick Event
    
```

***** KL NEW FRAME FLY

```

0163 E5        push hl
0164 23        inc hl
0165 23        inc hl
0166 CDD201    call 01D2    KL INIT EVENT
0169 E1        pop hl
    
```

***** KL ADD FRAME FLY

```

016A 118CB1    ld  de,B18C   Start Frame Fly Chain
016D C37303    Jr  0373     Add Event

0170 118CB1    ld  de,B18C   Start Frame Fly Chain
0173 C38203    Jr  0382     Delete Event
    
```

***** KL NEW FAST TICKER

```

0176 E5        push hl
    
```

KERNEL

```

0177 23        inc hl
0178 23        inc hl
0179 CDD201    call 01D2    KL INIT EVENT
017C E1        pop hl
    
```

***** KL ADD FAST TICKER

```

017D 118EB1    ld  de,B18E   Start Fast Ticker Chain
0180 C37303    Jr  0373     Add Event
    
```

***** Delete Fast Ticker

```

0183 118EB1    ld  de,B18E   Start Fast Ticker Chain
0186 C38203    Jr  0382     Delete Event
    
```

***** Ticker Chain bearbeiten

```

0189 2A90B1    ld  hl,(B190) (Start Ticker Chain)
018C 7C        ld  a,h
018D B7        or  a
018E C8        ret z
018F 5E        ld  e,(hl)
0190 23        inc hl
0191 56        ld  d,(hl)
0192 23        inc hl
0193 4E        ld  c,(hl)
0194 23        inc hl
0195 46        ld  b,(hl)
0196 78        ld  a,b
0197 B1        or  c
0198 2816      Jr  z,01B0
019A 0B        dec bc
019B 78        ld  a,b
019C B1        or  c
019D 200E      Jr  nz,01AD
019F D5        push de
01A0 23        inc hl
01A1 23        inc hl
01A2 E5        push hl
01A3 23        inc hl
01A4 CDE201    call 01E2    KL EVENT
01A7 E1        pop hl
01A8 46        ld  b,(hl)
    
```

KERNEL

```

01A9 2B      dec  hl
01AA 4E      ld   c,(hl)
01AB 2B      dec  hl
01AC D1      pop  de
01AD 70      ld   (hl),b
01AE 2B      dec  hl
01AF 71      ld   (hl),c
01B0 EB      ex   de,hl
01B1 18D9    jr   018C
    
```

***** KL ADD TICKER

```

01B3 E5      push hl
01B4 23      inc  hl
01B5 23      inc  hl
01B6 F3      di
01B7 73      ld   (hl),e
01B8 23      inc  hl
01B9 72      ld   (hl),d
01BA 23      inc  hl
01BB 71      ld   (hl),c
01BC 23      inc  hl
01BD 70      ld   (hl),b
01BE E1      pop  hl
01BF 1190B1  ld   de,B190    Start Ticker Chain
01C2 C37303  jp   0373        Add Event
    
```

***** Delete Ticker

```

01C5 1190B1  ld   de,B190    Start Ticker Chain
01C8 CD8203  call 0382        Delete Event
01CB D0      ret  nc
01CC EB      ex   de,hl
01CD 23      inc  hl
01CE 5E      ld   e,(hl)
01CF 23      inc  hl
01D0 56      ld   d,(hl)
01D1 C9      ret
    
```

***** KL INIT EVENT

```

01D2 F3      di
01D3 23      inc  hl
    
```

KERNEL

```

01D4 23      inc  hl
01D5 3600    ld   (hl),00
01D7 23      inc  hl
01D8 70      ld   (hl),b
01D9 23      inc  hl
01DA 73      ld   (hl),e
01DB 23      inc  hl
01DC 72      ld   (hl),d
01DD 23      inc  hl
01DE 71      ld   (hl),c
01DF 23      inc  hl
01E0 FB      ei
01E1 C9      ret
    
```

***** KL EVENT

```

01E2 23      inc  hl
01E3 23      inc  hl
01E4 F3      di
01E5 7E      ld   a,(hl)
01E6 34      inc  (hl)
01E7 FA0602  jp   m,0206     Event Cnt >127/<0
01EA B7      or   a
01EB 2013    jr   nz,0200    Event Cnt >0 & <127
01ED 23      inc  hl
01EE 7E      ld   a,(hl)
01EF 2B      dec  hl
01F0 B7      or   a
01F1 F22F02  jp   p,022F     ajouter Sync Event
01F4 08      ex   af,af'
01F5 3012    jr   nc,0209
01F7 08      ex   af,af'
01F8 87      add  a,a
01F9 F2E800  jp   p,00E8
01FC 23      inc  hl
01FD 23      inc  hl
01FE 1823    jr   0223
0200 08      ex   af,af'
0201 3801    jr   c,0204
0203 FB      ei
0204 08      ex   af,af'
    
```

KERNEL

```

0205 C9          ret
0206 35          dec  (hl)
0207 18F7        jr   0200
0209 08          ex   af,af'
020A FB          ei
020B 7E          ld   a,(hl)
020C B7          or   a
020D F8          ret  m
020E E5          push hl
020F CD1C02      call 021C
0212 E1          pop  hl
0213 35          dec  (hl)
0214 C8          ret  z
0215 F20E02      jp   p,020E
0218 34          inc  (hl)
0219 C9          ret

***** KL DO SYNC
021A 23          inc  hl
021B 23          inc  hl
021C 23          inc  hl
021D 7E          ld   a,(hl)
021E 23          inc  hl
021F 1F          rra
0220 D2B9B9      jp   nc,B9B9 (044A) KL FAR ICALL CONT'D
0223 5E          ld   e,(hl)
0224 23          inc  hl
0225 56          ld   d,(hl)
0226 EB          ex   de,hl
0227 E9          jp   (hl)

***** KL SYNC RESET
0228 210000      ld   hl,0000
022B 2294B1      ld   (B194),hl
022E C9          ret

***** Ajouter Sync Event
022F E5          push hl
0230 47          ld   b,a          Priorité => b

```

KERNEL

```

0231 1196B1      ld   de,B196
0234 EB          ex   de,hl
0235 2B          dec  hl
0236 2B          dec  hl
0237 56          ld   d,(hl)      Adr. prochain
0238 2B          dec  hl      Event Block
0239 5E          ld   e,(hl)      de
023A 7A          ld   a,d
023B B7          or   a
023C 2807        jr   z,0245
023E 13          inc  de
023F 13          inc  de
0240 13          inc  -de
0241 1A          ld   a,(de)      Prioritat act. >
0242 B8          cp   b          priorité trouvée?
0243 30EF        jr   nc,0234      non
0245 D1          pop  de
0246 1B          dec  de
0247 23          inc  hl
0248 7E          ld   a,(hl)
0249 12          ld   (de),a
024A 1B          dec  de
024B 72          ld   (hl),d
024C 2B          dec  hl
024D 7E          ld   a,(hl)
024E 12          ld   (de),a
024F 73          ld   (hl),e
0250 08          ex   af,af'
0251 3801        jr   c,0254
0253 FB          ei
0254 08          ex   af,af'
0255 C9          ret

***** KL NEXT SYNC
0256 F3          di
0257 2A93B1      ld   hl,(B193) (Start Sync Pending Queue)
025A 7C          ld   a,h
025B B7          or   a
025C 2817        jr   z,0275
025E E5          push hl

```

KERNEL

```

025F 5E      ld  e,(hl)
0260 23      inc hl
0261 56      ld  d,(hl)
0262 23      inc hl
0263 23      inc hl
0264 3A95B1  ld  a,(B195)  (Priorité Event act.)
0267 BE      cp  (hl)
0268 300A     jr  nc,0274
026A F5      push af
026B 7E      ld  a,(hl)
026C 3295B1  ld  (B195),a  (Priorité Event act.)
026F ED5393B1 ld  (B193),de (Start Sync Pending Queue)
0273 F1      pop  af
0274 E1      pop  hl
0275 FB      ei
0276 C9      ret

```

***** KL DONE SYNC

```

0277 3295B1  ld  (B195),a  (Priorité Event act.)
027A 23      inc  hl
027B 23      inc  hl
027C 35      dec  (hl)
027D C8      ret  z
027E F3      di
027F F22F02  jp  p,022F    Ajouter Sync Event
0282 34      inc  (hl)
0283 FB      ei
0284 C9      ret

```

***** KL DEL SYNCHRONOUS

```

0285 CD8E02  call 028E    KL DISARM EVENT
0288 1193B1  ld  de,B193  Start Sync Pending Queue
028B C38203  jp  0382    Delete Event

```

***** KL DISARM EVENT

```

028E 23      inc  hl
028F 23      inc  hl
0290 36C0     ld  (hl),C0
0292 2B      dec  hl
0293 2B      dec  hl

```

KERNEL

```

0294 C9      ret

```

***** KL EVENT DISABLE

```

0295 2195B1  ld  hl,B195  Priorité Event act.
0298 CBEE    set  5,(hl)
029A C9      ret

```

***** KL EVENT ENABLE

```

029B 2195B1  ld  hl,B195  Priorité Event act.
029E CBAE    res  5,(hl)
02A0 C9      ret

```

***** KL LOG EXT

```

02A1 E5      push hl
02A2 ED5BA6B1 ld  de,(B1A6)
02A6 22A6B1  ld  (B1A6),hl
02A9 73      ld  (hl),e
02AA 23      inc  hl
02AB 72      ld  (hl),d
02AC 23      inc  hl
02AD 71      ld  (hl),c
02AE 23      inc  hl
02AF 70      ld  (hl),b
02B0 E1      pop  hl
02B1 C9      ret

```

***** KL FIND COMMAND

```

02B2 1196B1  ld  de,B196  instruction à exécuter
02B5 011000  ld  bc,0010
02B8 CDA6BA  call BAA6 (0537) Rom off & save config
02BB EB      ex  de,hl
02BC 2B      dec  hl
02BD CBFE    set  7,(hl)
02BF 2AA6B1  ld  hl,(B1A6)
02C2 7D      ld  a,l
02C3 1810     jr  02D5
02C5 E5      push hl
02C6 23      inc  hl
02C7 23      inc  hl
02C8 4E      ld  c,(hl)

```

KERNEL

```

02C9 23      inc  hl
02CA 46      ld   b,(hl)
02CB CDF402  call 02F4
02CE D1      pop  de
02CF D8      ret  c
02D0 EB      ex   de,hl
02D1 7E      ld   a,(hl)
02D2 23      inc  hl
02D3 66      ld   h,(hl)
02D4 6F      ld   l,a
02D5 B4      or   h
02D6 20ED    jr   nz,02C5
02D8 0EFF    ld   c,FF
02DA 0C      inc  c
02DB CD83BA  call BA83 (0514) KL PROBE ROM CONT'D
02DE F5      push af
02DF E603    and  03
02E1 47      ld   b,a
02E2 CCF402  call z,02F4
02E5 3809    jr   c,02F0
02E7 F1      pop  af
02E8 87      add  a,a
02E9 30EF    jr   nc,02DA
02EB 79      ld   a,c
02EC B7      or   a
02ED 28EB    jr   z,02DA
02EF C9      ret

02F0 F1      pop  af
02F1 C30B06  jp   060B      MC START PROGRAM

02F4 2104C0  ld   hl,C004
02F7 78      ld   a,b
02F8 B7      or   a
02F9 2804    jr   z,02FF
02FB 60      ld   h,b
02FC 69      ld   l,c
02FD 0EFF    ld   c,FF
02FF CD7EBA  call BA7E (050F) KL ROM SELECT CONT'D
0302 C5      push bc

```

KERNEL

```

0303 5E      ld   e,(hl)
0304 23      inc  hl
0305 56      ld   d,(hl)
0306 23      inc  hl
0307 EB      ex   de,hl
0308 1817    jr   0321
030A 0196B1  ld   bc,B196      instruction à exécuter
030D 0A      ld   a,(bc)
030E BE      cp   (hl)
030F 2008    jr   nz,0319
0311 23      inc  hl
0312 03      inc  bc
0313 87      add  a,a
0314 30F7    jr   nc,030D
0316 EB      ex   de,hl
0317 180C    jr   0325
0319 7E      ld   a,(hl)
031A 23      inc  hl
031B 87      add  a,a
031C 30FB    jr   nc,0319
031E 13      inc  de
031F 13      inc  de
0320 13      inc  de
0321 7E      ld   a,(hl)
0322 B7      or   a
0323 20E5    jr   nz,030A
0325 C1      pop  bc
0326 C38CBA  jp   BA8C (051D) KL ROM DESELECT CONT'D

***** KL ROM WALK
0329 0E07    ld   c,07
032B CD3203  call 0332      KL INIT BACK
032E 0D      dec  c
032F 20FA    jr   nz,032B
0331 C9      ret

***** KL INIT BACK
0332 79      ld   a,c
0333 FE08    cp   08
0335 D0      ret  nc

```

KERNEL

```

0336 CD7EBA    call BA7E (050F) KL ROM SELECT CONT'D
0339 3A00C0    ld    a,(C000)
033C E603      and   03
033E 3D        dec   a
033F 201F      jr    nz,0360
0341 C5        push bc
0342 CD06C0    call C006
0345 D5        push de
0346 23        inc  hl
0347 EB        ex   de,hl
0348 21AAB1    ld   hl,B1AA
034B ED4BA8B1 ld   bc,(B1A8) (Rom. ext. act.)
034F 0600      ld   b,00
0351 09        add  hl,bc
0352 09        add  hl,bc
0353 73        ld   (hl),e
0354 23        inc  hl
0355 72        ld   (hl),d
0356 21FCFF    ld   hl,FFFC
0359 19        add  hl,de
035A CDA102    call 02A1 KL LOG EXT
035D 2B        dec  hl
035E D1        pop  de
035F C1        pop  bc
0360 C38CBA    jp   BA8C (051D) KL ROM DESELECT CONT'D

0363 7E        ld   a,(hl)
0364 BB        cp   e
0365 23        inc  hl
0366 7E        ld   a,(hl)
0367 2B        dec  hl
0368 2003      jr    nz,036D
036A BA        cp   d
036B 37        scf
036C C8        ret  z
036D B7        or   a
036E C8        ret  z
036F 6E        ld   l,(hl)
0370 67        ld   h,a
0371 18F0      jr   0363

```

KERNEL

***** Add Event

```

0373 EB        ex   de,hl
0374 F3        di
0375 CD6303    call 0363
0378 3806      jr   c,0380
037A 73        ld   (hl),e
037B 23        inc  hl
037C 72        ld   (hl),d
037D 13        inc  de
037E AF        xor  a
037F 12        ld   (de),a
0380 FB        ei
0381 C9        ret

```

***** Delete Event

```

0382 EB        ex   de,hl
0383 F3        di
0384 CD6303    call 0363
0387 3006      jr   nc,038F
0389 1A        ld   a,(de)
038A 77        ld   (hl),a
038B 13        inc  de
038C 23        inc  hl
038D 1A        ld   a,(de)
038E 77        ld   (hl),a
038F FB        ei
0390 C9        ret

```

```

0391 C35EBA    jp   BA5E (04EF) KL U ROM ENABLE CONT'D
0394 C368BA    jp   BA68 (04F9) KL U ROM DISABLE CONT'D
0397 C34ABA    jp   BA4A (04DB) KL L ROM ENABLE CONT'D
039A C354BA    jp   BA54 (04E5) KL L ROM DISABLE CONT'D
039D C372BA    jp   BA72 (0503) KL ROM RESTORE CONT'D
03A0 C37EBA    jp   BA7E (050F) KL ROM SELECT CONT'D

```

KERNEL

```

03A3 C3A2BA      jp  BAA2 (0533) KL CURR SELECTION CONT'D
03A6 C383BA      jp  BA83 (0514) KL PROBE ROM CONT'D
03A9 C38CBA      jp  BA8C (051D) KL ROM DESELECT CONT'D
03AC C3A6BA      jp  BAA6 (0537) KL LDIR CONT'D
03AF C3ACBA      jp  BAAC (053D) KL LDDR CONT'D

```

***** KL POLL SYNCHRONOUS

```

03B2 3A94B1      ld  a,(B194)
03B5 B7           or  a
03B6 C8           ret  z
03B7 E5           push hl
03B8 F3           di
03B9 2A93B1      ld  hl,(B193) (Start Sync Pending Queue)
03BC 7C           ld  a,h
03BD B7           or  a
03BE 2807        jr  z,03C7
03C0 23           inc hl
03C1 23           inc hl
03C2 23           inc hl
03C3 3A95B1      ld  a,(B195) (Priorité Event act.)
03C6 BE          cp  (hl)
03C7 E1          pop  hl
03C8 FB          ei
03C9 C9          ret

```

***** RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D

```

03CA F3          di
03CB 08          ex  af,af'
03CC 3833        jr  c,0401 EXT INTERRUPT ENTRY
03CE D9          exx
03CF 79          ld  a,c
03D0 37          scf
03D1 FB          ei
03D2 08          ex  af,af'
03D3 F3          di

```

KERNEL

```

03D4 F5          push af
03D5 CB91        res 2,c
03D7 ED49        out (c),c L Rom enable
03D9 CDB100      call 00B1 Scan Events
03DC B7          or  a
03DD 08          ex  af,af'
03DE 4F          ld  c,a
03DF 067F        ld  b,7F
03E1 3A04B1      ld  a,(B104) (div. flags pour rout. int.)
03E4 B7          or  a
03E5 2814        jr  z,03FB
03E7 FA6AB9      jp  m,B96A (03FB)
03EA 79          ld  a,c
03EB E60C        and  UC
03ED F5          push af
03EE CB91        res 2,c
03F0 D9          exx
03F1 CD0A01      call 010A
03F4 D9          exx
03F5 E1          pop  hl
03F6 79          ld  a,c
03F7 E6F3        and  F3
03F9 B4          or  h
03FA 4F          ld  c,a
03FB ED49        out (c),c fixer ancienne config.
03FD D9          exx
03FE F1          pop  af
03FF FB          ei
0400 C9          ret

```

***** EXT INTERRUPT ENTRY

```

0401 08          ex  af,af'
0402 E1          pop  hl
0403 F5          push af
0404 CBD1        set 2,c
0406 ED49        out (c),c L Rom disable
0408 CD3B00      call 003B
040B 18CF        jr  03DC

```

***** KL LOW PCHL CONT'D

KERNEL

```

040D F3      di
040E E5      push hl
040F D9      exx
0410 D1      pop de
0411 1806    jr 0419
    
```

***** RST 1 LOW JUMP CONT'D

```

0413 F3      di
0414 D9      exx
0415 E1      pop hl
0416 5E      ld e,(hl)
0417 23      inc hl
0418 56      ld d,(hl)
0419 08      ex af,af'
041A 7A      ld a,d
041B CBBA    res 7,d
041D CBB2    res 6,d
041F 07      rlca
0420 07      rlca
0421 07      rlca
0422 07      rlca
0423 A9      xor c
0424 E60C    and 0C
0426 A9      xor c
0427 C5      push bc
0428 CDA8B9  call B9A8 (0439) préparer config. & exécuter saut
042B F3      di
042C D9      exx
042D 08      ex af,af'
042E 79      ld a,c
042F C1      pop bc
0430 E603    and 03
0432 CB89    res 1,c
0434 CB81    res 0,c
0436 B1      or c
0437 1801    jr 043A
0439 D5      push de      adr. de saut sur pile
043A 4F      ld c,a
043B ED49    out (c),c    fixer config Rom
043D B7      or a
    
```

KERNEL

```

043E 08      ex af,af'
043F D9      exx
0440 FB      ei
0441 C9      ret      exécuter saut
    
```

***** KL FAR PCHL CONT'D

```

0442 F3      di
0443 08      ex af,af'
0444 79      ld a,c
0445 E5      push hl
0446 D9      exx
0447 D1      pop de
0448 1815    jr 045F
    
```

***** KL FAR ICALL CONT'D

```

044A F3      di
044B E5      push hl
044C D9      exx
044D E1      pop hl
044E 1809    jr 0459
    
```

***** RST 3 LOW FAR CALL CONT'D

```

0450 F3      di
0451 D9      exx
0452 E1      pop hl
0453 5E      ld e,(hl)
0454 23      inc hl
0455 56      ld d,(hl)
0456 23      inc hl
0457 E5      push hl
0458 EB      ex de,hl
0459 5E      ld e,(hl)
045A 23      inc hl
045B 56      ld d,(hl)
045C 23      inc hl
045D 08      ex af,af'
045E 7E      ld a,(hl)
045F FEFC    cp FC      Rom# > 252 ?
0461 30BE    jr nc,0421 oui
0463 06DF    ld b,DF    activer Expansion Rom
    
```

KERNEL

```

0465 ED79      out  (c),a
0467 21A8B1   ld   hl,B1A8      Rom ext. act.
046A 46       ld   b,(hl)
046B 77       ld   (hl),a
046C C5       push bc
046D FDE5     push iy
046F 3D       dec  a
0470 FE07     cp   07
0472 300F     jr   nc,0483
0474 87       add  a,a
0475 C6AC     add  a,AC
0477 6F       ld   l,a
0478 CEB1     adc  a,B1
047A 95       sub  l
047B 67       ld   h,a
047C 7E       ld   a,(hl)
047D 23       inc  hl
047E 66       ld   h,(hl)
047F 6F       ld   l,a
0480 E5       push hl
0481 FDE1     pop  iy
0483 067F     ld   b,7F
0485 79       ld   a,c
0486 CBD7     set  2,a          L Rom disable
0488 CB9F     res  3,a          U Rom enable
048A CDA8B9   call B9A8 (0439) préparer config. et exécuter saut
048D FDE1     pop  iy
048F F3       di
0490 D9       exx
0491 08       ex   af,af'
0492 59       ld   e,c
0493 C1       pop  bc          restaurer
0494 78       ld   a,b          ancienne
0495 06DF     ld   b,DF        configuration
0497 ED79     out  (c),a       de la Rom
0499 32A8B1   ld   (B1A8),a   (Rom ext. act.)
049C 067F     ld   b,7F
049E 7B       ld   a,e
049F 188F     jr   0430
    
```

KERNEL

```

***** KL SIDE PCHL CONT'D
04A1 F3       di
04A2 E5       push hl
04A3 D9       exx
04A4 D1       pop  de
04A5 1808     jr   04AF

***** RST 2 LOW SIDE CALL
CONT'DO
04A7 F3       di
04A8 D9       exx
04A9 E1       pop  hl
04AA 5E       ld   e,(hl)
04AB 23       inc  hl
04AC 56       ld   d,(hl)
04AD 23       inc  hl
04AE E5       push hl
04AF 08       ex   af,af'
04B0 7A       ld   a,d
04B1 CBFA     set  7,d
04B3 CBF2     set  6,d
04B5 E6C0     and  C0
04B7 07       rlca
04B8 07       rlca
04B9 21ABB1   ld   hl,B1AB     config. Rom act.
04BC 86       add  a,(hl)
04BD 18A4     jr   0463

***** RST 5 FIRM JUMP CONT'D
04BF F3       di
04C0 D9       exx
04C1 E1       pop  hl
04C2 5E       ld   e,(hl)
04C3 23       inc  hl
04C4 56       ld   d,(hl)
04C5 CB91     res  2,c
04C7 ED49     out  (c),c       L Rom enable
04C9 ED533FBA ld   (BA3F),de   charger adr. de saut
04CD D9       exx
04CE FB       ei
    
```

KERNEL

```

04CF CD3EBA      call BA3E (04CF) et exécuter
04D2 F3          di
04D3 D9          exx
04D4 CBD1        set 2,c          L Rom disable
04D6 ED49        out (c),c
04D8 D9          exx
04D9 FB          ei
04DA C9          ret
    
```

***** KL L ROM ENABLE

```

04DB F3          di
04DC D9          exx
04DD 79          ld a,c
04DE CB91        res 2,c
04E0 ED49        out (c),c      L Rom enable
04E2 D9          exx
04E3 FB          ei
04E4 C9          ret
    
```

***** KL L ROM DISABLE

```

04E5 F3          di
04E6 D9          exx
04E7 79          ld a,c
04E8 CBD1        set 2,c
04EA ED49        out (c),c      L Rom disable
04EC D9          exx
04ED FB          ei
04EE C9          ret
    
```

***** KL U ROM ENABLE

```

04EF F3          di
04F0 D9          exx
04F1 79          ld a,c
04F2 CB99        res 3,c
04F4 ED49        out (c),c      U Rom enable
04F6 D9          exx
04F7 FB          ei
04F8 C9          ret
    
```

KERNEL

***** KL U ROM DISABLE

```

04F9 F3          di
04FA D9          exx
04FB 79          ld a,c
04FC CBD9        set 3,c
04FE ED49        out (c),c      U Rom disable
0500 D9          exx
0501 FB          ei
0502 C9          ret
    
```

***** KL ROM RESTORE

```

0503 F3          di
0504 D9          exx          a contient
0505 A9          xor c          l'ancienne
0506 E60C        and 0C          configuration
0508 A9          xor c
0509 4F          ld c,a
050A ED49        out (c),c
050C D9          exx
050D FB          ei
050E C9          ret
    
```

***** KL ROM SELECT

```

050F CD5EBA      call BA5E (04EF) KL U ROM ENABLE CONT'D
0512 180F        jr 0523
    
```

***** KL PROBE ROM

```

0514 CD7EBA      call BA7E (050F) KL ROM SELECT CONT'D
0517 3A00C0      ld a,(C00)
051A 2A01C0      ld hl,(C00)
    
```

***** KL ROM DESELECT

```

051D F5          push af
051E 78          ld a,b
051F CD72BA      call BA72 (0503) KL ROM RESTORE CONT'D
0522 F1          pop af
0523 E5          push hl
0524 F3          di
0525 06DF        ld b,DF      Expansion Rom (# dans c)
0527 ED49        out (c),c      activer
    
```

KERNEL

```

0529 21A8B1      ld  hl,B1A8      Rom ext. act.
052C 46          ld  b,(hl)
052D 71          ld  (hl),c
052E 48          ld  c,b
052F 47          ld  b,a
0530 FB          ei
0531 E1          pop  hl
0532 C9          ret

***** KL CURR SELECTION
0533 3AA8B1      ld  a,(B1A8)     (Rom ext. act.)
0536 C9          ret
***** KL LDIR
0537 CDB2BA      call BAB2 (0543)
053A EDB0        ldir
053C C9          ret

***** KL LDDR
053D CDB2BA      call BAB2 (0543)
0540 EDB8        lddr
0542 C9          ret

***** Rom off & save config.
0543 F3          di
0544 D9          exx
0545 E1          pop  hl      manipuler adr. RET
0546 C5          push bc      rangerer ancienne config.
0547 CBD1        set  2,c      Roms
0549 CBD9        set  3,c      disable
054B ED49        out  (c),c
054D CDC7BA      call          call (hl)
0550 F3          di
0551 D9          exx          rétablir ancienne
0552 C1          pop  bc      configuration
0553 ED49        out  (c),c
0555 D9          exx
0556 FB          ei
0557 C9          ret

0558 E5          push hl      manipuler adr. RET

```

KERNEL

```

0559 D9          exx
055A FB          ei
055B C9          ret

***** RAM LAM
055C F3          di
055D D9          exx
055E 59          ld  e,c
055F CBD3        set  2,e      Roms
0561 CBDB        set  3,e      disable
0563 ED59        out  (c),e
0565 D9          exx
0566 7E          ld  a,(hl)     aller chercher octet
0567 D9          exx
0568 ED49        out  (c),c     fixer ancienne config.
056A D9          exx
056B FB          ei
056C C9          ret

***** RAM LAM (IX)
056D D9          exx
056E 79          ld  a,c
056F F60C        or   0C      Roms
0571 ED79        out  (c),a     disable
0573 DD7E00      ld  a,(ix+00)  aller chercher octet
0576 ED49        out  (c),c     fixer ancienne config.
0578 D9          exx
0579 C9          ret

057A C7          rst  0
057B C7          rst  0
057C C7          rst  0
057D C7          rst  0
057E C7          rst  0
057F C7          rst  0

```

2.5.2 MACHINE PACK (MC)

C'est la partie du système d'exploitation qui est la plus proche de la machine.

C'est ici que sont traités les divers interfaces et éléments périphériques tels que PIO et PSG. Cette procédure présente l'avantage qu'en cas de modification éventuelle de l'électronique, seul le MACHINE PACK devra être adapté comme par exemple le BIOS en CP/M.

De ce fait, seules quelques routines peuvent être utilisées souvent. Voici celles que nous avons sélectionnées:

MC PRINT CHAR sort le caractère qui se trouve dans a sur le port centronics. Après retour de la routine, le carry est mis si le caractère a bien été reçu.

MC SOUND REGISTER est intéressant pour les amateurs de musique. Sans que vous ne vous torturiez l'esprit avec la transmission de données au PSG qui est relativement compliquée, il vous suffit de transmettre le numéro de registre et l'octet souhaités en les plaçant respectivement dans a et c.

***** RESET CONT'D

0580	F3	d1		
0581	0182F7	ld	bc,F782	Control
0584	ED49	out	(c),c	
0586	0100F4	ld	bc,F400	Port A
0589	ED49	out	(c),c	
058B	0100F6	ld	bc,F600	Port C
058E	ED49	out	(c),c	
0590	017FEF	ld	bc,EF7F	Centronics
0593	ED49	out	(c),c	
0595	06F5	ld	b,F5	Port B
0597	ED78	in	a,(c)	
0599	E610	and	10	isoler LK4
059B	21C405	ld	hl,05C4	fin de table 60Hz
059E	2003	Jr	nz,05A3	50Hz ? non =>
05A0	21D405	ld	hl,05D4	fin de table 50Hz
05A3	010FBC	ld	bc,BC0F	
05A6	ED49	out	(c),c	charger adr. reg. video
05A8	2B	dec	hl	
05A9	7E	ld	a,(hl)	
05AA	04	inc	b	
05AB	ED79	out	(c),a	charger reg. video
05AD	05	dec	b	
05AE	0D	dec	c	
05AF	F2A605	Jp	p,05A6	
05B2	1820	Jr	05D4	

***** Table 60Hz

05B4	3F 28 2E 8E 26 00 19 1E
05BC	00 07 00 00 30 00 C0 00

***** Table 50Hz

05C4	3F 28 2E 8E 1F 06 19 1B
05CC	00 07 00 00 30 00 C0 00

05D4	115C06	ld	de,065C	adresse de suite
05D7	210000	ld	hl,0000	reset
05DA	1832	Jr	060E	

***** MC BOOT PROGRAM

MACHINE PACK

```

05DC 3100C0    ld  sp,C000
05DF E5        push hl
05E0 CD681E    call 1E68      SOUND RESET
05E3 F3        di
05E4 01FFF8    ld  bc,F8FF   rétablir peripherie
05E7 ED49      out  (c),c
05E9 CD5C00    call 005C     KL CHOKE OFF
05EC E1        pop  hl
05ED D5        push de
05EE C5        push bc
05EF E5        push hl
05F0 CD1E1A    call 1A1E     KM RESET
05F3 CD8810    call 1088     TXT RESET
05F6 CDB10A    call 0AB1     SCR RESET
05F9 CD5EBA    call BA5E (04EF) KL U ROM ENABLE CONT'D
05FC E1        pop  hl
05FD CD7507    call 0775     jp (hl)
0600 C1        pop  bc
0601 D1        pop  de
0602 3807      jr  c,060B    MC START PROGRAM
0604 EB        ex  de,hl
0605 48        ld  c,b
0606 11E806    ld  de,06E8   erreur de chargement
0609 1803      jr  060E

```

***** MC START PROGRAM

```

060B 112607    ld  de,0726   rencontre RET après 0654
060E F3        di
060F ED56      im  1
0611 D9        exx
0612 0100DF    ld  bc,DF00   Palette Pointer reset
0615 ED49      out  (c),c
0617 01FFF8    ld  bc,F8FF   reset périphérie
061A ED49      out  (c),c   éventuellement connectée
061C 2100B1    ld  hl,B100   vider firmware-
061F 1101B1    ld  de,B101   Ram
0622 01FF07    ld  bc,07FF
0625 3600      ld  (hl),00
0627 EDB0      ld  ir
0629 01897F    ld  bc,7F89   U Rom off & L Rom on

```

MACHINE PACK

```

062C ED49      out  (c),c   Screen Mode 1
062E D9        exx
062F AF        xor  a
0630 08        ex  af,af'
0631 3100C0    ld  sp,C000
0634 E5        push hl
0635 C5        push bc
0636 D5        push de
0637 CD4400    call 0044     Restore High Kernel Jumps
063A CD8808    call 0888     JUMP RESTORE
063D CDE019    call 19E0     KM INITIALISE
0640 CD681E    call 1E68     SOUND RESET
0643 CDA00A    call 0AA0     SCR INITIALISE
0646 CD7810    call 1078     TXT INITIALISE
0649 CDB015    call 15B0     GRA INITIALISE
064C CD7023    call 2370     CAS INITIALISE
064F CDE607    call 07E6     MC RESET PRINTER
0652 FB        ei
0653 E1        pop  hl
0654 CD7507    call 0775     jp (hl)
0657 C1        pop  bc
0658 E1        pop  hl
0659 C37700    jp  0077     U initialiser Rom

```

ç

***** Reset

```

065C CD1207    call 0712     sortir nom de société
065F CDEB06    call 06EB     sortir messages
0662 216D06    ld  hl,066D   message de mise sous tension
0665 CDEB06    call 06EB     sortir messages
0668 219306    ld  hl,0693   Copyright
066B 187E      jr  06EB     Sortir messages

```

***** Message de mise sous tension

```

066D 20 36 34 4B 20 4D 69 63      64K Mic
0675 72 6F 63 6F 6D 70 75 74      rocomput
067D 65 72 20 20 28 76 31 29      er (v1)
0685 0D 0A 0D 0A 00 43 6F 70      ....Cop
068D 79 72 69 67 68 74 20 A4      yright
0695 31 39 38 34 20 41 6D 73      19846Ams

```

MACHINE PACK

```

069D 74 72 61 64 20 43 6F 6E trad Con
06A5 73 75 6D 65 72 20 45 6C sumer E1
06AD 65 63 74 72 6F 6E 69 63 ectronic
06B5 73 20 70 6C 63 0D 0A 20 s plc..
06BD 20 20 20 20 20 20 20 20
06C5 20 20 61 6E 64 20 4C 6F and Lo
06CD 63 6F 6D 6F 74 69 76 65 comotive
06D5 20 53 6F 66 74 77 61 72 Softwar
06DD 65 20 4C 74 64 2E 0D 0A e Ltd...
06E5 0D 0A 00 ...

```

```

06E8 21F406 ld hl,06F4 message erreur de chargement

```

```

***** Sortir messages

```

```

06EB 7E ld a,(hl)
06EC 23 inc hl
06ED B7 or a
06EE C8 ret z
06EF CD0014 call 1400 TXT OUTPUT
06F2 18F7 jr 06EB Sortir messages

```

```

***** message erreur de chargement

```

```

06F4 2A 2A 2A 20 50 52 4F 47 *** PROG
06FC 52 41 4D 20 4C 4F 41 44 RAM LOAD
0704 20 46 41 49 4C 45 44 20 FAILED
070C 2A 2A 2A 0D 0A 00 ***...

```

```

0712 06F5 ld b,F5
0714 ED78 in a,(c) Port B
0716 2F cpl
0717 E60E and OE isoler LK1...3
0719 0F rrca /2
071A 212707 ld hl,0727 nom de société.
071D 3C inc a
071E 47 ld b,a
071F 7E ld a,(hl)
0720 23 inc hl
0721 B7 or a
0722 20FB jr nz,071F
0724 10F9 djnz 071F

```

MACHINE PACK

```

0726 C9 ret

```

```

***** Noms de société

```

```

0727 41 72 6E 6F 6C 64 00 0A Arnold..
072F 20 41 6D 73 74 72 61 64 Amstrad
0737 00 0A 20 4F 72 69 6F 6E .. Orion
073F 00 0A 20 53 63 68 6E 65 .. Schne
0747 69 64 65 72 00 0A 20 41 ilder.. A
074F 77 61 00 0A 20 53 6F 6C wa.. Sol
0757 61 76 6F 78 00 0A 20 53 avox.. S
075F 61 69 73 68 6F 00 0A 20 aisho..
0767 54 72 69 75 6D 70 68 00 Triumph.
076F 0A 20 49 73 70 00 . Isp.

```

```

0775 E9 jp (hl)

```

```

***** MC SET MODE

```

```

0776 FE03 cp 03 Mode > 2 ?
0778 D0 ret nc Oui =>
0779 F3 di
077A D9 exx
077B CB89 res 1,c reset Mode Bits
077D CB81 res 0,c
077F B1 or c
0780 4F ld c,a fixer nouveau mode
0781 ED49 out (c),c
0783 FB ei
0784 D9 exx
0785 C9 ret

```

```

***** MC CLEAR INKS

```

```

0786 C5 push bc
0787 D5 push de
0788 01107F ld bc,7F10
078B CDAB07 call 07AB Sortir couleur
078E 0E00 ld c,00
0790 CDAB07 call 07AB Sortir couleur
0793 1B dec de
0794 20FA jr nz,0790
0796 D1 pop de

```

MACHINE PACK

0797 C1 pop bc
0798 C9 ret

***** MC SET INKS

0799 C5 push bc
079A D5 push de
079B 01107F ld bc,7F10 couleur bord
079E CDAB07 call 07AB Sortir couleur
07A1 0E00 ld c,00 Adr. Ink 0
07A3 CDAB07 call 07AB Sortir couleur
07A6 20FB jr nz,07A3 charger toutes les
07A8 D1 pop de mémoires couleurs
07A9 C1 pop bc
07AA C9 ret

***** Sortir couleur

07AB ED49 out (c),c Palette Pointer
07AD 1A ld a,(de)
07AE 13 inc de
07AF E61F and 1F
07B1 F640 or 40
07B3 ED79 out (c),a couleur
07B5 0C inc c
07B6 79 ld a,c
07B7 FE10 cp 10
07B9 C9 ret

***** MC WAIT FLYBACK

07BA F5 push af
07BB C5 push bc
07BC 06F5 ld b,F5 Port B
07BE ED78 in a,(c)
07C0 1F rra VSYNC ?
07C1 30FB jr nc,07BE non => attendre
07C3 C1 pop bc
07C4 F1 pop af
07C5 C9 ret

***** MC SCREEN OFFSET

07C6 C5 push bc

MACHINE PACK

07C7 0F rrca
07C8 0F rrca
07C9 E630 and 30
07CB 4F ld c,a
07CC 7C ld a,h
07CD 1F rra
07CE E603 and 03
07D0 B1 or c
07D1 010CBC ld bc,BC0C
07D4 ED49 out (c),c Video Contr Reg 12
07D6 04 inc b
07D7 ED79 out (c),a Début écran H1
07D9 05 dec b
07DA 0C inc c
07DB ED49 out (c),c Reg 13
07DD 04 inc b
07DE 7C ld a,h
07DF 1F rra
07E0 7D ld a,l
07E1 1F rra
07E2 ED79 out (c),a Début écran Lo
07E4 C1 pop bc
07E5 C9 ret

***** MC RESET PRINTER

07E6 21EC07 ld hl,07EC Restore Printer Indirection
07E9 C38A0A jp 0A8A Move (hl+3)=>((hl+1)),cnt=(hl)

07EC 03 db 03 3 octets
07ED F1BD dw BDF1 adresse objet
07EF C3F807 jp 07F8 MC WAIT PRINTER

***** MC PRINT CHAR

07F2 C5 push bc
07F3 CDF1BD call BDF1 MC WAIT PRINTER
07F6 C1 pop bc
07F7 C9 ret

***** MC WAIT PRINTER

07F8 013200 ld bc,0032

MACHINE PACK

```

07FB CD1B08      call 081B      MC BUSY PRINTER
07FE 3007        Jr      nc,0807    MC SEND PRINTER
0800 10F9        djnz   07FB
0802 0D          dec    c
0803 20F6        Jr      nz,07FB
0805 B7          or     a
0806 C9          ret

```

***** MC SEND PRINTER

```

0807 C5          push   bc
0808 06EF        ld     b,EF
080A E67F        and    7F          octet sans strobe
080C ED79        out    (c),a      vers l'imprimante
080E F680        or     80
0810 F3          di
0811 ED79        out    (c),a      Strobe mis
0813 E67F        and    7F
0815 FB          ei
0816 ED79        out    (c),a      Strobe éteint
0818 C1          pop    bc
0819 37          scf
081A C9          ret

```

***** MC BUSY PRINTER

```

081B C5          push   bc
081C 4F          ld     c,a
081D 06F5        ld     b,F5      Port B
081F ED78        in     a,(c)
0821 17          rla
0822 17          rla          Printer Busy
0823 79          ld     a,c      => Carry
0824 C1          pop    bc
0825 C9          ret

```

***** MC SOUND REGISTER

```

0826 F3          di
0827 06F4        ld     b,F4      Port A
0829 ED79        out    (c),a      Sound Reg#
082B 06F6        ld     b,F6      Port C
082D ED78        in     a,(c)      Sound Chip

```

MACHINE PACK

```

082F F6C0        or     C0          sur entrée
0831 ED79        out    (c),a      & Strobe mis
0833 E63F        and    3F
0835 ED79        out    (c),a      Strobe éteint
0837 06F4        ld     b,F4      Port A
0839 ED49        out    (c),c      Données sound
083B 06F6        ld     b,F6      Port C
083D 4F          ld     c,a
083E F680        or     80
0840 ED79        out    (c),a
0842 ED49        out    (c),c      latcher données
0844 FB          ei
0845 C9          ret

```

***** Scan Keyboard

```

0846 010EF4      ld     bc,F40E    Port A
0849 ED49        out    (c),c      Sound Reg 14 (Keyb X Input)
084B 06F6        ld     b,F6      Port C
084D ED78        in     a,(c)
084F E630        and    30
0851 4F          ld     c,a
0852 F6C0        or     C0
0854 ED79        out    (c),a      Strobe mis
0856 ED49        out    (c),c      Strobe éteint
0858 04          inc    b
0859 3E92        ld     a,92      Port A&B=Input
085B ED79        out    (c),a      Control
085D C5          push   bc
085E CBF1        set    6,c
0860 06F6        ld     b,F6      Port C
0862 ED49        out    (c),c      Keyb Y Outp & X Inp
0864 06F4        ld     b,F4      Port A
0866 ED78        in     a,(c)      Données (Keyb X Inp) => a
0868 46          ld     b,(hl)
0869 77          ld     (hl),a
086A A0          and    b
086B 2F          cpl
086C 12          ld     (de),a
086D 23 inc      hl
086E 13          inc    de

```

MACHINE PACK

086F	0C	inc	c	Keyb Y +1
0870	79	ld	a,c	
0871	E60F	and	0F	
0873	FE0A	cp	0A	tous canaux Y traités ?
0875	20E9	Jr	nz,0860	non => suivant
0877	C1	pop	bc	
0878	3E82	ld	a,82	Port A Output
087A	ED79	out	(c),a	Control
087C	05	dec	b	
087D	ED49	out	(c).c	Port C
087F	C9	ret		
0880	C7	rst	0	
0881	C7	rst	0	
0882	C7	rst	0	
0883	C7	rst	0	
0884	C7	rst	0	
0885	C7	rst	0	
0886	C7	rst	0	
0887	C7	rst	0	

JUMP RESTORE

2.5.3 JUMP RESTORE (JRE)

Ce pack sert uniquement à affecter à nouveau aux adresses MAIN JUMP leurs valeurs par défaut.

Pour les FIRM JUMPS, un RST1 est placé devant, pour les ARITHMETIK JUMPS, c'est un RST5.

Si vous pensez que vous avez modifié trop de vecteurs, tirez simplement la manette d'alarme en appelant JUMP RESTORE.

C'est également conseillé lorsque vous sortez d'un programme dans lequel vous avez généreusement offert au système d'exploitation vbs propres routines.

JUMP RESTORE

***** JUMP RESTORE

```

0888 11AC08    ld    de,08AC    Main Jump Adr.
088B 2100BB    ld    hl,BB00
088E 01CFBF    ld    bc,BFCF    Cnt => b , RST1 => c
0891 CD9708    call 0897
0894 01EF30    ld    bc,30EF    Cnt => b , RST5 => c
0897 71         ld    (hl),c
0898 23         inc  hl
0899 1A         ld    a,(de)
089A 77         ld    (hl),a
089B 13         inc  de
089C 23         inc  hl
089D EB         ex   de,hl
089E 79         ld    a,c
089F 2F         cpl
08A0 07         rlca
08A1 07         rlca
08A2 E680      and   80
08A4 B6         or   (hl)
08A5 EB         ex   de,hl
08A6 77         ld    (hl),a
08A7 13         inc  de
08A8 23         inc  hl
08A9 10EC      djnz 0897
08AB C9         ret
    
```

***** Main Jump Adr.

```

08AC E019      dw    19E0    KM INITIALISE
08AE 1E1A      dw    1A1E    KM RESET
08B0 3C1A      dw    1A3C    KM WAIT CHAR
08B2 421A      dw    1A42    KM READ CHAR
08B4 771A      dw    1A77    KM CHAR RETURN
08B6 BD1A      dw    1ABD    KM SET EXPAND
08B8 2E1B      dw    1B2E    KM GET EXPAND
08BA 7B1A      dw    1A7B    KM EXP BUFFER
08BC 561B      dw    1B56    KM WAIT KEY
08BE 5C1B      dw    1B5C    KM READ KEY
08C0 BD1C      dw    1CBD    KM TEST KEY
08C2 B31B      dw    1BB3    KM GET STATE
08C4 5C1C      dw    1C5C    KM GET JOYSTICK
    
```

JUMP RESTORE

```

08C6 521D      dw    1D52    KM SET TRANSLATE
08C8 3E1D      dw    1D3E    KM GET TRANSLATE
08CA 571D      dw    1D57    KM SET SHIFT
08CC 431D      dw    1D43    KM GET SHIFT
08CE 5C1D      dw    1D5C    KM SET CONTROL
08D0 481D      dw    1D48    KM GET CONTROL
08D2 AB1C      dw    1CAB    KM SET REPEAT
08D4 A61C      dw    1CA6    KM GET REPEAT
08D6 6D1C      dw    1C6D    KM SET DELAY
08D8 691C      dw    1C69    KM GET DELAY
08DA 711C      dw    1C71    KM ARM BREAK
08DC 821C      dw    1C82    KM DISARM BREAK
08DE 901C      dw    1C90    KM BREAK EVENT
08E0 7810      dw    1078    TXT INITIALISE
08E2 8810      dw    1088    TXT RESET
08E4 5114      dw    1451    TXT VDU ENABLE
08E6 4B14      dw    144B    TXT VDU DISABLE
08E8 0014      dw    1400    TXT OUTPUT
08EA 3413      dw    1334    TXT WR CHAR
08EC AB13      dw    13AB    TXT RD CHAR
08EE A713      dw    13A7    TXT SET GRAPHIC
08F0 0C12      dw    120C    TXT WIN ENABLE
08F2 5612      dw    1256    TXT GET WINDOW
08F4 4015      dw    1540    TXT CLEAR WINDOW
08F6 5E11      dw    115E    TXT SET COLUMN
08F8 6911      dw    1169    TXT SET ROW
08FA 7411      dw    1174    TXT SET CURSOR
08FC 8011      dw    1180    TXT GET CURSOR
08FE 8912      dw    1289    TXT CUR ENABLE
0900 9A12      dw    129A    TXT CUR DISABLE
0902 7912      dw    1279    TXT CUR ON
0904 8112      dw    1281    TXT CUR OFF
0906 CE11      dw    11CE    TXT VALIDATE
0908 6812      dw    1268    TXT PLACE/REMOVE CURSOR
090A 6812      dw    1268    TXT PLACE/REMOVE CURSOR
090C A912      dw    12A9    TXT SET PEN
090E BD12      dw    12BD    TXT GET PEN
0910 AE12      dw    12AE    TXT SET PAPER
0912 C312      dw    12C3    TXT GET PAPER
0914 C912      dw    12C9    TXT INVERSE
    
```

JUMP RESTORE

0916	7A13	dw	137A	TXT SET BACK
0918	8713	dw	1387	TXT GET BACK
091A	D312	dw	12D3	TXT GET MATRIX
091C	F112	dw	12F1	TXT SET MATRIX
091E	FD12	dw	12FD	TXT SET M TABLE
0920	2A13	dw	132A	TXT GET M TABLE
0922	CB14	dw	14CB	TXT GET CONTROLS
0924	E810	dw	10E8	TXT STR SELECT
0926	0711	dw	1107	TXT SWAP STREAMS
0928	B015	dw	15B0	GRA INITIALISE
092A	DF15	dw	15DF	GRA RESET
092C	F415	dw	15F4	GRA MOVE ABSOLUTE
092E	F115	dw	15F1	GRA MOVE RELATIVE
0930	FC15	dw	15FC	GRA ASK CURSOR
0932	0416	dw	1604	GRA SET ORIGIN
0934	1216	dw	1612	GRA GET ORIGIN
0936	3417	dw	1734	GRA WIN WIDTH
0938	7917	dw	1779	GRA WIN HEIGHT
093A	A617	dw	17A6	GRA GET W WIDTH
093C	BC17	dw	17BC	GRA GET W HEIGHT
093E	C517	dw	17C5	GRA CLEAR WINDOW
0940	F617	dw	17F6	GRA SET PEN
0942	0418	dw	1804	GRA GET PEN
0944	FD17	dw	17FD	GRA SET PAPER
0946	0A18	dw	180A	GRA GET PAPER
0948	1318	dw	1813	GRA PLOT ABSOLUTE
094A	1018	dw	1810	GRA PLOT RELATIVE
094C	2718	dw	1827	GRA TEST ABSOLUTE
094E	2418	dw	1824	GRA TEST RELATIVE
0950	3918	dw	1839	GRA LINE ABSOLUTE
0952	3618	dw	1836	GRA LINE RELATIVE
0954	4519	dw	1945	GRA WR CHAR
0956	A00A	dw	0AA0	SCR INITIALISE
0958	B10A	dw	0AB1	SCR RESET
095A	3C0B	dw	0B3C	SCR SET OFFSET
095C	450B	dw	0B45	SCR SET BASE
095E	500B	dw	0B50	SCR GET LOCATION
0960	CA0A	dw	0ACA	SCR SET MODE
0962	E0A	dw	0AEC	SCR GET MODE
0964	F70A	dw	0AF7	SCR CLEAR

JUMP RESTORE

0966	570B	dw	0B57	SCR CHAR LIMITS
0968	640B	dw	0B64	SCR CHAR POSITION
096A	A90B	dw	0BA9	SCR DOT POSITION
096C	F90B	dw	0BF9	SCR NEXT BYTE
096E	050C	dw	0C05	SCR PREV BYTE
0970	130C	dw	0C13	SCR NEXT LINE
0972	2DOC	dw	0C2D	SCR PREV LINE
0974	860C	dw	0C86	SCR INK ENCODE
0976	A00C	dw	0CA0	SCR INK DECODE
0978	EC0C	dw	0CEC	SCR SET INK
097A	140D	dw	0D14	SCR GET INK
097C	F10C	dw	0CF1	SCR SET BORDER
097E	190D	dw	0D19	SCR GET BORDER
0980	E40C	dw	0CE4	SCR SET FLASHING
0982	E80C	dw	0CE8	SCR GET FLASHING
0984	B30D	dw	0DB3	SCR FILL BOX
0986	B70D	dw	0DB7	SCR FLOOD BOX
0988	DF0D	dw	0DDF	SCR CHAR INVERT
098A	FA0D	dw	0DFA	SCR HW ROLL
098C	3E0E	dw	0E3E	SCR SW ROLL
098E	F30E	dw	0EF3	SCR UNPACK
0990	490F	dw	0F49	SCR REPACK
0992	490C	dw	0C49	SCR ACCESS
0994	6B0C	dw	0C6B	SCR PIXELS
0996	C40F	dw	0FC4	SCR HORIZONTAL
0998	2F10	dw	102F	SCR VERTICAL
099A	7023	dw	2370	CAS INITIALISE
099C	7F23	dw	237F	CAS SET SPEED
099E	8E23	dw	238E	CAS NOISY
09A0	4B2A	dw	2A4B	CAS START MOTOR
09A2	4F2A	dw	2A4F	CAS STOP MOTOR
09A4	512A	dw	2A51	CAS RESTORE MOTOR
09A6	9223	dw	2392	CAS IN OPEN
09A8	FC23	dw	23FC	CAS IN CLOSE
09AA	0124	dw	2401	CAS IN ABANDON
09AC	3524	dw	2435	CAS IN CHAR
09AE	AB24	dw	24AB	CAS IN DIRECT
09B0	9A24	dw	249A	CAS RETURN
09B2	9624	dw	2496	CAS TEST EOF
09B4	AB23	dw	23AB	CAS OUT OPEN

JUMP RESTORE

09B6	1524	dw	2415	CAS OUT CLOSE
09B8	2E24	dw	242E	CAS OUT ABANDON
09BA	5B24	dw	245B	CAS OUT CHAR
09BC	EA24	dw	24EA	CAS OUT DIRECT
09BE	2825	dw	2528	CAS CATALOG
09C0	3F28	dw	283F	CAS WRITE
09C2	3628	dw	2836	CAS READ
09C4	5128	dw	2851	CAS CHECK
09C6	681E	dw	1E68	SOUND RESET
09C8	9F1F	dw	1F9F	SOUND QUEUE
09CA	6C20	dw	206C	SOUND CHECK
09CC	8920	dw	2089	SOUND ARM EVENT
09CE	4A20	dw	204A	SOUND RELEASE
09D0	CB1E	dw	1ECB	SOUND HOLD
09D2	E61E	dw	1EE6	SOUND CONTINUE
09D4	3823	dw	2338	SOUND AMPL ENVELOPE
09D6	3D23	dw	233D	SOUND TONE ENVELOPE
09D8	4923	dw	2349	SOUND A ADDRESS
09DA	4E23	dw	234E	SOUND T ADDRESS
09DC	5C00	dw	005C	KL CHOKE OFF
09DE	2903	dw	0329	KL ROM WALK
09E0	3203	dw	0332	KL INIT BACK
09E2	A102	dw	02A1	KL LOG EXT
09E4	B202	dw	02B2	KL FIND COMMAND
09E6	6301	dw	0163	KL NEW FRAME FLY
09E8	6A01	dw	016A	KL ADD FRAME FLY
09EA	7001	dw	0170	KL DEL FRAME FLY
09EC	7601	dw	0176	KL NEW FAST TICKER
09EE	7D01	dw	017D	KL ADD FAST TICKER
09F0	8301	dw	0183	Delete Fast Ticker
09F2	B301	dw	01B3	KL ADD TICKER
09F4	C501	dw	01C5	Delete Ticker
09F6	D201	dw	01D2	KL INIT EVENT
09F8	E201	dw	01E2	KL EVENT
09FA	2802	dw	0228	KL SYNC RESET
09FC	8502	dw	0285	KL DEL SYNCHRONOUS
09FE	5602	dw	0256	KL NEXT SYNC
0A00	1A02	dw	021A	KL DO SYNC
0A02	7702	dw	0277	KL DONE SYNC
0A04	9502	dw	0295	KL EVENT DISABLE

JUMP RESTORE

0A06	9B02	dw	029B	KL EVENT ENABLE
0A08	8E02	dw	028E	KL DISARM EVENT
0A0A	9900	dw	0099	KL TIME PLEASE
0A0C	A300	dw	00A3	KL TIME SET
0A0E	DC05	dw	05DC	MC BOOT PROGRAM
0A10	0B06	dw	060B	MC START PROGRAM
0A12	BA07	dw	07BA	MC WAIT FLYBACK
0A14	7607	dw	0776	MC SET MODE
0A16	C607	dw	07C6	MC SCREEN OFFSET
0A18	8607	dw	0786	MC CLEAR INKS
0A1A	9907	dw	0799	MC SET INKS
0A1C	E607	dw	07E6	MC RESET PRINTER
0A1E	F207	dw	07F2	MC PRINT CHAR
0A20	1B08	dw	081B	MC BUSY PRINTER
0A22	0708	dw	0807	MC SEND PRINTER
0A24	2608	dw	0826	MC SOUND REGISTER
0A26	8808	dw	0888	JUMP RESTORE

***** Basic Jump Adr.

0A28	982A	dw	2A98	EDIT
0A2A	182E	dw	2E18	FLO Var. (de) => (h1)
0A2C	292E	dw	2E29	FLO Int => Flo
0A2E	552E	dw	2E55	FLO 4-octets => Flo
0A30	662E	dw	2E66	FLO Flo => Int
0A32	8E2E	dw	2E8E	FLO Flo => Int
0A34	A12E	dw	2EA1	FLO Fix
0A36	AC2E	dw	2EAC	FLO Int
0A38	B62E	dw	2EB6	
0A3A	1D2F	dw	2F1D	FLO nombre * 10^a
0A3C	3F33	dw	333F	FLO Add
0A3E	3733	dw	3337	FLO Sub
0A40	3B33	dw	333B	FLO Sub
0A42	1534	dw	3415	FLO Mu1
0A44	9E34	dw	349E	FLO Div
0A46	7835	dw	3578	FLO nombre * 2^a
0A48	9A35	dw	359A	FLO Cmp
0A4A	F835	dw	35F8	FLO +/-
0A4C	E835	dw	35E8	FLO Sgn
0A4E	AE31	dw	31AE	FLO Deg/Rad
0A50	A331	dw	31A3	FLO Pi

JUMP RESTORE

```

0A52 0A31      dw 310A      FLO Racine
0A54 0D31      dw 310D      FLO Puissance
0A56 1430      dw 3014      FLO Log
0A58 0F30      dw 300F      FLO Log10
0A5A 9030      dw 3090      FLO Exp
0A5C BC31      dw 31BC      FLO Sin
0A5E B231      dw 31B2      FLO Cos
0A60 3132      dw 3231      FLO Tan
0A62 4132      dw 3241      FLO Atn
0A64 5E2E      dw 2E5E      FLO 4-Octets * 256 => Flo
0A66 942F      dw 2F94      FLO RND Init
0A68 A12F      dw 2FA1      FLO SET RANDOM SEED
0A6A B72F      dw 2FB7      FLO RND
0A6C E62F      dw 2FE6      FLO GET LAST RND
0A6E 0837      dw 3708
0A70 0E37      dw 370E
0A72 1537      dw 3715      INT mettre Sgn dans b
0A74 2837      dw 3728      INT Add
0A76 3137      dw 3731      INT Sub
0A78 3037      dw 3730      INT Sub
0A7A 3937      dw 3739      INT Mul
0A7C 7A37      dw 377A      INT Div
0A7E 8137      dw 3781      INT Mod
0A80 5037      dw 3750      INT Mul unsigned
0A82 8C37      dw 378C      h1/de => h1, Rest => de
0A84 E937      dw 37E9      INT Cmp
0A86 D437      dw 37D4      INT +/-
0A88 E037      dw 37E0      INT Sgn

```

***** Move (h1+3)=>((h1+1)),cnt=(h1)0

```

0A8A 4E        ld c,(h1)
0A8B 0600      ld b,00
0A8D 23        inc h1
0A8E 5E        ld e,(h1)
0A8F 23        inc h1
0A90 56        ld d,(h1)
0A91 23        inc h1
0A92 EDB0     ldir
0A94 C9        ret

```

JUMP RESTORE

```

0A95 C7        rst 0
0A96 C7        rst 0
0A97 C7        rst 0
0A98 C7        rst 0
0A99 C7        rst 0
0A9A C7        rst 0
0A9B C7        rst 0
0A9C C7        rst 0
0A9D C7        rst 0
0A9E C7        rst 0
0A9F C7        rst 0

```

2.5.4 SCREEN PACK (SCR)

Le SCREEN PACK est subordonné au TEXT PACK et au GRAPHICS PACK. Il se charge de la réalisation pratique des tâches ordonnées par ces deux packs. Il est en effet responsable du traitement direct de l'écran.

Voici les routines que nous voulons vous présenter:

SCR NEXT BYTE et SCR PREV BYTE fournissent dans hl l'adresse écran de la prochaine ou de la dernière position d'octet, lorsque vous placez dans hl, avant d'appeler la routine, l'ancienne adresse. C'est aussi pratique que cela semble superflu. En effet, du fait de l'organisation de l'écran, il n'est pas facile de déterminer la position d'octet. La distance dépend en outre du mode. Notez que si la prochaine ou la dernière position sort du cadre de l'écran, l'adresse fournie en retour n'a pas de sens. Elles se trouve en effet alors dans la zone des 48 derniers octets de la Ram vidéo, qui ne sont pas utilisés pour la représentation sur l'écran.

SCR NEXT LINE et SCR PREV LINE travaillent de façon similaire, si ce n'est que l'adresse écran est calculée une ligne entière avant ou après. Ici également, l'adresse n'a pas de signification lorsqu'on sort de la zone représentable.

SCR HW ROLL décale l'écran d'une ligne vers le bas lorsque b=0 et d'une ligne vers le haut lorsque b<>0. a doit recevoir la couleur que devra avoir la nouvelle ligne (vide) qui sera ajoutée.

SCR SW ROLL décale une zone de l'écran. a et b doivent être servis comme ci-dessus. h doit en outre recevoir le numéro de colonne du bord gauche de la zone à décaler, l la ligne supérieure, d la colonne droite et e la ligne inférieure de cette zone.

Notez que colonne et ligne 0 correspondent à l'angle supérieur gauche de l'écran. Faites vous-même très attention à ce que les paramètres transmis marquent bien une zone comprise dans la Ram vidéo.

***** SCR INITIALISE

```
OAA0 114D10      ld  de,104D      Couleurs par défaut
OAA3 CD8607      call 0786        MC CLEAR INKS
OAA6 3ECO        ld  a,C0
OAA8 32CBB1      ld  (B1CB),a     (High Byte début écran)
OAAB CDB10A      call 0AB1        SCR RESET
OAAE C3F20A      jp   0AF2
```

***** SCR RESET

```
OAB1 AF          xor  a
OAB2 CD490C      call 0C49        SCR ACCESS
OAB5 21BEOA      ld  hl,0ABE      Restore SCR Indirections
OAB8 CDBA0A      call 0A8A        Move (hl+3)=>((hl+1)),cnt=(hl)
OABB C3D20C      jp   0CD2        Reset couleurs

OABE 09          db   09          9 octets
OABF E5BD        dw   BDE5        Adresse objet
OAC1 C3820C      jp   0C82        SCR READ

OAC4 C3680C      jp   0C68        SCR WRITE

OAC7 C3F70A      jp   0AF7        SCR CLEAR
```

***** SCR SET MODE

```
OACA E603        and  03
OACC FE03        cp   03
OACE D0          ret  nc
OACF F5          push af
OAD0 CD4F0D      call 0D4F
OAD3 F1          pop  af
OAD4 5F          ld  e,a
OAD5 CDB710      call 10B7
OAD8 F5          push af
OAD9 CDD615      call 15D6
OADC E5          push hl
OADD 7B          ld  a,e
OADE CD110B      call 0B11        charger cartes bits
OAE1 CDEBBD      call BDEB        SCR MODE CLEAR
OAE4 E1          pop  hl
OAE5 CDB615      call 15B6
```

SCREEN PACK

OAE8 F1 pop af
OAE9 C3D510 jp 10D5

***** SCR GET MODE

OAEC 3AC8B1 ld a,(B1C8) (curr. Screen Mode)
OAEF FE01 cp 01
OAF1 C9 ret

OAF2 3E01 ld a,01
OAF4 CD110B call OB11 Charger cartes bits

ç

***** SCR MODE CLEAR

OAF7 CD4F0D call OD4F
OAF8 210000 ld hl,0000
OAFD CD3C0B call OB3C SCR SET OFFSET
OB00 2ACAB1 ld hl,(B1CA) (Adr. Screen Start)
OB03 2E00 ld l,00
OB05 54 ld d,h hl=adresse de base
OB06 1E01 ld e,01 de=adresse de base +1
OB08 01FF3F ld bc,3FFF 16k
OB0B 75 ld (hl),l
OB0C ED80 ldir vider l'écran
OB0E C3C0D jp OD3C

***** Charger cartes bits

OB11 213A0B ld hl,OB3A Cartes bits Mode 0
OB14 FE01 cp 01
OB16 3808 jr c,OB20
OB18 21360B ld hl,OB36 Cartes bits Mode 1
OB1B 2803 jr z,OB20
OB1D 212E0B ld hl,OB2E Cartes bits Mode 2
OB20 11CFB1 ld de,B1CF Cartes bits suivant Mode
OB23 010800 ld bc,0008
OB26 ED80 ldir
OB28 32C8B1 ld (B1C8),a (curr. Screen Mode)
OB2B C37607 jp 0776 MC SET MODE

***** Cartes bits Mode 2

OB2E 80 40 20 10 08 04 02 01

SCREEN PACK

***** Cartes bits Mode 1

OB36 88 44 22 11

***** Cartes bits Mode 0

OB3A AA 55

***** SCR SET OFFSET

OB3C 7C ld a,h
OB3D E607 and 07
OB3F 67 ld h,a
OB40 22C9B1 ld (B1C9),hl
OB43 1805 jr 0B4A

***** SCR SET BASE

OB45 E6C0 and C0
OB47 32CBB1 ld (B1CB),a (High Byte Screen Start)
OB4A CD500B call OB50 SCR GET LOCATION
OB4D C3C607 jp 07C6 MC SCREEN OFFSET

***** SCR GET LOCATION

OB50 2AC9B1 ld hl,(B1C9)
OB53 3ACBB1 ld a,(B1CB) (High Byte Screen Start)
OB56 C9 ret

ç

***** SCR CHAR LIMITS

OB57 CDECOA call OAEC SCR GET MODE
OB5A 011813 ld bc,1318
OB5D D8 ret c
OB5E 0627 ld b,27
OB60 C8 ret z
OB61 064F ld b,4F
OB63 C9 ret

***** SCR CHAR POSITION

OB64 D5 push de
OB65 CDECOA call OAEC SCR GET MODE
OB68 0604 ld b,04
OB6A 3805 jr c,OB71
OB6C 0602 ld b,02

SCREEN PACK

```

OB6E 2801      Jr   z,OB71
OB70 05        dec  b
OB71 C5        push bc
OB72 5C        ld   e,h
OB73 1600      ld   d,00
OB75 62        ld   h,d
OB76 D5        push de
OB77 54        ld   d,h
OB78 5D        ld   e,l
OB79 29        add  hl,hl
OB7A 29        add  hl,hl
OB7B 19        add  hl,de
OB7C 29        add  hl,hl
OB7D 29        add  hl,hl
OB7E 29        add  hl,hl
OB7F 29        add  hl,hl
OB80 D1        pop  de
OB81 19        add  hl,de
OB82 10FD      djnz OB81
OB84 ED5BC9B1 ld   de,(B1C9)
OB88 19        add  hl,de
OB89 7C        ld   a,h
OB8A E607      and  07
OB8C 67        ld   h,a
OB8D 3ACBB1    ld   a,(B1CB)    (High Byte Screen Start)
OB90 84        add  a,h
OB91 67        ld   h,a
OB92 C1        pop  bc
OB93 D1        pop  de
OB94 C9        ret

OB95 7B        ld   a,e
OB96 95        sub  l
OB97 3C        inc  a
OB98 87        add  a,a
OB99 87        add  a,a
OB9A 87        add  a,a
OB9B 5F        ld   e,a
OB9C 7A        ld   a,d
OB9D 94        sub  h
    
```

SCREEN PACK

```

OB9E 3C        inc  a
OB9F 57        ld   d,a
OBA0 CD640B    call OB64    SCR CHAR POSITION
OBA3 AF        xor  a
OBA4 82        add  a,d
OBA5 10FD      djnz OBA4
OBA7 57        ld   d,a
OBA8 C9        ret
    
```

***** SCR DOT POSITION

```

OBA9 D5        push de
OBAA EB        ex   de,hl
OBAB 21C700    ld   hl,00C7
OBAAE B7       or   a
OBAF ED52      sbc  hl,de
OBB1 7D        ld   a,l
OBB2 E607      and  07
OBB4 87        add  a,a
OBB5 87        add  a,a
OBB6 87        add  a,a
OBB7 4F        ld   c,a
OBB8 7D        ld   a,l
OBB9 E6F8      and  F8
OBBA 6F        ld   l,a
OBBC 54        ld   d,h
OBBD 5D        ld   e,l
OBBE 29        add  hl,hl
OBBF 29        add  hl,hl
OBC0 19        add  hl,de
OBC1 29        add  hl,hl
OBC2 D1        pop  de
OBC3 CDECOA    call OAEC    SCR GET MODE
OBC6 0601      ld   b,01
OBC8 3806      Jr   c,OBDO
OBCA 0603      ld   b,03
OBCC 2802      Jr   z,OBDO
OBCE 0607      ld   b,07
OBDO 78        ld   a,b
OBD1 A3        and  e
OBD2 F5        push af
    
```

SCREEN PACK

```

OBD3 78      ld  a,b
OBD4 0F      rrca
OBD5 CB3A    srl  d
OBD7 CB1B    rr  e
OBD9 0F      rrca
OBDA 38F9    jr   c,OBD5
OBDC 19      add hl,de
OBDD ED5BC9B1 ld de,(B1C9)
OBE1 19      add hl,de
OBE2 7C      ld  a,h
OBE3 E607    and  07
OBE5 67      ld  h,a
OBE6 3ACBB1  ld  a,(B1CB)   (High Byte Screen Start)
OBE9 84      add  a,h
OBEA 81      add  a,c
OBEB 67      ld  h,a
OBEC F1      pop  af
OBED E5      push hl
OBEE 1600    ld  d,00
OBF0 5F      ld  e,a
OBF1 21CFB1  ld  hl,B1CF   Cartes bits suivant Mode
OBF4 19      add  hl,de
OBF5 4E      ld  c,(hl)
OBF6 EB      ex  de,hl
OBF7 E1      pop  hl
OBF8 C9      ret

```

***** SCR NEXT BYTE

```

OBF9 2C      inc  l
OBFA C0      ret  nz
OBFB 24      inc  h
OBFC 7C      ld  a,h
OBFD E607    and  07
OBFF C0      ret  nz
OC00 7C      ld  a,h
OC01 D608    sub  08
OC03 67      ld  h,a
OC04 C9      ret

```

***** SCR PREV BYTE

SCREEN PACK

```

OC05 7D      ld  a,l
OC06 2D      dec  l
OC07 B7      or   a
OC08 C0      ret  nz
OC09 7C      ld  a,h
OC0A 25      dec  h
OC0B E607    and  07
OC0D C0      ret  nz
OC0E 7C      ld  a,h
OC0F C608    add  a,08
OC11 67      ld  h,a
OC12 C9      ret

```

***** SCR NEXT LINE

```

OC13 7C      ld  a,h
OC14 C608    add  a,08
OC16 67      ld  h,a
OC17 E638    and  38
OC19 C0      ret  nz
OC1A 7C      ld  a,h
OC1B D640    sub  40
OC1D 67      ld  h,a
OC1E 7D      ld  a,l
OC1F C650    add  a,50
OC21 6F      ld  l,a
OC22 D0      ret  nc
OC23 24      inc  h
OC24 7C      ld  a,h
OC25 E607    and  07
OC27 C0      ret  nz
OC28 7C      ld  a,h
OC29 D608    sub  08
OC2B 67      ld  h,a
OC2C C9      ret

```

***** SCR PREV LINE

```

OC2D 7C      ld  a,h
OC2E D608    sub  08
OC30 67      ld  h,a
OC31 E638    and  38

```

SCREEN PACK

```

0C33 FE38      cp   38
0C35 C0       ret  nz
0C36 7C       ld   a,h
0C37 C640     add  a,40
0C39 67       ld   h,a
0C3A 7D       ld   a,1
0C3B D650     sub  50
0C3D 6F       ld   1,a
0C3E D0       ret  nc
0C3F 7C       ld   a,h
0C40 25       dec  h
0C41 E607     and  07
0C43 C0       ret  nz
0C44 7C       ld   a,h
0C45 C608     add  a,08
0C47 67       ld   h,a
0C48 C9       ret

```

***** SCR ACCESS

```

0C49 E603     and  03
0C4B 216B0C   ld   h1,0C6B   SCR PIXELS (FORCE Mode)
0C4E 280F     jr   z,0C5F
0C50 FE02     cp   02
0C52 21720C   ld   h1,0C72   XOR Mode
0C55 3808     jr   c,0C5F
0C57 21770C   ld   h1,0C77   AND Mode
0C5A 2803     jr   z,0C5F
0C5C 217D0C   ld   h1,0C7D   OR Mode
0C5F 3EC3     ld   a,C3      Jp
0C61 32CCB1   ld   (B1CC),a  (SCR Write Indirection)
0C64 22CDB1   ld   (B1CD),h1
0C67 C9       ret

```

***** SCR WRITE

```

0C68 C3CCB1   jp   B1CC      SCR Write Indirection

```

***** SCR PIXELS (FORCE Mode)

```

0C6B 7E       ld   a,(h1)
0C6C A8       xor  b
0C6D B1       or   c

```

SCREEN PACK

```

0C6E A9       xor  c
0C6F A8       xor  b
0C70 77       ld   (h1),a
0C71 C9       ret

```

***** XOR Mode

```

0C72 78       ld   a,b
0C73 A1       and  c
0C74 AE       xor  (h1)
0C75 77       ld   (h1),a
0C76 C9       ret

```

***** AND Mode

```

0C77 79       ld   a,c
0C78 2F       cpl
0C79 B0       or   b
0C7A A6       and  (h1)
0C7B 77       ld   (h1),a
0C7C C9       ret

```

***** OR Mode

```

0C7D 78       ld   a,b
0C7E A1       and  c
0C7F B6       or   (h1)
0C80 77       ld   (h1),a
0C81 C9       ret

```

***** SCR READ

```

0C82 7E       ld   a,(h1)
0C83 C3AC0C   jp   0CAC

```

***** SCR INK ENCODE

```

0C86 C5       push bc
0C87 D5       push de
0C88 CDC20C   call 0CC2
0C8B 5F       ld   e,a
0C8C 0608     ld   b,08
0C8E 3ACFB1   ld   a,(B1CF)  (Cartes bits suivant Mode)
0C91 4F       ld   c,a
0C92 CBOB     rrc  e

```

SCREEN PACK

```

OC94 17      rla
OC95 CB09    rrc  c
OC97 3802    jr   c,OC9B
OC99 CB03    rlc  e
OC9B 10F5    djnz OC92
OC9D D1      pop  de
OC9E C1      pop  bc
OC9F C9      ret
    
```

***** SCR INK DECODE

```

OCA0 C5      push bc
OCA1 47      ld   b,a
OCA2 3ACFB1  ld   a,(B1CF)  (Cartes bits suivant Mode)
OCA5 4F      ld   c,a
OCA6 78      ld   a,b
OCA7 CDACOC  call OCAC
OCA8 C1      pop  bc
OCA9 C9      ret
    
```

```

OCAC D5      push de
OCAD 110800  ld   de,0008
OCB0 0F      rrca
OCB1 CB12    rl   d
OCB3 CB09    rrc  c
OCB5 3802    jr   c,OCB9
OCB7 CB1A    rr   d
OCB9 1D      dec  e
OCBA 20F4    jr   nz,OCB0
OCBC 7A      ld   a,d
OCBD CDC20C  call OCC2
OCC0 D1      pop  de
OCC1 C9      ret
    
```

```

OCC2 57      ld   d,a
OCC3 CDECOA  call OAEC  SCR GET MODE
OCC6 7A      ld   a,d
OCC7 D0      ret  nc
OCC8 0F      rrca
OCC9 0F      rrca
OCCA CE00    adc  a,00
    
```

SCREEN PACK

```

OCCC 0F      rrca
OCCD 9F      sbc  a,a
OCCE E606    and  06
OCD0 AA      xor  d
OCD1 C9      ret
    
```

***** Reset couleurs

```

OCD2 214D10  ld   hl,104D  Couleurs par défaut
OCD5 11D9B1  ld   de,B1D9  mémoire couleur 2èmes couleurs
OCD8 012200  ld   bc,0022
OCD9 EDB0    ldir
OCDD AF      xor  a
OCDE 32FBB1  ld   (B1FB),a  (Flag jeu de couleurs act.)
OCE1 210A0A  ld   hl,0A0A  (0A0A)=9900
    
```

***** SCR SET FLASHING

```

OCE4 22D7B1  ld   (B1D7),hl  (Flash Periods)
OCE7 C9      ret
    
```

***** SCR GET FLASHING

```

OCE8 2AD7B1  ld   hl,(B1D7)  (Flash Periods)
OCEB C9      ret
    
```

***** SCR SET INK

```

OCEC E60F    and  0F
OCEE 3C      inc  a
OCEF 1801    jr   OCF2      Set Colour
    
```

***** SCR SET BORDER

```

OCF1 AF      xor  a
    
```

***** Set Colour

```

OCF2 5F      ld   e,a
OCF3 78      ld   a,b
OCF4 CDOA0D  call ODOA      Aller chercher entrée matrice
                                     couleurs
OCF7 46      ld   b,(hl)
OCF8 79      ld   a,c
OCF9 CDOA0D  call ODOA      Aller chercher entrée matrice
                                     couleurs
    
```

SCREEN PACK

```

OCFC 4E      ld  c,(hl)
OCFD 7B      ld  a,e
OCFE CD2F0D  call OD2F      aller chercher adr. Ink
ODO1 71      ld  (hl),c
ODO2 EB      ex  de,hl
ODO3 70      ld  (hl),b
ODO4 3EFF    ld  a,FF
ODO6 32FCB1  ld  (B1FC),a
ODO9 C9      ret

```

***** Aller chercher entrée matrice couleurs

```

ODOA E61F    and  1F
ODOC C693    add  a,93
ODOE 6F      ld  l,a
ODOF CE0D    adc  a,0D
OD11 95      sub  l
OD12 67      ld  h,a
OD13 C9      ret

```

***** SCR GET INK

```

OD14 E60F    and  0F
OD16 3C      inc  a
OD17 1801    jr   OD1A      Get Colour

```

***** SCR GET BORDER

```

OD19 AF      xor  a

```

***** Get Colour

```

OD1A CD2F0D  call OD2F      aller chercher adr. Ink
OD1D 1A      ld  a,(de)
OD1E 5E      ld  e,(hl)
OD1F CD240D  call OD24
OD22 41      ld  b,c
OD23 7B      ld  a,e
OD24 0E00    ld  c,00
OD26 21930D  ld  hl,0D93    Matrice couleur
OD29 BE      cp  (hl)
OD2A C8      ret  z
OD2B 23      inc hl
OD2C 0C      inc  c

```

SCREEN PACK

```

OD2D 18FA    jr   OD29
ç
***** aller chercher adr. Ink
OD2F 5F      ld  e,a
OD30 1600    ld  d,00
OD32 21EAB1  ld  hl,B1EA    mémoire couleur 1ères couleurs
OD35 19      add  hl,de
OD36 EB      ex  de,hl
OD37 21EFFF  ld  hl,FFEF
OD3A 19      add  hl,de
OD3B C9      ret

```

```

OD3C 21FEB1  ld  hl,B1FE    Event Block: Set Inks
OD3F E5      push hl
OD40 CD7001  call 0170      KL DEL FRAME FLY
OD43 CD6D0D  call OD6D      Flash Inks
OD46 115B0D  ld  de,0D5B    Set Inks on Frame Fly
OD49 0681    ld  b,81
OD4B E1      pop  hl
OD4C C36301  jp   0163      KL NEW FRAME FLY

```

```

OD4F 21FEB1  ld  hl,B1FE    Event Block: Set Inks
OD52 CD7001  call 0170      KL DEL FRAME FLY
OD55 CD810D  call OD81      aller chercher params de jeu
de couleurs actuel
OD58 C38607  jp   0786      MC CLEAR INKS

```

***** Set Inks on Frame Fly

```

OD5B 21FDB1  ld  hl,B1FD    curr. Flash Period
OD5E 35      dec  (hl)
OD5F 280C    jr   z,0D6D    Flash Inks
OD61 2B      dec  hl
OD62 7E      ld  a,(hl)
OD63 B7      or   a
OD64 C8      ret  z
OD65 CD810D  call OD81      aller chercher params de jeu
de couleurs actuel
OD68 CD9907  call 0799      MC SET INKS
OD6B 180F    jr   OD7C

```

SCREEN PACK

```
***** Flash Inks
OD6D CD810D      call OD81      aller chercher params de jeu
                                     de couleurs actuel
OD70 32FDB1      ld (B1FD),a    (curr. Flash Period)
OD73 CD9907      call 0799      MC SET INKS
OD76 21FBB1      ld hl,B1FB     Flag jeu de couleurs act.
OD79 7E          ld a,(hl)
OD7A 2F          cpl
OD7B 77          ld (hl),a
OD7C AF          xor a
OD7D 32FCB1      ld (B1FC),a
OD80 C9          ret

***** aller chercher params de jeu de couleurs actuel
OD81 11EAB1      ld de,B1EA     mémoire couleurs 1ères couleurs
OD84 3AFBB1      ld a,(B1FB)    (Flag jeu de couleurs act.)
OD87 B7          or a
OD88 3AD8B1      ld a,(B1D8)    (Flash Period 1.Colour)
OD8B C8          ret z
OD8C 11D9B1      ld de,B1D9     Mémoire couleurs 2èmes couleurs
OD8F 3AD7B1      ld a,(B1D7)    (Flash Periods)
OD92 C9          ret
```

```
***** Matrice de couleurs
OD93 14 04 15 1C 18 1D 0C 05
OD9B 0D 16 06 17 1E 00 1F 0E
ODA3 07 0F 12 02 13 1A 19 1B
ODAB 0A 03 0B 01 08 09 10 11
```

***** SCR FILL BOX

```
ODB3 4F          ld c,a
ODB4 CD950B      call OB95
```

***** SCR FLOOD BOX

```
ODB7 E5          push hl
ODB8 7           ld a,d
A           ld a,d
ODB9 CDE80E      call OEE8
ODBC 3009        jr nc,ODC7
ODBE 42          ld b,d
```

SCREEN PACK

```
ODBF 71          ld (hl),c
ODCO CDF90B      call OBF9      SCR NEXT BYTE
ODC3 10FA        djnz ODBF
ODC5 1810        jr ODD7
ODC7 C5          push bc
ODC8 D5          push de
ODC9 71          ld (hl),c
ODCA 15          dec d
ODCB 2808        jr z,ODD5
ODCD 4A          ld c,d
ODCE 0600        ld b,00
ODD0 54          ld d,h
ODD1 5D          ld e,l
ODD2 13          inc de
ODD3 EDB0        ldir
ODD5 D1          pop de
ODD6 C1          pop bc
ODD7 E1          pop hl
ODD8 CD130C      call OC13     SCR NEXT LINE
ODDB 1D          dec e
ODDC 20D9        jr nz,ODB7   SCR FLOOD BOX
ODDE C9          ret
```

***** SCR CHAR INVERT

```
ODDF 78          ld a,b
ODE0 A9          xor c
ODE1 4F          ld c,a
ODE2 CD640B      call OB64     SCR CHAR POSITION
ODE5 1608        ld d,08
ODE7 E5          push hl
ODE8 C5          push bc
ODE9 7E          ld a,(hl)
ODEA A9          xor c
ODEB 77          ld (hl),a
ODEC CDF90B      call OBF9     SCR NEXT BYTE
ODEF 10F8        djnz ODE9
ODF1 C1          pop bc
```

***** Adresser mémoire couleurs

```
ODF2 E1          pop hl
```

SCREEN PACK

```

ODF3 CD130C      call 0C13      SCR NEXT LINE
ODF6 15          dec    d
ODF7 20EE        jr     nz,ODE7
ODF9 C9          ret
    
```

***** SCR HW ROLL

```

ODFA 4F          ld     c,a
ODFB C5          push  bc
ODFC 11D0FF      ld     de,FFD0
ODFF 0630        ld     b,30
OE01 CD240E      call  OE24
OE04 C1          pop   b_c
OE05 CDBA07      call  07BA      MC WAIT FLYBACK
OE08 78          ld     a,b
OE09 B7          or     a
OE0A 200D        jr     nz,OE19
OE0C 11B0FF      ld     de,FFB0
OE0F CD370E      call  OE37
OE12 110000      ld     de,0000
OE15 0620        ld     b,20
OE17 180B        jr     OE24
OE19 115000      ld     de,0050
OE1C CD370E      call  OE37
OE1F 11B0FF      ld     de,FFB0
OE22 0620        ld     b,20
OE24 2AC9B1      ld     hl,(B1C9)
OE27 19          add   hl,de
OE28 7C          ld     a,h
OE29 E607        and   07
OE2B 67          ld     h,a
OE2C 3ACBB1      ld     a,(B1CB)  (High Byte Screen Start)
OE2F 84          add   a,h
OE30 67          ld     h,a
OE31 50          ld     d,b
OE32 1E08        ld     e,08
OE34 C3B70D      jp    ODB7      SCR FLOOD BOX

OE37 2AC9B1      ld     hl,(B1C9)
OE3A 19          add   hl,de
OE3B C33C0B      jp    OB3C      SCR SET OFFSET
    
```

SCREEN PACK

***** SCR SW ROLL

```

OE3E F5          push  af
OE3F 78          ld     a,b
OE40 B7          or     a
OE41 2830        jr     z,OE73
OE43 E5          push  hl
OE44 CD950B      call  OB95
OE47 E3          ex   (sp),hl
OE48 2C          inc   l
OE49 CD640B      call  OB64      SCR CHAR POSITION
OE4C 4A          ld     c,d
OE4D 7B          ld     a,e
OE4E D608        sub   08
OE50 47          ld     b,a
OE51 2817        jr     z,OE6A
OE53 D1          pop   de
OE54 CDBA07      call  07BA      MC WAIT FLYBACK
OE57 C5          push  bc
OE58 E5          push  hl
OE59 D5          push  de
OE5A CDA40E      call  OEA4
OE5D E1          pop   hl
OE5E CD130C      call  0C13      SCR NEXT LINE
OE61 EB          ex   de,hl
OE62 E1          pop   hl
OE63 CD130C      call  0C13      SCR NEXT LINE
OE66 C1          pop   bc
OE67 10EE        djnz  OE57
OE69 D5          push  de
OE6A E1          pop   hl
OE6B 51          ld     d,c
OE6C 1E08        ld     e,08
OE6E F1          pop   af
OE6F 4F          ld     c,a
OE70 C3B70D      jp    ODB7      SCR FLOOD BOX

OE73 E5          push  hl
OE74 D5          push  de
OE75 CD950B      call  OB95
OE78 4A          ld     c,d
    
```

SCREEN PACK

OE79	7B	ld	a,e	
OE7A	D608	sub	08	
OE7C	47	ld	b,a	
OE7D	D1	pop	de	
OE7E	E3	ex	(sp),hl	
OE7F	28E9	jr	z,OE6A	
OE81	C5	push	bc	
OE82	6B	ld	l,e	
OE83	54	ld	d,h	
OE84	1C	inc	e	
OE85	CD640B	call	0B64	SCR CHAR POSITION
OE88	EB	ex	de,hl	
OE89	CD640B	call	0B64	SCR CHAR POSITION
OE8C	C1	pop	bc	
OE8D	CDBA07	call	07BA	MC WAIT FLYBACK
OE90	CD2DOC	call	0C2D	SCR PREV LINE
OE93	E5	push	hl	
OE94	EB	ex	de,hl	
OE95	CD2DOC	call	0C2D	SCR PREV LINE
OE98	E5	push	hl	
OE99	C5	push	bc	
OE9A	CDA40E	call	0EA4	
OE9D	C1	pop	bc	
OE9E	D1	pop	de	
OE9F	E1	pop	hl	
OEAO	10EE	djnz	OE90	
OEAA	18C6	jr	OE6A	
OEAA	0600	ld	b,00	
OEAA	CDE60E	call	0EE6	
OEAA	3816	jr	c,0EC1	
OEAB	CDE60E	call	0EE6	
OEAE	3025	jr	nc,0ED5	
OEBO	C5	push	bc	
OEBO	AF	xor	a	
OEBO	95	sub	l	
OEBO	4F	ld	c,a	
OEBO	EDBO	ldir		
OEBO	C1	pop	bc	
OEBO	2F	cpl		
OEBO	3C	inc	a	

SCREEN PACK

OEBO	81	add	a,c	
OEBA	4F	ld	c,a	
OEBO	7C	ld	a,h	
OEBO	D608	sub	08	
OEBO	67	ld	h,a	
OEBO	1814	jr	0ED5	
OEBO	CDE60E	call	0EE6	
OEBO	3812	jr	c,0ED8	
OEBO	C5	push	bc	
OEBO	AF	xor	a	
OEBO	93	sub	e	
OEBO	4F	ld	c,a	
OEBO	EDBO	ldir		
OEBO	C1	pop	bc	
OEBO	2F	cpl		
OEBO	3C	inc	a	
OEBO	81	add	a,c	
OEBO	4F	ld	c,a	
OEBO	7A	ld	a,d	
OEBO	D608	sub	08	
OEBO	57	ld	d,a	
OEBO	EDBO	ldir		
OEBO	C9	ret		
OEBO	41	ld	b,c	
OEBO	7E	ld	a,(hl)	
OEBO	12	ld	(de),a	
OEBO	CDF90B	call	0BF9	SCR NEXT BYTE
OEBO	EB	ex	de,hl	
OEBO	CDF90B	call	0BF9	SCR NEXT BYTE
OEBO	EB	ex	de,hl	
OEBO	10F4	djnz	0ED9	
OEBO	C9	ret		
OEBO	79	ld	a,c	
OEBO	EB	ex	de,hl	
OEBO	3D	dec	a	
OEBO	85	add	a,l	
OEBO	D0	ret	nc	
OEBO	7C	ld	a,h	

SCREEN PACK

```

OEEC E607      and  07
OEEO EE07      xor   07
OEF0 C0        ret  nz
OEF1 37        scf
OEF2 C9        ret

```

***** SCR UNPACK

```

OEF3 CDECOA    call  OAEC      SCR GET MODE
OEF6 0608      ld    b,08
OEF8 3831      jr    c,0F2B
OEFA 2806      jr    z,0F02
OEFc 010800    ld    bc,0008
OEFf EDB0      ld    rdir
OF01 C9        ret

OF02 4E        ld    c,(h1)
OF03 23        inc  hl
OF04 E5        push hl
OF05 C5        push bc
OF06 0604      ld    b,04
OF08 21CFB1    ld    hl,B1CF      Cartes bits suivant Mode
OF0B AF        xor   a
OF0C CB01      rlc  c
OF0E 3001      jr    nc,0F11
OF10 B6        or   (hl)
OF11 23        inc  hl
OF12 10F8      djnz 0FOC
OF14 12        ld    (de),a
OF15 13        inc  de
OF16 0604      ld    b,04
OF18 21CFB1    ld    hl,B1CF      Cartes bits suivant Mode
OF1B AF        xor   a
OF1C CB01      rlc  c

      3001      jr    nc,0F21
OF20 B6        or   (hl)
OF21 23        inc  hl
OF22 10F8      djnz 0F1C
OF24 12        ld    (de),a
OF25 13        inc  de
OF26 C1        pop  bc

```

SCREEN PACK

```

OF27 E1        pop  hl
OF28 10D8      djnz 0F02
OF2A C9        ret

OF2B 4E        ld    c,(h1)
OF2C 23        inc  hl
OF2D E5        push hl
OF2E C5        push bc
OF2F 0604      ld    b,04
OF31 AF        xor   a
OF32 21CFB1    ld    hl,B1CF      Cartes bits suivant Mode
OF35 CB01      rlc  c
OF37 3001      jr    nc,0F3A
OF39 7E        ld    a,(hl)
OF3A 23        inc  hl
OF3B CB01      rlc  c
OF3D 3001      jr    nc,0F40
OF3F B6        or   (hl)
OF40 12        ld    (de),a
OF41 13        inc  de
OF42 10ED      djnz 0F31
OF44 C1        pop  bc
OF45 E1        pop  hl
OF46 10E3      djnz 0F2B
OF48 C9        ret

```

***** SCR REPACK

```

OF49 4F        ld    c,a
OF4A CD640B    call  0B64      SCR CHAR POSITION
OF4D CDECOA    call  OAEC      SCR GET MODE
OF50 0608      ld    b,08
OF52 3845      jr    c,0F99
OF54 280B      jr    z,0F61
OF56 7E        ld    a,(hl)
OF57 A9        xor   c
OF58 2F        cpl
OF59 12        ld    (de),a
OF5A 13        inc  de
OF5B CD130C    call  0C13      SCR NEXT LINE
OF5E 10F6      djnz 0F56

```

SCREEN PACK

```

0F60 C9      ret
0F61 E5      push hl
0F62 D5      push de
0F63 E5      push hl
0F64 7E      ld a,(hl)
0F65 A9      xor c
0F66 21CFB1  ld hl,B1CF      Cartes bits suivant Mode
0F69 1604    ld d,04
0F6B F5      push af
0F6C A6      and (hl)
0F6D 2001    jr nz,OF70
0F6F 37      scf
0F70 CB13    rl e
0F72 23      inc hl
0F73 F1      pop af
0F74 15      dec d
0F75 20F4    jr nz,OF6B
0F77 E1      pop hl
0F78 CDF90B  call 0BF9      SCR NEXT BYTE
0F7B 7E      ld a,(hl)
0F7C A9      xor c
0F7D 21CFB1  ld hl,B1CF      Cartes bits suivant Mode
0F80 1604    ld d,04
0F82 F5      push af
0F83 A6      and (hl)
0F84 2001    jr nz,OF87
0F86 37      scf
0F87 CB13    rl e
0F89 23      inc hl
0F8A F1      pop af
0F8B 15      dec d
0F8C 20F4    jr nz,OF82
0F8E E1      pop hl
0F8F 73      ld (hl),e
0F90 EB      ex de,hl
0F91 13      inc de
0F92 E1      pop hl
0F93 CD130C  call 0C13      SCR NEXT LINE
0F96 10C9    djnz 0F61

```

SCREEN PACK

```

0F98 C9      ret
0F99 E5      push hl
0F9A D5      push de
0F9B 1604    ld d,04
0F9D 7E      ld a,(hl)
0F9E E5      push hl
0F9F A9      xor c
0FA0 F5      push af
0FA1 21CFB1  ld hl,B1CF      Cartes bits suivant Mode
0FA4 A6      and (hl)
0FA5 2001    jr nz,0FA8
0FA7 37      scf
0FA8 CB13    rl e
0FAA F1      pop af
0FAB 23      inc hl
0FAC A6      and (hl)
0FAD 2001    jr nz,0FB0
0FAF 37      scf
0FB0 CB13    rl e
0FB2 E1      pop hl
0FB3 CDF90B  call 0BF9      SCR NEXT BYTE
0FB6 15      dec d
0FB7 20E4    jr nz,0F9D
0FB9 E1      pop hl
0FBA 73      ld (hl),e
0FBB EB      ex de,hl
0FBC 13      inc de
0FBD E1      pop hl
0FBE CD130C  call 0C13      SCR NEXT LINE
0FC1 10D6    djnz 0F99
0FC3 C9      ret

***** SCR HORIZONTAL
0FC4 F5      push af
0FC5 E5      push hl
0FC6 7A      ld a,d
0FC7 2F      cpl
0FC8 67      ld h,a
0FC9 7B      ld a,e

```

SCREEN PACK

```

OFCA 2F      cpl
OFCB 6F      ld  l,a
OFCC 23      inc  hl
OFCD 09      add  hl,bc
OFCE 23      inc  hl
OFCE E3      ex   (sp),hl
OFD0 AF      xor  a
OFD1 93      sub  e
OFD2 F5      push af
OFD3 CDA90B  call OBA9      SCR DOT POSITION
OFD6 E5      push hl
OFD7 78      ld  a,b
OFD8 2F      cpl
OFD9 6F      ld  l,a
OFDA 26FF    ld  h,FF
OFDC 2207B2  ld  (B207),hl
OFDF E1      pop  hl
OFE0 F1      pop  af
OFE1 A0      and  b
OFE2 47      ld  b,a
OFE3 2845    jr  z,102A
OFE5 E3      ex   (sp),hl
OFE6 1803    jr  OFEB
OFE8 1A      ld  a,(de)
OFE9 B1      or   c
OFEA 4F      ld  c,a
OFEB 2B      dec  hl
OFEC 7C      ld  a,h
OFED B5      or   l
OFEE 2834    jr  z,1024
OFF0 13      inc  de
OFF1 10F5    djnz OFE8
OFF3 EB      ex   de,hl
OFF4 E1      pop  hl
OFF5 F1      pop  af
OFF6 47      ld  b,a
OFF7 CDE8BD  call BDE8      SCR WRITE
OFFA CDF90B  call OBF9      SCR NEXT BYTE
OFFD E5      push hl
OFFE 2A07B2  ld  hl,(B207)

```

SCREEN PACK

```

1001 19      add  hl,de
1002 300C    jr  nc,1010
1004 EB      ex   de,hl
1005 E1      pop  hl
1006 0EFF    ld  c,FF
1008 CDE8BD  call BDE8      SCR WRITE
100B CDF90B  call OBF9      SCR NEXT BYTE
100E 18ED    jr  OFFD
1010 7B      ld  a,e
1011 B7      or   a
1012 280E    jr  z,1022
1014 AF      xor  a
1015 21CFB1  ld  hl,B1CF    Cartes bits suivant Mode
1018 B6      or   (hl)
1019 23      inc  hl
101A 1D      dec  e
101B 20FB    jr  nz,1018
101D 4F      ld  c,a
101E E1      pop  hl
101F C3E8BD  jp  BDE8      SCR WRITE

1022 E1      pop  hl
1023 C9      ret

1024 E1      pop  hl
1025 F1      pop  af
1026 47      ld  b,a
1027 C3E8BD  jp  BDE8      SCR WRITE

102A D1      pop  de
102B F1      pop  af
102C 47      ld  b,a
102D 18CE    jr  OFFD

***** SCR VERTICAL
102F F5      push af
1030 E5      push hl
1031 7C      ld  a,h
1032 2F      cpl
1033 67      ld  h,a

```

SCREEN PACK

```

1034 7D      ld  a,l
1035 2F      cpl
1036 6F      ld  l,a
1037 23      inc hl
1038 09      add hl,bc
1039 23      inc hl
103A E3      ex  (sp),hl
103B CDA90B  call OBA9      SCR DOT POSITION
103E D1      pop de
103F F1      pop af
1040 47      ld  b,a
1041 CDE8BD  call BDE8      SCR WRITE
1044 CD2DOC  call OC2D      SCR PREV LINE
1047 1B      dec de
1048 7A      ld  a,d
1049 B3      or  e
104A 20F5    jr  nz,1041
104C C9      ret

```

***** Couleurs par défaut

```

104D 04 04 0A 13 0C 0B 14 15
1055 0D 06 1E 1F 07 12 19 04
105D 17 04 04 0A 13 0C 0B 14
1065 15 0D 06 1E 1F 07 12 19
106D 0A 07

```

```

106F C7      rst 0
1070 C7      rst 0
1071 C7      rst 0
1072 C7      rst 0
1073 C7      rst 0
1074 C7      rst 0
1075 C7      rst 0
1076 C7      rst 0
1077 C7      rst 0

```

2.5.5 TEXT SCREEN (TXT)

Ce pack est responsable de la gestion de textes, ce qui comprend également l'organisation des fenêtres.

Quelques remarques sont nécessaires en ce qui concerne la manipulation du curseur:

Les coordonnées réclamées ou fournies par les routines du curseur doivent être comprises comme des indications logiques, c'est-à-dire qu'elles se rapportent à la fenêtre actuelle. Les coordonnées 1,1 correspondent à l'angle supérieur gauche de la fenêtre. Si vous voulez par exemple positionner, avec TXT SET CURSOR, le curseur en dehors de la fenêtre, il sera automatiquement fixé sur la prochaine position possible à l'intérieur de la fenêtre, si le curseur est activé ou si un caractère doit être représenté ensuite.

La position actuelle (que vous pouvez lire avec TXT GET CURSOR) est ainsi également modifiée.

Si le curseur est désactivé, la nouvelle position souhaitée, jusqu'à ce qu'un caractère soit représenté ou jusqu'à ce que le curseur soit activé.

Deux routines permettent d'activer ou de désactiver le curseur. TXT CUR ON/OFF est une routine subordonnée à la routine TXT CUR ENABLE/DISABLE. Cela signifie que le curseur, après ENABLE, ne peut apparaître que s'il a été également autorisé avec ON.

Voici une routine que nous avons pas évoquée au chapitre 2.3:

TXT OUTPUT amène le caractère qui se trouve dans a sur le fenêtre actuelle de l'écran ou exécute ce caractère, s'il s'agit d'un caractère de commande.

Notez que cette routine utilise l'indirection TXT OUT ACTION! Si vous avez également détourné cette routine, c'est votre routine et non celle de la Rom qui sera utilisée.

TEXT SCREEN

*****TXT INITIALISE

```

1078 CD8810      call 1088      TXT RESET
107B AF          xor a
107C 3295B2      ld (B295),a
107F 210100      ld hl,0001
1082 CD3D11      call 113D      TXT fixer param. défaut
1085 C3A310      jp 10A3       Reset Params (toutes les fenêtres)

```

*****TXT RESET

```

1088 219110      ld hl,1091     Restore TXT Indirections
108B CD8A0A      call 0A8A      Move (hl+3)=>((hl+1)),cnt=(hl)
108E C35B14      jp 145B

```



```

1091 0F          db 0F          15 octets
1092 CDBD          dw BDCD        adresse objet
1094 C36312      jp 1263        TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

```



```

1097 C36312      jp 1263        TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

```



```

109A C34A13      jp 134A        TXT WRITE CHAR

```



```

109D C3C013      jp 13C0        TXT UNWRITE

```



```

10A0 C3C014      jp 140C        TXT OUT ACTION

```

*****Reset Params (toutes fenêtres)

```

10A3 3E08          ld a,08
10A5 110DB2      ld de,B20D     Start Params Fenêtre 0
10A8 2185B2      ld hl,B285     pos. curseur act.(Row,Col)
10AB 010F00      ld bc,000F
10AE EDB0          ldir
10B0 3D          dec a
10B1 20F5          jr nz,10A8
10B3 320CB2      ld (B20C),a    (fenêtre écran act.)
10B6 C9          ret

```



```

10B7 3A0CB2      ld a,(B20C)    (fenêtre écran act.)
10BA 4F          ld c,a
10BB 0608          ld b,08
10BD 78          ld a,b

```

TEXT SCREEN

```

10BE 3D          dec a
10BF CDE810      call 10E8      TXT STR SELECT
10C2 CDD0BD      call BDD0      TXT UNDRAW CURSOR
10C5 CDC312      call 12C3      TXT GET PAPER
10C8 3290B2      ld (B290),a    (TXT Paper act.)
10CB CDBD12      call 12BD      TXT GET PEN
10CE 328FB2      ld (B28F),a    (TXT Pen act.)
10D1 10EA          djnz 10BD
10D3 79          ld a,c
10D4 C9          ret

```



```

10D5 4F          ld c,a
10D6 0608          ld b,08
10D8 78          ld a,b
10D9 3D          dec a
10DA CDE810      call 10E8      TXT STR SELECT
10DD C5          push bc
10DE 2A8FB2      ld hl,(B28F)   (TXT Pen act.)
10E1 CD3D11      call 113D      TXT fixer paramètres défaut)
10E4 C1          pop bc
10E5 10F1          djnz 10D8
10E7 79          ld a,c

```

*****TXT STR SELECT

```

10E8 E607          and 07
10EA 210CB2      ld hl,B20C     Fenêtre écran act.
10ED BE          cp (hl)
10EE C8          ret z
10EF C5          push bc
10F0 D5          push de
10F1 4E          ld c,(hl)
10F2 77          ld (hl),a
10F3 47          ld b,a
10F4 79          ld a,c
10F5 CD2A11      call 112A      Adr. params fenêtre => de
10F8 CD2211      call 1122      ldir cnt=15
10FB 78          ld a,b
10FC CD2A11      call 112A      Adr. params fenêtre => de
10FF EB          ex de,hl
1100 CD2211      call 1122      ldir cnt=15

```

TEXT SCREEN

```

1103 79      ld  a,c
1104 D1      pop de
1105 C1      pop bc
1106 C9      ret

```

*****TXT SWAP STREAMS

```

1107 3A0CB2  ld  a,(B20C) (fenêtre écran act.)
110A F5      push af
110B 79      ld  a,c
110C CDE810  call 10E8      TXT STR SELECT
110F 78      ld  a,b
1110 320CB2  ld  (B20C),a (fenêtre écran act.)
1113 CD2A11  call 112A      Adr. params fenêtre => de
1116 D5      push de
1117 79      ld  a,c
1118 CD2A11  call 112A      Adr. params fenêtre => de
111B E1      pop hl
111C CD2211  call 1122      ldir cnt=15
111F F1      pop af
1120 18C6    jr  10E8      TXT STR SELECT
*****ldir cnt=15
1122 C5      push bc
1123 010F00  ld  bc,000F
1126 EDB0    ldir
1128 C1      pop bc
1129 C9      ret

```

***** Adr. params fenêtre => de

```

112A E607    and  07
112C 5F      ld  e,a
112D 87      add  a,a
112E 87      add  a,a
112F 87      add  a,a
1130 87      add  a,a
1131 93      sub  e
1132 C60D    add  a,0D
1134 5F      ld  e,a
1135 CEB2    adc  a,B2
1137 93      sub  e
1138 57      ld  d,a

```

TEXT SCREEN

```

1139 2185B2  ld  hl,B285 pos. curseur act.(Row,Col)
113C C9      ret

```

*****TXT fixer params défaut

```

113D EB      ex  de,hl
113E 3E03    ld  a,03
1140 328DB2  ld  (B28D),a (flag curseur act.)
1143 7A      ld  a,d
1144 CDAE12  call 12AE      TXT SET PAPER
1147 7B      ld  a,e
1148 CDA912  call 12A9      TXT SET PEN
114B AF      xor  a
114C CDA713  call 13A7      TXT SET GRAPHIC
114F CD7A13  call 137A      TXT SET BACK
1152 210000  ld  hl,0000
1155 117F7F  ld  de,7F7F
1158 CDOC12  call 120C      TXT WIN ENABLE
115B C35114  jp  1451      TXT VDU ENABLE

```

*****TXT SET COLUMN

```

115E 3D      dec  a
115F 2189B2  ld  hl,B289 fenêtre act. gauche
1162 86      add  a,(hl)
1163 2A85B2  ld  hl,(B285) (Pos. curseur act.(Row,Col))
1166 67      ld  h,a
1167 180E    jr  1177

```

***** TXT SET ROW

```

1169 3D      dec  a
116A 2188B2  ld  hl,B288 fenêtre act. haut
116D 86      add  a,(hl)
116E 2A85B2  ld  hl,(B285) (Pos. curseur act.(Row,Col))
1171 6F      ld  l,a
1172 1803    jr  1177

```

***** TXT SET CURSOR

```

1174 CD8A11  call 118A      lfd Fenst. haut,gauche+hl
1177 CDD0BD  call BD0D      TXT UNDRAW CURSOR
117A 2285B2  ld  (B285),hl (Pos. curseur act.(Row,Col))
117D C3CDBD  jp  BDCD      TXT DRAW CURSOR

```

TEXT SCREEN

```

***** TXT GET CURSOR
1180 2A85B2      ld  hl,(B285) (Pos. curseur act.(Row,Col))
1183 CD9711      call 1197  fenêtre act. haut,gauche-hl
1186 3A8CB2      ld  a,(B28C) (Roll Count act.)
1189 C9          ret

***** fenêtre act. haut,gauche+hl
118A 3A88B2      ld  a,(B288) (fenêtre act. haut)
118D 3D          dec  a
118E 85          add  a,l
118F 6F          ld  l,a
1190 3A89B2      ld  a,(B289) (fenêtre act. gauche)
1193 3D          dec  a
1194 84          add  a,h
1195 67          ld  h,a
1196 C9          ret

***** fenêtre act. haut,gauche-hl
1197 3A88B2      ld  a,(B288) (fenêtre act. haut)
119A 95          sub  l
119B 2F          cpl
119C 3C          inc  a
119D 3C          inc  a
119E 6F          ld  l,a
119F 3A89B2      ld  a,(B289) (fenêtre act. gauche)
11A2 94          sub  h
11A3 2F          cpl
11A4 3C          inc  a
11A5 3C          inc  a
11A6 67          ld  h,a
11A7 C9          ret

***** move Cursor
11A8 CDD0BD      call BDD0  TXT UNDRAW CURSOR
11AB 2A85B2      ld  hl,(B285) (Pos. curseur act.(Row,Col))
11AE CDDA11      call 11DA  hl dans limites fenêtre?
11B1 2285B2      ld  (B285),hl (Pos. curseur act.(Row,Col))
11B4 D8          ret  c
11B5 E5          push hl
11B6 218CB2      ld  hl,B28C Act. Roll Count

```

TEXT SCREEN

```

11B9 78          ld  a,b
11BA 87          add  a,a
11BB 3C          inc  a
11BC 86          add  a,(hl)
11BD 77          ld  (hl),a
11BE CD5612      call 1256  TXT GET WINDOW
11C1 3A90B2      ld  a,(B290) (TXT act. Paper)
11C4 F5          push af
11C5 DC3E0E      call c,0E3E SCR SW ROLL
11C8 F1          pop  af
11C9 D4FA0D      call nc,ODFA SCR HW ROLL
11CC E1          pop  hl
11CD C9          ret

***** TXT VALIDATE
11CE CD8A11      call 118A  fenêtre act. haut,gauche+hl
11D1 CDDA11      call 11DA  hl dans limites fenêtre?
11D4 F5          push af
11D5 CD9711      call 1197  fenêtre act. haut,gauche-hl
11D8 F1          pop  af
11D9 C9          ret

***** hl dans limites fenêtre?
11DA 3A8BB2      ld  a,(B28B) (fenêtre act. droite)
11DD BC          cp   h
11DE F2E611      jp   p,11E6
11E1 3A89B2      ld  a,(B289) (fenêtre act. gauche)
11E4 67          ld  h,a
11E5 2C          inc  l
11E6 3A89B2      ld  a,(B289) (fenêtre act. gauche)
11E9 3D          dec  a
11EA BC          cp   h
11EB FAF311      jp   m,11F3
11EE 3A8BB2      ld  a,(B28B) (fenêtre act. droite)
11F1 67          ld  h,a
11F2 2D          dec  l
11F3 3A88B2      ld  a,(B288) (fenêtre act. haut)
11F6 3D          dec  a
11F7 BD          cp   l
11F8 F20612      jp   p,1206

```

TEXT SCREEN

```

11FB 3A8AB2    ld  a,(B28A) (fenêtre act. bas)
11FE BD       cp  l
11FF 37       scf
1200 F0       ret  p
1201 6F       ld  l,a
1202 06FF     ld  b,FF
1204 B7       or  a
1205 C9       ret

1206 3C       inc  a
1207 6F       ld  l,a
1208 0600     ld  b,00
120A B7       or  a
120B C9       ret

```

***** TXT WIN ENABLE

```

120C CD570B   call 0B57    SCR CHAR LIMITS
120F 7C       ld  a,h
1210 CD4412   call 1244
1213 67       ld  h,a
1214 7A       ld  a,d
1215 CD4412   call 1244
1218 57       ld  d,a
1219 BC       cp  h
121A 3002     jr  nc,121E
121C 54       ld  d,h
121D 67       ld  h,a
121E 7D       ld  a,l
121F CD4D12   call 124D
1222 6F       ld  l,a
1223 7B       ld  a,e
1224 CD4D12   call 124D
1227 5F       ld  e,a
1228 BD       cp  l
1229 3002     jr  nc,122D
122B 5D       ld  e,l
122C 6F       ld  l,a
122D 2288B2   ld  (B288),h1 (fenêtre act. haut)
1230 ED538AB2 ld  (B28A),de (fenêtre act. bas)
1234 7C       ld  a,h

```

TEXT SCREEN

```

1235 B5       or  l
1236 2006     jr  nz,123E
1238 7A       ld  a,d
1239 A8       xor  b
123A 2002     jr  nz,123E
123C 7B       ld  a,e
123D A9       xor  c
123E 3287B2   ld  (B287),a (Flag fenêtre (0=écran entier))
1241 C37711   jp  1177

