

BRÜCKMANN · ENGLISCH

GERITS · STEIGERS

CPC

664/6128

INTERN

EIN DATA BECKER BUCH

ISBN 3-89011-135-1

**Copyright © 1985 DATA BECKER GmbH
Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf**

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Wichtiger Hinweis:

Die in diesem Buch wiedergegebenen Schaltungen, Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentsituation mitgeteilt. Sie sind ausschließlich für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt und dürfen nicht gewerblich genutzt werden.

Alle Schaltungen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch wurden von dem Autoren mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. DATA BECKER sieht sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, daß weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann. Für die Mitteilung eventueller Fehler ist der Autor jederzeit dankbar.

INHALTSVERZEICHNIS

1	Einleitung	1
1.1	Das sollten Sie von Ihrem Gerät wissen.....	3
1.1.1	Die Speicheraufteilung	4
1.1.2	Befehlerweiterung via RST.....	5
1.2	Der Prozessor Z80.....	11
1.2.1	Die Anschlüsse des Z80.....	13
1.2.2	Der Register-Aufbau des Z80	17
1.2.3	Besonderheiten des Z80 im CPC	21
1.3	Das Gate Array, der System-Koordinator	25
1.3.1	Die Anschlußbelegung des Gate Array	25
1.3.2	Der Registeraufbau des Gate Array.....	31
1.4	Der Video-Controller HD 6845	36
1.4.1	Die Anschlüsse des CRTC.....	38
1.4.2	Die internen Register des Video-Controllers.....	40
1.5	Das RAM des CPC	44
1.5.1	Die zusätzlichen 64 K des 6128.....	48
1.6	Das Video-RAM zwischen Z80 und 6845	52
1.7	Der Parallel-Schnittstellenbaustein 8255	58
1.7.1	Die Anschlußbelegung des 8255	58
1.7.2	Die Betriebsarten des 8255.....	60
1.7.3	Steuerung des 8255, die Registerbeschreibung	62
1.7.4	Der Einsatz des 8255 im CPC.....	64

1.8	Der Soundgenerator AY-3-8912.....	70
1.8.1	Die Anschlüsse des Sound Chip.....	72
1.8.2	Die Funktion der einzelnen Register des 8912.....	75
1.8.3	Der Betrieb des AY-3-8912 im CPC	78
1.9	Die Floppy im CPC 664 und 6128	83
1.9.1	Der FDC 765.....	84
1.9.2	Die Anschlußbelegung des FDC.....	86
1.9.3	Einsatz des FDC 765 im CPC	93
1.10	Die Schnittstellen des CPC	95
1.10.1	Die Tastatur	95
1.10.2	Der Videoanschluß	98
1.10.3	Der Floppyanschluß.....	99
1.10.4	Der Recorder	99
1.10.5	Die Centronics-Druckerschnittstelle.....	106
1.10.6	Der Joystickanschluß.....	109
1.10.7	Der Expansion-Connector.....	110
2	Das Betriebssystem	113
2.1	Die Betriebssystemvektoren	115
2.1.1	Die Betriebssystemvektoren des CPC 664.....	115
2.1.2	Die Betriebssystemvektoren des CPC 6128.....	128
2.2	Das Betriebssystem-RAM	141
2.2.1	Das Betriebssystem-RAM des CPC 664.....	141
2.2.2	Das Betriebssystem-RAM des CPC 6128.....	145
2.3	Nutzung von Betriebssystemroutinen	149

2.4	Interrupt im Betriebssystem.....	161
2.5	Das Betriebssystem-ROM	167
2.5.1	Kernel (KL)	168
2.5.2	Maschine Pack (MC).....	184
2.5.3	Jump - Restore (JRE)	194
2.5.4	Screen Pack (SCR)	202
2.5.5	Text Screen (TXT).....	213
2.5.6	Graphics Screen (GRA).....	230
2.5.7	Keyboard Manager (KM).....	239
2.5.8	Sound Manager (SOUND)	249
2.5.9	Cassette Manager (CAS)	254
2.5.10	Screen Editor (EDIT)	263
2.6	Der Character Generator.....	271
3	BASIC	295
3.1	Der BASIC-Interpreter des CPC 664/CPC 6128	295
3.2	Der BASIC-Stack	301
3.3	BASIC und Maschinensprache	305
3.3.1	Der Call-Befehl.....	305
3.3.2	BASIC-Erweiterungen mit RSX	306
3.3.3	Der Variablenpointer '@'	310
3.4	Das BASIC-ROM.....	313
3.4.1	Die Fließkommaarithmetik.....	313

4	Anhang	415
4.1	Die Betriebssystem-Routinen.....	417
4.2	Referenzen zum System-RAM	429
	BASIC-Tokens.....	435
	Monitor	439

Einleitung

Es ist schon ungewöhnlich - das Verhalten der Firmen AMSTRAD und SCHNEIDER. Kaum hatte sich der CPC 464 Dank niedrigem Preis und ausgezeichneter Leistung auf dem heiß umkämpften Computermarkt etabliert, kam mit dem CPC 664 schon der nächste Rechner auf den Markt. Und nicht einmal 3 Monate später erschien der CPC 6128 als dritter Rechner der CPC-Reihe in den Computerläden. Auch die beiden Nachfolger des 464 fallen durch ein hervorragendes Preis/Leistungsverhältnis auf.

Mehr noch als beim 464 besticht die Vollständigkeit des Systems. Kein Streit um Dallas oder Sportschau trüben dank mitgeliefertem Farb- oder Grünmonitor das Familienleben, die lästigen und immer nur als Fußangeln nützlichen Verbindungskabel gehören der Vergangenheit an, die eingebaute Floppy verringert wesentlich den sonst üblichen Kabelsalat und kostspielige Speichererweiterungen oder Interface-Karten kann man getrost vergessen. Es ist einfach alles da, um sofort loszulegen.

Und wie man loslegen kann. Das LOCOMOTIVE-BASIC gehört unbestreitbar zum besten, was man für Geld und gute Worte bekommen kann. Besonderer Knackpunkt ist die sehr flexible und vielseitig einsetzbare Programmierung von Interrupts, die dieses BASIC parat hat.

Die exzellente Grafik und die Möglichkeit der Darstellung von 80 Zeichen auf dem Bildschirm ohne zusätzliche Module und Unkosten ist bislang unübertroffen. Andere Rechner in dieser Preisklasse haben oft schon immense Probleme, 40 Zeichen pro Zeile lesbar und flimmerfrei auf den Bildschirm zu bekommen.

Die Grafik-Auflösung von 640 x 200 Punkten ist in dieser Preisklasse genau so einmalig. Vergleichbare Leistungen bietet z.B. der IBM-PC, das allerdings nur beim mindestens fünf- bis achtfachen des Preises eines CPC.

Auch die Soundmöglichkeiten des CPC sind beeindruckend. Zwar ist die Erzeugung eines Stradivari-Klangs selbst bei

geschicktester Programmierung nicht erzielbar, aber Sie haben sich ja für einen leistungsfähigen Computer und nicht für eine Geige entschieden.

Was die Geschwindigkeit angeht, so muß sich der CPC nicht verstecken. Der eingebaute Z80-Prozessor wird mit einer Taktfrequenz von 4 MHz betrieben und hat einen sehr mächtigen Befehlsvorrat. Dieser Befehlsvorrat wurde von den Entwicklern stark 'ausgereizt'. Das Ergebnis ist ein wirklich flotter BASIC-Interpreter, des seinesgleichen sucht.

Aber über kurz oder lang (sicher eher kurz) kommt bei fast allen Computerbesitzern der Wunsch nach mehr Information, mehr Wissen über den Computer, den man besitzt. Das wirklich lobenswert gute Bedienungs-Handbuch zum CPC allein reicht nicht aus. Besonders gilt dies dann, nachdem das BASIC etwas an Reiz verloren hat, und es gilt, die durch das BASIC gesteckten Grenzen in Richtung Maschinensprache zu überschreiten. Dann werden Informationen nötig, die weit über das hinausgehen, was ein Bedienungshandbuch geben kann.

Das bisher von den Büchern der INTERN-Reihe gewohnte ROM-Listing finden Sie hier in einer neuen, kompakteren Form. Zugunsten ausführlicherer Kommentare haben wir auf das eigentliche Listing verzichtet. Mit Hilfe des in diesem Buch abgedruckten Disassemblers können Sie sich jedoch jederzeit Ihr eigenes Listing erstellen. In Zukunft wird diese Art, Betriebssysteme zu dokumentieren, ohnedies angebracht sein, da die Betriebssysteme immer größere Dimensionen erreichen, deren Dokumentation einen normalen Buchumfang sprengen würde.

Ihre Autoren

1.1 Das sollten Sie von Ihrem Gerät wissen

Insgesamt enthält Ihr CPC sechs wesentliche hochintegrierte ICs. Der wichtigste Baustein eines jeden Computers, der Prozessor, ist im CPC ein Z80. Außerdem sind ein Video-Controller HD 6845, ein Parallelport 8255, ein Sound Chip AY-3-8912, der Floppy-Controller 765 und ein speziell für den CPC entwickeltes sogenanntes Gate Array eingebaut.

Der Video-Controller hat die Aufgabe, alle für den Betrieb des Monitors benötigten Signale zur Verfügung zu stellen. Auch adressiert er das Bildschirm-RAM, den Speicherbereich, in dem die darzustellenden Zeichen und die Grafik abgelegt werden. Zusätzlich erzeugt er den für die RAMs nötigen Refresh, ohne den diese ihre Information schnell verlieren würden.

Die Aufgabe des Sound Chip geht schon aus seinem Namen hervor. Die von den Konstrukteuren getroffene Wahl ist sehr gut. Der AY-3-8912 ist in vielen Computern eingesetzt worden, weil er vielseitige und weitreichende Beeinflussungsmöglichkeiten des Sounds bietet.

Der 8255 ist das 'Arbeitstier' im CPC. Seine Aufgaben sind sehr vielfältig. Das beginnt bei der Kontrolle der Tastatur, geht über die Ansteuerung des Sound Chip weiter zur Steuerung des Recorders, bestimmt verschiedene Möglichkeiten des CPC u.s.w.

In Verbindung mit einigen TTL-ICs und einem sogenannten Datenseparator bildet der Floppy-Controller 765 die Schnittstelle zu den maximal zwei Floppylaufwerken. Der Floppy-Controller übernimmt dabei fast die vollständige Steuerung der Laufwerke und erleichtert durch seine hohe 'Intelligenz' die Programmierung.

Besonders interessant ist das Gate Array. Dieser Baustein steuert so viele Dinge im CPC, daß man ihm fast den Rang eines Hilfsprozessors zusprechen könnte. So werden viele den

Bildschirm betreffende Aufgaben von ihm übernommen. Dazu gehört unter anderem die Darstellung der verschiedenen Farben und die unterschiedlichen Zeilenformate. Weiter werden alle benötigten Taktsignale im Gate Array erzeugt. Der Interrupt, der 300 mal in der Sekunde den normalen Programmablauf unterbricht, wird, wie auch die Signale für die Ansteuerung des RAM im CPC, vom Gate Array generiert.

1.1.1 Die Speicheraufteilung

Noch vor 5 Jahren galten Computer mit 16 K RAM als recht gut bestückt. Spätestens seit dem Erscheinen des C64 von Commodore haben sich die Speichergrenzen deutlich verschoben. Ein Computerhersteller kann sich nur dann ausreichend Marktchancen ausrechnen, wenn auf seinem Gerät wenigstens die 'magische 64' erscheint. Da aber die Preise für die Speicherbausteine in den letzten Monaten drastisch gesunken sind, spielt es für den Preis eines Rechners eine nur geringfügige Rolle, ob er nun mit 64 KByte (wie im 664) oder 128 KByte (6128) ausgerüstet ist.

Nun ist es nicht besonders schwer, 64 K Speicher in einem Computer unterzubringen, da die gebräuchlichen 8-Bit-Prozessoren diesen Speicherbereich alle adressieren können. Auch der Z80 des CPC kann 64 K Speicher ohne Tricks adressieren. Da jedoch im CPC nicht nur RAM, sondern auch ROM adressiert werden muß, entstehen einige Schwierigkeiten. Diese Schwierigkeiten sind im CPC sehr elegant umgangen worden. Minimale Hardware und sehr ausgefeilte Software erledigen das im CPC eingesetzte Bank-Switching, mit dem RAM und ROM bei Bedarf umgeschaltet werden. Auch die Ansteuerung der zusätzlichen 64 Kbyte RAM im 6128 ist mit Hilfe des Bank-Switching gelöst.

Im CPC 6128 ergibt sich nun das folgende Bild (Anm.: im 664 sind die beschriebenen Verhältnisse ähnlich, nur fehlt die zusätzliche 64K-RAM-Bank). Durchgängig adressiert werden 64 K RAM. 'Parallel' dazu, jedoch nicht ohne weiteres ansprechbar liegt die zusätzliche 64 KByte-Bank sowie in den

unteren 16 K (&0000 bis &3FFF) eine Hälfte des 32K-ROM. Die zweite Hälfte dieses ROMs liegt in den oberen 16 K (&C000 bis &FFFF).

Die unteren 16 K ROM beinhalten im wesentlichen das Betriebssystem des Rechners inklusiver der Routinen für die Ansteuerung des Recorders und der Speicherumschaltung. Im Betriebssystem finden sich alle Routinen, die der CPC benötigt, um z.B. ein Zeichen von der Tastatur zu lesen, ein Zeichen oder einen Grafik-Punkt auf den Bildschirm zu bringen, aber auch der Recorder und die Drucker-Schnittstelle sowie der Sound wird über das Betriebssystem bedient.

In den oberen 16 K befindet sich der BASIC-Interpreter. Zu diesem Bereich parallel liegt das ROM des AMSDOS, das alle Routinen zum Betrieb der Floppy enthält. Damit aber nicht genug, in diesen Bereich können bis zu 251 weitere ROMs geschaltet werden. In diesen ROMs können z.B. andere Programmiersprachen, BASIC-Erweiterungen oder auch Spiele untergebracht werden.

Grafisch kann man die Speicheraufteilung wie im Bild 1.1.1.1 darstellen.

1.1.2 Befehlsenerweiterung via RST

Um den Zugriff auf die verschiedenen ROMs möglichst zu gestalten, haben sich die Programmierer des Betriebssystems einen schönen Trick einfallen lassen. Durch spezielle Programme und der geschickten Ausnutzung der RESTART-Befehle des Z80 ergibt sich für die Restarts RST1 bis RST5 quasi eine Erweiterung des Befehlssatzes des Z80. Diese RSTs lassen sich wie übliche JMPs oder CALLs einsetzen. Bei einigen RSTs wird allerdings eine 3-Byte-Adresse verlangt. Im zusätzlichen dritten Byte wird dann bestimmt, in welches ROM der JMP oder CALL gehen soll.

	RAM BANK 0	RAM BANK 1	ROM	ROM	
FFFF	Block 3	Block 3	BASIC	AMSDOS	max. 251 ext. ROMs
C000	Block 2	Block 2			
8000	Block 1	Block 1			
4000	Block 0	Block 0	Betriebs- System		
0000					

1.1.1.1 Speicheraufteilung im CPC

LOW JUMP RST 1

Dieser Befehl dient zum Aufruf einer Routine im Betriebssystem oder im darunterliegenden RAM. Direkt hinter dem RST-Befehl muß die Adresse der aufzurufenden Routine stehen. Da für den Bereich von 0 bis &3FFF 14 Adreßbits ausreichen, benutzt man die oberen beiden Bits für die Auswahl von ROM oder RAM:

Bit 14 = 0 Betriebssystem ausgewählt
Bit 14 = 1 RAM ausgewählt
Bit 15 = 0 BASIC-ROM ausgewählt
Bit 15 = 1 RAM ausgewählt

Ein Aufruf der Betriebssystemroutine &1410 könnte dann so aussehen:

RST 1

DW &1410 + &8000

Durch das gesetzte Bit 15 ist im Bereich von &C000 bis &FFFF RAM selektiert, während durch das gelöschte Bit 14 das Betriebssystem angesprochen wird.

Der Kode an der Adresse 8 besteht lediglich aus einem Sprung zu &B98A.

SIDE CALL RST 2

Dieser Restart-Befehl dient zum Aufruf einer Routine in einem Expansion-ROM. DerCBefehl wird dann benutzt, wenn ein Programm, daß als ROM-Modul vorliegt, mehr als 16 KByte benötigt und nicht mehr in einem Expansion-ROM Platz hat. Dann kann mit Hilfe des SIDE CALL eine Routine im zweiten, dritten oder vierten zugehörigen ROM aufgerufen werden, ohne daß man die absolute Nummer des jeweiligen ROMs kennen muß. Nach dem RST 2-Befehl muß die Adresse der Routine - &C000,

d.h. also die relative Adresse bezogen auf den Start des ROMs, stehen. Die obersten beiden Bits werden zur Auswahl der vier verschiedenen ROMs benutzt.

An Adresse &0010 steht ein Sprung zu &BA1D.

FAR CALL RST 3

Mit Hilfe dieses RST-Befehls können Sie eine Routine irgendwo im ROM oder RAM aufrufen. Dazu muß hinter dem RST 3-Befehl die 2-Byte-Adresse eines Parameterblocks stehen, der aus drei Bytes besteht. Diese ersten beiden Bytes enthalten die Adresse der Routine, die aufgerufen werden soll, und das dritte Byte muß den gewünschten ROM/RAM-Status enthalten. Dabei wird durch die Werte von 0 bis 251 das entsprechende Zusatzrom angesprochen. Die verbleibenden vier Werte haben folgende Funktion:

Wert	&0000-&3FFF	&C000-&FFFF
252	Betriebssystem	BASIC
253	RAM	BASIC
254	Betriebssystem	RAM
255	RAM	RAM

An Adresse &0018 steht ein Sprung nach &B9C7.

RAM LAM RST 4

Mit Hilfe dieses RST-Befehls können Sie von einem Maschinenprogramm den Inhalt des RAMs lesen, unabhängig vom jeweils gewählten ROM-Zustand. Der RST 4-Befehl ersetzt dabei den Befehl

LD A,(HL)

HL muß dazu also die Adresse der zu lesenden Speicherzelle enthalten. An Adresse &0020 steht ein Sprung zu &BAD6.

FIRM JUMP RST 5

Mittels dieses RST-Befehls kann man zu einer Routine im Betriebssystem springen. Die Adresse muß dabei unmittelbar auf den RST 5-Befehl folgen. Das Betriebssystem-ROM wird enabled, bevor die Routine angesprungen wird und wird bei der Rückkehr wieder disabled. An Adresse &0028 steht ein Sprung zu &BA35.

1.2 Der Prozessor Z80

In den frühen 70er Jahren begann der Siegeszug der Mikroprozessoren. Die Firma INTEL konnte mit dem Prozessor 8080 einen bedeutenden Marktanteil erreichen, da zum Zeitpunkt der Markteinführung in dieser Klasse praktisch keine Konkurrenz vorhanden war. Dies macht sich allerdings auch bemerkbar, wenn die Leistungsdaten des Prozessors genauer untersucht werden. So benötigt der 8080 noch drei verschiedene Betriebsspannungen und zwei weitere ICs zur Steuersignalerzeugung und Taktgenerierung.

In den Jahren 74/75 wurde von der Firma ZILOG der Z80 entwickelt. Anstatt aber einen von Grund auf neuen Prozessor zu entwickeln, hielt man sich an das so gut angekommene Konzept des 8080. Aus diesem Grunde ist der Z80 zum 8080 aufwärts-kompatibel, d.h. alle für einen 8080 geschriebenen Programme laufen auch auf einem Z80-Prozessor. Allerdings wurden alle mittlerweile beim 8080 als ungünstig erkannten Eigenschaften beseitigt und der Befehlssatz wurde stark erweitert. Auch benötigt der Z80 nur eine Betriebsspannung von +5Volt und aufwendige externe ICs zur Steuersignalerzeugung sind überflüssig.

Doch betrachten wir im Telegrammstil die Leistungsdaten des Prozessors, bevor wir auf seine Eigenschaften etwas konkreter eingehen.

Einfache Stromversorgung 5 Volt
Einfacher Takt
TTL-Kompatibel
Wahlweise 2,5, 4, 6 oder sogar 8 MHz Taktfrequenz
Softwarekompatibel mit 8080
Doppelter Registersatz, zusätzlich zwei Indexregister
Nicht maskierbarer Interrupteingang
Maskierbarer Interrupteingang mit drei Betriebsarten
Selbsttätiger Refresh von dynamischen Rams
8080-Peripherie-ICs direkt anschließbar

A 11	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 10
A 12	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 9
A 13	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 8
A 14	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 7
A 15	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 6
∅	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 5
D 4	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 4
D 3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 3
D 5	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 2
D 6	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 1
+5V	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 0
D 2	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	GND
D 7	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	RFSH*
D 0	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	M1*
D 1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	RESET*
INT*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	BUSRQ*
NMI*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	WAIT*
HALT*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	BUSAK*
MREQ*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	WR*
IORQ*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	RD*

1.2.1.1 Pinout des Z80

Diese Leistungsdaten und die große Menge an fertiger Software haben den Z80 zu einem der erfolgreichsten 8-Bit-Prozessoren werden lassen.

Im Bereich der Home- und Personalcomputer hat nur ein weiterer Prozessor, der 6502, eine vergleichbare Verbreitung gefunden.

1.2.1 Die Anschlüsse des Z80

Nach diesem kurzen Überblick über die Leistungsmerkmale wollen wir zunächst die Belegung der 40 Pins des Z80 betrachten.

Die Anschlüsse des Z80 lassen sich in die vier Gruppen Datenbus, Adressbus, Steuerbus und Versorgungsleitungen zusammenfassen.

Adressbus

A0 - A15 :Adresslines

Über diese Anschlüsse wird eine Speicherzelle im Adressbereich angewählt. Der Adressbereich umfasst 65536 Speicherplätze. Bei der Behandlung der I/O-Befehle werden die unteren 8 Adressbits benutzt, um die entsprechende I/O-Adresse auszugeben. Somit sind 256 verschiedene Ports möglich. Mit gewissen Einschränkungen im Befehlssatz können aber sogar 65536 Ports adressiert werden. Dann werden alle 16 Adressleitungen zur Bildung der Portadresse herangezogen. Auf diesen Spezialfall werden wir später zurückkommen.

Datenbus

D0 - D7 :Datalines

Über diese bidirektionalen Leitungen gelangen die Daten von und zum Prozessor. Sie stellen die Verbindung zwischen Prozessor und der durch den

Adressbus ausgewählten Speicherzelle oder auch Portadresse her.

Steuerbus

M1* :Machine Cycle One

Dieses Steuersignal zeigt an, daß der Prozessor den Operationscode vom Datenbus liest. Der Stern deutet übrigens bei diesem und den folgenden Signalen an, daß es sich hierbei um lowaktive Signale handelt.

MREQ* :Memory REQuest*

Dieses Ausgangssignal zeigt durch ein Low an, daß der Prozessor einen Schreib- oder Lesezugriff auf eine Speicheradresse vornimmt und die Adresse auf dem Adressbus gültig ist.

IORQ* :Input/Output ReQuest*

Ein Low dieses Ausgangs zeigt an, daß der Prozessor einen Schreib- oder Lesezugriff auf eine Portadresse vornimmt und die Portadresse auf dem Adressbus gültig ist.

RD* :ReaD*

Dieses Ausgangssignal ist Low, wenn der Prozessor Daten aus einer Speicherzelle oder Portadresse lesen will. Durch Verknüpfung mit MREQ* und IORQ* kann zwischen Lesen aus Speicher und Port unterschieden werden.

WR* :WRite*

Dieses Signal des Z80 wird Low, wenn bei Schreibzugriffen des Z80 auf Speicher oder Portadressen die Daten auf dem Datenbus gültig sind. Auch hier kann wieder durch Verknüpfen des WR* mit MREQ* und IORQ* unterschieden werden, ob Daten in den Speicher oder eine Portadresse geschrieben werden.

RESET* :

Wird dieser Eingang auf Low gelegt, dann wird der Programmzähler mit dem Wert &0000 geladen, Interrupts werden gesperrt und der Interruptmodus 0 wird eingeschaltet. Sobald der Eingang wieder High wird, beginnt der Prozessor das Programm ab der Adresse &0000.

NMI* :Non Maskable Interrupt*

Durch eine High-Low-Flanke an diesem Eingang wird der Prozessor immer im laufenden Programm unterbrochen. Der Programmzähler wird mit den in den Adresse &0066 und &0067 gespeicherten Werten geladen und an dieser Stelle wird das Programm fortgesetzt.

IRQ* :Interrupt ReQuest*

Durch ein Low an diesem Eingang kann der Prozessor im laufenden Programm unterbrochen werden, wenn diese Art des Interrupt per Befehl freigegeben ist. Die Auswirkungen unterscheiden sich je nach gewähltem Interruptmodus und werden später besprochen. IRQ* stellt im Gegensatz zu NMI* ein statisches Signal dar und muß bis zum Erkennen der Interruptanforderung anliegen.

WAIT* :

Mit Hilfe dieses Signals kann der Lese- oder Schreibzugriff des Z80 an langsamere Speicher oder spezielle Bedingungen des Systems angepasst werden.

BUSRQ* :BUSReQuest*

Wird dieser Eingang Low, dann werden nach der Abarbeitung des laufenden Befehls Adress- und Datenleitungen sowie alle Ausgangssteuerleitungen hochohmig und das BUSAK*-Signal wird Low. Jetzt könnte ein zweiter Prozessor den Zugriff auf den Speicher und die Peripheriebausteine übernehmen, hauptsächlich wird dieses Signal jedoch für DMA

benutzt (DMA=Direkt Memory Access, sehr schneller Datentransfer bei Umgehung des Prozessors).

BUSAK* :BUSAKnowledge*

BUSAK* stellt das mit BUSRQ* korrespondierende Ausgangssignal dar. Ein Low zeigt dem DMA-Controller oder zweiten Prozessor an, daß alle Steuer- und Bussignale hochohmig sind und ein Zugriff jetzt erfolgen kann.

HALT* :

Dieser Ausgang wird Low, nachdem der Prozessor den Maschinensprache-Befehl HALT ausgeführt hat. Nach diesem Befehl 'tut' der Prozessor nichts mehr, er führt NOPs aus, um den Refresh sicherzustellen. Nur ein Interrupt kann ihn wieder 'wecken'.

RFSH* :ReFreSH*

Dieses Ausgangssignal zeigt an, daß auf den unteren sieben Adressleitungen eine gültige Refresh-Adresse liegt. Da der Prozessor nur zu bestimmten Zeiten den Adress- und Datenbus benötigt, kann in der verbleibenden Zeit der Adressbus zum Auffrischen dynamischer Rams verwendet werden, ohne daß aufwendige Elektronik oder spezielle Auffrisch-Routinen benötigt werden.

Takt und Stromversorgung

0 :Phi

Der Eingang Phi liefert den Takt für den Prozessor. Da der Z80 ein statisches IC ist, kann der Takt von 0 Hertz bis zur angegebenen Maximalfrequenz betragen. Allerdings werden an die Form des Taktsignals bestimmte Anforderungen gestellt. Laut Datenblatt darf die maximale Lowzeit dieses Signals 2 Mikrosekunden betragen. Dieser Wert ist allerdings mehr von akademischem Interesse, da man ja bemüht sein wird, den Prozessor mit möglichst

hoher Taktfrequenz zu versorgen, um ein schnelles Abarbeiten des Programms zu erhalten.

GND :

Masseanschluß des Prozessors.

Vcc :

Über diesen Anschluß bekommt der Z80 seinen Saft, sprich +5 Volt Gleichspannung und ca. 150 bis 200 Milliampere.

1.2.2 Der Register-Aufbau des Z80

Wie schon zu Beginn erwähnt, ist der Z80 so konstruiert worden, daß Programme des 8080 ohne weiteres übernommen werden können. Allerdings ist die Anzahl der Register des Z80 deutlich höher.

Aber was ist eigentlich ein Register?

Nun, ein Register ist nichts anderes als ein Schreib/Lese-Speicher auf dem Prozessorchip. Jeder Prozessor muß eine Mindestzahl von Registern aufweisen. In diesen Speicherzellen werden Daten gespeichert und die Ergebnisse von arithmetischen und logischen Befehlen abgelegt. Andere Register haben spezielle Aufgaben, wie die Verwaltung des Stack oder werden als Programmzähler verwendet.

Da Operationen wie ein Transfer von Daten zwischen zwei Registern oder die Addition zweier Registerinhalte nicht über den Datenbus abgewickelt werden, kann eine solche Operation sehr viel schneller durchgeführt werden, als wenn die benötigten Werte aus externen Speicherplätzen geholt werden müssen.

Als grobe Regel kann man sagen, daß Prozessoren mit vielen Registern denen mit weniger internem Speicher bei der Bearbeitung gleicher Programme überlegen sind, da der Datentransfer innerhalb des Prozessors immer schneller ist, als ein Transfer von und zu externen Speicherplätzen.

Insgesamt verfügt der Z80 über 22 Register, 18 Register mit 8 Bit und vier 16-Bit-Register. Die Aufteilung zeigt die Grafik 1.2.2.1.

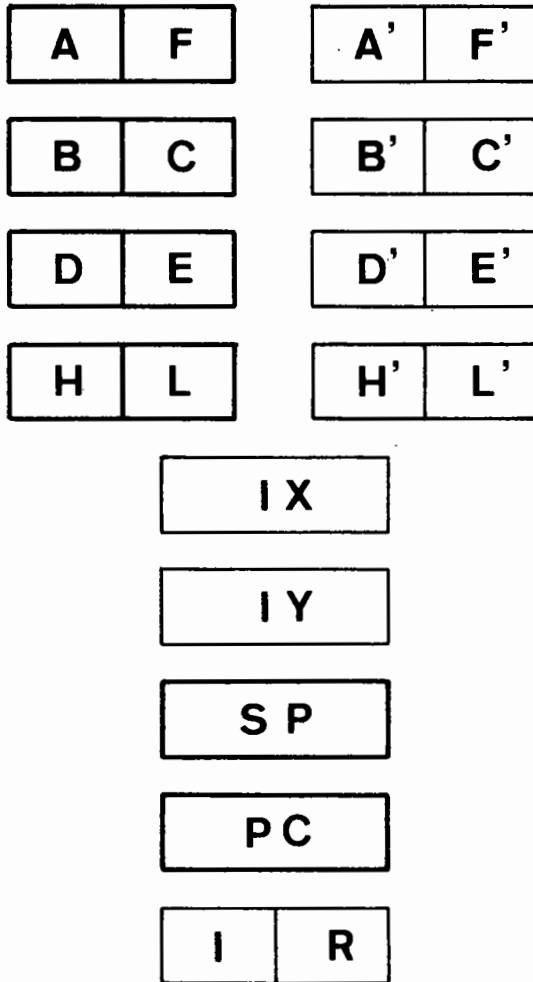
In der Grafik fallen einige Register durch ihre stärkere Umrahmung auf. Diese Register sind auch im 8080 enthalten. Auch ist auffällig, daß die meisten 8-Bit-Register doppelt vorhanden sind. Dies sind die Register A, F, B, C, D, E, H und L. Der Z80 stellt sie in doppelter Ausführung zur Verfügung und der Programmierer kann per Befehl zwischen den beiden Sets wählen.

Wir werden zukünftig nur von einem Registersatz sprechen. Das ist beim CPC auch insofern richtig, da ohne spezielle Tricks dem Programmierer beim CPC sowieso nur ein Registersatz zur Verfügung steht. Der alternative Registersatz wird vom Betriebssystem für die Interruptsteuerung benutzt. Merken Sie sich aber, daß alle Aufgaben eines Registersatzes auch vom alternativen Registersatz übernommen werden können, wenn dieser nicht für spezielle Zwecke belegt ist.

Die Register B bis L stellen allgemein verfügbare 8-Bit-Register dar, während den Registern A und F besondere Aufgaben zukommen.

Das A-Register wird allgemein als Akku oder Akkumulator bezeichnet. Im Akku erhält man das Ergebnis von allen arithmetischen und logischen Operationen mit 8-Bit-Format. Auch muß im Akku bei diesen Operationen ein Operand gespeichert sein. Um z.B. zwei Bytes zu addieren, ist es nötig, einen Operanden in den Akku zu speichern, der andere Operand kann in einem anderen Register oder außerhalb des Prozessors im Speicher untergebracht sein. Nach der Addition steht dann das Ergebnis im Akku.

Da bei diesen Aufgaben das Ergebnis so groß werden kann, daß es mit nur 8 Bit nicht mehr ausgedrückt werden kann ($255 + 255 = 510$), wird ein weiteres Bit benötigt, um das Ergebnis



1.2.2.1 Registersatz Z 80

korrekt darzustellen. Diese Aufgabe wird vom F-Register übernommen. Das F-Register, allgemein als Flag-Register bezeichnet, ist in einzelne Bits aufgeteilt. Eines dieser Bits hat (unter anderem) die Aufgabe, einen evtl. Übertrag (engl. Carry) solcher Additionen zu bewahren. Andere Bits zeigen, ob das Ergebnis von Rechenoperationen oder Vergleichen gleich Null ist u.s.w.

Die Register B bis L können aber nicht nur einzeln angesprochen werden. Jeweils B und C, D und E sowie H und L können zu 16-Bit-Registern zusammengefasst werden. Diese Doppelregister haben dann sinnvollerweise den Namen der beiden Einzelregister, als BC, DE und HL. Doppelregister eignen sich hervorragend zum Adressieren von Tabellen und zum Transportieren und Durchsuchen von Datenblöcken.

Dem HL-Doppelregister kommt noch eine besondere Bedeutung zu. Da der Z80 mit Befehlen zur Addition und Subtraktion von 16-Bit-Werten ausgestattet ist, fungiert das HL bei solchen Anweisungen als 16-Bit-Akku.

Nur mit 16-Bit-Werten arbeiten PC, SP, IX und IY (Anm.: Spezialisten wissen, daß die Möglichkeit besteht, die Index-Register auch byte-weise zu manipulieren, wir werden IX und IY aber als reine 16-Bit-Register betrachten).

PC ist der Programm Counter oder Programm-Zähler. Der Inhalt des PC wird als Adresse für externe Speicher auf den Adressbus gelegt. Mit jedem Befehl wird der PC automatisch inkrementiert (um eins erhöht). Bei Befehlen mit mehr als einem Byte wird der PC automatisch um die benötigte Anzahl erhöht. Werden in einem Programm Sprünge notwendig, dann wird die neue Programmadresse automatisch in den PC geladen, und der Prozessor arbeitet ab dieser Adresse weiter.

SP ist der sogenannte Stackpointer. Der Stack (oder Stapel) wird benötigt, wenn von einem Programm Unterprogramme aufgerufen werden. In diesem Fall wird automatisch die Rücksprungadresse auf dem Stack abgelegt und nach Beendigung des Unterprogramms in den PC zurückgeladen.

Die beiden 16-Bit-Register IX und IY ermöglichen durch spezielle Befehle ein besonders wirkungsvolles Arbeiten mit Tabellen.

Bleiben noch die beiden Register I und R. Das I-Register oder Interrupt-Register wird in Verbindung mit der speziellen Interrupt-Betriebsart IM3 verwendet. In diesem Modus muß der den Interrupt erzeugende Baustein auf Anforderung des Prozessors einen 8-Bit-Wert liefern. Dieser Wert als Low-Byte und der Inhalt des I-Registers als High-Byte bilden die Adresse der Interrupt-Routine.

Das R- oder Refresh-Register wird in Verbindung mit dem vom Z80 automatisch durchgeführten Refresh benötigt. Nach jedem Holen eines Befehls werden die untersten sieben Bits dieses Registers automatisch incrementiert. Das achte Bit verbleibt immer, je nach Programmierung, Null oder Eins.

Sowohl I- wie R-Register werden im CPC nicht verwendet. Da über den Zustand des R-Registers keine Aussage gemacht werden kann und sich der Wert ständig ändert, kann dieses Register als Zufallsgenerator benutzt werden.

1.2.3 Besonderheiten des Z80 im CPC

Die vielfältigen Möglichkeiten des Z80 lassen den Hard- und Software-Designern freie Hand bei der Konstruktion eines Computers. Diese CPU (Central Processing Unit) kann gleichermaßen effektiv in Minimalsystemen und solch leistungsstarken Geräten wie den CPC-Rechnern eingesetzt werden.

Gerade die Entwickler des CPC haben tief in die Trickkiste gegriffen, um mit einem Minimum an Bauteilen ein Maximum an Leistung zu erreichen. Dabei sind zwangsläufig einige Besonderheiten entstanden, deren Kenntnis für eine effektive Programmierung und Nutzung des Gerätes besonders in Maschinensprache wichtig sind. Diese Spezialitäten sollen jetzt unter die Lupe genommen werden.

Da wäre zunächst die Interruptsteuerung des CPC. Einzige Interrupt-Quelle im CPC ist das Gate Array, dieser

Die Notwendigkeit dieses Anschlusses am Z80 resultiert noch aus der Zeit, als die verfügbaren Speicher-ICs recht gemütliche Gesellen waren. Besonders die ersten EPROMs ließen sich nach Anlegen der Adresse bis zu einer Microsekunde Zeit, bis sie die Daten parat hatten.

Um den Z80 mit solchen 'Langweilern' zu betreiben, war es nötig, eine bestimmte Zeit zu warten. Diese Wartezeit kann durch das Signal WAIT* erzeugt werden. Nach jeder negativen Flanke am Takt-Eingang überprüft der Prozessor den Zustand des Wait*-Anschlusses. Liegt dieser Anschluß auf 0 Volt, dann fügt der Z80 einen sogenannten Wait-Zyklus von der Dauer des Taktes ein. Nach Ablauf des Taktsignals, also mit der negativen Flanke, wird wieder der Zustand der Wait*-Leitung geprüft u.s.w.

Das im CPC dies Signal verwendet wird, liegt aber nicht an den verwendeten Speicher-ICs. Die sind allemal schnell genug für einen Z80 mit 4 MHz. Der Grund ist die nötige Synchronisation zwischen Prozessor und Video-Controller. Da beide ICs auf den Speicher zugreifen können, muß eine Kontrolle darüber bestehen, wer zu welcher Zeit an der Reihe ist. Dabei hat der Video-Controller unbedingten Vorrang, da sonst die Anzeige auf dem Monitor stark gestört werden könnte. Um diese Synchronisation zu erreichen, wird zu jedem vierten Taktsignal für den Prozessor ein Wait*-Signal erzeugt. Obwohl der Prozessor mit 4 MHz (Mega Hertz = Millionen Schwingungen pro Sekunde) angesteuert wird, ergibt sich durch die Waitzyklen eine effektive Arbeitsfrequenz von ca. 3.3 MHz.

Die Signale BUSRQ* und BUSAK*, die Steuersignale für den DMA-Betrieb, sind im CPC nicht benutzt. Wohl aber sind sie auf den Expansion Connector geführt und stehen hier externen Erweiterungen zur Verfügung.

Auch das Signal HALT* wird im CPC nicht verwendet, ist aber ebenfalls am Expansion Connector verfügbar.

1.3 Das Gate Array, der System-Koordinator

Fast alle Bauteile im CPC sind handelsüblich. Man kann sie in jedem gut sortierten Elektronik-Laden erwerben. Die einzigen Ausnahmen sind die ROMs und das Gate Array. Das zuletzt genannte IC soll uns in diesem Abschnitt beschäftigen.

Dieses 40-polige IC ist speziell für den CPC entwickelt worden und hat mehrere wichtige Aufgaben. Wollte man alle integrierten Funktionen mit TTL-Gattern nachbilden, die Anzahl der ICs des CPC würde sich schnell mehr als verdoppeln.

Die Aufgaben des Arrays sind unter anderem:

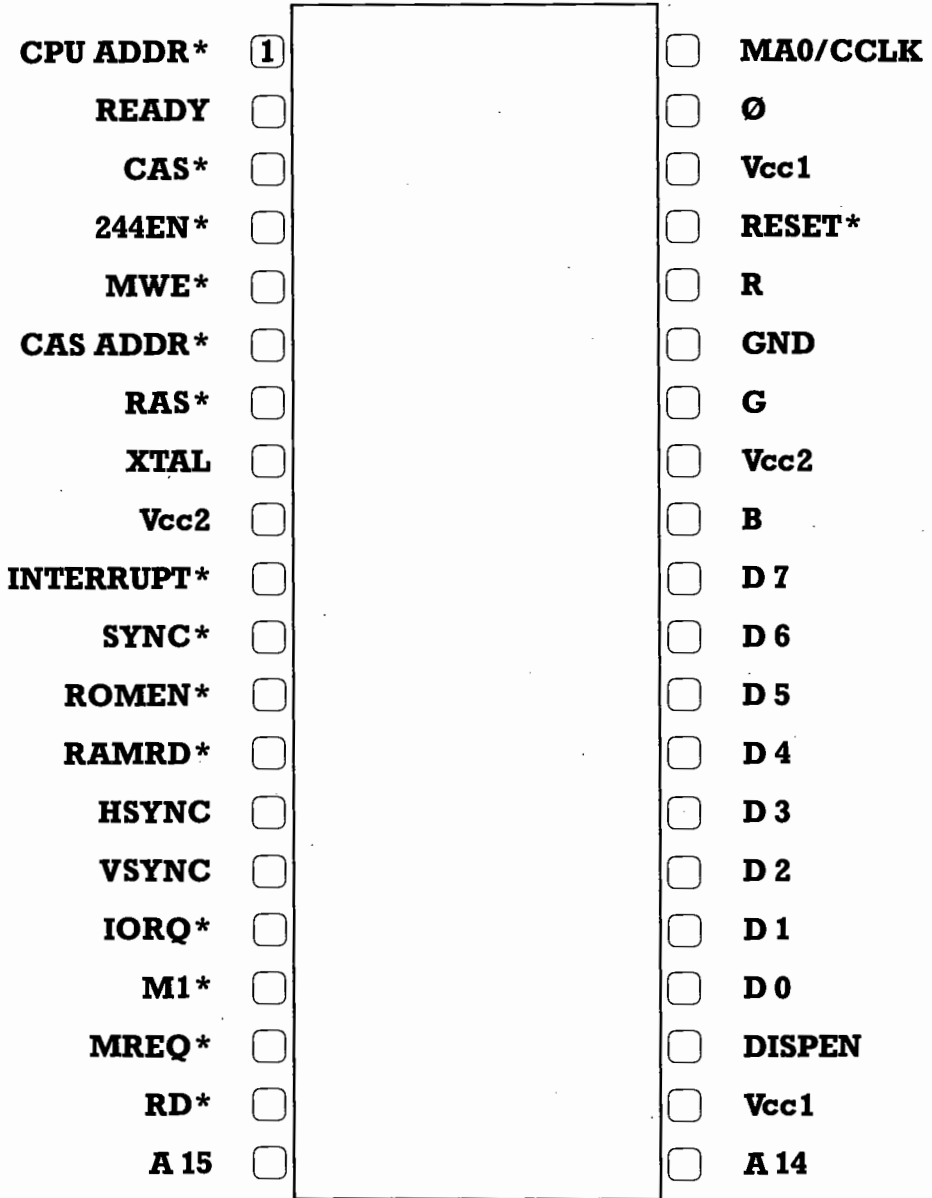
- Erzeugung aller benötigten Taktfrequenzen*
- Erzeugung der Signale für den Betrieb des dynamischen Rams*
- Steuerung der Zugriffe auf das Ram*
- Ab- und Zuschalten des ROM in den Speicherbereich*
- Erzeugung der Video-Signale*
- Erzeugung der RGB-Informationen für den Farb-Monitor*
- Steuerung des Bildschirmmodus*
- Speicherung der Tinten-Farben*
- Erzeugung des Interrupt-Impulses*

Leider sind über dieses interessante IC nur sehr wenig Informationen verfügbar. Ein Datenblatt oder eine vergleichbare Beschreibung sind nirgends erhältlich, da der Hersteller das Innenleben wohl als Betriebsgeheimnis ansieht.

Unsere Bemühungen und Versuche, die Funktion des ICs möglichst gründlich zu erforschen, waren allerdings recht erfolgreich. So wollen wir Ihnen unsere Ergebnisse nicht vorenthalten.

1.3.1 Die Anschluß-Belegung des Gate Array

Bevor wie die auf die Funktionen der einzelnen Anschlüsse des Gate Array eingehen können, muß eine Information vorweggeschickt werden. Mittlerweile existieren mindestens



1.3.1.1 Pinout des Gate Array 40007 & 40008

D 5	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	D 4
D 6	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	D 3
D 7	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	D 2
CCLK	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	D 1
SYNC*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	V_{SS}
V_{DD}	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	D 0
RESET*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	RAS*
B-Ausgang	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	MWE*
DISPEN	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	INT*
C-Ausgang	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	CAS ADDR*
HSYNC	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 14
R-Ausgang	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	RAM RD*
YSYNC	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	A 15
CPU*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	ROMEN*
V_{SS}	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	V_{SS}
CAS*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	V_{DD}
MREQ	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	CK 16
IORQ*	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	244 EN*
PHI	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	READY
NMI	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	RD*

1.3.1.2 Pinout des Gate Array 40010

drei Versionen des Gate Array. Im CPC 464, dem ersten CPC-Rechner trug das IC die Bezeichnung 40007. Dieses IC wurde im Betrieb dermaßen heiß, daß es notwendig wurde, das IC durch ein aufgeklebtes Aluminiumblech zu kühlen. Dieser Zustand war auf Dauer nicht praktikabel, da auch mit zusätzlicher Kühlung das IC durch Überhitzung zerstört werden konnte. Im CPC 664 wurde das IC 40008 eingesetzt. Durch Änderungen im internen Aufbau konnte die umgesetzte Verlustleistung reduziert. Diese Version wurde nur noch geringfügig warm. Im CPC 6128 schließlich ist das IC 40010 eingesetzt. Bei diesem IC wurde die Reihenfolge der Anschlüsse geändert. Wahlweise können aber auch die älteren Versionen des Gate Array im 6168 eingesetzt werden. Der benötigte Platz auf der Leiterplatte ist vorhanden.

Bei der Beschreibung der Anschlüsse haben wir uns an das Pinout der im CPC 6128 eingesetzten Version gehalten. Die in Klammern angegebenen Anschluß-Nummern beziehen sich auf die älteren im 664 und 464 eingesetzten Versionen des GA.

Das alles bestimmende Signal des CPC ist das am Pin 24 (Pin 8) (XTAL) anliegende Quarzsignal mit einer Frequenz von 16 MHz. Diese Frequenz wird von einer mit zwei Gattern aufgebauten typischen Oszillatorschaltung erzeugt und stellt quasi den Her(t)zschlag des CPC dar.

Die durch vier geteilte Eingangsfrequenz steht als Taktsignal von 4 MHz am Pin 19 (Pin 39) als Takt Phi für den Prozessor zur Verfügung.

Ein weiteres Mal durch vier geteilt ergibt sich eine Frequenz von 1 MHz. Dieses Signal wird am Pin 14 (Pin 1) des Gate Array zur Verfügung gestellt.

Das 1-MHz-Signal hat zwei Verwendungen. Zum einen ist es das Taktsignal für den Sound Chip, zum anderen bestimmt es mit, ob der Prozessor oder der CRTC das RAM adressieren kann. Bei einem Low werden die Adressleitungen des Prozessors über die Multiplexer-ICs 74LS153 zum RAM geschaltet.

Da allerdings die Ansteuerung des RAM im CPC nicht ohne Tücken ist, finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Ram-Steuersignale in einem späteren eigenen Kapitel.

Da die Ram-Bausteine nur über 8 Adressleitungen verfügen, muß die gesamte 16-Bit-Adresse gemultiplext, also zeitlich nacheinander an die Eingänge gelegt werden. Diese zeitliche Steuerung wird mit den Signalen CAS ADDR* Pin 31 (Pin 6), CAS* Pin 16 (Pin 3) und RAS* Pin 34 (Pin 7) erreicht. Die Signale RAS* und CAS* werden direkt an die RAMs gelegt, das Signal CAS ADDR* wird an die schon erwähnten Multiplexer geführt.

Auch das Signal MA0/CCLK an Pin 4 (Pin 40) des Gate Array hat eine Frequenz von 1 MHz. Dieses Signal ist allerdings zum CPU ADDR*-Signal phasenverschoben, d.h. die beiden Frequenzen sind zu unterschiedlichen Zeiten High. MA0/CCLK hat ebenfalls eine Doppelfunktion. Einmal stellt es das Taktsignal für den CRTC dar, der von diesem Signal alle weiteren Signale ableitet, zum zweiten wird es als Hilfsadressbit an einen der vier Adress-Multiplexer gelegt. Die Funktion dieses Hilfsadressbits wird ebenfalls später bei der Ansteuerung der RAM genauer erörtert werden.

Des weiteren wird vom Gate Array das Signal RAMRD* am Pin 29 (13) erzeugt. Dieser Anschluß wird dann Low, wenn der Prozessor nach Anlegen einer Adresse Daten aus dem RAM lesen will und dies durch sein RD*-Signal dem Array an Pin 21 (19) mitteilt. Da sich in weiten Bereichen ROM und RAM überlagern, kann das RD*-Signal des Prozessors nicht direkt verwendet werden. Sollen Daten aus dem ROM gelesen werden, so bleibt das Signal RAMRD* High und die Ausgänge des DATA LATCH/BUFFERs 74LS373 werden hochohmig. Dadurch kann zu diesen Zeiten keine Information vom RAM auf den Datenbus gelangen, obwohl die Speicheradresse auch an das RAM gelangt ist und es an seinen Ausgängen ein Byte bereitstellt.

Zusätzlich zum RAMRD* wird das READY-Signal vom Pin 22 (Pin 2) des GA an das IC 74LS373 gelegt. Dieses Signal erzeugt am Prozessor das Signal zum Einfügen der Wait-Zyklen. Durch die zusätzliche Verschaltung des READY mit dem Latch/Buffer wird erreicht, daß sich die Information auf dem Prozessor-Datenbus während der Wait-Zyklen nicht ändert. Der 74LS373 speichert nach Anlegen eines High am Pin 11 die

derzeitige Ausgangsinformation, bis dieser Anschluß wieder Low wird. Danach verhält sich das IC wie ein einfacher Puffer, d.h. die Ausgänge folgen den Änderungen der Eingänge unmittelbar.

Das Signal ROMEN* an Pin 27 (12) des GA wird Low, wenn der Prozessor Daten aus dem ROM lesen will. Das im CPC eingebaute 32k-BASIC- und Betriebssystem-ROM belegt die Adress-Bereiche von &0000 bis &3FFF und von &C000 bis &FFFF. Es ist also in zwei unabhängigen Hälften ansprechbar. Ob in den sich überlagernden Speicherbereichen aus ROM oder RAM gelesen werden soll, muß dem GA über einen OUT-Befehl mitgeteilt werden. Dabei ist es durchaus möglich, nur eine Hälfte des ROM zu aktivieren.

Entsprechend der gewünschten Speicherkonfiguration dekodiert der GA den Zustand der Adressleitungen A14 und A15. Je nach gefordertem Speicher wird dann beim Lesen das RAMRD*- oder ROMEN*-Signal aktiv.

Ein Schreibbefehl des Prozessors geht unabhängig von der gewählten Speicherkonfiguration immer ins Ram. Dazu wird vom GA das Signal MWE* erzeugt.

Zusätzlich zur beschriebenen Funktion werden die Adressleitungen A14 und A15 an den Pins 28 (20) und 30 (21) aber noch für einen anderen Zweck verwendet. Auch das GA hat eine Portadresse, die benutzt wird, um die verschiedenen Möglichkeiten des GA zu programmieren. Die Portadresse ist &7F00 und wird über die Adressleitungen (A14 High, A15 Low) und das Signal IORQ* an Pin 17 (Pin 18) decodiert.

Da der Datenbus des Z80 nicht direkt mit den Datenleitungen D0 bis D7 des GA verbunden ist, legt das Array den Anschluß 244EN* auf Low, wenn die Portadresse &7F00 in der zuvor beschriebenen Art erkannt wird. Dadurch werden die Ausgänge 74LS244 (ein Datenbuspuffer) freigegeben und das vom Z80 gelieferte Byte kann in das Array geschrieben werden.

Aber auch das Signal IORQ* hat für den GA eine Doppelbedeutung. Eine spezielle Eigenart des Z80 ist es, bei

einem erkannten Interrupt gleichzeitig die Signale IORQ* und M1* auf Low zu legen. Dieser Zustand wird vom GA erkannt und der Interrupt-Impuls wird sofort gelöscht. Ist dagegen durch den Befehl DI, Disable Interrupt, die Behandlung des IRQ ausgeschaltet, so bleibt der Anschluß 32 (10) des GA bis zum Wiedezulassen des IRQ Low. Sobald der IRQ mit EI wieder eingeschaltet ist, wird der anliegende Interrupt erkannt und der Interrupt-Ausgang wird wieder High.

Erzeugt wird das Interrupt-Signal an Pin 32 (Pin 10) durch eine programmierbare Teilerkette im GA. Diese Teilerkette wird mit dem CRTC-Signal HSYNC versorgt und teilt die anliegende Frequenz durch 52. Da der HSYNC-Impuls ca. alle 65 Mikrosekunden auftritt, ergibt sich eine Zeit von 3,3 Millisekunden zwischen zwei Interruptimpulsen. Dabei werden die Impulse mit dem VSYNC-Signal des CRTC gekoppelt. Die Breite des VSYNC ist im CRTC auf ca. 500 Mikrosekunden programmiert. Nach etwa 125 Mikrosekunden erscheint der Interrupt, somit bleibt der Interrupt-Routine noch etwa 375 Mikrosekunden Zeit, am Portbit 0 des Port B des 8255 zu prüfen, ob ein VSYNC vorhanden ist. Dieses Signal wird als Zeitgeber bei verschiedenen Operationen benutzt.

Dieser Fall tritt aber nur bei jedem fünfzehnten Interrupt auf, bei den restlichen 14 Abfragen ergibt sich ein High des VSYNC, der interne Zähler wird nicht beeinflusst.

Die Signale HSYNC und VSYNC werden aber natürlich wie auch DISPEN zum Erzeugen des Video-Signals benötigt. Eine Verknüpfung dieser Signale ergibt das SYNC*-Signal am Pin 5 (Pin 11) des GA.

1.3.2 Der Registeraufbau des Gate Array

Um alle beschriebenen Aufgaben ausführen zu können, müssen Daten im GA gespeichert werden. Die genaue Anzahl der internen Register ist nicht bekannt, allerdings können wir die vermutlich wichtigsten Register beschreiben.

Wie auch alle anderen Bausteine im CPC wird das GA über die Port-Adressierung angesprochen.

Die belegte Adresse ist &7Fxx. Daraus resultiert, daß das Adressbit A15 Low, das Adressbit A14 dagegen High sein muß. Die übrigen Adressbits (A12 bis A8) müssen gesetzt (auf High-Pegel) sein, da die anderen Peripherie-Bausteine in ähnlich unvollständiger Weise decodiert werden. Bei diesen Bausteinen sind die Selektionseingänge auch nur mit einzelnen Adressbits verbunden.

Der Zustand des unteren Adressbytes ist für die Dekodierung unerheblich, hier kann jeder beliebige Wert anliegen.

Insgesamt kann zwischen drei verschiedenen Registern unterschieden werden.

Die ersten beiden Register stehen im Zusammenhang mit der Farberzeugung, genauer mit den durch PEN und INK festgelegten Farbzusordnungen.

Das erste Register wird mit der Adresse geladen, in die ein Farbwert eingeschrieben werden soll. Wir wollen es weiterhin als Farbnummer-Register (FN-Reg) bezeichnen.

Den eigentlichen Farbwert kann man danach in das zweite Register (unter derselben Portadresse!) einschreiben. Dieses Register werden wir als Farbwert-Register (FW-Reg) bezeichnen.

Das dritte Register ist ein Multifunktionsregister (MF-Reg) und bestimmt den Bildschirmmodus und die Speicherkonfiguration. Dabei wird die Auswahl der verschiedenen Möglichkeiten durch die einzelnen Bits innerhalb des Registers bestimmt.

Alle Register des GA lassen sich nur beschreiben. Ein Auslesen der Werte ist NICHT möglich.

Da das GA nur über eine einzige Portadresse angesprochen werden kann, muß es einen Weg geben, zwischen den verschiedenen Gruppen zu unterscheiden. Diese Unterscheidung wird mit den beiden obersten Bits des Datenbytes festgelegt.

Die möglichen Kombinationen lauten:

Bit7	Bit6	Funktion
0	0	Wert in das FN-Reg schreiben
0	1	Farbwert in das gewählte FW-Reg schreiben
1	0	Wert in das MF-Reg schreiben
0	0	Für Speicherumschaltung im 6128 genutzt

Was hat es aber nun mit den Farbnummer- und Farbwert-Registern auf sich?

Im Grunde stellen diese beiden Register die Entsprechungen zu den Basic-Befehlen PEN und INK dar. Der PEN-Befehl wird bekanntermaßen benutzt, um die aktuelle Schreibfarbe auf dem Monitor zu verändern. Die Zuordnung einer PEN-Nummer zu einer Farbe kann mit dem INK-Kommando festgelegt werden. Dazu wird die zu ändernde Nummer und der gewünschte Farbwert angegeben. Genau diese Funktionen werden mit den beiden Registern ausgeführt. In das FN-Register wird die Nummer der zu ändernden Farbe eingetragen, danach kann der gewünschte Farbwert in das GA geschrieben werden.

Um z.B. die zu PEN 1 gehörende Farbe zu ändern, ist der folgende Ablauf nötig:

```
OUT &7F00,&X00000001 : OUT &7F00,&X010XXXXX
```

Im ersten OUT-Befehl sind die Bits 6 und 7 = 0. In den Bits 0 bis 3 wird die Nummer der zu ändernden Farbe angegeben. In unserem Beispiel ist das die Nummer 1. Das Bit 5 hat keine Funktion, das Bit 4 hat eine besondere Bedeutung, auf die wir gleich noch zu sprechen kommen.

Im zweiten OUT-Befehl sind die Bits 6 und 7 so gewählt, daß das FW-Register angewählt ist. Die als 'X' bezeichneten Bits bestimmen nun den Farbenwert. Mit 5 Bit sind zwar 32 verschiedene Farben möglich, aber nur 27 verschiedene Farben werden erzeugt. Die verbleibenden 5 Farben sind mit anderen Farben identisch.

Wenn Sie dieses Beispiel in Basic ausprobieren, werden Sie feststellen, daß sich der gewünschte Erfolg nicht so recht

einstellt. Ein kurzes Aufblitzen der neuen Farbe ist alles, was dabei herauskommt.

Ursache ist eine Eigenart der Software des CPC. Grundsätzlich werden alle Farben 'blinkend' dargestellt. Das bleibt aber unbemerkt, da nicht zwischen verschiedenen, sondern gleichen Farben umgeschaltet wird. Bei jedem Umschalten der Farben werden alle Parameter für das GA neu geladen. Wenn Sie aber vor die OUT-Kommandos den Befehl 'SPEED INK 255,255' setzen, dann können Sie zumindest bei einigen Versuchen eine deutlich längere Zeit die Auswirkung betrachten.

Doch jetzt die Erklärung des bisher ausgesparten Bit 4 im FN-Reg. Ist dieses Bit beim Zugriff auf das Register gesetzt, dann wird die Information in den Bits 0 bis 3 ignoriert, der im nächsten OUT-Befehl übermittelte Farbwert wird als neue Rahmenfarbe interpretiert.

Das MF-Register wird adressiert, wenn im OUT-Befehl das Bit 7 gesetzt und das Bit 6 Low ist. Die übrigen Bits dieses Registers haben folgende Bedeutung:

- Bit 5 : Dies Bit hat keine Funktion ?
- Bit 4 : 1 = V-Sync-Zähler löschen
- Bit 3 : 1 = ROM &C000 bis &FFFF abschalten
- Bit 2 : 1 = ROM &0000 bis &3FFF abschalten
- Bit 1 : Bildschirm-Modus
- Bit 0 : Bildschirm-Modus

Über die Funktion des Bit 5 in diesem Register konnte bisher nichts in Erfahrung gebracht werden.

Ist das Bit 4 gesetzt, so wird die Teilerkette für den Interruptimpuls gelöscht und der Zählvorgang der V-Sync-Impulse beginnt von neuem. Auf diese Weise könnte der zeitliche Abstand zwischen zwei Interruptimpulsen verlängert werden. In Basic können Sie sich von der Funktion mittels der folgenden kleinen Programmschleife überzeugen:

10 OUT &7F00 , &X10010110 : GOTO 10

Nach dem Start ist der Rechner vollständig blockiert. Auch ein Reset über SHIFT/CTRL/ESC ist nicht mehr möglich. In diesem Einzeiler wird das Zähl-Register so schnell gelöscht, daß überhaupt keine Interrupt-Impulse mehr auftreten können. Da aber die Tastatur nur im Interrupt abgefragt wird, hilft nur noch das Aus- und wieder Einschalten, um den CPC wieder bedienbar zu machen.

Die Bits 2 und 3 bestimmen die momentane ROM-Speicherkonfiguration. Ist eins der Bits gesetzt, so befindet sich für den Prozessor in den angegebenen Adressbereichen bei Lesezugriffen das RAM, sind die Bits gelöscht, dann liest der Prozessor die Daten aus dem ROM. Diese beiden Bits planlos zu manipulieren, führt mindestens zu Fehlermeldungen, Systemabstürze oder ein Reset sind aber genau so möglich.

Die verbleibenden Bits 0 und 1 bestimmen den aktuellen Bildschirm-Modus. Die möglichen Kombinationen sind:

Bit1	Bit0	
0	0	Mode 0, 20 Zeichen/Zeile, 16 Farben
0	1	Mode 1, 40 Zeichen/Zeile, 4 Farben
1	0	Mode 2, 80 Zeichen/Zeile, 2 Farben
1	1	wie Mode 0, aber kein Blinken

Wenn Sie den Einzeiler zum Ausschalten des Interrupt im Mode 1 probiert haben, so werden Sie eine seltsame Veränderung der Zeichen auf dem Bildschirm festgestellt haben. In diesem Beispiel haben wir als Bildschirm-Modus den 80-Zeichen-Modus gewählt und ohne den Bildschirm zu löschen umgeschaltet. Die dargestellten Zeichen sehen aus, als ob in der Mitte jedes Zeichens Punkte fehlen. Die Erklärung zu diesem Phänomen finden Sie im Anschluß an das folgende Kapitel, wenn der Aufbau des Bildschirms und die Darstellung der Zeichen beschrieben wird.

