

# ZEDIS II

**Comandos:**

## **B....BASIC**

Este comando borrará toda la memoria e iniciará el BASIC. Uselo con cuidado.

## **C....CARGAR CODIGOS**

Le permitirá CARGAR (LOAD) un bloque de códigos de cinta o disco. Si no se da dirección de comienzo, entonces los códigos se cargarán en la misma dirección desde la que se grabaron. Se debe dar un nombre cuando esté cargando de disco. Cargue los códigos dentro de la memoria libre.

## **D....DIRECCION**

Esta opción desensamblará una página empezando en la dirección dada. Use la tecla hacia

la derecha del cursor para avanzar una página hacia adelante o la de la izquierda para retroceder. La tecla hacia arriba del cursor situará el modo scroll y la tecla hacia abajo situará el modo página, es decir, borrará la ventana antes de imprimir una página. Las teclas 1-9 le permitirán ver las siguientes 1-9 líneas. La tecla 0 cambiará el estilo de representación.

## **E...EJECUTAR**

Este comando le permite ejecutar un bloque de códigos e insertar un punto de ruptura, si no necesita punto de ruptura pulse ENTER, ZEDIS ejecutará los códigos y volverá cuando encuentre una instrucción RET. El punto de ruptura se debería insertar dentro del primer byte de una instrucción, y debe ser usado en RAM. Al insertar un punto de ruptura, ZEDIS cargará AF, BC, DE, HL, IX e IY (no el juego alternativo) con los valores del JUEGO DE COPIA (consulte los comandos R y X) y enton-

ces ejecuta los códigos. En el momento de encontrar el punto de ruptura, todos los registros se copiarán en el JUEGO DE COPIA para que pueda examinarlos.

## **F...BUSCAR (FIND) DATOS**

Esta opción buscará cualquier existencia de los códigos hexadecimales o la cadena de caracteres introducidos. La cadena de caracteres debe ir entre comillas ("cadena"). Pulsando una tecla se detendrá la búsqueda.

## **G....GRABAR CODIGOS**

Grabará un bloque de códigos en cinta o disco. La dirección de ejecución es opcional. Debe dar un nombre cuando grabe en disco.

## **I....INTRODUCIR DATOS**

Este comando le permitirá introducir códigos hexadecimales o una cadena de caracteres en memoria. La cadena debe ir entre comillas

**("cadena"). Lo introducido será insertado en la dirección establecida con el comando D.**

### **M....MOVER DATOS**

**Sirve para mover un bloque de códigos en memoria. Uselo con cuidado.**

### **P....IMPRESORA (PRINTER)**

**Esta opción es ignorada si no hay presente una impresora. Enviará continuamente unas series de páginas numeradas a la impresora.**

### **R....MODIFICAR REGISTROS**

**Con este comando es posible alterar los contenidos de los registros AF, BC, DE, HL, IX e IY en el JUEGO DE COPIA antes de usar el comando E. Pulsando ENTER dejará inalterados el par de registros.**

### **X....EXAMINAR REGISTROS**

**Imprimirá el contenido de los registros en el**

**JUEGO DE COPIA** después de usar el comando E.

## **Z....ZEDIS**

Reiniciará ZEDIS. Uselo si la representación en pantalla se ha alterado.

## **DESENSAMBLADO DE LA ROM**

Encontrará que es imposible desensamblar las ROMs, debido a que ocupan las mismas direcciones que la RAM, es decir, de &0000 a &3FFF y de &C000 a &FFFF, y necesitan ser activadas. Una vez que ha activado las ROMs, puede copiarlas dentro de la RAM libre para desensamblarlas. Use las siguientes rutinas.

Para copiar la ROM situada en la parte más baja, a la dirección &4000, teclee lo siguiente...

**D 8000 < ENTER >**

**I CD06B9210000110040010040EDB0C9**

**< ENTER >**

**Esto se desensambla en:**

**8000 CALL &B906**

**8003 LD HL,&0000**

**8006 LD DE,&4000**

**8009 LD BC,&4000**

**800C LDIR**

**800E RET**

**E 8000 < ENTER > < ENTER >**

**Para copiar la ROM situada en la parte de arriba, a la dirección &4000, teclee lo siguiente...**

**D 8000 < ENTER >**

**I CD00B92100C0110040010040EDB0C9**

**< ENTER >**

**Esto se desensambla en:**

**8000 CALL &B900**  
**8003 LD HL,&C000**  
**8006 LD DE,&4000**  
**8009 LD BC,&4000**  
**800C LDIR**  
**800E RET**

**E 8000 < ENTER > < ENTER >**

**Recuerde que ZEDIS calculará los saltos relativos y los presentará como direcciones en la nueva posición, pero los saltos absolutos, llamadas (CALL), etc., todavía conservarán su dirección original.**