1244 B7       or  a
1245 F24912   jp  p,1249
1248 AF       xor  a
1249 B8       cp  b
124A D8       ret  c
124B 78       ld  a,b
124C C9       ret

124D B7       or  a
124E F25212   jp  p,1252
1251 AF       xor  a
1252 B9       cp  c
1253 D8       ret  c
1254 79       ld  a,c
1255 C9       ret

```

***** TXT GET WINDOW

```

1256 2A88B2   ld  h1,(B288) (fenêtre act. haut)
1259 ED5B8AB2 ld  de,(B28A) (fenêtre act. bas)
125D 3A87B2   ld  a,(B287) (flag fenêtre (0=écran entier))
1260 C6FF     add  a,FF
1262 C9       ret

```

***** TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

```

1263 3A8DB2   ld  a,(B28D) (act. Cursor Flag)
1266 B7       or  a
1267 C0       ret  nz

```

***** TXT PLACE/REMOVE CURSOR

```

1268 C5       push bc

```

TEXT SCREEN

```

1269 D5      push de
126A E5      push hl
126B CDAB11  call 11AB
126E ED4B8FB2 ld bc,(B28F) (TXT act. Pen)
1272 CDDF0D  call ODDF      SCR CHAR INVERT
1275 E1      pop hl
1276 D1      pop de
1277 C1      pop bc
1278 C9      ret

```

***** TXT CUR ON

```

1279 F5      push af
127A 3EFD    ld a,FD
127C CD8B12  call 128B      Cur Enable Cont'd
127F F1      pop af
1280 C9      ret

```

***** TXT CUR OFF

```

1281 F5      push af
1282 3E02    ld a,02
1284 CD9C12  call 129C      Cur Disable Cont'd
1287 F1      pop af
1288 C9      ret

```

***** TXT CUR ENABLE

```

1289 3EFE    ld a,FE

```

***** Cur Enable Cont'd

```

128B F5      push af
128C CDD0BD  call BDD0      TXT UNDRAW CURSOR
128F F1      pop af
1290 E5      push hl
1291 218DB2  ld hl,B28D    act. Cursor Flag
1294 A6      and (hl)
1295 77      ld (hl),a
1296 E1      pop hl
1297 C3CDBD  jp BDCD      TXT DRAW CURSOR

```

***** TXT CUR DISABLE

```

129A 3E01    ld a,01

```

TEXT SCREEN

***** Cur Disable Cont'd0

```

129C F5      push af
129D CDD0BD  call BDD0      TXT UNDRAW CURSOR
12A0 F1      pop af
12A1 E5      push hl
12A2 218DB2  ld hl,B28D    act. Cursor Flag
12A5 B6      or (hl)
12A6 77      ld (hl),a
12A7 E1      pop hl
12A8 C9      ret

```

***** TXT SET PEN

```

12A9 218FB2  ld hl,B28F    TXT act. Pen
12AC 1803    jr 12B1

```

***** TXT SET PAPER

```

12AE 2190B2  ld hl,B290    TXT act. Paper
12B1 F5      push af
12B2 CDD0BD  call BDD0      TXT UNDRAW CURSOR
12B5 F1      pop af
12B6 CD860C  call 0C86      SCR INK ENCODE
12B9 77      ld (hl),a
12BA C3CDBD  jp BDCD      TXT DRAW CURSOR

```

***** TXT GET PEN

```

12BD 3A8FB2  ld a,(B28F)  (TXT act. Pen)
12C0 C3A00C  jp OCA0      SCR INK DECODE

```

***** TXT GET PAPER

```

12C3 3A90B2  ld a,(B290)  (TXT act. Paper)
12C6 C3A00C  jp OCA0      SCR INK DECODE

```

***** TXT INVERSE

```

12C9 2A8FB2  ld hl,(B28F) (TXT act. Pen)
12CC 7C      ld a,h
12CD 65      ld h,l
12CE 6F      ld l,a
12CF 228FB2  ld (B28F),hl (TXT act. Pen)
12D2 C9      ret

```

TEXT SCREEN

***** TXT GET MATRIX

```

12D3 D5      push de
12D4 5F      ld e,a
12D5 CD2A13  call 132A   TXT GET M TABLE
12D8 3009    Jr nc,12E3
12DA 57      ld d,a
12DB 7B      ld a,e
12DC 92      sub d
12DD 3F      ccf
12DE 3003    Jr nc,12E3
12E0 5F      ld e,a
12E1 1803    Jr 12E6
12E3 210038  ld hl,3800
12E6 F5      push af
12E7 1600    ld d,00
12E9 EB      ex de,hl
12EA 29      add hl,hl
12EB 29      add hl,hl
12EC 29      add hl,hl
12ED 19      add hl,de
12EE F1      pop af
12EF D1      pop de
12F0 C9      ret

```

***** TXT SET MATRIX

```

12F1 EB      ex de,hl
12F2 CDD312  call 12D3   TXT GET MATRIX
12F5 D0      ret nc
12F6 EB      ex de,hl
12F7 010800  ld bc,0008
12FA EDB0    ldir
12FC C9      ret

```

***** TXT SET M TABLE

```

12FD E5      push hl
12FE 7A      ld a,d
12FF B7      or a
1300 1600    ld d,00
1302 2019    Jr nz,131D
1304 15      dec d

```

TEXT SCREEN

```

1305 D5      push de
1306 4B      ld c,e
1307 EB      ex de,hl
1308 79      ld a,c
1309 CDD312  call 12D3   TXT GET MATRIX
130C 7C      ld a,h
130D AA      xor d
130E 2004    Jr nz,1314
1310 7D      ld a,l
1311 AB      xor e
1312 2808    Jr z,131C
1314 C5      push bc
1315 CDF712  call 12F7
1318 C1      pop bc
1319 0C      inc c
131A 20EC    Jr nz,1308
131C D1      pop de
131D CD2A13  call 132A   TXT GET M TABLE
1320 ED5394B2 ld (B294),de (1er Caractère User Matrix)
1324 D1      pop de
1325 ED5396B2 ld (B296),de (Adr. User Matrix)
1329 C9      ret

```

***** TXT GET M TABLE

```

132A 2A94B2  ld hl,(B294) (1er Caractère User Matrix)
132D 7C      ld a,h
132E 0F      rrca
132F 7D      ld a,l
1330 2A96B2  ld hl,(B296) (Adr. User Matrix)
1333 C9      ret

```

***** TXT WR CHAR

```

1334 47      ld b,a
1335 3A8EB2  ld a,(B28E) (VDU Flag (0=disabled))
1338 B7      or a
1339 C8      ret z
133A C5      push bc
133B CDA811  call 11A8   move Cursor
133E 24      inc h

```

TEXT SCREEN

```

133F 2285B2      ld  (B285),h1 (Pos. curseur act.(Row,Col))
1342 25          dec  h
1343 F1          pop  af
1344 CDD3BD      call BDD3      TXT WRITE CHAR
1347 C3CDBD      jp   BDCD      TXT DRAW CURSOR

```

***** TXT WRITE CHAR

```

134A E5          push h1
134B CDD312      call 12D3      TXT GET MATRIX
134E 1198B2      ld  de,B298
1351 D5          push de
1352 CDF30E      call 0EF3      SCR UNPACK
1355 D1          pop  de
1356 E1          pop  h1
1357 CD640B      call 0B64      SCR CHAR POSITION
135A 0E08        ld  c,08
135C C5          push bc
135D E5          push h1
135E C5          push bc
135F D5          push de
1360 EB          ex  de,h1
1361 4E          ld  c,(h1)
1362 CD7613      call 1376
1365 CDF90B      call 0BF9      SCR NEXT BYTE
1368 D1          pop  de
1369 13          inc  de
136A C1          pop  bc
136B 10F1        djnz 135E
136D E1          pop  h1
136E CD130C      call 0C13      SCR NEXT LINE
1371 C1          pop  bc
1372 0D          dec  c
1373 20E7        jr   nz,135C
1375 C9          ret

```

```

1376 2A91B2      ld  h1,(B291) (act. Background Mode)
1379 E9          jp   (h1)

```

***** TXT SET BACK

```

137A 219113      ld  h1,1391

```

TEXT SCREEN

```

137D B7          or   a
137E 2803        jr   z,1383
1380 219F13      ld  h1,139F
1383 2291B2      ld  (B291),h1 (act. Background Mode)
1386 C9          ret

```

***** TXT GET BACK

```

1387 2A91B2      ld  h1,(B291) (act. Background Mode)
138A 116FEC      ld  de,EC6F
138D 19          add  hl,de
138E 7C          ld  a,h
138F B5          or   l
1390 C9          ret

```

```

1391 2A8FB2      ld  h1,(B28F) (TXT act. Pen)
1394 79          ld  a,c
1395 2F          cpl
1396 A4          and  h
1397 47          ld  b,a
1398 79          ld  a,c
1399 A5          and  l
139A B0          or   b
139B 0EFF        ld  c,FF
139D 1803        jr   13A2
139F 3A8FB2      ld  a,(B28F) (TXT act. Pen)
13A2 47          ld  b,a
13A3 EB          ex  de,h1
13A4 C36B0C      jp   0C6B      SCR PIXELS

```

***** TXT SET GRAPHIC

```

13A7 3293B2      ld  (B293),a (GRA CHAR WR Mode (0=disabl))
13AA C9          ret

```

***** TXT RD CHAR

```

13AB E5          push h1
13AC D5          push de
13AD C5          push bc
13AE CDD0BD      call BDD0      TXT UNDRAW CURSOR
13B1 2A85B2      ld  h1,(B285) (Pos. curseur act.(Row,Col))
13B4 CDD6BD      call BDD6      TXT UNWRITE

```

TEXT SCREEN

```

13B7 F5      push af
13B8 CDCDBD call BDCD   TXT DRAW CURSOR
13BB F1      pop  af
13BC C1      pop  bc
13BD D1      pop  de
13BE E1      pop  hl
13BF C9      ret

```

***** TXT UNWRITE

```

13C0 3A8FB2 ld  a,(B28F) (TXT act. Pen)
13C3 1198B2 ld  de,B298
13C6 E5      push hl
13C7 D5      push de
13C8 CD490F call 0F49   SCR REPACK
13CB CDE313 call 13E3
13CE D1      pop  de
13CF E1      pop  hl
13D0 3001   jr   nc,13D3
13D2 C0      ret  nz
13D3 3A90B2 ld  a,(B290) (TXT act. Paper)
13D6 D5      push de
13D7 CD490F call 0F49   SCR REPACK
13DA D1      pop  de
13DB 0608   ld  b,08
13DD 1A      ld  a,(de)
13DE 2F      cpl
13DF 12      ld  (de),a
13E0 13      inc  de
13E1 10FA   djnz 13DD
13E3 0E00   ld  c,00
13E5 79      ld  a,c
13E6 CDD312 call 12D3   TXT GET MATRIX
13E9 1198B2 ld  de,B298
13EC 0608   ld  b,08
13EE 1A      ld  a,(de)
13EF BE      cp   (hl)
13F0 2009   jr   nz,13FB
13F2 23      inc  hl
13F3 13      inc  de
13F4 10F8   djnz 13EE

```

TEXT SCREEN

```

13F6 79      ld  a,c
13F7 FE20   cp   20
13F9 37      scf
13FA C9      ret

13FB 0C      inc  c
13FC 20E7   jr   nz,13E5
13FE AF      xor  a
13FF C9      ret

```

***** TXT OUTPUT

```

1400 F5      push af
1401 C5      pushf bc
1402 D5      push de
1403 E5      push hl
1404 CDD9BD call BDD9   TXT OUT ACTION
1407 E1      pop  hl
1408 D1      pop  de
1409 C1      pop  bc
140A F1      pop  af
140B C9      ret

```

***** TXT OUT ACTION

```

140C 4F      ld  c,a
140D 3A93B2 ld  a,(B293) (GRA CHAR WR Mode (0=disabl))
1410 B7      or   a
1411 79      ld  a,c
1412 C24519 jp   nz,1945 GRA WR CHAR
1415 21B8B2 ld  hl,B2B8 Compteur de caractères Control Buffer
1418 46      ld  b,(hl)
1419 78      ld  a,b
141A FE0A   cp   0A      Control Buffer plein ?
141C 3028   jr   nc,1446 oui =>
141E B7      or   a      vide ?
141F 2006   jr   nz,1427 non =>
1421 79      ld  a,c
1422 FE20   cp   20      caractère de commande?
1424 D23413 jp   nc,1334 non => TXT WR CHAR
1427 04      inc  b      Compteur +1
1428 70      ld  (hl),b

```

TEXT SCREEN

```

1429 58      ld  e,b
142A 1600    ld  d,00
142C 19      add hl,de
142D 71      ld  (hl),c
142E 3AB9B2  ld  a,(B2B9) (Start Control Buffer)
1431 5F      ld  e,a
1432 21C3B2  ld  hl,B2C3  Table de saut caractère de commande
1435 19      add hl,de
1436 19      add hl,de
1437 19      add hl,de
1438 7E      ld  a,(hl)  nombre requis
1439 B8      cp  b      atteint paramètre de commande ?
143A D0      ret nc    non =>
143B 23      inc hl
143C 5E      ld  e,(hl)
143D 23      inc hl
143E 56      ld  d,(hl)
143F 21B9B2  ld  hl,B2B9  Start Control Buffer
1442 79      ld  a,c
1443 CD1600  call 0016   call (de)
1446 AF      xor  a
1447 32B8B2  ld  (B2B8),a (Compteur caractères Control Buffer)
144A C9      ret

```

***** TXT VDU DISABLE

```

144B CD9A12  call 129A   TXT CUR DISABLE
144E AF      xor  a
144F 1805    jr  1456

```

***** TXT VDU ENABLE

```

1451 CD8912  call 1289   TXT CUR ENABLE
1454 3EFF    ld  a,FF
1456 328EB2  ld  (B28E),a (VDU Flag (0=disabled))
1459 18EB    jr  1446
145B AF      xor  a
145C 32B8B2  ld  (B2B8),a (compteur caractères Control Buffer)
145F 216B14  ld  hl,146B Saut défaut caractère de commande
1462 11C3B2  ld  de,B2C3 Table de saut caractère de commande
1465 016000  ld  bc,0060
1468 EDB0    ldir

```

TEXT SCREEN

```

146A C9      ret
***** Saut défaut Caractère de
commande
146B 00      db  00
146C E214    dw  14E2  00 aucun effet
146E 00      db  00
146F 3413    dw  1334  01 TXT WR CHAR
1471 00      db  00
1472 9A12    dw  129A  02 TXT CUR DISABLE
1474 00      db  00
1475 8912    dw  1289  03 TXT CUR ENABLE
1477 01      db  01
1478 CA0A    dw  0ACA  04 SCR SET MODE
147A 01      db  01
147B 4519    dw  1945  05 GRA WR CHAR
147D 00      db  00
147E 5114    dw  1451  06 TXT VDU ENABLE
1480 00      db  00
1481 D814    dw  14D8  07 b1p
1483 00      db  00
1484 0A15    dw  150A  08 CRSR LEFT
1486 00      db  00
1487 0F15    dw  150F  09 CRSR RGHT
1489 00      db  00
148A 1415    dw  1514  0A CRSR DOWN
148C 00      db  00
148D 1915    dw  1519  0B CRSR UP
148F 00      db  00
1490 4015    dw  1540  0C TXT CLEAR WINDOW
1492 00      db  00
1493 3015    dw  1530  0D CRSR sur début de ligne
1495 01      db  01
1496 AE12    dw  12AE  0E TXT SET PAPER
1498 01      db  01
1499 A912    dw  12A9  0F TXT SET PEN
149B 00      db  00
149C 4F15    dw  154F  10 supprimer caractère sur CRS Pos
149E 00      db  00
149F 8E15    dw  158E  11 supprimer ligne jusqu'à CRS Pos

```

TEXT SCREEN

```

14A1 00      db  00
14A2 8415    dw  1584    12 supprimer ligne à partir de CRS
Pos
14A4 00      db  00
14A5 6D15    dw  156D    13 vider fenêtre Jusqu'à CRS Pos
14A7 00      db  00
14A8 5615    dw  1556    14 vider fenêtre à partir de CRS Pos
14AA 00      db  00
14AB 4B14    dw  144B    15 TXT VDU DISABLE
14AD 01      db  01
14AE E314    dw  14E3    16 Transparentmode mis/éteint
14B0 01      db  01
14B1 490C    dw  0C49    17 SCR ACCESS
14B3 00      db  00
14B4 C912    dw  12C9    18 TXT INVERSE
14B6 09      db  09
14B7 0415    dw  1504    19 =SYMBOL (instruction)
14B9 04      db  04
14BA F814    dw  14F8    1A définir fenêtre
14BC 00      db  00
14BD E214    dw  14E2    1B aucun effet
14BF 03      db  03
14C0 E814    dw  14E8    1C =INK (instruction)
14C2 02      db  02
14C3 F114    dw  14F1    1D =BORDER (instruction)
14C5 00      db  00
14C6 2A15    dw  152A    1E CRSR HOME
14C8 02      db  02
14C9 3815    dw  1538    1F =LOCATE (instruction)

```

***** TXT GET CONTROLS

```

14CB 21C3B2  ld  h1,B2C3  Table de saut caractère de commande
14CE C9      ret

14CF 87      add  a,a
14D0 00      nop
14D1 00      nop
14D2 5A      ld  e,d
14D3 00      nop
14D4 00      nop

```

TEXT SCREEN

```

14D5 0B      dec  bc
14D6 14      inc  d
14D7 00      nop

```

***** 07 Bip

```

14D8 DDE5      push ix
14DA 21CF14    ld  h1,14CF
14DD CD9F1F    call 1F9F    SOUND QUEUE
14E0 DDE1      pop  ix
14E2 C9        ret

```

***** 16 Transparentmode mis/éteint

```

14E3 0F        rrca
14E4 9F        sbc  a,a
14E5 C37A13    jp  137A    TXT SET BACK

```

***** 1C =INK (instruction)

```

14E8 23        inc  h1
14E9 7E        ld  a,(h1)
14EA 23        inc  h1
14EB 46        ld  b,(h1)
14EC 23        inc  h1
14ED 4E        ld  c,(h1)
14EE C3ECOC    jp  0CEC    SCR SET INK

```

***** 1D =BORDER (instruction)

```

14F1 23        inc  h1
14F2 46        ld  b,(h1)
14F3 23        inc  h1
14F4 4E        ld  c,(h1)
14F5 C3F10C    jp  0CF1    SCR SET BORDER

```

***** 1A définir fenêtre

```

14F8 23        inc  h1
14F9 56        ld  d,(h1)
14FA 23        inc  h1
14FB 7E        ld  a,(h1)
14FC 23        inc  h1
14FD 5E        ld  e,(h1)
14FE 23        inc  h1

```

TEXT SCREEN

```

14FF 6E      ld  l,(h1)
1500 67      ld  h,a
1501 C30C12  jp  120C      TXT WIN ENABLE

***** 19 =SYMBOL (instruction)
1504 23      inc  h1
1505 7E      ld  a,(h1)
1506 23      inc  h1
1507 C3F112  jp  12F1      TXT SET MATRIX

***** 08 CRSR LEFT
150A 1100FF  ld  de,FF00
150D 180D    jr  151C

***** 09 CRSR RGHT
150F 110001  ld  de,0100
1512 1808    jr  151C

***** 0A CRSR DOWN
1514 110100  ld  de,0001
1517 1803    jr  151C

***** 0B CRSR UP
1519 11FF00  ld  de,00FF
151C D5      push de
151D CDA811  call 11A8      move Cursor
1520 D1      pop  de
1521 7D      ld  a,l
1522 83      add  a,e
1523 6F      ld  l,a
1524 7C      ld  a,h
1525 82      add  a,d
1526 67      ld  h,a
1527 C37A11  jp  117A

***** 1E CRSR HOME
152A 2A88B2  ld  h1,(B288) (fenêtre act. haut)
152D C37711  jp  1177

***** 0D CRSR sur début de

```

TEXT SCREEN

```

ligne
1530 CDA811  call 11A8      move Cursor
1533 3A89B2  ld  a,(B289) (fenêtre act. gauche)
1536 18EE    jr  1526

***** 1F =LOCATE (instruction)
1538 23      inc  h1
1539 56      ld  d,(h1)
153A 23      inc  h1
153B 5E      ld  e,(h1)
153C EB      ex  de,h1
153D C37411  jp  1174      TXT SET CURSOR

***** TXT CLEAR WINDOW
1540 CDD0BD  call BDD0      TXT UNDRAW CURSOR
1543 2A88B2  ld  h1,(B288) (fenêtre act. haut)
1546 2285B2  ld  (B285),h1 (Pos. curseur act.(Row,Col))
1549 ED5B8AB2 ld  de,(B28A) (fenêtre act. bas)
154D 1848    jr  1597

***** 10 supprimer caractère sur CRS
Pos
154F CDA811  call 11A8      move Cursor
1552 54      ld  d,h
1553 5D      ld  e,l
1554 1841    jr  1597

***** 14 vider fenêtre à partir de CRS Pos
1556 CD8415  call 1584      12 supprimer ligne à partir de CRS
Pos
1559 2A88B2  ld  h1,(B288) (fenêtre act. haut)
155C ED5B8AB2 ld  de,(B28A) (fenêtre act. bas)
1560 3A85B2  ld  a,(B285) (Pos. curseur act.(Row,Col))
1563 6F      ld  l,a
1564 2C      inc  l
1565 BB      cp  e
1566 3A90B2  ld  a,(B290) (TXT act. Paper)
1569 DCB30D  call c,0DB3    SCR FILL BOX
156C C9      ret

```

TEXT SCREEN

TEXT SCREEN

***** 13 vider fenetre Jusqu'à CRS Pos

```

156D CD8E15      call 158E      11 supprimer ligne Jusqu'à CRS Pos
1570 2A88B2      ld   hl,(B288) (fenetre act. haut)
1573 3A8BB2      ld   a,(B28B) (fenetre act. droite)
1576 57          ld   d,a
1577 3A85B2      ld   a,(B285) (Pos. curseur act.(Row,Col))
157A 3D          dec  a
157B 5F          ld   e,a
157C BD          cp   l
157D 3A90B2      ld   a,(B290) (TXT act. Paper)
1580 D4B30D      call nc,ODB3  SCR FILL BOX
1583 C9          ret
    
```

***** 12 supprimer ligne à partir de CRS Pos

```

1584 CDA811      call 11A8      move Cursor
1587 5D          ld   e,l
1588 3A8BB2      ld   a,(B28B) (fenetre act. droite)
158B 57          ld   d,a
158C 1809        jr   1597
    
```

***** 11 supprimer ligne Jusqu'à CRS Pos

```

158E CDA811      call 11A8      move Cursor
1591 EB          ex   de,hl
1592 6B          ld   l,e
1593 3A89B2      ld   a,(B289) (fenetre act. gauche)
1596 67          ld   h,a
1597 3A90B2      ld   a,(B290) (TXT act. Paper)
159A CDB30D      call ODB3     SCR FILL BOX
159D CDCDBD      call BDCD     TXT DRAW CURSOR
15A0 C9          ret
    
```

```

15A1 C7          rst  0
15A2 C7          rst  0
15A3 C7          rst  0
15A4 C7          rst  0
15A5 C7          rst  0
15A6 C7          rst  0
15A7 C7          rst  0
15A8 C7          rst  0
15A9 C7          rst  0
    
```

```

15AA C7          rst  0
15AB C7          rst  0
15AC C7          rst  0
15AD C7          rst  0
15AE C7          rst  0
15AF C7          rst  0
    
```

2.5.6 GRAPHICS SCREEN (GRA)

Ce pack sert exclusivement à la manipulation de la fenêtre graphique. Au sujet des indications de coordonnées qui sont réclamées par les différentes routines, il convient de faire les remarques suivantes: Les coordonnées sont transmises en 3 (4) étapes. L'étape la plus proche de l'utilisateur est la position relativement à l'origine des coordonnées (ORIGIN) qu'il a lui-même fixée. Cette position est convertie en une position relativement à l'origine de l'écran (bas gauche).

Ces deux étapes dépendent du mode!

La dernière étape est l'adresse physique du point. Celle-ci dépend du mode actuel!

Une étape supplémentaire peut éventuellement être ajoutée auparavant, lorsqu'une paire de coordonnées relatives doit être convertie en une position absolue relativement à ORIGIN.

Les routines intéressantes sont: GRA PLOT ABSOLUTE qui fixe un point dans la position absolue fournie par de (coordonnée X) et hl (coordonnée Y), si ces coordonnées ne sortent pas de la fenêtre graphique.

Notez que cette routine fonctionne à travers l'indirection GRA PLOT au cours du déroulement de laquelle l'indirection SCR WRITE est également utilisée!

GRA LINE ABSOLUTE dessine une ligne à partir du curseur graphique actuel jusqu'à la position absolue déterminée par de (coordonnée X) et hl (coordonnée Y), si cette position ne sort pas du cadre de la fenêtre graphique. Ici aussi des indirections sont utilisées: GRA LINE et SCR WRITE!

GRA WR CHAR amène le caractère contenu dans a sur l'écran et ce dans la position actuelle du curseur GRAPHIQUE. Celle-ci détermine l'angle supérieur gauche du caractère. Le curseur graphique est ensuite déplacé de la distance correspondant à la largeur du caractère. Cette distance dépend du mode!

***** GRA INITIALISE

```

15B0 CDDF15      call 15DF      GRA RESET
15B3 210100     ld hl,0001    Pen 1 , Paper 0
15B6 7C         ld a,h
15B7 CDFD17     call 17FD      GRA SET PAPER
15BA 7D         ld a,l
15BB CDF617     call 17F6      GRA SET PEN
15BE 210000     ld hl,0000    Origin sur 0,0
15C1 54         ld d,h
15C2 5D         ld e,l
15C3 CD0416     call 1604      GRA SET ORIGIN
15C6 110080     ld de,8000
15C9 21FF7F     ld hl,7FFF
15CC E5         push hl
15CD D5         push de
15CE CD3417     call 1734      GRA WIN WIDTH
15D1 E1         pop hl
15D2 D1         pop de
15D3 C37917     jp 1779      GRA WIN HEIGHT

15D6 CD0A18     call 180A      GRA GET PAPER
15D9 67         ld h,a
15DA CD0418     call 1804      GRA GET PEN
15DD 6F         ld l,a
15DE C9         ret
    
```

***** GRA RESET

```

15DF 21E515     ld hl,15E5    Restore GRA Indirections
15E2 C38A0A     jp 0A8A      Move (hl+3)=>((hl+1)),cnt=(hl)

15E5 09         db 09         9 octets
15E6 DCBD      dw BDDC      Adresse objet
15E8 C31618     jp 1816      GRA PLOT
    
```

```

15EB C32A18     jp 182A      GRA TEST

15EE C33C18     jp 183C      GRA LINE
    
```

***** GRA MOVE RELATIVE

```

15F1 CD5716     call 1657     Add coord. act. + coord. rel.
    
```

GRAPHICS SCREEN

```
15F4 ED532CB3 ld (B32C),de (Coord. X act.)
15F8 222EB3 ld (B32E),hl (Coord. Y act.)
15FB C9 ret
```

***** GRA ASK CURSOR

```
15FC ED5B2CB3 ld de,(B32C) (Coord. X act.)
1600 2A2EB3 ld hl,(B32E) (Coord. Y act.)
1603 C9 ret
```

```
1604 ED5328B3 ld (B328),de (X Origin)
1608 222AB3 ld (B32A),hl (Y Origin)
160B 110000 ld de,0000
160E 62 ld h,d
160F 6B ld l,e
1610 18E2 jr 15F4 GRA MOVE ABSOLUTE
```

***** GRA GET ORIGIN

```
1612 ED5B28B3 ld de,(B328) (X Origin)
1616 2A2AB3 ld hl,(B32A) (Y Origin)
1619 C9 ret
```

***** aller chercher position de départ physique

```
161A CDFC15 call 15FC GRA ASK CURSOR
```

***** aller chercher position objet physique et fixer Cur

```
161D CDF415 call 15F4 GRA MOVE ABSOLUTE
1620 E5 push hl
1621 CDECOA call OAE C SCR GET MODE
1624 2F cpl
1625 C601 add a,01
1627 CE02 adc a,02
1629 2600 ld h,00
162B 6F ld l,a
162C CB7A bit 7,d
162E 2803 jr z,1633
1630 EB ex de,hl
1631 19 add hl,de
1632 EB ex de,hl
1633 2F cpl
1634 A3 and e
```

GRAPHICS SCREEN

```
1635 5F ld e,a
1636 7D ld a,l
1637 2A28B3 ld hl,(B328) (X Origin)
163A 19 add hl,de
163B 0F rrca
163C DC7417 call c,1774
163F 0F rrca
1640 DC7417 call c,1774
1643 D1 pop de
1644 E5 push hl
1645 7A ld a,d
1646 07 rlca
1647 3001 jr nc,164A
1649 13 inc de
164A 7B ld a,e
164B E6FE and FE
164D 5F ld e,a
164E 2A2AB3 ld hl,(B32A) (Y Origin)
1651 19 add hl,de
1652 CD7417 call 1774
1655 D1 pop de
1656 C9 ret
```

***** Add coord. act. + coord. rel.

```
1657 E5 push hl
1658 2A2CB3 ld hl,(B32C) (coord. X act.)
165B 19 add hl,de
165C D1 pop de
165D E5 push hl
165E 2A2EB3 ld hl,(B32E) (coord. Y act.)
1661 19 add hl,de
1662 D1 pop de
1663 C9 ret

1664 D5 push de
1665 E5 push hl
1666 2A30B3 ld hl,(B330) (Coord. X Fenêtre GRA Gauche)
1669 2B dec hl
166A B7 or a
```

GRAPHICS SCREEN

166B	ED52	sbc	hl,de
166D	F2AC16	jp	p,16AC
1670	2A32B3	ld	hl,(B332) (Coord. X Fenêtre GRA droite)
1673	B7	or	a
1674	ED52	sbc	hl,de
1676	FAAC16	jp	m,16AC
1679	D1	pop	de
167A	2A34B3	ld	hl,(B334) (Coord. Y Fenêtre GRA Haut)
167D	B7	or	a
167E	ED52	sbc	hl,de
1680	FAAD16	jp	m,16AD
1683	2A36B3	ld	hl,(B336) (Coord. Y Fenêtre GRA Bas)
1686	2B	dec	hl
1687	B7	or	a
1688	ED52	sbc	hl,de
168A	FA9116	jp	m,1691
168D	ED5B36B3	ld	de,(B336) (Coord. Y Fenêtre GRA bas)
1691	2A36B3	ld	hl,(B336) (Coord. Y Fenêtre GRA bas)
1694	2B	dec	hl
1695	B7	or	a
1696	ED42	sbc	hl,bc
1698	F2AD16	jp	p,16AD
169B	2A34B3	ld	hl,(B334) (Coord. Y Fenêtre GRA haut)
169E	B7	or	a
169F	ED42	sbc	hl,bc
16A1	F2A816	jp	p,16A8
16A4	ED4B34B3	ld	bc,(B334) (Coord. Y Fenêtre GRA haut)
16A8	EB	ex	de,hl
16A9	D1	pop	de
16AA	37	scf	
16AB	C9	ret	
16AC	E1	pop	hl
16AD	D1	pop	de
16AE	B7	or	a
16AF	C9	ret	
16B0	E5	push	hl
16B1	D5	push	de
16B2	EB	ex	de,hl

GRAPHICS SCREEN

16B3	2A36B3	ld	hl,(B336) (Coord. Y Fenêtre GRA bas)
16B6	2B	dec	hl
16B7	B7	or	a
16B8	ED52	sbc	hl,de
16BA	F2F816	jp	p,16F8
16BD	2A34B3	ld	hl,(B334) (Coord. Y Fenêtre GRA haut)
16C0	B7	or	a
16C1	ED52	sbc	hl,de
16C3	FAF816	jp	m,16F8
16C6	D1	pop	de
16C7	2A32B3	ld	hl,(B332) (Coord. X Fenêtre GRA droite)
16CA	B7	or	a
16CB	ED52	sbc	hl,de
16CD	FAF916	jp	m,16F9
16D0	2A30B3	ld	hl,(B330) (Coord. X Fenêtre GRA gauche)
16D3	2B	dec	hl
16D4	B7	or	a
16D5	ED52	sbc	hl,de
16D7	FADE16	jp	m,16DE
16DA	ED5B30B3	ld	de,(B330) (Coord. X Fenêtre GRA gauche)
16DE	2A30B3	ld	hl,(B330) (Coord. X Fenêtre GRA gauche)
16E1	2B	dec	hl
16E2	B7	or	a
16E3	ED42	sbc	hl,bc
16E5	F2F916	jp	p,16F9
16E8	2A32B3	ld	hl,(B332) (Coord. X Fenêtre GRA droite)
16EB	B7	or	a
16EC	ED42	sbc	hl,bc
16EE	F2F516	jp	p,16F5
16F1	ED4B32B3	ld	bc,(B332) (Coord. X Fenêtre GRA droite)
16F5	E1	pop	hl
16F6	37	scf	
16F7	C9	ret	
16F8	D1	pop	de
16F9	E1	pop	hl
16FA	B7	or	a
16FB	C9	ret	
16FC	CD1D16	call	161D aller chercher pos obj phys

GRAPHICS SCREEN

```

16FF E5      push hl      et fixer Cur
1700 2A30B3  ld hl,(B330) (Coord. X Fenêtre GRA gauche)
1703 2B      dec hl
1704 B7      or a
1705 ED52    sbc hl,de
1707 F22D17  jp p,172D
170A 2A32B3  ld hl,(B332) (Coord. X Fenêtre GRA droite)
170D B7      or a
170E ED52    sbc hl,de
1710 FA2D17  jp m,172D
1713 E1      pop hl
1714 D5      push de
1715 EB      ex de,hl
1716 2A36B3  ld hl,(B336) (Coord. Y Fenêtre GRA bas)
1719 2B      dec hl
171A B7      or a
171B ED52    sbc hl,de
171D F23017  jp p,1730
1720 2A34B3  ld hl,(B334) (Coord. Y Fenêtre GRA haut)
1723 B7      or a
1724 ED52    sbc hl,de
1726 FA3017  jp m,1730
1729 EB      ex de,hl
172A D1      pop de
172B 37      scf
172C C9      ret

172D E1      pop hl
172E B7      or a
172F C9      ret

1730 EB      ex de,hl
1731 D1      pop de
1732 B7      or a
1733 C9      ret

```

***** GRA WIN WIDTH

```

1734 E5      push hl
1735 CD6017  call 1760
1738 D1      pop de

```

GRAPHICS SCREEN

```

1739 E5      push hl
173A CD6017  call 1760
173D D1      pop de
173E 7B      ld a,e
173F 95      sub l
1740 7A      ld a,d
1741 9C      sbc a,h
1742 3801    jr c,1745
1744 EB      ex de,hl
1745 7B      ld a,e
1746 E6F8    and F8
1748 5F      ld e,a
1749 7D      ld a,l
174A F607    or 07
174C 6F      ld l,a
174D CDECOA  call OAEC      SCR GET MODE
1750 3D      dec a
1751 FC7017  call m,1770
1754 3D      dec a
1755 FC7017  call m,1770
1758 ED530B3 ld (B330),de (Coord. X Fenêtre GRA gauche)
175C 2232B3  ld (B332),hl (Coord. X Fenêtre GRA droite)
175F C9      ret

1760 7A      ld a,d
1761 B7      or a
1762 210000  ld hl,0000
1765 F8      ret m
1766 217F02  ld hl,027F
1769 7B      ld a,e
176A 95      sub l
176B 7A      ld a,d
176C 9C      sbc a,h
176D D0      ret nc
176E EB      ex de,hl
176F C9      ret

1770 CB2A    sra d
1772 CB1B    rr e
1774 CB2C    sra h

```

GRAPHICS SCREEN

1776 CB1D rr l
1778 C9 ret

***** GRA WIN HEIGHT

1779 E5 push hl
177A CD9217 call 1792
177D D1 pop de
177E E5 push hl
177F CD9217 call 1792
1782 D1 pop de
1783 7D ld a,l
1784 93 sub e
1785 7C ld a,h
1786 9A sbc a,d
1787 3801 jr c,178A
1789 EB ex de,hl
178A ED5334B3 ld (B334),de (Coord. Y Fenêtre GRA haut)
178E 2236B3 ld (B336),hl (Coord. Y Fenêtre GRA bas)
1791 C9 ret

1792 7A ld a,d
1793 B7 or a
1794 210000 ld hl,0000
1797 F8 ret m
1798 CB3A srl d
179A CB1B rr e
179C 21C700 ld hl,00C7
179F 7B ld a,e
17A0 95 sub l
17A1 7A ld a,d
17A2 9C sbc a,h
17A3 D0 ret nc
17A4 EB ex de,hl
17A5 C9 ret

***** GRA GET W WIDTH

17A6 ED5B30B3 ld de,(B330) (Coord. X Fenêtre GRA gauche)
17AA 2A32B3 ld hl,(B332) (Coord. X Fenêtre GRA droite)
17AD CDECOA call OAE C SCR GET MODE

GRAPHICS SCREEN

17B0 3D dec a
17B1 FCB617 call m,17B6
17B4 3D dec a
17B5 F0 ret p
17B6 29 add hl,hl
17B7 23 inc hl
17B8 EB ex de,hl
17B9 29 add hl,hl
17BA EB ex de,hl
17BB C9 ret

***** GRA GET W HEIGHT

17BC ED5B34B3 ld de,(B334) (Coord. Y Fenêtre GRA haut)
17C0 2A36B3 ld hl,(B336) (Coord. Y Fenêtre GRA bas)
17C3 18F1 jr 17B6

***** GRA CLEAR WINDOW

17C5 CDA617 call 17A6 GRA GET W WIDTH
17C8 B7 or a
17C9 ED52 sbc hl,de
17CB 23 inc hl
17CC CD7417 call 1774
17CF CD7417 call 1774
17D2 CB3D srl l
17D4 45 ld b,l
17D5 ED5B36B3 ld de,(B336) (Coord. Y Fenêtre GRA bas)
17D9 2A34B3 ld hl,(B334) (Coord. Y Fenêtre GRA haut)
17DC E5 push hl
17DD B7 or a
17DE ED52 sbc hl,de
17E0 23 inc hl
17E1 4D ld c,l
17E2 ED5B30B3 ld de,(B330) (Coord. X Fenêtre GRA gauche)
17E6 E1 pop hl
17E7 C5 push bc
17E8 CDA90B call OBA9 SCR DOT POSITION
17EB D1 pop de
17EC 3A39B3 ld a,(B339) (GRA Paper)
17EF 4F ld c,a
17F0 CDB70D call ODB7 SCR FLOOD BOX

GRAPHICS SCREEN

17F3 C30B16 jp 160B

***** GRA SET PEN

17F6 CD860C call OC86 SCR INK ENCODE
 17F9 3238B3 ld (B338),a (GRA Pen)
 17FC C9 ret

***** GRA SET PAPER

17FD CD860C call OC86 SCR INK ENCODE
 1800 3239B3 ld (B339),a (GRA Paper)
 1803 C9 ret

***** GRA GET PEN

1804 3A38B3 ld a,(B338) (GRA Pen)
 1807 C3A00C jp OCAO SCR INK DECODE

***** GRA GET PAPER

180A 3A39B3 ld a,(B339) (GRA Paper)
 180D C3A00C jp OCAO SCR INK DECODE

***** GRA PLOT RELATIVE

1810 CD5716 call 1657 Add coord. act. + coord. rel.

***** GRA PLOT ABSOLUTE

1813 C3DCBD jp BDDC GRA PLOT

***** GRA PLOT

1816 CDFC16 call 16FC
 1819 D0 ret nc
 181A CDA90B call OBA9 SCR DOT POSITION
 181D 3A38B3 ld a,(B338) (GRA Pen)
 1820 47 ld b,a
 1821 C3E8BD jp BDE8 SCR WRITE

***** GRA TEST RELATIVE

1824 CD5716 call 1657 Add coord. act. + coord. rel.

***** GRA TEST ABSOLUTE

1827 C3DFBD jp BDDF GRA TEST

GRAPHICS SCREEN

***** GRA TEST

182A CDFC16 call 16FC
 182D D20A18 jp nc,180A GRA GET PAPER
 1830 CDA90B call OBA9 SCR DOT POSITION
 1833 C3E5BD jp BDE5 SCR READ

***** GRA LINE RELATIVE

1836 CD5716 call 1657 Add coord. act. + coord. rel.

***** GRA LINE ABSOLUTE

1839 C3E2BD jp BDE2 GRA LINE

***** GRA LINE

183C E5 push hl
 183D D5 push de
 183E CD1A16 call 161A aller chercher pos départ phys
 1841 ED5342B3 ld (B342),de (Buffer de calcul Coord. X)
 1845 2244B3 ld (B344),hl (Buffer de calcul Coord. Y)
 1848 D1 pop de
 1849 E1 pop hl
 184A CD1D16 call 161D aller chercher pos obj phys
 184D E5 push hl et fixer Cur
 184E 2A42B3 ld hl,(B342) (Buffer de calcul Coord. X)
 1851 B7 or a
 1852 ED52 sbc hl,de
 1854 44 ld b,h
 1855 4D ld c,l
 1856 FA6918 jp m,1869
 1859 2A42B3 ld hl,(B342) (Buffer de calcul Coord. X)
 185C EB ex de,hl
 185D 2242B3 ld (B342),hl (Buffer de calcul Coord. X)
 1860 2A44B3 ld hl,(B344) (Buffer de calcul Coord. Y)
 1863 E3 ex (sp),hl
 1864 2244B3 ld (B344),hl (Buffer de calcul Coord. Y)
 1867 1808 jr 1871
 1869 210000 ld hl,0000
 186C B7 or a
 186D ED42 sbc hl,bc
 186F 44 ld b,h
 1870 4D ld c,l

GRAPHICS SCREEN

```

1871 D1      pop  de
1872 2A44B3  ld   hl,(B344) (Buffer de calcul Coord. Y)
1875 B7      or    a
1876 ED52    sbc  hl,de
1878 EB      ex   de,hl
1879 F28E18  jp   p,188E
187C 210000  ld   hl,0000
187F B7      or    a
1880 ED52    sbc  hl,de
1882 54      ld   d,h
1883 5D      ld   e,l
1884 B7      or    a
1885 ED42    sbc  hl,bc
1887 210100  ld   hl,0001
188A 3027    jr   nc,18B3
188C 180A    jr   1898
188E 62      ld   h,d
188F 6B      ld   l,e
1890 B7      or    a
1891 ED42    sbc  hl,bc
1893 21FFFF  ld   hl,FFFF
1896 3009    jr   nc,18A1
1898 223AB3  ld   (B33A),hl
189B 60      ld   h,b
189C 69      ld   l,c
189D 3EFF    ld   a,FF
189F 1819    jr   18BA
18A1 E5      push hl
18A2 2A42B3  ld   hl,(B342) (Buffer de calcul Coord. X)
18A5 09      add  hl,bc
18A6 2242B3  ld   (B342),hl (Buffer de calcul Coord. X)
18A9 2A44B3  ld   hl,(B344) (Buffer de calcul Coord. Y)
18AC B7      or    a
18AD ED52    sbc  hl,de
18AF 2244B3  ld   (B344),hl (Buffer de calcul Coord. Y)
18B2 E1      pop  hl
18B3 223AB3  ld   (B33A),hl
18B6 60      ld   h,b
18B7 69      ld   l,c
18B8 EB      ex   de,hl

```

GRAPHICS SCREEN

```

18B9 AF      xor  a
18BA 3246B3  ld   (B346),a
18BD 13      inc  de
18BE ED5340B3 ld   (B340),de
18C2 23      inc  hl
18C3 CD8C37  call 378C      hl/de => hl, Rest => de
18C6 223CB3  ld   (B33C),hl
18C9 ED533EB3 ld   (B33E),de
18CD ED4B40B3 ld   bc,(B340)
18D1 50      ld   d,b
18D2 59      ld   e,c
18D3 CB3A    srl  d
18D5 CB1B    rr   e
18D7 C5      push bc
18D8 ED4B3CB3 ld   bc,(B33C)
18DC 2A3EB3  ld   hl,(B33E)
18DF 19      add  hl,de
18E0 EB      ex   de,hl
18E1 2A40B3  ld   hl,(B340)
18E4 B7      or    a
18E5 ED52    sbc  hl,de
18E7 3007    jr   nc,18F0
18E9 19      add  hl,de
18EA EB      ex   de,hl
18EB B7      or    a
18EC ED52    sbc  hl,de
18EE EB      ex   de,hl
18EF 03      inc  bc
18F0 D5      push de
18F1 3A46B3  ld   a,(B346)
18F4 B7      or    a
18F5 2823    jr   z,191A
18F7 2A42B3  ld   hl,(B342) (Buffer de calcul Coord. X)
18FA 54      ld   d,h
18FB 5D      ld   e,l
18FC 09      add  hl,bc
18FD 2242B3  ld   (B342),hl (Buffer de calcul Coord. X)
1900 44      ld   b,h
1901 4D      ld   c,l
1902 0B      dec  bc

```

GRAPHICS SCREEN

```

1903 2A44B3      ld  hl,(B344) (Buffer de calcul Coord. Y)
1906 E5          push hl
1907 CDB016      call 16B0
190A 3A38B3      ld  a,(B338) (GRA Pen)
190D DCC40F      call c,0FC4 SCR HORIZONTAL
1910 D1          pop  de
1911 2A3AB3      ld  hl,(B33A)
1914 19          add  hl,de
1915 2244B3      ld  (B344),hl (Buffer de calcul Coord. Y)
1918 1823        jr   193D
191A 2A44B3      ld  hl,(B344) (Buffer de calcul Coord. Y)
191D 54          ld  d,h
191E 5D          ld  e,l
191F 09          add  hl,bc
1920 2244B3      ld  (B344),hl (Buffer de calcul Coord. Y)
1923 44          ld  b,h
1924 4D          ld  c,l
1925 0B          dec  bc
1926 EB          ex  de,hl
1927 ED5B42B3     ld  de,(B342) (Buffer de calcul Coord. X)
192B D5          push de
192C CD6416      call 1664
192F 3A38B3      ld  a,(B338) (GRA Pen)
1932 DC2F10      call c,102F SCR VERTICAL
1935 D1          pop  de
1936 2A3AB3      ld  hl,(B33A)
1939 19          add  hl,de
193A 2242B3      ld  (B342),hl (Buffer de calcul Coord. X)
193D D1          pop  de
193E C1          pop  bc
193F 0B          dec  bc
1940 78          ld  a,b
1941 B1          or  c
1942 2093        jr   nz,18D7
1944 C9          ret

```

***** GRA WR CHAR

```

1945 DDE5          push ix
1947 CDD312        call 12D3 TXT GET MATRIX
194A 113AB3        ld  de,B33A

```

GRAPHICS SCREEN

```

194D D5          push de
194E DDE1          pop  ix
1950 010800        ld  bc,0008
1953 ED80          ldir
1955 CD1A16        call 161A aller chercher pos départ phys
1958 CDF116        call 16FF
195B 304C          jr   nc,19A9
195D E5          push hl
195E D5          push de
195F 010700        ld  bc,0007
1962 EB          ex  de,hl
1963 09          add  hl,bc
1964 EB          ex  de,hl
1965 B7          or  a
1966 ED42          sbc  hl,bc
1968 CDF116        call 16FF
196B D1          pop  de
196C E1          pop  hl
196D 303A          jr   nc,19A9
196F CDA90B        call 0BA9 SCR DOT POSITION
1972 1608          ld  d,08
1974 E5          push hl
1975 1E08          ld  e,08
1977 CDCF19        call 19CF
197A CB09          rrc  c
197C DCF90B        call c,0BF9 SCR NEXT BYTE
197F DDCB0006      rlc  (ix+00)
1986 E1          pop  hl
1987 CD130C        call 0C13 SCR NEXT LINE
198A DD23          inc  ix
198C 15          dec  d
198D 20E5          jr   nz,1974
198F DDE1          pop  ix
1991 CDFC15        call 15FC GRA ASK CURSOR
1994 EB          ex  de,hl
1995 CDECOA        call 0AEC SCR GET MODE
1998 010800        ld  bc,0008
199B FE01          cp  01
199D 2804          jr   z,19A3
199F 3003          jr   nc,19A4

```

```

19A1 09      add hl,bc
19A2 09      add hl,bc
19A3 09      add hl,bc
19A4 09      add hl,bc
19A5 EB      ex de,hl
19A6 C3F415  jp 15F4      GRA MOVE ABSOLUTE

19A9 OE08    ld c,08
19AB D5      push de
19AC 0608    ld b,08
19AE CDF16   call 16FF
19B1 300C    jr nc,19BF
19B3 E5      push hl
19B4 D5      push de
19B5 C5      push bc
19B6 CDA90B  call 0BA9      SCR DOT POSITION
19B9 CDCF19  call 19CF
19BC C1      pop bc
19BD D1      pop de
19BE E1      pop hl
19BF DDCB0006 rlc (ix+00)
19C6 D1      pop de
19C7 2B      dec hl
19C8 DD23    inc ix
19CA 0D      dec c
19CB 20DE    jr nz,19AB
19CD 18C0    jr 198F
19CF DDCB007E bit 7,(ix+00)
19D8 3A39B3  ld a,(B339)   (GRA Paper)
19DB 47      ld b,a
19DC C3E8BD  jp BDE8      SCR WRITE

19DF C7      rst 0
    
```

2.5.7 KEYBOARD MANAGER (KM)

Ce pack a pour fonction la surveillance du clavier et la conversion en codes de caractères utilisables. Pour l'interrogation cyclique des touches, il utilise le mécanisme d'EVENT.

Voici les routines que nous avons sélectionnées:

KM WAIT CHAR va chercher un caractère dans le buffer clavier, dans la chaîne d'extension ou dans le buffer Put Back. Si aucun caractère n'est disponible, la routine ne revient pas. Elle attend obligatoirement. a contient s'il y a lieu le caractère qui a été entré au clavier.

KM READ CHAR transmet également un caractère dans a, s'il y en avait un, mais cette routine n'attend pas qu'il y ait un résultat positif. Si au retour de la routine, le carry est mis, c'est qu'il n'y avait pas de caractère à aller chercher.

Les routines KM WAIT KEY et KM READ KEY travaillent de façon similaire, mais seul le buffer clavier est interrogé. La chaîne d'extension et le buffer Put Back ne sont pas pris en compte.

KM SET REPEAT vous permet de déterminer quelles touches doivent être dotées de la fonction de répétition. Il faut placer en a le numéro de touche. b doit contenir &FF si la touche doit avoir une fonction de répétition et 0 s'il s'agit d'annuler la fonction de répétition de cette touche.

KEYBOARD MANAGER

```

***** KM INITIALISE
19E0 21021E      ld  h1,1E02
19E3 CD6D1C      call 1C6D      KM SET DELAY
19E6 AF          xor  a
19E7 320BB5      ld  (B50B),a
19EA 67          ld  h,a
19EB 6F          ld  l,a
19EC 22E7B4      ld  (B4E7),h1 (Shift Lock State)
19EF 213CB4      ld  h1,B43C
19F2 11B0FF      ld  de,FFB0
19F5 2247B5      ld  (B547),h1 (Adr. de table Repeat)
19F8 19          add  h1,de
19F9 2245B5      ld  (B545),h1 (Adr. Key CTRL Table)
19FC 19          add  h1,de
19FD 2243B5      ld  (B543),h1 (Adr. Key SHIFT Table)
1A00 19          add  h1,de
1A01 2241B5      ld  (B541),h1 (Adr. Key Translation Table)
1A04 EB          ex  de,h1
1A05 21691D      ld  h1,1D69  Key Translation Table
1A08 01FA00      ld  bc,00FA
1A0B EDB0        ldir
1A0D 060A        ld  b,0A
1A0F 21EBB4      ld  h1,B4EB  Key State Map
1A12 3600        ld  (h1),00
1A14 23          inc  h1
1A15 10FB        djnz 1A12
1A17 060A        ld  b,0A
1A19 36FF        ld  (h1),FF
1A1B 23          inc  h1
1A1C 10FB        djnz 1A19

***** KM RESET
1A1E CDED1C      call 1CED
1A21 CD751A      call 1A75
1A24 1146B4      ld  de,B446
1A27 219800      ld  h1,0098
1A2A CD811A      call 1A81      KM EXP BUFFER CONT'D
1A2D 21361A      ld  h1,1A36  Restore KM Indirection
1A30 CD8A0A      call 0A8A      Move (h1+3)=>((h1+1)),cnt=(h1)
1A33 C3821C      jp  1C82      KM DISARM BREAK

```

KEYBOARD MANAGER

```

1A36 03          db  03          3 Octets
1A37 EEBD        dw  BDEE      Adresse objet
1A39 C32F1C      jp  1C2F      KM TEST BREAK

***** KM WAIT CHAR
1A3C CD421A      call 1A42      KM READ CHAR
1A3F
      30FB        jr  nc,1A3C  KM WAIT CHAR
1A41 C9          ret

***** KM READ CHAR
1A42 E5          push h1
1A43 21E0B4      ld  h1,B4E0  Put Back Buffer
1A46 7E          ld  a,(h1)   aller chercher caractère
1A47 36FF        ld  (h1),FF  vider buffer
1A49 BE          cp  (h1)     y avait-il un caractère ?
1A4A 3827        jr  c,1A73   oui =>
1A4C 2ADEB4      ld  h1,(B4DE) (Exp. String Pointer)
1A4F 7C          ld  a,h
1A50 B7          or  a        Exp. String ?
1A51 2011        jr  nz,1A64  oui =>
1A53 CD5C1B      call 1B5C      KM READ KEY
1A56 301B        jr  nc,1A73   aucun caractère =>
1A58 FE80        cp  80       Caractère < 128 ?
1A5A 3817        jr  c,1A73   oui =>
1A5C FEA0        cp  A0
1A5E 3F          ccf
1A5F 3812        jr  c,1A73
1A61 67          ld  h,a
1A62 2E00        ld  l,00
1A64 D5          push de
1A65 CD2E1B      call 1B2E      KM GET EXPAND
1A68 3802        jr  c,1A6C
1A6A 2600        ld  h,00
1A6C 2C          inc  l
1A6D 22DEB4      ld  (B4DE),h1 (Exp. String Pointer)
1A70 D1          pop  de
1A71 30E0        jr  nc,1A53
1A73 E1          pop  h1
1A74 C9          ret

```

KEYBOARD MANAGER

```

1A75 3EFF      ld  a,FF
1A77 32E0B4    ld  (B4E0),a (Put Back Buffer)
1A7A C9        ret

1A7B CD811A    call 1A81      KM EXP BUFFER CONT'D
1A7E 3F        ccf
1A7F FB        ei
1A80 C9        ret

***** KM EXP BUFFER CONT'D

1A81 F3        di
1A82 7D        ld  a,l
1A83 D631      sub  31
1A85 7C        ld  a,h
1A86 DE00      sbc  a,00
1A88 D8        ret  c
1A89 19        add  hl,de
1A8A 22E3B4    ld  (B4E3),hl (Pointeur fin Exp Buffer)
1A8D EB        ex  de,hl
1A8E 22E1B4    ld  (B4E1),hl (Pointeur début Exp Buffer)
1A91 01300A    ld  bc,0A30  ASCII
1A94 3601      ld  (hl),01  0
1A96 23        inc  hl      à
1A97 71        ld  (hl),c  9
1A98 23        inc  hl      dans
1A99 0C        inc  c      Expansion
1A9A 10F8      djnz 1A94    Buffer
1A9C EB        ex  de,hl  Restore
1A9D 21B31A    ld  hl,1AB3 Default Exp String
1AA0 0E0A      ld  c,0A
1AA2 EDB0      ldir
1AA4 EB        ex  de,hl
1AA5 0613      ld  b,13
1AA7 AF        xor  a
1AA8 77        ld  (hl),a
1AA9 23        inc  hl
1AAA 10FC      djnz 1AA8
1AAC 22E5B4    ld  (B4E5),hl (Pointeur Exp Buffer libre)
1AAF 32DFB4    ld  (B4DF),a
1AB2 C9        ret

```

KEYBOARD MANAGER

```

***** Default Exp String
1AB3 01 2E 01 0D 05 52 55 4E      ....RUN
1ABB 22 0D

***** KM SET EXPAND

1ABD F3        di
1ABE 78        ld  a,b
1ABF CD3E1B    call 1B3E      Adr. Exp String => de
1AC2 301F      Jr   nc,1AE3   Token non valable =>
1AC4 C5        push bc
1AC5 D5        push de
1AC6 E5        push hl
1AC7 CDE51A    call 1AE5      nettoyer Exp Buffer
1ACA 3F        ccf
1ACB E1        pop  hl
1ACC D1        pop  de
1ACD C1        pop  bc
1ACE 3013      Jr   nc,1AE3
1AD0 1B        dec  de
1AD1 79        ld  a,c
1AD2 0C        inc  c
1AD3 12        ld  (de),a
1AD4 13        inc  de
1AD5 E7        rst  4      ld6a,(hl)
1AD6 23        inc  hl
1AD7 0D        dec  c
1AD8 20F9      Jr   nz,1AD3
1ADA 21DFB4    ld  hl,B4DF
1ADD 78        ld  a,b
1ADE AE        xor  (hl)
1ADF 2001      Jr   nz,1AE2
1AE1 77        ld  (hl),a
1AE2 37        scf
1AE3 FB        ei
1AE4 C9        ret

***** nettoyer Exp Buffer
1AE5 0600      ld  b,00
1AE7 60        ld  h,b
1AE8 6F        ld  l,a

```

KEYBOARD MANAGER

```

1AE9 79      ld  a,c
1AEA 95      sub  l
1AEB C8      ret  z
1AEC 300F   jr   nc,1AFD
1AEE 7D      ld  a,l
1AEF 69      ld  l,c
1AF0 4F      ld  c,a
1AF1 19      add hl,de
1AF2 EB      ex  de,hl
1AF3 09      add hl,bc
1AF4 CD221B call 1B22   Place pour nouvelle Exp String?
1AF7 2823Jr  z,1B1C    non =>
1AF9 EDB0    ldir
1AFB 181F   jr   1B1C
1AFD 4F      ld  c,a
1AFE 19      add hl,de
1AFF E5      push hl
1B00 2AE5B4 ld  hl,(B4E5) (Pointeur Exp Buffer libre)
1B03 09      add hl,bc
1B04 EB      ex  de,hl
1B05 2AE3B4 ld  hl,(B4E3) (Pointeur fin Exp Buffer)
1B08 7D      ld  a,l
1B09 93      sub  e
1B0A 7C      ld  a,h
1B0B 9A      sbc  a,d
1B0C E1      pop  hl
1B0D D8      ret  c
1B0E CD221B call 1B22   Place pour nouvelle Exp String?
1B11 2AE5B4 ld  hl,(B4E5) (Pointeur Exp Buffer libre)
1B14 2806   jr   z,1B1C    Non =>
1B16 D5      push de
1B17 1B      dec  de
1B18 2B      dec  hl
1B19 EDB8    lddr
1B1B D1      pop  de
1B1C ED53E5B4 ld  (B4E5),de (Pointer Exp Buffer libre)
1B20 B7      or   a
1B21 C9      ret

```

***** place pour nouvelle Exp String?

KEYBOARD MANAGER

```

1B22 3AE5B4 ld  a,(B4E5) (Pointer Exp Buffer libre)
1B25 95      sub  l
1B26 4F      ld  c,a
1B27 3AE6B4 ld  a,(B4E6)
1B2A 9C      sbc  a,h
1B2B 47      ld  b,a
1B2C B1      or   c
1B2D C9      ret

```

***** KM GET EXPAND

```

1B2E CD3E1B call 1B3E   Adr. Exp String dans de
1B31 D0      ret  nc
1B32 BD      cp   l
1B33 C8      ret  z
1B34 3F      ccf
1B35 D0      ret  nc
1B36 E5      push hl
1B37 2600   ld  h,00
1B39 19      add hl,de
1B3A 7E      ld  a,(hl)
1B3B E1      pop  hl
1B3C 37      scf
1B3D C9      ret

```

***** Adr. Exp String dans de

```

1B3E E67F   and  7F     Token dans zone valable?
1B40 FE20   cp   20
1B42 D0      ret  nc     non =>
1B43 E5      push hl
1B44 2AE1B4 ld  hl,(B4E1) (Pointer Start Exp Buffer)
1B47 110000 ld  de,0000
1B4A 3C      inc  a
1B4B 19      add hl,de  ajouter à hl la longueur
1B4C 5E      ld  e,(hl) de l'Expansion String
1B4D 23      inc  hl
1B4E 3D      dec  a
1B4F 20FA   jr   nz,1B4B
1B51 7B      ld  a,e
1B52 EB      ex  de,hl
1B53 E1      pop  hl

```

KEYBOARD MANAGER

```

1B54 37      scf
1B55 C9      ret

***** KM WAIT KEY
1B56 CD5C1B  call 1B5C    KM READ KEY
1B59 30FB    Jr  nc,1B56  KM WAIT KEY
1B5B C9      ret

***** KM READ KEY
1B5C E5      push hl
1B5D C5      push bc
1B5E CD151D  call 1D15
1B61 303A    Jr  nc,1B9D
1B63 79      ld  a,c
1B64 FEEF    cp  EF
1B66 2834    Jr  z,1B9C
1B68 E60F    and  0F
1B6A 87      add  a,a
1B6B 87      add  a,a
1B6C 87      add  a,a
1B6D 3D      dec  a
1B6E 3C      inc  a
1B6F CB08    rrc  b
1B71 30FB    Jr  nc,1B6E
1B73 CDA01B  call 1BA0
1B76 21E8B4  ld  hl,B4E8  Caps Lock State
1B79 CB7E    bit  7,(hl)
1B7B 280A    Jr  z,1B87
1B7D FE61    cp  61
1B7F 3806    Jr  c,1B87
1B81 FE7B    cp  7B
1B83 3002    Jr  nc,1B87
1B85 C6E0    add  a,E0
1B87 FEFF    cp  FF
1B89 28D3    Jr  z,1B5E
1B8B FEFE    cp  FE
1B8D 21E7B4  ld  hl,B4E7  Shift Lock State
1B90 2805    Jr  z,1B97
1B92 FEFD    cp  FD      caps lock ?
1B94 23      inc  hl

```

KEYBOARD MANAGER

```

1B95 2005    Jr  nz,1B9C  non =>
1B97 7E      ld  a,(hl)
1B98 2F      cpl                    toggle caps lock
1B99 77      ld  (hl),a
1B9A 18C2    Jr  1B5E
1B9C 37      scf
1B9D C1      pop  bc
1B9E E1      pop  hl
1B9F C9      ret

1BA0 CB11    r1  c
1BA2 DA481D  Jr  c,1D48  KM GET CONTROL
1BA5 47      ld  b,a
1BA6 3AE7B4  ld  a,(B4E7) (Shift Lock State)
1BA9 B1      or  c
1BAA E640    and  40
1BAC 78      ld  a,b
1BAD C2431D  Jr  nz,1D43  KM GET SHIFT
1BBO C33E1D  Jr  1D3E    KM GET TRANSLATE

***** KM GET STATE
1BB3 2AE7B4  ld  hl,(B4E7) (Shift Lock State)
1BB6 C9      ret

***** Update Key State Map
1BB7 11FFB4  ld  de,B4FF  Multihit contr. à B4F5
1BBA 21F5B4  ld  hl,B4F5  Scan touches enfoncées
1BBD CD4608  call 0846    Scan Keyboard
1BC0 3A01B5  ld  a,(B501)
1BC3 E6A0    and  A0      isoler SHIFT/CTRL
1BC5 4F      ld  c,a
1BC6 21EDB4  ld  hl,B4ED  Key 16...23
1BC9 B6      or  (hl)
1BCA 77      ld  (hl),a
1BCB 21FFB4  ld  hl,B4FF  Multihit contr. à B4F5
1BCE 11EBB4  ld  de,B4EB  Key State Map
1BD1 0600    ld  b,00
1BD3 1A      ld  a,(de)
1BD4 AE      xor  (hl)
1BD5 A6      and  (hl)

```

KEYBOARD MANAGER

```

1BD6 C4481C      call nz,1C48
1BD9 7E          ld a,(hl)
1BDA 12          ld (de),a
1BDB 23          inc hl
1BDC 13          inc de
1BDD 0C          inc c
1BDE 79          ld a,c
1BDF E60F        and 0F
1BE1 FEOA        cp 0A
1BE3 20EE        jr nz,1BD3
1BE5 79          ld a,c
1BE6 E6A0        and A0
1BE8 CB71        bit 6,c
1BEA 4F          ld c,a
1BEB C4EEBD      call nz,BDEE    KM TEST BREAK
1BEE 78          ld a,b
1BEF B7          or a
1BF0 C0          ret nz
1BF1 2109B5      ld hl,B509
1BF4 35          dec (hl)
1BF5 C0          ret nz
1BF6 2A0AB5      ld hl,(B50A)
1BF9 EB          ex de,hl
1BFA 42          ld b,d
1BFB 1600         ld d,00
1BFD 21EBB4      ld hl,B4EB    Key State Map
1C00 19          add hl,de
1C01 7E          ld a,(hl)
1C02 2A47B5      ld hl,(B547) (Adr. de table Repeat)
1C05 19          add hl,de
1C06 A6          and (hl)
1C07 A0          and b
1C08 C8          ret z
1C09 2109B5      ld hl,B509
1C0C 34          inc (hl)
1COD 3A40B5      ld a,(B540)
1C10 B7          or a
1C11 C0          ret nz
1C12 79          ld a,c
1C13 B3          or e

```

KEYBOARD MANAGER

```

1C14 4F          ld c,a
1C15 3AE9B4      ld a,(B4E9) (KM Delay)
1C18 3209B5      ld (B509),a
1C1B CDFE1C      call 1CFE
1C1E 79          ld a,c
1C1F E60F        and 0F
1C21 6F          ld l,a
1C22 60          ld h,b
1C23 220AB5      ld (B50A),hl
1C26 FE08        cp 08
1C28 C0          ret nz
1C29 CB60        bit 4,b
1C2B C0          ret nz
1C2C CBF1        set 6,c
1C2E C9          ret

***** KM TEST BREAK
1C2F 21F3B4      ld hl,B4F3
1C32 CB56        bit 2,(hl)
1C34 C8          ret z
1C35 79          ld a,c
1C36 EEA0        xor A0
1C38 2056        jr nz,1C90    KM BREAK EVENT
1C3A C5          push bc
1C3B 23          inc hl
1C3C 060A        ld b,0A
1C3E 8E          adc a,(hl)
1C3F 2B          dec hl
1C40 10FC        djnz 1C3E
1C42 C1          pop bc
1C43 FEA4        cp A4
1C45 2049        jr nz,1C90    KM BREAK EVENT
1C47 C7          rst 0
1C48 E5          push hl
1C49 D5          push de
1C4A 5F          ld e,a
1C4B 2F          cpl
1C4C 3C          inc a
1C4D A3          and e
1C4E 47          ld b,a

```

KEYBOARD MANAGER

```

1C4F 3AEAB4      ld  a,(B4EA)
1C52 CD181C      call 1C18
1C55 78          ld  a,b
1C56 AB          xor  e
1C57 20F1        jr  nz,1C4A
1C59 D1          pop  de
1C5A E1          pop  hl
1C5B C9          ret
    
```

***** KM GET JOYSTICK

```

1C5C 3AF1B4      ld  a,(B4F1) (Joystick 1)
1C5F E67F        and  7F
1C61 6F          ld  l,a
1C62 3AF4B4      ld  a,(B4F4) (Joystick 0)
1C65 E67F        and  7F
1C67 67          ld  h,a
1C68 C9          ret
    
```

***** KM GET DELAY

```

1C69 2AE9B4      ld  hl,(B4E9) (KM Delay)
1C6C C9          ret
    
```

***** KM SET DELAY

```

1C6D 22E9B4      ld  (B4E9),hl (KM Delay)
1C70 C9          ret
    
```

***** KM ARM BREAK

```

1C71 CD821C      call 1C82      KM DISARM BREAK
1C74 210DB5      ld  hl,B50D   Break Event Block
1C77 0640        ld  b,40
1C79 CDD201      call 01D2     KL INIT EVENT
1C7C 3EFF        ld  a,FF
1C7E 320CB5      ld  (B50C),a
1C81 C9          ret
    
```

***** KM DISARM BREAK

```

1C82 C5          push bc
1C83 D5          push de
1C84 210CB5      ld  hl,B50C
    
```

KEYBOARD MANAGER

```

1C87 3600        ld  (hl),00
1C89 23          inc  hl
1C8A CD8502      call 0285     KL DEL SYNCHRONOUS
1C8D D1          pop  de
1C8E C1          pop  bc
1C8F C9          ret
    
```

***** KM BREAK EVENT

```

1C90 210CB5      ld  hl,B50C
1C93 7E          ld  a,(hl)
1C94 3600        ld  (hl),00
1C96 BE          cp  (hl)
1C97 C8          ret  z
1C98 C5          push bc
1C99 D5          push de
1C9A 23          inc  hl
1C9B CDE201      call 01E2     KL EVENT
1C9E 0EEF        ld  c,EF
1CA0 CDFE1C      call 1CFE
1CA3 D1          pop  de
1CA4 C1          pop  bc
1CA5 C9          ret
    
```

```

1CA6 2A47B5      ld  hl,(B547) (Adr. de table Repeat)
1CA9 181D        jr  1CC8     fixer Z suivant bit touche
1CAB FE50        cp  50      Key > 80 ?
1CAD D0          ret  nc     oui => non valable
1CAE 2A47B5      ld  hl,(B547) (Adr. de table Repeat)
1CB1 CDCD1C      call 1CCD     aller chercher bit corresp. touche #
1CB4 4F          ld  c,a
1CB5 2F          cpl
1CB6 A6          and  (hl)
1CB7 77          ld  (hl),a
1CB8 79          ld  a,c
1CB9 A0          and  b      (b=$ff/00)
1CBA B6          or  (hl)
1CBB 77          ld  (hl),a
1CBC C9          ret
    
```

***** KM TEST KEY

KEYBOARD MANAGER

```

1CBD F5      push af
1CBE 3AEDB4  ld  a,(B4ED) (Key 16...23)
1CC1 E6A0    and  A0      isoler SHIFT/CTRL
1CC3 4F      ld  c,a
1CC4 F1      pop  af
1CC5 21EBB4  ld  hl,B4EB  Key State Map
1CC8 CDCD1C  call 1CCD   aller chercher bit corresp. touche #
1CCB A6      and  (hl)   masquer bit touche
1CCC C9      ret

```

***** aller chercher bit corresp. touche #

```

1CCD D5      push de
1CCE F5      push af
1CCF E6F8    and  F8      Key#
1CD1 0F      rrca     /8
1CD2 0F      rrca
1CD3 0F      rrca
1CD4 5F      ld  e,a
1CD5 1600    ld  d,00
1CD7 19      add  hl,de   adresser Key Map
1CD8 F1      pop  af
1CD9 E5      push hl
1CDA 21E51C  ld  hl,1CE5  charger carte bits
1CDD E607    and  07      correspondant
1CDF 5F      ld  e,a     à la touche
1CE0 19      add  hl,de
1CE1 7E      ld  a,(hl)
1CE2 E1      pop  hl
1CE3 D1      pop  de
1CE4 C9      ret

```

***** Cartes bits

```

1CE5 01 02 04 08 10 20 40 80

1CED F3      di
1CEE 213CB5  ld  hl,B53C
1CF1 3615    ld  (hl),15
1CF3 23      inc  hl
1CF4 AF      xor  a
1CF5 77      ld  (hl),a

```

KEYBOARD MANAGER

```

1CF6 23      inc  hl
1CF7 3601    ld  (hl),01
1CF9 23      inc  hl
1CFA 77      ld  (hl),a
1CFB 23      inc  hl
1CFC 77      ld  (hl),a
1CFD C9      ret

```

```

1CFE 213CB5  ld  hl,B53C
1D01 B7      or  a
1D02 35      dec  (hl)
1D03 280E    jr  z,1D13
1D05 CD2C1D  call 1D2C
1D08 71      ld  (hl),c
1D09 23      inc  hl
1DOA 70      ld  (hl),b
1DOB 2140B5  ld  hl,B540
1DOE 34      inc  (hl)
1DOF 213EB5  ld  hl,B53E
1D12 37      scf
1D13 34      inc  (hl)
1D14 C9      ret

```

```

1D15 213EB5  ld  hl,B53E
1D18 B7      or  a
1D19 35      dec  (hl)
1D1A 280E    jr  z,1D2A
1D1C CD2C1D  call 1D2C
1D1F 4E      ld  c,(hl)
1D20 23      inc  hl
1D21 46      ld  b,(hl)
1D22 2140B5  ld  hl,B540
1D25 35      dec  (hl)
1D26 213CB5  ld  hl,B53C
1D29 37      scf
1D2A 34      inc  (hl)
1D2B C9      ret

```

```

1D2C 23      inc  hl
1D2D 34      inc  (hl)

```

KEYBOARD MANAGER

```

1D2E 7E      ld  a,(h1)
1D2F FE14    cp  14
1D31 2002    jr  nz,1D35
1D33 AF      xor  a
1D34 77      ld  (h1),a
1D35 87      add  a,a
1D36 CE14    adc  a,14
1D38 6F      ld  l,a
1D39 CEB5    adc  a,B5
1D3B 95      sub  l
1D3C 67      ld  h,a
1D3D C9      ret
    
```

***** KM GET TRANSLATE

```

1D3E 2A41B5  ld  h1,(B541) (Adr. Key Transl. Table)
1D41 1808    jr  1D4B      Get Key Table
    
```

***** KM GET SHIFT

```

1D43 2A43B5  ld  h1,(B543) (Adr. Key SHIFT Table)
1D46 1803    jr  1D4B      Get Key Table
    
```

ç

***** KM GET CONTROL

```

1D48 2A45B5  ld  h1,(B545) (Adr. Key CTRL Table)
    
```

***** Get Key Table

```

1D4B 85      add  a,l
1D4C 6F      ld  l,a
1D4D 8C      adc  a,h
1D4E 95      sub  l
1D4F 67      ld  h,a
1D50 7E      ld  a,(h1)
1D51 C9      ret
    
```

***** KM SET TRANSLATE

```

1D52 2A41B5  ld  h1,(B541) (Adr. Key Transl. Table)
1D55 1808    jr  1D5F      Set Key Table
    
```

***** KM SET SHIFT

```

1D57 2A43B5  ld  h1,(B543) (Adr. Key SHIFT Table)
1D5A 1803    jr  1D5F      Set Key Table
    
```

KEYBOARD MANAGER

***** KM SET CONTROL

```

1D5ç 2A45B5  ld  h1,(B545) (Adr. Key CTRL Table)
    
```

***** Set Key Table

```

1D5F FE50    cp  50
1D61 D0      ret  nc
1D62 85      add  a,l
1D63 6F      ld  l,a
1D64 8C      adc  a,h
1D65 95      sub  l
1D66 67      ld  h,a
1D67 70      ld  (h1),b
1D68 C9      ret
    
```

***** Key Translation Table

```

1D69 F0 F3 F1 89 86 83 8B 8A
1D71 F2 E0 87 88 85 81 82 80
1D79 10 5B 0D 5D 84 FF 5C FF
1D81 5E 2D 40 70 3B 3A 2F 2E
1D89 30 39 6F 69 6C 6B 6D 2C
1D91 38 37 75 79 68 6A 6E 20
1D99 36 35 72 74 67 66 62 76
1DA1 34 33 65 77 73 64 63 78
1DA9 31 32 FC 71 09 61 FD 7A
1DB1 0B 0A 08 09 58 5A FF 7F
    
```

***** Key SHIFT Table

```

1DB9 F4 F7 F5 89 86 83 8B 8A
1DC1 F6 E0 87 88 85 81 82 80
1DC9 10 7B 0D 7D 84 FF 60 FF
1DD1 A3 3D 7C 50 2B 2A 3F 3E
1DD9 5F 29 4F 49 4C 4B 4D 3C
1DE1 28 27 55 59 48 4A 4E 20
1DE9 26 25 52 54 47 46 42 56
1DF1 24 23 45 57 53 44 43 58
1DF9 21 22 FC 51 09 41 FD 5A
1E01 0B 0A 08 09 58 5A FF 7F
    
```

***** Key CTRL Table

```

1E09 F8 FB F9 89 86 83 8C 8A
    
```

KEYBOARD MANAGER

```
1E11 FA E0 87 88 85 81 82 80
1E19 10 1B 0D 1D 84 FF 1C FF
1E21 1E FF 00 10 FF FF FF FF
1E29 1F FF 0F 09 0C 0B 0D FF
1E31 FF FF 15 19 08 0A 0E FF
1E39 FF FF 12 14 07 06 02 16
1E41 FF FF 05 17 13 04 03 18
1E49 FF 7E FC 11 E1 01 FE 1A
1E51 FF FF FF FF FF FF FF 7F
1E59 07 03 4B FF FF FF FF FF
1E61 AB 8F
```

```
1E63 C7          rst 0
1E64 C7          rst 0
1E65 C7          rst 0
1E66 C7          rst 0
1E67 C7          rst 0
```

SOUND MANAGER

2.5.8 SOUND MANAGER (SOUND)

Il n'y a pas grand chose à dire sur ce pack. La production du son proprement dite y prend en fait peu de place. La plus grande partie est occupée par la gestion des diverses files d'attente au rang desquelles figure également la réalisation de la TONE ENVELOPPE, que le PSG ne maîtrise pas de lui-même.

L'amateur de musique préférera sans doute programmer directement le PSG car les routines du SOUND sont trop taillées sur mesure pour les instructions Basic correspondantes. Pour jouer des mélodies, même à trois voix et même avec un tempo rapide, le Basic est très suffisant.

Pour le programmeur en langage-machine il serait tout au plus intéressant de réaliser une bonne percussion (c'est-à-dire avec des changements de son importants), ce qui n'est qu'imparfaitement possible en Basic avec des sons brefs mais complexes.

SOUND MANAGER

```

***** SOUND RESET
1E68 AF      xor   a
1E69 F3      di
1E6A 3252B5  ld   (B552),a (activité SOUND act.)
1E6D 3251B5  ld   (B551),a (ancienne act. SOUND (d'après HOLD))
1E70 2155B5  ld   hl,B555 Sound Event Block
1E73 11031F  ld   de,1F03 Sound Event
1E76 0681    ld   b,81
1E78 CDD201  call 01D2     KL INIT EVENT
1E7B 3E3F    ld   a,3F
1E7D 3219B6  ld   (B619),a
1E80 215CB5  ld   hl,B55C SOUND Params Canal A
1E83 013D00  ld   bc,003D
1E86 110801  ld   de,0108
1E89 AF      xor   a
1E8A 77      ld   (hl),a
1E8B 23      inc  hl
1E8C 72      ld   (hl),d
1E8D 23      inc  hl
1E8E 73      ld   (hl),e
1E8F 09      add  hl,bc
1E90 3C      inc  a
1E91 EB      ex   de,hl
1E92 29      add  hl,hl
1E93 EB      ex   de,hl
1E94 FE03   cp   03
1E96 20F2   jr   nz,1E8A
1E98 0E07   ld   c,07
1E9A DDE5   push ix
1E9C E5     push hl
1E9D 211DB5 ld   hl,B51D
1EA0 41     ld   b,c
1EA1 113F00 ld   de,003F
1EA4 19     add  hl,de
1EA5 CB38   srl  b
1EA7 30F8   jr   nc,1EA1
1EA9 C5     push bc
1EAA E5     push hl
1EAB DDE1   pop  ix
1EAD EB     ex   de,hl

```

SOUND MANAGER

```

1EAE CD7F22  call 227F
1EB1 13     inc  de
1EB2 13     inc  de
1EB3 13     inc  de
1EB4 6B     ld   l,e
1EB5 62     ld   h,d
1EB6 13     inc  de
1EB7 013B00 ld   bc,003B
1EBA 3600   ld   (hl),00
1EBC EDB0   ldir
1EBE DD361C04 ld   (ix+1C),04
1EC2 C1     pop  bc
1EC3 EB     ex   de,hl
1EC4 04     inc  b
1EC5 10DE   djnz 1EA5
1EC7 E1     pop  hl
1EC8 DDE1   pop  ix
1ECA C9     ret

```

***** SOUND HOLD

```

1ECB 2152B5  ld   hl,B552 Activité SOUND act.
1ECE F3      di
1ECF 7E     ld   a,(hl)
1ED0 3600   ld   (hl),00
1ED2 FB     ei
1ED3 B7     or   a      Canaux actifs ?
1ED4 C8     ret  z      Non =>
1ED5 2B     dec  hl
1ED6 77     ld   (hl),a
1ED7 2E03   ld   l,03   volume
1ED9 0E00   ld   c,00   de tous les canaux
1EDB 3E07   ld   a,07   sur 0
1EDD 85     add  a,l
1EDE CD2608 call 0826     MC SOUND REGISTER
1EE1 2D     dec  l
1EE2 20F7   jr   nz,1EDB
1EE4 37     scf
1EE5 C9     ret

```

***** SOUND CONTINUE

SOUND MANAGER

```

1EE6 3A51B5    ld  a,(B551) (ancienne act. SOUND (d'après HOLD))
1EE9 B7        or  a        Canal actif ?
1EEA C8        ret  z      non =>
1EEB DD211DB5  ld  ix,B51D
1EEF 113F00    ld  de,003F
1EF2 DD19      add  ix,de
1EF4 CB3F      srl  a      fixer ancien
1EF6 F5        push af    volume
1EF7 DD7E0F    ld  a,(ix+0F) pour tous les canaux
1EFA DC7622    call c,2276
1EFD F1        pop  af
1EFE 20F2      Jr  nz,1EF2
1F00 C31E20     Jp  201E

```

***** Sound Event

```

1F03 DDE5      push ix
1F05 2150B5    ld  hl,B550
1F08 E5        push hl
1F09 AF        xor  a
1FOA 77        ld  (hl),a
1F0B 23        inc  hl
1F0C 46        ld  b,(hl)
1F0D C5        push bc
1FOE 23        inc  hl    y a-t-il un
1F0F B6        or  (hl)   canal actif ?
1F10 2822      Jr  z,1F34 non =>
1F12 DD211DB5  ld  ix,B51D
1F16 013F00    ld  bc,003F
1F19 DD09      add  ix,bc
1F1B CB3F      srl  a      Canal actif ?
1F1D 30FA      Jr  nc,1F19 non => suivant
1F1F F5        push af
1F20 DD7E04    ld  a,(ix+04)
1F23 1F        rra
1F24 DCC222    call c,22C2
1F27 DD7E07    ld  a,(ix+07)
1F2A 1F        rra
1F2B DCB621    call c,21B6
1F2E DCA820    call c,20A8
1F31 F1        pop  af

```

SOUND MANAGER

```

1F32 20E2      Jr  nz,1F16
1F34 C1        pop  bc
1F35 E1        pop  hl
1F36 7E        ld  a,(hl)
1F37 B7        or  a
1F38 2820      Jr  z,1F5A
1F3A 4F        ld  c,a
1F3B 23        inc  hl
1F3C 7E        ld  a,(hl)
1F3D 70        ld  (hl),b
1F3E A8        xor  b
1F3F 47        ld  b,a
1F40 23        inc  hl
1F41 B6        or  (hl)
1F42 77        ld  (hl),a
1F43 78        ld  a,b
1F44 2F        cpl
1F45 A1        and  c
1F46 2812      Jr  z,1F5A
1F48 DD211DB5  ld  ix,B51D
1F4C 113F00    ld  de,003F
1F4F DD19      add  ix,de
1F51 CB3F      srl  a
1F53 F5        push af
1F54 DC7F22    call c,227F
1F57 F1        pop  af
1F58 20F5      Jr  nz,1F4F
1F5A AF        xor  a
1F5B 3254B5    ld  (B554),a
1F5E DDE1      pop  ix
1F60 C9        ret

```

***** Scan Sound Queues

```

1F61 2152B5    ld  hl,B552  activité SOUND act.
1F64 7E        ld  a,(hl)
1F65 B7        or  a
1F66 C8        ret  z
1F67 23        inc  hl
1F68 35        dec  (hl)
1F69 C0        ret  nz

```

SOUND MANAGER

```

1F6A 34      inc  (hl)
1F6B 23      inc  hl
1F6C 7E      ld   a,(hl)
1F6D B7      or   a
1F6E C0      ret  nz
1F6F 2B      dec  hl
1F70 3603    ld   (hl),03
1F72 2B      dec  hl
1F73 46      ld   b,(hl)
1F74 2122B5  ld   hl,B522
1F77 113F00  ld   de,003F
1F7A AF      xor  a
1F7B 19      add  hl,de
1F7C CB38    srl  b
1F7E 30FB    jr   nc,1F7B
1F80 35      dec  (hl)
1F81 2005    jr   nz,1F88
1F83 2B      dec  hl
1F84 CB06    rlc  (hl)
1F86 8A      adc  a,d
1F87 23      inc  hl
1F88 23      inc  hl
1F89 35      dec  (hl)
1F8A 2005    jr   nz,1F91
1F8C 23      inc  hl
1F8D CB06    rlc  (hl)
1F8F 8A      adc  a,d
1F90 2B      dec  hl
1F91 2B      dec  hl
1F92 04      inc  b
1F93 10E6    djnz 1F7B
1F95 B7      or   a
1F96 C8      ret  z
1F97 2154B5  ld   hl,B554
1F9A 77      ld   (hl),a
1F9B 23      inc  hl
1F9C C3E201  jp   01E2      KL EVENT

```

```

***** SOUND QUEUE
1F9F CDE61E  call 1E6      SOUND CONTINUE

```

SOUND MANAGER

```

1FA2 7E      ld   a,(hl)
1FA3 E607    and  07
1FA5 37      scf
1FA6 C8      ret  z
1FA7 4F      ld   c,a
1FA8 B6      or   (hl)
1FA9 FC9A1E  call m,1E9A
1FAC 41      ld   b,c
1FAD DD211DB5  ld   ix,B51D
1FB1 113F00  ld   de,003F
1FB4 AF      xor  a
1FB5 DD19    add  ix,de
1FB7 CB38    srl  b
1FB9 30FA    jr   nc,1FB5
1FBB DD721E    ld   (ix+1E),d
1FBE DDBE1C    cp   (ix+1C)
1FC1 3F      ccf
1FC2 9F      sbc  a,a
1FC3 04      inc  b
1FC4 10EF    djnz 1FB5
1FC6 B7      or   a
1FC7 C0      ret  nz
1FC8 41      ld   b,c
1FC9 7E      ld   a,(hl)
1FCA 1F      rra
1FCB 1F      rra
1FCC 1F      rra
1FCD B0      or   b
1FCE E60F    and  0F
1FD0 4F      ld   c,a
1FD1 23      inc  hl
1FD2 DD211DB5  ld   ix,B51D
1FD6 113F00  ld   de,003F
1FD9 DD19    add  ix,de
1FDB CB38    srl  b
1FDD 30FA    jr   nc,1FD9
1FDF E5      push hl
1FE0 C5      push bc
1FE1 DD7E1B  ld   a,(ix+1B)
1FE4 DD341B  inc  (ix+1B)

```

SOUND MANAGER

1FE7	DD351C	dec	(ix+1C)	
1FEA	EB	ex	de,hl	
1FEB	CD3A20	call	203A	
1FEE	E5	push	hl	
1FEF	EB	ex	de,hl	
1FF0	DD7E01	ld	a,(ix+01)	
1FF3	2F	cpl		
1FF4	A1	and	c	
1FF5	12	ld	(de),a	
1FF6	13	inc	de	
1FF7	7E	ld	a,(hl)	
1FF8	23	inc	hl	
1FF9	87	add	a	
1FFA	87	add	a	
1FFB	87	add	a	
1FFC	87	add	a	
1FFD	47	ld	b,a	
1FFE	7E	ld	a,(hl)	
1FFF	23	inc	hl	
2000	E60F	and	0F	
2002	B0	or	b	
2003	12	ld	(de),a	
2004	13	inc	de	
2005	010600	ld	bc,0006	
2008	EDB0	ldir		
200A	E1	pop	hl	
200B	F3	di		
200C	DD7E1A	ld	a,(ix+1A)	
200F	DD341A	inc	(ix+1A)	
2012	DDB603	or	(ix+03)	
2015	FB	ei		
2016	CCBD20	call	z,20BD	
2019	C1	pop	bc	
201A	E1	pop	hl	
201B	04	inc	b	
201C	10B8	djnz	1FD6	
201E	E5	push	hl	
201F	2151B5	ld	hl,B551	ancienne act. SOUND (d'après HOLD)
2022	7E	ld	a,(hl)	
2023	B7	or	a	

SOUND MANAGER

2024	2811	Jr	z,2037	
2026	3600	ld	(hl),00	
2028	F3	di		
2029	23	inc	hl	
202A	46	ld	b,(hl)	
202B	B0	or	b	
202C	77	ld	(hl),a	
202D	78	ld	a,b	
202E	B7	or	a	
202F	2005	Jr	nz,2036	
2031	23	inc	hl	
2032	3603	ld	(hl),03	
2034	23	inc	hl	
2035	77	ld	(hl),a	
2036	FB	ei		
2037	E1	pop	hl	
2038	37	scf		
2039	C9	ret		
203A	E603	and	03	
203C	87	add	a,a	
203D	87	add	a,a	
203E	87	add	a,a	
203F	C61F	add	a,1F	
2041	DDE5	push	ix	
2043	E1	pop	hl	
2044	85	add	a,l	
2045	6F	ld	l,a	
2046	8C	adc	a,h	
2047	95	sub	l	
2048	67	ld	h,a	
2049	C9	ret		

***** SOUND RELEASE

204A	6F	ld	l,a	
204B	CDE61E	call	1EE6	SOUND CONTINUE
204E	7D	ld	a,l	
204F	E607	and	07	
2051	C8	ret	z	
2052	DD211DB5	ld	ix,B51D	

SOUND MANAGER

```

2056 113F00    ld  de,003F
2059 DD19      add ix,de
205B CB3F      srl  a
205D 30FA     jr   nc,2059
205F F5        push af
2060 DDCB035E bit  3,(ix+03)
2068 20EC     jr   nz,2056
206A 18B2     jr   201E

```

***** SOUND CHECK

```

206C E607      and  07
206E C8        ret  z
206F 2120B5   ld   hl,B520
2072 113F00   ld   de,003F
2075 19        add  hl,de
2076 1F        rra
2077 30FC     jr   nc,2075
2079 F3        di
207A 7E        ld   a,(hl)
207B 87        add  a,a
207C 87        add  a,a
207D 87        add  a,a
207E 111900   ld   de,0019
2081 19        add  hl,de
2082 B6        or   (hl)
2083 23        inc  hl
2084 23        inc  hl
2085 3600     ld   (hl),00
2087 FB        ei
2088 C9        ret

```

***** SOUND ARM EVENT

```

2089 E607      and  07
208B C8        ret  z
208C EB        ex   de,hl
208D 2139B5   ld   hl,B539
2090 013F00   ld   bc,003F
2093 09        add  hl,bc
2094 1F        rra
2095 30FC     jr   nc,2093

```

SOUND MANAGER

```

2097 AF        xor  a
2098 F3        di
2099 BE        cp   (hl)
209A 23        inc  hl
209B 73        ld   (hl),e
209C 23        inc  hl
209D 2003     jr   nz,20A2
209F 72        ld   (hl),d
20A0 FB        ei
20A1 C9        ret

```

```

20A2 77        ld   (hl),a
20A3 FB        ei
20A4 EB        ex   de,hl
20A5 C3E201   jp   01E2    KL EVENT

```

```

20A8 DD7E1A   ld   a,(ix+1A)
20AB B7        or   a
20AC CA7F22   jp   z,227F
20AF DD7E01   ld   a,(ix+01)
20B2 2150B5   ld   hl,B550
20B5 B6        or   (hl)
20B6 77        ld   (hl),a
20B7 DD7E19   ld   a,(ix+19)
20BA CD3A20   call 203A
20BD 7E        ld   a,(hl)
20BE B7        or   a
20BF 280C     jr   z,20CD
20C1 CB5F     bit  3,a
20C3 2053     jr   nz,2118
20C5 E5        push hl
20C6 3600     ld   (hl),00
20C8 CD1F21   call 211F
20CB E1        pop  hl
20CC D0        ret  nc
20CD DD360310  ld   (ix+03),10
20D1 23        inc  hl
20D2 7E        ld   a,(hl)
20D3 E6F0     and  F0
20D5 F5        push af

```

SOUND MANAGER

```

20D6 AE      xor   (hl)
20D7 5F      ld    e,a
20D8 23      inc   hl
20D9 4E      ld    c,(hl)
20DA 23      inc   hl
20DB 56      ld    d,(hl)
20DC 23      inc   hl
20DD B2      or    d
20DE B1      or    c
20DF 2808    jr    z,20E9
20E1 E5      push hl
20E2 CDAB22  call 22AB
20E5 DD5601  ld    d,(ix+01)
20E8 E1      pop   hl
20E9 4E      ld    c,(hl)
20EA 23      inc   hl
20EB 5E      ld    e,(hl)
20EC 23      inc   hl
20ED 7E      ld    a,(hl)
20EE 23      inc   hl
20EF 66      ld    h,(hl)
20F0 6F      ld    l,a
20F1 F1      pop   af
20F2 CD7521  call 2175
20F5 2151B5  ld    hl,B551 Ancienne act. SOUND (d'après HOLD)
20F8 DD7E01  ld    a,(ix+01)
20FB B6      or    (hl)
20FC 77      ld    (hl),a
20FD DD3419  inc   (ix+19)
2100 DD351A  dec   (ix+1A)
2103 DD341C  inc   (ix+1C)
2106 F3      di
2107 DD7E1E  ld    a,(ix+1E)
210A DD361E00 ld    (ix+1E),00
210E FB      ei
210F B7      or    a
2110 C8      ret   z
2111 67      ld    h,a
2112 DD6E1D  ld    l,(ix+1D)
2115 C3E201  jp    01E2 KL EVENT

```

SOUND MANAGER

```

2118 CB9E      res  3,(hl)
211A DD360308 ld    (ix+03),08
211E C9      ret

211F DDE5      push ix
2121 47      ld    b,a
2122 DD4E01  ld    c,(ix+01)
2125 DD215CB5 ld    ix,B55C SOUND Params Canal A
2129 CB47      bit  0,a
212B 200C     jr    nz,2139
212D DD219BB5 ld    ix,B59B SOUND Params Canal B
2131 CB4F      bit  1,a
2133 2004     jr    nz,2139
2135 DD21DAB5 ld    ix,B5DA SOUND Params Canal C
2139 F3      di
213A DD7E03  ld    a,(ix+03)
213D A1      and   c
213E 282D     jr    z,216D
2140 78      ld    a,b
2141 DDBE01  cp    (ix+01)
2144 281A     jr    z,2160
2146 DDE5      push ix
2148 DD21DAB5 ld    ix,B5DA SOUND Params Canal C
214C CB57      bit  2,a
214E 2004     jr    nz,2154
2150 DD219BB5 ld    ix,B59B SOUND Params Canal B
2154 DD7E03  ld    a,(ix+03)
2157 A1      and   c
2158 2812     jr    z,216C
215A FB      ei
215B CDB720  call 20B7
215E DDE1     pop   ix
2160 DD360300 ld    (ix+03),00
2164 FB      ei
2165 CDB720  call 20B7
2168 DDE1     pop   ix
216A 37      scf
216B C9      ret

216C E1      pop   hl

```

SOUND MANAGER

216D	DDE1	pop	ix	
216F	DD7003	ld	(ix+03),b	
2172	FB	ei		
2173	B7	or	a	
2174	C9	ret		
2175	CBFB	set	7,e	
2177	DD730F	ld	(ix+0F),e	
217A	5F	ld	e,a	
217B	7D	ld	a,l	
217C	B4	or	h	
217D	2001	Jr	nz,2180	
217F	2B	dec	hl	
2180	DD7508	ld	(ix+08),l	
2183	DD7409	ld	(ix+09),h	
2186	79	ld	a,c	
2187	B7	or	a	
2188	2808	Jr	z,2192	
218A	3E06	ld	a,06	charger générateur de bruit
218C	CD2608	call	0826	MC SOUND REGISTER
218F	DD7E02	ld	a,(ix+02)	
2192	B2	or	d	
2193	CD8B22	call	228B	
2196	7B	ld	a,e	
2197	B7	or	a	
2198	280A	Jr	z,21A4	
219A	210AB6	ld	hl,B60A	Courbes d'enveloppe de volume
219D	1600	ld	d,00	
219F	19	add	hl,de	
21A0	7E	ld	a,(hl)	
21A1	B7	or	a	
21A2	2003	Jr	nz,21A7	
21A4	21B221	ld	hl,21B2	
21A7	DD750A	ld	(ix+0A),l	
21AA	DD740B	ld	(ix+0B),h	
21AD	CD6522	call	2265	
21B0	180D	Jr	21BF	
21B2	010100	ld	bc,0001	
21B5	C8	ret	z	
21B6	DD6E0D	ld	l,(ix+0D)	

SOUND MANAGER

21B9	DD660E	ld	h,(ix+0E)	
21BC	DD5E10	ld	e,(ix+10)	
21BF	7B	ld	a,e	
21C0	FEFF	cp	FF	
21C2	2876	Jr	z,223A	
21C4	87	add	a,a	
21C5	7E	ld	a,(hl)	
21C6	23	inc	hl	
21C7	384A	Jr	c,2213	
21C9	280D	Jr	z,21D8	
21CB	1D	dec	e	
21CC	B7	or	a	
21CD	2006	Jr	nz,21D5	
21CF	DDB60F	or	(ix+0F)	
21D2	F2DD21	jp	p,21DD	
21D5	DD860F	add	a,(ix+0F)	
21D8	E60F	and	0F	
21DA	CD7322	call	2273	fixer volume
21DD	4E	ld	c,(hl)	
21DE	DD7E09	ld	a,(ix+09)	
21E1	47	ld	b,a	
21E2	87	add	a,a	
21E3	381B	Jr	c,2200	
21E5	AF	xor	a	
21E6	91	sub	c	
21E7	DD8608	add	a,(ix+08)	
21EA	380C	Jr	c,21F8	
21EC	05	dec	b	
21ED	F2F521	jp	p,21F5	
21F0	DD4E08	ld	c,(ix+08)	
21F3	AF	xor	a	
21F4	47	ld	b,a	
21F5	DD7009	ld	(ix+09),b	
21F8	DD7708	ld	(ix+08),a	
21FB	B0	or	b	
21FC	2002	Jr	nz,2200	
21FE	1EFF	ld	e,FF	
2200	7B	ld	a,e	
2201	B7	or	a	
2202	CC4622	call	z,2246	

SOUND MANAGER

```

2205 DD7310    ld  (ix+10),e
2208 F3        di
2209 DD7106    ld  (ix+06),c
220C DD360780  ld  (ix+07),80
2210 FB        ei
2211 B7        or  a
2212 C9        ret

2213 57        ld  d,a
2214 4B        ld  c,e
2215 3E0D      ld  a,0D    Courbe d'enveloppe
2217 CD2608    call 0826    MC SOUND REGISTER
221A 4A        ld  c,d
221B 3E0B      ld  a,0B    longueur de courbe d'enveloppe Lo
221D CD2608    call 0826    MC SOUND REGISTER
2220 4E        ld  c,(h1)
2221 3E0C      ld  a,0C    longuer de courbe d'enveloppe H1
2223 CD2608    call 0826    MC SOUND REGISTER
2226 3E10      ld  a,10
2228 CD7322    call 2273    fixer volume
222B CD4622    call 2246
222E 7B        ld  a,e
222F 3C        inc  a
2230 208D      jr  nz,21BF
2232 21B221    ld  hl,21B2
2235 CD6522    call 2265
2238 1885      jr  21BF
223A AF        xor  a
223B DD7703    ld  (ix+03),a
223E DD7707    ld  (ix+07),a
2241 DD7704    ld  (ix+04),a
2244 37        scf
2245 C9        ret

2246 DD350C    dec  (ix+0C)
2249 201E      jr  nz,2269
224B DD7E09    ld  a,(ix+09)
224E 87        add  a,a
224F 21B221    ld  hl,21B2
2252 3011      jr  nc,2265

```

SOUND MANAGER

```

2254 DD3408    inc  (ix+08)
2257 2006      jr  nz,225F
2259 DD3409    inc  (ix+09)
225C 1EFF      ld  e,FF
225E C8        ret  z
225F DD6E0A    ld  l,(ix+0A)
2262 DD660B    ld  h,(ix+0B)
2265 7E        ld  a,(hl)
2266 DD770C    ld  (ix+0C),a
2269 23        inc  hl
226A 5E        ld  e,(hl)
226B 23        inc  hl
226C DD750D    ld  (ix+0D),l
226F DD740E    ld  (ix+0E),h
2272 C9        ret

***** fixer volume
2273 DD770F    ld  (ix+0F),a
2276 4F        ld  c,a
2277 DD7E00    ld  a,(ix+00)
227A C608      add  a,08    Volume
227C C32608    jp  0826    MC SOUND REGISTER

227F DD7E01    ld  a,(ix+01)
2282 2F        cpl
2283 2152B5    ld  hl,B552  activité SOUND act.
2286 F3        di
2287 A6        and  (hl)
2288 77        ld  (hl),a
2289 FB        ei
228A AF        xor  a
228B 47        ld  b,a
228C DD7E01    ld  a,(ix+01)
228F DDB602    or  (ix+02)
2292 2119B6    ld  hl,B619
2295 F3        di
2296 B6        or  (hl)
2297 A8        xor  b
2298 BE        cp  (hl)
2299 77        ld  (hl),a

```

SOUND MANAGER

229A	FB	ei	
229B	2003	Jr	nz,22A0
229D	78	ld	a,b
229E	B7	or	a
229F	C0	ret	nz
22A0	AF	xor	a
22A1	CD7622	call	2276
22A4	F3	di	
22A5	4E	ld	c,(h1)
22A6	3E07	ld	a,07
22A8	C32608	jp	0826
			Registre de commande - canal
			MC SOUND REGISTER
22AB	CD2423	call	2324
22AE	7B	ld	a,e
22AF	CD4E23	call	234E
			SOUND T ADDRESS
22B2	D0	ret	nc
22B3	7E	ld	a,(h1)
22B4	E67F	and	7F
22B6	C8	ret	z
22B7	DD7511	ld	(ix+11),l
22BA	DD7412	ld	(ix+12),h
22BD	CD1323	call	2313
22C0	1809	Jr	22CB
22C2	DD6E14	ld	l,(ix+14)
22C5	DD6615	ld	h,(ix+15)
22C8	DD5E18	ld	e,(ix+18)
22CB	4E	ld	c,(h1)
22CC	23	inc	hl
22CD	7B	ld	a,e
22CE	D6F0	sub	F0
22D0	3804	Jr	c,22D6
22D2	1E00	ld	e,00
22D4	180E	Jr	22E4
22D6	1D	dec	e
22D7	79	ld	a,c
22D8	87	add	a,a
22D9	9F	sbc	a,a
22DA	57	ld	d,a
22DB	DD7E16	ld	a,(ix+16)
22DE	81	add	a,c

SOUND MANAGER

22DF	4F	ld	c,a
22E0	DD7E17	ld	a,(ix+17)
22E3	8A	adc	a,d
22E4	57	ld	d,a
22E5	CD2423	call	2324
22E8	4E	ld	c,(h1)
22E9	7B	ld	a,e
22EA	B7	or	a
22EB	2019	Jr	nz,2306
22ED	DD7E13	ld	a,(ix+13)
22F0	3D	dec	a
22F1	2010	Jr	nz,2303
22F3	DD6E11	ld	l,(ix+11)
22F6	DD6612	ld	h,(ix+12)
22F9	7E	ld	a,(h1)
22FA	C680	add	a,80
22FC	3805	Jr	c,2303
22FE	DD360400	ld	(ix+04),00
2302	C9	ret	
2303	CD1323	call	2313
2306	DD7318	ld	(ix+18),e
2309	F3	di	
230A	DD7105	ld	(ix+05),c
230D	DD360480	ld	(ix+04),80
2311	FB	ei	
2312	C9	ret	
2313	DD7713	ld	(ix+13),a
2316	23	inc	hl
2317	5E	ld	e,(h1)
2318	23	inc	hl
2319	DD7514	ld	(ix+14),l
231C	DD7415	ld	(ix+15),h
231F	7B	ld	a,e
2320	B7	or	a
2321	C0	ret	nz
2322	1C	inc	e
2323	C9	ret	
2324	DD7E00	ld	a,(ix+00)

SOUND MANAGER

```

2327 87      add  a,a
2328 F5      push af
2329 DD7116  ld   (ix+16),c Hauteur de ton Lo
232C CD2608  call 0826      MC SOUND REGISTER
232F F1      pop  af
2330 3C      inc  a
2331 4A      ld   c,d
2332 DD7117  ld   (ix+17),c Hauteur de ton HI
2335 C32608  jp   0826      MC SOUND REGISTER

```

***** SOUND AMPL ENVELOPE

```

2338 110AB6  ld   de,B60A Courbe d'enveloppe de volume
233B 1803   jr   2340 copier courbe d'enveloppe

```

***** SOUND TONE ENVELOPE

```

233D 11FAB6  ld   de,B6FA Courbes d'enveloppe de ton

```

***** copier courbe d'enveloppe

```

2340 EB      ex   de,h1
2341 CD5123  call 2351      aller chercher adr. courbe d'envel.
2344 EB      ex   de,h1
2345 D0      ret  nc
2346 EDB0   ldir
2348 C9      ret

```

***** SOUND A ADDRESS

```

2349 210AB6  ld   hl,B60A Courbes d'enveloppe de volume
234C 1803   jr   2351      aller chercher adr. courbe d'envel.

```

***** SOUND T ADDRESS

```

234E 21FAB6  ld   hl,B6FA Courbes d'enveloppe de ton

```

***** aller chercher adr. courbe d'envel.