1.4 Der Video-Controller HD 6845

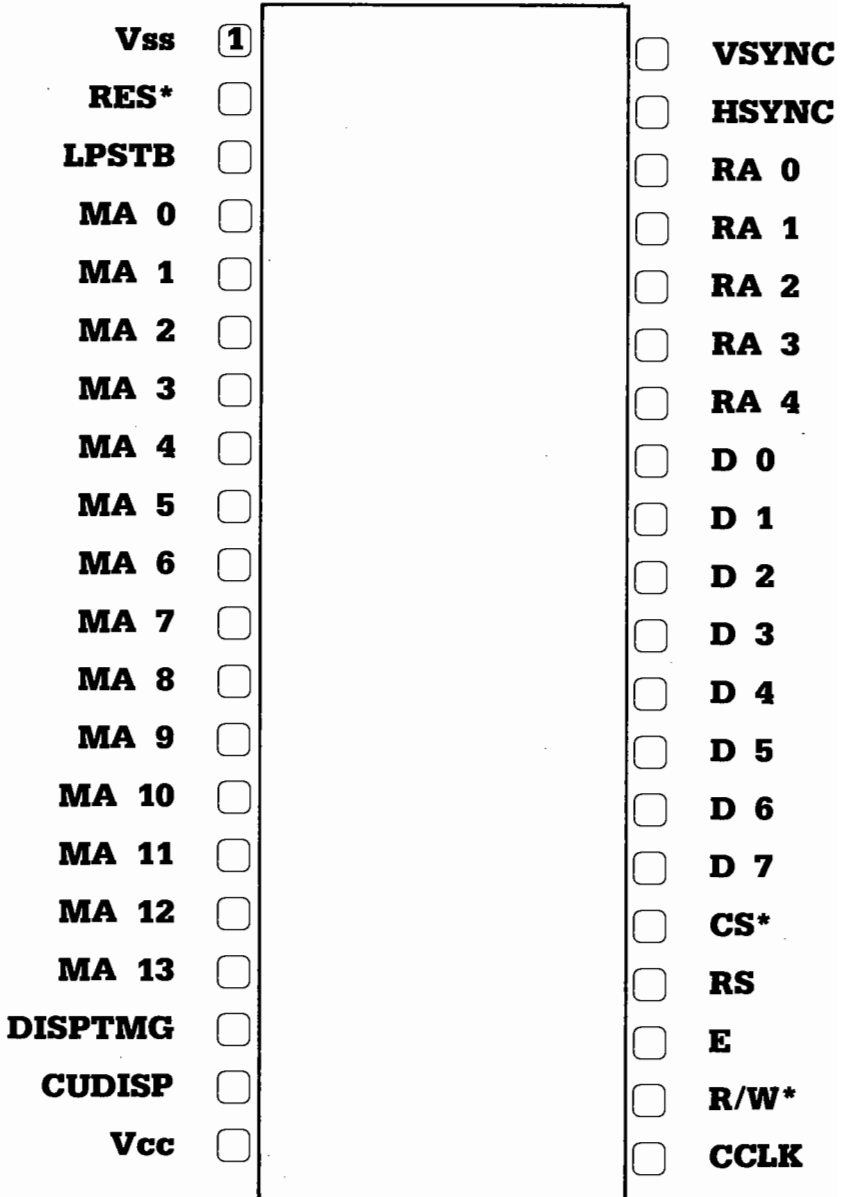
Die Hauptarbeit bei der Erzeugung des Bildes auf dem Monitor leistet der Video-Controller HD 6845, der auch als Cathode Ray Tube Controller, kurz CRTC bezeichnet wird. Dieses IC wurde speziell als Interface zwischen Microprozessoren und Rasterbildschirmen wie den üblichen Monitoren entworfen.

Er erzeugt aus einem einzigen Taktsignal alle für den Monitor erforderlichen Synchronsignale, wobei sich alle benötigten Parameter in weiten Grenzen programmieren lassen.

Bevor wir die Anschlußbelegung und den internen Registeraufbau beschreiben, wollen wir einen kurzen Überblick über die Möglichkeiten dieses interessanten Bausteins geben.

Programmierbare Anzahl der Zeichen pro Zeile
Programmierbare Anzahl der Zeilen pro Bildschirm
Programmierbare vertikale Punktmatrix der Zeichen
Zugriff auf einen Speicherbereich von 16 K
Automatischer Refresh bei Verwendung dynamischer Rams
Cursor-Control-Funktionen
Programmierbarer Cursor (Höhe und Blinken)
Light-Pen-Eingang
Einfache 5 Volt-Betriebsspannung
TTL-kompatible Ein- und Ausgänge

Ursprünglich wurde der 6845 von Motorola für den Einsatz in Computersystemen mit der Prozessor-Familie 68xx entwickelt. Auf Grund der außergewöhnlichen Flexibilität und einfachen Handhabung ist dieser Controller aber in sehr vielen Systemen finden. Selbst bei so leistungsstarken Systemen wie z.B. Sirius ist dies IC zu finden.



1.4.1.1

Pinout des CRTC HD 6845

1.4.1 Die Anschlüsse des CRTC

Die Bedeutung der 40 Anschlußbeine ist wie folgt:

MA0 - 13 :Memory Adress Lines

Über diese 14 Anschlüsse werden die Speicherplätze des Bildspeichers adressiert.

RA0 - 4 :Raster Adress Lines

Diese 5 Anschlüsse wählen aus dem Charactergenerator die derzeitige Rasterzeile des darzustellenden Zeichens aus.

D0 - 7 :Bidirectional Data Bus

Über diese Pins werden Informationen in den Controller geschrieben und aus ihm herausgelesen.

R/W* :Read/Write*

Dieses Signal bestimmt die Datenrichtung auf den Datenleitungen. Bei einem Low können Daten vom Prozessor in den CRTC geschrieben werden, bei High werden sie aus dem CRTC gelesen.

CS* :Chip Select*

Um Datentransfer mit dem 6845 zu ermöglichen, muß er adressiert werden. Dies geschieht durch ein Low am CS*-Eingang.

RS :Register Select

Dieses Signal wird benötigt, um zwischen Adress-Register und 18 Control-Registern zu selektieren. Bei Lowpegel an RS kann auf das Adress-Register zugegriffen werden, bei einem High besteht Zugriff auf die Control-Register.

EN :Enable

Mit der steigenden Flanke dieses Signals werden die am IC anliegenden Prozessorsignale vom Controller übernommen.

RES* :Reset*

Ein Low an diesem Eingang setzt alle Zähler im CRTC zurück und alle Ausgänge werden Low.

Diese Funktion wird aber nur ausgeführt, wenn gleichzeitig der LPSTB-Eingang Low ist. Der Reset löscht nicht die Control-Register!

CLK :Character Clock

ist das Taktsignal, aus dem alle vom Monitor benötigten Signale durch Teilung abgeleitet werden.

HSYNC :Horizontal Sync

liefert das Signal für die horizontale Synchronisation des Monitors. Falsch eingestellter oder fehlender HSYNC äußert sich im 'Durchlaufen' des Bildes.

VSYNC :Vertical Sync

liefert das vom Monitor benötigte Signal zur vertikalen Synchronisation.

DISPTMG :Display Timing

Dieses Signal ist zu den Zeiten High, wenn das dem Monitor zugeführte Signal auf dem Bildschirm darzustellen ist. Mit Hilfe dieses Signals lassen sich die Strahlrückläufe unterdrücken.

CUREN :Cursor Enable

(oft auch als Cursor Display, CURDISP, bezeichnet) wird verwendet, wenn der Cursor nicht durch die Software, sondern den CRTC selbst gesteuert wird. Auch das Cursorblinken kann mit diesem Anschluß gesteuert werden.

LPSTB :Light Pen Strobe

Wird an diesem Eingang eine Low-High-Flanke angelegt, dann wird der derzeitige Zustand der MA-Leitungen in die Light-Pen-Register übertragen und gespeichert. Diese Register können ausgelesen

und in einem entsprechenden Programm verwendet werden.

1.4.2 Die internen Register des Video-Controllers

Wie bereits erwähnt, enthält der 6845 ein Adress-Register und 18 Control-Register. Da mit dem Signal RS, Register Select, aber nur zwischen zwei Adressen ausgewählt werden kann, stellt sich die Frage, wie alle 18 Control-Register über nur eine Adresse angesprochen werden können.

Die Lösung des Problems ist das Adress-Register. In das Adress-Register wird die Nummer des Control-Registers geschrieben, auf das man als nächstes zugreifen möchte. Dieses Verfahren mutet zwar etwas umständlich an, hat aber einen unbestreitbaren Vorteil. Auf diese Art belegt der CRTC eben nur zwei und nicht 18 oder gar 32 Adressen. Da außerdem der CRTC normalerweise nur einmal beim Einschalten des Gerätes programmiert wird, kann auch der Mehraufwand an Programmierung in Kauf genommen werden.

Aber betrachten wir nun die 18 Register etwas detaillierter. Die folgende Beschreibung fällt allerdings wegen der komplexen Struktur einzelner Register etwas trocken und schwer verständlich aus. Auch sind zum Verständnis einiger Register grundlegende Kenntnisse der Videotechnik nötig. Sollten Sie beim Lesen nicht alles verstehen, so trösten Sie sich mit der Gewißheit, daß der Videocontroller in Ihrem Computer nicht 'von Hand' programmiert werden muß.

In der folgenden Aufstellung bedeutet ein R hinter der Registerbezeichnung, daß dieses Register zu lesen ist, ein W bedeutet die Möglichkeit, dieses Register zu beschreiben. Beachten Sie, daß einige Register nur zu beschreiben oder zu lesen sind (gekennzeichnet durch -).

AR -/W Adress Register

Dieses 5-Bit-Register wird mit der Nummer des gewünschten Control-Registers geladen. Registerwerte 18 bis 31 werden ignoriert, die gültigen

Werte lauten 0 bis 17. Dieses Register wird angesprochen, wenn sowohl CS als auch RS Low sind.

R0 -/W Horizontal Total

In dieses 8-Bit-Register wird die Anzahl der Zeichen pro totaler Zeile eingetragen. Allerdings ist eine totale Zeile wesentlich länger als die am Bildschirm sichtbaren Zeichen, da auch die Zeiten für den Rand und den Strahlrücklauf mitgerechnet werden müssen. Entsprechend wird dieser Wert etwa 1.5 mal so groß wie die Anzahl der dargestellten Zeichen gewählt sein.

R1 -/W Horizontal Displayed

Dieses Register enthält die Anzahl der am Bildschirm darzustellenden Zeichen. Der hier eingetragene Wert muß kleiner als der von R0 sein.

R2 -/W Horizontal Sync Position

Der 8-Bit-Wert dieses Registers bestimmt den Zeitpunkt des HSync-Impulses. Wird der Wert von R2 verringert, so verschiebt sich das Monitorbild nach rechts, eine Erhöhung schiebt das Bild nach links.

R3 -/W Sync Width

Mit den unteren 4 Bit dieses Registers wird die Breite der HSync und VSync-Impulse festgelegt. Die oberen 4 Bit dieses Registers werden nicht benutzt.

R4 -/W Vertical Total

Die unteren 7 Bit dieses Registers bestimmen die Anzahl aller Rasterzeilen pro Bild. Der Wert bestimmt damit auch, ob eine Bildwiederholffrequenz von 50 oder 60 Hertz gewählt wird.

R5 -/W Vertical Total Adjust

Mit Hilfe der unteren 6 Bit dieses Registers kann ein Feinabgleich der Bildwiederholffrequenz vorgenommen werden.

R6 -/W Vertical Displayed

Die unteren 7 Bit dieses Registers bestimmen die Anzahl der tatsächlich dargestellten Rasterzeilen auf dem Monitor. Hier kann theoretisch jeder Wert programmiert werden, der kleiner als (R4) ist.

R7 -/W Vertical Sync Position

Der 7-Bit-Wert dieses Registers bestimmt den Zeitpunkt des VSync-Impulses. Wird der Wert von R7 verringert, so verschiebt sich das Monitorbild nach unten, eine Erhöhung schiebt das Bild nach oben.

R8 -/W Interlace

Mit den unteren beiden Bits dieses Registers wird bestimmt, ob die Darstellung mit oder ohne Zeilensprung-Verfahren (Interlace) erfolgen soll.

R9 -/W Maximum Raster Adress

Dieses 5-Bit-Register bestimmt die Anzahl der Rasterzeilen der darzustellenden Zeichen.

R10 -/W Cursor Start Raster

Die Bits 0 bis 4 dieses Registers bestimmen, auf welcher Rasterzeile der Cursor beginnen soll. Die Bits 5 und 6 legen den Cursormodus fest. Der Cursormodus wird dabei mit den Bits wie folgt festgelegt:

Bits	6	5	
	0	0	Cursor nicht blinkend
	0	1	Cursor nicht dargestellt
	1	0	Cursor blinkt (ca 3 x pro Sek. / 50Hz)
	1	1	Cursor blinkt (ca 1.5 x pro Sek. / 50 Hz)

R11 -/W Cursor End Raster

Entsprechend zu (R10) legen die unteren 5 Bit dieses Registers fest, auf welcher Rasterzeile der Cursor endet.

R12 R/W Start Adress High

Die Bits 0 bis 5 legen fest, ab welcher Adresse im gesamten 16k-Adressbereich des CRTC der Bildspeicher beginnt. Wird dieses Register gelesen, so sind die Bits 6 und 7 immer Low.

R13 R/W Start Adress Low

Dieses Register legt analog zu (R12) das niederwertige Adressbyte des zu adressierenden Bildschirmspeichers fest.

R14 R/W Cursor High

Die Bits 0 bis 5 dieses Registers stellen das High-Byte der momentanen Cursorposition dar.

R15 R/W Cursor Low

Analog zu (R14) wird in diesem Register das Low-Byte der Cursor-Adresse abgelegt. Da sowohl R14 als auch R 15 beschrieben und gelesen werden können, kann über diese Register die Cursorposition frei bestimmt werden.

R16 R/-

Dieses Register enthält nach einem positiven Strobeimpuls das Highbyte der zum Zeitpunkt des Impulses aktiven Bildschirmspeicheradresse. Die Bits 6 und 7 dieses Reisters sind immer Low.

R17 R/-

Analog zu R16 enthält dieses Register das Lowbyte zum Zeitpunkt des Light-Pen-Strobes. Sowohl R16 wie auch R17 können nur gelesen werden.

1.5 Das RAM des CPC

Der im CPC eingebaute Schreib/Lesespeicher (RAM) wird nicht nur als Daten- und Programmspeicher eingesetzt. Auch die Bildschirminformation wird in diesem Speicher untergebracht.

Nachdem in den vorherigen Kapiteln die drei wichtigsten Bausteine des CPC, der Prozessor, das Gate Array und der Video-Controller, detailliert besprochen wurden, werfen wir in diesem Abschnitt einen Blick auf das Zusammenspiel dieser drei Komponenten beim Zugriff auf die Speicher-ICs. Dabei wird auch geklärt, wie der Video-Controller das RAM anspricht, um Zeichen auf dem Bildschirm darzustellen. Auch die Adressierung der im CPC 6128 eingebauten zusätzlichen 64 KByte werden wir ausführlich besprechen.

Zuvor aber wollen wir einen kleinen Abstecher machen und uns anschauen, wie die verwendeten dynamischen RAM-Bausteine mit ihren 8 Adress-Pins überhaupt funktionieren.

Als erstes müssen wir klären, wie die Adressierung von 65536 Speicherzellen mit den zur Verfügung stehenden 8 Adress-Anschlüssen möglich ist.

Das grundsätzliche Funktionsprinzip besteht darin, die 16-Bit-Adresse in zwei Hälften zu teilen und diese beiden Adress-Bytes nacheinander an die Adress-Pins der RAMs zu legen. Dieser Vorgang wird Multiplexen genannt. Allerdings erfordert das Multiplexen Steuersignale, die den RAMs mitteilen, welche Information zur Zeit an den Adressanschlüssen anliegt.

An diesem Punkt kommen die vom Gate Array gelieferten Signale RAS* und CAS* ins Spiel. Nachdem ein Adress-Byte an den RAMs anliegt, wird ihnen durch einen High-Low-Wechsel des Signals RAS* mitgeteilt, daß eine Adresshälfte parat ist. Mit der negativen Flanke (dem High-Low Wechsel) des RAS* wird die anliegende Adressinformation in den RAMs gespeichert.

Jetzt kann die zweite Hälfte der Adresse an das RAM angelegt

werden. Sobald dieses Adressbyte anliegt, wird das CAS*-Signal Low. Damit hat das RAM die gesamte 16-Bit-Adresse erhalten und wählt die gewünschte Speicherzelle an. Diese Zelle kann jetzt beschrieben oder ausgelesen werden. Die Umschaltung der Adresshälften muß natürlich auch von einem passenden Signal übernommen werden, im CPC ist es das Signal CAS-ADDR*.

Als Umschalter oder Multiplexer (meint beides dasselbe, Multiplexer hört sich nur viel fachmännischer an) arbeiten vier ICs vom Typ 74LS153. Die Funktion dieser ICs kann man sich am besten wie zwei elektronisch gesteuerte Drehschalter vorstellen. Jeder der beiden Schalter hat vier Eingangsanschlüsse und einen Ausgang. Über zwei Steuereingänge kann entschieden werden, welcher der vier Eingänge mit dem Ausgang verbunden ist.

Die beiden Steuereingänge werden von den Signalen CPU-ADDR* und CAS-ADDR* angesteuert. Mit dem Signal CPU-ADDR* wird entschieden, ob der Prozessor oder der CRTC eine Adresse an das RAM legen kann, CAS-ADDR* schaltet zwischen den jeweiligen Adresshälften um.

Diese genaue Zuordnung der Adress-Anschlüsse von Prozessor und Video-Controller zeigt die folgende Tabelle.

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	NA14	MA12
A7	MA6	NA15	MA13

Wie man sieht, liegen alle Adressbits des Prozessors über die Multiplexer an den Adress-Anschlüssen der RAMs. Beim CPC6128 allerdings liegen die Adress-Signale A14 und A15

nicht direkt an den Multiplexern. Hier ist der Baustein zur Speicherumschaltung zwischengeschaltet. Aber auch der Video-Controller adressiert unter Zuhilfenahme des CCLK den gesamten 64K-Speicherbereich. Das aber steht im Gegensatz zum vorigen Kapitel, wo ja gesagt wurde, daß der CRTIC einen Bereich von nur 16K adressieren kann.

Diese Aussage ist insoweit richtig, da als Adressleitungen nur die 14 mit MA (Memory Address Line) bezeichneten Anschlüsse gezählt werden. Diese 14 Anschlüsse ermöglichen einen Adressbereich von 16 K.

Die im CPC eingesetzte Betriebsart des 6845 zur Adressierung des Video-Speichers wird nicht sehr häufig verwendet. Mit den Anschlüssen RA0 bis RA4 wird normalerweise ein fest programmiertes Zeichen- oder Character-Rom angesteuert, das die Bitmuster für die auf dem Bildschirm darzustellenden Zeichen enthält.

Üblicherweise haben Computer einen als Video-RAM bezeichneten Speicherbereich, in dem die auf dem Bildschirm darzustellenden Zeichen gespeichert werden. In diesem Speicher belegt jede Zeichenposition ein Byte. Das ergibt z.B. bei der Darstellung von 80 x 25 Zeichen einen Speicherbedarf von 2000 Bytes.

Nun kann aber in einem Byte nicht die gesamte zur Darstellung benötigte Information untergebracht werden. Jedes Zeichen besteht ja aus einer Anzahl von untereinander liegenden Punktereihen.

Auch beim CPC kann man diese Reihen auf dem Monitor erkennen. So besteht z.B. der Cursor aus 8 untereinander liegenden Reihen, in denen alle Bildpunkte 'an' sind. Bei der Darstellung von Buchstaben oder Ziffern sind nur bestimmte für die Darstellung des Zeichens erforderliche Punkte in einer Reihe an. Diese Punkte-Muster lassen sich durch Bitmuster speichern, wobei üblicherweise ein gesetztes Bit einem Punkt auf dem Bildschirm entspricht.

Die RA-Anschlüsse werden nun benötigt, um die einzelnen Reihen, also Bitmuster, aus dem Zeichen-Rom zu erhalten. Dazu werden die RA-Anschlüsse als Adressleitungen für das Zeichen-Rom verwendet.

Wie man sich vorstellen kann, ist es bei Verwendung von fest programmierten Zeichen-Roms nicht möglich, auf dem Bildschirm hochauflösende Grafik zu erzeugen. Nach diesem Prinzip konstruierte Computer sind an den eingebauten Zeichensatz gebunden.

Beim CPC entfällt aber dieses herkömmliche Character-Rom, hier hat man einen gänzlich anderen Weg beschritten.

Da die RA-Anschlüsse direkt den Speicher adressieren, muß also die Punkte-Information auch im RAM untergebracht sein. Nur durch diesen Schaltungstrick ist es möglich, jedes beliebige Bitmuster auf dem Monitor zu erzeugen, sprich Grafik in den bekannten Grenzen darzustellen.

Doch bevor wir uns dem konkreten Aufbau des Video-Speichers zuwenden, soll endlich das Signal CCLK erklärt werden. Dazu ist allerdings ein klein wenig Mathematik nötig.

Der CRTC wird mit einer Taktfrequenz von 1 MHz angesteuert. Mit jedem Taktimpuls wird eine Speicherzelle adressiert. In dieser Zelle steht bitweise verschlüsselt die Information, welche Punkte auf dem Bildschirm 'an', also in der Schreibfarbe dargestellt sein sollen. Da eine Frequenz von 1 MHz einer Periodendauer von 1 Mikrosekunde entspricht, steht für die Darstellung jedes Punktes genau ein Achtel der Taktfrequenz zur Verfügung. Das ist eine Zeit von 0.125 Mikrosekunden. Um alle 640 Punkte einer Zeile darzustellen, ist somit eine Zeit von 80 Mikrosekunden erforderlich.

Da aber das die Dauer einer Zeile bestimmende V-Sync-Signal eine Periodendauer von 52 Mikrosekunden hat, kann diese Rechnung nicht aufgehen. Mit diesen Werten lassen sich maximal 40 Zeichen darstellen.

Ein Ausweg aus diesem Problem ist eine spezielle Betriebsart der RAMs, der Page Adress-Mode. Hat ein RAM nach dem Anlegen der RAS- und CAS-Signale den Inhalt der gewünschten Speicherzelle auf die Datenausgänge gelegt, dann reicht es, mit einem weiteren CAS-Impuls nur eine neue Adress-Hälfte an die RAMs zu legen, um das nächste Byte zu erhalten. Das setzt natürlich voraus, daß sich nur eine Hälfte der Adressinformation ändert.

Genau diese Eigenschaft haben die Entwickler des CPC genutzt. Natürlich muß die Adressinformation zu den beiden CAS-Impulsen unterschiedlich sein, sonst liest man dieselbe Speicherzelle zweimal. Das ist aber beim CCLK-Signal gegeben, es schaltet genau zwischen den beiden CAS-Impulsen um. Dieses Signal wird vom Multiplexer auf das Adressbit 0 (vom Prozessor aus gesehen) gelegt, wenn das Signal CAS-ADDR auf Low, das Signal CPU-ADDR dagegen auf High ist. Es stellt damit das unterste Adressbit des Video-RAMs dar.

Die beiden schnell aufeinander gelieferten Bytes aus dem Video-RAM werden im Gate Array zwischengespeichert, in die für den Monitor benötigte serielle Form umgewandelt und zusammen mit den Farbinformationen an den RGB-Ausgang geliefert.

Bleiben noch die beiden Signale MA12 und MA.13. Mit Hilfe dieser beiden Bits wird innerhalb von 16k-Schritten der Beginn des Video-RAMs bestimmt. Üblicherweise sind diese Bits gesetzt, das Video-RAM beginnt also bei &C000. Aber auch ein Video-Bereich von &4000 bis &7FFF ist bei entsprechender Programmierung möglich.

1.5.1 Die zusätzlichen 64 K des 6128

Die Klärung der Zusammenhänge der Speicherumschaltung im 6128 war etwas verzwickelt. Mit einfachen PEEKs und POKEs war dem Problem nicht beizukommen. Als Ansatzpunkt blieb nur das mit dem Rechner ausgelieferte Programm 'BANKMAN'. Da dieses Programm jedoch aus unerfindlichen Gründen geschützt ist, wurde die Sache noch etwas erschwert. Wie dem auch sei, nach einiger Zeit des Probierens und Experimentierens können zumindest die wesentlichen Grundlagen der Speicherumschaltung beschrieben werden.

Bevor wir jedoch die Speicherumschaltung beschreiben, sollen zwei Begriffe geklärt werden. Mit Bank bezeichnen wir einen Speicherbereich von 64 KByte, ein Block dagegen ist 16 KByte groß. Diese beiden Bezeichnungen werden im folgenden Abschnitt häufig benutzt werden.

Die Organisation des Speichers wird durch einen PAL-Baustein vom Typ HAL16L8 vorgenommen. An diesen Baustein sind die Datenleitungen D0 bis D2 sowie D6 und D7, die Adressensignale A14 und A15, das Signal IOWR*, das Signal CAS sowie RESET und CPU* angelegt. Als Ausgänge stehen die Signale NA14, NA15, CAS0 und CAS1 zur Verfügung. Der PAL selbst belegt die Portadresse &H7Fxx, genau wie das Gate Array. Aus der Beschreibung des Gate Array wissen Sie, daß die Registerauswahl im GA durch den Zustand der Datenbits D6 und D7 vorgenommen wird. Die Kombination, bei der beide Datenbits Eins (High) sind, selektiert kein Register im GA. Statt dessen wird die Information in den Datenbits D0 bis D2 im PAL ausgewertet. Über diese Information wird die Speicherkonfiguration umgeschaltet.

Nach einem RESET-Impuls verhält sich der Rechner, als ob nur eine 64 KByte-Bank eingebaut ist. Die Adress-Signale A14 und A15 vom Z80 werden ohne Modifikation über den PAL an die Adress-Multiplexer geführt. Das CAS-Signal des GA wird über den PAL auf den Pin CAS0 gelegt. Das CAS1-Signal ist vorläufig inaktiv. Damit wird die erste Bank im CPC bei Speicherzugriffen aktiviert. Der Refresh übrigens ist auch für die zweite Bank sichergestellt, da hierfür nur das RAS-Signal nötig ist. Dieses Signal aber liegt parallel an beiden Banks.

Wenn jedoch ein entsprechender Wert an den PAL ausgegeben wird, so ändern sich die Speicherverhältnisse im CPC deutlich. Aber überlegen wir doch einmal, welche Werte überhaupt in Frage kommen. Die Portadresse war ja bereits klar. Weiterhin wissen wir, daß die Datenbits D6 und D7 gesetzt sein müssen, um nicht fälschlicherweise Register im GA anzusprechen. Die Datenbits D3 bis D5 werden nicht abgefragt, da sie nicht mit dem PAL verbunden sind. Damit sind die möglichen Werte klar. Es sind nur die Werte &C0 bis &C7 möglich. Was aber bewirken sie?

Leider ist es durch den Aufbau des CPC recht schwierig, alle Kombinationen zu klären. Teilweise wird nämlich annähernd der komplette Speicher umgeschaltet. Nach der Umschaltung

ist dann aber auch das Programm zur Umschaltung verschwunden. Die Folge ist ein klassischer Systemabsturz. Die für Sie wesentlichen Kombinationen können wir aber doch mitteilen. Bei diesen Werten wird der Speicher im Adressbereich von &4000 bis &7FFF der Bank 0 gegen einen Block der Bank 1 ausgetauscht. Die dafür benötigten Werte finden Sie in der folgenden Tabelle:

&C0	Bank0, Block1	Original-Zustand
&C4	Bank1, Block0	
&C5	Bank1, Block1	
&C6	Bank1, Block2	
&C7	Bank1, Block3	

Wir einer der Werte zwischen &C4 und &C7 auf die Portadresse &7Fxx ausgegeben, wird im Bereich &4000 bis &7FFF das CAS0-Signal inaktiv. Statt dessen wird das CAS1-Signal aktiv. Auch wird die Information auf den Adress-Pins A14 und A15 des Z80 durch den PAL modifiziert. Ausnahme ist hierbei der Wert &C5, der den selben Adressbereich der zweiten Bank anspricht. Bie &C4 z.B. wird jedoch der Adressbereich &0000 bis &3FFF der zweiten Bank adressiert, ohne daß der Prozessor etwas davon 'merkt'. Für ihn befindet sich das RAM weiterhin im von ihm gewünschten Adressbereich. Entsprechend gilt für den Wert &C6 der Adressbereich von &8000 bis &BFFF, für &C7 der Bereich von &C000 bis &FFFF der zweiten Bank.

Leider konnte die genaue Bedeutung der Werte &C1 bis &C3 nicht geklärt werden. Diese Werte spielen sicher eine große Rolle beim CP/M 3.0, da mit den anderen Werten keine TPA von 61 KByte realisierbar ist. Allerdings können wir für interessierte Leser die Speicherbelegung unter CP/M 3.0 mitteilen.

Unter diesem Betriebssystem muß man mit drei parallel liegenden RAM-Bereichen 'hantieren'. Natürlich müssen Sie nicht selber irgendwelche Speicherumschaltungen vornehmen. Das erledigt das CP/M ja für Sie.

In allen drei Banks ist der Adressbereich von &C000 bis &FFFF identisch. Dieser Bereich wird selber nie

umgeschaltet, da über ihn die Umschaltung der anderen Bereiche vorgenommen wird. In diesem Adressbereich ist das obere Ende der TPA, sowie die immer residenten Teile des BIOS und BDOS angesiedelt.

In der Bank 0 finden sich aber noch drei andere Blöcke. Der erste Block (&0000 bis &3FFF) enthält den unteren Jump-Block, der bereits nach dem Einschalten des CPC aus dem ROM in das untere RAM kopiert wird. Im Block 1 der Bank 0 (&4000 bis &7FFF) befindet sich das Bildschirm-RAM. Im Block 2 schließlich befindet sich der größte Teil des BIOS und des BDOS sowie die notwendigen Jump-Blocks, die ja unter CP/M 2.2 einer Erweiterung der TPA im Wege waren.

Die Bank 2 besteht aus den Blöcken 0 bis 2 und enthält den größten Teil der TPA. Der noch fehlende Teil der TPA ist im Block 3 dieser Bank enthalten. Dieser Block ist aber ja für alle drei Banks gleich.

In der Bank 2 schließlich ist noch einmal der Bereich von &4000 bis &7FFF belegt. In diesem Bereich sind der CCP und die vom CP/M benötigten Hash-Tabellen untergebracht.

Wenn Sie mit den in diesem Kapitel nicht erklärten Werten zur Speicherumschaltung experimentieren wollen, so sollten Sie die folgenden Tips beherzigen. Zunächst sollten Sie den Bildschirmspeicher von &C000 nach &4000 verlegen. Danach sollten Sie Ihr Testprogramm in den freigewordenen Bereich bei &C000 legen und starten. Am besten wäre natürlich ein kleines Monitor-Programm, das in diesem Bereich liegt. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, daß dieser Bereich wahrscheinlich nie weggeschaltet wird, wie dies bei den anderen Bereiche passieren kann. Das Monitor-Programm muß aber vor jedem Aufruf von System-Routinen über die Jump-Blocks die Speicherkonfiguration wieder in den Original-Zustand versetzen, also den Wert &C0 auf die entsprechende Portadresse ausgeben. Wenn Sie dieses Rückschalten vergessen, kann es passieren, daß durch Ihre Umschaltung die Jump-Blocks einfach nicht vorhanden sind. Dann fällt Ihr Rechner auf die Nase.

1.6 Das Video-Ram zwischen Z80 und 6845

Probieren Sie am CPC doch einmal dieses kurze Programm:

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

Sie erhalten auf dem Bildschirm eine dünne Linie, die von der linken oberen Ecke schnell nach rechts gezeichnet wird. Am Ende der ersten Linie wird sie genau 8 Reihen tiefer fortgesetzt.

Ist der Bildschirm mit diesen dünnen Linien einmal gefüllt, so beginnt das Ganze wieder links oben, diesmal aber eine Punktreihe tiefer.

Probieren Sie das Programm auch einmal im MODE 1 und MODE 0.

Danach ändern Sie versuchsweise die Zeile 30 in:

```
30 POKE i,1
```

Jetzt erhalten wir eine Punktreihe, die den Bildschirm zu senkrechten Reihen füllt.

Wenn das Programm im Mode 2 lief, dann sieht man, daß die senkrechten Reihen an der rechten Seite der Zeichen stehen. Im Mode 1 erhalten wir zwei senkrechte Reihen pro Charakter, im Mode 0 sind es sogar 4.

Wir wollen eine letzte Änderung am Programm vornehmen. Löschen Sie dazu die Zeile 10 des Programms und geben Sie 'MODE 2' im Direktmodus ein. Der Bildschirm wird gelöscht und 'READY' erscheint in der linken oberen Ecke. Betätigen Sie die Cursor-Down Taste (Pfeil nach unten) bis die Ready-Meldung aus dem Bild verschwindet. Der Cursor steht jetzt auf der letzten Eingabezeile. Lassen Sie das Programm noch einmal laufen.

Das Ergebnis ist einigermaßen irritierend.

Dieses kleine Programm hat uns gleich mehrere wichtige Dinge verraten.

Zum einen haben wir damit bewiesen, daß der Bildschirmspeicher bei &C000 beginnt und bei &FFFF aufhört. Überraschenderweise ist Lage und Größe der Bildschirmspeicher in allen drei Modi gleich. Es wird also nicht zwischen Modus 0 und Modus 2 unterschieden. Nur die erzeugten Farben sind unterschiedlich.

Allerdings gibt ein 16k-Bytes großer Bildschirmspeicher im Mode 0, also bei 20 Zeichen pro Zeile offensichtlich wenig Sinn. 20 Zeichen mal 25 Zeilen ergibt nur 500 Zeichen auf dem Bildschirm. Warum benötigt der CPC scheinbar 16384 Speicherplätze, um diese 500 Zeichen darzustellen?

Die Antwort ist recht einfach. Wie bereits erwähnt besitzt der CPC keinen Video-RAM, in dem ein Zeichen in einem Byte gespeichert wird.

Im 80-Zeichenmodus belegt ein Zeichen auf dem Bildschirm 8 Bytes, bei 40 Zeichen sind es 16 Bytes und im 20-Zeichen-Modus ganze 32 Bytes. Das läßt sich auch aus dem Programm ersehen, welches die senkrechten Linien erzeugte.

Unsere Darstellung 1.6.0.1 macht den Aufbau eines Zeichens noch einmal deutlich. Dabei soll das Zeichen im Mode 2 in der linken oberen Bildschirmecke stehen.

Der 80-Zeichen-Modus ist in dieser Hinsicht am einfachsten zu verstehen, da ein gesetztes Bit einen Punkt in der aktuellen Zeichen- (Pen-) Farbe erzeugt. Ist ein Bit dagegen nicht gesetzt, so erscheint an dieser Stelle auf dem Bildschirm die Hintergrundfarbe. Da im Mode 2 nur eine Zeichenfarbe möglich ist, gibt es keine weiteren Möglichkeiten.

Wofür werden aber im Mode 0 32 Bytes für ein Zeichen benötigt?

Diese Zusammenhänge sind bei den Modi 0 und 1 nicht mehr so einfach zu beschreiben. Sie sollten das folgende kleine Programm einmal eintippen und die angezeigten Ergebnisse bei der Lektüre vor Augen haben. Dadurch werden die Beschreibungen sicher verständlicher, als wenn Sie einen reinen 'Trockenkurs' versuchen.

```
10 MODE 2
20 REM
30 PRINT "A"
40 FOR adress = &C000 TO &F800 STEP &800
50 p$ = BIN$(PEEK(adress),8)
60 FOR l = 1 TO 8
70 IF MID$(p$,l,1) = "1" THEN PRINT "X"; ELSE PRINT ".";
80 NEXT l
90 PRINT
100 NEXT adress
```

Lassen Sie dieses Programm so wie beschrieben laufen, dann erhalten Sie ein Bild, das der abgedruckten Matrix des 'A' gleicht.

Ändern Sie nun einmal den Mode-Befehl in der Zeile 10 in 'MODE 1' und lassen Sie das Programm laufen. Das Ergebnis ist einigermaßen verblüffend.

Daß sich nur die halbe Matrix in den ausgelesenen Bytes befindet, war anzunehmen. Daß aber diese Matrix auch nur ein halbes Byte, also die Bits 4 bis 7, beansprucht, verwirrt zunächst.

Wir kommen der Klärung des Rätsels aber näher, wenn Sie die Zeile 20 ersetzen:

```
20 PEN 2
```

Außer der geänderten Schreib-(PEN-)farbe hat sich auch das durch unser Programm angezeigte Bitmuster geändert. Das aber ist die Lösung unseres Problems!

Wenn Sie mit dem CPC bereits etwas vertraut sind, werden Sie wissen, daß im 40-Zeichen-Modus 4 Farben möglich sind. Diese vier Farben lassen sich einfach mit dem Zeichen selbst abspeichern, in dem nur vier Bit für die gesetzten Pixel maßgeblich sind, und Low- und High-Nibble (ein Nibble = ein Halb-Byte, 4 Bit) über die Farben entscheiden. Bei dem verwendeten Prinzip muß nur das Gate Array die Pixel für die Anzeige in horizontaler Richtung verdoppeln, um auch tatsächlich 8 Punkte darzustellen, wo nur vier Punkte gespeichert sind.

Im Mode 0 bei der Darstellung von 20 Zeichen pro Zeile wird diese Methode noch erweitert. Hier sind es nur zwei Bit, welche die Pixel-Information enthalten. Die Stellung der zwei Pixel innerhalb des Bytes bestimmen die Farbe, in der dieses Pixel dargestellt werden soll. Damit sind insgesamt 16 Kombinationen möglich, genau die Anzahl der zur Verfügung stehenden Farben. Da nur zwei Pixel in einem Byte gespeichert sind, werden 4 Byte für eine Pixel-Zeile benötigt, insgesamt also $8 \times 4 = 32$ Bytes für ein Zeichen in 16 verschiedenen möglichen Farben.

Probieren Sie doch einfach das Programm im Modus 0 mit verschiedenen Werten für das PEN-Kommando aus. Sie werden dann schnell hinter das Funktionsprinzip kommen.

Damit sind die beiden ersten Punkte vom Beginn des Kapitels geklärt. Unklar dagegen ist noch der Punkt der 'Verschiebung' des Bildschirmrams. Dieses Problem ist in der Hardware des CPC begründet.

Auch ein Z80 mit einer Taktfrequenz von 4 MHz benötigt zum Verschieben eines 16K-Datenblocks einige Zeit. Um z.B. beim Listen eines längeren Basicprogramms nicht für jede neue Zeile den gesamten Video-Ram-Bereich um 640 Speicher-Plätze zu verschieben, hat man eine spezielle Eigenschaft des CRTC genutzt. Durch entsprechende Programmierung der Register 12 und 13 des 6845 kann der Bildschirm praktisch auf jeder geraden Speicherzelle des Video-Rams beginnen. Dadurch kann das Scrollen sehr viel schneller passieren, da nur die

entsprechenden Register mit den nötigen Werten versorgt werden müssen. Die neue Zeile am unteren Bildrand ist schnell gelöscht und mit den Zeichen versehen.

Ein Start des Video-Ram auf einer ungeraden Adresse, also z.B. bei &C001 ist wegen der beschriebenen Verwendung des Signals CCLK als Adressbit nicht möglich.

Das folgende Programm zeigt, daß eine Manipulation der genannten Register auch von Basic aus zu bewerkstelligen ist:

```
10 addrreg = &bc00      : REM Adressregister des 6845
20 datreg = &bd00      : REM Port des Datenregisters
30 OUT addrreg,13      : REM Register wählen
40 FOR offset = 1 TO 40
50 OUT datreg,offset   : REM 40 mal ändern
60 FOR warten = 1 TO 40 : REM und etwas warten
70 NEXT warten,offset
```

In diesem Programm wird der Bildschirminhalt horizontal gescrollt. Ohne die Warteschleife würde das Scrollen so schnell ablaufen, daß man den Vorgang mit dem Auge gar nicht verfolgen könnte.

Auch vertikales Scrollen läßt sich von Basic aus programmieren. Allerdings müssen dann beide Register, Low- und Highbyte, manipuliert werden. Da aber zwischen den beiden OUT-Befehlen recht viel Zeit vergeht, kommt es zu unangenehmen Flimmer-Erscheinungen.

Es gibt beim Video-Ram aber noch eine Besonderheit zu beachten.

Rechnen wir die bekannten Werte einmal zusammen.

Im Mode 2 besteht ein Zeichen aus 8 Bytes. In einer Zeile haben 80 Zeichen Platz und es sind 25 Zeilen auf dem Bildschirm möglich. Das ergibt einen gesamten Speicherplatzbedarf von $80 \times 25 \times 8 = 16000$ Bytes. Ein

16K-Speicherbereich hat aber $2 \text{ hoch } 14 = 16384$ Speicherplätze. Wo sind die fehlenden 384 Bytes?

Ganz einfach. Sie werden nicht benötigt. Jedenfalls nicht, so lange der Bildschirm nicht gescrollt wird.

Hier könnten kurzfristig zu speichernde Werte untergebracht werden, die aber spätestens beim nächsten CLS mit Sicherheit verschwunden sind.

Ein komplettes Diagramm des Bildschirmspeichers könnte etwa wie auf unserer Grafik 1.6.0.2 dargestellt werden. Dabei wird davon ausgegangen, daß der Bildschirm tatsächlich mit dem Speicherplatz &C000 in der linken oberen Ecke beginnt. Dieser Zustand ist nach jedem MODE-Kommando gegeben.

Die Adressen &C7D0-&C7FF, &CFD0-&CFFF,, &FFD0-&FFFF werden in dieser Konfiguration nicht verwendet.

Sie werden sich jetzt sicher fragen, wie um alles in der Welt mit dieser verrückten Organisation des Bildschirmspeichers jemals vernünftig Grafik programmiert werden kann. Auch scheint es fast unmöglich, ein Zeichen vom Bildschirm zu lesen. Bei anderen Rechnern ist das kein Problem, da kann mit einem POKE ein Zeichen auf dem Bildschirm plaziert werden. Entsprechend kann der Inhalt des Video-Ram mit PEEK ausgelesen werden.

Weiterhin ist üblicherweise sicher, daß das Video-Ram auf einer bestimmten Adresse anfängt.

Nun ist aber nicht alles so schlimm, wie es auf den ersten Blick erscheint. Das Betriebssystem ist ja auch in der Lage, mit den wechselnden Startadressen klarzukommen, oder z.B. ein Zeichen aus der Bildschirm-Matrix zu bestimmen, wie das bei jeder Benutzung der Copy-Taste passiert. Die dafür benötigten Routinen können auch von selbsterstellten Maschinenprogrammen genutzt werden.

Viele dieser Routinen des Betriebssystems finden Sie in einem späteren Kapitel. Konkret zeigen wir die Nutzung der Grafik in einem Beispiel zum Zeichnen von Rechtecken und in einem Programm zum Erzeugen einer Grafik-Hardcopy.

1.7 Der Parallel-Schnittstellenbaustein 8255

Ursprünglich von INTEL für den 8080 entwickelt, eignet sich der 8255 als programmierbarer Mehrzweck-I/O-Baustein (I/O = Input/Output, Ein/Ausgabe) auch für andere Prozessoren. Der 8255 verfügt über insgesamt 24 Leitungen, über die Signale aus- oder eingegeben werden können. Jeweils 8 Leitungen bilden einen 8-Bit-Port, wobei der dritte Port in zwei getrennt programmierbare Hälften geteilt werden kann.

Die wichtigsten Leistungsmerkmale des 8255 sind:

- 24 programmierbare I/O-Anschlüsse.*
- Einfache Betriebsspannung 5 Volt.*
- Vollständig TTL-Kompatibel.*
- Drei leistungsfähige Betriebsarten programmierbar.*
- Jeder Port getrennt programmierbar.*
- Hoher Ausgangsstrom 1 mA bei 1.5 Volt Spannung.*
- Funktion Bit setzen/Bit Rücksetzen möglich.*

1.7.1 Die Anschlußbelegung des 8255

Die Pinbelegung des 8255 ist im unten stehenden Bild gezeigt. Es bedeuten:

D0 - D7 : Data Lines

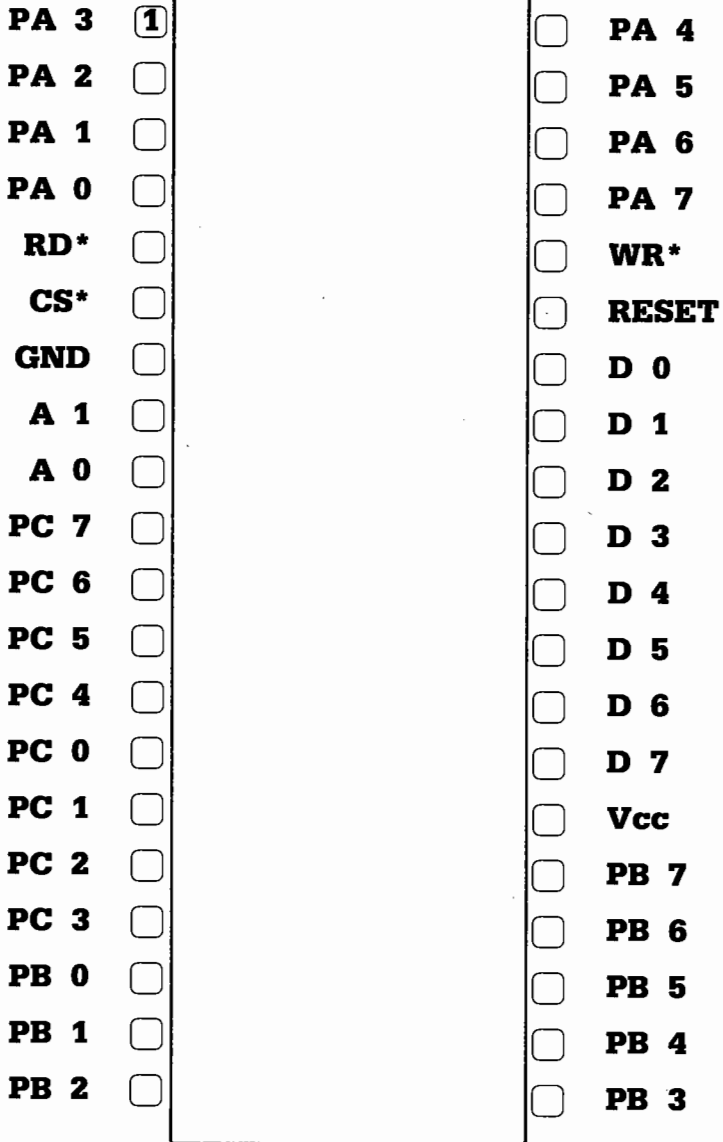
Diese Anschlüsse werden mit dem Datenbus des Prozessors verbunden. Sie dienen dem Transfer der Daten vom und zum Prozessor.

CS : Chip Select

Durch ein Low an diesem Anschluß wird der Baustein ausgewählt. Die jetzt an den RD-, WR- und Data-Leitungen anliegenden Signale werden vom 8255 akzeptiert.

RD : Read

Ein Low an diesem Anschluß veranlaßt den 8255 Daten oder Zustandsinformationen über den Datenbus an den Prozessor zu senden.



1.7.1.1 Pinout des Parallelport 8255

WR : Write

wird Low, wenn der Prozessor Daten oder Steuerbefehle an den 8255 schicken will.

A0, A1 : Adress Lines 0, 1

Über diese Anschlüsse wird zwischen den drei Datenkanälen und dem Steuer-Register ausgewählt. Häufig werden diese Anschlüsse mit den unteren beiden Adressleitungen des Prozessors verbunden.

RESET :

Ein High an diesem Eingang setzt alle Register einschließlich des Steuerregisters zurück. Die Portleitungen werden in die Betriebsart Eingabe gebracht.

PA0 - PA7 : Port A

Diese acht Leitungen stellen den I/O-Port A dar und können wahlweise als Eingang oder Ausgang verwendet werden.

PB0 - PB7 : Port B

Funktion wie Port A.

PC0 - PC7 : Port C

Funktion wie Port A.

1.7.2 Die Betriebsarten des 8255

Bevor auf die vier internen Register eingegangen wird, müssen wir zunächst die Möglichkeiten des ICs etwas genauer betrachten. Wie schon zu Beginn erläutert, verfügt der 8255 über drei mögliche Betriebsarten:

Betriebsart 0 : Einfache Ein/Ausgabe

Betriebsart 1 : Getastete Ein/Ausgabe

Betriebsart 2 : Zweiweg-Bus

Die Betriebsart 0 ist die einfachste und auch häufigste. In diesem Mode kann bestimmt werden, ob die Ports als Ausgabe- oder als Eingabe-Leitungen arbeiten sollen. Werden Leitungen als Ausgang programmiert und wird auf diese Ausgänge vom Prozessor eine Information gelegt, so wird der Wert gespeichert und die Ausgänge bleiben bis zur Neuprogrammierung oder einem Reset erhalten.

Als Eingang programmierte Ports liefern beim Lesen den momentanen Zustand an diesen Leitungen.

Sowohl Port A wie auch Port B lassen sich nur als ganzer Port für die gewünschte Datenrichtung programmieren. Es ist also nicht möglich, z.B. die Portbits PA0, PA3 und PA7 als Ausgang und die verbleibenden Anschlüsse als Eingang zu verwenden.

Allerdings kann der Port C in zwei Hälften geteilt werden. Die Datenrichtung jeder Hälfte kann getrennt programmiert werden.

Die Betriebsart 1 unterscheidet sich grundsätzlich vom Mode 0. In dieser Betriebsart ist ein Datentransfer mit Hand-Shake-Signalen in einer Richtung möglich. Jetzt spricht man nicht mehr von drei vorhandenen Ports, die beiden Hälften des Port C werden den anderen beiden Ports als Steuer- und Quittungssignale zur Verfügung gestellt. Man spricht dann von den beiden Gruppen A und B.

Die Gruppe A besteht aus Port A und den Bits 4-7 des Port C, die Gruppe B entsprechend aus dem Port B und den Bits 0-3 des Port C.

Um die Programmierung des Mode 1 komfortabel zu gestalten, besteht die Möglichkeit, jeweils ein spezielles Bit der entsprechenden Hälfte des Port B als Interrupt-Signal zu verwenden.

Ein solcher 8-Bit-Datentransfer wird z.B. bei Drucker-Schnittstellen verwendet. Hier zeigt ein Signal an, daß die Daten auf den Datenleitungen gültig sind. Ein rückgeführtes Signal meldet, ob der Empfänger, also in diesem Beispiel der Drucker, empfangsbereit ist oder ob die Daten korrekt empfangen wurden.

Diese Funktion kann vom 8255 wahlweise sowohl als Datenausgang wie auch als Eingang ausgeführt werden.

Die dritte Betriebsart (Mode 2) ist ein getasteter bidirektionaler Betrieb. Diese Funktion ist nur mit dem Port A möglich. Als Steuer- und Quittungssignale werden die Bits PC3-7 verwendet.

Ein möglicher Einsatz dieser Betriebsart wäre die Steuerung eines Floppy-Laufwerks, da hierbei die Daten ja sowohl zur Floppy wie auch von der Floppy zum Prozessor über dieselben Anschlüsse geführt werden müssen.

Zusätzlich besteht in allen drei Betriebsarten die Möglichkeit, die als Ausgang programmierten Bits des Port per Befehl gezielt zu setzen oder zu löschen.

Alle diese beschriebenen Betriebsarten lassen sich auch kombinieren. So ist es möglich, den Port A im Mode 0 als Ausgang, den Port B im Mode 1 als Eingang und die verbleibenden Bits des Port C als Eingang zu programmieren.

1.7.3 Steuerung des 8255, die Registerbeschreibung

Wenn man diese auf den ersten Blick verwirrende Anzahl der Möglichkeiten betrachtet, so fragt man sich unwillkürlich, wie alle Möglichkeiten und Kombinationen mit nur einem Steuerregister zu programmieren sind.

Der Trick, mit dem dies möglich wird, ist einfach. Das oberste Bit des Steuerworts wird als Kennzeichen-Bit verwendet. Ist dieses Bit im Steuerwort gesetzt, so haben die Bits 0 bis 6 die folgende Bedeutung:

Bit 0 : steuert Funktion des Port C Bits 0 bis 3

1 = Eingang

0 = Ausgang

Bit 1 : steuert Funktion des Port B

1 = Eingang

0 = Ausgang

Bit 2 : wählt den Mode der Gruppe B

1 = Betriebsart 0

0 = Betriebsart 1

Bit 3 : steuert Funktion des Port C Bits 4 bis 7

1 = Eingang

0 = Ausgang

Bit 4 : steuert Funktion des Port A

1 = Eingang

0 = Ausgang

Bit 6,5: wählen Modus der Gruppe A

00 = Modus 0

01 = Modus 1

1x = Modus 2, Bit 5 ohne Bedeutung

Ist im Steuerwort das oberste Bit dagegen gelöscht, so wird über die Bits 0-3 die Funktion 'Bit setzen/Bit rücksetzen' des Port C definiert. Die Bedeutung dieser Bits lautet folgendermaßen:

Bit 0 : steuert Bit-Set/Bit-Reset

1 = Bit setzen

0 = Bit rücksetzen

Bits 3-1: Bitauswahl

000 = PC0

001 = PC1

010 = PC2

011 = PC3

100 = PC4

101 = PC5

110 = PC6

111 = PC7

Die Bits 4 bis 6 im Steuerwort sind bei gelöschtem siebtem Bit ohne Bedeutung.

Dieses Steuerregister kann nur beschrieben werden. Ein Lesen des Wertes ist nicht möglich. Wohl aber können die den Ports zugehörigen Register gelesen werden, auch wenn die Ports als Ausgang bestimmt sind. In diesem Fall entspricht der gelesene Wert dem Zustand der Portleitungen.

Der Zugriff auf die vier Register geschieht über die Anschluß-Pins A0 und A1. Die Zuordnung zu den Registern zeigt die folgende Tabelle.

A1 A0
0 0 Port A Register
0 1 Port B Register
1 0 Port C Register
1 1 Steuerregister

1.7.4 Der Einsatz des 8255 im CPC

Nachdem wir uns einen Überblick über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des 8255 geschaffen haben, wollen wir uns mit dem praktischen Betrieb dieses universellen Schnittstellen-Bausteins im CPC auseinandersetzen. Wie eigentlich fast alle ICs im CPC wird auch der 8255 optimal verwendet. Da bleibt kein Bit ungenutzt.

Doch werden wir konkret.

Der 8255 bedient die Tastatur, den Sound-Chip, den Motor des Cassetten-Recorders, erzeugt die Schreib-Signale des Recorders, liest den vom Recorder kommenden Bit-Strom, überprüft das V-Sync-Signal des CRTC, stellt fest, ob der Drucker empfangsbereit ist, fragt mit einem Bit den Zustand des EXP-Signals des Expansion Connectors ab, entscheidet über eine Brücke, ob die Erzeugung des Bildes nach PAL- oder SECAM-Norm mit 50 oder 60 Hertz Bildfrequenz erfolgen soll und zu guter Letzt bleiben noch ganze drei Bits über, die beim Einschalten Brücken abfragen und feststellen, was für einen Computer Sie sich gekauft haben. Der Zustand dieser Brücken entscheidet nämlich, ob Sie Schneider, Awa, Triumph, Amstrad oder einen anderen der insgesamt acht verschiedenen

möglichen Firmennamen in der Einschaltmeldung auf den Bildschirm bekommen.

All diese Funktionen mit den zur Verfügung stehenden 24 I/O-Leitungen zu realisieren, zeugt von der ausgesprochenen Sparsamkeit und Pfiffigkeit der Hardware-Entwickler.

Der Datenbus ist direkt mit dem Datenbus des Prozessors verbunden. Das CS-Signal (Chip-Select) wird vom Adressbit A11 des Prozessors erzeugt. Die zur Registerauswahl vorhandenen Pins A0 und A1 des 8255 sind mit den Prozessoradresspins A8 und A9 verbunden.

Wie bereits erwähnt werden alle Peripherie-Bausteine im CPC über Port-Adressen angesprochen. Aus diesem Grund ist die Leitung RD* des 8255 mit dem Signal IORD* verbunden.

Erzeugt wird dieses Signal aus der Verknüpfung der Signale RD* und IORQ* des Z80. Nur wenn IORQ* und RD* Low sind, erscheint am Eingang RD* ein Low.

In ähnlicher Weise wird auch der WR*-Anschluß des 8255 angesteuert. Hier erscheint ein Low, wenn sowohl WR* als auch IORQ* des Z80 Low werden.

Aus diesen Daten können nun die Port-Adressen des 8255 bestimmt werden. Um z.B. in das Register 0, das Datenregister des Port A, einen Wert zu schreiben, müssen die Anschlüsse A11, A9 und A8 Low sein. In binärer Schreibweise erhalten wir für das Highbyte des Adressbusses den Wert:

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

Das entspricht dem hexadezimalen Wert &F4.

Die unteren 8 Adressbits gehen in die Auswahl des 8255 nicht ein, hier ist jeder Wert zwischen &00 und &FF möglich.

Auch die gesetzten Bits im Highbyte sind zur korrekten Adressierung des 8255 eigentlich nicht nötig, und so könnte man auf die Idee kommen, als High-Byte den Wert 00H

einzusetzen. Das würde sogar funktionieren. Da aber die Dekodierung der einzelnen Peripherie-ICs in ähnlich unvollständiger Weise vorgenommen wird, müssen die Bits gesetzt werden, sonst würden sich gleichzeitig andere ICs wie der CRTC oder das Gate Array mit angesprochen fühlen.

Doch zurück zu unserem Beispiel. Um also das Register A mit einem Wert zu laden, muß der Wert &F400 auf den Adressbus gelegt werden. Das kann mit den Befehlen

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

erreicht werden. Entsprechend kann z.B. das Port-Register C mit den Befehlen

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

ausgelesen werden.

Grundsätzlich werden alle drei Ports im Modus 0 verwendet. Somit stehen alle 24 Anschlüsse als I/O-Leitungen zur Verfügung.

Der Port A (&F400) ist mit den 8 Datenleitungen des Sound Generators AY-3-8912 verbunden. Je nach geforderter Aktion wird der Port A als Ausgang oder Eingang programmiert.

Als Ausgang programmiert werden über die 8 Portleitungen die Steuerbefehle an den Sound-Chip geschickt. Diese Steuerbefehle finden Sie detailliert im Kapitel über die Programmierung des AY-3-8912. An dieser Stelle sei nur erwähnt, daß der Sound-Chip auch über einen bidirektionalen 8-Bit-Port verfügt. An diesen Port ist eine Seite der Tastatur-Matrix angeschlossen. Über den Port A des 8255 kann nun über den Umweg des Ports des AY-3-8912 festgestellt werden, ob eine Taste gedrückt ist. Zu diesem Zweck muß der Port A natürlich als Eingang programmiert werden.

Der Port B (&F500) wird fest als Eingangsport programmiert. Über diesen Port werden alle erwähnten Abfragen außer der Tastaturabfrage getätigt. Dabei sind die einzelnen Bits dieses Ports wie folgt belegt:

Bit 0 :

Dieses Bit fragt den Zustand des V-Sync des CRTIC ab. Da diese Abfrage recht rasch gehen muß, kann durch einfaches Rotieren des mit INP gelesenen Wertes das Bit 0 ins Carry-Flag geschoben werden. So kann schnell der Zustand des V-Sync festgestellt werden.

Bit 1-3 :

Diese Bits entscheiden den Firmennamen in der Einschaltmeldung.

Bit 4 :

Dieses Bit ist mit einer Drahtbrücke verbunden. Ist die Brücke offen, so wird der Video-Controller für PAL-Betrieb mit 50 Hertz programmiert, eine geschlossene Brücke bewirkt eine Programmierung des CRTIC für die SECAM-Norm mit 60 Hz Bildwiederholfrequenz. Diese unterschiedliche Programmierung ist wichtig, wenn der CPC über das Modul MP1 an einem Fernseher betrieben werden soll.

Bit 5 :

Dieses Bit fragt den Zustand des Signals EXP des Expansion Connectors ab.

Bit 6 :

Dieses Bit gibt den Zustand eines angeschlossenen Druckers wieder. Da der Drucker nicht zu allen Zeiten Zeichen empfangen kann, besteht die Möglichkeit, durch High-legen dieses Anschlusses einen Zeichentransfer zu unterbinden.

Bit 7 :

Über dieses Bit werden die vom Recorder mit TTL-Pegel gelieferten Daten eingelesen. Auch hier gilt das zu Bit 0 gesagte. Da diese Leitung sehr schnell geprüft werden muß, kann durch einmaliges Rotieren des Bit 7 in das Carry-Flag der Zustand dieser Leitung schnell bestimmt werden.

Der noch verbleibende Port C (&F600) ist im CPC fest als Ausgangsport programmiert. Mit vier seiner acht Leitungen steuert er einen Teil der Tastaturabfrage und zwei weitere Bits werden für den Recorder verwendet. Die restlichen beiden Bits werden für die Ansteuerung des Sound-Chip benötigt. Da die Leitungen des Port C direkt gesetzt und gelöscht werden können, eignet er sich natürlich besonders für diese Aufgaben.

Im einzelnen sind die Bits wie folgt verwendet:

Bit 0-3 :

Diese Bits steuern die Tastaturmatrix. Die als Ausgang programmierten vier Leitungen sind mit einem BCD-Dezimal-Decoder verbunden, der die binäre eine dezimale Information umwandelt. Dieser Decoder legt entsprechend der binären Eingangsinformation einen seiner zehn Ausgänge auf Masse. Dabei sind als Eingangskombinationen die Werte zwischen 0 und 9 erlaubt.

Bit 4 :

Dieses Bit steuert den Motor des Cassettenrecorders. Der Motor wird allerdings nicht direkt, sondern über einen Transistor (und ein nachgeschaltetes Relais) gesteuert. Liegt dieses Bit auf Masse, so wird der Motor ausgeschaltet.

Bit 5 :

Über diesen Pin des 8255 werden die Tonfrequenzen vom Computer geliefert, die auf dem Recorder aufgenommen werden sollen und beim Abhören diesen merkwürdigen Ton erzeugen.

Bit 6-7 :

Diese Portbits sind mit den Anschlüssen BC1 und BDIR des Sound-Chip verbunden und arbeiten als Chip-Select- und Strobe-Signal für den AY-3-8912. Eine detailliertere Beschreibung dieser Anschlüsse finden Sie im nächsten Kapitel über den Sound-Generator.

1.8 Der Sound Generator AY-3-8912

Der AY-3-8912 von General Instruments ist ein programmierbarer Sound Generator (PSG) der Spitzenklasse. Er wurde entwickelt für Telespiele, um diese mit besonders realistischem Sound zu versehen, nachdem die ersten Telespiele nur recht monotone Geräusche produzieren konnten. Um möglichst universell einsetzbar zu sein, wurde der PSG mit einer Vielzahl von Möglichkeiten zur Klangbeeinflussung versehen. Zusätzlich sagte man sich bei der Entwicklung dieses ICs wohl, daß in fast allen Einsatzgebieten auch irgendwelche Tasten, Joysticks oder Schalter abgefragt werden müssen. So gab man diesem PSG auch noch einen bidirektionalen 8-Bit-Parallelport mit.

