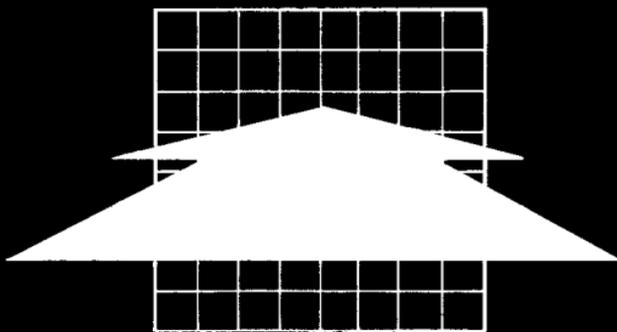


INSTRUCCIONES

**MONITOR
CODIGO MAQUINA
DESENSAMBLADOR**

para ordenadores **AMSTRAD 464/664/6128**

ACE



Monitor código máquina para AMSTRAD CPC 464 y 664

- * Desensamblador.
- * Step (Ejecución paso a paso).
- * Reubicador.
- * Visualizar y modificar memoria.
- * Saltar a otro programa.
- * Retornar al basic.
- * Find (Búsqueda de cadena).
- * Color.

DESENSAMBLAR

Desensambla en código Z80 un programa que resida en la RAM del equipo.

Se puede realizar por pantalla o por impresora.

Desensamblado en pantalla:

D, Dirección de Inicio, Dirección final.

Desensamblado en impresora.

DP, Dirección inicio, Dirección final.

Se podrá parar el desensamblado, tanto por pantalla como por impresora, con la barra de espacio y se continuará con cualquier otra tecla de las grises.

Si se omite la dirección final, el programa desensamblará hasta la dirección FFFF.

Para salir del modo desensamblador pulsar «ESC».

STEP (Paso a paso)

Permite ejecutar un programa en lenguaje máquina, instrucción por instrucción. Visualiza la dirección, el código objeto, el mnemónico y todos los registros excluyendo los auxiliares.

S, Dirección de inicio

SPACE: Ejecutar un nuevo paso

R: Permite modificar los registros incluyendo los auxiliares. Para salir de modificar registros, pulsar «ESC».

ESC: Salir del modo Step.

Se puede listar por impresora escribiendo:

SP, Dirección

Todos los demás comandos serán iguales que para pantalla.

REUBICAR

Permite reubicar un programa en código máquina, de la dirección que se encuentra a una nueva dirección, respetando

la dirección que se encuentra a una nueva dirección, respetando los saltos externos del programa y modificando los internos a la nueva dirección.

Modo de ejecutarlo:

R, Dirección inicial, dirección final, dirección destino

Ejemplo:

R,8000,9000,5000

Reubica a la dirección 5000, un programa que se encuentra desde la 8000 a la 9000.

El programa MONITOR es autorreubicable pudiéndose cambiar de dirección de la siguiente manera:

R,8000,9700,4000

De esta manera el programa se habrá reubicado a partir de la posición de memoria 4000.

Se saltará a la nueva dirección con el comando «G».

G,4000

VISUALIZAR MEMORIA

Permite visualizar la memoria en hexadecimal y ACSII.

Modo de ejecutarlo:

L, Dirección inicial, dirección final

Lista en hexadecimal y ASCII la memoria en pantalla.

LP, Dirección inicial, dirección final

Lista en hexadecimal y ASCII la memoria en impresora y pantalla.

Se podrá parar el listado con la barra de espacio y continuar con cualquier otra tecla.

ESC: Sale del modo listar.

MODIFICAR MEMORIA

Permite modificar la memoria al mismo tiempo que se visualiza en hexadecimal y en ASCII.

M, Dirección

Visualiza una página a partir de la dirección especificada y permite mediante un cursor modificar cualquier dirección visualizada.

En la parte inferior izquierda se indica la dirección y el dato que se encuentra el cursor en cada momento.

Pulsando «P» se visualizará otra página y con:

M, Dirección

Se podrá ir a una dirección nueva.

«*ESC*» Sale del modo «modificar memoria».

SALTAR A OTRO PROGRAMA

Se podrá saltar a otro programa que esté ya en ram.

G, Dirección de salto

Este comando puede tener resultados imprevisibles si no se sabe lo que se hace.

SALTO AL BASIC

Salta al BASIC sin destruir el programa monitor de tal manera que se podrá entrar otro programa y después saltar al monitor para explorar o modificar el mismo.

Para saltar al basic pulsar «B».

Para llamar el programa monitor desde el basic teclear **CALL &8000**

Para usar este comando llamar al monitor de la siguiente forma:

MEMORY &7ff : LOAD «monitor» : CALL &8000

Si se entra el monitor con RUN «monitor» al pulsar »B» el equipo empezará de nuevo borrando toda la memoria.

FIND (Sistema de búsqueda)

Este comando permite buscar uno o una secuencia de números situados en memoria, dando la dirección donde se encuentran.

La cantidad de números a buscar no será superior a 9.

F, Dirección inicial, dirección final, CD,22,10,00

Listará en pantalla la dirección de memoria donde se encuentre la secuencia con los números CD 22 10 00.

FP, Dirección inicial, dirección final, 3,10,FF,D0,4D

Listará en pantalla y en impresora las direcciones de memoria donde se encuentre la secuencia con los números 3,10,FF,D0,4D.

Se podrá parar el listado con la barra de espacio y continuar con cualquier tecla.

COLOR

Este comando permite cambiar los colores de fondo y escritura. Los valores de los colores deben introducirse en hexadecimal, según la siguiente tabla.

<i>Decimal</i>	<i>Hexadecimal</i>	<i>Decimal</i>	<i>Hexadecimal</i>
0	0	14	E
1	1	15	F
2	2	16	10
3	3	17	11
4	4	18	12
5	5	19	13
6	6	20	14
7	7	21	15
8	8	22	16
9	9	23	17
10	A	24	18
11	B	25	19
12	C	26	1A
13	D		

Modo de ejecutarlo:

C, «color fondo», «color escritura».

© ACESSA 1985

ACE software, S.A.
Tarragona, 110 - tel. 325 10 58* - 08015 Barcelona.