```

2351 B7      or   a
2352 C8      ret  z
2353 FE10   cp   10
2355 D0      ret  nc
2356 011000 ld   bc,0010
2359 87      add  a,a
235A 87      add  a,a

```

SOUND MANAGER

```

235B 87      add  a,a
235C 87      add  a,a
235D 85      add  a,l
235E 6F      ld   l,a
235F 8C      adc  a,h
2360 95      sub  l
2361 67      ld   h,a
2362 37      scf
2363 C9      ret

2364 C7      rst  0
2365 C7      rst  0
2366 C7      rst  0
2367 C7      rst  0
2368 C7      rst  0
2369 C7      rst  0
236A C7      rst  0
236B C7      rst  0
236C C7      rst  0
236D C7      rst  0
236E C7      rst  0
236F C7      rst  0

```

2.5.9 CASSETTE MANAGER (CAS)

Le rôle de ce pack va de soi. L'utilisation des différentes routines ne présente pas de réel intérêt pour le programmeur en langage-machine car les programmes professionnels ne font pas en général bon ménage avec le lecteur de cassette. Le lecteur de disquette est en effet beaucoup plus satisfaisant dans ce cas.

Voici cependant quelques routines de base qui sont utilisables:

CAS IN OPEN ouvre un fichier d'entrée. Il faut pour cela placer en b la longueur du nom de fichier, en hl l'adresse de début du nom de fichier et en de l'adresse de début d'une zone de la Ram de 2 K qui sera utilisée comme buffer d'entrée.

Au retour de la routine, hl contient l'adresse de début de la tête de fichier (header).

a, bc et de contiennent d'autres valeurs tirées du header que vous pouvez cependant retirer vous-même directement du header, puisque vous disposez de l'adresse à laquelle il se trouve.

Les flags carry et zéro vous informent sur le succès de l'opération:

Carry=1 et zéro=0 signifient que tout a bien marché.

Carry=0 et zéro=0 signifient qu'il y a déjà un autre fichier d'ouvert.

Si la touche ESC a été enfoncée, carry=0 et zéro=1.

CAS OUT OPEN ouvre un fichier en sortie. Les paramètres à transmettre et la signification des flags sont les mêmes que ci-dessus. Naturellement, de doit ici contenir l'adresse du buffer de sortie.

CAS IN CHAR va chercher un caractère dans le buffer d'entrée et le transmet à travers a. Si c'était le dernier caractère du buffer, un nouveau bloc est automatiquement lu sur la cassette.

Si carry=0 et zéro=0, c'est que la fin du fichier (EOF) a été atteinte ou que le fichier n'était pas ouvert. Les autres combinaisons ont le même sens que ci-dessus.

CAS OUT CHAR écrit le caractère qui se trouve dans a dans le buffer de sortie. Si celui-ci est plein, il est automatiquement copié sur la cassette.

La signification des flags est la même que ci-dessus.

*****CAS INITIALISE

```

2370 CD0124      call 2401      CAS IN ABANDON
2373 CD2E24      call 242E      CAS OUT ABANDON
2376 AF          xor a
2377 CD8E23      call 238E      CAS NOISY
237A 214D01      ld hl,014D
237D 3E19        ld a,19

```

*****CAS SET SPEED

```

237F 29          add hl,hl
2380 29          add hl,hl
2381 29          add hl,hl
2382 29          add hl,hl
2383 29          add hl,hl
2384 29          add hl,hl
2385 0F          rrca
2386 0F          rrca
2387 E63F        and 3F
2389 6F          ld l,a
238A 22D1B8      ld (B8D1),hl  (Cass. Speed)
238D C9          ret

```

*****CAS NOISY

```

238E 3200B8      ld (B800),a  (Cass. Message Flag)
2391 C9          ret

```

*****CAS IN OPEN

```

2392 DD2102B8    ld ix,B802  Input Buffer Status
2396 CDAF23      call 23AF   CAS Open
2399 D0          ret nc
239A E5          push hl
239B CD3F25      call 253F   lire header fichier
239E ED5B1CB8    ld de,(B81C)
23A2 ED4B1FB8    ld bc,(B81F)
23A6 3A19B8      ld a,(B819)
23A9 E1          pop hl
23AA C9          ret

```

*****CAS OUT OPEN

```

23AB DD2147B8    ld ix,B847  Output Buffer Status

```

CASSETTE MANAGER

```
*****CAS Open
23AF DD7E00      ld  a,(ix+00)
23B2 B7         or  a
23B3 C0         ret  nz
23B4 DDE5       push ix
23B6 E3         ex  (sp),hl
23B7 3601       ld  (hl),01
23B9 23         inc  hl
23BA 73         ld  (hl),e
23BB 23         inc  hl
23BC 72         ld  (hl),d
23BD 23         inc  hl
23BE 73         ld  (hl),e
23BF 23         inc  hl
23C0 72         ld  (hl),d
23C1 23         inc  hl
23C2 EB         ex  de,hl
23C3 E1         pop  hl
23C4 D5         push de
23C5 0E40       ld  c,40
23C7 12         ld  (de),a
23C8 13         inc  de
23C9 0D         dec  c
23CA 20FB       jr  nz,23C7
23CC D1         pop  de
23CD D5         push de
23CE 78         ld  a,b
23CF FE10       cp  10
23D1 3802       jr  c,23D5
23D3 0610       ld  b,10
23D5 04         inc  b
23D6 48         ld  c,b
23D7 1807       jr  23E0
23D9 E7         rst  4
23DA 23         inc  hl
23DB CDB627     call 27B6
23DE 12         ld  (de),a
23DF 13         inc  de
23E0 10F7       djnz 23D9
23E2 0D         dec  c
```

CASSETTE MANAGER

```
23E3 2809       jr  z,23EE
23E5 1B         dec  de
23E6 1A         ld  a,(de)
23E7 EE20       xor  20
23E9 2003       jr  nz,23EE
23EB 12         ld  (de),a
23EC 18F4       jr  23E2
23EE E1         pop  hl
23EF DD361501   ld  (ix+15),01
23F3 DD361716   ld  (ix+17),16
23F7 DD351C     dec  (ix+1C)
23FA 37         scf
23FB C9         ret
```

*****CAS IN CLOSE

```
23FC 3A02B8     ld  a,(B802) (Input Buffer Status)
23FF B7         or  a
2400 C8         ret  z
```

*****CAS IN ABANDON

```
2401 2102B8     ld  hl,B802 Input Buffer Status
2404 3E01       ld  a,01
2406 3600       ld  (hl),00
2408 23         inc  hl
2409 5E         ld  e,(hl)
240A 23         inc  hl
240B 56         ld  d,(hl)
240C 21CCB8     ld  hl,B8CC
240F AE         xor  (hl)
2410 37         scf
2411 C0         ret  nz
2412 77         ld  (hl),a
2413 9F         sbc  a,a
2414 C9         ret
```

*****CAS OUT CLOSE

```
2415 3A47B8     ld  a,(B847) (Output Buffer Status)
2418 FE04       cp  04
241A 2812       jr  z,242E CAS OUT ABANDON
241C C6FF       add  a,FF
```

CASSETTE MANAGER

```

241E D0      ret  nc
241F 215DB8  ld   hl,B85D
2422 36FF    ld   (hl),FF
2424 23      inc  hl
2425 23      inc  hl
2426 7E      ld   a,(hl)
2427 23      inc  hl
2428 B6      or   (hl)
2429 37      scf
242A C41426  call nz,2614
242D D0      ret  nc
    
```

*****CAS OUT ABANDON

```

242E 2147B8  ld   hl,B847  Output Buffer Status
2431 3E02    ld   a,02
2433 18D1    jr   2406
    
```

*****CAS IN CHAR

```

2435 E5      push hl
2436 D5      push de
2437 C5      push bc
2438 0602    ld   b,02
243A CD8B24  call 248B  Check Input Buffer Status
243D 201A    jr   nz,2459
243F 2A1AB8  ld   hl,(B81A)
2442 7C      ld   a,h
2443 B5      or   l
2444 37      scf
2445 CC3F25  call z,253F  lire header fichier
2448 300F    jr   nc,2459
244A 2A1AB8  ld   hl,(B81A)
244D 2B      dec  hl
244E 221AB8  ld   (B81A),hl
2451 2A05B8  ld   hl,(B805)  (Pointer Input Buffer)
2454 E7      rst  4  ld a,(hl)
2455 23      inc  hl
2456 2205B8  ld   (B805),hl  (PoInter Input Buffer)
2459 182C    jr   2487
    
```

*****CAS OUT CHAR

CASSETTE MANAGER

```

245B E5      push hl
245C D5      push de
245D C5      push bc
245E 4F      ld   c,a
245F 2147B8  ld   hl,B847  Output Buffer Status
2462 0602    ld   b,02
2464 CD8E24  call 248E  Check Buffer Status
2467 201E    jr   nz,2487
2469 2A5FB8  ld   hl,(B85F)
246C 110008  ld   de,0800
246F ED52    sbc  hl,de
2471 C5      push bc
2472 D41426  call nc,2614
2475 C1      pop  bc
2476 300F    jr   nc,2487
2478 2A5FB8  ld   hl,(B85F)
247B 23      inc  hl
247C 225FB8  ld   (B85F),hl
247F 2A4AB8  ld   hl,(B84A)  (Pointer Output Buffer)
2482 71      ld   (hl),c
2483 23      inc  hl
2484 224AB8  ld   (B84A),hl  (Pointer Output Buffer)
2487 C1      pop  bc
2488 D1      pop  de
2489 E1      pop  hl
248A C9      ret
    
```

```

*****Check Input Buffer Status
248B 2102B8  ld   hl,B802  Input Buffer Status
    
```

```

*****Check Buffer Status
    
```

```

248E 7E      ld   a,(hl)
248F B8      cp   b
2490 C8      ret  z
2491 EE01    xor  01
2493 C0      ret  nz
2494 70      ld   (hl),b
2495 C9      ret
    
```

```

*****CAS TEST EOF
    
```

CASSETTE MANAGER

```

2496 CD3524      call 2435      CAS IN CHAR
2499 DO          ret  nc

*****CAS RETURN
249A E5          push h1
249B 2A1AB8      ld  h1,(B81A)
249E 23          inc  h1
249F 221AB8      ld  (B81A),h1
24A2 2A05B8      ld  h1,(B805)  (Pointer Input Buffer)
24A5 2B          dec  h1
24A6 2205B8      ld  (B805),h1  (Pointer Input Buffer)
24A9 E1          pop  h1
24AA C9          ret

*****CAS IN DIRECT
24AB EB          ex   de,h1
24AC 0603        ld  b,03
24AE CD8B24      call 248B      Check Input Buffer Status
24B1 C0          ret  nz
24B2 ED531CB8    ld  (B81C),de
24B6 CDCF24      call 24CF
24B9 2A1CB8      ld  h1,(B81C)
24BC ED5B1AB8    ld  de,(B81A)
24C0 19          add  h1,de
24C1 221CB8      ld  (B81C),h1
24C4 CD3F25      call 253F      Lire header fichier
24C7 38F0        jr   c,24B9
24C9 C8          ret  z
24CA 2AA6B8      ld  h1,(B8A6)
24CD 37          scf
24CE C9          ret

24CF 2A03B8      ld  h1,(B803)  (Adr. Start Input Buffer)
24D2 ED5B1CB8    ld  de,(B81C)
24D6 ED4B1AB8    ld  bc,(B81A)
24DA 7B          ld  a,e
24DB 95          sub  l
24DC 7A          ld  a,d
24DD 9C          sbc  a,h
24DE DAA6BA      jp  c,BAA6 (0537)KL LDIR CONT'D
24E1 09          add  hl,bc
    
```

CASSETTE MANAGER

```

24E2 2B          dec  h1
24E3 EB          ex   de,h1
24E4 09          add  hl,bc
24E5 2B          dec  h1
24E6 EB          ex   de,h1
24E7 C3ACBA      jp   BAAC (053D) KL LDDR CONT'D

*****CAS OUT DIRECT
24EA E5          push h1
24EB C5          push bc
24EC 4F          ld  c,a
24ED 2147B8      ld  h1,B847      Output Buffer Status
24F0 0603        ld  b,03
24F2 CD8E24      call 248E      Check Buffer Status
24F5 79          ld  a,c
24F6 C1          pop  bc
24F7 E1          pop  h1
24F8 C0          ret  nz
24F9 325EB8      ld  (B85E),a
24FC ED5364B8    ld  (B864),de
2500 ED4366B8    ld  (B866),bc
2504 2248B8      ld  (B848),h1  (Adr. Start Output Buffer)
2507 ED535FB8    ld  (B85F),de
250B 21FFF7      ld  h1,F7FF
250E 19          add  hl,de
250F 3F          ccf
2510 D8          ret  c
2511 210008      ld  h1,0800
2514 225FB8      ld  (B85F),h1
2517 EB          ex   de,h1
2518 ED52        sbc  hl,de
251A E5          push h1
251B 2A48B8      ld  h1,(B848)  (Adr. Start Output Buffer)
251E 19          add  hl,de
251F E5          push h1
2520 CD1426      call 2614
2523 E1          pop  h1
2524 D1          pop  de
2525 D0          ret  nc
2526 18DC        jr   2504
    
```

CASSETTE MANAGER

```
*****CAS CATALOG
2528 2102B8      ld   h1,B802      Input Buffer Status
252B  7E         ld   a,(h1)
252C  B7         or   a
252D  C0         ret  nz
252E  3605      ld   (h1),05
2530  ED5303B8  ld   (B803),de    (Adr. Start Input Buffer)
2534  CD8E23    call 238E        CAS NOISY
2537  CD4425    call 2544
253A  38FB     Jr   c,2537
253C  C30124    Jp   2401        CAS IN ABANDON
```

```
*****Lire header fichier
253F  3A18B8    ld   a,(B818)
2542  B7         or   a
2543  C0         ret  nz
2544  010183    ld   bc,8301
2547  CD7326    call 2673
254A  305C     Jr   nc,25A8
254C  218CB8    ld   h1,B88C
254F  114000    ld   de,0040
2552  3E2C     ld   a,2C
2554  CD3628    call 2836        CAS READ
2557  304F     Jr   nc,25A8
2559  CDC525    call 25C5
255C  2057     Jr   nz,25B5
255E  068B     ld   b,8B
2560  3802     Jr   c,2564
2562  0689     ld   b,89
2564  CD9226    call 2692
2567  ED5B9FB8  ld   de,(B89F)
256B  2A1CB8    ld   h1,(B81C)
256E  3A02B8    ld   a,(B802)    (Input Buffer Status)
2571  FE03     cp   03
2573  280E     Jr   z,2583
2575  21FFF7    ld   h1,F7FF
2578  19         add  h1,de
2579  3E04     ld   a,04
257B  382B     Jr   c,25A8
257D  2A03B8    ld   h1,(B803)  (Adr. Start Input Buffer)
```

CASSETTE MANAGER

```
2580 2205B8      ld   (B805),h1   (Pointer Input Buffer)
2583  3E16     ld   a,16
2585  CD3628    call 2836        CAS READ
2588  301E     Jr   nc,25A8
258A  2117B8    ld   h1,B817
258D  34         inc  (h1)
258E  3A9DB8    ld   a,(B89D)
2591  23         inc  h1
2592  77         ld   (h1),a
2593  AF         xor  a
2594  321EB8    ld   (B81E),a
2597  2A9FB8    ld   h1,(B89F)
259A  221AB8    ld   (B81A),h1
259D  CDBF27    call 27BF
25A0  3E8C     ld   a,8C
25A2  CC0C27    call z,270C
25A5  37         scf
25A6  1865     Jr   260D
25A8  B7         or   a
25A9  2102B8    ld   h1,B802    Input Buffer Status
25AC  285D     Jr   z,260B
25AE  0685     ld   b,85
25B0  CD1327    call 2713
25B3  1897     Jr   254C
25B5  F5         push af
25B6  0688     ld   b,88
25B8  CD9226    call 2692
25BB  F1         pop  af
25BC  308E     Jr   nc,254C
25BE  0687     ld   b,87
25C0  CD1127    call 2711
25C3  1887     Jr   254C
25C5  CDBF27    call 27BF
25C8  37         scf
25C9  C8         ret  z
25CA  3A1EB8    ld   a,(B81E)
25CD  B7         or   a
25CE  281B     Jr   z,25EB
25D0  3AA3B8    ld   a,(B8A3)
25D3  2F         cpl
```

CASSETTE MANAGER

```

25D4 B7      or  a
25D5 C0      ret nz
25D6 3A07B8 ld  a,(B807)  (File Header Input)
25D9 B7      or  a
25DA C4F325  call nz,25F3
25DD C0      ret  nz
25DE 218CB8  ld  hl,B88C
25E1 1107B8  ld  de,B807  File Header Input
25E4 014000  ld  bc,0040
25E7 EDB0     ldir
25E9 AF      xor  a
25EA C9      ret

25EB CDF325  call 25F3
25EE C0      ret  nz
25EF EB      ex  de,hl
25F0 1A      ld  a,(de)
25F1 BE      cp  (hl)
25F2 C9      ret

25F3 2107B8  ld  hl,B807  File Header Input
25F6 118CB8  ld  de,B88C
25F9 0610    ld  b,10
25FB 1A      ld  a,(de)
25FC CDB627  call 27B6
25FF 4F      ld  c,a
2600 7E      ld  a,(hl)
2601 CDB627  call 27B6
2604 A9      xor  c
2605 C0      ret  nz
2606 23      inc  hl
2607 13      inc  de
2608 10F1    djnz 25FB
260A C9      ret

260B 3604    ld  (hl),04
260D 9F      sbc  a,a
260E F5      push af
260F CD4F2A  call 2A4F  CAS STOP MOTOR
2612 F1      pop  af

```

CASSETTE MANAGER

```

2613 C9      ret

2614 010284  ld  bc,8402
2617 CD7326  call 2673
261A 304A    jr  nc,2666
261C 068A    ld  b,8A
261E 114CB8  ld  de,B84C  File Header Output
2621 CD9526  call 2695
2624 2163B8  ld  hl,B863
2627 CD8826  call 2688
262A 303A    jr  nc,2666
262C 2A48B8  ld  hl,(B848) (Adr. Start Output Buffer)
262F 224AB8  ld  (B84A),hl (Pointer Output Buffer)
2632 2261B8  ld  (B861),hl
2635 E5      push hl
2636 214CB8  ld  hl,B84C  File Header Output
2639 114000  ld  de,0040
263C 3E2C    ld  a,2C
263E CD3F28  call 283F  CAS WRITE
2641 E1      pop  hl
2642 3022    jr  nc,2666
2644 ED5B5FB8 ld  de,(B85F)
2648 3E16    ld  a,16
264A CD3F28  call 283F  CAS WRITE
264D 215DB8  ld  hl,B85D
2650 DC8826  call c,2688
2653 3011    jr  nc,2666
2655 210000  ld  hl,0000
2658 225FB8  ld  (B85F),hl
265B 215CB8  ld  hl,B85C
265E 34      inc  (hl)
265F AF      xor  a
2660 3263B8  ld  (B863),a
2663 37      scf
2664 18A7    jr  260D
2666 B7      or  a
2667 2147B8  ld  hl,B847  Output Buffer Status
266A 289F    jr  z,260B
266C 0686    ld  b,86
266E CD1327  call 2713

```

CASSETTE MANAGER

2671	18B9	Jr	262C	
2673	21CCB8	ld	hl,B8CC	
2676	79	ld	a,c	
2677	BE	cp	(hl)	
2678	3600	ld	(hl),00	
267A	37	scf		
267B	E5	push	hl	
267C	C5	push	bc	
267D	C46027	call	nz,2760	
2680	C1	pop	bc	
2681	E1	pop	hl	
2682	9F	sbc	a,a	
2683	D0	ret	nc	
2684	71	ld	(hl),c	
2685	C34B2A	jp	2A4B	CAS START MOTOR
2688	7E	ld	a,(hl)	
2689	B7	or	a	
268A	37	scf		
268B	C8	ret	z	
268C	012C01	ld	bc,012C	
268F	C3722A	jp	2A72	
2692	118CB8	ld	de,B88C	
2695	3A00B8	ld	a,(B800)	(Cass. Message Flag)
2698	B7	or	a	
2699	C0	ret	nz	
269A	3201B8	ld	(B801),a	
269D	CD8327	call	2783	
26A0	CD2627	call	2726	
26A3	1A	ld	a,(de)	
26A4	B7	or	a	
26A5	200A	Jr	nz,26B1	
26A7	3E8E	ld	a,8E	
26A9	CD2727	call	2727	
26AC	011000	ld	bc,0010	
26AF	182E	Jr	26DF	
26B1	CDBF27	call	27BF	
26B4	010010	ld	bc,1000	
26B7	280D	Jr	z,26C6	

CASSETTE MANAGER

26B9	6B	ld	l,e	
26BA	62	ld	h,d	
26BB	7E	ld	a,(hl)	
26BC	B7	or	a	
26BD	2804	Jr	z,26C3	
26BF	0C	inc	c	
26C0	23	inc	hl	
26C1	10F8	dJnz	26BB	
26C3	78	ld	a,b	
26C4	41	ld	b,c	
26C5	4F	ld	c,a	
26C6	CD8D27	call	278D	
26C9	1A	ld	a,(de)	
26CA	CDB627	call	27B6	
26CD	B7	or	a	
26CE	2002	Jr	nz,26D2	
26D0	3E20	ld	a,20	
26D2	C5	push	bc	
26D3	D5	push	de	
26D4	CD3413	call	1334	TXT WR CHAR
26D7	D1	pop	de	
26D8	C1	pop	bc	
26D9	13	inc	de	
26DA	10ED	dJnz	26C9	
26DC	CD5C27	call	275C	
26DF	EB	ex	de,hl	
26E0	09	add	hl,bc	
26E1	EB	ex	de,hl	
26E2	3E8D	ld	a,8D	
26E4	CD2727	call	2727	
26E7	0602	ld	b,02	
26E9	CD8D27	call	278D	
26EC	1A	ld	a,(de)	
26ED	CDA427	call	27A4	
26FO	CD5C27	call	275C	
26F3	13	inc	de	
26F4	CDBF27	call	27BF	
26F7	200B	Jr	nz,2704	
26F9	13	inc	de	
26FA	1A	ld	a,(de)	

CASSETTE MANAGER

```

26FB E60F      and  OF
26FD C624      add  a,24
26FF CD8027    call 2780      sortir message CAS (1 caract.)
2702 1858      jr   275C
2704 1A        ld   a,(de)
2705 2101B8    ld   hl,B801
2708 B6        or   (hl)
2709 C8        ret  z
270A 186F      jr   277B
270C CD2727    call 2727
270F 186A      jr   277B
2711 3EFF      ld   a,FF
2713 F5        push af
2714 CD1F27    call 271F      sortir message CAS (# dans b)
2717 F1        pop  af
2718 C660      add  a,60
271A D48027    call nc,2780   sortir message CAS (1 caractère)
271D 185C      jr   277B

```

*****sortir message CAS (# dans b)

```

271F CD8011    call 1180      TXT GET CURSOR
2722 25        dec  h
2723 C47B27    call nz,277B
2726 78        ld   a,b
2727 E5        push hl
2728 E67F      and  7F
272A 47        ld   b,a
272B 21C527    ld   hl,27C5   messages cassette
272E 2807      jr   z,2737
2730 7E        ld   a,(hl)
2731 23        inc  hl
2732 B7        or   a
2733 20FB      jr   nz,2730
2735 10F9      djnz 2730
2737 7E        ld   a,(hl)
2738 B7        or   a
2739 2805      jr   z,2740
273B CD4327    call 2743
273E 18F7      jr   2737
2740 E1        pop  hl

```

CASSETTE MANAGER

```

2741 23        inc  hl
2742 C9        ret
2743 FA2727    jp   m,2727
2746 E5        push hl
2747 0600      ld   b,00
2749 04        inc  b
274A 7E        ld   a,(hl)
274B 23        inc  hl
274C 07        rlc  a
274D 30FA      jr   nc,2749
274F CD8D27    call 278D
2752 E1        pop  hl
2753 7E        ld   a,(hl)
2754 23        inc  hl
2755 E67F      and  7F
2757 CD8027    call 2780      sortir message CAS (1 caractère)
275A 10F7      djnz 2753
275C 3E20      ld   a,20
275E 1820      jr   2780      sortir message CAS (1 Caractère)
2760 3A00B8    ld   a,(B800)  (Cass. Message Flag)
2763 B7        or   a
2764 37        scf
2765 C0        ret  nz
2766 CD1F27    call 271F      sortir message CAS (# dans b)
2769 CD421A    call 1A42      KM READ CHAR
276C 38FB      jr   c,2769
276E CD7912    call 1279      TXT CUR ON
2771 CD561B    call 1B56      KM WAIT KEY
2774 CD8112    call 1281      TXT CUR OFF
2777 FE1B      cp   1B
2779 C8        ret  z
277A 37        scf
277B CD8327    call 2783
277E 3EOA      ld   a,0A

```

*****sortir message CAS (1 caractère)

```

2780 C30014      jp   1400      TXT OUTPUT
2783 F5        push af

```

CASSETTE MANAGER

```

2784 E5      push hl
2785 3E01    ld a,01
2787 CD5E11  call 115E      TXT SET COLUMN
278A E1      pop hl
278B F1      pop af
278C C9      ret

278D D5      push de
278E CD5612  call 1256      TXT GET WINDOW
2791 5C      ld e,h
2792 CD8011  call 1180      TXT GET CURSOR
2795 7C      ld a,h
2796 3D      dec a
2797 83      add a,e
2798 80      add a,b
2799 3D      dec a
279A BA      cp d
279B D1      pop de
279C D8      ret c
279D 3EFF    ld a,FF
279F 3201B8  ld (B801),a
27A2 18D7    jr 277B
27A4 06FF    ld b,FF
27A6 04      inc b
27A7 D60A    sub 0A
27A9 30FB    jr nc,27A6
27AB C63A    add a,3A
27AD F5      push af
27AE 78      ld a,b
27AF B7      or a
27B0 C4A427  call nz,27A4
27B3 F1      pop af
27B4 18CA    jr 2780      sortir message CAS (1 caractère)
27B6 FE61    cp 61
27B8 D8      ret c
27B9 FE7B    cp 7B
27BB D0      ret nc
27BC C6E0    add a,E0
27BE C9      ret

```

CASSETTE MANAGER

```

27BF 3A02B8  ld a,(B802)   (Input Buffer Status)
27C2 FE05    cp 05
27C4 C9      ret

*****messages cassette
27C5 50 72 65 73 F3 00 50 4C      Press.PL
27CD 41 D9 74 68 65 EE 61 6E      AYthenan
27D5 F9 6B 65 79 BA 00 65 72      ykey:.er
27DD 72 6F F2 00 80 81 00 80      ror.....
27E5 52 45 C3 61 6E E4 81 00      REcand..
27ED 52 65 61 E4 82 00 57 72      Read..Wr
27F5 69 74 E5 82 00 52 65 77      ite..rew
27FD 69 6E E4 74 61 70 E5 00      indtape.
2805 46 6F 75 6E 64 20 A0 00      Found66.
280D 4C 6F 61 64 69 6E E7 00      Loading.
2815 53 61 76 69 6E E7 00 00      Saving..
281D 4F EB 00 62 6C 6F 63 EB      Ok.block
2825 00 55 6E 6E 61 6D 65 E4      .Unnamed
282D 66 69 6C 65 20 20 20 A0      file
2835 00

*****CAS READ
2836 CD73p8  call 2873      allumer moteur ouvr. clavier
2839 F5      push af
283A 21B828  ld hl,28B8
283D 1819    jr 2858

*****CAS WRITE
283F CD7328  call 2873      allumer moteur ouvr. clavier
2842 F5      push af
2843 CD6429  call 2964
2846 21F728  ld hl,28F7
2849 DC9D28  call c,289D
284C DC7929  call c,2979
284F 180F    jr 2860

*****CAS CHECK
2851 CD7328  call 2873      allumer moteur ouvr. clavier
2854 F5      push af
2855 21C728  ld hl,28C7

```

CASSETTE MANAGER

```

2858 E5      push hl
2859 CD1929  call 2919
285C E1      pop hl
285D DC9D28  call c,289D
2860 D1      pop de
2861 F5      push af
2862 0182F7  ld bc,F782      Port A=Out
2865 ED49  out (c),c
2867 0110F6  ld bc,F610      allumer moteur
286A ED49  out (c),c
286C FB      ei
286D 7A      ld a,d
286E CD512A  call 2A51      CAS RESTORE MOTOR
2871 F1      pop af
2872 C9      ret

```

*****allumer moteur ouvr. clavier

```

2873 32CDB8  ld (B8CD),a
2876 1B      dec de
2877 1C      inc e
2878 E5      push hl
2879 D5      push de
287A CD681E  call 1E68      SOUND RESET
287D D1      pop de
287E DDE1    pop ix
2880 CD4B2A  call 2A4B      CAS START MOTOR
2883 F3      di
2884 010EF4  ld bc,F40E      Sound I/O Port select
2887 ED49  out (c),c
2889 01D0F6  ld bc,F6D0      Strobe mis
288C ED49  out (c),c
288E 0E10    ld c,10        Strobe coupé
2890 ED49  out (c),c
2892 0192F7  ld bc,F792      Port A=In
2895 ED49  out (c),c
2897 0158F6  ld bc,F658      ouvrir clavier Y9 (ESC)
289A ED49  out (c),c      & sound I/O sur port A
289C C9      ret

289D 7A      ld a,d

```

CASSETTE MANAGER

```

289E B7      or a
289F 280D    jr z,28AE
28A1 E5      push hl
28A2 D5      push de
28A3 1E00    ld e,00
28A5 CDAE28  call 28AE
28A8 D1      pop de
28A9 E1      pop hl
28AA D0      ret nc
28AB 15      dec d
28AC 20F3    jr nz,28A1
28AE 01FFFF  ld bc,FFFF
28B1 ED43D3B8 ld (B8D3),bc
28B5 1601    ld d,01
28B7 E9      jp (hl)

28B8 CDB029  call 29B0
28BB D0      ret nc
28BC DD7700  ld (1x+00),a
28BF DD23    inc ix
28C1 15      dec d
28C2 1D      dec e
28C3 20F3    jr nz,28B8
28C5 1812    jr 28D9
28C7 CDB029  call 29B0
28CA D0      ret nc
28CB 47      ld b,a
28CC CDDCBA  call BADC (056D) RAM LAM (IX)
28CF A8      xor b
28D0 3E03    ld a,03
28D2 C0      ret nz
28D3 DD23    inc ix
28D5 15      dec d
28D6 1D      dec e
28D7 20EE    jr nz,28C7
28D9 15      dec d
28DA 2806    jr z,28E2
28DC CDB029  call 29B0
28DF D0      ret nc
28E0 18F7    jr 28D9

```

CASSETTE MANAGER

28E2	CDA629	call	29A6
28E5	CDB029	call	29B0
28E8	D0	ret	nc
28E9	AA	xor	d
28EA	2007	jr	nz,28F3
28EC	CDB029	call	29B0
28EF	D0	ret	nc
28F0	AB	xor	e
28F1	37	scf	
28F2	C8	ret	z
28F3	3E02	ld	a,02
28F5	B7	or	a
28F6	C9	ret	
28F7	CDDCBA	call	BADC (056D) RAM LAM (IX)
28FA	CDF829	call	29F8
28FD	D0	ret	nc
28FE	DD23	inc	ix
2900	15	dec	d
2901	1D	dec	e
2902	20F3	jr	nz,28F7
2904	15	dec	d
2905	2807	jr	z,290E
2907	AF	xor	a
2908	CDF829	call	29F8
290B	D0	ret	nc
290C	18F6	jr	2904
290E	CDA629	call	29A6
2911	CDF829	call	29F8
2914	D0	ret	nc
2915	7B	ld	a,e
2916	C3F829	jp	29F8
2919	D5	push	de
291A	CD2329	call	2923
291D	D1	pop	de
291E	D8	ret	c
291F	B7	or	a
2920	C8	ret	z
2921	18F6	jr	2919

CASSETTE MANAGER

2923	2E55	ld	1,55
2925	CDCD29	call	29CD CAS Input RD DATA & Test ESC
2928	D0	ret	nc
2929	110000	ld	de,0000
292C	62	ld	h,d
292D	CDCD29	call	29CD CAS Input RD DATA & Test ESC
2930	D0	ret	nc
2931	EB	ex	de,h1
2932	0600	ld	b,00
2934	09	add	h1,bc
2935	EB	ex	de,h1
2936	25	dec	h
2937	20F4	jr	nz,292D
2939	61	ld	h,c
293A	79	ld	a,c
293B	92	sub	d
293C	4F	ld	c,a
293D	9F	sbc	a,a
293E	47	ld	b,a
293F	EB	ex	de,h1
2940	09	add	h1,bc
2941	EB	ex	de,h1
2942	CDCD29	call	29CD CAS Input RD DATA & Test ESC
2945	D0	ret	nc
2946	7A	ld	a,d
2947	CB3F	srl	a
2949	CB3F	srl	a
294B	8A	adc	a,d
294C	94	sub	h
294D	38EA	jr	c,2939
294F	91	sub	c
2950	38E7	jr	c,2939
2952	7A	ld	a,d
2953	1F	rra	
2954	8A	adc	a,d
2955	67	ld	h,a
2956	22CEB8	ld	(B8CE),h1
2959	CDB029	call	29B0
295C	D0	ret	nc
295D	21CDB8	ld	h1,B8CD

CASSETTE MANAGER

```

2960 AE      xor  (hl)
2961 C0      ret  nz
2962 37      scf
2963 C9      ret

2964 CD892A  call 2A89
2967 210108  ld   hl,0801
296A CD7C29  call 297C
296D D0      ret  nc
296E B7      or   a
296F CD082A  call 2A08
2972 D0      ret  nc
2973 3ACDB8  ld   a,(B8CD)
2976 C3F829  jp   29F8

2979 212100  ld   hl,0021
297C 06F4    ld   b,F4
297E ED78    in   a,(c)
2980 E604    and  04
2982 C8      ret  z
2983 E5      push hl
2984 37      scf
2985 CD082A  call 2A08
2988 E1      pop  hl
2989 2B      dec  hl
298A 7C      ld   a,h
298B B5      or   l
298C 20EE    jr   nz,297C
298E 37      scf
298F C9      ret

2990 2AD3B8  ld   hl,(B8D3)
2993 AC      xor  h
2994 F2A029  jp   p,29A0
2997 7C      ld   a,h
2998 EE08    xor  08
299A 67      ld   h,a
299B 7D      ld   a,l
299C EE10    xor  10
299E 6F      ld   l,a

```

CASSETTE MANAGER

```

299F 37      scf
29A0 ED6A    adc  hl,hl
29A2 22D3B8  ld   (B8D3),hl
29A5 C9      ret

29A6 2AD3B8  ld   hl,(B8D3)
29A9 7D      ld   a,l
29AA 2F      cpl
29AB 5F      ld   e,a
29AC 7C      ld   a,h
29AD 2F      cpl
29AE 57      ld   d,a
29AF C9      ret

29B0 D5      push de
29B1 1E08    ld   e,08
29B3 2ACEB8  ld   hl,(B8CE)
29B6 CDD429  call 29D4
29B9 DCDD29  call c,29DD
29BC 300D    jr   nc,29CB
29BE 7C      ld   a,h
29BF 91      sub  c
29C0 9F      sbc  a,a
29C1 CB12    rl   d
29C3 CD9029  call 2990
29C6 1D      dec  e
29C7 20EA    jr   nz,29B3
29C9 7A      ld   a,d
29CA 37      scf
29CB D1      pop  de
29CC C9      ret

```

*****CAS Input RD DATA & Test ESC

```

29CD 06F4    ld   b,F4      Port A
29CF ED78    in   a,(c)    Keyb X
29D1 E604    and  04      ESC ?
29D3 C8      ret  z      oui
29D4 ED5F    ld   a,r
29D6 C603    add  a,03
29D8 0F      rrca

```

CASSETTE MANAGER

```

29D9 0F      rrca
29DA E61F    and  1F
29DC 4F      ld   c,a
29DD 06F5    ld   b,F5      Port B
29DF 79      ld   a,c
29E0 C602    add  a,02
29E2 4F      ld   c,a
29E3 380E    jr   c,29F3
29E5 ED78    in   a,(c)     Input RD DATA
29E7 AD       xor  1
29E8 E680    and  80
29EA 20F3    jr   nz,29DF
29EC AF       xor  a
29ED ED4F    ld   r,a
29EF CB0D    rrc  1
29F1 37      scf
29F2 C9      ret

29F3 AF       xor  a
29F4 ED4F    ld   r,a
29F6 3C      inc  a
29F7 C9      ret

29F8 D5      push de
29F9 1E08    ld   e,08
29FB 57      ld   d,a
29FC CB02    rlc  d
29FE CD082A  call 2A08
2A01 3003    jr   nc,2A06
2A03 1D      dec  e
2A04 20F6    jr   nz,29FC
2A06 D1      pop  de
2A07 C9      ret

2A08 ED4BDOB8 ld  bc,(B8D0)
2A0C 2AD2B8  ld  hl,(B8D2)
2A0F 9F      sbc  a,a
2A10 67      ld  h,a
2A11 2807    jr  z,2A1A
2A13 7D      ld  a,l
    
```

CASSETTE MANAGER

```

2A14 87      add  a,a
2A15 80      add  a,b
2A16 6F      ld   l,a
2A17 79      ld   a,c
2A18 90      sub  b
2A19 4F      ld   c,a
2A1A 7D      ld   a,l
2A1B 32D0B8  ld   (B8D0),a
2A1E 2EOA    ld   l,0A      WR DATA éteint
2A20 CD372A  call 2A37      CAS Output WR DATA
2A23 3806    jr   c,2A2B
2A25 91      sub  c
2A26 300C    jr   nc,2A34
2A28 2F      cpl
2A29 3C      inc  a
2A2A 4F      ld   c,a
2A2B 7C      ld   a,h
2A2C CD9029  call 2990
2A2F 2EOB    ld   l,0B      WR DATA mis
2A31 CD372A  call 2A37      CAS Output WR DATA
2A34 3E01    ld   a,01
2A36 C9      ret
    
```

*****CAS Output WR DATA

```

2A37 ED5F    ld   a,r
2A39 CB3F    srl  a
2A3B 91      sub  c
2A3C 3003    jr   nc,2A41
2A3E 3C      inc  a
2A3F 20FD    jr   nz,2A3E
2A41 06F7    ld   b,F7      Port Control
2A43 ED69    out  (c),l     WR DATA
2A45 F5      push af
2A46 AF       xor  a
2A47 ED4F    ld   r,a
2A49 F1      pop  af
2A4A C9      ret
    
```

*****CAS START MOTOR

```

2A4B 3E10    ld   a,10
    
```

CASSETTE MANAGER

```

2A4D 1802      Jr  2A51      CAS RESTORE MOTOR
*****CAS STOP MOTOR
2A4F 3EEF      ld   a,EF
*****CAS RESTORE MOTOR
2A51 C5        push bc
2A52 06F6      ld   b,F6      Port C
2A54 ED48      in   c,(c)
2A56 04        inc  b
2A57 E610      and  10
2A59 3E08      ld   a,08
2A5B 2801      Jr   z,2A5E
2A5D 3C        inc  a
2A5E ED79      out  (c),a     Moteur allumé/éteint
2A60 37        scf
2A61 280C      Jr   z,2A6F
2A63 79        ld   a,c
2A64 E610      and  10
2A66 C5        push bc
2A67 01C800    ld   bc,00C8
2A6A 37        scf
2A6B CC722A    call z,2A72
2A6E C1        pop  bc
2A6F 79        ld   a,c
2A70 C1        pop  bc
2A71 C9        ret

2A72 C5        push bc
2A73 E5        push hl
2A74 CD892A    call 2A89
2A77 3E42      ld   a,42
2A79 CDBD1C    call 1CBD     KM TEST KEY
2A7C E1        pop  hl
2A7D C1        pop  bc
2A7E 2007      Jr   nz,2A87
2A80 0B        dec  bc
2A81 78        ld   a,b
2A82 B1        or   c
2A83 20ED      Jr   nz,2A72

```

CASSETTE MANAGER

```

2A85 37        scf
2A86 C9        ret

2A87 AF        xor  a
2A88 C9        ret

2A89 018206    ld   bc,0682
2A8C 0B        dec  bc
2A8D 78        ld   a,b
2A8E B1        or   c
2A8F 20FB      Jr   nz,2A8C
2A91 C9        ret

2A92 C7        rst  0
2A93 C7        rst  0
2A94 C7        rst  0
2A95 C7        rst  0
2A96 C7        rst  0
2A97 C7        rst  0

```

2.5.10 SCREEN EDITOR (EDIT)

L'éditeur n'est pas en réalité un pack dans le sens où nous l'avons compris jusqu'ici. Il n'est en effet pas du tout utilisé par le système d'exploitation.

Il doit plutôt être considéré comme lié aux packs arithmétiques. De même que ceux-ci, l'éditeur n'est appelé que par le Basic.

Nous ne voyons pas quelles routines individuelles pourraient être utilisées, si ce n'est tout au plus l'éditeur lui-même globalement.

Il vous faut pour cela fournir à hl l'adresse de début du texte que vous souhaitez éditer. Ce texte doit comprendre un maximum de 255 caractères, ce qui correspond également à la taille maximum d'une ligne Basic.

***** EDIT

```

2A98 C5      push bc
2A99 D5      push de
2A9A E5      push hl
2A9B E5      push hl      pointeur sur buffer d'entrée
2A9C 01FF00  ld  bc,00FF
2A9F 0C      inc  c          compteur caractères dans buffer
2AA0 7E      ld  a,(hl)
2AA1 23      inc  hl
2AA2 B7      or   a
2AA3 20FA    jr   nz,2A9F
2AA5 32DDB8  ld  (B8DD),a  (Insert Flag)
2AA8 CD6F2C  call 2C6F
2AAB E1      pop  hl
2AAC CD672D  call 2D67
2AAF C5      push bc
2AB0 E5      push hl
2AB1 CDD92D  call 2DD9      caractère du clavier
2AB4 E1      pop  hl
2AB5 C1      pop  bc
2AB6 CDC62A  call 2AC6      exécuter saut EDIT
2AB9 30F4    jr   nc,2AAF
2ABB F5      push af
2ABC CDD22C  call 2CD2
2ABF F1      pop  af
2AC0 E1      pop  hl
2AC1 D1      pop  de
2AC2 C1      pop  bc
2AC3 FEFC   cp   FC
2AC5 C9      ret

```

***** exécuter saut EDIT

```

2AC6 E5      push hl
2AC7 21E02A  ld  hl,2AE0  EDIT Table de saut 1
2ACA 5F      ld  e,a
2ACB 78      ld  a,b
2ACC B1      or   c          caractère dans buffer?
2ACD 7B      ld  a,e
2ACE 200B    jr   nz,2ADB  oui =>
2ADO FEFO   cp   FO      une des touches curseur?

```

SCREEN EDITOR

```

2AD2 3807      Jr  c,2ADB  non =>
2AD4 FEF4      cp  F4      touche curseur & SHFT/CTRL ?
2AD6 3003      Jr  nc,2ADB oui =>
2AD8 211C2B    ld  hl,2B1C EDIT Table de saut 2
2ADB CDF62D     call 2DF6  aller chercher adr. de saut EDIT
2ADE E3         ex  (sp),hl manipuler adr. ret
2ADF C9        ret          Saut d'après table
    
```

***** EDIT Table de saut 1

```

2AE0 13        db  13      Nombre d'entrées
2AE1 012C      dw  2C01    insérer caractère
2AE3 FC        db  FC
2AE4 422B      dw  2B42    ESC
2AE6 EF        db  EF
2AE7 402B      dw  2B40    aucun effet
2AE9 0D        db  0D
2AEA 692B      dw  2B69    ENTER
2AEC F0        db  F0
2AED B32B      dw  2BB3    CRSR UP (Buffer)
2AEF F1        db  F1
2AF0 7E2B      dw  2B7E    CRSR DWN (Buffer)
2AF2 F2        db  F2
2AF3 AA2B      dw  2BAA    CRSR LEFT (Buffer)
2AF5 F3        db  F3
2AF6 752B      dw  2B75    CRSR RGHT (Buffer)
2AF8 F8        db  F8
2AF9 C72B      dw  2BC7    CTRL & CRSR UP
2AFB F9        db  F9
2AFC 922B      dw  2B92    CTRL & CRSR DWN
2AFE FA        db  FA
2AFF BD2B      dw  2BBD    CTRL & CRSR LEFT
2B01 FB        db  FB
2B02 892B      dw  2B89    CTRL & CRSR RGHT
2B04 F4        db  F4
2B05 A22C      dw  2CA2    SHFT & CRSR UP
2B07 F5        db  F5
2B08 A72C      dw  2CA7    SHFT & CRSR DWN
2BOA F6        db  F6
2BOB 9D2C      dw  2C9D    SHFT & CRSR LEFT
2B0D F7        db  F7
    
```

SCREEN EDITOR

```

2B0E 982C      dw  2C98    SHFT & CRSR RIGHT
2B10 E0        db  E0
2B11 EA2C      dw  2CEA    COPY
2B13 7F        db  7F
2B14 3D2C      dw  2C3D    DEL
2B16 10        db  10
2B17 4A2C      dw  2C4A    CLR
2B19 E1        db  E1
2B1A F92B      dw  2BF9    CTRL & TAB (Flip Insert)
    
```

***** EDIT Table de saut 2

```

2B1C 04        db  04      Nombre d'entrées
2B1D 2B2B      -dw 2B2B    KLINGEL
2B1F F0        db  F0
2B20 2F2B      dw  2B2F    CRSR UP
2B22 F1        db  F1
2B23 332B      dw  2B33    CRSR DWN
2B25 F2        db  F2
2B26 3B2B      dw  2B3B    CRSR LEFT
2B28 F3        db  F3
2B29 372B      dw  2B37    CRSR RIGHT
    
```

***** BIP

```

2B2B 3E07      ld  a,07    BEL
2B2D 180E      Jr  2B3D
    
```

***** CRSR UP

```

2B2F 3E0B      ld  a,0B
2B31 180A      Jr  2B3D
    
```

***** CRSR DWN

```

2B33 3E0A      ld  a,0A
2B35 1806      Jr  2B3D
    
```

***** CRSR RGHT

```

2B37 3E09      ld  a,09
2B39 1802      Jr  2B3D
    
```

***** CRSR LEFT

```

2B3B 3E08      ld  a,08
    
```

SCREEN EDITOR

```
2B3D CD0014      call 1400      TXT OUTPUT
2B40 B7          or   a
2B41 C9          ret
```

***** ESC

```
2B42 F5          push af
2B43 CD492B      call 2B49
2B46 F1          pop  af
2B47 37          scf
2B48 C9          ret
```

```
2B49 CD692B      call 2B69      ENTER
2B4C 21612B      ld   hl,2B61  message *BREAK*
2B4F CD692B      call 2B69      ENTER
2B52 CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2B55 25          dec  h
2B56 C8          ret  z
2B57 3E0D        ld   a,0D      CR
2B59 CD0014      call 1400      TXT OUTPUT
2B5C 3E0A        ld   a,0A      LF
2B5E C30014      jp   1400      TXT OUTPUT
```

***** message *BREAK*

```
2B61 2A 42 72 65 61 6B 2A 00      *Break*.
```

***** ENTER

```
2B69 F5          push af
2B6A 7E          ld   a,(hl)
2B6B 23          inc  hl
2B6C B7          or   a
2B6D C4A82D      call nz,2DA8
2B70 20F8        jr   nz,2B6A
2B72 F1          pop  af
2B73 37          scf
2B74 C9          ret
```

***** CRSR RGHT (Buffer)

```
2B75 1601        ld   d,01
```

SCREEN EDITOR

```
2B77 CD932B      call 2B93
2B7A CA2B2B      jp   z,2B2B    BIP
2B7D C9          ret
```

***** CRSR DWN (Buffer)

```
2B7E CDEB2B      call 2BEB
2B81 79          ld   a,c
2B82 90          sub  b
2B83 BA          cp   d
2B84 DA2B2B      jp   c,2B2B    BIP
2B87 180A        jr   2B93
```

***** CTRL & CRSR RGHT

```
2B89 CDEB2B      call 2BEB
2B8C 7A          ld   a,d
2B8D 93          sub  e
2B8E C8          ret  z
2B8F 57          ld   d,a
2B90 1801        jr   2B93
```

***** CTRL & CRSR DWN

```
2B92 51          ld   d,c
2B93 78          ld   a,b
2B94 B9          cp   c
2B95 C8          ret  z
2B96 D5          push de
2B97 CD502D      call 2D50
2B9A 7E          ld   a,(hl)
2B9B D4A82D      call nc,2DA8
2B9E 04          inc  b
2B9F 23          inc  hl
2BA0 D4672D      call nc,2D67
2BA3 D1          pop  de
2BA4 15          dec  d
2BA5 20EC        jr   nz,2B93
2BA7 F6FF        or   FF
2BA9 C9          ret
```

***** CRSR LEFT (Buffer)

```
2BAA 1601        ld   d,01
```

SCREEN EDITOR

```

2BAC CDC82B      call 2BC8
2BAF CA2B2B      jp   z,2B2B      BIP
2BB2 C9          ret

```

***** CRSR UP (Buffer)

```

2BB3 CDEB2B      call 2BEB
2BB6 78          ld   a,b
2BB7 BA          cp   d
2BB8 DA2B2B      jp   c,2B2B      BIP
2BBB 180B        jr   2BC8

```

***** CTRL & CRSR LEFT

```

2BBD CDEB2B      call 2BEB
2BC0 7B          ld   a,e
2BC1 D601        sub  01
2BC3 C8          ret   z
2BC4 57          ld   d,a
2BC5 1801        jr   2BC8

```

***** CTRL & CRSR UP

```

2BC7 51          ld   d,c
2BC8 78          ld   a,b
2BC9 B7          or   a
2BCA C8          ret   z
2BCB CD4A2D      call 2D4A
2BCE 3007        jr   nc,2BD7
2BD0 05          dec  b
2BD1 2B          dec  hl
2BD2 15          dec  d
2BD3 20F3        jr   nz,2BC8
2BD5 1811        jr   2BE8
2BD7 78          ld   a,b
2BD8 B7          or   a
2BD9 280A        jr   z,2BE5
2BDB 05          dec  b
2BDC 2B          dec  hl
2BDD D5          push de
2BDE CD292D      call 2D29
2BE1 D1          pop  de
2BE2 15          dec  d

```

SCREEN EDITOR

```

2BE3 20F2        jr   nz,2BD7
2BE5 CD672D      call 2D67
2BE8 F6FF        or   FF
2BEA C9          ret

```

```

2BEB E5          push hl
2BEC CD5612      call 1256      TXT GET WINDOW
2BEF 7A          ld   a,d
2BF0 94          sub  h
2BF1 3C          inc  a
2BF2 57          ld   d,a
2BF3 CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2BF6 5C          ld   e,h
2BF7 E1          pop  hl
2BF8 C9          ret

```

***** CTRL & TAB (Flip Insert)

```

2BF9 3ADD8        ld   a,(B8DD) (Insert Flag)
2BFC 2F          cpl
2BFD 32DDB8      ld   (B8DD),a (Insert Flag)
2C00 C9          ret

```

***** insérer caractère

```

2C01 B7          or   a
2C02 C8          ret  z
2C03 5F          ld   e,a
2C04 3ADD8        ld   a,(B8DD) (Insert Flag)
2C07 B7          or   a
2C08 280D        jr   z,2C17
2C0A 78          ld   a,b
2C0B B9          cp   c
2C0C 2809        jr   z,2C17
2C0E 73          ld   (hl),e
2C0F 7B          ld   a,e
2C10 CDA82D      call 2DA8
2C13 23          inc  hl
2C14 04          inc  b
2C15 B7          or   a
2C16 C9          ret

```

SCREEN EDITOR

```

2C17 79      ld  a,c
2C18 FEFF   cp  FF
2C1A CA2B2B  jp  z,2B2B  BIP
2C1D AF     xor  a
2C1E 32DCB8 ld  (B8DC),a
2C21 7B     ld  a,e
2C22 CDA82D call 2DA8
2C25 0C     inc  c
2C26 E5     push hl
2C27 7E     ld  a,(hl)
2C28 73     ld  (hl),e
2C29 5F     ld  e,a
2C2A 23     inc  hl
2C2B B7     or  a
2C2C 20F9   jr  nz,2C27
2C2E 77     ld  (hl),a
2C2F E1     pop  hl
2C30 04     inc  b
2C31 23     inc  hl
2C32 CD672D call 2D67
2C35 3ADCB8 ld  a,(B8DC)
2C38 B7     or  a
2C39 C4292D call nz,2D29
2C3C C9     ret

```

***** DEL

```

2C3D 78      ld  a,b
2C3E B7     or  a
2C3F CA2B2B  jp  z,2B2B  BIP
2C42 CD4A2D call 2D4A
2C45 D22B2B  jp  nc,2B2B  BIP
2C48 05     dec  b
2C49 2B     dec  hl

```

***** CLR

```

2C4A 78      ld  a,b
2C4B B9     cp  c
2C4C CA2B2B  jp  z,2B2B  BIP
2C4F E5     push hl
2C50 23     inc  hl

```

SCREEN EDITOR

```

2C51 7E     ld  a,(hl)
2C52 2B     dec  hl
2C53 77     ld  (hl),a
2C54 23     inc  hl
2C55 B7     or  a
2C56 20F8   jr  nz,2C50
2C58 2B     dec  hl
2C59 3620   ld  (hl),20
2C5B 32DCB8 ld  (B8DC),a
2C5E E3     ex  (sp),hl
2C5F CD672D call 2D67
2C62 E3     ex  (sp),hl
2C63 3600   ld  (hl),00
2C65 E1     pop  hl
2C66 0D     dec  c
2C67 3ADCB8 ld  a,(B8DC)
2C6A B7     or  a
2C6B C42D2D call nz,2D2D
2C6E C9     ret

2C6F 210000 ld  hl,0000
2C72 22DEB8 ld  (B8DE),hl
2C75 C9     ret

2C76 ED5BDEB8 ld  de,(B8DE)
2C7A 7C     ld  a,h
2C7B AA     xor  d
2C7C C0     ret  nz
2C7D 7D     ld  a,l
2C7E AB     xor  e
2C7F C0     ret  nz
2C80 37     scf
2C81 C9     ret

2C82 4F     ld  c,a
2C83 2ADEB8 ld  hl,(B8DE)
2C86 7C     ld  a,h
2C87 B5     or  l
2C88 C8     ret  z
2C89 7D     ld  a,l

```

SCREEN EDITOR

```

2C8A 81      add  a,c
2C8B 6F      ld   l,a
2C8C CDCE11  call 11CE  TXT VALIDATE
2C8F 3803    jr   c,2C94
2C91 210000  ld   hl,0000
2C94 22DEB8  ld   (B8DE),hl
2C97 C9      ret

***** SHFT & CRSR RGHT
2C98 110001  ld   de,0100
2C9B 180D    jr   2CAA

***** SHFT & CRSR LEFT
2C9D 1100FF  ld   de,FF00
2CA0 1808    jr   2CAA

***** SHFT & CRSR UP
2CA2 11FF00  ld   de,00FF
2CA5 1803    jr   2CAA

***** SHFT & CRSR DWN
2CA7 110100  ld   de,0001
2CAA C5      push bc
2CAB E5      push hl
2CAC 2ADEB8  ld   hl,(B8DE)
2CAF 7C      ld   a,h
2CB0 B5      or   l
2CB1 CC8011  call z,1180  TXT GET CURSOR
2CB4 7C      ld   a,h
2CB5 82      add  a,d
2CB6 67      ld   h,a
2CB7 7D      ld   a,l
2CB8 83      add  a,e
2CB9 6F      ld   l,a
2CBA CDCE11  call 11CE  TXT VALIDATE
2CBD 300B    jr   nc,2CCA
2CBF E5      push hl
2CC0 CDD22C  call 2CD2
2CC3 E1      pop  hl
2CC4 22DEB8  ld   (B8DE),hl

```

SCREEN EDITOR

```

2CC7 CDCD2C  call 2CCD
2CCA E1      pop  hl
2CCB C1      pop  bc
2CCC C9      ret

2CCD 116812  ld   de,1268  TXT PLACE/REMOVE CURSOR
2CD0 1803    jr   2CD5
2CD2 116812  ld   de,1268  TXT PLACE/REMOVE CURSOR
2CD5 2ADEB8  ld   hl,(B8DE)
2CD8 7C      ld   a,h
2CD9 B5      or   l
2CDA C8      ret  z
2CDB E5      push hl
2CDC CD8011  call 1180  TXT GET CURSOR
2CDF E3      ex   (sp),hl
2CE0 CD7411  call 1174  TXT SET CURSOR
2CE3 CD1600  call 0016
2CE6 E1      pop  hl
2CE7 C37411  jp   1174  TXT SET CURSOR

***** COPY
2CEA C5      push bc
2CEB E5      push hl
2CEC CD8011  call 1180  TXT GET CURSOR
2CEF EB      ex   de,hl
2CF0 2ADEB8  ld   hl,(B8DE)
2CF3 7C      ld   a,h
2CF4 B5      or   l
2CF5 200C    jr   nz,2D03
2CF7 78      ld   a,b
2CF8 B1      or   c
2CF9 2026    jr   nz,2D21
2CFB CD8011  call 1180  TXT GET CURSOR
2CFE 22DEB8  ld   (B8DE),hl
2D01 1806    jr   2D09
2D03 CD7411  call 1174  TXT SET CURSOR
2D06 CD6812  call 1268  TXT PLACE/REMOVE CURSOR
2D09 CDAB13  call 13AB  TXT RD CHAR
2DOC F5      push af
2DOD EB      ex   de,hl

```

SCREEN EDITOR

```

2D0E CD7411      call 1174      TXT SET CURSOR
2D11 2ADEB8      ld hl,(B8DE)
2D14 24          inc h
2D15 CDCE11      call 11CE      TXT VALIDATE
2D18 3003        jr nc,2D1D
2D1A 22DEB8      ld (B8DE),hl
2D1D CDCD2C      call 2CCD
2D20 F1          pop af
2D21 E1          pop hl
2D22 C1          pop bc
2D23 DA012C      jp c,2C01      insérer caractère
2D26 C32B2B      jp 2B2B       BIP

2D29 1601        ld d,01
2D2B 1802        jr 2D2F
2D2D 16FF        ld d,FF
2D2F C5          push bc
2D30 E5          push hl
2D31 D5          push de
2D32 CDD22C      call 2CD2
2D35 D1          pop de
2D36 2ADEB8      ld hl,(B8DE)
2D39 7C          ld a,h
2D3A B5          or l
2D3B 2809        jr z,2D46
2D3D 7C          ld a,h
2D3E 82          add a,d
2D3F 67          ld h,a
2D40 CD8C2C      call 2C8C
2D43 CDCD2C      call 2CCD
2D46 E1          pop hl
2D47 C1          pop bc
2D48 B7          or a
2D49 C9          ret
2D4A D5          push de
2D4B 1108FF      ld de,FF08
2D4E 1804        jr 2D54
2D50 D5          push de
2D51 110901      ld de,0109
2D54 C5          push bc

```

SCREEN EDITOR

```

2D55 E5          push hl
2D56 CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2D59 7A          ld a,d
2D5A 84          add a,h
2D5B 67          ld h,a
2D5C CDCE11      call 11CE      TXT VALIDATE
2D5F 7B          ld a,e
2D60 DC0014      call c,1400    TXT OUTPUT
2D63 E1          pop hl
2D64 C1          pop bc
2D65 D1          pop de
2D66 C9          ret

2D67 C5          push bc
2D68 E5          push hl
2D69 EB          ex de,hl
2D6A CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2D6D 4F          ld c,a
2D6E EB          ex de,hl
2D6F 7E          ld a,(hl)
2D70 23          inc hl
2D71 B7          or a
2D72 C4852D      call nz,2D85
2D75 20F8        jr nz,2D6F
2D77 CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2D7A 91          sub c
2D7B EB          ex de,hl
2D7C 85          add a,l
2D7D 6F          ld l,a
2D7E CD7411      call 1174      TXT SET CURSOR
2D81 E1          pop hl
2D82 C1          pop bc
2D83 B7          or a
2D84 C9          ret

2D85 F5          push af
2D86 C5          push bc
2D87 D5          push de
2D88 E5          push hl
2D89 47          ld b,a

```

SCREEN EDITOR

```

2D8A CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2D8D 91          sub c
2D8E 83          add a,e
2D8F 5F          ld e,a
2D90 48          ld c,b
2D91 CDCE11      call 11CE      TXT VALIDATE
2D94 3805        Jr c,2D9B
2D96 78          ld a,b
2D97 87          add a,a
2D98 3C          inc a
2D99 83          add a,e
2D9A 5F          ld e,a
2D9B EB          ex de,h1
2D9C CDCE11      call 11CE      TXT VALIDATE
2D9F 79          ld a,c
2DA0 DCA82D      call c,2DA8
2DA3 E1          pop hl
2DA4 D1          pop de
2DA5 C1          pop bc
2DA6 F1          pop af
2DA7 C9          ret

2DA8 F5          push af
2DA9 C5          push bc
2DAA D5          push de
2DAB E5          push hl
2DAC 47          ld b,a
2DAD CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2DB0 4F          ld c,a
2DB1 C5          push bc
2DB2 CDCE11      call 11CE      TXT VALIDATE
2DB5 C1          pop bc
2DB6 DC762C      call c,2C76
2DB9 F5          push af
2DBA DCD22C      call c,2CD2
2DBD 78          ld a,b
2DBE C5          push bc
2DBF CD3413      call 1334      TXT WR CHAR
2DC2 C1          pop bc
2DC3 CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR

```

SCREEN EDITOR

```

2DC6 91          sub c
2DC7 C4822C      call nz,2C82
2DCA F1          pop af
2DCB 3007        Jr nc,2DD4
2DCD 9F          sbc a,a
2DCE 32DCB8      ld (B8DC),a
2DD1 CDCD2C      call 2CCD
2DD4 E1          pop hl
2DD5 D1          pop de
2DD6 C1          pop bc
2DD7 F1          pop af
2DD8 C9          ret

```

***** caractère du clavier

```

2DD9 CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2DDC 4F          ld c,a
2DDD CDCE11      call 11CE      TXT VALIDATE
2DE0 CD762C      call 2C76
2DE3 DA3C1A      Jp c,1A3C      KM WAIT CHAR
2DE6 CD7912      call 1279      TXT CUR ON
2DE9 CD8011      call 1180      TXT GET CURSOR
2DEC 91          sub c
2DED C4822C      call nz,2C82
2DFO CD3C1A      call 1A3C      KM WAIT CHAR
2DF3 C38112      Jp 1281      TXT CUR OFF

```

***** aller chercher adr. saut EDIT

```

2DF6 F5          push af
2DF7 C5          push bc
2DF8 46          ld b,(hl)
2DF9 23          inc hl
2DFA E5          push hl
2DFB 23          inc hl
2DFC 23          inc hl
2DFD BE          cp (hl)
2DFE 23          inc hl
2DFF 2804        Jr z,2E05
2E01 05          dec b
2E02 20F7        Jr nz,2DFB
2E04 E3          ex (sp),hl

```

SCREEN EDITOR

2E05	F1	pop	af
2E06	7E	ld	a,(hl)
2E07	23	inc	hl
2E08	66	ld	h,(hl)
2E09	6F	ld	l,a
2E0A	C1	pop	bc
2E0B	F1	pop	af
2E0C	C9	ret	
2E0D	C7	rst	0
2E0E	C7	rst	0
2E0F	C7	rst	0
2E10	C7	rst	0
2E11	C7	rst	0
2E12	C7	rst	0
2E13	C7	rst	0
2E14	C7	rst	0
2E15	C7	rst	0
2E16	C7	rst	0
2E17	C7	rst	0

CHARACTERS

2.6 Le générateur de caractères

Ce n'est pas que nous voulions à tout prix abuser de votre patience avec les pages suivantes ni que nous pensions que l'ouvrage ne comporte pas encore assez de pages.

Nous pensons simplement que le Jeu de caractères est un outil de travail important auquel s'appliquent même spécialement certaines instructions du jeu d'instructions Basic.

Pour que vous n'ayez pas à réinventer la poudre chaque fois que vous utilisez ces instructions, par exemple lorsque vous voulez produire des accents, il vous suffit de rechercher la forme du 'e' et de rajouter au dessus les points qui formeront l'accent aigu ou grave. Il vous suffit alors d'utiliser les valeurs ainsi calculées dans votre instruction de définition d'un caractère.

Nous nous permettons de vous donner un petit conseil. Vous constaterez que la plupart des dessins figurant dans les pages suivantes marquent toujours les lignes verticales par une paire de points (deux points sur la même ligne horizontale). Il vaut mieux éviter en effet de constituer des lignes verticales n'ayant qu'un point de largeur. En effet un point isolé est difficile à discerner à l'écran, surtout si vous disposez d'un moniteur couleur.

Mais maintenant vous pouvez donner libre cours à votre imagination et faire vos propres expériences.

CHARACTERS

3800	FF		3808	FF	
3801	C3		3809	C0	
3802	C3		380A	C0	
3803	C3		380B	C0	
3804	C3		380C	C0	
3805	C3		380D	C0	
3806	C3		380E	C0	
3807	FF		380F	C0	
3810	18		3818	03	
3811	18		3819	03	
3812	18		381A	03	
3813	18		381B	03	
3814	18		381C	03	
3815	18		381D	03	
3816	18		381E	03	
3817	FF		381F	FF	
3820	0C		3828	FF	
3821	18		3829	C3	
3822	30		382A	E7	
3823	7E		382B	DB	
3824	0C		382C	DB	
3825	18		382D	E7	
3826	30		382E	C3	
3827	00		382F	FF	
3830	00		3838	3C	
3831	01		3839	66	
3832	03		383A	C3	
3833	06		383B	C3	
3834	CC		383C	FF	
3835	78		383D	24	
3836	30		383E	E7	
3837	00		383F	00	
3840	00		3848	00	
3841	00		3849	00	
3842	30		384A	0C	
3843	60		384B	06	
3844	FF		384C	FF	
3845	60		384D	06	
3846	30		384E	0C	
3847	00		384F	00	
3850	18		3858	18	
3851	18		3859	3C	
3852	18		385A	7E	
3853	18		385B	DB	
3854	DB		385C	18	
3855	7E		385D	18	
3856	3C		385E	18	
3857	18		385F	18	

CHARACTERS

3860	18		3868	00	
3861	5A		3869	03	
3862	3C		386A	33	
3863	99		386B	63	
3864	DB		386C	FE	
3865	7E		386D	60	
3866	3C		386E	30	
3867	18		386F	00	
3870	3C		3878	3C	
3871	66		3879	66	
3872	FF		387A	C3	
3873	DB		387B	DB	
3874	DB		387C	DB	
3875	FF		387D	C3	
3876	66		387E	66	
3877	3C		387F	3C	
3880	FF		3888	3C	
3881	C3		3889	7E	
3882	C3		388A	DB	
3883	FF		388B	DB	
3884	C3		388C	DF	
3885	C3		388D	C3	
3886	C3		388E	66	
3887	FF		388F	3C	
3890	3C		3898	3C	
3891	66		3899	66	
3892	C3		389A	C3	
3893	DF		389B	FB	
3894	DB		389C	DB	
3895	DB		389D	DB	
3896	7E		389E	7E	
3897	3C		389F	3C	
38A0	3C		38A8	00	
38A1	7E		38A9	01	
38A2	DB		38AA	33	
38A3	DB		38AB	1E	
38A4	FB		38AC	CE	
38A5	C3		38AD	7B	
38A6	66		38AE	31	
38A7	3C		38AF	00	
38B0	7E		38B8	03	
38B1	66		38B9	03	
38B2	66		38BA	03	
38B3	66		38BB	FF	
38B4	66		38BC	03	
38B5	66		38BD	03	
38B6	66		38BE	03	
38B7	E7		38BF	00	

CHARACTERS

38C0	FF	
38C1	66	
38C2	3C	
38C3	18	
38C4	18	
38C5	3C	
38C6	66	
38C7	FF	
38D0	3C	
38D1	66	
38D2	66	
38D3	30	
38D4	18	
38D5	00	
38D6	18	
38D7	00	
38E0	FF	
38E1	DB	
38E2	DB	
38E3	DB	
38E4	FB	
38E5	C3	
38E6	C3	
38E7	FF	
38F0	FF	
38F1	C3	
38F2	C3	
38F3	DF	
38F4	DB	
38F5	DB	
38F6	DB	
38F7	FF	
3900	00	
3901	00	
3902	00	
3903	00	
3904	00	
3905	00	
3906	00	
3907	00	
3910	6C	
3911	6C	
3912	6C	
3913	00	
3914	00	
3915	00	
3916	00	
3917	00	

38C8	18	
38C9	18	
38CA	3C	
38CB	3C	
38CC	3C	
38CD	3C	
38CE	18	
38CF	18	
38D8	3C	
38D9	66	
38DA	C3	
38DB	FF	
38DC	C3	
38DD	C3	
38DE	66	
38DF	3C	
38E8	FF	
38E9	C3	
38EA	C3	
38EB	FB	
38EC	DB	
38ED	DB	
38EE	DB	
38EF	FF	
38F8	FF	
38F9	DB	
38FA	DB	
38FB	DB	
38FC	DF	
38FD	C3	
38FE	C3	
38FF	FF	
3908	18	
3909	18	
390A	18	
390B	18	
390C	18	
390D	00	
390E	18	
390F	00	
3918	6C	
3919	6C	
391A	FE	
391B	6C	
391C	FE	
391D	6C	
391E	6C	
391F	00	

CHARACTERS

3920	18	
3921	3E	
3922	58	
3923	3C	
3924	1A	
3925	7C	
3926	18	
3927	00	
3930	38	
3931	6C	
3932	38	
3933	76	
3934	DC	
3935	CC	
3936	76	
3937	00	
3940	0C	
3941	18	
3942	30	
3943	30	
3944	30	
3945	18	
3946	0C	
3947	00	
3950	00	
3951	66	
3952	3C	
3953	FF	
3954	3C	
3955	66	
3956	00	
3957	00	
3960	00	
3961	00	
3962	00	
3963	00	
3964	00	
3965	18	
3966	18	
3967	30	
3970	00	
3971	00	
3972	00	
3973	00	
3974	00	
3975	18	
3976	18	
3977	00	

3928	00	
3929	C6	
392A	CC	
392B	18	
392C	30	
392D	66	
392E	C6	
392F	00	
3938	18	
3939	18	
393A	30	
393B	00	
393C	00	
393D	00	
393E	00	
393F	00	
3948	30	
3949	18	
394A	0C	
394B	0C	
394C	0C	
394D	18	
394E	30	
394F	00	
3958	00	
3959	18	
395A	18	
395B	7E	
395C	18	
395D	18	
395E	00	
395F	00	
3968	00	
3969	00	
396A	00	
396B	7E	
396C	00	
396D	00	
396E	00	
396F	00	
3978	06	
3979	0C	
397A	18	
397B	30	
397C	60	
397D	C0	
397E	80	
397F	00	

CHARACTERS

3980	7C		3988	18	
3981	C6		3989	38	
3982	CE		398A	18	
3983	D6		398B	18	
3984	E6		398C	18	
3985	C6		398D	18	
3986	7C		398E	7E	
3987	00		398F	00	
3990	3C		3998	3C	
3991	66		3999	66	
3992	06		399A	06	
3993	3C		399B	1C	
3994	60		399C	06	
3995	66		399D	66	
3996	7E		399E	3C	
3997	00		399F	00	
39A0	1C		39A8	7E	
39A1	3C		39A9	62	
39A2	6C		39AA	60	
39A3	CC		39AB	7C	
39A4	FE		39AC	06	
39A5	0C		39AD	66	
39A6	1E		39AE	3C	
39A7	00		39AF	00	
39B0	3C		39B8	7E	
39B1	66		39B9	66	
39B2	60		39BA	06	
39B3	7C		39BB	0C	
39B4	66		39BC	18	
39B5	66		39BD	18	
39B6	3C		39BE	18	
39B7	00		39BF	00	
39C0	3C		39C8	3C	
39C1	66		39C9	66	
39C2	66		39CA	66	
39C3	3C		39CB	3E	
39C4	66		39CC	06	
39C5	66		39CD	66	
39C6	3C		39CE	3C	
39C7	00		39CF	00	
39D0	00		39D8	00	
39D1	00		39D9	00	
39D2	18		39DA	18	
39D3	18		39DB	18	
39D4	00		39DC	00	
39D5	18		39DD	18	
39D6	18		39DE	18	
39D7	00		39DF	30	

CHARACTERS

39E0	0C		39E8	00	
39E1	18		39E9	00	
39E2	30		39EA	7E	
39E3	60		39EB	00	
39E4	30		39EC	00	
39E5	18		39ED	7E	
39E6	0C		39EE	00	
39E7	00		39EF	00	
39F0	60		39F8	3C	
39F1	30		39F9	66	
39F2	18		39FA	66	
39F3	0C		39FB	0C	
39F4	18		39FC	18	
39F5	30		39FD	00	
39F6	60		39FE	18	
39F7	00		39FF	00	
3A00	7C		3A08	18	
3A01	C6		3A09	3C	
3A02	DE		3A0A	66	
3A03	DE		3A0B	66	
3A04	DE		3A0C	7E	
3A05	C0		3A0D	66	
3A06	7C		3A0E	66	
3A07	00		3A0F	00	
3A10	FC		3A18	3C	
3A11	66		3A19	66	
3A12	66		3A1A	C0	
3A13	7C		3A1B	C0	
3A14	66		3A1C	C0	
3A15	66		3A1D	66	
3A16	FC		3A1E	3C	
3A17	00		3A1F	00	
3A20	F8		3A28	FE	
3A21	6C		3A29	62	
3A22	66		3A2A	68	
3A23	66		3A2B	78	
3A24	66		3A2C	68	
3A25	6C		3A2D	62	
3A26	F8		3A2E	FE	
3A27	00		3A2F	00	
3A30	FE		3A38	3C	
3A31	62		3A39	66	
3A32	68		3A3A	C0	
3A33	78		3A3B	C0	
3A34	68		3A3C	CE	
3A35	60		3A3D	66	
3A36	F0		3A3E	3E	
3A37	00		3A3F	00	

CHARACTERS

3A40	66		3A48	7E	
3A41	66		3A49	18	
3A42	66		3A4A	18	
3A43	7E		3A4B	18	
3A44	66		3A4C	18	
3A45	66		3A4D	18	
3A46	66		3A4E	7E	
3A47	00		3A4F	00	
3A50	1E		3A58	E6	
3A51	0C		3A59	66	
3A52	0C		3A5A	6C	
3A53	0C		3A5B	78	
3A54	CC		3A5C	6C	
3A55	CC		3A5D	66	
3A56	78		3A5E	E6	
3A57	00		3A5F	00	
3A60	F0		3A68	C6	
3A61	60		3A69	EE	
3A62	60		3A6A	FE	
3A63	60		3A6B	FE	
3A64	62		3A6C	D6	
3A65	66		3A6D	C6	
3A66	FE		3A6E	C6	
3A67	00		3A6F	00	
3A70	C6		3A78	38	
3A71	E6		3A79	6C	
3A72	F6		3A7A	C6	
3A73	DE		3A7B	C6	
3A74	CE		3A7C	C6	
3A75	C6		3A7D	6C	
3A76	C6		3A7E	38	
3A77	00		3A7F	00	
3A80	FC		3A88	38	
3A81	66		3A89	6C	
3A82	66		3A8A	C6	
3A83	7C		3A8B	C6	
3A84	60		3A8C	DA	
3A85	60		3A8D	CC	
3A86	F0		3A8E	76	
3A87	00		3A8F	00	
3A90	FC		3A98	3C	
3A91	66		3A99	66	
3A92	66		3A9A	60	
3A93	7C		3A9B	3C	
3A94	6C		3A9C	06	
3A95	66		3A9D	66	
3A96	E6		3A9E	3C	
3A97	00		3A9F	00	

CHARACTERS

3AA0	7E		3AAB	66	
3AA1	5A		3AA9	66	
3AA2	18		3AAA	66	
3AA3	18		3AAB	66	
3AA4	18		3AAC	66	
3AA5	18		3AAD	66	
3AA6	3C		3AAE	3C	
3AA7	00		3AAF	00	
3AB0	66		3AB8	C6	
3AB1	66		3AB9	C6	
3AB2	66		3ABA	C6	
3AB3	66		3ABB	D6	
3AB4	66		3ABC	FE	
3AB5	3C		3ABD	EE	
3AB6	18		3ABE	C6	
3AB7	00		3ABF	00	
3AC0	C6		3AC8	66	
3AC1	6C		3AC9	66	
3AC2	38		3ACA	66	
3AC3	38		3ACB	3C	
3AC4	6C		3ACC	18	
3AC5	C6		3ACD	18	
3AC6	C6		3ACE	3C	
3AC7	00		3ACF	00	
3AD0	FE		3AD8	3C	
3AD1	C6		3AD9	30	
3AD2	8C		3ADA	30	
3AD3	18		3ADB	30	
3AD4	32		3ADC	30	
3AD5	66		3ADD	30	
3AD6	FE		3ADE	3C	
3AD7	00		3ADF	00	
3AE0	C0		3AE8	3C	
3AE1	60		3AE9	0C	
3AE2	30		3AEA	0C	
3AE3	18		3AEB	0C	
3AE4	0C		3AEC	0C	
3AE5	06		3AED	0C	
3AE6	02		3AEE	3C	
3AE7	00		3AEF	00	
3AF0	18		3AF8	00	
3AF1	3C		3AF9	00	
3AF2	7E		3AFA	00	
3AF3	18		3AFB	00	
3AF4	18		3AFC	00	
3AF5	18		3AFD	00	
3AF6	18		3AFE	00	
3AF7	00		3AFF	FF	

CHARACTERS

3B00	30		3B08	00	
3B01	18		3B09	00	
3B02	0C		3B0A	78	
3B03	00		3B0B	0C	
3B04	00		3B0C	7C	
3B05	00		3B0D	CC	
3B06	00		3B0E	76	
3B07	00		3B0F	00	
3B10	E0		3B18	00	
3B11	60		3B19	00	
3B12	7C		3B1A	3C	
3B13	66		3B1B	66	
3B14	66		3B1C	60	
3B15	66		3B1D	66	
3B16	DC		3B1E	3C	
3B17	00		3B1F	00	
3B20	1C		3B28	00	
3B21	0C		3B29	00	
3B22	7C		3B2A	3C	
3B23	CC		3B2B	66	
3B24	CC		3B2C	7E	
3B25	CC		3B2D	60	
3B26	76		3B2E	3C	
3B27	00		3B2F	00	
3B30	1C		3B38	00	
3B31	36		3B39	00	
3B32	30		3B3A	3E	
3B33	78		3B3B	66	
3B34	30		3B3C	66	
3B35	30		3B3D	3E	
3B36	78		3B3E	06	
3B37	00		3B3F	7C	
3B40	E0		3B48	18	
3B41	60		3B49	00	
3B42	6C		3B4A	38	
3B43	76		3B4B	18	
3B44	66		3B4C	18	
3B45	66		3B4D	18	
3B46	E6		3B4E	3C	
3B47	00		3B4F	00	
3B50	06		3B58	E0	
3B51	00		3B59	60	
3B52	0E		3B5A	66	
3B53	06		3B5B	6C	
3B54	06		3B5C	78	
3B55	66		3B5D	6C	
3B56	66		3B5E	E6	
3B57	3C		3B5F	00	

CHARACTERS

3B60	38		3B68	00	
3B61	18		3B69	00	
3B62	18		3B6A	6C	
3B63	18		3B6B	FE	
3B64	18		3B6C	D6	
3B65	18		3B6D	D6	
3B66	3C		3B6E	C6	
3B67	00		3B6F	00	
3B70	00		3B78	00	
3B71	00		3B79	00	
3B72	DC		3B7A	3C	
3B73	66		3B7B	66	
3B74	66		3B7C	66	
3B75	66		3B7D	66	
3B76	66		3B7E	3C	
3B77	00		3B7F	00	
3B80	00		3B88	00	
3B81	00		3B89	00	
3B82	DC		3B8A	76	
3B83	66		3B8B	CC	
3B84	66		3B8C	CC	
3B85	7C		3B8D	7C	
3B86	60		3B8E	0C	
3B87	F0		3B8F	1E	
3B90	00		3B98	00	
3B91	00		3B99	00	
3B92	DC		3B9A	3C	
3B93	76		3B9B	60	
3B94	60		3B9C	3C	
3B95	60		3B9D	06	
3B96	F0		3B9E	7C	
3B97	00		3B9F	00	
3BA0	30		3BA8	00	
3BA1	30		3BA9	00	
3BA2	7C		3BAA	66	
3BA3	30		3BAB	66	
3BA4	30		3BAC	66	
3BA5	36		3BAD	66	
3BA6	1C		3BAE	3E	
3BA7	00		3BAF	00	
3BB0	00		3BB8	00	
3BB1	00		3BB9	00	
3BB2	66		3BBA	C6	
3BB3	66		3BBB	D6	
3BB4	66		3BBC	D6	
3BB5	3C		3BBD	FE	</

CHARACTERS

3BC0	00		3BC8	00	
3BC1	00		3BC9	00	
3BC2	C6		3BCA	66	
3BC3	6C		3BCB	66	
3BC4	38		3BCC	66	
3BC5	6C		3BCD	3E	
3BC6	C6		3BCE	06	
3BC7	00		3BCF	7C	
3BD0	00		3BD8	0E	
3BD1	00		3BD9	18	
3BD2	7E		3BDA	18	
3BD3	4C		3BDB	70	
3BD4	18		3BDC	18	
3BD5	32		3BDD	18	
3BD6	7E		3BDE	0E	
3BD7	00		3BDF	00	
3BE0	18		3BE8	70	
3BE1	18		3BE9	18	
3BE2	18		3BEA	18	
3BE3	18		3BEB	0E	
3BE4	18		3BEC	18	
3BE5	18		3BED	18	
3BE6	18		3BEE	70	
3BE7	00		3BEF	00	
3BF0	76		3BF8	CC	
3BF1	DC		3BF9	33	
3BF2	00		3BFA	CC	
3BF3	00		3BFB	33	
3BF4	00		3BFC	CC	
3BF5	00		3BFD	33	
3BF6	00		3BFE	CC	
3BF7	00		3BFF	33	
3C00	00		3C08	F0	
3C01	00		3C09	F0	
3C02	00		3C0A	F0	
3C03	00		3C0B	F0	
3C04	00		3C0C	00	
3C05	00		3C0D	00	
3C06	00		3C0E	00	
3C07	00		3C0F	00	
3C10	0F		3C18	FF	
3C11	0F		3C19	FF	
3C12	0F		3C1A	FF	
3C13	0F		3C1B	FF	
3C14	00		3C1C	00	
3C15	00		3C1D	00	
3C16	00		3C1E	00	
3C17	00		3C1F	00	

CHARACTERS

3C20	00		3C28	F0	
3C21	00		3C29	F0	
3C22	00		3C2A	F0	
3C23	00		3C2B	F0	
3C24	F0		3C2C	F0	
3C25	F0		3C2D	F0	
3C26	F0		3C2E	F0	
3C27	F0		3C2F	F0	
3C30	0F		3C38	FF	
3C31	0F		3C39	FF	
3C32	0F		3C3A	FF	
3C33	0F		3C3B	FF	
3C34	F0		3C3C	F0	
3C35	F0		3C3D	F0	
3C36	F0		3C3E	F0	
3C37	F0		3C3F	F0	
3C40	00		3C48	F0	
3C41	00		3C49	F0	
3C42	00		3C4A	F0	
3C43	00		3C4B	F0	
3C44	0F		3C4C	0F	
3C45	0F		3C4D	0F	
3C46	0F		3C4E	0F	
3C47	0F		3C4F	0F	
3C50	0F		3C58	FF	
3C51	0F		3C59	FF	
3C52	0F		3C5A	FF	
3C53	0F		3C5B	FF	
3C54	0F		3C5C	0F	
3C55	0F		3C5D	0F	
3C56	0F		3C5E	0F	
3C57	0F		3C5F	0F	
3C60	00		3C68	F0	
3C61	00		3C69	F0	
3C62	00		3C6A	F0	
3C63	00		3C6B	F0	
3C64	FF		3C6C	FF	
3C65	FF		3C6D	FF	
3C66	FF		3C6E	FF	
3C67	FF		3C6F	FF	
3C70	0F		3C78	FF	
3C71	0F		3C79	FF	
3C72	0F		3C7A	FF	
3C73	0F		3C7B	FF	
3C74	FF		3C7C	FF	
3C75	FF		3C7D	FF	
3C76	FF		3C7E	FF	
3C77	FF		3C7F	FF	

CHARACTERS

3C80	00		3C88	18	
3C81	00		3C89	18	
3C82	00		3C8A	18	
3C83	18		3C8B	18	
3C84	18		3C8C	18	
3C85	00		3C8D	00	
3C86	00		3C8E	00	
3C87	00		3C8F	00	
3C90	00		3C98	18	
3C91	00		3C99	18	
3C92	00		3C9A	18	
3C93	1F		3C9B	1F	
3C94	1F		3C9C	0F	
3C95	00		3C9D	00	
3C96	00		3C9E	00	
3C97	00		3C9F	00	
3CA0	00		3CA8	18	
3CA1	00		3CA9	18	
3CA2	00		3CAA	18	
3CA3	18		3CAB	18	
3CA4	18		3CAC	18	
3CA5	18		3CAD	18	
3CA6	18		3CAE	18	
3CA7	18		3CAF	18	
3CB0	00		3CB8	18	
3CB1	00		3CB9	18	
3CB2	00		3CBA	18	
3CB3	0F		3CBB	1F	
3CB4	1F		3CBC	1F	
3CB5	18		3CBD	18	
3CB6	18		3CBE	18	
3CB7	18		3CBF	18	
3CC0	00		3CC8	18	
3CC1	00		3CC9	18	
3CC2	00		3CCA	18	
3CC3	F8		3CCB	F8	
3CC4	F8		3CCC	F0	
3CC5	00		3CCD	00	
3CC6	00		3CCE	00	
3CC7	00		3CCF	00	
3CD0	00		3CD8	18	
3CD1	00		3CD9	18	
3CD2	00		3CDA	18	
3CD3	FF		3CDB	FF	
3CD4	FF		3CDC	FF	
3CD5	00		3CDD	00	
3CD6	00		3CDE	00	
3CD7	00		3CDF	00	

CHARACTERS

3CE0	00		3CE8	18	
3CE1	00		3CE9	18	
3CE2	00		3CEA	18	
3CE3	F0		3CEB	F8	
3CE4	F8		3CEC	F8	
3CE5	18		3CED	18	
3CE6	18		3CEE	18	
3CE7	18		3CEF	18	
3CF0	00		3CF8	18	
3CF1	00		3CF9	18	
3CF2	00		3CFA	18	
3CF3	FF		3CFB	FF	
3CF4	FF		3CFC	FF	
3CF5	18		3CFD	18	
3CF6	18		3CFE	18	
3CF7	18		3CFF	18	
3D00	10		3D08	0C	
3D01	38		3D09	18	
3D02	6C		3D0A	30	
3D03	C6		3D0B	00	
3D04	00		3D0C	00	
3D05	00		3D0D	00	
3D06	00		3D0E	00	
3D07	00		3D0F	00	
3D10	66		3D18	3C	
3D11	66		3D19	66	
3D12	00		3D1A	60	
3D13	00		3D1B	F8	
3D14	00		3D1C	60	
3D15	00		3D1D	66	
3D16	00		3D1E	FE	
3D17	00		3D1F	00	
3D20	38		3D28	7E	
3D21	44		3D29	F4	
3D22	BA		3D2A	F4	
3D23	A2		3D2B	74	
3D24	BA		3D2C	34	
3D25	44		3D2D	34	
3D26	38		3D2E	34	
3D27	00		3D2F	00	
3D30	1E		3D38	18	
3D31	30		3D39	18	
3D32	38		3D3A	0C	
3D33	6C		3D3B	00	
3D34	38		3D3C	00	
3D35	18		3D3D	00	
3D36	F0		3D3E	00	
3D37	00		3D3F	00	

CHARACTERS

3D40	40		3D48	40	
3D41	C0		3D49	C0	
3D42	44		3D4A	4C	
3D43	4C		3D4B	52	
3D44	54		3D4C	44	
3D45	1E		3D4D	08	
3D46	04		3D4E	1E	
3D47	00		3D4F	00	
3D50	E0		3D58	00	
3D51	10		3D59	18	
3D52	62		3D5A	18	
3D53	16		3D5B	7E	
3D54	EA		3D5C	18	
3D55	0F		3D5D	18	
3D56	02		3D5E	7E	
3D57	00		3D5F	00	
3D60	18		3D68	00	
3D61	18		3D69	00	
3D62	00		3D6A	00	
3D63	7E		3D6B	7E	
3D64	00		3D6C	06	
3D65	18		3D6D	06	
3D66	18		3D6E	00	
3D67	00		3D6F	00	
3D70	18		3D78	18	
3D71	00		3D79	00	
3D72	18		3D7A	18	
3D73	30		3D7B	18	
3D74	66		3D7C	18	
3D75	66		3D7D	18	
3D76	3C		3D7E	18	
3D77	00		3D7F	00	
3D80	00		3D88	7C	
3D81	00		3D89	C6	
3D82	73		3D8A	C6	
3D83	DE		3D8B	FC	
3D84	CC		3D8C	C6	
3D85	DE		3D8D	C6	
3D86	73		3D8E	F8	
3D87	00		3D8F	C0	
3D90	00		3D98	3C	
3D91	66		3D99	60	
3D92	66		3D9A	60	
3D93	3C		3D9B	3C	
3D94	66		3D9C	66	
3D95	66		3D9D	66	
3D96	3C		3D9E	3C	
3D97	00		3D9F	00	

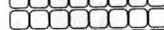
CHARACTERS

3DA0	00		3DA8	38	
3DA1	00		3DA9	6C	
3DA2	1E		3DAA	C6	
3DA3	30		3DAB	FE	
3DA4	7C		3DAC	C6	
3DA5	30		3DAD	6C	
3DA6	1E		3DAE	38	
3DA7	00		3DAF	00	
3DB0	00		3DB8	00	
3DB1	C0		3DB9	00	
3DB2	60		3DBA	66	
3DB3	30		3DBB	66	
3DB4	38		3DBC	66	
3DB5	6C		3DBD	7C	
3DB6	C6		3DBE	60	
3DB7	00		3DBF	60	
3DC0	00		3DC8	00	
3DC1	00		3DC9	00	
3DC2	00		3DCA	00	
3DC3	FE		3DCB	7E	
3DC4	6C		3DCC	D8	
3DC5	6C		3DCD	D8	
3DC6	6C		3DCE	70	
3DC7	00		3DCF	00	
3DD0	03		3DD8	03	
3DD1	06		3DD9	06	
3DD2	0C		3DDA	0C	
3DD3	3C		3ddb	66	
3DD4	66		3DDC	66	
3DD5	3C		3DDD	3C	
3DD6	60		3DDE	60	
3DD7	C0		3DDF	C0	
3DE0	00		3DE8	00	
3DE1	E6		3DE9	00	
3DE2	3C		3DEA	66	
3DE3	18		3DEB	C3	
3DE4	38		3DEC	DB	
3DE5	6C		3DED	DB	
3DE6	C7		3DEE	7E	
3DE7	00		3DEF	00	
3DF0	FE		3DF8	00	
3DF1	C6		3DF9	7C	
3DF2	60		3DFA	C6	
3DF3	30		3DFB	C6	
3DF4	60		3DFC	C6	
3DF5	C6		3DFD	6C	
3DF6	FE		3DFE	EE	
3DF7	00		3DFF	00	

CHARACTERS

3E00 18 
 3E01 30 
 3E02 60 
 3E03 C0 
 3E04 80 
 3E05 00 
 3E06 00 
 3E07 00 

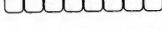
3E10 00 
 3E11 00 
 3E12 00 
 3E13 01 
 3E14 03 
 3E15 06 
 3E16 0C 
 3E17 18 

3E20 18 
 3E21 3C 
 3E22 66 
 3E23 C3 
 3E24 81 
 3E25 00 
 3E26 00 
 3E27 00 

3E30 00 
 3E31 00 
 3E32 00 
 3E33 81 
 3E34 C3 
 3E35 66 
 3E36 3C 
 3E37 18 

3E40 18 
 3E41 30 
 3E42 60 
 3E43 C1 
 3E44 83 
 3E45 06 
 3E46 0C 
 3E47 18 

3E50 18 
 3E51 3C 
 3E52 66 
 3E53 C3 
 3E54 C3 
 3E55 66 
 3E56 3C 
 3E57 18 

3E08 18 
 3E09 0C 
 3E0A 06 
 3E0B 03 
 3E0C 01 
 3E0D 00 
 3E0E 00 
 3E0F 00 

3E18 00 
 3E19 00 
 3E1A 00 
 3E1B 80 
 3E1C C0 
 3E1D 60 
 3E1E 30 
 3E1F 18 

3E28 18 
 3E29 0C 
 3E2A 06 
 3E2B 03 
 3E2C 03 
 3E2D 06 
 3E2E 0C 
 3E2F 18 

3E38 18 
 3E39 30 
 3E3A 60 
 3E3B C0 
 3E3C C0 
 3E3D 60 
 3E3E 30 
 3E3F 18 

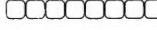
3E48 18 
 3E49 0C 
 3E4A 06 
 3E4B 83 
 3E4C C1 
 3E4D 60 
 3E4E 30 
 3E4F 18 

3E58 C3 
 3E59 E7 
 3E5A 7E 
 3E5B 3C 
 3E5C 3C 
 3E5D 7E 
 3E5E E7 
 3E5F C3 

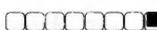
CHARACTERS

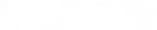
3E60 03 
 3E61 07 
 3E62 0E 
 3E63 1C 
 3E64 38 
 3E65 70 
 3E66 E0 
 3E67 C0 

3E70 CC 
 3E71 CC 
 3E72 33 
 3E73 33 
 3E74 CC 
 3E75 CC 
 3E76 33 
 3E77 33 

3E80 FF 
 3E81 FF 
 3E82 00 
 3E83 00 
 3E84 00 
 3E85 00 
 3E86 00 
 3E87 00 

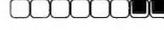
3E90 00 
 3E91 00 
 3E92 00 
 3E93 00 
 3E94 00 
 3E95 00 
 3E96 FF 
 3E97 FF 

3EA0 FF 
 3EA1 FE 
 3EA2 FC 
 3EA3 F8 
 3EA4 F0 
 3EA5 E0 
 3EA6 C0 
 3EA7 80 

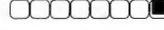
3EB0 01 
 3EB1 03 
 3EB2 07 
 3EB3 0F 
 3EB4 1F 
 3EB5 3F 
 3EB6 7F 
 3EB7 FF 

3E68 C0 
 3E69 E0 
 3E6A 70 
 3E6B 38 
 3E6C 1C 
 3E6D 0E 
 3E6E 07 
 3E6F 03 

3E78 AA 
 3E79 55 
 3E7A AA 
 3E7B 55 
 3E7C AA 
 3E7D 55 
 3E7E AA 
 3E7F 55 

3E88 03 
 3E89 03 
 3E8A 03 
 3E8B 03 
 3E8C 03 
 3E8D 03 
 3E8E 03 
 3E8F 03 

3E98 C0 
 3E99 C0 
 3E9A C0 
 3E9B C0 
 3E9C C0 
 3E9D C0 
 3E9E C0 
 3E9F C0 

3EA8 FF 
 3EA9 7F 
 3EAA 3F 
 3EAB 1F 
 3EAC 0F 
 3EAD 07 
 3EAE 03 
 3EAF 01 

3EB8 80 
 3EB9 C0 
 3EBA E0 
 3EBB F0 
 3EBC F8 
 3EBD FC 
 3EBE FE 
 3EBF FF 

CHARACTERS

3EC0	AA	
3EC1	55	
3EC2	AA	
3EC3	55	
3EC4	00	
3EC5	00	
3EC6	00	
3EC7	00	
3ED0	00	
3ED1	00	
3ED2	00	
3ED3	00	
3ED4	AA	
3ED5	55	
3ED6	AA	
3ED7	55	
3EE0	AA	
3EE1	54	
3EE2	A8	
3EE3	50	
3EE4	A0	
3EE5	40	
3EE6	80	
3EE7	00	
3EF0	01	
3EF1	02	
3EF2	05	
3EF3	0A	
3EF4	15	
3EF5	2A	
3EF6	55	
3EF7	AA	
3F00	7E	
3F01	FF	
3F02	99	
3F03	FF	
3F04	BD	
3F05	C3	
3F06	FF	
3F07	7E	
3F10	38	
3F11	38	
3F12	FE	
3F13	FE	
3F14	FE	
3F15	10	
3F16	38	
3F17	00	

3EC8	0A	
3EC9	05	
3ECA	0A	
3ECB	05	
3ECC	0A	
3ECD	05	
3ECE	0A	
3ECF	05	
3ED8	A0	
3ED9	50	
3EDA	A0	
3EDB	50	
3EDC	A0	
3EDD	50	
3EDE	A0	
3EDF	50	
3EE8	AA	
3EE9	55	
3EEA	2A	
3EEB	15	
3EEC	0A	
3EED	05	
3EEE	02	
3EEF	01	
3EF8	00	
3EF9	80	
3EFA	40	
3EFB	A0	
3EFC	50	
3EFD	A8	
3EFE	54	
3EFF	AA	
3F08	7E	
3F09	FF	
3F0A	99	
3F0B	FF	
3F0C	C3	
3F0D	BD	
3F0E	FF	
3F0F	7E	
3F18	10	
3F19	38	
3F1A	7C	
3F1B	FE	
3F1C	7C	
3F1D	38	
3F1E	10	
3F1F	00	

CHARACTERS

3F20	6C	
3F21	FE	
3F22	FE	
3F23	FE	
3F24	7C	
3F25	38	
3F26	10	
3F27	00	
3F30	00	
3F31	3C	
3F32	66	
3F33	C3	
3F34	C3	
3F35	66	
3F36	3C	
3F37	00	
3F40	00	
3F41	7E	
3F42	66	
3F43	66	
3F44	66	
3F45	66	
3F46	7E	
3F47	00	
3F50	0F	
3F51	07	
3F52	0D	
3F53	78	
3F54	CC	
3F55	CC	
3F56	CC	
3F57	78	
3F60	0C	
3F61	0C	
3F62	0C	
3F63	0C	
3F64	0C	
3F65	3C	
3F66	7C	
3F67	38	
3F70	99	
3F71	5A	
3F72	24	
3F73	C3	
3F74	C3	
3F75	24	
3F76	5A	
3F77	99	

3F28	10	
3F29	38	
3F2A	7C	
3F2B	FE	
3F2C	FE	
3F2D	10	
3F2E	38	
3F2F	00	
3F38	00	
3F39	3C	
3F3A	7E	
3F3B	FF	
3F3C	FF	
3F3D	7E	
3F3E	3C	
3F3F	00	
3F48	00	
3F49	7E	
3F4A	7E	
3F4B	7E	
3F4C	7E	
3F4D	7E	
3F4E	7E	
3F4F	00	
3F58	3C	
3F59	66	
3F5A	66	
3F5B	66	
3F5C	3C	
3F5D	18	
3F5E	7E	
3F5F	18	
3F68	18	
3F69	1C	
3F6A	1E	
3F6B	1B	
3F6C	18	
3F6D	78	
3F6E	F8	
3F6F	70	
3F78	10	
3F79	38	
3F7A	38	
3F7B	38	
3F7C	38	
3F7D	38	
3F7E	7C	
3F7F	D6	

CHARACTERS

3F80	18		3F88	18	
3F81	3C		3F89	18	
3F82	7E		3F8A	18	
3F83	FF		3F8B	18	
3F84	18		3F8C	FF	
3F85	18		3F8D	7E	
3F86	18		3F8E	3C	
3F87	18		3F8F	18	
3F90	10		3F98	08	
3F91	30		3F99	0C	
3F92	70		3F9A	0E	
3F93	FF		3F9B	FF	
3F94	FF		3F9C	FF	
3F95	70		3F9D	0E	
3F96	30		3F9E	0C	
3F97	10		3F9F	08	
3FA0	00		3FA8	00	
3FA1	00		3FA9	00	
3FA2	18		3FAA	FF	
3FA3	3C		3FAB	FF	
3FA4	7E		3FAC	7E	
3FA5	FF		3FAD	3C	
3FA6	FF		3FAE	18	
3FA7	00		3FAF	00	
3FB0	80		3FB8	02	
3FB1	E0		3FB9	0E	
3FB2	F8		3FBA	3E	
3FB3	FE		3FBB	FE	
3FB4	F8		3FBC	3E	
3FB5	E0		3FBD	0E	
3FB6	80		3FBE	02	
3FB7	00		3FBF	00	
3FC0	38		3FC8	38	
3FC1	38		3FC9	38	
3FC2	92		3FCA	10	
3FC3	7C		3FCB	FE	
3FC4	10		3FCC	10	
3FC5	28		3FCD	28	
3FC6	28		3FCE	44	
3FC7	28		3FCF	82	
3FD0	38		3FD8	38	
3FD1	38		3FD9	38	
3FD2	12		3FDA	90	
3FD3	7C		3FDB	7C	
3FD4	90		3FDC	12	
3FD5	28		3FDD	28	
3FD6	24		3FDE	48	
3FD7	22		3FDF	88	

CHARACTERS

3FE0	00		3FE8	3C	
3FE1	3C		3FE9	FF	
3FE2	18		3FEA	FF	
3FE3	3C		3FEB	18	
3FE4	3C		3FEC	0C	
3FE5	3C		3FED	18	
3FE6	18		3FEE	30	
3FE7	00		3FEF	18	
3FF0	18		3FF8	00	
3FF1	3C		3FF9	24	
3FF2	7E		3FFA	66	
3FF3	18		3FFB	FF	
3FF4	18		3FFC	66	
3FF5	7E		3FFD	24	
3FF6	3C		3FFE	00	
3FF7	18		3FFF	00	

LE BASIC

3.1 L'interpréteur Basic du CPC

Le CPC dispose d'un interpréteur Basic rapide et puissant qui est logé dans une Rom de 16 K. Il occupe la zone d'adresses &C000 à &FFFF, parallèlement à la Ram écran. Pour le programme Basic et pour les variables Basic, la zone de &0170 à &AB80 est disponible, ce qui représente 43534 octets.

L'interpréteur soutient presque toutes les possibilités offertes par l'électronique et le système d'exploitation de l'ordinateur. Cela comprend notamment la sortie sur écran avec jusqu'à 8 fenêtres, le graphisme haute résolution, le son ainsi que le traitement d'événement. Il est ainsi pour la première fois possible de faire exécuter en Basic plusieurs tâches parallèlement. L'interpréteur Basic offre en outre une arithmétique avec des nombres entiers de 16 bits (zone de valeurs de -32768 à 32767) et une arithmétique avec virgule flottante avec puissance de deux sur 8 bits et une mantisse de 32 bits qui garantit une précision de 9 décimales pour une zone de valeurs de +- 1E-39 à +- 1E+38.

L'arithmétique entière ou l'arithmétique à virgule flottante ne font cependant pas partie de l'interpréteur Basic mais de la Rom du système d'exploitation (adresses &2E18 à &37FF). Elles sont appelées comme les autres fonctions du système d'exploitation à travers la table de saut qui se trouve dans le haut de la Ram (&BB00 à &BDF1) et qui peut être modifiée en cas de besoin.

L'interpréteur Basic permet également la création, l'édition (examen/modification) et l'exécution aisées de programmes. La création de programmes est en effet facilitée par l'instruction AUTO, l'édition par l'instruction EDIT qui, grâce à la puissance du système d'exploitation, est à peine moins maniable que l'éditeur plein écran ainsi que par les instructions RENUM, MERGE et DELETE. L'exécution des programmes est également facilitée par des instructions puissantes. Par exemple l'instruction ON ERROR GOTO permet le traitement des erreurs. L'instruction DEFtype permet de définir le type d'une variable, l'instruction ERASE permet une suppression sélective de tableaux. Il est encore possible d'entrer et de faire sortir les nombres comme des nombres décimaux, binaires ou hexadécimaux ainsi que d'utiliser des fonctions

qu'on a soi-même définies, fonctions qui peuvent comporter plusieurs arguments. Enfin les structures de programme telles que IF ... THEN ... ELSE, FOR ... NEXT et WHILE ... WEND sont un autre aspect très important de la puissance du Basic du CPC. Il est également possible en Basic de réaffecter les touches du clavier, de définir les fonctions des touches de fonction ou de définir des caractères qui apparaîtront à l'écran. Il ne manque ni l'instruction TRACE ni une très complète instruction PRINT USING.

Après ce bref aperçu, nous allons nous pencher de plus près sur l'entrée et le stockage des lignes de Basic, ainsi que sur l'exécution des programmes par l'interpréteur Basic. Ces informations vous permettront non seulement de pouvoir tirer le maximum de votre interpréteur Basic mais également d'écrire vos propres extensions du Basic. Nous vous donnerons plus loin quelques exemples d'extensions du Basic.

L'entrée de lignes Basic

Lorsque vous entrez une ligne Basic, elle est d'abord placée dans un buffer de 256 octets qui se trouve aux adresses &ACA4 à &ADA3. L'entrée y figure en clair, non codée. Si la ligne commence par un numéro, celui-ci est converti en un nombre binaire de 16 bits et placé dans un second buffer destiné à recevoir la ligne traitée. Ce buffer comprend 300 caractères et il se trouve avant le programme Basic, aux adresses &40 à &16F. La ligne entrée est alors examinée pour voir si elle comporte des mots-clé Basic. Ces mots-clés sont remplacés par un octet appelé token. Par exemple 'AFTER' devient le token &80. Les tokens de tous les mots d'instruction et des opérateurs Basic tels que '=' ou 'AND' ont des valeurs supérieures à 127, c'est-à-dire que leur bit 7 est mis. Les fonctions Basic comme EXP ou ROUND ont des tokens compris entre 0 et &7F. Pour les distinguer des caractères ASCII normaux, ils sont marqués par un &FF les précédant. Le double-point servant à séparer entre elles deux instructions est représenté par le code &01, la fin d'une ligne est marquée par un &00. Si une suite de lettres n'a pu être identifiée comme étant une instruction ou une fonction, elle est traitée comme étant le nom d'une variable. Un nom de variable peut comprendre jusqu'à 40 caractères qui sont tous significatifs. Aucune différence n'est faite entre les majuscules et les minuscules. Supposons que nous ayons entré la ligne suivante:

10 start=77

Après le numéro de ligne seront placées les valeurs:

&0D &00 &00 &73 &74 &61 &72 &F4 &EF &19 &4D &00

Le &0D indique qu'il s'agit d'une variable sans marque de type. Ensuite viennent deux 0 sur lesquels nous reviendrons plus tard. Puis vient le nom de la variable, les codes ASCII pour s, t, a et r. Pour la dernière lettre, 't', &80 est ajouté au code ASCII &74 (le bit supérieur est mis) et nous obtenons &F4. Le code &EF est le token pour '='. Le code &19 qui suit indique une constante à un octet: &4D est la valeur de cette constante (=77 en décimal). Le zéro qui termine marque la fin de la ligne.

Avant le numéro de ligne, il y a encore deux octets qui indiquent la longueur de la ligne:

&12 &00 &0A &00

La ligne comporte donc &12+256*&00 soient 18 octets et elle porte le numéro de ligne &0A+256*&00, soit 10.

Vous voyez donc qu'au contraire de ce qui est le cas avec d'autres interpréteurs Basic, les constantes ne sont pas placées dans le texte du programme sous forme de textes ASCII, mais sous la forme de leur traduction binaire. Ceci présente un avantage décisif. La conversion du format ASCII au format binaire prend en effet du temps. Avec la technique utilisée sur le CPC, cette conversion ne s'effectue qu'une seule fois, lors de l'entrée de la ligne et elle n'a donc pas à être effectuée chaque fois que la ligne est exécutée. Il en découle un gain de vitesse dans l'exécution des programmes qui n'est pas négligeable.

Le CPC connaît d'autre part toute une série de constantes numériques qui sont désignées par un token particulier. Les constantes qui ne comprennent par exemple qu'un seul chiffre, soient les nombres de 0 à 9 sont ainsi codées avec les tokens &0E à &17. Elles n'occupent ainsi qu'un octet dans le texte du programme. Nous avons déjà rencontré le token &19 qui marque les valeurs numériques d'un octet. Pour les valeurs entières sur deux octets, il y a trois tokens différents, suivant que la constante

a été entrée sous la forme décimale, binaire ou hexadécimale. La valeur de la constante est toujours stockée de la même façon avec un octet faible et un octet fort.

&1A valeur sur deux octets, décimal
&1B valeur sur deux octets, binaire
&1C valeur sur deux octets, hexadécimal

S'il ne s'agit pas d'un nombre entier ou si sa valeur est supérieure à 32767, le nombre est stocké sous la forme d'une valeur à virgule flottante qui est désignée par le token &1F. Le token est suivi de la valeur à virgule flottante sur 5 octets. Nous reviendrons plus tard sur les valeurs à virgule flottante.

Dans ce contexte, les numéros de ligne ont une situation particulière lorsqu'ils suivent par exemple des instructions telles que GOTO, GOSUB ou RUN. Ils sont également stockés sous la forme binaire, mais ils sont désignés par le token &1E.

Lorsqu'un programme est exécuté et qu'il rencontre par exemple une instruction GOTO, il lit alors le numéro de ligne et il doit rechercher cette ligne dans tout le programme. Sur des programmes de taille importante, cela peut durer assez longtemps. Les instructions GOTO et GOSUB sont souvent utilisées dans des boucles qui sont parcourues des centaines ou des milliers de fois. Dans ce cas, le temps de recherche des numéros de ligne peut représenter un part importante du temps d'exécution du programme. L'interpréteur Basic du CPC n'effectue cette recherche de ligne qu'une seule fois. En effet, une fois qu'il a trouvé la ligne recherchée, il remplace le numéro de ligne figurant à la suite de l'instruction GOTO par l'adresse de cette ligne qu'il vient de trouver. Pour qu'il puisse faire la différence entre un numéro de ligne et une adresse de ligne, il remplace le token &1E par le token &1D, qui est le token pour les adresses de ligne. Si la même instruction GOTO est exécutée une seconde fois, l'interpréteur trouve directement l'adresse à laquelle le programme doit sauter, ce qui permet bien sûr de gagner beaucoup de temps.

Cette technique crée cependant quelques difficultés pour les instructions qui utilisent le numéro de ligne en tant que tel. Lorsque l'instruction LIST doit par exemple sortir le numéro de ligne, c'est le numéro de ligne

qu'elle doit indiquer et non l'adresse de la ligne. Ce problème est cependant très facilement résolu. En effet lorsque l'adresse de la ligne est connue, il est facile d'aller y rechercher le numéro de ligne puisque, comme nous l'avons vu, le numéro de ligne est stocké dans la ligne. Lorsque des lignes sont supprimées ou que d'autres lignes sont ajoutées, les adresses de ligne doivent être remplacées par les numéros de ligne car de telles opérations entraînent bien sûr une modification des adresses de ligne. Cela ne présente cependant d'inconvénient que pour l'entrée et la sortie de lignes de programmes. Ce petit inconvénient est cependant largement compensé par la vitesse nettement plus grande d'exécution des programmes.

L'exécution des programmes par l'interpréteur Basic

L'exécution d'une instruction par l'interpréteur Basic se présente, en simplifiant un peu, de la façon suivante. Chaque ligne de programme commence, comme nous l'avons dit, par la longueur de la ligne et le numéro de ligne. Ensuite vient l'instruction Basic proprement dite. L'interpréteur examine maintenant s'il s'agit d'un token d'instruction, dont la valeur est toujours comprise entre &80 et &DC. Si c'est le cas, il utilise ce token comme pointeur d'une table qui contient les adresses de toutes les instructions Basic. L'instruction Basic est alors exécutée comme un sous-programme. On revient ensuite à ce qu'on appelle la boucle de l'interpréteur. Si l'instruction ne commençait cependant pas par un token d'instruction, on saute à l'instruction LET.

La partie la plus importante de l'interpréteur Basic est certainement le calcul des expressions. Le CPC distingue à cet égard trois types d'expressions: entières, à virgule flottante et chaînes de caractères. Lorsque par exemple une affectation de valeur à une variable est exécutée ou lorsque le paramètre d'une instruction doit être calculé, une routine est appelée qui calcule l'expression et qui fournit la valeur ainsi que le type de l'expression. Le type de variable peut avoir trois valeurs différentes:

- 2 entier
- 3 chaîne
- 5 virgule flottante

Ce numéro de type donne en même temps la longueur de la variable. Pour une chaîne, c'est ce qu'on appelle le Descriptor qui contient la longueur et l'adresse de la chaîne (voyez également le chapitre sur le pointeur de variable). Si cependant le type d'une expression est différent du type d'une variable à laquelle cette expression doit être affectée, une conversion de type est tentée, mais seulement entre les deux types numériques entier et à virgule flottante. Cette conversion prend bien sûr un certain temps et il est donc préférable d'employer des variables entières lorsque c'est possible. L'expérience révèle en effet que le type entier convient dans 90 % des cas. Non seulement le type entier évite les conversions de types, mais l'arithmétique entière est en outre nettement plus rapide que l'arithmétique à virgule flottante. Cette remarque vaut particulièrement pour les variables de comptage utilisées par exemple dans les boucles FOR...NEXT.

Par contre, si vous tentez d'affecter une expression du type chaîne de caractères à une variable numérique ou vice versa, le message d'erreur 'Type mismatch' sera sorti. La conversion de chaîne de caractères à numérique et vice versa n'est possible qu'avec les fonctions VAL et STR\$.

3.2 La pile Basic

Une pile ou mémoire de pile (stack) permet de stocker des données suivant le principe 'Last in - First out' (dernier entré - premier sorti). Le processeur utilise à cet effet la zone de mémoire commençant en &C000. Avant chaque entrée, le pointeur de pile (stack pointer) est décrémenté. Lorsqu'on retire des données de la pile, le pointeur de pile est incrémenté immédiatement après. La pile du processeur sert par exemple à placer les adresses de retour lors de l'appel de sous-programmes et elle permet, grâce au principe d'accès utilisé, de réaliser une imbrication des sous-programmes.

L'interpréteur Basic a également besoin d'une pile pour stocker les paramètres des appels par GOSUB ou des boucles FOR-NEXT et WHILE-WEND. Seule une pile permet en effet de réaliser une imbrication de ces différentes structures de programme. On utilise pas à cet effet la pile du processeur car il existe un pile Basic de 512 octets qui commence à l'adresse &AE8B. Au contraire de la pile du processeur, cette pile croît vers les adresses plus élevées, au fur et à mesure que le nombre d'entrées augmente, jusqu'à l'adresse limite &B08A. Les cases mémoire &B08B et &B08C font office de pointeur de pile.

Voyons d'abord quels paramètres sont placés sur la pile pour une instruction GOSUB:

&00/&01	marque du type de GOSUB
Lo	Adresse de l'instruction suivant
Hi	l'instruction GOSUB
Lo	Adresse de la ligne de
Hi	l'instruction GOSUB
&06	Taille de l'entrée sur la pile

Un octet est donc tout d'abord placé sur la pile qui détermine type de l'instruction GOSUB. Pour un GOSUB normal, il s'agit d'un octet nul. S'il s'agit cependant de l'appel d'un sous-programme par une instruction AFTER ou EVERY, c'est un 1 qui sera placé sur la pile. Viennent ensuite l'adresse de la prochaine instruction après l'instruction GOSUB ainsi que

l'adresse de la ligne dans laquelle figure l'instruction GOSUB. Pour que l'entrée sur la pile puisse être identifiée à nouveau lorsque l'instruction RETURN sera exécutée, un octet est encore placé sur la pile qui indique la longueur de l'entrée sur la pile et indique ainsi implicitement qu'il s'agit d'un enregistrement concernant une instruction GOSUB.

Les données pour une boucle WHILE-WEND sont placées de façon similaires:

Lo	Adresse de la ligne de
Hi	l'instruction WHILE
Lo	Adresse de
Hi	l'instruction WEND
Lo	Adresse de
Hi	la condition WHILE
&07	Taille de l'entrée sur la pile

L'entrée comporte donc trois adresses et un octet d'identification qui vaut 7 et qui indique également le nombre d'octets de données entrés sur la pile.

Les choses se compliquent un peu avec la boucle FOR-NEXT. On fait ici une distinction selon que la variable de comptage est du type entier ou du type réel. Dans le premier cas, non seulement le temps d'exécution est plus court, mais la place occupée sur la pile est en outre moindre. Considérons tout d'abord la structure d'une boucle de type entier.

Lo	Adresse de la
Hi	variable de comptage
Lo	Valeur finale de la
Hi	variable de comptage
Lo	Valeur STEP
Hi	
Sgn	Signe de la valeur STEP

Lo	Adresse de
Hi	l'instruction FOR
Lo	Adresse de la ligne de
Hi	l'instruction FOR
Lo	Adresse de
Hi	l'instruction NEXT
Lo	Adresse de la ligne
Hi	de l'instruction NEXT
&10	Taille de l'entrée sur la pile

L'entrée sur la pile pour une boucle FOR-NEXT avec variable entière est donc longue de 16 octets. Si une boucle utilise une variable de comptage de type réel, ce sont 22 octets qui seront placés sur la pile.

Lo	Adresse de la
Hi	variable de comptage
Valeur à virgule flottante sur 5 octets	Valeur finale de la variable de comptage
Valeur à virgule flottante sur 5 octets	Valeur STEP
Sgn	Signe de la valeur STEP
Lo	Adresse de
Hi	l'instruction FOR
Lo	Adresse de la ligne de
Hi	l'instruction FOR
Lo	Adresse de
Hi	l'instruction NEXT

Lo	Adresse de la ligne
Hi	de l'instruction NEXT
&16	Taille de l'entrée sur la pile

Outre le stockage des structures de programme, la pile Basic sert également au stockage d'expressions provisoires pour les calculs numériques, par exemple pour le calcul d'expressions imbriquées entre parenthèses et pour réaliser une hiérarchie pour les opérateurs arithmétiques et logiques.

3.3 Les vecteurs Basic

Si vous voulez réaliser vos propres instructions ou fonctions Basic, vous pouvez utiliser des Roms d'extension ou RSX mais vous pouvez également utiliser ce qu'on appelle les vecteurs Basic.

L'interpréteur Basic utilise dans tous les endroits stratégiques un sous-programme de la Ram qui ne se compose normalement que d'une instruction RET et qui n'influence donc pas le cours des opérations. Par exemple, si une instruction doit être exécutée, on teste d'abord si l'instruction commence par un token d'instruction valable. Si c'est bien le cas, l'adresse de l'instruction correspondante est calculée grâce au token et on saute à cette adresse. Si par contre aucune instruction valable n'a été identifiée, un SYNTAX ERROR est annoncé. Avant que ne soit cependant sorti le message d'erreur -et c'est là qu'est l'astuce- la routine dont nous parlions plus haut est appelée. Celle-ci ne se compose normalement que d'une instruction RET et elle est donc normalement immédiatement abandonnée. Si vous voulez donc intégrer votre propre instruction, il vous suffit de remplacer cette instruction RET qui figure en Ram par un saut à votre propre routine qui contrôlera la validité de la nouvelle instruction et l'exécutera.

Cette méthode est plus souple que la méthode RSX -on n'est pas limité aux arguments entiers (voir chapitre 3.5.2)- et son exécution est plus rapide puisqu'il n'est pas nécessaire de rechercher le mot d'instruction correcte dans la table de toutes les extensions.

Le tableau suivant contient les adresses des 9 routines qui peuvent être manipulées par l'utilisateur. L'interpréteur Basic n'appelle pas ici une routine, mais saute directement à la sortie des erreurs (voir listing du Basic, adresse &D078).

AC01-AC03	Branchement pour mode READY
AC04-AC06	Branchement pour entrée ERROR
AC07-AC09	Branchement pour exécuter instruction
AC0A-AC0C	Branchement pour calcul de fonction
AC0D-AC0F	Branchement pour aller chercher constante (inutilisé)
AC10-AC12	Branchement pour entrée, convertir ligne en token
AC13-AC15	Branchement pour sortie, lister token
AC16-AC18	Branchement pour entrée, conversion de chiffres

AC19-AC1B Branchement pour opérateurs

L'exemple suivant montre un exemple d'application de ces vecteurs. On utilise pour cela l'instruction SWAP dont le token existe déjà pour échanger deux variables entre elles.

				;Swap de variables
				;L.E. 15/12/84
00E7	SWAP	EQU	&E7;token SWAP	
CA94	ERROR	EQU	&CA94;sortie erreurs	
000D	MISM	EQU	13;'TYPE MISMATCH'	
D686	GETVAR	EQU	&D686;chercher variable	
DD37	CHECK	EQU	&DD37;examiner caractère	
DD3F	BLANK	EQU	&DD3F;ignorer les espaces	
AC07		ORG	&AC07	
AC07	C30080	JP	SWPNEW;détourner le vecteur	
8000		ORG	&8000	
8000	FECE	SWPNEW	CP	SWAP*2 & &FF;token SWAP?
8002	C0		RET	NZ;'SYNTAX ERROR'
8003	D1		POP	DE;retirer adresse de retour de pile
8004	CD3FDD		CALL	BLANK
8007	CD86D6		CALL	GETVAR;chercher variable
800A	CD37DD		CALL	CHECK
800D	2C		DEFB	",";tester si virgule
800E	ED534C80		LD	(VAR1),DE
8012	C5		PUSH	BC;et ranger le type
8013	CD86D6		CALL	GETVAR
8016	ED534E80		LD	(VAR2),DE
801A	79		LD	A,C
801B	C1		POP	BC
801C	B9		CP	C;comparer les types
801D	2805		JR	Z,TYPOK
801F	1E0D		LD	E,MISM
8021	C394CA		JP	ERROR

```

8024 E5      TYP0K  PUSH  HL; ranger le pointeur de programme
8025 0600          LD    B,0
8027 2A4E80          LD    HL,(VAR2)
802A 114780          LD    DE,TEMP
802D C5            PUSH  BC
802E EDB0          LDIR  ;variable 2 => TEMP
8030 C1            POP   BC
8031 2A4C80          LD    HL,(VAR1)
8034 ED5B4E80        LD    DE,(VAR2)
8038 C5            PUSH  BC
8039 ED80          LDIR  ;variable 1 => variable 2
803B C1            POP   BC
803C 214780          LD    HL,TEMP
803F ED5B4C80        LD    DE,(VAR1)
8043 EDB0          LDIR  ;TEMP => variable 1
8045 E1            POP   HL;retirer le pointeur de programme
8046 C9            RET

8047          TEMP  DEFS  5;mémoire provisoire
804C          VAR1  DEFS  2;adresse variable 1
804E          VAR2  DEFS  2;adresse variable 2

```

La case mémoire &AC00 joue également un rôle. Normalement c'est un 0 qui y figure. La conséquence en est qu'une ligne Basic est reçue comme elle a été entrée. Si toutefois on charge dans cette case mémoire une valeur non nulle, les espaces superflus de la ligne entrée seront ignorés et ne seront pas stockés avec la ligne.

Si vous entrez par exemple la ligne suivante:

```
10 FOR i=1 TO 100: PRINT "Bonjour" : NEXT
```

vous obtiendrez:

```
10 FOR i=1 TO 100:PRINT"Bonjour":NEXT
```

Cette fonction peut être utile lorsque la place en mémoire encore disponible se fait rare. Le programme est ainsi comprimé autant qu'il est possible. L'inconvénient de cette méthode est que le programme risque de perdre en clarté et lisibilité. Les structures de programme dont voici un

exemple peuvent en effet être repérées plus difficilement.