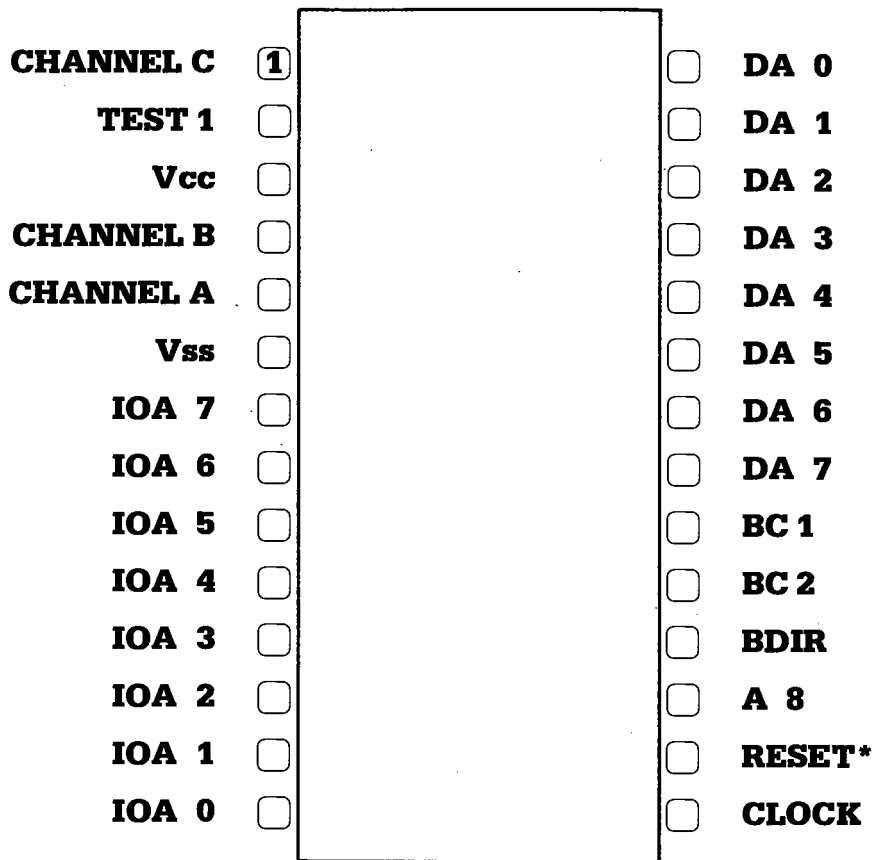
Die Leistungsdaten dieses ICs im Überblick lauten:

*Drei unabhängig programmierbare Ton-Oszillatoren
Ein programmierbarer Rausch-Generator
Vollständig software-gesteuerte Analogausgänge
Programmierbarer Mischer für Ton und Rauschen
15 logarithmisch gestufte Lautstärkestufen
Programmierbare Hüllkurven
Bidirektionaler 8-Bit-Datenport
TTL-Kompatibel
Einfache 5 Volt Betriebsspannung*

Insgesamt verfügt der AY-3-8912 über 16 Register, von denen 15 Register genutzt werden können. Über diese Register können alle Klangmöglichkeiten des Chips programmiert werden.

Die Schaltung des PSG kann in einzelne Funktionsblöcke unterteilt werden.

Da ist zunächst der Block der Tongeneratoren. Die Tongeneratoren werden mit einem Taktsignal versorgt, das aus dem durch 16 geteilten Clock-Signal gewonnen wird. Die



1.8.1.1 Soundchip AY-3-8912

Tongeneratoren sind zuständig für die grundsätzliche Erzeugung der drei rechteckförmigen Tonfrequenzen.

Der Rauschgenerator erzeugt ein frequenzmoduliertes Rechtecksignal, dessen Pulsbreite von einem Pseudo-Rauschgenerator beeinflusst wird.

Die Mischer koppeln die Ausgangssignale der drei Generatoren mit dem Rauschsignal. Die Kopplung kann für jeden Kanal getrennt programmiert werden.

Der Funktionsblock der Amplitudenkontrolle bietet dem Anwender zwei Möglichkeiten. Zum einen kann die Ausgangsamplitude (die Lautstärke) der drei Kanäle über die Programmierung des entsprechenden Lautstärke-Registers beeinflusst werden.

Alternativ besteht die Möglichkeit, sie vom PSG variabel zu beeinflussen. Dann wird der Ausgang des Hüllkurven-Registers genutzt, um die Lautstärke zu beeinflussen. Da die Hüllkurve (auch als Envelope, Umschlag oder Umhüllung bezeichnet) mit vier getrennten Parametern programmierbar ist, bestehen vielfältige Möglichkeiten der Tonbeeinflussung.

Der Funktionsblock der D/A-Wandler ist zuständig für die Erzeugung der Lautstärke der Ausgangssignale. Da die Lautstärke- und Envelope-Informationen als digitale Werte vorliegen, werden sie im D/A-Wandler umgesetzt.

Der letzte Funktionsblock hat mit der Tonerzeugung nichts zu tun. In diesem Block sind die zwei I/O-Ports untergebracht. Tatsächlich enthält der Chip des AY-3-8912 zwei vollständige I/O-Ports, von denen aber nur einer an Anschlußpins herausgeführt ist. Derselbe Chip wird im AY-3-8910 eingesetzt, bei dem beide Ports zur Verfügung stehen.

1.8.1 Die Anschlüsse des Sound Chip

Da die Bezeichnungen der Anschlüsse des PSG nicht unbedingt selbsterklärend sind, hier die detaillierte Beschreibung der Funktion der Pins:

DA0 - 7 :

Diese Anschlüsse des Sound Chips werden mit dem Datenbus des Prozessors verbunden. Die Bezeichnung DA deutet an, daß sowohl Daten als auch (Register-)Adressen über diese Anschlüsse geführt werden.

A8 :

Dieser Anschluß kann als ein CHIP-SELECT-Signal verstanden werden. Um Register des PSG anzusprechen, muß dieser Anschluß High sein.

BDIR & BC1,2 :

Der Anschluß BDIR-Signal (Bus DIRECTION) und die Anschlüsse BC1 und BC2 (Bus CONTROL) steuern den Registerzugriff auf den PSG. Auf den ersten Blick mag die in der Tabelle gezeigte Zuordnung etwas seltsam erscheinen. Da dies IC jedoch ursprünglich als Baustein zum Prozessor 1610, einem speziellen 16-Bit-Prozessor von General Instruments, entwickelt wurde, hat man beim Entwurf auf die speziellen Eigenschaften und Steueranschlüsse dieses Prozessors Rücksicht genommen.

BDIR	BC2	BC1	Funktion des 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

Innerhalb dieser Tabelle sind nur vier Kombinationen wirklich sinnvoll. Darum wird häufig der Anschluß BC2 auf +5 Volt gelegt. Die verbleibende Tabelle wird nur noch von den Signalen BDIR und BC1 bestimmt und sieht folgendermaßen aus:

BDIR	BC1	Funktion
0	0	PSG-Datenbus ist hochohmig
0	1	Daten aus PSG lesen
1	0	Daten in PSG schreiben
1	1	Registernummer in PSG schreiben

ANALOG A :

Dies ist der Ausgang des Kanals A. Hier können die von Kanal A erzeugten Töne abgenommen werden. Die maximale Ausgangsspannung ist 1 Vss.

ANALOG B :

Funktion wie Pin 1 für den Kanal B.

ANALOG C :

Funktion wie Pin 1 für den Kanal C.

IOA7 - 0 :

Die IOA-Anschlüsse stellen den 8-Bit-Port des PSG dar. Je nach Programmierung arbeiten die Anschlüsse als Ausgang oder Eingang. Dabei kann nur die Betriebsart für den ganzen Port eingestellt werden. Ein gemischter Betrieb (gleichzeitig Bits als Eingang, andere Bits als Ausgang) ist nicht möglich.

CLOCK :

Von der Frequenz dieses Signals werden alle Tonfrequenzen durch Teilung abgeleitet. Die Frequenz dieses Signals sollte zwischen 1 und 2 MHz liegen.

RESET :

Durch einen Low-Pegel an diesem Anschluß werden alle internen Register zurückgesetzt. Ohne Reset stehen nach dem Einschalten zufällige Werte in den verschiedenen Registern, die Folge wäre ein (wahrscheinlich) sehr unmusikalisches 'Geräusch'.

TEST1 :

Test1 wird nur von der Herstellerfirma verwendet und muß im Betrieb unbeschaltet bleiben.

Vcc :

An diesen Anschluß wird die Betriebsspannung von +5 Volt angelegt.

Vss :

Dies ist der Masse-Anschluß des PSG.

1.8.2 Die Funktion der einzelnen Register des 8912

Da jetzt geklärt ist, wie über die Anschlüsse BDIR und BC1 die Register grundsätzlich angesprochen werden können, wollen wir sehen, was für Funktionen die Register ausführen. Dabei ist die Registernummer, die in der folgenden Aufstellung verwendet wird, gleich mit der Nummer, die im Adress-Register eingetragen werden muß, um das gewünschte Register anzusprechen.

Interessant ist noch die Tatsache, daß das Adressregister seinen Inhalt bis zur nächsten Programmierung behält. Man kann also ohne Probleme mehrmals nacheinander auf ein Datenregister zugreifen, ohne jedes Mal das Adressregister neu laden zu müssen.

Doch jetzt zur Registerbeschreibung.

Reg 0,1 :

Diese Register bestimmen die Periodendauer und damit die Frequenz des Tonsignals an ANALOG A. Allerdings sind nicht alle 16 Bit benutzt. Verwendung finden alle 8 Bit des Register 0 und die vier unteren Bit des Registers 1. Dabei kann die Frequenz mit dem Register 0 fein, mit dem Reg. 1 in groben Stufen beeinflußt werden. Je kleiner der 12-Bit-Wert dieser Register wird, desto höher wird der Ton.

Reg 2,3 :

Funktion wie Reg 0,1, aber Kanal B.

Reg 4,5 :

Funktion wie Reg 0,1, aber Kanal C.

Reg 6 :

Dieses Register beeinflusst mit seinen unteren 5 Bit den Rausch-Generator. Auch hier gilt: je kleiner der Wert im Register, desto höher die Rausch-Frequenz.

Reg 7 :

In diesem Multi-Funktionsregister kontrollieren die einzelnen Bits unterschiedliche Aufgaben. In der folgenden Tabelle werden die Beeinflussungen genannt:

- Bit 0 : Ton von Kanal A ein-/ausschalten 0=ein /1=aus
- Bit 1 : Ton von Kanal B ein-/ausschalten 0=ein /1=aus
- Bit 2 : Ton von Kanal C ein-/ausschalten 0=ein /1=aus
- Bit 3 : Rauschen zu Kanal A zu-/abschalten 0=zu /1=ab
- Bit 4 : Rauschen zu Kanal B zu-/abschalten 0=zu /1=ab
- Bit 5 : Rauschen zu Kanal C zu-/abschalten 0=zu /1=ab
- Bit 6 : Port A als Ein-/Ausgang 0=in /1=out
- Bit 7 : Port B als Ein-/Ausgang 0=in /1=out

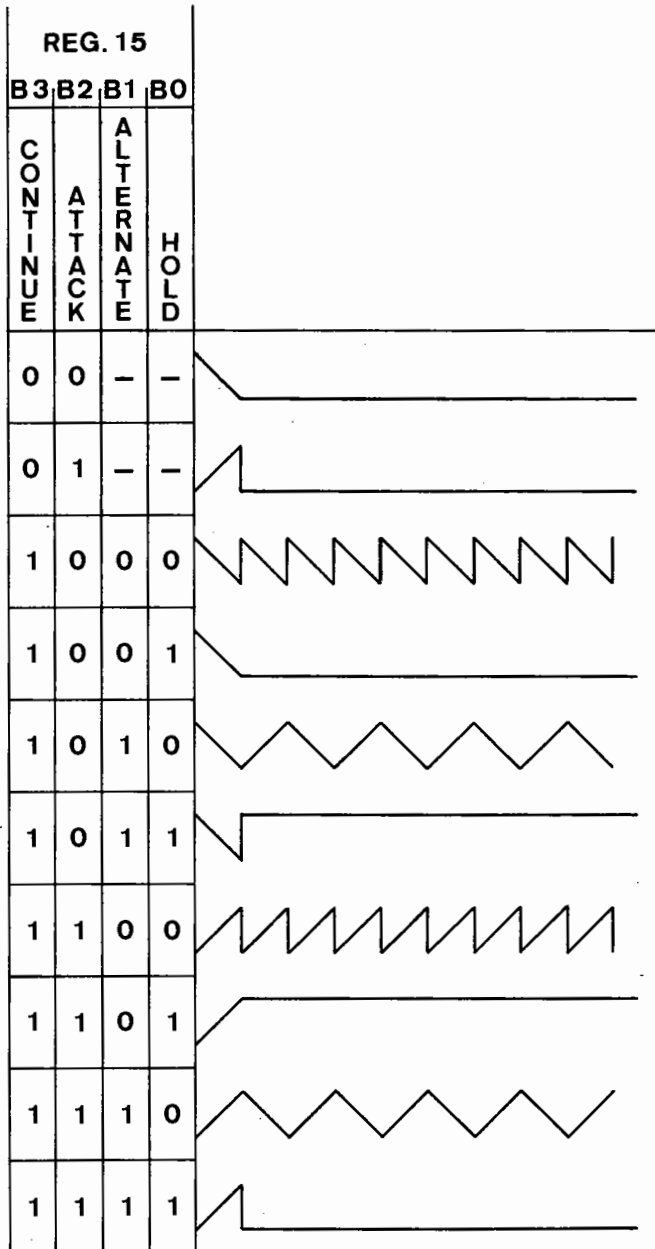
Reg 8 :

Dieses Register bestimmt die Lautstärke des Signals an Kanal A. Zur Lautstärkeeinstellung werden die vier unteren Bits verwendet.

Das Bit 4 hat eine besondere Bedeutung. Ist es gesetzt, dann wird die Lautstärke durch das Hüllkurven-Register bestimmt, der Inhalt der Bits 0 bis 3 wird dann ignoriert.

Reg 9 :

Wie Reg 8 für Kanal B.



1.8.2.1 Hüllkurven des PSG

Reg 10 :

Wie Reg 8 für Kanal C.

Reg11,12 :

Alle 16 Bit dieser beiden Register beeinflussen die Periodendauer der Hüllkurve. Der Inhalt des Reg. 11 wird als Low-Byte betrachtet, d.h. er beeinflusst die Periodendauer in feinen Schritten, das Reg. 12 ist das High-Byte des Hüllkurven-Generators.

Reg 13 :

Die Bits 0 bis 3 dieses Registers bestimmen die Kurvenform des Hüllkurven-Generators. Die Zuordnung in Worten verständlich wiedergeben zu wollen, ist fast unmöglich. Die erzeugbaren Hüllkurven sind darum in der Grafik 1.8.2.1 gezeigt.

1.8.3 Der Betrieb des AY-3-8912 im CPC

In diesem Abschnitt wollen wir uns mit dem konkreten Anschluß und einigen mehr praktischen Dingen zum Betrieb des Sound Chip im CPC beschäftigen. Da die vorige Registerbeschreibung das Thema notgedrungen abstrakt und vielleicht nicht sehr anschaulich erläuterte, werden Sie nach Abschluß dieses Kapitels einige Spezialitäten des PSG besser verstehen.

Die Pins 3, 17 und 19 des Soundchip sind auf + 5 Volt gelegt. Über den Pin 3 bekommt der AY-3-8912 seine Betriebsspannung. Da BC2 (Pin 19) und A8 (Pin 17) auf + 5 Volt liegen, gehen sie in die Registerauswahl nicht ein.

Die verbleibenden Register-Steueranschlüsse BC1 (Pin 20) und BDIR (Pin 18) sind mit den Portbits PC6 und PC7 des 8255 verbunden. Je nach Zustand dieser Anschlüsse können dem PSG Registeradressen mitgeteilt sowie Daten in den PSG geschrieben oder herausgelesen werden.

Der eigentliche Adress- und Datentransfer geschieht über die PSG-Anschlüsse D0 bis D7, die mit dem Port A des 8255 verbunden sind. Je nach geforderter Aktion muß der Port A des 8255 als Ein- oder Ausgang programmiert werden.

Das Clock-Signal am Pin 15 ist ein Rechtecksignal mit einer Frequenz von 1 MHz. Dieses Signal wird durch Teilung der Quarzfrequenz vom Gate Array geliefert. Von diesem Signal werden durch Frequenzteilung alle Ton- und Hüllkurvenfrequenzen abgeleitet.

Der I/O-Port des PSG ist verbunden mit der Tastatur und dem Anschluß für den Joystick. Eine detaillierte Beschreibung der Tastatur und des Joysticks finden Sie in einem späteren Kapitel, hier sollen uns nur die klanglichen Möglichkeiten des Sound Chip interessieren.

Die wichtigsten Anschlüsse an diesem IC sind sicherlich die drei Analog-Ausgänge A, B und C an den Pins 1, 4 und 5. Diese Ausgänge sind als sogenannte Open-Emitter-Ausgänge ausgeführt. Um eine Tonwechselspannung ausgeben zu können, werden die drei 1K-Widerstände benötigt, die zwischen Ausgang und Masse geschaltet sind.

Von diesen Widerständen wird das Soundsignal einmal über drei Widerstände gemischt und steht als Mono-Signal am Anschluß 1 des Expansion Connectors zur Verfügung. Dieses Mono-Signal wird aber auch zum internen Verstärker und weiter zum Lautsprecher geführt.

Zusätzlich werden die drei Ausgänge aber noch auf die Stereo-Klinkenbuchse an der Geräterückseite geführt. Dazu wird das Signal des Kanals B über zwei Widerstände gleichermaßen auf die beiden Stereo-Kanäle gelegt. Die Ausgänge A und C werden jeweils direkt über je einen Entkopplungskondensator auf einen der Stereo-Kanäle gelegt. Durch diese Art der Beschaltung sind bei geschickter Programmierung sogar echte Stereoeffekte möglich. Denkbar wäre z.B. einen Ton zunächst nur über den Kanal A auszugeben. Nach einiger Zeit könnte derselbe Ton zusätzlich über den Kanal B ausgegeben werden. Dabei könnte die Lautstärke des Signals an Kanal B langsam steigen, die

Lautstärke des Signals dagegen entsprechend reduziert werden. Durch diese Maßnahmen erscheint es, als würde der Ton von einer Ecke des Raums in die Mitte zwischen die beiden Lautsprecher-Boxen wandern. Von hier kann es jetzt bei Bedarf weiter in die andere Ecke gehen.

Diese Möglichkeiten sind sogar in BASIC mit dem leistungsstarken SOUND-Kommando möglich. Das Bedienungshandbuch ist aber bei der Angabe der Verteilung der drei Tonkanäle auf die zwei Stereokanäle widersprüchlich. Beachten Sie dies, wenn Sie Ihren CPC mit einer Stereoanlage verbinden. Nur Klänge des Kanals B erscheinen auf beiden Kanälen der Stereoanlage.

Wie aber erzeugt der PSG eigentlich die Töne? Betrachten wir einmal die Vorgänge an einem Kanal im Detail.

Wie schon erwähnt werden alle Töne vom Clock-Signal an Pin 15 abgeleitet. Zunächst wird das Taktsignal durch 16 geteilt. Daraus resultiert beim CPC eine Steuerfrequenz von 62,5 KHz. Diese Frequenz wird jetzt auf einen programmierbaren Frequenzteiler geführt. Je nach Inhalt der Tongenerator-Register wird die Steuerfrequenz weiter geteilt, um die gewünschte Tonfrequenz zu erhalten.

Dabei haben die Entwickler des ICs besonders tief in die Trickkiste gegriffen. Die Teilerkette besteht nicht nur aus Flip-Flops, die die Frequenz durch zwei teilen können. Durch eine spezielle Schaltungstechnik sind auch ungerade Teilerfaktoren möglich. Die Steuerfrequenz kann durchaus auch durch drei oder 17 geteilt werden. Dadurch erst können gerade im hohen Frequenzbereich alle benötigten Werte erzeugt werden.

Der Inhalt der Tongenerator-Register bestimmt also den Teilerfaktor für das Tonsignal. Wird das Register 0 des PSG mit dem Wert 100, das Register 1 mit dem Wert 0 geladen, so wird die Steuerfrequenz durch 100 geteilt. Am Ausgang der Teilerkette des Kanals A liegt ein Signal mit der Frequenz von 625 Hertz an.

Dieses Signal ist aber noch nicht am Ausgang A abzunehmen. Dazu muß der entsprechende Kanal zunächst eingeschaltet

werden. Dies wird durch Löschen des entsprechenden Bits im Register 7 erreicht. Da wir in unserem Beispiel den Kanal A gewählt haben, müssen wir das Bit 0 löschen. Dabei ist der Zustand der übrigen Bits zu beachten. Beim CPC bedeutet dies konkret, das Bit 6 nicht ungewollt zu verändern, da sonst die Tastatur gesperrt wird.

Aber auch jetzt ist wahrscheinlich noch kein Ton zu hören, da noch die Lautstärke des jeweiligen Kanals einzustellen ist. Für Kanal A ist das Register 8 zuständig. Ein Wert von 1 erzeugt nun einen leisen Ton, bei einem Wert von 15 erhalten wir die maximale Lautstärke.

Setzen wir das Bit 4 im Lautstärke-Register, dann wird die Information in den Bits 0 bis 3 ignoriert. Jetzt bestimmen die Register 11, 12 und 13 die Lautstärke. Allerdings ist die Lautstärke jetzt nicht mehr auf einen Wert fixiert, sondern variabel.

Betrachten wir zunächst das Register 13. Dieses Register trägt den offiziellen Namen 'ENVELOPESHape/CYCLE CONTROL REGISTER'. Die Funktion wird am besten in einem kleinen Beispiel deutlich.³

Nachdem wir die Register 0, 1, 7 und 8 mit den entsprechenden Werten versorgt haben, schreiben wir einmal in das Reg. 13 den Wert 12. Jetzt sind die Bits 2 und 3 gesetzt, die unteren 2 Bits gelöscht.

Die in der Registerbeschreibung gezeigte Tabelle zeigt bei dieser Kombination eine Folge langsam ansteigender und schnell abfallender 'Zacken'. In der Praxis bedeutet dies, daß die Lautstärke des Tons zunächst langsam bis zum Maximum ansteigt. Dann wird der Ton abgeschaltet und die Lautstärke nimmt wieder zu. Dieser Zustand bleibt erhalten, bis ein neues Kommando zum Register 13 geschickt wird.

Die Zeit des Anstiegs der Lautstärke kann über die Register 11 und 12 eingestellt werden. Diese Register beeinflussen ähnlich den Tongenerator-Registern eine weitere programmierbare Teilerkette im PSG. Die Teilerkette wird mit einem Signal versorgt, das dem durch 256 geteilten

Clock-Signal entspricht. Das ergibt eine Frequenz von 3906.25 Hertz entsprechend einer Periodendauer von etwa 250 Mikrosekunden.

Wird in das Reg. 11 ein Wert 1, in das als High-Byte arbeitende Reg 12 der Wert 0 geschrieben, so wird tatsächlich die Lautstärke des Tones in 250 Mikrosekunden von 0 bis zur maximalen Lautstärke hochgeregelt. Das liegt aber schon im Bereich der hörbaren Töne und erzeugt einen deutlichen Pfeifton, der dem eigentlich gewünschten Ton überlagert wird.

Aus diesem Grund werden die Registerwerte immer deutlich größer gewählt werden. Beim Maximalwert (255 ins Reg 11 und Reg 12) dauert das Ansteigen bis zur vollen Lautstärke ganze 16,8 Sekunden.

Diese Beeinflussung der Lautstärke über die Envelope-Register wird von der Software des CPC nicht verwendet. Das ENV-Kommando beeinflusst die Lautstärke des Tons nur über Manipulationen der unteren vier Bit des Lautstärke-Registers. Das ENT-Kommando des CPC hat im PSG überhaupt kein Equivalent. Diese Funktion wird durch geschicktes Verändern der Tongenerator-Register erzeugt.

1.9 Die Floppy im CPC 664 und 6128

Anders als beim Vorgänger 464 sind beim 664 und 6128 das Floppyinterface und ein Laufwerk in das Gehäuse integriert worden. Dadurch wird nicht nur der Expansion-Slot auf der Rückseite für weitere Peripherie besser zugänglich. Auch der auf dem Arbeitsplatz benötigte Raum und die Anzahl der 'Strippen' wird reduziert.

Grundsätzlich sind die Schaltungen in allen drei Rechnern sowohl funktions- wie auch software-mäßig vollständig kompatibel. Die gesamte Literatur zu den SCHNEIDER-Floppy-Laufwerken (z.B. DATA BECKER, Das Große Floppybuch) ist also für alle Rechner zutreffend, so daß auch die Besitzer eines CPC 664 oder 6128 von den bisher erschienenen Büchern profitieren können.

Den Mittelpunkt des Controller-Boards bildet der integrierte Floppy Disk Controller (FDC) uPD 765. Dieses IC stellt die Schnittstelle zwischen den Laufwerken und dem Prozessor des CPC dar. Zwar kann man Floppystationen auch ohne FDC aufbauen, durch die hohe 'Eigenintelligenz' des FDC vereinfacht sich die Konstruktion jedoch wesentlich. Der nötige Hardwareaufwand, aber auch das Ausmaß der zu schreibenden Betriebssoftware wird durch den Einsatz eines FDC drastisch reduziert. Ein Beispiel mag dies verdeutlichen.

Die Floppystation 1541 der Firma Commodore, vielen von Ihnen sicher bekannt als Floppystation zum Commodore C64, ist eine ohne FDC aufgebaute Floppystation. Abgesehen von der konstruktiv bedingten langsamen Geschwindigkeit der Datenübertragung (über die Sie als CPC-Besitzer nur lächeln können) ist der Aufwand der Hardware für dies Laufwerk deutlich höher als bei der CPC-Floppy. Die Digitalelektronik der 1541 enthält einen eigenen Prozessor, zwei 40-polige Peripherie-IC und jede Menge verschiedener TTL-ICs. Ein kompletter CPC 664 enthält eine vergleichbare Menge an Bauteilen!

Die Betriebssoftware für die 1541 ist mit etwa 16 K doppelt so groß wie das AMSDOS. Keine Frage, daß Entwickler (aus Gründen der Bequemlichkeit) und Kaufleute (aus Kosten-

gründen) gern zu den komfortabel einzusetzenden FDCs greifen.

Insgesamt besteht die Hardware des Controllers aus nur einer Handvoll Bauteilen. Die erstaunlich geringe Anzahl von Bauteilen konnte nur durch die hohe Integration von drei ICs erreicht werden. Gemeint sind der FDC, der Datenseparator und das ROM mit dem AMSDOS.

Das 16 KByte große AMSDOS-ROM enthält in ca. 8 KByte alle wesentlichen Routinen, die um Betrieb der Floppy nötig sind. Dieses ROM in seinem 28-poligen Gehäuse enthält außerdem in den verbleibenden 8 KByte einen Teil des auf Diskette gelieferten CP/M 2.2-LOGO Interpreters.

1.9.1 Der FDC 765

Der von der Firmen NEC als uPD 765, von ROCKWELL als R 6765 und von INTEL als 8765 vertriebene FDC kann als ein hoch spezialisierter Mikroprozessor angesehen werden. Die Möglichkeiten dieses ICs sind so umfangreich und komplex, daß diese Bezeichnung sicher nicht zu hoch gegriffen ist.

Das vom FDC benutzte Datenformat entspricht dem IBM-Format 3740 in Single Density und IBM System 84 in Double Density. Durch diese Festlegung können z.B. Commodore- oder Apple-Disketten leider nicht gelesen oder beschrieben werden.

Mit seinen 40 Pins stellt er alle für den Betrieb handelsüblicher Laufwerke der Größen 8", 5 1/4" und 3" benötigten Signale zur Verfügung. Durch die vorhandenen Steuersignale ist der Entwickler in der Lage, diesen FDC an fast jeden Prozessor anzuschließen. Dabei sind zwei grundsätzliche Möglichkeiten zum Anschluß und Betrieb gegeben. Die erste Methode ist der DMA-Betrieb. Zusammen mit einem DMA-Controller kann der FDC für den Datentransfer beim Lesen und Schreiben die Kontrolle über den Speicher des Computersystems übernehmen. Er holt sich dann mit Hilfe des DMA-Controllers benötigte neue Daten aus dem Speicher oder

schreibt, ebenfalls unter Umgehung des Prozessors, die von der Diskette gelesenen Werte in den Speicher. Diese sehr schnelle Methode des Datentransfers wird aber im CPC nicht eingesetzt und wird hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt.

Bei der zweiten, im CPC eingesetzten Methode wird der Datentransfer vom Prozessor übernommen. Bei dieser zweiten Methode muß aber wiederum zwischen zwei Möglichkeiten des Betriebs des FDC unterschieden werden.

Da wäre zunächst die Interrupt-Methode. Hierbei wird zu jedem Datentransfer ein Interrupt erzeugt. In der entsprechenden Interrupt-Routine des Prozessors muß dann das nächste Daten- oder Befehlsbyte vom Prozessor geliefert oder gelesen werden. Durch den Hardwareaufbau des CPC kam diese Methode wohl auch nicht in Betracht, so daß die Entwickler zur Polling-Methode gegriffen haben. Hierbei muß der Prozessor regelmäßig in Registern des FDC prüfen, welche Aktion als nächstes vom FDC gefordert wird.

Doch betrachten wir zunächst einmal die Leistungsdaten des 765 im Überblick. Bedenken Sie jedoch, daß die Entwickler des Controller Boards nicht alle Möglichkeiten des 765 genutzt haben.

*programmierbare Sektorlänge
alle Laufwerkdaten programmierbar
bis zu vier Laufwerke anschließbar
Datentransfer wahlweise im DMA- oder Nicht-DMA-Modus
anschließbar an fast alle gängigen Prozessortypen
einfache 5-Volt-Stromversorgung
einfacher Ein-Phasen-Takt von 4 oder 8 MHz
40-poliges IC-Gehäuse*

Dem letzten Punkt dieser kurzen Aufstellung wollen wir uns jetzt etwas detaillierter zuwenden.

1.9.2 Die Anschluß-Belegung des FDC

Die Anschlüsse des FDC 765 lassen sich in verschiedene Gruppen unterteilen. Die erste Gruppe von Anschlüssen stellen das Interface zum Systemprozessor dar. Über diese Anschlüsse wird also die Steuerung des FDC vom Prozessor aus vorgenommen.

Die zweite Gruppe ist nur in Verbindung mit dem DMA-Betrieb nötig. Über diese Signale kommunizieren DMA-Controller und FDC.

Das Interface zu den Floppy-Laufwerken wird von der dritten, mit 19 Anschlüssen zahlenmäßig stärksten Gruppe der Anschlüsse geliefert.

In der vierten und letzten Gruppe lassen sich die Anschlüsse für die Stromversorgung und den Takt zusammenfassen.

Beginnen wir die Betrachtung der Anschlüsse mit der ersten Gruppe, dem Interface zum Prozessor.

Das Prozessor-Interface

RESET :

Der RESET-Anschluß des FDC ist High-aktiv. Im normalen Betrieb liegt dieser Anschluß auf Masse-Potential. Durch ein High am RESET-Pin wird der FDC in einen definierten Zustand gebracht.

CS* : CHIP SELECT.

Durch ein Low an diesem Pin wird der FDC selektiert. Erst bei CS* = Low werden RD* und WR* für den FDC gültig. Da die Erzeugung des CS dem Entwickler freigestellt ist, kann der FDC wahlweise Memory-Mapped, also als Bestandteil des Speicherbereichs, oder über Portadressen angesprochen werden.

RESET	<input checked="" type="checkbox"/>	VCC (+5V)
AD	<input type="checkbox"/>	RW/SEEK
WR	<input type="checkbox"/>	LCT/DIR
CS	<input type="checkbox"/>	FLTR/STEP
A 0	<input type="checkbox"/>	HOLD
DB 0	<input type="checkbox"/>	READY
DB 1	<input type="checkbox"/>	WPRT/2 SIDE
DB 2	<input type="checkbox"/>	FLT/TRKO
DB 3	<input type="checkbox"/>	PS 0
DB 4	<input type="checkbox"/>	PS 1
DB 5	<input type="checkbox"/>	WDATA
DB 6	<input type="checkbox"/>	US 0
DB 7	<input type="checkbox"/>	US 1
DRQ	<input type="checkbox"/>	SIDE
DACK	<input type="checkbox"/>	MFM
TC	<input type="checkbox"/>	WE
INDEH	<input type="checkbox"/>	SYNC
INT	<input type="checkbox"/>	RDATA
Ø	<input type="checkbox"/>	WINDOW
GND	<input type="checkbox"/>	WCLK

1.9.1.1 Pinout des FDC 765

RD* : READ*

Dieser Anschluß muß mit dem RD*-Signal des Prozessors verbunden werden. Wann immer der Prozessor Daten aus dem FDC lesen will, wird diese Leitung auf Low gelegt.

WR* : WRITE*

So, wie die RD*-Leitung Lesezugriffe des Prozessors signalisiert, so zeigt ein Low an WR*, daß der Prozessor Daten oder Befehle in den FDC schreibt.

A0 : ADDRESS LINE 0

Der FDC verfügt über nur zwei von außen ansprechbare Adressen. Die Unterscheidung zwischen den beiden Adressen wird mit dem Signal A0 vorgenommen. Diese Leitung ist normalerweise mit dem niedersten Adressbit des Prozessors verbunden.

DB0 - DB7 : DATABUS 0-7

Diese Anschlüsse des FDC werden mit dem Systemdatenbus verbunden. Alle Kommandos und Daten werden über diese acht bidirektionalen Anschlüsse transportiert. Die jeweilige Datenrichtung wird dabei entweder vom Prozessor oder im DMA-Mode vom DMA-Controller bestimmt.

INT : INTERRUPT

Über diesem Anschluß kann der FDC einen Interrupt des Systemprozessors erzeugen. Interrupts werden zu jedem Byte-Transfer erzeugt (im CPC nicht angeschlossen).

Signale für den DMA-Modus (im CPC nicht verwendet)

DRQ : DMA REQUEST

Über diesen Anschluß signalisiert der FDC dem DMA-Controller, daß ein Speicherzugriff erfolgen soll. Bei der nächsten möglichen Gelegenheit übernimmt daraufhin der DMA-Controller den Systembus. Der Prozessor wird dabei abgeschaltet.

DACK* : DMA ACKNOWLEDGE

Mit diesem Signal wird dem FDC angezeigt, daß der DMA-Controller den Bus übernommen hat und jetzt mit dem Datentransfer begonnen hat.

TC : TERMINAL COUNT

Durch einen High-Pegel an diesem Anschluß wird der Datentransfer von und zum FDC unterbrochen. Obwohl dieser Anschluß in der Hauptsache im DMA-Modus verwendet wird, kann auch in interruptgesteuerten Systemen der Datentransfer über diesen Anschluß unterbrochen werden.

Das Floppy-Interface

US0, US1 : UNIT SELECT 0/1

Über diese beiden Anschlüsse können direkt zwei, mit Hilfe eines Zwei-zu-Vier-Decoders jedoch vier Laufwerke angeschlossen werden. Über diese Anschlüsse wird das jeweils gewünschte Laufwerk zum Lesen oder Schreiben von Daten angesprochen.

HD : HEAD SELECT

Da der FDC für den Betrieb von Doppelkopf-Laufwerken vorbereitet ist, kann bei Verwendung dieser Drives die Kopfauswahl über diesen Anschluß geschehen.

HDL : HEAD LOAD

Dieses Signal wird fast ausschließlich bei 8"-Laufwerken eingesetzt. Die Motoren dieser Laufwerke werden nicht bei Bedarf eingeschaltet, sondern laufen normalerweise immer. Um nun Diskette und Schreiblesekopf zu schonen, wird der Kopf nur bei Bedarf über einen Hubmagneten 'geladen', also an die Diskettenoberfläche gebracht. Die Steuerung des Hubmagneten wird dann mittels HDL vorgenommen.

IDX : INDEX

An diesem Anschluß wird das von der Index-Lichtschranke erzeugte Signal angelegt und signalisiert dem FDC den physikalischen Anfang eines Tracks.

RDY : READY

Das von der Floppy gelieferte Signal READY zeigt an, daß sich im Laufwerk eine Diskette befindet und daß sich diese mit einer gewissen Mindestgeschwindigkeit dreht. Erst nach Erscheinen des READY greift der FDC auf das Laufwerk zu.

WE : WRITE ENABLE

Dieser Ausgang des FDC muß High sein, um Daten auf die Diskette schreiben zu können.

RW/SEEK : READ WRITE/SEEK

Insgesamt liefert ein Floppylaufwerk mehr Signale, als bei einem 40-poligen Gehäuse für das Floppy-Interface zur Verfügung stehen. Allerdings werden nicht zu allen Zeiten alle Signale gleichzeitig benötigt. Acht dieser Laufwerkssignale hat man darum in zwei Gruppen aufgeteilt, die wahlweise an vier Anschlüsse des FDC gelegt werden können. Über den Anschluß RW/SEEK wählt der FDC selbsttätig die jeweils benötigten Signale aus.

FR/STP : FIT RESET/STEP

Dies ist das erste der vier Doppelsignale am FDC. Dieser Ausgang hat je nach ausgeführter Operation verschiedene Bedeutungen. Einmal kann mit diesem Anschluß das bei einigen Laufwerken vorhandene Fehler-Flip-Flip zurückgesetzt werden. Die zweite, weitaus häufigere Verwendung ist die Ansteuerung des Step-Eingangs des Laufwerks. Zu jedem Kopfwechsel werden die benötigten Impulse an diesem Anschluß geliefert.

FLT/TR0 : FAULT/TRACK0

Auch dieser Eingang kann zwei verschiedene Signale auswerten. Wird eine SEEK-Operation (siehe Programmierung des FDC) durchgeführt, dann wird an diesem Anschluß das Track0-Signal des Laufwerks erwartet. Dies Signal wird durch eine Lichtschranke oder einen mechanischen Schalter erzeugt, wenn der Schreib/Lesekopf auf der physikalischen Spur 0 steht. Die zweite Funktion, das Fault-Signal, wird von einigen Laufwerken im Fehlerfall generiert und kann vom FDC mit dem zuvor beschriebenen Signal FR/STP wieder gelöscht werden. Dieses Signal wird bei Read/Write-Operationen des FDC überprüft.

LCT/DIR : LOW CURRENT/DIRECTION

Die Step-Impulse von FR/STP geben ja nur an, daß der Kopf bewegt werden soll. LCT/DIR bestimmt dazu im Seek-Modus die Richtung der Kopfbewegung. Die Funktion LOW CURRENT wird beim Schreiben der Daten benötigt. Durch dieses Signal läßt sich der Schreibstrom auf den inneren Spuren verringern. Einzelheiten zu diesem Signal finden Sie in der Beschreibung der theoretischen Grundlagen der Diskettenspeicherung.

WP/TS : WRITE PROTECT/TWO SIDE

Unabhängig von den unterschiedlichen Methoden bei den diversen Laufwerksgrößen wird der Zustand des Schreibschutzes als Signal vom Laufwerk an den Controller gemeldet. Dies Signal wird vom Eingang WP/TS bei Schreib/Leseoperationen überprüft. Das Signal TS wird bei Seek-Operationen überprüft. Es wird nur in Verbindung mit Doppelkopflaufwerken benötigt.

WDA : WRITE DATA

Über diesen Anschluß werden die seriellen Schreib-Daten an das Laufwerk geliefert. Das können sowohl die beim Schreiben eines Sektors

vorkommenden Daten wie auch alle beim Formatieren benötigten Informationen sein.

PS0, 1 : PRE SHIFT0/1

Über diese Anschlüsse teilt der FDC bei Double Density-Format (MF \bar{M}) einer geeigneten Elektronik mit, wie der serielle Datenstrom auf die Diskette geschrieben werden muß. Möglich sind die drei Zustände EARLY, NORMAL und LATE für die Precompensation.

RD : READ DATA

Über diesen Eingang werden die von der Diskette gelesenen Informationen in den FDC gegeben. Aus diesem seriellen Bitstrom werden die ursprünglich geschriebenen Bytes zurückgewonnen.

RDW : READ DATA WINDOW

Dieses Signal wird aus den gelesenen Daten in einem Datenseparator gewonnen.

VCO : VCO SYNC

Dieses Signal wird zur Steuerung des VCO im PLL-Datenseparator benötigt.

MF \bar{M} : MF \bar{M} MODE

Dieser Anschluß signalisiert, ob der Controller im Single Density-Format (MF) oder im Double Density-Format (MF \bar{M}) arbeitet.

Stromversorgung und Taktsignale

Vcc : +5 Volt

Über diesen Anschluß erhält der FDC seine Versorgungsspannung. Die Spannung von 5 Volt sollte im Bereich von $\pm 5\%$ konstant sein. Der benötigte Strom des FDC beträgt max. 150 mA.

GND : GROUND

Masseanschluß des FDC

CLK : CLOCK

Der FDC benötigt einen Takt. Je nach Laufwerken muß dieser Takt 4 MHz (bei 5 1/4" und kleiner) oder 8 MHz (bei 8") betragen.

WCK : WRITE CLOCK

Die Frequenz dieses Signals muß je nach gewähltem Datenformat gewählt werden. Bei MF muß der Takt 500 kHz, bei MFM 1 MHz betragen. Diese Frequenz bestimmt die Übertragungsgeschwindigkeit der Daten von und zur Floppy.

1.9.3 Einsatz des FDC 765 im CPC

Leider haben die Entwickler lange nicht alle Möglichkeiten des FDC genutzt. So können nur zwei statt der möglichen vier Laufwerke angeschlossen werden. Auch der Betrieb von Doppelkopf-Laufwerken ist nicht möglich, da das HEAD-SELECT-Signal zwar herausgeführt, aber nicht benutzt wird. Schlimmer noch ist es dem Signal HEAD LOAD ergangen, es ist nirgends angeschlossen. Dieser Mangel lässt sich jedoch verschmerzen, da ein Betrieb von 8"-Laufwerken nicht nur für den 'durchschnittlichen' Anwender durch die enormen physikalischen Ausmaße dieser Drives uninteressant, sondern auch durch weitere Schaltungsdetails im Controller unmöglich ist.

Trotz dieser Einschränkungen ist der Controller für den Verwendungszweck, dem problemlosen Betrieb zweier 3"-Laufwerke, sehr gut durchdacht konstruiert. Mit nur minimalem Hardware-Aufwand ist ein Controller geschaffen worden, der durchaus exzellente Leistungsdaten bietet.

Bei aller Sparsamkeit der Entwickler hat man zudem dankenswerter Weise nicht die Zuverlässigkeit des Gerätes eingeschränkt. Als Datenseparator wurde in den CPC's das für

diesen Zweck excellent geeignete IC SMC 9216 eingesetzt. Dieser Punkt ist insofern wichtig, als der Datenseparator ganz wesentlich für die Rückgewinnung der Daten aus dem Impulsstrom der Floppy und damit für fehlerfreies Lesen der Disketten verantwortlich ist.

Obwohl der DMA-Betrieb die einfachste und eleganteste Methode darstellt, den Floppy-Controller anzuschließen, hat man sich, wohl aus Kostengründen, für einen anderen Weg entschieden. Der FDC wird gepolled. Das bedeutet, daß der Prozessor an Hand des Haupt-Status-Registers den Datentransfer synchronisiert. Die vom Controller erzeugten Interrupts werden nicht benutzt. Tatsächlich ist der Interrupt-Anschluß des FDC nicht beschaltet.

Adressmäßig liegt der FDC auf den Portadressen &FB7E und &FB7F. Auf der ersten Adresse befindet sich das Haupt-Status-Register, die zweite Adresse gehört zum Datenregister.

Eine dritte Adresse wird vom Controller belegt. Auf dem Port &FA7E befindet sich ein Flip-Flop, über das die Laufwerksmotoren gesteuert werden. Schreibt man auf diesen Port eine 1 (OUT &FA7E,1 in BASIC), so werden die Motoren aller angeschlossenen Laufwerke eingeschaltet, schreibt man dagegen eine 0, so werden die Motoren wieder ausgeschaltet.

1.10 Die Schnittstellen des CPC

Der Begriff Schnittstelle läßt sich definieren als Verbindungsstelle zwischen Computer und Außenwelt. Dabei kann die Außenwelt sowohl ein anderer Computer, ein Drucker oder sonstige Peripherie, ein Meßgerät oder auch der Mensch sein. Nach dieser Definition von Außenwelt wollen wir in diesem Kapitel nicht nur die an der Geräte-Rückseite angebrachten Steckverbindungen beschreiben, sondern auch Tastatur, Monitor- und Recorderanschluß mit einbeziehen. Die für den Benutzer wichtigsten Schnittstellen sind Tastatur und Monitor, da diese den unmittelbaren Kontakt zum Computer darstellen. Fangen wir darum mit diesen beiden an.

1.10.1 Die Tastatur

Insgesamt sind auf der CPC-Tastatur 74 Tasten untergebracht. Da die beiden SHIFT-Tasten parallel geschaltet sind, sind also 73 einzelne Tasten abzufragen.

Die Matrix, in der die Tasten angeordnet sind, besteht aus 8 mal 10 Leitungen. Da auch die Joysticks über diese Matrix abgefragt werden, werden insgesamt 79 Tastenpositionen belegt. Der zweite Joystick, über die Buchse im ersten angeschlossen wird, aber nicht auf eigene Positionen der Matrix geführt, die zugehörigen Schalter sind zu Tasten der Tastatur parallel geschaltet. Einen Überblick über die Matrix gibt Ihnen die Zeichnung 1.10.1.1

Hardwaremäßig wird die Tastatur über den 8255 und den Sound Chip abgefragt. Das funktioniert im einzelnen etwa folgendermaßen. Der 8255 liefert an den Portausgängen PC0 bis PC3 ein Halbbyte (Nibble), das durch einen Decoder 74LS145 in eine dezimale Information gewandelt wird. Je nach anliegender Eingangsinformation wird einer der zehn Ausgänge Low. Dieser Decoder wird darum auch BCD-Dezimal-Decoder genannt. Liegt die Eingangsinformation nicht im Bereich von 0 bis 9, dann liegen alle Ausgänge auf High.

Der Parallel-Port des Sound Chip ist für die Tastatur-Abfrage als Eingangsport programmiert. Liegt an

										Keyboard Connector						
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
!	"	ESC	Q	TAB	A	CAPS LOOK	DEL	Z	X	V	SPACE	<	>	CTRL	0	.
1	2															
\$	#	E	W	S	D	C										
4	3															
&	%	R	T	G	F	B										
6	5															
(,	U	Y	H	J	N										
8	7															
_)	O	I	L	K	M										
0	9															
£	=	!@	P	+;	*:	?/										
↑	←	ENTER	J	4	SHIFT	\										
CLR	→															
	COPY	7	8	5	1	2										
↑	→	↓	9	6	3	ENTER										

1.10.1.1 Die Tastaturmatrix

diesen Eingängen kein Signal an, dann erhält man beim Lesen des Ports an allen Eingängen eine 1, insgesamt also &FF.

Es sei jetzt einmal die Eingangsinformation des Decoders &04. Entsprechend wird der Ausgang Pin 5 Low. Davon nimmt der Port des Sound Chip aber so lange keine Notiz, wie keine entsprechende Taste gedrückt wird. Ein Druck auf die ESC-Taste z.B. hat zu diesem Zeitpunkt keine Auswirkung, da der Ausgang Pin 8 des Decoders High ist. Wird aber die SPACE-Taste gedrückt, dann ändert sich der vom Sound Chip gelieferte Wert. Jetzt liegt durch die gedrückte Taste das Bit 7 des Port an Masse und wir erhalten den Wert &7F vom Sound Chip.

Fünffzigmal in der Sekunde werden alle Tasten einmal überprüft. Dazu werden nacheinander an die vier verwendeten Ausgänge des Port C die Werte 0 bis 9 ausgegeben und nach jeder Ausgabe der Wert des Sound Chip geprüft. Werden dabei irgendwelche gedrückten Tasten registriert, so werden die gedrückten Tasten in einer Tabelle gespeichert und bei Bedarf in Tastennummern und die entsprechenden Zeichen umgerechnet.

Sehr angenehm an der Tastatur ist die Tatsache, daß bis zu 20 Zeichen zwischengespeichert werden. In Basic-Programmen kann man schon Eingaben machen, während der Computer noch Berechnungen vornimmt oder mit der Bildschirmausgabe beschäftigt ist. Nur bei Benutzung des Recorders und beim Listen von BASIC-Programmen sowie bei einigen Diskettenoperationen ist die Tastaturabfrage gesperrt, da die dafür benötigte Zeit nicht zur Verfügung steht. Einzige Ausnahme ist die ESC-Taste, die ja möglicherweise zum Abbruch der Operation benötigt wird.

Übrigens gibt es bei der Tastatur eine kleine Besonderheit. Drücken Sie doch einmal gleichzeitig die Tasten J, K und L. Zur großen Überraschung erscheint auch noch ein H auf dem Bildschirm. Dies passiert immer, wenn drei Tasten gedrückt werden, die die Ecken eines Vierecks in der Tastatur-Matrix

bilden, also auch bei 123 oder DFG. In diesem Fall erscheint gleichzeitig das vierte Zeichen der Matrix.

Dieser 'Fehler' ist nicht weiter schwerwiegend, allerdings können Programme auch durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 2,3 und E beendet werden.

1.10.2 Der Video-Anschluß

Der Video-Anschluß des CPC stellt alle Signale für den Betrieb eines Monitors zur Verfügung. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um den mitgelieferten Monitor oder einen (fast) beliebigen anderen handelt.

Das Gate Array liefert für den Monitor vier Signale. Drei Signale enthalten die Information über die Farbe, das vierte Signal ist eine Mischung aus den CRTC-Signalen V-Sync und H-Sync.

Diese Signale werden mit Widerständen gemischt und mit einem Transistor verstärkt. Das entstehende Ausgangssignal hat die Bezeichnung LUM und dient den grünen Monitoren als Video-Signal. Aber auch handelsübliche Farbmonitore mit einfachem Video-Eingang können über dieses Signal bei Darstellung aller Farben betrieben werden.

1.10.3 Der Floppyanschluß

Nicht nur die CPC-Rechner, auch die mitgelieferten Handbücher sind besser und umfangreicher als bei vielen Konkurrenzprodukten. Allerdings haben sich hier und da einige kleine Fehler eingeschlichen. So sind z.B. im CPC 6128-Handbuch die an der Geräterückseite vorhandenen Anschlüsse wie beim 664 dargestellt. Dies ist bei den anderen Anschlüssen nicht von Bedeutung, da sowohl die Anschlußzahl als auch die Belegung bei den Rechnern gleich ist. Nur beim Floppyanschluß gibt es kleine Unterschiede. Der Anschluß des 664 ist ein 34-poliger Leiterplattenverbinder. Im 6128 dagegen ist eine 36-polige Centronics-Buchse eingebaut. Von dieser Buchse sind die Anschlüsse 1 und 19 nicht belegt. Da bei den

Centronics-Verbindern die Anschlüsse anders als beim Leiterplattenverbinder gezählt werden, stimmt leider die Bezeichnung der Anschlüsse nicht mit den Angaben im Handbuch überein. Die physikalische Anordnung der Anschlüsse ist aber mit der im Handbuch gezeigten identisch. Einen Adapter für ein beliebiges zweites Laufwerk kann man sich sehr einfach aus einem Stück 34-poligen Flachbandkabel, einem Centronics-Stecker in Quetsch-Ausführung und dem entsprechenden Stecker für das Laufwerk selbst herstellen. Damit lassen sich dann auch 5 1/4"-Laufwerke anschließen. Die Anschlüsse des Floppy-Verbinders sollen an dieser Stelle nicht mehr separat besprochen werden, da die Beschreibung schon im Kapitel über den Floppy-Controller erfolgt ist.

1.10.4 Der Recorder

Obwohl in Ihrem CPC bereits ein Floppy-Laufwerk eingebaut ist, verfügt der Rechner über einen Anschluß zum Betrieb eines Cassettenrecorders. Dadurch wird zum einen die Möglichkeit zur Nutzung der vorhandenen CPC 464-Software gegeben, zum weiteren jedoch steht mit dem Cassettenrecorder ein sehr preiswertes Backup-Medium zur Verfügung. Auch wird die Kompatibilität zwischen den verschiedenen CPC-Maschinen mit diesem Anschluß gewahrt.

Als Recorder kann jedes handelsübliches Laufwerk angeschlossen werden. Wichtig ist nur, daß ein ausreichender Signalpegel an der Ohrhörer-Buchse vorhanden ist, und daß der Recorder nicht zu sehr 'leiert'. Zu starke Gleichlaufschwankungen stören das besonders bei hoher Übertragung einzuhalten Timing.

Doch wenden wir uns dem verwendeten Aufzeichnungsformat zu. Grundsätzlich kann der Recorder wie auch die Diskette die Daten nur bitweise speichern. Jedes zu speichernde Byte muß also in die einzelnen Bits zerlegt und übertragen werden. Anders als bei der Diskette, wo die Zerlegung durch den Controller übernommen wird, muß die Zerlegung der Cassetten-daten vom Prozessor per Software vorgenommen werden, wobei zuerst das höchstwertige Bit zum Recorder geschickt wird.

Das vom 8255 gelieferte Signal für den Recorder ist ein Rechtecksignal. Jedes Bit wird als eine Rechteck-Schwungung aufgezeichnet, bei der die Low-Phase genau so lang ist wie die High-Phase. Man sagt auch, das Rechteck-Signal habe ein Tastverhältnis von 1:1. Ein 0-Bit benötigt die halbe Zeit eines 1-Bits.

Aus diesem Grund sind die Angaben über die Aufzeichnungsgeschwindigkeit auch nur ungefähre Angaben. Es ist offensichtlich, daß ein Datenblock aus lauter 0-Bytes in der Hälfte der Zeit gespeichert und geladen werden kann, wie ein ebenso langer Block, der ausschließlich aus &FF besteht. Da aber statistisch die Verteilung von 0- und 1-Bits in einem Datenblock etwa gleich ist, kann man von den Angaben 1000 Baud (1 Baud = 1 Bit pro Sekunde) bei SUPER-SAVE (SPEED WRITE 0) und 2000 Baud bei SPEED-LOAD (SPEED WRITE 1) ausgehen.

Jede Cassetten-Datei, unabhängig, ob es sich um Programme oder Daten handelt, kann maximal 65536 Bytes lang sein. Die Dateien werden in Blocks übertragen, die jeweils 2048 Bytes enthalten. Jeder Block enthält maximal acht 256 Bytes große Datensegmente. Vor jedem Block wird ein Header, also ein Kopf oder Vorspann, übertragen.

Obwohl es keine elektrische Verbindung zum Verstärker und Lautsprecher gibt, kann bei aufgedrehtem Lautstärkeregel das Laden und Abspeichern von Daten und Programmen verfolgt werden.

Der Header der Blocks ist akustisch einfach zu identifizieren. Es ist der zu Beginn eines jeden Blocks hörbare lange gleichmäßige Ton sowie einige folgende Bytes, die aber mit dem Ohr nicht zu unterscheiden sind.

Der lange, gleichmäßige Ton ist eine Serie von 2048 1-Bits. Nach diesen Bits folgt ein einziges 0-Bit und darauf ein Synchronisationsbyte. Die lange Folge der 1-Bits zu Beginn wird vom Rechner benötigt, um die Aufnahme-Baud-Rate zu bestimmen. Das 0-Bit zeigt dem Rechner, daß dieser Vorspann beendet ist und das Sync-Byte wird benötigt, um zwischen der Header-Information und den Daten zu unterscheiden.

Die Header-Information steht in einem 64 Byte langen Datenbereich, der vor jedem 2K-Daten-Block übertragen wird. In diesem Header-File finden sich Informationen über die eigentliche Datei, z.B. der Name, ob das File geschützt ist oder nicht, ob es sich um ein Basic-Programm oder eine Ascii-Datei handelt und wie lang das Programm ist.

Der genaue Aufbau dieses Header ist folgendermaßen:

Bytes 0-15 :

Name der Datei, wenn kürzer als 16 Bytes, dann mit 00 aufgefüllt.

Byte 16 :

Block-Nummer, in diesem Byte steht die Nummer, die beim Laden oder auch beim Catalog angezeigt wird.

Byte 17 :

Steht in diesem Byte ein anderer Wert als 00, dann handelt es sich um den letzten Block der Datei.

Byte 18 :

Dieses Byte enthält den **File-Typen**. Die Information ist in den einzelnen Bits verschlüsselt. Die Bedeutung der Bits folgt im Anschluß an diese Tabelle.

Bytes 19,20 :

In diesen Bytes ist die **Länge der File-Information dieses Blocks** enthalten. Ist der Block, also die 2 K, voll beschrieben, so enthalten diese Bytes den Wert &0800, beim letzten Block oder bei Programmen, die kürzer als 2 K sind, ist hier die Anzahl der Bytes des Blocks enthalten.

Bytes 21,22 :

Diese Bytes geben die **Ladeadresse** an, von wo die Daten ursprünglich geschrieben wurden. Bei Basic-

Programmen ist das die Adresse 368 Dezimal, bei Binär-Files, also Maschinensprache, normalerweise die Adresse, an der das Programm im Speicher läuft.

Byte 23 :

Ist der Inhalt dieses Bytes ungleich Null, dann handelt es sich bei dem Block um den ersten Block des Files.

Bytes 24,25 :

In diesen Bytes ist die Länge des Files enthalten.

Bytes 26,27 :

Wird ein Maschinenprogramm mit 'RUN "filename"' gestartet, so wird der Inhalt dieser Header-Bytes als Startadresse eines Maschinensprache-Files interpretiert. Das Programm wird also automatisch an der angegebenen Adresse gestartet.

Die restlichen Bytes 28 bis 63 des Header werden nicht vom Betriebssystem genutzt und stehen dem versierten Programmierer zur Verfügung.

Doch jetzt die Aufschlüsselung der Bits im Byte 18 des Header.

Bit 0 :

Ist dieses Bit gesetzt, so ist das entsprechende File als geschützt erklärt. Geschützte Programme können von Basic aus mit 'SAVE "NAME",p' erzeugt werden.

Bit 1-3 :

Diese Bits bestimmen den Typ des Files. Obwohl mit drei Bit acht verschiedene File-Typen möglich sind, werden nur die File-Typen Basic-Prg (0), Binärfile (1) und Ascii-datei (3) verwendet.

Bit 4-7 :

In diesen Bits ist normalerweise eine 0 zu finden, nur Ascii-dateien haben im Bit 4 eine 1.

Wie bereits erwähnt wird die gespeicherte Information in den einzelnen Blocks weiter unterteilt zu einzelnen Segmenten. Jedes Segment besteht aus 256 Daten-Bytes und Checksummen-Bytes. Die Checksumme jedes Segments wird nach einer speziellen Formel berechnet und erlaubt es, beim Lesen des Files zu prüfen, ob die Bits ordnungsgemäß übertragen wurden. Sobald die errechnete Checksumme nicht mit den gelesenen Werten übereinstimmt, wird der READ ERROR B angezeigt.

Der READ ERROR A zeigt an, daß ein Bit gelesen wurde, dessen Zeit zu lang für die errechneten Werte für Null- oder Eins-Bits ist. Dieser Fehler entsteht häufig beim Lesen von Programmen, wenn bei der Aufnahme die Cassette klemmte und jetzt bei der Wiedergabe 'leiert'.

Der dritte mögliche Fehler ist der READ ERROR D. Dieser Fehler dürfte nur in den seltensten Fällen auftreten, da er signalisiert, daß der gelesene Block länger als die zulässigen 2048 Bytes ist. Das kann aber nur auftreten, wenn der Anwender beim Speichern in die Header-Information größere Werte als erlaubt einträgt.

Sicher kennen Sie den Basic-Befehl 'SPEED WRITE par'. Je nach verwendetem Parameter werden Daten mit durchschnittlich 1000 oder 2000 Baud auf Cassette gespeichert. Damit ist aber noch nicht die obere Grenze der Geschwindigkeit erreicht. Durch Verwendung einer Betriebssystem-Routine läßt sich jede Baudrate zwischen 700 Baud und etwa 3600 Baud einstellen. Die benötigte Routine hat ihren Einsprung auf der Adresse &BC68. Sie erwartet in zwei Registern Parameter und stellt entsprechend die Schreibgeschwindigkeit ein.

Ein Wert wird im HL-Registerpaar übergeben und bestimmt die Baudrate. Die Formel zur Bestimmung dieses Wertes lautet:

$$\text{Baudrate} = 333333 / \text{halbe Länge eines Null-Bits}$$

Bei 1000 Baud ergibt sich daraus eine Zeit von 666

Microsekunden für ein Null-Bit, ein Eins-Bit ist genau doppelt so lang.

Die im Recorder verwendete Elektronik hat aber eine Besonderheit. Werden abwechselnd Null- und Eins-Bits gelesen, so versucht die Elektronik die Zeitunterschiede auszugleichen. Dadurch werden Eins-Bits kürzer, Null-Bits aber erscheinen als längere Impulse als nach der Aufzeichnung zu erwarten wären. Aus diesem Grund muß eine Vorkompensation durchgeführt werden, die Null-Bits werden kürzer aufgezeichnet, Eins-Bits werden mit geringfügig längeren Zeiten aufgezeichnet. Diese für die Vorkompensation benötigten Zeiten werden im Akku der Routine übergeben.

Für Versuche zur Bestimmung der höchsten, halbwegs zuverlässigen Schreibgeschwindigkeit genügt es, im Akku einen Wert von 10 zu übergeben. Um mit 3600 Baud aufzuzeichnen, muß die folgende Routine einmal aktiviert werden:

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

Diese wenigen Bytes können leicht mit den folgenden Zeilen in den Speicher gelegt werden:

```
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
```

Variieren Sie ruhig etwas mit den Werten in HL und Akku (der zweite und der fünfte Wert in der Data-Zeile), um die maximale Aufzeichnungsfrequenz zu bestimmen. Diese ist vom verwendeten Cassettenmaterial abhängig. Aber auch die

Gleichlaufeigenschaften Ihres Recorders spielen eine nicht unerhebliche Rolle bei der Zuverlässigkeit hoher Aufnahmegeschwindigkeiten.

Werden die Werte zu klein gewählt, dann kann der CPC die geforderten Zeiten nicht mehr einhalten, als Ergebnis erhalten Sie die Fehlermeldung WRITE ERROR A.

Zum Schluß noch ein Tip, der gleichermaßen für Disketten- wie Cassettenbetrieb gilt:

Sie werden sicher beim Abspeichern sehr langer Programme mit vielen Variablen bemerkt haben, daß es bis zu 15 Minuten dauern kann, bis die Daten oder das Programm gespeichert sind. Das liegt an der Tatsache, daß der CPC zum Speichern einen Bereich von 2K für die zu übertragenden Blocks benötigt. Dieser Buffer wird an der oberen Speichergrenze angelegt. Ist dieser Bereich jedoch mit Variablen belegt, dann werden diese Variablen in einen anderen Speicherbereich copiert. Dieser Vorgang ist vergleichbar mit der viel gefürchteten Garbage Collection, die immer dann auftritt, wenn im Speicher für Zeichenketten und Arrays kein ausreichender Platz vorhanden ist.

Die durch die Variablenverschiebung auftretende Wartezeit kann man aber deutlich reduzieren, indem zu Beginn des jeweiligen Programms dieser 2k-Puffer bereits angelegt und geschützt wird. Ein möglicher Programmanfang könnte folgendermaßen aussehen:

```
10 OPENOUT "DUMMY"  
20 MEMORY HIMEM-1  
30 CLOSEOUT  
40  
50 'REST DES PROGRAMMS
```

Dieser Vorgang ist natürlich nur sinnvoll, wenn Sie in dem entsprechenden Programm auch mit Dateien arbeiten. Ist das nicht der Fall, dann können Sie auf die gezeigten Programmzeilen verzichten und vor dem gewünschten Abspeichern den Befehl CLEAR eingeben. Dadurch werden alle

zuvor definierten Variablen gelöscht und das Anlegen des Cassettenpuffers geht ohne nennenswerte Zeit vonstatten.

1.10.5 Die Centronics-Druckerschnittstelle

Man findet an jedem Computer etwas, das man für verbesserungswürdig hält. Beim CPC ist das ohne Frage die Druckerschnittstelle. Obwohl viele Schwächen und Fehler des CPC 464 bei seinen Nachfolgern 664 und 6128 ausgemerzt wurden, hat man beim ärgerlichsten Schwachpunkt, der Druckerschnittstelle, keine Änderung vorgenommen. Auch bei diesen Rechnern ist weiterhin nur eine 7-Bit-Schnittstelle eingebaut. Da aber die meisten Drucker, sogar der von Schneider zum CPC angebotene, einen 8-Bit-Eingang haben, sind viele Kommandos und Möglichkeiten dieser Drucker nur über Umwege oder überhaupt nicht zu erreichen.

Aber betrachten wir zunächst den hardwaremäßigen Aufbau der Schnittstelle.

In der Hauptsache besteht die Schnittstelle aus einem 8-fachen Latch 74LS273. Die acht einzelnen Latches arbeiten wie Flip-Flops, die an den Eingängen liegende Information wird mit einer High-Low-Flanke am Takt-Eingang Pin 11 gespeichert und steht bis zu einem RESET oder einer Neuprogrammierung an den Ausgängen zur Verfügung, unabhängig von sich ändernden Eingangssignalen.

Das Taktsignal, dessen High-Low-Flanke das Speichern der Eingangswerte bewirkt, wird mit einem OR-Gatter erzeugt. Der Ausgang des Gatters wird dann Low, wenn beide Eingänge Low sind.

Auch der Druckeranschluß wird über die Portadressierung angesprochen. Aus diesem Grund liegt das Signal IOWR* an einem Eingang des OR-Gatters, am anderen Eingang liegt die Adressleitung A12.

Ähnlich der Adressierung der anderen Peripherie-Bausteinen ist die Dekodierung also sehr unvollständig. Entsprechend müssen alle Adressleitungen, die nicht für die Dekodierung benötigt werden, High sein, um Kollisionen mit anderen verwendeten Portadressen zu vermeiden. Damit ergibt sich eine effektive Portadresse von &EFxx.

Die Eingänge des Drucker-Latch sind mit dem Prozessor-Datenbus verbunden. Die Ausgänge liegen am Druckeranschluß. Nur das Bit 7 wird über ein als Inverter benutztes NAND-Gatter an den Centronics-Port gelegt. Dies Bit stellt das für den Drucker benötigte Strobe-Signal dar. Normalerweise ist dies Signal High. Will der Rechner aber ein Zeichen an den Drucker schicken, so legt er das zu übertragende Byte auf die Datenleitungen und kurz darauf das Strobe-Signal auf Low. Damit wird das zu übertragende Byte von Drucker akzeptiert.

Voraussetzung dafür ist allerdings, daß das Signal Busy des Druckers Low ist. Der Zustand des Busy-Signals wird vom Bit 6 des 8255-Ports B abgefragt.

Wie aber kann das Strobe-Signal erzeugt werden? Nichts einfacher als das.

Jedes zu übertragende Byte wird zuerst mit `&7F` verUNDet. Damit ist das oberste Bit des Bytes mit Sicherheit gelöscht. Dieses Byte wird per OUT-Befehl auf den Printer-Port ausgegeben.

Jetzt liegen die zu übertragenden Bits bereits am Drucker an, das Strobe-Signal ist über den Inverter aber immer noch High. Darum wird anschließend mit OR `&80` das Bit 7 des auszugebenden Wertes gesetzt und ebenfalls auf den Printer-Port ausgegeben. An dem zu übertragenden Wert hat sich nichts geändert, nur das Strobe-Signal ist durch den Inverter Low geworden.

Dieses Signal muß aber auch wieder High werden, darum wird mit UND das oberste Bit wieder gelöscht und das Byte noch einmal ausgegeben. Damit ist ein Byte vom Rechner zum Drucker geschickt worden.

Von BASIC aus ist die Ausgabe auf den Drucker kein Problem. Aber auch in Maschinensprache muß nicht der ganze 'Kram' selbst geschrieben werden. Es gibt mehrere Routinen, die einem einigen Programmieraufwand abnehmen.

Da ist zunächst die Routine mit Einsprung bei `&BD2B`. Über diese Routine kann man ein Zeichen auf den Drucker ausgeben.

Das jeweilige Zeichen muß sich dabei im Akku befinden. Zusätzlich prüft diese Routine, ob der Drucker 'Busy' ist. Meldet sich der Drucker innerhalb von 0.4 Sekunden nicht, dann kehrt die Routine mit gelöschtem Carry-Flag zurück. Dann muß ein neuer Versuch mit demselben Zeichen gestartet werden. Diese Routine wird auch vom Basic-Interpreter verwendet. Bei geglückter Übertragung ist das Carry gesetzt. Daraufhin kann das nächste Zeichen gesendet werden.

Eine weitere Routine hat ihren Einsprung drei Bytes weiter (&BD2E). Diese Routine kann genutzt werden, um den Zustand des Druckers zu prüfen. Ist kein Drucker angeschlossen oder meldet der Drucker 'Busy', kann also momentan keine Zeichen entgegen nehmen, dann kehrt diese Routine mit gesetztem Carry zurück, andernfalls ist das Carry gelöscht.

Die dritte verwertbare Routine (&BD31) erledigt alle Vorgänge, um ein Zeichen auf dem Drucker auszugeben. Dabei muß aber der Programmierer vorher prüfen, ob der Drucker empfangsbereit ist und das gewünschte Zeichen im Akku übergeben. Wird die Überprüfung des Zustands versäumt, dann geht das Zeichen eventuell ins 'Leere'.

Wie diese Routinen einsetzbar sind, finden Sie etwas später in diesem Buch. Dort zeigen wir am Beispiel einer Text- und einer Grafik-Hardcopy den Einsatz dieser und anderer Routinen, die den Gebrauch verdeutlicht.

Aber noch eine Besonderheit gilt es bei der vorhandenen Beschaltung des Centronics-Anschlusses zu berücksichtigen.

Die Kontaktbelegung des Druckerports verleitet geradezu, sich die benötigten Steckverbindungen und ein Stück Flachbandkabel zu besorgen und sich ein solches Kabel selbst zu fertigen. Handelt es sich bei den Verbindern dazu noch um sogenannte Quetschverbinder, dann haben auch handwerklich ungeschickte CPC-Besitzer ein solches Kabel in 5 bis 10 Minuten selbst zusammengestellt. Damit lassen sich dann alle Drucker mit Centronics-Eingang am CPC verwenden.

Aber beim ersten Probelauf gibt es eine große Überraschung. Der Drucker geht erstaunlich großzügig mit dem Papier um. Nach jeder gedruckten Zeile wird erst einmal eine Leerzeile eingeschoben.

Ursache ist folgendes:

Der CPC fügt an das Ende jeder Druckzeile die Zeichenfolge CR/LF, also die Befehlsfolge für Wagenrücklauf und Zeilenvorschub. Dadurch wird das Papier eine Zeile weiter transportiert. Zusätzlich und ohne ersichtlichen Grund ist aber noch der Pin 14 des Centronics-Anschlusses des CPC mit Masse verbunden. Das bewirkt bei den meisten Druckern einen weiteren Zeilenvorschub, so daß immer eine Leerzeile produziert wird.

Abhilfe schafft in diesem Fall die Unterbrechung der Leitung zum Pin 14 des Druckers. Nach dem Auftrennen dieser Leitung und evtl. nötigem Einstellen von Schaltern im Drucker wie z.B bei Epson sollte aber alles in Ordnung sein.

1.10.6 Der Joystickanschluß

Hauptsächlich wird der Joystickanschluß sicher so genutzt, daß er seinem Namen auch gerecht wird: als Eingang zur Abfrage eines Joysticks. Über sieben der verfügbaren 9 Anschlüsse lassen sich aber auch andere Tasten oder Schalter abfragen. Bei entsprechender Programmierung und bei Verzicht auf Interrupt und Tastatur-Abfrage könnten diese sieben Anschlüsse sogar als Ausgang betrieben werden. Die Joystickanschlüsse sind ja mit dem bidirektionalen Port des Sound Chip verbunden und könnten bei den erwähnten Einschränkungen aus als Ausgang arbeiten. Allerdings ist für Ausgabezwecke der Centronics-Port sicher einfacher zu handhaben.

Wie schon im Kapitel 1.10.1 beschrieben, werden die Joysticks als Tasten der Tastatur angesehen. Aus diesem Grund sind die benötigten sieben Eingänge des Sound Chip-Ports auf die Joystickbuchse gelegt. Zusätzlich sind noch zwei Ausgänge des bei der Tastaturbeschreibung erwähnten BCD-Dezimal-Dekoders auf die Buchse gelegt.

Jede fünfzigstel Sekunde wird einmal komplett die Tastatur abgefragt. Dabei wird auch der Zustand der Joysticks abgefragt. Für Basic-Programme steht der Zustand der Joysticks mit der JOY(nummer)-Funktion zur Verfügung. Auch mit INKEY könnte der Zustand der Joysticks einfach bestimmt werden. Aber auch für Assembler-Fans gibt es die Möglichkeit, den Zustand der Joysticks einfach zu bestimmen. Die System-Routine &BB24 liefert im HL-Doppelregister den aktuellen Zustand in Bits verschlüsselt zurück. Im H-Register und im Akku erhält man beim Aufruf dieser Routine den Zustand des Joystick 0, das L-Register gilt für Joystick 1. Die Verschlüsselung der Joysticktasten erfolgt nach dem gleichen Schema wie bei der JOY (x)-Funktion, Bit 0 ist gesetzt für vorwärts, Bit 1 für rückwärts, Bit 2 für links und so weiter.

1.10.7 Der Expansion-Connector

Diese Schnittstelle ist die universellste des CPC. An diesem 50-poligen Leiterplattenverbinder befinden sich neben allen Signalen des Prozessors auch noch verschiedene Steuerungssignale. Hier werden alle Erweiterungen des Systems angeschlossen.

Die Bedeutung der Signale 3 bis 39 ist ja bereits aus der Beschreibung des Prozessors bekannt. Darum wollen wir uns hier auf die verbleibenden Anschlüsse beschränken.

Am Pin 1 steht das Soundsignal noch einmal zur Verfügung. Allerdings ist dies Signal nur Mono, alle drei Kanäle werden direkt hier zugeführt.

Pin 2 und Pin 49 sind mit der Masse der Stromversorgung verbunden.

Eine Besonderheit ist das Signal BUS-RESET* am Pin 40. Durch Low-legen dieses Signals wird ein Reset des Systems durchgeführt.

Leider löscht der CPC beim Reset den ganzen Speicher. Darum ist dieses Signal als 'Notbremse' für abgestürzte Maschinenprogramme genau so wirkungsvoll wie das aus- und wieder einschalten.

Am Pin 41 steht das eigentliche RESET-Signal für externe Erweiterungen zur Verfügung. Beachten Sie aber, das nicht alle Bausteine mit diesem RESET-Signal versorgt werden können. Der 8255 z.B. benötigt dieses Signal invertiert.

Sehr interessant sind die beiden Signale ROMEN* und ROMDIS. Das an Pin 42 des Expansion Connectors liegende ROMEN* signalisiert bei Low-Pegel einen Zugriff auf das eingebaute 32K-Rom. Dieser Zugriff kann aber durch High-Pegel am Pin 43, ROMDIS unterbunden werden. Dadurch kann das gesamte eingebaute Rom durch externe Roms oder Eproms ersetzt werden.

Bei entsprechender Dekodierung der Adressleitungen können aber auch nur bestimmte Bereiche im eingebauten Rom ausgeblendet und ersetzt werden.

Eine ähnliche Funktion haben die beiden Signale RAMRD* und RAMDIS für Lesezugriffe auf das interne Ram. Diese an den Pins 43 und 44 liegenden Signale können genutzt werden, um z.B. bestimmte Ram-Bereiche gegen Roms oder auch Rams auszutauschen.

Die Ansteuerung externer Rams ist allerdings beim CPC nicht so ganz einfach. Hauptsächliche Schwierigkeit ist die Tatsache, daß das WR*-Signal für die internen Rams nicht vom Prozessor, sondern vom Gate Array produziert wird. Dieser Schreibimpuls kann leider durch keinen Programmtrick verhindert werden, so daß ein Schreibzugriff auf ein externes Ram auch immer das interne Ram adressiert und beschreibt. Die im CPC 6128 eingebauten 64 KByte können auch nur durch den beschriebenen Einsatz des PAL-Bausteins in der gewünschten Weise angesprochen werden.

Das am Pin 46 verfügbare Signal CURSOR wird bei entsprechender Programmierung vom Video-Controller

geliefert. Der CRTC verfügt ja über die Möglichkeit des Hardware-Cursors. Je nach Programmierung erscheint an diesem Ausgang ein Rechteck-Signal mit einer Frequenz von etwa 1.5 oder 3 Hertz. Aber auch ständige Low- und High-Pegel an diesem Anschluß sind programmierbar.

Nach dem Einschalten des CPC liegt hier ein ständiger Low-Pegel.

Der LPEN-Eingang (Light Pen) an Pin 47 ist direkt mit dem Light Pen-Eingang des CRTC verbunden. Dieses IC verfügt über alle nötigen Register zum Betrieb des Lightpen.

Allerdings wird die Nutzung des Light Pen besonders bei hochauflösender Grafik im CPC sehr schwierig realisierbar, da der Video-Controller zwar die MA-Adresse der momentanen Light Pen-Position liefert, aber keine Angaben über die aktuelle RA-Adresse macht. Durch den speziellen Aufbau des Video-Ram ist diese Angabe aber nötig, wenn auf dem Bildschirm mit dem Light Pen gezeichnet werden soll.

Der Eingang Pin 48 trägt die Bezeichnung EXP* und ist mit dem 8255-Port B Bit 4 verbunden. Eine externe Erweiterung kann diesen Anschluß an Masse legen und sich auf diese Weise dem Betriebssystem bemerkbar machen.

Das letzte zu erwähnende Signal am Pin 50 ist das Taktsignal des Prozessors. Dieses Signal mit einer Frequenz von 4 MHz kann als Taktsignal für externe Peripherie-ICs verwendet werden.

2 DAS BETRIEBSSYSTEM

Hinter diesem, für den Uneingeweihten nichtssagenden Namen verbirgt sich der Dreh- und Angelpunkt des ganzen Rechners. Hier ist praktisch das Stellwerk, in dem die Weichen zur Verbindung von Anwenderprogramm und Hardware gestellt werden.

Auch der Basic-Interpreter ist in diesem Zusammenhang als Programm zu sehen, welches via Betriebssystem auf die Hardware des Rechners zugreift. Dieser verbindenden Funktion wegen haben wir das Kapitel auch in die Mitte des Buches gerückt.

Der Aufbau des Betriebssystems ist logisch klar untergliedert in sog. Packs, von denen jedes einen speziellen Aufgabenbereich hat. Das beginnt auf der untersten Ebene beim **MACHINE PACK**, welches am hardwarenächsten ist und z.B. den Printer-Port, die Sound-Register usw. bedient, dann weiter über das **SCREEN PACK**, das den Bildschirm handhabt und seinerseits vom **TEXT PACK** und **GRAPHICS PACK** aufgerufen wird.

Beim genauen Hinsehen fällt auf, daß jedes Pack streng in sich geschlossen ist, und die Kommunikation mit anderen Packs über genau definierte Schnittstellen erfolgt. Darber hinaus verfügt jedes Pack über einen eigenen Ram-Bereich als Arbeitsspeicher. Der Ansprung von Routinen erfolgt in der Regel über Vektoren im Ram, selten über die direkte Rom-Adresse.

Das legt die Vermutung nahe, daß das Betriebssystem, vermutlich der Kürze der zur Verfügung stehenden Zeit wegen, von mehreren Programmierern geschrieben wurde, jeder für ein oder mehrere Packs zuständig, nachdem man sich nur über die Schnittstellen geeinigt hat.

Wie dem auch gewesen sein mag, jedenfalls eröffnet dieser klare Aufbau und der Zugriff bis in den kleinsten Winkel über Vektoren dem Anwendungsprogrammierer ungeahnte und bisher nicht gekannte Aspekte.

Als Beispiel sei nur die Möglichkeit genannt, einen Treiber für einen echten acht Bit Drucker (wie auch immer dieser hardwaremäßig angeschlossen sein mag) zu schreiben und

diesen durch Verbiegen nur des Vektors MC WAIT PRINTER dem gesamten System zugänglich zu machen.

Dieser Tip soll Ihnen auch als Warnung dienen: **Bedienen Sie sich ruhig der Routinen des Betriebssystems, aber nur über die Vektoren!** Es könnte ja bereits jemand anders (Rom Cartridge) einige Vektoren verstellt haben, um bestimmte Funktionen erst einmal über eigene Routinen zu leiten. Sie sähen mit Ihrem Druckertreiber ja auch ganz schön alt aus, wenn die Ausgabe für die File-# 8 direkt über \$07F2 laufen würde und nicht über \$BDF1.

Mit der Zeit werden Sie schon selber darauf kommen, daß eigene Programme mit minimalem Aufwand geschrieben werden können, wenn man sich nur fleißig der Vektoren bedient. Absolut neu ist, daß sogar die Arithmetikroutinen von Basic über diesen Mechanismus führen, was einerseits dazu dienen kann, eigene Berechnungen dort ausführen zu lassen, andererseits, um eigene Programme dort einzuhängen, weil Sie vielleicht eine höhere Genauigkeit wünschen, usw.

Da wir Ihnen jetzt so viel von Vektoren vorgeschwärmt haben, beginnen wir im nächsten Kapitel gleich damit.

2.1 Die Betriebssystem-Vektoren

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die RAM-Adressen vor, über die Sie Routinen im Betriebssystem anspringen oder die Sie bei Bedarf verändern können, um bestimmte Funktionen über eigene Programme zu führen. Teils handelt es sich hier um komplette Routinen, die ins RAM kopiert wurden und in die Sie mitten hinein springen können, teils um RST 1 oder RST 5, gefolgt von der Inline-Adress, die ins ROM verweist.

Im Anhang finden Sie eine Auflistung der Routinen im ROM, die beim schnellen Wiederfinden der gesamten Routine behilflich sein soll.

2.1.1 Die Betriebssystem-Vektoren des CPC 664

- B900 KL U ROM ENABLE Aktuelles oberes ROM einschalten.
- B903 KL U ROM DISABLE Oberes ROM ausschalten.
- B906 KL L ROM ENABLE Unteres ROM einschalten.
- B909 KL L ROM DISABLE Unteres ROM ausschalten.
- B90C KL ROM RESTORE Alte ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- B90F KL ROM SELECT Ein bestimmtes oberes ROM auswählen.
- B912 KL CURR SELECTION Welches obere ROM ist an?
- B915 KL PROBE ROM ROM untersuchen.
- B918 KL ROM DESELECT Alte obere ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- B91B KL LDIR LDIR bei blockierten ROMs.
- B91E KL LDDR LDDR bei blockierten ROMs.

- B921 KL POLL SYNCHRONOUS Gibt es einen Event mit höherer Priorität als die des laufenden?

- B941 RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D Einsprung für Hardware-Interrupts.
- B978 KL EXT INTERRUPT ENTRY
- B984 KL LOW PCHL CONT'D Sprung ins untere ROM oder RAM.
- B98A RST 1 LOW JUMP CONT'D Aufruf einer Routine im Betriebssystem oder im darunterliegenden RAM.
- B9B9 KL FAR PCHL CONT'D
- B9C1 KL FAR ICALL CONT'D
- B9C7 RST 3 LOW FAR CALL CONT'D Es kann eine Routine irgendwo im RAM oder ROM aufgerufen werden.
- BA17 KL SIDE PCHL CONT'D
- BA1D RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D Dient zum Aufruf einer Routine im Expansion-ROM.
- BA35 RST 5 FIRM JUMP CONT'D Ermöglicht das Springen zu einer Routine im Betriebssystem.
- BA51 KL L ROM ENABLE CONT'D Unteres ROM einschalten.
- BA58 KL L ROM DISABLE CONT'D Unteres ROM ausschalten.
- BA5F KL U ROM ENABLE CONT'D Oberes ROM einschalten.
- BA66 KL U ROM DISABLE CONT'D Oberes ROM ausschalten.
- BA70 KL ROM RESTORE CONT'D Alte ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- BA79 KL ROM SELECT CONT'D Ein bestimmtes oberes ROM auswählen.
- BA7E KL PROBE ROM CONT'D ROM untersuchen.
- BA87 KL ROM DESELECT CONT'D Alte obere ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- BA9D KL CURR SELECTION CONT'D Welches obere ROM ist an?
- BAA1 KL LDIR CONT'D LDIR bei blockierten ROMs.
- BAA7 KL LDDR CONT'D LDDR bei blockierten ROMs.
- BAAD KL ROM OFF & KONFIG. SAVE
- BAC6 RST 4 RAM LAM CONT'D RAM-Inhalt lesen, unabhängig vom ROM-Zustand.

- BAD7 KL RAM LAM (IX) Entspricht Id a,(ix).

- BB00 KM INITIALISE Vollständige Initialisierung der Tastaturverwaltung.
- BB03 KM RESET Rücksetzen der Tastaturverwaltung.
- BB06 KM WAIT CHAR Auf ein Zeichen von der Tastatur warten.
- BB09 KM READ CHAR Zeichen von der Tastatur holen, falls ein Zeichen vorhanden ist.
- BB0C KM CHAR RETURN Zeichen im Tastaturpuffer für den nächsten Zugriff hinterlegen.
- BB0F KM SET EXPAND Erweiterungsstring einrichten.
- BB12 KM GET EXPAND Zeichen vom Erweiterungsstring holen.
- BB15 KM EXP BUFFER Speicher für Erweiterungsstring zuweisen.
- BB18 KM WAIT KEY Auf Tastendruck warten.
- BB1B KM READ KEY Tastennummer holen, falls eine Taste gedrückt wurde.
- BB1E KM TEST KEY Ist eine Taste gedrückt worden?
- BB21 KM GET STATE Shift-Status holen.
- BB24 KM GET JOYSTICK Der momentane Zustand der Joysticks wird abgefragt.
- BB27 KM SET TRANSLATE Eintrag in die Tastaturtabelle vornehmen (1. Ebene).
- BB2A KM GET TRANSLATE Eintrag aus der Tastaturtabelle holen (1. Ebene).
- BB2D KM SET SHIFT Eintrag in die Tastaturtabelle vornehmen (2. Ebene).
- BB30 KM GET SHIFT Eintrag aus der Tastaturtabelle holen (2. Ebene).
- BB33 KM SET CONTROL Eintrag in die Tastaturtabelle vornehmen (3. Ebene).
- BB36 KM GET CONTROL Eintrag aus der Tastaturtabelle holen (3. Ebene).
- BB39 KM SET REPEAT Wiederholungsfunktion für eine bestimmte Taste setzen.
- BB3C KM GET REPEAT Wiederholungsfunktion für eine bestimmte Taste gesetzt?

- BB3F KM SET DELAY Tastenwiederholungseinsatz und -geschwindigkeit setzen.
- BB42 KM GET DELAY Parameter für Tastenwiederholungseinsatz und -geschwindigkeit holen.
- BB45 KM ARM BREAK Break-Taste zulassen.
- BB48 KM DISARM BREAK Break-Taste verriegeln.
- BB4B KM BREAK EVENT Routinen bei dem Drücken der Break-Taste ausführen.

- BB4E TXT INITIALISE Vollständige Initialisierung des Text-Packs.
- BB51 TXT RESET Rücksetzen des Text-Packs.
- BB54 TXT VDU ENABLE Es können Zeichen auf den Bildschirm geschrieben werden.
- BB57 TXT VDU DISABLE Zeichendarstellung unterbinden.
- BB5A TXT OUTPUT (Steuer-)Zeichen darstellen oder ausführen.
- BB5D TXT WR CHAR Zeichen darstellen.
- BB60 TXT RD CHAR Zeichen vom Bildschirm lesen.
- BB63 TXT SET GRAPHIC Darstellung von Steuerzeichen ein- oder ausschalten.
- BB66 TXT WIN ENABLE Größe des lfd. Textfensters festlegen.
- BB69 TXT GET WINDOW Welche Größe hat das lfd. Textfenster?
- BB6C TXT CLEAR WINDOW Lfd. Textfenster löschen.
- BB6F TXT SET COLUMN Horizontale Position des Cursors setzen.
- BB72 TXT SET ROW Vertikale Position des Cursors setzen.
- BB75 TXT SET CURSOR Cursor positionieren.
- BB78 TXT GET CURSOR Abfrage der momentanen Cursorposition.
- BB7B TXT CUR ENABLE Cursor erlauben (Anwenderprogramm).
- BB7E TXT CUR DISABLE Cursor verriegeln (Anwenderprogramm).
- BB81 TXT CUR ON Cursor erlauben (Betriebssystem).

- BB84 TXT CUR OFF Cursor verriegeln (Betriebssystem, höhere Priorität als BB7B TXT CUR ENABLE/BB7E TXT CUR DISABLE).
- BB87 TXT VALIDATE Cursor innerhalb des Textfensters?
- BB8A TXT PLACE/REMOVE CURSOR Cursor auf den Bildschirm setzen/Cursor vom Bildschirm nehmen.
- BB8D TXT PLACE/REMOVE CURSOR Cursor auf den Bildschirm setzen/Cursor vom Bildschirm nehmen.
- BB90 TXT SET PEN Vordergrundfarbe setzen.
- BB93 TXT GET PEN Welche Vordergrundfarbe?
- BB96 TXT SET PAPER Hintergrundfarbe setzen.
- BB99 TXT GET PAPER Welche Hintergrundfarbe?
- BB9C TXT INVERSE Lfd. Vorder- und Hintergrundfarbe vertauschen.
- BB9F TXT SET BACK Transparentmodus ein/aus.
- BBA2 TXT GET BACK Welcher Transparentmodus?
- BBA5 TXT GET MATRIX Adresse des Punktmusters eines Zeichens holen.
- BBA8 TXT SET MATRIX Adresse des (vom Anwender definierten) Punktmusters eines bestimmten Zeichen setzen.
- BBAB TXT SET M TABLE Startadresse und erstes Zeichen einer vom Anwender definierten Punktmatrix setzen.
- BBAE TXT GET M TABLE Startadresse und erstes Zeichen einer Anwendermatrix?
- BBB1 TXT GET CONTROLS Adresse der Steuerzeichen-Sprungtabelle holen.
- BBB4 TXT STR SELECT Textfenster wählen.
- BBB7 TXT SWAP STREAMS Die Parameter (Farben, Fenstergrenzen usw.) zweier Textfenster werden miteinander vertauscht.

- BBBA GRA INITIALISE Vollständige Initialisierung des Graphik-Packs.
- BBBD GRA RESET Zurücksetzen des Graphik-Packs.
- BBC0 GRA MOVE ABSOLUTE Bewegung zu einer absoluten Position.
- BBC3 GRA MOVE RELATIVE Bewegung relativ zur momentanen Position.

- BBC6 GRA ASK CURSOR Wo ist der lfd. Graphikcursor?
BBC9 GRA SET ORIGIN Ursprung der Anwender-Koordinaten setzen.
BBCC GRA GET ORIGIN Ursprung der Anwender-Koordinaten holen.
BBCF GRA WIN WIDTH Linke und rechte Begrenzung des Graphikfensters setzen.
BBD2 GRA WIN HEIGHT Obere und untere Begrenzung des Graphikfensters setzen.
BBD5 GRA GET W WIDTH Linke und rechte Begrenzung des Graphikfensters?
BBD8 GRA GET W HEIGHT Obere und untere Begrenzung des Graphikfensters?
BBDB GRA CLEAR WINDOW Graphikfenster löschen.
BBDE GRA SET PEN Schreibfarbe setzen.
BBE1 GRA GET PEN Welche Schreibfarbe?
BBE4 GRA SET PAPER Hintergrundfarbe setzen.
BBE7 GRA GET PAPER Welche Hintergrundfarbe?
BBEA GRA PLOT ABSOLUTE Graphikpunkt setzen (absolut).
BBED GRA PLOT RELATIVE Graphikpunkt setzen (relativ zum lfd. Cursor).
BBF0 GRA TEST ABSOLUTE Punkt gesetzt (absolut)?
BBF3 GRA TEST RELATIVE Punkt gesetzt (relativ zum lfd. Cursor)?
BBF6 GRA LINE ABSOLUTE Linie von der lfd. zur absoluten Position ziehen.
BBF9 GRA LINE RELATIVE Linie von der lfd. bis zur rel. Distanz ziehen.
BBFC GRA WR CHAR Ein Zeichen an der lfd. Graphikcursorposition schreiben.
- BBFF SCR INITIALISE Initialisierung des Screen-Packs.
BC02 SCR RESET Rücksetzen des Screen-Packs.
BC05 SCR SET OFFSET Startadresse des ersten Zeichens relativ zur Basisadresse des Video-RAMs setzen.
BC08 SCR SET BASE Basisadresse des Video-RAMs setzen.
BC0B SCR GET LOCATION Lfd. Bildschirmstart? (Basis+Offset).
BC0E SCR SET MODE Bildschirmmodus setzen.

- BC11 SCR GET MODE Bildschirmmodus holen und testen.
- BC14 SCR CLEAR Bildschirm löschen.
- BC17 SCR CHAR LIMITS Größtmögliche Zeilen- und Spaltenzahl des Bildschirms holen (abhängig vom Modus).
- BC1A SCR CHAR POSITION Phys. Koordinaten in Bildschirmposition umsetzen.
- BC1D SCR DOT POSITION Bildschirmposition für einen Pixel ermitteln.
- BC20 SCR NEXT BYTE Eine gegebene Bildschirmadresse um eine Zeichenposition weiterrechnen.
- BC23 SCR PREV BYTE Bildschirmadresse um eine Position zurückrechnen.
- BC26 SCR NEXT LINE Bildschirmadresse um eine Zeile weiterrechnen.
- BC29 SCR PREV LINE Bildschirmadresse um eine Zeile zurückrechnen.
- BC2C SCR INK ENCODE Eine Ink in eine verschlüsselte Form bringen.
- BC2F SCR INK DECODE Eine Ink entschlüsseln.
- BC32 SCR SET INK Farbe(n) einer Ink-# zuordnen.
- BC35 SCR GET INK Farbe(n) einer Ink-# ?
- BC38 SCR SET BORDER Rahmenfarbe(n) setzen.
- BC3B SCR GET BORDER Rahmenfarbe(n)?
- BC3E SCR SET FLASHING Blinkzeiten setzen.
- BC41 SCR GET FLASHING Blinkzeiten?
- BC44 SCR FILL BOX Vorgegebenes Fenster mit einer Farbe füllen (Positionen zeichenbezogen, Mode-abhängig).
- BC47 SCR FLOOD BOX Vorgegebenes Fenster mit einer Farbe füllen (Positionen sind Bildschirmadressen, Mode-unabhängig).
- BC4A SCR CHAR INVERT Bei einem Zeichen Vorder- und Hintergrundfarbe vertauschen.
- BC4D SCR HW ROLL Bildschirm eine Zeile auf oder ab (hardwaremäßig).
- BC50 SCR SW ROLL Bildschirm eine Zeile auf oder ab (softwaremäßig).
- BC53 SCR UNPACK Zeichenmatrix vergrößern (für Mode 0/1).

- BC56 SCR REPACK Zeichenmatrix wieder auf Originalform stauchen.
- BC59 SCR ACCESS Steuerzeichen sichtbar/unsichtbar setzen.
- BC5C SCR PIXELS Punkt auf dem Bildschirm setzen.
- BC5F SCR HORIZONTAL Horizontale Linie ziehen.
- BC62 SCR VERTICAL Vertikale Linie ziehen.
-
- BC65 CAS INITIALISE Kassettenmanager initialisieren.
- BC68 CAS SET SPEED Schreibgeschwindigkeit setzen.
- BC6B CAS NOISY Kassettenmeldungen ein/aus.
- BC6E CAS START MOTOR Kassettenmotor starten.
- BC71 CAS STOP MOTOR Kassettenmotor stoppen.
- BC74 CAS RESTORE MOTOR Alten Motorzustand wiederherstellen.
- BC77 CAS IN OPEN Eröffnen einer Eingabedatei.
- BC7A CAS IN CLOSE Ordnungsgemäßes Schließen einer Eingabedatei.
- BC7D CAS IN ABANDON Eingabedatei sofort schließen.
- BC80 CAS IN CHAR Zeichen lesen (aus dem Puffer).
- BC83 CAS IN DIRECT Gesamte Datei in den Speicher ziehen.
- BC86 CAS RETURN Zuletzt gelesenes Zeichen wieder zurück in den Puffer.
- BC89 CAS TEST EOF Dateiende?
- BC8C CAS OUT OPEN Eröffnen einer Ausgabedatei.
- BC8F CAS OUT CLOSE Ordnungsgemäßes Schließen einer Ausgabedatei.
- BC92 CAS OUT ABANDON Ausgabedatei sofort schließen.
- BC95 CAS OUT CHAR Zeichen schreiben (in den Puffer).
- BC98 CAS OUT DIRECT Definierten Speicherbereich auf Kassette schreiben (nicht über den Puffer).
- BC9B CAS CATALOG Gib einen Katalog der Kassette auf dem Bildschirm aus.
- BC9E CAS WRITE Block schreiben.
- BCA1 CAS READ Block lesen.
- BCA4 CAS CHECK Block auf dem Band mit Speicherinhalt vergleichen.
-
- BCA7 SOUND RESET Rücksetzen des Sound-Packs.
- BCAA SOUND QUEUE Ton an die Warteschlange anhängen.

- BCAD SOUND CHECK Noch Platz in der Warteschlange?
- BCB0 SOUND ARM EVENT Eventblock für den Fall 'scharf machen', daß in der Warteschlange ein Platz frei wird.
- BCB3 SOUND RELEASE Töne erlauben.
- BCB6 SOUND HOLD Töne sofort anhalten.
- BCB9 SOUND CONTINUE Zuvor angehaltene Töne weiter bearbeiten.
- BCBC SOUND AMPL ENVELOPE Lautstärkehüllkurve einrichten.
- BCBF SOUND TONE ENVELOPE Tonhüllkurve einrichten.
- BCC2 SOUND A ADRESS Adresse einer Lautstärkehüllkurve holen.
- BCC5 SOUND T ADRESS Adresse einer Tonhüllkurve holen.

- BCC8 KL CHOKE OFF Kernel rücksetzen.
- BCCB KL ROM WALK Irgendwelche ROM-Erweiterungen?
- BCCE KL INIT BACK ROM-Erweiterung einhängen.
- BCD1 KL LOG EXT Residente Erweiterung einhängen.
- BCD4 KL FIND COMMAND Befehl in allen eingehängten Speicherbereichen suchen.
- BCD7 KL NEW FRAME FLY Eventblock einrichten und einhängen.
- BCDA KL ADD FRAME FLY Eventblock einhängen.
- BCDD KL DEL FRAME FLY Eventblock aushängen.
- BCE0 KL NEW FAST TICKER Wie BCD7.
- BCE3 KL ADD FAST TICKER Wie BCDA.
- BCE6 KL DEL FAST TICKER Wie BCDD.
- BCE9 KL ADD TICKER Tickerblock einhängen.
- BCEC KL DEL TICKER Tickerblock aushängen.
- BCEF KL INIT EVENT Eventblock einrichten.
- BCF2 KL EVENT Eventblock 'kicken'.
- BCF5 KL SYNC RESET Sync Pending Queue löschen.
- BCF8 KL DEL SYNCHRONOUS Bestimmten Block aus der Pending Queue löschen.
- BCFB KL NEXT SYNC Der nächste bitte.
- BCFE KL DO SYNC Eventroutine ausführen.
- BD01 KL DONE SYNC Eventroutine fertig.

- BD04 KL EVENT DISABLE Sperren der normalen gleichzeitigen Ereignisse. Eilige gleichzeitige Ereignisse werden nicht gesperrt.
- BD07 KL EVENT ENABLE Normale gleichzeitige Ereignisse zulassen.
- BD0A KL DISARM EVENT Eventblock verriegeln (Zähler negativ).
- BD0D KL TIME PLEASE Wieviel Zeit ist abgelaufen?
- BD10 KL TIME SET Setzen der Zeit auf einen vorgegebenen Wert.

- BD13 MC BOOT PROGRAM Setzt das Betriebssystem zurück und übergibt die Steuerung einer Routine in (hl).
- BD16 MC START PROGRAM Initialisierung des Systems und Aufruf eines Programms.
- BD19 MC WAIT FLYBACK Strahlrücklauf abwarten.
- BD1C MC SET MODE Bildschirmmodus setzen.
- BD1F MC SCREEN OFFSET Bildschirmoffset setzen.
- BD22 MC CLEAR INKS Bildschirmrand und Inks auf eine Farbe setzen.
- BD25 MC SET INKS Farben für alle Inks setzen.
- BD28 MC RESET PRINTER Rücksetzen des indirekten Verzweigungspunktes für den Drucker.
- BD2B MC PRINT CHAR Zeichen drucken wenn möglich.
- BD2E MC BUSY PRINTER Drucker noch beschäftigt?
- BD31 MC SEND PRINTER Zeichen drucken (warten, bis es möglich ist).
- BD34 MC SOUND REGISTER Sound Controller mit Daten versorgen.

- BD37 JUMP RESTORE Alle Sprungvektoren initialisieren.

- BD3A KM SET STATE
- BD3D KM PUFFER ENTLEEREN
- BD40 TXT LFD. CURSOR FLAG NACH AKKU
- BD43 GRA NN
- BD46 GRA PARAM RETTEN
- BD49 GRA MASK PARAM RETTEN
- BD4C GRA MASK PARAM RETTEN

BD4F GRA KOORD. KONVERTIEREN Logische in
physikalische Koordinaten.
BD52 GRA FILL Fillroutine
BD55 SCR VERÄNDERUNG SCREEN START
BD58 MC ZEICHENZUORDNUNG

Die folgenden Vektoren werden vom BASIC benutzt.

BD5B EDIT

BD5E FLO VARIABLE VON (DE) NACH (HL) KOPIEREN
BD61 FLO INTEGER NACH FLIESSKOMMA
BD64 FLO 4-BYTE-WERT NACH FLO
BD67 FLO FLO NACH INT
BD6A FLO FLO NACH INT
BD6D FLO FIX
BD70 FLO INT
BD73 FLO
BD76 FLO ZAHL MIT 10^A MULTIPLIZIEREN
BD79 FLO ADDITION
BD7C FLO RND
BD7F FLO SUBTRAKTION
BD82 FLO MULTIPLIKATION
BD85 FLO DIVISION
BD88 FLO LETZTEN RND-WERT HOLEN
BD8B FLO VERGLEICH
BD8E FLO VORZEICHENWECHSEL
BD91 FLO SGN
BD94 FLO DEG/RAD
BD97 FLO PI
BD9A FLO SQR
BD9D FLO POTENZIERUNG
BDA0 FLO LOG
BDA3 FLO LOG10
BDA6 FLO EXP
BDA9 FLO SIN

BDAC FLO COS
BDAF FLO TAN
BDB2 FLO ATN
BDB5 FLO 4-BYTE-WERT NACH FLO
BDB8 FLO RND INIT
BDBB FLO SET RND SEED

Hier beginnen die sogenannten **INDIRECTIONS**. Das sind Sprünge ins Betriebssystem, die nicht global versorgt werden, sondern individuell von jedem Pack, wenn dessen **RESET** oder **INITIALISE** durchlaufen wird.

BDCD TXT DRAW/UNDRAW CURSOR Setzen/Löschen des Cursors.
BDD0 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR Setzen/Löschen des Cursors
BDD3 TXT WRITE CHAR Ein Zeichen auf den Bildschirm schreiben.
BDD6 TXT UNWRITE CHAR Ein Zeichen vom Bildschirm lesen.
BDD9 TXT OUT ACTION Ausgabe eines Zeichens auf dem Bildschirm oder Ausführung eines Steuercodes.
BDDC GRA PLOT Stelle einen Punkt auf dem Bildschirm dar.
BDDF GRA TEST Gib die Ink der momentanen Graphik-Position.
BDE2 GRA LINE Zeichnen einer Linie.
BDE5 SCR READ Lesen eines Pixels und entschlüsseln der Ink.
BDE8 SCR WRITE Pixel(s) schreiben.
BDEB SCR CLEAR Löschen des Bildschirms.
BDEE KM TEST BREAK ESC, SHIFT und CTRL führen zum Rücksetzen des gesamten Systems.

BDF1 MC WAIT PRINTER Sende eine Zeichen an den Drucker; wenn dieser nicht bereit ist, warte eine Zeitperiode.

BDF4 KM UPDATE KEY STATE MAP

2.1.2 Die Betriebssystem-Vektoren des CPC 6128

- B900 KL U ROM ENABLE Aktuelles oberes ROM einschalten.
- B903 KL U ROM DISABLE Oberes ROM ausschalten.
- B906 KL L ROM ENABLE Unteres ROM einschalten.
- B909 KL L ROM DISABLE Unteres ROM ausschalten.
- B90C KL ROM RESTORE Alte ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- B90F KL ROM SELECT Ein bestimmtes oberes ROM auswählen.
- B912 KL CURR SELECTION Welches obere ROM ist an?
- B915 KL PROBE ROM ROM untersuchen.
- B918 KL ROM DESELECT Alte obere ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- B91B KL LDIR LDIR bei blockierten ROMs.
- B91E KL LDDR LDDR bei blockierten ROMs.
- B921 KL POLL SYNCHRONOUS Gibt es einen Event mit höherer Priorität als die des laufenden?
- B941 RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D Einsprung für Hardware-Interrupts.
- B978 KL EXT INTERRUPT ENTRY
- B984 KL LOW PCHL CONT'D Sprung ins untere ROM oder RAM.
- 47498 B98A RST 1 LOW JUMP CONT'D Aufruf einer Routine im Betriebssystem oder im darunterliegenden RAM.
- B9B9 KL FAR PCHL CONT'D
- B9C1 KL FAR ICALL CONT'D
- B9C7 RST 3 LOW FAR CALL CONT'D Es kann eine Routine irgendwo im RAM oder ROM aufgerufen werden.
- BA17 KL SIDE PCHL CONT'D
- BA1D RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D Dient zum Aufruf einer Routine im Expansion-ROM.
- BA35 RST 5 FIRM JUMP CONT'D Ermöglicht das Springen zu einer Routine im Betriebssystem.

- BA51 KL L ROM ENABLE CONT'D Unteres ROM einschalten.
- BA58 KL L ROM DISABLE CONT'D Unteres ROM ausschalten.
- BA5F KL U ROM ENABLE CONT'D Oberes ROM einschalten.
- BA66 KL U ROM DISABLE CONT'D Oberes ROM ausschalten.
- BA70 KL ROM RESTORE CONT'D Alte ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- BA79 KL ROM SELECT CONT'D Ein bestimmtes oberes ROM auswählen.
- BA7E KL PROBE ROM CONT'D ROM untersuchen.
- BA87 KL ROM DESELECT CONT'D Alte obere ROM-Konfiguration wiederherstellen.
- BA9D KL CURR SELECTION CONT'D Welches obere ROM ist an?
- BAA1 KL LDIR CONT'D LDIR bei blockierten ROMs.
- BAA7 KL LDDR CONT'D LDDR bei blockierten ROMs.
- BAAD KL ROM OFF & KONFIG. SAVE
- BAC6 RST 4 RAM LAM CONT'D RAM-Inhalt lesen, unabhängig vom ROM-Zustand.
- BAD7 KL RAM LAM (IX) Entspricht Id a,(ix).

- BB00 KM INITIALISE Vollständige Initialisierung der Tastaturverwaltung.
- BB03 KM RESET Rücksetzen der Tastaturverwaltung.
- BB06 KM WAIT CHAR Auf ein Zeichen von der Tastatur warten.
- BB09 KM READ CHAR Zeichen von der Tastatur holen, falls ein Zeichen vorhanden ist.
- BB0C KM CHAR RETURN Zeichen im Tastaturpuffer für den nächsten Zugriff hinterlegen.
- BB0F KM SET EXPAND Erweiterungsstring einrichten.
- BB12 KM GET EXPAND Zeichen vom Erweiterungsstring holen.
- BB15 KM EXP BUFFER Speicher für Erweiterungsstring zuweisen.
- BB18 KM WAIT KEY Auf Tastendruck warten.

- BB1B KM READ KEY Tastennummer holen, falls eine Taste gedrückt wurde.
- BB1E KM TEST KEY Ist eine Taste gedrückt worden?
- BB21 KM GET STATE Shift-Status holen.
- BB24 KM GET JOYSTICK Der momentane Zustand der Joysticks wird abgefragt.
- BB27 KM SET TRANSLATE Eintrag in die Tastaturtabelle vornehmen (1. Ebene).
- BB2A KM GET TRANSLATE Eintrag aus der Tastaturtabelle holen (1. Ebene).
- BB2D KM SET SHIFT Eintrag in die Tastaturtabelle vornehmen (2. Ebene).
- BB30 KM GET SHIFT Eintrag aus der Tastaturtabelle holen (2. Ebene).
- BB33 KM SET CONTROL Eintrag in die Tastaturtabelle vornehmen (3. Ebene).
- BB36 KM GET CONTROL Eintrag aus der Tastaturtabelle holen (3. Ebene).
- BB39 KM SET REPEAT Wiederholungsfunktion für eine bestimmte Taste setzen.
- BB3C KM GET REPEAT Wiederholungsfunktion für eine bestimmte Taste gesetzt?
- BB3F KM SET DELAY Tastenwiederholungseinsatz und -geschwindigkeit setzen.
- BB42 KM GET DELAY Parameter für Tastenwiederholungseinsatz und -geschwindigkeit holen.
- BB45 KM ARM BREAK Break-Taste zulassen.
- BB48 KM DISARM BREAK Break-Taste verriegeln.
- BB4B KM BREAK EVENT Routinen bei dem Drücken der Break-Taste ausführen.
- BB4E TXT INITIALISE Vollständige Initialisierung des Text-Packs.
- BB51 TXT RESET Rücksetzen des Text-Packs.
- BB54 TXT VDU ENABLE Es können Zeichen auf den Bildschirm geschrieben werden.
- BB57 TXT VDU DISABLE Zeichendarstellung unterbinden.
- BB5A TXT OUTPUT (Steuer-)Zeichen darstellen oder ausführen.

- 47965 BB5D TXT WR CHAR Zeichen darstellen.
- BB60 TXT RD CHAR Zeichen vom Bildschirm lesen.
- BB63 TXT SET GRAPHIC Darstellung von Steuerzeichen ein- oder ausschalten.
- BB66 TXT WIN ENABLE Größe des lfd. Textfensters festlegen.
- BB69 TXT GET WINDOW Welche Größe hat das lfd. Textfenster?
- 47980 BB6C TXT CLEAR WINDOW Lfd. Textfenster löschen.
- 47983 BB6F TXT SET COLUMN Horizontale Position des Cursors setzen.
- 47986 BB72 TXT SET ROW Vertikale Position des Cursors setzen.
- BB75 TXT SET CURSOR Cursor positionieren.
- BB78 TXT GET CURSOR Abfrage der momentanen Cursorposition.
- BB7B TXT CUR ENABLE Cursor erlauben (Anwenderprogramm).
- BB7E TXT CUR DISABLE Cursor verriegeln (Anwenderprogramm).
- BB81 TXT CUR ON Cursor erlauben (Betriebssystem).
- BB84 TXT CUR OFF Cursor verriegeln (Betriebssystem, höhere Priorität als BB7B TXT CUR ENABLE/BB7E TXT CUR DISABLE).
- BB87 TXT VALIDATE Cursor innerhalb des Textfensters?
- BB8A TXT PLACE/REMOVE CURSOR Cursor auf den Bildschirm setzen/Cursor vom Bildschirm nehmen.
- BB8D TXT PLACE/REMOVE CURSOR Cursor auf den Bildschirm setzen/Cursor vom Bildschirm nehmen.
- BB90 TXT SET PEN Vordergrundfarbe setzen.
- BB93 TXT GET PEN Welche Vordergrundfarbe?
- BB96 TXT SET PAPER Hintergrundfarbe setzen.
- BB99 TXT GET PAPER Welche Hintergrundfarbe?
- BB9C TXT INVERSE Lfd. Vorder- und Hintergrundfarbe vertauschen.
- BB9F TXT SET BACK Transparentmodus ein/aus.
- BBA2 TXT GET BACK Welcher Transparentmodus?
- BBA5 TXT GET MATRIX Adresse des Punktmusters eines Zeichens holen.

- BBA8 TXT SET MATRIX Adresse des (vom Anwender definierten) Punktmusters eines bestimmten Zeichen setzen.
- BBAB TXT SET M TABLE Startadresse und erstes Zeichen einer vom Anwender definierten Punktmatrix setzen.
- BBAE TXT GET M TABLE Startadresse und erstes Zeichen einer Anwendermatrix?
- BBB1 TXT GET CONTROLS Adresse der Steuerzeichen-Sprungtabelle holen.
- BBB4 TXT STR SELECT Textfenster wählen.
- BBB7 TXT SWAP STREAMS Die Parameter (Farben, Fenstergrenzen usw.) zweier Textfenster werden miteinander vertauscht.

- BBBA GRA INITIALISE Vollständige Initialisierung des Graphik-Packs.
- BBBD GRA RESET Zurücksetzen des Graphik-Packs.
- BBC0 GRA MOVE ABSOLUTE Bewegung zu einer absoluten Position.
- BBC3 GRA MOVE RELATIVE Bewegung relativ zur momentanen Position.
- BBC6 GRA ASK CURSOR Wo ist der lfd. Graphikcursor?
- BBC9 GRA SET ORIGIN Ursprung der Anwender-Koordinaten setzen.
- BBCC GRA GET ORIGIN Ursprung der Anwender-Koordinaten holen.
- BBCF GRA WIN WIDTH Linke und rechte Begrenzung des Graphikfensters setzen.
- BBD2 GRA WIN HEIGHT Obere und untere Begrenzung des Graphikfensters setzen.
- BBD5 GRA GET W WIDTH Linke und rechte Begrenzung des Graphikfensters?
- BBD8 GRA GET W HEIGHT Obere und untere Begrenzung des Graphikfensters?
- BBDB GRA CLEAR WINDOW Graphikfenster löschen.
- BBDE GRA SET PEN Schreibfarbe setzen.
- BBE1 GRA GET PEN Welche Schreibfarbe?
- BBE4 GRA SET PAPER Hintergrundfarbe setzen.
- BBE7 GRA GET PAPER Welche Hintergrundfarbe?

- BBEA GRA PLOT ABSOLUTE Graphikpunkt setzen (absolut).
- BBED GRA PLOT RELATIVE Graphikpunkt setzen (relativ zum lfd. Cursor).
- BBF0 GRA TEST ABSOLUTE Punkt gesetzt (absolut)?
- BBF3 GRA TEST RELATIVE Punkt gesetzt (relativ zum lfd. Cursor)?
- BBF6 GRA LINE ABSOLUTE Linie von der lfd. zur absoluten Position ziehen.
- BBF9 GRA LINE RELATIVE Linie von der lfd. bis zur rel. Distanz ziehen.
- BBFC GRA WR CHAR Ein Zeichen an der lfd. Graphikcursorposition schreiben.

- BBFF SCR INITIALISE Initialisierung des Screen-Packs.
- BC02 SCR RESET Rücksetzen des Screen-Packs.
- BC05 SCR SET OFFSET Startadresse des ersten Zeichens relativ zur Basisadresse des Video-RAMs setzen.
- BC08 SCR SET BASE Basisadresse des Video-RAMs setzen.
- BC0B SCR GET LOCATION Lfd. Bildschirmstart? (Basis+Offset).
- 48142 BC0E SCR SET MODE Bildschirmmodus setzen.
- BC11 SCR GET MODE Bildschirmmodus holen und testen.
- 48148 BC14 SCR CLEAR Bildschirm löschen.
- BC17 SCR CHAR LIMITS Größtmögliche Zeilen- und Spaltenzahl des Bildschirms holen (abhängig vom Modus).
- 48154 BC1A SCR CHAR POSITION Phys. Koordinaten in Bildschirmposition umsetzen.
- BC1D SCR DOT POSITION Bildschirmposition für einen Pixel ermitteln.
- BC20 SCR NEXT BYTE Eine gegebene Bildschirmadresse um eine Zeichenposition weiterrechnen.
- BC23 SCR PREV BYTE Bildschirmadresse um eine Position zurückrechnen.
- BC26 SCR NEXT LINE Bildschirmadresse um eine Zeile weiterrechnen.
- BC29 SCR PREV LINE Bildschirmadresse um eine Zeile zurückrechnen.
- BC2C SCR INK ENCODE Eine Ink in eine verschlüsselte Form bringen.

- BC2F SCR INK DECODE Eine Ink entschlüsseln.
- BC32 SCR SET INK Farbe(n) einer Ink-# zuordnen.
- BC35 SCR GET INK Farbe(n) einer Ink-# ?
- BC38 SCR SET BORDER Rahmenfarbe(n) setzen.
- BC3B SCR GET BORDER Rahmenfarbe(n)?
- BC3E SCR SET FLASHING Blinkzeiten setzen.
- BC41 SCR GET FLASHING Blinkzeiten?
- BC44 SCR FILL BOX Vorgegebenes Fenster mit einer Farbe füllen (Positionen zeichenbezogen, Mode-abhängig).
- BC47 SCR FLOOD BOX Vorgegebenes Fenster mit einer Farbe füllen (Positionen sind Bildschirmadressen, Mode-unabhängig).
- BC4A SCR CHAR INVERT Bei einem Zeichen Vorder- und Hintergrundfarbe vertauschen.
- BC4D SCR HW ROLL Bildschirm eine Zeile auf oder ab (hardwaremäßig).
- BC50 SCR SW ROLL Bildschirm eine Zeile auf oder ab (softwaremäßig).
- BC53 SCR UNPACK Zeichenmatrix vergrößern (für Mode 0/1).
- BC56 SCR REPACK Zeichenmatrix wieder auf Originalform stauchen.
- BC59 SCR ACCESS Steuerzeichen sichtbar/unsichtbar setzen.
- BC5C SCR PIXELS Punkt auf dem Bildschirm setzen.
- BC5F SCR HORIZONTAL Horizontale Linie ziehen.
- BC62 SCR VERTICAL Vertikale Linie ziehen.

- BC65 CAS INITIALISE Kassettenmanager initialisieren.
- BC68 CAS SET SPEED Schreibgeschwindigkeit setzen.
- BC6B CAS NOISY Kassettenmeldungen ein/aus.
- BC6E CAS START MOTOR Kassettenmotor starten.
- BC71 CAS STOP MOTOR Kassettenmotor stoppen.
- BC74 CAS RESTORE MOTOR Alten Motorzustand wiederherstellen.
- BC77 CAS IN OPEN Eröffnen einer Eingabedatei.
- BC7A CAS IN CLOSE Ordnungsgemäßes Schließen einer Eingabedatei.
- BC7D CAS IN ABANDON Eingabedatei sofort schließen.
- BC80 CAS IN CHAR Zeichen lesen (aus dem Puffer).

- BC83 CAS IN DIRECT Gesamte Datei in den Speicher ziehen.
- BC86 CAS RETURN Zuletzt gelesenes Zeichen wieder zurück in den Puffer.
- BC89 CAS TEST EOF Dateiende?
- BC8C CAS OUT OPEN Eröffnen einer Ausgabedatei.
- BC8F CAS OUT CLOSE Ordnungsgemäßes Schließen einer Ausgabedatei.
- BC92 CAS OUT ABANDON Ausgabedatei sofort schließen.
- BC95 CAS OUT CHAR Zeichen schreiben (in den Puffer).
- BC98 CAS OUT DIRECT Definierten Speicherbereich auf Kassette schreiben (nicht über den Puffer).
- BC9B CAS CATALOG Gib einen Katalog der Kassette auf dem Bildschirm aus.
- BC9E CAS WRITE Block schreiben.
- BCA1 CAS READ Block lesen.
- BCA4 CAS CHECK Block auf dem Band mit Speicherinhalt vergleichen.

- BCA7 SOUND RESET Rücksetzen des Sound-Packs.
- BCAA SOUND QUEUE Ton an die Warteschlange anhängen.
- BCAD SOUND CHECK Noch Platz in der Warteschlange?
- BCB0 SOUND ARM EVENT Eventblock für den Fall 'scharf machen', daß in der Warteschlange ein Platz frei wird.
- BCB3 SOUND RELEASE Töne erlauben.
- BCB6 SOUND HOLD Töne sofort anhalten.
- BCB9 SOUND CONTINUE Zuvor angehaltene Töne weiter bearbeiten.
- BCBC SOUND AMPL ENVELOPE Lautstärkehüllkurve einrichten.
- BCBF SOUND TONE ENVELOPE Tonhüllkurve einrichten.
- BCC2 SOUND A ADRESS Adresse einer Lautstärkehüllkurve holen.
- BCC5 SOUND T ADRESS Adresse einer Tonhüllkurve holen.

- BCC8 KL CHOKE OFF Kernel rücksetzen.
- BCCB KL ROM WALK Irgendwelche ROM-Erweiterungen?
- BCCE KL INIT BACK ROM-Erweiterung einhängen.
- BCD1 KL LOG EXT Residente Erweiterung einhängen.

- BCD4 KL FIND COMMAND Befehl in allen eingehängten Speicherbereichen suchen.
- BCD7 KL NEW FRAME FLY Eventblock einrichten und einhängen.
- BCDA KL ADD FRAME FLY Eventblock einhängen.
- BCDD KL DEL FRAME FLY Eventblock aushängen.
- BCE0 KL NEW FAST TICKER Wie BCD7.
- BCE3 KL ADD FAST TICKER Wie BCDA.
- BCE6 KL DEL FAST TICKER Wie BCDD.
- BCE9 KL ADD TICKER Tickerblock einhängen.
- BCEC KL DEL TICKER Tickerblock aushängen.
- BCEF KL INIT EVENT Eventblock einrichten.
- BCF2 KL EVENT Eventblock 'kicken'.
- BCF5 KL SYNC RESET Sync Pending Queue löschen.
- BCF8 KL DEL SYNCHRONOUS Bestimmten Block aus der Pending Queue löschen.
- BCFB KL NEXT SYNC Der nächste bitte.
- BCFE KL DO SYNC Eventroutine ausführen.
- BD01 KL DONE SYNC Eventroutine fertig.
- BD04 KL EVENT DISABLE Sperren der normalen gleichzeitigen Ereignisse. Eilige gleichzeitige Ereignisse werden nicht gesperrt.
- BD07 KL EVENT ENABLE Normale gleichzeitige Ereignisse zulassen.
- BD0A KL DISARM EVENT Eventblock verriegeln (Zähler negativ).
- BD0D KL TIME PLEASE Wieviel Zeit ist abgelaufen?
- BD10 KL TIME SET Setzen der Zeit auf einen vorgegebenen Wert.
- BD13 MC BOOT PROGRAM Setzt das Betriebssystem zurück und übergibt die Steuerung einer Routine in (hl).
- BD16 MC START PROGRAM Initialisierung des Systems und Aufruf eines Programms.
- BD19 MC WAIT FLYBACK Strahlrücklauf abwarten.
- 48412 BD1C MC SET MODE Bildschirmmodus setzen.
- BD1F MC SCREEN OFFSET Bildschirmoffset setzen.
- BD22 MC CLEAR INKS Bildschirmrand und Inks auf eine Farbe setzen.

- BD25 MC SET INKS Farben für alle Inks setzen.
- BD28 MC RESET PRINTER Rücksetzen des indirekten Verzweigungspunktes für den Drucker.
- BD2B MC PRINT CHAR Zeichen drucken wenn möglich.
- BD2E MC BUSY PRINTER Drucker noch beschäftigt?
- BD31 MC SEND PRINTER Zeichen drucken (warten, bis es möglich ist).
- BD34 MC SOUND REGISTER Sound Controller mit Daten versorgen.

- BD37 JUMP RESTORE Alle Sprungvektoren initialisieren.

- BD3A KM SET STATE
- BD3D KM PUFFER ENTLEEREN
- BD40 TXT LFD. CURSOR FLAG NACH AKKU
- BD43 GRA NN
- BD46 GRA PARAM RETTEN
- BD49 GRA MASK PARAM RETTEN
- BD4C GRA MASK PARAM RETTEN
- BD4F GRA KOORD. KONVERTIEREN Logische in physikalische Koordinaten.

- BD52 GRA FILL
- BD55 SCR VERÄNDERUNG SCREEN START
- BD58 MC ZEICHENZUORDNUNG
- BD5B KL RAM-KONFIGURATION SETZEN

BASIC-Vektoren

- BD5E EDIT

- BD61 FLO VARIABLE VON (DE) NACH (HL) KOPIEREN
- BD64 FLO INTEGER NACH FLIESSKOMMA
- BD67 FLO 4-BYTE-WERT NACH FLO
- BD6A FLO FLO NACH INT
- BD6D FLO FLO NACH INT
- BD70 FLO FIX

BD73 FLO INT
BD76 FLO
BD79 FLO ZAHL MIT 10^A MULTIPLIZIEREN
BD7C FLO ADDITION
BD7F FLO RND
BD82 FLO SUBTRAKTION
BD85 FLO MULTIPLIKATION
BD88 FLO DIVISION
BD8B FLO LETZTEN RND-WERT HOLEN
BD8E FLO VERGLEICH
BD91 FLO VORZEICHENWECHSEL
BD94 FLO SGN
BD97 FLO DEG/RAD
BD9A FLO PI
BD9D FLO SQR
BDA0 FLO POTENZIERUNG
BDA3 FLO LOG
BDA6 FLO LOG10
BDA9 FLO EXP
BDAC FLO SIN
BDAF FLO COS
BDB2 FLO TAN
BDB5 FLO ATN
BDB8 FLO 4-BYTE-WERT NACH FLO
BDBB FLO RND INIT
BD9E FLO SET RND SEED

INDIRECTIONS

BDCD TXT DRAW/UNDRAW CURSOR Setzen/Löschen des
Cursors.
BDD0 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR Setzen/Löschen des
Cursors
BDD3 TXT WRITE CHAR Ein Zeichen auf den Bildschirm
schreiben.