```

10FORI=1 TO 100
20 PRINT"Bonjour"
30NEXT

```

3.4 La Ram Basic

Voici une liste vous présentant la signification des adresses de la Ram utilisées par l'interpréteur Basic.

AB80-ABFF Matrice de caractère pour CHR\$(240) à CHR\$(255)
AC00 Ignorer le flag pour espace supplémentaires
AC01-AC03 Branchement pour mode READY
AC04-AC06 Branchement pour entrée ERROR
AC07-AC09 Branchement pour exécuter instruction
AC0A-AC0C Branchement pour calcul de fonction
AC0D-AC0F Branchement pour aller chercher constante (inutilisé)
AC10-AC12 Branchement pour entrée, convertir ligne en token
AC13-AC15 Branchement pour sortie, lister token
AC16-AC18 Branchement pour entrée, conversion de chiffres
AC19-AC1B Branchement pour opérateurs
AC1C Flag pour mode AUTO
AC1D-AC1E Numéro de ligne pour AUTO
AC1F-AC20 Incrément pour AUTO
AC21 Numéro stream actuel
AC22 Canal d'entrée
AC23 Position actuelle imprimante
AC24 WIDTH
AC25 actuelle position sur cassette
AC26 Flag pour premier parcours FOR-NEXT
AC27-AC2B Mémoire provisoire pour variable FOR
AC2C-AC2D Adresse de l'instruction NEXT correspondante
AC2E-AC2F Adresse de l'instruction WEND correspondante
AC34-AC35 Adresse ON BREAK
AC36-AC37
AC38-AC43 Sound-Queue 0
AC44-AC4F Sound-Queue 1
AC50-AC5B Sound-Queue 2
AC5C-AC6D Event-block 0
AC6E-AC7F Event-block 1
AC80-AC91 Event-block 2
AC92-ACA3 Event-block 3
ACA4-ADA3 Buffer d'entrée
ADA6-ADA7 Adresse de la ligne ERROR
ADA8-ADA9 Pointeur de programme après ERROR

ADAA Numéro ERROR
ADAB-ADAC Pointeur de programme après interruption
ADAD-ADAE Adresse de ligne après interruption
ADAF-ADBO Adresse de la routine ON-ERROR
ADB1 Routine de traitement des erreurs activée
ADB2 Paramètre sound état canal
ADB3 Paramètre sound courbe d'enveloppe du volume
ADB4 Paramètre sound courbe d'enveloppe du ton
ADB5-ADB6 Paramètre sound période
ADB7 Paramètre sound période bruit
ADB8 Paramètre sound volume
ADB9-ADBA Paramètre sound durée
ADBB-ADBC ENV & ENV
ADCB-ADCF Mémoire provisoire pour nombre à virgule flottante
ADD0-AE03 Table pour variable d'échelle
AE04-AE05 Table pour FN
AE06-AE0B Table pour tableaux
AEOC-AE25 Types de variable A-Z
AE2D Caractère de séparation pour instruction INPUT
AE2E-AE2F Adresse de ligne pour instruction READ
AE30-AE31 Pointeur DATA
AE32-AE33 Mémoire pour pointeur de pile Basic
AE34-AE35 Adresse de l'instruction actuelle
AE36-AE37 Adresse de la ligne de programme actuelle
AE38 Flag TRACE
AE3F-AE40 Adresse de début pour LOAD
AE41 Flag pour CHAIN MERGE
AE42 Type de fichier
AE43-AE44 Longueur de fichier
AE45 Flag pour programme protégé
AE46-AE78 Buffer pour conversion en ASCII
AE72-AE73 Adresse pour instruction CALL
AE74 Configuration pour instruction CALL
AE75-AE76 hl pendant l'instruction CALL
AE77-AE78 sp pendant l'instruction CALL
AE79 Largeur du tabulateur
AE7B-AE7C Pointeur sur HIMEM
AE7D-AE7E Pointeur sur fin de Ram libre
AE7F-AE80 Pointeur sur début Ram libre
AE81-AE82 Pointeur sur début de programme

AE83-AE84 Pointeur sur fin de programme
 AE85-AE86 Pointeur sur début des variables
 AE87-AE88 Pointeur sur début des tableaux
 AE89-AE8A Pointeur sur fin des tableaux
 AE8B-B08A Pile Basic
 B08B-B08C Pointeur de pile Basic
 B08D-B08E Début des chaînes de caractères
 B08F-B090 Fin des chaînes de caractères
 B09A-B09B Pointeur sur pile de descripteur de chaîne
 B09C-B0B9 Pile de descripteur de chaîne
 BOBA-B0BC Descripteur de chaîne
 BOC1 Type de variable
 BOC2-BOC3 Variable entière ou
 Adresse d'un nombre à virgule flottante
 Pointeur sur descripteur de chaîne
 B8E4-B8E7 Valeur RND
 B8E8-B8EC Mémoire provisoire pour nombre à virgule flottante
 B8ED-B8F1 Mémoire provisoire pour nombre à virgule flottante
 B8F2-B8F6 Mémoire provisoire pour nombre à virgule flottante
 B8F7 Flag pour DEG/RAD

3.5 Basic et langage-machine

3.5.1 L'instruction CALL

L'instruction CALL sert de lien entre le Basic et le langage-machine. Elle permet en effet d'appeler à partir d'un programme Basic un programme en langage-machine. L'instruction CALL doit être accompagnée d'une adresse 16 bits qui indique en quelle adresse figure le programme en langage-machine, par exemple:

```
CALL &8000
```

Cette instruction appellera un programme en langage-machine figurant à l'adresse &8000 ou 32768 en décimal. Si le programme en langage-machine se termine par une instruction RET, le contrôle est rendu à l'interpréteur qui poursuit l'exécution du programme Basic.

Avec l'instruction CALL on ne peut accéder directement au système d'exploitation ou à l'interpréteur Basic. Pour toute la zone d'adresses de 64 K, c'est la Ram qui est sélectionnée automatiquement. Il est cependant possible évidemment d'appeler des routines du système d'exploitation à travers les adresses d'entrée qui figurent en &B000. Ces routines s'occupent elles-mêmes de réaliser la configuration Rom/Ram qui convient. Si vous voulez accéder avec une instruction CALL à des routines de l'interpréteur Basic ou à des routines du système d'exploitation qui ne peuvent être appelées avec des vecteurs, vous pouvez utiliser les routines RST 3 et RST 5 qui réalisent la commutation.

L'instruction CALL permet cependant également de transmettre des paramètres du Basic à la routine en langage-machine. Vous pouvez pour cela transmettre jusqu'à 32 paramètres qui doivent être placés à la suite de l'instruction CALL, séparés par des virgules. Ces paramètres, ainsi que l'adresse elle-même doivent donner une valeur 16 bits. Ils sont placés par le Basic sur la pile. L'interpréteur Basic transmet l'adresse de base du bloc de paramètres dans le registre IX. Dans l'accumulateur figure le nombre de paramètres transmis. Le dernier paramètre figure donc à l'adresse IX, l'avant-dernier à l'adresse IX+2 et le premier paramètre à l'adresse IX+2*(A-1).

Pendant l'instruction CALL, les contenus de tous les registres peuvent

être modifiés. Le pointeur de pile peut lui aussi être modifié pour autant qu'on soit sûr que lors de l'exécution de l'instruction RET qui termine le programme en langage-machine, c'est bien la bonne adresse de retour qui sera retirée de la pile.

Les applications possibles de l'instruction CALL sont très diverses et vous pouvez dans ce domaine donner libre cours à votre imagination. Vous pouvez par exemple créer des fonctions graphiques nouvelles telles que le dessin de cercles, le remplissage de surfaces, etc...

La transmission de paramètres en retour, de la routine en langage-machine au Basic n'est pas prévue mais elle reste cependant possible par un petit détour. Si par exemple le résultat d'un programme en langage-machine doit être affecté à une variable, on peut transmettre l'adresse de cette variable à travers l'instruction CALL, grâce au signe 'arobas':

```
CALL &AB00,@A
```

L'adresse de la variable A sera ainsi à la disposition du programme en langage-machine qui pourra modifier directement la valeur de cette variable. Cette possibilité est décrite plus précisément dans le chapitre sur le pointeur de variable.

3.5.2 Extensions du Basic avec RSX

Le système d'exploitation et le Basic du CPC soutiennent la possibilité d'intégrer ses propres instructions dans le Basic. C'est ce qu'on appelle RSX 'Resident System extension'. Ces extensions peuvent être appelées en Basic à travers un nom, et elles permettent une transmission de paramètres comme nous l'avons déjà décrite pour l'instruction CALL. Si nous voulons par exemple écrire une extension graphique qui dessine un carré sur l'écran, l'appel de cette fonction se présentera ainsi:

```
10 IQUADRAT,100,100,50
```

Nous voulons ainsi dessiner un carré dont l'angle supérieur gauche aura les coordonnées 100, 100 avec un côté d'une longueur de 50 points.

Comme vous voyez, une extension d'instruction est marquée par un trait

vertical (SHIFT@) placé devant le mot instruction.

Une telle extension d'instruction peut figurer dans une Rom d'extension, comme c'est le cas lorsque vous connectez le lecteur de disquette, ou bien également en Ram. Cela nous donne donc la possibilité d'écrire nos propres extensions d'instruction. Pour que le système d'exploitation sache où il doit chercher une telle extension, l'extension doit d'abord être 'intégrée'. On emploie pour cela une routine du système d'exploitation: KL LOG EXT. L'exemple suivant réalise l'instruction évoquée ci-dessus pour dessiner un carré et montre comment l'intégration se réalise.

```
;RSX - EXTENSIONS D'INSTRUCTION
```

```
;L.E. 21/12/84
```

```
BCD1      LOGEXT  EQU  &BCD1 ; intégrer extension
BBC6      ASKCUR- EQU  &BBC6 ; aller chercher curseur graphique
BBC0      MOVABS  EQU  &BBC0 ;fixer curseur graphique
BBF9      DRAWRE  EQU  &BBF9 ;tracer ligne relativ.
BDC7      CHGSGN  EQU  &BDC7 ;modifier signe
8000      ORG     &8000
8000 010980 LD     BC,RSX ;adresse de la table
d'instructions RSX
8003 211680 LD     HL,KERNAL ;4 octets Ram pour Kernal
8006 C3D1BC  JP     LOGEXT ; intégrer extension
8009 0E80    RSX  DEFW  TABLE ; Adresse des mots d'instruction
800B C31A80  JP     QUADRAT
800E 51554144 TABLE DEFM "QUADRA"
8014 D4      DEFB  "T"+&80
8015 00      DEFB  0 ; fin de la table
8016         KERNAL DEFS  4 ; mémoire pour Kernal
801A FE03    QUADRA CP   3 ; trois paramètres?
801C C0      RET    NZ
801D CDC6BB CALL ASKCURS ;aller chercher curseur graphique
8020 D5      PUSH  DE ; ranger coordonnée X
8021 E5      PUSH  HL ; ranger coordonnée Y
8022 DD5605 LD     D,(IX+5)
8025 DD5E04 LD     E,(IX+4) ;coordonnée X
8028 DD6603 LD     H,(IX+3)
802B DD6E02 LD     L,(IX+2) ;coordonnée Y
```

```

802E CDC0BB      CALL MOVABS ; curseur graphique sur coordonnées
X, Y
8031 DD5601      LD D,(IX+1)
8034 DD5E00      LD E,(IX) ; longueur dans de comme offset X
8037 D5          PUSH DE ; ranger
8038 210000      LD HL,0 ; offset Y
803B CDF9BB      CALL DRAWREL ; tracer ligne horizontale
803E E1          POP HL
803F E5          PUSH HL
8040 CDC7BD      CALL CHGSGN ; offset Y négatif
8043 E5          PUSH HL
8044 110000      LD DE,0
8047 CDF9BB      CALL DRAWREL ; tracer ligne verticale
804A D1          POP DE ; offset X négatif
804B 210000      LD HL,0 ; offset Y nul
804E CDF9BB      CALL DRAWREL ; tracer ligne horizontale
8051 E1          POP HL
8052 110000      LD DE,0
8055 CDF9BB      CALL DRAWREL ; tracer ligne verticale
8058 E1          POP HL
8059 D1          POP DE
805A C3C0BB      JP MOVABS ; rétablir coordonnées

```

Après que ce programme ait été chargé (comme fichier binaire à partir de la cassette ou de la disquette) ou qu'il ait été placé en mémoire avec un programme de chargement de DATA, il doit être initialisé une seule fois. Il faut pour cela utiliser l'appel CALL &8000. La nouvelle instruction est alors disponible. Deux tables sont utilisées pour l'intégration. La première, appelée RSX dans notre exemple, contient tout d'abord l'adresse de la seconde table, appelée ici TABLE, suivie des instructions de saut à l'extension proprement dite. La seconde table contient les noms sous lesquels les nouvelles instructions peuvent être appelées. Les majuscules et les points sont autorisés. Le dernier caractère d'un mot instruction est marqué par son bit 7 qui est mis. La fin de la table est indiquée par un octet nul. Chaque table doit bien sûr contenir le même nombre d'entrées. Pour chaque mot d'instruction doit figurer l'adresse de saut correspondante dans la première table. Sous l'étiquette KERNAL, nous devons mettre 4 octets à la disposition du système d'exploitation qui sont utilisés pour la gestion de l'extension. Les 4 octets doivent être placés entre l'adresse &4000 et l'adresse &BFFF.

La routine de dessin d'un carré commence par l'étiquette QUADRAT (quadrate en anglais=carré). On contrôle d'abord si trois paramètres ont bien été transmis. Si ce n'est pas le cas, on quitte la routine immédiatement. Mais si c'est le cas, on va chercher la position actuelle du curseur graphique et on la range sur la pile. On va ensuite chercher dans de et hl les coordonnées X et Y transmises. La base du bloc de paramètres se trouve en IX. Après que le curseur graphique ait été fixé sur ces coordonnées, la routine de dessin d'une ligne relativement à la position actuelle peut être appelée quatre fois. Pour calculer un offset négatif, on appelle la routine CHGSGN de l'arithmétique entière. Pour finir, on rétablit la position originelle du curseur.

Voici un exemple d'utilisation de cette routine:

```

10CLS
20FOR I=35 TO 400 STEP 20
30 IQUADRAT,1,1,30
40NEXT

```

3.5.3 Le pointeur de variable '@'

Une fonction particulièrement intéressante pour le programmeur en langage-machine est constituée par le pointeur de variable qui est appelé avec l'arobas. Cette fonction renvoie l'adresse où est placée une variable. L'appel de cette fonction se présente ainsi:

```
PRINT@a
```

On sort ainsi l'adresse de la variable a. Si la variable n'avait pas encore été initialisée, le message d'erreur 'Improper argument' sera sorti.

Si nous voulons maintenant accéder au contenu de la variable, nous devons distinguer entre les 3 différents types possibles.

La situation est très simple en ce qui concerne les variables entières. La valeur 16 bits est placée à l'adresse fournie. Nous pouvons donc obtenir la valeur de la variable a% avec la formule:

```
PRINT PEEK(@a%)+256*PEEK(@a%+1)
```

Nous pouvons ainsi obtenir des valeurs entre 0 et 65535. Si nous voulons tenir également compte du signe, nous devons utiliser la fonction UNT.

```
PRINT UNT(PEEK(@a%)+256*PEEK(@a%+1))
```

Pour les variables à virgule flottante, le pointeur de variable est également dirigé sur la valeur de la variable, mais celle-ci est exprimée avec 5 octets. Les 5 premiers octets sont ce qu'on appelle la mantisse et le cinquième octet est la puissance de 2 par laquelle doit être multipliée la mantisse pour obtenir la valeur de la variable. Si nous désignons les 4 octets de la mantisse par m1 à m4 et l'exposant par ex, nous obtenons la valeur à virgule flottante avec la formule suivante:

$$x = (1 - 2^{\text{SGN}(m4 \text{ AND } 128)}) * 2^{(ex - 129)} * (1 + ((m4 \text{ AND } 127) + (m3 + (m2 + m1 / 256) / 256) / 256) / 128)$$

La formule met en évidence que le signe du nombre à virgule flottante se trouve dans le bit supérieur de m4 et que les octets de la mantisse m1 à m4 ont des valeurs croissantes. La puissance de 2 contient un offset de 129 ce qui donne des valeurs de 2¹⁻¹²⁹ à 2¹¹²⁷. Essayons notre formule:

```
100a=-13:'variable a virgule flottante examinee
110ad=@a:'adresse de a
120m1=PEEK(ad):m2=PEEK(ad+1):m3=PEEK(ad+2)
130m4=PEEK(ad+3):ex=PEEK(ad+4)
140PRINT(1-2*SGN(m4 AND 128))*2^(ex-129)*
(1+((m4 AND 127)+(m3+(m2+m1/256)/256)/256)/128)
```

Si vous faites tourner ce programme, vous obtiendrez en résultat la valeur -13. Remplacez si vous le voulez la ligne 100 par INPUT a et vous pourrez tester n'importe quelles valeurs.

La fonction de pointeur de variable trouve son application dans l'instruction CALL qui ne peut en effet transmettre que des valeurs 16 bits. Si vous voulez donc travailler avec des valeurs à virgule flottante, vous pouvez transmettre avec '@' l'adresse d'une variable à virgule flottante. Vous pourrez ensuite vous référer à cette adresse. Cette méthode permet également bien sûr de modifier directement la valeur

d'une variable à virgule flottante.

Le cas des variables alphanumériques est encore plus intéressant. Ici aussi, nous pouvons utiliser le pointeur de variable qui nous renvoie l'adresse de la variable. Ce n'est cependant pas directement l'adresse de la chaîne de caractères mais celle de ce qu'on appelle le descripteur de chaîne. Ce descripteur de chaîne est long de trois octets. Le premier octet contient la longueur de la chaîne, soit une valeur entre 0 et 255. Les deux octets suivants contiennent l'adresse de la chaîne.

```
100INPUT a$
110ad=@a$
120I=PEEK(ad)
130sa=PEEK(ad+1)+256*PEEK(ad+2)
140FOR I=sa TO sa+I-1:PRINT CHR$(PEEK(I));:NEXT
```

Ce programme va chercher la longueur et l'adresse de la chaîne, la lit et la sort.

Ici aussi, il est possible de transmettre une chaîne à l'instruction CALL à travers le pointeur de variable.

Les chaînes peuvent être encore employées en liaison avec l'instruction CALL de façon tout à fait différente. On peut par exemple placer tout simplement un programme en langage-machine dans une chaîne et l'appeler avec l'instruction CALL et le pointeur de variable. Le programme en langage-machine doit pour cela être transposable (il ne doit pas contenir d'adresse absolue interne) et il ne doit pas compter plus de 255 octets. La plupart des petits programmes utilitaires remplissent ces conditions. Si vous voulez utiliser cette méthode, il vous faut procéder ainsi:

Le programme en langage-machine est d'abord placé dans la variable alphanumérique. On utilisera le plus souvent READ et DATA à cet effet. Si vous voulez ensuite faire exécuter le programme, il vous suffit de faire calculer l'adresse de début de la chaîne de caractères (et donc du programme) avec l'arobas.

3.6 Le listing de la Rom Basic

3.6.1 L'arithmétique à virgule flottante

Toutes les fonctions arithmétiques qu'utilise l'interpréteur Basic se trouvent dans la Rom du système d'exploitation. Elles sont appelées à travers une table de saut placée en &BD3D à &BDC7. Si vous voulez modifier les routines arithmétiques, il vous suffit d'insérer à l'emplacement voulu un saut à cette routine.

Nous allons vous montrer comme exemple d'application des routines avec virgule flottante une routine de calcul de la racine carrée d'un nombre. L'interpréteur Basic du CPC nous fournit certes déjà cette fonction mais nous voulons démontrer que celle-ci peut être encore améliorée par l'emploi d'algorithmes plus puissants.

La fonction SQR intégrée travaille d'après le même algorithme que le calcul de la puissance.

$$\text{SQR}(X)=\text{EXP}(\text{LOG}(X)*0.5)$$

Il faut donc calculer chaque fois les fonction exponentielle et logarithme ce qui s'effectue à travers des calculs de polynômes compliqués et longs. La racine carré peut cependant être calculée simplement à travers un processus d'itération.

$$X(N+1)=(X(N)+A/X(N))/2$$

où A est le nombre dont la racine doit être extraite, X(N) est l'ancienne et X(N+1) la nouvelle valeur approchée. Comme valeur de départ, on peut prendre le nombre A lui-même. On obtient une meilleure valeur approchée lorsqu'on divise par deux la puissance de deux du nombre à virgule flottante. Le résultat ne se modifie plus ensuite, après 4 itérations, dans le cadre de la précision de calcul. Notez également que la division par deux n'a pas été réalisée avec une division à virgule flottante qui prend beaucoup de temps. On a simplement décrémente de 1 la puissance de deux. Le gain de temps dû à ce procédé est significatif. La routine SQR de l'interpréteur met en effet 27 millisecondes, alors que notre routine exécute la même tâche en 8 millisecondes. Elle est donc plus de trois fois plus rapide.

;ROUTINE SQR RAPIDE

;L.E. 18/12/84

AB00		ORG	&AB00
BD70		EQU	&BD70
BD64		EQU	&BD64
BD58		EQU	&BD58
AB00	CD70BD	NEWSQR	CALL SGN ;examiner signe
AB03	3F		CCF
AB04	C8		RET Z ;zéro, déjà terminé
AB05	F20CAB		JP P,GOON
AB08	3E01		LD A,1 ;'IMPROPER ARGUMENT'
AB0A	B7		OR A
AB0B	C9		RET
AB0C	E5	GOON	PUSH HL
AB0D	1153AB		LD DE,STORE1
AB10	010500		LD BC,5
AB13	EDB0		LDIR ;ranger radicande
AB15	E1		POP HL
AB16	E5		PUSH HL
AB17	DDE1		POP IX
AB19	DD7E04		LD A,(IX+4) ;puissance
AB1C	D681		SUB &81 ;normaliser
AB1E	3F		CCF
AB1F	1F		RRA ;diviser puissance par deux
AB20	C601		ADD A,1
AB22	DD7704		LD (IX+4),A ;comme valeur de départ
AB25	0604		LD B,4 ;4 itérations
AB27	C5	ITER	PUSH BC
AB28	E5		PUSH HL
AB29	1158AB		LD DE,STORE2
AB2C	010500		LD BC,5
AB2F	EDB0		LDIR ;ranger valeur approchée
AB31	E1		POP HL
AB32	E5		PUSH HL
AB33	1153AB		LD DE,STORE1
AB36	EB		EX DE,HL

AB37	010500	LD	BC,5
AB3A	EDB0	LDIR	;aller chercher radicande
AB3C	E1	POP	HL
AB3D	1158AB	LD	DE,STORE2
AB40	CD64BD	CALL	DIV
AB43	1158AB	LD	DE,STORE2
AB46	CD58BD	CALL	ADD
AB49	E5	PUSH	HL
AB4A	DDE1	POP	IX
AB4C	DD3504	DEC	(IX+4);nombre/2
AB4F	C1	POP	BC
AB50	10D5	DJNZ	ITER
AB52	C9	RET	
AB53	STORE1	DEFS	5
AB58	STORE2	DEFS	5

Mais comment faire pour que l'interpréteur utilise la nouvelle routine? C'est le vecteur &BD79 qui sert pour la fonction SQR. Il faut donc placer en cet endroit un saut à notre routine:

JP &AB00

Lorsque la routine est appelée en Basic, le registre HL doit être pointé sur la valeur à virgule flottante. Après exécution de la routine, le registre HL doit être pointé sur le résultat. Normalement la valeur de registre ne doit pas avoir été modifiée. Les flags indiquent l'état des erreurs de la fonction:

Etat des erreurs de la fonction:

C=1	exécution correcte
C=0 & Z=1	'Division by zero'
C=0 & N=1	'Overflow'
C=0 & Z=0	'Improper argument'

Vous trouverez dans les pages suivantes le listing de l'arithmétique à virgule flottante. Chaque routine contient également l'adresse de la table de saut à travers laquelle elle est appelée par l'interpréteur Basic. Vous trouverez ensuite au chapitre 3.6.3 l'arithmétique entière

qui est utilisée par l'interpréteur chaque fois que c'est possible. En effet comme elle ne travaille qu'avec des valeurs sur deux octets, cette arithmétique est toujours nettement plus rapide que le calcul avec des nombres à virgule flottante. Servez-vous également de ce fait dans vos programmes et utilisez autant que possible des variables entières. Cela vaut notamment pour les boucles FOR-NEXT (voyez également à ce sujet le chapitre 3.2).

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

***** BD3D copier variable de (de) dans (hl)
2E18 E5      push hl
2E19 D5      push de
2E1A C5      push bc
2E1B EB      ex   de,hl
2E1C 010500  ld   bc,0005   copier
2E1F EDB0    ldir          5 octets
2E21 EB      ex   de,hl
2E22 2B      dec   hl
2E23 7E      ld   a,(hl)   a=exposant
2E24 C1      pop  bc
2E25 D1      pop  de
2E26 E1      pop  hl
2E27 37      scf
2E28 C9      ret

```

```

***** BD40 convertir entier en virgule flottante

```

```

2E29 D5      push de
2E2A C5      push bc
2E2B F67F    or   7F
2E2D 47      ld   b,a
2E2E AF      xor  a
2E2F 12      ld   (de),a
2E30 13      inc  de
2E31 12      ld   (de),a
2E32 13      inc  de
2E33 0E90    ld   c,90      exposant, 2115
2E35 7C      ld   a,h
2E36 B7      or   a
2E37 2008    jr   nz,2E41
2E39 4F      ld   c,a
2E3A 65      ld   h,l
2E3B 6F      ld   l,a
2E3C B4      or   h
2E3D 280D    jr   z,2E4C
2E3F 0E88    ld   c,88      exposant, 217
2E41 FA4B2E  jp   m,2E4B
2E44 29      add  hl,hl
2E45 0D      dec  c
2E46 B4      or   h
2E47 F2442E  jp   p,2E44
2E4A 7C      ld   a,h
2E4B A0      and  b
2E4C EB      ex   de,hl
2E4D 73      ld   (hl),e
2E4E 23      inc  hl
2E4F 77      ld   (hl),a
2E50 23      inc  hl
2E51 71      ld   (hl),c
2E52 C1      pop  bc
2E53 E1      pop  hl
2E54 C9      ret

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

***** BD43 convertir valeur 4 octets en virgule flott.
2E55 C5      push bc
2E56 0100A0  ld   bc,A000   exposant, 2131
2E59 CD602E  call 2E60      convertir
2E5C C1      pop  bc
2E5D C9      ret

```

```

***** BD94 convertir valeur 4 octets en virgule flott.
2E5E 06A8    ld   b,A8      exposant, 2139
2E60 D5      push de
2E61 CDA136  call 36A1      conversion
2E64 D1      pop  de
2E65 C9      ret

```

```

***** BD46 virgule flottante => entier

```

```

2E66 E5      push hl
2E67 DDE1    pop  ix
2E69 AF      xor  a
2E6A DD9604  sub  (ix+04)   exposant
2E6D 281B    jr   z,2E8A    nombre égal zéro?
2E6F C690    add  a,90
2E71 D0      ret   nc
2E72 D5      push de
2E73 C5      push bc
2E74 C610    add  a,10
2E76 CD3D36  call 363D
2E79 CB21    sla  c
2E7B ED5A    adc  hl,de
2E7D 2808    jr   z,2E87
2E7F DD7E03  ld   a,(ix+03) signe de la mantisse
2E82 B7      or   a
2E83 3F      ccf
2E84 C1      pop  bc
2E85 D1      pop  de
2E86 C9      ret

2E87 9F      sbc  a,a
2E88 18F9    jr   2E83

2E8A 6F      ld   l,a
2E8B 67      ld   h,a      zéro dans hl
2E8C 37      scf
2E8D C9      ret

```

```

***** BD49 virgule flottante => entier

```

```

2E8E CDA12E  call 2EA1      FIX
2E91 D0      ret   nc
2E92 F0      ret   p
2E93 E5      push hl
2E94 79      ld   a,c
2E95 34      inc  (hl)
2E96 2006    jr   nz,2E9E
2E98 23      inc  hl
2E99 3D      dec  a
2E9A 20F9    jr   nz,2E95

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

2E9C 34      inc  (hl)
2E9D 0C      inc  c
2E9E E1      pop  hl
2E9F 37      scf
2EA0 C9      ret

***** BD4C FIX
2EA1 E5      push hl
2EA2 D5      push de
2EA3 E5      push hl
2EA4 DDE1    pop  ix
2EA6 CD0436  call 3604      fonction FIX
2EA9 D1      pop  de
2EAA E1      pop  hl
2EAB C9      ret

***** BD4F INT
2EAC CDA12E  call 2EA1      FIX
2EAF D0      ret  nc
2EB0 C8      ret  z
2EB1 CB78   bit  7,b
2EB3 C8      ret  z
2EB4 18DD   jr   2E93

***** BD52
2EB6 CDE835  call 35E8      SGN
2EB9 47      ld   b,a
2EBA 2852   jr   z,2FOE
2EBC FCFB35  call m,35FB    négatif,, alors inversion de signe
2EBF E5      push hl
2EC0 DD7E04  ld   a,(ix+04) normaliser
2EC3 D680   sub  80        exposant
2EC5 5F      ld   e,a
2EC6 9F      sbc  a,a
2EC7 57      ld   d,a
2EC8 6B      ld   l,e
2EC9 62      ld   h,d
2ECA 29      add  hl,hl
2ECB 29      add  hl,hl
2ECC 29      add  hl,hl
2ECD 19      add  hl,de
2ECE 29      add  hl,hl      fois 77
2ECF 19      add  hl,de
2ED0 29      add  hl,hl
2ED1 29      add  hl,hl
2ED2 19      add  hl,de
2ED3 7C      ld   a,h
2ED4 D609   sub  09
2ED6 5F      ld   e,a
2ED7 E1      pop  hl
2ED8 C5      push bc
2ED9 D5      push de
2EDA C412F  call nz,2F1F   multiplier nombre par 10½a
2EDD FD21132F ld iy,2F13    3124999.98
2EE1 CDA035  call 35A0      comparer
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

2EE4 281B   jr   z,2F01      égal?
2EE6 3008   jr   nc,2EFO     supérieur?
2EE8 CD1234  call 3412        multiplication par 10
2EEB D1     pop  de
2EEC 1D     dec  e
2EED D5     push de
2EEE 18ED   jr   2EDD

2EFO FD21182F ld iy,2F18      1E9
2EF4 CDA035  call 35A0      comparer
2EF7 3808   jr   c,2F01     inférieur?
2EF9 CD9B34  call 349B      division par 10
2EFC D1     pop  de
2EFD 1C     inc  e
2EFE D5     push de
2EFF 18EF   jr   2EFO

2F01 CD8E2E  call 2E8E
2F04 79     ld   a,c
2F05 D1     pop  de
2F06 C1     pop  bc
2F07 4F     ld   c,a
2F08 3D     dec  a
2F09 85     add  a,l
2FOA 6F     ld   l,a
2F0B D0     ret  nc
2F0C 24     inc  h
2F0D C9     ret

2FOE 5F     ld   e,a
2F0F 77     ld   (hl),a
2F10 0E01   ld   c,01
2F12 C9     ret

*****
2F13 F0 1F BC 3E 96      3124999.98
2F18 FE 27 6B 6E 9E      1E9

***** BD55 multiplier nombre par 10½a
2F1D 2F     cpl  a
2F1E 3C     inc  a
2F1F B7     or   a
2F20 37     scf
2F21 C8     ret  z
2F22 4F     ld   c,a
2F23 F2282F jp   p,2F28
2F26 2F     cpl  a
2F27 3C     inc  a
2F28 CD3E2F  call 2F3E
2F2B 2809   jr   z,2F36
2F2D C5     push bc
2F2E F5     push af
2F2F CD362F  call 2F36
2F32 F1     pop  af
2F33 C1     pop  bc
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

2F34 18F2      jr      2F28
2F36 79        ld      a,c
2F37 B7        or      a
2F38 F29E34   jp      p,349E      division
2F3B C31534   jp      3415        multiplication

2F3E 118F2F   ld      de,2F8F     1E13
2F41 D60D     sub     OD          -13
2F43 D0       ret     nc          supérieur égal?
2F44 C60C     add     a,0C       +12
2F46 5F       ld      e,a
2F47 87       add     a,a
2F48 87       add     a,a          fois 5
2F49 83       add     a,e
2F4A C653     add     a,53
2F4C 5F       ld      e,a          2F53, puissances de 10
2F4D CE2F     adc     a,2F
2F4F 93       sub     e
2F50 57       ld      d,a
2F51 AF       xor     a
2F52 C9       ret
    
```

***** constantes à virgule flottante

```

2F53 00 00 00 20 84      10
2F58 00 00 00 48 87      100
2F5D 00 00 00 7A 8A      1000
2F62 00 00 40 1C 8E      10000
2F67 00 00 50 43 91      100000
2F6C 00 00 24 74 94      1000000
2F71 00 80 96 18 98      10000000
2F76 00 20 BC 3E 9B      100000000
2F7B 00 28 6B 6E 9E      1E9
2F80 00 F9 02 15 A2      1E10
2F85 40 B7 43 3A A5      1E11
2F8A 10 B5 D4 68 A8      1E12
2F8F 2A E7 84 11 AC      1E13
    
```

***** BD97 RND Init

```

2F94 216589   ld      hl,8965
2F97 22E6B8   ld      (B8E6),hl
2F9A 21076C   ld      hl,6C07
2F9D 22E4B8   ld      (B8E4),hl
2FA0 C9       ret
    
```

***** BD9A Random Seed

```

2FA1 EB       ex      de,hl
2FA2 CD942F   call   2F94        RND Init
2FA5 EB       ex      de,hl
2FA6 CDE835   call   35E8        SGN
2FA9 C8       ret     z
2FAA 11E4B8   ld      de,B8E4    pointeur sur mantisse RND
2FAD 0604     ld      b,04       4 octets
2FAF 1A       ld      a,(de)
2FB0 AE       xor     (hl)       créer nouvelle mantisse
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

2FB1 12       ld      (de),a
2FB2 13       inc    de
2FB3 23       inc    hl
2FB4 10F9     djnz   2FAF        octet suivant
2FB6 C9       ret
    
```

***** BD9D RND

```

2FB7 E5       push   hl
2FB8 2AE6B8   ld      hl,(B8E6)
2FBB 01076C   ld      bc,6C07
2FBE CDF42F   call   2FFA
2FC1 E5       push   hl
2FC2 2AE4B8   ld      hl,(B8E4)
2FC5 016589   ld      bc,8965
2FC8 CDF42F   call   2FFA
2FCB D5       push   de
2FCC E5       push   hl
2FCD 2AE6B8   ld      hl,(B8E6)
2FD0 CDF42F   call   2FFA
2FD3 E3       ex     (sp),hl
2FD4 09       add    hl,bc
2FD5 22E4B8   ld      (B8E4),hl
2FD8 E1       pop    hl
2FD9 01076C   ld      bc,6C07
2FDC ED4A     adc    hl,bc
2FDE C1       pop    bc
2FDF 09       add    hl,bc
2FE0 C1       pop    bc
2FE1 09       add    hl,bc
2FE2 22E6B8   ld      (B8E6),hl
2FE5 E1       pop    hl
    
```

***** BDA0 amener dernière valeur RND

```

2FE6 E5       push   hl
2FE7 DDE1     pop    ix
2FE9 2AE4B8   ld      hl,(B8E4)
2FEC ED5BE6B8 ld      de,(B8E6)
2FF0 010000   ld      bc,0000
2FF4 DD360480 ld      (ix+04),80  exposant
2FF7 C3B136   jp     36B1
    
```

```

2FFA EB       ex     de,hl
2FFB 210000   ld     hl,0000
2FFE 3E11     ld     a,11
3000 3D       dec    a
3001 C8       ret    z
3002 29       add    hl,hl
3003 CB13     rl     e
3005 CB12     rl     d
3007 30F7     jr    nc,3000
3009 09       add    hl,bc
300A 30F4     jr    nc,3000
300C 13       inc    de
300D 18F1     jr    3000
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

***** BD82 LOG10
300F 118B30 ld de,308B LOG10(2)
3012 1803 jr 3017

***** BD7F LOG
3014 118630 ld de,3086 LOG(2)
3017 CDE835 call 35E8 SGN
301A 3D dec a
301B FE01 cp 01
301D D0 ret nc
301E D5 push de
301F CD6C35 call 356C tester exposant
3022 F5 push af
3023 DD360480 ld (ix+04),80 exposant, nombre 0.5 à 1
3027 118130 ld de,3081 1/SQR(2)
302A CD9A35 call 359A comparer
302D 3006 jr nc,3035 supérieur?
302F DD3404 inc (ix+04) augmenter exposant, nombre doublé
3032 F1 pop af
3033 3D dec a
3034 F5 push af
3035 CD1633 call 3316 stockage provisoire du résultat
3038 D5 push de
3039 113233 ld de,3332 1
303C CD3F33 call 333F Addition
303F EB ex de,hl
3040 E1 pop hl
3041 D5 push de
3042 113233 ld de,3332 1
3045 CD3733 call 3337 soustraction
3048 D1 pop de
3049 CD9E34 call 349E division
304C CDA932 call 32A9 calcul de polynôme

***** constantes à virgule flottante pour LOG
304F 04 degré de polynôme
3050 4C 4B 57 5E 7F 0.434259751
3055 0D 08 9B 13 80 0.578584342
305A 23 93 38 76 80 0.961800762
305F 20 3B AA 38 82 2.88539007

*****
3064 D5 push de
3065 CD1534 call 3415 multiplication
3068 D1 pop de
3069 E3 ex (sp),hl
306A 7C ld a,h
306B B7 or a
306C F27130 jp p,3071
306F 2F cpl a
3070 3C inc a
3071 6F ld l,a
3072 7C ld a,h
3073 2800 ld h,00
3075 CD292E call 2E29 convertir entier en virgule flottante

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

3078 EB ex de,hl
3079 E1 pop hl
307A CD3F33 call 333F Addition
307D D1 pop de
307E C31534 jp 3415 multiplication

*****
3081 34 F3 04 35 80 .707106781 1/SQR(2)
3086 F8 17 72 31 80 .693147181 LOG(2)
308B 85 9A 20 1A 7F .301029996 LOG10(2)

***** BD85 EXP
3090 06E1 ld b,E1
3092 CD0733 call 3307 comparer exposant
3095 D22833 jp nc,3328 1 comme résultat
3098 110031 ld de,3100 LOG(plus grand nombre représentable)
309B CD9A35 call 359A comparer
309E F2EC36 jp p,36EC supérieur, alors dépassement
30A1 110531 ld de,3105 LOG(plus petit nombre représentable)
30A4 CD9A35 call 359A comparer
30A7 FAE636 jp m,36E6 inférieur, alors dépassement par le bas,
30AA 11FB30 ld de,30FB 1/LOG(2)
30AD CDD432 call 32D4 zéro
30B0 7B ld a,e
30B1 F2B630 jp p,30B6
30B4 ED44 neg a
30B6 F5 push af
30B7 CD1D33 call 331D multiplier
30BA CD0F33 call 330F stockage provisoire variable
30BD D5 push de
30BE CDAC32 call 32AC calcul de polynôme

***** constantes à virgule flottante pour EXP
30C1 03 degré de polynôme
30C2 F4 32 EB 0F 73 6.86258E-5
30C7 08 B8 D5 52 7B 2.57367E-2
30CC 00 00 00 00 80 0.5

*****
30D1 E3 ex (sp),hl
30D2 CDAC32 call 32AC calcul de polynôme

***** constantes à virgule flottante pour EXP
30D5 02 degré de polynôme
30D6 09 60 DE 01 78 1.98164E-3
30DB F8 17 72 31 7E 0.173286795

*****
30E0 CD1534 call 3415 multiplication
30E3 D1 pop de
30E4 E5 push hl
30E5 EB ex de,hl
30E6 CD3733 call 3337 soustraction
30E9 EB ex de,hl
30EA E1 pop hl
30EB CD9E34 call 349E Division

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

30EE 11CC30      ld  de,30CC      0.5
30F1 CD3F33      call 333F      Addition
30F4 DD3404      inc  (ix+04)   augmenter exposant, nombre doublé
30F7 F1          pop  af
30F8 C37B35      jp   357B      multiplier nombre par 2↑A
    
```

```

*****
30FB 29 3B AA 38 81      1.44269504 1/LOG(2)
3100 C7 33 0F 30 87      88.0269919 LOG(plus grand nombre)
3105 F8 17 72 B1 87      -88.7228391 LOG(plus petit nombre)
*****BD79 SQP
310A 11CC30      ld  de,30CC      0.5
    
```

***** BD7C élévation à la puissance

```

310D EB          ex  de,hl
310E CDE835      call 35E8      SGN, signe de l'exposant
3111 EB          ex  de,hl
3112 CA2833      jp   z,3328   zéro, alors 1 comme résultat
3115 F5          push af
3116 CDE835      call 35E8      SGN, signe de la base
3119 2825      jr   z,3140
311B 47          ld  b,a
311C FCFB35      call m,35FB   négatif, alors changer signe
311F E5          push hl
3120 CD8231      call 3182
3123 E1          pop  hl
3124 3825      jr   c,314B
3126 E3          ex  (sp),hl
3127 E1          pop  hl
3128 FA4831      jp   m,3148
312B C5          push bc
312C D5          push de
312D CD1430      call 3014      LOG
3130 D1          pop  de
3131 DC1534      call c,3415   multiplication
3134 DC9030      call c,3090   EXP
3137 C1          pop  bc
3138 D0          ret  nc
3139 78          ld  a,b
313A B7          or  a
313B FCFB35      call m,35FB
313E 37          scf
313F C9          ret
    
```

```

3140 F1          pop  af
3141 37          scf
3142 F0          ret  p
3143 CDEC36      call 36EC      dépassement
3146 AF          xor  a
3147 C9          ret

3148 AF          xor  a
3149 3C          inc  a
314A C9          ret
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

314B 4F          ld  c,a
314C F1          pop  af
314D C5          push bc
314E F5          push af
314F 79          ld  a,c
3150 37          scf
3151 8F          adc  a,a
3152 30FD      jr   nc,3151
3154 47          ld  b,a
3155 CD0F33      call 330F      stockage provisoire variable
3158 EB          ex  de,hl
3159 78          ld  a,b
315A 87          add  a,a
315B 2815      jr   z,3172
315D F5          push af
315E CD1033      call 331D      multiplier par résultat intermédiaire
3161 3016      jr   nc,3179
3163 F1          pop  af
3164 30F4      jr   nc,315A
3166 F5          push af
3167 11E8B8     ld  de,B8E8
316A CD1534      call 3415      multiplication
316D 300A      jr   nc,3179
316F F1          pop  af
3170 18E8      jr   315A

3172 F1          pop  af
3173 37          scf
3174 FCDF32      call m,32FD   former complément
3177 18BE      jr   3137

3179 F1          pop  af
317A F1          pop  af
317B C1          pop  bc
317C FAE636     jp   m,36E6   dépassement par le bas, zéro
317F C3EE36     jp   36EE     dépassement

3182 C5          push bc
3183 CD1733      call 3317
3186 CDA12E     call 2EA1
3189 79          ld  a,c
318A C1          pop  bc
318B 3002      jr   nc,318F
318D 2803      jr   z,3192
318F 78          ld  a,b
3190 B7          or  a
3191 C9          ret

3192 4F          ld  c,a
3193 7E          ld  a,(hl)
3194 1F          rra
3195 9F          sbc  a,a
3196 A0          and  b
3197 47          ld  b,a
3198 79          ld  a,c
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

3199 FE02      cp      02
319B 9F       sbc     a,a
319C D0       ret     nc
319D 7E       ld      a,(hl)
319E FE27     cp      27
31A0 D8       ret     c
31A1 AF       xor     a
31A2 C9       ret
    
```

```

***** BD76 PI
31A3 11A931   ld      de,31A9      π
31A6 C3182E   jp      2E18         aller chercher variable
    
```

```

*****
31A9 A2 DA 0F 49 82      3.14159265 π
    
```

```

***** BD73 DEG/RAD
31AE 32F7B8   ld      (B8F7),a
31B1 C9       ret
    
```

```

***** BD8B COS
31B2 CDE835   call   35E8         SGN
31B5 FCFB35   call   m,35FB      négatif, alors changer signe
31B8 F601     or      01
31BA 1801     jr      31BD
    
```

```

***** BD88 SIN
31BC AF       xor     a
31BD F5       push   af
31BE 111D32   ld      de,321D      1/π
31C1 06F0     ld      b,F0
31C3 3AF7B8   ld      a,(B8F7)     DEG ?
31C6 B7       or      a
31C7 2805     jr      z,31CE
31C9 112232   ld      de,3222      1/180
31CC 06F6     ld      b,F6
31CE CD0733   call   3307         comparer exposant
31D1 303A     jr      nc,320D
31D3 F1       pop     af
31D4 CDD532   call   32D5
31D7 D0       ret     nc
31D8 7B       ld      a,e
31D9 1F       rra
31DA DCFB35   call   c,35FB      changer signe
31DD 06E8     ld      b,E8
31DF CD0733   call   3307         comparer exposant
31E2 D2E836   jp      nc,36E6     dépassement par le bas, zéro
31E5 DD3404   inc    (ix+04)      augmenter exposant, nombre doublé
31E8 CDA932   call   32A9         calcul de polynôme
    
```

```

***** constantes à virgule flottante pour SIN
31EB 06      degré de polynôme
31EC 1B 2D 1A E6 6E      -3.42879E-6
31F1 F8 FB 07 28 74      1.60247E-4
31F6 01 89 68 99 79      -4.68165E-3
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

31FB E1 DF 35 23 7D      7.96926E-2
3200 28 E7 5D A5 80      -0.645964095
3205 A2 DA 0F 49 81      1.57079633 π/2
    
```

```

*****
320A C31534   jp      3415         multiplication
    
```

```

320D F1       pop     af
320E C22833   jp      nz,3328      SIN?, alors 1 comme résultat
3211 3AF7B8   ld      a,(B8F7)
3214 FE01     cp      01           DEG ?
3216 D8       ret     c           non, terminé
3217 112732   ld      de,3227      par π/180
321A C31534   jp      3415         multiplier
    
```

```

*****
321D 6E 83 F9 22 7F      0.318309886 1/π
3222 B6 60 0B 36 79      5.55556E-3 1/180
3227 13 35 FA 0E 7B      1.74533E-2 π/180
322C D3 E0 2E 65 86      57.2957795 180/π
    
```

```

***** BD8E TAN
3231 CD0F33   call   330F         stockage provisoire nombre
3234 D5       push   de
3235 CDB231   call   31B2         COS
3238 E3       ex     (sp),hl
3239 DCBC31   call   c,31BC      SIN
323C D1       pop     de
323D DA9E34   jp      c,349E     Division
3240 C9       ret
    
```

```

***** BD91 ATN
3241 CDE835   call   35E8         SGN
3244 F5       push   af
3245 FCFB35   call   m,35FB      négatif, alors changement de signe
3248 06F0     ld      b,F0
324A CD0733   call   3307         comparer exposant
324D 304A     jr      nc,3299
324F 3D       dec    a
3250 F5       push   af
3251 F4FD32   call   p,32FD      former complément
3254 CDA932   call   32A9         calcul de polynôme
    
```

```

***** constantes à virgule flottante pour ATN
3257 0B      degré de polynôme
3258 FF C1 03 0F 77      1.09112E-3
325D 83 FC E8 EB 79      -7.19941E-2
3262 6F CA 78 36 7B      2.22744E-2
3267 D5 3E B0 B5 7C      -4.43575E-2
326C B0 C1 8B 09 7D      6.71611E-2
3271 AF E8 32 B4 7D      -8.79877E-2
3276 74 6C 65 62 7D      0.110545013
327B D1 F5 37 92 7E      -0.142791596
3280 7A C3 CB 4C 7E      0.199996046
3285 83 A7 AA AA 7F      -0.333333239
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

328A FE FF FF 7F          0.5
*****
328F CD1534      call 3415      multiplication
3292 F1          pop      af
3293 110532      ld      de,3205       $\pi/2$ 
3296 F43B33      call  p,333B      soustraction
3299 3AF7B8      ld      a,(B8F7)    DEG?
329C B7          or      a
329D 112C32      ld      de,322C      180/ $\pi$ 
32A0 C41534      call  nz,3415      si DEG, alors multiplier
32A3 F1          pop      af
32A4 FCFB35      call  m,35FB      négatif, alors changer signe
32A7 37          scf
32A8 C9          ret
*****
32A9 CD1D33      call 331D      multiplier
32AC CD1633      call 3316      stockage provisoire variable
32AF EB          ex      de,hl
32B0 D1          pop      de
32B1 1A          ld      a,(de)      aller chercher degré polynôme
32B2 13          inc     de
32B3 47          ld      b,a         dans b
32B4 CD182E      call  2E18      aller chercher variable
32B7 13          inc     de
32B8 13          inc     de
32B9 13          inc     de      plus 5, prochain coefficient
32BA 13          inc     de
32BB 13          inc     de
32BC D5          push   de
32BD 11EDB8      ld      de,B8ED      stockage provisoire
32C0 05          dec     b           prochain coefficient
32C1 C8          ret     z
32C2 C5          push   bc
32C3 11F2B8      ld      de,B8F2      stockage provisoire
32C6 CD1534      call 3415      multiplication
32C9 C1          pop     bc
32CA D1          pop     de
32CB D5          push   de
32CC C5          push   bc
32CD CD3F33      call 333F      Addition
32D0 C1          pop     bc
32D1 D1          pop     de
32D2 18E3        jr      32B7
*****
32D4 AF          xor     a
32D5 F5          push   af
32D6 CD1534      call 3415      multiplication
32D9 F1          pop     af
32DA 11CC30      ld      de,30CC      0.5
32DD C43F33      call  nz,333F      Addition
32E0 E5          push   hl
32E1 CD662E      call  2E66      virgule flottante à entier

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

32E4 3013        jr      nc,32F9
32E6 D1          pop     de
32E7 E5          push    hl
32E8 F5          push    af
32E9 D5          push    de
32EA 11EDB8      ld      de,B8ED
32ED CD292E      call  2E29      convertir entier en virgule flottante
32F0 EB          ex      de,hl
32F1 E1          pop     hl
32F2 CD3733      call 3337      soustraction
32F5 F1          pop     af
32F6 D1          pop     de
32F7 37          scf
32F8 C9          ret
*****
32F9 E1          pop     hl
32FA AF          xor     a
32FB 3C          inc     a
32FC C9          ret
*****
32FD CD1633      call 3316      former complément
3300 EB          ex      de,hl      stockage provisoire de variable
3301 CD2833      call 3328      aller chercher 1
3304 C39E34      jp      349E      Division
*****
3307 CD6C35      call 356C      comparer exposant
330A F0          ret     p
330B B8          cp      b
330C C8          ret     z
330D 3F          ccf
330E C9          ret
*****
330F EB          ex      de,hl      stockage provisoire de variable
3310 21E8B8      ld      hl,B8E8      adresse objet
3313 C3182E      jp      2E18      copier variable
*****
3316 EB          ex      de,hl      stockage provisoire de variable
3317 21F2B8      ld      hl,B8F2
331A C3182E      jp      2E18      aller chercher variable
*****
331D EB          ex      de,hl
331E 21EDB8      ld      hl,B8ED
3321 CD182E      call 2E18      aller chercher variable
3324 EB          ex      de,hl
3325 C31534      jp      3415      multiplication
*****
3328 D5          push   de      aller chercher constante 1
3329 113233      ld      de,3332      1
332C CD182E      call 2E18      aller chercher variable

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

332F D1      pop  de
3330 37      scf
3331 C9      ret

*****
3332 00 00 00 81      1

*****BD5B soustraction (hl):=(hl)-(de)
3337 3E01      ld  a,01
3339 1805      jr  3340

*****BD5E soustraction (hl):=(hl)-(de)
333B 3E80      ld  a,80
333D 1801      jr  3340

*****BD58 Addition (hl):=(hl)+(de)
333F AF        xor  a          annuler carry
3340 E5        push hl
3341 DDE1      pop  ix
3343 D5        push de
3344 FDE1      pop  iy
3346 DD4603   ld  b,(ix+03)   signe premier operande
3349 FD4E03   ld  c,(iy+03)   signe second operande
334C B7        or   a
334D 280B     jr  z,335A
334F FA5833   jp  m,3358
3352 3E80     ld  a,80
3354 A9       xor  c
3355 4F       ld  c,a
3356 1802     jr  335A

3358 A8       xor  b
3359 47       ld  b,a
335A DD7E04   ld  a,(ix+04)   exposants
335D FDBE04   cp  (iy+04)     comparer
3360 3014     jr  nc,3376
3362 50       ld  d,b
3363 41       ld  b,c
3364 4A       ld  c,d
3365 B7       or   a
3366 57       ld  d,a
3367 FD7E04   ld  a,(iy+04)   exposant
336A DD7704   ld  (ix+04),a   exposant
336D 2854     jr  z,33C3
336F 92       sub d
3370 FE21     cp  21
3372 304F     jr  nc,33C3
3374 1811     jr  3387

3376 AF       xor  a
3377 FD9604   sub (iy+04)     exposant
337A 2859     jr  z,33D5
337C DD8604   add a,(ix+04)   exposant
337F FE21     cp  21
3381 3052     jr  nc,33D5

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

3383 E5        push hl
3384 FDE1     pop  iy
3386 EB      ex  de,hl
3387 5F      ld  e,a
3388 78      ld  a,b
3389 A9      xor  c
338A F5      push af
338B C5      push bc
338C 7B      ld  a,e
338D CD4336 call 3643
3390 79      ld  a,c
3391 C1      pop  bc
3392 4F      ld  c,a
3393 F1      pop  af
3394 FADA33   jp  m,33DA
3397 FD7E00   ld  a,(iy+00)
339A 85      add a,l
339B 6F      ld  l,a
339C FD7E01   ld  a,(iy+01)
339F 8C      adc  a,h
33A0 67      ld  h,a
33A1 FD7E02   ld  a,(iy+02)
33A4 8B      adc  a,e
33A5 5F      ld  e,a
33A6 FD7E03   ld  a,(iy+03)
33A9 CBFF     set 7,a
33AB 8A      adc  a,d
33AC 57      ld  d,a
33AD D2BA36   jp  nc,36BA
33B0 CB1A     rr  d
33B2 CB1B     rr  e
33B4 CB1C     rr  h
33B6 CB1D     rr  l
33B8 CB19     rr  c
33BA DD3404   inc (ix+04)     augmenter exposant
33BD C2BA36   jp  nz,36BA
33C0 C3EE36   jp  36EE       depassement

*****
33C3 FD7E02   ld  a,(iy+02)
33C6 DD7702   ld  (ix+02),a
33C9 FD7E01   ld  a,(iy+01)
33CC DD7701   ld  (ix+01),a
33CF FD7E00   ld  a,(iy+00)
33D2 DD7700   ld  (ix+00),a
33D5 DD7003   ld  (ix+03),b
33D8 37      scf
33D9 C9      ret

33DA AF       xor  a
33DB 91      sub  c
33DC 4F      ld  c,a
33DD FD7E00   ld  a,(iy+00)
33E0 9D      sbc  a,l
33E1 6F      ld  l,a

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

33E2 FD7E01      ld  a,(y+01)
33E5 9C          sbc  a,h
33E6 67          ld  h,a
33E7 FD7E02      ld  a,(y+02)
33EA 9B          sbc  a,e
33EB 5F          ld  e,a
33EC FD7E03      ld  a,(y+03)
33EF CBFF        set  7,a
33F1 9A          sbc  a,d
33F2 57          ld  d,a
33F3 3016        jr   nc,340B
33F5 78          ld  a,b
33F6 2F          cpl  a
33F7 47          ld  b,a
33F8 AF          xor  a
33F9 91          sub  c
33FA 4F          ld  c,a
33FB 3E00        ld  a,00
33FD 9D          sbc  a,l
33FE 6F          ld  l,a
33FF 3E00        ld  a,00
3401 9C          sbc  a,h
3402 67          ld  h,a
3403 3E00        ld  a,00
3405 9B          sbc  a,e
3406 5F          ld  e,a
3407 3E00        ld  a,00
3409 9A          sbc  a,d
340A 57          ld  d,a
340B 87          add  a,a
340C DABA36      jp   c,36BA
340F C3B136      jp   36B1
    
```

***** multiplication par
3412 11532F ld de,2F53 10

*****BD61 multiplication

```

3415 D5          push de
3416 FDE1        pop  iy
3418 E5          push hl
3419 DDE1        pop  ix
341B FD7E04      ld  a,(y+04)      exposant
341E B7          or   a
341F 282C        jr   z,344D
3421 3D          dec  a
3422 CD4835      call 3548
3425 2826        jr   z,344D
3427 3021        jr   nc,344A
3429 F5          push af
342A C5          push bc
342B CD5034      call 3450
342E 79          ld  a,c
342F C1          pop  bc
3430 4F          ld  c,a
3431 F1          pop  af
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

3432 CB7A        bit  7,d
3434 200D        jr   nz,3443
3436 3D          dec  a
3437 2814        jr   z,344D
3439 CB21        sla  c
343B CB15        rl  l
343D CB14        rl  h
343F CB13        rl  e
3441 CB12        rl  d
3443 DD7704      ld  (ix+04),a      exposant
3446 B7          or   a
3447 C2BA36      jp   nz,36BA
344A C3EE36      jp   36EE          dépasement
    
```

344D C3E636 jp 36E6 dépasement par le bas

```

3450 210000      ld  hl,0000
3453 5D          ld  e,l
3454 54          ld  d,h
3455 FD7E00      ld  a,(y+00)
3458 CD9334      call 3493
345B FD7E01      ld  a,(y+01)
345E CD9334      call 3493
3461 FD7E02      ld  a,(y+02)
3464 CD9334      call 3493
3467 FD7E03      ld  a,(y+03)
346A F680        or   80
346C 0608        ld  b,08
346E 1F          rra
346F 4F          ld  c,a
3470 3014        jr   nc,3486
3472 7D          ld  a,l
3473 DD8600      add  a,(ix+00)
3476 6F          ld  l,a
3477 7C          ld  a,h
3478 DD8E01      adc  a,(ix+01)
347B 67          ld  h,a
347C 7B          ld  a,e
347D DD8E02      adc  a,(ix+02)
3480 5F          ld  e,a
3481 7A          ld  a,d
3482 DD8E03      adc  a,(ix+03)
3485 57          ld  d,a
3486 CB1A        rr  d
3488 CB1B        rr  e
348A CB1C        rr  h
348C CB1D        rr  l
348E CB19        rr  c
3490 10DE        djnz 3470
3492 C9          ret
    
```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

3493 B7 or a
 3494 20D6 jr nz,34E6
 3496 6C ld l,h
 3497 63 ld h,e
 3498 5A ld e,d
 3499 57 ld d,a
 349A C9 ret

***** division par 10
 349B 11532F ld de,2F53

***** BD64 division

349E D5 push de
 349F FDE1 pop iy
 34A1 E5 push hl
 34A2 DDE1 pop ix
 34A4 AF xor a
 34A5 FD9604 sub (iy+04) exposant
 34A8 2858 jr z,3502
 34AA CD4835 call 3548
 34AD CAE636 jp z,36E6 dépasement par le bas
 34B0 304D jr nc,34FF
 34B2 C5 push bc
 34B3 4F ld c,a
 34B4 5E ld e,(hl)
 34B5 23 inc hl
 34B6 56 ld d,(hl)
 34B7 23 inc hl
 34B8 7E ld a,(hl)
 34B9 23 inc hl
 34BA 66 ld h,(hl)
 34BB 6F ld l,a
 34BC EB ex de,hl
 34BD FD4603 ld b,(iy+03)
 34C0 CBF8 set 7.b
 34C2 CD3235 call 3532
 34C5 3006 jr nc,34CD
 34C7 79 ld a,c
 34C8 B7 or a
 34C9 2008 jr nz,34D3
 34CB 1831 jr 34FE

34CD 0D dec c
 34CE 29 add hl,hl
 34CF CB13 rl e
 34D1 CB12 rl d
 34D3 DD7104 ld (ix+04),c exposant
 34D6 CD0735 call 3507
 34D9 DD7103 ld (ix+03),c
 34DC CD0735 call 3507
 34DF BD7102 ld (ix+02),c
 34E2 CD0735 call 3507
 34E5 DD7101 ld (ix+01),c
 34E8 CD0735 call 3507
 34EB D43235 call nc,3532

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

34EE 9F sbc a,a
 34EF 69 ld l,c
 34F0 DD6601 ld h,(ix+01)
 34F3 DD5E02 ld e,(ix+02)
 34F6 DD5603 ld d,(ix+03)
 34F9 C1 pop bc
 34FA 4F ld c,a
 34FB C3BA36 jp 36BA

34FE C1 pop bc
 34FF C3EE36 jp 36EE dépasement

3502 CD9435 call 3594
 3505 AF xor a
 3506 C9 ret

3507 0E01 ld c,01
 3509 3808 jr c,3513
 350B 7A ld a,d
 350C B8 cp b
 350D 3F ccf
 350E CC3635 call z,3536
 3511 3013 jr nc,3526
 3513 7D ld a,l
 3514 FD9600 sub (iy+00)
 3517 6F ld l,a
 3518 7C ld a,h
 3519 FD9E01 sbc a,(iy+01)
 351C 67 ld h,a
 351D 7B ld a,e
 351E FD9E02 sbc a,(iy+02)
 3521 5F ld e,a
 3522 7A ld a,d
 3523 98 sbc a,b
 3524 57 ld d,a
 3525 37 scf
 3526 CB11 rl c
 3528 9F sbc a,a
 3529 29 add hl,hl
 352A CB13 rl e
 352C CB12 rl d
 352E 3C inc a
 352F 20D8 jr nz,3509
 3531 C9 ret

3532 7A ld a,d
 3533 B8 cp b
 3534 3F ccf
 3535 C0 ret nz
 3536 7B ld a,e
 3537 FDBE02 cp (iy+02)
 353A 3F ccf
 353B C0 ret nz
 353C 7C ld a,h
 353D FDBE01 cp (iy+01)

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

3540 3F      ccf
3541 C0      ret      nz
3542 7D      ld       a,l
3543 FDBE00  cp       (iy+00)
3546 3F      ccf
3547 C9      ret

3548 4F      ld       c,a
3549 DD7E03  ld       a,(ix+03)
354C FDAE03  xor     (iy+03)
354F 47      ld       b,a
3550 DD7E04  ld       a,(ix+04)      exposant
3553 B7      or       a
3554 C8      ret      z
3555 81      add     .a,c
3556 4F      ld       c,a
3557 1F      rra
3558 A9      xor     c
3559 79      ld       a,c
355A F26835  jp     p,3568
355D DDCB03FE set  7,(ix+03)      signe négatif
3561 D67F   sub     7F
3563 37      scf
3564 C0      ret      nz
3565 FE01   cp     01
3567 C9      ret

3568 B7      or       a
3569 F8      ret      m
356A AF      xor     a
356B C9      ret

356C E5      push    hl
356D DDE1   pop     ix
356F DD7E04  ld     a,(ix+04)      exposant
3572 B7      or       a
3573 C8      ret      z
3574 D680   sub     80
3576 37      scf
3577 C9      ret

```

***** BD67 multiplier par 2^a

```

3578 E5      push    hl
3579 DDE1   pop     ix
357B B7      or       a
357C FA8935  jp     m,3589
357F DD8604  add     a,(ix+04)      puissance de deux dans accu
3582 DD7704  ld     (ix+04),a      négatif?
3585 3F      ccf     et sauvegarder à nouveau
3586 D8      ret     c
3587 180B   jr     3594      dépassement?

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

3589 DD8604  add     a,(ix+04)      additionner exposant
358C 3802   jr     c,3590      pas de dépassement par le bas
358E AF      xor     a              zéro comme résultat
358F 37      scf
3590 DD7704  ld     (ix+04),a      sauvegarder à nouveau l'exposant
3593 C9      ret

3594 DD4603  ld     b,(ix+03)      signe de la mantisse
3597 CDEE36  call   36EE      dépassement

```

***** BD6A comparer

```

359A E5      push    hl
359B DDE1   pop     ix
359D D5      push    de
359E FDE1   pop     iy
35A0 DD7E04  ld     a,(ix+04)      comparer
35A3 FDBE04  cp     (iy+04)      exposants
35A6 383A   jr     c,35E2
35A8 2033   jr     nz,35DD
35AA B7      or       a
35AB C8      ret      z
35AC DD7E03  ld     a,(ix+03)
35AF FDAE03  xor     (iy+03)
35B2 FADD35  jp     m,35DD
35B5 DD7E03  ld     a,(ix+03)
35B8 FD9603  sub     (iy+03)
35BB 2017   jr     nz,35D4
35BD DD7E02  ld     a,(ix+02)
35C0 FD9602  sub     (iy+02)
35C3 200F   jr     nz,35D4
35C5 DD7E01  ld     a,(ix+01)
35C8 FD9601  sub     (iy+01)
35CB 2007   jr     nz,35D4
35CD DD7E00  ld     a,(ix+00)
35D0 FD9600  sub     (iy+00)
35D3 C8      ret      z
35D4 9F      sbc     a,a
35D5 FDAE03  xor     (iy+03)
35D8 87      add     a,a
35D9 9F      sbc     a,a
35DA D8      ret     c
35DB 3C      inc     a
35DC C9      ret

```

```

35DD DD7E03  ld     a,(ix+03)
35E0 18F6   jr     35D8
35E2 FD7E03  ld     a,(iy+03)
35E5 2F      cpl     a
35E6 18F0   jr     35D8

```

***** BD70 SGN

```

35E8 E5      push    hl
35E9 DDE1   pop     ix
35EB DD7E04  ld     a,(ix+04)      exposant

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

35EE B7      or   a
35EF C8      ret   z
35F0 DD7E03 ld   a,(ix+03)
35F3 87      add  a,a
35F4 9F      sbc  a,a
35F5 D8      ret   c
35F6 3C      inc  a
35F7 C9      ret

```

***** BD6D changer signe

```

35F8 E5      push hl
35F9 DDE1    pop  ix
35FB DD7E03 ld   a,(ix+03)   signe de la mantisse
35FE EE80    xor  80         inverser
3600 DD7703 ld   (ix+03),a
3603 C9      ret

```

***** FIX

```

3604 AF      xor  a
3605 DD9604 sub  (ix+04)      exposant
3608 200A    jr   nz,3614     nombre non nul, alors à entier
360A 0604    ld   b,04
360C 77      ld   (hl),a      supprimer mantisse
360D 23      inc  hl
360E 10FC    djnz 360C
3610 0E01    ld   c,01
3612 37      scf
3613 C9      ret

```

***** conversion virgule flottante à entier

```

3614 C6A0    add  a,A0
3616 D0      ret   nc
3617 E5      push hl
3618 CD3D36  call 363D
361B AF      xor  a
361C B8      cp   b
361D 8F      adc  a,a
361E B1      or   c
361F 4D      ld   c,l
3620 44      ld   b,h
3621 E1      pop  hl
3622 71      ld   (hl),c
3623 23      inc  hl
3624 70      ld   (hl),b
3625 23      inc  hl
3626 73      ld   (hl),e
3627 23      inc  hl
3628 5F      ld   e,a
3629 7E      ld   a,(hl)
362A 72      ld   (hl),d
362B E680    and  80
362D 47      ld   b,a
362E 0ED4    ld   c,04
3630 AF      xor  a
3631 B6      or   (hl)

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

3632 2005    jr   nz,3639
3634 2B      dec  hl
3635 0D      dec  c
3636 20F9    jr   nz,3631
3638 0C      inc  c
3639 7B      ld   a,e
363A B7      or   a
363B 37      scf
363C C9      ret

```

```

363D FE21    cp   21
363F 3802    jr   c,3643
3641 3E21    ld   a,21
3643 5E      ld   e,(hl)
3644 23      inc  hl
3645 56      ld   d,(hl)
3646 23      inc  hl
3647 4E      ld   c,(hl)
3648 23      inc  hl
3649 66      ld   h,(hl)
364A 69      ld   l,c
364B EB      ex  de,hl
364C CBFA    set  7,d
364E 010000 ld   bc,0000
3651 180B    jr   365E

```

```

3653 4F      ld   c,a
3654 78      ld   a,b
3655 B5      or   l
3656 47      ld   b,a
3657 79      ld   a,c
3658 4D      ld   c,l
3659 6C      ld   l,h
365A 63      ld   h,e
365B 5A      ld   e,d
365C 1600    ld   d,00
365E D608    sub  08
3660 30F1    jr   nc,3653
3662 C608    add  a,08
3664 C8      ret  z
3665 CB3A    srl  d
3667 CB1B    rrr  e
3669 CB1C    rrr  h
366B CB1D    rrr  l
366D CB19    rrr  c
366F 3D      dec  a
3670 20F3    jr   nz,3665
3672 C9      ret

```

```

3673 14      inc  d
3674 15      dec  d
3675 F8      ret  m
3676 2017    jr   nz,368F
3678 57      ld   d,a
3679 7B      ld   a,e

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

367A B4      or  h
367B B5      or  l
367C B1      or  c
367D C8      ret  z
367E 7A      ld  a,d
367F D608    sub  08
3681 381C    jr   c,369F
3683 C8      ret  z
3684 53      ld  d,e
3685 5C      ld  e,h
3686 65      ld  h,l
3687 69      ld  l,c
3688 0E00    ld  c,00
368A 14      inc  d
368B 15      dec  d
368C 28F1    jr   z,367F
368E F8      ret  m
368F 3D      dec  a
3690 C8      ret  z
3691 CB21    sla  c
3693 CB15    rl  l
3695 CB14    rl  h
3697 CB13    rl  e
3699 CB12    rl  d
369B F28F36  jp  p,368F
369E C9      ret

369F AF      xor  a
36A0 C9      ret

```

***** conversion entier à virgule flottante

```

36A1 E5      push hl
36A2 DDE1    pop  ix
36A4 DD7004  ld  (ix+04),b  exposant
36A7 47      ld  b,a
36A8 5E      ld  e,(hl)
36A9 23      inc  hl
36AA 56      ld  d,(hl)
36AB 23      inc  hl
36AC 7E      ld  a,(hl)
36AD 23      inc  hl
36AE 66      ld  h,(hl)
36AF 6F      ld  l,a
36B0 EB      ex  de,hl
36B1 DD7E04  ld  a,(ix+04)  exposant
36B4 CD7336  call 3673
36B7 DD7704  ld  (ix+04),a  exposant
36BA CB21    sla  c
36BC 3013    jr   nc,36D1
36BE 2C      inc  l
36BF 2010    jr   nz,36D1
36C1 24      inc  h
36C2 200D    jr   nz,36D1
36C4 1C      inc  e
36C5 200A    jr   nz,36D1

```

ARITHMETIQUE A VIRGULE FLOTTANTE

```

36C7 14      inc  d
36C8 2007    jr   nz,36D1
36CA DD3404  inc  (ix+04)  exposant
36CD 281F    jr   z,36EE  dépassement
36CF 1680    ld  d,80
36D1 78      ld  a,b
36D2 F67F    or  7F
36D4 A2      and  d
36D5 DD7703  ld  (ix+03),a
36D8 DD7302  ld  (ix+02),e
36DB DD7401  ld  (ix+01),h
36DE DD7500  ld  (ix+00),l
36E1 DDE5    push ix
36E3 E1      pop  hl
36E4 37      scf
36E5 C9      ret

```

*****dépassement par le bas, zéro

```

36E6 AF      xor  a
36E7 DD7704  ld  (ix+04),a  exposant
36EA 18F5    jr   36E1

```

*****dépassement, plus grand nombre positif
signe positif

```

36EC 0600    ld  b,00
36EE 78      ld  a,b
36EF F67F    or  7F
36F1 DD7703  ld  (ix+03),a  mantisse avec signe
36F4 F6FF    or  FF
36F6 DD7704  ld  (ix+04),a  exposant
36F9 DD7700  ld  (ix+00),a
36FC DD7701  ld  (ix+01),a
36FF DD7702  ld  (ix+02),a
3702 C9      ret
3703 C7      rst  0
3704 C7      rst  0
3705 C7      rst  0
3706 C7      rst  0
3707 C7      rst  0

```

ARITHMETIQUE AVEC ENTIERS

```
***** BDA3
3708 44      ld    b,h      ranger signe
3709 CDD137  call   37D1      former valeur absolue
370C 1802    jr     3710
```

```
***** BDA6
370E 0600    ld    b,00
3710 1E00    ld    e,00
3712 0E02    ld    c,02
3714 C9      ret
```

```
***** BDA9 accepter signe dans b
3715 7C      ld    a,h
3716 B7      or    a
3717 FA2037  jp    m,3720      signe du resultat
371A B0      or    b            inverser signe
371B FAD437  jp    m,37D4
371E 37      scf
371F C9      ret
```

```
3720 EE80    xor   80          inverser bit signe
3722 B5      or    l
3723 C0      ret    nz
3724 78      ld    a,b
3725 37      scf
3726 8F      adc   a,a
3727 C9      ret
```

```
***** BDAC Addition hl:=hl+de
3728 B7      or    a          annuler flag carry
3729 ED5A    adc   hl,de      addition
372B 37      scf
372C E0      ret    po      resultat positif?
372D F6FF    or    FF        fixer flags
372F C9      ret
```

```
***** BDB2 soustraction hl:=de-hl
3730 EB      ex    de,hl    echanger operandes
```

```
***** BDAF soustraction hl:=hl-de
3731 B7      or    a          annuler flag carry
3732 ED52    sbc   hl,de      soustraction
3734 37      scf
3735 E0      ret    po      resultat positif?
3736 F6FF    or    FF        fixer flags
3738 C9      ret
```

```
***** BDB5 multiplication avec signe
3739 CD4537  call   3745      determiner signe du resultat
373C CD5037  call   3750      multiplication sans signe
373F D21537  jp    nc,3715    accepter signe
3742 F6FF    or    FF
3744 C9      ret
```

ARITHMETIQUE AVEC ENTIERS

```
***** determiner signe du resultat
3745 7C      ld    a,h      signe de hl
3746 AA      xor   d          et signe de de
3747 47      ld    b,a      amener dans b
3748 EB      ex    de,hl
3749 CDD137  call   37D1      former valeur absolue de de
374C EB      ex    de,hl
374D C3D137  jp    37D1      former valeur absolue de hl
```

```
***** BDBE multiplication sans signe
3750 7C      ld    a,h
3751 B7      or    a
3752 2805    jr    z,3759
3754 7A      ld    a,d
3755 B7      or    a
3756 37      scf
3757 C0      ret    nz
3758 EB      ex    de,hl
3759 B5      or    l
375A C8      ret    z
375B 7A      ld    a,d
375C B3      or    e
375D 7D      ld    a,l
375E 6B      ld    l,e
375F 62      ld    h,d
3760 C8      ret    z
3761 FE03    cp    03
3763 3810    jr    c,3775
3765 37      scf
3766 8F      adc   a,a
3767 30FD    jr    nc,3766
3769 29      add   hl,hl
376A D8      ret    c
376B 87      add   a,a
376C 3002    jr    nc,3770
376E 19      add   hl,de
376F D8      ret    c
3770 FE80    cp    80
3772 20F5    jr    nz,3769
3774 C9      ret
```

```
3775 FE01    cp    01
3777 C8      ret    z
3778 29      add   hl,hl
3779 C9      ret
```

```
***** BDB8 division avec signe
377A CD8937  call   3789      division hl:=hl/de
377D DA1537  jp    c,3715    accepter signe
3780 C9      ret
```

```
***** BDBB MOD
3781 4C      ld    c,h      ranger signe
3782 CD8937  call   3789      division
3785 EB      ex    de,hl    reste dans hl
```

ARITHMETIQUE AVEC ENTIERS

```

3786 41      ld  b,c      rappeler signe
3787 18F4    jr   377D      et accepter

3789 CD4537  call 3745      déterminer signe du résultat

***** BDC1 Division hl := hl/de, de := Rest
378C 7A      ld  a,d      sans signe
378D B3      or  e          diviseur zéro, alors terminer
378E C8      ret  z
378F C5      push bc
3790 EB      ex  de,hl
3791 0601    ld  b,01
3793 7C      ld  a,h
3794 B7      or  a
3795 2009    jr  nz,37A0
3797 7A      ld  a,d
3798 BD      cp  l
3799 3805    jr  c,37A0
379B 65      ld  h,l
379C 2E00    ld  l,00
379E 0609    ld  b,09
37A0 7B      ld  a,e
37A1 95      sub l
37A2 7A      ld  a,d
37A3 9C      sbc a,h
37A4 3805    jr  c,37AB
37A6 04      inc b
37A7 29      add hl,ht
37A8 30F6    jr  nc,37A0
37AA 3F      ccf
37AB 3F      ccf
37AC 78      ld  a,b
37AD 44      ld  b,h
37AE 4D      ld  c,l
37AF 210000  ld  hl,0000
37B2 3D      dec a
37B3 2003    jr  nz,37B8
37B5 1817    jr  37CE

37B7 29      add hl,hl
37B8 F5      push af
37B9 78      ld  a,b
37BA 1F      rra
37BB 47      ld  b,a
37BC 79      ld  a,c
37BD 1F      rra
37BE 4F      ld  c,a
37BF 7B      ld  a,e
37C0 91      sub c
37C1 7A      ld  a,d
37C2 98      sbc a,b
37C3 3805    jr  c,37CA
37C5 57      ld  d,a
37C6 7B      ld  a,e
37C7 91      sub c

```

ARITHMETIQUE AVEC ENTIERS

```

37C8 5F      ld  e,a
37C9 2C      inc l
37CA F1      pop af
37CB 3D      dec a
37CC 20E9    jr  nz,37B7
37CE 37      scf
37CF C1      pop bc
37D0 C9      ret

***** former valeur absolue
37D1 7C      ld  a,h      tester signe
37D2 B7      or  a
37D3 F0      ret  p      positif, alors déjà terminé

***** BDC7 changement de signe hl
37D4 AF      xor  a
37D5 95      sub l
37D6 6F      ld  l,a
37D7 9C      sbc a,h
37D8 95      sub l
37D9 BC      cp  h
37DA 67      ld  h,a
37DB 37      scf
37DC C0      ret  nz
37DD FE01    cp  01
37DF C9      ret

***** BDCA SGN signe de hl
37E0 7C      ld  a,h
37E1 87      add a,a
37E2 9F      sbc a,a
37E3 D8      ret  c
37E4 B5      or  l
37E5 C8      ret  z
37E6 AF      xor  a
37E7 3C      inc a
37E8 C9      ret

***** BDC4 comparer hl <> de
37E9 7C      ld  a,h      signe de hl
37EA AA      xor  d      et signe de de
37EB 7C      ld  a,h
37EC F2F437  jr  p,37F4    comparer nombres avec même signe
37EF 87      add a,a
37F0 9F      sbc a,a
37F1 D8      ret  c
37F2 3C      inc a
37F3 C9      ret

37F4 BA      cp  d
37F5 20F9    jr  nz,37F0
37F7 7D      ld  a,l
37F8 93      sub e
37F9 20F5    jr  nz,37F0
37FB C9      ret

```

```

*****
C000 80      db      80      ROM-Header
C001 01      db      01      première Rom de devant
C002 00      db      00      Mark 1
C003 00      db      00      Version 0
C004 4CC0    dw      C04C    Modification 0
                               Adresse du nom

*****
C006 3100C0  ld      sp,C000  Initialisation du Basic
C009 CDCBBC  call    BCCB      pile à partir de C000
C00C CDC4F4  call    F4C4      KL ROM WALK
C00F DA0000  jp      c,0000    configurer la mémoire
                               trop peu de mémoire, alors Reset

C012 2100AC  ld      hl,AC00
C015 3600    ld      (hl),00
C017 061B    ld      b,1B
C019 23      inc     hl
C01A 36C9    ld      (hl),C9      'ret' de AC01 à AC1B
C01C 10FB    djnz   C019
C01E 213FC0  ld      hl,C03F      pointeur sur ' BASIC 1.0'
C021 CD37C3  call    C337      sortir
C024 AF      xor     a
C025 3200AC  ld      (AC00),a      suppr. flag pour 'ignorer espaces'
C028 CDCBDD  call    DDCB      adresse de ligne actuelle sur zéro
C02B CD84CA  call    CA84      supprimer numéro d'erreur
C02E CD97BD  call    BD97      RND Init
C031 CDD3C0  call    COD3      supprimer mode AUTO
C034 CD3EC1  call    C13E      NEW (instruction)
C037 11F000  ld      de,00F0      240
C03A CD06F7  call    F706      SYMBOL AFTER 240
C03D 1825    jr      C064      au mode READY

*****
C03F 20 42 41 53 49 43 20 31
C047 2E 30 0A 0A 00      'BASIC 1.0' LF,LF

*****
C04C 42 41 53 49 C3 00      'BASI', 'C'+80H, 00H

*****
Instruction Basic5EDIT

```

C052	CDE1CE	call	CEE1	aller chercher numéro de ligne
C055	CO	ret	nz	dans de
C056	3100CO	ld	sp,C000	initialiser la pile
C059	CD9AE7	call	E79A	chercher ligne Basic de (existe?)
C05C	CD63E1	call	E163	lister ligne Basic dans buffer
C05F	CD43CA	call	CA43	aller chercher ligne d'entrée
C062	3854	Jr	c,COB8	
*****				mode READY
C064	CD01AC	call	AC01	ret
C067	3100CO	ld	sp,C000	
C06A	CD62C1	call	C162	
C06D	CDD6DD	call	DDD6	aller chercher adresse de ligne
C070	DCB6BC	call	c,BCB6	SOUND HOLD
C073	CD48BB	call	BB48	KM DISARM BREAK
C076	CD86C3	call	C386	initialiser écran
C079	3A45AE	ld	a,(AE45)	programme protégé ?
C07C	B7	or	a	
C07D	C43EC1	call	nz,C13E	oui supprimer programme et variables
C080	3AAAAD	ld	a,(ADAA)	numéro ERROR
C083	D602	sub	02	'Syntax error' ?
C085	2009	Jr	nz,C090	non
C087	32AAAD	ld	(ADAA),a	numéro ERROR sur zéro
C08A	CDDFCA	call	CADF	aller chercher numéro de ligne
C08D	EB	ex	de,h1	de ligne ERROR
C08E	38C6	Jr	c,C056	à l'instruction EDIT
C090	21CCCO	ld	h1,COCC	'Ready'
C093	CD41C3	call	C341	sortir
C096	CDCBDD	call	DDCB	adresse de ligne actuelle sur zéro
C099	3A1CAC	ld	a,(AC1C)	flag AUTO mis ?
C09C	B7	or	a	
C09D	2811	Jr	z,COB0	non
C09F	CD02C1	call	C102	présenter prochain numéro de ligne
COA2	30CO	Jr	nc,CO64	au mode READY
COA4	7E	ld	a,(h1)	
COA5	B7	or	a	
COA6	28F1	Jr	z,C099	
COA8	CDD2E6	call	E6D2	convertir instruction en code
COAB	CD7AC1	call	C17A	interpréteur
COAE	18E9	Jr	C099	

COB0	CD3BCA	call	CA3B	aller chercher ligne d'entrée
COB3	30FB	Jr	nc,COB0	'ESC' enfoncée, alors répéter
COB5	CD4EC3	call	C34E	sortir LF
COB8	CDBCE6	call	E6BC	convertir ligne en code interpréteur
COBB	3005	Jr	nc,COC2	instruction directe ?
COBD	C47AC1	call	nz,C17A	
COCO	18D4	Jr	C096	

COC2	CDBBDE	call	DEBB	copier ligne dans buffer à partir de &40
COC5	CD53C4	call	C453	autoriser interruption par 'Break'
COC8	2B	dec	h1	
COC9	C374DD	jp	DD74	à la boucle de l'interpréteur

COCC	52 65 61 64 79 0A 00			'Ready', LF, 00H
*****				supprimer mode AUTO
COD3	AF	xor	a	0
COD4	1805	Jr	COB8	
*****				fixer mode AUTO
COD6	221DAC	ld	(AC1D),h1	numéro de ligne
COD9	3EFF	ld	a,FF	
CODB	321CAC	ld	(AC1C),a	fixer flag pour AUTO
CODE	C9	ret		
*****				Instruction Basic AUTO
CODF	110A00	ld	de,000A	10, Default
COE2	2802	Jr	z,COE6	
COE4	FE2C	cp	2C	','
COE6	C4E1CE	call	nz,CEE1	chercher No de ligne dans de
COE9	D5	push	de	
COEA	110A00	ld	de,000A	10, Default
COED	CD55DD	call	DD55	virgule suit?
COFO	DCE1CE	call	c,CEE1	oui, chercher No de ligne dans de
COF3	CD4ADD	call	DD4A	fin de ligne, sinon 'Syntax error'
COF6	EB	ex	de,h1	
COF7	221FAC	ld	(AC1F),h1	ranger incrément AUTO
COFA	E1	pop	h1	

BASIC 1.0

COFB	CDD6C0	call	COD6	fixer flag pour mode AUTO
COFE	C1	pop	bc	
COFF	C396C0	jp	C096	
C102	2A1DAC	ld	hl,(AC1D)	No de ligne
C105	E5	push	hl	
C106	CD79EE	call	EE79	sortir No de ligne
C109	D1	pop	de	
C10A	CDA3E7	call	E7A3	chercher ligne
C10D	3E2A	ld	a,2A	'*'
C10F	3802	jr	c,C113	ligne existe ?
C111	3E20	ld	a,20	'6'
C113	CD56C3	call	C356	sortir
C116	CDD3C0	call	COD3	supprimer mode AUTO
C119	CD3BCA	call	CA3B	aller chercher ligne d'entrée
C11C	D0	ret	nc	E\$C enfoncée ?
C11D	CD4EC3	call	C34E	sortir LF
C120	E5	push	hl	
C121	2A1FAC	ld	hl,(AC1F)	No de ligne
C124	19	add	hl,de	plus incrément
C125	D4D6C0	call	nc,COD6	fixer mode AUTO
C128	E1	pop	hl	
C129	37	scf		
C12A	C9	ret		
*****				Instruction Basic NEW
C12B	C0	ret	nz	
C12C	CD3EC1	call	C13E	supprimer programme et variables
C12F	C364C0	jp	C064	au Mode READY
*****				Instruction Basic CLEAR
C132	E5	push	hl	
C133	CD8CC1	call	C18C	
C136	CD5BC1	call	C15B	
C139	CD7AC1	call	C17A	
C13C	E1	pop	hl	
C13D	C9	ret		
*****				supprimer programme et variables
C13E	2A7FAE	ld	hl,(AE7F)	début de la Ram libre

BASIC 1.0

C141	EB	ex	de,hl	
C142	2A7BAE	ld	hl,(AE7B)	HIMEM
C145	CDDAFF	call	FFDA	bc := hl - de
C148	62	ld	h,d	
C149	6B	ld	l,e	
C14A	13	inc	de	
C14B	AF	xor	a	vider l'accu
C14C	77	ld	(hl),a	
C14D	EDB0	ldir		vider début Ram libre Jusqu'à HIMEM
C14F	3245AE	ld	(AE45),a	supprimer flag pour progr. protégé
C152	CD76E6	call	E676	fin du programme := début du progr.
C155	CD8CC1	call	C18C	supprimer les variables
C158	CD6BC1	call	C16B	
C15B	CDADD2	call	D2AD	interrompre I/O cassette
C15E	AF	xor	a	
C15F	CD73BD	call	BD73	fixer mode RAD
C162	CDB3FB	call	FBB3	initialiser pile du descripteur
C165	CDFDD9	call	D9FD	
C168	C39DC1	jp	C19D	
C16B	CDE6DD	call	DDE6	TROFF
C16E	CDD3C0	call	COD3	supprimer mode AUTO
C171	CDF2F1	call	F1F2	fixer TAB-Stops sur 13
C174	CD76E6	call	E676	fin de programme := début de programme
C177	CDB1D5	call	D5B1	restaurer pointeur de variable
C17A	CDD9CB	call	CBD9	supprimer ON-ERROR
C17D	CDABCB	call	CBAB	interdire CONT
C180	CDEDC8	call	C8ED	reset SOUND et Event
C183	CD8EF5	call	F58E	initialiser pile Basic
C186	CDD2D5	call	D5D2	supprimer flag pour FN
C189	C3E5DC	jp	DCE5	RESTORE
*****				supprimer variables
C18C	C5	push	bc	
C18D	E5	push	hl	
C18E	CDCAF5	call	F5CA	restaurer pointeur de chaîne
C191	CDAED5	call	D5AE	restaurer pointeur de variable
C194	CDFCD5	call	D5FC	Variables A-Z sur 'Real'
C197	CD89E9	call	E989	

```

C19A E1      pop    hl
C19B C1      pop    bc
C19C C9      ret

*****
C19D AF      xor    a
C19E CDAFC1  call   C1AF
C1A1 AF      xor    a
C1A2 E5      push   hl
C1A3 F5      push   af
C1A4 FE08    cp     08      < 8 ?
C1A6 DCB4BB  call   c,BBB4    TXT STR SELECT
C1A9 F1      pop    af
C1AA 2121AC  ld     hl,AC21    numéro stream act.
C1AD 1804    jr     C1B3

C1AF E5      push   hl
C1B0 2122AC  ld     hl,AC22    canal d'entrée
C1B3 D5      push   de
C1B4 5F      ld     e,a
C1B5 7E      ld     a,(hl)
C1B6 73      ld     (hl),e
C1B7 D1      pop    de
C1B8 E1      pop    hl
C1B9 C9      ret

C1BA 3A21AC  ld     a,(AC21)   numéro stream act.
C1BD FE08    cp     08         imprimante?
C1BF C9      ret

C1C0 3A22AC  ld     a,(AC22)   canal d'entrée
C1C3 FE09    cp     09         cassette ?
C1C5 C9      ret

C1C6 CDE3C1  call   C1E3
C1C9 18D7    jr     C1A2

C1CB CDE3C1  call   C1E3
C1CE 18DF    jr     C1AF

```

```

***** aller chercher numéro stream
C1D0 CDE3C1  call   C1E3
C1D3 FE08    cp     08
C1D5 302E    jr     nc,C205   'Improper argument'
C1D7 CDA2C1  call   C1A2
C1DA C1      pop    bc
C1DB F5      push   af
C1DC CDF9FF  call   FFF9      jp (bc) exécuter fonction
C1DF F1      pop    af
C1E0 C3A2C1  jp     C1A2

***** tester si numéro stream
C1E3 7E      ld     a,(hl)
C1E4 FE23    cp     23
C1E6 3E00    ld     a,00      0 si défaut
C1E8 C0      ret    nz
C1E9 CDF5C1  call   C1F5      aller chercher numéro stream
C1EC F5      push   af
C1ED CD55DD  call   DD55      virgule suit ?
C1FO D44ADD  call   hc,DD4A   non, alors fin de l'instruction?
C1F3 09      rrrrr af

***** aller chercher numéro stream
C1F5 CD37DD  call   DD37      Tester si encore un caractère
C1F8 23      db     23        '#'
C1F9 3E0A    ld     a,0A      10, valeur maximale
C1FB C5      push   bc
C1FC D5      push   de
C1FD 47      ld     b,a
C1FE CD67CE  call   CE67      aller chercher valeur 8 bits
C201 B8      cp     b         comparer avec b
C202 D1      pop    de
C203 C1      pop    bc
C204 D8      ret    c         inférieur à b, ok
C205 1E05    ld     e,05      'Improper argument'
C207 C394CA  jp     CA94      sortir message d'erreur

***** Instruction Basic PAPER
C20A CDD0C1  call   C1D0      aller chercher numéro stream

```

BASIC 1.0

```

C20D 0196BB ld bc,BB96 TXT SET PAPER
C210 1806 Jr C218

*****
Instruction Basic PEN
C212 CDD0C1 call C1D0 aller chercher numéro stream
C215 0190BB ld bc,BB90 TXT SET PEN
C218 CD4BC2 call C24B aller chercher argument < 16
C21B E5 push hl
C21C CDF9FF call FFF9 Jp (bc) exécuter fonction
C21F E1 pop hl
C220 C9 ret

*****
Instruction Basic BORDER
C221 CD3CC2 call C23C aller chercher argument(s) < 32
C224 E5 push hl
C225 CD38BC call BC38 SCR SET BORDER
C228 E1 pop hl
C229 C9 ret

*****
Instruction Basic INK
C22A CD4BC2 call C24B aller chercher argument < 16
C22D F5 push af
C22E CD37DD call DD37 Tester si encore un caractère
C231 2C db 2C ', '
C232 CD3CC2 call C23C aller chercher argument(s) < 32
C235 F1 pop af
C236 E5 push hl
C237 CD32BC call BC32 SCR SET INK
C23A E1 pop hl
C23B C9 ret

*****
aller chercher argument(s) < 32
C23C CD44C2 call C244 aller chercher argument < 32
C23F 41 ld b,c
C240 CD55DD call DD55 virgule suit?
C243 D0 ret nc non
C244 3E20 ld a,20 32
C246 CDFBC1 call C1FB aller chercher argument < 32
C249 4F ld c,a
C24A C9 ret

```

BASIC 1.0

```

*****
aller chercher argument < 16
C24B 3E10 ld a,10 16
C24D 18AC Jr C1FB aller chercher argument < 16

*****
Instruction Basic MODE
C24F 3E03 ld a,03 3
C251 CDFBC1 call C1FB aller chercher argument < 3
C254 E5 push hl
C255 CDOEBC call BCOE SCR SET MODE
C258 E1 pop hl
C259 C9 ret

*****
Instruction Basic CLS
C25A CDD0C1 call C1D0 aller chercher numéro stream
C25D 3E0C ld a,0C FF
C25F C36EC3 Jp C36E sortir

*****
VPOS
C262 0167C2 ld bc,C267
C265 1812 Jr C279

C267 3A21AC ld a,AC21 numéro stream act.
C26A FE08 cp 08 > 8 ?
C26C 3097 Jr nc,C205 'Improper argument'
C26E CD78BB call BB78 TXT GET CURSOR
C271 CD87BB call BB87 TXT VALIDATE
C274 7D ld a,1
C275 C9 ret

*****
POS
C276 0190C2 ld bc,C290
C279 CDF5C1 call C1F5 aller chercher valeur < 10
C27C CDA2C1 call C1A2 Select Stream
C27F F5 push af
C280 CD37DD call DD37 Tester si encore un caractère
C283 29 db 29 ')'
C284 E5 push hl
C285 CDF9FF call FFF9 Jp (bc) exécuter fonction
C288 CDOAFF call FFOA accepter contenu accu comme nombre
entier

```

```

C28B E1      pop    h1
C28C F1      pop    af
C28D C3A2C1  jp      C1A2      Select Stream

*****
C290 3A21AC  ld      a,(AC21)    aller chercher position PRINT act.
C293 FE08    cp      08          Numéro stream act.
C295 CADFC3  jp      z,C3DF      aller chercher position imprimante
C298 3A25AC  ld      a,(AC25)    aller chercher position cassette
C29B D0      ret     nc
C29C C39CC3  jp      C39C      aller chercher position écran

*****
C29F 3A21AC  ld      a,(AC21)    numéro stream act.
C2A2 FE08    cp      08          imprimante?
C2A4 280D    jr      z,C2B3      oui
C2A6 D0      ret     nc          cassette ?
C2A7 D5      push   de
C2A8 E5      push   h1
C2A9 CD69BB  call   BB69        TXT GET WINDOW
C2AC 7A      ld      a,d
C2AD 94      sub    h
C2AE 3C      inc    a
C2AF E1      pop    h1
C2B0 D1      pop    de
C2B1 37      scf
C2B2 C9      ret

C2B3 3A24AC  ld      a,(AC24)    WIDTH
C2B6 FEFF    cp      FF
C2B8 C9      ret

C2B9 E5      push   h1
C2BA CDBFC2  call   C2BF
C2BD E1      pop    h1
C2BE C9      ret

C2BF 67      ld      h,a
C2C0 CD9FC2  call   C29F
C2C3 3F      ccf

```

```

C2C4 D8      ret     c
C2C5 6F      ld      l,a
C2C6 CD90C2  call   C290
C2C9 3D      dec    a
C2CA 37      scf
C2CB C8      ret     z
C2CC 84      add    a,h
C2CD 3F      ccf
C2CE D0      ret     nc
C2CF 3D      dec    a
C2D0 BD      cp      l
C2D1 C9      ret

*****
C2D2 CDD0C1  call   C1D0        Instruction Basic LOCATE
C2D5 CD27C3  call   C327        aller chercher numéro stream
                                aller chercher 2 valeurs 8 bits non
                                nulles

C2D8 E5      push   h1
C2D9 EB      ex     de,h1
C2DA 24      inc    h
C2DB 2C      inc    l
C2DC CD75BB  call   BB75        TXT SET CURSOR
C2DF E1      pop    h1
C2E0 C9      ret

*****
C2E1 7E      ld      a,(h1)     Instruction Basic WINDOW
C2E2 FEE7    cp      E7          'SWAP'
C2E4 2817    jr      z,C2FD
C2E6 CDD0C1  call   C1D0        Aller chercher numéro stream
C2E9 CD27C3  call   C327        Aller chercher 2 valeurs 8 bits non
                                nulles

C2EC D5      push   de
C2ED CD37DD  call   DD37        Tester si encore un caractère
C2F0 2C      db     2C          ','
C2F1 CD27C3  call   C327        aller chercher 2 valeurs 8 bits non
                                nulles

C2F4 E3      ex     (sp),h1
C2F5 7A      ld      a,d
C2F6 55      ld      d,l

```

BASIC 1.0

```

C2F7 6F      ld      l,a
C2F8 CD66BB  call    BB66      TXT WIN ENABLE
C2FB E1      pop     hl
C2FC C9      ret

*****
C2FD CD3FDD  call    DD3F      WINDOW SWAP
C300 CD12C3  call    C312      ignorer espaces
C303 48      ld      c,b       aller chercher argument < 8
C304 CD55DD  call    DD55      virgule suit ?
C307 0600   ld      b,00      valeur défaut 0
C309 DC12C3  call    c,C312    oui, aller chercher argument < 8
C30C E5      push   hl
C30D CDB7BB  call    BBB7      TXT SWAP STREAMS
C310 E1      pop     hl
C311 C9      ret

*****
C312 3E08   ld      a,08      aller chercher argument < 8
C314 CDFBC1  call    C1FB      8
C317 47      ld      b,a       aller chercher argument < 8
C318 C9      ret

*****
C319 CDD0C1  call    C1D0      Instruction Basic TAG
C31C 3EFF   ld      a,FF      Aller chercher numéro stream
C31E 1804   jr     C324

*****
C320 CDD0C1  call    C1D0      Instruction Basic TAGOFF
C323 AF     xor     a          Aller chercher numéro stream
C324 C363BB  jp     BB63      TXT SET GRAPHIC

*****
C327 CD2FC3  call    C32F      aller chercher 2 valeurs 8 bits non
C32A 53     ld      d,e       nulles
C32B CD37DD  call    DD37      aller chercher première valeur
C32E 2C     db     2C         Tester si encore un caractère
C32F D5     push   de        ','

```

BASIC 1.0

```

C330 CD6DCE  call    CE6D      aller chercher valeur 8 bits non
C333 D1      pop     de        nulle
C334 5F     ld      e,a
C335 1D     dec     e
C336 C9     ret

*****
C337 3E84   ld      a,84      sortir chaîne
C339 3224AC  ld      (AC24),a  132
C33C E5      push   hl         WIDTH sur 132
C33D CD9DC1  call    C19D      adresse de début de la chaîne
C340 E1      pop     hl         sélectionner canal de sortie
C341 F5     push   af
C342 E5     push   hl
C343 7E     ld      a,(hl)    aller chercher un caractère
C344 23     inc     hl         augmenter pointeur
C345 B7     or      a          octet nul, donc fin de la chaîne
C346 C456C3  call    nz,C356   sortir un caractère
C349 20F8   jr     nz,C343    non nul, alors caractère suivant
C34B E1     pop     hl
C34C F1     pop     af
C34D C9     ret

*****
C34E F5     push   af         sortir LF
C34F 3E0A   ld      a,0A      LF
C351 CD56C3  call    C356      sortir
C354 F1     pop     af
C355 C9     ret

*****
C356 F5     push   af         sortir un caractère
C357 CD5CC3  call    C35C      sortir un caractère
C35A F1     pop     af
C35B C9     ret

*****
C35C PEOA   cp     OA         LF ?
C35E 200E   jr     nz,C36E
C360 3A21AC  ld      a,(AC21)  numéro stream act.

```

```

C363 FE08    cp    08      imprimante?
C365 CA8C3   jp    z,C3A8     oui
C368 D2EAC3  jp    nc,C3EA      cassette
C36B C392C3  jp    C392         écran

*****
C36E F5      push   af      sortir un caractère
C36F C5      push   bc
C370 4F      ld     c,a      caractère dans c
C371 CD77C3  call  C377      sortir
C374 C1      pop    bc
C375 F1      pop    af
C376 C9      ret

*****
C377 3A21AC  ld     a,(AC21)   sélectionner courant de sorti
C37A FE08    cp    08          numéro stream act.
C37C CAB5C3  jp    z,C3B5     imprimante ?
C37F D2F8C3  jp    nc,C3F8    cassette ?
C382 79      ld     a,c        caractère dans accu
C383 C399C3  jp    C399       sortir caractère sur l'écran

*****
C386 AF      xor    a          initialiser écran
C387 CD63BB  call  BB63       TXT SET GRAPHIC
C38A CD54BB  call  BB54       TXT VDU ENABLE
C38D CD9CC3  call  C39C       Curseur dans position autorisée
C390 3D      dec    a
C391 C8      ret    z
C392 3E0D    ld     a,0D      CR
C394 CD99C3  call  C399       sortir
C397 3E0A    ld     a,0A      LF
C399 C35ABB  jp    BB5A       TXT OUTPUT

*****
C39C C5      push   bc        Curseur dans position autorisée
C39D E5      push   hl
C39E CD78BB  call  BB78       TXT GET CURSOR
C3A1 CD87BB  call  BB87       TXT VALIDATE
C3A4 7C      ld     a,h

```

```

C3A5 E1      pop    hl
C3A6 C1      pop    bc
C3A7 C9      ret

*****
C3A8 C5      push   bc        sortir CR & LF sur l'imprimante
C3A9 0E0D    ld     c,0D      CR
C3AB CDB5C3  call  C3B5      sortir
C3AE 0E0A    ld     c,0A      LF
C3B0 CDB5C3  call  C3B5      sortir
C3B3 C1      pop    bc
C3B4 C9      ret

*****
C3B5 E5      push   hl        sortir caractère sur l'imprimante
C3B6 79      ld     a,c
C3B7 EE0D    xor    0D        CR
C3B9 2813    jr    z,C3CE
C3BB 79      ld     a,c
C3BC FE20    cp    20        '6'
C3BE 3814    jr    c,C3D4    ne pas compter caract. de contrôle
C3C0 2A23AC  ld     hl,(AC23) position imprimante act. et WIDTH
C3C3 24      inc    h
C3C4 7D      ld     a,l
C3C5 2807    jr    z,C3CE
C3C7 BC      cp    h
C3C8 CCA8C3  call  z,C3A8
C3CB 3A23AC  ld     a,(AC23) position imprimante act.
C3CE 3C      inc    a
C3CF 2803    jr    z,C3D4
C3D1 3223AC  ld     (AC23),a position imprimante act.

```

BASIC 1.0

```

C3D4 E1      pop    hl
C3D5 79      ld     a,c
C3D6 CD2BBD  call   BD2B      MC PRINT CHAR
C3D9 D8      ret     c        sortie ok ?
C3DA CD3CC4  call   C43C      interruption par 'ESC' ?
C3DD 18F6    jr     C3D5

*****

C3DF 3A23AC  ld     a,(AC23)    Position imprimante act.
C3E2 C9      ret

*****

C3E3 CD6DCE  call   CE6D      Instruction Basic WIDTH
aller chercher valeur 8 bits non
nulle
C3E6 3224AC  ld     (AC24),a    fixer WIDTH
C3E9 C9      ret

*****

nouvelle ligne sur cassette
C3EA 3E01    ld     a,01
C3EC 3225AC  ld     (AC25),a    position cassette sur 1
C3EF 3E0D    ld     a,0D        CR
C3F1 CD0DC4  call   C40D        sortir sur cassette
C3F4 3E0A    ld     a,0A        LF
C3F6 1815    jr     C40D        sortir sur cassette

*****

C3F8 E5      push   hl
C3F9 2125AC  ld     hl,AC25     position cassette
C3FC 79      ld     a,c
C3FD 0601    ld     b,01        pour nouvelle ligne, position sur 1
C3FF FE0D    cp     0D          CR
C401 2808    jr     z,C40B
C403 FE20    cp     20          '6'
C405 3805    jr     c,C40C      ne pas compter caractères contrôle

C407 46      ld     b,(hl)      charger le compteur de caractères
C408 04      inc    b           et l'augmenter
C409 2801    jr     z,C40C
C40B 70      ld     (hl),b     ranger nouvelle valeur compteur
C40C E1      pop    hl

```

BASIC 1.0

```

C40D CD95BC  call   BC95      CAS OUT CHAR
C410 D8      ret     c        pas appuyé touche ESC ?
C411 C36BCB  jp     CB6B      'Break', mode READY

*****

C414 C386BC  jp     BC86      CAS RETURN

*****

Variable réservée EOF
C417 E5      push   hl
C418 CD89BC  call   BC89      CAS TEST EOF
C41B 28F4    jr     z,C411    ESC enfoncée ?
C41D 3F      ccf
C41E 9F      sbc     a,a
C41F CD05FF  call   FF05      accepter signe comme nombre entier
C422 E1      pop    hl
C423 C9      ret

*****

aller chercher un caractère dans canal d'entrée
C424 3A22AC  ld     a,(AC22)   canal d'entrée
C427 FE09    cp     09         cassette ?
C429 CA80BC  jp     z,BC80    oui, CAS IN CHAR
C42C CD09BB  call   BB09      KM READ CHAR
C42F D8      ret     c        Touche enfoncée ?
C430 CD81BB  call   BB81      TXT CUR ON
C433 CD06BB  call   BB06      KM WAIT CHAR
C436 C384BB  jp     BB84      TXT CUR OFF