- BDD6 TXT UNWRITE CHAR Ein Zeichen vom Bildschirm lesen.
- BDD9 TXT OUT ACTION Ausgabe eines Zeichens auf dem Bildschirm oder Ausführung eines Steuercodes.
- BDDC GRA PLOT Stelle einen Punkt auf dem Bildschirm dar.
- BDDF GRA TEST Gib die Ink der momentanen Graphik-Position.
- BDE2 GRA LINE Zeichnen einer Linie.
- BDE5 SCR READ Lesen eines Pixels und entschlüsseln der Ink.
- BDE8 SCR WRITE Pixel(s) schreiben.
- BDEB SCR CLEAR Löschen des Bildschirms.
- BDEE KM TEST BREAK ESC, SHIFT und CTRL führen zum Rücksetzen des gesamten Systems.
- BDF1 MC WAIT PRINTER Sende eine Zeichen an den Drucker; wenn dieser nicht bereit ist, warte eine Zeitperiode.
- BDF4 KM UPDATE KEY STATE MAP

2.2 Das Betriebssystem-RAM

Hier finden Sie eine Auflistung des Betriebssystem-RAMs, soweit wir die Bedeutungen der einzelnen Adressen herausgefunden haben.

Voraussetzung für ihre Benutzung ist allerdings, daß Sie sich über die Wirkung von Manipulationen vorher genau im klaren sind. Anderenfalls könnte es passieren, daß Sie nicht nur bedeutungslose Pointer oder Flags zerstören, sondern wesentlich schwerwiegendere Dinge wie beispielsweise die Sprungtabelle des TEXT SCREENs.

2.2.1 Das Betriebssystem-RAM des CPC 664

B82D	KL Start Int Pending Queue
B831	KL div. Flags f. Int. Rout.
B832	KL sp save
B8B4	KL Timer low
B8B6	KL Timer high
B8B8	KL Timerflag
B8B9	KL Start Frame Fly Chain
B8BB	KL Start Fast Ticker Chain
B8BD	KL Start Ticker Chain
B8BF	KL Count for Ticker
B8C0	KL Start Sync Pending Queue
B8C2	KL Priorität lfd. Event
B8C3	KL auszuführender Befehl
B8D5	KL lfd. Exp.-ROM
B8D6	KL Einsprung lfd. ROM
B8D8	KL lfd. ROM-Konfiguration
B7C3	SCR curr. Screen Mode
B7C4	SCR Position in einer Zeile

B7C6	SCR High Byte Screen Start
B7C7	SCR Write Indirection
B7D2	SCR Flash Periods
B7D3	SCR Flash Period 1. Farbe
B7D4	SCR Farbspeicher 2. Farben
B7E5	SCR Farbspeicher 1. Farben
B7F6	SCR Flag lfd. Farbsatz
B7F8	SCR curr. Flash Period
B7F9	SCR Event Block: Set Inks
B6B5	TXT lfd. Bildschirmfenster
B6B6	TXT Start Params Fenster 0
B726	TXT lfd. Cursor Pos. (Row, Col)
B728	TXT Fenst. Flag (0=ges. Bildsch.)
B729	TXT lfd. Fenster oben
B72A	TXT lfd. Fenster links
B72B	TXT lfd. Fenster unten
B72C	TXT lfd. Fenster rechts
B72D	TXT lfd. Roll Count
B72E	TXT lfd. Cursor Flag
B72F	TXT lfd. Pen
B730	TXT lfd. Paper
B731	TXT lfd. Background Mode
B733	TXT Graph Char Write Mode (0=disable)
B734	TXT 1. Zeichen User Matrix
B736	TXT Adr. User Matrix
B758	TXT Zeichenzähler Control Buffer
B759	TXT Start Control Buffer
B763	TXT Sprungtabelle Steuerzeichen
B693	GRA X Origin
B695	GRA Y Origin
B697	GRA lfd. X Koord.
B699	GRA lfd. Y Koord.
B69B	GRA X Koord. GRA Fenster links
B69D	GRA X Koord. GRA Fenster rechts
B69F	GRA Y Koord. GRA Fenster oben

B6A1	GRA Y Koord. GRA Fenster unten
B6A3	GRA Pen
B6A4	GRA Paper
B6A5	GRA Rechenpuffer X Koordinaten
B6A7	GRA Rechenpuffer Y Koordinaten
B628	KM Exp. String Pointer
B62A	KM Put Back Buffer
B62B	KM Adr. Start Exp. Buffer
B62D	KM Adr. Ende Exp. Buffer
B62F	KM Adr. Start Freier Exp. Buffer
B631	KM Shift Lock State
B632	KM Caps Lock State
B633	KM Delay
B635	KM Key State Map
B637	KM Key 16...23
B62B	KM Joystick 1
B63E	KM Joystick 0
B63F	KM während Scan gedrückte Keys
B649	KM Multihit Kontr. zu B63F
B657	KM Break Event Block
B68B	KM Adr. Key Translation Table
B68D	KM Adr. Key SHIFT Table
B68F	KM Adr. Key CTRL Table
B691	KM Adr. der Repeat Tabelle
B1ED	SOUND alte Sound Akt. (nach. HOLD)
B1EE	SOUND lfd. Sound Aktivität
B1F8	SOUND Params Kanal A
B237	SOUND Params Kanal B
B276	SOUND Params Kanal C
B2A6	SOUND Lautstärke Hüllkurven
B396	SOUND Tonhüllkurven
B118	CAS Cass. Message Flag
B11A	CAS Input Buffer Status

B11B CAS Adr. Start Input Buffer
B11D CAS Pointer Input Buffer
B11F CAS File Header Input
B15F CAS Output Buffer Status
B160 CAS Adr. Start Output Buffer
B162 CAS Pointer Output Buffer
B164 CAS File Header Output
B1E9 CAS Cass. Speed

B115 EDIT Insert Flag

2.2.2 Das Betriebssystem-RAM des CPC 6128

B82D	KL Start Int Pending Queue
B831	KL div. Flags f. Int. Rout.
B832	KL sp save
B8B4	KL Timer low
B8B5	KL lfd. RAM-Konfiguration
B8B6	KL Timer high
B8B8	KL Timerflag
B8B9	KL Start Frame Fly Chain
B8BB	KL Start Fast Ticker Chain
B8BD	KL Start Ticker Chain
B8BF	KL Count for Ticker
B8C0	KL Start Sync Pending Queue
B8C2	KL Priorität lfd. Event
B8C3	KL auszuführender Befehl
B8D6	KL lfd. Exp.-ROM
B8D7	KL Einsprung lfd. ROM
B8D9	KL lfd. ROM-Konfiguration
B7C3	SCR curr. Screen Mode
B7C4	SCR Position in einer Zeile
B7C6	SCR High Byte Screen Start
B7C7	SCR Write Indirection
B7D2	SCR Flash Periods
B7D3	SCR Flash Period 1. Farbe
B7D4	SCR Farbspeicher 2. Farben
B7E5	SCR Farbspeicher 1. Farben
B7F6	SCR Flag lfd. Farbsatz
B7F8	SCR curr. Flash Period
B7F9	SCR Event Block: Set Inks
B6B5	TXT lfd. Bildschirmfenster
B6B6	TXT Start Params Fenster 0
B726	TXT lfd. Cursor Pos. (Row, Col)

B728 TXT Fenst. Flag (0=ges. Bildsch.)
B729 TXT lfd. Fenster oben
B72A TXT lfd. Fenster links
B72B TXT lfd. Fenster unten
B72C TXT lfd. Fenster rechts
B72D TXT lfd. Roll Count
B72E TXT lfd. Cursor Flag
B72F TXT lfd. Pen
B730 TXT lfd. Paper
B731 TXT lfd. Background Mode
B733 TXT Graph Char Write Mode (0=disable)
B734 TXT 1. Zeichen User Matrix
B736 TXT Adr. User Matrix
B758 TXT Zeichenzähler Control Buffer
B759 TXT Start Control Buffer
B763 TXT Sprungtabelle Steuerzeichen

B693 GRA X Origin
B695 GRA Y Origin
B697 GRA lfd. X Koord.
B699 GRA lfd. Y Koord.
B69B GRA X Koord. GRA Fenster links
B69D GRA X Koord. GRA Fenster rechts
B69F GRA Y Koord. GRA Fenster oben
B6A1 GRA Y Koord. GRA Fenster unten
B6A3 GRA Pen
B6A4 GRA Paper
B6A5 GRA Rechenpuffer X Koordinaten
B6A7 GRA Rechenpuffer Y Koordinaten

B628 KM Exp. String Pointer
B62A KM Put Back Buffer
B62B KM Adr. Start Exp. Buffer
B62D KM Adr. Ende Exp. Buffer
B62F KM Adr. Start Freier Exp. Buffer
B631 KM Shift Lock State
B632 KM Caps Lock State

B633	KM Delay
B635	KM Key State Map
B637	KM Key 16...23
B62B	KM Joystick 1
B63E	KM Joystick 0
B63F	KM während Scan gedrückte Keys
B649	KM Multihit Kontr. zu B63F
B657	KM Break Event Block
B68B	KM Adr. Key Translation Table
B68D	KM Adr. Key SHIFT Table
B68F	KM Adr. Key CTRL Table
B691	KM Adr. der Repeat Tabelle
B1ED	SOUND alte Sound Akt. (nach. HOLD)
B1EE	SOUND lfd. Sound Aktivität
B1F8	SOUND Params Kanal A
B237	SOUND Params Kanal B
B276	SOUND Params Kanal C
B2A6	SOUND Lautstärke Hüllkurven
B396	SOUND Tonhüllkurven
B118	CAS Cass. Message Flag
B11A	CAS Input Buffer Status
B11B	CAS Adr. Start Input Buffer
B11D	CAS Pointer Input Buffer
B11F	CAS File Header Input
B15F	CAS Output Buffer Status
B160	CAS Adr. Start Output Buffer
B162	CAS Pointer Output Buffer
B164	CAS File Header Output
B1E9	CAS Cass. Speed
B115	EDIT Insert Flag

2.3 Nutzung von Betriebssystemroutinen

Der CPC enthält mehrere hundert z.T. sehr sinnvolle und für den Programmierer gut zu benutzende Routinen oder Funktionen. So gibt es solche Routinen zur Abfrage der Tastatur, zum Ausgeben eines Zeichens auf dem Bildschirm, zum Verwalten der Windows oder zum Betrieb des Druckers. Trotz der Fülle der im Betriebssystem vorhandenen Funktionen gibt es aber Dinge, die der CPC von Haus aus nicht kann. So fehlt z.B. die Möglichkeit, den Inhalt des Bildschirms, Text oder Grafik, auf einen angeschlossenen Drucker auszugeben.

Diese 'Hardcopy' genannte Möglichkeit wollen wir Ihnen an zwei Beispielen zeigen. Im ersten Beispiel geht es dabei um eine ausschließliche Texthardcopy, die mit jedem angeschlossenen Drucker funktioniert, die zweite Hardcopy-Routine ermöglicht den Ausdruck aller Zeichen einschließlich der CPC-Grafikzeichen. Auch in hochauflösender Grafik erstellte Bilder lassen sich mit dieser Routine ausdrucken. Als Drucker wurde der NLQ 401 gewählt. Dieser preiswerte Drucker ist, was seinen Vorrat an Steuerzeichen angeht, erstaunlich kompatibel mit den Epson-Druckern MX/RX/FX. Dadurch laufen die beiden Programme auch auf den erwähnten Epson-Druckern (und allen sonstigen Kompatiblen) ohne Anpassung.

Am Ende dieses Kapitels haben Sie nicht nur zwei schnelle Hardcopy-Routinen, sondern auch einen Einblick in die Nutzung einiger Betriebssystem-Routinen.

Um den Bildschirminhalt auf einen angeschlossenen Drucker auszugeben, muß man die Zeichen zeilenweise vom Bildschirm lesen und ausgeben. Durch den speziellen Aufbau des Video-Ram kann man leider nicht direkt die Zeichen auslesen.

Über den 'Umweg' einer Betriebssystem-Routine kann aber das Zeichen an der momentanen Cursor-Position bestimmt werden. Diese Routine (`TXR RD CHAR, &BB60`) übergibt das Zeichen im Akku und setzt das Carry-Flag, wenn ein Zeichen gefunden

wurde. Befindet sich an der Cursor-Position dagegen kein Zeichen des CPC-Zeichensatzes, dann enthält der Akku eine Null, das Carry-Flag ist gelöscht.

Des weiteren wird eine Routine benötigt, die uns den Cursor positioniert, damit wir die Zeichen nacheinander lesen können. Diese Funktion wird durch `TXT SET CURSOR, &BB75`, ausgeführt. Wird diese Adresse aufgerufen, so wird der Inhalt des H-Registers als Spalte, der Inhalt von L als Zeile interpretiert. Dabei ist die linke obere Schreibstelle durch `&0101` adressierbar.

Allerdings gibt es an dieser Stelle ein kleines Problem. Nachdem wir den Cursor mit unserer Abfrage des Bildschirms einmal über den gesamten Bildschirm gejagt haben, sollte er hinterher schon wieder an seinem ursprünglichen Platz stehen. Dazu müssen wir vor dem ersten Positionieren die Stelle des Cursors ermitteln und merken.

Das kann mittels `TXT GET CURSOR, &BB78`, geschehen. Nach dem Aufruf von `TXT GET CURSOR` enthält das HL-Registerpaar die derzeitige Cursor-Position. Diesen Wert müssen wir uns merken und zum Abschluß der Hardcopy wieder restaurieren.

Die mittels `TXT RD CHAR` erhaltenen Zeichen müssen an den Drucker ausgegeben werden. Dazu dient uns `MC SEND PRINTER` mit dem Einsprung bei `&BD31`. Das im Akku befindliche Zeichen wird mit allen benötigten Handshake-Signalen auf den Printerport ausgegeben.

Allerdings erwartet `MC SEND PRINTER`, daß der Drucker empfangsbereit ist. Ob das der Fall ist, stellt `MC BUSY PRINTER, &BD2E`, für uns fest. Ist der Drucker nicht empfangsbereit, nicht eingeschaltet oder auch nicht angeschlossen, dann kommt `MC BUSY PRINTER` mit gesetztem Carry-Flag zurück. In diesem Fall muß sie wiederholt aufgerufen werden, bis das Carry gelöscht ist. Dann kann das gewünschte Zeichen ausgegeben werden.

Nun kann aber ja auch der Fall auftreten, daß eine einmal ausgelöste Hardcopy nicht vollständig ausgedruckt werden soll. Dies kann durch Drücken der 'DEL'-Taste unterbrochen werden. Dafür müssen wir aber feststellen können, ob diese Taste gedrückt ist.

Wird KM TEST KEY, &BB1E, mit einem gültigen Tastencode im Akku aufgerufen, dann ist nach dem Rücksprung das Zero-Flag gelöscht, wenn die entsprechende Taste gedrückt ist. Andernfalls ist das Zero-Flag gesetzt.

Damit haben wir eigentlich alle System-Routinen, um eine Hardcopy zu schreiben. Aber spätestens beim eifrigen Programmieren wird uns auffallen, das wir ja garnicht wissen, ob 20, 40 oder gar 80 Zeichen zum Zeitpunkt der Hardcopy dargestellt werden.

Gut, man könnte sagen: diese Hardcopy geht nur im Bildschirmmodus x. Das wäre aber eine unschöne Einschränkung.

SCR GET MODE mit dem Einsprung bei &BC11 teilt uns im Akku und in den beiden Flags Carry und Zero mit, in welchem Darstellungsmodus sich der CPC gerade befindet. Entsprechend können wir eine Hardcopy mit der benötigten Zeichenzahl erstellen.

Doch jetzt zum eigentlichen Programm. Leser ohne Assembler können das am Schluß dieses Kapitels abgedruckte Basicprogramm verwenden. Es enthält beide Hardcopy-Programme in Data-Zeilen.

```
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           ;alte Cursorpos. merken
A103  2264A1          LD    (OLDPOS),HL
```

A106	CD11BC		CALL	GETMOD	;Bildschirmmodus holen
A109	17		RLA		;Anzahl der Zeichen/20
A10A	3263A1		LD	(MODE),A	;und merken
A10D	210101		LD	HL,#0101	;in die obere linke Ecke
A110	2266A1		LD	(CRSPOS),HL	;den Cursor
A113	3A63A1	LL1	LD	A,(MODE)	
A116	47		LD	B,A	;1, 2 oder 4 mal
A117	0E14	LOOP	LD	C,20	;20 Zeichen in eine Zeile
A119	C5	LLOOP	PUSH	BC	
A11A	E5		PUSH	HL	
A11B	CD75BB		CALL	SETCRS	;Cursor platzieren
A11E	E1		POP	HL	
A11F	CD60BB		CALL	RDCHAR	;und das Zeichen
A122	C1		POP	BC	;bestimmen
A123	3802		JR	C,GOOD	;gültiges Zeichen?
A125	3E20		LD	A,32	;sonst Leerzeichen
A127	CD58A1		GOOD	CALL PRTOUT	;ausgeben
A12A	E5		PUSH	HL	
A12B	C5		PUSH	BC	
A12C	3E42		LD	A,66	;ESC gedrückt?
A12E	CD1EBB		CALL	TSTKEY	
A131	C1		POP	BC	
A132	E1		POP	HL	
A133	201C		JR	NZ,EXIT	;wenn ja, dann Ende
A135	24	WEITER	INC	H	
A136	0D		DEC	C	
A137	20E0		JR	NZ,LLOOP	;20 Zeichen gedruckt?
A139	10DC		DJNZ	LOOP	;ganze Zeile?
A13B	3E0D		LD	A,#0D	;CR/LF ausgeben
A13D	CD58A1		CALL	PRTOUT	
A140	3E0A		LD	A,#0A	
A142	CD58A1		CALL	PRTOUT	
A145	2A66A1		LD	HL,(CRSPOS)	;Cursorpos. für
A148	2C		INC	L	;nächste Reihe
A149	2266A1		LD	(CRSPOS),HL	;bestimmen
A14C	7D		LD	A,L	
A14D	FE1A		CP	26	;25 Zeilen gedruckt?
A14F	20C2		JR	NZ,LL1	
A151	2A64A1	EXIT	LD	HL,(OLDPOS)	;wenn ja, dann alte

```
A154 CD75BB          CALL SETCRS      ;Cursorpos. restaurieren
A157 C9              RET                ;und zurück
A158 C5              PRTOUT  PUSH BC
A159 CD2EBD P1      CALL TSTPTR       ;Printer Busy?
A15C 38FB           JR C,P1
A15E CD31BD         CALL PRTCHR       ;Zeichen ausgeben
A161 C1             POP BC
A162 C9            RET
A163 00            MODE  DEFB 0
A164 0000          OLDPOS DEFW 0000
A166 0000          CRSPOS DEFW 0000
```

Durch die Kommentare im Listing sollte das Programm einfach zu verstehen sein. Die einzige Besonderheit stellt die Methode zur Berechnung der Anzahl pro Zeile auszugebener Zeichen dar. Darum wollen wir noch kurz darauf eingehen.

Nach dem Aufruf von SCR GET MODE enthält der Akku je nach Modus 0, 1 oder 2. Zusätzlich haben Carry- und Zero-Flag folgende Zustände:

```
Mode 0 = Carry 1, Zero 0
Mode 1 = Carry 0, Zero 1
Mode 2 = Carry 0, Zero 0
```

Durch den Befehl SLA wird der Inhalt des Akkus um ein Bit nach links verschoben. Das entspricht einer Multiplikation mit zwei. Zusätzlich wird der Zustand des Carry-Flags in das freigewordene Bit 0 des Akku übertragen, das 'herausgefallene' Bit 7 wird in das Carry übernommen.

Im Mode 0 wird die im Akku befindliche 0 rotiert. Das hat auf den Inhalt des Akkus keinen Einfluß. Da aber das von SCR GET MODE gesetzte Carry-Flag in das Bit 0 des Akkus übertragen wird, enthält der Akku nach diesem Befehl eine 1. Diese 1 bewirkt, daß ein mal 20 Zeichen in einer Zeile ausgedruckt werden.

Im Mode 1 enthält der Akku eine 1, das Carry ist in diesem Mode gelöscht. Nach dem SLA enthält der Akku eine 2. Somit werden 2 mal 20 Zeichen in einer Zeile ausgegeben. Analog

sind die Verhältnisse im Mode 2. Allerdings ist das Ergebnis des SLA eine 4 im Akku, welche 4 mal 20 Zeichen in einer Druckzeile bewirken.

Etwas anders sind die Verhältnisse, wenn es darum geht, eine Grafik-Hardcopy zu erzeugen. Hier können uns die Routinen TXT SET CURSOR und TXT RD CHAR nicht weiterhelfen.

Als erste Aktion wird mit GRA INITIALISE der Grafik-Modus eingeschaltet. Danach bestimmen wir mit GRA GET PAPER die Farbnummer des Hintergrundes. Mit diesem Wert werden alle Punkte des Bildschirms verglichen. Ist die Farbe eines Pixels vom Hintergrund verschieden, dann wird auf dem Papier ein Punkt erzeugt.

Leider verfügt der CPC nur über einen 7-Bit-Druckeranschluß. Dadurch ergeben sich gewisse Komplikationen.

Zunächst bedeutet es, daß wir mit einem Male 7 Punkte, die untereinander angeordnet sind, auf den Drucker ausgeben können. Insgesamt hat die Grafik des CPC eine vertikale Auflösung von 200 Punkten. Das läßt sich aber nicht ohne Rest durch 7 teilen. Wir erhalten einen Rest, also verbleibende Pixelreihen, die gesondert behandelt werden müssen. Dafür gibt es aber keine Probleme mit unterschiedlichen Textmodi.

Ein weiteres Problem mit dem 7-Bit-Ausgang ergibt sich bei der Befehlsübermittlung an den Drucker. Das Einschalten der Grafik mit ESC L erfordert für die vorhandenen 640 Pixel pro Zeile eine Angabe, die mit dem CPC garnicht zu übertragen ist. Um die geforderte Anzahl der Grafikpunkte zu erhalten, lautet die Steuersequenz für den Drucker:

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

Der Wert 128 stellt das Problem dar. Binär ausgedrückt ist 128 eine Zahl mit gesetztem achtem Bit. Alle anderen Bits sind Null. Würden wir diesen Wert an den Drucker schicken, so erhielte dieser nur eine Null, da das achte Bit ja als Srtobe verwendet wird und nicht an den Drucker ausgegeben wird.

Wir haben dies Problem in der nicht ganz eleganten Weise umgangen, indem wir nur 639 Punkte, in horizontaler Richtung ausgeben. Das ist zwar ein Punkt weniger, als auf dem Bildschirm vorhanden ist, dadurch reduziert sich aber der erste zu übertragende Wert auf 127.

Bevor wir nun zum Listing der Grafik-Hardcopy kommen, müssen wir noch auf eine Besonderheit hinweisen.

Obwohl der Bildschirm physikalisch nur 200 Rasterzeilen darstellt wird im CPC bei allen Grafik-Routinen mit einer vertikalen Auflösung von 400 Punkten gerechnet. Dadurch ergibt sich ein deutlich besseres Verhältnis von X- zu Y-Richtung, als wenn nur mit den tatsächlich vorhandenen 200 Zeilen gerechnet würde.

Der Effekt ist gut sichtbar, wenn Sie einmal das im Basic-Handbuch zum CPC abgedruckte Programm zum Zeichnen eines Kreises ausprobieren. Der Kreis ist tatsächlich (fast) rund. Ohne diese Korrektur würde eine auf der Seite liegende Ellipse erzeugt.

Diese Korrektur muß auch in unserer Hardcopy stattfinden, allerdings in der genau entgegengesetzten Form. Auch wir ermitteln die Grafik-Koordinaten im Raster 400x640 Punkte, auf dem Drucker werden aber nur 200 Punkte in vertikaler Richtung ausgegeben, um die Verzerrungen gering zu halten.

```

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          ;Grafik-Modus einschalten
A003  CDE7BB          CALL  GETPAPER          ;Hintergrundfarbe bestimmen
A006  32BDA0          LD    (PAPER),A
A009  CD6CA0          CALL  INITP            ;Drucker auf 7/72 Zoll einstellen
A00C  218F01          LD    HL,399          ;wir fangen oben und
A00F  22BEA0          LD    (Y-MERK),HL
    
```

```

A012 110000      LD  DE,0          ;links an zu drucken
A015 3E07        LD  A,7           ;leider nur mit 7 Nadeln
A017 32C0A0      LD  (ANZAHL),A
A01A CD7CA0  LOOP CALL  PRTESC      ;ESC-Seq. für Grafik
A01D 0E00  LL1   LD  C,0           ;C enthält Bitmuster für Printer
A01F 3AC0A0      LD  A,(ANZAHL)
A022 47          LD  B,A           ;B = Dotreihen-Zähler
A023 E5  BYTLP   PUSH HL
A024 D5          PUSH DE
A025 C5          PUSH BC
A026 CDF0BB      CALL TSTPOINT      ;Farbe des Pixels an der
                                           ;Position (hl/de) bestimmen

A029 C1          POP  BC
A02A D1          POP  DE
A02B 21BDA0      LD  HL,PAPER
A02E BE          CP   (HL)         ;Pixelfarbe=Hintergrundfarbe?
A02F E1          POP  HL
A030 37          SCF                ;wenn Pixel <> Paper, dann
A031 2001        JR  NZ,DOT        ;Carry-Flag setzen, sonst
A033 A7          AND  A             ;Carry loeschen
A034 CB11  DOT   RL  C             ;Carry ins unterste Bit
A036 2B          DEC  HL            ;des C-Registers schieben,
A037 2B          DEC  HL            ;HL=HL-2, nächster Punkt,
A038 10E9        DJNZ BYTLP        ;und das ganze 7 Mal
A03A CDAFA0      CALL TEST         ;Sonderbehandl. der letzten
A03D 79          LD  A,C           ;Bitmuster in Akku übertragen
A03E CDA6A0      CALL PRINT        ;und drucken
A041 13          INC  DE
A042 E5          PUSH HL
A043 217F02      LD  HL,639        ;eine Zeile gedruckt?
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           ;Sonderbehandl. der
A052 7C          LD  A,H           ;letzten 4
A053 B5          OR   L

```

A054	C8		RET	Z	
A055	2B		DEC	HL	
A056	110000		LD	DE,0	;Vorbereiten der nächsten
A059	22BEA0		LD	(Y-MERK),HL	;Druckzeile
A05C	3E07		LD	A,7	
A05E	BD		CP	L	;letzte 7-er Reihe?
A05F	20B9		JR	NZ,LLOOP	
A061	7C		LD	A,H	
A062	B4		OR	H	
A063	20B5		JR	NZ,LLOOP	
A065	3E04		LD	A,4	;dann nur noch 4Reihen
A067	32C0A0		LD	(ANZAHL),A	
A06A	18AE		JR	LLOOP	
A06C	3E1B	INITP	LD	A,27	;für NLQ/MX/RX/FX
A06E	CDA6A0		CALL	PRINT	;ESC A 7, um den richtigen
A071	3E41		LD	A,65	;Zeilenvorschub zu bekommen
A073	CDA6A0		CALL	PRINT	
A076	3E07		LD	A,7	
A078	CDA6A0		CALL	PRINT	
A07B	C9		RET		
A07C	E5	PRTEC	PUSH	HL	;DEL-Taste gedrückt?
A07D	3E42		LD	A,66	;wenn ja, dann HC abbrechen
A07F	CD1EBB		CALL	TSTKEY	
A082	E1		POP	HL	
A083	2802		JR	Z,NOKEY	;DEL war nicht gedrückt
A085	E1		POP	HL	;Stack manipulieren
A086	C9		RET		;um an den Ret zu kommen
A087	3E0D	NOKEY	LD	A,#0D	;CR/LF ausgeben
A089	CDA6A0		CALL	PRINT	
A08C	3E0A		LD	A,10	
A08E	CDA6A0		CALL	PRINT	
A091	3E1B		LD	A,27	;ESC L 127 2 = Grafik
A093	CDA6A0		CALL	PRINT	;mit 639 Punkten
A096	3E4C		LD	A,76	
A098	CDA6A0		CALL	PRINT	
A09B	3E7F		LD	A,127	
A09D	CDA6A0		CALL	PRINT	
AOA0	3E02		LD	A,2	
AOA2	CDA6A0		CALL	PRINT	

```

AOA5 C9          RET
AOA6 CD2EBD PRINT CALL TSTPTR      ;Drucker Busy?
AOA9 38FB          JR C,PRINT
AOAB CD28BD      CALL PRINTOUT    ;Zeichen drucken
AOAE C9          RET
AOAF 3AC0A0 TEST LD A,(ANZAHL)  ;Behandlung der letzten
AOB2 FE07          CP 7          ;vier Dotreihen
AOB4 C8          RET Z
AOB5 AF          XOR A
AOB6 CB11        RL C          ;dreimal 0 über Carry
AOB8 CB11        RL C          ;ins C-Reg. schieben
AOBA CB11        RL C
AOBC C9          RET
AOBD 00 PAPER DEF B 0
AOBE 0000 Y-MERK DEF W 0000
AOC0 00 ANZAHL DEF B 0

```

Zum Abschluß jetzt der versprochene Basic-Lader. Damit können Sie die Programm auch einsetzen, wenn Sie keinen Monitor oder Assembler besitzen.

```

100 REM Grafik-Hardcopy fuer cpc mit NLQ/MX/RX/FX
110 REM hardcopy wird mit 'CALL &A000' aufgerufen
120 REM text-hardcopy fuer den cpc
130 REM hardcopy wird mit 'call &a100' aufgerufen
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,&31,&cd,&a6,&a0,&00,&00
235 DATA &00,&00,&00,&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
280 IF s<>23151 THEN PRINT "error in grafik-hc":END
290 PRINT "grafik-hc korrekt geladen"
300 s=0:FOR i=&A100 TO &A162
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
390 IF s<>11873 THEN PRINT "error in text-hc":END
400 PRINT "text-hc korrekt geladen"
```


2.4 Interrupts im Betriebssystem

Die wohl schnellste und leistungsfähigste Möglichkeit, innerhalb eines Betriebssystems auf bestimmte Ereignisse zu reagieren, ist die Interrupt-Technik.

Sie wissen sicher, was das ist. Falls nicht, hier das Wesentliche in dürren Worten:

Ein Interrupt (auf Deutsch: eine Unterbrechung) ist in der Regel ein Hardwareereignis, welches ein laufendes Programm über sein Auftreten informiert. Abhängig von diesem Ereignis soll die Software jetzt zugeordnete Aktionen durchführen, und zwar, je nach Dringlichkeit, möglichst schnell. Eine derartige Aktivität ist z.B. das Scrollen des Bildschirms während der Dunkelphase des Elektronenstrahls, damit es für den Betrachter möglichst flimmerfrei über die Bühne geht.

Diese Interupttechnik bietet den Vorteil, den übrigen Programmablauf wirklich nur für eine notwendige Aktion zu unterbrechen, so daß die Software nicht dauernd nachschauen muß, ob nun etwas passiert ist oder nicht.

Es gibt naturgemäß viele Möglichkeiten, eine solche Fähigkeit in ein Betriebssystem zu integrieren (wie böse Zungen behaupten, ebenso viele, wie es Programmierer gibt), aber wir müssen zugeben, daß uns eine solche Variante, wie sie uns im CPC geboten wird, noch nicht untergekommen ist.

Es handelt sich hier um einen raffinierten Mix von Hardwareinterrupt (Unterbrechung, wenn nötig) und Polling (regelmäßig nachschauen, was los ist).

Wie dringend eine 'Anfrage' behandelt werden soll, entscheidet der Programmierer der zugehörigen Routine. Im Klartext:

Es gibt in der Maschine nur einen einzigen Interrupt, und das ist der Timer (im System 'Fast Ticker' genannt), der alle 1/300s eine Unterbrechung erzeugt. Alles Weitere ergibt sich hieraus, wie Sie sehen werden.

Es ist hier an der Zeit, einige neue Begriffe einzuführen, auf die Sie ab hier und auch im Rom-Listing öfter stoßen werden.

1. **EVENT** bedeutet ganz einfach **Ereignis**. Verstehen Sie in diesem Zusammenhang bitte eine Art softwaregesteuerten Interrupt.
2. **FRAME FLYBACK** ist nichts anderes als der oben erwähnte **Strahlrücklauf des Bildschirms**, was alle 1/50s geschieht.
3. **TICKER** ist ein **Vielfaches des Fast Ticker** und erscheint ebenfalls alle 1/50s.

Das Ganze wird einfach so gehandhabt, daß der Programmierer, also u.U. Sie, bestimmt, welche Routinen seines Programmes wie oft zum Zeitpunkt Frame Flyback, Ticker oder gar Fast Ticker angesprungen werden sollen, und zwar automatisch, also ohne sein weiteres Zutun. Als Vorbereitung dazu ist dem Betriebssystem lediglich, neben ein paar weiteren Kleinigkeiten, einmal die Adresse der Routine(n) mitzuteilen. Das Weitere findet sich.

Diese bereitzustellende Information nennt sich **EVENT BLOCK**. Hierin ist hinterlegt, wie oft und wann die Routine aufgerufen werden soll, ob vor evtl. weiteren Routinen (Prioritätensteuerung) oder ob es damit Zeit hat, usw.

Bei jedem Eintritt von Ticker, Fast Ticker oder Frame Fly schaut das Betriebssystem nach, ob es zugehörige Event-Blocks gibt. Falls ja, werden sie, entsprechend ihrer Priorität, aufgerufen. Einige Event-Blocks gibt es übrigens immer, z.B. die Aktion, zum Zeitpunkt Frame Fly das Farbbregister zu versorgen.

Die einem bestimmten Ereignis zugeordneten Blocks sind durch Pointer miteinander verkettet, so daß sich das Betriebssystem von einem zum anderen durchhangeln kann. Demzufolge ist es ohne Bedeutung, an welcher Adresse ein solcher Block steht, solange er sich nur **in den zentralen 32k des Ram** befindet. Diese kleine Einschränkung muß deswegen gemacht werden, da dieser Bereich der einzige ist, auf den jederzeit, unabhängig von der übrigen Rom-Konfiguration, zugegriffen werden kann.

Soll ein solcher Block ausgeführt werden, so wird er in eine andere Kette eingereiht, die sog. **Pending Queue**. Dieser Vorgang heißt **Kicken**.

Die Pending Queue wird am Ende der systemeigenen Interrupt-Routine abgearbeitet. Sie sagen sich sicher, daß ein vorhandener Block selbstverständlich ausgeführt werden soll, wozu also noch extra in eine besondere Schlange einreihen?

Nun, so selbstverständlich ist das nicht, denn Sie haben durchaus die Möglichkeit, die Behandlung eines Blockes für eine Weile auszusetzen, ohne daß Sie ihn aus der Primärqueue ausketten müssen, was übrigens bei Event-Blocks der Ticker-Queue besonders komfortabel zu machen ist.

Übrigens: Nicht daß Sie glauben, es gäbe in dem Rechner nur diesen Timer-Interrupt. Hardware-Freaks haben ohne weiteres die Möglichkeit, via Expansion-Bus einen Interrupt zu erzeugen (asynchron), nur sollte dann auch eine entsprechende Routine vorhanden sein, die den zugehörigen Event-Block 'kickt'.

Werden wir doch einmal konkret. Was ist zu tun, wenn von diesem Mechanismus Gebrauch gemacht werden soll?

Zunächst wird natürlich ein Event-Block angelegt, dessen Aufbau wie folgt vorgeschrieben ist. Allen Event-Arten ist folgender Teil gemeinsam:

Byte 0+1 Kettungsadresse für die Pending Queue. Dieses Feld darf nur vom Betriebssystem versorgt werden!

Byte 2 Zähler

Solange der Zähler > 0 ist, verbleibt der Block in der Pending Queue, d.h. die Routine wird sooft ausgeführt, bis er $= 0$ ist.

Ist der Zähler < 0 (d.h. > 127), bleibt der Block in der betreffenden Kette (Ticker usw.). Auch ein Kicken führt in diesem Fall nicht zur Ausführung der Routine, was ansonsten ein Erhöhen des Zählers und damit auch den Ansprung bei nächster Gelegenheit zur Folge hätte.

Byte 3 Klasse

Bit 0 = 1 = Bei der Sprungadresse handelt es sich um eine Near Address, d.h. sie liegt im zentralen Ram,

bzw. unteren Rom.

Bit0 = 0 = Die Sprungadresse ist eine Far Address, also im oberen Rom zu suchen.

Die Bits 1-4 bestimmen die Priorität.

Bit5 muß immer =0 sein!

Bit6 = 1 = Express. Die Express-Events haben eine höhere Priorität als normale Events mit der höchsten Priorität.

Bit7 = 1 = Asynchroner Event. Diese Events haben keine Warteschlange, sondern werden beim Kicken (KL EVENT) sofort in die Interrupt Pending Queue eingereiht. Handelt es sich sogar um einen Express, wird er auf der Stelle ausgeführt, ansonsten erst am Ende der Interrupt-Routine.

Achtung: Die Routine für asynchrone Express-Events muß im zentralen Ram liegen!

Byte 4+5 Adresse der Routine

Byte 6 Rom Select, wenn Sprungadresse vom Typ Far ist, sonst unbenutzt.

Byte 7 Hier beginnt das Benutzerfeld, welches beliebig lang sein darf. Es kann zur Übergabe von Parametern an die Routine dienen. Beim Ansprung einer Event-Routine enthält hl die Adresse von Byte 5 des Event-Blocks, wenn es sich um eine Near Address handelte, ansonsten die Adresse von Byte 6.

Dieser Umstand ermöglicht es, mehrere Blocks für die gleiche Routine anzulegen, welche anhand der Parameter sehen kann, von welchem Block sie gerufen wurde.

Abhängig vom Typ des Events, also Ticker, Fast Ticker oder Frame Fly, werden noch zwei oder sechs Bytes dem gemeinsamen Teil vorangestellt. Im Falle Fast Ticker und Frame Fly sind es nur zwei Bytes für die Kettung (nicht verändern!) in der Fast Ticker List, bzw. Frame Fly List.

Die sechs Bytes für den Ticker haben folgende Bedeutung:

Byte 0+1 Kettung für Ticker List (nicht verändern!)

Byte 2+3 Tick Count bestimmt, wie oft ein Ticker erscheinen

muß, bevor der Block einmal gekickt wird.

Byte 4+5 Reload Count gibt an, mit welchem Wert der Tick Count nach Ablauf wieder geladen werden soll.

Nachdem Sie also Ihren Block mit den Werten versorgt haben, soweit sie Ihnen bekannt sind (das sollten wenigstens die letzten 5 Bytes (Event Count=0) des gemeinsamen Teils sein), brauchen Sie nur noch hl mit der Startadresse Ihres Blockes laden (im Falle Ticker gehört noch der Tick Count nach de und der Reload Count nach bc) und, je nach dem, die Routine **KLADDTICKER**, **KLADDFASTTICKER** oder **KLADDFRAMEFLY** anspringen, und ab geht die Post.

Zum Aushängen des Blocks aus der Liste benutzen Sie die Routinen **KL DEL TICKER** usw., wobei hl wieder die Adresse, diesmal die des zu entfernenden Blocks, enthalten muß.

Versuchen Sie es einmal und schauen Sie nach, wie das Betriebssystem es macht, denn immer wiederkehrende Prozesse werden auch dort über den Event-Mechanismus abgehandelt.

2.5 Das Betriebssystem-ROM

Sicher haben Sie schon bei der Aufstellung der Betriebssystem-Vektoren (Kapitel 2.1) wie des Betriebssystem-RAMs (Kapitel 2.2) bemerkt, daß die Unterschiede zwischen dem CPC 664 und CPC 6128 minimal sind. Deshalb haben wir uns entschieden - um keine Seitenschinderei zu betreiben - bei der Betrachtung des Betriebssystems unser besonderes Augenmerk auf den CPC 6128 zu richten. Das bedeutet nicht, daß alle CPC 664-Besitzer jetzt das Buch schließen und in den Schrank stellen können, sondern lediglich, daß diese ein wenig aufpassen müssen, ob die abgedruckten Kommentare unmittelbar zu Ihrem ROM-Listing passen oder ob sich die Adressen um ein paar Bytes verschoben haben. Da Sie ja soweit in der Maschinensprache zuhause sind, daß Sie es verstehen mit dem Betriebssystem Ihre Experimente anzustellen, dürfte Ihnen diese Transferleistung nicht schwerfallen. Sind Sie aber noch nicht so sattelfest, sollten Sie ohnehin ausschließlich die Vektoren verwenden.

Sie finden im folgenden die Kommentare zum Betriebssystem des CPC 6128. Diese Kommentare sind, betrachtet man sie isoliert, nicht sehr aussagekräftig; erzeugt man sich aber mit dem im Anhang dieses Buches abgedruckten DISASSEMBLER ein Listing von dem zu untersuchenden ROM-Bereich und bringt dann die Adressen des Listings mit denen der Kommentare zur Deckung, so fügt sich beides zu einem sinnvollen Ganzen zusammen.

Diese Art der Kommentare zu Betriebssystemen wird mit steigender Komplexität dieser Gebilde sicher bald gang und gäbe sein, will man das gesamte Betriebssystem beschreiben und nicht nur Teilbereiche beleuchten.

2.5.1 Kernel (KL)

Das Kernel hält, wie der Name schon vermuten läßt, die Fäden in der Hand. Es ist für die Ablaufsteuerung zuständig, das will heißen, für die Interruptbehandlung und der damit verbundenen Events. Ebenso fällt ihm die Aufgabe zu, Restarts zu bearbeiten, ROM-Erweiterungen einzuhängen und zwischen Speicherkonfigurationen umzuschalten.

Besonders die Routinen, die im Zusammenhang mit dem Event-Mechanismus stehen, dürfen für den Anwender interessant sein.

0000 ***** RST 0 RESET ENTRY

Nach dem Einschalten des Systems beginnt der Prozessor hier mit der Abarbeitung des Programms. Ein Aufruf von RST 0 bewirkt ein vollständiges Zurücksetzen des Systems.

0000 U ROM disable, Mode 1, reset Teiler
0005 Reset Cont'd

0008 ***** RST 1 LOW JUMP

Dient zum Aufruf einer Routine im Betriebssystem oder im darunterliegenden RAM. Direkt hinter dem RST-Befehl muß die Adresse der aufzurufenden Routine stehen. Da für den Bereich von &0000 bis &3FFF 14 Adreßbits ausreichen, werden die Bits 14 und 15 zur Auswahl von ROM oder RAM benutzt. Durch das gesetzte Bit 15 ist im Adreßbereich &C000 bis &FFFF RAM selektiert, wohingegen durch das gelöschte Bit 14 das Betriebssystem ausgewählt wird.

0008 (0430) RST 1 LOW JUMP CONT'D
000B (042A) KL LOW PCHL CONT'D

000E Rücksprungadresse manipulieren
000F Entspricht jp (bc)

0010 ***** RST 2 SIDE CALL

Dient zum Aufruf einer Routine in einem Expansion-ROM. RST 2 wird benutzt, wenn ein Programm, das als ROM-Erweiterung angeschlossen ist, mehr als 16 K benötigt.

0010 (04C3) RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D
0013 (04BD) KL SIDE PCHL CONT'D
0016 Rücksprungadresse manipulieren
0017 Entspricht jp (de)

0018 ***** RST 3 FAR CALL

Es kann eine Routine irgendwo im ROM oder RAM aufgerufen werden. Dazu muß hinter dem RST 3-Befehl die Zwei-Byte-Adresse eines Parameterblocks (drei Byte lang) folgen. Die ersten beiden Bytes des Parameterblocks enthalten die Adresse der aufzurufenden Routine. Das dritte Byte gibt den ROM/RAM-Status an.

0018 (046D) RST 3 LOW FAR CALL CONT'D
001B (045F) KL FAR PCHL CONT'D

0020 ***** RST 4 RAM LAM

Mit dem RST 4 können Sie von einem Maschinenprogramm aus den Inhalt des RAMs lesen, dabei spielt der jeweils gewählte ROM-Zustand keine Rolle. Der RST 4-Befehl ersetzt quasi LD A,(HL), dazu muß hl die Adresse der zu lesenden Speicherstelle enthalten.

0020 (056C) RST 4 RAM LAM CONT'D
0023 (0467) KL FAR ICALL CONT'D

0028 ***** RST 5 FIRM JUMP

Ermöglicht das Springen zu einer Routine im Betriebssystem. Die zugehörige Einsprungadresse muß dem RST 5-Befehl unmittelbar folgen. Bevor der Sprung auf die gewünschte Routine erfolgt, wird das Betriebssystem-ROM selektiert und nach dem Verlassen der Routine wieder abgeschaltet.

0028 (04DB) RST 5 FIRM JUMP CONT'D

0030 ***** RST 6 USER RESTART

Die Bytes &0030 bis &0037 stehen dem Benutzer zur Verfügung. Beim Einschalten des Systems ist ein RST 0 voreingestellt.

0030 RST 0 nach High Kernel Restore

0038 ***** RST 7 INTERRUPT ENTRY

Einsprung für Hardware-Interrupts.

0038 (03E7) RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D

003B EXT INTERRUPT

0040 ***** bis hier wird ins RAM kopiert

0040 L ROM disable

0044 ***** Restore High Kernel Jumps

0044 003F

0047 bis

0048 0000

0049 ins RAM

004A kopieren

004C RST 0 nach

004E 0030

0051 Jump
0054 Block
0057 kopieren

005C ***** KL CHOKE OFF

Kernel zurücksetzen, Event-Warteschlangen löschen und einiges mehr.

005D (lfd. ROM-Konfiguration)
0060 (Einsprung lfd. ROM)
0064 Firmware-
0066 RAM
0069 bis
006B B8CD
006C löschen
0071 war ein ROM on?
0072 ja springe
007C falls hl=0
007D Default laden
0080 (lfd. Exp.-ROM)
0083 (lfd. ROM-Konfiguration)
0086 (Einsprung lfd. ROM)
0089 Params für
008C RST 3 laden
0095 FAR CALL
0096 dw B8D7

0099 ***** KL TIME PLEASE

Wieviel Zeit ist abgelaufen?

009A (Timer high)
009E (Timer low)

00A3 ***** KL TIME SET

Setzen der Zeit auf einen vorgegebenen Wert.

- 00A4 lade Akku mit 0 und setze Flags zurück
- 00A5 (Timerflag)
- 00A8 (Timer high)
- 00AC (Timer low)

00B1 ***** Scan Events

- 00B1 Timer low
- 00B4 update
- 00B5 Timer
- 00BA Port B
- 00BC VSYNC?
- 00BD nein springe
- 00BF (Start Frame Fly Chain)
- 00C2 Highbyte nach Akku
- 00C3 ist Akku 0?
- 00C4 Akku nicht 0 springe zu Kick Event
- 00C7 (Start Fast Ticker Chain)
- 00CA Highbyte nach Akku
- 00CB ist Akku 0?
- 00CC Akku nicht 0 springe zu Kick Event
- 00CF Scan Sound Queues
- 00D2 Count for Ticker
- 00D9 Update Key State Map
- 00DC (Start Ticker Chain)
- 00DF Highbyte nach Akku
- 00E0 ist Akku 0?
- 00E1 Akku 0 springe
- 00E2 diverse Flage für Int. Routine
- 00E5 Ticker Chain muß noch
- 00E7 bearbeitet werden
- 00F2 (Start Int Pending Queue)
- 00F8 diverse Flags für Int. Routine
- 010A (sp save)
- 010E Timer low

- 0114 diverse Flags für Int. Routine
- 011D (Start Int Pending Queue)
- 0120 Highbyte nach Akku
- 0121 ist Akku 0?
- 0122 Akku 0 springe
- 0127 (Start Int Pending Queue)
- 0132 diverse Flags für Int Routine
- 0135 Ticker Queue pending ?
- 0137 nein springe
- 013D Ticker Chain bearbeiten
- 0142 diverse Flags für Int Routine
- 0145 Highbyte nach Akku
- 0146 noch etwas bearbeiten?
- 0147 ja springe
- 0149 Flags löschen
- 014E sp rückladen

- 0153 ***** Kick Event

- 0158 KL EVENT
- 015D KL EVENT
- 0161 Kick Event

- 0163 ***** KL NEW FRAME FLY

- Eventblock einrichten und einhängen.

- 0166 KL INIT EVENT

- 016A ***** KL ADD FRAME FLY

- Eventblock einhängen.

- 016A Start Frame Fly Chain
- 016D Add Event

0170 ***** KL DEL FRAME FLY

Eventblock aushängen.

0170 Start Frame Fly Chain

0173 Delete Event

0176 ***** KL NEW FAST TICKER

Eventblock einrichten und einhängen (vgl. KL NEW FRAME FLY).

0179 KL INIT EVENT

017D ***** KL ADD FAST TICKER

Eventblock einhängen (vgl. KL ADD FRAME FLY).

017D Start Fast Ticker Chain

0180 Add Event

0183 ***** KL DEL FAST TICKER

Eventblock aushängen (vgl. KL DEL FRAME FLY).

0183 Start Fast Ticker Chain

0186 Delete Event

0189 ***** Ticker Chain bearbeiten

0189 (Start Ticker Chain)

018C Highbyte nach Akku

018D ist Akku 0?

018E Akku 0 springe

01A4 KL EVENT

01B3 ***** KL ADD TICKER

Tickerblock einhängen.

01BF Start Ticker Chain

01C2 Add Event

01C5 ***** KL DEL TICKER

Tickerblock aushängen.

01C5 Start Ticker Chain

01C8 Delete Event

01D2 ***** KL INIT EVENT

Eventblock einrichten.

01E2 ***** KL EVENT

Eventblock 'kicken'.

01E7 Event Cnt >127/<0

01EB Event Cnt >0&<127

01F1 Sync Event einhängen

0219 ***** KL DO SYNC

Eventroutine ausführen.

021F (0467) KL FAR INCALL CONT'D

0227 ***** KL SYNC RESET

Sync Pending Queue löschen.

022E ***** Sync Event einhängen

022F Priorität nach b
0230 auszuführender Befehl
0236 Adresse des nächsten
0237 Event Blocks
0238 nach de bringen
0240 lfd. Priorität > gefundene
0241 Priorität?
0242 nein springe

0255 ***** KL NEXT SYNC

Der nächste bitte.

0256 (Start Sync Pending Queue)
0259 Highbyte nach Akku
025A ist Akku 0?
025B Akku 0 springe
0263 (Priorität lfd. Event)
026B (Priorität lfd. Event)
026E (Start Sync Pending Queue)

0276 ***** KL DONE SYNC

Eventroutine fertig.

0276 (Priorität lfd. Event)
027E Sync Event einhängen

0284 ***** KL DEL SYNCHRONOUS

Bestimmten Block aus der Pending Queue löschen.

0284 KL DISARM EVENT
0287 Start Sync Pending Queue
028A Delete Event

028D ***** KL DISARM EVENT

Eventblock verriegeln (Zähler negativ).

0294 ***** KL EVENT DISABLE

Sperren der normalen gleichzeitigen Ereignisse. Eilige gleichzeitige Events werden nicht gesperrt.

0294 Priorität lfd. Event

029A ***** KL EVENT ENABLE

Normale gleichzeitige Ereignisse zulassen.

029A Priorität lfd. Event

02A0 ***** KL LOG EXT

Residente Erweiterungen einhängen.

02B1 ***** KL FIND COMMAND

Befehl in allen eingehängten Speicherbereichen suchen.

02B1 auszuführender Befehl

02B7 (0553) KL ROM OFF & KOFIGATION SAVE

02DA (0524) KL PROBE ROM CONT'D

02E4 MC START PROGRAM

02FC (051F) KL ROM SELECT CONT'D

0307 auszuführender Befehl

0323 (052D) KL ROM DESELECT CONT'D

0326 ***** KL ROM WALK

Findet und initialisiert ROM-Erweiterungen, damit diese ROMs verfügbar sind.

0328 KL INIT BACK

0330 ***** KL INIT BACK

ROM-Erweiterungen einhängen.

0330 lfd. ROM-Konfiguration
0339 (051F) KL ROM SELECT CONT'D
0351 (lfd. Exp.-ROM)
0360 KL LOG EXT
0366 (052D) KL ROM DESELECT CONT'D

0379 ***** Add Event

0388 ***** Delete Event

0397 ***** KL RAM-KONFIGURATION SETZEN

Hier wird eine Umschaltung zwischen den verschiedenen RAM-Konfigurationen des CPC 6128 vorgenommen.

0398 Rette Register
0399 lfd. RAM-Konfiguration
039E Aufbereitung für Gate-Array
03A0 Umschaltung RAM-Konfiguration
03A3 alter Registerzustand wiederherstellen

03A6 (0505) KL U ROM ENABLE CONT'D
03A9 (050C) KL U ROM DISABLE CONT'D
03AC (04F7) KL L ROM ENABLE CONT'D
03AF (04FE) KL L ROM DISABLE CONT'D
03B2 (0516) KL ROM RESTORE CONT'D
03B5 (051F) KL ROM SELECT CONT'D
03B8 (0543) KL CURR SELECTION CONT'D
03BB (0524) KL PROBE ROM CONT'D

03BE (052D) KL ROM DESELECT CONT'D
03C1 (0547) KL LDIR CONT'D
03C4 (054D) KL LDDR CONT'D

03C7 ***** KL POLL SYNCHRONOUS

Gibt es einen Event mit höherer Priorität als die des laufenden?

03D6 (Start Sync Pending Queue)
03E0 (Priorität lfd. Event)

03E7 ***** RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D

Vergleichen Sie mit RST 7 INTERRUPT ENTRY.

03E9 KL EXT INTERRUPT ENTRY
03F4 L ROM enable
03F6 Scan Events
03FE (diverse Flags für Int. Routine)
0418 alte Konfiguration setzen

041E ***** KL EXT INTERRUPT ENTRY

0423 L ROM disable

042A ***** KL LOW PCHL CONT'D

Sprung ins untere ROM oder RAM.

0430 ***** RST 1 LOW JUMP CONT'D

Vergleichen Sie mit RST 1 LOW JUMP.

043C Akku viermal nach links rotieren
0445 (0456) Konfiguration vorbereiten und Sprung ausführen
0456 Sprungadresse auf den Stack legen
0458 ROM Konfiguration setzen
045E vorbereiteten Sprung ausführen

045F ***** KL FAR PCHL CONT'D

0467 ***** KL FAR ICALL CONT'D

046D ***** RST 3 LOW FAR CALL CONT'D

Vergleichen Sie mit RST 3 LOW FAR CALL.

047C ROM# > 252?

047E ja springe

0480 Expansion-ROM

0482 einschalten

0484 lfd. Expansion ROM

04A2 L ROM disable

04A4 U ROM enable

04A6 (0456) Konfiguration vorbereiten und Sprung ausführen

04AF alte

04B0 Expansion-ROM-

04B1 Konfiguration

04B3 wiederherstellen

04B5 (lfd. Expansion-ROM)

04BD ***** KL SIDE PCHL CONT'D

04C3 ***** RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D

Vergleichen Sie mit RST 2 LOW SIDE CALL.

04D5 (lfd. ROM-Konfiguration)

04DB ***** RST 5 FIRM JUMP CONT'D

Vergleichen Sie mit RST 5 FIRM JUMP.

04E3 L ROM enable

04E5 Sprungadresse laden

04EB und Sprung ausführen
04F0 L ROM disable

04F7 ***** KL L ROM ENABLE CONT'D

Unteres ROM einschalten.

04FA L ROM enable
04FC Sprung zur Durchführung

04FE ***** KL L ROM DISABLE CONT'D

Unteres ROM ausschalten.

0501 L ROM disable
0503 Sprung zur Durchführung

0505 ***** KL U ROM ENABLE CONT'D

Oberes ROM einschalten.

0508 U ROM enable
050A Sprung zur Durchführung

050C ***** KL U ROM DISABLE CONT'D

Oberes ROM ausschalten.

050F U ROM disable
0511 Durchführung

0516 ***** KL ROM RESTORE CONT'D

Alte ROM-Konfiguration wiederherstellen.

0517 a enthält
0518 die alte
0519 Konfiguration
051D Sprung zur Durchführung

051F ***** KL ROM SELECT CONT'D

Ein bestimmtes oberes ROM auswählen.

051F (0505) KL U ROM ENABLE CONT'D

0524 ***** KL PROBE ROM CONT'D

ROM untersuchen.

0524 (051F) KL ROM SELECT CONT'D

052D ***** KL ROM DESELECT CONT'D

Alte obere ROM-Konfiguration wiederherstellen.

052F (0516) KL ROM RESTORE CONT'D

0535 Expansion-ROM (# in c)

0537 einschalten

0539 lfd. Expansion-ROM

0543 ***** KL CURR SELECTION CONT'D

Welches obere ROM ist an?

0543 lfd. Expansion-ROM

0547 ***** KL LDIR CONT'D

LDIR bei blockierten ROMs.

0547 (0553) KL ROM OFF & KONFIG. SAVE

054D ***** KL LDDR CONT'D

LDDR bei blockierten ROMs.

054D (0553) KL ROM OFF & KONFIG. SAVE

0553 ***** KL ROM OFF & KONFIG. SAVE

- 0555 RET-Adresse manipulieren
- 0556 alte Konfiguration auf Stack sichern
- 0557 ROMs
- 0559 disable
- 055D call (hl)
- 0561 alte
- 0562 Konfiguration
- 0563 wiederherstellen
- 0568 RET-Adresse manipulieren

056C ***** RST 4 RAM LAM CONT'D

Vergleichen Sie RST 4 RAM LAM.

- 056F ROMs
- 0571 disable
- 0576 Byte holen
- 0578 alte Konfiguration setzen

057D ***** KL RAM LAM (IX)

Entspricht Id a,(ix).

- 057F ROMs
- 0581 disable
- 0583 Byte holen
- 0586 alte Konfiguration setzen

2.5.2 Maschine Pack (MC)

Kommen wir nun zum maschinennahen Teil des Betriebssystems. Hier werden die diversen Schnittstellen und Peripheriebausteine wie PIO und PSG bedient. Dieses Verfahren hat den Vorteil, daß bei eventuellen Änderungen der Hardware nur das MASCHINE PACK angepaßt werden muß, vergleichbar dem BIOS im CP/M.

0591 ***** Reset Cont'd

0592 Control
0597 Port A
059C Port C
05A1 Centronics
05A6 Port B
05AA LK4 isolieren
05AC Ende Tabelle 60Hz
05AF 50Hz? Springe wenn nicht
05B1 Ende Tabelle 50Hz
05B7 Video Register-Adresse laden
05BC Video Register laden

05C5 ***** Tabelle 60Hz

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

05D5 ***** Tabelle 50Hz

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

05E5 Kaltstart
05E8 in Fortsetzungs-
05EB adresse

05ED ***** MC BOOT PROGRAM

Setzt das Betriebssystem zurück und übergibt die Steuerung einer Routine in (hl).

05F1 SOUND RESET
05F5 Peripherie
05F8 rücksetzen
05FA KL CHOKE OFF
0601 KM RESET
0604 TXT RESET
0607 SCR RESET
060A KL U ROM ENABLE CONT'D
060E jp (hl)
0613 MC START PROGRAM
0617 Ladefehler

061C ***** MC START PROGRAM

System vollständig Initialisieren und Aufruf des Programms dessen Startadresse in hl steht.

061C trifft nach 066F auf RET
0620 setze Interrupt-Modus 1
0622 rette Registerinhalte
0623 Palette Pointer reset
0628 eventuell angeschlossene
062B Peripherie reset
062D RAM-Konfiguration
0630 zurücksetzen
0632 Floppy-Motor on/off Flip/Flop
0636 Floppy-Motor ausschalten
0638 &7f9 Bytes von Start-
063B adresse &B100 zur Ziel-
063E adresse &B101 kopieren
0641 lade &B100 mit Inhalt von Akku
0642 führe Kopiervorgang durch
0644 U ROM off & L ROM on

0647 Sreen Mode 1
0649 stelle alte Registerinhalte wieder her
0652 Restore High Kernel Jumps
0655 JUMP RESTORE
0658 KM INITIALISE
065B SOUND RESET
065E SCR INITIALISE
0661 TXT INITIALISE
0664 GRA INITIALISE
0667 CAS INITIALISE
066A MC RESET PRINTER
066F jp (hl)
0674 U ROM initialisieren

0677 ***** Kaltstart

067A TXT SET CUSOR
067D Firmennamen ausgeben
0680 Meldungen ausgeben
0683 Einschaltmeldung
0686 Meldungen ausgeben

1672 0688 ***** Einschaltmeldung

1673 0689 128K
068E Microcomputer
069D (v3)
06A4 Copyright
06B0 c1985
06B6 Amstrad
06BE Consumer
06C7 Electronics
06D3 plc
06D9 and
06DD Locomotive
06E8 Software
06F1 Ltd

06F9 Ladefehler-Meldung

06FC ***** Meldung ausgeben

0700 TXT OUTPUT

0703 Meldung ausgeben

0705 ***** Ladefehler-Meldung

0705 ***

0709 PROGRAM

0711 LOAD

0716 FAILED

071E ***

0725 Port B

0728 LK1...3 isolieren

072A /2

072B Firmennamen

0738 ***** Firmennamen

0738 Arnold

073F Amstrad

0747 Orion

074D Schneider

0757 Awa

075B Solavox

0763 Saisho

076A Triumph

0772 Isp

0776 ***** MC SET MODE

Bildschirmmodus setzen.

0776 Mode>2?
0778 wenn ja Rücksprung
077B Mode Bits
077D rücksetzen
0780 neuen Mode
0781 setzen

0786 ***** MC CLEAR INKS

Bildschirmrand und alle Inks auf eine Farbe setzen.

0786 Inhalt von hl auf den Stack legen
0787 dann hl mit &0000 laden
078A sechs Bytes weiter

078C ***** MC SET INKS

Farben aller Inks und des Bildschirmrandes ausgeben.

078C Inhalt von hl auf den Stack legen
078D dann hl mit &0001 laden
0793 Border Farbe
0796 Farbe ausgeben
079A Adresse Ink 0
079C Farbe ausgeben
07A4 alle Farbspeicher laden

07AA ***** Farbe ausgeben

07AA Palette Pointer
07AD Bit 5,6 und 7 des Akkus löschen
07AF dann Bit 6 setzen
07B1 Farbe

07B4 ***** MC WAIT FLYBACK

Strahlrücklauf abwarten.

07B6 Port B
07BA VSYNC?
07BB wenn nicht warten

07C0 ***** MC SCREEN OFFSET

Setze den Bildschirm-Offset.

07C3 Alle Bits außer 4 und 5 löschen
07C8 alle Bits außer 0 und 1 löschen
07CE Video Contr Register 12
07D1 Bildschirm Start Hi
07D5 Register 13
07DC Bildschirm Start Lo

07E0 ***** MC RESET PRINTER

Indirekten Verzweigungspunkt für Drucker zurücksetzen.

07E0 Startadresse
07E3 Zieladresse
07E6 21 Bytes
07E9 kopieren
07EE Move (hl+3) nach ((hl+1)),cnt = (hl)
07F1 db 03 3 Bytes
07F2 dw BDF1 Zieladresse
07F4 MC WAIT PRINTER

07F7 ***** Umlaute konvertieren

Die folgende Tabelle wurde von MC RESET PRINTER ins RAM kopiert (Zieladresse &B804). Das erste Byte der Tabelle gibt die Länge der Tabelle in Bytes an. Dann folgen mehrere Byte-Pärchen, von denen das erste jeweils den internen Tastaturcode,

das zweite das standardmäßig zugeordnete Zeichen angibt. Wird nun diese Tabelle im RAM geändert, so ist es möglich, die den Tastaturcodes zugeordneten Zeichen zu manipulieren und so beispielsweise eine deutsche Tastatur zu erzeugen.

07F7	db 0A	Anzahl Bytes
07F8	db A0	interner Tastaturcode
07F9	db 5E	zugeordnetes Zeichen ^
07FA	db A1	interner Tastaturcode
07FB	db 5C	zugeordnetes Zeichen \
07FC	db A2	interner Tastaturcode
07FD	db 7B	zugeordnetes Zeichen {
07FE	db A3	interner Tastaturcode
07FF	db 23	zugeordnetes Zeichen #
0800	db A6	interner Tastaturcode
0801	db 40	zugeordnetes Zeichen @
0802	db AB	interner Tastaturcode
0803	db 7C	zugeordnetes Zeichen
0804	db AC	interner Tastaturcode
0805	db 7D	zugeordnetes Zeichen }
0806	db AD	interner Tastaturcode
0807	db 7E	zugeordnetes Zeichen ~
0808	db AE	interner Tastaturcode
0809	db 5D	zugeordnetes Zeichen]
080A	db AF	interner Tastaturcode
080B	db 5B	zugeordnetes Zeichen [

080C ***** MC ZEICHENZUORDNUNG

Hier erfolgt die Manipulation von Umlaute konvertieren.

080C hl: Startadresse der neuen Zeichentabelle (RAM)
0812 Umlaute konvertieren (RAM)
0817 KL LDIR CONT'D

081B ***** MC PRINT CHAR

Gibt das Zeichen in a auf den Centronics-Port aus. Nach Rückkehr aus dieser Routine ist carry gesetzt, wenn das Zeichen erfolgreich gesetzt wurde.

0826 Umlaut?
0828 springe wenn nicht
082F MC WAIT PRINTER

0835 ***** MC WAIT PRINTER

Sende ein Zeichen an den Drucker; wenn dieser nicht bereit ist, warte eine Zeitperiode.

0838 MC BUSY PRINTER
083B MC SEND PRINTER

0844 ***** MC SEND PRINTER

Sendet ein Zeichen an den Drucker, der nicht busy sein darf.

0847 Byte ohne Strobe
0849 an Drucker
084E Strobe Ein
0853 Strobe Aus

0858 ***** MC BUSY PRINTER

Untersuche, ob der Drucker beschäftigt ist.

- 085A Port B
- 085E Drucker Busy
- 085F nach Carry

0863 ***** MC SOUND REGISTER

Sound Controller mit Daten versorgen. MC SOUND REGISTER ist für den Musikfan interessant. Ohne daß Sie sich mit der relativ komplizierten Datenübergabe an den PSG plagen müssen, brauchen Sie nur im Akku die gewünschte Registernummer und in c das Datenbyte zu übergeben.

- 0864 Port A
- 0866 Sound Register#
- 0868 Port C
- 086A Sound Chip
- 086C auf Eingabe
- 086E & Strobe Ein
- 0872 Strobe Aus
- 0874 Port A
- 0876 Sound Daten
- 0878 Port C
- 087D Daten
- 087F einlatchen

0883 ***** Scan Keyboard

- 0883 Port A
- 0886 Sound Register 14 (Keyboard X Input)
- 0888 Port C
- 0891 Strobe Ein
- 0893 Strobe Aus
- 0896 Port A&B = Input
- 0898 Control

089D	Port C
089F	Keyboard Y Output und X Input
08A1	Port A
08A3	Daten (Keyboard X Input) nach Akku
08AC	Keyboard Y+1
08B0	alle Y-Leitungen bearbeitet?
08B2	nein dann nächste Leitung
08B5	Port A Output
08B7	Control
08BA	Port C

2.5.3 Jump Restore (JRE)

Dieses Pack dient ausschließlich dazu, die **MAIN-JUMP**-Adressen wieder auf ihre Default-Werte zu setzen. Dabei wird den **FIRM JUMPS** ein RST 1 vorangestellt, den **ARITHMETIK JUMPS** ein RST 5.

Wenn Sie nach heftigem Programmieren der Meinung sind, allzu viele Vektoren verbogen zu haben, so ziehen Sie einfach die 'Notbremse', indem Sie diesen **JUMP RESTORE** anspringen. Das ist auch immer dann ratsam, wenn Sie ein Programm verlassen, in dem Sie viele Routinen des Betriebssystems durch eigene ersetzt haben.

08BD ***** JUMP RESTORE

08BD Main Jump Adress
08C0 Zeiger auf Vektorbereich im RAM
08C3 b: Anzahl der Vektoren c: Code RST 1
08C6 Kopiere Vektortabelle
08C9 b: Anzahl der Vektoren c: Code RST 5
08CD Code RST speichern
08CE Zeiger+1 (RAM)
08CF Ein Byte vom ROM ins RAM
08D1 bc auf Wert vor LDI
08D2 Akku komplementieren
08D3 Bit 5 nach
08D4 Bit 7 schieben
08D5 und isolieren
08D7 Bit 0-6 von Adresse High-Byte holen
08D8 High-Byte speichern
08D9 Zeiger+1 (RAM)
08DA Zeiger+1 (ROM)
08DB weiter solange nötig
08DD Rücksprung aus dem Unterprogramm

08DE ***** Main Jump Adress

```
08DE   dw 1B5C KM INITIALISE
08E0   dw 1B98 KM RESET
08E2   dw 1BBF KM WAIT CHAR
08E4   dw 1BC5 KM READ CHAR
08E6   dw 1BFA KM CHAR RETURN
08E8   dw 1C46 KM SET EXPAND
08EA   dw 1CB3 KM GET EXPAND
08EC   dw 1C04 KM EXPAND BUFFER
08EE   dw 1CDB KM WAIT KEY
08F0   dw 1CE1 KM READ KEY
08F2   dw 1E45 KM TEST KEY
08F4   dw 1D38 KM GET STATE
08F6   dw 1DE5 KM GET JOYSTICK
08F8   dw 1ED8 KM SET TRANSLATE
08FA   dw 1EC4 KM GET TRANSLATE
08FC   dw 1EDD KM SET SHIFT
08FE   dw 1EC9 KM GET SHIFT
0900   dw 1EE2 KM SET CONTROL
0902   dw 1ECE KM GET CONTROL
0904   dw 1E34 KM SET REPEAT
0906   dw 1E2F KM GET REPEAT
0908   dw 1DF6 KM SET DELAY
090A   dw 1DF2 KM GET DELAY
090C   dw 1DFA KM ARM BREAK
090E   dw 1E0B KM DISARM BREAK
0910   dw 1E19 KM BREAK EVENT

0912   dw 1074 TXT INITIALISE
0914   dw 1984 TXT RESET
0916   dw 1459 TXT VDU ENABLE
0918   dw 1452 TXT VDU DISABLE
091A   dw 13FE TXT OUTPUT
091C   dw 1335 TXT WR CHAR
091E   dw 13AC TXT RD CHAR
0920   dw 13A8 TXT SET GRAPHIC
0922   dw 1208 TXT WIN ENABLE
```

0924 dw 1252 TXT GET WINDOW
0926 dw 154F TXT CLEAR WINDOW
0928 dw 115A TXT SET COLUMN
092A dw 1165 TXT SET ROW
092C dw 1170 TXT SET CURSOR
092E dw 117C TXT GET CURSOR
0930 dw 1286 TXT CUR ENABLE
0932 dw 1297 TXT CUR DISABLE
0934 dw 1276 TXT CUR ON
0936 dw 127E TXT CUR OFF
0938 dw 11CA TXT VALIDATE
093A dw 1265 TXT PLACE/REMOVE CURSOR
093C dw 1265 TXT PLACE/REMOVE CURSOR
093E dw 12A6 TXT SET PEN
0940 dw 12BA TXT GET PEN
0942 dw 12AB TXT SET PAPER
0944 dw 12C0 TXT GET PAPER
0946 dw 12C6 TXT INVERSE
0948 dw 137B TXT SET BACK
094A dw 1388 TXT GET BACK
094C dw 12D4 TXT GET MATRIX
094E dw 12F2 TXT SET MATRIX
0950 dw 12FE TXT SET M TABLE
0952 dw 132B TXT GET M TABLE
0954 dw 14D4 TXT GET CONTROLS
0956 dw 10E4 TXT STR SELECT
0958 dw 1103 TXT SWAP STREAMS

095A dw 15A8 GRA INITIALISE
095C dw 15D7 GRA RESET
095E dw 15FE GRA MOVE ABSOLUTE
0960 dw 15FB GRA MOVE RELATIVE
0962 dw 1606 GRA ASK CURSOR
0964 dw 160E GRA SET ORIGIN
0966 dw 161C GRA GET ORIGIN
0968 dw 16A5 GRA WIN WIDTH
096A dw 16EA GRA WIN HEIGHT
096C dw 1717 GRA GET W WIDTH
096E dw 172D GRA GET W HEIGHT

0970 dw 1736 GRA CLEAR WINDOW
0972 dw 1767 GRA SET PEN
0974 dw 1775 GRA GET PEN
0976 dw 176E GRA SET PAPER
0978 dw 177A GRA GET PAPER
097A dw 1783 GRA PLOT ABSOLUTE
097C dw 1780 GRA PLOT RELATIVE
097E dw 1797 GRA TEST ABSOLUTE
0980 dw 1794 GRA TEST RELATIVE
0982 dw 17A9 GRA LINE ABSOLUTE
0984 dw 17A6 GRA LINE RELATIVE
0986 dw 1940 GRA WR CHAR

0988 dw 0ABF SCR INITIALISE
098A dw 0AD0 SCR RESET
098C dw 0B37 SCR SET OFFSET
098E dw 0B3C SCR SET BASE
0990 dw 0B56 SCR GET LOCATION
0992 dw 0AE9 SCR SET MODE
0994 dw 0B0C SCR GET MODE
0996 dw 0B17 SCR MODE CLEAR
0998 dw 0B5D SCR CHAR LIMITS
099A dw 0B6A SCR CHAR POSITION
099C dw 0BAF SCR DOT POSITION
099E dw 0C05 SCR NEXT BYTE
09A0 dw 0C11 SCR PREV BYTE
09A2 dw 0C1F SCR NEXT LINE
09A4 dw 0C39 SCR PREV LINE
09A6 dw 0C8E SCR INK ENCODE
09A8 dw 0CA7 SCR INK DECODE
09AA dw 0CF2 SCR SET INK
09AC dw 0D1A SCR GET INK
09AE dw 0CF7 SCR SET BORDER
09B0 dw 0D1F SCR GET BORDER
09B2 dw 0CEA SCR SET FLASHING
09B4 dw 0CEE SCR GET FLASHING
09B6 dw 0DB9 SCR FILL BOX
09B8 dw 0DBD SCR FLOOD BOX
09BA dw 0DE5 SCR CHAR INVERT

09BC dw 0E00 SCR HW ROLL
09BE dw 0E44 SCR SW ROLL
09C0 dw 0EF9 SCR UNPACK
09C2 dw 0F2A SCR REPACK
09C4 dw 0C55 SCR ACCESS
09C6 dw 0C74 SCR PIXELS
09C8 dw 0F93 SCR HORIZONTAL
09CA dw 0F9B SCR VERTICAL

09CC dw 24BC CAS INITIALISE
09CE dw 24CE CAS SET SPEED
09D0 dw 24E1 CAS NOISY
09D2 dw 2BBB CAS START MOTOR
09D4 dw 2BBF CAS STOP MOTOR
09D6 dw 2BC1 CAS RESTORE MOTOR
09D8 dw 24E5 CAS IN OPEN
09DA dw 2550 CAS IN CLOSE
09DC dw 2557 CAS IN ABANDON
09DE dw 25A0 CAS IN CHAR
09E0 dw 2618 CAS IN DIRECT
09E2 dw 2607 CAS RETURN
09E4 dw 2603 CAS TEST EOF
09E6 dw 24FE CAS OUT OPEN
09E8 dw 257F CAS OUT CLOSE
09EA dw 2599 CAS OUT ABANDON
09EC dw 25C6 CAS OUT CHAR
09EE dw 2653 CAS OUT DIRECT
09F0 dw 2692 CAS CATALOG
09F2 dw 29AF CAS WRITE
09F4 dw 29A6 CAS READ
09F6 dw 29C1 CAS CHECK

09F8 dw 1FE9 SOUND RESET
09FA dw 2114 SOUND QUEUE
09FC dw 21CE SOUND CHECK
09FE dw 21EB SOUND ARM EVENT
0A00 dw 21AC SOUND RELEASE
0A02 dw 2050 SOUND HOLD
0A04 dw 206B SOUND CONTINUE

0A06 dw 2495 SOUND AMPL ENVELOPE
0A08 dw 249A SOUND TONE ENVELOPE
0A0A dw 24A6 SOUND A ADDRESS
0A0C dw 24AB SOUND T ADDRESS

0A0E dw 005C KL CHOKE OFF
0A10 dw 0326 KL ROM WALK
0A12 dw 0330 KL INIT BACK
0A14 dw 02A0 KL LOG EXT
0A16 dw 02B1 KL FIND COMMAND
0A18 dw 0163 KL NEW FRAME FLY
0A1A dw 016A KL ADD FRAME FLY
0A1C dw 0170 KL DEL FRAME FLY
0A1E dw 0176 KL NEW FAST TICKER
0A20 dw 017D KL ADD FAST TICKER
0A22 dw 0183 KL DEL FAST TICKER
0A24 dw 01B3 KL ADD TICKER
0A26 dw 01C5 KL DEL TICKER
0A28 dw 01D2 KL INIT EVENT
0A2A dw 01E2 KL EVENT
0A2C dw 0227 KL SYNC RESET
0A2E dw 0284 KL DELETE SYNCHRONOUS
0A30 dw 0255 KL NEXT SYNC
0A32 dw 0219 KL DO SYNC
0A34 dw 0276 KL DONE SYNC
0A36 dw 0294 KL EVENT DISABLE
0A38 dw 029A KL EVENT ENABLE
0A3A dw 028D KL DISARM EVENT
0A3C dw 0099 KL TIME PLEASE
0A3E dw 00A3 KL TIME SET

0A40 dw 05ED MC BOOT PROGRAM
0A42 dw 061C MC START PROGRAM
0A44 dw 07B4 MC WAIT FLYBACK
0A46 dw 0776 MC SET MODE
0A48 dw 07C0 MC SCREEN OFFSET
0A4A dw 0786 MC CLEAR INKS
0A4C dw 078C MC SET INKS
0A4E dw 07E0 MC RESET PRINTER

0A50 dw 081B MC PRINT CHAR
0A52 dw 0858 MC BUSY PRINTER
0A54 dw 0844 MC SEND PRINTER
0A56 dw 0863 MC SOUND REGISTER

0A58 dw 08BD JUMP RESTORE

0A5A dw 1D3C KM SET STATE
0A5C dw 1BFE KM PUFFER ENTLEEREN
0A5E dw 1460 TXT LFD. CURSOR FLAG NACH AKKU
0A60 dw 15EC GRA NN
0A62 dw 19D5 GRA PARAM RETTEN
0A64 dw 17B0 GRA MASK PARAM RETTEN
0A66 dw 17AC GRA MASK PARAM RETTEN
0A68 dw 1624 GRA KOORD. KONVERTIEREN
0A6A dw 19D9 GRA FILL
0A6C dw 0B45 SCR VERÄNDERUNG SCREEN START
0A6E dw 080C MC ZEICHENZUORDNUNG
0A70 dw 0397 KL RAM-KONFIGURATION SETZEN

0A72 ***** BASIC Jump Adr.

0A72 dw 2C02 EDIT

0A74 dw 2F91 FLO VARIAB. VON (DE) NACH (HL) KOP.
0A76 dw 2F9F FLO INTEGER NACH FLIESSKOMMA
0A78 dw 2FC8 FLO 4-BYTE-WERT NACH FLO
0A7A dw 2FD9 FLO FLO NACH INT
0A7C dw 3001 FLO FLO NACH INT
0A7E dw 3014 FLO FIX
0A80 dw 3055 FLO INT
0A82 dw 305F FLO
0A84 dw 30C6 FLO ZAHL MIT 10^A MULTIPLIZIEREN
0A86 dw 34A2 FLO ADDITION
0A88 dw 3159 FLO RND
0A8A dw 349E FLO SUBTRAKTION
0A8C dw 3577 FLO MULTIPLIKATION
0A8E dw 3604 FLO DIVISION
0A90 dw 3188 FLO LETZTEN RND-WERT HOLEN

0A92 dw 36DF FLO VERGLEICH
0A94 dw 3731 FLO VORZEICHENWECHSEL
0A96 dw 3727 FLO SGN
0A98 dw 3345 FLO DEG/RAD
0A9A dw 2F73 FLO PI
0A9C dw 32AC FLO SQR
0A9E dw 32AF FLO POTENZIERUNG
0AA0 dw 31B6 FLO LOG
0AA2 dw 31B1 FLO LOG10
0AA4 dw 322F FLO EXP
0AA6 dw 3353 FLO SIN
0AA8 dw 3349 FLO COS
0AAA dw 33C8 FLO TAN
0AAC dw 33D8 FLO ATN
0AAE dw 2FD1 FLO 4-BYTE-WERT NACH FLO
0AB0 dw 3136 FLO RND INIT
0AB2 dw 3143 FLO SET RND SEED

0AB4 ***** Move (hl+3) nach ((hl+1)),cnt=(hl)

2.5.4 Screen Pack (SCR)

Das SCREEN PACK ist dem TEXT- und dem GRAPHICS PACK untergeordnet. Es ist praktisch die Exekutive für diese beiden Packs und damit für die unmittelbare Handhabung des Bildschirms zuständig.

0ABF ***** SCR INITIALISE

Vollständige Initialisierung des Screen-Packs.

0ABF Default Farben
0AC2 MC CLEAR INKS
0AC7 (High Byte Screen Start)
0ACA SCR RESET

0AD0 ***** SCR RESET

Rücksetzen des Screen-Packs.

0AD1 SCR ACCESS
0AD4 Restore SCR Indirections
0AD7 Move (hl+3) nach ((hl+1)),cnt=(hl)
0ADA Reset Farben
0ADD db 09 9 Bytes
0ADE dw BDE5 Zieladresse
0AE0 SCR READ
0AE3 SCR WRITE
0AE6 SCR CLEAR

0AE9 ***** SCR SET MODE

Bildschirm in einen neuen Modus setzen.

0AFF SCR CLEAR

0B0C ***** SCR GET MODE

Gewärtigen Bildschirm-Modus holen.

0B0C (curr. Screen Mode)

2839 0B17 ***** SCR CLEAR

Bildschirm löschen.

0B1D SCR SET OFFSET

0B25 hl=Basis Adresse

0B26 de=Basis Adresse+1

0B28 16k

0B2C Bildschirm löschen

0B31 (curr. Screen Mode)

0B34 MC SET MODE

0B37 ***** SCR SET OFFSET

Startadresse des ersten Zeichens relativ zur Basisadresse des Video-RAMs setzen.

0B37 (High Byte Screen Start)

0B3C ***** SCR SET BASE

Basisadresse des Video-RAMs.

0B3C (Position innerhalb einer Zeile)

0B42 MC SCREEN OFFSET

0B45 ***** SCR VERÄNDERUNG SCREEN START

0B47 (High Byte Screen Start)

0B51 (Position innerhalb einer Zeile)

0B56 ***** SCR GET LOCATION

Lfd. Bildschirmstart? (Basis+Offset)

0B56 (Position innerhalb einer Zeile)

0B59 (High Byte Screen Start)

0B5D ***** SCR CHAR LIMITS

Größtmögliche Zeilen- und Spaltenzahl des Bildschirms holen (abhängig vom Modus).

0B5D SCR GET MODE

0B6A ***** SCR CHAR POSTION

Übersetze phys. Koordinaten in eine Bildschirmposition.

0B6B SCR GET MODE

0B93 (High Byte Screen Start)

0BA6 SCR CHAR POSITION

0BAF ***** SCR DOT POSITION

Bildschirmposition für ein Pixel ermitteln.

0BED (High Byte Screen Start)

0BF6 SCR GET MODE

0C05 ***** SCR NEXT BYTE

Liefert in hl die Bildschirmadresse der nächsten Byteposition zurück, wenn Sie vor dem Ansprung hl mit der alten Adresse versorgt haben. So überflüssig das scheinen mag, so praktisch ist es. Es ist nämlich, aufgrund der auf Graphikbetrieb ausgerichteten Organisation des Bildschirms, nicht einfach, die Byteposition zu ermitteln. Zudem ist die Distanz vom Modus abhängig.

Beachten Sie, daß, wenn die nächste Position nicht mehr innerhalb des Bildschirms läge, die zurückgelieferte Adresse unsinnig ist. Sie liegt dann im Bereich der letzten (für die Darstellung unbenutzten) Bytes des Video-RAMs.

0C11 ***** SCR PREV BYTE

Liefert in hl die Bildschirmadresse der vorigen Byteposition zurück, wenn Sie vor dem Anspruch hl mit der alten Adresse versorgt haben. Vergleichen Sie mit SCR NEXT BYTE.

0C1F ***** SCR NEXT LINE

Arbeitet analog zu SCR NEXT BYTE, nur daß die Bildschirmadresse um eine ganze Zeile vorgerechnet wird. Auch hier ist die Adresse beim Verlassen des darstellbaren Bereiches ungültig.

0C39 ***** SCR PREV LINE

Arbeitet analog zu SCR PREV BYTE, nur daß die Bildschirmadresse um eine ganze Zeile zurückgerechnet wird. Vergleichen Sie mit SCR NEXT LINE und SCR PREV BYTE.

0C55 ***** SCR ACCESS

Steuerzeichen sichtbar/unsichtbar setzen.

0C57 SCR PIXELS (FORCE MODE)

0C5E Low Byte XOR Mode

0C62 Low Byte AND Mode

0C66 Low Byte OR Mode

0C68 jp

0C6A (Write Indirection)

0C71 ***** SCR WRITE

0C71 Write Indirection

0C74 ***** SCR PIXELS (FORCE Mode)

Punkt auf den Bildschirm setzen.

0C7A ***** XOR Mode

0C7F ***** AND Mode

0C85 ***** OR Mode

0C8A ***** SCR READ

0C8E ***** SCR INK ENCODE

Codieren einer Ink, so daß alle Bildpunkte auf diese Ink gesetzt werden.

0CA7 ***** SCR INK DECODE

Entschlüsseln einer Ink.

0CC9 SCR GET MODE

0CD8 ***** Reset Farben

0CD8 Default Farben

0CDB Farbspeicher 2. Farben

0CE4 (Flag lfd Farbsatz)

0CEA ***** SCR SET FLASHING

Blinkzeiten zur Farbdarstellung für alle Inks und den Rahmen setzen.

0CEA (Flash Periods)

0CEE ***** SCR GET FLASHING

Blinkzeiten ermitteln (Inks und Rahmen).

0CEE (Flash Periods)

0CF2 ***** SCR SET INK

Zuordnung der beiden Farben, die zur Darstellung einer Ink verwendet werden.

0CF5 Set Colour

0CF7 ***** SCR SET BORDER

Zuordnung der beiden Farben, die zur Darstellung eines Rahmens verwendet werden.

0CF8 ***** Set Colour

0CFA Farbmatrix Eintrag holen

0CFE Farbmatrix Eintrag holen

0D04 Ink Adresse holen

0D10 ***** Farbmatrix Eintrag holen

0D1A ***** SCR GET INK

Holen der beiden Farben, die zur Darstellung einer Ink verwendet werden.

0D1D Get Colour

0D1F ***** SCR GET BORDER

Holen der beiden Farben, die zur Darstellung eines Rahmens verwendet werden.

0D20 ***** Get Colour

0D20 Ink Adresse holen

0D2C Farbmatrix

0D35 ***** Ink Adresse holen

0D38 Farbspeicher 1. Farben

0D42 Event Block: Set Inks

0D46 KL DEL FRAME FLY

0D49 Flash Inks

0D4C Set Inks on Frame Fly

0D52 KL NEW FRAME FLY

0D55 Event Block: Set Inks

0D58 KL DEL FRAME FLY

0D5B Params d. lfd. Farbsatz holen

0D5E MC CLEAR INKS

0D61 ***** Set Inks on Frame Fly

0D61 curr. Flash Period

0D65 Flash Inks

0D6B Params d. lfd Farbsatz holen

0D6E MC SET INKS

0D73 ***** Flash Inks

0D73 Params d. lfd Farbsatz holen

0D76 (curr. Flash Period)

0D79 MC SET INKS

0D7C Flag lfd. Farbsatz

0D87 ***** Params d. lfd Farbsatz holen

0D87 Farbspeicher 1. Farben

0D8A (Flag lfd. Farbsatz)

0D8E (Flash Period 1. Colour)
0D92 Farbspeicher 2. Farben
0D95 (Flash Periods)

0D99 ***** Farbmatrix

0D99 14 04 15 1C 18 1D 0C 05
0DA1 0D 16 06 17 1E 00 1F 0E
0DA9 07 0F 12 02 13 1A 19 1B
0DB1 0A 03 0B 01 08 09 10 11

0DB9 ***** SCR FILL BOX

Vorgegebenes Fenster mit einer Farbe füllen (Positionen zeichenbezogen, Mode-abhängig).

0DBD ***** SCR FLOOD BOX

Vorgegebenes Fenster mit einer Farbe füllen (Positionen sind Bildschirmadressen, Mode-unabhängig).

0DC6 SCR NEXT BYTE
0DDE SCR NEXT LINE
0DE2 SCR FLOOD BOX

0DE5 ***** SCR CHAR INVERT

Bei einem Zeichen Vorder- und Hintergrundfarbe vertauschen.

0DE8 SCR CHAR POSITION
0DF2 SCR NEXT BYTE

0DF8 ***** Farbspeicher adressieren

0DF9 SCR NEXT LINE

0E00 ***** SCR HW ROLL

Schiebt den Bildschirm (hardwaremäßig) um eine Zeile nach unten, wenn $b=0$ ist, und um eine Zeile nach oben, wenn $b \neq 0$ ist. Im Akku muß der Wert für die Farbe stehen, die die neue (leere) Zeile annehmen soll.

0E0B MC WAIT FLYBACK
0E32 (High Byte Screen Start)
0E3A SCR FLOOD BOX
0E41 SCR SET OFFSET

0E44 ***** SCR SW ROLL

Verschiebt einen Bildschirmbereich softwaremäßig. a und b sind wie bei SCR HW ROLL zu versorgen. Zusätzlich muß h die Spaltennummer des linken Randes des zu verschiebenden Bereiches enthalten, l die oberste Zeile, d die rechte Spalte und e die unterste Zeile des Bereiches.

Beachten Sie, daß Spalte und Zeile 0 die linke obere Ecke des Bildschirms darstellt. Achten Sie auch unbedingt selbst darauf, daß die übergebenen Parameter tatsächlich einen Bereich innerhalb des Video-RAMs markieren.

0E4F SCR CHAR POSITION
0E5A MC WAIT FLYBACK
0E64 SCR NEXT LINE
0E69 SCR NEXT LINE
0E76 SCR FLOOD BOX
0E8B SCR CHAR POSITION
0E8F SCR CHAR POSITION
0E93 MC WAIT FLYBACK
0E96 SCR PREV LINE
0E9B SCR PREV LINE
0EE1 SCR NEXT BYTE
0EE5 SCR NEXT BYTE

0EF9 ***** SCR UNPACK

Zeichenmatrix vergrößern (für Mode 0/1).

0EF9 SCR GET MODE

0F2A ***** SCR REPACK

Zeichenmatrix wieder auf Originalform stauchen.

0F2B SCR CHAR POSITION

0F2E SCR GET MODE

0F3C SCR NEXT LINE

0F48 SCR NEXT BYTE

0F53 SCR NEXT LINE

0F82 SCR NEXT BYTE

0F8C SCR NEXT LINE

0F93 ***** SCR HORIZONTAL

Horizontale Linie ziehen.

0F9B ***** SCR VERTICAL

Vertikale Linie ziehen.

0FA5 (GRA Pen)

0FA9 (GRA Pen)

0FAE (GRA Pen)

0FB1 (GRA Pen)

0FB8 Akku mit &FF laden

0FF3 (GRA Paper)

0FFF (GRA Pen)

100A SCR NEXT BYTE

101C (GRA Pen)

1027 (GRA Paper)

102C SCR WIRTE

1030 SCR PREV LINE

1049 SCR DOT POSITION

1052 ***** Default Farben

1052 04 04 0A 13 0C 0B 14 15

105A 0D 06 1E 1F 07 12 19 04

1062 17 04 04 0A 13 0C 0B 14

106A 15 0D 06 1E 1F 07 12 19

1072 0A 07

2.5.5 Text Screen (TXT)

Dieses Pack ist, wie der Name schon sagt, für die Verwaltung von Texten verantwortlich. Dazu gehört auch die Organisation der Windows.

Zu der Handhabung des Cursors sind ein paar Worte zu sagen:

Die in den Cursor-Routinen verlangten oder gelieferten Koordinaten sind als logische Angaben zu verstehen, d.h. sie beziehen sich auf das laufende Fenster. Die Koordinate 1,1 ist dabei die linke obere Ecke des Fensters. Wollen Sie, z.B. mit TXT SET CURSOR, den Cursor außerhalb des Fensters positionieren, wird er automatisch auf die nächst mögliche Position innerhalb des Fensters gesetzt, falls der Cursor eingeschaltet ist oder nachfolgend ein Zeichen dargestellt werden soll.

Dadurch wird auch die laufende Position (die Sie mit TXT GET CURSOR zurückbekommen) geändert.

Ist der Cursor ausgeschaltet, wird die gewünschte neue Position zunächst akzeptiert, bis entweder ein Zeichen dargestellt oder der Cursor eingeschaltet wird.

1074 ***** TXT INITIALISE

Vollständige Initialisierung des Text-Packs.

1074 TXT RESET
107E TXT Default Params setzen
1081 Reset Params (alle Fenster)

1084 ***** TXT RESET

Rücksetzen des Text-Packs.

1084 Restore TXT Indirections
1087 Move (hl+3) nach ((hl+1)), cnt=(hl)
108D db 0F 15 Bytes
108E dw BDCD Zieladresse
1090 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
1093 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
1096 TXT WRITE CHAR
1099 TXT UNWRITE CHAR
109C TXT OUT ACTION

109F ***** Reset Params (alle Fenster)

10A1 Start Params Fenster 0
10A4 lfd. Cursor Position (Row, Col)
10AF (lfd. Bildschirmfenster)
10B3 (lfd. Bildschirmfenster)
10BB TXT STR SELECT
10BE TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
10C1 TXT GET PAPER
10C4 (TXT lfd. Paper)
10C7 TXT GET PEN
10CA (TXT lfd. Pen)
10D6 TXT STR SELECT
10DA (TXT lfd. Pen)
10DD Default Params setzen

10E4 ***** TXT STR SELECT

Textfenster wählen.

10E6 lfd. Bildschirmfenster
10F1 Adr. Fenster Params nach de
10F4 ldir cnt=15
10F8 Adr. Fenster Params nach de
10FC ldir cnt=15

1103 ***** TXT SWAP STREAMS

Die Parameter (Farben, Fenstergrenzen usw.) zweier Fenster werden miteinander vertauscht.

1103 (lfd. Bildschirmfenster)

1108 TXT STR SELECT

110C (lfd. Bildschirmfenster)

110F Adr. Fenster Params nach de

1114 Adr. Fenster Params nach de

1118 ldir cnt=15

111C TXT STR SELECT

111E ***** ldir cnt=15

1126 ***** Adr. Fenster Params nach de

1135 lfd Cursor Position (Row, Col)

1139 ***** Default Params setzen

113C (lfd. Cursor Flag)

1140 TXT SET PAPER

1144 TXT SET PEN

1148 TXT SET GRAPHIC

114B TXT SET BACK

1154 TXT WIN ENABLE

1157 TXT VDU ENABLE

115A ***** TXT SET COLUMN

Horizontale Position des Cursors setzen.

115B lfd. Fenster links

115F (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))

1165 ***** TXT SET ROW

Vertikale Position des Cursors setzen.

1166 lfd. Fenster oben
116A (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))

1170 ***** TXT SET CURSOR

Cursor positionieren.

1170 lfd. Fenster oben, links + hl
1173 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
1176 (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))
1179 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

117C ***** TXT GET CURSOR

Abfrage der momentanen Cursorposition.

117C (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))
117F lfd. Fenster oben, links - hl
1182 (lfd. Roll Count)

1186 ***** lfd. Fenster oben, links + hl

1186 (lfd. Fenster oben)
118C (lfd. Fenster links)

1193 ***** lfd. Fenster oben, links - hl

1193 (lfd. Fenster oben)
119B (lfd. Fenster links)

11A4 ***** Move Cursor

11A4 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
11A7 (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))
11AA hl innerhalb Fenstergrenzen?

11AD (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))
 11B2 lfd. Roll Count
 11BA TXT GET WINDOW
 11BD (TXT lfd. Paper)
 11C1 SCR SW ROLL
 11C5 SCR HW ROLL

11CA ***** TXT VALIDATE

Cursor innerhalb des Textfensters?

11CA lfd. Fenster oben, links + hl
 11CD hl innerhalb Fenstergrenzen?
 11D1 lfd. Fenster oben, links - hl

11D6 ***** hl innerhalb Fenstergrenzen

11D6 (lfd. Fenster rechts)
 11DD (lfd. Fenster links)
 11E2 (lfd. Fenster links)
 11E7 (lfd. Fenster rechts)
 11EF (lfd. Fenster oben)
 11F7 (lfd. Fenster unten)

1208 ***** TXT WIN ENABLE

Größe des lfd. Textfensters festlegen.

1208 SCR CHAR LIMITS
 1229 (lfd. Fenster oben)
 122C (lfd. Fenster unten)
 123A (Fenst. Flag (0=ges. Bildsch.))

1252 ***** TXT GET WINDOW

Welche Größe hat das lfd. Textfenster?

1252 (lfd. Fenster oben)

1255 (lfd. Fenster unten)

1259 (Fenst. Flag (0=ges. Bildsch.))

125F ***** TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

Setzen/Löschen des Cursors.

125F (lfd. Cursor Flag)

1265 ***** TXT PLACE/REMOVE CURSOR

Cursor auf den Bildschirm setzen/Cursor vom Bildschirm nehmen.

126B (TXT lfd. Pen)

126F SCR CHAR INVERT

1276 ***** TXT CUR ON

Cursor erlauben (Betriebssystem).

1279 Cur Enable Cont'd

127E ***** TXT CUR OFF

Cursor verriegeln (Betriebssystem, höhere Priorität als TXT CUR ENABLE und TXT CUR DISABLE.

1281 Cur Disable Cont'd

1286 ***** TXT CUR ENABLE

Cursor erlauben (Anwenderprogramm).

1288 ***** Cur Enable Cont'd

1289 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

128E lfd. Cursor Flag

1294 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

1297 ***** TXT CUR DISABLE

Cursor verriegeln (Anwenderprogramm).

1299 ***** Cur Disable Cont'd

129A TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

129F lfd. Cursor Flag

12A6 ***** TXT SET PEN

Vordergrundfarbe setzen.

12A6 TXT lfd. Pen

12AB ***** TXT SET PAPER

Hintergrundfarbe setzen.

12AB TXT lfd Paper

12AF TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

12B3 SCR INK ENCODE

12B7 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

12BA ***** TXT GET PEN

Welche Vordergrundfarbe ist gesetzt?

12BA (TXT lfd. Pen)

12BD SCR INK DECODE

12C0 ***** TXT GET PAPER

Welche Hintergrundfarbe ist gesetzt?

12C0 (TXT lfd. Paper)
12C3 SCR INK DECODE

12C6 ***** TXT INVERSE

Aktuelle Vorder- und Hintergrundfarbe austauschen.

12C6 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
12C9 (TXT lfd. Pen)
12CF (TXT lfd. Pen)

12D4 ***** TXT GET MATRIX

Adresse des Punktmusters eines Zeichens holen.

12D6 TXT GET M TABLE

12F2 ***** TXT SET MATRIX

Adresse des (vom Anwender definierten) Punktmusters eines bestimmten Zeichens setzen.

12F3 TXT GET MATRIX

12FE ***** TXT SET M TABLE

Startadresse und erstes Zeichen einer vom Anwender definierten Punktmatrix setzen.

130A TXT GET MATRIX
131E TXT GET M TABLE
1321 (1. Zeichen User Matrix)
1326 (Adr. User Matrix)

132B ***** TXT GET M TABLE

Startadresse und erstes Zeichen einer Anwendermatrix?

132B (1. Zeichen User Matrix)

1331 (Adr. User Matrix)

1335 ***** TXT WR CHAR

Zeichen darstellen.

1336 (lfd. Cursor Flag)

133C move Cursor

1340 (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))

1345 TXT WRITE CHAR

1348 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

134B ***** TXT WRITE CHAR

Ein Zeichen auf den Bildschirm schreiben.

134C TXT GET MATRIX

1353 SCR UNPACK

1358 SCR CHAR POSITION

1366 SCR NEXT BYTE

136F SCR NEXT LINE

1377 (lfd. Background Mode)

137B ***** TXT SET BACK

Transparentmodus ein/aus.

1384 (lfd. Background Mode)

1388 ***** TXT GET BACK

Welcher Transparentmodus?

1388 (lfd. Background Mode)

1392 (TXT lfd. Pen)

13A0 (TXT lfd. Pen)

13A5 SCR PIXELS

13A8 ***** TXT SET GRAPHIC

Darstellung von Steuerzeichen ein- oder ausschalten.

13A8 (GRA Char WR Mode (0=disable))

13AC ***** TXT RD CHAR

Zeichen vom Bildschirm lesen.

13AF move Cursor

13B2 TXT UNWRITE CHAR

13B6 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

13BE ***** TXT UNWRITE CHAR

Ein Zeichen vom Bildschirm lesen.

13BE (TXT lfd. Pen)

13C6 SCR REPACK

13DE SCR REPACK

13E4 TXT GET MATRIX

5118 13FE ***** TXT OUTPUT

(Steuer-)Zeichen darstellen oder ausführen.

Bringt das Zeichen im Akku auf das lfd. Bildschirmfenster, bzw. führt es aus, falls es sich um ein Steuerzeichen handelt.

Beachten Sie, daß diese Routine die Indirection TXT OUT ACTION benutzt. Sollten Sie diese 'verbogen' haben, wird TXT OUTPUT auch Ihre Routine benutzen und nicht die ROM-Routine.

1402 TXT OUT ACTION

140A ***** TXT OUT ACTION

Ausgabe eines Zeichens auf dem Bildschirm oder Ausführung eines Steuercodes.

140B (GRA Char WR Mode (0=disable))

1410 GRA WR CHAR

1413 Zeichenzähler Control Buffer

1418 Control Buffer voll?

141A ja, dann springe

141C Control Buffer leer?

141D nein, dann springe

1420 Steuerzeichen?

1422 nein, dann TXT WR CHAR

1425 Zähler+1

142C (Start Control Buffer)

1430 Sprungtabelle Steuerzeichen

1436 erforderliche Anzahl

1439 Steuerparameter erreicht

143A nein, dann springe

1446 Start Control Buffer

144A call (de)

144E (Zeichenzähler Control Buffer)

1452 ***** TXT VDU DISABLE

Zeichendarstellung unterbinden.

1454 Cur Disable Cont'd

1459 ***** TXT VDU ENABLE

Es können Zeichen auf den Bildschirm geschrieben werden.

145B Cur Enable Cont'd

1460 ***** LFD. CURSOR FLAG NACH AKKU

1460 (lfd. Cursor Flag)

1464 ***** Default Steuerzeichen Sprünge kopieren

1465 (Zeichenzähler Control Buffer)

1468 Default Steuerzeichen Sprünge

146B Sprungtabelle Steuerzeichen

146E Anzahl Bytes

1471 Kopiere

1474 ***** Default Steuerzeichen Sprünge

1474 db 80

1475 dw 1513 00

1477 db 81

1478 dw 1335 01 TXT WR CHAR

147A db 80

147B dw 1297 02 TXT CUR DISABLE

147D db 80

147E dw 1286 03 TXT CUR ENABLE

1480 db 81

1481 dw 0AE9 04 SCR SET MODE

1483 db 81

1484 dw 1940 05 GRA WR CHAR

1486 db 00
1487 dw 1459 06 TXT VDU ENABLE

1489 db 80
148A dw 14E1 07 Klingel

148C db 80
148D dw 1519 08 CRSR Left

148F dw 80
1490 dw 151E 09 CRSR Right

1492 db 80
1493 dw 1523 0A CRSR Down

1495 db 80
1496 dw 1528 0B CRSR Up

1498 db 80
1499 dw 154F 0C TXT CLEAR WINDOW

149B db 80
149C dw 153F 0D CRSR auf Zeilenanfang

149E db 81
149F dw 12AB 0E TXT SET PAPER

14A1 db 81
14A2 dw 12A6 0F TXT SET PEN

14A4 db 80
14A5 dw 155E 10 Zeichen auf CRSR-Pos. löschen

14A7 db 80
14A8 dw 1599 11 Zeile bis CRSR-Pos. löschen

14AA db 80
14AB dw 158F 12 Zeile ab CRSR-Pos. löschen

14AD	db 80	
14AE	dw 1578	13 Fenster bis CRSR-Pos. löschen
14B0	db 80	
14B1	dw 1565	14 Fenster ab CRSR-Pos. löschen
14B3	db 80	
14B4	dw 1452	15 TXT VDU DISABLE
14B6	db 81	
14B7	dw 14EC	16 Transparentmode Ein/Aus
14B9	db 81	
14BA	dw 0C55	17 SCR ACCESS
14BC	db 80	
14BD	dw 12C6	18 TXT INVERSE
14BF	db 89	
14C0	dw 150D	19 SYMBOL-Befehl
14C2	db 84	
14C3	dw 1501	1A Fenster definieren
14C5	db 00	
14C6	dw 14EB	1B kein Effekt
14C8	db 83	
14C9	dw 14F1	1C INK-Befehl
14CB	db 82	
14CC	dw 14FA	1D BORDER-Befehl
14CE	db 80	
14CF	dw 1539	1E CRSR Home
14D1	db 82	
14D2	dw 1547	1F LOCATE-Befehl

14D4 ***** TXT GET CONTROLS

Adresse der Steuerzeichen-Sprungtabelle holen.

14D4 Sprungtabelle Steuerzeichen

14E1 ***** Klingel

14E6 SOUND QUEUE

14EC ***** Transparentmode Ein/Aus

14EE TXT SET BACK

14F1 ***** INK-Befehl

14F7 SCR SET INK

14FA ***** BORDER-Befehl

14FE SCR SET BORDER

1501 ***** Fenster definieren

150A TXT WIN ENABLE

150D ***** SYMBOL-Befehl

1510 TXT SET MATRIX

1513 Move Cursor

1516 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

1519 ***** CRSR Left

151E ***** CRSR Right

1523 ***** CRSR Down

1528 ***** CRSR Up

152C Move Cursor

1539 ***** CRSR Home

153F ***** CRSR auf Zeilenanfang

153F Move Cursor

1542 (lfd. Fenster links)

1547 ***** LOCATE-Befehl

154C TXT SET CURSOR

154F ***** TXT CLEAR WINDOW

Lfd. Textfenster löschen.

154F TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

1552 (lfd. Fenster oben)

1555 (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))

1558 (lfd. Fenster unten)

155E ***** Zeichen auf CRSR-Pos. löschen

155E Move Cursor

1565 ***** Fenster ab CRSR-Pos. löschen

1565 12 Zeilen ab CRSR-Position löschen

1568 (lfd. Fenster oben)

156B (lfd. Fenster unten)

156F (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))

1578 ***** Fenster bis CRSR-Pos. löschen

1578 11 Zeilen bis CRSR-Position löschen

157B (lfd. Fenster oben)

157E (lfd. Fenster rechts)

1582 (lfd. Cursor Pos. (Row, Col))

1589 (TXT lfd. Paper)

158C SCR FILL BOX

158F ***** Zeile ab CRSR-Pos. löschen

158F Move Cursor

1593 (lfd. Fenster rechts)

1599 ***** Zeile bis CRSR-Pos. löschen

1599 Move Cursor

159E (lfd. Fenster links)

15A5 TXT DRAW/UNDRAW CURSOR

2.5.6 Graphics Screen (GRA)

Dieses Pack dient ausschließlich der Handhabung des Graphikfensters.

Zu den Koordinatenangaben, die von den verschiedenen Routinen verlangt werden, ist folgendes zu bemerken:

Die Koordinaten werden in drei Stufen übersetzt. Die anwender-nächste Stufe ist die Position bezüglich des von ihm gesetzten Koordinatenursprungs (ORIGIN). Diese wird umgerechnet in eine Position relativ zum Bildschirmsprung (unten links). Diese beiden Stufen sind vom Mode unabhängig!

Die letzte Stufe ist die physikalische Adresse des Punktes. Diese ist abhängig vom lfd. Modus!

Diesen drei Stufen wird dann noch eine vierte Stufe vorangestellt, wenn ein relatives Koordinatenpaar in eine absolute Position, relativ zu ORIGIN, umgerechnet werden muß.

15A8 ***** GRA INITIALISE

Vollständige Initialisierung des Graphik-Packs.

15A8 GRA RESET
15AB Pen 1, Paper 0
15AF GRA SET PAPER
15B3 GRA SET PAPER
15B6 Origin auf 0,0 setzen
15BB GRA SET ORIGIN
15C6 GRA WIN WIDTH
15CB GRA WIN HEIGHT
15CE GRA GET PAPER
15D2 GRA GET PEN

15D7 ***** GRA RESET

Zurücksetzen des Graphik-Packs.

15DA Restore GRA Indirections

15DD Move (hl+3) nach ((hl+1)), cnt=(hl)

15E0 db 09 9 Bytes

15E1 dw BDDC Zieladresse

15E3 GRA PLOT

15E6 GRA TEST

15E9 GRA LINE

15EC ***** NN

15ED SCR ACCESS

15F1 GRA FILL

15FB ***** GRA MOVE RELATIVE

Bewegung relativ zur momentanen Position.

15FB Add lfd Koord. + rel Koord.

15FE ***** GRA MOVE ABSOLUTE

Bewegung zu einer absoluten Position.

15FE (lfd X Koord.)

1602 (lfd Y Koord.)

1606 ***** GRA ASK CURSOR

Wo ist der lfd. Graphikcursor?

1606 (lfd X Koord.)

160A (lfd Y Koord.)

160E ***** GRA SET ORIGIN

Ursprung der Anwender-Koordinaten setzen.

160E (X Origin)

1612 (Y Origin)

161A GRA MOVE ABSOLUTE

161C ***** GRA GET ORIGIN

Ursprung der Anwender-Koordinaten holen.

161C (X Origin)

1620 (Y Origin)

1624 ***** phys Startposition holen

1624 GRA ASK CURSOR

1627 ***** phys Zielposition holen + Cur. setzen

1627 GRA MOVE ABSOLUTE

162A ***** GRA KOORD. KONVERTIEREN

162B SCR GET MODE

1640 (X Origin)

1655 (Y Origin)

165D ***** Add lfd Koord. + rel Koord.

165E (lfd X Koord.)

1664 (lfd Y Koord.)

166A (X Koord. GRA Fenster links)

1673 (X Koord. GRA Fenster rechts)

1680 (Y Koord. GRA Fenster oben)

1689 (Y Koord. GRA Fenster unten)

1694 phys Zielposition holen + Cur. setzen

16A5 ***** GRA WIN WIDTH

Linke und rechte Begrenzung des Graphikfensters setzen.

16BE SCR Get Mode

16C9 (X Koord. GRA Fenster links)

16CD (X Koord. GRA Fenster rechts)

16EA ***** GRA WIN HEIGHT

Obere und untere Begrenzung des Graphikfensters setzen.

16FB (Y Koord. GRA Fenster oben)

16FF (Y Koord. GRA Fenster unten)

1717 ***** GRA GET W WIDTH

Linke und rechte Begrenzung des Graphikfensters?

1717 (X Koord. GRA Fenster links)

171B (X Koord. GRA Fenster rechts)

171E SCR GET MODE

172D ***** GRA GET W HEIGHT

Obere und untere Begrenzung des Graphikfensters?

172D (Y Koord. GRA Fenster oben)

1731 (Y Koord. GRA Fenster unten)

1736 ***** GRA CLEAR WINDOW

Graphikfenster löschen.

1736 GRA GET W WIDTH

1746 (Y Koord. GRA Fenster unten)

174A (Y Koord. GRA Fenster oben)

1753 (X Koord. GRA Fenster links)

1759 SCR DOT POSITION

175D (GRA Paper)
1761 SCR FLOOD BOX

1767 ***** GRA SET PEN

Schreibfarbe setzen.

1767 SCR INK ENCODE
176A (GRA Pen)

176E ***** GRA SET PAPER

Hintergrundfarbe setzen.

176E SCR INK ENCODE
1771 (GRA Paper)

1775 ***** GRA GET PEN

Welche Schreibfarbe?

1775 (GRA Pen)

177A ***** GRA GET PAPER

Welche Hintergrundfarbe?

177A (GRA Paper)
177D (SCR INK DECODE)

1780 ***** GRA PLOT RELATIVE

Graphikpunkt relativ zur aktuellen Cursorposition setzen.

1780 Add lfd. Koord. + rel. Koord.

1783 ***** GRA PLOT ABSOLUTE

Graphikpunkt setzen (absolut).

1783 GRA PLOT

1786 ***** GRA PLOT

Stellen einen Punkt auf dem Bildschirm dar.

178A SCR DOR POSITION

178D (GRA Pen)

1791 SCR WRITE

1794 ***** GRA TEST RELATIVE

Punkt gesetzt (relativ zum lfd. Cursor)?

1794 Add. lfd. Koord. + rel. Koord.

1797 ***** GRA TEST ABSOLUTE

Punkt gesetzt (absolut)?

1797 GRA TEST

179A ***** GRA TEST

Gib die Ink der momentanen Graphik-Position.

179D GRA GET PAPER

17A0 SCR DOT POSITION

17A3 SCR READ

17A6 ***** GRA LINE RELATIVE

Linie von der lfd. bis zur relativen Distanz ziehen.

17A6 Add. lfd. Koord. + rel. Koord.

17A9 ***** GRA LINE ABSOLUTE

Linie von der lfd. zur absoluten Position ziehen.

17A9 GRA LINE

17AC ***** GRA MASK PARAM RETTEN

Parameter aus dem BASIC-Befehl MASK retten.

17B0 ***** GRA MASK PARAM RETTEN

Parameter aus dem BASIC-Befehl MASK retten.

17B4 ***** GRA LINE

Zeichne eine Linie.

17B9 phys. Zielposition holen + Cur. setzen

17BD (Rechenpuffer X Koord.)

17CC (Rechenpuffer Y Koord.)

188C phys. Startposition holen

188F (Rechenpuffer X Koord.)

1893 (Rechenpuffer Y Koord.)

18A2 (Rechenpuffer Y Koord.)

18AD (Rechenpuffer Y Koord.)

18B2 (Rechenpuffer Y Koord.)

18B9 (Y Koord. GRA Fenster oben)

18C3 (Y Koord. GRA Fenster unten)

18C8 (Rechenpuffer X Koord.)

18DA (Rechenpuffer X Koord.)

18E6 (Rechenpuffer X Koord.)

18EF (Rechenpuffer X Koord.)

18FA (Rechenpuffer X Koord.)

18FF (Rechenpuffer X Koord.)

1906 (X Koord. GRA Fenster rechts)

1910 (X Koord. GRA Fenster links)

- 1915 (Rechenpuffer Y Koord.)
- 1928 (Rechenpuffer Y Koord.)
- 1934 (Rechenpuffer Y Koord.)

1940 ***** GRA WR CHAR

Ein Zeichen an der lfd. Graphikcursor-Position schreiben.

- 1942 TXT GET MATRIX
- 1948 phys. Startposition holen
- 1962 SCR DOR POSITION
- 1973 SCR NEXT BYTE
- 197B SCR NEXT LINE
- 1985 GRA ASK CURSOR
- 1989 SCR GET MODE
- 1998 GRA MOVE ABSOLUTE
- 19AC SCR DOT POSITION
- 19C4 (GRA Pen)
- 19CE (GRA Paper)
- 19D2 SCR WRITE

19D5 ***** GRA PARAM RETTEN

19D9 ***** GRA FILL

- 19D9 (Rechenpuffer X Koord.)
- 19DF (Rechenpuffer Y Koord.)
- 19E3 SCR INK ENCODE
- 19E9 phys. Startposition holen
- 1A19 (Rechenpuffer X Koord.)
- 1A25 (Rechenpuffer Y Koord.)
- 1A2C (Rechenpuffer Y Koord.)
- 1A44 (Rechenpuffer X Koord.)
- 1A9F (Rechenpuffer Y Koord.)
- 1AA9 (Rechenpuffer Y Koord.)
- 1AC1 (Rechenpuffer X Koord.)

1AE8 (GRA Y Koord. GRA Fenster oben)
1B10 SCR PREV LINE
1B18 (Y Koord. GRA Fenster unten)
1B25 SCR NEXT LINE
1B35 (GRA Pen)
1B45 SCR DOT POSITION
1B51 SCR DOT POSITION
1B56 SCR DOT POSITION

2.5.7 Keyboard Manager (KM)

Diesem Pack obliegt die Überwachung der Tastatur und die Umsetzung in brauchbare Zeichencodes. Bei der Erfüllung dieser Aufgabe, also der zyklischen Abfrage der Tasten, bedient es sich des EVENT-Mechanismus.

1B5C ***** KM INITIALISE

Vollständige Initialisierung der Tastaturverwaltung. Der Zustand der Tastaturverwaltung vor dem Aufruf von KM INITIALISE geht verloren.

1B5F KM SET DELAY
1B68 (Shift Lock State)
1B80 Key Translation Table
1B8A Key State Map
1B8D während Scan gedrückte Keys

1B98 ***** KM RESET

Die Tastaturverwaltung wird in ihren Ausgangszustand gebracht. Die indirekte Sprungtabelle und die Puffer der Tastaturverwaltung werden neutralisiert.

1BA4 Exp Buffer Cont'd
1BA7 Restore KM Indirection
1BAA Move (hl+3) nach ((hl+1)), cnt=(hl)
1BB0 KM DISARM BREAK
1BB3 db 03 3 Bytes
1BB4 dw BDEE Zieladresse
1BB6 Test Break

1BBF ***** KM WAIT CHAR

Holt ein Zeichen aus dem Eingabepuffer, bzw. Expansion-String oder Put Back Buffer. Falls kein Zeichen verfügbar ist, kehrt die Routine nicht zurück, sondern wartet. Im Erfolgsfalle enthält der Akku das eingegebene Zeichen.

1BBF KM READ CHAR

1BC2 KM WAIT CHAR

1BC5 ***** KM READ CHAR

Holt ebenfalls ein Zeichen (vgl. KM WAIT CHAR), wenn eines vorhanden ist. Wartet nicht auf das nächste Zeichen. Falls nach Rückkehr aus der Routine das carry gesetzt ist, war der Versuch erfolglos.

1BC6 Put Back Buffer

1BC9 Zeichen holen

1BCA Puffer löschen

1BCC war ein Zeichen da?

1BCD wenn ja springe

1BCF (Exp. String Pointer)

1BD2 Highbyte nach Akku

1BD3 Exp. String vorhanden?

1BD4 wenn ja springe

1BD6 KM READ KEY

1BD9 springe wenn kein Zeichen

1BDB ist das Zeichen < 128?

1BDD wenn < 128 dann springe

1BE8 KM GET EXPAND

1BF0 (Exp. String Pointer)

1BF8 Akku=&FF

1BFA ***** KM CHAR RETURN

Ein Zeichen im Tastaturpuffer für den nächsten Zugriff (KM READ CHAR oder KM WAIT CHAR) hinterlegen.

1BFA (Put Back Buffer)

1BFE KM READ CHAR

1C04 ***** KM EXP BUFFER

Speicher für Erweiterungsstring zuweisen (Adresse, Länge).
Puffer initialisieren.

1C04 Exp Buffer Cont'd

1C0A ***** Exp Buffer Cont'd

1C13 (Pointer Ende Exp Buffer)

1C17 (Pointer Start Exp Buffer)

1C1A ASCII

1C1D 0

1C1F bis

1C20 9

1C21 nach

1C22 Expansion

1C23 Buffer

1C25 Restore

1C26 Default Exp String

1C35 (Pointer freier Exp Buffer)

1C3C ***** Default Exp String

1C3C 01 2E 01 0D 05 52 55 4ERUN

1C44 22 0D ".

1C46 ***** KM SET EXPAND

Erweiterungsstring einrichten.

- 1C47 Adresse Exp String nach de
- 1C4A springe wenn Token ungültig
- 1C4E Exp Buffer aufräumen

1C6A ***** Exp Buffer aufräumen

- 1C79 Platz für neuen Exp String?
- 1C85 (Pointer freier Exp Buffer)
- 1C8A (Pointer Ende Exp Buffer)
- 1C93 Platz für neuen Exp String?
- 1C96 (Pointer freier Exp Buffer)
- 1CA1 (Pointer freier Exp Buffer)

1CA7 ***** Platz für neuen Exp String?

- 1CA7 (Pointer freier Exp Buffer)

1CB3 ***** KM GET EXPAND

Zeichen vom Erweiterungsstring holen. Beginnend bei Null, sind die Zeichen der Zeichenkette fortlaufend durchnummeriert.

- 1CB3 Adresse Exp String nach de

1CC3 ***** Adresse Exp String nach de

- 1CC3 Token im gültigen
- 1CC5 Bereich?
- 1CC7 Rücksprung wenn nicht
- 1CC9 (Pointer Start Exp Buffer)
- 1CD0 hl um die Länge des
- 1CD1 Expansion String
- 1CD2 weitersetzen

1CDB ***** KM WAIT KEY

Wartet auf den nächsten Tastendruck, wenn nicht unmittelbar ein Zeichen verfügbar ist. Untersucht nur den Eingabepuffer, nicht aber Expansion-String und Put Back Buffer (vgl. KM WAIT CHAR).

1CDB KM READ KEY

1CDE KM WAIT KEY

1CE1 ***** KM READ KEY

Holen der Tastennummer, falls eine Taste gedrückt wurde. Wartet nicht, wenn nicht unmittelbar ein Zeichen zur Verfügung steht. Expansion-String und Put Back Buffer bleiben unberücksichtigt.

1CFB Caps Lock State

1D12 Shift Lock State

1D17 caps lock?

1D1A wenn nicht springe

1D1D toggle caps lock

1D27 KM GET CONTROLS

1D2B (Shift Lock State)

1D32 KM GET SHIFT

1D35 KM GET TRANSLATE

1D38 ***** KM GET STATE

Untersuche ob CAPS-LOCK- und SHIFT-LOCK-Taste betätigt wurden.

1D38 (Shift Lock State)

1D3C ***** Set State

1D3C (Shift Lock State)

1D40 ***** KM UPDATE KEY STATE MAP

- 1D40 Multihit Kontr. zu B63F
- 1D43 während Scan gedrückte Keys
- 1D46 Scan Keyboard
- 1D4C SHIFT/CTRL isolieren
- 1D4F Key 16...23
- 1D54 Multihit Kontr. zu B63F
- 1D57 Key State Map
- 1D74 Test Break
- 1D86 Key State Map
- 1D8B (Adresse der Repeat Tabelle)
- 1D9E (KM Delay)

1DB8 ***** KM TEST BREAK

- 1DC1 KM BREAK EVENT
- 1DCE KM BREAK EVENT

1DE5 ***** KM GET JOYSTICK

Der Zustand der Joysticks zum Zeitpunkt der Abfrage wird mit Hilfe der Key State Map ermittelt.

- 1DE5 (Joystick 1)
- 1DEB (Joystick 0)

1DF2 ***** KM GET DELAY

Parameter für Tastenwiederholungseinsatz und -geschwindigkeit holen.

- 1DF2 (KM Delay)

1DF6 ***** KM SET DELAY

Tastenwiederholungseinsatz und -geschwindigkeit setzen.

- 1DF6 (Km Delay)

1DFA ***** KM ARM BREAK

Zulassen der Break-Taste.

1DFA KM DISARM BREAK

1DFD Break Event Block

1E02 KL INIT EVENT

1E0B ***** KM DISARM BREAK

Die Break-Taste wird verriegelt.

1E13 KL DEL SYNCHRONOUS

1E19 ***** KM BREAK EVENT

Routinen beim Betätigen der Break-Taste ausführen.

1E24 KL EVENT

1E2F ***** KM GET REPEAT

Überprüfung, ob es sich bei einer bestimmten Taste um eine Taste mit gesetzter Wiederholungsfunktion handelt.

1E2F (Adresse der Repeat Tabelle)

1E32 Z entspr. Key Bit setzen

1E34 ***** KM SET REPEAT

Durch einen Eintrag in die Wiederholungstastentabelle wird festgelegt, ob die Taste Wiederholungsfunktion hat. Im Akku ist dabei die Tastennummer zu hinterlegen. Soll die Taste repetieren, so muß b &FF enthalten. Enthält b hingegen &00, so wird die Wiederholungsfunktion für die betreffende Taste aufgehoben.

1E34 Key > 80?

1E36 ja dann ungültig

1E37 (Adresse der Repeat Tabelle)
1E3A der Key# entspr. Bit holen

1E45 ***** KM TEST KEY

Mit dem Zustand der Key State Map wird untersucht ob eine Taste oder ein Joystick betätigt wurde.