*****

C439 C309BB  jp     BB09      KM READ CHAR

*****

Tester si interruption avec 'ESC'
C43C CD09BB  call   BB09      KM READ CHAR
C43F D0      ret     nc
C440 FEFC    cp     FC        'Break' ?
C442 C0      ret     nz
C443 C5      push   bc
C444 D5      push   de
C445 E5      push   hl
C446 CD6FC4  call   C46F      attendre seconde frappe de touche
C449 DA6BCB  jp     c,CB6B    'ESC', alors interruption

```

```

C44C CD53C4 call C453 autoriser interruption par 'Break'
C44F E1 pop hl
C450 D1 pop de
C451 C1 pop bc
C452 C9 ret

***** autoriser interruption par 'Break'
C453 E5 push hl
C454 115EC4 ld de,C45E Adresse de la routine Break-Event
C457 OEFD ld c,FD BASIC-ROM sélectionnée
C459 CD45BB call BB45 KM ARM BREAK
C45C E1 pop hl
C45D C9 ret

***** routine Break-Event
C45E E5 push hl
C45F CD09BB call BB09 KM READ CHAR
C462 3004 jr nc,C468 aucune touche enfoncée ?
C464 FEEF cp EF Break par 'ESC' ?
C466 20F7 jr nz,C45F ignorer touches frappées avant 'ESC'
C468 CD6FC4 call C46F attendre un second 'ESC'
C46B E1 pop hl
C46C C347C8 jp C847 Tester si ON BREAK GOSUB

***** attendre frappe d'une touche après 'ESC'
C46F CDB6BC call BCB6 SOUND HOLD
C472 F5 push af
C473 CD30C4 call C430 attendre frappe d'une touche
C476 FEEF cp EF Break par 'ESC' ?
C478 28F9 jr z,C473 'Break' ?
C47A FEFC cp FC
C47C 280B jr z,C489 '6' ?
C47E FE20 cp 20
C480 C40CBB call nz,BBOC non, ranger caractère KM CHAR RETURN
C483 F1 pop af
C484 DCB9BC call c,BCB9 SOUND CONTINUE
C487 B7 or a
C488 C9 ret

C489 F1 pop af

```

```

C48A 37 scf
C48B C9 ret

***** Instruction Basic ORIGIN
C48C CD1AC5 call C51A aller chercher 2 arguments
C48F C5 push bc
C490 D5 push de
C491 CD55DD call DD55 Virgule suit ?
C494 3018 jr nc,C4AE Non
C496 CD1AC5 call C51A aller chercher 2 arguments
C499 C5 push bc
C49A D5 push de
C49B CD37DD call DD37 Test auf nachfolgendes Zeichen
"amstrad 5"
C49E 2C db 2C ','
C49F CD1AC5 call C51A aller chercher 2 arguments
C4A2 C5 push bc
C4A3 E3 ex (sp),hl
C4A4 CDD2BB call BBD2 GRA WIN HEIGHT
C4A7 E1 pop hl
C4A8 D1 pop de
C4A9 E3 ex (sp),hl
C4AA CDCFBB call BBCF GRA WIN WIDTH
C4AD E1 pop hl
C4AE D1 pop de
C4AF E3 ex (sp),hl
C4B0 CDC9BB call BBC9 GRA SET ORIGIN
C4B3 E1 pop hl
C4B4 C9 ret

C4B5 CD51DD call DD51 fin de l'instruction ?
C4B8 3806 jr c,C4C0 oui
C4BA CD4BC2 call C24B aller chercher argument < 16
C4BD CDE4BB call BBE4 GRA SET PAPER
C4C0 E5 push hl
C4C1 CDDBBB call BBDB GRA CLEAR WINDOW
C4C4 E1 pop hl
C4C5 C9 ret

***** Instruction Basic DRAW

```

BASIC 1.0

```

C4C6 01F6BB ld bc,BBF6 GRA LINE ABSOLUTE
C4C9 180D Jr C4D8

*****
Instruction Basic DRAW
C4CB 01F9BB ld bc,BBF9 GRA LINE RELATIVE
C4CE 1808 Jr C4D8

*****
Instruction Basic PLOT
C4D0 01EABB ld bc,BBEA GRA PLOT ABSOLUTE
C4D3 1803 Jr C4D8

*****
Instruction Basic PLOTR
C4D5 01EDBB ld bc,BBED GRA PLOT RELATIVE
C4D8 C5 push bc
C4D9 CD1AC5 call C51A aller chercher 2 arguments
C4DC CD55DD call DD55 virgule suit ?
C4DF 3006 Jr nc,C4E7 non
C4E1 CD4BC2 call C24B aller chercher argument < 16
C4E4 CDDEBB call BBDE GRA SET PEN
C4E7 1828 Jr C511

*****
TEST
C4E9 01F0BB ld bc,BBF0 GRA TEST ABSOLUTE
C4EC 1803 Jr C4F1

*****
TESTR
C4EE 01F3BB ld bc,BBF3 GRA TEST RELATIVE
C4F1 C5 push bc
C4F2 CD1AC5 call C51A aller chercher 2 arguments
C4F5 CD37DD call DD37 tester si encore un caractère
C4F8 29 db 29 ')'
C4F9 E3 ex (sp),hl
C4FA C5 push bc
C4FB E3 ex (sp),hl
C4FC C1 pop bc
C4FD CDF9FF call FFF9 Jp (bc), exécuter fonction
C500 CDOAFF call FFOA accepter contenu accu comme nombre
entier

C503 E1 pop hl
C504 C9 ret

```

BASIC 1.0

```

*****
Instruction Basic MOVE
C505 01COBB ld bc,BBC0 GRA MOVE ABSOLUTE
C508 1803 Jr C50D

*****
Instruction Basic MOVER
C50A 01C3BB ld bc,BBC3 GRA MOVE RELATIVE
C50D C5 push bc
C50E CD1AC5 call C51A aller chercher 2 arguments
C511 E3 ex (sp),hl
C512 C5 push bc
C513 E3 ex (sp),hl
C514 C1 pop bc
C515 CDF9FF call FFF9 Jp (bc), exécuter fonction
C518 E1 pop hl
C519 C9 ret

*****
aller chercher deux arguments entiers dans de, bc
C51A CD86CE call CE86 aller chercher valeur 16-bits -32768
- +32767

C51D D5 push de
C51E CD37DD call DD37 Tester si encore un caractère
C521 2C db 2C ','
C522 CD86CE call CE86 aller chercher valeur 16-bits -32768
- +32767

C525 42 ld b,d
C526 4B ld c,e 2ème argument dans bc
C527 D1 pop de 1r argument
C528 C9 ret

*****
Instruction Basic FOR
C529 CDB3D6 call D6B5 lire variable
C52C E5 push hl
C52D C5 push bc
C52E D5 push de
C52F CDC5C9 call C9C5 chercher NEXT correspondant
C532 222CAC ld (AC2C),hl ranger adresse
C535 D5 push de
C536 E5 push hl
C537 EB ex de,hl
C538 CD32C6 call C632 chercher boucle FOR-NEXT ouverte

```

BASIC 1.0

C53B	CCACF5	call	z,F5AC	trouvé, fixer pointeur de pile Basic
C53E	E1	pop	hl	
C53F	CD51DD	call	DD51	fin de l'instruction ?
C542	110000	ld	de,0000	zéro par défaut
C545	D486D6	call	nc,D686	non, aller chercher variable
C548	44	ld	b,h	
C549	4D	ld	c,l	
C54A	E1	pop	hl	
C54B	E3	ex	(sp),hl	
C54C	7A	ld	a,d	
C54D	B3	or	e	
C54E	C4B8FF	call	nz,FFB8	comparer hl <> de
C551	C2F6C5	jp	nz,C5F6	'Unexpected NEXT'
C554	EB	ex	de,hl	
C555	CDD2DD	call	DDD2	adresse de ligne actuelle dans hl
C558	E3	ex	(sp),hl	
C559	CDCEDD	call	DDCE	fixer adresse de ligne actuelle
C55C	E1	pop	hl	
C55D	F1	pop	af	
C55E	E3	ex	(sp),hl	
C55F	D5	push	de	
C560	C5	push	bc	
C561	E5	push	hl	
C562	010516	ld	bc,1605	22 octets, type 5 'Real'
C565	B9	cp	c	
C566	280B	jr	z,C573	
C568	010210	ld	bc,1002	16 octets, type 2 'Integer'
C56B	B9	cp	c	
C56C	2805	jr	z,C573	
C56E	1E0D	ld	e,OD	'Type mismatch'
C570	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur
C573	78	ld	a,b	
C574	CDB0F5	call	F5B0	réserver place dans pile Basic
C577	73	ld	(hl),e	
C578	23	inc	hl	adresse de variable sur pile Basic
C579	72	ld	(hl),d	
C57A	23	inc	hl	
C57B	E3	ex	(sp),hl	
C57C	CD37DD	call	DD37	Tester si encore un caractère

BASIC 1.0

C57F	EF	db	EF	'='
C580	CDFBCE	call	CEFB	aller chercher expression
C583	79	ld	a,c	
C584	CDD7FE	call	FED7	comparer type de variable
C587	E5	push	hl	
C588	2127AC	ld	hl,AC27	mémoire provisoire pour variable FOR
C58B	CD62FF	call	FF62	copier variable dans hl
C58E	E1	pop	hl	
C58F	CD37DD	call	DD37	Tester si encore un caractère
C592	EC	db	EC	'\0'
C593	CDFBCE	call	CEFB	aller chercher expression
C596	E3	ex	(sp),hl	
C597	79	ld	a,c	
C598	CDD7FE	call	FED7	comparer type de variable
C59B	CD62FF	call	FF62	valeur finale sur pile Basic
C59E	EB	ex	de,hl	
C59F	E3	ex	(sp),hl	
C5A0	EB	ex	de,hl	
C5A1	210100	ld	hl,0001	un comme valeur STEP par défaut
C5A4	CD0DFF	call	FF0D	accepter nombre entier hl
C5A7	EB	ex	de,hl	
C5A8	7E	ld	a,(hl)	
C5A9	FEE6	cp	E6	'STEP'
C5AB	2006	jr	nz,C5B3	
C5AD	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
C5B0	CDFBCE	call	CEFB	aller chercher expression
C5B3	79	ld	a,c	
C5B4	CDD7FE	call	FED7	Comparer type de variable
C5B7	E3	ex	(sp),hl	
"amstrad-8"				
C5B8	CD62FF	call	FF62	copier variable dans (hl)
C5BB	CDA3FD	call	FDA3	aller chercher signe
C5BE	EB	ex	de,hl	
C5BF	77	ld	(hl),a	signe de STEP sur pile Basic
C5C0	23	inc	hl	
C5C1	EB	ex	de,hl	
C5C2	E1	pop	hl	
C5C3	CD4ADD	call	DD4A	fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'
C5C6	EB	ex	de,hl	

BASIC 1.0

C5C7	73	ld	(hl),e	
C5C8	23	inc	hl	Adresse de l'instruction FOR sur la pile Basic
C5C9	72	ld	(hl),d	
C5CA	23	inc	hl	
C5CB	EB	ex	de,hl	
C5CC	CDD2DD	call	DDD2	Adresse de ligne act. dans hl
C5CF	EB	ex	de,hl	
C5D0	73	ld	(hl),e	
C5D1	23	inc	hl	Adresse de ligne de FOR sur pile Basic
C5D2	72	ld	(hl),d	
C5D3	23	inc	hl	
C5D4	D1	pop	de	
C5D5	73	ld	(hl),e	
C5D6	23	inc	hl	Adresse de l'instruction NEXT sur pile Basic
C5D7	72	ld	(hl),d	
C5D8	23	inc	hl	
C5D9	ED5B2CAC	ld	de,(AC2C)	
C5DD	73	ld	(hl),e	
C5DE	23	inc	hl	adresse de l'instruction NEXT sur pile Basic
C5DF	72	ld	(hl),d	
C5E0	23	inc	hl	
C5E1	70	ld	(hl),b	&10 ou &16 pour Integer/Real sur pile
C5E2	D1	pop	de	
C5E3	2127AC	ld	hl,AC27	pointeur sur mémoire provisoire
C5E6	CD66FF	call	FF66	aller chercher variable FOR
C5E9	AF	xor	a	
C5EA	3226AC	ld	(AC26),a	Flag pour premier parcours
C5ED	E1	pop	hl	
C5EE	CDCEDD	call	DDCE	fixer adresse de ligne act.
C5F1	2A2CAC	ld	hl,(AC2C)	
C5F4	180A	Jr	C600	à l'instruction NEXT
C5F6	1E01	ld	e,01	'Unexpected NEXT'
C5F8	C394CA	Jp	CA94	sortir message d'erreur

BASIC 1.0

*****				Instruction Basic NEXT
C5FB	3EFF	ld	a,FF	
C5FD	3226AC	ld	(AC26),a	flag pour additionner incrément
C600	EB	ex	de,hl	
C601	CD32C6	call	C632	chercher boucle FOR-NEXT ouverte
C604	20F0	Jr	nz,C5F6	'Unexpected NEXT'
C606	EB	ex	de,hl	
C607	CDACF5	call	F5AC	fixer pointeur de pile Basic
C60A	EB	ex	de,hl	
C60B	E5	push	hl	
C60C	CD61C6	call	C661	Tester si fin de boucle
C60F	280F	Jr	z,C620	
C611	F1	pop	af	
C612	23	inc	hl	
C613	5E	ld	e,(hl)	
C614	23	inc	hl	pointeur de programme dans de
C615	56	ld	d,(hl)	
C616	23	inc	hl	
C617	7E	ld	a,(hl)	
C618	23	inc	hl	adresse de ligne dans hl
C619	66	ld	h,(hl)	
C61A	6F	ld	l,a	
C61B	CDCEDD	call	DDCE	fixer adresse de ligne act.
C61E	EB	ex	de,hl	
C61F	C9	ret		
C620	010500	ld	bc,0005	pointeur de pile Basic
C623	09	add	hl,bc	plus 5
C624	5E	ld	e,(hl)	
C625	23	inc	hl	pointeur de programme dans 'NEXT'
C626	56	ld	d,(hl)	
C627	E1	pop	hl	
C628	CDACF5	call	F5AC	fixer pointeur de pile Basic
C62B	EB	ex	de,hl	
C62C	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
C62F	38CF	Jr	c,C600	oui, prochaine boucle NEXT
C631	C9	ret		
*****				chercher boucle FOR-NEXT ouverte
C632	2A8BBO	ld	hl,(B08B)	Pointeur de pile Basic

BASIC 1.0

C635	E5	push	hl	
C636	2B	dec	hl	
C637	46	ld	b,(hl)	
C638	23	inc	hl	
C639	7D	ld	a,l	
C63A	90	sub	b	
C63B	6F	ld	l,a	
C63C	9F	sbc	a,a	
C63D	84	add	a,h	
C63E	67	ld	h,a	
C63F	E3	ex	(sp),hl	
C640	78	ld	a,b	
C641	FE07	cp	07	'WHILE-WEND' ?
C643	2819	jr	z,C65E	
C645	FE10	cp	10	Integer 'FOR-NEXT' ?
C647	2804	jr	z,C64D	
C649	FE16	cp	16	Real 'FOR-NEXT' ?
C64B	200D	jr	nz,C65A	
C64D	E5	push	hl	
C64E	2B	dec	hl	
C64F	2B	dec	hl	
C650	7E	ld	a,(hl)	
C651	2B	dec	hl	
C652	6E	ld	l,(hl)	
C653	67	ld	h,a	
C654	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
C657	E1	pop	hl	
C658	2004	jr	nz,C65E	
C65A	EB	ex	de,hl	
C65B	E1	pop	hl	
C65C	78	ld	a,b	
C65D	C9	ret		
C65E	E1	pop	hl	
C65F	18D4	jr	C635	
C661	5E	ld	e,(hl)	
C662	23	inc	hl	
C663	56	ld	d,(hl)	
C664	23	inc	hl	

BASIC 1.0

C665	FE10	cp	10	Integer ?
C667	282D	jr	z,C696	
C669	E5	push	hl	
C66A	010500	ld	bc,0005	Type sur 'Real'
C66D	79	ld	a,c	
C66E	EB	ex	de,hl	
C66F	CD4BFF	call	FF4B	accepter variable et type
C672	E1	pop	hl	
C673	3A26AC	ld	a,(AC26)	flag pour premier parcours
C676	B7	or	a	
C677	2810	jr	z,C689	oui, sauter addition
C679	E5	push	hl	
C67A	09	add	hl,bc	
C67B	CDCCFC	call	FCCC	additionner valeur STEP
C67E	E1	pop	hl	
C67F	E5	push	hl	
C680	2B	dec	hl	
C681	56	ld	d,(hl)	
C682	2B	dec	hl	
C683	5E	ld	e,(hl)	
C684	EB	ex	de,hl	
C685	CD62FF	call	FF62	copier variable dans (hl)
C688	E1	pop	hl	
C689	E5	push	hl	
C68A	0E05	ld	c,05	
C68C	CD09FD	call	FD09	comparaison arithmétique
C68F	E1	pop	hl	
C690	010A00	ld	bc,000A	10
C693	09	add	hl,bc	
C694	96	sub	(hl)	
C695	C9	ret		
C696	E5	push	hl	
C697	EB	ex	de,hl	
C698	5E	ld	e,(hl)	

BASIC 1.0

```

C699 23      inc    hl
C69A 56      ld     d,(hl)
C69B 3A26AC  ld     a,(AC26)  premier parcours ?
C69E B7      or     a
C69F 2816    jr     z,C6B7    oui, sauter addition
C6A1 E3      ex     (sp),hl
C6A2 E5      push   hl
C6A3 23      inc    hl
C6A4 23      inc    hl
C6A5 7E      ld     a,(hl)
C6A6 23      inc    hl    aller chercher valeur STEP dans hl
C6A7 66      ld     h,(hl)
C6A8 6F      ld     l,a
C6A9 CDACBD  call   BDAC    Integer-Addition hl := hl + de
C6AC 1E06    ld     e,06    'Overflow'
C6AE D294CA  jp     nc,CA94  sortir message d'erreur

```

```

C6B1 EB      ex     de,hl
C6B2 E1      pop    hl
C6B3 E3      ex     (sp),hl
C6B4 72      ld     (hl),d
C6B5 2B      dec    hl
C6B6 73      ld     (hl),e
C6B7 E1      pop    hl
C6B8 7E      ld     a,(hl)
C6B9 23      inc    hl
C6BA E5      push   hl
C6BB 66      ld     h,(hl)
C6BC 6F      ld     l,a
C6BD EB      ex     de,hl
C6BE CDC4BD  call   BDC4    comparer Integer
C6C1 E1      pop    hl
C6C2 23      inc    hl
C6C3 23      inc    hl
C6C4 23      inc    hl
C6C5 96      sub    (hl)
C6C6 C9      ret

```

```

***** Instruction Basic IF
C6C7 CDFBCE  call   CEFB    aller chercher expression

```

BASIC 1.0

```

C6CA FEAO    cp     AO      'GOTO'
C6CC 2804    jr     z,C6D2
C6CE CD37DD  call   DD37    Tester si encore un caractère
C6D1 EB      db     EB      'THEN'
C6D2 E5      push   hl
C6D3 CDA3FD  call   FDA3    aller chercher signe
C6D6 E1      pop    hl
C6D7 CC9FE8  call   z,E89F  chercher fin de ligne ou branchement
                        ELSE
C6DA C8      ret     z
C6DB CD51DD  call   DD51    fin de l'instruction ?
C6DE D8      ret     c      oui
C6DF FE1E    cp     1E      Numéro de ligne ?
C6E1 2805    jr     z,C6E8  Oui, zum GOTO-Befehl
C6E3 FE1D    cp     1D      adresse de ligne ?
C6E5 C2ABDD  jp     nz,DDAB non, exécuter instruction Basic

```

```

***** Instruction Basic GOTO
C6E8 CD67E7  call   E767    aller chercher adresse de ligne
C6EB EB      ex     de,hl    accepter adresse comme pointeur de
                        programme
C6EC C9      ret

```

```

***** Instruction Basic GOSUB
C6ED CD67E7  call   E767    aller chercher adresse de ligne
C6F0 CDEFEB  call   E8EF    instruction DATA, ignorer le reste
                        de la ligne d'instruction
C6F3 EB      ex     de,hl
C6F4 0E00    ld     c,00    marque pour 'GOSUB' normal
C6F6 E5      push   hl      ranger adresse du sous-programme
C6F7 3E06    ld     a,06    6 octets
C6F9 CDB0F5  call   F5B0    réserver place dans pile Basic
C6FC 71      ld     (hl),c  zéro
C6FD 23      inc    hl
C6FE 73      ld     (hl),e
C6FF 23      inc    hl      Adresse instruction après 'GOSUB'
C700 72      ld     (hl),d  sur pile Basic
C701 23      inc    hl
C702 EB      ex     de,hl
C703 CDD2DD  call   DDD2    actuelle adresse de ligne dans hl

```

BASIC 1.0

```

C706 EB      ex      de,hl
C707 73      ld      (hl),e
C708 23      inc     hl      Adresse de ligne sur pile Basic
C709 72      ld      (hl),d
C70A 23      inc     hl
C70B 3606    ld      (hl),06    marque pour 'GOSUB'
C70D E1      pop     hl      pointeur de programme sur sous-
                             programme
C70E C9      ret

```

```

*****
Instruction Basic RETURN
C70F C0      ret     nz
C710 CD2EC7  call    C72E      chercher GOSUB sur Pile Basic
C713 CDACF5  call    F5AC      réinitialiser pointeur de pile Basic
C716 4E      ld      c,(hl)    octet-marque
C717 23      inc     hl
C718 5E      ld      e,(hl)
C719 23      inc     hl      aller chercher adresse de
C71A 56      ld      d,(hl)    l'instruction après 'GOSUB' dans de
C71B 23      inc     hl
C71C 7E      ld      a,(hl)
C71D 23      inc     hl      Adresse de ligne dans hl
C71E 66      ld      h,(hl)
C71F 6F      ld      l,a
C720 CDCEDD  call    DDCE      fixer numéro de ligne actuel
C723 EB      ex      de,hl    pointeur de programme actuel dans hl
C724 79      ld      a,c      octet distinctif
C725 FE01    cp      01      inférieur à 1 ?
C727 D8      ret     c      oui, GOSUB normal
C728 CAA4C8  jp      z,C8A4    un, alors GOSUB après AFTER/EVERY
C72B C3B6C8  jp      C8B6

```

```

*****
C72E 2A8BBO  ld      hl,(B08B)  Pointeur de pile Basic
C731 2B      dec     hl
C732 7E      ld      a,(hl)    aller chercher marque das pile
                             Basic
C733 F5      push    af
C734 7D      ld      a,l
C735 96      sub     (hl)

```

BASIC 1.0

```

C736 6F      ld      l,a
C737 9F      sbc     a,a
C738 84      add     a,h      restaurer pointeur de pile Basic
C739 67      ld      h,a
C73A 23      inc     hl
C73B F1      pop     af
C73C FE06    ret     cp      06      'GOSUB'
C73E C8      ret     z
C73F B7      or      a
C740 20EF    jr      nz,C731
C742 1E03    ld      e,03      'Unexpected RETURN'
C744 C394CA  jp      CA94      Sortir message d'erreur

```

```

*****
Instruction Basic WHILE
C747 E5      push    hl
C748 CD18CA  call    CA18      chercher WEND correspondant
C74B E5      push    hl      ranger adresse
C74C EB      ex      de,hl
C74D 222EAC  ld      (AC2E),hl  Adresse de ligne pour WHILE-WEND
C750 CDB8C7  call    C7B8
C753 CCACF5  call    z,F5AC      fixer pointeur de pile Basic
C756 3E07    ld      a,07      7 octets
C758 CDB0F5  call    F5B0      réserver place dans pile Basic
C75B EB      ex      de,hl
C75C CDD2DD  call    DDD2      actuelle adresse de ligne dans hl
C75F EB      ex      de,hl
C760 73      ld      (hl),e
C761 23      inc     hl      Adresse de ligne sur pile Basic
C762 72      ld      (hl),d
C763 23      inc     hl
C764 D1      pop     de
C765 73      ld      (hl),e
C766 23      inc     hl      Adresse après 'WEND' sur pile Basi
C767 72      ld      (hl),d
C768 23      inc     hl
C769 EB      ex      de,hl
C76A E3      ex      (sp),hl
C76B EB      ex      de,hl
C76C 73      ld      (hl),e
C76D 23      inc     hl      Adresse de condition 'WHILE'

```

BASIC 1.0

```

C76E 72      ld      (hl),d      sur pile Basic
C76F 23      inc      hl
C770 3607    ld      (hl),07      marque pour 'WHILE'
C772 EB      ex      de,hl
C773 D1      pop     de
C774 182A    jr      C7A0          tester condition 'WHILE'

*****
Instruction Basic WEND
C776 C0      ret     nz
C777 EB      ex      de,hl
C778 CDB8C7  call   C7B8
C77B 1E1E    ld      e,1E          'Unexpected WEND'
C77D C294CA  jp     nz,CA94       Sortir message d'erreur

C780 E5      push   hl
C781 110700  ld     de,0007
C784 19      add    hl,de
C785 CDACF5  call   F5AC          hl comme pointeur de pile Basic
C788 CDD2DD  call   DDD2          actuelle adresse de ligne dans hl
C78B 222EAC  ld     (AC2E),hl     Adresse de ligne pour WHILE-WEND
C78E E1      pop    hl
C78F 5E      ld     e,(hl)
C790 23      inc    hl
C791 56      ld     d,(hl)
C792 23      inc    hl
C793 EB      ex     de,hl
C794 CDCEDD  call   DDCE          fixer actuelle adresse de ligne
C797 EB      ex     de,hl
C798 5E      ld     e,(hl)
C799 23      inc    hl
C79A 56      ld     d,(hl)
C79B 23      inc    hl
C79C 7E      ld     a,(hl)
C79D 23      inc    hl
C79E 66      ld     h,(hl)
C79F 6F      ld     l,a
C7A0 D5      push  de
C7A1 CDFBCE  call  CEFB          aller chercher expression
C7A4 E5      push  hl
C7A5 CDA3FD  call  FDA3          aller chercher signe

```

BASIC 1.0

```

C7A8 E1      pop    hl
C7A9 D1      pop    de
C7AA C0      ret    nz            condition remplie ?
C7AB 2A2EAC  ld     hl,(AC2E)     Adresse de ligne pour WHILE-WEND
C7AE CDCEDD  call  DDCE          fixer comme actuelle adresse de
                               ligne
C7B1 3E07    ld     a,07
C7B3 CDA0F5  call  F5A0          libérer place dans pile Basic
C7B6 EB      ex     de,hl
C7B7 C9      ret

*****
C7B8 2A8BB0  ld     hl,(B08B)     Pointeur de pile Basic
C7BB 2B      dec    hl
C7BC E5      push  hl
C7BD 7D      ld     a,l
C7BE 96      sub    (hl)
C7BF 6F      ld     l,a
C7C0 9F      sbc   a,a
C7C1 84      add   a,h
C7C2 67      ld     h,a
C7C3 23      inc    hl
C7C4 E3      ex    (sp),hl
C7C5 7E      ld     a,(hl)
C7C6 FE10   cp    10            Integer 'FOR-NEXT'
C7C8 2816   jr    z,C7E0
C7CA FE16   cp    16            Real 'FOR-NEXT'
C7CC 2812   jr    z,C7E0
C7CE FE07   cp    07            'WHILE-WEND'
C7D0 200C   jr    nz,C7DE
C7D2 2B      dec    hl
C7D3 2B      dec    hl
C7D4 2B      dec    hl
C7D5 7E      ld     a,(hl)
C7D6 2B      dec    hl
C7D7 6E      ld     l,(hl)
C7D8 67      ld     h,a
C7D9 CDB8FF  call  FFB8          comparer hl <> de
C7DC 2002   jr    nz,C7E0
C7DE E1      pop    hl

```

```

C7DF C9      ret

C7E0 E1      pop    hl
C7E1 18D8    jr      C7BB

*****
Instruction Basic ON
'ERROR'
C7E3 FE9C    cp      9C
C7E5 CAE5CB  jp      z,CBE5
C7E8 CD67CE  call   CE67    aller chercher valeur 8 bits
C7EB 4F      ld      c,a    comme compteur dans c
C7EC 46      ld      b,(hl) aller chercher token
C7ED 78      ld      a,b
C7EE FEA0    cp      A0    'GOTO'
C7F0 2805    jr      z,C7F7
C7F2 CD37DD  call   DD37    Tester si encore un caractère
C7F5 9F      db      9F    'GOSUB'
C7F6 2B      dec    hl
C7F7 0D      dec    c      diminuer compteur
C7F8 78      ld      a,b    Token dans a
C7F9 CAABDD  jp      z,DDAB exécuter instruction Basic
C7FC CD3FDD  call   DD3F    Ignorer les espaces
C7FF CDE1CE  call   CEE1    aller chercher numéro de ligne dans
de
C802 FE2C    cp      2C    ','
C804 28F1    jr      z,C7F7 prochain numéro de ligne
C806 C9      ret

*****
Traitement des Events (AFTER/EVERY)
C807 AF      xor    a
C808 3230AC  ld      (AC30),a
C80B CDFBBC  call   BCFB    KL NEXT SYNC
C80E 301D    jr      nc,C82D y a-t-il un événement ?
C810 47      ld      b,a    ranger priorité
C811 3A30AC  ld      a,(AC30)
C814 E67F    and    7F    annuler bit 7
C816 3230AC  ld      (AC30),a
C819 C5      push   bc
C81A E5      push   hl    Adresse du bloc Event
C81B CDFEBC  call   BCFE    KL DO SYNC
C81E E1      pop    hl

```

```

C81F C1      pop    bc
C820 3A30AC  ld      a,(AC30)
C823 17      rla
C824 F5      push   af
C825 78      ld      a,b
C826 D401BD  call   nc,BD01    KL DONE SYNC
C829 F1      pop    af
C82A 17      rla
C82B 30DE    jr      nc,C80B    prochain Event
C82D 3A30AC  ld      a,(AC30)
C830 E604    and    04
C832 C453C4  call   nz,C453    autoriser interruption par 'ESC'
C835 2A34AE  ld      hl,(AE34)  Adresse de l'instruction actuelle
C838 3A30AC  ld      a,(AC30)
C83B E603    and    03
C83D C8      ret    z
C83E 1F      rra
C83F DA6BCB  jp      c,CB6B    'Break'
C842 23      inc    hl
C843 F1      pop    af
C844 C393DD  jp      DD93    à la boucle de l'interpréteur

*****
C847 2236AC  ld      (AC36),hl
C84A 3E04    ld      a,04
C84C 3050    jr      nc,C89E
C84E 2A34AC  ld      hl,(AC34)  adresse ON-BREAK
C851 7C      ld      a,h
C852 B5      or     l
C853 C4D6DD  call   nz,DDD6    Numéro de ligne dans hl
C856 3E41    ld      a,41
C858 3044    jr      nc,C89E    mode direct ?
C85A 1131AC  ld      de,AC31
C85D 0E02    ld      c,02
C85F 1825    jr      C886

*****
C861 D5      push   de
C862 CD37DD  call   DD37    Tester si encore un caractère
C865 9F      db      9F    'GOSUB'

```

BASIC 1.0

C866	CD67E7	call	E767	aller chercher adresse de ligne
C869	42	ld	b,d	
C86A	4B	ld	c,e	
C86B	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
C86E	D1	pop	de	
C86F	E5	push	hl	
C870	210A00	ld	hl,000A	10
C873	19	add	hl,de	
C874	71	ld	(hl),c	
C875	23	inc	hl	
C876	70	ld	(hl),b	
C877	E1	pop	hl	
C878	C9	ret		

***** Routine Event

C879	23	inc	hl	
C87A	23	inc	hl	
C87B	23	inc	hl	
C87C	EB	ex	de,hl	
C87D	CDD6DD	call	DDD6	aller chercher numéro de ligne mode direct ?
C880	3E40	ld	a,40	
C882	301A	Jr	nc,C89E	oui
C884	OE01	ld	c,01	octet distinctif pour AFTER/EVERY
GOSUB				
C886	D5	push	de	
C887	CDF6C6	call	C6F6	instruction GOSUB
C88A	2A34AE	ld	hl,(AE34)	Adresse de l'instruction actuelle
C88D	EB	ex	de,hl	
C88E	E1	pop	hl	
C88F	70	ld	(hl),b	
C890	23	inc	hl	
C891	73	ld	(hl),e	
C892	23	inc	hl	
C893	72	ld	(hl),d	
C894	23	inc	hl	
C895	5E	ld	e,(hl)	
C896	23	inc	hl	
C897	56	ld	d,(hl)	
C898	EB	ex	de,hl	

BASIC 1.0

C899	2234AE	ld	(AE34),hl	Adresse de l'instruction actuelle
C89C	3EC2	ld	a,C2	
C89E	2130AC	ld	hl,AC30	
C8A1	B6	or	(hl)	
C8A2	77	ld	(hl),a	
C8A3	C9	ret		
C8A4	7E	ld	a,(hl)	
C8A5	23	inc	hl	
C8A6	5E	ld	e,(hl)	
C8A7	23	inc	hl	
C8A8	56	ld	d,(hl)	
C8A9	D5	push	de	
C8AA	01F7FF	ld	bc,FFF7	
C8AD	09	add	hl,bc	
C8AE	CD01BD	call	BD01	KL DONE SYNC
C8B1	E1	pop	hl	
C8B2	F1	pop	af	
C8B3	C374DD	Jp	DD74	à la boucle de l'interpréteur
C8B6	7E	ld	a,(hl)	
C8B7	2A36AC	ld	hl,(AC36)	
C8BA	01FCFF	ld	bc,FFFC	
C8BD	09	add	hl,bc	
C8BE	CD01BD	call	BD01	KL DONE SYNC
C8C1	CD53C4	call	C453	autoriser interruption par 'Break'
C8C4	2A32AC	ld	hl,(AC32)	
C8C7	F1	pop	af	
C8C8	C374DD	Jp	DD74	à la boucle de l'interpréteur
***** Instruction Basic ON BREAK				
C8CB	FECE	cp	CE	'STOP'
C8CD	110000	ld	de,0000	valeur défaut 0 pour STOP
C8D0	2808	Jr	z,C8DA	
C8D2	CD37DD	call	DD37	Tester si encore un caractère
C8D5	9F	db	9F	'GOSUB'
C8D6	CD67E7	call	E767	aller chercher adresse de ligne
C8D9	2B	dec	hl	
C8DA	ED5334AC	ld	(AC34),de	adresse ON-BREAK
C8DE	C33FDD	Jp	DD3F	Ignorer les espaces

```

***** Instruction Basic DI
C8E1 E5      push  hl
C8E2 CD04BD  call  BD04      KL EVENT DISABLE
C8E5 E1      pop   hl
C8E6 C9      ret

***** Instruction Basic EI
C8E7 E5      push  hl
C8E8 CD07BD  call  BD07      KL EVENT ENABLE
C8EB E1      pop   hl
C8EC C9      ret

***** Reset SOUND et Event
C8ED CDA7BC  call  BCA7      SOUND RESET
C8FO 215CAC  ld    hl,AC5C    adresse de base du bloc Event
C8F3 0604    ld    b,04      4 Timer
C8F5 E5      push  hl
C8F6 CDECBC  call  BCEC      KL DEL TICKER
C8F9 E1      pop   hl
C8FA 111200  ld    de,0012   18
C8FD 19      add   hl,de      additionner
C8FE 10F5    djnz  C8F5      prochain Timer
C900 CD48BB  call  BB48      KM DISARM BREAK
C903 CDF5BC  call  BCF5      KL SYNC RESET
C906 210000  ld    hl,0000
C909 2234AC  ld    (AC34),hl  supprimer adresse ON-BREAK
C90C CD53C4  call  C453      autoriser interruption par 'Break'
C90F 2138AC  ld    hl,AC38
C912 110503  ld    de,0305
C915 010008  ld    bc,0800
C918 CD24C9  call  C924
C91B 2162AC  ld    hl,AC62   Adresse du bloc Event
C91E 110B04  ld    de,040B
C921 010102  ld    bc,0201
C924 C5      push  bc
C925 D5      push  de
C926 0EFD    ld    c,FD      sélect. BASIC-ROM
C928 1179C8  ld    de,C879   Adresse de routine Event
C92B CDEFBC  call  BCEF      KL INIT EVENT
C92E D1      pop   de

```

```

C92F D5      push  de
C930 1600    ld    d,00
C932 19      add   hl,de
C933 D1      pop   de
C934 C1      pop   bc
C935 79      ld    a,c
C936 B7      or    a
C937 2803    jr    z,C93C
C939 78      ld    a,b
C93A 87      add   a,a
C93B 47      ld    b,a
C93C 15      dec   d
C93D 20E5    jr    nz,C924
C93F C9      ret

***** Instruction Basic ON SQ
C940 CD37DD  call  DD37      Tester si encore un caractère
C943 28      db    28      '('
C945 CD67CE  call  CE67      aller chercher valeur 8-bits
C947 F5      push  hl
C948 CD5DC9  call  C95D      calculer adresse de Sound-Queue
C94B B7      or    a          supérieur à 4 ?
C94C 201E    jr    nz,C96C   'Improper argument'
C94E CD37DD  call  DD37      Tester si encore un caractère
C951 29      db    29      ')'
C952 CD61C8  call  C861      aller chercher 'GOSUB' et adresse
C955 F1      pop   af
C956 E5      push  hl
C957 EB      ex   de,hl
C958 CDB0BC  call  BCBO      SOUND ARM EVENT
C95B E1      pop   hl
C95C C9      ret

***** calculer adresse de Sound-Queue
C95D 1F      rra          Bit 0 mis ?
C95E 1138AC  ld    de,AC38
C961 D8      ret   c
C962 1F      rra          Bit 1 mis ?
C963 1144AC  ld    de,AC44
C966 D8      ret   c

```

BASIC 1.0

```

C967 1F      rra          Bit 2 mis ?
C968 1150AC ld      de,AC50
C96B D8      ret      c
C96C 1E05   ld      e,05      'Improper argument'
C96E C394CA  jp      CA94      Sortir message d'erreur

*****
Instruction Basic AFTER
C971 CD7CCE  call   CE7C      aller chercher valeur 16-bits 0 -
                          32767
C974 010000 ld      bc,0000  Recharge Count sur zéro
C977 1805   jr      C97E

*****
Instruction Basic EVERY
C979 CD7CCE  call   CE7C      aller chercher valeur 16 bits 0 -
                          32767
C97C 42     ld      b,d      comme Count et
C97D 4B     ld      c,e      Recharge Count
C97E D5     push   de
C97F C5     push   bc
C980 CD55DD call   DD55      suit virgule ?
C983 110000 ld      de,0000  valeur par défaut zéro
C986 DC86CE call   c,CE86   oui, aller chercher valeur entière
                          avec signe
C989 EB     ex      de,h1
C98A CDB1C9 call   C9B1      aller chercher dans timer# adresse
                          du bloc Event
C98D E5     push   hl
C98E 010600 ld      bc,0006   additionner 6 octets pour bloc
                          ticker
C991 09     add    hl,bc

```

BASIC 1.0

```

C992 EB     ex      de,h1
C993 CD61C8 call   C861      aller chercher 'GOSUB' et adresse
C996 D1     pop    de
C997 C1     pop    bc
C998 E3     ex      (sp),hl
C999 EB     ex      de,h1
C99A CDE9BC call   BCE9      KL ADD TICKER
C99D E1     pop    hl
C99E C9     ret

*****
fonction BASIC REMAIN
C99F CD8DFE call   FE8D      CINT
C9A2 CDB1C9 call   C9B1      aller chercher adresse du bloc EVENT
C9A5 CDECBC call   BCEC      KL DEL TICKER
C9A8 3803   jr      c,C9AD   trouvé ?
C9AA 110000 ld      de,0000  non, zéro
C9AD EB     ex      de,h1
C9AE C30DFF jp      FF0D      accepter nombre entier dans hl

*****
calculer adresse du bloc EVENT
C9B1 7C     ld      a,h
C9B2 B7     or      a
C9B3 20B7   jr      nz,C96C   Hi-Byte différent de zéro ?
                          oui, 'Improper argument'
C9B5 7D     ld      a,l
C9B6 FE04   cp      04          supérieur égal à 4 ?
C9B8 30B2   jr      nc,C96C   oui, 'Improper argument'
C9BA 87     add    a,a
C9BB 87     add    a,a
C9BC 87     add    a,a      * 18
C9BD 85     add    a,l
C9BE 87     add    a,a
C9BF 6F     ld      l,a
C9C0 015CAC ld      bc,AC5C   adresse de base table EVENT
C9C3 09     add    hl,bc     plus Offset
C9C4 C9     ret

*****
chercher NEXT correspondant
C9C5 EB     ex      de,h1
C9C6 CDD2DD call   DDD2      adresse de ligne act. dans hl
C9C9 EB     ex      de,h1

```

BASIC 1.0

C9CA	2B	dec	hl	
C9CB	0601	ld	b,01	compteur pour imbrication
C9CD	0E1A	ld	c,1A	numéro d'erreur pour 'NEXT missing'
C9CF	CD23E9	call	E923	
C9D2	E5	push	hl	
C9D3	CD3FDD	call	DD3F	ignorer les espaces
C9D6	FEBO	cp	B0	'NEXT'
C9D8	2808	Jr	z,C9E2	
C9DA	E1	pop	hl	
C9DB	FE9E	cp	9E	'FOR'
C9DD	20EE	Jr	nz,C9CD	
C9DF	04	inc	b	augmenter imbrication
C9EO	18EB	Jr	C9CD	continuer à chercher
C9E2	F1	pop	af	
C9E3	EB	ex	de,hl	
C9E4	E5	push	hl	
C9E5	CDD2DD	call	DDD2	adresse de ligne actuelle dans hl
C9E8	E3	ex	(sp),hl	
C9E9	CDCEDD	call	DDCE	fixer adresse de ligne actuelle
C9EC	EB	ex	de,hl	
C9ED	05	dec	b	diminuer imbrication
C9EE	2824	Jr	z,CA14	trouvé 'NEXT' correspondant ?
C9FO	CD3FDD	call	DD3F	ignorer les espaces
C9F3	280E	Jr	z,CA03	fin de ligne ?
C9F5	C5	push	bc	
C9F6	D5	push	de	
C9F7	CD86D6	call	D686	chercher variable
C9FA	D1	pop	de	
C9FB	C1	pop	bc	
C9FC	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
C9FF	3002	Jr	nc,CA03	non
CA01	10F2	djnz	C9F5	sinon prochaine variable après 'NEXT'
CA03	2B	dec	hl	
CA04	78	ld	a,b	trouvé 'NEXT' correspondant ?
CA05	B7	or	a	
CA06	280C	Jr	z,CA14	oui
CA08	EB	ex	de,hl	
CA09	CDD2DD	call	DDD2	adresse de ligne actuelle dans hl

BASIC 1.0

CA0C	E3	ex	(sp),hl	
CA0D	CDCEDD	call	DDCE	fixer adresse de ligne actuelle
CA10	E1	pop	hl	
CA11	EB	ex	de,hl	
CA12	18B9	Jr	C9CD	continuer à chercher
CA14	D1	pop	de	
CA15	C33FDD	Jp	DD3F	ignorer les espaces
*****				chercher WEND correspondant
CA18	2B	dec	hl	
CA19	EB	ex	de,hl	
CA1A	CDD2DD	call	DDD2	adresse de ligne actuelle dans hl
CA1D	EB	ex	de,hl	
CA1E	0600	ld	b,00	compteur pour imbrication
CA20	04	inc	b	
CA21	0E1D	ld	c,1D	numéro d'erreur pour 'WEND missing'
CA23	CD23E9	call	E923	
CA26	E5	push	hl	
CA27	CD3FDD	call	DD3F	ignorer les espaces
CA2A	E1	pop	hl	
CA2B	FED6	cp	D6	'WHILE'
CA2D	28F1	Jr	z,CA20	augmenter imbrication
CA2F	FED5	cp	D5	'WEND'
CA31	20EE	Jr	nz,CA21	
CA33	10EC	djnz	CA21	diminuer imbrication
CA35	CD3FDD	call	DD3F	ignorer les espaces
CA38	C33FDD	Jp	DD3F	ignorer les espaces
*****				aller chercher ligne d'entrée
CA3B	21A4AC	ld	hl,ACA4	pointeur sur buffer d'entrée
CA3E	3600	ld	(hl),00	vider contenu buffer
CA40	C33ABD	Jp	BD3A	aller chercher ligne d'entrée
*****				éditer ligne
CA43	21A4AC	ld	hl,ACA4	pointeur sur buffer d'entrée
CA46	CD3ABD	call	BD3A	éditer ligne
CA49	C34EC3	Jp	C34E	sortir LF
*****				aller chercher ligne d'entrée dans cassette

BASIC 1.0

```

CA4C C5      push  bc
CA4D D5      push  de
CA4E 21A4AC  ld     hl,ACA4   pointeur sur buffer d'entrée
CA51 E5      push  hl
CA52 0601   ld     b,01
CA54 0E00   ld     c,00
CA56 CD80BC  call   BC80      CAS IN CHAR
CA59 CA6BCB  jp     z,CB6B
CA5C 3022   jr     nc,CA80
CA5E 77     ld     (hl),a
CA5F FE0D   cp     OD        CR
CA61 2817   jr     z,CA7A
CA63 0E00   ld     c,00
CA65 FE0A   cp     OA        LF
CA67 2006   jr     nz,CA6F
CA69 78     ld     a,b
CA6A 3D     dec    a
CA6B 28E7   jr     z,CA54
CA6D 0EFF   ld     c,FF
CA6F 78     ld     a,b
CA70 B7     or     a
CA71 1E17   ld     e,17      'Line too long'
CA73 CA94CA  jp     z,CA94    sortir message d'erreur

CA76 23     inc    hl
CA77 04     inc    b
CA78 18DC   jr     CA56

CA7A 79     ld     a,c
CA7B B7     or     a
CA7C 20D8   jr     nz,CA56
CA7E 77     ld     (hl),a
CA7F 37     scf
CA80 E1     pop    hl
CA81 D1     pop    de
CA82 C1     pop    bc
CA83 C9     ret

*****      supprimer numéro d'erreur
CA84 AF     xor    a

```

BASIC 1.0

```

*****      fixer numéro d'erreur
CA85 32AAAD  ld     (ADAA),a  numéro d'erreur
CA88 CDD2DD  call   DDD2      adresse de ligne actuelle dans hl
CA8B 22A6AD  ld     (ADA6),hl  ERROR-Line
CA8E C9      ret

*****      instruction Basic ERROR
CA8F CD6DCE  call   CE6D      aller chercher valeur 8 bits non
                                         nulle

CA92 C0      ret     nz
CA93 5F      ld     e,a      numéro d'erreur dans e

*****      sortir message d'erreur
CA94 CD04AC  call   AC04      ret
CA97 7B     ld     a,e
CA98 CD85CA  call   CA85      ranger numéro et ligne d'erreur
CA9B 2A34AE  ld     hl,(AE34)  Adresse de l'instruction actuelle
CA9E 22A8AD  ld     (ADA8),hl  pointeur de programme dans ERROR
CAA1 CDB0CB  call   CBBO      ranger adresse de ligne et pointeur
                                         de programme
CAA4 3100C0  ld     sp,C000   pointeur de pile sur C000
CAA7 2A32AE  ld     hl,(AE32)  mémoire pour pointeur de pile Basic
CAAA CDACF5  call   F5AC      réinitialiser pointeur de pile Basic
CAAD CDB3FB  call   FBB3      initialiser pile du descripteur
CAB0 CDFDD9  call   D9FD      vider AE29 et AE2B
CAB3 CDDFCA  call   CADF      aller chercher numéro de ligne de la
                                         ligne d'erreur
CAB6 2AAFAD  ld     hl,(ADAF)  Adresse de la routine ON-ERROR
CAB9 EB     ex     de,hl
CABA 21B1AD  ld     hl,ADB1   Flag pour traitement d'erreur
CABD 300C   jr     nc,CACB
CABF 7A     ld     a,d
CAC0 B3     or     e
CAC1 2808   jr     z,CACB
CAC3 A6     and    (hl)
CAC4 2005   jr     nz,CACB
CAC6 35     dec    (hl)
CAC7 EB     ex     de,hl
CAC8 C393DD  jp     DD93      à la boucle de l'interpréteur

```

BASIC 1.0

CACB	3600	ld	(h1),00	
CACD	3AAAAD	ld	a,(ADAA)	numéro ERROR
CADO	CD45CC	call	CC45	fixer pointeur sur message d'erreur
CAD3	2AA6AD	ld	h1,(ADA6)	Adresse de la ligne ERROR
CAD6	CDCEDD	call	DDCE	fixer adresse de ligne actuelle
CAD9	CD36CB	call	CB36	
CADC	C364C0	jp	C064	au mode READY

CADF	2AA6AD	ld	h1,(ADA6)	Adresse de la ligne ERROR
CAE2	CDD9DD	call	DDD9	aller chercher numéro de ligne dans h1

CAE5	D8	ret	c	
CAE6	210000	ld	h1,0000	
CAE9	C9	ret		

CAEA	D5	push	de	
CAEB	E5	push	h1	
CAEC	2113CD	ld	h1,CD13	pointeur sur
CAEF	1E0B	ld	e,0B	'Division by zero'
CAF1	1807	Jr	CAFA	

CAF3	D5	push	de	
CAF4	E5	push	h1	
CAF5	21B9CC	ld	h1,CCB9	pointeur sur
CAF8	1E06	ld	e,06	'Overflow'
CAFA	F5	push	af	
CAFB	E5	push	h1	
CAFC	2AAFAD	ld	h1,(ADAF)	Adresse de la routine ON-ERROR
CAFF	7C	ld	a,h	
CBO0	B5	or	l	
CBO1	E1	pop	h1	
CBO2	C294CA	jp	nZ,CA94	sortir message d'erreur

CBO5	AF	xor	a	
CBO6	CDA2C1	call	C1A2	
CBO9	F5	push	af	
CBOA	CD41C3	call	C341	sortir chaîne
CBOd	CD4EC3	call	C34E	sortir LF

BASIC 1.0

CB10	F1	pop	af	
CB11	CDA2C1	call	C1A2	
CB14	F1	pop	af	
CB15	E1	pop	h1	
CB16	D1	pop	de	
CB17	C9	ret		

CB18	CD86C3	call	C386	initialiser écran
CB1B	2123CB	ld	h1,CB23	sortir 'Undefined line'
CB1E	CD48CB	call	CB48	sortir numéro de ligne
CB21	181D	Jr	CB40	sortir 'in numéro de ligne'

CB23	55 6E 64 65 66 69 6E 65			
CB2B	64 20 6C 69 6E 65 20 00			'Undefined line '

CB33	114FCB	ld	de,CB4F	pointeur sur 'Break'
CB36	CD9DC1	call	C19D	
CB39	CD86C3	call	C386	initialiser écran
CB3C	EB	ex	de,h1	
CB3D	CD41C3	call	C341	sortir
CB40	CDD6DD	call	DDD6	aller chercher No de ligne dans h1
CB43	D0	ret	nc	mode direct ?
CB44	EB	ex	de,h1	
CB45	2155CB	ld	h1,CB55	pointeur sur ' in '
CB48	CD41C3	call	C341	sortir
CB4B	EB	ex	de,h1	
CB4C	C379EE	jp	EE79	sortir numéro de ligne

CB4F	42 72 65 61 6B 00			'Break'
CB55	20 69 6E 20 00			' in '

CB5A	C0	ret	nZ	Instruction Basic STOP
CB5B	E5	push	h1	
CB5C	CD33CB	call	CB33	'Break in numéro de ligne'
CB5F	E1	pop	h1	
CB60	CD93CB	call	CB93	

BASIC 1.0

```

CB63 182B Jr CB90 au mode READY

***** instruction Basic END
CB65 C0 ret nz
CB66 CD93CB call CB93
CB69 181C Jr CB87

CB6B CD33CB call CB33
CB6E 2A34AE ld hl,(AE34) Adresse de l'instruction actuelle
CB71 CDBOCB call CB80
CB74 181A Jr CB90

CB76 CDD6DD call DDD6 mode direct ?
CB79 3012 Jr nc,CB8D oui
CB7B CDABCB call CBAB
CB7E 3AB1AD ld a,(ADB1) encore en traitement d'erreur ?
CB81 B7 or a
CB82 1E13 ld e,13 'RESUME missing'
CB84 C294CA Jp nz,CA94 oui, sortir message d'erreur

CB87 CD98D2 call D298
CB8A CDA1D2 call D2A1
CB8D CDCBDD call DDCB adresse de ligne actuelle sur zéro
CB90 C364C0 Jp C064 au mode READY

*****
CB93 EB ex de,h1
CB94 CDD6DD call DDD6 aller chercher No de ligne dans hl
CB97 EB ex de,h1
CB98 D0 ret nc mode direct ?
CB99 7E ld a,(hl)
CB9A FE01 cp 01
CB9C 280B Jr z,CBA9
CB9E 23 inc hl
CB9F 7E ld a,(hl)
CBA0 23 inc hl
CBA1 B6 or (hl)
CBA2 2807 Jr z,CBAB
CBA4 23 inc hl
CBA5 CDCEDD call DDCE fixer adresse de ligne actuelle

```

BASIC 1.0

```

CBA8 23 inc hl
CBA9 1805 Jr CB80

CBAB 210000 ld hl,0000
CBAE 180C Jr CBBC

CB80 EB ex de,h1
CB81 CDD6DD call DDD6 mode direct ?
CB84 D0 ret nc oui
CB85 CDD2DD call DDD2 adresse de ligne dans hl
CB88 22ADAD ld (ADAD),hl adresse de ligne après interruption
CB8B EB ex de,h1
CB8C 22ABAD ld (ADAB),hl pointeur de programme après interruption

CB8F C9 ret

***** instruction Basic CONT
CBC0 C0 ret nz
CBC1 2AABAD ld hl,(ADAB) pointeur de programme après interruption

CBC4 7C ld a,h
CBC5 B5 or l
CBC6 1E11 ld e,11 'Cannot CONTinue'
CBC8 CA94CA Jp z,CA94 sortir message d'erreur

CBCB E5 push hl
CBCC 2AADAD ld hl,(ADAD) adresse de ligne après interruption
CBCF CDCEDD call DDCE fixer adresse de ligne actuelle
CBD2 CDB9BC call BCB9 SOUND CONTINUE
CBD5 E1 pop hl
CBD6 C374DD Jp DD74 à la boucle de l'interpréteur

*****
CBD9 AF xor a
CBDA 32B1AD ld (ADB1),a supprimer flag pour en traitement d'erreur

CBDD 110000 ld de,0000
CBEO ED53AFAD ld (ADAF),de Adresse de la routine ON-ERROR
CBE4 C9 ret

```

BASIC 1.0

```

*****
CBE5 CD3FDD call DD3F      ON ERROR
CBE8 CD37DD call DD37      ignorer les espaces
CBEB AO      db      AO      Tester si encore un caractère
CBEC CDE1CE call CEE1      'GOTO'
CBEF E5      push    hl      aller chercher No de ligne dans de
CBFO CD9AE7 call E79A      chercher ligne Basic de
CBF3 22AFAD ld      (ADAF),hl Adresse de la routine ON-ERROR
CBF6 E1      pop     hl
CBF7 C9      ret
*****
CBF8 CDDDCB call CBDD      instruction Basic ON ERROR GOTO 0
CBFB 3AB1AD ld      a,(ADB1) adresse de ligne actuelle sur zéro
CBFE B7      or      a      en traitement d'erreur ?
CBFF C8      ret     z      non
CC00 C3A4CA jp      CAA4
*****
CC03 2814    jr      z,CC19  instruction Basic RESUME
CC05 FEBO    cp      B0      'NEXT'
CC07 2817    jr      z,CC20
CC09 CD67E7 call E767      aller chercher adresse de ligne
CC0C CD4ADD  call DD4A      fin de l'instruction, sinon 'Syntax
error'
CC0F D5      push    de
CC10 CD2BCC call CC2B      supprimer flags ERROR
CC13 E1      pop     hl
CC14 23      inc     hl
CC15 F1      pop     af
CC16 C393DD jp      DD93      à la boucle de l'interpréteur
*****
CC19 CD2BCC call CC2B      supprimer flags ERROR
CC1C F1      pop     af
CC1D C374DD jp      DD74      à la boucle de l'interpréteur
*****
CC20 CD3FDD call DD3F      ignorer les espaces
CC23 C0      ret     nz
CC24 CD2BCC call CC2B      supprimer flags ERROR
CC27 23      inc     hl

```

BASIC 1.0

```

CC28 C3EFE8 jp      E8EF      ignorer reste de la ligne
CC2B 3AB1AD ld      a,(ADB1)  en traitement d'erreur ?
CC2E B7      or      a
CC2F 1E14    ld      e,14      'Unexpected RESUME'
CC31 CA94CA jp      z,CA94      non, sortir message d'erreur
*****
CC34 AF      xor     a
CC35 32AAAD ld      (ADAA),a  annuler numéro ERROR
CC38 32B1AD ld      (ADB1),a  supprimer flag pour en traitement
d'erreur
CC3B 2AA6AD ld      hl,(ADA6)  Adresse de la ligne ERROR
CC3E CDCEDD call DDCE      comme adresse de ligne actuelle
CC41 2AA8AD ld      hl,(ADA8)  pointeur de programme après ERROR
CC44 C9      ret
*****
CC45 115BCC ld      de,CC5B  fixer pointeur sur message d'erreur
adresse de base des messages
d'erreur
CC48 FE1F    cp      1F      31, numéro d'erreur maxi +1
CC4A D0      ret     nc  >=, alors 0 'Unknown error'
CC4B B7      or      a
CC4C C8      ret     z      0, alors terminé
CC4D 47      ld      b,a      numéro d'erreur dans b
CC4E 1A      ld      a,(de)
CC4F 13      inc     de      lire caractère
CC50 B7      or      a      Jusqu'à 0, fin d'un message
CC51 20FB    jr      nz,CC4E
CC53 05      dec     b      prochain message
CC54 20F8    jr      nz,CC4E  pas encore message voulu ?
CC56 1A      ld      a,(de)
CC57 B7      or      a
CC58 28EB    jr      z,CC45
CC5A C9      ret
*****
CC5B 55 6E 6B 6E 6F 77 6E 20 65  messages d'erreur
CC64 72 72 6F 72 00      0 Unknown error
CC69 55 6E 65 78 70 65 63 74 65
CC72 64 20 4E 45 58 54 00  1 Unexpected NEXT

```

CC79 53 79 6E 74 61 78 20 65 72
 CC82 72 6F 72 00
 CC86 55 6E 65 78 70 65 63 74 65
 CC8F 64 20 52 45 54 55 52 4E 00
 CC98 44 41 54 41 20 65 78 68 61
 CCA1 75 73 74 65 64 00
 CCA7 49 6D 70 72 6F 70 65 72 20
 CCB0 61 72 67 75 6D 65 6E 74 00
 CCB9 4F 76 65 72 66 6C 6F 77 00
 CCC2 4D 65 6D 6F 72 79 20 66 75
 CCCB 6C 6C 00
 CCCE 4C 69 6E 65 20 64 6F 65 73
 CCD7 20 6E 6F 74 20 65 78 69 73
 CCEO 74 00
 CCE2 53 75 62 73 63 72 69 70 74
 CCEB 20 6F 75 74 20 6F 66 20 72
 CCF4 61 6E 67 65 00
 CCF9 41 72 72 61 79 20 61 6C 72
 CD02 65 61 64 79 20 64 69 6D 65
 CD0B 6E 73 69 6F 6E 65 64 00
 CD13 44 69 76 69 73 69 6F 6E 20
 CD1C 62 79 20 7A 65 72 6F 00
 CD24 49 6E 76 61 6C 69 64 20 64
 CD2D 69 72 65 63 74 20 63 6F 6D
 CD35 6D 61 6E 64 00
 CD3B 54 79 70 65 20 6D 69 73 6D
 CD44 61 74 63 68 00
 CD49 53 74 72 69 6E 67 20 73 70
 CD52 61 63 65 20 66 75 6C 6C 00
 CD5B 53 74 72 69 6E 67 20 74 6F
 CD64 6F 20 6C 6F 6E 67 00
 CD6B 53 74 72 69 6E 67 20 65 78
 CD74 70 72 65 73 73 69 6F 6E 20
 CD7D 74 6F 6F 20 63 6F 6D 70 6C
 CD86 65 78 00
 CD89 43 61 6E 6E 6F 74 20 43 4F
 CD92 4E 54 69 6E 75 65 00
 CD99 55 6E 6B 6E 6F 77 6E 20 75
 CDA2 73 65 72 20 66 75 6E 63 74
 CDAB 69 6F 6E 00

- 2 Syntax error
- 3 Unexpected RETURN
- 4 . DATA exhausted
- 5 Improper argument
- 6 Overflow
- 7 Memory full
- 8 Line does not exist
- 9 Subscript out of range
- 10 Array already dimensioned
- 11 Division by zero
- 12 Invalid direct command
- 13 Type mismatch
- 14 String space full
- 15 String too long
- 16 String expression too complex
- 17 Cannot CONTINUE
- 18 Unknown user function

CDAF 52 45 53 55 4D 45 20 6D 69
 CDB8 73 73 69 6E 67 00
 CDBE 55 6E 65 78 70 65 63 74 65
 CDC7 64 20 52 45 53 55 4D 45 00
 CDD0 44 69 72 65 63 74 20 63 6F
 CDD9 6D 6D 61 6E 64 20 66 6F 75
 CDE2 6E 64 00
 CDE5 4F 70 65 72 61 6E 64 20 6D
 CDEE 69 73 73 69 6E 67 00
 CDF5 4C 69 6E 65 20 74 6F 6F 20
 CDFE 6C 6F 6E 67 00
 CE03 45 4F 46 20 6D 65 74 00
 CE0B 46 69 6C 65 20 74 79 70 65
 CE14 20 65 72 72 6F 72 00
 CE1B 4E 45 58 54 20 6D 69 73 73
 CE24 69 6E 67 00
 CE28 46 69 6C 65 20 61 6C 72 65
 CE31 61 64 79 20 6F 70 65 6E 00
 CE3A 55 6E 6B 6E 6F 77 6E 20 63
 CE43 6F 6D 6D 61 6E 64 00
 CE4A 57 45 4E 44 20 6D 69 73 73
 CE53 69 6E 67 00
 CE57 55 6E 65 78 70 65 63 74 65
 CE60 64 20 57 45 4E 44 00

- 19 RESUME missing
- 20 Unexpected RESUME
- 21 Direct command found
- 22 Operand missing
- 23 Line too long
- 24 EOF met
- 25 File type error
- 26 NEXT missing
- 27 File already open
- 28 Unknown command
- 29 WEND missing
- 30 Unexpected WEND
- aller chercher valeur 8 bits
 aller chercher valeur entière avec
 signe
- aller chercher valeur 8 bits différente de zéro
 aller chercher valeur entière avec
 signe
- zéro ?
 alors 'Improper argument'
- HI-Byte différent de zéro ?

 CE67 CD86CE call CE86

 CE6A F5 push af
 CE6B 1808 jr CE75

 ***** aller chercher valeur 8 bits différente de zéro
 aller chercher valeur entière avec
 signe
 CE6D CD86CE call CE86

 CE70 F5 push af
 CE71 7A ld a,d
 CE72 B3 or e
 CE73 2836 jr z,CEAB
 CE75 7A ld a,d
 CE76 B7 or a

BASIC 1.0

```
CE77 2032 jr nz,CEAB alors 'Improper argument'
CE79 F1 pop af
CE7A 7B ld a,e
CE7B C9 ret
```

```
***** aller chercher valeur 16 bits 0 à 32767
CE7C CD86CE call CE86 aller chercher valeur entière avec
signe
```

```
CE7F F5 push af
CE80 7A ld a,d
CE81 17 rla Bit 15 mis ?
CE82 3827 jr c,CEAB alors 'Improper argument'
CE84 F1 pop af
CE85 C9 ret
```

```
***** aller chercher valeur entière avec signe
```

```
CE86 CDFBCE call CEFB aller chercher expression
CE89 F5 push af
CE8A EB ex de,hl
CE8B CD8DFE call FE8D CINT
CE8E EB ex de,hl
CE8F F1 pop af
CE90 C9 ret
```

```
***** aller chercher valeur 16 bits expression adresse
```

```
CE91 CDFBCE call CEFB aller chercher expression
CE94 F5 push af
CE95 C5 push bc
CE96 E5 push hl
CE97 CDC2FE call FEC2 UNT
CE9A EB ex de,hl
CE9B E1 pop hl
CE9C C1 pop bc
CE9D F1 pop af
CE9E C9 ret
```

```
***** aller chercher expression chaîne et paramètres
```

```
CE9F CDFBCE call CEFB aller chercher expression
CEA2 C3DAFB jp FBDA aller chercher paramètres chaîne
```

BASIC 1.0

```
***** aller chercher expression chaîne
CEA5 CDFBCE call CEFB aller chercher expression
CEA8 C33CFF jp FF3C Type 'chaîne', sinon 'Type mismatch'
```

```
CEAB 1E05 ld e,05 'Improper argument'
CEAD C394CA jp CA94 sortir message d'erreur
```

```
***** aller chercher zone de numéros de ligne
```

```
CEB0 010100 ld bc,0001 1
CEB3 11FFFF ld de,FFFF et 65535 par défaut
CEB6 CD55DD call DD55 tester si virgule
```

BASIC 1.0

CEB9	D451DD	call	nc,DD51	fin de l'instruction ?
CEBC	D8	ret	c	oui
CEBD	FE23	cp	23	'#' (numéro de canal) ?
CEBF	C8	ret	z	
CECO	FEF5	cp	F5	'-'
CEC2	280A	Jr	z,CECE	
CEC4	CDE1CE	call	CEE1	aller chercher No de ligne dans de
CEC7	42	ld	b,d	
CEC8	4B	ld	c,e	copier dans bc
CEC9	C8	ret	z	
CECA	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
CECD	D8	ret	c	oui
CECE	CD37DD	call	DD37	Tester si encore un caractère
CED1	F5	db	F5	'-'
CED2	11FFFF	ld	de,FFFF	65535 comme valeur finale par défaut
CED5	C8	ret	z	
CED6	CD55DD	call	DD55	tester si virgule.
CED9	D8	ret	c	
CEDA	CDE1CE	call	CEE1	prendre numéro de ligne dans de
CEDD	C455DD	call	nz,DD55	tester si virgule
CEEO	C9	ret		

*****				prendre numéro de ligne dans de
CEE1	7E	ld	a,(h1)	type constante
CEE2	23	inc	h1	
CEE3	5E	ld	e,(h1)	
CEE4	23	inc	h1	valeur dans de
CEE5	56	ld	d,(h1)	
CEE6	FE1E	cp	1E	numéro de ligne ?
CEE8	280E	Jr	z,CEF8	oui, terminé
CEEA	FE1D	cp	1D	adresse de ligne ?
CEEC	C27BDO	Jp	nz,D07B	non, 'Syntax error'
CEEF	E5	push	h1	
CEFO	EB	ex	de,h1	h1 désigne début de ligne
CEF1	23	inc	h1	
CEF2	23	inc	h1	
CEF3	23	inc	h1	
CEF4	5E	ld	e,(h1)	
CEF5	23	inc	h1	numéro de ligne dans de
CEF6	56	ld	d,(h1)	

BASIC 1.0

CEF7	E1	pop	h1	
CEF8	C33FDD	Jp	DD3F	ignorer espaces
*****				aller chercher expression
CEFB	C5	push	bc	
CEFC	2B	dec	h1	
CEFD	0600	ld	b,00	code de hiérarchie
CEFF	CD07CF	call	CF07	aller chercher terme
CF02	C1	pop	bc	
CF03	2B	dec	h1	
CF04	C33FDD	Jp	DD3F	ignorer espaces
*****				aller chercher terme
CF07	C5	push	bc	
CF08	CDCBCF	call	CFCB	aller chercher terme
CF0B	E5	push	h1	
CF0C	E1	pop	h1	
CF0D	C1	pop	bc	
CFOE	7E	ld	a,(h1)	
CFOF	FEFE	cp	EE	'>'
CF11	D8	ret	c	inférieur ?
CF12	FEFE	cp	FE	'NOT'
CF14	D0	ret	nc	supérieur égal ?
CF15	FEF4	cp	F4	'+'
CF17	3840	Jr	c,CF59	inférieur, alors opérateur de comparaison
CF19	CC45FF	call	z,FF45	'+', alors tester si chaîne
CF1C	2012	Jr	nz,CF30	pas chaîne
CF1E	C5	push	bc	
CF1F	E5	push	h1	
CF20	2AC2B0	ld	h1,(BOC2)	Stringdescriptor
CF23	E3	ex	(sp),h1	sur pile
CF24	CDCBCF	call	CFCB	aller chercher terme suivant
CF27	CD3CFF	call	FF3C	Type 'chaîne', sinon 'Type mismatch'
CF2A	E3	ex	(sp),h1	
CF2B	CD63F8	call	F863	addition de chaînes
CF2E	18DC	Jr	CF0C	traiter terme suivant
*****				opérateurs arithmétiques
CF30	7E	ld	a,(h1)	

BASIC 1.0

CF31	D6F4	sub	F4	moins F4
CF33	87	add	a,a	
CF34	87	add	a,a	fois 4
CF35	C681	add	a,81	
CF37	5F	ld	e,a	plus CF81, adresse de table
CF38	CECF	adc	a,CF	
CF3A	93	sub	e	
CF3B	57	ld	d,a	
CF3C	EB	ex	de,hl	
CF3D	78	ld	a,b	
CF3E	BE	cp	(hl)	
CF3F	EB	ex	de,hl	
CF40	D0	ret	nc	
CF41	C5	push	bc	
CF42	CD53FF	call	FF53	placer résultat sur la pile Basic
CF45	D5	push	de	
CF46	C5	push	bc	
CF47	1A	ld	a,(de)	code de hiérarchie
CF48	47	ld	b,a	
CF49	CD07CF	call	CF07	aller chercher terme
CF4C	C1	pop	bc	
CF4D	E3	ex	(sp),hl	
CF4E	23	inc	hl	
CF4F	EB	ex	de,hl	
CF50	79	ld	a,c	
CF51	CDA0F5	call	F5A0	libérer place dans la pile Basic
CF54	CDFBFF	call	FFF8	Jp (de), exécuter opération
CF57	18B3	Jr	CFOC	traiter terme suivant

***** opérateurs de comparaison

CF59	78	ld	a,b	
CF5A	FE0A	cp	OA	
CF5C	D0	ret	nc	
CF5D	C5	push	bc	
CF5E	7E	ld	a,(hl)	Token
CF5F	D6ED	sub	ED	moins Offset
CF61	47	ld	b,a	
CF62	CD45FF	call	FF45	Tester si chaîne
CF65	11A9CF	ld	de,CFA9	Adresse pour comparaisons arithmétiques

BASIC 1.0

CF68	20D8	Jr	nz,CF42	pas chaîne
CF6A	E5	push	hl	
CF6B	2AC2B0	ld	hl,(BOC2)	Stringdescriptor
CF6E	E3	ex	(sp),hl	sur pile
CF6F	C5	push	bc	
CF70	060A	ld	b,OA	code de hiérarchie
CF72	CD07CF	call	CF07	aller chercher terme
CF75	C1	pop	bc	
CF76	E3	ex	(sp),hl	
CF77	C5	push	bc	
CF78	CD97F8	call	F897	comparaison de chaînes
CF7B	C1	pop	bc	
CF7C	CDAFCF	call	CFAF	aller chercher résultat de comparaison
CF7F	188B	Jr	CFOC	traiter terme suivant

***** codes de hiérarchie des opérateurs Basic + adresses

CF81	0C	db	0C	F4, '+'
CF82	C3CCFC	Jp	FCCC	
CF85	0C	db	0C	F5, '-'
CF86	C3E1FC	Jp	FCE1	
CF89	12	db	12	F6, '*'
CF8A	C3F5FC	Jp	FCF5	
CF8D	12	db	12	F7, '/'
CF8E	C312FD	Jp	FD12	
CF91	16	db	16	F8, '^'
CF92	C3F4D4	Jp	D4F4	
CF95	10	db	10	F9, 'Backslash'
CF96	C337FD	Jp	FD37	
CF99	06	db	06	FA, 'AND'
CF9A	C358FD	Jp	FD58	
CF9D	0E	db	0E	FB, 'MOD'
CF9E	C349FD	Jp	FD49	
CFA1	04	db	04	FC, 'OR'
CFA2	C363FD	Jp	FD63	
CFA5	02	db	02	FD, 'XOR'
CFA6	C36DFD	Jp	FD6D	

***** Comparaison arithmétique

CFA9	0A	ld	a,(bc)	
------	----	----	--------	--

BASIC 1.0

CFAA	C5	push	bc	
CFAB	CD09FD	call	FD09	comparaison arithmétique
CFAE	C1	pop	bc	
CFAF	C601	add	a,01	
CFB1	8F	adc	a,a	
CFB2	A0	and	b	
CFB3	C6FF	add	a,FF	
CFB5	9F	sbc	a,a	
CFB6	C305FF	jp	FF05	accepter signe

				'-' signe négatif
CFB9	2B	dec	h1	
CFBA	0614	ld	b,14	code de hiérarchie
CFBC	CD07CF	call	CF07	aller chercher terme
CFBF	C389FD	jp	FD89	changer signe

				opérateur Basic NOT
CFC2	2B	dec	h1	
CFC3	0608	ld	b,08	code de hiérarchie
CFC5	CD07CF	call	CF07	aller chercher terme
CFC8	C377FD	jp	FD77	opérateur NOT

				aller chercher expression
CFCB	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces

				aller chercher expression
CFCE	281D	jr	z,CFED	'Operand missing'
CFD0	FE0E	cp	OE	
CFD2	3839	jr	c,D00D	aller chercher variable
CFD4	FE20	cp	20	
CFD6	3854	jr	c,D02C	aller chercher valeur numérique
CFD8	FE22	cp	22	'"'
CFDA	CACBF7	jp	z,F7CB	au traitement de la chaîne
CFDD	FEFF	cp	FF	fonction ?
CFDF	CA80D0	jp	z,D080	au calcul de fonction

CFE2	E5	push	h1	
CFE3	21F2CF	ld	h1,CFE2	adresse de base de la table
CFE6	CD93FF	call	FF93	rechercher dans la table
CFE9	E3	ex	(sp),h1	

BASIC 1.0

CFEA	C33FDD	jp	DD3F	ignorer espaces
CFED	1E16	ld	e,16	'Operand missing'
CFEF	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur

				fonctions spéciales
CFF2	08	db	08	nombre d'entrées dans la table
CFF3	78D0	dw	D078	pas trouvé, 'Syntax error'
CFF5	F5	db	F5	'_'
CFF6	B9CF	dw	CFB9	
CFF8	F4	dw	F4	'+'
CFF9	CECF	dw	CFCE	
CFFB	28	db	28	'('
CFFC	70D0	dw	D070	
CFFE	FE	db	FE	'NOT'
CFFF	C2CF	dw	CFC2	
D001	E3	db	E3	'ERL'
D002	EED0	dw	DOEE	
D004	E4	db	E4	'FN'
D005	30D1	dw	D130	
D007	AC	db	AC	'MID\$'
D008	4BF9	dw	F94B	
D00A	40	db	40	'4J'
D00B	FAD0	dw	DOFA	

				aller chercher variable
D00D	CD90D6	call	D690	aller chercher adresse de variable
D010	300B	jr	nc,D01D	pas encore initialisée ?
D012	FE03	cp	03	type de variable
D014	280F	jr	z,D025	chaîne ?
D016	E5	push	h1	
D017	EB	ex	de,h1	
D018	CD4BFF	call	FF4B	
D01B	E1	pop	h1	
D01C	C9	ret		

D01D	FE03	cp	03	chaîne ?
D01F	C2F3FE	jp	nz,FEF3	supprimer variable
D022	112BD0	ld	de,D02B	fixer valeur à zéro
D025	EB	ex	de,h1	

BASIC 1.0

```

D026 22C2B0 ld (BOC2),hl
D029 EB ex de,hl
D02A C9 ret

*****
D02B 00 db 00 zéro

***** aller chercher valeur numérique
D02C D60E sub OE ôter offset
D02E FE0A cp OA inférieur 10 ?
D030 381D Jr c,D04F oui, aller chercher chiffre
D032 23 inc hl
D033 FE0B cp OB valeur sur un octet ?
D035 2817 Jr z,D04E
D037 FE0F cp OF valeur sur deux octets (déc, hex,
bin) ?

D039 380E Jr c,D049
D03B FE11 cp 11
D03D 381A Jr c,D059 valeur à virgule flottante ?
D03F 203A Jr nz,D07B 'Syntax error'
D041 3E05 ld a,05 'Real'
D043 CD4BFF call FF4B
D046 2B dec hl
D047 1824 Jr D06D ignorer espaces

***** aller chercher valeur deux octets
D049 5E ld e,(hl)
D04A 23 inc hl
D04B 56 ld d,(hl)
D04C 1804 Jr D052 accepter nombre entier dans de

***** aller chercher valeur sur un octet
D04E 7E ld a,(hl)
D04F 5F ld e,a
D050 1600 ld d,00 fixer octet fort sur zéro
D052 EB ex de,hl
D053 CD0DFF call FF0D accepter nombre entier dans hl
D056 EB ex de,hl
D057 1814 Jr D06D ignorer espaces

```

BASIC 1.0

```

***** aller chercher valeur à virgule flottante
D059 5E ld e,(hl)
D05A 23 inc hl
D05B 56 ld d,(hl)
D05C E5 push hl
D05D FE0F cp OF
D05F 2007 Jr nz,D068
D061 13 inc de
D062 EB ex de,hl
D063 23 inc hl
D064 23 inc hl
D065 5E ld e,(hl)
D066 23 inc hl
D067 56 ld d,(hl)
D068 EB ex de,hl
D069 CD60FE call FE60 type de variable sur 'Real'
D06C E1 pop hl
D06D C33FDD Jr DD3F ignorer espaces

***** '(' aller chercher valeur entre parenthèses
D070 CDFBCE call CEFB aller chercher expression
D073 CD37DD call DD37 tester si encore un caractère
D076 29 db 29 ')'
D077 C9 ret

*****
D078 CD0DAC call AC0D ret
D07B 1E02 ld e,02 'Syntax error'
D07D C394CA Jr CA94 sortir message d'erreur

***** calcul de fonction
D080 23 inc hl augmenter pointeur de programme
D081 4E ld c,(hl) aller chercher token
D082 CD3FDD call DD3F ignorer espaces
D085 79 ld a,c tester token
D086 FE40 cp 40
D088 3805 Jr c,D08F 40 - 48, variable réservée
D08A FE49 cp 49
D08C DABBDO Jr c,DOBB
D08F CD37DD call DD37 tester si encore un caractère

```

BASIC 1.0

```

D092 28      db      28      '('
D093 79      ld      a,c
D094 87      add     a,a
D095 C61E    add     a,1E
D097 4F      ld      c,a
D098 FE59    cp      59
D09A 300D    jr      nc,DOA9    'Syntax error'
D09C FE1D    cp      1D
D09E 380E    jr      c,DOAE    calculer fonction
DOA0 CD70D0  call    D070    aller chercher argument de la
                        fonction entre parenthèses

DOA3 E5      push    h1
DOA4 CDAED0  call    DOAE    calculer fonction
DOA7 E1      pop     h1
DOA8 C9      ret

DOA9 CDOAAC  call    ACOA    ret
DOAC 18CD    jr      D07B    'Syntax error'

DOAE E5      push    h1
DOAF 0600    ld      b,00
DOB1 2190D1  ld      h1,D190  Adresses des fonctions
DOB4 09      add     h1,bc
DOB5 7E      ld      a,(h1)
DOB6 23      inc     h1
DOB7 66      ld      h,(h1)
DOB8 6F      ld      l,a
DOB9 E3      ex      (sp),h1
DOBA C9      ret

DOBB E5      push    h1
DOBC 4F      ld      c,a
DOBD 0600    ld      b,00
DOBF 214AD0  ld      h1,D04A
DOC2 09      add     h1,bc
DOC3 09      add     h1,bc
DOC4 7E      ld      a,(h1)
DOC5 23      inc     h1
DOC6 66      ld      h,(h1)
DOC7 6F      ld      l,a
    
```

BASIC 1.0

```

DOC8 E3      ex      (sp),h1
DOC9 C9      ret

*****
Adresses des variables réservées
DOCA 17C4    dw      C417    40, EOF
DOCC DC00    dw      D0DC    41, ERR
DOCE F4D0    dw      D0F4    42, HIMEM
DODO 24FA    dw      FA24    43, INKEY$
DOD2 DBD4    dw      D4DB    44, PI
DOD4 84D5    dw      D584    45, RND
DOD6 E5D0    dw      D0E5    46, TIME
DOD8 07D1    dw      D107    47, XPOS
DODA 0ED1    dw      D10E    48, YPOS

*****
ERR
DODC E5      push    h1
DODD 3AAAAAD ld      a,(ADAA)  numéro ERROR
DOE0 CDOAFF  call    FFOA    accepter contenu accu comme nombre
                        entier

DOE3 E1      pop     h1
DOE4 C9      ret

*****
TIME
DOE5 E5      push    h1
DOE6 CD0DBD  call    BD0D    KL TIME PLEASE
DOE9 CD7CFE  call    FE7C    convertir valeur 4 octets en valeur
                        à virgule flottante

DOEC E1      pop     h1
DOED C9      ret

*****
ERL
DOEE E5      push    h1
DOEF CDDFCA  call    CADF    aller chercher numéro de ligne ERROR
DOF2 180E    jr      D102

*****
HIMEM
DOF4 E5      push    h1
DOF5 2A7BAE  ld      h1,(AE7B) HIMEM
DOF8 1808    jr      D102
    
```

BASIC 1.0

```

*****
DOFA CD90D6 call D690      '4j', pointeur de variable
DOFD D2ABCE Jp   nc,CEAB   aller chercher adresse de variable
D100 E5   push  h1        absent, 'Improper argument'
D101 EB   ex    de,h1
D102 CD60FE call FE60     accepter valeur
D105 E1   pop   h1
D106 C9   ret

*****
D107 E5   push  h1        XPOS
D108 CDC6BB call - BBC6   GRA ASK CURSOR
D10B EB   ex    de,h1
D10C 1804 Jr    D112

*****
D10E E5   push  h1        YPOS
D10F CDC6BB call BBC6   GRA ASK CURSOR
D112 CD0DFF call FF0D     accepter nombre entier dans h1
D115 E1   pop   h1
D116 C9   ret

*****
D117 CD37DD call DD37     instruction Basic DEF
D11A E4   db    E4        tester si encore un caractère
D11B EB   ex    de,h1     'FN'
D11C CDD6DD call DDD6     prendre numéro de ligne dans h1
D11F EB   ex    de,h1
D120 1EOC ld    e,0C      'Invalid direct command'
D122 D294CA Jp   nc,CA94  mode direct, sortir message d'erreur

D125 CDA2D6 call D6A2     chercher fonction
D128 EB   ex    de,h1
D129 73   ld    (h1),e
D12A 23   inc   h1
D12B 72   ld    (h1),d
D12C EB   ex    de,h1
D12D C3EFE8 Jp   E8EF     ignorer reste de l'instruction

*****
fonction Basic FN

```

BASIC 1.0

```

D130 CDA2D6 call D6A2     chercher fonction
D133 C5   push  bc
D134 E5   push  h1
D135 EB   ex    de,h1
D136 5E   ld    e,(h1)
D137 23   inc   h1
D138 56   ld    d,(h1)
D139 EB   ex    de,h1
D13A 7C   ld    a,h
D13B B5   or    l
D13C 1E12 ld    e,12     'Unknown user function'
D13E CA94CA Jp   z,CA94    sortir message d'erreur

D141 CD07DA call DA07
D144 7E   ld    a,(h1)
D145 FE28 cp    28          '('
D147 202C Jr    nz,D175
D149 CD3FDD call DD3F     ignorer espaces
D14C E3   ex    (sp),h1
D14D CD37DD call DD37     tester si encore un caractère
D150 28   db    28          '('
D151 E3   ex    (sp),h1
D152 CD4BDA call DA4B
D155 E3   ex    (sp),h1
D156 D5   push  de
D157 CDFBCE call CEFB     aller chercher expression
D15A E3   ex    (sp),h1
D15B 78   ld    a,b
D15C CD66D6 call D666
D15F E1   pop   h1
D160 CD55DD call DD55     virgule suit ?
D163 3007 Jr    nc,D16C   non
D165 E3   ex    (sp),h1
D166 CD37DD call DD37     tester si encore un caractère
D169 2C   db    2C          ','
D16A 18E6 Jr    D152

D16C CD37DD call DD37     tester si encore un caractère
D16F 29   db    29          ')'
D170 E3   ex    (sp),h1

```

BASIC 1.0

D171	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
D174	29	db	29	')
D175	CD27DA	call	DA27	
D178	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
D17B	EF	db	EF	'='
D17C	CDFBCE	call	CEFB	aller chercher expression
D17F	C27BDO	jp	nz,D07B	'Syntax error'
D182	CD30DA	call	DA30	
D185	CD45FF	call	FF45	Tester si chaîne
D188	CC49FB	call	z,FB49	oui
D18B	E1	pop	hl	
D18C	F1	pop	af	
D18D	C3D7FE	jp	FED7	

***** fonctions Basic à plusieurs arguments

D190	BAF8	dw	F8BA	71, BIN\$
D192	EAF8	dw	F8EA	72, DEC\$
D194	C4F8	dw	F8C4	73, HEX\$
D196	A1FA	dw	FAA1	74, INSTR
D198	3CF9	dw	F93C	75, LEFT\$
D19A	EED1	dw	D1EE	76, MAX
D19C	EAD1	dw	D1EA	77, MIN
D19E	76C2	dw	C276	78, POS
D1A0	43F9	dw	F943	79, RIGHT\$
D1A2	19D2	dw	D219	7A, ROUND
D1A4	36FA	dw	FA36	7B, STRING\$
D1A6	E9C4	dw	C4E9	7C, TEST
D1A8	EEC4	dw	C4EE	7D, TESTR
D1AA	ABCE	dw	CEAB	7E, 'Improper argument'
D1AC	62C2	dw	C262	7F, VPOS

***** Adresses des fonctions Basic

D1AE	85FD	dw	FD85	00, ABS
D1B0	10FA	dw	FA10	01, ASC
D1B2	3ED5	dw	D53E	02, ATN
D1B4	16FA	dw	FA16	03, CHR\$
D1B6	8DFE	dw	FE8D	04, CINT
D1B8	34D5	dw	D534	05, COS
D1BA	ECFE	dw	FEEC	06, CREAL
D1BC	20D5	dw	D520	07, EXP

BASIC 1.0

D1BE	E8FD	dw	FDE8	08, FIX
D1C0	2DFC	dw	FC2D	09, FRE
D1C2	09D4	dw	D409	0A, INKEY
D1C4	6DF1	dw	F16D	0B, INP
D1C6	EDFD	dw	FDED	0C, INT
D1C8	23D4	dw	D423	0D, JOY
D1CA	0AFA	dw	FA0A	0E, LEN
D1CC	2AD5	dw	D52A	0F, LOG
D1CE	25D5	dw	D525	10, LOG10
D1D0	34F8	dw	F834	11, LOWER\$
D1D2	58F1	dw	F158	12, PEEK
D1D4	9FC9	dw	C99F	13, REMAIN
D1D6	02FF	dw	FF02	14, SGN
D1D8	2FD5	dw	D52F	15, SIN
D1DA	57FA	dw	FA57	16, SPACE\$
D1DC	29D3	dw	D329	17, SQ
D1DE	EFD4	dw	D4EF	18, SQR
D1E0	1EF9	dw	F91E	19, STR\$
D1E2	39D5	dw	D539	1A, TAN
D1E4	C2FE	dw	FEC2	1B, UNT
D1E6	42F8	dw	F842	1C, UPPER\$
D1E8	77FA	dw	FA77	1D, VAL

BASIC 1.0

```

*****
D1EA 06FF  ld  b,FF  fonction Basic  MIN
D1EC 1802  Jr  D1F0  Flag pour MIN

*****
D1EE 0601  ld  b,01  fonction Basic  MAX
D1F0 CDFBCE call  CEFB  Flag pour MAX
D1F3 CD55DD call  DD55  aller chercher expression
D1F6 301C  Jr  nc,D214  virgule suit ?
D1F8 CD53FF call  FF53  non, terminé
D1FB CDFBCE call  CEFB  placer variable sur la pile Basic
D1FE E5     push h1  aller chercher expression
D1FF 79     ld  a,c
D200 CDA0F5 call  F5A0  libérer place dans la pile Basic
D203 C5     push bc
D204 E5     push h1
D205 CD09FD call  FD09  comparaison arithmétique
D208 E1     pop  h1
D209 C1     pop  bc
D20A B7     or   a
D20B 2804  Jr  z,D211
D20D B8     cp   b
D20E C44EFF call  nz,FF4E  aller chercher résultat de la
                                comparaison

D211 E1     pop  h1
D212 18DF  Jr  D1F3  argument suivant

D214 CD37DD call  DD37  tester si encore un caractère
D217 29     db  29  ')'
D218 C9     ret

*****
D219 CDFBCE call  CEFB  fonction Basic  ROUND
D21C CD53FF call  FF53  aller chercher expression
D21F CD55DD call  DD55  et placer sur la pile Basic
D222 110000 ld  de,0000  virgule suit ?
D225 DC86CE call  c,CE86  valeur par défaut 0
                                oui, aller chercher valeur entière
                                avec signe

D228 CD37DD call  DD37  tester si encore un caractère
D22B 29     db  29  ')'

```

BASIC 1.0

```

D22C E5     push h1
D22D D5     push de
D22E 212700 ld  h1,0027  39
D231 19     add  h1,de  additionner
D232 114F00 ld  de,004F  79
D235 CDB8FF call  FFB8  comparer h1 <> de
D238 D2ABCE Jr  nc,CEAB  supérieur, 'Improper argument'
D23B D1     pop  de
D23C 79     ld  a,c
D23D CDA0F5 call  F5A0  libérer place dans la pile Basic
D240 43     ld  b,e  nombre d'arrondissement dans b
D241 CDAFFD call  FDAF  arrondir le nombre
D244 E1     pop  h1
D245 C9     ret

*****
D246 C0     ret  nz  instruction Basic  CAT
D247 E5     push h1
D248 CDADD2 call  D2AD  interrompre I/O cassette
D24B CD37F6 call  F637  mettre en place buffer de sortie
D24E CD9BBC call  BC9B  CAS CATALOG
D251 CD71F6 call  F671  libérer buffer de sortie
D254 E1     pop  h1
D255 C9     ret

*****
D256 CD73D2 call  D273  instruction Basic  OPENOUT
D259 CD37F6 call  F637  aller chercher nom de fichier
D25C C38CBC Jr  BC8C  organiser buffer de sortie
                                CAS OUT OPEN

*****
D25F CD6AD2 call  D26A  instruction Basic  OPENIN
D262 FE16  cp   16  aller chercher nom, ouvrir fichier
D264 C8     ret  z  fichier ASCII ?
D265 1E19  ld  e,19  'File type error'
D267 C394CA Jr  CA94  sortir message d'erreur

*****
D26A CD73D2 call  D273  aller chercher nom, ouvrir fichier d'entrée
D26D CD32F6 call  F632  aller chercher nom de fichier
                                mettre en place buffer d'entrée

```

```

D270 C377BC  jp  BC77  CAS IN OPEN
*****
D273 CD9FCE  call  CE9F          aller chercher paramètres et
                                expression de chaîne
D276 E3      ex   (sp),hl
D277 EB      ex   de,hl
D278 CD85D2  call  D285  tester si messages du système
D27B CA6BCB  jp    z,CB6B  interruption par 'ESC'
D27E E1      pop  hl
D27F D8      ret  c
D280 1E1B   ld   e,1B  'File already open'
D282 C394CA  jp    CA94  sortir message d'erreur
*****
D285 D5      push de
D286 0E00   ld   c,00  sortir flag pour messages
D288 78     ld   a,b   longueur du nom de fichier
D289 B7     or   a
D28A 2808   jr   z,D294 pas de nom de fichier ?
D28C 7E     ld   a,(hl) premier caractère
D28D FE21   cp   21  '!'
D28F 2003   jr   nz,D294 non
D291 23     inc  hl  fixer pointeur sur second caractère
D292 05     dec  b   diminuer longueur
D293 0D     dec  c   interdire flag pour messages
D294 79     ld   a,c
D295 C36BBC  jp    BC6B  CAS NOISY
*****
                                instruction Basic CLOSEIN
D298 E5     push hl
D299 CD7ABC  call BC7A  CAS IN CLOSE
D29C CD6DF6  call F66D  libérer buffer d'entrée
D29F E1     pop  hl
D2A0 C9     ret
*****
                                instruction Basic CLOSEOUT
D2A1 E5     push hl
D2A2 CD8FBC  call BC8F  CAS OUT CLOSE
D2A5 CA6BCB  jp    z,CB6B  'Break in numéro de ligne'

```

```

D2A8 CD71F6  call  F671  libérer buffer de sortie
D2AB E1      pop  hl
D2AC C9      ret
*****
                                interrompre I/O cassette
D2AD C5      push bc
D2AE D5      push de
D2AF E5      push hl
D2B0 CD7DBC  call  BC7D  CAS IN ABANDON
D2B3 CD6DF6  call  F66D  libérer buffer d'entrée
D2B6 CD92BC  call  BC92  CAS OUT ABANDON
D2B9 CD71F6  call  F671  libérer buffer de sortie
D2BC E1      pop  hl
D2BD D1      pop  de
D2BE C1      pop  bc
D2BF C9      ret
*****
                                instruction Basic SOUND
D2C0 CD67CE  call  CE67  aller chercher valeur 8 bits
D2C3 32B2AD  ld   (ADB2),a  état canal
D2C6 CD37DD  call  DD37  tester si encore un caractère
D2C9 2C      db   2C  ','
D2CA CDFFD3  call  D3FF  aller chercher argument 0 à 4095
D2CD ED53B5AD ld   (ADB5),de  période du ton
D2D1 CD55DD  call  DD55  virgule suit ?
D2D4 111400  ld   de,0014  valeur par défaut 20
D2D7 DC86CE  call  c,CE86  oui, aller chercher valeur entière
                                avec signe
D2DA ED53B9AD ld   (ADB9),de  Durée
D2DE 010C10  ld   bc,100C  max. 15, défaut 12
D2E1 CD0DD3  call  D30D  aller chercher argument s'il y en a
                                un
D2E4 32B8AD  ld   (ADB8),a  volume
D2E7 0E00   ld   c,00  max. 15, défaut 0
D2E9 CD0DD3  call  D30D  aller chercher argument s'il y en a
                                un
D2EC 32B3AD  ld   (ADB3),a  courbe d'enveloppe de volume
D2EF CD0DD3  call  D30D  aller chercher argument s'il y en a
                                un
D2F2 32B4AD  ld   (ADB4),a  Courbe d'enveloppe du ton

```

BASIC 1.0

```

D2F5 0620 ld b,20 max. 31, défaut 0
D2F7 CD0DD3 call D30D aller chercher argument s'il y en a
un
D2FA 32B7AD ld (ADB7),a période bruit
D2FD CD4ADD call DD4A fin de l'instruction, sinon 'Syntax
error'

D300 E5 push hl
D301 21B2AD ld hl,ADB2 Adesse bloc paramètres Sound
D304 CDAABC call BCAA SOUND QUEUE
D307 E1 pop hl
D308 D8 ret c
D309 F1 pop af
D30A C371DD jp DD71 à la boucle de l'interpréteur

***** aller chercher valeur 8 bits s'il y
en a une
D30D CD55DD call DD55 virgule suit ?
D310 79 ld a,c charger valeur défaut
D311 D0 ret nc pas virgule, terminé
D312 7E ld a,(hl)
D313 FE2C cp 2C ','
D315 79 ld a,c
D316 C8 ret z
D317 CD67CE call CE67 aller chercher valeur 8 bits holen
D31A B8 cp b supérieur égal b ?
D31B D8 ret c non
D31C 182B jr D349 'Improper argument'

***** instruction Basic RELEASE
D31E 0608 ld b,08 8
D320 CD17D3 call D317 aller chercher valeur 8 bits < 8
D323 E5 push hl
D324 CDB3BC call BCB3 SOUND RELEASE
D327 E1 pop hl
D328 C9 ret

***** fonction Basic SQ
D329 CD8DFE call FE8D CINT
D32C 7D ld a,l
D32D B7 or a

```

BASIC 1.0

```

D32E 1F rra
D32F 3806 jr c,D337
D331 1F rra
D332 3803 jr c,D337
D334 1F rra
D335 3012 jr nc,D349 'Improper argument'
D337 B4 or h
D338 200F jr nz,D349 'Improper argument'
D33A 7D ld a,l
D33B CDADBC call BCAD SOUND CHECK
D33E C30AFF jp FFOA accepter contenu accu comme nombre
entier

***** aller chercher argument -128 à +127
D341 CD86CE call CE86 aller chercher valeur entière avec
signe

D344 7B ld a,e
D345 87 add a,a
D346 9F sbc a,a
D347 BA cp d
D348 C8 ret z
D349 1E05 ld e,05 'Improper argument'
D34B C394CA jp CA94 sortir message d'erreur

***** instruction Basic ENV
D34E CD6DCE call CE6D aller chercher valeur 8 bits non
nulle
D351 FE10 cp 10 supérieur égal 16 ?
D353 30F4 jr nc,D349 'Improper argument'
D355 F5 push af
D356 1167D3 ld de,D367
D359 CDD8D3 call D3D8
D35C F1 pop af
D35D E5 push hl
D35E 21BBAD ld hl,ADBB
D361 71 ld (hl),c
D362 CDBCBC call BCBC SOUND AMPL ENVELOPE
D365 E1 pop hl
D366 C9 ret

```

BASIC 1.0

```

D367 7E      ld      a,(h1)
D368 FEEF    cp      EF      '='
D36A 2012    jr      nz,D37E
D36C CD3FDD  call   DD3F      ignorer espaces
D36F 0610    ld      b,10      16
D371 CD17D3  call   D317      aller chercher valeur 8 bits < 16
D374 F680    or      80        mettre bit 7
D376 4F      ld      c,a
D377 CD37DD  call   DD37      tester si encore un caractère
D37A 2C      db      2C      ','
D37B C391CE  jp      CE91      aller chercher valeur 16 bits

D37E 0680    ld      b,80      128
D380 CD17D3  call   D317      aller chercher valeur 8 bits < 128
D383 1840    jr      D3C5

```

```

instruction Basic ENT
D385 CD41D3  call   D341      aller chercher argument -128 à +127
D388 7A      ld      a,d
D389 B7      or      a
D38A 7B      ld      a,e
D38B 2802    jr      z,D38F    zéro ?
D38D 2F      cpl    a
D38E 3C      inc    a
D38F 5F      ld      e,a
D390 B7      or      a          zéro ?
D391 28B6    jr      z,D349    'Improper argument'
D393 FE10    cp      10        supérieur égal 16 ?
D395 30B2    jr      nc,D349   'Improper argument'
D397 D5      push   de
D398 11AED3  ld      de,D3AE
D39B CDD8D3  call   D3D8
D39E D1      pop    de
D39F E5      push   hl
D3A0 21BBAD  ld      hl,ADBB
D3A3 7A      ld      a,d
D3A4 E680    and    80
D3A6 B1      or      c
D3A7 77      ld      (hl),a
D3A8 7B      ld      a,e

```

BASIC 1.0

```

D3A9 CDBFBC  call   BCBF      SOUND TONE ENVELOPE
D3AC E1      pop    hl
D3AD C9      ret

*****
D3AE 7E      ld      a,(h1)
D3AF FEEF    cp      EF      '='
D3B1 200D    jr      nz,D3C0
D3B3 CD3FDD  call   DD3F      ignorer espaces
D3B6 CDFFD3  call   D3FF      aller chercher valeur de 0 à 4095
D3B9 7A      ld      a,d
D3BA C6F0    add    a,F0
D3BC 4F      ld      c,a
D3BD 43      ld      b,e
D3BE 180E    jr      D3CE

D3C0 06F0    ld      b,F0      240
D3C2 CD17D3  call   D317      aller chercher valeur 8 bits < 240
D3C5 4F      ld      c,a
D3C6 CD37DD  call   DD37      tester si encore un caractère
D3C9 2C      db      2C      ','
D3CA CD41D3  call   D341      aller chercher argument -128 à +127
D3CD 43      ld      b,e
D3CE GD37DD  call   DD37      tester si encore un caractère
D3D1 2C      db      2C
D3D2 ED67CE  call   CE67      aller chercher valeur 8 bits
D3D5 57      ld      d,a
D3D6 58      ld      e,b
D3D7 C9      ret

D3D8 010005  ld      bc,0500
D3DB CD55DD  call   DD55      tester si virgule
D3DE 301C    jr      nc,D3FC
D3E0 D5      push   de
D3E1 C5      push   bc
D3E2 CDFBFF  call   FFFB      jp (de)
D3E5 79      ld      a,c
D3E6 C1      pop    bc
D3E7 C5      push   bc
D3E8 E5      push   hl

```

```

D3E9 21BCAD ld h1,ADBC
D3EC 0600 ld b,00
D3EE 09 add h1,bc
D3EF 09 add h1,bc
D3F0 09 add h1,bc
D3F1 77 ld (h1),a
D3F2 23 inc h1
D3F3 73 ld (h1),e
D3F4 23 inc h1
D3F5 72 ld (h1),d
D3F6 E1 pop h1
D3F7 C1 pop bc
D3F8 0C inc c
D3F9 D1 pop de
D3FA 10DF djnz D3DB
D3FC C34ADD jp DD4A
    
```

fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'

```
D3FF CD86CE call CE86
```

aller chercher argument 0 à 4095
aller chercher valeur entière avec
signe

```

D402 7A ld a,d
D403 E6F0 and FO
D405 C249D3 jp nz,D349
D408 C9 ret
    
```

Hi-Byte
Bits 12-15 mis ?
oui, 'Improper argument'

```

D409 CD8DFE call FE8D
D40C 115000 ld de,0050
D40F CDB8FF call FFB8
D412 3022 jr nc,D436
D414 7D ld a,l
D415 CD1EBB call BB1E
D418 21FFFF ld h1,FFFF
D41B 2803 jr z,D420
D41D 69 ld l,c
D41E 2600 ld h,00
D420 C30DFF jp FF0D
    
```

fonction Basic INKEY.
CINT
80
comparer h1 <> de
'Improper argument'

KM TEST KEY
-1, si pas enfoncée

accepter nombre entier dans h1

fonction Basic JOY

```

D423 CD24BB call BB24 KM GET JOYSTICK
D426 EB ex de,h1
D427 CD8DFE call FE8D CINT
D42A 7C ld a,h
D42B B5 or l
D42C 2802 jr z,D430
D42E 53 ld d,e
D42F 2B dec h1
D430 7C ld a,h
D431 B5 or l
D432 7A ld a,d
D433 CA0AFF jp z,FF0A
    
```

accepter contenu accu comme nombre
entier
'Improper argument'

```

D439 FE8D cp 8D
D43B 2819 jr z,D456
D43D 3E20 ld a,20
D43F CD17D3 call D317
    
```

instruction Basic KEY
'DEF'

aller chercher argument, valeur 8
bits

```

D442 F5 push af
D443 CD37DD call DD37
D446 2C db 2C
D447 CD9FCE call CE9F
    
```

ranger numéro de touche
tester si encore un caractère
'.'

aller chercher expression et
paramètres de chaîne
longueur de chaîne dans c

```

D44A 48 ld c,b
D44B F1 pop af
D44C 47 ld b,a
D44D E5 push h1
D44E EB ex de,h1
D44F CDOFBB call BBOF
D452 E1 pop h1
D453 30E1 jr nc,D436
D455 C9 ret
    
```

numéro de touche dans b

adresse de chaîne dans h1
KM SET EXPAND

'Improper argument'

```

D456 CD3FDD call DD3F
D459 CD67CE call CE67
Tastennnummer
    
```

KEY DEF
ignorer espaces
aller chercher valeur 8 bits,

BASIC 1.0

D45C	4F	ld	c,a	
D45D	FE50	cp	50	80
D45F	30D5	jr	nc,D436	supérieur égal, 'Improper argument'
D461	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
D464	2C	db	2C	','
D465	0602	ld	b,02	2
D467	CD17D3	call	D317	aller chercher argument < 2
D46A	1F	rra		
D46B	9F	sbc	a,a	
D46C	47	ld	b,a	
D46D	C5	push	bc	
D46E	E5	push	hl	
D46F	79	ld	a,c	
D470	CD39BB	call	BB39	KM SET REPEAT
D473	E1	pop	hl	
D474	C1	pop	bc	
D475	1127BB	ld	de,BB27	KM SET TRANSLATE
D478	CD84D4	call	D484	tester si encore un argument
D47B	112DBB	ld	de,BB2D	KM SET SHIFT
D47E	CD84D4	call	D484	tester si encore un argument
D481	1133BB	ld	de,BB33	KM SET CONTROL
D484	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
D487	D0	ret	nc	non, terminé
D488	D5	push	de	
D489	CD67CE	call	CE67	aller chercher valeur 8 bits
D48C	47	ld	b,a	
D48D	E3	ex	(sp),hl	
D48E	79	ld	a,c	
D48F	CD8FF	call	FFF8	Jp (hl)
D492	E1	pop	hl	
D493	C9	ret		

***** Instruction Basic SPEED

D494	FEA4	cp	A4	'KEY'
D496	013FBB	ld	bc,BB3F	KM SET DELAY
D499	2810	jr	z,D4AB	
D49B	FEA2	cp	A2	'INK'
D49D	013EBC	ld	bc,BC3E	SCR SET FLASHING
D4A0	2809	jr	z,D4AB	
D4A2	FED9	cp	D9	'WRITE'

BASIC 1.0

D4A4	281D	jr	z,D4C3	
D4A6	1E02	ld	e,02	'Syntax error'
D4A8	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur

***** SPEED KEY & INK

D4AB	C5	push	bc	
D4AC	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
D4AF	CD6DCE	call	CE6D	aller chercher valeur 8 bits non nulle
D4B2	4F	ld	c,a	
D4B3	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
D4B6	2C	db	2C	','
D4B7	CD6DCE	call	CE6D	aller chercher valeur 8 bits non nulle

D4BA	5F	ld	e,a	
D4BB	51	ld	d,c	
D4BC	C1	pop	bc	
D4BD	EB	ex	de,hl	
D4BE	CD9FF	call	FFF9	Jp (bc)
D4C1	EB	ex	de,hl	
D4C2	C9	ret		

***** SPEED WRITE

D4C3	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
D4C6	0602	ld	b,02	
D4C8	CD17D3	call	D317	aller chercher argument < 2
D4CB	E5	push	hl	
D4CC	21A700	ld	hl,00A7	167
D4CF	3D	dec	a	
D4D0	3E32	ld	a,32	
D4D2	2802	jr	z,D4D6	zéro ?
D4D4	29	add	hl,hl	non, doubler constante de temps
D4D5	0F	rrca		
D4D6	CD68BC	call	BC68	CAS SET SPEED
D4D9	E1	pop	hl	
D4DA	C9	ret		

***** PI

D4DB	E5	push	hl	
D4DC	CD19FF	call	FF19	fixer type sur 'Real'

```
D4DF CD1DFF call FF1D type de variable dans c, hl sur
variable
D4E2 CD76BD call BD76 aller chercher 4S
D4E5 E1 pop hl
D4E6 C9 ret
```

```
***** Instruction Basic DEG
D4E7 3EFF ld a,FF FF = DEG
D4E9 1801 Jr D4EC
```

```
***** Instruction Basic RAD
D4EB AF xor a 0 = RAD
D4EC C373BD jp BD73 fixer mode DEG/RAD
```

```
***** fonction Basic SQR
D4EF 0179BD ld bc,BD79 fonction SQR
D4F2 1816 Jr D50A
```

```
***** opérateur Basic '^'
D4F4 E5 push hl
D4F5 C5 push bc
D4F6 CDECFE call FEEC CREAL
D4F9 EB ex de,hl
D4FA 21CBAD ld hl,ADCB mémoire provisoire pour nombre à
virgule flottante
copier variable de (de) dans (hl)
D4FD CD3DBD call BD3D
D500 C1 pop bc
D501 E3 ex (sp),hl
D502 79 ld a,c
D503 CD4BFF call FF4B
D506 D1 pop de
D507 017CBD ld bc,BD7C élévation à la puissance
D50A CD19D5 call D519 exécuter fonction
D50D D8 ret c sans erreur ?
D50E CAEACA jp z,CAEA 'Division by zero'
D511 FAF3CA jp m,CAF3 'Overflow'
D514 1E05 ld e,05 'Improper argument'
D516 C394CA jp CA94 sortir message d'erreur
```

```
D519 C5 push bc
D51A D5 push de
D51B CDECFE call FEEC CREAL
D51E D1 pop de
```

BASIC 1.0

```

D51F C9      ret      exécuter fonction

*****
D520 0185BD ld      bc,BD85
D523 18E5   Jr      D50A      fonction Basic EXP
                                EXP (fonction)

*****
D525 0182BD ld      bc,BD82
D528 18E0   Jr      D50A      fonction Basic LOG10
                                LOG10 (fonction)

*****
D52A 017FBD ld      bc,BD7F
D52D 18DB   Jr      D50A      fonction Basic LOG
                                LOG (fonction)

*****
D52F 0188BD ld      bc,BD88
D532 18D6   Jr      D50A      fonction Basic SIN
                                'SIN (fonction)

*****
D534 018BBD ld      bc,BD8B
D537 18D1   Jr      D50A      fonction Basic COS
                                COS (fonction)

*****
D539 018EBD ld      bc,BD8E
D53C 18CC   Jr      D50A      fonction Basic TAN
                                TAN (fonction)

*****
D53E 0191BD ld      bc,BD91
D541 18C7   Jr      D50A      fonction Basic ATN
                                ATN (fonction)

*****
D543 52 61 6E 64 6F 6D 20 6E      'Random number seed ?'
D54B 75 6D 62 65 72 20 73 65
D553 65 64 20 3F 20 00

*****
D559 2806   Jr      z,D561      instruction Basic RANDOMIZE
D55B CDFBCE call    CEFB      aller chercher expression
D55E E5     push   h1
D55F 181B   Jr      D57C
    
```

BASIC 1.0

```

D561 E5     push   h1
D562 2143D5 ld      h1,D543      'Random number seed ?'
D565 CD41C3 call    C341      sortir
D568 CD3BCA call    CA3B      aller chercher ligne d'entrée
D56B D26BCB Jp      nc,CB6B    touche ESC enfoncée ?
D56E CD4EC3 call    C34E      sortir LF
D571 CDA3EC call    ECA3      lire entrée
D574 30EC   Jr      nc,D562    non valable, recommencer
D576 CD61DD call    DD61      ignorer espace, TAB et LF
D579 B7     or      a
D57A 20E6   Jr      nz,D562
D57C CDECFE call    FEEC      CREAL
D57F CD9ABD call    BD9A      Set Random Seed
D582 E1     pop    h1
D583 C9     ret

***** RND
D584 7E     ld      a,(h1)
D585 FE28   cp      28      '('
D587 201C   Jr      nz,D5A5
D589 CD3FDD call    DD3F      ignorer espaces
D58C CDFBCE call    CEFB      aller chercher expression
D58F CD37DD call    DD37      tester si encore un caractère
D592 29     db      29      ')'
D593 E5     push   h1
D594 CDECFE call    FEEC      CREAL
D597 CD70BD call    BD70      SGN
D59A 2005   Jr      nz,D5A1    différent zéro ?
D59C CDA0BD call    BDA0      aller chercher dernière valeur RND
D59F E1     pop    h1
D5A0 C9     ret