1E46 (Key 16...23)
1E49 SHIFT/CTRL isolieren
1E4D Key State Map
1E50 der Key# entspr. Bit holen
1E53 Key Bit maskieren

1E55 ***** der Key# entspr. Bit holen

1E57 Key#
1E59 /8
1E5F Key Map adressieren
1E62 Bit Masken
1E65 dem Key
1E67 entsprechendes
1E68 Bit
1E69 laden

1E6D ***** Bit Masken

1E6D 01 02 04 08 10 20 40 80

1EC4 ***** KM GET TRANSLATE

Eintrag aus der ersten Ebene der Tastaturtabelle (Key State Map) holen.

1EC4 (Adresse Key Transl. Table)
1EC7 Get Key Table

1EC9 ***** KM GET SHIFT

Eintrag aus der zweiten Ebene der Tastaturtabelle holen.

1EC9 (Adresse Key SHIFT Table)

1ECC Get Key Table

1ECE ***** KM GET CONTROL

Eintrag aus der dritten Ebene der Tastaturtabelle holen.

1ECE (Adresse Key CTRL Table)

1ED1 ***** Get Key Table

1ED8 ***** KM SET TRANSLATE

Eintrag in die erste Ebene der Tastaturtabelle vornehmen.

1ED8 (Adresse Key Transl. Table)

1EDB Set Key Table

1EDD ***** KM SET SHIFT

Eintrag in die zweite Ebene der Tastaturtabelle vornehmen.

1EDD (Adresse Key SHIFT Table)

1EE0 Set Key Table

1EE2 ***** KM SET CONTROL

Eintrag in die dritte Ebene der Tastaturtabelle vornehmen.

1EE2 (Adresse Key CTRL Table)

1EE5 ***** Set Key Table

1EEF ***** Key Translation Table

1EEF	F0 F3 F1 89 86 83 8B 8A
1EF7	F2 E0 87 88 85 81 82 80
1EFF	10 5B 0D 5D 84 FF 5C FF
1F07	5E 2D 40 70 3B 3A 2F 2E
1F0F	30 39 6F 69 6C 6B 6D 2C
1F17	38 37 75 79 68 6A 6E 20
1F1F	36 35 72 74 67 66 62 76
1F27	34 33 65 77 73 64 63 78
1F2F	31 32 FC 71 09 61 FD 7A
1F37	0B 0A 08 09 58 5A FF 7F

1F3F ***** Key SHIFT Table

1F3F	F4 F7 F5 89 86 83 8B 8A
1F47	F6 E0 87 88 85 81 82 80
1F4F	10 7B 0D 7D 84 FF 60 FF
1F57	A3 3D 7C 50 2B 2A 3F 3E
1F5F	5F 29 4F 49 4C 48 4D 3C
1F67	28 27 55 59 48 4A 4E 20
1F6F	26 25 52 54 47 46 42 56
1F77	24 23 45 57 53 44 43 58
1F7F	21 22 FC 51 09 41 FD 5A
1F87	0B 0A 08 09 58 5A FF 7F

1F8F ***** Key CTRL Table

1F8F	F8 FB F9 89 86 83 8C 8A
1F97	FA E0 87 88 85 81 82 80
1F9F	10 1B 0D 1D 84 FF 1C FF
1FA7	1E FF 00 10 FF FF FF FF
1FAF	1F FF 0F 09 0C 0B 0D FF
1FB7	FF FF 15 19 08 0A 0E FF
1FBF	FF FF 12 14 07 06 02 16
1FC7	FF FF 05 17 13 04 03 18
1FCF	FF 7E FC 11 E1 01 FE 1A
1FD7	FF FF FF FF FF FF FF 7F
1FDF	07 03 4B FF FF FF FF FF
1FE7	AB 8F

2.5.8 Sound Manager (SOUND)

Über dieses Pack, obgleich es recht umfangreich ist, läßt sich nicht viel berichten. Die eigentliche Tonerzeugung nimmt nur einen verschwindend geringen Raum ein; hingegen der Löwenanteil von der Verwaltung verschiedener Warteschlangen eingenommen wird. Dazu zählt auch die Realisierung der **TONE ENVELOPE**, die der programmierbare Sound Generator (PSG) nicht von sich aus beherrscht.

Wenn Sie Ihrem CPC so richtig die Flötentöne beibringen wollen, so empfiehlt es sich den PSG unmittelbar zu programmieren, denn die Routinen des **SOUND MANAGERS** sind allzu sehr auf die zugehörigen BASIC-Befehle abgestimmt. Unter BASIC kann der CPC zwar ein flottes Liedchen trällern, doch um ein fetziges Schlagzeug zu programmieren, muß man schon in die Maschinensprache einsteigen. Erst dann wird es möglich komplexe Klangstrukturen in schneller Abfolge zu verschachteln.

1FE9 ***** SOUND RESET

Rücksetzen des gesamten **SOUND MANAGERS**. Löschen aller Warteschlangen.

1FF3 Sound Event
1FF8 KL INIT EVENT
2000 SOUND Params Kanal A

2050 ***** SOUND HOLD

Anhalten aller Töne, kann durch **SOUND CONTINUE** rückgängig gemacht werden.

2050 lfd. SOUND Aktivität

2058 Kanäle aktiv?
2059 wenn nicht Rücksprung
205C Lautstärke
205E aller Kanäle
2060 auf 0
2063 MC SOUND REGISTER

206B ***** SOUND CONTINUE

Zuvor angehaltene Töne (SOUND HOLD) weiter bearbeiten.

206B (alte SOUND
206E Akt. (nach HOLD))
206F Kanal aktiv?
2070 wenn nicht Rücksprung
2076 bei allen
2079 Kanälen
207A wieder alte
207D Lautstärke setzen

208B ***** Sound Event

209D Kanal aktiv?
209F nein dann nächster

20D7 ***** Scan Sound Queues

20D7 Ifd SOUND Aktivität
2111 KL EVENT

2114 ***** SOUND QUEUE

Ton an die Warteschlange anhängen.

2114 SOUND CONTINUE

21AC ***** SOUND RELEASE

Töne erlauben.

21AD SOUND CONTINUE

21CE ***** SOUND CHECK

Ist noch Platz in der Warteschlange?

21EB ***** SOUND ARM EVENT

Eventblock für den Fall 'scharf machen', daß in der Warteschlange ein Platz frei wird.

- 2206 KL EVENT
- 2258 lfd SOUND Aktivität
- 227D KL EVENT
- 2296 SOUND Params Kanal A
- 229E SOUND Params Kanal B
- 22A6 SOUND Params Kanal C
- 22B8 SOUND Params Kanal C
- 22C0 SOUND Params Kanal B
- 22F3 Rauschgenerator laden
- 22F5 MC SOUND REGISTER
- 2303 Lautstärke Hüllkurven
- 2342 Lautstärke setzen
- 237D Hüllkurve
- 237F MC SOUND REGISTER
- 2383 Hüllkurvenlänge Lo
- 2385 MC SOUND REGISTER
- 2389 Hüllkurvenlänge Hi
- 238B MC SOUND REGISTER
- 2390 Lautstärke setzen

23DB ***** Lautstärke setzen

- 23E2 Lautstärke
- 23E4 MC SOUND REGISTER
- 23EF lfd SOUND Aktivität
- 2403 Kanal-Steuerregister
- 2405 MC SOUND REGISTER
- 240C SOUND T ADDRESS
- 2486 Tonhöhe Lo
- 2489 MC SOUND REGISTER
- 248F Tonhöhe Hi
- 2492 MC SOUND REGISTER

2495 ***** SOUND AMPL ENVELOPE

Lautstärkehüllkurve einrichten (15 verschiedene Amplituden).

- 2495 Lautstärke Hüllkurven
- 2498 Hüllkurve kopieren

249A ***** SOUND TONE ENVELOPE

Tonehüllkurve einrichten (15 verschiedene Ton-Hülkurven).

- 249A Ton Hüllkurven

249D ***** Hüllkurve kopieren

- 249E Hüllkurve Adresse holen

24A6 ***** SOUND A ADDRESS

Adresse einer Lautstärkehüllkurve holen.

- 24A6 Lautstärke Hüllkurven
- 24A9 Hüllkurve Adresse holen

24AB ***** SOUND T ADRESS

Adresse einer Ton-Hüllkurve holen.

24AB Ton Hüllkurven

24AE ***** Hüllkurve Adresse holen

2.5.9 Cassette Manager (CAS)

Seien Sie unbesorgt, es ist uns nicht entgangen, daß Ihr Rechner über ein eingebautes Diskettenlaufwerk verfügt, was für Sie die Verwendung von Kassetten nahezu oder gar vollständig überflüssig werden läßt. Trotzdem wollen wir es nicht versäumen Ihnen auch den CASSETTEN MANAGER vorzustellen, der einige Basisroutinen enthält, die man kennen sollte.

24BC ***** CAS INITIALISE

Vollständige Initialisierung des Kassetten-Packs

24BC CAS IN ABANDON

24C3 CAS NOISY

24CE ***** CAS SET SPEED

Schreibgeschwindigkeit setzen.

24D9 (Cass. Speed)

24E1 ***** CAS NOISY

Kassettenmeldungen ein/aus. Von einem Sperren der Kassettenmeldungen werden Fehlermeldungen ausgeschlossen.

24E1 (Cass. Message Flag)

24E5 ***** CAS IN OPEN

Eröffnet ein Eingabefile. Dazu müssen in b die Länge des Filenamens, in hl die Anfangsadresse des Filenamens und in de die

Startadresse eines 2K großen RAM-Bereiches, der als Eingabepuffer verwendet wird, an die Routine übergeben werden.

Nach der Rückkehr enthält hl die Anfangsadresse des Fileheaders; a, bc und de enthalten weitere dem Header entnommene Werte. Diese Werte können Sie aber auch selbst dem Header entnehmen, dessen Anfangsadresse Sie ja in hl haben.

Die Flags carry und zero geben Auskunft über den Erfolg der Aktion:

Carry=1 und zero=0 zeigt an, daß alles geklappt hat.

Carry=0 und zero=0 sagt aus, daß bereits ein anderes File geöffnet ist.

Carry=0 und zero=1 besagt, die ESC-Taste wurde gedrückt.

24E5 Input Buffer Status

24E9 Cass. Open

24ED File Header lesen

24FE ***** CAS OUT OPEN

Ein Ausgabefile wird eröffnet. Die Übergabeparameter und die Bedeutung der Flags ist die gleiche wie bei CAS IN OPEN, mit dem Unterschied, daß de nun selbstverständlich die Startadresse des Ausgabepuffers enthalten muß.

24FE Output Buffer Status

2502 ***** Cass. Open

2550 ***** CAS IN CLOSE

Korrektes Schließen der Eingabedatei.

2550 (Input Buffer Status)

2557 ***** CAS IN ABANDON

Lesen sofort abbrechen und Eingabedatei schließen (im Falle eines Fehlers).

2557 Input Buffer Status

257F ***** CAS OUT CLOSE

Korrektes Schließen der Ausgabedatei.

257F (Output Buffer Status)

2599 ***** CAS OUT ABANDON

Ausgabedatei sofort schließen und Ausbeegerät als "geschlossen" kennzeichnen. Noch nicht geschriebene Daten werden vernichtet.

2599 Output Buffer Status

25A0 ***** CAS IN CHAR

Holt ein Zeichen aus dem Eingabepuffer und übergibt es im Akku. War es das letzte Zeichen aus dem Puffer, so wird automatisch ein neuer Block von der Kassette in den Puffer gelesen.

Carry=0 und zero=0 bedeutet, daß das Dateiende (EOF) erreicht ist oder daß das File nicht geöffnet war. Alle anderen Kombinationen wie bei CAS IN OPEN

25A5 Check Input Buffer Status

25B0 File Header lesen

25BC (Pointer Input Buffer)

25BF Id a,(hl)

25C1 (Pointer Input Buffer)

25C6 ***** CAS OUT CHAR

Schreibt das Zeichen im Akku in den Ausgabepuffer. Ist der Puffer voll, so wird er automatisch auf Kassette weggeschrieben.

Die Bedeutung der Flags entspricht der bei CAS IN CHAR und CAS IN OPEN.

25CA Output Buffer Status

25CF Check Buffer Status

25EA (Pointer Output Buffer)

25EF (Pointer Output Buffer)

25F6 ***** Check Input Buffer Status

25F6 Input Buffer Status

25F9 ***** Check Buffer Status

2603 ***** CAS TEST EOF

Abfrage ob das Dateiende erreicht wurde.

2603 CAS IN CHAR

2607 ***** CAS RETURN

Zuletzt gelesenes Zeichen zurück in den Puffer.

260F (Pointer Input Buffer)

2613 (Pointer Input Buffer)

2618 ***** CAS IN DIRECT

Gesamte Eingabedatei in den Speicher übertragen, kein zeichenweises lesen.

261B (Check Input Buffer Status)

2631 File Header lesen
263C (Adr. Start Input Buffer)
2647 KL LDIR CONT'D
2650 KL LDDR CONT'D

2653 ***** CAS OUT DIRECT

Definierten Speicherbereich auf Kassette schreiben (nicht über den Puffer).

2656 Output Buffer Status
265B Check Buffer Status
266E (Adr. Start Output Buffer)
2685 (Adr. Start Output Buffer)

2692 ***** CAS CATALOG

Ausgabe eines Kataloges der Kassette aus dem Bildschirm.

2692 Input Buffer Status
269C (Adr. Start Input Buffer)
26A1 CAS NOISY
26A9 CAS IN ABANDON

26AC ***** File Header lesen

26C3 CAS READ
26E0 (Input Buffer Status)
26EF (Adr. Start Input Buffer)
26F2 (Pointer Input Buffer)
26F7 CAS READ
271B Input Buffer Status
2743 (File Header Input)
274E File Header Input
2760 File Header Input
277B CAS OUT CLOSE
2781 CAS MOTOR STOP
2790 File Header Output
279E (Adr. Start Output Buffer)

- 27A1 (Pointer Output Buffer)
- 27A8 File Header Output
- 27B0 CAS WRITE
- 27BC CAS WRITE
- 27D9 Output Buffer Status
- 27F5 CAS START MOTOR
- 2807 (Cass. Message Flag)
- 2846 TXT WR CHAR
- 2871 CAS Meldung (1 Zeichen) ausgeben
- 2886 CAS Meldung (# in b) ausgeben
- 288C CAS Meldung (1 Zeichen) ausgeben

- 2891 ***** Cass. Meldung (# in b) ausgeben

- 2891 TXT GET CURSOR
- 289D Kassetten-Melungen
- 28C9 Cass. Meldung (1 Zeichen) ausgeben
- 28D0 Cass. Meldung (1 Zeichen) ausgeben
- 28D2 (Cass. Message Flag)
- 28D8 Cass. Meldung (# in b) ausgeben
- 28DB KM READ CHAR
- 28DE TXT CUR ON
- 28E1 KM WAIT KEY
- 28E4 TXT CUR OFF

- 28F0 ***** Cass. Meldung (1 Zeichen) ausgeben

- 28F0 TXT OUTPUT
- 28F7 TXT SET COLUMN
- 28FE TXT GET WINDOW
- 2902 TXT GET CURSOR
- 2924 Cass. Meldung (1 Zeichen) ausgeben
- 292F (Input Buffer Status)

- 2935 ***** Kassetten-Meldungen

- 2935 Press
- 293B PLAY
- 293F then

2943 any
2946 key
294B error
2955 REC
2958 and
295D Read
2963 Write
296A Rewind
2970 tape
2975 Found
297D Loading
2985 Saving
298D ok
2990 block
2996 Unnamend
299D file

29A6 ***** CAS READ

Eine Block von Kassette lesen. Diese Routine wird von übergeordneten Routinen angesprochen.

29A6 Motor Ein & Keyb. öffnen

29AF ***** CAS WRITE

Einen Block auf Kassette schreiben. Wird wie CAS READ von übergeordneten Routinen aufgerufen.

29AF Motor Ein & Keyb. öffnen

29C1 ***** CAS CHECK

Block auf dem Band mit Speicherinhalt vergleichen.

29C1 Motor Ein & Keyb. öffnen
29D2 Port A=Out
29D7 Motor ein
29DE CAS RESTORE MOTOR

29E3 ***** Motor Ein & Keyb. öffnen

29EA SOUND RESET
29F0 CAS START MOTOR
29F4 Sound I/O Port select
29F9 Strobe ein
29FE Strobe aus
2A02 Port A=In
2A07 Keyb. Y9 (ESC) öffnen
2A0A & Sound I/O auf Port A
2A3C RAM LAM (IX)
2A67 RAM LAM (IX)
2A95 Cass. Input RD DATA & Test ESC
2A9D Cass. Input RD DATA & Test ESC
2AB2 Cass. Input RD DATA & Test ESC

2B3D ***** Cass. Input RD DATA & Test ESC

2B3D Port A
2B3F Keyb. X
2B41 ESC?
2B43 wenn ja Rücksprung
2B4D Port B
2B55 Input RD DATA
2B8E WR DATA Aus
2B90 Cass. Output WR DATA
2B9F WR DATA Ein
2BA1 Cass. Output WR DATA

2BA7 ***** Cass. Output WR DATA

2BB1 Port Control
2BB3 WR DATA

2BBB ***** CAS START MOTOR

Kassettenmotor ein

2BBD CAS RESTORE MOTOR

2BBF ***** CAS STOP MOTOR

Kassettenmotor stoppen.

2BC1 ***** CAS RESTORE MOTOR

Stellt alten Zustand des Motors wieder her. Nach dem Einschalten des Motors wird das Erreichen der Soll-Drehzahl abgewartet.

2BC2 Port C

2BCE Motor Ein/Aus

2BE9 KM TEST KEY

2.5.10 Screen Editor (EDIT)

Der SCREEN EDITOR wird im Gegensatz zu den bisher behandelten Bestandteilen des L ROMs vom Betriebssystem überhaupt nicht benutzt. Es handelt sich demnach strenggenommen nicht um ein Pack in dem Sinne, wie wir es bisher verstanden haben. Der SCREEN EDITOR kann vielmehr in Zusammenhang mit den Arithmetik-Routinen gebracht werden, die ebenfalls ausschließlich vom BASIC angesprungen werden.

Es scheint uns nicht sinnvoll zu sein die Routinen des SCREEN EDITORS einzeln zu nutzen, bestenfalls den Editor als Ganzes. Hierzu müssen Sie hl mit der Anfangsadresse Ihres zu editierenden Textes versorgen. Dieser Text darf maximal 255 Zeichen lang sein, was auch der größten Länge einer BASIC-Zeile entspricht.

2C02 ***** EDIT

- 2C12 EDIT Sprung ausführen
- 2C1A EDIT SPRUNG ausführen
- 2C1D Zeiger auf Eingabepuffer
- 2C1E Zeichen im Puffer zählen
- 2C24 (Insert Flag)
- 2C2D Zeichen von Keyboard

2C42 ***** EDIT Sprung ausführen

- 2C49 EDIT Sprungtabelle 1
- 2C4E Zeichen im Puffer?
- 2C50 springe wenn ja
- 2C52 eine der Cursor Tasten?
- 2C54 springe wenn nicht

2C56 Cursor Taste und SHFT/CTRL?
2C58 springe wenn ja
2C5A EDIT Sprungtabelle 2

2C72 ***** EDIT Sprungtabelle 1

2C72 db 13 Anzahl Einträge

2C73 dw 2D8A Zeichen einfügen

2C75 db FC

2C76 dw 2CD0 ESC

2C78 db EF

2C79 dw 2CCE kein Effekt

2C7B db 0D

2C7C dw 2CF2 ENTER

2C7E db F0

2C7F dw 2D3C CRSR UP (Puffer)

2C81 db F1

2C82 dw 2D0A CRSR DWN (Puffer)

2C84 db F2

2C85 dw 2D34 CRSR LEFT (Puffer)

2C87 db F3

2C88 dw 2D02 CRSR RGHT (Puffer)

2C8A db F8

2C8B dw 2D4F CTRL & CRSR UP

2C8D db F9

2C8E dw 2D1D CTRL & CRSR DWN

2C90 db FA

2C91 dw 2D45 CTRL & CRSR LEFT

2C93 db FB
2C94 dw 2D14 CTRL & CRSR RGHT

2C96 db F4
2C97 dw 2E21 SHFT & CRSR UP

2C99 db F5
2C9A dw 2E26 SHFT & CRSR DWN

2C9C db F6
2C9D dw 2E1C SHFT & CRSR LEFT

2C9F db F7
2CA0 dw 2E17 SHFT & CRSR RGHT

2CA2 db E0
2CA3 dw 2E65 COPY

2CA5 db 7F
2CA6 dw 2DC3 DEL

2CA8 db 10
2CA9 dw 2DCD CLR

2CAB db E1
2CAC dw 2D81 CTRL & TAB (Flip Insert)

2CAE ***** EDIT Sprungtabelle 2

2CAE db 04 Anzahl Einträge

2CAF dw 2CFE Kingel

2CB1 db F0
2CB2 dw 2CBD CRSR UP

2CB4 db F1
2CB5 dw 2CC1 CRSR DWN

2CB7 db F2
2CB8 dw 2CC9 CRSR LEFT

2CBA db F3
2CBB dw 2CC5 CRSR RGHT

2CBD ***** CRSR UP

2CC1 ***** CRSR DWN

2CC5 ***** CRSR RGHT

2CC9 ***** CRSR LEFT

2CCB TXT OUTPUT

2CD0 ***** ESC

2CD0 ENTER
2CD4 *BREAK*-Meldung
2CD7 ENTER
2CDA TXT GET CURSOR
2CE0 CR
2CE2 TXT OUTPUT
2CE5 CRSR DWN

2CEA ***** *BREAK*-Meldung

2CEA 2A 42 72 65 61 6B 2A 00 *BREAK*

2CF1 ***** ENTER

2CFC Setze das Übertragsflag

2CFE ***** KLINGEL
2CFE BEL
2D02 ***** CRSR RGHT (Puffer)
2D07 KLINGEL
2D0A ***** CRSR DWN (Puffer)
2D10 KLINGEL
2D14 ***** CTRL & CRSR RGHT
2D1D ***** CTRL & CRSR DWN
2D34 ***** CRSR LEFT (Puffer)
2D39 KLINGEL
2D3C ***** CRSR UP (Puffer)
2D41 KLINGEL
2D45 ***** CTRL & CRSR LEFT
2D4F ***** CTRL & CRSR UP
2D74 TXT GET WINDOW
2D7B TXT GET CURSOR
2D81 ***** CTRL & TAB (Filp Insert)
2D81 (Insert Flag)
2D85 (Insert Flag)

2D8A ***** Zeichen einfügen

2D8D (Insert Flag)

2DA1 KLINGEL

2DC3 ***** DEL

2DC8 KLINGEL

2DCD ***** CLR

2DCF KLINGEL

2E0E TXT VALIDATE

2E17 ***** SHFT & CRSR RIGHT

2E1C ***** SHFT & CRSR LEFT

2E21 ***** SHFT & CRSR UP

2E26 ***** SHFT & CRSR DWN

2E2E TXT GET CURSOR

2E37 TXT VALIDATE

2E4A TXT PLACE/REMOVE CURSOR

2E4F TXT PLACE/REMOVE CURSOR

2E57 TXT GET CURSOR

2E5B TXT SET CURSOR

2E62 TXT SET CURSOR

2E65 ***** COPY

2E67 TXT GET CURSOR

2E74 TXT GET CURSOR

2E7C TXT SET CURSOR

2E7F TXT PLACE/REMOVE CURSOR

2E82 TXT RD CHAR
2E87 TXT SET CURSOR
2E8E TXT VALIDATE
2E9C Zeichen einfügen
2E9F KINGEL
2ED3 TXT GET CURSOR
2ED9 TXT VALIDATE
2EDD TXT OUTPUT
2EE7 TXT GET CURSOR
2EF4 TXT GET CURSOR
2EFB TXT SET CURSOR
2F07 TXT GET CURSOR
2F0E TXT VALIDATE
2F19 TXT VALIDATE
2F2A TXT GET CURSOR
2F2F TXT VALIDATE
2F3C TXT WR CHAR
2F40 TXT GET CURSOR

2F56 ***** Zeichen von Keyboard

2F56 TXT GET CURSOR
2F5A TXT VALIDATE
2F60 KM WAIT CHAR
2F63 TXT CUR ON
2F66 TXT GET CURSOR
2F6D KM WAIT CHAR
2F70 TXT CUR OFF

2.6 Der Character-Generator

Nicht, daß wir der Meinung sind, das Buch sei einfach noch nicht umfangreich genug oder daß wir Sie mit den folgenden Seiten langweilen wollen - was wir glauben, ist einfach, daß der Zeichensatz ein wichtiges Betriebsmittel ist, welchem sogar im BASIC-Befehlsvorrat eigene Kommandos zugestanden werden.

Damit Sie bei deren Anwendungen nicht jedesmal das Rad neu erfinden müssen, z.B. bei der Erzeugung von Umlauten, brauchen Sie sich nur das 'a' herauszusuchen und die beiden Pünktchen zu ergänzen. Die so gefundenen Werte setzen Sie dann in Ihren Befehl ein.

Warum es überhaupt relevant ist, daß Sie sich möglichst an den bereits vorhandenen Zeichen orientieren, ist schnell erklärt:

Es wird Ihnen sicher ins Auge fallen, daß alle vertikalen Linienelemente aus wenigstens zwei benachbarten Punkten zusammengesetzt sind. Der Grund dafür ist die Tatsache, daß sich ein einzelnes Pixel allein auf dem Bildschirm schwerlich wiederfinden ließe. Dieses Phänomen tritt bei Farbmonitoren noch stärker zu Tage als bei Grünmonitoren, weil dort die Schlitzmaske im Wege ist, auf deren Stege dieser Punkt zufällig treffen könnte.

Ziehen Sie also aus dem vorangegangenen Geplänkel die Lehre für Ihre selbstdefinierten Zeichen, bei senkrechten Linien Pixels immer paarweise zu verwenden. Doch sehen Sie erst einmal nach, ob Sie kein brauchbares Zeichen unter den 256 im **CHARACTER GENERATOR** des CPC 664/6128 verfügbaren finden.
















































































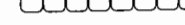
















CHARACTERS

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		38C8	18	
38C1	66		38C9	18	
38C2	3C		38CA	3C	
38C3	18		38CB	3C	
38C4	18		38CC	3C	
38C5	3C		38CD	3C	
38C6	66		38CE	18	
38C7	FF		38CF	18	
38D0	3C		38D8	3C	
38D1	66		38D9	66	
38D2	66		38DA	C3	
38D3	30		38DB	FF	
38D4	18		38DC	C3	
38D5	00		38DD	C3	
38D6	18		38DE	66	
38D7	00		38DF	3C	
38E0	FF		38E8	FF	
38E1	DB		38E9	C3	
38E2	DB		38EA	C3	
38E3	DB		38EB	FB	
38E4	FB		38EC	DB	
38E5	C3		38ED	DB	
38E6	C3		38EE	DB	
38E7	FF		38EF	FF	
38F0	FF		38F8	FF	
38F1	C3		38F9	DB	
38F2	C3		38FA	DB	
38F3	DF		38FB	DB	
38F4	DB		38FC	DF	
38F5	DB		38FD	C3	
38F6	DB		38FE	C3	
38F7	FF		38FF	FF	
3900	00		3908	18	
3901	00		3909	18	
3902	00		390A	18	
3903	00		390B	18	
3904	00		390C	18	
3905	00		390D	00	
3906	00		390E	18	
3907	00		390F	00	
3910	6C		3918	6C	
3911	6C		3919	6C	
3912	6C		391A	FE	
3913	00		391B	6C	
3914	00		391C	FE	
3915	00		391D	6C	
3916	00		391E	6C	
3917	00		391F	00	









CHARACTERS









3920	18		3928	00	
3921	3E		3929	C6	
3922	58		392A	CC	
3923	3C		392B	18	
3924	1A		392C	30	
3925	7C		392D	66	
3926	18		392E	C6	
3927	00		392F	00	
3930	38		3938	18	
3931	6C		3939	18	
3932	38		393A	30	
3933	76		393B	00	
3934	DC		393C	00	
3935	CC		393D	00	
3936	76		393E	00	
3937	00		393F	00	
3940	0C		3948	30	
3941	18		3949	18	
3942	30		394A	0C	
3943	30		394B	0C	
3944	30		394C	0C	
3945	18		394D	18	
3946	0C		394E	30	
3947	00		394F	00	
3950	00		3958	00	
3951	66		3959	18	
3952	3C		395A	18	
3953	FF		395B	7E	
3954	3C		395C	18	
3955	66		395D	18	
3956	00		395E	00	
3957	00		395F	00	
3960	00		3968	00	
3961	00		3969	00	
3962	00		396A	00	
3963	00		396B	7E	
3964	00		396C	00	
3965	18		396D	00	
3966	18		396E	00	
3967	30		396F	00	
3970	00		3978	06	
3971	00		3979	0C	
3972	00		397A	18	
3973	00		397B	30	
3974	00		397C	60	
3975	18		397D	C0	
3976	18		397E	80	
3977	00		397F	00	









CHARACTERS









3980	7C	
3981	C6	
3982	CE	
3983	D6	
3984	E6	
3985	C6	
3986	7C	
3987	00	









3990	3C	
3991	66	
3992	06	
3993	3C	
3994	60	
3995	66	
3996	7E	
3997	00	









39A0	1C	
39A1	3C	
39A2	6C	
39A3	CC	
39A4	FE	
39A5	0C	
39A6	1E	
39A7	00	









39B0	3C	
39B1	66	
39B2	60	
39B3	7C	
39B4	66	
39B5	66	
39B6	3C	
39B7	00	









39C0	3C	
39C1	66	
39C2	66	
39C3	3C	
39C4	66	
39C5	66	
39C6	3C	
39C7	00	









39D0	00	
39D1	00	
39D2	18	
39D3	18	
39D4	00	
39D5	18	
39D6	18	
39D7	00	









3988	18	
3989	38	
398A	18	
398B	18	
398C	18	
398D	18	
398E	7E	
398F	00	

3998	3C	
3999	66	
399A	06	
399B	1C	
399C	06	
399D	66	
399E	3C	
399F	00	

39A8	7E	
39A9	62	
39AA	60	
39AB	7C	
39AC	06	
39AD	66	
39AE	3C	
39AF	00	

39B8	7E	
39B9	66	
39BA	06	
39BB	0C	
39BC	18	
39BD	18	
39BE	18	
39BF	00	

39C8	3C	
39C9	66	
39CA	66	
39CB	3E	
39CC	06	
39CD	66	
39CE	3C	
39CF	00	

39D8	00	
39D9	00	
39DA	18	
39DB	18	
39DC	00	
39DD	18	
39DE	18	
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	

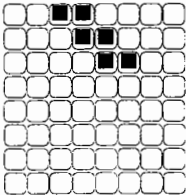
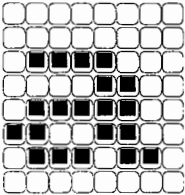
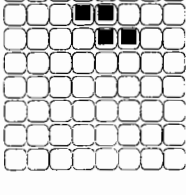
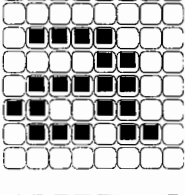
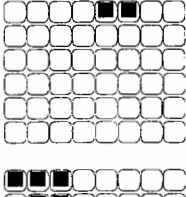
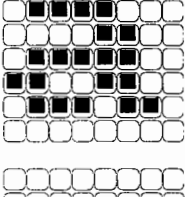
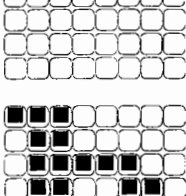
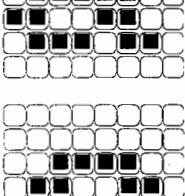
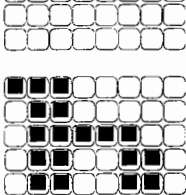
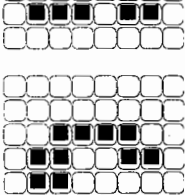
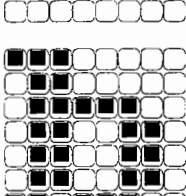
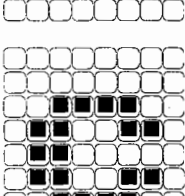
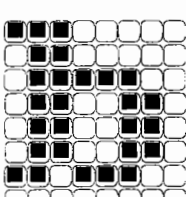
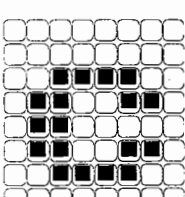
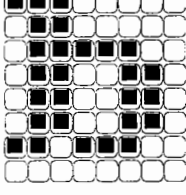
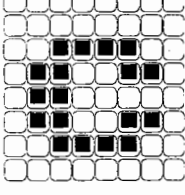
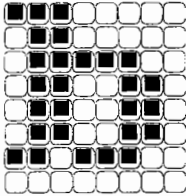
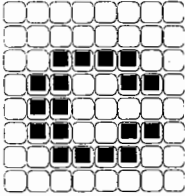
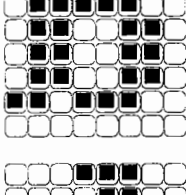
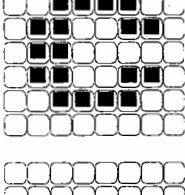
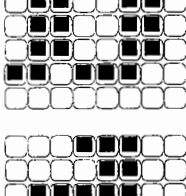
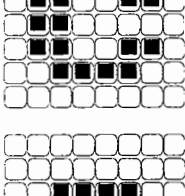
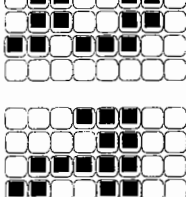
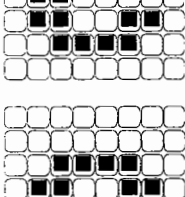
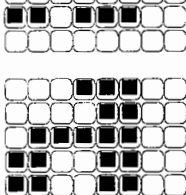
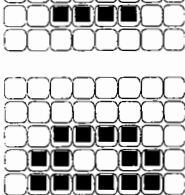
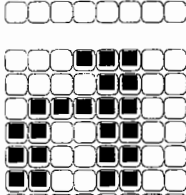
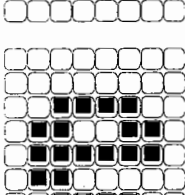
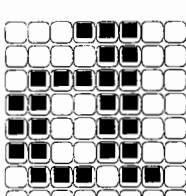
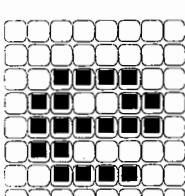
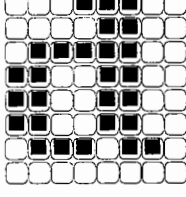
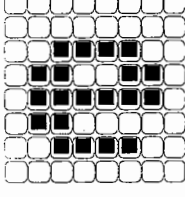
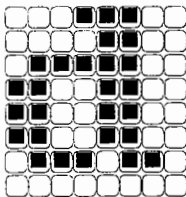
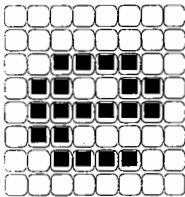
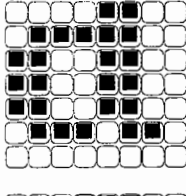
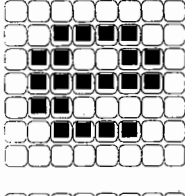
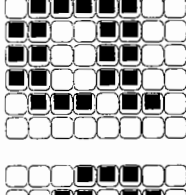
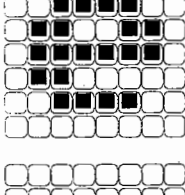
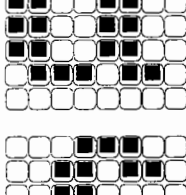
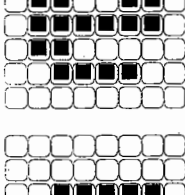
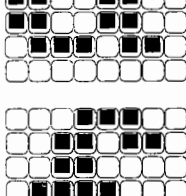
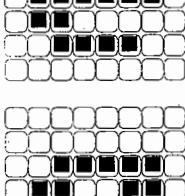
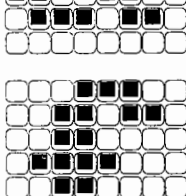
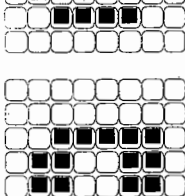
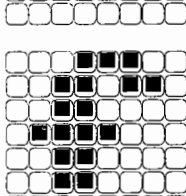
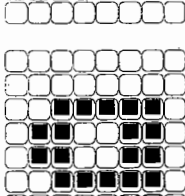
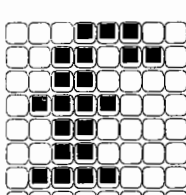
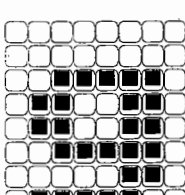
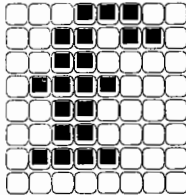
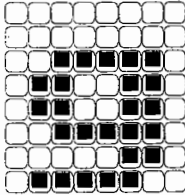
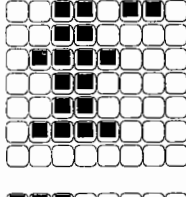
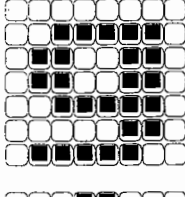
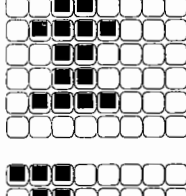
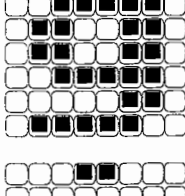
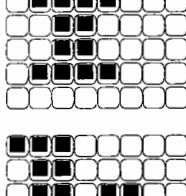
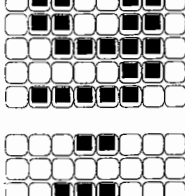
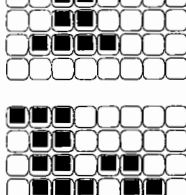
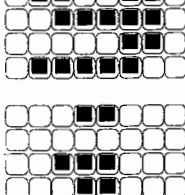
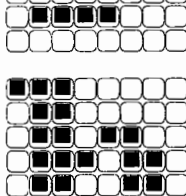
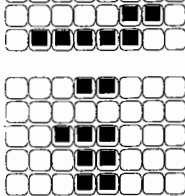
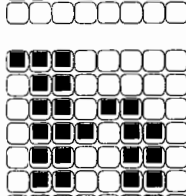
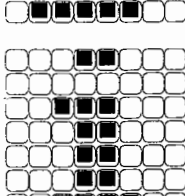
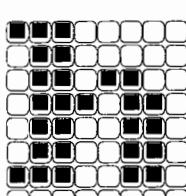
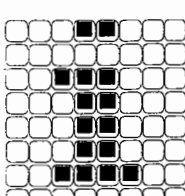
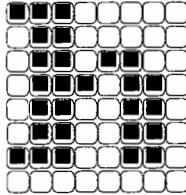
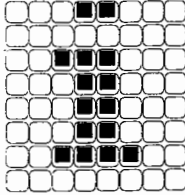
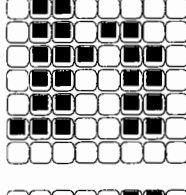
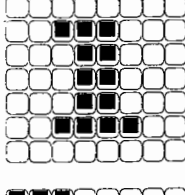
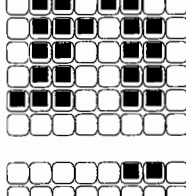
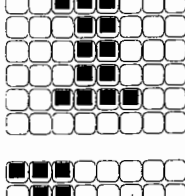
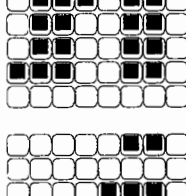
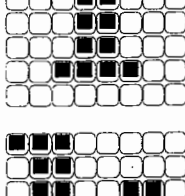
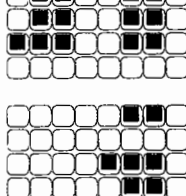
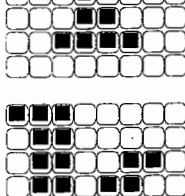
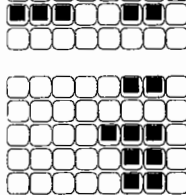
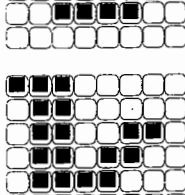
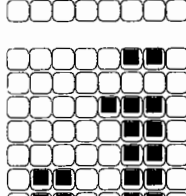
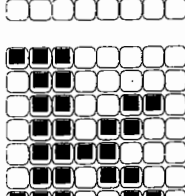
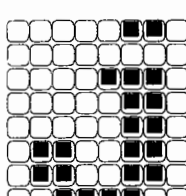
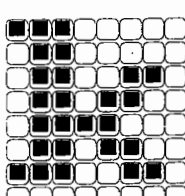
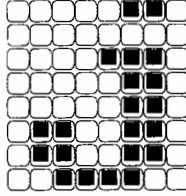
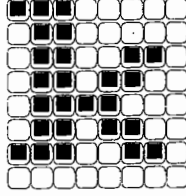
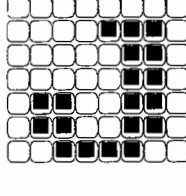
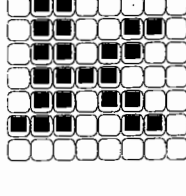
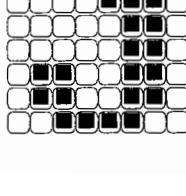
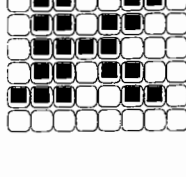
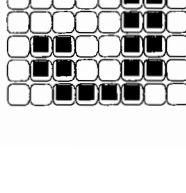
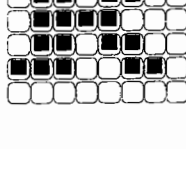
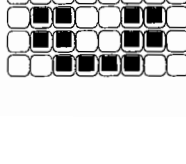
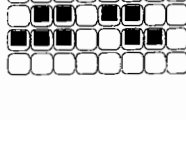
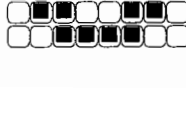
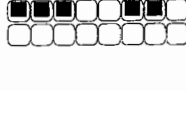

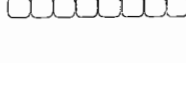


CHARACTERS

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		3AA8	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	
3BB6	18		3BBE	6C	
3BB7	00		3BBF	00	

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	
3CE1	00	
3CE2	00	
3CE3	F0	
3CE4	F8	
3CE5	18	
3CE6	18	
3CE7	18	

3CE8	18	
3CE9	18	
3CEA	18	
3CEB	F8	
3CEC	F8	
3CED	18	
3CEE	18	
3CEF	18	

3CF0	00	
3CF1	00	
3CF2	00	
3CF3	FF	
3CF4	FF	
3CF5	18	
3CF6	18	
3CF7	18	

3CF8	18	
3CF9	18	
3CFA	18	
3CFB	FF	
3CFC	FF	
3CFD	18	
3CFE	18	
3CFF	18	

3D00	10	
3D01	38	
3D02	6C	
3D03	C6	
3D04	00	
3D05	00	
3D06	00	
3D07	00	

3D08	0C	
3D09	18	
3D0A	30	
3D0B	00	
3D0C	00	
3D0D	00	
3D0E	00	
3D0F	00	

3D10	66	
3D11	66	
3D12	00	
3D13	00	
3D14	00	
3D15	00	
3D16	00	
3D17	00	

3D18	3C	
3D19	66	
3D1A	60	
3D1B	F8	
3D1C	60	
3D1D	66	
3D1E	FE	
3D1F	00	

3D20	38	
3D21	44	
3D22	BA	
3D23	A2	
3D24	BA	
3D25	44	
3D26	38	
3D27	00	

3D28	7E	
3D29	F4	
3D2A	F4	
3D2B	74	
3D2C	34	
3D2D	34	
3D2E	34	
3D2F	00	

3D30	1E	
3D31	30	
3D32	38	
3D33	6C	
3D34	38	
3D35	18	
3D36	F0	
3D37	00	

3D38	18	
3D39	18	
3D3A	0C	
3D3B	00	
3D3C	00	
3D3D	00	
3D3E	00	
3D3F	00	

CHARACTERS

3D40	40	
3D41	C0	
3D42	44	
3D43	4C	
3D44	54	
3D45	1E	
3D46	04	
3D47	00	

3D48	40	
3D49	C0	
3D4A	4C	
3D4B	52	
3D4C	44	
3D4D	08	
3D4E	1E	
3D4F	00	

3D50	E0	
3D51	10	
3D52	62	
3D53	16	
3D54	EA	
3D55	0F	
3D56	02	
3D57	00	

3D58	00	
3D59	18	
3D5A	18	
3D5B	7E	
3D5C	18	
3D5D	18	
3D5E	7E	
3D5F	00	

3D60	18	
3D61	18	
3D62	00	
3D63	7E	
3D64	00	
3D65	18	
3D66	18	
3D67	00	

3D68	00	
3D69	00	
3D6A	00	
3D6B	7E	
3D6C	06	
3D6D	06	
3D6E	00	
3D6F	00	

3D70	18	
3D71	00	
3D72	18	
3D73	30	
3D74	66	
3D75	66	
3D76	3C	
3D77	00	

3D78	18	
3D79	00	
3D7A	18	
3D7B	18	
3D7C	18	
3D7D	18	
3D7E	18	
3D7F	00	

3D80	00	
3D81	00	
3D82	73	
3D83	DE	
3D84	CC	
3D85	DE	
3D86	73	
3D87	00	

3D88	7C	
3D89	C6	
3D8A	C6	
3D8B	FC	
3D8C	C6	
3D8D	C6	
3D8E	F8	
3D8F	C0	

3D90	00	
3D91	66	
3D92	66	
3D93	3C	
3D94	66	
3D95	66	
3D96	3C	
3D97	00	

3D98	3C	
3D99	60	
3D9A	60	
3D9B	3C	
3D9C	66	
3D9D	66	
3D9E	3C	
3D9F	00	

CHARACTERS

3DA0	00	
3DA1	00	
3DA2	1E	
3DA3	30	
3DA4	7C	
3DA5	30	
3DA6	1E	
3DA7	00	

3DA8	38	
3DA9	6C	
3DAA	C6	
3DAB	FE	
3DAC	C6	
3DAD	6C	
3DAE	38	
3DAF	00	

3DB0	00	
3DB1	C0	
3DB2	60	
3DB3	30	
3DB4	38	
3DB5	6C	
3DB6	C6	
3DB7	00	

3DB8	00	
3DB9	00	
3DBA	66	
3DBB	66	
3DBC	66	
3DBD	7C	
3DBE	60	
3DBF	60	

3DC0	00	
3DC1	00	
3DC2	00	
3DC3	FE	
3DC4	6C	
3DC5	6C	
3DC6	6C	
3DC7	00	

3DC8	00	
3DC9	00	
3DCA	00	
3DCB	7E	
3DCC	D8	
3DCD	D8	
3DCE	70	
3DCF	00	

3DD0	03	
3DD1	06	
3DD2	0C	
3DD3	3C	
3DD4	66	
3DD5	3C	
3DD6	60	
3DD7	C0	

3DD8	03	
3DD9	06	
3DDA	0C	
3ddb	66	
3DDC	66	
3DDD	3C	
3DDE	60	
3DDF	C0	

3DE0	00	
3DE1	E6	
3DE2	3C	
3DE3	18	
3DE4	38	
3DE5	6C	
3DE6	C7	
3DE7	00	

3DE8	00	
3DE9	00	
3DEA	66	
3DEB	C3	
3DEC	DB	
3DED	DB	
3DEE	7E	
3DEF	00	

3DF0	FE	
3DF1	C6	
3DF2	60	
3DF3	30	
3DF4	60	
3DF5	FE	
3DF6	C6	
3DF7	00	

3DF8	00	
3DF9	7C	
3DFA	C6	
3DFB	C6	
3DFC	C6	
3DFD	6C	
3DFE	EE	
3DFE	00	

CHARACTERS

3E00	18	
3E01	30	
3E02	60	
3E03	C0	
3E04	80	
3E05	00	
3E06	00	
3E07	00	

3E08	18	
3E09	0C	
3E0A	06	
3E0B	03	
3E0C	01	
3E0D	00	
3E0E	00	
3E0F	00	

3E10	00	
3E11	00	
3E12	00	
3E13	01	
3E14	03	
3E15	06	
3E16	0C	
3E17	18	

3E18	00	
3E19	00	
3E1A	00	
3E1B	80	
3E1C	C0	
3E1D	60	
3E1E	30	
3E1F	18	

3E20	18	
3E21	3C	
3E22	66	
3E23	C3	
3E24	81	
3E25	00	
3E26	00	
3E27	00	

3E28	18	
3E29	0C	
3E2A	06	
3E2B	03	
3E2C	03	
3E2D	06	
3E2E	0C	
3E2F	18	

3E30	00	
3E31	00	
3E32	00	
3E33	81	
3E34	C3	
3E35	66	
3E36	3C	
3E37	18	

3E38	18	
3E39	30	
3E3A	60	
3E3B	C0	
3E3C	C0	
3E3D	60	
3E3E	30	
3E3F	18	

3E40	18	
3E41	30	
3E42	60	
3E43	C1	
3E44	83	
3E45	06	
3E46	0C	
3E47	18	

3E48	18	
3E49	0C	
3E4A	06	
3E4B	83	
3E4C	C1	
3E4D	60	
3E4E	30	
3E4F	18	

3E50	18	
3E51	3C	
3E52	66	
3E53	C3	
3E54	C3	
3E55	66	
3E56	3C	
3E57	18	

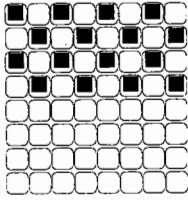
3E58	C3	
3E59	E7	
3E5A	7E	
3E5B	3C	
3E5C	3C	
3E5D	7E	
3E5E	E7	
3E5F	C3	

CHARACTERS

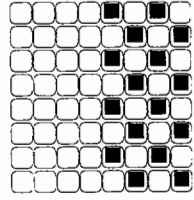
3E60	03		3E68	C0	
3E61	07		3E69	E0	
3E62	0E		3E6A	70	
3E63	1C		3E6B	38	
3E64	38		3E6C	1C	
3E65	70		3E6D	0E	
3E66	E0		3E6E	07	
3E67	C0		3E6F	03	
3E70	CC		3E78	AA	
3E71	CC		3E79	55	
3E72	33		3E7A	AA	
3E73	33		3E7B	55	
3E74	CC		3E7C	AA	
3E75	CC		3E7D	55	
3E76	33		3E7E	AA	
3E77	33		3E7F	55	
3E80	FF		3E88	03	
3E81	FF		3E89	03	
3E82	00		3E8A	03	
3E83	00		3E8B	03	
3E84	00		3E8C	03	
3E85	00		3E8D	03	
3E86	00		3E8E	03	
3E87	00		3E8F	03	
3E90	00		3E98	C0	
3E91	00		3E99	C0	
3E92	00		3E9A	C0	
3E93	00		3E9B	C0	
3E94	00		3E9C	C0	
3E95	00		3E9D	C0	
3E96	FF		3E9E	C0	
3E97	FF		3E9F	C0	
3EA0	FF		3EA8	FF	
3EA1	FE		3EA9	7F	
3EA2	FC		3EAA	3F	
3EA3	F8		3EAB	1F	
3EA4	F0		3EAC	0F	
3EA5	E0		3EAD	07	
3EA6	C0		3EAE	03	
3EA7	80		3EAF	01	
3EB0	01		3EB8	80	
3EB1	03		3EB9	C0	
3EB2	07		3EBA	E0	
3EB3	0F		3EBB	F0	
3EB4	1F		3EBC	F8	
3EB5	3F		3EBD	FC	
3EB6	7F		3EBE	FE	
3EB7	FF		3EBF	FF	

CHARACTERS

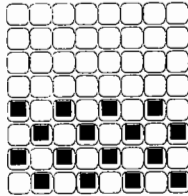
3EC0 AA
 3EC1 55
 3EC2 AA
 3EC3 55
 3EC4 00
 3EC5 00
 3EC6 00
 3EC7 00



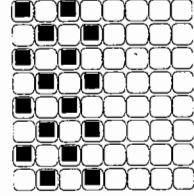
3EC8 0A
 3EC9 05
 3ECA 0A
 3ECB 05
 3ECC 0A
 3ECD 05
 3ECE 0A
 3ECF 05



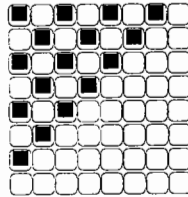
3ED0 00
 3ED1 00
 3ED2 00
 3ED3 00
 3ED4 AA
 3ED5 55
 3ED6 AA
 3ED7 55



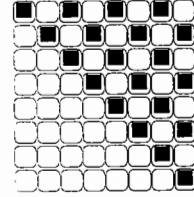
3ED8 A0
 3ED9 50
 3EDA A0
 3EDB 50
 3EDC A0
 3EDD 50
 3EDE A0
 3EDF 50



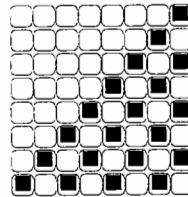
3EE0 AA
 3EE1 54
 3EE2 A8
 3EE3 50
 3EE4 A0
 3EE5 40
 3EE6 80
 3EE7 00



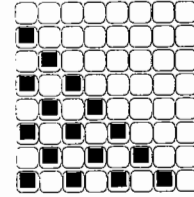
3EE8 AA
 3EE9 55
 3EEA 2A
 3EEB 15
 3EEC 0A
 3EED 05
 3EEE 02
 3EEF 01



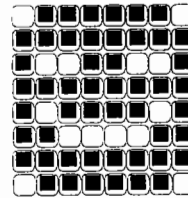
3EF0 01
 3EF1 02
 3EF2 05
 3EF3 0A
 3EF4 15
 3EF5 2A
 3EF6 55
 3EF7 AA



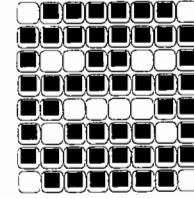
3EF8 00
 3EF9 80
 3EFA 40
 3EFB A0
 3EFC 50
 3EFD A8
 3EFE 54
 3EFF AA



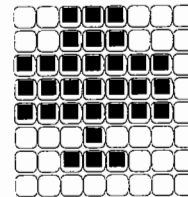
3F00 7E
 3F01 FF
 3F02 99
 3F03 FF
 3F04 BD
 3F05 C3
 3F06 FF
 3F07 7E



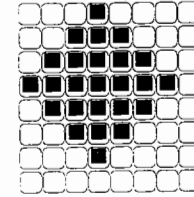
3F08 7E
 3F09 FF
 3F0A 99
 3F0B FF
 3F0C C3
 3F0D BD
 3F0E FF
 3F0F 7E




































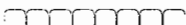



















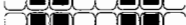

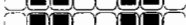
































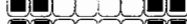







3F10 38
 3F11 38
 3F12 FE
 3F13 FE
 3F14 FE
 3F15 10
 3F16 38
 3F17 00



3F18 10
 3F19 38
 3F1A 7C
 3F1B FE
 3F1C 7C
 3F1D 38
 3F1E 10
 3F1F 00



CHARACTERS

3F20	6C		3F28	10	
3F21	FE		3F29	38	
3F22	FE		3F2A	7C	
3F23	FE		3F2B	FE	
3F24	7C		3F2C	FE	
3F25	38		3F2D	10	
3F26	10		3F2E	38	
3F27	00		3F2F	00	
3F30	00		3F38	00	
3F31	3C		3F39	3C	
3F32	66		3F3A	7E	
3F33	C3		3F3B	FF	
3F34	C3		3F3C	FF	
3F35	66		3F3D	7E	
3F36	3C		3F3E	3C	
3F37	00		3F3F	00	
3F40	00		3F48	00	
3F41	7E		3F49	7E	
3F42	66		3F4A	7E	
3F43	66		3F4B	7E	
3F44	66		3F4C	7E	
3F45	66		3F4D	7E	
3F46	7E		3F4E	7E	
3F47	00		3F4F	00	
3F50	0F		3F58	3C	
3F51	07		3F59	66	
3F52	0D		3F5A	66	
3F53	78		3F5B	66	
3F54	CC		3F5C	3C	
3F55	CC		3F5D	18	
3F56	CC		3F5E	7E	
3F57	78		3F5F	18	
3F60	0C		3F68	18	
3F61	0C		3F69	1C	
3F62	0C		3F6A	1E	
3F63	0C		3F6B	1B	
3F64	0C		3F6C	18	
3F65	3C		3F6D	78	
3F66	7C		3F6E	F8	
3F67	38		3F6F	70	
3F70	99		3F78	10	
3F71	5A		3F79	38	
3F72	24		3F7A	38	
3F73	C3		3F7B	38	
3F74	C3		3F7C	38	
3F75	24		3F7D	38	
3F76	5A		3F7E	7C	
3F77	99		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	

3 BASIC

3.1 Der BASIC-Interpreter des CPC 664 & CPC 6128

Der CPC hat einen schnellen und komfortablen BASIC-Interpreter, der in 16 KByte ROM untergebracht ist und für beide Rechner gleich ist. Er belegt den Adreßbereich von &C000 bis &FFFF parallel zum Bildschirm-RAM. Für BASIC-Programm und -Variablen steht der Bereich von &0170 bis &A67B zur Verfügung, das sind 42249 Byte.

Der Interpreter unterstützt fast alle Möglichkeiten, die von der Hardware und dem Betriebssystem her gegeben sind. Dazu gehören vor allem die Bildschirmausgabe mit bis zu 8 Fenstern, die hochauflösende Grafik, der Sound sowie die Eventverarbeitung. Damit ist es erstmals von BASIC aus möglich, mehrere 'Jobs' nebeneinander laufen zu lassen. Desweiteren bietet der BASIC-Interpreter eine Integerarithmetik mit 16-Bit-Zahlen (Wertebereich -32768 bis 32767) und eine Fließkommaarithmetik mit 8-Bit-Zweierexponent und 32-Bit-Mantisse, die eine Genauigkeit von 9 Dezimalstellen bei einem Wertebereich von +/-1E-39 bis +/-1E+38 garantiert.

Dabei ist die Fließkommaarithmetik nicht Teil des BASIC-Interpreters, sondern im Betriebssystem-ROM enthalten (Adresse &2F73 bis &37FF). Sie wird ebenso wie die übrigen Funktionen des Betriebssystems über die Sprungtabelle im oberen RAM-Bereich (&BB00 bis &BDF4) aufgerufen, die im Bedarfsfall geändert werden kann.

Auch sonst ermöglicht der BASIC-Interpreter ein komfortables Erstellen, Editieren und Ausführen von Programmen. Dem ersteren dient der Befehl AUTO, zum Editieren der EDIT-Befehl, der durch die Fähigkeiten des Betriebssystems kaum dem Arbeiten mit einem Bildschirmditor nachsteht, sowie die Befehle RENUM, MERGE und DELETE. Auch bei der Ausführung des Programms braucht auf Komfort nicht verzichtet werden. Als Beispiel mögen die Fehlerbehandlung mit ON ERROR GOTO,

die Typdefinition von Variablen mit DEFtyp, das selektive Löschen von Feldern mit ERASE, die Ein- und Ausgabe von Zahlen als Dezimal-, Binär- oder Hexzahl, selbstdefinierte Funktionen mit mehreren Argumenten und allen Datentypen und Programmstrukturen wie IF ... THEN ... ELSE, FOR ... NEXT und WHILE ... WEND dienen. Die Neubelegung von Tasten und Funktionstasten ist ebenso einfach möglich wie die Definition eigener Sonderzeichen auf dem Bildschirm. Ein TRACE-Befehl fehlt ebensowenig wie ein umfassendes PRINT USING.

Nach dieser kurzen Übersicht soll auf die Eingabe und Ablage von BASIC-Zeilen sowie die Ausführung durch den BASIC-Interpreter etwas näher eingegangen werden. Mit diesen Kenntnissen können Sie nicht nur 'das Letzte' aus dem BASIC-Interpreter herausholen, sie sind auch die Grundlage zum Schreiben eigener BASIC-Erweiterungen, von denen später noch einige Beispiele folgen.

Die Eingabe von BASIC-Zeilen

Wenn Sie eine BASIC-Zeile eingeben, so wird sie zuerst in einen 256 Byte großen Puffer übernommen, der von Adresse &ACA8 bis &ADA7 liegt. Dort steht die Eingabe im Klartext. Beginnt die Zeile mit einer Zeilennummer, so wird diese in eine 16-Bit-Binärzahl umgewandelt und in einen zweiten Puffer für die umgewandelte Zeile abgelegt. Dieser Puffer ist 300 Zeichen groß und liegt vor dem BASIC-Programm von Adresse &40 bis &16F. Dann wird die Eingabezeile auf BASIC-Schlüsselworte durchsucht. Diese Schlüsselworte werden durch ein Byte ersetzt, das sogenannte Token. So wird z.B. aus 'AFTER' das Token &80. Die Tokens sämtlicher Befehls- worte und der BASIC-Operatoren wie '=' und 'AND' haben Werte größer als 127, das 7. Bit ist also gesetzt. BASIC-Funk- tionen wie EXP oder ROUND haben Tokens zwischen 0 und &7F. Um sie von normalen ASCII-Zeichen zu unterscheiden, werden sie durch ein vorangestelltes &FF gekennzeichnet. Der Doppelpunkt zum Trennen zweier Statements wird durch den Kode &01 dargestellt, das Zeilenende wird durch &00

abgeschlossen. Konnte eine Buchstabenfolge nicht als Befehl oder Funktion identifiziert werden, so wird sie als Variablenname behandelt. Eine Variablenname kann bis zu 40 Zeichen lang sein, die alle signifikant sind. Zwischen Klein- und Großschreibung wird dabei nicht unterschieden. Nehmen wir an, wir hätten folgende Zeile eingegeben:

```
start=77
```

Nach der Zeilennummer wird jetzt folgendes abgelegt:

```
&0D &00 &00 &73 &74 &61 &72 &F4 &EF &19 &4D &00ü
```

Dabei bedeutet die &0D, daß es sich um eine Variable ohne Typkennzeichen handelt. Dann folgen zwei Nullbytes, auf die wir später noch zurück kommen. Nun folgt der Name der Variablen, die ASCII-Codes für s,t,a und r. Beim letzten Zeichen 't' wird zum ASCII-Code &74 noch &80 dazu addiert (das oberste Bit wird gesetzt) und wir erhalten &F4. Der Code &EF ist das Token für '='. Das nachfolgende &19 kündigt eine Ein-Byte-Konstante an: &4D ist gleich 77. Die abschließende Null bedeutet das Ende der Zeile.

Vor der Zeilennummer folgen noch zwei Bytes, die die Länge der Zeile angeben:

```
&12 &00 &0A &00ü
```

Die Zeile ist also $\&12 + 256 * \&00$ gleich 18 Bytes lang und hat die Zeilennummer $\&0A + 256 * \&00$ gleich 10.