D5A1 FC9ABD call    m,BD9A      Set Random Seed
D5A4 E1     pop    h1
D5A5 E5     push   h1
D5A6 CD16FF call    FF16      fixer type sur virgule flottante
D5A9 CD9DBD call    BD9D      RND
D5AC E1     pop    h1
D5AD C9     ret
    
```

BASIC 1.0

```
***** réinitialiser pointeur de variable
D5AE CDBED5 call D5BE vider table
D5B1 2A83AE ld hl,(AE83) fin du programme
D5B4 2285AE ld (AE85),hl début des variables
D5B7 2287AE ld (AE87),hl début des tableaux
D5BA 2289AE ld (AE89),hl fin des tableaux
D5BD C9 ret
```

```
***** vider tables
D5BE 21D0AD ld hl,ADDO
D5C1 3E36 ld a,36 54 = 2*27, variables + fonctions
D5C3 CDCBD5 call D5CB supprimer de ADDO à AE05
D5C6 2106AE ld hl,AE06
D5C9 3E06 ld a,06 supprimer de AE06 à AE0B
D5CB 3600 ld (hl),00 tableaux
D5CD 23 inc hl
D5CE 3D dec a
D5CF 20FA jr nz,D5CB
D5D1 C9 ret
```

```
***** supprimer flag pour FN
D5D2 210000 ld hl,0000
D5D5 2204AE ld (AE04),hl
D5D8 C9 ret
```

```
***** calculer adresse de table
D5D9 3E5B ld a,5B 'Z'+1, FN
D5DB 2A85AE ld hl,(AE85) début des variables
D5DE 2B dec hl moins 1
D5DF 44 ld b,h dans bc
D5E0 4D ld c,l
D5E1 87 add a,a fois 2
D5E2 C64E add a,4E
D5E4 6F ld l,a plus AD4E
D5E5 CEAD adc a,AD donne ADDO - AE02 pour 'A' - 'Z'
D5E7 95 sub l
D5E8 67 ld h,a
D5E9 C9 ret
```

```
***** calculer adresse de table pour tableaux
```

BASIC 1.0

```
D5EA 2A87AE ld hl,(AE87) début des tableaux
D5ED 2B dec hl moins 1
D5EE 44 ld b,h
D5EF 4D ld c,l dans bc
D5F0 E603 and 03
D5F2 3D dec a
D5F3 87 add a,a
D5F4 C606 add a,06
D5F6 6F ld l,a plus AE06
D5F7 CEAE adc a,AE
D5F9 95 sub l
D5FA 67 ld h,a
D5FB C9 ret
```

```
***** toutes les variables sur le type REAL
D5FC 015A41 ld bc,415A 'AZ'
D5FF 1E05 ld e,05 'Real'
D601 79 ld a,c
D602 90 sub b nombre dans a
D603 383D jr c,D642 inférieur 1, 'Syntax error'
D605 E5 push hl
D606 3C inc a
D607 21CBAD ld hl,ADCB Base de la table = ADCB+'A'
D60A 0600 ld b,00
D60C 09 add hl,bc lettre pointeur dans table
D60D 73 ld (hl),e sauvegarder type
D60E 2B dec hl
D60F 3D dec a toutes les lettres
D610 20FB jr nz,D60D
D612 E1 pop hl
D613 C9 ret
```

```
***** instruction Basic DEFSTR
D614 1E03 ld e,03 'chaîne'
D616 1806 jr D61E
```

```
***** instruction Basic DEFINT
D618 1E02 ld e,02 'Integer'
D61A 1802 jr D61E
```

```

*****
instruction Basic DEFREAL
D61C 1E05 ld e,05 'Real'
D61E 7E ld a,(h1) aller chercher lettre
D61F CD71FF call FF71 tester si lettre
D622 301E Jr nc,D642 'Syntax error'
D624 4F ld c,a dans bc (de - à)
D625 47 ld b,a
D626 CD3FDD call DD3F ignorer espaces
D629 FE2D cp 2D '-'
D62B 200C Jr nz,D639
D62D CD3FDD call DD3F ignorer espaces
D630 CD71FF call FF71 tester si lettre
D633 300D Jr nc,D642 'Syntax error'
D635 4F ld c,a à
D636 CD3FDD call DD3F ignorer espaces
D639 CD01D6 call D601 fixer type de variable
D63C CD55DD call DD55 virgule suit ?
D63F 38DD Jr c,D61E oui, traiter variable suivante
D641 C9 ret

D642 1E02 ld e,02 'Syntax error'
D644 1806 Jr D64C

D646 1E09 ld e,09 'Subscript out of range'
D648 1802 Jr D64C

D64A 1E0A ld e,0A 'Array already dimensioned'
D64C C394CA Jp CA94 sortir message d'erreur

*****
D64F FEF8 cp F8
D651 CAA0F1 Jp z,F1A0 extension d'instruction

*****
instruction Basic LET
D654 CD86D6 call D686 aller chercher variable
D657 D5 push de
D658 CD37DD call DD37 tester si encore un caractère
D65B EF db EF '='
D65C CDFBCE call CEFB aller chercher expression
D65F 78 ld a,b

```

```

D660 E3 ex (sp),hl
D661 CD66D6 call D666 affecter valeur à variable
D664 E1 pop hl
D665 C9 ret

*****
affecter valeur à variable
D666 47 ld b,a comparer type de variable
D667 CD23FF call FF23 et type de résultat
D66A B8 cp b
D66B 78 ld a,b
D66C C4D7FE call nz,FED7 adapter type, sinon 'Type mismatch'
D66F CD45FF call FF45 tester si chaîne
D672 C262FF Jp nz,FF62 non, copier variable dans (hl)
D675 E5 push hl
D676 CD59FB call FB59 gestion de chaîne
D679 D1 pop de
D67A C366FF Jp FF66 accepteur pointeur sur chaîne

*****
instruction Basic DIM
D67D CDB5D7 call D7B5 dimensionnement
D680 CD55DD call DD55 virgule suit ?
D683 38F8 Jr c,D67D oui, variable suivante
D685 C9 ret

*****
chercher variable
D686 CD06D9 call D906 lire nom de variable
D689 CDDBD7 call D7DB tester si variable dimensionnée
D68C 3842 * Jr c,D6D0 aller chercher type de variable
D68E 1828 Jr D6B8

*****
aller chercher adresse de variable
D690 CD06D9 call D906 lire nom de variable
D693 CDDBD7 call D7DB tester si variable dimensionnée
D696 3838 Jr c,D6D0 aller chercher type de variable
D698 E5 push hl
D699 79 ld a,c première lettre
D69A CDDBD5 call D5DB calculer position de table
D69D CDD6D6 call D6DE
D6A0 182D Jr D6CF

```

BASIC 1.0

```
*****
D6A2 CD06D9 call D906 chercher fonction
D6A5 3821 Jr c,D6C8 lire nom de variable
D6A7 E5 push hl
D6A8 CDD9D5 call D5D9 calculer position de table pour FN
D6AB CDEDE6 call D6DE
D6AE D43DD7 call nc,D73D mettre fonction en place
D6B1 181C Jr D6CF
```

```
*****
D6B3 CD06D9 call D906 lire nom de variable
D6B6 3810 Jr c,D6C8
D6B8 E5 push hl
D6B9 79 ld a,c première lettre
D6BA CDDBD5 call D5DB calculer position de table
D6BD CDEDE6 call D6DE
D6C0 3AC1B0 ld a,(BOC1) type de variable
D6C3 D449D7 call nc,D749
D6C6 1807 Jr D6CF
```

```
D6C8 E5 push hl
D6C9 2A85AE ld hl,(AE85) début des variables
D6CC 2B dec hl
D6CD 19 add hl,de
D6CE EB ex de,hl
D6CF E1 pop hl
D6D0 3AC1B0 ld a,(BOC1) type de variable
D6D3 47 ld b,a
D6D4 4F ld c,a
D6D5 C9 ret
```

```
*****
D6D6 CD06D9 call D906 lire nom de variable
D6D9 CDC1E8 call E8C1 tester si variable indiquée
D6DC 18F2 Jr D6D0 aller chercher type de variable
```

```
*****
D6DE D5 push de
D6DF EB ex de,hl
D6E0 2A2BAE ld hl,(AE2B)
```

BASIC 1.0

```
D6E3 7C ld a,h
D6E4 B5 or l
D6E5 280E Jr z,D6F5
D6E7 D5 push de
D6E8 23 inc hl
D6E9 23 inc hl
D6EA C5 push bc
D6EB 010000 ld bc,0000
D6EE CD08D7 call D708 chercher tableau
D6F1 C1 pop bc
D6F2 3810 Jr c,D704 trouvé ?
D6F4 D1 pop de
D6F5 EB ex de,hl
D6F6 E5 push hl
D6F7 CD08D7 call D708 chercher tableau
D6FA 3803 Jr c,D6FF trouvé ?
D6FC E1 pop hl
D6FD D1 pop de
D6FE C9 ret

D6FF F1 pop af
D700 E1 pop hl
D701 C36DD7 Jp D76D

D704 F1 pop af
D705 F1 pop af
D706 37 scf
D707 C9 ret
```

```
*****
D708 7E ld a,(hl) chercher tableau
D709 23 inc hl
D70A 66 ld h,(hl)
D70B 6F ld l,a
D70C B4 or h
D70D C8 ret z
D70E 09 add hl,bc
D70F E5 push hl
D710 23 inc hl
D711 23 inc hl
```

BASIC 1.0

```

D712 EB      ex      de,h1
D713 2A27AE  ld      hl,(AE27)
D716 1A      ld      a,(de)
D717 BE      cp      (hl)
D718 2014    jr      nz,D72E
D71A 23      inc     hl
D71B 13      inc     de
D71C 17      rla
D71D 30F7    jr      nc,D716
D71F EB      ex      de,h1
D720 3AC1B0  ld      a,(B0C1)    type de variable
D723 3D      dec     a
D724 AE      xor     (hl)
D725 E607    and     07
D727 2005    jr      nz,D72E
D729 EB      ex      de,h1
D72A 13      inc     de
D72B E1      pop     hl
D72C 37      scf
D72D C9      ret

D72E E1      pop     hl
D72F 18D7    jr      D708    chercher tableau

```

```

D731 F5      push    af
D732 54      ld      d,h
D733 5D      ld      e,l
D734 23      inc     hl
D735 23      inc     hl
D736 7E      ld      a,(hl)
D737 23      inc     hl
D738 17      rla
D739 30FB    jr      nc,D736
D73B F1      pop     af
D73C C9      ret

```

```

D73D 3E02    ld      a,02
D73F CD49D7  call   D749

```

BASIC 1.0

```

D742 1B      dec     de
D743 1A      ld      a,(de)
D744 F640    or      40        mettre bit 6, 'FN'
D746 12      ld      (de),a
D747 13      inc     de
D748 C9      ret

```

```

D749 D5      push    de
D74A E5      push    hl
D74B C5      push    bc
D74C F5      push    af
D74D CD77D7  call   D777
D750 F5      push    af
D751 2A87AE  ld      hl,(AE87)  début des tableaux
D754 EB      ex      de,h1
D755 CDF8F5  call   F5F8        réserver place dans zone des
                                                              variables
D758 CD3AF5  call   F53A        augmenter pointeur pour zone
D75B F1      pop     af
D75C CD8AD7  call   D78A
D75F F1      pop     af
D760 2B      dec     hl
D761 3600    ld      (hl),00
D763 3D      dec     a
D764 20FA    jr      nz,D760
D766 C1      pop     bc
D767 E3      ex      (sp),hl
D768 CDA5D7  call   D7A5
D76B D1      pop     de
D76C E1      pop     hl
D76D 23      inc     hl
D76E 7B      ld      a,e
D76F 91      sub     c
D770 77      ld      (hl),a
D771 23      inc     hl
D772 7A      ld      a,d
D773 98      sbc     a,b
D774 77      ld      (hl),a
D775 37      scf

```

```
D776 C9      ret
*****
D777 C603   add   a,03
D779 4F     ld    c,a
D77A 2A27AE ld    hl,(AE27)
D77D 0600   ld    b,00
D77F 0C     inc   c
D780 04     inc   b
D781 7E     ld    a,(hl)
D782 23     inc   hl
D783 17     rla
D784 30F9   jr    nc,D77F
D786 78     ld    a,b
D787 0600   ld    b,00
D789 C9     ret
```

```
*****
D78A 62     ld    h,d
D78B 6B     ld    l,e
D78C 09     add   hl,bc
D78D 4F     ld    c,a
D78E 0600   ld    b,00
D790 E5     push  hl
D791 D5     push  de
D792 13     inc   de
D793 13     inc   de
D794 2A27AE ld    hl,(AE27)
D797 CDF2FF call  FF2      ldir
D79A 3AC1B0 ld    a,(BOC1)  type de variable
D79D 3D     dec   a
D79E 12     ld    (de),a
D79F 13     inc   de
D7A0 42     ld    b,d
D7A1 4B     ld    c,e
D7A2 D1     pop   de
D7A3 E1     pop   hl
D7A4 C9     ret
```

```
D7A5 7E     ld    a,(hl)
D7A6 12     ld    (de),a
D7A7 7B     ld    a,e
D7A8 91     sub   c
D7A9 77     ld    (hl),a
D7AA 23     inc   hl
D7AB 7E     ld    a,(hl)
D7AC F5     push  af
D7AD 7A     ld    a,d
D7AE 98     sbc   a,b
D7AF 77     ld    (hl),a
D7B0 F1     pop   af
D7B1 13     inc   de
D7B2 12     ld    (de),a
D7B3 13     inc   de
D7B4 C9     ret
```

```
***** Dimensionnement
D7B5 CD06D9 call  D906   aller chercher nom variable
D7B8 7E     ld    a,(hl)
D7B9 FE28   cp    28      '('
D7BB 2805   jr    z,D7C2
D7BD EE5B   xor   5B      'ET'
D7BF C242D6 jp    nz,D642 'Syntax error'
D7C2 CD5AD8 call  D85A
D7C5 E5     push  hl
D7C6 C5     push  bc
D7C7 3AC1B0 ld    a,(BOC1)  type de variable
D7CA CDEAD5 call  D5EA   calculer position table pour tableau
D7CD CD08D7 call  D708   chercher tableau
D7D0 DA4AD6 jp    c,D64A  trouvé, 'Array already dimensioned'
D7D3 C1     pop   bc
D7D4 3EFF   ld    a,FF
D7D6 CD8AD8 call  D88A
D7D9 E1     pop   hl
D7DA C9     ret
```

```
***** tester si variable dimensionnée
D7DB F5     push  af
D7DC 7E     ld    a,(hl)
```

BASIC 1.0

D7DD	FE28	cp	28	'('
D7DF	2810	Jr	z,D7F1	
D7E1	EE5B	xor	5B	'ET'
D7E3	280C	Jr	z,D7F1	
D7E5	F1	pop	af	
D7E6	D0	ret	nc	
D7E7	E5	push	hl	
D7E8	2A85AE	ld	hl,(AE85)	début des variables
D7EB	2B	dec	hl	
D7EC	19	add	hl,de	
D7ED	EB	ex	de,hl	
D7EE	E1	pop	hl	
D7EF	37	scf		
D7F0	C9	ret		

variable dimensionnée				
D7F1	CD5AD8	call	D85A	
D7F4	F1	pop	af	
D7F5	E5	push	hl	
D7F6	3007	Jr	nc,D7FF	
D7F8	2A87AE	ld	hl,(AE87)	début des tableaux
D7FB	2B	dec	hl	
D7FC	19	add	hl,de	
D7FD	1815	Jr	D814	
D7FF	C5	push	bc	
D800	D5	push	de	
D801	3AC1B0	ld	a,(BOC1)	type de variable
D804	CDEAD5	call	D5EA	calculer position table pour tableau
D807	CD08D7	call	D708	chercher tableau
D80A	300F	Jr	nc,D81B	pas trouvé ?
D80C	13	inc	de	
D80D	13	inc	de	
D80E	E1	pop	hl	
D80F	CD6DD7	call	D76D	
D812	C1	pop	bc	
D813	EB	ex	de,hl	
D814	78	ld	a,b	
D815	96	sub	(hl)	
D816	C246D6	jp	nz,D646	'Subscript out of range'

BASIC 1.0

D819	180A	Jr	D825	
D81B	E1	pop	hl	
D81C	C1	pop	bc	
D81D	AF	xor	a	
D81E	CD8AD8	call	D88A	
D821	CD6DD7	call	D76D	
D824	EB	ex	de,hl	
D825	110000	ld	de,0000	
D828	46	ld	b,(hl)	nombre de dimensions
D829	23	inc	hl	
D82A	E5	push	hl	
D82B	D5	push	de	
D82C	5E	ld	e,(hl)	
D82D	23	inc	hl	limite tableau dans de
D82E	56	ld	d,(hl)	
D82F	3E02	ld	a,02	
D831	CDA0F5	call	F5A0	libérer place dans pile Basic
D834	7E	ld	a,(hl)	
D835	23	inc	hl	aller chercher index dans hl
D836	66	ld	h,(hl)	
D837	6F	ld	l,a	
D838	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
D83B	D246D6	jp	nc,D646	'Subscript out of range'
D83E	E3	ex	(sp),hl	
D83F	CDBEBD	call	BDBE	multiplication entiers sans signe
D842	D1	pop	de	
D843	19	add	hl,de	
D844	EB	ex	de,hl	
D845	E1	pop	hl	
D846	23	inc	hl	
D847	23	inc	hl	
D848	05	dec	b	prochain index
D849	20DF	Jr	nz,D82A	
D84B	E5	push	hl	
D84C	2AC1B0	ld	hl,(BOC1)	type de variable
D84F	2600	ld	h,00	
D851	CDBEBD	call	BDBE	multiplication entiers sans signe
D854	D1	pop	de	
D855	19	add	hl,de	

BASIC 1.0

D856	EB	ex	de,h1	
D857	E1	pop	hl	
D858	37	scf		
D859	C9	ret		

			lire indices	
D85A	D5	push	de	
D85B	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
D85E	3AC1B0	ld	a,(BOC1)	type de variable
D861	F5	push	af	
D862	0600	ld	b,00	
D864	CD7CCE	call	CE7C	aller chercher valeur 16 bits 0 - 32767 , index
D867	E5	push	hl	
D868	3E02	ld	a,02	
D86A	CDB0F5	call	F5B0	réserver place dans pile Basic
D86D	73	ld	(hl),e	
D86E	23	inc	hl	index sur pile Basic
D86F	72	ld	(hl),d	
D870	E1	pop	hl	
D871	04	inc	b	
D872	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
D875	38ED	Jr	c,D864	oui, index suivant
D877	7E	ld	a,(hl)	
D878	FE29	cp	29	')'
D87A	2805	Jr	z,D881	
D87C	FE5D	cp	5D	'EU'
D87E	C242D6	Jp	nz,D642	'Syntax error'
D881	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
D884	F1	pop	af	
D885	32C1B0	ld	(BOC1),a	type de variable
D888	D1	pop	de	
D889	C9	ret		

D88A	E5	push	hl	
D88B	3226AE	ld	(AE26),a	
D88E	C5	push	bc	
D88F	78	ld	a,b	
D890	87	add	a,a	

BASIC 1.0

D891	C603	add	a,03	
D893	CD77D7	call	D777	
D896	F5	push	af	
D897	2A89AE	ld	hl,(AE89)	fin des tableaux
D89A	EB	ex	de,hl	
D89B	CD8F85	call	F5F8	réserver place dans zone variables
D89E	F1	pop	af	
D89F	CD8AD7	call	D78A	
D8A2	60	ld	h,b	
D8A3	69	ld	l,c	
D8A4	C1	pop	bc	
D8A5	D5	push	de	
D8A6	23	inc	hl	
D8A7	23	inc	hl	
D8A8	3AC1B0	ld	a,(BOC1)	type de variable
D8AB	5F	ld	e,a	
D8AC	1600	ld	d,00	
D8AE	70	ld	(hl),b	
D8AF	E5	push	hl	
D8B0	23	inc	hl	
D8B1	D5	push	de	
D8B2	3A26AE	ld	a,(AE26)	
D8B5	B7	or	a	
D8B6	110B00	ld	de,000B	11, valeur défaut pour index
D8B9	280B	Jr	z,D8C6	
D8BB	E5	push	hl	
D8BC	3E02	ld	a,02	
D8BE	CDA0F5	call	F5A0	libérer place dans pile Basic
D8C1	5E	ld	e,(hl)	
D8C2	23	inc	hl	
D8C3	56	ld	d,(hl)	
D8C4	13	inc	de	
D8C5	E1	pop	hl	
D8C6	73	ld	(hl),e	
D8C7	23	inc	hl	
D8C8	72	ld	(hl),d	
D8C9	23	inc	hl	
D8CA	E3	ex	(sp),hl	
D8CB	CDBEBD	call	BDBE	multiplication entiers sans signe
D8CE	DA46D6	Jp	c,D646	'Subscript out of range'

BASIC 1.0

D8D1	EB	ex	de,hl	
D8D2	E1	pop	hl	
D8D3	10DC	djnz	D8B1	prochain index
D8D5	42	ld	b,d	
D8D6	4B	ld	c,e	
D8D7	54	ld	d,h	
D8D8	5D	ld	e,l	
D8D9	CDFBF5	call	F5FB	réserver place en mémoire
D8DC	2289AE	ld	(AE89),hl	fin des tableaux
D8DF	C5	push	bc	
D8E0	2B	dec	hl	
D8E1	3600	ld	(hl),00	
D8E3	0B	dec	bc	
D8E4	78	ld	a,b	
D8E5	B1	or	c	
D8E6	20F8	jr	nz,D8E0	
D8E8	C1	pop	bc	
D8E9	E1	pop	hl	
D8EA	5E	ld	e,(hl)	
D8EB	1600	ld	d,00	
D8ED	EB	ex	de,hl	
D8EE	29	add	hl,hl	
D8EF	23	inc	hl	
D8F0	09	add	hl,bc	
D8F1	EB	ex	de,hl	
D8F2	2B	dec	hl	
D8F3	2B	dec	hl	
D8F4	73	ld	(hl),e	
D8F5	23	inc	hl	
D8F6	72	ld	(hl),d	
D8F7	23	inc	hl	
D8F8	E3	ex	(sp),hl	
D8F9	EB	ex	de,hl	
D8FA	3AC1B0	ld	a,(B0C1)	type de variable
D8FD	CDEAD5	call	D5EA	calculer position table pour tableau
D900	CDA5D7	call	D7A5	
D903	D1	pop	de	
D904	E1	pop	hl	
D905	C9	ret		

BASIC 1.0

*****				aller chercher nom de variable
D906	CD7FD9	call	D97F	déterminer type de variable
D909	23	inc	hl	
D90A	5E	ld	e,(hl)	
D90B	23	inc	hl	
D90C	56	ld	d,(hl)	
D90D	7A	ld	a,d	
D90E	B3	or	e	variable déjà initialisée ?
D90F	280A	jr	z,D91B	non
D911	23	inc	hl	
D912	7E	ld	a,(hl)	ignorer lettres du nom
D913	17	rfa		tester bit 7
D914	30FB	jr	nc,D911	dernière lettre ?
D916	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
D919	37	scf		
D91A	C9	ret		

D91B	2B	dec	hl	
D91C	2B	dec	hl	fixer pointeur sur type de variable
D91D	EB	ex	de,hl	
D91E	C1	pop	bc	
D91F	2A27AE	ld	hl,(AE27)	
D922	E5	push	hl	
D923	212BD9	ld	hl,D92B	
D926	E5	push	hl	
D927	C5	push	bc	
D928	EB	ex	de,hl	
D929	180E	jr	D939	
D92B	E5	push	hl	
D92C	2A27AE	ld	hl,(AE27)	
D92F	CDACF5	call	F5AC	fixer pointeur de pile Basic
D932	E1	pop	hl	
D933	E3	ex	(sp),hl	
D934	2227AE	ld	(AE27),hl	
D937	E1	pop	hl	
D938	C9	ret		
D939	E5	push	hl	

D93A	7E	ld	a,(hl)	
D93B	23	inc	hl	
D93C	23	inc	hl	
D93D	23	inc	hl	
D93E	4E	ld	c,(hl)	
D93F	CBA9	res	5,c	
D941	FE0B	cp	0B	
D943	3819	Jr	c,D95E	
D945	79	ld	a,c	
D946	E61F	and	1F	
D948	C60B	add	a,0B	
D94A	5F	ld	e,a	plus AEOB
D94B	CEAE	adc	a,AE	
D94D	93	sub	e	
D94E	57	ld	d,a	
D94F	1A	ld	a,(de)	
D950	32C1B0	ld	(BOC1),a	type de variable
D953	E3	ex	(sp),hl	
D954	360D	ld	(hl),0D	
D956	FE05	cp	05	
D958	2803	Jr	z,D95D	
D95A	C609	add	a,09	05 + 09 => 0D
D95C	77	ld	(hl),a	
D95D	E3	ex	(sp),hl	
D95E	EB	ex	de,hl	
D95F	3E28	ld	a,28	40
D961	CDB0F5	call	F5B0	réserver place dans pile Basic
D964	2227AE	ld	(AE27),hl	
D967	0629	ld	b,29	41
D969	05	dec	b	déjà 40 caractères ?
D96A	CA42D6	Jp	z,D642	oui, 'Syntax error'
D96D	1A	ld	a,(de)	aller chercher prochain caractère du nom
D96E	13	inc	de	
D96F	E6DF	and	DF	convertir minuscules en majuscules
D971	77	ld	(hl),a	sauvegarder dans pile Basic
D972	23	inc	hl	
D973	17	rla		dernier caractère ?
D974	30F3	Jr	nc,D969	non
D976	CDACF5	call	F5AC	fixer pointeur de pile Basic

D979	EB	ex	de,hl	
D97A	2B	dec	hl	
D97B	D1	pop	de	
D97C	C33FDD	Jp	DD3F	ignorer espaces
*****				déterminer type de variable
D97F	7E	ld	a,(hl)	
D980	FE0B	cp	0B	
D982	3802	Jr	c,D986	inférieur 0B ?
D984	C6F7	add	a,F7	-9, 0D => 05
D986	FE04	cp	04	'!', Real-Variable ?
D988	2809	Jr	z,D993	fixer type sur 'real'
D98A	3004	Jr	nc,D990	'Syntax error'
D98C	FE02	cp	02	'%', Integer-Variable ?
D98E	3005	Jr	nc,D995	ou '\$', chaîne ?
D990	C342D6	Jp	D642	'Syntax error'
D993	3E05	ld	a,05	'Real'
D995	32C1B0	ld	(BOC1),a	ranger type de variable
D998	C9	ret		
*****				actualiser table des tableaux
D999	CDC6D5	call	D5C6	vider table pour tableaux
D99C	2A89AE	ld	hl,(AE89)	fin des tableaux
D99F	EB	ex	de,hl	
D9A0	2A87AE	ld	hl,(AE87)	début des tableaux
D9A3	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
D9A6	C8	ret	z	
D9A7	D5	push	de	
D9A8	CD31D7	call	D731	
D9AB	7E	ld	a,(hl)	
D9AC	23	inc	hl	
D9AD	E607	and	07	
D9AF	3C	inc	a	
D9B0	E5	push	hl	
D9B1	CDEAD5	call	D5EA	calculer position table pour tableau
D9B4	CDA5D7	call	D7A5	
D9B7	E1	pop	hl	
D9B8	5E	ld	e,(hl)	
D9B9	23	inc	hl	

```

D9BA 56      ld      d,(hl)
D9BB 23      inc     hl
D9BC 19      add     hl,de
D9BD D1      pop     de
D9BE 18E3    jr      D9A3

```

```

***** instruction Basic ERASE

```

```

D9C0 CD89E9  call    E989
D9C3 CDCCD9  call    D9CC      supprimer tableau
D9C6 CD55DD  call    DD55      virgule suit ?
D9C9 38F8    jr      c,D9C3    oui, tableau suivant
D9CB C9      ret

```

```

***** supprimer tableau

```

```

D9CC CD06D9  call    D906      aller chercher nom variable
D9CF E5      push   hl
D9D0 3AC1B0  ld      a,(BOC1)  type de variable
D9D3 CDEAD5  call    D5EA      calculer position table pour tableau
D9D6 CD08D7  call    D708      chercher tableau
D9D9 E5      push   hl
D9DA EB      ex     de,hl
D9DB 1E05    ld      e,05      'Improper argument'
D9DD D294CA   jp      nc,CA94   pas initialisé, sortir message
                        d'erreur

```

```

D9E0 5E      ld      e,(hl)
D9E1 23      inc     hl          adresse du tableau dans de
D9E2 56      ld      d,(hl)
D9E3 23      inc     hl
D9E4 19      add     hl,de
D9E5 EB      ex     de,hl
D9E6 2A89AE  ld      hl,(AE89)  fin des tableaux
D9E9 CDCFFF  call    FFCF      hl := hl - de
D9EC E3      ex     (sp),hl
D9ED C1      pop    bc
D9EE EB      ex     de,hl
D9EF 78      ld      a,b
D9F0 B1      or     c
D9F1 C4F2FF  call    nz,FFF2    ldir
D9F4 EB      ex     de,hl

```

```

D9F5 2289AE  ld      (AE89),hl  fin des tableaux
D9F8 CD99D9  call    D999      actualiser table des tableaux
D9FB E1      pop     hl
D9FC C9      ret

```

```

*****
D9FD 210000  ld      hl,0000
DA00 222BAE  ld      (AE2B),hl
DA03 2229AE  ld      (AE29),hl
DA06 C9      ret

```

```

*****
DA07 E5      push   hl
DA08 2A2BAE  ld      hl,(AE2B)
DA0B E5      push   hl
DA0C 2A29AE  ld      hl,(AE29)
DA0F EB      ex     de,hl
DA10 3E06    ld      a,06
DA12 CDB0F5  call    F5B0      réserver place dans pile Basic
DA15 2229AE  ld      (AE29),hl
DA18 73      ld      (hl),e
DA19 23      inc     hl
DA1A 72      ld      (hl),d
DA1B 23      inc     hl
DA1C AF      xor     a
DA1D 77      ld      (hl),a
DA1E 23      inc     hl
DA1F 77      ld      (hl),a
DA20 23      inc     hl
DA21 D1      pop     de
DA22 73      ld      (hl),e
DA23 23      inc     hl
DA24 72      ld      (hl),d
DA25 E1      pop     hl
DA26 C9      ret

```

```

*****
DA27 E5      push   hl
DA28 2A29AE  ld      hl,(AE29)
DA2B 222BAE  ld      (AE2B),hl

```

```
DA2E E1      pop    hl
DA2F C9      ret
```

```
DA30 E5      push   hl
DA31 2A29AE  ld     hl,(AE29)
DA34 CDACF5  call  F5AC      fixer pointeur de pile Basic
DA37 5E      ld     e,(hl)
DA38 23      inc    hl
DA39 56      ld     d,(hl)
DA3A 23      inc    hl
DA3B EB      ex     de,hl
DA3C 2229AE  ld     (AE29),hl
DA3F EB      ex     de,hl
DA40 23      inc    hl
DA41 23      inc    hl
DA42 5E      ld     e,(hl)
DA43 23      inc    hl
DA44 56      ld     d,(hl)
DA45 EB      ex     de,hl
DA46 222BAE  ld     (AE2B),hl
DA49 E1      pop    hl
DA4A C9      ret
```

```
DA4B E5      push   hl
DA4C 3E02    ld     a,02
DA4E CDBOF5  call  F5B0      réserver place dans pile Basic
DA51 E3      ex     (sp),hl
DA52 CD7FD9  call  D97F      déterminer type de variable
DA55 CD39D9  call  D939
DA58 E3      ex     (sp),hl
DA59 EB      ex     de,hl
DA5A 2A29AE  ld     hl,(AE29)
DA5D 23      inc    hl
DA5E 23      inc    hl
DA5F 010000  ld     bc,0000
DA62 CDA5D7  call  D7A5
DA65 3AC1B0  ld     a,(BOC1)  type de variable
DA68 47      ld     b,a
```

```
A69 3C      inc    a
A6A CDBOF5  call  F5B0      réserver place dans pile Basic
JA6D 78      ld     a,b
JA6E 3D      dec    a
DA6F 77      ld     (hl),a
DA70 23      inc    hl
DA71 EB      ex     de,hl
DA72 E1      pop    hl
DA73 C9      ret
```

```
DA74 2A29AE  ld     hl,(AE29)
DA77 7C      ld     a,h
DA78 B5      or     l
DA79 280E    jr     z,DA89
DA7B 4E      ld     c,(hl)
DA7C 23      inc    hl
DA7D 46      ld     b,(hl)
DA7E 23      inc    hl
DA7F C5      push  bc
DA80 010000  ld     bc,0000
DA83 CDCEDA  call  DACE
DA86 E1      pop    hl
D A 8 7      1 8 E E      J r      D A 7 7
*****
DA89 01411A  ld     bc,1A41  26 lettres, 'A'
DA8C C5      push  bc
BA8D 79      ld     a,c      première lettre du nom
DA8E CDDBD5  call  D5DB      calculer position de table
DA91 CDCEDA  call  DACE
DA94 C1      pop    bc
DA95 0C      inc    c      lettre suivante
DA96 05      dec    b      déjà toutes les lettres ?
DA97 20F3    jr     nz,DA8C
DA99 3E03    ld     a,03
DA9B CDEAD5  call  D5EA      calculer position table pour tableau
DA9E 4E      ld     c,(hl)
DA9F 23      inc    hl
DAA0 46      ld     b,(hl)
DAA1 78      ld     a,b
```

BASIC 1.0

DAA2	B1	or	c	
DAA3	C8	ret	z	
DAA4	2A87AE	ld	hl,(AE87)	début des tableaux
DAA7	2B	dec	hl	
DAA8	09	add	hl,bc	
DAA9	E5	push	hl	
DAAA	D5	push	de	
DAAB	CD31D7	call	D731	
DAAE	D1	pop	de	
DAAF	23	inc	hl	
DAB0	4E	ld	c,(hl)	
DAB1	23	inc	hl	
DAB2	46	ld	b,(hl)	
DAB3	23	inc	hl	
DAB4	E5	push	hl	
DAB5	09	add	hl,bc	
DAB6	E3	ex	(sp),hl	
DAB7	4E	ld	c,(hl)	
DAB8	23	inc	hl	
DAB9	0600	ld	b,00	
DABB	09	add	hl,bc	
DABC	09	add	hl,bc	
DABD	C1	pop	bc	
DABE	CDBEFF	call	FFBE	comparer hl <> bc
DAC1	2808	Jr	z,DACB	
DAC3	CDE7DA	call	DAE7	
DAC6	23	inc	hl	
DAC7	23	inc	hl	
DAC8	23	inc	hl	
DAC9	18F3	Jr	DABE	
DACB	E1	pop	hl	
DACC	18D0	Jr	DA9E	
DACE	7E	ld	a,(hl)	
DACF	23	inc	hl	
DAD0	66	ld	h,(hl)	
DAD1	6F	ld	l,a	
DAD2	B4	or	h	
DAD3	C8	ret	z	

BASIC 1.0

DAD4	09	add	hl,bc	
DAD5	E5	push	hl	
DAD6	D5	push	de	
DAD7	CD31D7	call	D731	
DADA	D1	pop	de	
DADB	7E	ld	a,(hl)	
DADC	23	inc	hl	
DADD	E607	and	07	
DADF	FE02	cp	02	
DAE1	CCE7DA	call	z,DAE7	
DAE4	E1	pop	hl	
DAE5	18E7	Jr	DACE	
DAE7	C5	push	bc	
DAE8	D5	push	de	
DAE9	E5	push	hl	
DAEA	7E	ld	a,(hl)	
DAEB	23	inc	hl	
DAEC	4E	ld	c,(hl)	
DAED	23	inc	hl	
DAEE	46	ld	b,(hl)	
DAEF	EB	ex	de,hl	
DAF0	B7	or	a	
DAF1	C4F8FF	call	nz,FFF8	Jp (hl)
DAF4	E1	pop	hl	
DAF5	D1	pop	de	
DAF6	C1	pop	bc	
DAF7	C9	ret		
*****				instruction Basic LINE
DAF8	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
DAFB	A3	db	A3	'INPUT'
DAFC	CDCBC1	call	C1CB	aller chercher numéro de canal
DAFF	F5	push	af	
DB00	CD89DB	call	DB89	sortir éventuelle chaîne dialogue
DB03	CD86D6	call	D686	chercher variable
DB06	CD3CFF	call	FF3C	type 'chaîne', sinon 'Type mismatch'
DB09	E5	push	hl	
DB0A	D5	push	de	
DB0B	CD1ADB	call	DB1A	aller chercher entrée dans appareil

BASIC 1.0

DB0E	CDDCF7	call	F7DC	actif	entrer chaîne dans pile du descripteur
DB11	E1	pop	hl		
DB12	CD6FD6	call	D66F		affecter résultat à variable
DB15	E1	pop	hl		
DB16	F1	pop	af		
DB17	C3AFC1	jp	C1AF		réinitialiser numéro canal
***** aller chercher entrée dans appareil actif					
DB1A	CDCOC1	call	C1C0		
DB1D	D266DC	jp	nc,DC66		aller chercher entrée de cassette
DB20	CDA2C1	call	C1A2		
DB23	F5	push	af		
DB24	CDADDB	call	DBAD		aller chercher entrée du clavier
DB27	F1	pop	af		
DB28	C3A2C1	jp	C1A2		
***** instruction Basic INPUT					
DB2B	CDCBC1	call	C1CB		aller chercher numéro de canal
DB2E	F5	push	af		
DB2F	CD47DB	call	DB47		aller chercher entrée et convertir
DB32	D5	push	de		
DB33	CD86D6	call	D686		aller chercher variable
DB36	E3	ex	(sp),hl		
DB37	3E00	ld	a,00		
DB39	CDBCDB	call	DBBC		
DB3C	E3	ex	(sp),hl		
DB3D	CD55DD	call	DD55		tester si virgule
DB40	38F1	jr	c,DB33		
DB42	D1	pop	de		
DB43	F1	pop	af		
DB44	C3AFC1	jp	C1AF		
***** aller chercher entrée et convertir					
DB47	CDCOC1	call	C1C0		
DB4A	303D	jr	nc,DB89		sortir éventuelle chaîne dialogue
DB4C	CDA2C1	call	C1A2		
DB4F	F5	push	af		
DB50	E5	push	hl		

BASIC 1.0

DB51	CD89DB	call	DB89		sortir éventuelle chaîne dialogue
DB54	3E3F	ld	a,3F		'?'
DB56	D456C3	call	nc,C356		
DB59	3E20	ld	a,20		'5'
DB5B	D456C3	call	nc,C356		
DB5E	E5	push	hl		
DB5F	CDADDB	call	DBAD		aller chercher entrée du clavier
DB62	EB	ex	de,hl		
DB63	E1	pop	hl		
DB64	CDD3DB	call	DBD3		
DB67	3809	jr	c,DB72		
DB69	2177DB	ld	hl,DB77		'?Redo from start'
DB6C	CD41C3	call	C341		sortir
DB6F	E1	pop	hl		
DB70	18DE	jr	DB50		
DB72	F1	pop	af		
DB73	F1	pop	af		
DB74	C3A2C1	jp	C1A2		

DB77	3F 52 65 64 6F 20 66 72				'?Redo from start'
DB7F	6F 6D 20 73 74 61 72 74				
DB87	0A 00				
***** sortir éventuelle chaîne dialogue					
DB89	7E	ld	a,(hl)		
DB8A	FE3B	cp	3B		','
DB8C	322DAE	ld	(AE2D),a		ranger signe séparation
DB8F	CC3FDD	call	z,DD3F		ignorer espaces
DB92	EE22	xor	22		'''
DB94	C0	ret	nz		
DB95	CDCBF7	call	F7CB		lire chaîne dialogue
DB98	CDCOC1	call	C1C0		
DB9B	F5	push	af		
DB9C	DC28F8	call	c,F828		sortir chaîne
DB9F	F1	pop	af		
DBA0	D4DAFB	call	nc,FBDA		aller chercher paramètres chaîne
DBA3	CD55DD	call	DD55		virgule suit ?
DBA6	D8	ret	c		oui

DBA7	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
DBAA	3B	db	3B	','
DBAB	B7	or	a	
DBAC	C9	ret		

DBAD	CD3BCA	call	CA3B	aller chercher entrée du clavier
DBB0	D26BCB	jp	nc,CB6B	aller chercher ligne d'entrée
DBB3	3A2DAE	ld	a,(AE2D)	ESC enfoncée ?
DBB6	FE3B	cp	3B	signe de séparation
DBB8	C44EC3	call	nz,C34E	','
DBBB	C9	ret		pas ',' , nouvelle ligne (sortir LF)

DBBC	D5	push	de	
DBBD	CD02DC	call	DC02	
DBC0	300C	Jr	nc,DBCE	
DBC2	E3	ex	(sp),hl	
DBC3	CD66D6	call	D666	affecter valeur à variable
DBC6	E1	pop	hl	
DBC7	7E	ld	a,(hl)	
DBC8	23	inc	hl	
DBC9	B7	or	a	
DBCA	C8	ret	z	
DBCB	EE2C	xor	2C	','
DBCD	C9	ret		

DBCE	1E0D	ld	e,0D	'Type mismatch'
DBD0	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur

DBD3	D5	push	de	
DBD4	E5	push	hl	
DBD5	D5	push	de	
DBD6	CDD6D6	call	D6D6	aller chercher nom et type de
				variable
DBD9	E3	ex	(sp),hl	
DBDA	AF	xor	a	
DBDB	CD02DC	call	DC02	
DBDE	301E	Jr	nc,DBFE	

DBE0	FE03	cp	03	'chaîne'
DBE2	CCDAFB	call	z,FBDA	oui, aller chercher paramètre de
				chaîne
DBE5	E3	ex	(sp),hl	
DBE6	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
DBE9	E3	ex	(sp),hl	
DBEA	300B	Jr	nc,DBF7	non
DBEC	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
DBEF	EE2C	xor	2C	','
DBF1	200B	Jr	nz,DBFE	
DBF3	23	inc	hl	
DBF4	E3	ex	(sp),hl	
DBF5	18DF	Jr	DBD6	

DBF7	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
DBFA	B7	or	a	
DBFB	2001	Jr	nz,DBFE	
DBFD	37	scf		
DBFE	E1	pop	hl	
DBFF	E1	pop	hl	
DC00	D1	pop	de	
DC01	C9	ret		

DC02	5F	ld	e,a	
DC03	CD45FF	call	FF45	tester si chaîne
DC06	57	ld	d,a	
DC07	D5	push	de	
DC08	2006	Jr	nz,DC10	
DC0A	CD21DC	call	DC21	
DC0D	37	scf		
DC0E	1809	Jr	DC19	

DC10	CDC0C1	call	C1C0	
DC13	D438DC	call	nc,DC38	
DC16	CDA3EC	call	ECA3	
DC19	F5	push	af	
DC1A	DC61DD	call	c,DD61	ignorer espace, TAB et LF
DC1D	F1	pop	af	
DC1E	D1	pop	de	
DC1F	7A	ld	a,d	

BASIC 1.0

DC20	C9	ret		
DC21	CDC0C1	call	C1C0	
DC24	3806	Jr	c,DC2C	
DC26	CD47DC	call	DC47	
DC29	C3DCF7	Jp	F7DC	entrer chaîne dans descripteur de chaîne
DC2C	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
DC2F	FE22	cp	22	'''
DC31	CACBF7	Jp	z,F7CB	lire chaîne
DC34	7B	ld	a,e	
DC35	C3E6F7	Jp	F7E6	
DC38	CD9DDC	call	DC9D	
DC3B	3005	Jr	nc,DC42	'EOF met'
DC3D	11C6DC	ld	de,DCC6	
DC40	182C	Jr	DC6E	
DC42	1E18	ld	e,18	'EOF met'
DC44	C394CA	Jp	CA94	sortir message d'erreur
DC47	CD9DDC	call	DC9D	
DC4A	30F6	Jr	nc,DC42	'EOF met'
DC4C	FE22	cp	22	'''
DC4E	2805	Jr	z,DC55	
DC50	11CADC	ld	de,DCCA	
DC53	1819	Jr	DC6E	
DC55	CDA8DC	call	DCA8	
DC58	1163DC	ld	de,DC63	
DC5B	3811	Jr	c,DC6E	
DC5D	21A4AC	ld	h1,ACA4	début du buffer d'entrée
DC60	3600	ld	(h1),00	premier caractère égale 00
DC62	C9	ret		
DC63	FE22	cp	22	'''
DC65	C9	ret		
DC66	CDA8DC	call	DCA8	

BASIC 1.0

DC69	30D7	Jr	nc,DC42	'EOF met'
DC6B	11CDDC	ld	de,DCCD	
DC6E	21A4AC	ld	h1,ACA4	début du buffer d'entrée
DC71	E5	push	h1	
DC72	06FF	ld	b,FF	
DC74	CDFBFF	call	FFFB	Jp (de)
DC77	280C	Jr	z,DC85	
DC79	77	ld	(h1),a	
DC7A	23	inc	h1	
DC7B	05	dec	b	
DC7C	2805	Jr	z,DC83	
DC7E	CDA8DC	call	DCA8	
DC81	38F1	Jr	c,DC74	
DC83	F6FF	or	FF	
DC85	3600	ld	(h1),00	
DC87	E1	pop	h1	
DC88	C0	ret	nz	
DC89	FE0D	cp	0D	CR
DC8B	C8	ret	z	
DC8C	FE22	cp	22	'''
DC8E	C4D0DC	call	nz,DCD0	
DC91	C0	ret	nz	
DC92	CD9DDC	call	DC9D	
DC95	D0	ret	nc	
DC96	CDCADC	call	DCCA	
DC99	C414C4	call	nz,C414	CAS RETURN
DC9C	C9	ret		
DC9D	CDA8DC	call	DCA8	
DCA0	D0	ret	nc	
DCA1	CDD0DC	call	DCD0	
DCA4	28F7	Jr	z,DC9D	
DCA6	37	scf		
DCA7	C9	ret		
DCA8	CD24C4	call	C424	lire et entrer un caractère
DCAB	D0	ret	nc	
DCAC	C5	push	bc	
DCAD	FE0D	cp	0D	CR
DCAF	060A	ld	b,0A	LF

BASIC 1.0

DCB1	2805	Jr	z,DCB8	
DCB3	B8	cp	b	
DCB4	200D	Jr	nz,DCC3	
DCB6	060D	ld	b,0D	CR
DCB8	4F	ld	c,a	
DCB9	CD24C4	call	C424	lire et entrer un caractère
DCBC	3004	Jr	nc,DCC2	
DCBE	B8	cp	b	
DCBF	C414C4	call	nz,C414	CAS RETURN
DCC2	79	ld	a,c	
DCC3	C1	pop	bc	
DCC4	37	scf		
DCC5	C9	ret		
DCC6	CDD0DC	call	DCD0	
DCC9	C8	ret	z	
DCCA	FE2C	cp	2C	','
DCCC	C8	ret	z	
DCCD	FE0D	cp	0D	CR
DCCF	C9	ret		
DCD0	FE20	cp	20	'5'
DCD2	C8	ret	z	
DCD3	FE09	cp	09	TAB
DCD5	C8	ret	z	
DCD6	FE0A	cp	0A	LF
DCD8	C9	ret		
***** Instruction Basic RESTORE				
DCD9	280A	Jr	z,DCE5	
DCDB	CDE1CE	call	CEE1	aller chercher numéro ligne dans de
DCDE	E5	push	h1	
DCDF	CD9AE7	call	E79A	BASIC-Zeile de suchen
DCE2	2B	dec	h1	
DCE3	182D	Jr	DD12	fixer pointeur de DATA
DCE5	E5	push	h1	
DCE6	2A81AE	ld	h1,(AE81)	début de programme
DCE9	1827	Jr	DD12	comme pointeur de DATA

BASIC 1.0

***** Instruction Basic READ				
DCEB	E5	push	h1	
DCEC	2A30AE	ld	h1,(AE30)	pointeur de DATA
DCEF	CD17DD	call	DD17	aller chercher prochain élément DATA
DCF2	E3	ex	(sp),h1	
DCF3	CD86D6	call	D686	chercher variable
DCF6	E3	ex	(sp),h1	
DCF7	23	inc	h1	
DCF8	3E3A	ld	a,3A	':'
DCFA	CDBCDB	call	DBBC	
DCFD	2B	dec	h1	
DCFE	280B	Jr	z,DD0B	
DD00	2A2EAE	ld	h1,(AE2E)	adresse ligne pendant instruction
DD03	CDCEDD	call	DDCE	fixer adresse ligne actuelle
DD06	1E02	ld	e,02	'Syntax error'
DD08	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur
DD0B	E3	ex	(sp),h1	
DD0C	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
DD0F	E3	ex	(sp),h1	
DD10	38DD	Jr	c,DCEF	oui
DD12	2230AE	ld	(AE30),h1	pointeur DATA
DD15	E1	pop	h1	
DD16	C9	ret		
DD17	7E	ld	a,(h1)	
DD18	FE2C	cp	2C	','

BASIC 1.0

DD1A	C8	ret	z	
DD1B	CDEF E8	call	E8EF	ignorer reste de la ligne
DD1E	B7	or	a	fin de ligne ?
DD1F	200E	Jr	nz,DD2F	non
DD21	23	inc	hl	
DD22	7E	ld	a,(hl)	longueur de ligne
DD23	23	inc	hl	
DD24	B6	or	(hl)	zéro, fin de programme ?
DD25	23	inc	hl	
DD26	1E04	ld	e,04	'DATA exhausted'
DD28	CA94CA	Jp	z,CA94	sortir message d'erreur
DD2B	222EAE	ld	(AE2E),hl	adresse de ligne pendant instruction READ
DD2E	23	inc	hl	
DD2F	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
DD32	FE8C	cp	8C	'DATA'
DD34	20E5	Jr	nz,DD1B	
DD36	C9	ret		
***** tester si encore un caractère				
DD37	E3	ex	(sp),hl	pointeur sur après instruction CALL
DD38	7E	ld	a,(hl)	aller chercher caractère suivant
DD39	23	inc	hl	
DD3A	E3	ex	(sp),hl	augmenter adresse de retour
DD3B	BE	cp	(hl)	comparer caractère avec texte programme
DD3C	C2C6DD	Jp	nz,DDC6	différent, 'Syntax error'
***** ignorer espaces				
DD3F	23	inc	hl	
DD40	7E	ld	a,(hl)	
DD41	FE20	cp	20	'5'
DD43	28FA	Jr	z,DD3F	ignorer espaces
DD45	FE01	cp	01	
DD47	D0	ret	nc	
DD48	B7	or	a	fin de ligne, Z=1
DD49	C9	ret		
***** fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'				

BASIC 1.0

DD4A	7E	ld	a,(hl)	caractère actuel
DD4B	FE02	cp	02	inférieur 2 ?
DD4D	D8	ret	c	ok
DD4E	C3C6DD	Jp	DDC6	sinon 'Syntax error'
***** tester si fin d'instruction				
DD51	7E	ld	a,(hl)	caractère actuel
DD52	FE02	cp	02	inférieur 2 ?
DD54	C9	ret		
***** tester si prochain caractère = virgule				
DD55	2B	dec	hl	
DD56	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
DD59	EE2C	xor	2C	','
DD5B	C0	ret	nz	pas trouvé, c=0
DD5C	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
DD5F	37	scf		trouvé, c=1
DD60	C9	ret		
***** ignorer espace, TAB et LF				
DD61	7E	ld	a,(hl)	
DD62	23	inc	hl	
DD63	FE20	cp	20	'5'
DD65	28FA	Jr	z,DD61	
DD67	FE09	cp	09	TAB
DD69	28F6	Jr	z,DD61	
DD6B	FE0A	cp	0A	LF
DD6D	28F2	Jr	z,DD61	
DD6F	2B	dec	hl	
DD70	C9	ret		
***** boucle de l'interpréteur				
DD71	2A34AE	ld	hl,(AE34)	adresse de l'instruction actuelle
DD74	EB	ex	de,hl	ranger pointeur de programme
DD75	2A8BB0	ld	hl,(B08B)	pointeur de pile Basic
DD78	2232AE	ld	(AE32),hl	mémoire pour pointeur de pile Basic
DD7B	EB	ex	de,hl	pointeur de programme
DD7C	2234AE	ld	(AE34),hl	comme adresse de l'instruction act.
DD7F	CD21B9	call	B921	KL POLL SYNCHRONOUS
DD82	DC07C8	call	c,C807	traitement Event AFTER/EVERY

BASIC 1.0

DD85	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
DD88	C4ABDD	call	nz,DDAB	exécuter instruction Basic
DD8B	7E	ld	a,(hl)	lire texte programme
DD8C	FE01	cp	01	':', fin de l'instruction ?
DD8E	28E4	Jr	z,DD74	oui
DD90	3034	Jr	nc,DDC6	'Syntax error'
DD92	23	inc	hl	
DD93	7E	ld	a,(hl)	
DD94	23	inc	hl	longueur de ligne
DD95	B6	or	(hl)	égale zéro ?
DD96	23	inc	hl	
DD97	280F	Jr	z,DDA8	oui, à l'instruction END
DD99	2236AE	ld	(AE36),hl	ranger adresse de ligne actuelle
DD9C	23	inc	hl	
DD9D	3A38AE	ld	a,(AE38)	flag TRAC mis ?
DDA0	B7	or	a	
DDA1	28D1	Jr	z,DD74	non
DDA3	CDEBDD	call	DDEB	routine TRACE
DDA6	18CC	Jr	DD74	à la boucle de l'interpréteur
DDA8	C376CB	Jp	CB76	à l'instruction END
*****				exécuter instruction Basic
DDAB	87	add	a,a	token par 2
DDAC	D24FD6	Jp	nc,D64F	tester si extension d'instruction
DDAF	FEB9	cp	B9	
DDB1	3010	Jr	nc,DDC3	token non valable, 'Syntax error'
DDB3	EB	ex	de,hl	
DDB4	C601	add	a,01	
DDB6	6F	ld	l,a	plus DE01 (adresse de table)
DDB7	CEDE	adc	a,DE	
DDB9	95	sub	l	
DDBA	67	ld	h,a	
DDBB	4E	ld	c,(hl)	
DDBC	23	inc	hl	
DDBD	46	ld	b,(hl)	
DDBE	C5	push	bc	adresse de l'instruction sur pile
DDBF	EB	ex	de,hl	
DDCO	C33FDD	Jp	DD3F	ignorer espaces, saut à instruction

BASIC 1.0

DDC3	CD07AC	call	ACO7	ret
DDC6	1E02	ld	e,02	'Syntax error'
DDC8	C394CA	Jp	CA94	sortir message d'erreur

adresse de ligne actuelle sur zéro				
DDCB	210000	ld	hl,0000	
DDCE	2236AE	ld	(AE36),hl	adresse de ligne actuelle
DDD1	C9	ret		

charger adresse de ligne actuelle				
DDD2	2A36AE	ld	hl,(AE36)	adresse de ligne actuelle
DDD5	C9	ret		

aller chercher test mode direct / numéro de ligne				
DDD6	2A36AE	ld	hl,(AE36)	adresse de ligne actuelle
DDD9	7C	ld	a,h	
DDDA	B5	or	l	
DDDB	C8	ret	z	zéro, mode direct
DDDC	7E	ld	a,(hl)	
DDDD	23	inc	hl	
DDDE	66	ld	h,(hl)	numéro de ligne dans hl
DDDF	6F	ld	l,a	
DDE0	37	scf		
DDE1	C9	ret		

Instruction Basic TRON				
DDE2	3EFF	ld	a,FF	
DDE4	1801	Jr	DDE7	

Instruction Basic TROFF				
DDE6	AF	xor	a	
DDE7	3238AE	ld	(AE38),a	flag TRACE
DDEA	C9	ret		

Routine TRACE				
DDEB	3E5B	ld	a,5B	'ET'
DDED	CD56C3	call	C356	sortir
DDF0	E5	push	hl	
DDF1	2A36AE	ld	hl,(AE36)	adresse de ligne actuelle

BASIC 1.0

DDF4	7E	ld	a,(h1)	
DDF5	23	inc	h1	numéro de ligne dans h1
DDF6	66	ld	h,(h1)	
DDF7	6F	ld	l,a	
DDF8	CD79EE	call	EE79	sortir numéro de ligne
DDFB	E1	pop	h1	
DDFC	3E5D	ld	a,5D	'EU'
DDFE	C356C3	jp	C356	sortir

***** adresses des instructions Basic

DE01	71C9	dw	C971	80	AFTER
DE03	DFC0	dw	C0DF	81	AUTO
DE05	21C2	dw	C221	82	BORDER
DE07	BAF1	dw	F1BA	83	CALL
DE09	46D2	dw	D246	84	CAT
DE0B	3CEA	dw	EA3C	85	CHAIN
DE0D	32C1	dw	C132	86	CLEAR
DE0F	B5C4	dw	C4B5	87	CLG
DE11	98D2	dw	D298	88	CLOSEIN
DE13	A1D2	dw	D2A1	89	CLOSEOUT
DE15	5AC2	dw	C25A	8A	CLS
DE17	C0CB	dw	CBC0	8B	CONT
DE19	EFE8	dw	E8EF	8C	DATA
DE1B	17D1	dw	D117	8D	DEF
DE1D	18D6	dw	D618	8E	DEFINT
DE1F	1CD6	dw	D61C	8F	DEFREAL
DE21	14D6	dw	D614	90	DEFSTR
DE23	E7D4	dw	D4E7	91	DEG
DE25	28E7	dw	E728	92	DELETE
DE27	7DD6	dw	D67D	93	DIM
DE29	C6C4	dw	C4C6	94	DRAW
DE2B	CBC4	dw	C4CB	95	DRAWR
DE2D	52C0	dw	C052	96	EDIT
DE2F	F3E8	dw	E8F3	97	ELSE
DE31	65CB	dw	CB65	98	END
DE33	85D3	dw	D385	99	ENT
DE35	4ED3	dw	D34E	9A	ENV
DE37	C0D9	dw	D9C0	9B	ERASE
DE39	8FCA	dw	CA8F	9C	ERROR
DE3B	79C9	dw	C979	9D	EVERY

BASIC 1.0

DE3D	29C5	dw	C529	9E	FOR
DE3F	EDC6	dw	C6ED	9F	GOSUB
DE41	E8C6	dw	C6E8	A0	GOTO
DE43	C7C6	dw	C6C7	A1	IF
DE45	2AC2	dw	C22A	A2	INK
DE47	2BDB	dw	DB2B	A3	INPUT
DE49	39D4	dw	D439	A4	KEY
DE4B	54D6	dw	D654	A5	LET
DE4D	F8DA	dw	DAF8	A6	LINE
DE4F	F7E0	dw	E0F7	A7	LIST
DE51	F6E9	dw	E9F6	A8	LOAD
DE53	D2C2	dw	C2D2	A9	LOCATE
DE55	EFF4	dw	F4EF	AA	MEMORY
DE57	A6EA	dw	EAA6	AB	MERGE
DE59	93F9	dw	F993	AC	MID\$
DE5B	AFC2	dw	C24F	AD	MODE
DE5D	05C5	dw	C505	AE	MOVE
DE5F	0AC5	dw	C50A	AF	MOVER
DE61	FBC5	dw	C5FB	B0	NEXT
DE63	2BC1	dw	C12B	B1	NEW
DE65	E3C7	dw	C7E3	B2	ON
DE67	CBC8	dw	C8CB	B3	ON BREAK
DE69	F8CB	dw	CBF8	B4	ON ERROR GOTO 0
DE6B	40C9	dw	C940	B5	ON SQ
DE6D	5FB2	dw	D25F	B6	OPENIN
DE6F	56B2	dw	D256	B7	OPENOUT
DE71	8CE4	dw	C48C	B8	ORIGIN
DE73	77E1	dw	F177	B9	OUT
DE75	0AC2	dw	C20A	BA	PAPER
DE77	12C2	dw	C212	BB	PEN
DE79	00C4	dw	C4D0	BC	PLOT
DE7B	05C4	dw	C4D5	BD	PLOTB
DE7D	5FF1	dw	F15F	BE	POKE
DE7F	FD11	dw	F1FD	BF	PRINT
DE81	F3E8	dw	E8F3	C0	'
DE83	EBD4	dw	D4EB	C1	RAD
DE85	59D5	dw	D559	C2	RANDOMIZE
DE87	EBDC	dw	DCEB	C3	READ
DE89	1ED3	dw	D31E	C4	RELEASE
DE8B	F3E8	dw	E8F3	C5	REM

BASIC 1.0

DE8D	D9E7	dw	E7DF	C6	RENUM
DE8F	D9DC	dw	DCD9	C7	RESTORE
DE91	03CC	dw	CC03	C8	RESUME
DE93	0FC7	dw	C70F	C9	RETURN
DE95	BDE9	dw	E9BD	CA	RUN
DE97	09EC	dw	EC09	CB	SAVE
DE99	C0D2	dw	D2C0	CC	SOUND
DE9B	94D4	dw	D494	CD	SPEED
DE9D	5ACB	dw	CB5A	CE	STOP
DE9F	9DF6	dw	F69D	CF	SYMBOL
DEA1	19C3	dw	C319	DO	TAG
DEA3	20C3	dw	C320	D1	TAG OFF
DEA5	E6DD	dw	DDE6	D2	TRON
DEA7	E2DD	dw	DDE2	D3	TROFF
DEA9	7DF1	dw	F17D	D4	WAIT
DEAB	76C7	dw	C776	D5	WEND
DEAD	47C7	dw	C747	D6	WHILE
DEAF	E3C3	dw	C3E3	D7	WIDTH
DEB1	E1C2	dw	C2E1	D8	WINDOW
DEB3	7BF4	dw	F47B	D9	ZONE
DEB5	F6F1	dw	F1F6	DA	WRITE
DEB7	E1C8	dw	C8E1	DB	DI
DEB9	E7C8	dw	C8E7	DC	EI

DEBB	D5	push	de	
DEBC	EB	ex	de,h1	
DEBD	2A7FAE	ld	h1,(AE7F)	début de la Ram libre
DECO	EB	ex	de,h1	
DEC1	D5	push	de	
DEC2	AF	xor	a	
DEC3	3239AE	ld	(AE39),a	
DEC6	012C01	ld	bc.012C	max. 300 caractères
DEC9	CDE1DE	call	DEE1	aller chercher caractère dans buffer d'entrée
DECC	7E	ld	a,(h1)	
DECD	B7	or	a	dernier caractère ?
DECE	20F9	Jr	nz,DEC9	non
DED0	3E2D	ld	a,2D	
DED2	91	sub	c	301 - état compteur

BASIC 1.0

DED3	4F	ld	c,a	
DED4	3E01	ld	a,01	égale longueur de ligne
DED6	98	sbc	a,b	
DED7	47	ld	b,a	dans b
DED8	AF	xor	a	
DED9	12	ld	(de),a	
DEDA	13	inc	de	trois fois zéro pour terminer
DEDB	12	ld	(de),a	
DEDC	13	inc	de	
DEDD	12	ld	(de),a	
DEDE	E1	pop	h1	
DEDF	D1	pop	de	
DEEO	C9	ret		

***** aller chercher caractère dans buffer d'entrée

DEE1	CD10AC	call	AC10	ret
DEE4	7E	ld	a,(h1)	
DEE5	B7	or	a	dernier caractère ?
DEE6	C8	ret	z	oui
DEE7	CD71FF	call	FF71	lettre ?
DEEA	381D	Jr	c,DF09	oui
DEEC	CD7FFF	call	FF7F	numérique ?
DEEF	DAFFDF	Jp	c,DFFF	oui
DEF2	FE26	cp	26	'&' ?
DEF4	CA5AE0	Jp	z,E05A	oui
DEF7	23	inc	h1	
DEF8	FE80	cp	80	token ?
DEFA	D0	ret	nc	oui
DEFB	FE20	cp	20	'5'
DEFD	C280E0	Jp	nz,E080	
DF00	3A00AC	ld	a,(A00)	ignorer espaces supplémentaires ?
DF03	B7	or	a	
DF04	C0	ret	nz	oui
DF05	3E20	ld	a,20	'5'
DF07	181C	Jr	DF25	écrire dans buffer
DF09	CD4EDF	call	DF4E	
DFOC	D8	ret	c	
DFOD	FEC5	cp	C5	'REM'
DFOF	CAEDED	Jp	z,E0ED	

BASIC 1.0

DF12	E5	push	hl	
DF13	2130DF	ld	hl,DF30	adresse de base de la table
DF16	CDAAFF	call	FFAA	parcourir table
DF19	E1	pop	hl	
DF1A	3819	jr	c,DF35	trouvé ? alors ne pas convertir le reste
DF1C	F5	push	af	
DF1D	FE97	cp	97	'ELSE'
DF1F	3E01	ld	a,01	
DF21	CC25DF	call	z,DF25	écrire dans le buffer
DF24	F1	pop	af	
DF25	12	ld	(de),a	écrire un caractère dans le buffer
DF26	13	inc	de	augmenter le pointeur de buffer
DF27	0B	dec	bc	diminuer le compteur
DF28	79	ld	a,c	
DF29	B0	or	b	
DF2A	C0	ret	nz	
DF2B	1E17	ld	e,17	'Line too long'
DF2D	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur

***** tokens spéciaux

DF30	8C	db	8C	'DATA'
DF31	8E	db	8E	'DEFINT'
DF32	90	db	90	'DEFSTR'
DF33	8F	db	8F	'DEFREAL'
DF34	00	db	00	fin de table

DF35	CD25DF	call	DF25	écrire dans le buffer
DF38	7E	ld	a,(hl)	
DF39	B7	or	a	
DF3A	C8	ret	z	
DF3B	FE3A	cp	3A	','
DF3D	280A	jr	z,DF49	
DF3F	23	inc	hl	'''
DF40	FE22	cp	22	
DF42	20F1	jr	nz,DF35	
DF44	CDBFE0	call	E0BF	
DF47	18EF	jr	DF38	

BASIC 1.0

DF49	AF	xor	a	
DF4A	3239AE	ld	(AE39),a	
DF4D	C9	ret		
DF4E	C5	push	bc	
DF4F	D5	push	de	
DF50	E5	push	hl	
DF51	CD16AC	call	AC16	ret
DF54	7E	ld	a,(hl)	
DF55	23	inc	hl	
DF56	CD8AFF	call	FF8A	convertir minuscules en majuscules
DF59	CDDDE2	call	E2DD	calculer adresse des mots instruction
DF5C	CD27E3	call	E327	
DF5F	3028	jr	nc,DF89	
DF61	79	ld	a,c	
DF62	E67F	and	7F	
DF64	CD7BFF	call	FF7B	tester si lettre ou chiffre
DF67	300B	jr	nc,DF74	
DF69	1A	ld	a,(de)	
DF6A	FEE4	cp	E4	'FN'
DF6C	2806	jr	z,DF74	
DF6E	7E	ld	a,(hl)	
DF6F	CD7BFF	call	FF7B	tester si lettre ou chiffre
DF72	3815	jr	c,DF89	
DF74	F1	pop	af	
DF75	1A	ld	a,(de)	
DF76	B7	or	a	
DF77	FAC8DF	jp	m,DFC8	
DF7A	D1	pop	de	
DF7B	C1	pop	bc	
DF7C	F5	push	af	
DF7D	3EFF	ld	a,FF	'fonction'
DF7F	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
DF82	F1	pop	af	
DF83	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
DF86	AF	xor	a	
DF87	183A	jr	DFC3	
DF89	E1	pop	hl	

DF8A	D1	pop	de	
DF8B	C1	pop	bc	
DF8C	E5	push	hl	
DF8D	2B	dec	hl	
DF8E	23	inc	hl	
DF8F	7E	ld	a,(hl)	
DF90	CD7BFF	call	FF7B	tester si lettre ou chiffre
DF93	38F9	jr	c,DF8E	
DF95	CDEADF	call	DFA4	
DF98	3804	jr	c,DF9E	
DF9A	3E0D	ld	a,0D	token pour variable
DF9C	1806	jr	DFA4	
DF9E	23	inc	hl	
DF9F	FE05	cp	05	
DFA1	2001	jr	nz,DFA4	
DFA3	3D	dec	a	
DFA4	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
DFA7	AF	xor	a	zéro
DFA8	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
DFAB	AF	xor	a	
DFAC	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
DFAF	E3	ex	(sp),hl	
DFB0	7E	ld	a,(hl)	
DFB1	CD7BFF	call	FF7B	tester si lettre ou chiffre
DFB4	3007	jr	nc,DFBD	
DFB6	7E	ld	a,(hl)	
DFB7	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
DFBA	23	inc	hl	
DFBB	18F3	jr	DFB0	
DFBD	CDDFE0	call	E0DF	
DFC0	E1	pop	hl	
DFC1	3EFF	ld	a,FF	
DFC3	3239AE	ld	(AE39),a	
DFC6	37	scf		
DFC7	C9	ret		
DFC8	E5	push	hl	
DFC9	4F	ld	c,a	

DFCA	21DCDF	ld	hl,DFDC	adresse de base de la table
DFCD	CDAAFF	call	FFAA	parcourir la table
DFD0	9F	sbc	a,a	
DFD1	E601	and	01	
DFD3	3239AE	ld	(AE39),a	
DFD6	79	ld	a,c	
DFD7	E1	pop	hl	
DFD8	D1	pop	de	
DFD9	C1	pop	bc	
DFDA	B7	or	a	
DFDB	C9	ret		

***** Instructions avec numéro de ligne

DFC	C7	db	C7	'RESTORE'
DFDD	81	db	81	'AUTO'
DFDE	C6	db	C6	'RENUM'
DFDF	92	db	92	'DELETE'
DFE0	96	db	96	'EDIT'
DFE1	C8	db	C8	'RESUME'
DFE2	E3	db	E3	'ERL'
DFE3	97	db	97	'ELSE'
DFE4	CA	db	CA	'RUN'
DFE5	A7	db	A7	'LIST'
DFE6	A0	db	A0	'GOTO'
DFE7	EB	db	EB	'THEN'
DFE8	9F	db	9F	'GOSUB'
DFE9	00	db	00	fin de la table

DFEA	FE26	cp	26	'&'
DFEC	D0	ret	nc	
DFED	FE21	cp	21	' '
DFE0	D0	ret	nc	
DFF1	FE22	cp	22	'"'
DFF3	C8	ret	z	
DFF4	FE23	cp	23	'#'
DFF6	C8	ret	z	
DFF7	EE27	xor	27	'''
DFF9	FE04	cp	04	
DFFB	CEFF	adc	a,FF	

BASIC 1.0

DFFD	37	scf		
DFFE	c9	ret		
E000	39	add	h1,sp	
E001	AE	xor	(h1)	
E002	B7	or	a	
E003	2815	Jr	z,E01A	
E005	7E	ld	a,(h1)	
E006	23	inc	h1	
E007	FA25DF	jp	m,DF25	écrire dans buffer
E00A	FE2E	cp	2E	'.'
E00C	CA25DF	jp	z,DF25	écrire dans buffer
E00F	2B	dec	h1	
E010	D5	push	de	
E011	CD04EE	call	EE04	
E014	3034	Jr	nc,E04A	
E016	3E1E	ld	a,1E	token pour numéro de ligne
E018	184F	Jr	E069	
E01A	D5	push	de	
E01B	C5	push	bc	
E01C	CDBEEC	call	ECBE	
E01F	C1	pop	bc	
E020	3028	Jr	nc,E04A	
E022	CD27FF	call	FF27	tester si chaîne
E025	3E1F	ld	a,1F	token pour virgule flottante
E027	3040	Jr	nc,E069	
E029	EB	ex	de,h1	
E02A	2AC2B0	ld	h1,(B0C2)	
E02D	EB	ex	de,h1	
E02E	7A	ld	a,d	
E02F	B7	or	a	
E030	3E1A	ld	a,1A	token pour nombre deux octets
E032	2035	Jr	nz,E069	
E034	E3	ex	(sp),h1	
E035	EB	ex	de,h1	
E036	7D	ld	a,l	
E037	FE0A	cp	0A	10
E039	3004	Jr	nc,E03F	
E03B	C60E	add	a,0E	additionner offset

BASIC 1.0

E03D	1806	Jr	E045	
E03F	3E19	ld	a,19	token pour valeur sur un octet
E041	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
E044	7D	ld	a,l	
E045	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
E048	E1	pop	h1	
E049	C9	ret		
E04A	7E	ld	a,(h1)	
E04B	23	inc	h1	
E04C	E3	ex	(sp),h1	
E04D	EB	ex	de,h1	
E04E	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
E051	EB	ex	de,h1	
E052	E3	ex	(sp),h1	
E053	CDB8FF	call	FFB8	comparer h1 <> de
E056	20F2	Jr	nz,E04A	
E058	D1	pop	de	
E059	C9	ret		
E05A	D5	push	de	
E05B	C5	push	bc	
E05C	CDBEEC	call	ECBE	
E05F	C1	pop	bc	
E060	30E8	Jr	nc,E04A	
E062	FE02	cp	02	
E064	3E1B	ld	a,1B	token pour nombre binaire
E066	2801	Jr	z,E069	
E068	3C	inc	a	
E069	D1	pop	de	
E06A	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
E06D	E5	push	h1	
E06E	21C2B0	ld	h1,B0C2	
E071	CD23FF	call	FF23	aller chercher type de variable
E074	F5	push	af	
E075	7E	ld	a,(h1)	
E076	23	inc	h1	
E077	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
E07A	F1	pop	af	

BASIC 1.0

E07B	3D	dec	a	
E07C	20F6	Jr	nz,E074	
E07E	E1	pop	hl	
E07F	C9	ret		
E080	FE22	cp	22	'''
E082	283B	Jr	z,E0BF	
E084	FE7C	cp	7C	'EBIEA', extension d'instruction
E086	2845	Jr	z,E0CD	
E088	C5	push	bc	
E089	D5	push	de	
E08A	EE3F	xor	3F	'?'
E08C	06BF	ld	b,BF	'PRINT'
E08E	2816	Jr	z,E0A6	
E090	2B	dec	hl	
E091	114BE6	ld	de,E64B	,adresse des opérateurs Basic
E094	CD27E3	call	E327	
E097	1A	ld	a,(de)	
E098	3808	Jr	c,E0A2	
E09A	7E	ld	a,(hl)	
E09B	FE20	cp	20	'5'
E09D	3002	Jr	nc,E0A1	
E09F	3E20	ld	a,20	'5'
E0A1	23	inc	hl	
E0A2	47	ld	b,a	
E0A3	CDB3E0	call	E0B3	
E0A6	3239AE	ld	(AE39),a	
E0A9	78	ld	a,b	
E0AA	D1	pop	de	
E0AB	C1	pop	bc	
E0AC	FECO	cp	C0	'''
E0AE	2836	Jr	z,E0E6	
E0B0	C325DF	Jp	DF25	écrire dans buffer
E0B3	3D	dec	a	
E0B4	C8	ret	z	
E0B5	EE22	xor	22	'''
E0B7	C8	ret	z	
E0B8	3A39AE	ld	a,(AE39)	
E0BB	3C	inc	a	

BASIC 1.0

E0BC	C8	ret	z	
E0BD	3D	dec	a	
E0BE	C9	ret		
E0BF	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
E0C2	7E	ld	a,(hl)	
E0C3	B7	or	a	
E0C4	C8	ret	z	
E0C5	23	inc	hl	
E0C6	FE22	cp	22	'''
E0C8	20F5	Jr	nz,E0BF	
E0CA	C325DF	Jp	DF25	écrire dans buffer
*****				traiter extension d'instruction
E0CD	CD25DF	call	DF25	écrire dans buffer
E0D0	AF	xor	a	zéro

BASIC 1.0

```

EOD1 3239AE ld (AE39),a
EOD4 CD25DF call DF25 écrire dans buffer
EOD7 7E ld a,(hl) prochain caractère
EOD8 23 inc hl augmenter pointeur
EOD9 CD7BFF call FF7B tester si lettre ou chiffre
EODC 38F6 Jr c,EOD4 oui, alors dans buffer
EODE 2B dec hl
EODF 1B dec de rétrograder pointeur
EOE0 1A ld a,(de)
EOE1 F680 or 80 mettre bit 7 pour dernier caractère
EOE3 12 ld (de),a
EOE4 13 inc de
EOE5 C9 ret

```

```

EOE6 3E01 ld a,01
EOE8 CD25DF call DF25 écrire dans buffer
EOEB 3E00 ld a,C0
EOED CD25DF call DF25 écrire dans buffer
EOF0 7E ld a,(hl) caractère
EOF1 23 inc hl
EOF2 B7 or a Jusqu'à fin de ligne
EOF3 20F8 Jr nz,E0ED écrire dans buffer
EOF5 2B dec hl
EOF6 C9 ret

```

```

***** instruction Basic LIST
EOF7 CDB0CE call CEBO aller chercher zone de numéros de
ligne
EOFA C5 push bc
EOFB D5 push de
EOFC CDC6C1 call C1C6 aller chercher numéro canal
EOFF CD4ADD call DD4A fin de l'instruction, sinon 'Syntax
error'
E102 CDCBDD call DDCB adresse de ligne actuelle sur zéro
E105 D1 pop de
E106 C1 pop bc
E107 CD0DE1 call E10D lister lignes
E10A C364C0 Jp C064 au mode READY

```

```

***** lister lignes Basic bc -de

```

BASIC 1.0

```

E10D D5 push de
E10E 50 ld d,b numéro de ligne dans de
E10F 59 ld e,c
E110 CDA3E7 call E7A3 chercher ligne Basic de
E113 D1 pop de
E114 4E ld c,(hl)
E115 23 inc hl fin du programme ?
E116 46 ld b,(hl)
E117 2B dec hl
E118 78 ld a,b
E119 B1 or c
E11A C8 ret z terminé
E11B CD3CC4 call C43C interruption par 'ESC' ?
E11E E5 push hl
E11F 09 add hl,bc additionner longueur de ligne
E120 E3 ex (sp),hl
E121 D5 push de
E122 E5 push hl
E123 23 inc hl
E124 23 inc hl
E125 5E ld e,(hl)
E126 23 inc hl prochain numéro de ligne dans de
E127 56 ld d,(hl)
E128 E1 pop hl
E129 E3 ex (sp),hl
E12A CDB8FF call FFB8 comparer hl <> de
E12D E3 ex (sp),hl
E12E 3812 Jr c,E142 supérieur dernier numéro de ligne ?
E130 CD63E1 call E163 lister ligne Basic dans buffer
E133 CD45E1 call E145 sortir un caractère tiré du buffer
E136 23 inc hl
E137 7E ld a,(hl)
E138 B7 or a dernier caractère ?
E139 20F8 Jr nz,E133 non
E13B CD4EC3 call C34E sortir LF
E13E D1 pop de
E13F E1 pop hl
E140 18D2 Jr E114
E142 E1 pop hl

```

BASIC 1.0

```

E143 E1      pop  hl
E144 C9      ret

*****
E145 CDBAC1  call  C1BA      sortir un caractère tiré du buffer
E148 380B   Jr    c,E155   canal de sortie inférieur 8 ?
E14A 7E     ld    a,(hl)   oui, sortie sur écran
E14B CD6EC3 call  C36E      sortir caractère
E14E FE0A   cp    0A      LF ?
E150 C0     ret  nz
E151 3E0D   ld    a,0D      envoyer CR à la suite
E153 180B   Jr    E160

*****
E155 7E     ld    a,(hl)   sortie sur écran
E156 FE20   cp    20      aller chercher caractère
E158 3006   Jr    nc,E160   caractère de contrôle ?
E15A 3E01   ld    a,01      non, sortir tel quel
                                caractères de contrôle comme
                                caractères imprimables
E15C CD6EC3 call  C36E      sortir caractère
E15F 7E     ld    a,(hl)   aller chercher caractère
E160 C36EC3 Jp    C36E      et le sortir

*****
E163 D5     push de          lister ligne Basic dans buffer
E164 01A4AC ld    bc,ACA4   pointeur sur buffer d'entrée
E167 C5     push bc
E168 23     inc  hl
E169 23     inc  hl
E16A 5E     ld    e,(hl)
E16B 23     inc  hl      numéro de ligne dans de
E16C 56     ld    d,(hl)
E16D 23     inc  hl
E16E E5     push hl
E16F EB     ex   de,hl
E170 CD0DFF call  FF0D      prendre nombre entier hl
E173 CD82EE call  EE82      convertir en ASCII
E176 110000 ld    de,0000
E179 7E     ld    a,(hl)
E17A 23     inc  hl

```

BASIC 1.0

```

E17B B7     or    a
E17C 2805   Jr    z,E183
E17E CDFEE1 call  E1FE      écrire dans buffer
E181 18F6   Jr    E179

E183 3E20   ld    a,20      '5'
E185 CDFEE1 call  E1FE      écrire dans buffer
E188 E1     pop  hl
E189 7E     ld    a,(hl)   aller chercher caractère dans
                                programme

E18A B7     or    a
E18B 2805   Jr    z,E192   fin de ligne ?
E18D CD96E1 call  E196      étendre token
E190 18F7   Jr    E189

E192 02     ld    (bc),a
E193 E1     pop  hl
E194 D1     pop  de
E195 C9     ret

E196 CD13AC call  AC13      ret
E199 FA20E2 Jp    m,E220   token d'instruction ?
E19C FE02   cp    02
E19E 381D   Jr    c,E1BD
E1A0 FE05   cp    05
E1A2 3843   Jr    c,E1E7
E1A4 FE0B   cp    0B
E1A6 3822   Jr    c,E1CA
E1A8 FE0E   cp    0E
E1AA 383B   Jr    c,E1E7
E1AC FE20   cp    20      '5'
E1AE 382E   Jr    c,E1DE   sortir constante
E1B0 FE7C   cp    7C      'EB1EA', extension d'instruction
E1B2 2851   Jr    z,E205
E1B4 CDEADF call  DFEA
E1B7 DC1AE2 call  c,E21A   sortir espace
E1BA 7E     ld    a,(hl)
E1BB 180D   Jr    E1CA

E1BD 23     inc  hl

```

BASIC 1.0

E1BE	7E	ld	a,(hl)	
E1BF	FECO	cp	C0	'''
E1C1	285D	Jr	z,E220	
E1C3	FE97	cp	97	'ELSE'
E1C5	2859	Jr	z,E220	
E1C7	2B	dec	hl	
E1C8	3E3A	ld	a,3A	':'
E1CA	1E00	ld	e,00	
E1CC	FE22	cp	22	'''
E1CE	200B	Jr	nz,E1DB	
E1D0	CDFEE1	call	E1FE	écrire dans buffer
E1D3	23	inc	hl	
E1D4	7E	ld	a,(hl)	
E1D5	B7	or	a	
E1D6	C8	ret	z	
E1D7	FE22	cp	22	'''
E1D9	20F5	Jr	nz,E1D0	
E1DB	23	inc	hl	
E1DC	1820	Jr	E1FE	écrire dans buffer
E1DE	CD1AE2	call	E21A	sortir espace
E1E1	CD53E2	call	E253	sortir constante
E1E4	1E01	ld	e,01	
E1E6	C9	ret		
E1E7	CD1AE2	call	E21A	sortir espace
E1EA	7E	ld	a,(hl)	
E1EB	F5	push	af	
E1EC	23	inc	hl	
E1ED	23	inc	hl	
E1EE	23	inc	hl	
E1EF	CD0FE2	call	E20F	
E1F2	F1	pop	af	
E1F3	1E01	ld	e,01	
E1F5	FE0B	cp	0B	
E1F7	D0	ret	nc	
E1F8	1E00	ld	e,00	
E1FA	EE27	xor	27	
E1FC	E6FD	and	FD	
E1FE	02	ld	(bc),a	écrire caractère dans buffer

BASIC 1.0

E1FF	03	inc	bc	augmenter pointeur de buffer
E200	15	dec	d	
E201	C0	ret	nz	
E202	0B	dec	bc	
E203	14	inc	d	
E204	C9	ret		
*****				lister extension d'instruction
E205	1E01	ld	e,01	
E207	CDFEE1	call	E1FE	écrire dans buffer
E20A	23	inc	hl	
E20B	7E	ld	a,(hl)	prochain caractère
E20C	23	inc	hl	augmenter pointeur
E20D	B7	or	a	
E20E	C0	ret	nz	fin de ligne ?
E20F	7E	ld	a,(hl)	aller chercher caractère
E210	E67F	and	7F	annuler bit 7
E212	CDFEE1	call	E1FE	écrire dans buffer
E215	BE	cp	(hl)	dernier caractère ?
E216	23	inc	hl	
E217	30F6	Jr	nc,E20F	non, prochain caractère
E219	C9	ret		
E21A	1D	dec	e	
E21B	C0	ret	nz	
E21C	3E20	ld	a,20	'5'
E21E	18DE	Jr	E1FE	écrire dans buffer
E220	23	inc	hl	
E221	FEFF	cp	FF	fonction ?
E223	2002	Jr	nz,E227	non
E225	7E	ld	a,(hl)	
E226	23	inc	hl	
E227	F5	push	af	
E228	E5	push	hl	
E229	CDEDE2	call	E2ED	lister token ?
E22C	B7	or	a	
E22D	2808	Jr	z,E237	
E22F	F5	push	af	
E230	CD1AE2	call	E21A	
E233	F1	pop	af	

BASIC 1.0

E234	CDFEE1	call	E1FE	écrire dans buffer
E237	7E	ld	a,(hl)	
E238	E67F	and	7F	
E23A	FE09	cp	09	
E23C	C4FEE1	call	nz,E1FE	écrire dans buffer
E23F	BE	cp	(hl)	
E240	23	inc	hl	
E241	28F4	Jr	z,E237	
E243	CD7BFF	call	FF7B	tester si lettre ou chiffre
E246	1E00	ld	e,00	
E248	3002	Jr	nc,E24C	
E24A	1E01	ld	e,01	
E24C	E1	pop	hl	
E24D	F1	pop	af	
E24E	D6E4	sub	E4	
E250	C0	ret	nz	
E251	5F	ld	e,a	
E252	C9	ret		
E253	D5	push	de	
E254	7E	ld	a,(hl)	
E255	23	inc	hl	
E256	FE1B	cp	1B	nombre binaire ?
E258	2849	Jr	z,E2A3	
E25A	FE1C	cp	1C	nombre hexadécimal ?
E25C	2850	Jr	z,E2AE	
E25E	FE1E	cp	1E	adresse de ligne ?
E260	2826	Jr	z,E288	
E262	FE1D	cp	1D	numéro de ligne ?
E264	2822	Jr	z,E288	
E266	FE1F	cp	1F	nombre à virgule flottante ?
E268	285E	Jr	z,E2C8	
E26A	FE19	cp	19	nombre sur un octet ?
E26C	2809	Jr	z,E277	
E26E	FE1A	cp	1A	nombre sur deux octets ?
E270	280B	Jr	z,E27D	
E272	D60E	sub	0E	chiffre ?
E274	5F	ld	e,a	
E275	1802	Jr	E279	

BASIC 1.0

*****				sortir nombre sur un octet
E277	5E	ld	e,(hl)	Lo-byte
E278	23	inc	hl	
E279	1600	ld	d,00	Hi-Byte zéro
E27B	1804	Jr	E281	
*****				sortir nombre sur deux octets
E27D	5E	ld	e,(hl)	Lo-Byte
E27E	23	inc	hl	
E27F	56	ld	d,(hl)	Hi-Byte
E280	23	inc	hl	
E281	E3	ex	(sp),hl	
E282	EB	ex	de,hl	
E283	CD0DFF	call	FF0D	prendre nombre entier hl
E286	1847	Jr	E2CF	
*****				sortir numéro de ligne
E288	5E	ld	e,(hl)	
E289	23	inc	hl	
E28A	56	ld	d,(hl)	
E28B	23	inc	hl	
E28C	FE1E	cp	1E	numéro de ligne ?
E28E	2809	Jr	z,E299	oui
E290	E5	push	hl	
E291	EB	ex	de,hl	
E292	23	inc	hl	
E293	23	inc	hl	
E294	23	inc	hl	
E295	5E	ld	e,(hl)	
E296	23	inc	hl	
E297	56	ld	d,(hl)	
E298	E1	pop	hl	
E299	E3	ex	(sp),hl	
E29A	EB	ex	de,hl	
E29B	CD0DFF	call	FF0D	prendre nombre entier hl
E29E	CD82EE	call	EE82	convertir en ASCII
E2A1	182F	Jr	E2D2	
*****				sortir nombre binaire
E2A3	C5	push	bc	

BASIC 1.0

E2A4	010200	ld	bc,0002	
E2A7	CD14F1	call	F114	convertir en nombre binaire
E2AA	3E58	ld	a,58	'X'
E2AC	1809	jr	E2B7	

sortir nombre hexa

E2AE	C5	push	bc	
E2AF	010200	ld	bc,0002	
E2B2	CD19F1	call	F119	convertir en nombre hexa
E2B5	3E48	ld	a,48	'H'
E2B7	C1	pop	bc	
E2B8	E3	ex	(sp),hl	
E2B9	EB	ex	de,hl	
E2BA	F5	push	af	
E2BB	3E26	ld	a,26	'g'
E2BD	CDFEE1	call	E1FE	écrire dans buffer
E2C0	F1	pop	af	
E2C1	FE48	cp	48	'H' pas
E2C3	C4FEE1	call	nz,E1FE	écrire dans buffer
E2C6	180A	jr	E2D2	

sortir nombre à virgule flottante

E2C8	3E05	ld	a,05	type de variable 'Real'
E2CA	CD4BFF	call	FF4B	aller chercher nombre
E2CD	E3	ex	(sp),hl	
E2CE	EB	ex	de,hl	
E2CF	CD8FEE	call	EE8F	convertir en ASCII
E2D2	7E	ld	a,(hl)	aller chercher caractère
E2D3	23	inc	hl	
E2D4	CDFEE1	call	E1FE	écrire dans buffer
E2D7	7E	ld	a,(hl)	
E2D8	B7	or	a	fin du nombre ?
E2D9	20F7	jr	nz,E2D2	non
E2DB	E1	pop	hl	
E2DC	C9	ret		

E2DD	E5	push	hl	
E2DE	D641	sub	41	'A'
E2E0	87	add	a,a	

BASIC 1.0

E2E1	C654	add	a,54	
E2E3	6F	ld	l,a	plus E354, adresses des mots- Instructions

E2E4	CEE3	adc	a,E3	
E2E6	95	sub	l	
E2E7	67	ld	h,a	
E2E8	5E	ld	e,(hl)	
E2E9	23	inc	hl	
E2EA	56	ld	d,(hl)	
E2EB	E1	pop	hl	
E2EC	C9	ret		

E2ED	C5	push	bc	
E2EE	4F	ld	c,a	
E2EF	061A	ld	b,1A	26 lettres
E2F1	2188E3	ld	hl,E388	table des mots instruction
E2F4	CD13E3	call	E313	
E2F7	380D	jr	c,E306	
E2F9	23	inc	hl	
E2FA	10F8	djnz	E2F4	lettre suivante
E2FC	214BE6	ld	hl,E64B	table des opérateurs Basic
E2FF	CD13E3	call	E313	
E302	3007	jr	nc,E30B	
E304	06C0	ld	b,C0	
E306	78	d	a,b	
E307	C640	add	a,40	
E309	C1	pop	bc	
E30A	C9	ret		

E30B	CD19AC	call	AC19	ret
E30E	1E02	ld	e,02	'Syntax error'
E310	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur

E313	7E	ld	a,(hl)	
E314	B7	or	a	
E315	C8	ret	z	
E316	E5	push	hl	
E317	7E	ld	a,(hl)	
E318	23	inc	hl	
E319	17	rla		

BASIC 1.0

E31A	30FB	Jr	nc,E317	
E31C	7E	ld	a,(hl)	
E31D	23	inc	hl	
E31E	B9	cp	c	
E31F	2803	Jr	z,E324	
E321	F1	pop	af	
E322	18EF	Jr	E313	
E324	E1	pop	hl	
E325	37	scf		
E326	C9	ret		
E327	1A	ld	a,(de)	
E328	B7	or	a	
E329	C8	ret	z	
E32A	E5	push	hl	
E32B	1A	ld	a,(de)	
E32C	13	inc	de	
E32D	FE09	cp	09	TAB ?
E32F	2804	Jr	z,E335	
E331	FE20	cp	20	'5'
E333	2005	Jr	nz,E33A	
E335	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
E338	18F1	Jr	E32B	
E33A	4F	ld	c,a	
E33B	7E	ld	a,(hl)	
E33C	23	inc	hl	
E33D	CD8AFF	call	FF8A	convertir minuscules en majuscules
E340	A9	xor	c	
E341	28E8	Jr	z,E32B	
E343	E67F	and	7F	
E345	280A	Jr	z,E351	
E347	1B	dec	de	
E348	1A	ld	a,(de)	
E349	13	inc	de	
E34A	17	rla		
E34B	30FB	Jr	nc,E348	
E34D	13	inc	de	
E34E	E1	pop	hl	

BASIC 1.0

E34F	18D6	Jr	E327
E351	F1	pop	af
E352	37	scf	
E353	C9	ret	

*****				adresses des mots instructions
E554	35E6	dw	E635	A
E356	2AE6	dw	E62A	B
E358	EFE5	dw	E5EF	C
E35A	B9E5	dw	E5B9	D
E35C	8AE5	dw	E58A	E
E35E	7EE5	dw	E57E	F
E360	72E5	dw	E572	G
E362	68E5	dw	E568	H
E364	47E5	dw	E547	I
E366	43E5	dw	E543	J
E368	3FE5	dw	E53F	K
E36A	13E5	dw	E513	L
E36C	EDE4	dw	E4ED	M
E36E	E2E4	dw	E4E2	N
E370	AAE4	dw	E4AA	O
E372	86E4	dw	E486	P
E374	85E4	dw	E485	Q
E376	3BE4	dw	E43B	R
E378	FBE3	dw	E3FB	S
E37A	CFE3	dw	E3CF	T
E37C	C0E3	dw	E3C0	U
E37E	B8E3	dw	E3B8	V
E380	9AE3	dw	E39A	W
E382	92E3	dw	E392	X
E384	8DE3	dw	E38D	Y
E386	88E3	dw	E388	Z

***** Table des instructions Basic

BASIC 1.0

 E388 4F 4E C5 DA ZONE
 E38C 00

 E38D 50 4F D3 48 YPOS
 E391 00

 E392 50 4F D3 47 XPOS
 E396 4F D2 FD XOR
 E399 00

 E39A 52 49 54 C5 D9 WRITE
 E39F 49 4E 44 4F D7 D8 WINDOW
 E3A5 49 44 54 C8 D7 WIDTH
 E3AA 48 49 4C C5 D6 WHILE
 E3AF 45 4E C4 D5 WEND
 E3B3 41 49 D4 D4 WAIT
 E3B7 00

 E3B8 50 4F D3 7F VPOS
 E3BC 41 CC 1D VAL
 E3BF 00

 E3C0 53 49 4E C7 ED USING
 E3C5 50 50 45 52 A4 1C UPPE\$
 E3CB 4E D4 1B UNT
 E3CE 00

 E3CF 52 4F CE D3 TRON
 E3D3 52 4F 46 C6 D2 TROFF
 E3D8 CF EC TO
 E3DA 49 4D C5 46 TIME
 E3DE 48 45 CE EB THEN
 E3E2 45 53 54 D2 7D TESTR
 E3E7 45 53 D4 7C TEST
 E3EB 41 CE 1A TAN
 E3EE 41 47 4F 46 C6 D1 TAGOFF
 E3F4 41 C7 D0 TAG
 E3F7 41 C2 EA TAB
 E3FA 00

 E3FB 59 4D 42 4F CC CF SYMBOL
 E401 57 41 D0 E7 SWAP
 E405 54 52 49 4E 47 A4 7B STRINGS
 E40C 54 52 A4 19 STR\$
 E410 54 4F D0 CE STOP
 E414 54 45 D0 E6 STEP
 E418 51 D2 18 SQR

Z

Y

X

W

V

U

T

S

BASIC 1.0

E41B D1 17 SQ
 E41D 50 45 45 C4 CD SPEED
 E422 50 C3 E5 SPC
 E425 50 41 43 45 A4 16 SPACES
 E42B 4F 55 4E C4 CC SOUND
 E430 49 CE 15 SIN
 E433 47 CE 14 SGN
 E436 41 56 C5 CB SAVE
 E43A 00

 E43B 55 CE CA RUN
 E43E 4F 55 4E C4 7A ROUND
 E443 4E C4 45 RND
 E446 49 47 48 54 A4 79 RIGHTS
 E44C 45 54 55 52 CE C9 RETURN
 E452 45 53 55 4D C5 C8 RESUME
 E458 45 53 54 4F 52 C5 C7 RESTORE
 E45F 45 4E 55 CD C6 RENUM
 E464 45 4D 41 49 CE 13 REMAIN
 E46A 45 CD C5 REM
 E46D 45 4C 45 41 53 C5 C4 RELEASE
 E474 45 41 C4 C3 READ
 E478 41 4E 44 4F 4D 49 5A C5 C2 RANDOMIZE
 E481 41 C4 C1 RAD
 E484 00

 E485 00

 E486 52 49 4E D4 BF PRINT
 E48B 4F D3 78 POS
 E48E 4F 4B C5 BE POKE
 E492 4C 4F 54 D2 BD PLOTR
 E497 4C 4F D4 BC PLOT
 E49B C9 44 PI
 E49D 45 CE BB PEN
 E4A0 45 45 CB 12 PEEK
 E4A4 41 50 45 D2 BA PAPER
 E4A9 00

 E4AA 55 D4 B9 OUT
 E4AD 52 49 47 49 CE B8 ORIGIN
 E4B3 D2 FC OR
 E4B5 50 45 4E 4F 55 D4 B7 OPENOUT
 E4BC 50 45 4E 49 CE B6 OPENIN
 E4C2 4E 20 53 D1 B5 ON SQ
 E4C7 4E 20 45 52 52 4F 52 20
 E4CF 47 4F 09 54 4F 20 B0
 E4D7 4E 20 42 52 45 41 CB
 E4DF CE B4 ON ERROR GO TO 0
 E4E1 00 B3 ON BREAK
 B2 ON

BASIC 1.0

```
*****
E4E2 4F D4          FE NOT
E4E5 45 D7          B1 NEW
E4E8 45 58 D4      B0 NEXT
E4EC 00
```

```
*****
E4ED 4F 56 45 D2   AF MOVER
E4F2 4F 56 C5      AE MOVE
E4F6 4F 44 C5      AD MODE
E4FA 4F C4         FB MOD
E4FD 49 CE         77 MIN
E500 49 44 A4      AC MIDS
E504 45 52 47 C5   AB MERGE
E509 45 4D 4F 52 D9 AA MEMORY
E50F 41 D8         76 MAX
E512 00
```

```
*****
E513 4F 57 45 52 A4 11 LOWERS
E519 4F 47 31 B0    10 LOG10
E51E 4F C7          0F LOG
E521 4F 43 41 54 C5 A9 LOCATE
E527 4F 41 C4       A8 LOAD
E52B 49 53 D4       A7 LIST
E52F 49 4E C5       A6 LINE
E533 45 D4          A5 LET
E536 45 CE          0E LEN
E539 45 46 54 A4   75 LEFTS
E53E 00
```

```
*****
E53F 45 D9          A4 KEY
E542 00
```

```
*****
E543 4F D9          0D JOY
E546 00
```

```
*****
E547 4E D4          0C INT
E54A 4E 53 54 D2   74 INSTR
E54F 4E 50 55 D4   A3 INPUT
E554 4E D0          0B INP
E557 4E 4B 45 59 A4 43 INKEYS
E55D 4E 4B 45 D9   0A INKEY
E562 4E CB         A2 INK
E565 C6            A1 IF
E567 00
```

```
*****
E568 49 4D 45 CD   42 HIMEM
E56D 45 58 A4      73 HEXS
E571 00
```

N

M

L

K

J

I

H

BASIC 1.0

```
*****
E572 4F 09 54 CF   A0 GO TO
E577 4F 09 53 55 C2 9F GO SUB
E57D 00
```

```
*****
E57E 52 C5         09 FRE
E581 4F D2         9E FOR
E584 CE            E4 FN
E586 49 D8         08 FIX
E589 00
```

```
*****
E58A 58 D0         07 EXP
E58D 56 45 52 D9   9D EVERY
E592 52 52 4F D2   9C ERROR
E597 52 D2         41 ERR
E59A 52 CC         E3 ERL
E59D 52 41 53 C5   9B ERASE
E5A2 4F C6         40 EOF
E5A5 4E D6         9A ENV
E5A8 4E D4         99 ENT
E5AB 4E C4         98 END
E5AE 4C 53 C5     97 ELSE
E5B2 C9            DC EI
E5B4 44 49 D4     96 EDIT
E5B8 00
```

```
*****
E5B9 52 41 57 D2   95 DRAWR
E5BE 52 41 D7       94 DRAW
E5C2 49 CD          93 DIM
E5C5 C9            DB DI
E5C7 45 4C 45 54 C5 92 DELETE
E5CD 45 C7         91 DEG
E5D0 45 46 53 54 D2 90 DEFSTR
E5D6 45 46 52 45 41 CC 8F DEFREAL
E5DD 45 46 49 4E D4 8E DEFINT
E5E3 45 C6         8D DEF
E5E6 45 43 A4     72 DECS
E5EA 41 54 C1     8C DATA
E5EE 00
```

```
*****
E5EF 52 45 41 CC   06 CREAL
E5F4 4F D3 05 05   05 COS
E5F7 4F 4E D4      8B CONT
E5FB 4C D3         8A CLS
E5FE 4C 4F 53 45 4F 55 D4 89 CLOSEOUT
E606 4C 4F 53 45 49 CE 88 CLOSEIN
E60D 4C C7         87 CLG
E610 4C 45 41 D2   86 CLEAR
E615 49 4E D4      04 CINT
E619 48 52 A4      03 CHR$
E61D 48 41 49 CE   85 CHAIN
```

G

F

E

D

C

*****				opérateurs Basic et token correspondants
E64B	DE	db	DE	'^'
E64C	F8	db	F8	
E64D	DC	db	DC	'Backslash'
E64E	F9	db	F9	
E64F	3E09BD	db	3E,09,BD	'>='
E652	F0	db	F0	
E653	3D20BE	db	3D,20,BE	'=>'
E656	F0	db	F0	
E657	BE	db	BE	'>'
E658	EE	db	EE	
E659	BD	db	BD	'='
E65A	EF	db	EF	
E65B	3C09BE	db	3C,09,BE	'<>'
E65E	F2	db	F2	
E65F	3C09BD	db	3C,09,BD	'<='
E662	F3	db	F3	
E663	3D20BC	db	3D,20,BC	'=<'
E666	F3	db	F3	
E667	BC	db	BC	'<'
E668	F1	db	F1	
E669	AF	db	AF	'/'
E66A	F7	db	F7	
E66B	BA	db	BA	':'
E66C	01	db	01	
E66D	AA	db	AA	'*'
E66E	F6	db	F6	
E66F	AD	db	AD	'-'
E670	F5	db	F5	
E671	AB	db	AB	'+'
E672	F4	db	F4	
E673	A7	db	A7	'''
E674	C0	db	C0	
E675	00	db	00	
*****				supprimer pointeur de programme
E676	AF	xor	a	
E677	323AAE	ld	(AE3A),a	
E67A	2A81AE	ld	h1,(AE81)	début de programme
E67D	77	ld	(h1),a	

BASIC 1.0

```

E67E 23      inc    hl
E67F 77      ld     (hl),a      trois fois zéro en fin de programme
E680 23      inc    hl
E681 77      ld     (hl),a
E682 23      inc    hl
E683 2283AE  ld     (AE83),hl    fin de programme
E686 C9      ret

```

```

E687 3A3AAE  ld     a,(AE3A)
E68A B7      or     a
E68B C8      ret     z
E68C C5      push   bc
E68D D5      push   de
E68E E5      push   hl
E68F 019DE6  ld     bc,E69D      'utiliser numéros de ligne
E692 CDFFE8  call  E8FF
E695 AF      xor    a
E696 323AAE  ld     (AE3A),a
E699 E1      pop    hl
E69A D1      pop    de
E69B C1      pop    bc
E69C C9      ret

```

remplacer adresse de ligne par numéros de ligne

```

E69D CD43E9  call  E943      aller chercher prochain élément de
                                la ligne
E6A0 FE02   cp     02      fin de l'instruction ?
E6A2 D8     ret    c      oui
E6A3 FE1D   cp     1D      'adresse de ligne' ?
E6A5 20F6   jr     nz,E69D  non
E6A7 56     ld     d,(hl)
E6A8 2B     dec    hl
E6A9 5E     ld     e,(hl)
E6AA 2B     dec    hl
E6AB E5     push  hl
E6AC EB     ex    de,hl
E6AD 23     inc   hl
E6AE 23     inc   hl
E6AF 23     inc   hl

```

BASIC 1.0

```

E6B0 5E      ld     e,(hl)
E6B1 23      inc    hl      numéro de ligne dans de
E6B2 56      ld     d,(hl)
E6B3 E1      pop    hl
E6B4 361E    ld     (hl),1E    'numéro de ligne'
E6B6 23      inc    hl
E6B7 73      ld     (hl),e
E6B8 23      inc    hl      mettre en place
E6B9 72      ld     (hl),d
E6BA 18E1    jr     E69D

```

convertir ligne d'entrée en code interpréteur

```

E6BC CD61DD  call  DD61      ignorer espace, TAB et LF [berlesen
E6BF B7      or     a
E6C0 37      scf
E6C1 C8      ret     z
E6C2 CD04EE  call  EE04
E6C5 D0      ret     nc
E6C6 7E      ld     a,(hl)
E6C7 FE20   cp     20      '5'
E6C9 2001   jr     nz,E6CC
E6CB 23      inc    hl
E6CC CDD2E6  call  E6D2      convertir instruction en code
                                interpréteur
E6CF 37      scf
E6D0 9F      sbc    a,a
E6D1 C9      ret

```

convertir instruction en code interpréteur

```

E6D2 CD87E6  call  E687
E6D5 CDBBDE  call  DEBB      token dans buffer à partir de
                                (&AE7F) (&40)
E6D8 E5      push  hl
E6D9 CD61DD  call  DD61      ignorer espace, TAB et LF
E6DC B7      or     a
E6DD 2828   jr     z,E707
E6DF C5      push  bc
E6E0 D5      push  de
E6E1 210400  ld     hl,0004
E6E4 09      add   hl,bc

```

BASIC 1.0

```

E6E5 E5      push  hl
E6E6 E5      push  hl
E6E7 CDA3E7   call   E7A3      chercher ligne Basic de
E6EA E5      push  hl
E6EB DCOBE7   call   c,E70B
E6EE D1      pop   de
E6EF C1      pop   bc      nombre d'octets
E6F0 CDF8F5   call   F5F8      réserver place dans zone de
                               variables
E6F3 CD2CF5   call   F52C      augmenter pointeurs prg et variable
                               de bc

E6F6 EB      ex    de,hl
E6F7 D1      pop   de
E6F8 73      ld    (hl),e
E6F9 23      inc   hl
E6FA 72      ld    (hl),d
E6FB 23      inc   hl
E6FC D1      pop   de
E6FD 73      ld    (hl),e
E6FE 23      inc   hl
E6FF 72      ld    (hl),d
E700 23      inc   hl
E701 C1      pop   bc
E702 EB      ex    de,hl
E703 E1      pop   hl
E704 C3F2FF   jp    FFF2      ldir

E707 E1      pop   hl
E708 CD9AE7   call   E79A      chercher ligne Basic de
E70B C5      push  bc
E70C E5      push  hl
E70D 09      add   hl,bc
E70E EB      ex    de,hl
E70F 2A89AE   ld    hl,(AE89)   fin des tableaux
E712 CDCFFF   call   FFCF      hl := hl - de
E715 44      ld    b,h
E716 4D      ld    c,l
E717 EB      ex    de,hl
E718 D1      pop   de
E719 78      ld    a,b
    
```

BASIC 1.0

```

E71A B1      or    c
E71B C4F2FF   call   nz,FFF2   ldir
E71E D1      pop   de
E71F 210000   ld    hl,0000
E722 CDDAFF   call   FFDA      bc := hl - de
E725 C32CF5   jp    F52C      augmenter pointeurs prg et variable
                               de bc

*****
E728 CD37E7   call   E737      instruction Basic DELETE
E72B CD4ADD   call   DD4A      fin de l'instruction, sinon 'Syntax
                               error'

E72E CD5AE7   call   E75A
E731 CD7AC1   call   C17A
E734 C364C0   jp    C064      au mode READY
    
```

BASIC 1.0

```
*****
E737 CDB0CE call CEBO aller chercher zone numéros de ligne
E73A E5 push hl
E73B C5 push bc
E73C CDC1E7 call E7C1 chercher ligne Basic de
E73F D1 pop de
E740 E5 push hl
E741 CDA3E7 call E7A3 chercher ligne Basic de
E744 223BAE ld (AE3B),hl
E747 EB ex de,hl
E748 E1 pop hl
E749 CDCFFF call FFCF hl := hl -de
E74C 223DAE ld (AE3D),hl
E74F 3804 jr c,E755 'Improper argument'
E751 7C ld a,h
E752 B5 or l
E753 E1 pop hl
E754 C0 ret nz
E755 1E05 ld e,05 'Improper argument'
E757 C394CA jp CA94 sortir message d'erreur
```

```
*****
E75A CD87E6 call E687 remplacer adresses de ligne par
numéros
E75D ED4B3DAE ld bc,(AE3D)
E761 2A3BAE ld hl,(AE3B)
E764 C30BE7 jp E70B
```

```
***** aller chercher adresse de ligne
E767 23 inc hl
E768 5E ld e,(hl)
E769 23 inc hl numéro ou adresse dans de
E76A 56 ld d,(hl)
E76B 23 inc hl
E76C FE1D cp 1D 'adresse de ligne' ?
E76E C8 ret z oui, terminé
E76F FE1E cp 1E 'numéro de ligne' ?
E771 C2EAE8 jp nz,E8EA non, 'Syntax error'
E774 E5 push hl
E775 CDD6DD call DDD6 aller chercher numéro ligne dans hl
```

BASIC 1.0

```
E778 DCB8FF call c,FFB8 comparer hl <> de
E77B 3009 jr nc,E786 inférieur, alors chercher début PRG
E77D E1 pop hl
E77E E5 push hl
E77F CDF3E8 call E8F3 ignorer reste de la ligne
E782 23 inc hl à partir de l'adresse (hl)
E783 CDA7E7 call E7A7 chercher ligne Basic
E786 D49AE7 call nc,E79A pas trouvé, chercher à partir de
début du programme
```

```
E789 2B dec hl
E78A EB ex de,hl
E78B E1 pop hl
E78C E5 push hl
E78D 3E1D ld a,1D 'adresse de ligne'
E78F 323AAE ld (AE3A),a
E792 2B dec hl
E793 72 ld (hl),d
E794 2B dec hl placer adresse de ligne dans le PRG
E795 73 ld (hl),e
E796 2B dec hl
E797 77 ld (hl),a token pour 'adresse de ligne'
E798 E1 pop hl
E799 C9 ret
```

```
***** chercher ligne Basic
E79A CDA3E7 call E7A3 chercher ligne Basic
E79D D8 ret c trouvée ?
E79E 1E08 ld e,08 'Line does not exist'
E7A0 C394CA jp CA94 sortir message d'erreur
```

```
***** chercher ligne Basic dans (de)
E7A3 2A81AE ld hl,(AE81) début du programme
E7A6 23 inc hl
E7A7 4E ld c,(hl)
E7A8 23 inc hl longueur de ligne dans bc
E7A9 46 ld b,(hl)
E7AA 2B dec hl
E7AB 78 ld a,b
E7AC B1 or c fin du programme ?
E7AD C8 ret z pas trouvé
```

E7AE	E5	push	hl	
E7AF	23	inc	hl	
E7B0	23	inc	hl	
E7B1	7E	ld	a,(hl)	
E7B2	23	inc	hl	numéro de ligne dans hl
E7B3	66	ld	h,(hl)	
E7B4	6F	ld	l,a	
E7B5	EB	ex	de,hl	
E7B6	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
E7B9	EB	ex	de,hl	
E7BA	E1	pop	hl	
E7BB	3F	ccf		
E7BC	D0	ret	nc	supérieur, pas trouvé
E7BD	C8	ret	z	égal, trouvé
E7BE	09	add	hl,bc	additionner longueur de ligne
E7BF	18E6	jr	E7A7	continuer à chercher

*****				chercher ligne Basic
E7C1	2A81AE	ld	hl,(AE81)	début du programme
E7C4	23	inc	hl	
E7C5	E5	push	hl	ranger adresse de ligne
E7C6	4E	ld	c,(hl)	
E7C7	23	inc	hl	longueur de ligne dans bc
E7C8	46	ld	b,(hl)	
E7C9	23	inc	hl	
E7CA	78	ld	a,b	
E7CB	B1	or	c	
E7CC	280F	jr	z,E7DD	fin du programme ?
E7CE	7E	ld	a,(hl)	
E7CF	23	inc	hl	numéro de ligne dans hl
E7D0	66	ld	h,(hl)	
E7D1	6F	ld	l,a	
E7D2	EB	ex	de,hl	
E7D3	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
E7D6	EB	ex	de,hl	
E7D7	3804	jr	c,E7DD	No de ligne actuel supérieur/égal?
E7D9	E1	pop	hl	
E7DA	09	add	hl,bc	additionner longueur de ligne
E7DB	18E8	jr	E7C5	continuer à chercher

E7DD	E1	pop	hl	hl désigne adresse de ligne
E7DE	C9	ret		
*****				instruction Basic RENUM
E7DF	110A00	ld	de,000A	10, défaut pour valeur de départ
E7E2	2805	jr	z,E7E9	
E7E4	FE2C	cp	2C	','
E7E6	C4E1CE	call	nz,CEE1	aller chercher No de ligne dans de
E7E9	D5	push	de	
E7EA	110000	ld	de,0000	0
E7ED	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
E7F0	3005	jr	nc,E7F7	non
E7F2	FE2C	cp	2C	','
E7F4	C4E1CE	call	nz,CEE1	non
E7F7	D5	push	de	
E7F8	110A00	ld	de,000A	10, défaut pour incrément
E7FB	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
E7FE	DCE1CE	call	c,CEE1	oui, aller chercher No ligne dans de
E801	CD4ADD	call	DD4A	fin de ligne, sinon 'Syntax error'
E804	E1	pop	hl	
E805	EB	ex	de,hl	
E806	E3	ex	(sp),hl	
E807	EB	ex	de,hl	
E808	D5	push	de	
E809	E5	push	hl	
E80A	CDA3E7	call	E7A3	chercher ligne Basic
E80D	D1	pop	de	
E80E	E5	push	hl	
E80F	CDA3E7	call	E7A3	chercher ligne Basic
E812	EB	ex	de,hl	
E813	E1	pop	hl	
E814	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
E817	DA55E7	jp	c,E755	'Improper argument'
E81A	EB	ex	de,hl	
E81B	D1	pop	de	
E81C	C1	pop	bc	
E81D	D5	push	de	
E81E	E5	push	hl	
E81F	C5	push	bc	
E820	4E	ld	c,(hl)	

BASIC 1.0

E821	23	inc	hl	
E822	46	ld	b,(hl)	
E823	78	ld	a,b	
E824	B1	or	c	
E825	2813	Jr	z,E83A	
E827	2B	dec	hl	
E828	09	add	hl,bc	
E829	7E	ld	a,(hl)	
E82A	23	inc	hl	
E82B	B6	or	(hl)	
E82C	280C	Jr	z,E83A	
E82E	2B	dec	hl	
E82F	C1	pop	bc	
E830	E5	push	hl	
E831	EB	ex	de,hl	
E832	09	add	hl,bc	
E833	EB	ex	de,hl	
E834	DA55E7	Jp	c,E755	'Improper argument'
E837	E1	pop	hl	
E838	18E5	Jr	E81F	
E83A	0164E8	ld	bc,E864	
E83D	CDFFE8	call	E8FF	
E840	C1	pop	bc	
E841	E1	pop	hl	
E842	D1	pop	de	
E843	C5	push	bc	
E844	E5	push	hl	
E845	4E	ld	c,(hl)	
E846	23	inc	hl	
E847	46	ld	b,(hl)	
E848	23	inc	hl	
E849	78	ld	a,b	
E84A	B1	or	c	
E84B	280C	Jr	z,E859	
E84D	73	ld	(hl),e	
E84E	23	inc	hl	
E84F	72	ld	(hl),d	
E850	23	inc	hl	
E851	E1	pop	hl	

BASIC 1.0

E852	09	add	hl,bc	
E853	C1	pop	bc	
E854	EB	ex	de,hl	
E855	09	add	hl,bc	
E856	EB	ex	de,hl	
E857	18EA	Jr	E843	
E859	E1	pop	hl	
E85A	E1	pop	hl	
E85B	0188E8	ld	bc,E888	
E85E	CDFFE8	call	E8FF	
E861	C364C0	Jp	C064	au mode READY
E864	CD43E9	call	E943	aller chercher prochain élément de la ligne
E867	FE02	cp	02	
E869	D8	ret	c	
E86A	FE1E	cp	1E	'numéro de ligne'
E86C	20F6	Jr	nz,E864	
E86E	E5	push	hl	
E86F	56	ld	d,(hl)	
E870	2B	dec	hl	
E871	5E	ld	e,(hl)	
E872	CDA3E7	call	E7A3	chercher ligne Basic
E875	300E	Jr	nc,E885	
E877	2B	dec	hl	
E878	EB	ex	de,hl	
E879	E1	pop	hl	
E87A	E5	push	hl	
E87B	72	ld	(hl),d	
E87C	2B	dec	hl	
E87D	73	ld	(hl),e	
E87E	2B	dec	hl	
E87F	3E1D	ld	a,1D	'adresse de ligne'
E881	77	ld	(hl),a	
E882	323AAE	ld	(AE3A),a	
E885	E1	pop	hl	
E886	18DC	Jr	E864	
E888	CD43E9	call	E943	aller chercher prochain élément de

BASIC 1.0

```

la ligne
E88B FE02 cp 02
E88D D8 ret c
E88E FE1E cp 1E 'numéro de ligne'
E890 20F6 Jr nz,E888
E892 E5 push hl
E893 56 ld d,(hl)
E894 2B dec hl
E895 5E ld e,(hl)
E896 CDD6DD call DDD6 numéro de ligne dans hl
E899 CD18CB call CB18 'Undefined line in'
E89C E1 pop hl
E89D 1809 Jr E888

E89F 0601 ld b,01
E8A1 2B dec hl
E8A2 CD43E9 call E943 aller chercher prochain élément de
la ligne

E8A5 B7 or a
E8A6 C8 ret z
E8A7 FE01 cp 01
E8A9 2807 Jr z,E8B2
E8AB FEA1 cp A1 'IF'
E8AD 20F3 Jr nz,E8A2
E8AF 04 inc b
E8B0 18F0 Jr E8A2

E8B2 CD43E9 call E943 aller chercher prochain élément de
la ligne
E8B5 FE97 cp 97 'ELSE'
E8B7 20EC Jr nz,E8A5
E8B9 05 dec b
E8BA 20E6 Jr nz,E8A2
E8BC CD3FDD call DD3F ignorer les espaces
E8BF 04 inc b
E8C0 C9 ret

***** tester si variable indiquée
E8C1 7E ld a,(hl)
E8C2 FE5B cp 5B 'ET'

```

BASIC 1.0

```

E8C4 2803 Jr z,E8C9
E8C6 FE28 cp 28 '('
E8C8 C0 ret nz pas d'index
E8C9 0600 ld b,00
E8CB 04 inc b augmenter imbrication de parenthèses
E8CC CD43E9 call E943 aller chercher prochain élément de
la ligne

E8CF FE5B cp 5B 'ET'
E8D1 28F8 Jr z,E8CB
E8D3 FE28 cp 28 '('
E8D5 28F4 Jr z,E8CB
E8D7 FE5D cp 5D 'EU'
E8D9 280A Jr z,E8E5
E8DB FE29 cp 29 ')'
E8DD 2806 Jr z,E8E5
E8DF FE02 cp 02
E8E1 3807 Jr c,E8EA 'Syntax error'
E8E3 18E7 Jr E8CC

E8E5 05 dec b diminuer imbrication
E8E6 20E4 Jr nz,E8CC encore parenthèses isolées ?
E8E8 23 inc hl hl pointé maintenant sur après index
E8E9 C9 ret

E8EA 1E02 ld e,02 'Syntax error'
E8EC C394CA Jp CA94 sortir message d'erreur

***** instruction Basic DATA
E8EF 0601 ld b,01 ':', fin de l'instruction
E8F1 1802 Jr E8F5

***** instruction Basice ELSE, REM et '
E8F3 0600 ld b,00 0, fin de la ligne
E8F5 2B dec hl
E8F6 CD43E9 call E943 aller chercher prochain élément de
la ligne

E8F9 B7 or a
E8FA C8 ret z
E8FB B8 cp b atteint marque de fin ?
E8FC 20F8 Jr nz,E8F6 non

```

BASIC 1.0

```

E8FE C9      ret
E8FF CDD2DD  call  DDD2      adresse de ligne actuelle dans hl
E902 E5      push  hl
E903 2A81AE  ld     hl,(AE81)  début du programme
E906 23      inc   hl
E907 7E      ld     a,(hl)
E908 23      inc   hl
E909 B6      or    (hl)
E90A 2813    jr    z,E91F
E90C 23      inc   hl
E90D CDCEDD  call  DDCE      fixer adresse de ligne actuelle
E910 23      inc   hl
E911 C5      push  bc
E912 CDF9FF  call  FFF9      jp (bc)
E915 C1      pop   bc
E916 2B      dec   hl
E917 CD35E9  call  E935
E91A B7      or    a
E91B 20F4    jr    nz,E911
E91D 18E7    jr    E906

E91F E1      pop   hl
E920 C3CEDD  jp    DDCE      fixer adresse de ligne actuelle

E923 CD35E9  call  E935
E926 B7      or    a
E927 C0      ret   nz
E928 23      inc   hl
E929 7E      ld     a,(hl)
E92A 23      inc   hl
E92B B6      or    (hl)
E92C 59      ld     e,c
E92D CA94CA  jp    z,CA94    sortir message d'erreur

E930 23      inc   hl
E931 54      ld     d,h
E932 5D      ld     e,l
E933 23      inc   hl
E934 C9      ret

```

BASIC 1.0

```

*****
E935 CD43E9  call  E943      aller chercher prochain élément de
                                la ligne
E938 FE02    cp    02      fin de ligne ?
E93A D8      ret    c
E93B FE97    cp    97      'ELSE'
E93D C8      ret    z
E93E FEEB    cp    EB      'THEN'
E940 20F3    jr    nz,E935
E942 C9      ret

*****
                                aller chercher prochain élément de
                                la ligne
E943 CD3FDD  call  DD3F      ignorer les espaces
E946 C8      ret    z
E947 FE0E    cp    0E
E949 381D    jr    c,E968
E94B FE20    cp    20      '5'
E94D 3829    jr    c,E978
E94F FE22    cp    22      ''
E951 2809    jr    z,E95C   ignorer chaîne
E953 FE7C    cp    7C      'EB1EA'
E955 2819    jr    z,E970
E957 FEFF    cp    FF      fonction ?
E959 C0      ret    nz
E95A 23      inc   hl
E95B C9      ret

E95C 23      inc   hl
E95D 7E      ld     a,(hl)
E95E FE22    cp    22      ''
E960 C8      ret    z
E961 B7      or    a
E962 20F8    jr    nz,E95C
E964 2B      dec   hl
E965 3E22    ld     a,22    ''
E967 C9      ret

E968 FE08    cp    08
E96A C8      ret    z

```

BASIC 1.0

E96B	FE07	cp	07	
E96D	C8	ret	z	
E96E	23	inc	hl	
E96F	23	inc	hl	
E970	F5	push	af	
E971	23	inc	hl	
E972	7E	ld	a,(hl)	
E973	17	rla		
E974	30FB	Jr	nc,E971	
E976	F1	pop	af	
E977	C9	ret		
E978	FE18	cp	18	constante de chiffres ?
E97A	D8	ret	c	
E97B	FE19	cp	19	nombre sur un octet ?
E97D	2808	Jr	z,E987	
E97F	FE1F	cp	1F	nombre à virgule flottante ?
E981	3803	Jr	c,E986	non, nombre sur deux octets
E983	23	inc	hl	
E984	23	inc	hl	ignorer nombre correspondant
E985	23	inc	hl	d'octets
E986	23	inc	hl	
E987	23	inc	hl	
E988	C9	ret		
E989	C5	push	bc	
E98A	D5	push	de	
E98B	E5	push	hl	
E98C	0196E9	ld	bc,E996	
E98F	CDFFE8	call	E8FF	
E992	E1	pop	hl	
E993	D1	pop	de	
E994	C1	pop	bc	
E995	C9	ret		

E996	E5	push	hl	
E997	CD43E9	call	E943	aller chercher prochain élément de
				la ligne
E99A	D1	pop	de	

BASIC 1.0

E99B	FE02	cp	02	fin de la ligne ?
E99D	D8	ret	c	oui
E99E	FE0E	cp	0E	
E9A0	30F4	Jr	nc,E996	
E9A2	FE07	cp	07	
E9A4	28F0	Jr	z,E996	
E9A6	FE08	cp	08	
E9A8	28EC	Jr	z,E996	
E9AA	EB	ex	de,hl	
E9AB	CD3FDD	call	DD3F	ignorer les espaces
E9AE	FE0D	cp	0D	
E9B0	3802	Jr	c,E9B4	
E9B2	360D	ld	(hl),0D	
E9B4	23	inc	hl	
E9B5	3600	ld	(hl),00	
E9B7	23	inc	hl	
E9B8	3600	ld	(hl),00	
E9BA	EB	ex	de,hl	
E9BB	18D9	Jr	E996	

E9BD	CD51DD	call	DD51	instruction Basic RUN
E9C0	EB	ex	de,hl	fin de l'instruction ?
E9C1	2A81AE	ld	hl,(AE81)	début de programme comme défaut
E9C4	EB	ex	de,hl	
E9C5	381C	Jr	c,E9E3	oui, fin de l'instruction
E9C7	FE1E	cp	1E	numéro de ligne ?
E9C9	2815	Jr	z,E9E0	
E9CB	FE1D	cp	1D	adresse de ligne ?
E9CD	2811	Jr	z,E9E0	
E9CF	CD0DEA	call	EA0D	
E9D2	2130EA	ld	hl,EA30	charger programme à partir de K7
E9D5	D213BD	jp	nc,BD13	MC BOOT PROGRAM
E9D8	CDA8EB	call	EBA8	tester type de fichier
E9DB	2A81AE	ld	hl,(AE81)	début du programme
E9DE	1811	Jr	E9F1	
E9E0	CD67E7	call	E767	aller chercher adresse de ligne
E9E3	D5	push	de	
E9E4	CDADD2	call	D2AD	interrompre I/O cassette

BASIC 1.0

E9E7	CD8CC1	call	C18C	
E9EA	CD7AC1	call	C17A	CLEAR
E9ED	CD5EC1	call	C15E	
E9F0	E1	pop	h1	
E9F1	23	inc	h1	
E9F2	F1	pop	af	
E9F3	C393DD	jp	DD93	à la boucle de l'interpréteur

instruction Basic LOAD				
E9F6	CD0DEA	call	EA0D	
E9F9	3006	Jr	nc,EA01	
E9FB	CDA8EB	call	EBA8	
E9FE	C364C0	jp	C064	au mode READY
EA01	E5	push	h1	
EA02	CD01F5	call	F501	tester si place en mémoire
EA05	CD30EA	call	EA30	charger programme
EA08	CA6BCB	jp	z,CB6B	
EA0B	E1	pop	h1	
EA0C	C9	ret		
EA0D	CD8FEB	call	EB8F	aller chercher nom, ouvrir fichier
EA10	E60E	and	0E	type de fichier
EA12	EE02	xor	02	
EA14	280B	Jr	z,EA21	
EA16	CD4ADD	call	DD4A	fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'
EA19	CD8CC1	call	C18C	
EA1C	CD6BC1	call	C16B	
EA1F	37	scf		
EA20	C9	ret		
EA21	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
EA24	DC91CE	call	c.CE91	oui, aller chercher valeur 16 bits
EA27	ED533FAE	ld	(AE3F),de	adresse de début
EA2B	CD4ADD	call	DD4A	fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'
EA2E	B7	or	a	
EA2F	C9	ret		

BASIC 1.0

EA30	2A3FAE	ld	h1,(AE3F)	adresse de début
EA33	CD83BC	call	BC83	CAS IN DIRECT
EA36	E5	push	h1	
EA37	DC7ABC	call	c,BC7A	CAS IN CLOSE
EA3A	E1	pop	h1	
EA3B	C9	ret		

instruction Basic CHAIN				
EA3C	EEAB	xor	AB	'MERGE'
EA3E	2004	Jr	nz,EA44	
EA40	CD3FDD	call	DD3F	ignorer les espaces
EA43	37	scf		
EA44	9F	sbc	a,a	
EA45	3241AE	ld	(AE41),a	flag pour MERGE
EA48	CD8FEB	call	EB8F	aller chercher nom, ouvrir fichier
EA4B	110000	ld	de,0000	valeur défaut zéro pour ligne début
EA4E	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
EA51	3006	Jr	nc,EA59	non
EA53	7E	ld	a,(h1)	
EA54	FE2C	cp	2C	','
EA56	C491CE	call	nz,CE91	aller chercher valeur 16 bits
EA59	D5	push	de	ranger comme ligne de début
EA5A	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
EA5D	3E00	ld	a,00	
EA5F	3009	Jr	nc,EA6A	non
EA61	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
EA64	92	db	92	'DELETE'
EA65	CD37E7	call	E737	vider zone de lignes
EA68	3EFF	ld	a,FF	mettre flag pour DELETE
EA6A	F5	push	af	
EA6B	CD4ADD	call	DD4A	fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'
EA6E	CD1BFB	call	FB1B	
EA71	CD3EFC	call	FC3E	Garbage Collection
EA74	CD89E9	call	E989	
EA77	CDD2D5	call	D5D2	supprimer fonctions FN
EA7A	CD49F5	call	F549	
EA7D	F1	pop	af	
EA7E	C5	push	bc	
EA7F	D5	push	de	

BASIC 1.0

EA80	B7	or	a	DELETE ?
EA81	C45AE7	call	nz,E75A	oui, supprimer lignes
EA84	3A41AE	ld	a,(AE41)	flag pour MERGE
EA87	B7	or	a	
EA88	2008	Jr	nz,EA92	oui, CHAIN MERGE
EA8A	CD6BC1	call	C16B	supprimer variables
EA8D	CDA8EB	call	EBA8	examiner type de fichier
EA90	1803	Jr	EA95	
EA92	CD9DEB	call	EB9D	tester type de fichier
EA95	D1	pop	de	longueur des variables
EA96	C1	pop	bc	longueur de la zone des chaînes
EA97	CD71F5	call	F571	décaler les chaînes
EA9A	D1	pop	de	aller chercher ligne de début
EA9B	2A81AE	ld	hl,(AE81)	début du programme comme défaut
EA9E	7A	ld	a,d	
EA9F	B3	or	e	pas ligne de début
EAA0	C8	ret	z	
EAA1	CD9AE7	call	E79A	chercher ligne Basic
EAA4	2B	dec	hl	
EAA5	C9	ret		

EAA6	CD8FEB	call	EB8F	instruction Basic MERGE
EAA9	CD4ADD	call	DD4A	aller chercher nom, ouvrir fichier
				fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'
EAAC	CD8CC1	call	C18C	supprimer les variables
EAAF	CD9DEB	call	EB9D	tester type de fichier
EAB2	C364C0	Jp	C064	au mode READY

EAB5	CD7AC1	call	C17A	
EAB8	CD87E6	call	E687	
EABB	2A83AE	ld	hl,(AE83)	fin du programme
EABE	EB	ex	de,hl	
EABF	2A81AE	ld	hl,(AE81)	début du programme
EAC2	23	inc	hl	
EAC3	2283AE	ld	(AE83),hl	fin du programme
EAC6	EB	ex	de,hl	
EAC7	CDDAFF	call	FFDA	bc := hl - de

BASIC 1.0

EACA	EB	ex	de,hl	
EACB	2A8DB0	ld	hl,(B08D)	début des chaînes
EACE	EB	ex	de,hl	
EACF	2B	dec	hl	
EAD0	CDF5FF	call	FFF5	lddr
EAD3	13	inc	de	
EAD4	EB	ex	de,hl	
EAD5	E5	push	hl	
EAD6	2A83AE	ld	nl,(AE83)	fin du programme
EAD9	112000	ld	de,0020	
EADC	19	add	hl,de	
EADD	EB	ex	de,hl	
EADE	E1	pop	hl	
EADF	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
EAE2	3850	Jr	c,EB34	'Memory full'
EAE4	CD84EB	call	EB84	
EAE7	B3	or	e	
EAE8	2830	Jr	z,EB1A	
EAEA	D5	push	de	
EAEB	CD84EB	call	EB84	
EAEF	E5	push	hl	
EAF0	7E	ld	a,(hl)	
EAF1	23	inc	hl	
EAF2	B6	or	(hl)	
EAF4	2812	Jr	z,EB06	
EAF5	23	inc	hl	
EAF6	7E	ld	a,(hl)	
EAF7	23	inc	hl	
EAF8	66	ld	h,(hl)	
EAF9	6F	ld	l,a	
EAF9	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
EAFD	E1	pop	hl	
EAFD	280F	Jr	z,EB0E	
EAFD	3006	Jr	nc,EB07	
EB01	CD48EB	call	EB48	
EB04	18E8	Jr	EAEF	
EB06	E1	pop	hl	
EB07	E3	ex	(sp),hl	
EB08	CD5EEB	call	EB5E	

BASIC 1.0

EB0B	E1	pop	hl	
EB0C	18C7	Jr	EAD5	
EB0E	E3	ex	(sp),hl	
EB0F	CD5EEB	call	EB5E	
EB12	E1	pop	hl	
EB13	5E	ld	e,(hl)	
EB14	23	inc	hl	
EB15	56	ld	d,(hl)	
EB16	2B	dec	hl	
EB17	19	add	hl,de	
EB18	18BB	Jr	EAD5	
EB1A	7E	ld	a,(hl)	
EB1B	23	inc	hl	
EB1C	B6	or	(hl)	
EB1D	2B	dec	hl	
EB1E	2805	Jr	z,EB25	
EB20	CD48EB	call	EB48	
EB23	18F5	Jr	EB1A	
EB25	2A83AE	ld	hl,(AE83)	fin du programme
EB28	3600	ld	(hl),00	
EB2A	23	inc	hl	
EB2B	3600	ld	(hl),00	
EB2D	23	inc	hl	
EB2E	2283AE	ld	(AE83),hl	fin du programme
EB31	C3B1D5	jp	D5B1	
EB34	1E07	ld	e,07	'Memory full'
EB36	1802	Jr	EB3A	
EB38	1E18	ld	e,18	'EOF met'
EB3A	D5	push	de	
EB3B	CDADD2	call	D2AD	interrompre I/O cassette
EB3E	CD8CC1	call	C18C	
EB41	CD6BC1	call	C16B	
EB44	D1	pop	de	
EB45	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur

BASIC 1.0

EB48	C5	push	bc	
EB49	D5	push	de	
EB4A	E5	push	hl	
EB4B	4E	ld	c,(hl)	
EB4C	23	inc	hl	
EB4D	46	ld	b,(hl)	
EB4E	2A83AE	ld	hl,(AE83)	fin du programme
EB51	EB	ex	de,hl	
EB52	E1	pop	hl	
EB53	CDF2FF	call	FFF2	ldir
EB56	EB	ex	de,hl	
EB57	2283AE	ld	(AE83),hl	fin du programme
EB5A	EB	ex	de,hl	
EB5B	D1	pop	de	
EB5C	C1	pop	bc	
EB5D	C9	ret		
EB5E	D5	push	de	
EB5F	EB	ex	de,hl	
EB60	2A83AE	ld	hl,(AE83)	fin du programme
EB63	73	ld	(hl),e	
EB64	23	inc	hl	
EB65	72	ld	(hl),d	
EB66	23	inc	hl	
EB67	EB	ex	de,hl	
EB68	E3	ex	(sp),hl	
EB69	EB	ex	de,hl	
EB6A	73	ld	(hl),e	
EB6B	23	inc	hl	
EB6C	72	ld	(hl),d	
EB6D	23	inc	hl	
EB6E	D1	pop	de	
EB6F	1B	dec	de	
EB70	1B	dec	de	
EB71	1B	dec	de	
EB72	1B	dec	de	
EB73	7A	ld	a,d	
EB74	B3	or	e	
EB75	2809	Jr	z,EB80	
EB77	CD80BC	call	BC80	CAS IN CHAR

BASIC 1.0

EB7A	30BC	Jr	nc,EB38	'EOF met'
EB7C	77	ld	(h1),a	
EB7D	23	inc	h1	
EB7E	18F2	Jr	EB72	
EB80	2283AE	ld	(AE83),h1	fin du programme
EB83	C9	ret		
EB84	CD80BC	call	BC80	CAS IN CHAR
EB87	5F	ld	e,a	
EB88	DC80BC	call	c,BC80	CAS IN CHAR
EB8B	30AB	Jr -	nc,EB38	'EOF met'
EB8D	57	ld	d,a	
EB8E	C9	ret		
EB8F	CDADD2	call	D2AD	interrompre I/O cassette
EB92	CD6AD2	call	D26A	aller chercher nom, ouvrir fichier
EB95	3242AE	ld	(AE42),a	ranger type de fichier
EB98	ED4343AE	ld	(AE43),bc	ranger longueur de fichier
EB9C	C9	ret		
EB9D	3A42AE	ld	a,(AE42)	type de fichier
EBA0	B7	or	a	
EBA1	CAB5EA	Jp	z,EAB5	
EBA4	FE16	cp	16	fichier ASCII ?
EBA6	200B	Jr	nz,EBB3	'File type error'
EBA8	3A42AE	ld	a,(AE42)	type de fichier
EBAB	FE16	cp	16	fichier ASCII ?
EBAD	2840	Jr	z,EBEF	
EBAF	E6FE	and	FE	annuler bit 0 (fichier protégé)
EBB1	2805	Jr	z,EBB8	
EBB3	1E19	ld	e,19	'File type error'
EBB5	C394CA	Jp	CA94	sortir message d'erreur
EBB8	CD7AC1	call	C17A	
EBBB	2A81AE	ld	h1,(AE81)	début du programme
EBBE	23	inc	h1	
EBBF	EB	ex	de,h1	
EBC0	2A8DB0	ld	h1,(B08D)	début des chaînes
EBC3	0180FF	ld	bc,FF80	

BASIC 1.0

EBC6	09	add	h1,bc	
EBC7	ED4B43AE	ld	bc,(AE43)	longueur du fichier
EBCB	CDCFFF	call	FFCF	h1 := h1 - de
EBCE	D4BEFF	call	nc,FFBE	comparer h1 <> bc
EBD1	DA34EB	Jp	c,EB34	'Memory full'
EBD4	60	ld	h,b	
EBD5	69	ld	l,c	
EBD6	19	add	h1,de	
EBD7	2283AE	ld	(AE83),h1	fin du programme
EBDA	3A42AE	ld	a,(AE42)	type de fichier
EBDD	1F	rfa		protégé ?
EBDE	9F	sbc	a,a	
EBDF	3245AE	ld	(AE45),a	fixer flag pour programme protégé
EBE2	EB	ex	de,h1	
EBE3	CD83BC	call	BC83	CAS IN DIRECT
EBE6	CA38EB	Jp	z,EB38	'EOF met'
EBE9	CDB1D5	call	D5B1	
EBEC	C398D2	Jp	D298	CLOSEIN
EBEF	CD7AC1	call	C17A	
EBF2	CDCBDD	call	DDCB	adresse de ligne actuelle sur zéro
EBF5	CD4CCA	call	CA4C	ligne de cassette dans buffer
EBF8	D298D2	Jp	nc,D298	d'entrée
EBFB	CDBCE6	call	E6BC	CLOSEIN
EBFE	38F5	Jr	c,EBF5	convertir ligne en code interpréteur
EC00	1E15	ld	e,15	pas instruction directe ?
EC02	2802	Jr	z,EC06	'Direct command found'
EC04	1E06	ld	e,06	'Overflow'
EC06	C394CA	Jp	CA94	sortir message d'erreur
*****				instruction Basic SAVE
EC09	CDADD2	call	D2AD	interrompre I/O cassette
EC0C	CD56D2	call	D256	OPENOUT
EC0F	0600	ld	b,00	type de fichier 0, programme Basic
EC11	CD55DD	call	DD55	tester si virgule
EC14	3029	Jr	nc,EC3F	
EC16	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
EC19	0D	db	0D	'variable numérique' (A,B,P)
EC1A	23	inc	h1	

BASIC 1.0

```

EC1B 23      inc    h1
EC1C 7E      ld     a,(h1)    nom de variable
EC1D 23      inc    h1
EC1E E6DF    and    DF          convertir minuscules en majuscules
EC20 F238EC  jp     p,EC38        'Syntax error'
EC23 E5      push   h1
EC24 212CEC  ld     h1,EC2C        adresse de base de la table
EC27 CD93FF  call  FF93          parcourir la table
EC2A E3      ex     (sp),h1
EC2B C9      ret

```

```

EC2C 03      db     03          nombre d'entrées dans la table
EC2D 38EC    dw     EC38        adresse de retour si pas trouvé
EC2F C1      db     C1          'A'
EC30 87EC    dw     EC87        '
EC32 C2      db     C2          'B'
EC33 5CEC    dw     ECE5
EC35 D0      db     D0          'p'
EC36 3DEC    dw     EC3D

```

```

EC38 1E02    ld     e,02          'Syntax error'
EC3A C394CA  jp     CA94        sortir message d'erreur

```

```

EC3D 0601    ld     b,01          type de fichier 1, protected
EC3F CD4ADD  call  DD4A          fin de l'instruction, sinon 'Syntax
error'

```

```

EC42 E5      push   h1
EC43 C5      push   bc
EC44 CD87E6  call  E687
EC47 CD89E9  call  E989
EC4A 2A81AE  ld     h1,(AE81)    début du programme
EC4D 23      inc    h1
EC4E EB      ex     de,h1
EC4F 2A83AE  ld     h1,(AE83)    fin du programme
EC52 CDCFFF  call  FFCF          hl := hl - de
EC55 EB      ex     de,h1
EC56 F1      pop    af

```

BASIC 1.0

```

EC57 010000  ld     bc,0000
EC5A 1823    jr     EC7F

```

```

EC5C 0602    ld     b,02          SAVE ,B
EC5E CD37DD  call  DD37          type de fichier 2, binaire
EC61 2C      db     2C          tester si encore un caractère
EC62 CD91CE  call  CE91          '
'
'          aller chercher valeur 16 bits,
'          adresse de début
EC65 D5      push   de
EC66 CD37DD  call  DD37          tester si encore un caractère
EC69 2C      db     2C          '
'
EC6A CD91CE  call  CE91          aller chercher valeur 16 bits,
'          adresse de fin
EC6D D5      push   de
EC6E CD55DD  call  DD55          virgule suit ?
EC71 110000  ld     de,0000      défaut zéro
EC74 DC91CE  call  c,CE91        oui, aller chercher valeur 16 bits,
'          adresse d'entrée
EC77 D5      push   de
EC78 CD4ADD  call  DD4A          fin de l'instruction, sinon 'Syntax
error'
EC7B 78      ld     a,b          type de fichier
EC7C C1      pop    bc          adresse d'entrée
EC7D D1      pop    de          adresse de fin
EC7E E3      ex     (sp),h1     adresse de début
EC7F CD98BC  call  BC98          CAS OUT DIRECT
EC82 D26BCB  jp     nc,CB6B      interruption par 'ESC' ?
EC85 1817    jr     EC9E          CLOSEOUT

```

```

EC87 CD4ADD  call  DD4A          SAVE ,A
'          fin de l'instruction, sinon 'Syntax
error'
EC8A E5      push   h1
EC8B 3E09    ld     a,09          9
EC8D CDA2C1  call  C1A2          sortie sur canal 9, cassette
EC90 F5      push   af
EC91 010100  ld     bc,0001      1
EC94 11FFFF  ld     de,FFFF      à 65535
EC97 CD0DE1  call  E10D          lister lignes

```

BASIC 1.0

EC9A	F1	pop	af	
EC9B	CDA2C1	call	C1A2	sortie à nouveau sur défaut
EC9E	CDA1D2	call	D2A1	CLOSEOUT
ECA1	E1	pop	hl	
ECA2	C9	ret		

ECA3	CD44ED	call	ED44	
ECA6	2005	jr	nz,ECAD	
ECA8	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
ECAB	182F	jr	ECDC	

ECAD	FE26	cp	26	'&'
ECAF	281C	jr	z,ECCD	
ECB1	CD7FFF	call	FF7F	tester si numérique
ECB4	3826	jr	c,ECDC	
ECB6	CD10FF	call	FF10	type sur entier
ECB9	CDF3FE	call	FEF3	supprimer variable
ECBC	37	scf		
ECBD	C9	ret		

ECBE	E5	push	hl	
ECBF	CDC6EC	call	ECC6	
ECC2	D1	pop	de	
ECC3	D8	ret	c	
ECC4	EB	ex	de,hl	
ECC5	C9	ret		

ECC6	1600	ld	d,00	
ECC8	7E	ld	a,(hl)	
ECC9	FE26	cp	26	'&'
ECCB	200F	jr	nz,ECDC	
ECCD	CD1CEE	call	EE1C	
ECD0	EB	ex	de,hl	
ECD1	F5	push	af	
ECD2	CD0DFF	call	FF0D	accepter nombre entier hl
ECD5	F1	pop	af	
ECD6	EB	ex	de,hl	
ECD7	D8	ret	c	
ECD8	C8	ret	z	

BASIC 1.0

ECD9	C3F3CA	jp	CAF3	
------	--------	----	------	--

ECDC	E5	push	hl	
ECDD	7E	ld	a,(hl)	
ECDE	23	inc	hl	
ECDF	FE2E	cp	2E	','
ECE1	CC61DD	call	z,DD61	ignorer espace, TAB et LF
ECE4	CD83FF	call	FF83	tester si chiffre
ECE7	E1	pop	hl	
ECE8	3806	jr	c,ECFO	
ECEA	7E	ld	a,(hl)	
ECEB	EE2E	xor	2E	','
ECED	C0	ret	nz	
ECEE	23	inc	hl	
ECEF	C9	ret		

ECFO	CD10FF	call	FF10	type sur entier
ECF3	D5	push	de	
ECF4	010000	ld	bc,0000	
ECF7	1146AE	ld	de,AE46	
ECFA	CD53ED	call	ED53	
ECFD	FE2E	cp	2E	','
ECFF	200B	jr	nz,EDOC	
ED01	CDC9ED	call	EDC9	
ED04	CD19FF	call	FF19	type sur 'Real'
ED07	0C	inc	c	
ED08	CD53ED	call	ED53	
ED0B	0D	dec	c	
EDOC	F5	push	af	
EDOD	3EFF	ld	a,FF	
EDOF	12	ld	(de),a	
ED10	F1	pop	af	
ED11	CD77ED	call	ED77	
ED14	D1	pop	de	
ED15	5F	ld	e,a	
ED16	E5	push	hl	
ED17	D5	push	de	
ED18	2146AE	ld	hl,AE46	
ED1B	CDCEED	call	EDCE	
ED1E	D1	pop	de	

BASIC 1.0

ED1F	CD27FF	call	FF27	tester si chaîne
ED22	3008	Jr	nc,ED2C	
ED24	E5	push	hl	
ED25	42	ld	b,d	
ED26	CD06FE	call	FE06	
ED29	E1	pop	hl	
ED2A	3811	Jr	c,ED3D	
ED2C	7A	ld	a,d	
ED2D	4E	ld	c,(hl)	
ED2E	23	inc	hl	
ED2F	CD94BD	call	BD94	d'entier 4 octets*256 en nombre à virgule flottante
ED32	7B	ld	a,e	
ED33	CD55BD	call	BD55	multiplier nombre par 10^a
ED36	EB	ex	de,hl	
ED37	CD16FF	call	FF16	fixer type de variable sur virgule flottante
ED3A	DC3DBD	call	c,BD3D	variable de (de) à (hl)
ED3D	3E0A	ld	a,OA	
ED3F	E1	pop	hl	
ED40	D8	ret	c	
ED41	C3F3CA	Jp	CAF3	
ED44	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
ED47	23	inc	hl	
ED48	16FF	ld	d,FF	
ED4A	FE2D	cp	2D	'-'
ED4C	C8	ret	z	
ED4D	14	inc	d	
ED4E	FE2B	cp	2B	'+'
ED50	C8	ret	z	
ED51	2B	dec	hl	
ED52	C9	ret		
ED53	E5	push	hl	
ED54	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
ED57	23	inc	hl	
ED58	CD83FF	call	FF83	tester si chiffre
ED5B	3804	Jr	c,ED61	
ED5D	E1	pop	hl	

BASIC 1.0

ED5E	C38AFF	Jp	FF8A	convertir minuscules en majuscules
ED61	E3	ex	(sp),hl	
ED62	E1	pop	hl	
ED63	D630	sub	30	'0'
ED65	12	ld	(de),a	
ED66	B0	or	b	
ED67	2807	Jr	z,ED70	
ED69	78	ld	a,b	
ED6A	04	inc	b	
ED6B	FE0C	cp	0C	
ED6D	3001	Jr	nc,ED70	
ED6F	13	inc	de	
ED70	79	ld	a,c	
ED71	B7	or	a	
ED72	28DF	Jr	z,ED53	
ED74	0C	inc	c	
ED75	18DC	Jr	ED53	
ED77	FE45	cp	45	'E'
ED79	2010	Jr	nz,ED8B	
ED7B	E5	push	hl	
ED7C	CDC9ED	call	EDC9	
ED7F	CD44ED	call	ED44	
ED82	CC61DD	call	z,DD61	ignorer espace, TAB et LF
ED85	CD83FF	call	FF83	tester si chiffre
ED88	3804	Jr	c,ED8E	
ED8A	E1	pop	hl	
ED8B	AF	xor	a	
ED8C	181E	Jr	EDAC	
ED8E	E3	ex	(sp),hl	
ED8F	E1	pop	hl	
ED90	CD19FF	call	FF19	fixer type sur 'Real'
ED93	D5	push	de	
ED94	C5	push	bc	
ED95	CD35EE	call	EE35	
ED98	3009	Jr	nc,EDA3	
ED9A	7B	ld	a,e	
ED9B	D664	sub	64	100

BASIC 1.0

ED9D	7A	ld	a,d	
ED9E	DE00	sbc	a,00	
EDA0	7B	ld	a,e	
EDA1	3802	Jr	c,EDA5	
EDA3	3E7F	ld	a,7F	
EDA5	C1	pop	bc	
EDA6	D1	pop	de	
EDA7	14	inc	d	
EDA8	2002	Jr	nz,EDAC	
EDA9	2F	cp1	a	
EDAB	3C	inc	a	
EDAC	C680	agd	a,80	
EDAE	5F	ld	e,a	
EDAF	78	ld	a,b	
EDB0	D60C	sub	0C	
EDB2	3001	Jr	nc,EDB5	
EDB4	AF	xor	a	
EDB5	91	sub	c	
EDB6	3009	Jr	nc,EDC1	
EDB8	83	add	a,e	
EDB9	3801	Jr	c,EDBC	
EDBB	AF	xor	a	
EDBC	FE01	cp	01	
EDBE	CE80	adc	a,80	
EDCO	C9	ret		
EDC1	83	add	a,e	
EDC2	3002	Jr	nc,EDC6	
EDC4	3EFF	ld	a,FF	
EDC6	D680	sub	80	
EDC8	C9	ret		
EDC9	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
EDCC	23	inc	hl	
EDCD	C9	ret		
EDCE	EB	ex	de,hl	
EDCF	2158AE	ld	hl,AE58	
EDD2	010105	ld	bc,0501	
EDD5	2B	dec	hl	

BASIC 1.0

EDD6	3600	ld	(hl),00	
EDD8	10FB	dJnz	EDD5	
EDDA	1A	ld	a,(de)	
EDDB	FEFF	cp	FF	
EDDD	C8	ret	z	
EDDE	77	ld	(hl),a	
EDDF	2153AE	ld	hl,AE53	
EDE2	13	inc	de	
EDE3	1A	ld	a,(de)	
EDE4	FEFF	cp	FF	
EDE6	C8	ret	z	
EDE7	D5	push	de	
EDE8	41	ld	b,c	
EDE9	1600	ld	d,00	
EDEB	E5	push	hl	
EDEC	5E	ld	e,(hl)	
EDED	62	ld	h,d	
EDEE	6B	ld	l,e	
EDEF	29	add	hl,hl	
EDFO	29	add	hl,hl	
EDF1	19	add	hl,de	fois 10
EDF2	29	add	hl,hl	
EDF3	5F	ld	e,a	plus chiffre suivant
EDF4	19	add	hl,de	
EDF5	5D	ld	e,l	
EDF6	7C	ld	a,h	
EDF7	E1	pop	hl	
EDF8	73	ld	(hl),e	
EDF9	23	inc	hl	
EDFA	10EF	dJnz	EDEB	
EDFC	D1	pop	de	
EDFD	B7	or	a	
EDFE	28DF	Jr	z,EDDF	
EE00	77	ld	(hl),a	
EE01	0C	inc	c	
EE02	18DB	Jr	EDDF	
EE04	C5	push	bc	
EE05	E5	push	hl	
EE06	CD35EE	call	EE35	

BASIC 1.0

EE09	EB	ex	de,h1	
EE0A	CD0DFF	call	FF0D	accepter nombre entier h1
EE0D	EB	ex	de,h1	
EE0E	C1	pop	bc	
EE0F	3006	Jr	nc,EE17	
EE11	7A	ld	a,d	
EE12	B3	or	e	
EE13	C6FF	add	a,FF	
EE15	3803	Jr	c,EE1A	
EE17	50	ld	d,b	
EE18	59	ld	e,c	
EE19	EB	ex	de,h1	
EE1A	C1	pop	bc	
EE1B	C	ret		
EE1C	23	inc	h1	
EE1D	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
EE20	CD8AFF	call	FF8A	convertir minuscules en majuscules
EE23	0602	ld	b,02	base 2, binaire
EE25	FE58	cp	58	'X'
EE27	2806	Jr	z,EE2F	
EE29	0610	ld	b,10	base 16, hex
EE2B	FE48	cp	48	'H'
EE2D	2004	Jr	nz,EE33	
EE2F	23	inc	h1	
EE30	CD61DD	call	DD61	ignorer espace, TAB et LF
EE33	1802	Jr	EE37	
EE35	060A	ld	b,0A	base 10, décimal
EE37	EB	ex	de,h1	
EE38	CD61EE	call	EE61	convertir chiffre hexa en binaire
EE3B	2600	ld	h,00	
EE3D	6F	ld	l,a	
EE3E	301E	Jr	nc,EE5E	
EE40	0E00	ld	c,00	
EE42	CD61EE	call	EE61	convertir chiffre hexa en binaire
EE45	3014	Jr	nc,EE5B	
EE47	D5	push	de	
EE48	1600	ld	d,00	
EE4A	5F	ld	e,a	

BASIC 1.0

EE4B	D5	push	de	
EE4C	58	ld	e,b	base du système numérique
EE4D	CDBEBD	call	BDBE	multiplication entiers sans signe
EE50	D1	pop	de	
EE51	3803	Jr	c,EE56	
EE53	19	add	h1,de	
EE54	3002	Jr	nc,EE58	
EE56	0EFF	ld	c,FF	
EE58	D1	pop	de	
EE59	18E7	Jr	EE42	
EE5B	79	ld	a,c	
EE5C	FE01	cp	01	
EE5E	EB	ex	de,h1	
EE5F	78	ld	a,b	
EE60	C9	ret		
*****				convertie chiffre hexa en binaire
EE61	1A	ld	a,(de)	aller chercher caractère
EE62	13	inc	de	
EE63	CD83FF	call	FF83	tester si chiffre
EE66	380A	Jr	c,EE72	oui
EE68	CD8AFF	call	FF8A	convertir minuscules en majuscules
EE6B	FE41	cp	41	'A'
EE6D	3F	ccf		
EE6E	3005	Jr	nc,EE75	inférieur 'A', erreur
EE70	D607	sub	07	'A'-'('9'+1)
EE72	D630	sub	30	'0'
EE74	B8	cp	b	
EE75	D8	ret	c	pas erreur ?
EE76	1B	dec	de	
EE77	AF	xor	a	annuler carry
EE78	C9	ret		
*****				sortir numéro de ligne
EE79	CD0DFF	call	FF0D	accepter nombre entier dans h1
EE7C	CD82EE	call	EE82	convertir en représentation ASCII
EE7F	C341C3	jp	C341	sortir chaîne
*****				convertir nombre entier en ASCII

BASIC 1.0

```
EE82 D5      push  de
EE83 C5      push  bc
EE84 CDC3FC  call  FCC3
EE87 AF      xor    a
EE88 CDA7EE  call  EEA7
EE8B 23      inc   hl
EE8C C1      pop   bc
EE8D D1      pop   de
EE8E C9      ret
```

```
EE8F D5      push  de
EE90 C5      push  bc
EE91 AF      xor    a          zéro
EE92 CD9FEE  call  EE9F      convertir nombre en chaîne formatée
EE95 C1      pop   bc
EE96 D1      pop   de
EE97 7E      ld    a,(hl)
EE98 FE20    cp    20        '5'
EE9A C0      ret   nz
EE9B 23      inc   hl
EE9C C9      ret
```

```
EE9D 3E40    ld    a,40
EE9F 226EAE  ld    (AE6E),hl  convertir nombre en chaîne formatée
EEA2 F5      push  af
EEA3 CDB3FC  call  FCB3
EEA6 F1      pop   af
EEA7 C5      push  bc
EEA8 57      ld    d,a
EEA9 D5      push  de
EEAA EB      ex    de,hl
EEAB 2168AE  ld    hl,AE68
EEAE 3600    ld    (hl),00
EEB0 2270AE  ld    (AE70),hl
EEB3 CDB7F0  call  FOB7
EEB6 D1      pop   de
EEB7 CDD4EE  call  EED4
EEBA CD3DF0  call  F03D
```

BASIC 1.0

```
EEBD 58      ld    e,b
EEBE C1      pop   bc
EEBF 7B      ld    a,e
EEC0 B7      or    a
EEC1 CC50F0  call  z,F050
EEC4 CD5FF0  call  F05F
EEC7 CD69F0  call  F069
EECA CD7CF0  call  F07C
EECD 7A      ld    a,d
EECE 1F      rra
EECF D0      ret   nc
EED0 2B      dec   hl          dépassement,
EED1 3625    ld    (hl),25    '%' devant nombre formaté
EED3 C9      ret

EED4 7A      ld    a,d
EED5 87      add   a,a
EED6 3029    jr    nc,EF01
EED8 FA27EF  jp    m,EF27
EEDB 7B      ld    a,e
EEDC 81      add   a,c
EEDD D60A    sub   0A         10
EEDF FA88EF  jp    m,EF88
EEE2 1601    ld    d,01
EEE4 41      ld    b,c
EEE5 79      ld    a,c
EEE6 B7      or    a
EEE7 2815    jr    z,EEFE
EEE9 83      add   a,e
EEEE 3D      dec   a
EEEB 5F      ld    e,a
EEEC CD0EFO  call  F00E
EEEF 0601    ld    b,01
EEF1 79      ld    a,c
EEF2 FE07    cp    07
EEF4 3804    jr    c,EEFA
EEF6 CB72    bit   6,d
EEF8 2026    jr    nz,EF20
EEFA B8      cp    b
EEFB C4A0EF  call  nz,EFA0
```

BASIC 1.0

EEFE	C362EF	jp	EF62
EF01	7B	ld	a,e
EF02	B7	or	a
EF03	FA0AEF	jp	m,EF0A
EF06	20DC	Jr	nz,EEE4
EF08	41	ld	b,c
EF09	C9	ret	
EF0A	43	ld	b,e
EF0B	CD0EFO	call	F00E
EF0E	78	ld	a,b
EF0F	B7	or	a
EF10	28F6	Jr	z,EF08
EF12	93	sub	e
EF13	58	ld	e,b
EF14	47	ld	b,a
EF15	81	add	a,c
EF16	83	add	a,e
EF17	FAE4EE	jp	m,EEE4
EF1A	CDB4EF	call	EFB4
EF1D	C3A0EF	jp	EFA0
EF20	3E06	ld	a,06
EF22	326EAE	ld	(AE6E),a
EF25	1824	Jr	EF4B
EF27	0680	ld	b,80
EF29	CD25F0	call	F025
EF2C	3004	Jr	nc,EF32
EF2E	CD96F0	call	F096
EF31	AF	xor	a
EF32	47	ld	b,a
EF33	CC36F0	call	z,F036
EF36	200C	Jr	nz,EF44
EF38	04	inc	b
EF39	3A6EAE	ld	a,(AE6E)
EF3C	B7	or	a
EF3D	2805	Jr	z,EF44
EF3F	05	dec	b

BASIC 1.0

EF40	3C	inc	a
EF41	326EAE	ld	(AE6E),a
EF44	79	ld	a,c
EF45	B7	or	a
EF46	2804	Jr	z,EF4C
EF48	83	add	a,e
EF49	90	sub	b
EF4A	5F	ld	e,a
EF4B	78	ld	a,b
EF4C	F5	push	af
EF4D	47	ld	b,a
EF4E	CD8BEF	call	EF8B
EF51	F1	pop	af
EF52	B8	cp	b
EF53	280D	Jr	z,EF62
EF55	1C	inc	e
EF56	23	inc	hl
EF57	05	dec	b
EF58	E5	push	hl
EF59	7E	ld	a,(hl)
EF5A	FE2E	cp	2E
EF5C	2001	Jr	nz,EF5F
EF5E	23	inc	hl
EF5F	3631	ld	(hl),31
EF61	E1	pop	hl
EF62	3E45	ld	a,45
EF64	CD6FF0	call	F06F
EF67	7B	ld	a,e
EF68	87	add	a,a

BASIC 1.0

EF69	3E2B	ld	a,2B	'+'
EF6B	3005	Jr	nc,EF72	
EF6D	AF	xor	a	
EF6E	93	sub	e	
EF6F	5F	ld	e,a	
EF70	3E2D	ld	a,2D	'-'
EF72	CD6FF0	call	F06F	
EF75	7B	ld	a,e	
EF76	0E2F	ld	c,2F	'0'-1
EF78	0C	inc	c	
EF79	D60A	sub	0A	10
EF7B	30FB	Jr	nc,EF78	
EF7D	5F	ld	e,a	
EF7E	79	ld	a,c	
EF7F	CD6FF0	call	F06F	
EF82	7B	ld	a,e	
EF83	C63A	add	a,3A	'9'+1
EF85	C36FF0	Jp	F06F	
EF88	CDB4EF	call	EFB4	
EF8B	CD36F0	call	F036	
EF8E	80	add	a,b	
EF8F	B9	cp	c	
EF90	3005	Jr	nc,EF97	
EF92	CDC8EF	call	EFC8	
EF95	1804	Jr	EF9B	
EF97	91	sub	c	
EF98	C4EFEF	call	nz,EFEF	
EF9B	3A6EAE	ld	a,AE6E	
EF9E	B7	or	a	
EF9F	C8	ret	z	
EFA0	0E2E	ld	c,2E	'.'
EFA2	78	ld	a,b	
EFA3	C5	push	bc	
EFA4	47	ld	b,a	
EFA5	04	inc	b	
EFA6	85	add	a,l	
EFA7	6F	ld	l,a	
EFA8	8C	adc	a,h	

BASIC 1.0

EFA9	95	sub	l	
EFAA	67	ld	h,a	
EFAB	2B	dec	hl	
EFAC	79	ld	a,c	
EFAD	4E	ld	c,(hl)	
EFAE	77	ld	(hl),a	
EFAF	05	dec	b	
EFB0	20F9	Jr	nz,EFAB	
EFB2	C1	pop	bc	
EFB3	C9	ret		
EFB4	7B	ld	a,e	
EFB5	81	add	a,c	
EFB6	47	ld	b,a	
EFB7	F0	ret	p	
EFB8	2F	cpl	a	
EFB9	3C	inc	a	
EFBA	0614	ld	b,14	
EFBC	B8	cp	b	
EFBD	3001	Jr	nc,EFC0	
EFBF	47	ld	b,a	
EFC0	2B	dec	hl	
EFC1	3630	ld	(hl),30	'0'
EFC3	0C	inc	c	
EFC4	05	dec	b	
EFC5	20F9	Jr	nz,EFC0	
EFC7	C9	ret		
EFC8	E5	push	hl	
EFC9	4F	ld	c,a	
EFCB	85	add	a,l	
EFCB	6F	ld	l,a	
EFC8	8C	adc	a,h	
EFC9	95	sub	l	
EFCF	67	ld	h,a	
EFCF	7E	ld	a,(hl)	
EFD0	3600	ld	(hl),00	
EFD2	2270AE	ld	(AE70),hl	
EFD5	FE35	cp	35	'5'
EFD7	D4E1EF	call	nc,EFE1	

BASIC 1.0

EFDA	E1	pop	hl	
EFDB	D8	ret	c	
EFDC	2B	dec	hl	
EFDD	3631	ld	(hl),31	'1'
EFDF	04	inc	b	
EFE0	C9	ret		
EFE1	79	ld	a,c	
EFE2	B7	or	a	
EFE3	C8	ret	z	
EFE4	2B	dec	hl	
EFE5	0D	dec	c	
EFE6	7E	ld	a,(hl)	
EFE7	34	inc	(hl)	
EFE8	FE39	cp	39	'9'
EFEA	D8	ret	c	
EFEB	3630	ld	(hl),30	'0'
EFEF	18F2	Jr	EFE1	
EFEF	D5	push	de	
EFF0	C5	push	bc	
EFF1	EB	ex	de,hl	
EFF2	47	ld	b,a	
EFF3	7B	ld	a,e	
EFF4	90	sub	b	
EFF5	6F	ld	l,a	
EFF6	9F	sbc	a,a	
EFF7	82	add	a,d	
EFF8	67	ld	h,a	
EFF9	E5	push	hl	
EFFA	0C	inc	c	
EFFB	1804	Jr	F001	
EFFD	1A	ld	a,(de)	
EFFE	13	inc	de	
EFFF	77	ld	(hl),a	
F000	23	inc	hl	
F001	0D	dec	c	
F002	20F9	Jr	nz,EFFD	
F004	3630	ld	(hl),30	'0'

BASIC 1.0

F006	23	inc	hl	
F007	05	dec	b	
F008	20FA	Jr	nz,F004	
F00A	E1	pop	hl	
F00B	C1	pop	bc	
F00C	D1	pop	de	
F00D	C9	ret		
F00E	E5	push	hl	
F00F	2A70AE	ld	hl,(AE70)	
F012	2B	dec	hl	
F013	7E	ld	a,(hl)	
F014	23	inc	hl	
F015	FE30	cp	30	'0'
F017	2005	Jr	nz,F01E	
F019	2B	dec	hl	
F01A	0D	dec	c	
F01B	04	inc	b	
F01C	20F4	Jr	nz,F012	
F01E	3600	ld	(hl),00	
F020	2270AE	ld	(AE70),hl	
F023	E1	pop	hl	
F024	C9	ret		
F025	CD9BF0	call	F09B	
F028	9F	sbc	a,a	
F029	3C	inc	a	
F02A	47	ld	b,a	
F02B	7A	ld	a,d	
F02C	E604	and	04	
F02E	2801	Jr	z,F031	
F030	04	inc	b	
F031	3A6FAE	ld	a,(AE6F)	
F034	90	sub	b	
F035	C9	ret		
F036	3A6EAE	ld	a,(AE6E)	
F039	B7	or	a	
F03A	C8	ret	z	
F03B	3D	dec	a	

BASIC 1.0

F03C	C9	ret		
F03D	7A	ld	a,d	
F03E	E602	and	02	
F040	C8	ret	z	
F041	78	ld	a,b	
F042	D603	sub	03	
F044	D8	ret	c	
F045	C8	ret	z	
F046	F5	push	af	
F047	0E2C	ld	c,2C	' , '
F049	CDA3EF	call	EFA3	
F04C	04	inc	b	
F04D	F1	pop	af	
F04E	18F2	Jr	F042	
F050	7A	ld	a,d	
F051	87	add	a,a	
F052	3007	Jr	nc,F05B	
F054	C5	push	bc	
F055	CD25F0	call	F025	
F058	C1	pop	bc	
F059	D8	ret	c	
F05A	C8	ret	z	
F05B	3E30	ld	a,30	'0'
F05D	1806	Jr	F065	
F05F	7A	ld	a,d	
F060	E604	and	04	
F062	C8	ret	z	
F063	3E24	ld	a,24	'\$'
F065	1C	inc	e	
F066	2B	dec	h1	
F067	77	ld	(h1),a	
F068	C9	ret		
F069	CD9BF0	call	F09B	
F06C	C8	ret	z	
F06D	30F6	Jr	nc,F065	
F06F	E5	push	h1	

BASIC 1.0

F070	2A70AE	ld	h1,(AE70)	
F073	77	ld	(h1),a	
F074	23	inc	h1	
F075	3600	ld	(h1),00	
F077	2270AE	ld	(AE70),h1	
F07A	E1	pop	h1	
F07B	C9	ret		
F07C	7A	ld	a,d	
F07D	B7	or	a	
F07E	F0	ret	p	
F07F	3A6FAE	ld	a,(AE6F)	
F082	93	sub	e	
F083	C8	ret	z	
F084	3810	Jr	c,F096	
F086	47	ld	b,a	
F087	7A	ld	a,d	
F088	E620	and	20	
F08A	3E2A	ld	a,2A	'**'
F08C	2002	Jr	nz,F090	
F08E	3E20	ld	a,20	'5'
F090	2B	dec	h1	
F091	77	ld	(h1),a	
F092	05	dec	b	
F093	20FB	Jr	nz,F090	
F095	C9	ret		
F096	7A	ld	a,d	
F097	F601	or	01	
F099	57	ld	d,a	
F09A	C9	ret		
F09B	78	ld	a,b	
F09C	062D	ld	b,2D	'-'
F09E	87	add	a,a	
F09F	380F	Jr	c,F0B0	
FOA1	7A	ld	a,d	
FOA2	E698	and	98	
FOA4	EE80	xor	80	
FOA6	37	scf		

BASIC 1.0

FOA7	C8	ret	z	
FOA8	062B	ld	b,2B	'+'
FOAA	E608	and	08	
FOAC	2002	Jr	nz,FOB0	
FOAE	0620	ld	b,20	'5'
FOB0	7A	ld	a,d	
FOB1	F6EF	or	EF	
FOB3	C610	add	a,10	
FOB5	78	ld	a,b	
FOB6	C9	ret		
FOB7	E5	push	hl	
FOB8	EB	ex	de,hl	
FOB9	CDDDF0	call	F0DD	
FOBC	E1	pop	hl	
FOBD	78	ld	a,b	
FOBE	87	add	a,a	
FOBF	4F	ld	c,a	
FOC0	C8	ret	z	
FOC1	1A	ld	a,(de)	charger octet
FOC2	E60F	and	0F	isoler quartet inférieur
FOC4	C630	add	a,30	'0', en ASCII
FOC6	2B	dec	hl	
FOC7	77	ld	(hl),a	dans buffer
FOC8	1A	ld	a,(de)	charger octet
FOC9	E6F0	and	F0	isoler quartet supérieur
FOCB	1F	rra		
FOCC	1F	rra		décaler vers le bas
FOCD	1F	rra		
FOCE	1F	rra		
FOCF	C630	add	a,30	'0', en ASCII
FOD1	2B	dec	hl	devant
FOD2	77	ld	(hl),a	dans buffer
FOD3	13	inc	de	
FOD4	05	dec	b	
FOD5	20EA	Jr	nz,FOC1	
FOD7	FE30	cp	30	'0'
FOD9	C0	ret	nz	
FODA	0D	dec	c	
FODB	23	inc	hl	

BASIC 1.0

FODC	C9	ret		
FODD	1146AE	ld	de,AE46	
FOE0	AF	xor	a	
FOE1	47	ld	b,a	
FOE2	86	or	(hl)	
FOE3	2B	dec	hl	
FOE4	2004	Jr	nz,FOEA	
FOE6	0D	dec	c	
FOE7	20F9	Jr	nz,FOE2	
FOE9	C9	ret		
FOEA	37	scf		
FOEB	8F	adc	a,a	
FOEC	30FD	Jr	nc,FOEB	
FOEE	EB	ex	de,hl	
FOEF	D5	push	de	
FOF0	57	ld	d,a	
FOF1	1811	Jr	F104	
FOF3	1A	ld	a,(de)	
FOF4	1B	dec	de	
FOF5	D5	push	de	
FOF6	37	scf		
FOF7	8F	adc	a,a	
FOF8	57	ld	d,a	
FOF9	58	ld	e,b	
FOFA	7E	ld	a,(hl)	
FOFB	8F	adc	a,a	
FOFC	27	daa		
FOFD	77	ld	(hl),a	
FOFE	23	inc	hl	
FOFF	1D	dec	e	
F100	20F8	Jr	nz,FOFA	
F102	3003	Jr	nc,F107	
F104	04	inc	b	
F105	3601	ld	(hl),01	
F107	2146AE	ld	hl,AE46	
F10A	7A	ld	a,d	
F10B	87	add	a,a	

BASIC 1.0

```
F10C 20EA Jr nz,FOF8
F10E D1 pop de
F10F 0D dec c
F110 20E1 Jr nz,FOF3
F112 EB ex de,h1
F113 C9 ret
```

***** conversion en binaire

```
F114 110101 ld de,0101
F117 1803 Jr F11C
```

***** conversion en hexa

```
F119 110F04 ld de,040F
F11C D5 push de
F11D 79 ld a,c
F11E CD4BFF call FF4B fixer type de variable
```

```
F121 E3 ex (sp),h1
F122 E5 push h1
F123 C5 push bc
F124 CDC2FE call FEC2 UNT
```

```
F127 1157AE ld de,AE57
F12A AF xor a
F12B 12 ld (de),a
```

```
F12C F1 pop af
F12D C1 pop bc
F12E D601 sub 01
```

```
F130 CE00 adc a,00
F132 F5 push af
F133 7D ld a,l
```

```
F134 A1 and c
F135 F6F0 or F0
F137 27 daa
```

```
F138 C6A0 add a,A0
F13A CE40 adc a,40
F13C 1B dec de
```

```
F13D 12 ld (de),a
F13E 7D ld a,l
F13F B1 or c
```

```
F140 A9 xor c
F141 6F ld l,a
```

BASIC 1.0

```
F142 B4 or h
F143 280E Jr z,F153
F145 C5 push bc
F146 7C ld a,h
```

```
F147 1F rra
F148 67 ld h,a
F149 7D ld a,l
```

```
F14A 1F rra
F14B 6F ld l,a
F14C 05 dec b
```

```
F14D 20F7 Jr nz,F146
F14F C1 pop bc
F150 F1 pop af
```

```
F151 18DB Jr F12E
```

```
F153 F1 pop af
F154 20D8 Jr nz,F12E
F156 E1 pop h1
F157 C9 ret
```

***** fonction Basic PEEK
 UNT
 READ RAM; ld a,(h1)
 accepter contenu accu comme nombre entier

```
F158 CDC2FE call FEC2
F15B E7 rst 4
F15C C30AFF jp FFOA
```

***** Instruction Basic POKE
 aller chercher adresse 16 bits

```
F15F CD91CE call CE91
F162 D5 push de
F163 CD37DD call DD37 tester si encore un caractère
F166 2C db 2C ',,'
F167 CD67CE call CE67 aller chercher valeur 8 bits
F16A D1 pop de
F16B 12 ld (de),a écrire valeur dans adresse
F16C C9 ret
```

***** fonction Basic INP
 CINT
 adresse port dans bc

```
F16D CD8DFE call FE8D
F170 44 ld b,h
F171 4D ld c,l
```

BASIC 1.0

F172	ED78	in	a,(c)	lire port
F174	C30AFF	jp	FFOA	accepter contenu accu comme nombre entier

 Instruction Basic OUT
 aller chercher adresse et valeur

F177	CD94F1	call	F194	aller chercher adresse et valeur
F17A	ED79	out	(c),a	sortir
F17C	C9	ret		

 Instruction Basic WAIT
 aller chercher valeurs 16 et 8 bits

F17D	CD94F1	call	F194	aller chercher valeurs 16 et 8 bits
F180	57	ld	d,a	valeur 8 bits dans d
F181	1E00	ld	e,00	3ème paramètre zéro
F183	2808	Jr	z,F18D	aucune autre valeur ?
F185	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F188	2C	db	2C	','
F189	CD67CE	call	CE67	aller chercher valeur 8 bits
F18C	5F	ld	e,a	et dans e
F18D	ED78	in	a,(c)	lire port
F18F	AB	xor	e	
F190	A2	and	d	lier
F191	28FA	Jr	z,F18D	et attendre
F193	C9	ret		

 aller chercher valeurs 16 et 8 bits

F194	CD91CE	call	CE91	aller chercher valeurs 16 et 8 bits
F197	42	ld	b,d	
F198	4B	ld	c,e	dans bc
F199	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F19C	2C	db	2C	','
F19D	C367CE	jp	CE67	et aller chercher valeur 8 bits

 extension d'instruction
 augmenter pointeur de programme

F1A0	23	inc	hl	augmenter pointeur de programme
F1A1	7E	ld	a,(hl)	
F1A2	B7	or	a	octet nul suit ?
F1A3	2010	Jr	nz,F1B5	non, 'Unknown command'
F1A5	23	inc	hl	
F1A6	E5	push	hl	
F1A7	CDD4BC	call	BCD4	KL FIND COMMAND

BASIC 1.0

F1AA	EB	ex	de,hl	adresse de l'instruction dans de
F1AB	E1	pop	hl	
F1AC	3007	Jr	nc,F1B5	pas trouvé, 'Unknown command'
F1AE	7E	ld	a,(hl)	aller chercher caractère
F1AF	23	inc	hl	ignorer mot instruction
F1B0	17	rla		bit 7 mis ?
F1B1	30FB	Jr	nc,F1AE	non
F1B3	180A	Jr	F1BF	à l'instruction CALL

F1B5	1E1C	ld	e,1C	'Unknown command'
F1B7	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur

 instruction Basic CALL
 aller chercher adresse

F1BA	CD91CE	call	CE91	aller chercher adresse
F1BD	0EFF	ld	c,FF	FF = Ram sélectionnée
F1BF	ED5372AE	ld	(AE72),de	adresse dans AE72
F1C3	79	ld	a,c	
F1C4	3274AE	ld	(AE74),a	octet de configuration dans AE74
F1C7	ED7377AE	ld	(AE77),sp	sauver pointeur de pile
F1CB	0620	ld	b,20	maximum 32 paramètres
F1CD	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
F1D0	3006	Jr	nc,F1D8	non
F1D2	CD91CE	call	CE91	aller chercher paramètres
F1D5	D5	push	de	et sur la pile
F1D6	10F5	dJnz	F1CD	aller chercher prochain paramètre
F1D8	CD4ADD	call	DD4A	fin de l'instruction, sinon 'Syntax error'
F1DB	2275AE	ld	(AE75),hl	sauver registre hl
F1DE	3E20	ld	a,20	
F1E0	90	sub	b	nombre de paramètres dans accu
F1E1	DD210000	ld	ix,0000	
F1E5	DD39	add	ix,sp	pointeur de pile dans ix
F1E7	DF	rst	3	exécuter routine
F1E8	72AE	dw	AE72	
F1EA	ED7B77AE	ld	sp,(AE77)	rappeler pointeur de pile
F1EE	2A75AE	ld	hl,(AE75)	restaure registre hl
F1F1	C9	ret		

 initialiser les TABs

F1F2	3E0D	ld	a,0D	13
------	------	----	------	----

BASIC 1.0

```

F1F4 1803   Jr   F1F9
*****
F1F6 CD6DCE   call   CE6D   instruction Basic  ZONE
                                aller chercher valeur 8 bits non
                                nulle
F1F9 3279AE   ld     (AE79),a   ranger écart du tabulateur
F1FC C9       ret
*****
F1FD CDC6C1   call   C1C6   instruction Basic  PRINT
F200 F5       push  af       numéro de canal
F201 CD08F2   call   F208   sortie PRINT
F204 F1       pop   af
F205 C3A2C1   jp    C1A2   restaurer numéro de canal

F208 CD51DD   call   DD51   fin de l'instruction ?
F20B DA4EC3   jp    c,C34E  oul, sortir LF
F20E FEED    cp    ED    'USING'
F210 CAC4F2   jp    z,F2C4
F213 EB      ex    de,h1
F214 2124F2   ld    hl,F224  adresse de base de la table
F217 CD93FF   call  FF93    parcourir la table
F21A EB      ex    de,h1
F21B CDFBFF   call  FFFB    jp (de)
F21E CD51DD   call  DD51    fin de l'instruction ?
F221 30EB    jr    nc,F20E non, continuer
F223 C9       ret
*****
F224 05      db    05      nombre d'entrées dans la table
F225 33F2    dw    F233    adresse de retour si pas trouvé
F227 2C      db    2C      ','
F228 5CF2    dw    F25C
F22A E5      db    E5      'SPC'
F22B 77F2    dw    F277
F22D EA      db    EA      'TAB'
F22E 80F2    dw    F280
F230 3B      db    3B      ','
F231 3FDD    dw    DD3F    ignorer espaces

```

BASIC 1.0

```

*****
F233 CDFBCE   call  CEFB    PRINT
                                aller chercher expression
F236 F5       push  af
F237 E5       push  hl
F238 CD45FF   call  FF45    tester si chaîne
F23B 280C    Jr    z,F249  oui
F23D CD9DEE   call  EE9D    convertir nombre en chaîne ASCII
F240 CDDCF7   call  F7DC    aller chercher paramètres de chaîne
F243 3620    ld    (hl),20  '5', ajouter espaces
F245 2AC2B0   ld    hl,(BOC2)
F248 34      inc   (hl)
F249 2AC2B0   ld    hl,(BOC2)
F24C 7E      ld    a,(hl)
F24D CDB9C2   call  C2B9    sélectionner courant de sortie
F250 D44EC3   call  nc,C34E  sortir LF
F253 CD28F8   call  F828    sortir chaîne
F256 E1       pop   hl
F257 F1       pop   af
F258 CC4EC3   call  z,C34E  sortir LF
F25B C9       ret
*****
F25C CD3FDD   call  DD3F    PRINT ,
F25F 3A79AE   ld    a,(AE79)  ignorer espaces
F262 4F      ld    c,a      écart de tabulation
F263 CD90C2   call  C290
F266 3D      dec   a
F267 91      sub   c
F268 30FD    Jr    nc,F267
F26A 2F      cpl   a
F26B 3C      inc   a
F26C 47      ld    b,a
F26D 81      add   a,c
F26E CDB9C2   call  C2B9    sélectionner courant de sortie
F271 D24EC3   jp    nc,C34E  sortir LF
F274 78      ld    a,b
F275 181E    Jr    F295
*****
F277 CDA0F2    call  F2A0    PRINT SPC
                                aller chercher argument entre

```

```

                parenthèses
F27A CDAFF2 call F2AF
F27D 7B ld a,e
F27E 1815 Jr F295

*****
F280 CDAOF2 call F2A0
                aller chercher argument entre
                parenthèses

F283 1B dec de
F284 CDAFF2 call F2AF
F287 CD90C2 call C290
F28A 2F cpl a
F28B 3C inc a
F28C 1C inc e
F28D 83 add a,e
F28E 3805 Jr c,F295
F290 CD4EC3 call C34E sortir LF
F293 1D dec e
F294 7B ld a,e
F295 47 ld b,a
F296 04 inc b
F297 05 dec b
F298 C8 ret z
F299 3E20 ld a,20 '5'
F29B CD56C3 call C356 sortir
F29E 18F7 Jr F297

***** aller chercher argument entre parenthèses
F2A0 CD3FDD call DD3F ignorer espaces
F2A3 CD37DD call DD37 tester si encore un caractère
F2A6 28 db 28 '('
F2A8 CD86CE call CE86 aller chercher valeur entière avec
                signe
F2A9 CD37DD call DD37 tester si encore un caractère
F2AD 29 db 29 ')'
F2AE C9 ret

F2AF 7A ld a,d
F2B0 17 rla
F2B1 3003 Jr nc,F2B6
    
```

```

F2B3 110000 ld de,0000
F2B6 CD9FC2 call C29F
F2B9 D0 ret nc
F2BA E5 push hl
F2BB EB ex de,hl
F2BC 5F ld e,a accu comme diviseur
F2BD 1600 ld d,00 Hi-Byte zéro
F2BF CDC1BD call BDC1 division entiers sans signe
F2C2 E1 pop hl reste en de
F2C3 C9 ret

***** PRINT USING
F2C4 CD3FDD call DD3F ignorer espaces
F2C7 CDA5CE call CEA5 aller chercher expression chaîne
F2CA CD37DD call DD37 tester si encore un caractère
F2CD 3B db 3B ','
F2CE E5 push hl
F2CF 2AC2B0 ld hl,(BOC2)
F2D2 7E ld a,(hl)
F2D3 B7 or a
F2D4 2875 Jr z,F34B 'Improper argument'
F2D6 E3 ex (sp),hl
F2D7 CDFBCE call CEFB aller chercher expression
F2DA AF xor a
F2DB 327AAE ld (AE7A),a
F2DE D1 pop de
F2DF D5 push de
F2E0 EB ex de,hl
F2E1 46 ld b,(hl)
F2E2 23 inc hl
F2E3 7E ld a,(hl)
F2E4 23 inc hl
F2E5 66 ld h,(hl)
F2E6 6F ld l,a
F2E7 EB ex de,hl
F2E8 CD24F3 call F324
F2EB 305E Jr nc,F34B 'Improper argument'
F2ED CD51DD call DD51 fin de l'instruction ?
F2F0 381D Jr c,F30F oui
F2F2 FE3B cp 3B ','
    
```

F2F4	2804	Jr	z,F2FA	
F2F6	FE2C	cp	2C	','
F2F8	204C	Jr	nz,F346	'Syntax error'
F2FA	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
F2FD	2810	Jr	z,F30F	fin de ligne ?
F2FF	D5	push	de	
F300	CDFBCE	call	CEFB	aller chercher expression
F303	D1	pop	de	
F304	78	ld	a,b	
F305	B7	or	a	
F306	28D6	Jr	z,F2DE	
F308	CD24F3	call	F324	
F30B	30D1	Jr	- nc,F2DE	
F30D	18DE	Jr	F2ED	

F30F	F5	push	af	
F310	3EFF	ld	a,FF	
F312	327AAE	ld	(AE7A),a	
F315	78	ld	a,b	
F316	B7	or	a	
F317	C424F3	call	nz,F324	
F31A	F1	pop	af	
F31B	DC4EC3	call	c,C34E	sortir LF
F31E	E3	ex	(sp),hl	
F31F	CDE8FB	call	FBE8	
F322	E1	pop	hl	
F323	C9	ret		

F324	E5	push	hl	
F325	1A	ld	a,(de)	
F326	FE5F	cp	5F	
F328	2009	Jr	nz,F333	
F32A	78	ld	a,b	
F32B	FE02	cp	02	
F32D	380C	Jr	c,F33B	
F32F	13	inc	de	
F330	05	dec	b	
F331	1808	Jr	F33B	
F333	CD50F3	call	F350	

F336	D4A3F3	call	nc,F3A3
F339	3809	Jr	c,F344

BASIC 1.0

F33B	1A	ld	a,(de)	
F33C	CD56C3	call	C356	sortir
F33F	13	inc	de	
F340	05	dec	b	
F341	20E2	Jr	nz,F325	
F343	B7	or	a	
F344	E1	pop	hl	
F345	C9	ret		
F346	1E02	ld	e,02	'Syntax error'
F348	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur
F34B	1E05	ld	e,05	'Improper argument'
F34D	C394CA	jp	CA94	sortir message d'erreur
F350	1A	ld	a,(de)	
F351	FE21	cp	21	'!'
F353	0E01	ld	c,01	
F355	2821	Jr	z,F378	
F357	FE26	cp	26	'&'
F359	0E00	ld	c,00	
F35B	281B	Jr	z,F378	
F35D	EE5C	xor	5C	'Backslash'
F35F	C0	ret	nz	
F360	C5	push	bc	
F361	D5	push	de	
F362	0E02	ld	c,02	
F364	13	inc	de	
F365	05	dec	b	
F366	280A	Jr	z,F372	
F368	1A	ld	a,(de)	
F369	FE5C	cp	5C	'Backslash'
F36B	2809	Jr	z,F376	
F36D	0C	inc	c	
F36E	FE20	cp	20	'5'
F370	28F2	Jr	z,F364	
F372	D1	pop	de	
F373	C1	pop	bc	
F374	B7	or	a	
F375	C9	ret		

BASIC 1.0

F376	F1	pop	af	
F377	F1	pop	af	
F378	13	inc	de	
F379	05	dec	b	
F37A	C5	push	bc	
F37B	D5	push	de	
F37C	3A7AAE	ld	a,(AE7A)	
F37F	B7	or	a	
F380	201D	Jr	nz,F39F	
F382	CD3CFF	call	FF3C	type 'chaîne', sinon 'Type mismatch'
F385	79	ld	a,c	
F386	B7	or	a	
F387	F5	push	af	
F388	41	ld	b,c	
F389	0E00	ld	c,00	
F38B	2AC2B0	ld	hl,(BOC2)	
F38E	EB	ex	de,hl	
F38F	C471F9	call	nz,F971	
F392	CD28F8	call	F828	sortir chaîne
F395	F1	pop	af	
F396	2807	Jr	z,F39F	
F398	2AC2B0	ld	hl,(BOC2)	
F39B	96	sub	(hl)	
F39C	CD95F2	call	F295	
F39F	D1	pop	de	
F3A0	C1	pop	bc	
F3A1	37	scf		
F3A2	C9	ret		
F3A3	CDBAF3	call	F3BA	tester si caractère de formatage
F3A6	D0	ret	nc	
F3A7	3A7AAE	ld	a,(AE7A)	
F3AA	B7	or	a	
F3AB	200B	Jr	nz,F3B8	
F3AD	C5	push	bc	
F3AE	D5	push	de	
F3AF	79	ld	a,c	
F3B0	CD9FEE	call	EE9F	formater nombre
F3B3	CD41C3	call	C341	sortir chaîne jusqu'à (0)
F3B6	D1	pop	de	

```

F3B7 C1      pop    bc
F3B8 37      scf
F3B9 C9      ret

```

```

*****          tester si caractere de formatage

```

```

F3BA C5      push   bc
F3BB D5      push   de
F3BC 0E80    ld      c,80
F3BE 2600    ld      h,00
F3C0 1A      ld      a,(de)
F3C1 FE2B    cp      2B      '+'
F3C3 2007    jr      nz,F3CC
F3C5 13      inc     de
F3C6 05      dec     b
F3C7 2823    jr      z,F3EC
F3C9 24      inc     h
F3CA 0E88    ld      c,88
F3CC 1A      ld      a,(de)
F3CD FE2E    cp      2E      ','
F3CF 281F    jr      z,F3F0
F3D1 FE23    cp      23      '#'
F3D3 2839    jr      z,F40E
F3D5 13      inc     de
F3D6 05      dec     b
F3D7 2813    jr      z,F3EC
F3D9 EB      ex      de,h1
F3DA BE      cp      (h1)
F3DB EB      ex      de,h1
F3DC 200E    jr      nz,F3EC
F3DE 24      inc     h
F3DF 24      inc     h
F3E0 2E04    ld      1,04
F3E2 FE24    cp      24      '$'
F3E4 2823    jr      z,F409
F3E6 2E20    ld      1,20    '5'
F3E8 FE2A    cp      2A      '*'
F3EA 2811    jr      z,F3FD
F3EC D1      pop     de
F3ED C1      pop     bc
F3EE B7      or      a

```

```

F3EF C9      ret
F3F0 13      inc     de
F3F1 05      dec     b
F3F2 28F8    jr      z,F3EC
F3F4 1A      ld      a,(de)
F3F5 FE23    cp      23      '#'
F3F7 20F3    jr      nz,F3EC
F3F9 1B      dec     de
F3FA 04      inc     b
F3FB 1811    jr      F40E
F3FD 13      inc     de
F3FE 05      dec     b
F3FF 280A    jr      z,F40B
F401 1A      ld      a,(de)
F402 FE24    cp      24      '$'
F404 2005    jr      nz,F40B
F406 24      inc     h
F407 2E24    ld      1,24
F409 13      inc     de
F40A 05      dec     b
F40B 79      ld      a,c
F40C B5      or      l
F40D 4F      ld      c,a
F40E F1      pop     af
F40F F1      pop     af
F410 CD1BF4   call   F41B
F413 7C      ld      a,h
F414 85      add     a,l
F415 FE15    cp      15
F417 D24BF3   jp      nc,F34B  'Improper argument'
F41A C9      ret
F41B 2E00    ld      1,00
F41D 04      inc     b
F41E 05      dec     b
F41F C8      ret     z
F420 1A      ld      a,(de)
F421 FE2E    cp      2E      ','

```

F423	2814	Jr	z,F439	
F425	FE2C	cp	2C	','
F427	280A	Jr	z,F433	
F429	FE23	cp	23	'#'
F42B	2015	Jr	nz,F442	
F42D	24	inc	h	
F42E	13	inc	de	
F42F	05	dec	b	
F430	20EE	Jr	nz,F420	
F432	C9	ret		
F433	79	ld	a,c	
F434	F602	or	02	
F436	4F	ld	c,a	
F437	18F4	Jr	F42D	
F439	2C	inc	l	
F43A	13	inc	de	
F43B	05	dec	b	
F43C	C8	ret	z	
F43D	1A	ld	a,(de)	
F43E	FE23	cp	23	'#'
F440	28F7	Jr	z,F439	
F442	EB	ex	de,h1	
F443	E5	push	h1	
F444	FE5E	cp	5E	''
F446	2018	Jr	nz,F460	
F448	23	inc	h1	
F449	BE	cp	(h1)	
F44A	2014	Jr	nz,F460	
F44C	23	inc	h1	
F44D	BE	cp	(h1)	
F44E	2010	Jr	nz,F460	
F450	23	inc	h1	
F451	BE	cp	(h1)	
F452	200C	Jr	nz,F460	
F454	23	inc	h1	
F455	78	ld	a,b	
F456	D604	sub	04	
F458	3806	Jr	c,F460	

F45A	47	ld	b,a	
F45B	E3	ex	(sp),h1	
F45C	79	ld	a,c	
F45D	F640	or	40	
F45F	4F	ld	c,a	
F460	E1	pop	h1	
F461	EB	ex	de,h1	
F462	78	ld	a,b	
F463	B7	or	a	
F464	C8	ret	z	
F465	79	ld	a,c	
F466	E608	and	08	
F468	C0	ret	nz	
F469	1A	ld	a,(de)	
F46A	FE2D	cp	2D	'-'
F46C	3E10	ld	a,10	
F46E	2806	Jr	z,F476	
F470	1A	ld	a,(de)	
F471	FE2B	cp	2B	'+'
F473	C0	ret	nz	
F474	3E18	ld	a,18	
F476	B1	or	c	
F477	4F	ld	c,a	
F478	13	inc	de	
F479	05	dec	b	
F47A	C9	ret		
*****			instruction Basic WRITE	
F47B	CDC6C1	call	C1C6	numéro de canal présent ?
F47E	F5	push	af	
F47F	CD51DD	call	DD51	fin de l'instruction ?
F482	3839	Jr	c,F4BD	oui
F484	CDFBCE	call	CEFB	aller chercher expression
F487	F5	push	af	
F488	E5	push	h1	
F489	CD45FF	call	FF45	tester si chaîne
F48C	280B	Jr	z,F499	oui, sortir avec guillemets
F48E	CD8FEE	call	EE8F	
F491	CDDCF7	call	F7DC	
F494	CD28F8	call	F828	sortir chaîne

F497	180D	Jr	F4A6	
F499	3E22	ld	a,22	'''
F49B	CD56C3	call	C356	sortir
F49E	CD28F8	call	F828	sortir chaîne
F4A1	3E22	ld	a,22	'''
F4A3	CD56C3	call	C356	sortir
F4A6	E1	pop	hl	
F4A7	F1	pop	af	
F4A8	2813	Jr	z,F4BD	
F4AA	FE3B	cp	3B	','
F4AC	2805	Jr	z,F4B3	
F4AE	FE2C	cp	2C	','
F4B0	C246F3	Jp	nz,F346	'Syntax error'
F4B3	CD3FDD	call	DD3F	ignorer espaces
F4B6	3E2C	ld	a,2C	','
F4B8	CD56C3	call	C356	sortir
F4BB	18C7	Jr	F484	
F4BD	CD4EC3	call	C34E	sortir LF
F4C0	F1	pop	af	
F4C1	C3A2C1	Jp	C1A2	
***** configurer mémoire				
F4C4	0100AC	ld	bc,AC00	place en mémoire de de à hl
F4C7	CDBEFF	call	FFBE	comparer hl <> bc
F4CA	D0	ret	nc	adresse supérieure < AC00 ?
F4CB	227BAE	ld	(AE7B),hl	HIMEM
F4CE	228FBO	ld	(B08F),hl	fin des chaînes
F4D1	227DAE	ld	(AE7D),hl	fin de la Ram libre
F4D4	EB	ex	de,hl	
F4D5	227FAE	ld	(AE7F),hl	début de la Ram libre
F4D8	012F01	ld	bc,012F	plus 303
F4DB	09	add	hl,bc	
F4DC	D8	ret	c	
F4DD	281AE	ld	(AE81),hl	donne début du programme
F4E0	EB	ex	de,hl	
F4E1	23	inc	hl	
F4E2	B7	or	a	
F4E3	ED52	sbc	hl,de	

F4E5	D8	ret	c	
F4E6	7C	ld	a,h	
F4E7	FE04	cp	04	
F4E9	D8	ret	c	
F4EA	AF	xor	a	
F4EB	3291B0	ld	(B091),a	
F4EE	C9	ret		
***** Instruction Basic MEMORY				
F4EF	CD3EFC	call	FC3E	Garbage Collection
F4F2	CD91CE	call	CE91	aller chercher valeur 16 bits
F4F5	E5	push	hl	
F4F6	CD50F7	call	F750	
F4F9	CD75F6	call	F675	
F4FC	227BAE	ld	(AE7B),hl	fixer HIMEM
F4FF	E1	pop	hl	
F500	C9	ret		
***** place pour programme à charger				
F501	D5	push	de	
F502	2A7FAE	ld	hl,(AE7F)	début de la Ram libre
F505	EB	ex	de,hl	
F506	2A7BAE	ld	hl,(AE7B)	HIMEM
F509	CDCFFF	call	FFCF	hl := hl - de
F50C	E3	ex	(sp),hl	
F50D	CDCFFF	call	FFCF	hl := hl - de
F510	D1	pop	de	
F511	13	inc	de	
F512	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
F515	3803	Jr	c,F51A	'Memory full'
F517	2B	dec	hl	
F518	09	add	hl,bc	
F519	D0	ret	nc	
F51A	C33EF7	Jp	F73E	'Memory full'
***** calculer longueur de la zone des chaînes				
F51D	D5	push	de	
F51E	E5	push	hl	
F51F	2A8DB0	ld	hl,(B08D)	début des chaînes
F522	EB	ex	de,hl	

```

F523 2A8FBO ld hl,(B08F) fin des chaines
F526 CDDAFF call FFDA bc := hl - de
F529 E1 pop hl
F52A D1 pop de
F52B C9 ret

***** augmenter pointeurs de PRG et de variables de bc
F52C 2A83AE ld hl,(AE83) fin du programme
F52F 09 add hl,bc
F530 2283AE ld (AE83),hl fin du programme
F533 2A85AE ld hl,(AE85) début des variables
F536 09 add hl,bc
F537 2285AE ld (AE85),hl début des variables
F53A 2A87AE ld hl,(AE87) début des tableaux
F53D 09 add hl,bc
F53E 2287AE ld (AE87),hl début des tableaux
F541 2A89AE ld hl,(AE89) fin des tableaux
F544 09 add hl,bc
F545 2289AE ld (AE89),hl fin des tableaux
F548 C9 ret

*****
F549 2A85AE ld hl,(AE85) début des variables
F54C EB ex de,hl
F54D 2A87AE ld hl,(AE87) début des tableaux
F550 CDCFFF call FFCF hl := hl - de
F553 E5 push hl
F554 2A89AE ld hl,(AE89) fin des tableaux
F557 CDDAFF call FFDA bc := hl - de
F55A C5 push bc
F55B 2A8DB0 ld hl,(B08D) début des chaines
F55E EB ex de,hl
F55F 2A89AE ld hl,(AE89) fin des tableaux
F562 2B dec hl
F563 78 ld a,b
F564 B1 or c
F565 C4F5FF call nz,FFF5 lddr
F568 EB ex de,hl
F569 228DB0 ld (B08D),hl début des chaines
F56C C1 pop bc

```

```

F56D D1 pop de
F56E C3B1D5 jp D5B1 restaurer le pointeur de variable

*****
F571 2A83AE ld hl,(AE83) fin de programme
F574 2285AE ld (AE85),hl égale début des variables
F577 EB ex de,hl
F578 19 add hl,de plus longueur des variables
F579 2287AE ld (AE87),hl égale début des tableaux
F57C 2A8DB0 ld hl,(B08D) début des chaines
F57F 23 inc hl
F580 78 ld a,b zone des chaines
F581 B1 or c
F582 C4F2FF call nz,FFF2 présent, alors ldir
F585 2B dec hl
F586 228DB0 ld (B08D),hl début des chaines
F589 EB ex de,hl
F58A 2289AE ld (AE89),hl fin des tableaux
F58D C9 ret

***** initialiser pile Basic
F58E F5 push af
F58F E5 push hl
F590 218BAE ld hl,AE8B
F593 228BB0 ld (B08B),hl pointeur de pile Basic
F596 3E01 ld a,01
F598 CDB0F5 call F5B0 réserver place dans pile Basic
F59B 3600 ld (hl),00
F59D E1 pop hl
F59E F1 pop af
F59F C9 ret

***** libérer place dans pile Basic
F5A0 2A8BB0 ld hl,(B08B) pointeur de pile Basic
F5A3 2F cpl a
F5A4 3C inc a ôter contenu accu
F5A5 C8 ret z
F5A6 85 add a,l
F5A7 6F ld l,a
F5A8 3EFF ld a,FF

```

BASIC 1.0

```

F5AA 8C      adc    a,h
F5AB 67      ld     h,a
F5AC 228BB0  ld     (B08B),hl  pointeur de pile Basic
F5AF C9      ret

*****
F5B0 2A8BB0  ld     hl,(B08B)  pointeur de pile Basic
F5B3 E5      push  hl
F5B4 85      add    a,l
F5B5 6F      ld     l,a        additionner contenu accu
F5B6 8C      adc    a,h
F5B7 95      sub    l
F5B8 67      ld     h,a
F5B9 228BB0  ld     (B08B),hl  pointeur de pile Basic
F5BC 3E78     ld     a,78
F5BE 85      add    a,l        donne plus &4F78 dépassement ?
F5BF 3E4F     ld     a,4F
F5C1 8C      adc    a,h        alors pointeur de pile > &B088
F5C2 E1      pop   hl
F5C3 D0      ret    nc
F5C4 CD8EF5  call  F58E        initialiser pile Basic
F5C7 C33EF7  jp    F73E        'Memory full'

*****
F5CA 2A8FB0  ld     hl,(B08F)  fin des chaînes
F5CD 228DB0  ld     (B08D),hl  début des chaînes
F5D0 C9      ret

*****
F5D1 2F      cpl   a          réserver place pour chaîne
F5D2 4F      ld     c,a        accu contient longueur de chaîne
F5D3 06FF   ld     b,FF       moins longueur dans bc
F5D5 03      inc   bc
F5D6 CDE6F5  call  F5E6        étendre zone de chaînes vers le bas
F5D9 D0      ret    nc        y a-t-il de la place ?
F5DA CD3EFC  call  FC3E        non, déclencher Garbage Collection
F5DD CDE6F5  call  F5E6        y a-t-il maintenant de la place ?
F5E0 D0      ret    nc        oui
F5E1 1E0E   ld     e,0E       'String space full'
F5E3 C394CA  jp    CA94        sortir message d'erreur

```

BASIC 1.0

```

***** y a-t-il de la place dans la zone des chaînes
F5E6 2A89AE  ld     hl,(AE89)  fin des tableaux
F5E9 EB      ex     de,hl
F5EA 2A8DB0  ld     hl,(B08D)  début des chaînes
F5ED 09      add   hl,bc       moins longueur de la nouvelle chaîne
F5EE CDB8FF  call  FF8         comparer hl <> de
F5F1 D8      ret    c
F5F2 228DB0  ld     (B08D),hl  début des chaînes
F5F5 23      inc   hl
F5F6 EB      ex     de,hl     dans de
F5F7 C9      ret

***** réserver place dans la zone des chaînes
F5F8 2A89AE  ld     hl,(AE89)  fin des tableaux
F5FB C5      push  bc         contient nombre d'octets
F5FC D5      push  de
F5FD D5      push  de
F5FE E5      push  hl
F5FF CD18F6  call  F618        y a-t-il de la place ?
F602 DA3EF7  jp    c,F73E      non, 'Memory full'
F605 E1      pop   hl
F606 C1      pop   bc
F607 D5      push  de
F608 7D      ld     a,l
F609 91      sub   c
F60A 4F      ld     c,a
F60B 7C      ld     a,h
F60C 98      sbc   a,b
F60D 47      ld     b,a
F60E 2B      dec   hl
F60F 1B      dec   de
F610 B1      or    c
F611 C4F5FF  call  nz,FFF5     lddr
F614 E1      pop   hl
F615 D1      pop   de
F616 C1      pop   bc
F617 C9      ret

***** Y a-t-il de la place dans la zone des chaînes
F618 09      add   hl,bc       fin tableaux plus nouvelle place

```

```

F619 D8      ret    c      dépassement ?
F61A EB      ex     de,h1
F61B CD22F6  call   F622      comparer nouvelle fin des variables
                               avec début des chaînes
F61E D0      ret    nc
F61F CD3EFC  call   FC3E      y a-t-il de la place ?
F622 2A8DB0  ld     hl,(B08D)  non, déclencher Garbage Collection
F625 C3B8FF  jp     FFB8      début des chaînes
                               comparer hl <> de

```

```

***** calculer place mémoire libre
F628 2A89AE  ld     hl,(AE89)  fin des variables
F62B EB      ex     de,h1
F62C 2A8DB0  ld     hl,(B08D)  début des chaînes
F62F C3CFFF  jp     FFFC      hl := hl - de

```

```

***** mettre en place le buffer d'entrée
F632 110100  ld     de,0001
F635 1803    jr     F63A

```

```

***** mettre en place buffer de sortie
F637 110208  ld     de,0802
F63A C5      push  bc
F63B E5      push  hl
F63C 2191B0  ld     hl,B091
F63F 7E      ld     a,(hl)
F640 B7      or     a
F641 201D    jr     nz,F660
F643 D5      push  de
F644 E5      push  hl
F645 210010  ld     hl,1000
F648 010000  ld     bc,0000
F64B CD43F7  call  F743
F64E 2292B0  ld     (B092),hl  nouvelle fin de la Ram libre
F651 EB      ex     de,hl
F652 2A7DAE  ld     hl,(AE7D)  fin de la Ram libre
F655 2294B0  ld     (B094),hl  mémoire pour Ram libre
F658 EB      ex     de,hl
F659 227DAE  ld     (AE7D),hl  fin de la Ram libre
F65C E1      pop   hl
F65D D1      pop   de

```

```

F65E 3E04    ld     a,04
F660 B3      or     e
F661 77      ld     (hl),a
F662 2A92B0  ld     hl,(B092)  nouvelle fin de la Ram libre
F665 23      inc   hl
F666 1E00    ld     e,00
F668 19      add   hl,de
F669 EB      ex     de,hl
F66A E1      pop   hl
F66B C1      pop   bc
F66C C9      ret

```

```

***** fermer buffer d'entrée
F66D 3EFE    ld     a,FE
F66F 1806    jr     F677

```

```

***** fermer buffer de sortie
F671 3EFD    ld     a,FD
F673 1802    jr     F677

```

```

*****
F675 3EFF    ld     a,FF
F677 C5      push  bc
F678 D5      push  de
F679 E5      push  hl
F67A 2191B0  ld     hl,B091
F67D A6      and   (hl)
F67E 77      ld     (hl),a
F67F FE04    cp     04
F681 2016    jr     nz,F699
F683 2A92B0  ld     hl,(B092)  nouvelle fin de la Ram libre
F686 EB      ex     de,hl
F687 210010  ld     hl,1000
F68A CD2EF7  call  F72E
F68D 200A    jr     nz,F699
F68F AF      xor   a
F690 3291B0  ld     (B091),a
F693 2A94B0  ld     hl,(B094)  mémoire pour Ram libre
F696 227DAE  ld     (AE7D),hl  fin de la Ram libre
F699 E1      pop   hl

```

```

F69A D1      pop  de
F69B C1      pop  bc
F69C C9      ret

*****
Instruction Basic SYMBOL
F69D FE80    cp    80      'AFTER'
F69F 282C    Jr    z,F6CD
F6A1 CD67CE  call  CE67      aller chercher valeurs 8 bits
F6A4 4F      ld    c,a
F6A5 CD37DD  call  DD37      tester si encore un caractère
F6A8 2C      db    2C      ','
F6A9 0608    ld    b,08      8 valeurs
F6AB CD67CE  call  CE67      aller chercher valeurs 8 bits
F6AE F5      push af        sur pile
F6AF 05      dec   b
F6B0 2808    Jr    z,F6BA    déjà 8 valeurs ?
F6B2 CD55DD  call  DD55      virgule suit ?
F6B5 38F4    Jr    c,F6AB    oui, aller chercher valeur suivante
F6B7 AF      xor   a
F6B8 18F4    Jr    F6AE

F6BA EB      ex    de,h1     sauver hl
F6BB 79      ld    a,c       caractère dans a
F6BC CDA5BB  call  BBA5      TXT GET MATRIX
F6BF 3068    Jr    nc,F729   matrice pas dans Ram, 'Improper
Argument'

F6C1 010800  ld    bc,0008   8
F6C4 09      add   hl,bc     plus adresse de matrice
F6C5 F1      pop   af        aller chercher octet sur pile
F6C6 2B      dec   hl
F6C7 77      ld    (hl),a    écrire dans table de matrice
F6C8 0D      dec   c         octet suivant
F6C9 20FA    Jr    nz,F6C5
F6CB EB      ex    de,h1     ramener hl
F6CC C9      ret

*****
SYMBOL AFTER
F6CD CD3FDD  call  DD3F      ignorer espaces
F6D0 CD86CE  call  CE86      aller chercher valeur entière avec
signe

```

```

F6D3 E5      push hl
F6D4 210001  ld    hl,0100   256
F6D7 CDB8FF  call  FFB8      comparer hl <> de
F6DA 384D    Jr    c,F729    supérieur égal 256, 'Improper
argument'

F6DC D5      push de
F6DD CDAEBB  call  BBAE      TXT GET M TABLE
F6E0 EB      ex    de,h1     adresse de matrice dans de
F6E1 301D    Jr    nc,F700   matrice pas encore définie ?
F6E3 2F      cpl   a
F6E4 6F      ld    l,a
F6E5 2600    ld    h,00
F6E7 23      inc   hl
F6E8 29      add   hl,hl
F6E9 29      add   hl,hl
F6EA 29      add   hl,hl
F6EB 1B      dec   de
F6EC CD2EF7  call  F72E
F6EF 2038    Jr    nz,F729   'Improper argument'
F6F1 2A96B0  ld    hl,(B096)
F6F4 227DAE  ld    (AE7D),hl fin de la Ram libre
F6F7 CD75F6  call  F675
F6FA 110001  ld    de,0100
F6FD CDABBB  call  BBAB      TXT SET M TABLE
F700 D1      pop   de
F701 CD06F7  call  F706
F704 E1      pop   hl

```

```

F705 C9      ret
F706 AF      xor      a
F707 93      sub      e
F708 6F      ld      l,a
F709 3E01    ld      a,01
F70B 9A      sbc      a,d
F70C 67      ld      h,a
F70D B5      or      l
F70E C8      ret      z
F70F D5      push     de          ranger premier caractère
F710 29      add      hl,hl
F711 29      add      hl,hl
F712 29      add      hl,hl
F713 010040  ld      bc,4000
F716 CD43F7  call    F743
F719 EB      ex      de,hl
F71A 2A7DAE  ld      hl,(AE7D)  fin de Ram libre
F71D 2296B0  ld      (B096),hl
F720 EB      ex      de,hl
F721 227DAE  ld      (AE7D),hl  fin de Ram libre
F724 D1      pop     de          premier caractère
F725 23      inc     hl          adresse de début de la table
F726 C3ABBB  jp      BBAB       TXT SET M TABLE

F729 1E05    ld      e,05       'Improper argument'
F72B C394CA  jp      CA94       sortir message d'erreur

F72E E5      push     hl
F72F 2A7BAE  ld      hl,(AE7B)  HIMEM
F732 CDB8FF  call    FFB8       comparer hl <> de
F735 E1      pop     hl
F736 C0      ret     nz
F737 19      add     hl,de
F738 227DAE  ld      (AE7D),hl  fin de Ram libre
F73B EB      ex      de,hl
F73C 1812    jr      F750

F73E 1E07    ld      e,07       'Memory full'
F740 C394CA  jp      CA94       sortir message d'erreur

```

```

F743 EB      ex      de,hl
F744 2A7BAE  ld      hl,(AE7B)  HIMEM
F747 CDCFFF  call    FFCF       hl := hl - de
F74A CDBEFF  call    FFB8       comparer hl <> bc
F74D 38EF    jr      c,F73E     'Memory full'
F74F EB      ex      de,hl
F750 CD3EFC  call    FC3E       Garbage Collection
F753 D5      push     de
F754 2A7DAE  ld      hl,(AE7D)  fin de Ram libre
F757 CDB8FF  call    FFB8       comparer hl <> de
F75A 38E2    jr      c,F73E     'Memory full'
F75C CD1DF5  call    F51D       calculer longueur zone des chaînes
F75F 2A89AE  ld      hl,(AE89)  fin des tableaux
F762 09      add     hl,bc       plus longueur zone des chaînes
F763 38D9    jr      c,F73E     'Memory full'
F765 2B      dec     hl
F766 CDB8FF  call    FFB8       comparer hl <> de
F769 30D3    jr      nc,F73E    'Memory full'
F76B 2A7BAE  ld      hl,(AE7B)  HIMEM
F76E EB      ex      de,hl
F76F CDCFFF  call    FFCF       hl := hl - de
F772 2298B0  ld      (B098),hl
F775 11BBF7  ld      de,F7BB
F778 CD74DA  call    DA74
F77B ED4B98B0 ld      bc,(B098)
F77F 78      ld      a,b
F780 07      rlc
F781 3816    jr      c,F799
F783 B1      or      c
F784 282F    jr      z,F7B5
F786 2A8FB0  ld      hl,(B08F)  fin des chaînes
F789 54      ld      d,h
F78A 5D      ld      e,l
F78B 09      add     hl,bc
F78C E5      push     hl
F78D CD1DF5  call    F51D       calculer longueur zone des chaînes
F790 EB      ex      de,hl
F791 78      ld      a,b
F792 B1      or      c
F793 C4F5FF  call    nz,FFF5    lddr

```

BASIC 1.0

F796	E1	pop	hl
F797	1815	Jr	F7AE

BASIC 1.0

F799	2A8DB0	ld	hl,(B08D)	début des chaînes
F79C	54	ld	d,h	
F79D	5D	ld	e,l	
F79E	09	add	hl,bc	
F79F	E5	push	hl	
F7A0	CD1DF5	call	F51D	calculer longueur zone des chaînes
F7A3	EB	ex	de,hl	
F7A4	23	inc	hl	
F7A5	13	inc	de	
F7A6	78	ld	a,b	
F7A7	B1	or	c	
F7A8	C4F2FF	call	nz,FFF2	ldir
F7AB	EB	ex	de,hl	
F7AC	2B	dec	hl	
F7AD	D1	pop	de	
F7AE	228FB0	ld	(B08F),hl	fin des chaînes
F7B1	EB	ex	de,hl	
F7B2	228DB0	ld	(B08D),hl	début des chaînes
F7B5	E1	pop	hl	
F7B6	227BAE	ld	(AE7B),hl	HIMEM
F7B9	AF	xor	a	
F7BA	C9	ret		
F7BB	2A83AE	ld	hl,(AE83)	fin du programme
F7BE	CDBEFF	call	FFBE	comparer hl <> bc
F7C1	D0	ret	nc	
F7C2	2A98B0	ld	hl,(B098)	
F7C5	09	add	hl,bc	
F7C6	EB	ex	de,hl	
F7C7	72	ld	(hl),d	
F7C8	2B	dec	hl	
F7C9	73	ld	(hl),e	
F7CA	C9	ret		
*****				lire chaîne
F7CB	23	inc	hl	
F7CC	CDF9F7	call	F7F9	
F7CF	7E	ld	a,(hl)	
F7D0	FE22	cp	22	'"', fin de chaîne ?
F7D2	CA3FDD	jp	z,DD3F	oui, ignorer espaces suivants

F7D5	B7	or	a	
F7D6	2837	Jr	z,F80F	
F7D8	04	inc	b	
F7D9	23	inc	hl	
F7DA	18F3	Jr	F7CF	
F7DC	CDF9F7	call	F7F9	
F7DF	7E	ld	a,(hl)	
F7E0	B7	or	a	
F7E1	C8	ret	z	
F7E2	23	inc	hl	
F7E3	04	inc	b	
F7E4	18F9	Jr	F7DF	
F7E6	CDF9F7	call	F7F9	
F7E9	4F	ld	c,a	
F7EA	7E	ld	a,(hl)	
F7EB	B7	or	a	
F7EC	2821	Jr	z,F80F	
F7EE	B9	cp	c	
F7EF	281E	Jr	z,F80F	
F7F1	FE2C	cp	2C	' , '
F7F3	281A	Jr	z,F80F	
F7F5	23	inc	hl	
F7F6	04	inc	b	
F7F7	18F1	Jr	F7EA	

F7F9	D1	pop	de	
F7FA	E5	push	hl	
F7FB	0600	ld	b,00	
F7FD	CDFBFF	call	FFF8	Jp (de)
F800	D1	pop	de	
F801	E5	push	hl	
F802	21BAB0	ld	hl,BOBA	pointeur sur pile du descripteur
F805	70	ld	(hl),b	longueur
F806	23	inc	hl	
F807	73	ld	(hl),e	
F808	23	inc	hl	adresse
F809	72	ld	(hl),d	

F80A	CDBAFB	call	FBBA	
F80D	E1	pop	hl	
F80E	C9	ret		
F80F	E5	push	hl	
F810	04	inc	b	
F811	05	dec	b	
F812	2812	Jr	z,F826	
F814	2B	dec	hl	
F815	7E	ld	a,(hl)	
F816	FE20	cp	20	'5'
F818	28F7	Jr	z,F811	
F81A	FE09	cp	09	TAB
F81C	28F3	Jr	z,F811	
F81E	FE0D	cp	0D	CR
F820	28EF	Jr	z,F811	
F822	FE0A	cp	0A	LF
F824	28EB	Jr	z,F811	
F826	E1	pop	hl	
F827	C9	ret		

F828	CDDAFB	call	FBDA	sortir chaîne
F82B	C8	ret	z	aller chercher paramètres de chaîne
F82C	1A	ld	a,(de)	chaîne vide ?
F82D	13	inc	de	aller chercher caractère
F82E	CD6EC3	call	C36E	augmenter pointeur
F831	10F9	djnz	F82C	sortir caractère
F833	C9	ret		caractère suivant

F834	0139F8	ld	bc,F839	fonction Basic LOWER\$
F837	180C	Jr	F845	convertir majuscules en minuscules

F839	FE41	cp	41	conversion majuscules en minuscules
F83B	D8	ret	c	'A'
F83C	FE5B	cp	5B	'Z'+1
F83E	D0	ret	nc	
F83F	C620	add	a,20	'a'-'A'

```

F841 C9      ret

*****
F842 018AFF  ld      bc,FF8A      fonction Basic UPPER$
F845 C5      push    bc          convertir majusc. en minusc.
F846 2AC2B0  ld      hl,(BOC2)
F849 7E      ld      a,(hl)          longueur de chaîne
F84A CD19FC  call   FC19          réserver place, placer descripteur
                          de chaîne

F84D D5      push    de
F84E CDDAFB  call   FBDA          aller chercher paramètres de chaîne
F851 E1      pop     hl
F852 C1      pop     _bc
F853 3C      inc     a
F854 3D      dec     a
F855 CABAFB  jp     z,FBBA
F858 F5      push    af
F859 1A      ld      a,(de)
F85A 13      inc     de
F85B CDF9FF  call   FFF9          Jp (bc), exécuter conversion
F85E 77      ld      (hl),a
F85F 23      inc     hl
F860 F1      pop     af
F861 18F1    jr     F854

*****
F863 E5      push    hl          addition de chaîne
F864 7E      ld      a,(hl)      longueur de chaîne
F865 2AC2B0  ld      hl,(BOC2)
F868 86      add     a,(hl)      plus longueur de deuxième chaîne
F869 1E0F    ld      e,0F        'String too long'
F86B DA94CA  jp     c,CA94       sortir message d'erreur

F86E CD19FC  call   FC19          réserver place, placer descripteur
                          de chaîne

F871 E1      pop     hl
F872 D5      push    de
F873 E5      push    hl
F874 CDDAFB  call   FBDA          aller chercher paramètres de chaîne
F877 48      ld      c,b

```

```

F878 EB      ex      de,hl
F879 E3      ex      (sp),hl
F87A CDE8FB  call   FBE8
F87D E1      pop     hl
F87E E3      ex      (sp),hl
F87F 78      ld      a,b
F880 CD8BF8  call   F88B
F883 D1      pop     de
F884 79      ld      a,c
F885 CD8BF8  call   F88B
F888 C3BAFB  jp     FBBA

F88B C5      push    bc
F88C EB      ex      de,hl
F88D 4F      ld      c,a
F88E 0600    ld      b,00
F890 B7      or      a
F891 C4F2FF  call   nz,FFF2      ldir
F894 EB      ex      de,hl
F895 C1      pop     bc
F896 C9      ret

```

```

*****
F897 E5      push    hl          comparaison de chaînes
F898 CDDAFB  call   FBDA          aller chercher paramètres de chaîne
F89B 48      ld      c,b
F89C E1      pop     hl
F89D D5      push    de
F89E CDE8FB  call   FBE8
F8A1 E1      pop     hl
F8A2 78      ld      a,b
F8A3 B1      or      c
F8A4 C8      ret     z
F8A5 79      ld      a,c
F8A6 B7      or      a
F8A7 280C    jr     z,F8B5
F8A9 78      ld      a,b
F8AA B7      or      a
F8AB 2809    jr     z,F8B6
F8AD 05      dec     b

```

F8AE	OD	dec	c	
F8AF	1A	ld	a,(de)	comparer caractère première chaîne
F8B0	13	inc	de	
F8B1	BE	cp	(hl)	avec seconde chaîne
F8B2	23	inc	hl	
F8B3	28ED	Jr	z,F8A2	identique, alors continuer compar.
F8B5	3F	ccf		
F8B6	9F	sbc	a,a	fixer flags pour résultat
F8B7	C0	ret	nz	
F8B8	3C	inc	a	
F8B9	C9	ret		

***** fonction Basic BIN\$

F8BA	CDCEf8	call	F8CE	aller chercher arguments
F8BD	D5	push	de	
F8BE	CD14F1	call	F114	convertir en chaîne binaire
F8C1	EB	ex	de,hl	
F8C2	185E	Jr	F922	accepter chaîne

***** fonction Basic HEX\$

F8C4	CDCEf8	call	F8CE	aller chercher arguments
F8C7	D5	push	de	
F8C8	CD19F1	call	F119	convertir en chaîne hexa
F8CB	EB	ex	de,hl	
F8CC	1854	Jr	F92	accepter chaîne

***** aller chercher argument pour BIN\$ et HEX\$

F8CE	CDfBCE	call	CEfB	aller chercher expression
F8D1	CD53FF	call	FF53	et placer sur pile Basic
F8D4	CD55DD	call	DD55	virgule suit ?
F8D7	9F	sbc	a,a	0 comme défaut
F8D8	DC67CE	call	c,CE67	oui, aller chercher valeur 8 bits
F8DB	FE11	cp	11	supérieur égal 17 ?
F8DD	D29CFA	Jp	nc,FA9C	'Improper argument'
F8E0	47	ld	b,a	
F8E1	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F8E4	29	db	29	')'
F8E5	EB	ex	hl,de	
F8E6	79	ld	a,c	
F8E7	C3A0F5	Jp	F5A0	libérer place dans pile Basic

***** fonction Basic DEC\$

F8EA	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F8ED	28	db	28	'(', déjà produit avec appel fonction
F8EE	CDfBCE	call	CEfB	aller chercher expression
F8F1	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F8F4	2C	db	2C	' ,'
F8F5	CD53FF	call	FF53	et placer sur pile Basic
F8F8	CD9FCE	call	CE9F	aller chercher expression et
				paramètres chaîne
F8FB	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F8FE	29	db	29	')'
F8FF	E5	push	hl	
F900	79	ld	a,c	longueur
F901	CDA0F5	call	F5A0	libérer place dans pile Basic
F904	D5	push	de	
F905	79	ld	a,c	longueur
F906	CD4BFF	call	FF4B	accepter variable
F909	D1	pop	de	
F90A	78	ld	a,b	
F90B	B7	or	a	
F90C	C4BAF3	call	nz,F3BA	tester si caractère de formatage
F90F	300A	Jr	nc,F91B	'Improper argument'
F911	78	ld	a,b	
F912	B7	or	a	
F913	2006	Jr	nz,F91B	'Improper argument'
F915	79	ld	a,c	
F916	CD9FEE	call	EE9F	formater nombre
F919	1807	Jr	F922	accepter chaîne
F91B	C39CFA	Jp	FA9C	'Improper argument'

***** fonction Basic STR\$

F91E	E5	push	hl	
F91F	CD9DEE	call	EE9D	convertir nombre en chaîne
F922	E5	push	hl	
F923	01FFFF	ld	bc,FFFF	compteur pour longueur de chaîne sur
				-1
F926	03	inc	bc	augmenter compteur
F927	7E	ld	a,(hl)	aller chercher caractère
F928	23	inc	hl	

BASIC 1.0

```

F929 B7      or      a      octet nul ?
F92A 20FA    jr      nz,F926   non, prochain caractère
F92C 79      ld      a,c      longueur de chaîne dans a
F92D CD19FC  call    FC19     réserver place, placer descripteur
                        de chaîne

F930 E1      pop     hl
F931 B7      or      a
F932 D5      push    de
F933 C4F2FF  call    nz,FFF2   ldir
F936 D1      pop     de
F937 CDBAFB  call    FBBA
F93A E1      pop     hl
F93B C9      ret

```

```

*****
F93C CDE9F9  call    F9E9     fonction Basic LEFT$
                        amener chaîne et nombre 8 bits
F93F 0E00    ld      c,00     à partir de position 0
F941 182A    jr      F96D

```

```

*****
F943 CDE9F9  call    F9E9     fonction Basic RIGHT$
                        amener chaîne et nombre 8 bits
F946 1A      ld      a,(de)   longueur de chaîne
F947 90      sub     b        moins paramètre
F948 4F      ld      c,a     donne position de départ
F949 1822    jr      F96D

```

```

*****
F94B CD37DD  call    DD37     fonction Basic MID$
                        tester si encore un caractère
F94E 28      db     28       '('
F94F CDE9F9  call    F9E9     amener chaîne et nombre 8 bits
F952 78      ld      a,b
F953 B7      or      a
F954 CA9CFA  jp     z,FA9C   'Improper argument'
F957 05      dec     b
F958 48      ld      c,b
F959 D5      push    de
F95A C5      push    bc
F95B CDFBF9  call    F9FB     aller chercher 3ème argument (défaut
                        = 255)
F95E C1      pop     bc

```

BASIC 1.0

```

F95F E3      ex      (sp),hl
F960 7E      ld      a,(hl)
F961 91      sub     c
F962 0600    ld      b,00
F964 3805    jr      c,F96B
F966 BB      cp     e
F967 47      ld      b,a
F968 3801    jr      c,F96B
F96A 43      ld      b,e
F96B EB      ex     de,hl
F96C E1      pop     hl
F96D CD37DD  call    DD37     tester si encore un caractère
F970 29      db     29       ')'
F971 E5      push    hl
F972 EB      ex     de,hl
F973 7E      ld      a,(hl)
F974 B8      cp     b
F975 78      ld      a,b
F976 3003    jr      nc,F97B
F978 7E      ld      a,(hl)
F979 0E00    ld      c,00
F97B F5      push    af
F97C CD19FC  call    FC19     réserver place, placer descripteur
                        de chaîne

F97F D5      push    de
F980 CDE8FB  call    FBE8
F983 EB      ex     de,hl
F984 D1      pop     de
F985 0600    ld      b,00
F987 09      add    hl,bc
F988 F1      pop     af
F989 4F      ld      c,a
F98A B7      or     a
F98B C4F2FF  call    nz,FFF2   ldir
F98E CDBAFB  call    FBBA
F991 E1      pop     hl
F992 C9      ret

```

```

*****
F993 CD37DD  call    DD37     instruction Basic MID$
                        tester si encore un caractère

```

F996	28	db	28	'('
F998	CD86D6	call	D686	aller chercher variable
F99A	CD3CFF	call	FF3C	type 'chaîne', sinon 'Type mismatch'
F99D	E5	push	hl	
F99E	EB	ex	de,hl	
F99F	CD21FB	call	FB21	
F9A2	E3	ex	(sp),hl	
F9A3	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F9A6	2C	db	2C	','
F9A7	CD6DCE	call	CE6D	aller chercher valeur 8 bits non nulle
F9AA	47	ld	b,a	
F9AB	CDFBF9	call	F9FB	aller chercher 3ème argument (défaut = 255)
F9AE	4B	ld	c,e	
F9AF	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F9B2	29	db	29	')
F9B3	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
F9B6	EF	db	EF	'='
F9B7	C5	push	bc	
F9B8	CD9FCE	call	CE9F	aller chercher expression et paramètres de chaîne
F9BB	78	ld	a,b	
F9BC	C1	pop	bc	
F9BD	E3	ex	(sp),hl	
F9BE	0C	inc	c	
F9BF	0D	dec	c	
F9C0	2825	jr	z,F9E7	
F9C2	F5	push	af	
F9C3	7E	ld	a,(hl)	
F9C4	90	sub	b	
F9C5	DA9CFA	jp	c,FA9C	'Improper argument'
F9C8	3C	inc	a	
F9C9	B9	cp	c	
F9CA	3801	jr	c,F9CD	
F9CC	79	ld	a,c	
F9CD	4F	ld	c,a	
F9CE	78	ld	a,b	
F9CF	3D	dec	a	
F9D0	23	inc	hl	

F9D1	86	add	a,(hl)	
F9D2	23	inc	hl	
F9D3	66	ld	h,(hl)	
F9D4	6F	ld	l,a	
F9D5	8C	adc	a,h	
F9D6	95	sub	l	
F9D7	67	ld	h,a	
F9D8	F1	pop	af	
F9D9	47	ld	b,a	
F9DA	EB	ex	de,hl	
F9DB	79	ld	a,c	
F9DC	B8	cp	b	
F9DD	3801	jr	c,F9E0	
F9DF	78	ld	a,b	
F9E0	4F	ld	c,a	
F9E1	0600	ld	b,00	
F9E3	B7	or	a	
F9E4	C4F2FF	call	nz,FFF2	ldir
F9E7	E1	pop	hl	
F9E8	C9	ret		

F9E9	CDA5CE	call	CEA5	amener chaîne et valeur 8 bits
F9EC	CD37DD	call	DD37	amener expression chaîne
F9EF	2C	db	2C	tester si encore un caractère
F9F0	E5	push	hl	','
F9F1	2AC2B0	ld	hl,(BOC2)	
F9F4	E3	ex	(sp),hl	
F9F5	CD67CE	call	CE67	amener valeur 8 bits
F9F8	47	ld	b,a	
F9F9	D1	pop	de	
F9FA	C9	ret		

F9FB	1EFF	ld	e,FF	amener 3ème argument pour MID\$
F9FD	7E	ld	a,(hl)	défaut 255
F9FE	FE29	cp	29	')
FA00	C8	ret	z	
FA01	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
FA04	2C	db	2C	','

BASIC 1.0

FA05	CD67CE	call	CE67	amener valeur 8 bits
FA08	5F	ld	e,a	
FA09	C9	ret		

FA0A	CDDAFB	call	FBDA	fonction Basic LEN
				amener paramètres de chaîne,
				longueur dans a
FA0D	C30AFF	jp	FF0A	accepter contenu accu comme nombre entier

FA10	CD70FA	call	FA70	fonction Basic ASC
				code ASCII du premier caractère
FA13	C30AFF	jp	FF0A	accepter contenu accu comme nombre entier

FA16	CD92FA	call	FA92	fonction Basic CHR\$
				CINT, < 256
FA19	F5	push	af	
FA1A	3E01	ld	a,01	longueur 1
FA1C	CD19FC	call	FC19	réserver place, placer descripteur
FA1F	F1	pop	af	
FA20	12	ld	(de),a	placer code ASCII comme chaîne
FA21	C3BAFB	jp	FBBA	

FA24	E5	push	hl	INKEY\$
FA25	CD2AFA	call	FA2A	
FA28	E1	pop	hl	
FA29	C9	ret		

FA2A	CD39C4	call	C439	KM READ CHAR
FA2D	38EA	Jr	c,FA19	touche enfoncée ?
FA2F	AF	xor	a	non
FA30	32BAB0	ld	(BOBA),a	descripteur de chaîne, longueur
FA33	C3BAFB	jp	FBBA	

FA36	CD67CE	call	CE67	STRING\$
				amener valeur 8 bits, longueur
FA39	4F	ld	c,a	
FA3A	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère

BASIC 1.0

FA3D	2C	db	2C	' , '
FA3E	CDFBCE	call	CEFB	aller chercher expression
FA41	CD37DD	call	DD37	tester si encore un caractère
FA44	29	db	29	') '
FA45	E5	push	hl	
FA46	CD45FF	call	FF45	tester si chaîne
FA49	2805	Jr	z,FA50	oui
FA4B	CD92FA	call	FA92	CINT, < 256
FA4E	1803	Jr	FA53	

FA50	CD70FA	call	FA70	amener code ASCII du premier caractère

FA53	41	ld	b,c	
FA54	4F	ld	c,a	
FA55	1807	Jr	FA5E	

FA57	CD92FA	call	FA92	fonction Basic SPACE\$
				CINT, < 256
FA5A	47	ld	b,a	
FA5B	0E20	ld	c,20	' 5 '
FA5D	E5	push	hl	
FA5E	78	ld	a,b	
FA5F	CD19FC	call	FC19	réserver place, placer descripteur
FA62	04	inc	b	
FA63	05	dec	b	
FA64	2805	Jr	z,FA6B	
FA66	79	ld	a,c	
FA67	12	ld	(de),a	
FA68	13	inc	de	
FA69	18F8	Jr	FA63	

FA6B	CDBAFB	call	FBBA	
FA6E	E1	pop	hl	
FA6F	C9	ret		

FA70	CDDAFB	call	FBDA	amener code ASCII
				amener paramètres de chaîne
FA73	2827	Jr	z,FA9C	chaîne vide, 'Improper argument'
FA75	1A	ld	a,(de)	code du premier caractère
FA76	C9	ret		

```

*****
FA77 CDDAFB call FBDA      fonction Basic VAL
FA7A CA0AFF jp z,FF0A     amener parametère de chaîne
FA7D EB ex de,h1         chaîne vide, alors zéro
FA7E E5 push h1
FA7F 5F ld e,a
FA80 1600 ld d,00
FA82 19 add h1,de
FA83 5E ld e,(h1)
FA84 72 ld (h1),d
FA85 E3 ex (sp),h1
FA86 D5 push de
FA87 CDA3EC call ECA3
FA8A D1 pop de
FA8B E1 pop h1
FA8C 73 ld (h1),e
FA8D D8 ret c
FA8E 1E0D ld e,0D        'Type mismatch'
FA90 180C jr FA9E        sortir message d'erreur

```

```

*****
FA92 E5 push h1          CINT, Test < 256
FA93 CD8DFE call FE8D     CINT
FA96 EB ex de,h1
FA97 E1 pop h1
FA98 7A ld a,d           H1-Byte
FA99 B7 or a             zéro ?
FA9A 7B ld a,e           charger Lo-Byte
FA9B C8 ret z
FA9C 1E05 ld e,05        'Improper Argument'
FA9E C394CA jp CA94      sortir message d'erreur

```

```

*****
FAA1 CDFBCE call CEFB     fonction Basic INSTR
FAA4 CD45FF call FF45     aller chercher expression
FAA7 OE01 ld c,01        tester si chaîne
FAA9 280F jr z,FABA      position de départ défaut 1
FAAB CD92FA call FA92     CINT, < 256
FAAE B7 or a
FAAF CA9CFA jp z,FA9C    'Improper argument'

```

```

FAB2 4F ld c,a
FAB3 CD37DD call DD37     tester si encore un caractère
FAB6 2C db 2C           ', '
FAB7 CDA5CE call CEA5     amener expression chaîne
FABA CD37DD call DD37     tester si encore un caractère
FABD 2C db 2C           ', '
FABE E5 push h1
FABF 2AC2B0 ld h1,(BOC2)
FAC2 E3 ex (sp),h1
FAC3 CD9FCE call CE9F     amener expression et paramètres
                                chaîne
FAC6 CD37DD call DD37     tester si encore un caractère
FAC9 29 db 29           ') '
FACA E3 ex (sp),h1
FACB 79 ld a,c
FACC CDD4FA call FAD4
FACF CDOAFF call FFOA     accepter contenu accu comme nombre
                                entier
FAD2 E1 pop h1
FAD3 C9 ret
FAD4 F5 push af
FAD5 48 ld c,b
FAD6 D5 push de
FAD7 CDE8FB call FBE8
FADA E1 pop h1
FADB F1 pop af
FADC E5 push h1
FADD 6F ld l,a
FADE 60 ld h,b
FADF 78 ld a,b
FAE0 BD cp l
FAE1 382D jr c,FB10
FAE3 2D dec l
FAE4 7D ld a,l
FAE5 83 add a,e
FAE6 5F ld e,a
FAE7 8A adc a,d
FAE8 93 sub e
FAE9 57 ld d,a

```

BASIC 1.0

FAEA	78	ld	a,b
FAEB	95	sub	l
FAEC	47	ld	b,a
FAED	79	ld	a,c
FAEE	D601	sub	01
FAFO	7D	ld	a,l
FAF1	3C	inc	a
FAF2	381D	Jr	c,FB11
FAF4	E3	ex	(sp),hl
FAF5	C5	push	bc
FAF6	D5	push	de
FAF7	E5	push	hl
FAF8	1A	ld	a,(de)
FAF9	BE	cp	(hl)
FAFA	200D	Jr	nz,FB09
FAFC	23	inc	hl
FAFD	0D	dec	c
FAFE	2813	Jr	z,FB13
FB00	13	inc	de
FB01	05	dec	b
FB02	20F4	Jr	nz,FAF8
FB04	E1	pop	hl
FB05	D1	pop	de
FB06	C1	pop	bc
FB07	1807	Jr	FB10
FB09	E1	pop	hl
FB0A	D1	pop	de
FB0B	C1	pop	bc
FB0C	13	inc	de
FB0D	05	dec	b
FB0E	20E5	Jr	nz,FAF5
FB10	AF	xor	a
FB11	D1	pop	de
FB12	C9	ret	
FB13	E1	pop	hl
FB14	D1	pop	de
FB15	C1	pop	bc
FB16	E1	pop	hl

BASIC 1.0

FB17	7C	ld	a,h
FB18	90	sub	b
FB19	3C	inc	a
FB1A	C9	ret	
FB1B	112EFB	ld	de,FB2E
FB1E	C374DA	Jp	DA74
FB21	E5	push	hl
FB22	7E	ld	a,(hl)
FB23	23	inc	hl
FB24	4E	ld	c,(hl)
FB25	23	inc	hl
FB26	46	ld	b,(hl)
FB27	EB	ex	de,hl
FB28	B7	or	a
FB29	C42EFB	call	nz,FB2E
FB2C	E1	pop	hl
FB2D	C9	ret	
FB2E	2A8DB0	ld	hl,(B08D) début des chaînes
FB31	CDBEFF	call	FFBE comparer hl <> bc
FB34	3007	Jr	nc,FB3D
FB36	2A8FB0	ld	hl,(B08F) fin des chaînes
FB39	CDBEFF	call	FFBE comparer hl <> bc
FB3C	D0	ret	nc
FB3D	EB	ex	de,hl
FB3E	2B	dec	hl
FB3F	2B	dec	hl
FB40	E5	push	hl
FB41	CD8FFB	call	FB8F
FB44	EB	ex	de,hl
FB45	E1	pop	hl
FB46	C3A6FB	Jp	FBA6 descripteur de chaîne de (de) dans (hl)
FB49	2AC2B0	ld	hl,(B0C2)
FB4C	11BAB0	ld	de,BOBA descripteur de chaîne
FB4F	CDB8FF	call	FFB8 comparer hl <> de
FB52	D8	ret	c

BASIC 1.0

FB53	CD8FFB	call	FB8F	
FB56	C3BAFB	jp	FBBA	

FB59	2AC2B0	ld	hl,(BOC2)	pointeur sur descripteur de chaîne
FB5C	E5	push	hl	
FB5D	7E	ld	a,(hl)	longueur de chaîne
FB5E	B7	or	a	
FB5F	2826	Jr	z,FB87	chaîne vide ?
FB61	23	inc	hl	
FB62	5E	ld	e,(hl)	
FB63	23	inc	hl	longueur de chaîne dans de
FB64	56	ld	d,(hl)	
FB65	2A81AE	ld	hl,(AE81)	début de programme
FB68	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
FB6B	301E	Jr	nc,FB8B	chaîne avant le programme
FB6D	2A8FBO	ld	hl,(BO8F)	fin des chaînes
FB70	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
FB73	3816	Jr	c,FB8B	chaîne en dehors de zone des chaînes
FB75	2A83AE	ld	hl,(AE83)	fin du programme
FB78	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
FB7B	300A	Jr	nc,FB87	chaîne dans programme
FB7D	E1	pop	hl	
FB7E	E5	push	hl	
FB7F	119CB0	ld	de,B09C	
FB82	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
FB85	2004	Jr	nz,FB8B	
FB87	E1	pop	hl	
FB88	C3FFF8	jp	FBFF	

FB8B	E1	pop	hl	
FB8C	CDFFFB	call	FBFF	
FB8F	7E	ld	a,(hl)	
FB90	CD19FC	call	FC19	réserver place, placer descripteur
FB93	D5	push	de	
FB94	4E	ld	c,(hl)	longueur de chaîne dans c
FB95	0600	ld	b,00	Hi-Byte longueur zéro
FB97	23	inc	hl	
FB98	7E	ld	a,(hl)	
FB99	23	inc	hl	adresse de chaîne dans hl

BASIC 1.0

FB9A	66	ld	h,(hl)	
FB9B	6F	ld	l,a	
FB9C	78	ld	a,b	
FB9D	B1	or	c	
FB9E	C4F2FF	call	nz,FFF2	ldir, transférer chaîne
FBA1	D1	pop	de	
FBA2	21BAB0	ld	hl,BOBA	descripteur de chaîne
FBA5	C9	ret		

FBA6	1A	ld	a,(de)	descripteur de chaîne de (de) dans (hl)
FBA7	13	inc	de	
FBA8	77	ld	(hl),a	
FBA9	23	inc	hl	
FBA A	1A	ld	a,(de)	
FBA B	13	inc	de	
FBA C	77	ld	(hl),a	
FBA D	23	inc	hl	
FBA E	1A	ld	a,(de)	
FBA F	13	inc	de	
FBB0	77	ld	(hl),a	
FBB1	23	inc	hl	
FBB2	C9	ret		

FBB3	219CB0	ld	hl,B09C	Initialiser pile du descripteur
FBB6	229AB0	ld	(B09A),hl	pointeur sur pile descripteur pour chaînes
FBB9	C9	ret		

FBBA	3E03	ld	a,03	'chaîne'
FBBC	32C1B0	ld	(BOC1),a	comme type de variable
FBBF	2A9AB0	ld	hl,(B09A)	pointeur dans pile descripteur
FBC2	22C2B0	ld	(BOC2),hl	
FBC5	11BAB0	ld	de,BOBA	descripteur de chaîne
FBC8	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
FBCB	1E10	ld	e,10	'String expression too complex'
FBCD	CA94CA	jp	z,CA94	sortir message d'erreur

BASIC 1.0

FBDO	11BAB0	ld	de,BOBA	descripteur de chaîne
FBD3	CDA6FB	call	FBA6	descripteur de chaîne de (de) dans (hl)
FBD6	229AB0	ld	(B09A),hl	pointeur dans pile descripteur
FBD9	C9	ret		

FBDA	E5	push	hl	amener paramètres chaîne
FBDB	CD3CFF	call	FF3C	type 'chaîne', sinon 'Type mismatch'
FBDE	2AC2B0	ld	hl,(BOC2)	adresse du descripteur de chaînes
FBE1	CDE8FB	call	FBE8	
FBE4	E1	pop	hl	
FBE5	78	ld	a,b	longueur dans a et b, adresse dans de
FBE6	B7	or	a	
FBE7	C9	ret		
FBE8	CDFFFB	call	FBFF	
FBEB	C0	ret	nz	
FBEC	D5	push	de	
FBED	1B	dec	de	
FBEE	2A8DB0	ld	hl,(B08D)	début des chaînes
FBF1	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
FBF4	2007	Jr	nz,FBFD	
FBF6	58	ld	e,b	
FBF7	1600	ld	d,00	
FBF9	19	add	hl,de	
FBFA	228DB0	ld	(B08D),hl	début des chaînes
FBFD	D1	pop	de	
FBFE	C9	ret		
FBFF	E5	push	hl	
FC00	46	ld	b,(hl)	
FC01	23	inc	hl	
FC02	7E	ld	a,(hl)	
FC03	23	inc	hl	
FC04	66	ld	h,(hl)	
FC05	6F	ld	l,a	
FC06	E3	ex	(sp),hl	
FC07	EB	ex	de,hl	

BASIC 1.0

FC08	2A9AB0	ld	hl,(B09A)	pointeur sur pile descripteur
FC0B	2B	dec	hl	
FC0C	2B	dec	hl	
FC0D	2B	dec	hl	
FC0E	CDB8FF	call	FFB8	comparer hl <> de
FC11	2003	Jr	nz,FC16	
FC13	229AB0	ld	(B09A),hl	pointeur sur pile descripteur
FC16	EB	ex	de,hl	
FC17	D1	pop	de	
FC18	C9	ret		

FC19	F5	push	af	réserver place, placer descripteur
FC1A	C5	push	bc	
FC1B	E5	push	hl	
FC1C	F5	push	af	longueur de chaîne
FC1D	CDD1F5	call	F5D1	réserver place dans zone chaînes
FC20	F1	pop	af	
FC21	21BAB0	ld	hl,BOBA	descripteur de chaîne
FC24	77	ld	(hl),a	longueur de chaîne
FC25	23	inc	hl	
FC26	73	ld	(hl),e	
FC27	23	inc	hl	adresse de chaîne
FC28	72	ld	(hl),d	
FC29	E1	pop	hl	
FC2A	C1	pop	bc	
FC2B	F1	pop	af	
FC2C	C9	ret		

FC2D	CD45FF	call	FF45	fonction Basic FRE
FC30	2006	Jr	nz,FC38	tester si chaîne non
FC32	CDDAFB	call	FBDA	
FC35	CD3EFC	call	FC3E	Garbage Collection
FC38	CD28F6	call	F628	calculer place libre en mémoire
FC3B	C360FE	Jp	FE60	

FC3E	C5	push	bc	Garbage Collection
FC3F	D5	push	de	

FC40	E5	push	h1	
FC41	2A8FB0	ld	h1,(B08F)	fin des chaines
FC44	228DB0	ld	(B08D),h1	début des chaines
FC47	210000	ld	h1,0000	
FC4A	22BDB0	ld	(B0BD),h1	
FC4D	2A89AE	ld	h1,(AE89)	fin des tableaux
FC50	22BF80	ld	(B0BF),h1	
FC53	CD7BFC	call	FC7B	
FC56	2ABDB0	ld	h1,(B0BD)	
FC59	7C	ld	a,h	
FC5A	B5	or	l	
FC5B	281A	Jr	z,FC77	
FC5D	56	ld	d,(h1)	
FC5E	2B	dec	h1	
FC5F	5E	ld	e,(h1)	
FC60	E5	push	h1	
FC61	2B	dec	h1	
FC62	4E	ld	c,(h1)	
FC63	0600	ld	b,00	
FC65	2A8DB0	ld	h1,(B08D)	début des chaines
FC68	EB	ex	de,h1	
FC69	09	add	h1,bc	
FC6A	2B	dec	h1	
FC6B	CD5FF	call	FFF5	laddr
FC6E	13	inc	de	
FC6F	E1	pop	h1	
FC70	73	ld	(h1),e	
FC71	23	inc	h1	
FC72	72	ld	(h1),d	
FC73	1B	dec	de	
FC74	EB	ex	de,h1	
FC75	18CD	Jr	FC44	
FC77	E1	pop	h1	
FC78	D1	pop	de	
FC79	C1	pop	bc	
FC7A	C9	ret		
FC7B	219CB0	ld	h1,B09C	
FC7E	ED5B9AB0	ld	de,(B09A)	pointeur sur pile descripteur

FC82	CDB8FF	call	FFB8	comparer h1 <> de
FC85	280F	Jr	z,FC96	
FC87	7E	ld	a,(h1)	
FC88	23	inc	h1	
FC89	4E	ld	c,(h1)	
FC8A	23	inc	h1	
FC8B	46	ld	b,(h1)	
FC8C	E5	push	h1	
FC8D	EB	ex	de,h1	
FC8E	B7	or	a	
FC8F	C49CFC	call	nz,FC9C	
FC92	E1	pop	h1	
FC93	23	inc	h1	
FC94	18E8	Jr	FC7E	
FC96	119CFC	ld	de,FC9C	
FC99	C374DA	Jp	DA74	
FC9C	2A8DB0	ld	h1,(B08D)	début des chaines
FC9F	CDBEFF	call	FFBE	comparer h1 <> bc
FCA2	D8	ret	c	
FCA3	2ABFB0	ld	h1,(B0BF)	
FCA6	CDBEFF	call	FFBE	comparer h1 <> bc
FCA9	D0	ret	nc	
FCAA	EB	ex	de,h1	
FCAB	22BDB0	ld	(B0BD),h1	
FCAE	ED43BF80	ld	(B0BF),bc	
FCB2	C9	ret		

FCB3	CD2DFF	call	FF2D	amener résultat numérique
FCB6	D252BD	Jp	nc,BD52	virgule flottante
FCB9	CDA3BD	call	BDA3	entier
FCBC	22C2B0	ld	(B0C2),h1	
FCBF	21C3B0	ld	h1,B0C3	
FCC2	C9	ret		
FCC3	CDC2FE	call	FEC2	UNT
FCC6	21C3B0	ld	h1,B0C3	
FCC9	C3A6BD	Jp	BDA6	

```

*****
opérateur Basic '+'
FCCC CD15FE call FE15 tester type des opérandes
FCCF 3009 Jr nc,FCDA virgule flottante ?
FCD1 CDACBD call BDAC addition entiers hl := hl + de
FCD4 DAODFF Jp c,FFOD pas de dépassement, accepter
résultat dans hl
FCD7 CD4FFE call FE4F convertir en virgule flottante
FCDA CD58BD call BD58 addition avec virgule flottante
FCDD D8 ret c pas de dépassement, ok
FCDE C3F3CA Jp CAF3 'Overflow'

```

```

*****
BASIC-Operator '-'
FCE1 CD15FE call FE15 tester type des opérandes
FCE4 3009 Jr nc,FCEF virgule flottante ?
FCE6 CDB2BD call BDB2 soustraction entiers hl := de - hl
FCE9 DAODFF Jp c,FFOD pas de dépassement, résultat dans hl
FCEC CD4FFE call FE4F convertir en format virgule flott.
FCEF CD5EBD call BD5E soustraction virgule flottante
FCF2 D8 ret c pas de dépassement, ok
FCF3 18E9 Jr FCDE 'Overflow'

```

```

*****
opérateur Basic '*'
FCF5 CD15FE call FE15 tester type des opérandes

```

```

FCF8 3009 Jr nc,FD03 virgule flottante ?
FCFA CDB5BD call BDB5 multiplication entiers avec signe
FCFD DAODFF Jp c,FFOD pas de dépassement, accepter
résultat dans hl
FD00 CD4FFE call FE4F convertir en virgule flottante
FD03 CD61BD call BD61 multiplication à virgule flottante
FD06 D8 ret c
FD07 18D5 Jr FCDE 'Overflow'

```

```

*****
comparaison arithmétique
FD09 CD15FE call FE15 tester type des opérandes
FD0C DAC4BD Jp c,BDC4 comparaison entiers
FD0F C36ABD Jp BD6A comparaison virgule flottante

```

```

*****
opérateur Basic '/'
type de variable
FD12 3AC1B0 ld a,(BOC1)
FD15 B1 or c
FD16 FE02 cp 02
FD18 2005 Jr nz,FD1F
FD1A CD4FFE call FE4F opérandes entiers en virgule
flottante

```

```

FD1D 1803 Jr FD22
FD1F CD15FE call FE15 tester type des opérandes
FD22 EB ex de,hl
FD23 D5 push de
FD24 CD64BD call BD64 division virgule flottante
FD27 D1 pop de
FD28 F5 push af
FD29 010500 ld bc,0005
FD2C CDF2FF call FFF2 ldir
FD2F F1 pop af
FD30 D8 ret c ok ?
FD31 CAEACA Jp z,CAEA 'Division by zero'
FD34 C3F3CA Jp CAF3 'Overflow'

```

```

*****
opérateur Basic 'Backslash'
FD37 CD9AFE call FE9A
FD3A EB ex de,hl
FD3B CDB8BD call BDB8 division entiers avec signe

```

```

FD3E DA0DFF  jp  c,FF0D  accepter résultat dans hl
FD41 2810    jr  z,FD53    'Division by zero'
FD43 210080  ld  hl,8000
FD46 C360FE  jp  FE60

```

```

*****
opérateur Basic 'MOD'
FD49 CD9AFE  call FE9A
FD4C EB      ex  de,hl
FD4D CDBBBD  call BDBB  calcul MOD
FD50 DA0DFF  jp  c,FF0D  accepter résultat dans hl
FD53 1E0B    ld  e,0B    'Division by zero'
FD55 C394CA  jp  CA94    sortir message d'erreur

```

```

*****
opérateur Basic 'AND'
FD58 CD9AFE  call FE9A
FD5B 7B      ld  a,e
FD5C A5      and l
FD5D 6F      ld  l,a    hl and de
FD5E 7C      ld  a,h
FD5F A2      and d
FD60 C30CFF  jp  FFOC

```

```

*****
opérateur Basic 'OR'
FD63 CD9AFE  call FE9A
FD66 7B      ld  a,e
FD67 B5      or  l
FD68 6F      ld  l,a    hl or de
FD69 7A      ld  a,d
FD6A B4      or  h
FD6B 18F3    jr  FD60

```

```

*****
opérateur Basic 'XOR'
FD6D CD9AFE  call FE9A
FD70 7B      ld  a,e
FD71 AD      xor l
FD72 6F      ld  l,a    hl xor de
FD73 7C      ld  a,h
FD74 AA      xor d
FD75 18E9    jr  FD60

```

```

*****
opérateur Basic NOT
FD77 E5      push hl
FD78 CD8DFE  call FE8D  CINT
FD7B 7D      ld  a,l
FD7C 2F      cpl a    compléter Lo-Byte
FD7D 6F      ld  l,a
FD7E 7C      ld  a,h
FD7F 2F      cpl a
FD80 CD0CFF  call FFOC  compléter Hi-Byte
FD83 E1      pop hl
FD84 C9      ret

```

```

*****
fonction Basic ABS
FD85 CDA3FD  call FDA3  SGN
FD88 F0      ret      p    signe positif, terminé
*****
inverser signe
FD89 E5      push hl
FD8A C5      push bc
FD8B CD2DFF  call FF2D  amener résultat numérique
FD8E 300D    jr  nc,FD9D inversion de signe virgule flottante
FD90 CDC7BD  call BDC7  inversion de signe entier
FD93 22C2B0  ld  (BOC2),hl
FD96 D5      push de
FD97 D460FE  call nc,FE60
FD9A D1      pop de
FD9B 1803    jr  FDA0

```

```

*****
inversion de signe virgule flottante
inversion de signe virgule flottante
FD9D CD6DBD  call BD6D
FDA0 C1      pop bc
FDA1 E1      pop hl
FDA2 C9      ret

```

```

*****
amener résultat numérique
SGN entier
FDA3 CD2DFF  call FF2D
FDA6 DACABD  jp  c,BDCA
FDA9 C5      push bc
FDAA CD70BD  call BD70  SGN virgule flottante
FDAD C1      pop bc
FDAE C9      ret

```

```

*****
FADF E5      push  h1
FDB0 79      ld     a,c
FDB1 CD4BFF  call  FF4B      accepter type et valeur de variable
FDB4 D1      pop   de
FDB5 CD2DFF  call  FF2D      aller chercher résultat numérique
FDB8 78      ld     a,b        chiffres d'arrondissement
FDB9 300B    jr     nc,FDC6    valeur à virgule flottante ?
FDBB B7      or     a
FDBC F0      ret   p          arrondi après la virgule? terminé
FDBD CD6AFE  call  FE6A        convertir valeur entière en virgule
                          flottante
FDC0 CDCEFD  call  FDCE~      arrondir nombre
FDC3 C38DFE  jp     FE8D      CINT

*****
FDC6 B7      or     a          arrondir nombre à virgule flottante
FDC7 2005    jr     nz,FDCE    chiffres d'arrondissement
FDC9 1149BD  ld     de,BD49    différent zéro, alors arrondir
                          convertir virgule flottante en
FDCC 1826    jr     FDF4      entier

*****
FDCE D5      push  de
FDCF C5      push  bc
FDD0 78      ld     a,b        chiffres d'arrondissement
FDD1 CD55BD  call  BD55        multiplier nombre à virgule
                          flottante par 10^a
FDD4 DC49BD  call  c,BD49      convertir virgule flottante en
                          entier
FDD7 78      ld     a,b
FDD8 C1      pop   bc
FDD9 D1      pop   de
FDDA 3008    jr     nc,FDE4
FDDC CD43BD  call  BD43        convertir entier en virgule
                          flottante
FDDF AF      xor   a          inverser chiffres d'arrondissement
FDE0 90      sub   b          correspond division
FDE1 C355BD  jp     BD55        multiplier nombre à virgule
                          flottante par 10^a

```

```

FDE4 EB      ex     de,h1
FDE5 C34EFF  jp     FF4E

*****
FDE8 114CBD  ld     de,BD4C    fonction Basic  FIX
FDEB 1803    jr     FDF0      fonction FIX

*****
FDED 114FBD  ld     de,BD4F    fonction Basic  INT
FDF0 CD2DFF  call  FF2D        fonction INT
FDF3 D8      ret   c          amener résultat numérique
FDF4 CDFBFF  call  FFFB        entier ?
FDF7 D0      ret   nc        jp (de)
FDF8 3AC1B0  ld     a,(BOC1)  type de variable
FDFB CD06FE  call  FE06
FDFE D8      ret   c
FDFE CD1DFF  call  FF1D        type de variable dans c, pointeur
                          dans hl
FE02 78      ld     a,b
FE03 C343BD  jp     BD43      convertir entier en virgule
                          flottante
FE06 79      ld     a,c
FE07 FE03    cp     03        'chaîne' ?
FE09 D0      ret   nc
FE0A 7E      ld     a,(hl)
FE0B 23      inc   hl
FE0C 66      ld     h,(hl)
FE0D 6F      ld     l,a
FE0E CDA9BD  call  BDA9        si positif, accepter signe de b
FE11 D0      ret   nc
FE12 C30DFF  jp     FF0D      accepter résultat dans hl

FE15 79      ld     a,c
FE16 FE03    cp     03        'chaîne' ?
FE18 2832    jr     z,FE4C    oui, 'Type mismatch'
FE1A 3AC1B0  ld     a,(BOC1)  type de variable
FE1D FE03    cp     03        'chaîne'
FE1F 282B    jr     z,FE4C    oui, 'Type mismatch'
FE21 B9      cp     c

```

BASIC 1.0

```

FE22 2817 Jr z,FE3B
FE24 300C Jr nc,FE32
FE26 E5 push hl
FE27 21C1B0 ld hl,BOC1 type de variable
FE2A 71 ld (hl),c
FE2B 23 inc hl
FE2C CD63FE call FE63 \ convertir nombre entier en virgule
flottante

FE2F D1 pop de
FE30 B7 or a
FE31 C9 ret

FE32 CD63FE call FE63 convertir nombre entier en virgule
flottante

FE35 EB ex de,h1
FE36 21C2B0 ld hl,BOC2
FE39 B7 or a
FE3A C9 ret

FE3B EE02 xor 02
FE3D 2805 Jr z,FE44
FE3F EB ex de,h1
FE40 21C2B0 ld hl,BOC2
FE43 C9 ret

FE44 5E ld e,(hl)
FE45 23 inc hl
FE46 56 ld d,(hl)
FE47 2AC2B0 ld hl,(BOC2)
FE4A 37 scf
FE4B C9 ret

FE4C C340FF jp FF40 'Type mismatch'

***** opérandes entiers en virgule flottante
FE4F 2AC2B0 ld hl,(BOC2) premier opérande
FE52 CD6AFE call FE6A convertir
FE55 2A8BB0 ld hl,(B08B) pointeur de pile Basio, second
opérande
FE58 CD63FE call FE63 convertir

```

BASIC 1.0

```

FE5B EB ex de,h1
FE5C 21C2B0 ld hl,BOC2
FE5F C9 ret

FE60 AF xor a
FE61 1808 Jr FE6B convertir en virgule flottante

***** convertir nombre entier en virgule flottante
FE63 5E ld e,(hl)
FE64 23 inc hl
FE65 56 ld d,(hl)
FE66 2B dec hl
FE67 7A ld a,d
FE68 1808 Jr FE72

***** convertir nombre entier en virgule flottante
FE6A 7C ld a,h
FE6B EB ex de,h1
FE6C 21C1B0 ld hl,BOC1 type de variable
FE6F 3605 ld (hl),05 'Real'
FE71 23 inc hl
FE72 EB ex de,h1
FE73 F5 push af
FE74 B7 or a
FE75 FCC7BD call m,BDC7 si négatif, inversion de signe
entier

FE78 F1 pop af
FE79 C340BD jp BD40 convertir nombre entier en virgule
flottante

***** convertir valeur 4 octets en virgule flottante
FE7C 22C2B0 ld (BOC2),hl Lo-Word
FE7F EB ex de,h1
FE80 22C4B0 ld (BOC4),hl H1-Word
FE83 21C1B0 ld hl,BOC1 type de variable
FE86 3605 ld (hl),05 'Real'
FE88 23 inc hl pointeur sur valeur 4 octets
FE89 AF xor a
FE8A C343BD jp BD43 convertir en virgule flottante

```

```

*****
fonction Basic CINT
FE8D CD93FE call FE93
FE90 D8 ret c
FE91 183F Jr FED2 'Overflow'

FE93 CDA5FE call FEA5
FE96 22C2B0 ld (BOC2),h1
FE99 C9 ret

FE9A 79 ld a,c
FE9B CDACFE call FEAC
FE9E EB ex de,h1
FE9F DCA5FE call c,FEA5
FEA2 D8 ret c
FEA3 182D Jr FED2 'Overflow'

FEA5 21C1B0 ld h1,BOC1 type de variable
FEA8 7E ld a,(h1)
FEA9 3602 ld (h1),O2 'Integer'
FEAB 23 inc h1
FEAC FE03 cp O3 'chaîne' ?
FEAE 380D Jr c,FEBD
FEBO CA40FF Jp z,FF40 'Type mismatch'
FEB3 C5 push bc
FEB4 CD46BD call BD46 convertir nombre à virgule flottante
en entier

FEB7 47 ld b,a
FEB8 DCA9BD call c,BDA9 accepter signe b dans nombre entier
h1

FEBB C1 pop bc
FEBC C9 ret

*****
valeur entière (h1) dans h1
FEBD 7E ld a,(h1)
FEBE 23 inc h1
FEBF 66 ld h,(h1)
FECO 6F ld l,a
FEC1 C9 ret

*****
fonction Basic UNT

```

```

FEC2 CD2DFF call FF2D amener résultat numérique
FEC5 D8 ret c entier ?
FEC6 CD46BD call BD46 convertir nombre virgule flottante
en entier
FEC9 3007 Jr nc,FED2 'Overflow'
FECB 47 ld b,a
FECC FCA9BD call m,BDA9 accepter signe b dans nombre entier
h1
FECF DA0DFF Jp c,FF0D accepter nombre entier dans h1
FED2 1E06 ld e,O6 'Overflow'
FED4 C394CA Jp CA94 sortir message d'erreur

FED7 E5 push h1
FED8 D5 push de
FED9 C5 push bc
FEDA 21C1B0 ld h1,BOC1 type de variable
FEDD BE cp (h1)
FEDE C4E5FE call nz,FEE5
FEE1 C1 pop bc
FEE2 D1 pop de
FEE3 E1 pop h1
FEE4 C9 ret

FEE5 D603 sub O3
FEE7 38A4 Jr c,FE8D CINT
FEE9 CA3CFF Jp z,FF3C 'type chaîne', sinon 'Type mismatch'

*****
fonction Basic CREAL
FEEC CD2DFF call FF2D amener résultat numérique
FEED DA6AFE Jp c,FE6A entier, alors convertir
FEF2 C9 ret

*****
fixer valeur virgule flottante sur zéro
FEF3 E5 push h1
FEF4 210000 ld h1,0000
FEF7 22C2B0 ld (BOC2),h1
FEFA 22C4B0 ld (BOC4),h1
FEFD 22C5B0 ld (BOC5),h1
FF00 E1 pop h1
FF01 C9 ret

```

```

*****
fonction Basic SGN
FF02 CDA3FD call FDA3
FF05 6F ld 1,a
FF06 87 add a,a
FF07 9F sbc a,a
FF08 1802 Jr FFOC

*****
accepter contenu accu comme nombre entier
Lo-Byte
FF0A 6F ld 1,a
FF0B AF xor a
FF0C 67 ld h,a
annuler Hi-Byte

*****
accepter nombre entier dans hl
nombre dans BOC2
FF0D 22C2B0 ld (BOC2),hl
FF10 3E02 ld a,02
FF12 32C1B0 ld (BOC1),a
FF15 C9 ret
type de variable

*****
type de variable sur virgule
flottante
pointeur sur nombre à virgule
flottante
FF16 21C2B0 ld hl,BOC2
FF19 3E05 ld a,05
FF1B 18F5 Jr FF12
type sur 'Real'

*****
amener type de variable, hl est pointé sur variable
type de variable
FF1D 21C1B0 ld hl,BOC1
FF20 4E ld c,(hl)
FF21 23 inc hl
FF22 C9 ret
hl pointé sur variable

*****
amener type de variable
type de variable
FF23 3AC1B0 ld a,(BOC1)
FF26 C9 ret

*****
tester si chaîne
type de variable
FF27 3AC1B0 ld a,(BOC1)
FF2A FE03 cp 03
FF2C C9 ret
'chaîne' ?

```

```

*****
amener résultat numérique
type de variable
FF2D 3AC1B0 ld a,(BOC1)
FF30 FE03 cp 03
FF32 280C Jr z,FF40
FF34 2AC2B0 ld hl,(BOC2)
FF37 D8 ret c
FF38 21C2B0 ld hl,BOC2
pas virgule flottante, terminé
adresse du nombre à virgule
flottante

FF3B C9 ret

*****
tester si chaîne
oui, ok
FF3C CD45FF call FF45
FF3F C8 ret z
FF40 1E0D ld e,0D
FF42 C394CA jp CA94
'Type mismatch'
sortir message d'erreur

*****
tester si chaîne
type de variable
FF45 3AC1B0 ld a,(BOC1)
FF48 FE03 cp 03
FF4A C9 ret
'chaîne' ?

*****
type de variable
FF4B 32C1B0 ld (BOC1),a
FF4E 11C2B0 ld de,BOC2
FF51 1813 Jr FF66

*****
placer résultat sur pile Basic
FF53 D5 push de
FF54 E5 push hl
FF55 3AC1B0 ld a,(BOC1)
FF58 4F ld c,a
FF59 CDB0F5 call F5B0
FF5C CD62FF call FF62
FF5F E1 pop hl
FF60 D1 pop de
FF61 C9 ret
réserver place dans pile Basic
placer sur pile

*****
copier variable dans (hl)
FF62 EB ex de,hl
FF63 21C2B0 ld hl,BOC2

```

BASIC 1.0

```

FF66 C5      push  bc
FF67 3AC1B0  ld     a,(B0C1)  type de variable
FF6A 4F      ld     c,a
FF6B 0600    ld     b,00
FF6D EDB0    ldir   copier résultat
FF6F C1      pop   bc
FF70 C9      ret

```

```

*****
FF71 CD8AFF  call  FF8A  tester si lettre
FF74 FE41    cp    41  convertir minuscules en majuscules
FF76 3F      ccf   'A'
FF77 D0      ret   nc
FF78 FE5B    cp    5B  'Z'+1
FF7A C9      ret

```

```

*****
FF7B CD71FF  call  FF71  tester si caractères alphanumériques
FF7E D8      ret   c    tester si lettres
FF7F FE2E    cp    2E  oui
FF81 37      scf   '.'
FF82 C8      ret   z
FF83 FE30    cp    30  '0'
FF85 3F      ccf
FF86 D0      ret   nc
FF87 FE3A    cp    3A  '9'+1
FF89 C9      ret

```

```

*****
FF8A FE61    cp    61  conversion minuscules-majuscules
FF8C D8      ret   c    'a'
FF8D FE7B    cp    7B  'z'+1
FF8F D0      ret   nc
FF90 D620    sub   20  'a'-'A'
FF92 C9      ret

```

```

*****
FF93 F5      push  af    parcourir table suivante
FF94 C5      push  bc
FF95 46      ld     b,(h1) charger longueur de table

```

BASIC 1.0

```

FF96 23      inc   hl
FF97 E5      push  hl    adresse de retour si rechercher
                                         négative
FF98 23      inc   hl    pointeur sur valeur suivante table
FF99 23      inc   hl
FF9A BE      cp    (hl)  comparer caractère
FF9B 23      inc   hl    augmenter pointeur
FF9C 2804    Jr     Jr     z,FFA2          trouvé
FF9E 05      dec   b    diminuer compteur
FF9F 20F7    Jr     nz,FF98 table pas encore finie ?
FFA1 E3      ex   (sp),hl charger adresse de retour
FFA2 F1      pop  af
FFA3 7E      ld   a,(hl)
FFA4 23      inc  hl
FFA5 66      ld   b,(hl)  adresse dans hl
FFA6 6F      ld   l,a
FFA7 C1      pop  bc
FFA8 F1      pop  af
FFA9 C9      ret

```

```

*****
FFAA C5      push  bc    parcourir zone de mémoire (hl)
                                         Jusqu'à (hl) = a (c=1) ou (hl) = 0
                                         (c=0)
FFAB 4F      ld   c,a    a dans c
FFAC 7E      ld   a,(hl)
FFAD B7      or   a
FFAE 2805    Jr   z,FFB5  zéro ?
FFB0 23      inc  hl
FFB1 B9      cp   c
FFB2 20F8    Jr  nz,FFAC  égale a originaire a ?
FFB4 37      scf  mettre carry
FFB5 79      ld   a,c
FFB6 C1      pop  bc
FFB7 C9      ret

```

```

*****
FFB8 7C      ld   a,h    test hl = de ?
FFB9 92      sub  d    h - d
FFBA C0      ret  nz
FFBB 7D      ld   a,l

```

BASIC 1.0

```

FFBC 93      sub    e        1 - e
FFBD C9      ret

*****
FFBE 7C      ld     a,h
FFBF 90      sub    b        h - b
FFC0 C0      ret    nz
FFC1 7D      ld     a,l        1 - c
FFC2 91      sub    c
FFC3 C9      ret

*****
FFC4 C5      push   bc        de := de - hl
FFC5 47      ld     b,a        sauver bc
FFC6 7D      ld     a,l        sauver a
FFC7 93      sub    e        e - 1
FFC8 5F      ld     e,a
FFC9 7C      ld     a,h
FFCA 9A      sbc   a,d        d - h
FFCB 57      ld     d,a
FFCC 78      ld     a,b        ramener a
FFCD C1      pop    bc        ramener bc
FFCE C9      ret

*****
FFCF C5      push   bc        hl := hl - de
FFD0 47      ld     b,a        sauver bc
FFD1 7D      ld     a,l        sauver a
FFD2 93      sub    e        1 - e
FFD3 6F      ld     l,a
FFD4 7C      ld     a,h
FFD5 9A      sbc   a,d        h - d
FFD6 67      ld     h,a
FFD7 78      ld     a,b        ramener a
FFD8 C1      pop    bc        ramener bc
FFD9 C9      ret

*****
FFDA E5      push   hl        bc := hl - de
FFDB 67      ld     h,a        sauver hl
sauver a

```

BASIC 1.0

```

FFDC E3      ex     (sp),hl    rétablir hl
FFDD 7D      ld     a,l
FFDE 93      sub    e        1 - e
FFDF 4F      ld     c,a        dans c
FFE0 7C      ld     a,h
FFE1 9A      sbc   a,d        h - d
FFE2 47      ld     b,a        dans b
FFE3 E3      ex     (sp),hl
FFE4 7C      ld     a,h        ramener a
FFE5 E1      pop    hl        ramener hl
FFE6 C9      ret

*****
FFE7 D5      push   de        hl := hl - bc
FFE8 57      ld     d,a        sauver de
FFE9 7D      ld     a,l        sauver a
FFEA 91      sub    c        1 - c
FFEB 6F      ld     l,a
FFEC 7C      ld     a,h
FFED 98      sbc   a,b        h - b
FFEE 67      ld     h,a
FFEF 7A      ld     a,d        ramener a
FFF0 D1      pop    de        ramener de
FFF1 C9      ret

*****
FFF2 EDB0    ldir                    transfert de bloc ldir
FFF4 C9      ret

*****
FFF5 EDB8    lddr                    transfert de bloc lddr
FFF7 C9      ret

*****
FFF8 E9      jp     (hl)                saut dans (hl)

*****
FFF9 C5      push   bc                saut dans (bc)
FFFA C9      ret

```

BASIC 1.0

```
*****      saut dans (de)
FFFB D5      push  de
FFFC C9      ret

FFFD C7      rst   0
FFFE C7      rst   0
FFFF 54
```

4 ANNEXES

4.1 Les routines du système d'exploitation

Nous avons établi ici une liste des routines et des tableaux du système d'exploitation, pour autant qu'elles nous soient connues. Attention! N'essayez jamais d'appeler ces routines avec les adresses que nous vous fournissons ici, si vous ne maîtrisez pas pleinement le mécanisme de commutation de la configuration de la mémoire! Utilisez plutôt les vecteurs qui vous sont fournis au chapitre 2.1. Cette présentation a pour but principal de vous permettre de retrouver aisément dans le listing les vecteurs portant les mêmes noms.

```
0030 RST 6 USER
0040 Jusqu'ici, recopié dans la Ram
0044 Restore High Kernel Jumps
005C KL CHOKE OFF
0099 KL TIME PLEASE
00A3 KL TIME SET
00B1 Scan Events
0153 Kick Event
0163 KL NEW FRAME FLY
016A KL ADD FRAME FLY
0176 KL NEW FAST TICKER
017D KL ADD FAST TICKER
0183 Delete Fast Ticker
0189 Traiter Ticker Chain
01B3 KL ADD TICKER
01C5 Delete Ticker
01D2 KL INIT EVENT
01E2 KL EVENT
021A KL DO SYNC
0228 KL SYNC RESET
022F Ajouter Sync Event
0256 KL NEXT SYNC
0277 KL DONE SYNC
0285 KL DEL SYNCHRONOUS
028E KL DISARM EVENT
0295 KL EVENT DISABLE
029B KL EVENT ENABLÉ
02A1 KL LOG EXT
02B2 KL FIND COMMAND
```

0329 KL ROM WALK
0332 KL INIT BACK
0373 Add Event
0382 Delete Event
03B2 KL POLL SYNCHRONOUS
03CA RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D
0401 EXT INTERRUPT ENTRY
040D KL LOW PCHL CONT'D
0413 RST 1 LOW JUMP CONT'D
0442 KL FAR PCHL CONT'D
044A KL FAR ICALL CONT'D
0450 RST 3 LOW FAR CALL CONT'D
04A1 KL SIDE PCHL CONT'D
04A7 RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D
04BF RST 5 FIRM JUMP CONT'D
04DB KL L ROM ENABLE
04E5 KL L ROM DISABLE
04EF KL U ROM ENABLE
04F9 KL U ROM DISABLE
0503 KL ROM RESTORE
050F KL ROM SELECT
0514 KL PROBE ROM
051D KL ROM DESELECT
0533 KL CURR SELECTION
0537 KL LDIR
053D KL LDDR
0543 Rom off & config. save
055C RAM LAM
056D RAM LAM (IX)
0580 RESET CONT'D
05B4 Table 60Hz
05C4 Table 50Hz
05DC MC BOOT PROGRAM
060B MC START PROGRAM
065C Démarrage à froid
066D Message après allumage
0693 Message de copyright
06EB Sortir messages
06F4 Message d'erreur de chargement
0727 Noms de sociétés
0776 MC SET MODE
0786 MC CLEAR INKS

0799 MC SET INKS
07AB Sortir couleur
07BA MC WAIT FLYBACK
07C6 MC SCREEN OFFSET
07E6 MC RESET PRINTER
07F2 MC PRINT CHAR
07F8 MC WAIT PRINTER
0807 MC SEND PRINTER
081B MC BUSY PRINTER
0826 MC SOUND REGISTER
0846 Scan Keyboard
0888 JUMP RESTORE
08AC Main Jump Adr.
0A28 Basic Jump Adr.
0A8A Move (h1+3)((h1+1)),cnt=(h1)
0AA0 SCR INITIALISE
0AB1 SCR RESET
0ACA SCR SET MODE
0AEC SCR GET MODE
0AF7 SCR MODE CLEAR
0B11 Charger masques bits
0B2E Bit Masks Mode 2
0B36 Bit Masks Mode 1
0B3A Bit Masks Mode 0
0B3C SCR SET OFFSET
0B45 SCR SET BASE
0B50 SCR GET LOCATION
0B57 SCR CHAR LIMITS
0B64 SCR CHAR POSITION
0BA9 SCR DOT POSITION
0BF9 SCR NEXT BYTE
0C05 SCR PREV BYTE
0C13 SCR NEXT LINE
0C2D SCR PREV LINE
0C49 SCR ACCESS
0C68 SCR WRITE
0C6B SCR PIXELS (FORCE Mode)
0C72 XOR Mode
0C77 AND Mode
0C7D OR Mode
0C82 SCR READ
0C86 SCR INK ENCODE

OCA0 SCR INK DECODE
OCD2 Reset couleurs
OCE4 SCR SET FLASHING
OCE8 SCR GET FLASHING
OCEC SCR SET INK
OCF1 SCR SET BORDER
OCF2 Set Colour
ODOA Aller chercher entrée matrice de couleur
OD14 SCR GET INK
OD19 SCR GET BORDER
OD1A Get Colour
OD2F Aller chercher adr. ink
OD5B Set Inks on Frame Fly
OD6D Flash Inks
OD81 Aller chercher params de Jeu de couleurs actuel
OD93 Matrice de couleur
ODB3 SCR FILL BOX
ODB7 SCR FLOOD BOX
ODDF SCR CHAR INVERT
ODF2 Adresser la mémoire couleur
ODFA SCR HW ROLL
OE3E SCR SW ROLL
OEF3 SCR UNPACK
OF49 SCR REPACK
OFC4 SCR HORIZONTAL
102F SCR VERTICAL
104D Couleur par défaut
1078 TXT INITIALISE
1088 TXT RESET
10A3 Reset Params (toutes les fenêtres)
10E8 TXT STR SELECT
1107 TXT SWAP STREAMS
1122 Idir cnt=15
112A Adr. params fenêtres => de
113D Fixer params TXT par défaut
115E TXT SET COLUMN
1169 TXT SET ROW
1174 TXT SET CURSOR
1180 TXT GET CURSOR
118A Fenêtre act. haut,gauche+h1
1197 Fenêtre act. haut,gauche-h1
11A8 move Cursor

11CE TXT VALIDATE
11DA h1 dans limites fenêtre?
120C TXT WIN ENABLE
1256 TXT GET WINDOW
1263 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
1268 TXT PLACE/REMOVE CURSOR
1279 TXT CUR ON
1281 TXT CUR OFF
1289 TXT CUR ENABLE
128B Cur Enable Cont'd
129A TXT CUR DISABLE
129C Cur Disable Cont'd
12A9 TXT SET PEN
12AE TXT SET PAPER
12BD TXT GET PEN
12C3 TXT GET PAPER
12C9 TXT INVERSE
12D3 TXT GET MATRIX
12F1 TXT SET MATRIX
12FD TXT SET M TABLE
132A TXT GET M TABLE
1334 TXT WR CHAR
134A TXT WRITE CHAR
137A TXT SET BACK
1387 TXT GET BACK
13A7 TXT SET GRAPHIC
13AB TXT RD CHAR
13C0 TXT UNWRITE
1400 TXT OUTPUT
140C TXT OUT ACTION
144B TXT VDU DISABLE
1451 TXT VDU ENABLE
146B Sauts caractères de commande par défaut
14CB TXT GET CONTROLS
14D8 07 Bip
14E3 16 Transparentmode mis/éteint
14E8 1C =INK (instruction)
14F1 1D =BORDER (instruction)
14F8 1A définir fenêtre
1504 19 =SYMBOL (instruction)
150A 08 CRSR LEFT
150F 09 CRSR RGHT

1514 OA CRSR DOWN
1519 OB CRSR UP
152A 1E CRSR HOME
1530 OD CRSR sur début de ligne
1538 1F =LOCATE (instruction)
1540 TXT CLEAR WINDOW
154F 10 supprimer caractère sur CRS Pos
1556 14 vider fenêtre à partir de CRS Pos
156D 13 vider fenêtre Jusqu'à CRS Pos
1584 12 supprimer ligne à partir de CRS Pos
158E 11 supprimer ligne Jusqu'à CRS Pos
15B0 GRA INITIALISE
15DF GRA RESET
15F1 GRA MOVE RELATIVE
15FC GRA ASK CURSOR
1612 GRA GET ORIGIN
161A aller chercher position de départ physique
161D aller chercher position objet et fixer Cur
1657 Add coord. act. + coord. rel.
1734 GRA WIN WIDTH
1779 GRA WIN HEIGHT
17A6 GRA GET W WIDTH
17BC GRA GET W HEIGHT
17C5 GRA CLEAR WINDOW
17F6 GRA SET PEN
17FD GRA SET PAPER
1804 GRA GET PEN
180A GRA GET PAPER
1810 GRA PLOT RELATIVE
1813 GRA PLOT ABSOLUTE
1816 GRA PLOT
1824 GRA TEST RELATIVE
1827 GRA TEST ABSOLUTE
182A GRA TEST
1836 GRA LINE RELATIVE
1839 GRA LINE ABSOLUTE
183C GRA LINE
1945 GRA WR CHAR
19E0 KM INITIALISE
1A1E KM RESET
1A3C KM WAIT CHAR
1A42 KM READ CHAR

1A81 KM EXP BUFFER CONT'D
1AB3 Default Exp String
1ABD KM SET EXPAND
1AE5 nettoyer Exp Buffer
1B22 Place pour nouvelle Exp String?
1B2E KM GET EXPAND
1B3E Adr. Exp String dans de
1B56 KM WAIT KEY
1B5C KM READ KEY
1BB3 KM GET STATE
1BB7 Update Key State Map
1C2F KM TEST BREAK
1C5C KM GET JOYSTICK
1C69 KM GET DELAY
1C6D KM SET DELAY
1C71 KM ARM BREAK
1C82 KM DISARM BREAK
1C90 KM BREAK EVENT
1CBD KM TEST KEY
1CCD aller chercher bit correspondant à touche #
1CE5 Bit Masks
1D3E KM GET TRANSLATE
1D43 KM GET SHIFT
1D48 KM GET CONTROL
1D4B Get Key Table
1D52 KM SET TRANSLATE
1D57 KM SET SHIFT
1D5C KM SET CONTROL
1D5F Set Key Table
1D69 Key Translation Table
1DB9 Key SHIFT Table
1E09 Key CTRL Table
1E68 SOUND RESET
1ECB SOUND HOLD
1EE6 SOUND CONTINUE
1F03 Sound Event
1F61 Scan Sound Queues
1F9F SOUND QUEUE
204A SOUND RELEASE
206C SOUND CHECK
2089 SOUND ARM EVENT
2273 fixer volume

2338 SOUND AMPL ENVELOPE
233D SOUND TONE ENVELOPE
2340 copier courbe d'enveloppe
2349 SOUND A ADDRESS
234E SOUND T ADDRESS
2351 aller chercher adresse courbe d'enveloppe
2370 CAS INITIALISE
237F CAS SET SPEED
238E CAS NOISY
2392 CAS IN OPEN
23AB CAS OUT OPEN
23AF CAS Open
23FC CAS IN CLOSE
2401 CAS IN ABANDON
2415 CAS OUT CLOSE
242E CAS OUT ABANDON
2435 CAS IN CHAR
245B CAS OUT CHAR
248B Check Input Buffer Status
248E Check Buffer Status
2496 CAS TEST EOF
249A CAS RETURN
24AB CAS IN DIRECT
24EA CAS OUT DIRECT
2528 CAS CATALOG
253F lire File Header
271F sortir message CAS (# dans b)
2780 sortir message CAS (1 caractère)
27C5 messages cassette
2836 CAS READ
283F CAS WRITE
2851 CAS CHECK
2873 allumer moteur et ouvrir clavier
29CD CAS Input RD DATA & Test ESC
2A37 CAS Output WR DATA
2A4B CAS START MOTOR
2A4F CAS STOP MOTOR
2A51 CAS RESTORE MOTOR
2A98 EDIT
2AC6 EDIT exécuter saut
2AE0 EDIT Table de saut 1
2B1C EDIT Table de saut 2

2B2B BIP
2B2F CRSR UP
2B33 CRSR DWN
2B37 CRSR RGHT
2B3B CRSR LEFT
2B42 ESC
2B61 message *BREAK*
2B69 ENTER
2B75 CRSR RGHT (Buffer)
2B7E CRSR DWN (Buffer)
2B89 CTRL & CRSR RGHT
2B92 CTRL & CRSR DWN
2BAA CRSR LEFT (Buffer)
2BB3 CRSR UP (Buffer)
2BBD CTRL & CRSR LEFT
2BC7 CTRL & CRSR UP
2BF9 CTRL & TAB (Flip Insert)
2C01 insérer caractère
2C3D DEL
2C4A CLR
2C98 SHFT & CRSR RGHT
2C9D SHFT & CRSR LEFT
2CA2 SHFT & CRSR UP
2CA7 SHFT & CRSR DWN
2CEA COPY
2DD9 caractère du clavier
2DF6 aller chercher adr. de saut EDIT
2E18 FLO copier variable de (de) => (h1)
2E29 FLO Int => Flo
2E55 FLO valeur 4 octets => Flo
2E5E FLO valeur 4 octets * 256 => Flo
2E66 FLO Flo => Int
2E8E FLO Flo => Int
2EA1 FLO FIX
2EAC FLO INT
2EB6 FLO
2F94 FLO RND Init
2FA1 FLO set RND seed
2FB7 FLO RND
2FD1 FLO multiplier nombre par 10^a
2FE6 FLO aller chercher dernière valeur RND
300F FLO LOG10

3014 FLO LOG
 3090 FLO EXP
 310A FLO SQR
 310D FLO élévation à la puissance
 31A3 FLO PI
 31AE FLO DEG/RAD
 31B2 FLO COS
 31BC FLO SIN
 3231 FLO TAN
 3241 FLO ATN
 3337 FLO soustraction
 333B FLO soustraction
 333F FLO addition
 3415 FLO multiplication
 349E FLO division
 3578 FLO multiplier le chiffre par 2^a
 359A FLO comparer
 35E8 FLO SGN
 35F8 FLO inverser signe
 3708 INT
 370E INT
 3715 INT accepter signe dans b
 3728 INT addition
 3730 INT soustraction
 3731 INT soustraction
 3739 INT multiplication avec signe
 3750 INT multiplication sans signe
 377A INT division avec signe
 3781 INT MOD
 378C INT division sans signe
 37D4 INT inversion de signe
 37E0 INT SGN
 37E9 INT comparer

4.2 References à la Ram système

Vous trouverez ci-dessous des références croisées aux endroits où elles sont utilisées pour toutes les adresses de la Ram qui apparaissent dans le listing de la Rom du système d'exploitation.

C'est très utile lorsque vous manipulez les contenus de ces adresses avec vos propres programmes et que vous y trouvez soudain une autre valeur que celle que vous attendiez.

Vous pouvez donc consulter la table suivante qui vous indique quelles routines accèdent à une adresse déterminée.

B100: 0066 00F2 011D 0127 061C
 B101: 00EC 061F
 B102: 00F5 00FE 0102
 B104: 00E2 00F8 0114 0132 0142 03E1
 B105: 010A 014E
 B187: 009E 00AC 00B1 010E
 B189: 009A 00A8
 B18B: 00A5
 B18C: 00BF 016A 0170
 B18E: 00C7 017D 0183
 B190: 00DC 0189 01BF 01C5
 B192: 00D2
 B193: 0257 026F 0288 03B9
 B194: 022B 03B2
 B195: 0264 026C 0277 0295 029B 03C3
 B196: 0231 02B2 030A
 B1A6: 02A2 02A6 02BF
 B1A8: 0080 034B 0467 0499 0529 0533
 B1A9: 0060 0086 0096
 B1AA: 0348
 B1AB: 005D 0083 04B9
 B1C8: 0AEC 0B28
 B1C9: 0B40 0B50 0B84 0BDD 0E24 0E37
 B1CA: 0B00
 B1CB: 0AA8 0B47 0B53 0B8D 0BE6 0E2C
 B1CC: 0C61
 B1CD: 0C64
 B1CF: 0B20 0BF1 0C8E 0CA2 0F08 0F18 0F32 0F66 0F7D 0FA1 1015
 B1D7: 0CE4 0CE8 0D8F
 B1D8: 0D88
 B1D9: 0CD5 0D8C

B1EA: OD32 OD81
B1FB: OCDE OD76 OD84
B1FC: OD06 OD7D
B1FD: OD5B OD70
B1FE: OD3C OD4F
B207: OFDC OFFE
B20C: 10B3 10B7 10EA 1107 1110
B20D: 10A5
B285: 10A8 1139 1163 116E 117A 1180 11AB 11B1 133F 13B1
1546 1560 1577
B287: 123E 125D
B288: 116A 118A 1197 11F3 122D 1256 152A 1543 1559 1570
B289: 115F 1190 119F 11E1 11E6 1533 1593
B28A: 11FB 1230 1259 1549 155C
B28B: 11DA 11EE 1573 1588
B28C: 1186 11B6
B28D: 1140 1263 1291 12A2
B28E: 1335 1456
B28F: 10CE 10DE 126E 12A9 12BD 12C9 12CF 1391 139F 13C0
B290: 10C8 11C1 12AE 12C3 13D3 1566 157D 1597
B291: 1376 1383 1387
B293: 13A7 140D
B294: 1320 132A
B295: 107C
B296: 1325 1330
B298: 134E 13C3 13E9
B2B8: 1415 1447 145C
B2B9: 142E 143F
B2C3: 1432 1462 14CB
B328: 1604 1612 1637
B32A: 1608 1616 164E
B32C: 15F4 15FC 1658
B32E: 15F8 1600 165E
B330: 1666 16D0 16DA 16DE 1700 1758 17A6 17E2
B33C: 1670 1668 16E8 16F1 170A 175C 17AA
B33D: 1674 1680 16A4 16BD 1720 178A 17BC 17D9
B33E: 1674 1680 16A4 16BD 1720 178A 17BC 17D9
B336: 1683 168D 1691 16B3 1716 178E 17C0 17D5
B338: 17F9 1804 181D 190A 192F
B339: 17EC 1800 180A 19D8
B33A: 1898 18B3 1911 1936

B340: 18BE 18CD 18E1
B342: 1841 184E 1859 185D 18A2 18A6 18F7 18FD 1927 193A
B344: 1845 1860 1864 1872 18A9 18AF 1903 1915 191A 1920
B346: 18BA 18F1
B43C: 19EF
B446: 1A24
B4DE: 1A4C 1A6D
B4DF: 1AAF 1ADA
B4E0: 1A43 1A77
B4E1: 1A8E 1B44
B4E3: 1A8A 1B05
B4E5: 1AAC 1B00 1B11 1B1C 1B22
B4E6: 1B27
B4E7: 19EC 1B8D 1BA6 1BB3
B4E8: 1B76
B4E9: 1C15 1C69 1C6D
B4EA: 1C4F
B4EB: 1A0F 1BCE 1BFD 1CC5
B4ED: 1BC6 1CBE
B4F1: 1C5C
B4F3: 1C2F
B4F4: 1C62
B4F5: 1BBA
B4FF: 1BB7 1BCB
B501: 1BC0
B509: 1BF1 1C09 1C18
B50A: 1BF6 1C23
B50B: 19E7
B50C: 1C7E 1C84 1C90
B50D: 1C74
B51D: 1E9D 1EEB 1F12 1F48 1FAD 1FD2 2052
B520: 206F
B522: 1F74
B539: 208D
B53C: 1CEE 1CFE 1D26
B53E: 1D0F 1D15
B540: 1COD 1D0B 1D22
B541: 1A01 1D3E 1D52
B543: 19FD 1D43 1D57
B545: 19F9 1D48 1D5C
B547: 19F5 1C02 1CA6 1CAE
B550: 1F05 20B2

B551: 1E6D 1EE6 201F 20F5
B552: 1E6A 1ECB 1F61 2283
B554: 1F5B 1F97
B555: 1E70
B55C: 1E80 2125
B59B: 212D 2150
B5DA: 2135 2148
B60A: 219A 2338 2349
B619: 1E7D 2292
B6FA: 233D 234E
B800: 238E 2695 2760
B801: 269A 2705 279F
B802: 2392 23FC 2401 248B 2528 256E 25A9 27BF
B803: 24CF 2530 257D
B805: 2451 2456 24A2 24A6 2580
B807: 25D6 25E1 25F3
B817: 258A
B818: 253F
B819: 23A6
B81A: 243F 244A 244E 249B 249F 24BC 24D6 259A
B81C: 239E 24B2 24B9 24C1 24D2 256B
B81E: 2594 25CA
B81F: 23A2
B847: 23AB 2415 242E 245F 24ED 2667
B848: 2504 251B 262C
B84A: 247F 2484 262F
B84C: 261E 2636
B85C: 265B
B85D: 241F 264D
B85E: 24F9
B85F: 2469 2478 247C 2507 2514 2644 2658
B861: 2632
B863: 2624 2660
B864: 24FC
B866: 2500
B88C: 254C 25DE 25F6 2692
B89D: 258E
B89F: 2567 2597
B8A3: 25D0
B8A6: 24CA
B8CC: 240C 2673
B8CD: 2873 295D 2973

B8CE: 2956 29B3
B8D0: 2A08 2A1B
B8D1: 238A
B8D2: 2AOC
B8D3: 28B1 2990 29A2 29A6
B8DC: 2C1E 2C35 2C5B 2C67 2DCE
B8DD: 2AA5 2BF9 2BFD 2C04
B8DE: 2C72 2C76 2C83 2C94 2CAC 2CC4 2CD5 2CFO 2CFE
2D11 2D1A 2D36

4.3 Les routines de la Rom Basic

C006 initialisation du Basic
C03F 'BASIC 1.0' LF,LF
C052 instruction Basic EDIT
C064 mode READY
C0CC 'Ready', LF
COD3 supprimer mode AUTO
COD6 fixer mode AUTO
CODF instruction Basic AUTO
C12B instruction Basic NEW
C132 instruction Basic CLEAR
C13E supprimer programme et variables
C18C supprimer variables
C1D0 aller chercher numéro stream
C1E3 tester si numéro stream
C20A instruction Basic PAPER
C212 instruction Basic PEN
C221 instruction Basic BORDER
C22A instruction Basic INK
C23C aller chercher argument(s) < 32
C24C aller chercher argument < 16
C24F instruction Basic MODE
C25A instruction Basic CLS
C262 fonction Basic VPOS
C276 fonction Basic POS
C290 aller chercher position PRINT act.
C2D2 instruction Basic LOCATE
C2E1 instruction Basic WINDOW
C2FD WINDOW SWAP
C312 aller chercher argument < 8
C319 instruction Basic TAG
C320 instruction Basic TAGOFF
C327 aller chercher 2 valeurs 8 bits non nulles
C337 sortir chaîne sur stream zéro
C341 sortir chaîne
C34E sortir linefeed
C386 initialiser l'écran
C3A8 sortir CR & LF
C3B5 sortir caractère sur imprimante
C3DF aller chercher actuelle position imprimante
C3E3 instruction Basic WIDTH

C417 variable réservée EOF
C424 aller chercher un caractère sur canal d'entrée
C42C attendre un caractère du clavier
C439 lire clavier
C453 autoriser interruption par 'Break'
C45E routine Break-Event
C46F attendre frappe d'une touche après 'ESC'
C48C instruction Basic ORIGIN
C4C6 instruction Basic DRAW
C4CB instruction Basic DRAWR
C4D0 instruction Basic PLOT
C4D5 instruction Basic PLOTR
C4E9 Fonction Basic TEST
C4EE fonction Basic TESTR
C505 instruction Basic MOVE
C50A instruction Basic MOVER
C51A aller chercher 2 arguments entiers
C529 instruction Basic FOR
C5FB instruction Basic NEXT
C632 chercher boucle FOR-NEXT ouverte
C6C7 instruction Basic IF
C6E8 instruction Basic GOTO
C6ED instruction Basic GOSUB
C70F instruction Basic RETURN
C72E instruction Basic chercher GOSUB sur pile Basic
C747 instruction Basic WHILE
C776 instruction Basic WEND
C7E3 instruction Basic ON
C807 Traitement Event
C8CB instruction Basic ON BREAK
C8E1 instruction Basic DI
C8E7 instruction Basic EI
C8ED Reset SOUND et Event
C940 instruction Basic ON SQ
C95D calculer adresse de la Sound Queue
C971 instruction Basic AFTER
C979 instruction Basic EVERY
C99F instruction Basic REMAIN
C9B1 calculer adresse du bloc Event
C9C5 chercher NEXT correspondant
CA18 chercher WEND correspondant
CA3B aller chercher ligne d'entrée

CA43 éditer ligne
CA4C aller chercher ligne d'entrée dans cassette
CA84 annuler numéro et ligne d'erreur
CA8F instruction Basic ERROR
CA94 sortir message d'erreur
CB23 'Undefined line'
CB4F 'Break', 'in'
CB5A instruction Basic STOP
CB65 instruction Basic END
CBC0 instruction Basic CONT
CBE5 ON ERROR
CBF8 ON ERROR GOTO 0
CC03 instruction Basic RESUME
CC45 fixer pointeur sur message d'erreur
CC5B messages d'erreur
CE67 aller chercher valeur 8 bits
CE6D aller chercher valeur 8 bits non nulle
CE7C aller chercher valeur 16 bits entre 0 et 32767
CE86 aller chercher valeur entière entre -32768 et +32767
CE91 aller chercher valeur 16 bits entre -32768 et +65535
CE9F aller chercher expression chaîne, préparer paramètres
CEA5 aller chercher expression chaîne
CEB0 aller chercher zone de numéros de ligne
CEE1 aller chercher numéro de ligne dans de
CEFB aller chercher expression
CF07 aller chercher terme
CF30 opérateurs arithmétiques
CF59 opérateurs de comparaison
CF81 table des opérateurs Basic
CFA9 comparaison arithmétique
CFB9 signe négatif
CFC2 opérateur Basic NOT
CFCE aller chercher expression
D00D aller chercher variable
D02C aller chercher constante numérique
D070 aller chercher expression entre parenthèses
D080 calcul de fonction
DOCA adresses des variables réservées
DODC variable réservée ERR
DOE5 variable réservée TIME
DOEE variable réservée ERL
DOF4 variable réservée HIMEM

DOFA pointeur de variable, 'arobas'
D107 variable réservée XPOS
D10F variable réservée YPOS
D117 instruction Basic DEF
D130 fonction Basic FN
D190 adresses des fonctions Basic
D1EA fonction Basic MIN
D1EE fonction Basic MAX
D219 fonction Basic ROUND
D246 instruction Basic CAT
D256 instruction Basic OPENOUT
D25F instruction Basic OPENIN
D298 instruction Basic CLOSEIN
D2A1 instruction Basic CLOSEOUT
D2AD interrompre I/O cassette
D2C0 instruction Basic SOUND
D30D aller chercher valeur 8 bits, s'il y en a une
D31E instruction Basic RELEASE
D329 fonction Basic SQ
D341 aller chercher argument entre -128 et +127
D34E instruction Basic ENV
D385 instruction Basic ENT
D3FF aller chercher argument entre 0 et 4095
D409 fonction Basic INKEY
D423 fonction Basic JOY
D439 instruction Basic KEY
D456 KEY DEF
D494 instruction Basic SPEED
D4AB SPEED KEY & INK
D4C3 SPEED WRITE
D4DB variable réservée pi
D4E7 instruction Basic DEG
D4EB instruction Basic RAD
D4EF fonction Basic SQR
D4F4 opérateur Basic ''
D519 appeler fonctions arithmétiques
D520 fonction Basic EXP
D525 fonction Basic LOG10
D52A fonction Basic LOG
D52F fonction Basic SIN
D534 fonction Basic COS
D539 fonction Basic TAN

D53E fonction Basic ATN
D559 instruction Basic RANDOMIZE
D584 fonction Basic RND
D5AE restaurer pointeur de variable
D5D2 annuler flag pour FN
D5EA calculer adresse de table pour tableau
D5FC types de variable A-Z sur 'Real'
D614 instruction Basic DEFSTR
D618 instruction Basic DEFINT
D61C instruction Basic DEFREAL
D654 instruction Basic LET
D67D instruction Basic DIM
D686 chercher variable Basic
D690 aller chercher adresse de variable
D708 chercher tableau
D7B5 dimensionnement de variable
D7DB tester si variable dimensionnée
D906 aller chercher nom de variable
D97F déterminer type de variable
D999 actualiser table de tableaux
D9C0 instruction Basic ERASE
D9CC supprimer un tableau
DAF8 instruction Basic LINE
DB1A aller chercher entrée sur appareil actif
DB2B instruction Basic INPUT
DB47 aller chercher entrée et convertir
DB77 '?Redo from start'
DBAD aller chercher entrée du clavier
DCD9 instruction Basic RESTORE
DCEB instruction Basic READ
DD37 tester si encore un caractère
DD3F ignorer les espaces
DD4A tester si fin de l'instruction
DD55 tester si prochain caractère est une virgule
DD61 ignorer espace, TAB et LF
DD71 boucle de l'interpréteur
DDAB exécuter instruction Basic
DDD2 aller chercher actuelle adresse de ligne
DDD6 aller chercher actuelle adresse de ligne et tester si mode direct
DDE2 instruction Basic TRON
DDE6 instruction Basic TROFF
DDEB routine TRACE

DE01 adresses des instructions Basic
DEE1 aller chercher caractère dans buffer d'entrée
DFDC table des instructions Basic avec numéro de ligne
EOF7 instruction Basic LIST
E10D lister lignes Basic bc-de
E145 sortir un caractère du clavier
E155 sortie sur écran
E163 lister ligne Basic dans buffer
E277 sortir nombre à un octet
E27D sortir nombre sur deux octets
E288 sortir numéro de ligne
E2A3 sortir nombre binaire
E2AE sortir nombre hexa
E2C8 sortir nombre à virgule flottante
E354 adresses des mots instructions Basic
E388 table des mots instructions Basic
E64B table des opérateurs Basic
E676 annuler pointeur de programme
E69D remplacer adresse de ligne par numéro de ligne
E6BC convertir ligne d'entrée en code interpréteur
E6D2 convertir instruction en code interpréteur
E728 instruction Basic DELETE
E767 aller chercher adresse de ligne
E79A chercher ligne Basic
E7DF instruction Basic RENUM
E8C1 tester si variable indiquée
E8EF instruction Basic DATA
E8F3 instructions Basic ELSE, REM et '
E9BD instruction Basic RUN
E9F6 instruction Basic LOAD
EA3C instruction Basic CHAIN
EAA6 instruction Basic MERGE
EC09 instruction Basic SAVE
EC3D SAVE,P
EC5C SAVE,B
EC87 SAVE,A
EE61 Convertir chiffre ASCII en binaire
EE79 sortir nombre entier hl
EE82 convertir nombre entier en ASCII
EE9D convertir nombre en ASCII
EE9F formater nombre
F114 conversion en binaire

F119 conversion en hexa
F158 fonction Basic PEEK
F15F instruction Basic POKE
F16D fonction Basic INP
F177 instruction Basic OUT
F17D instruction Basic WAIT
F194 aller chercher valeurs 16 bits et 8 bits
F1A0 chercher extension d'instruction Basic
F1BA instruction Basic CALL
F1F2 initialiser tabulations
F1F6 instruction Basic ZONE
F1FD instruction Basic PRINT
F25C PRINT,
F277 PRINT SPC
F280 PRINT TAB
F2A0 aller chercher valeur entière entre parenthèses
F2C4 PRINT USING
F3BA tester si caractère de formatage
F47B instruction Basic WRITE
F4C4 configurer la mémoire
F4EF instruction Basic MEMORY
F501 faire de la place pour le programme à charger
F51D calculer longueur de la zone des chaînes
F52C augmenter pointeurs de programme et de variable de bc
F58E initialiser pile Basic
F5A0 libérer place dans pile Basic
F5B0 réserver place dans pile Basic
F5D1 réserver place pour chaîne
F5E6 tester si place dans zone de chaînes
F5F8 réserver place dans zone variables
F618 tester si place dans zone variables
F628 calculer place libre en mémoire
F69D instruction Basic SYMBOL
F6CD SYMBOL AFTER
F7CB lire chaîne
F828 sortir chaîne
F834 fonction Basic LOWER\$
F839 conversion majuscules en minuscules
F842 fonction Basic UPPER\$
F863 addition de chaîne
F897 comparaison de chaîne
F8BA fonction Basic BIN\$

F8C4 fonction Basic HEX\$
F8CE aller chercher arguments pour BIN\$ et HEX\$
F8EA fonction Basic DEC\$
F91E fonction Basic STR\$
F93C fonction Basic LEFT\$
F943 fonction Basic RIGHT\$
F94B fonction Basic MID\$
F993 instruction Basic MID\$
F9E9 aller chercher chaîne et valeur 8 bits
F9FB aller chercher 3ème argument pour MID\$
FA0A fonction Basic LEN
FA10 fonction Basic ASC
FA16 fonction Basic CHR\$
FA24 variable réservée INKEY\$
FA36 fonction Basic STRING\$
FA57 fonction Basic SPACE\$
FA70 aller chercher code ASCII
FA77 fonction Basic VAL
FA92 conversion en entier et test < 256
FAA1 fonction Basic INSTR
FBB3 initialiser pile descripteur
FBDA aller chercher paramètres de chaîne
FC19 réserver place, placer descripteur
FC2D fonction Basic FRE
FC3E Garbage Collection
FCCC opérateur Basic '+'
FCE1 opérateur Basic '-'
FCF5 opérateur Basic '**'
FD09 comparaison arithmétique
FD12 opérateur Basic '/'
FD37 opérateur Basic 'Backslash'
FD49 opérateur Basic MOD
FD58 opérateur Basic AND
FD63 opérateur Basic OR
FD6D opérateur Basic XOR
FD85 fonction Basic ABS
FD89 inverser signe
FDE8 fonction Basic FIX
FDED fonction Basic INT
FE4F convertir opérandes entiers en virgule flottante
FE6A convertir nombre entier en virgule flottante
FE8D fonction Basic CINT

FEC2 fonction Basic UNT
 FEEC fonction Basic CREAL
 FF02 fonction Basic SGN
 FF0A accepter contenu accu comme nombre entier
 FF0D accepter nombre entier en hl
 FF16 fixer type de variable sur virgule flottante
 FF23 aller chercher type de variable
 FF27 tester si chaîne
 FF2D aller chercher résultat numérique
 FF3C tester si chaîne, sinon 'Type mismatch'
 FF45 tester si chaîne
 FF53 placer résultat sur pile Basic
 FF62 copier variable dans (hl)
 FF71 tester si lettre
 FF8A convertir minuscules en majuscules
 FF93 parcourir table
 FFAA parcourir table
 FFB8 comparer hl <> de
 FFBE comparer hl <> bc
 FFC4 de:=de-hl
 FFCF hl:=hl-de
 FFDA bc:=hl-de
 FFE7 hl:=hl-bc
 FFF2 transfert de bloc ldir
 FFF5 transfert de bloc lddr
 FFF8 jp (hl)
 FFF9 jp (bc)
 FFFB jp (de)

4.4 Les tokens Basic

00 Fin de ligne	98 END
01 ':', fin de l'instruction	99 ENT
02 variable entière '%'	9A ENV
03 variable chaîne '\$'	9B ERASE
04 variable réelle '!'	9C ERROR
0D variable sans marque	9D EVERY
0E constante 0	9E FOR
0F constante 1	9F GOSUB
10 constante 2	A0 GOTO
11 constante 3	A1 IF
12 constante 4	A2 INK
13 constante 5	A3 INPUT
14 constante 6	A4 KEY
15 constante 7	A5 LET
16 constante 8	A6 LINE
17 constante 9	A7 LIST
19 valeur sur un octet	A8 LOAD
1A valeur deux octets, décimal	A9 LOCATE
1B valeur deux octets, binaire	AA MEMORY
1C valeur deux octets, hexa	AB MERGE
1D adresse de ligne	AC MID\$
1E numéro de ligne	AD MODE
80 AFTER	AE MOVE
81 AUTO	AF MOVER
82 BORDER	B0 NEXT
83 CALL	B1 NEW
84 CAT	B2 ON
85 CHAIN	B3 ON BREAK
86 CLEAR	B4 ON ERROR GOTO 0
87 CLG	B5 ON SQ
88 CLOSEIN	B6 OPENIN
89 CLOSEOUT	B7 OPENOUT
8A CLS	B8 ORIGIN
8B CONT	B9 OUT
8C DATA	BA PAPER
8D DEF	BB PEN
8E DEFINT	BC PLOT
8F DEFREAL	BD PLOTB
90 DEFSTR	BE POKE
91 DEG	BF PRINT
92 DELETE	C0 =
93 DIM	C1 RAD
94 DRAW	C2 RANDOMIZE
95 DRAWB	C3 READ
96 EDIT	C4 RELEASE
97 ELSE	C5 REM
	C6 RENUM

C7 RESTORE	FA AND
C8 RESUME	FB MOD
C9 RETURN	FC OR
CA RUN	FD XOR
CB SAVE	FE NOT
CC SOUND	FF Funktion
CD SPEED	CE STOP
CF SYMBOL	
D0 TAG	
D1 TAGOFF	
D2 TRON	
D3 TROFF	
D4 WAIT	
D5 WEND	
D6 WHILE	
D7 WIDTH	
D8 WINDOW	
D9 ZONE	
DA WRITE	
DB DI	
DC EI	
E3 ERL	
E4 FN	
E5 SPC	
E6 STEP	
E7 SWAP	
EA TAB	
EB THEN	
EC TO	
ED USING	
EE >	
EF =	
F0 >=	
F1 <	
F2 <>	
F3 <=	
F4 +	
F5 -	
F6 *	
F7 /	
F8 !	
F9 'Backslash'	

547

Le token &FF précède une fonction. Il peut être suivi des tokens suivants:

00 ABS	71 BINS
01 ASC	72 DEC\$
02 ATN	73 HEX\$
03 CHR\$	74 INSTR
04 CINT	75 LEFT\$
05 COS	76 MAX
06 CREAL	77 MIN
07 EXP	78 POS
08 FIX	79 RIGHT\$
09 FRE	7A ROUND
0A INKEY	7B STRING\$
0B INP	7C TEST
0C INT	7D TESTR
0D JOY	7E 'Improper argument'
0E LEN	7F VPOS
0F LOG	
10 LOG10	
11 LOWER\$	
12 PEEK	
13 REMAIN	
14 SGN	
15 SIN	
16 SPACES	
17 SQ	
18 SQR	
19 STR\$	
1A TAN	
1B UNT	
1C UPPERS	
1D VAL	
40 EOF	
41 ERR	
42 HIMEM	
43 INKEY\$	
44 PI	
45 RND	
46 TIME	
47 XPOS	
48 YPOS	

AMSTRAD NOUS VOILA!



LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS CPC 464

Ce livre est une introduction complète et didactique au BASIC du micro-ordinateur AMSTRAD CPC 464.

Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation instructions BASIC, ainsi que les problèmes algorithmiques complexes.

Principaux thèmes abordés : Les bases de la programmation « Et Ceci, ASCII » Instructions du BASIC « Organigrammes et Les Fenêtres » Programmes BASIC sous pression « Le programme et menus »

Comprend de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du BASIC CPC 464.

Prix : 449 F TTC
Ref. : ML 118

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

LA BIBLE DE L'AMSTRAD CPC est une aide indispensable pour les programmeurs en assembleur. Cet ouvrage de référence qui révèle vraiment tous les secrets du CPC est le fruit d'un travail minutieux de plusieurs mois.

Contenu : l'organisation de la mémoire, le processeur, particulièrement du Z 80 du CPC - GATE ARRAY - le contrôleur vidéo - la ROM vidéo - le Chip sonore - les interfaces - les systèmes d'exploitation - utilisation des routines avec l'exemple du MAISO CPC - le générateur de caractères - l'interprète BASIC « BASIC et langage machine - le listing de la ROM ».

Prix : 249 F TTC
Ref. : ML 122

AMSTRAD CPC 464 TRUCS ET ASTUCES

De nombreux trucs et astuces pour le CPC 464. La structure hardware, du système d'exploitation, des bases BASIC, du dessin avec le joystick, des applications de la technique des tentatives et d'un grand nombre de programmes intéressants, ou une gestion de fichier complète, d'un éditeur de son, d'un générateur de caractères, commandes jusqu'aux listings complets de jeux passionnants.

Prix : 449 F TTC
Ref. : ML 112

LES JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER.

Voilà la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interprète, routines utiles et fichiers de jeux. Avec un générateur d'aventures pour programmer vous-même facilement vos jeux d'aventures. Avec, bien sûr, des programmes tout prêts à être tapés.

Prix : 99 F TTC
Ref. : ML 121

LE LANGAGE MACHINE POUR L'AMSTRAD CPC

Le langage machine pour l'AMSTRAD CPC est fait pour tout ceux qui connaissent le BASIC et qui ne sont pas assez patients ni assez rapides. Des bases de la programmation en langage machine du mode de travail du processeur Z 80 et surtout par une description précise de ses instructions ainsi que l'utilisation des logiciels systèmes.

Prix : 229 F TTC
Ref. : ML 123

AMSTRAD OUVRE-TOI

Le bon départ avec le CPC 464 ! Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC 464 et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent passer dans l'univers des micro-ordinateurs avec le CPC 464.

Prix : 99 F TTC
Ref. : ML 120

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

Améliorez votre CPC 464. Ce livre contient de super programmes, notamment un déassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte, tous les programmes ont été écrits à l'aide d'appels et abondamment commentés.

Prix : 229 F TTC
Ref. : ML 119

MICRO APPLICATION

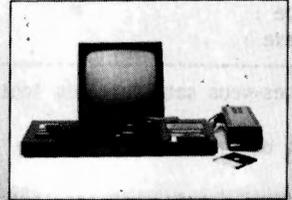
92500 RUEIL-MALMAISON
147, av. Paul Doumer
Tel. : (1) 732.92.54
Telex : MA 205944 F

MICRO

**LES PIRATES,
CES GÉNIES MÉCONNUS!**

A AFFICHER :
**LES PEEKS ET LES POKES
DU COMMODORE 64**

AVANT-PREMIÈRE :
LE COMMODORE PC



**DU NOUVEAU POUR
L'AMSTRAD CPC 464**

DOSSIER : TOUT, TOUT, TOUT SUR LE COMMODORE 128



**EXCLUSIF ! L'ATARI ST
n'est plus qu'à 800 KM.**

CONCOURS AMSTRAD
50 PRIX A GAGNER
Le programme
le plus drôle !

Nous aimerions que l'information circule dans les deux sens !
Cette page vous est réservée.

NOM : | Matériel utilisé :
Prénom : | Date d'Achat :
Adresse : | Extension/Périphérique :
Code Postal : | Logiciel préféré :
Age : |
Sexe : |

Etes-vous satisfait des logiciels existant ? Oui Non

Si oui, lesquels ?

Si non, quels sont les logiciels que vous aimeriez trouver ?

Que pensez-vous des logiciels MICRO APPLICATION ?

Que pensez-vous des livres MICRO APPLICATION ?

Que pensez-vous de la revue ?

Scissors icon
Votre rubrique personnelle :

Scissors icon
Attention Micro Info n'étant tiré qu'à 10 000 exemplaires.
Réservez dès à présent le numéro spécial Rentrée 85 plus les 3 prochains numéros pour la somme de 60 FF.

Règlement par chèque bancaire ou CCP uniquement.

Bulletin d'abonnement :

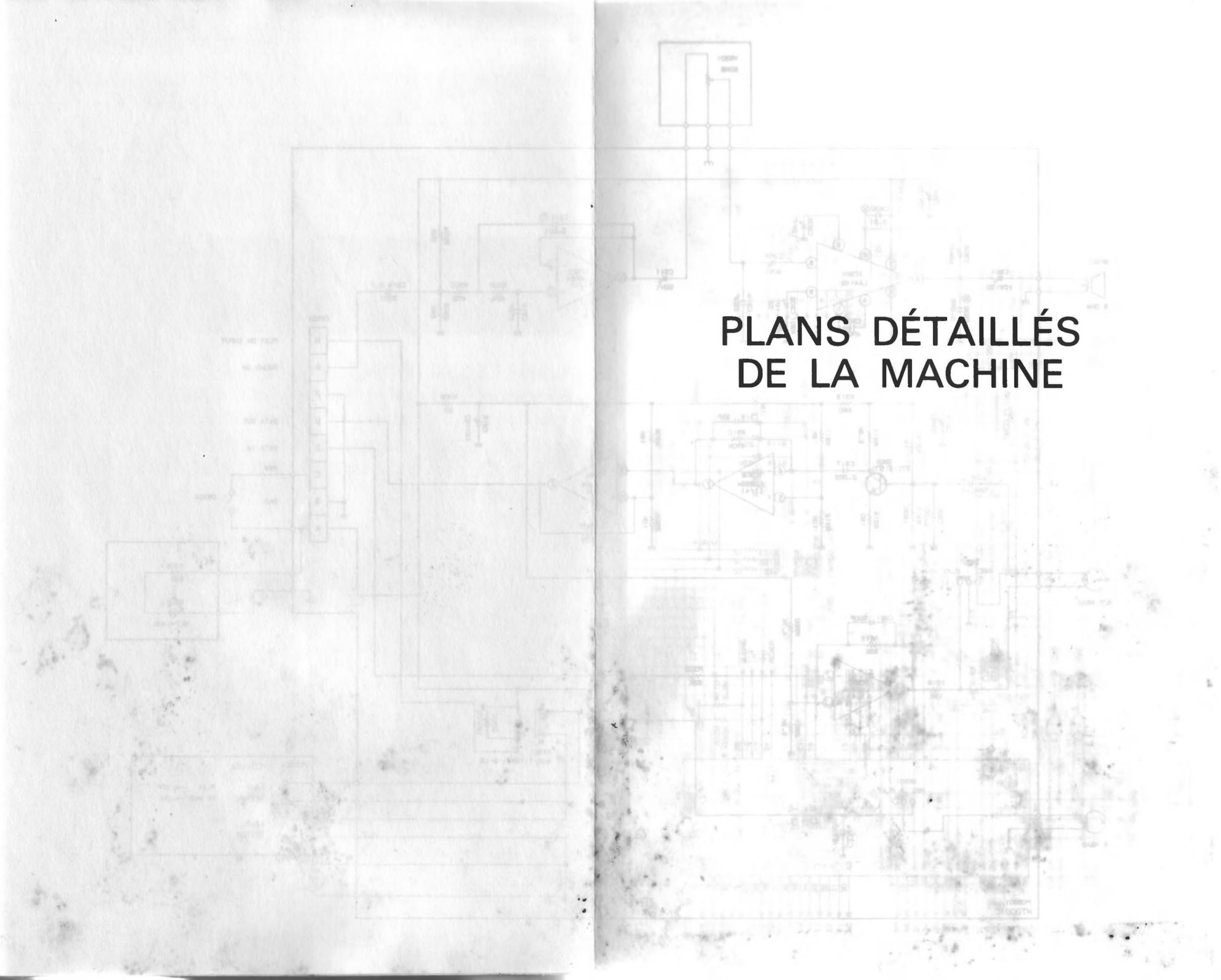
NOM :
Prénom :
Adresse :

Code Postal : Ville :

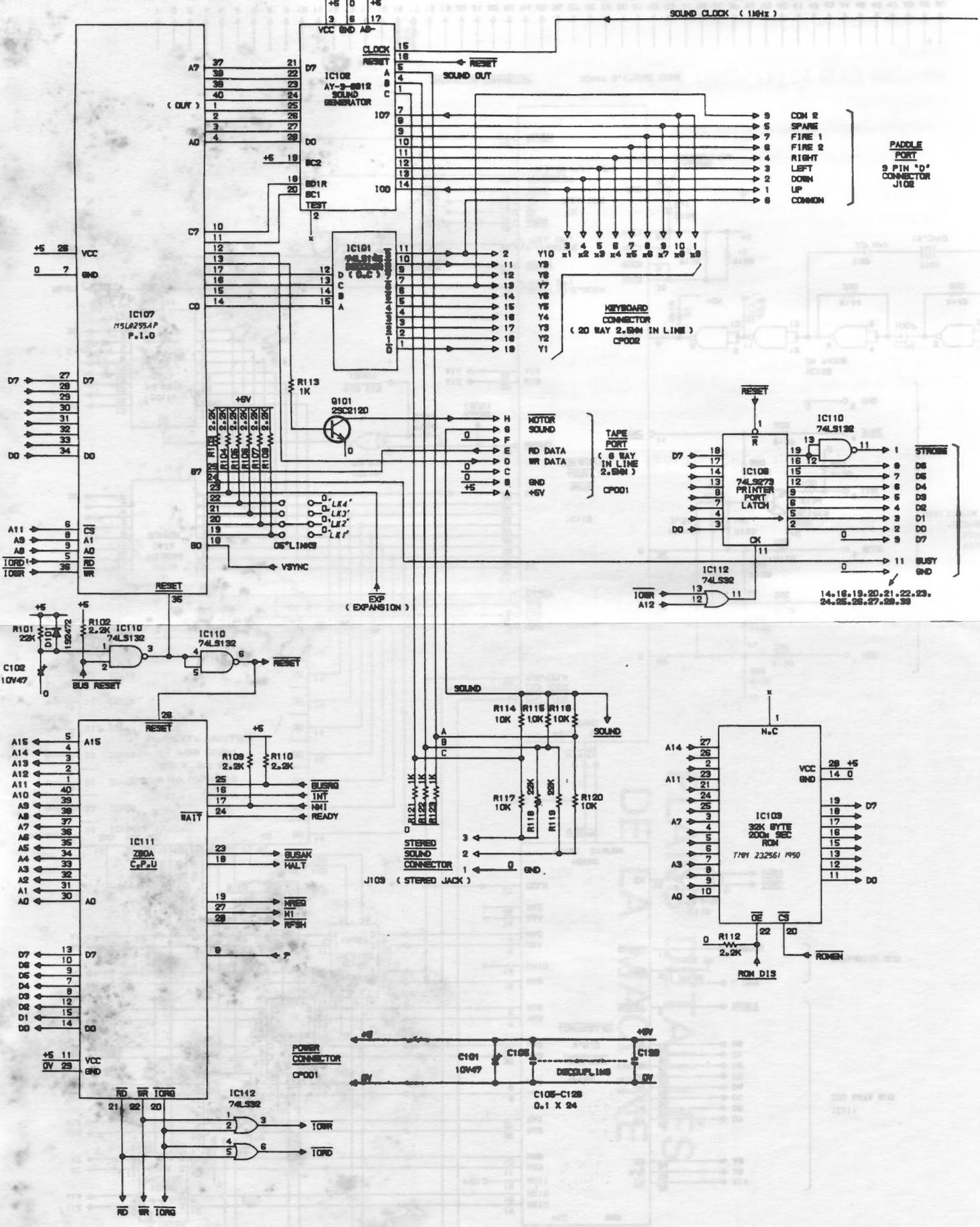
Nos petites Annonces gratuites seront réservées en priorité aux abonnés.

Achévé d'imprimer en avril 1985
sur les presses de l'imprimerie Laballery et C^o
58500 Clamecy
Dépôt légal : avril 1985
N° d'imprimeur : 504074

ABONNEMENT



**PLANS DÉTAILLÉS
DE LA MACHINE**



SOUND CLOCK (1MHz)

PADDL
PORT
9 PIN 'D'
CONNECTOR
J108

KEYBOARD
CONNECTOR
(20 WAY 2.5MM IN LINE)
CP002

TAPE
PORT
(8 WAY
IN LINE
2.5MM)
CP001

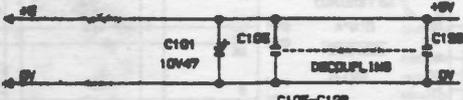
STROBE
D6
D5
D4
D3
D2
D1
D0
BUSY
GND

J103 (STEREO JACK)

ROM DIS

POWER
CONNECTOR
CP001

C105-C128
0.1 X 24



IC107
MSL225AP
P.I.O

IC108
AY-3-8012
SOUND
GENERATOR

IC109
74LS132
(S.C.)
C1 - Input (to Inverter)

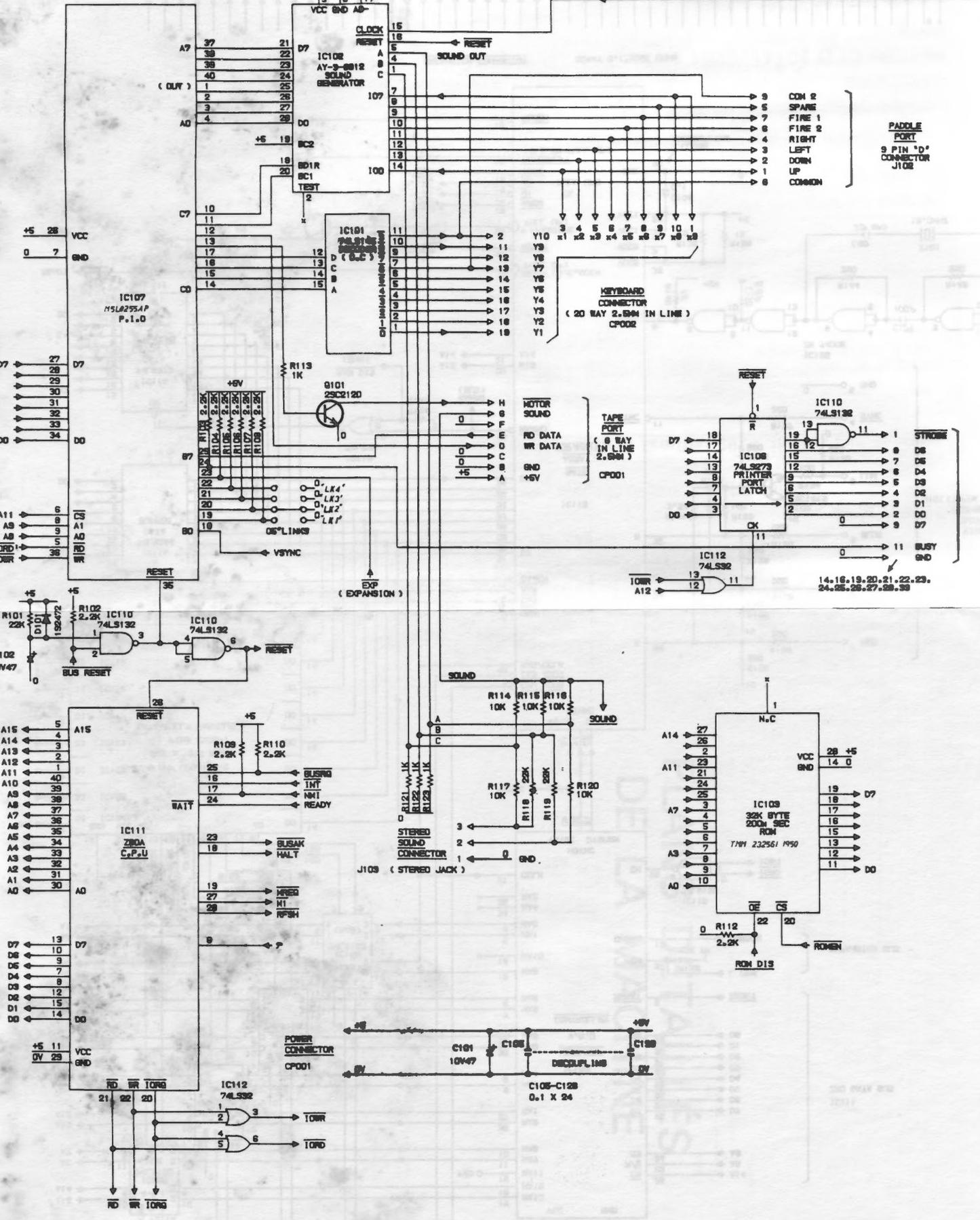
IC110
74LS132

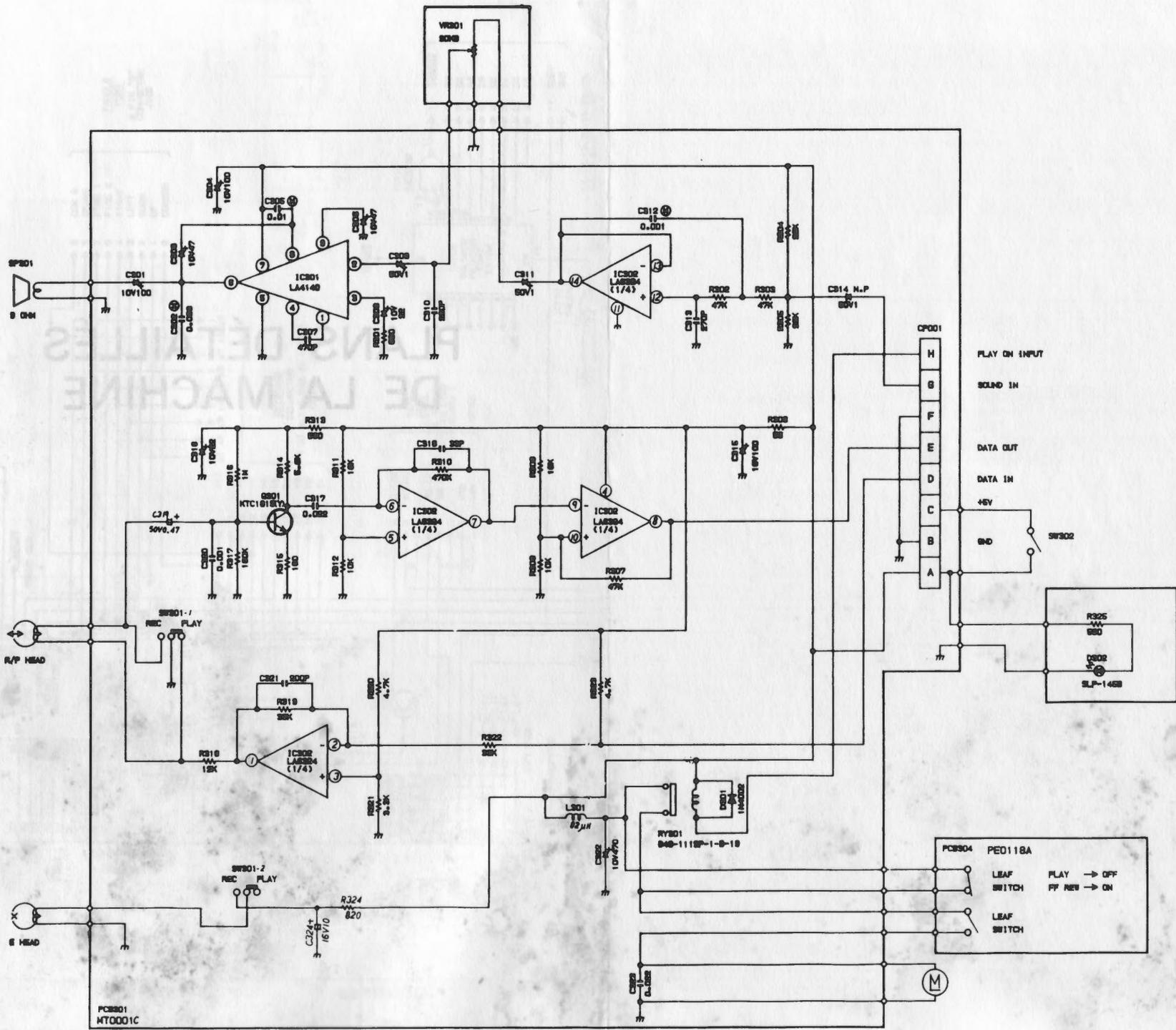
IC108
74LS279
PRINTER
PORT
LATCH

IC112
74LS32

IC111
Z80DA
C.P.U.

IC103
32K BYTE
2500A SEC.
ROM
T101 232561 M50





**LA BIBLIE
DU PROGRAMMEUR
DE L'AMSTRAD CPC**

AMSTRAD



LA BIBLE DE L'AMSTRAD CPC est une aide indispensable pour les programmeurs en BASIC et le MUST absolu pour les programmeurs en assembleur. Cet ouvrage de référence qui révèle vraiment tous les secrets du CPC, est le fruit d'un travail minutieux de plusieurs mois.

Contenu :

- organisation de la mémoire
- le processeur
- particularité du Z 80, du CPC
- GATE ARRAY
- le contrôleur vidéo
- la ROM vidéo
- le CHIP sonore
- les interfaces
- les systèmes d'exploitation
- utilisation des routines avec l'exemple du HARD COPY
- le générateur de caractères
- l'interpréteur BASIC
- BASIC et langage machine
- le listing de la ROM
- etc.

ISBN : 2-86899-011-8

RIX : 249 FF

Réf. : ML122