Sie sehen also, daß im Gegensatz zu anderen BASIC-Interpretern Konstanten im Programmtext nicht als ASCII-Texte abgelegt, sondern bereits in die Binärform überführt worden sind. Dies hat einen ganz entscheidenden Vorteil. Die zeitintensive Umwandlung vom ASCII ins Binärformat braucht nur einmal, nämlich bei der Eingabe der Zeile zu geschehen und nicht bei jedem Ausführen der Zeile noch einmal. Dies bedeutet einen nicht unerheblichen Geschwindigkeitsvorteil beim Ausführen der Programme.

Der CPC kennt noch eine ganze Reihe von numerischen Konstanten, die durch ein entsprechendes Token gekennzeichnet sind. Konstanten, die nur aus einer Ziffer bestehen, also die Zahlen von 0 bis 9, werden durch die Token &0E bis &17 kodiert, belegen also nur ein Byte im Programmtext. Das Token &19 für Ein-Byte-Werte haben wir bereits kennengelernt. Für Zwei-Byte-Integerwerte gibt es drei verschiedene Token, je nachdem, ob die Konstante dezimal, binär oder hex eingegeben wurde. Die Ablage mit Lo- und Hi-Byte ist in allen drei Fällen gleich.

- &1A Zwei-Byte-Wert, dezimal
- &1B Zwei-Byte-Wert, binär
- &1C Zwei-Byte-Wert, hexadezimal

Handelt es sich um keine ganze Zahl oder ist der Betrag größer als 32767, so wird sie als Fließkommawert abgelegt, der durch das Token &1F gekennzeichnet wird. Dann folgen 5 Bytes, der Fließkommawert. Auf die Fließkommazahlen wird an anderer Stelle noch eingegangen.

Eine Sonderstellung nehmen in diesem Zusammenhang die Zeilennummern ein, wie sie z.B. nach Befehlen wie GOTO, GOSUB oder RUN folgen. Sie werden ebenfalls als 16-Bit-Binärzahl abgelegt, jedoch durch das Token &1E gekennzeichnet.

Wird ein Programm ausgeführt und trifft es z.B. auf einen GOTO-Befehl, so liest es die Zeilennummer und muß das ganze Programm nach dieser Zeile durchsuchen. Besonders bei größeren Programmen kann das relativ lange dauern. Oft werden GOTO- und GOSUB-Befehle in Programmschleifen benutzt und hundert oder tausende Male durchlaufen. Dabei können die Suchzeiten dann einen Großteil der Programmausführungszeit ausmachen. Der BASIC-Interpreter des CPC führt diese Zeilensuche nur einmal durch. Hat er die Zeile gefunden, so ersetzt er die Zeilennummer hinter dem GOTO-Befehl durch die

Adresse der Zeile, die er gefunden hat. Damit er die Adresse von einer Zeilennummer unterscheiden kann, ändert er das Token &1E in &1D, das Token für die Zeilenadresse. Wird der GOTO-Befehl dann nochmal durchgeführt, hat der Interpreter direkt die Adresse, an die die Programmausführung verzweigen kann, was viel Zeit spart.

Dieses Verfahren bringt jedoch bei Befehlen, die die Zeilennummer als solche brauchen, Schwierigkeiten. Wenn der LIST-Befehl die Zeile ausgeben soll, muß er ja die Zeilennummer ausgeben und nicht deren Adresse. Dieses Problem ist jedoch leicht gelöst. Wenn die Zeilenadresse bekannt ist, kann einfach von dort die Zeilennummer geholt werden, da ja, wie wir oben gesehen haben, die Zeilennummer in der Zeile abgelegt ist. Wenn Zeilen gelöscht oder eingefügt werden, muß eine Ersetzung der Zeilenadresse durch die Zeilennummern erfolgen, da die Adressen sich danach ja ändern. Dies betrifft jedoch nur die Ein- und Ausgabe von Programmzeilen und wird durch die bedeutend schnellere Programmausführung bei weitem wieder ausgeglichen.

Die Programmausführung durch den BASIC-Interpreter

Die Ausführung eines Statements durch den BASIC-Interpreter läßt sich vereinfacht folgendermaßen darstellen. Jede Programmzeile beginnt wie beschrieben mit der Programmlänge und der Zeilennummer. Danach kommt der eigentliche BASIC-Befehl. Der Interpreter prüft nun, ob es sich um ein Befehlstoken handelt, das durch einen Wert zwischen &80 und &E1 gekennzeichnet ist. Ist dies der Fall, so benutzt er dieses Token als Zeiger in eine Tabelle, die die Adressen sämtlicher BASIC-Befehle enthält. Der BASIC-Befehl wird als Unterprogramm ausgeführt. Danach wird wieder in die sogenannte Interpreterschleife zurückgekehrt. Begann die Anweisung jedoch nicht mit einem Befehlstoken, so wird zum LET-Befehl verzweigt.

Der wohl wichtigste Teil des BASIC-Interpreters ist die Ausdrucksberechnung. Der CPC unterscheidet dabei zwischen drei Typen von Ausdrücken: Integer, Fließkomma und String. Wenn z.B. eine Wertzuweisung an eine Variable ausgeführt wird oder wenn ein Parameter zu einem Befehl berechnet werden soll, so wird eine Routine aufgerufen, die den Ausdruck berechnet und den Wert sowie den Typ des Ausdrucks bereitstellt. Der Variablentyp kann drei Werte annehmen:

- 2 Integer
- 3 String
- 5 Fließkomma

Diese Typnummer ist gleichzeitig die Länge der Variablen. Bei einem String ist das der sogenannte Descriptor, der Länge und Adresse enthält (siehe auch Kapitel über den Variablenpointer). Stimmen nun Type eines Ausdrucks und einer Variablen, an die dieser Ausdruck zugewiesen werden soll, nicht überein, so wird versucht, eine Typumwandlung durchzuführen. Das ist jedoch nur bei den numerischen Typen Integer und Fließkomma möglich. Diese Umwandlung kostet natürlich Rechenzeit. Deshalb sollte man immer dort, wo es möglich ist, Integervariablen einsetzen. Die Praxis hat gezeigt, daß oft in 90% der Fälle Integervariablen eingesetzt werden können. Dadurch entfällt nicht nur eine Typumwandlung, sondern die Integerarithmetik ist auch noch bedeutend schneller als die Fließkommaarithmetik. Ganz besonders sollte dies für die Laufvariablen in FOR-NEXT-Schleifen und sonstige Zähler gelten.

Wird dagegen versucht, einen Stringausdruck einer numerischen Variablen oder umgekehrt zuzuweisen, so wird die Fehlermeldung 'Type mismatch' ausgegeben. Eine Umwandlung von String nach numerisch und umgekehrt ist nur explizit mit den Funktionen VAL und STR\$ möglich.

3.2 Der BASIC-Stack

Ein Stack oder Stapelspeicher dient zum Ablegen von Daten nach dem 'Last in - First out' Prinzip. Der Prozessor benutzt dazu den Speicherbereich ab &C000. Vor jedem Eintrag wird der Stackpointer (Stapelzeiger) dekrementiert. Werden Daten wieder vom Stack geholt, so wird anschließend der Stapelzeiger wieder inkrementiert. Der Prozessorstack dient z.B. zur Ablage von Rücksprungadressen bei Unterprogrammaufrufen und erlaubt durch das Zugriffsprinzip eine Schachtelung von Unterprogrammen.

Der BASIC-Interpreter braucht zur Ablage der Parameter von GOSUB-Aufrufen, FOR-NEXT- und WHILE-WEND-Schleifen ebenfalls einen Stack, der erst eine Schachtelung dieser Programmstrukturen möglich macht. Dazu wird nun nicht der Prozessorstack mitbenutzt, sondern es existiert ein eigener BASIC-Stack, der 512 Bytes groß ist und bei Adresse &AE8B beginnt. Im Gegensatz zum Prozessorstack wächst dieser Stack mit zunehmenden Einträgen zu höheren Adressen hin bis maximal &B08A. Als Stackpointer dient die Speicherstelle &B08B/&B08C.

Betrachten wir zuerst, welche Parameter bei einem GOSUB-Befehl auf dem Stack abgelegt werden.

&00/&01	Kennzeichen der GOSUB-Klasse
Lo	Adresse der Anweisung nach
Hi	dem GOSUB-Befehl
Lo	Zeilenadresse der
Hi	GOSUB-Anweisung
&06	Größe des Stackeintrags

Zuerst wird also ein Byte abgelegt, was den Typ der GOSUB-Anweisung bestimmt. Bei einem normalen GOSUB-Befehl ist dies ein Nullbyte. Handelt es sich jedoch um den Aufruf eines Unterprogramms, die aus einem AFTER oder EVERY-Befehl herrührt, wird zur Unterscheidung eine Eins auf dem Stack abgelegt. Dann folgen die Adresse des nächsten Befehls nach dem GOSUB-Befehl sowie die Adresse der Zeile, in der der GOSUB-Befehl steht. Damit der Stackeintrag beim RETURN-Befehl wieder identifiziert werden kann, wird noch ein Byte auf dem Stack abgelegt, das die Länge des Stackeintrags angibt und damit implizit einen GOSUB-Datensatz kennzeichnet.

Die Daten einer WHILE-WEND-Schleife werden in ähnlicher Form abgelegt.

Lo	Zeilenadresse des
Hi	WHILE-Befehls
Lo	Adresse des
Hi	WEND-Befehls
Lo	Adresse der
Hi	WHILE-Bedingung
&07	Größe des Stackeintrags

Der Eintrag enthält also 3 Adressen und als Kennbyte eine 7, die Anzahl der Stackeinträge.

Bei der FOR-NEXT-Schleife wird es etwas komplizierter. Hierbei wird unterschieden, ob die Laufvariable vom Typ Integer oder Real ist. Im ersteren Fall ist nicht nur die Ausführungszeit kürzer, sondern der Stackbedarf ist ebenfalls kleiner. Betrachten wir zuerst den Aufbau bei einer Integerschleife.

Lo	Adresse der
Hi	Laufvariablen
Lo	Endwert der
Hi	Laufvariablen
Lo	STEP-Wert
Hi	
Sgn	Vorzeichen des STEP-Werts
Lo	Adresse der
Hi	FOR-Anweisung
Lo	Zeilenadresse der
Hi	FOR-Anweisung
Lo	Adresse der
Hi	NEXT-Anweisung
Lo	Zeilenadresse
Hi	der NEXT-Anweisung
&10	Größe des Stackeintrags

Der Stackeintrag für eine FOR-NEXT-Schleife mit Integervariable ist also 16 Bytes groß. Wird die Schleife mit einer Real-Variablen durchlaufen, so werden 22 Bytes im Stack belegt.

Lo	Adresse der
Hi	Laufvariablen
5 Bytes Fließ-	Endwert der
kommawert	Laufvariablen

5 Bytes Fließ- kommawert	STEP-Wert
Sgn	Vorzeichen des STEP-Werts
Lo Hi	Adresse der FOR-Anweisung
Lo Hi	Zeilenadresse der FOR-Anweisung
Lo Hi	Adresse der NEXT-Anweisung
Lo Hi	Zeilenadresse der NEXT-Anweisung
&16	Größe des Stackeintrags

Außer zur Abspeicherung von Schleifenstrukturen wird der BASIC-Stack noch zur Speicherung von Zwischenausdrücken bei numerischen Berechnungen benutzt, z.B. bei verschachtelten Klammerausdrücken und zur Realisierung einer Hierarchie bei den arithmetischen und logischen Operatoren.

3.3 BASIC und Maschinensprache

3.3.1 Der CALL-Befehl

Das Bindeglied zwischen BASIC und Maschinensprache ist der CALL-Befehl. Mit ihm ist es möglich, aus einem BASIC-Programm heraus ein Maschinenprogramm aufzurufen. Zum CALL-Befehl gehört noch eine 16-Bit-Adresse, die besagt, an welcher Stelle das Maschinenprogramm steht, z.B.

CALL &8000

Damit wird ein Maschinenprogramm ab der Adresse &8000 oder dezimal 32768 aufgerufen. Wird das Maschinenprogramm mit dem RET-Befehl beendet, wird die Kontrolle wieder zurück an den Interpreter gegeben, der in der Ausführung des BASIC-Programms fortfährt.

Beim CALL-Befehl sind Betriebssystem und BASIC-Interpreter nicht direkt zugänglich; im gesamten 64K-Adreßbereich ist RAM selektiert. Selbstverständlich lassen sich jedoch Betriebssystemroutinen über die Einsprungadressen im Bereich ab &B000 aufrufen. Diese Routinen sorgen selbsttätig für die erforderliche ROM/RAM-Konfiguration. Wollen Sie während eines CALL-Befehls auf Routinen des BASIC-Interpreters oder Betriebssystemroutinen zugreifen, die nicht über Vektoren angesprungen werden, so können Sie dazu die RST 3 und RST 5 Routinen benutzen, die die Umschaltung realisieren.

Der CALL-Befehl erlaubt es aber weiterhin noch Parameter von BASIC an die Routine zu übergeben. Dazu können hinter der Adresse durch Komma getrennt bis zu 32 Parameter übergeben werden, die der Maschinenroutine dann zur Verfügung stehen. Diese Parameter müssen wie die Adresse selbst einen 16-Bit-Wert ergeben. Sie werden von BASIC auf dem Stack abgelegt. Der BASIC-Interpreter übergibt die Basisadresse dieses Parameterblocks im IX-Register. Im Akku steht zusätzlich noch, wieviele Parameter übergeben wurden. Der letzte Parameter steht also an Adresse IX, der vorletzte

an Adresse IX+2 und der erste Parameter an Adresse IX + 2*(A-1).

Während des CALL-Befehls können sämtliche Registerinhalte verändert werden (bezüglich der Benutzung der Zweitregister siehe im Kapitel Firmware). Auch der Stackpointer darf verändert werden, sofern sichergestellt ist, daß beim abschließenden RET die richtige Rücksprungadresse vom Stack geholt wird.

Bei der Benutzung des CALL-Befehls sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt. Sie können z.B. erweiterte Grafikfunktionen zur Verfügung stellen wie Kreise zeichnen, Fläche ausfüllen usw.

Die Übergabe von Parametern von der Maschinenroutine zurück ans BASIC ist nicht vorgesehen, ist jedoch über einen Umweg möglich. Soll z.B. das Ergebnis eines Maschinenprogramms einer Variablen zugewiesen werden, so kann dem CALL-Befehl deren Adresse übergeben werden. Dies ist mit dem 'Klammeraffen' möglich.

CALL &AB00,@A

Damit steht dem Maschinenprogramm die Adresse der Variablen A zur Verfügung und es kann direkt der Wert der Variablen verändert werden. Diese Möglichkeit ist im Kapitel über den Variablenpointer näher beschrieben.

3.3.2 BASIC-Erweiterungen mit RSX

Betriebssystem und BASIC des CPC unterstützen eine Möglichkeit, eigene Befehle ins BASIC einzubinden, die man RSX nennt. Das ist eine Abkürzung für 'Resident System eXtension'. Diese Erweiterungen können von BASIC aus durch einen Namen aufgerufen werden und erlauben eine Parameterübergabe, wie sie beim CALL-Befehl schon beschrieben wurde. Wenn wir z.B. eine Grafikerweiterung

schreiben wollen, die uns ein Quadrat auf den Bildschirm zeichnet, so kann der Aufruf dazu so aussehen:

IQUADRAT,100,100,50

Damit soll ein Quadrat gezeichnet werden, dessen linke obere Ecke die Koordinaten 100,100 hat mit einer Kantenlänge von 50 Punkten.

Wie Sie sehen, wird eine Befehlsweiterung durch einen vorangestellten senkrechten Strich (Shift Klammeraffe) gekennzeichnet.

Eine derartige Befehlsweiterung kann in einem Extensionrom stecken, wie es der Fall ist, wenn Sie ein Diskettenlaufwerk angeschlossen haben oder aber auch im RAM. Damit haben wir die Möglichkeit, eigene Erweiterungen zu schreiben. Damit das Betriebssystem weiß, wo es nach einer solchen Erweiterung suchen soll, muß die Erweiterung erst 'eingebunden' werden. Dazu dient eine Routine des Betriebssystems: KL LOG EXT. Das folgende Beispiel realisiert den oben angesprochenen Befehl zum Zeichnen eines Quadrat und demonstriert, wie die Einbindung vonstatten geht.

; RSX-BEFEHLSERWEITERUNG

; LE 15/6/85

BCD1	LOGEXT EQU	&BCD1 ; Erweiterung einbinden
BBC6	ASKCUR EQU	&BBC6 ; Grafik-Cursor holen
BBC0	MOVABS EQU	&BBC0 ; Grafik-Cursor setzen
BBF9	DRAWRE EQU	&BBF9 ; Linie relativ ziehen
BDC7	CHGSGN EQU	&BDC7 ; Vorzeichen ändern
8000	ORG	&8000
8000 010980	LD	BC,RSX ; Adresse der RSX-Befehlstabelle

8003	211680	LD	HL,KERNAL ; 4 Byte RAM für Kernal
8006	C3D1BC	JP	LOGEXT ; Erweiterung einbinden
8009	0E80	RSX	DEFW TABLE ; Adresse der Befehlswoorte
800B	C31A80	JP	QUADRAT
800E	51554144	TABLE	DEFM "QUADRA"
8014	D4	DEFB	"T"+&80
8015	00	DEFB	0 ; Ende der Tabelle
8016		KERNAL	DEFS 4 ; Speicher für Kernal
801A	FE03	QUADRA CP	3 ; drei Parameter ?
801C	C0	RET	NZ
801D	CDC6BB	CALL	ASKCURS ; Grafik-Cursor holen
8020	D5	PUSH	DE ; X-Koordinate merken
8021	E5	PUSH	HL ; Y-Koordinate merken
8022	DD5605	LD	D,(IX+5)
8025	DD5E04	LD	E,(IX+4) ; X-Koordinate
8028	DD6603	LD	H,(IX+3)
802B	DD6E02	LD	L,(IX+2) ; Y-Koordinate
802E	CDC0BB	CALL	MOVABS ; Grafik-Cursor auf X,Y-Koordinate
8031	DD5601	LD	D,(IX+1)
8034	DD5E00	LD	E,(IX) ; Länge nach de als X-Offset
8037	D5	PUSH	DE ; merken
8038	210000	LD	HL,0 ; Y-Offset
803B	CDF9BB	CALL	DRAWREL ; waagerechte Linie ziehen
803E	E1	POP	HL
803F	E5	PUSH	HL
8040	CDC7BD	CALL	CHGSGN ; Y-Offset negativ
8043	E5	PUSH	HL
8044	110000	LD	DE,0
8047	CDF9BB	CALL	DRAWREL ; senkrechte Linie ziehen
804A	D1	POP	DE ; negativer X-Offset
804B	210000	LD	HL,0 ; Y-Offset null
804E	CDF9BB	CALL	DRAWREL ; waagerechte Linie ziehen
8051	E1	POP	HL
8052	110000	LD	DE,0
8055	CDF9BB	CALL	DRAWREL ; senkrechte Linie ziehen

8058	E1	POP	HL
8059	D1	POP	DE
805A	C3C0BB	JP	MOVABS ; Koordinaten wiederherstellen

Nachdem das Programm geladen (als Binärfile von Diskette) oder mittels DATA-Lader generiert im Speicher steht, muß es einmalig initialisiert werden. Dies geschieht durch Aufruf von CALL &8000. Damit steht der neue Befehl zur Verfügung. Für die Einbindung werden zwei Tabellen benutzt. Die erste, in unserem Beispiel RSX genannt, enthält zuerst die Adresse der zweiten Tabelle, hier TABLE genannt, und anschließend Sprungbefehle auf die eigentliche Erweiterung. Die zweite Tabelle enthält die Namen, unter denen die neuen Befehle aufgerufen werden können. Dabei sind Großbuchstaben sowie Punkte erlaubt. Das letzte Zeichen eines Befehlswort wird durch das gesetzte Bit 7 gekennzeichnet. Danach können weitere Befehlsworte folgen. Das Ende der Tabelle ist durch ein Nullbyte gekennzeichnet. In jeder Tabelle müssen natürlich gleich viel Einträge stehen; zu jedem Befehlswort muß in der ersten die korrespondierende Sprungadresse stehen. Unter dem Label KERNAL müssen wir dem Betriebssystem 4 Bytes zur Verfügung stellen, die zur Verwaltung der Erweiterung benutzt werden. Die 4 Bytes müssen zwischen Adresse &4000 und &BFFF stehen.

Die Routine zum Zeichnen des Quadrats beginnt beim Label QUADRAT. Zuerst wird geprüft, ob drei Parameter übergeben wurden. Ist das nicht der Fall, wird sofort zurückgekehrt. Andernfalls wird die aktuelle Grafikkursorposition geholt und auf den Stack gerettet. Jetzt werden die übergebenen X- und Y-Koordinaten nach DE und HL geholt. Die Basis des Parameterblock steht in IX zur Verfügung. Nachdem der Grafikkursor auf diese Koordinaten gesetzt wird, kann viermal die Routine zum Zeichnen einer Linie relativ zur augenblicklichen Position aufgerufen werden. Um einen negativen Offset zu berechnen, wird die Routine CHGSGN der Integerarithmetik aufgerufen. Zum Abschluß wird die ursprüngliche Grafikkursorposition wieder hergestellt.

Als Beispiel für eine Anwendung der Routine geben Sie bitte folgendes kleine Programm ein:

```
10 CLS
20 FOR i=35 TO 400 STEP 20
30 IQUADRAT,i,i,30
40 NEXT
```

3.3.3 Der Variablenpointer '@'

Eine besonders für den Maschinenprogrammierer interessante Funktion ist der Variablenpointer, der durch den 'Klammeraffen' aufgerufen wird. Diese Funktion gibt die Adresse zurück, an der eine Variable im Speicher abgelegt ist. Der Aufruf sieht so aus:

```
PRINT @a
```

Damit wird die Adresse der Variablen a ausgegeben. War die Variable noch nicht angelegt, wird die Fehlermeldung 'Improper argument' ausgegeben.

Wenn wir nun an den Inhalt der Variablen wollen, müssen wir zwischen den 3 möglichen Typen unterscheiden.

Bei Integervariablen sieht die Sache am einfachsten aus. An der angegebenen Adresse ist der 16-Bit-Wert abgelegt. Den Wert der Variablen a% erhalten wir also mit folgender Formel:

```
PRINT PEEK(@a%)+256*PEEK(@a%+1)
```

Dabei können wir Werte zwischen 0 und 65535 erhalten. Soll das Vorzeichen noch berücksichtigt werden, müssen wir die Funktion UNT anwenden.

```
PRINT UNT(PEEK(@a%)+256*PEEK(@a%+1))
```

Bei Fließkommavariablen zeigt der Variablenpointer ebenfalls

auf den Wert der Variablen, der sich jedoch aus 5 Bytes zusammensetzt. Die ersten 4 Bytes sind die sogenannte Mantisse und das 5. Byte ist der Zweierexponent, mit dem die Mantisse multipliziert werden muß, um den Wert der Variablen zu erhalten. Wenn wir die 4 Mantissenbytes mit m1 bis m4 bezeichnen und den Exponenten mit ex, so ergibt folgende Formel den zugehörigen Fließkommawert:

$$x = (1 - 2 * \text{SGN}(m4 \text{ AND } 128)) * 2^{(ex - 129)} * \\ (1 + ((m4 \text{ AND } 127) + (m3 + (m2 + m1 / 256) / 256) / 256) / 128)$$

Aus der Formel wird deutlich, daß das Vorzeichen der Fließkommazahl im obersten Bit von m4 steckt und daß die Mantissenbytes m1 bis m4 steigende Wertigkeiten haben. Der Zweierexponent enthält einen Offset von 129, so daß sich Werte von 2^{-129} bis 2^{127} ergeben. Probieren wir unsere Formel einmal aus.

```

100 a=-13:' untersuchte Fließkommavariablen
110 ad = @a: ' Adresse von a
120 m1=PEEK(ad):m2=PEEK(ad+1):m3=PEEK(ad+2)
130 m4=PEEK(ad+3):ex=PEEK(ad+4)
140 PRINT (1-2*SGN(m4 AND 128)) * 2^(ex-129) *
      (1+((m4 AND 127)+(m3+(m2+m1/256)/256)/256)/128)

```

Wenn Sie das Programm laufen lassen, erhalten Sie den Wert -13 zurück. Ersetzen Sie Zeile 100 einmal durch INPUT a, so können Sie beliebige Werte ausprobieren.

Anwendung findet die Variablenpointer-Funktion im CALL-Befehl, der ja bekanntlich nur 16-Bit-Werte übergeben kann. Wollen Sie also mit Fließkommawerten arbeiten, so können Sie mit '@' die Adresse einer Fließkommazahl übergeben, auf die Sie sich dann beziehen können. Mit dieser Methode ist es natürlich auch möglich, den Wert der Fließkommavariablen direkt zu verändern.

Noch interessanter wird es bei Stringvariablen. Auch hier können wir den Variablenpointer benutzen, der uns wieder die

Adresse der Variablen zurückgibt. Dies ist jedoch nicht direkt die Adresse des Strings, sondern des sogenannten Stringdescriptors. Dieser Stringdescriptor ist drei Bytes lang. Das erste Byte enthält die Länge des Strings, also einen Wert von Null bis 255. Die nächsten beiden Bytes enthalten die Adresse des Strings.

```
100 INPUT a$
110 ad=@a$
120 l=PEEK(ad)
130 sa=PEEK(ad+1)+256*PEEK(ad+2)
140 FOR i=sa TO sa+l-1: PRINT CHR$(PEEK(i));NEXT
```

Das Programm holt Länge und Adresse des Strings, liest und gibt ihn aus.

Auch hier kann über den Variablenpointer ein String an den CALL-Befehl übergeben werden.

Strings lassen sich im Zusammenhang mit dem CALL-Befehl noch ganz anders einsetzen. Man legt dazu ein Maschinenprogramm einfach in einem String ab und kann es mit dem CALL-Befehl und dem Variablenpointer aufrufen. Das Maschinenprogramm muß dazu verschiebbar (keine internen absoluten Sprünge) und darf nicht länger als 255 Bytes sein. Das ist bei kleineren Utilities meist gegeben. Wollen Sie diese Methode anwenden, so müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

Zuerst wird das Maschinenprogramm in die Stringvariable abgelegt. Dies wird meist mit READ und DATA geschehen. Wollen Sie das Programm dann ausführen, so berechnen Sie die Startadresse des Strings (und des Maschinenprogramms) mit dem 'Klammeraffen'.

3.4 Das BASIC-ROM

3.4.1 Die Fließkommaarithmetik

Sämtliche arithmetische Funktionen, die der BASIC-Interpreter benutzt, stehen im Betriebssystem-ROM. Sie werden über die Sprungtabelle von &BD5E bis &BDBB aufgerufen. Wenn Sie diese Arithmetikroutinen ändern wollen, so brauchen Sie nur an der entsprechenden Stelle einen Sprung auf Ihre Routine einfügen.

Als ein Beispiel zur Anwendung der Fließkommaroutinen des BASIC-Interpreters zeigen wir Ihnen eine Routine zur Berechnung der Quadratwurzel einer Zahl. Der BASIC-Interpreter des CPC 664 & 6128 stellt uns diese Funktion zwar schon zur Verfügung, jedoch soll gezeigt werden, daß durch Anwendung von leistungsfähigen Algorithmen diese noch verbessert werden können.

Die eingebaute SQR-Funktion arbeitet nach dem gleichen Algorithmus, nach dem auch die Potenzberechnung geschieht.

$$\text{SQR}(X) = \text{EXP}(\text{LOG}(X)*0.5)$$

Es müssen also jedesmal Exponential- und Logarithmusfunktion berechnet werden, was über aufwendige Polynomberechnungen geschieht. Die Quadratwurzel läßt sich jedoch über eine einfache Iterationsvorschrift berechnen.

$$X(N+1) = (X(N) + A / X(N)) / 2$$

wobei A die Zahl ist, aus der die Wurzel gezogen werden soll und X(N) der alte und X(N+1) der neue Näherungswert ist. Als Startwert kann man die Zahl A selbst nehmen. Ein besserer Näherungswert ergibt sich jedoch, wenn man den Zweierexponent der Fließkommazahl halbiert. Dann ändert sich das Ergebnis nach vier Iterationen im Rahmen der Rechengenauigkeit nicht mehr. Beachten Sie auch, daß die Division durch 2 nicht als aufwendige Fließkommadivision realisiert wurde, sondern

einfach dadurch, daß man den Zweierexponenten um eins erniedrigt. Der Zeitgewinn dieses Verfahrens ist bedeutend. Benötigt die SQR-Routine des Interpreters noch 27 Millisekunden, so schafft unsere Routine die gleiche Aufgabe in knapp 8 Millisekunden; sie ist also mehr als dreimal so schnell.

```

;SCHNELLE SQR-ROUTINE
;LE 10/6/85

```

```

A000                ORG  &A000

BD91                SGN  EQU  &BD91
BD85                DIV  EQU  &BD85
BD79                ADD  EQU  &BD79

A000 CD91BD        NEWSQR CALL SGN ; Vorzeichen prüfen
A003 3F            CCF
A004 C8            RET  Z ; Null, schon fertig
A005 F20CA0       JP   P,GOON
A008 3E01         LD   A,1 ; 'IMPROPER ARGUMENT'
A00A B7           OR   A
A00B C9           RET

A00C E5           GOON  PUSH HL
A00D 1153A0       LD   DE,STORE1
A010 010500       LD   BC,5
A013 EDB0         LDIR ; Radikant merken
A015 E1           POP  HL

A016 E5           PUSH HL
A017 DDE1         POP  IX
A019 DD7E04       LD   A,(IX+4) ; Exponent
A01C D681         SUB  &81 ; normalisieren
A01E 3F           CCF
A01F 1F           RRA  ; Exponent halbieren
A020 C601         ADD  A,1
A022 DD7704       LD   (IX+4),A ; als Startwert

```



```

A025 0604          LD  B,4 ; 4 Iterationen
A027 C5           ITER PUSH BC
A028 E5           PUSH HL
A029 1158A0       LD  DE,STORE2
A02C 010500       LD  BC,5
A02F EDB0        LDIR ; Näherung merken
A031 E1           POP  HL
A032 E5           PUSH HL
A033 1153A0       LD  DE,STORE1
A036 EB          EX  DE,HL
A037 010500       LD  BC,5
A03A EDB0        LDIR ; Radikant holen
A03C E1           POP  HL
A03D 1158A0       LD  DE,STORE2
A040 CD85BD       CALL DIV
A043 1158A0       LD  DE,STORE2
A046 CD79BD       CALL ADD
A049 E5           PUSH HL
A04A DDE1        POP  IX
A04C DD3504       DEC (IX+4) ; ZAHL / 2
A04F C1           POP  BC
A050 10D5        DJNZ ITER
A052 C9           RET

A053             STORE1 DEFS 5
A058             STORE2 DEFS 5

```

Wie kann man aber den Interpreter dazu veranlassen, die neuen Routine zu verwenden? Für die SQR-Funktion dient der Vektor &BD9D. An diese Adresse muß ein Sprung auf unsere Routine eingetragen werden.

JP &A000

Wenn die Routine von BASIC aus aufgerufen wird, muß das HL-Register auf den Fließkommawert zeigen. Nach Ausführung der Routine muß das HL-Register auf das Ergebnis zeigen. Normalerweise hat sich der Wert dieses Registers nicht verändert. Die Flags zeigen den Fehlerstatus der Funktion an:

Besitzen Sie einen CPC 6128, so müssen Sie die Adressen der Routinen SGN, DIV und ADD um jeweils drei erhöhen; ebenso muß der Sprung nach &A000 dann an Adresse &BDA0 stehen.

Fehlerstatus der Funktionen

C=1	ordnungsgemäße Ausführung
C=0 & Z=1	'Division by zero'
C=0 & N=1	'Overflow'
C=0 & Z=0	'Improper argument'

Auf den nächsten Seiten finden Sie das Listing der Fließkommaarithmetik, wobei jede Routine auch die Adresse der Sprungtabelle enthält, über die sie vom BASIC-Interpreter aus angesprochen wird. Die Integerarithmetik befindet sich im BASIC-ROM von Adresse DD2F bis DE19. Sie wird von Interpreter immer dann benutzt, wenn dies möglich ist. Beim CPC 464 befand sich auch die Integerarithmetik im unteren ROM und wurde von BASIC über Vektoren aufgerufen. Da bei der Integerrechnung immer nur mit 2-Byte-Werten gearbeitet wird, ist diese Arithmetik bedeutend schneller als die Rechnung mit Fließkommazahlen. Nutzen Sie dies auch in Ihren Programmen aus und verwenden Sie wenn immer möglich nur Integervariablen. Dies gilt besonders auch für FOR-NEXT-Schleifen (siehe dazu auch Kapitel 3.2).

***** BD97 PI
2F73
2F78 PI
***** BD5E Variable kopieren
2F91
***** BD64 4-Byte-Wert nach Fließkomma
2FC8
***** BDB5 4-Byte-Wert mal 256 nach Integer
2FD1
***** BD67 Fließkomma nach Integer
2FD9
***** BD6A Fließkomma nach Integer
3001
***** BD6D FIX
3014
***** BD70 INT
3055
***** BD73
305F
***** BD76 Zahl mit 10^A multiplizieren
30C6
***** BDB8 RND INIT
3136
***** BDBB SET RANDOM SEED
3143
***** BD7C RND
3159
***** BD88 letzten RND-Wert holen
3188
***** BDA3 LOG10
31B1
***** BDA0 LOG
31B6
***** BDA6 EXP
322F
***** BD9A SQR
32AC
***** BD9D Potenzierung

32AF
***** BD94 DEG/RAD
3345
***** BDAA COS
3349
***** BDA7 SIN
3353
***** BDAF TAN
33C8
***** BDB2 ATN
33D8
***** BD7F Subtraktion
349E
***** BD79 Addition
34A2
***** BD82 Multiplikation
3577
***** BD85 Division
3604
***** BD8B Vergleich
36DF
***** BD91 SGN
3727
***** BD8E Vorzeichenwechsel
3731

***** CPC 664 & 6128 BASIC 1.1
C000 erstes Vordergrund-ROM
C001 Mark 1
C002 Version 1
C003 Modifikation 0
C004 Adresse des Namens
***** BASIC-Initialisierung
C006 Stack ab C000
C009 KL ROM WALK
C00C Speicher konfigurieren
C00F zuwenig Speicher, dann Reset
C013 Flag für Blanks unterdrücken löschen
C016 Zeiger auf ' BASIC 1.1'
C019 Text ausgeben
C01C aktuelle Zeilenadresse auf Null
C01F Fehlernummer löschen
C022 RND-Init
C025 AUTO-Modus löschen
C028 NEW-Befehl
C02B 240
C02E SYMBOL AFTER 240
C031 zum READY-Modus
C033 ' BASIC 1.1', LF,LF,0
C040 'BASI', 'C'+80H,0
***** BASIC-Befehl EDIT
C046 Zeilennummer nach DE holen
C04A Stack initialisieren
C04D BASIC-Zeile DE suchen
C050 BASIC-Zeile in Puffer listen
C053 Eingabezeile holen
***** READY-Modus
C058 Stack initialisieren
C05B diverse Initialisierungen
C05E Zeilenadresse holen
C061 SOUND HOLD
C064 Break-Event löschen
C067 Bildschirm initialisieren
C06A geschütztes Programm ?

C06E ja, Programm und Variablen löschen
C071 ERROR-Nummer
C074 'Syntax error' ?
C076 nein
C078 ERROR-Nummer auf Null
C07B Zeilennummer der ERROR-Zeile holen
C07F zum EDIT-Befehl
C081 Zeiger auf 'Ready'
C084 ausgeben
C087 aktuelle Zeilenadresse auf Null
C08A AUTO-Flag gesetzt ?
C08E nein
C090 nächste Zeilennummer vorgeben
C093 zum READY-Modus
C095 Blank, TAB und LF überlesen
C09D Blank, TAB und LF überlesen
C0AF Eingabezeile holen
C0B2 'ESC' gedrückt, dann wiederholen
C0B4 LF ausgeben
C0B7 Blank, TAB und LF überlesen
C0D4 zur Interpreterschleife
C0D7 'Ready', LF,0
***** AUTO-Modus löschen
C0DF
***** AUTO-Modus setzen
C0E1 Zeilennummer
C0E6 Flag für AUTO setzen
***** BASIC-Befehl AUTO
C0EA 10, Default
C0EF ', '
C0F1 Zeilennummer nach DE holen
C0F5 10, Default
C0F8 folgt Komma ?
C0FB ja, Zeilennummer nach DE holen
C0FE Zeilenende, sonst 'Syntax error'
C102 AUTO-Inkrement merken
C106 Flag für AUTO-Modus merken
C10D Zeilennummer
C115 AUTO-Modus löschen

C118	Zeile editieren
C11E	Zeilennummer
C121	plus Inkrement
C122	AUTO-Modus setzen
*****	BASIC-Befehl NEW
C128	
C129	Programm und Variablen löschen
C12C	zum READY-Modus
*****	BASIC-Befehl CLEAR
C12F	'INPUT'
C13A	diverse Initialisierungen
*****	CLEAR INPUT
C13F	Blanks überlesen
*****	Programm und Variablen löschen
C145	Beginn des freien RAMs
C149	HIMEM
C152	Akku löschen
C154	Beginn freies RAM bis HIMEM löschen
C156	Flag für geschütztes Programm löschen
C159	Variablenzeiger rücksetzen
C15F	Disk I/O abbrechen
C163	RAD-Modus setzen
C166	Descriptorstack initialisieren
C16C	Stream-Reset
C16F	TROFF
C172	AUTO-Modus löschen
C175	diverse Initialisierungen, s.u.
C17A	Strings löschen
C17D	Variablenzeiger rücksetzen
C180	alle Variablen auf Typ 'Real'
C183	Blank, TAB und LF überlesen
*****	diverse Initialisierungen
C189	Tabulator-Stops initialisieren
C18C	Programmzeiger löschen
C18F	ON ERROR löschen
C192	Programmzeiger nach Unterbrechung löschen
C195	SOUND und Event-Reset
C198	BASIC-Stack initialisieren
C19B	Flag für FN löschen

C19E	RESTORE
C1AB	< 8 ?
C1AD	TXT STR SELECT
C1B1	aktuelle Streamnummer
C1B7	Eingabekanal
C1C1	aktuelle Streamnummer
C1C4	Drucker ?
C1C7	Eingabekanal
C1CA	Diskette ?
C1CD	auf Streamnummer testen
C1D2	auf Streamnummer testen
C1D7	auf Streamnummer testen
*****	Streamnummer holen
C1E8	auf Streamnummer testen
C1ED	'Improper argument'
C1F5	','
C1F7	Sprung nach (BC), Funktion ausführen
*****	auf Streamnummer testen
C1FF	'#'
C201	0 als Default
C204	Streamnummer holen
C208	folgt Komma ?
C20B	nein, dann Ende des Statements
*****	Streamnummer holen
C210	Test auf nachfolgendes Zeichen
C213	"#"
C214	10, Maximalwert+1
C218	Maximalwert nach B
C219	8-Bit-Wert holen
C21C	mit Maximalwert vergleichen
C21F	kleiner, ok
C220	'Improper argument'
*****	8-Bit-Wert kleiner 2 holen
C223	Maximalwert 2
C225	Argument holen und testen
*****	BASIC-Befehl PEN
C227	Streamnummer holen
C22A	TXT SET PEN
C230	folgt Komma ?

C234 8-Bit-Wert kleiner 2 holen
C237 TXT SET BACK
***** BASIC-Befehl PAPER
C23C Streamnummer holen
C23F TXT SET PAPER
C242 Argument < 16 holen
C246 Sprung nach (BC), Funktion ausführen
***** BASIC-Befehl BORDER
C24B 2 Argumente kleiner 32 holen
C24F SCR SET BORDER
***** BASIC-Befehl INK
C254 Argument kleiner 16 holen
C258 Test auf ','
C25B 2 Argumente kleiner 32 holen
C260 SCR SET INK
***** 2 Argumente kleiner 32 holen
C265 Argument < 32 holen
C268 nach B
C269 folgt Komma ?
C26D 32
C26F Argument kleiner 32 holen
C272 nach C
***** Argument < 16 holen
C274 16
C276 Argument kleiner 16 holen
***** BASIC-Befehl MODE
C278 3
C27A Argument kleiner 3 holen
C27E SCR SET MODE
***** BASIC-Befehl CLS
C283 Streamnummer holen
C287 TXT CLEAR WINDOW
C28C Streamnummer holen
C291 'Improper argument'
C294 Test auf ')'
***** BASIC-Funktion COPYCHR\$
C29B Streamnummer holen, Klammer zu
C29E TXT RD CHAR
C2A1 Zeichen als String übernehmen

***** BASIC-Funktion VPOS
C2A4 Streamnummer holen
C2A8 Cursorzeile holen
***** BASIC-Funktion POS
C2AD Streamnummer holen
C2B0 Test auf ')'
C2B4 Position holen
C2B7 Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
***** aktuelle PRINT-Position holen
***** Cursorzeile holen
C2CA TXT GET CURSOR
C2CD TXT VALIDATE
C2DA TXT GET WINDOW
***** BASIC-Befehl LOCATE
C302 Streamnummer holen
C305 zwei 8-Bit-Werte ungleich Null holen
C30C TXT SET CURSOR
***** BASIC-Befehl WINDOW
C311 'SWAP'
C315 Streamnummer holen
C318 zwei 8-Bit-Werte ungleich Null holen
C31C Test auf ','
C31F zwei 8-Bit-Werte ungleich Null holen
C326 TXT WIN ENABLE
***** WINDOW SWAP
C32B Blanks überlesen
C32E Argument < 8 holen
C332 folgt Komma ?
C335 Default Null
C337 ja, Argument < 8 holen
C33C TXT SWAP STREAMS
***** Argument < 8 holen
C341 8, Maximalwert
C343 Argument holen
***** BASIC-Befehl TAG
C346 Streamnummer holen
***** BASIC-Befehl TAGOFF
C34D Streamnummer holen
C351 TXT SET GRAPHIC

***** zwei 8-Bit-Werte ungleich Null holen
C354 ersten Wert holen
C357 nach D
C358 Test auf ','
C35C 8-Bit-Wert ungleich Null holen
C360 Wert nach E
***** BASIC-Befehl CURSOR
C363 Streamnummer holen
C366 Null ?
C368 8-Bit-Wert < 2 holen
C36C TXT CUR OFF
C36F TXT CUR ON
C372 folgt Komma ?
C375 nein
C376 8-Bit-Wert < 2 holen
C37A TXT CUR DISABLE
C37D TXT CUR ENABLE
***** String ausgeben
C380 Stringadresse
C381 132
C384 WIDTH auf 132
C387 POS auf Eins setzen
C390 Zeichen holen
C391 Zeiger erhöhen
C392 letztes Zeichen ?
C393 nein, ausgeben
C396 nächstes Zeichen
***** LF ausgeben
C39C LF
C39E ausgeben
***** Zeichen ausgeben
C3A5 Zeichen ausgeben
C3AB LF
C3AD nein
C3AF Ausgabegerät
C3B2 Drucker ?
C3B5 Disk ?
C3B8 Zeichen ausgeben
***** Zeichen ausgeben

C3BE Zeichen ausgeben
***** Ausgabekanal selektieren
C3C4 Ausgabekanal
C3C9 auf Drucker ausgeben
C3CC auf Disk
C3D0 auf Bildschirm
C3D4 TXT SET GRAPHIC
C3D9 TXT SET BACK
C3DD TXT VDU ENABLE
C3E0 TXT VALIDATE
C3E5 CR
C3EA LF
C3EC TXT OUTPUT
C3F1 TXT VALIDATE
***** CR & LF auf Drucker ausgeben
C3F8 CR
C3FD LF
C40B MC PRINT CHAR
C40F Test auf Abbruch mit 'ESC'
C415 CR
C41A ' '
C434 CR
C439 LF
C449 DISK OUT CHAR
C44C fehlerfrei ?
C44D Fehlermeldung ausgeben
C44F DERR setzen
C453 CAS TEST EOF
C45A Vorzeichen als Integerzahl übernehmen
C45F CAS IN CHAR
C462 fehlerfrei ?
C468 Fehlermeldung ausgeben
C46B 'Diskettenfehler'
***** POS auf Eins setzen
C472 KM READ CHAR
***** Test auf Abbruch mit 'ESC'
C475 KM READ CHAR
C479 'Break'
C47C auf zweiten Tastendruck warten

C47F	'ESC', dann Abbruch
C485	Adresse der Break-Event-Routine
C488	BASIC-ROM-Select
C48E	KM ARM BREAK
*****	Break-Event-Routine
C495	KM READ CHAR
C498	keine Taste gedrückt ?
C49A	Break durch 'ESC'
C49C	Tastendrücke vor 'ESC' ignorieren
C49E	warten auf zweites 'ESC'
C4A1	Test auf ON BREAK GOSUB
*****	Warten auf Tastendruck nach 'ESC'
C4A7	SOUND HOLD
C4AF	TXT CUR ON
C4B2	KM WAIT CHAR
C4B5	'ESC'
C4BB	TXT CUR OFF
C4C3	','
C4C5	KM CHAR RETURN
C4CA	SOUND CONTINUE
C4DC	KM DISARM BREAK
*****	BASIC-Befehl ORIGIN
C4E1	2 Argumente holen
C4E6	folgt Komma ?
C4E9	nein
C4EB	2 Argumente holen
C4F0	Test auf ','
C4F3	2 Argumente holen
C4F8	GRA WIN HEIGHT
C4FE	GRA WIN WIDTH
C504	GRA SET ORIGIN
C509	Ende des Statements ?
C510	GRA CLEAR WINDOW
*****	BASIC-Befehl FILL
C515	Argument < 16 holen
C51A	Garbage Collection
C51D	freien Speicherplatz berechnen
C520	mindestens 29 Bytes
C523	Vergleich HL <> BC

C526 sonst 'Memory full'
C528 Fehlermeldung ausgeben
C52D FILL
***** BASIC-Befehl MOVE
C532 GRA MOVE ABSOLUTE
***** BASIC-Befehl MOVER
C537 GRA MOVE RELATIVE
***** BASIC-Befehl DRAW
C53C GRA LINE ABSOLUTE
***** BASIC-Befehl DRAWR
C541 GRA LINE RELATIVE
***** BASIC-Befehl PLOT
C546 GRA PLOT ABSOLUTE
***** BASIC-Befehl PLOTR
C54B GRA PLOT ABSOLUTE
C54F 2 Integerargumente holen
C552 folgt Komma ?
C555 nein
C557 ','
C55C folgt Komma ?
C55F nein
C563 8-Bit-Wert < 4 holen
C567 SCR ACCESS
C56F Sprung nach (BC)
***** BASIC-Funktion TEST
C574 GRA TEST ABSOLUTE
***** BASIC-Funktion TESTR
C579 GRA TEST RELATIVE
C57D 2 Argumente holen
C580 Test auf ')'
C587 Sprung nach (BC)
C58A Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen

***** 2 Integerargumente holen
C58F 16-Bit-Wert -32768 bis 32767 holen
C593 Test auf ','
C596 16-Bit-Wert -32768 bis 32767 holen
C59A Ergebnis nach BC
***** BASIC-Befehl GRAPHICS
C59D 'PAPER'
C5A1 Test auf nachfolgendes Zeichen
C5A4 'PEN'
C5A5 ','
C5AA folgt Komma ?
C5AE 8-Bit-Wert < 2 holen
***** GRAPHICS PAPER
C5B4 Blanks überlesen
C5B7 Argument < 16 holen
C5BA GRA SET PAPER
***** GRAPHICS PEN
C5BD Argument < 16 holen
C5C0 GRA SET PEN
***** BASIC-Befehl MASK
C5C3 ','
C5C7 8-Bit-Argument holen
C5CD folgt Komma ?
C5D1 8-Bit-Wert < 2 holen
***** BASIC-Befehl FOR
C5D7 Variable lesen
C5DD zugehöriges NEXT suchen
C5E0 Adresse merken
C5E6 offene FOR-NEXT-Schleife suchen
C5E9 gefunden, BASIC-Stackpointer setzen
C5ED Ende des Statements ?
C5F0 Default Null
C5F3 nein, Variable holen
C5FC Vergleich HL<>DE

C5FF	'Unexpected NEXT'
C603	aktuelle Zeilenadresse nach HL
C607	aktuelle Zeilenadresse setzen
C610	22 Bytes, Typ 5 'Real'
C616	16 Bytes, Typ 2 'Integer'
C61A	'Type mismatch'
C61C	Fehlermeldung ausgeben
C61F	Anzahl Bytes nach A
C620	Platz im BASIC-Stack reservieren
C624	Variablenadresse auf BASIC-Stack
C628	Test auf '='
C62B	Ausdruck holen
C62F	Variablentyp vergleichen
C633	Zwischenspeicher für FOR-Variable
C636	Variable nach HL kopieren
C63A	Test auf nachfolgendes Zeichen
C63D	'TO'
C63E	Ausdruck holen
C643	Variablentyp vergleichen
C646	Endwert auf BASIC-Stack
C64C	eins als Default STEP-Wert
C64F	Integerzahl HL übernehmen
C653	nächstes Zeichen
C654	'STEP' ?
C656	nein
C658	Blanks überlesen
C65B	Ausdruck holen
C65F	Variablentyp vergleichen
C663	Variable nach (HL) kopieren

C666	Vorzeichen holen
C66A	Vorzeichen von STEP-Wert auf BASIC-Stack
C66E	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
C673	Adresse des FOR-Befehls auf BASIC-Stack
C677	aktuelle Zeilenadresse nach HL
C67C	Zeilenadresse von FOR auf BASIC-Stack
C681	Adresse des NEXT-Befehls auf BASIC-Stack
C689	Zeilenadresse NEXT-Befehl auf BASIC-Stack
C68C	#10 oder #16 für Integer/Real auf Stack
C68E	Zeiger auf Zwischenspeicher
C691	FOR-Variable zurückholen
C695	Flag für ersten Durchlauf
C699	aktuelle Zeilenadresse setzen
C69F	zum NEXT-Befehl
C6A1	Fehlermeldung ausgeben
C6A4	'Unexpected NEXT'
*****	BASIC-Befehl NEXT
C6A5	
C6A7	Flag für Inkrement addieren
C6AB	offene FOR-NEXT-Schleife suchen
C6B1	BASIC-Stackpointer setzen
C6B6	Test auf Schleifenende
C6BE	Programmzeiger nach DE
C6C2	Zeilenadresse nach HL
C6C5	aktuelle Zeilenadresse setzen
C6CA	BASIC-Stackpointer
C6CD	plus 5
C6CF	Programmzeiger nach 'NEXT'
C6D2	BASIC-Stackpointer setzen
C6D6	folgt Komma ?
C6D9	ja, nächste NEXT-Schleife

*****	offene FOR-NEXT-Schleife suchen
C6DC	BASIC-Stackpointer
C6EB	'WHILE-WEND' ?
C6F8	Vergleich HL <> DE
C70A	Integer ?
C70C	ja
C713	Variablentyp und -Adresse setzen
C717	Flag für ersten Durchlauf
C71B	ja, Addition überspringen
C71F	Addition
C729	Variable nach (HL) kopieren
C730	arithmetischer Vergleich
C734	10
C73E	erster Durchlauf ?
C742	ja, Addition überspringen
C749	STEP-Wert nach HL holen
C74C	Integer-Addition HL := HL + DE
C74F	'Overflow'
C751	Fehlermeldung ausgeben
C761	Integer-Vergleich
*****	BASIC-Befehl IF
C76A	Ausdruck holen
C76D	'GOTO'
C771	Test auf nachfolgendes Zeichen
C774	'THEN'
C778	Ende der Zeile oder ELSE-Zweig suchen
C77C	Ende des Statements ?
C77F	ja
C780	Zeilennummer
C782	ja, zum GOTO-Befehl
C784	Zeilenadresse ?
C786	nein, BASIC-Befehl ausführen
*****	BASIC-Befehl GOTO
C789	Zeilenadresse holen
C78D	Adresse als Programmzeiger übernehmen

*****	BASIC-Befehl GOSUB
C78F	Zeilenadresse holen
C794	Kennzeichen für normales 'GOSUB'
C796	Adresse des Unterprogramms merken
C797	6 Bytes
C799	Platz im BASIC-Stack reservieren
C79F	Adresse der Anweisung nach 'GOSUB'
C7A0	auf BASIC-Stack
C7A3	aktuelle Zeilenadresse nach HL
C7A8	Zeilenadresse auf BASIC-Stack
C7AB	Kennzeichen für 'GOSUB'
C7B1	Programmzeiger auf Unterprogramm
*****	BASIC-Befehl RETURN
C7B4	'GOSUB' auf BASIC-Stack suchen
C7B7	BASIC-Stackpointer zurücksetzen
C7BA	Kennbyte
C7BD	Adresse der Anweisung nach 'GOSUB'
C7BE	nach DE holen
C7C1	Zeilenadresse nach HL
C7C4	aktuelle Zeilennummer setzen
C7C8	Kennbyte
C7C9	kleiner eins ?
C7CB	ja, normales 'GOSUB'
C7CC	eins, dann GOSUB nach AFTER/EVERY
C7CF	zur Event-Routine
C7D6	Kennzeichen von BASIC-Stack holen
C7DB	BASIC-Stackpointer zurücksetzen
C7E0	'GOSUB'
C7E6	Fehlermeldung ausgeben
C7E9	'Unexpected RETURN'
*****	BASIC-Befehl WHILE
C7EB	zugehöriges WEND suchen
C7EE	Adresse merken
C7F0	Zeilenadresse für 'WHILE-WEND'

C7F6	BASIC-Stackpointer setzen
C7F9	7 Bytes
C7FB	Platz im BASIC-Stack reservieren
C7FF	aktuelle Zeilenadresse nach HL
C804	Zeilenadresse auf BASIC-Stack
C809	Adresse nach 'WEND' auf BASIC-Stack
C810	Adresse der WHILE-Bedingung
C811	auf BASIC-Stack
C813	Kennzeichen für 'WHILE'
C816	BASIC-Stackpointer setzen
C81B	WHILE-Bedingung testen
*****	BASIC-Befehl WEND
C81D	
C822	'Unexpected WEND'
C824	Fehlermeldung ausgeben
C82C	BASIC-Stackpointer setzen
C82F	aktuelle Zeilenadresse nach HL
C832	Zeilenadresse für WHILE-WEND
C83B	aktuelle Zeilenadresse setzen
C848	Ausdruck holen
C84B	Vorzeichen holen
C84F	Bedingung erfüllt ?
C850	Zeilenadresse für WHILE-WEND
C853	als aktuelle Zeilenadresse setzen
C858	Platz im BASIC-Stack freigeben

C860	BASIC-Stackpointer
C87B	Vergleich HL <> DE
*****	BASIC-Befehl ON
C885	'ERROR'
C88A	8-Bit-Wert holen
C88F	'GOTO'
C894	Test auf nachfolgendes Zeichen
C897	'GOSUB'
C899	nachfolgende Blanks überlesen
C89C	Zähler erniedrigen
C89F	Zeilennummer nach DE holen
C8A2	folgt Komma ?
*****	Event-Verarbeitung (AFTER/EVERY)

C8B5	
C8B9	KL NEXT SYNC
C8BC	steht kein Ereignis an ?
C8BE	Priorität merken
C8C2	Bit 7 löschen
C8C8	Adresse des Eventblocks
C8C9	KL DO SYNC
C8D4	KL DONE SYNC
C8D9	nächstes Event
C8E0	Unterbrechung durch 'ESC' erlauben
C8ED	'Break'
C8F2	zur Interpreterschleife
C8FC	ON-BREAK-Adresse
C901	Zeilennummer nach HL
C906	Direktmodus ?
C909	SOUND CONTINUE
C915	Test auf nachfolgendes Zeichen
C918	'GOSUB'
C919	Zeilenadresse holen
C91D	nach BC
C920	10
*****	Event-Routine
C929	
C92D	Zeilennummer holen/Direktmodus ?
C932	ja
C934	Kennbyte für AFTER/EVERY-GOSUB
C937	GOSUB-Befehl
C93A	Adresse des aktuellen Statements
C949	Adresse des aktuellen Statements
C95A	-8
C95E	KL DONE SYNC
C968	-4
C96C	KL DONE SYNC
C96F	Unterbrechung durch 'Break' erlauben
C976	zur Interpreterschleife
*****	BASIC-Befehl ON BREAK
C979	
C97C	Blanks überlesen
C97F	'CONT'

C984	'STOP'
C986	Defaultwert Null bei Stop
C98B	Test auf nachfolgendes Zeichen
C98E	'GOSUB'
C98F	Zeilenadresse holen
C993	ON-BREAK-Adresse
C997	KM DISARM BREAK
*****	BASIC-Befehl DI
C99A	
C99B	KL EVENT DISABLE
*****	BASIC-Befehl EI
C9A0	
C9A1	KL EVENT ENABLE
*****	SOUND- und Event-Reset
C9A6	SOUND RESET
C9A9	Basisadresse des Eventblocks
C9AC	4 Timer
C9AF	KL DEL TICKER
C9B3	18
C9B6	addieren
C9B7	nächster Timer
C9B9	KM DISARM BREAK
C9BC	KL SYNC RESET
C9C2	ON-BREAK-Adresse löschen
C9C5	Unterbrechung durch BREAK erlauben
C9C8	Adresse der Sound-Queue
C9D4	Adresse des Eventblocks
C9DF	BASIC-ROM-Select
C9E1	Adresse der Event-Routine
C9E4	KL INIT EVENT
*****	BASIC-Befehl ON SQ
C9F8	Test auf '('
C9FB	8-Bit-Wert holen
C9FF	Adresse der Sound-Queue berechnen
CA05	Test auf ')'
CA08	'GOSUB' und Adresse holen
CA0E	SOUND ARM EVENT
*****	Adresse der Sound-Queue berechnen
CA13	Bit 0 gesetzt ?

CA18	Bit 1 gesetzt ?
CA1D	Bit 2 gesetzt ?
CA22	'Improper Argument'
*****	BASIC-Befehl AFTER
CA25	16-Bit-Wert 0 - 32767 holen
CA28	Recharge Count auf Null
*****	BASIC-Befehl EVERY
CA2D	16-Bit-Wert 0 - 32767 holen
CA30	als Count und
CA31	Recharge Count
CA34	folgt Komma ?
CA37	Defaultwert Null
CA3A	ja, Integerwert mit Vorzeichen holen
CA3E	aus Timer# Adresse des Eventblocks holen
CA42	6 Bytes für Tickerblock addieren
CA47	'GOSUB' und Adresse holen
CA4E	KL ADD TICKER
*****	BASIC-Funktion REMAIN
CA53	CINT
CA56	Adresse des Eventblocks holen
CA59	KL DEL TICKER
CA5C	gefunden ?
CA5E	nein, Null
CA62	Integerzahl in HL übernehmen
*****	Adresse des Eventblocks berechnen
CA65	
CA66	Hi-Byte gleich Null ?
CA67	nein, 'Improper argument'
CA6A	größer gleich 4 ?
CA6C	ja, 'Improper argument'
CA70	* 18
CA74	Basisadresse Eventtabelle
CA77	plus Offset
*****	zugehöriges NEXT suchen
CA79	
CA7A	aktuelle Zeilenadresse nach HL
CA7F	Zähler für Verschachtelung
CA81	Fehlernummer für 'NEXT missing'
CA87	Blanks überlesen

CA8A	'NEXT'
CA8F	'FOR'
CA93	Verschachtelung erhöhen
CA94	weiter suchen
CA99	aktuelle Zeilenadresse nach HL
CA9D	aktuelle Zeilenadresse setzen
CAA1	Verschachtelung erniedrigen
CAA2	zugehöriges NEXT gefunden ?
CAA4	Blanks überlesen
CAA7	Zeilenende ?
CAAB	Variable suchen
CAB0	folgt Komma ?
CAB3	nein
CAB5	sonst nächste Variable nach NEXT
CAB8	zugehöriges NEXT gefunden
CABA	ja
CABD	aktuelle Zeilenadresse nach HL
CAC1	aktuelle Zeilenadresse setzen
CAC6	weitere suchen
CAC9	Blanks überlesen
*****	zugehöriges WEND suchen
CACC	
CACE	aktuelle Zeilenadresse nach HL
CAD2	Zähler für Verschachtelung
CAD4	erhöhen
CAD5	Fehlernummer für 'WEND missing'
CADB	Blanks überlesen
CADF	'WHILE'
CAE1	Verschachtelung erhöhen
CAE3	'WEND'
CAE7	Verschachtelung erniedrigen
CAE9	Blanks überlesen
CAEC	Blanks überlesen
CAEF	Eingabezeile holen
CAF3	Stream 0 selektieren
CAF6	Stackpointer initialisieren
CAF9	zur Interpreterschleife
*****	Eingabezeile holen
CAFC	Zeiger auf Eingabepuffer

CAFF	Pufferinhalt löschen
CB01	Eingabezeile holen
*****	Zeile editieren
CB04	Zeiger auf Eingabepuffer
CB07	Zeile editieren
CB0A	LF ausgeben
*****	Eingabezeile von Diskette holen
CB0D	
CB0E	Zeiger auf Eingabepuffer
CB18	DISK IN CHAR
CB1D	CR
CB25	LF
CB2D	Fehlermeldung ausgeben
CB30	'Line too long'
CB32	LF
*****	Fehlernummer löschen
CB3A	
*****	Fehlernummer setzen
CB3B	Diskettenfehler
CB3E	Fehlernummer
CB41	aktuelle Zeilenadresse nach HL
CB44	als ERROR-Line
*****	Fehlermeldung ausgeben
CB48	Rücksprungadresse nach HL
CB49	Zeichen nach CALL-Befehl holen
CB4A	als Fehlernummer, Meldung ausgeben
*****	'Syntax error' ausgeben
CB4C	Fehlernummer für 'Syntax error'
CB4E	Fehlermeldung ausgeben
*****	'Improper argument' ausgeben
CB50	Fehlernummer für 'Improper argument'
CB52	Fehlermeldung ausgeben
*****	BASIC-Befehl ERROR
CB54	8-Bit-Wert ungleich 0 holen
CB58	Fehlernummer und -zeile setzen
CB5B	Adresse des aktuellen Statements
CB5E	Programmzeiger nach ERROR
CB61	Zeilenadresse und Programmzeiger merken
CB67	Stackpointer auf C000

CB70	Descriptorstack initialisieren
CB79	Adresse der ON-ERROR-Routine
CB7D	Flag für in Fehlerbehandlung
CB8B	zur Interpreterschleife
CB90	Fehlernummer
CB93	Adresse der Fehlermeldung berechnen
CB99	als aktuelle Zeilennummer
CBA3	Diskettenfehler
CBA A	zum READY-Modus
CBAD	Adresse der ERROR-Zeile
CBB0	Zeilennummer nach HL holen
CBBA	Zeiger auf 'Division by zero'
CBB D	Fehlernummer
CBC3	Zeiger auf 'Overflow'
CBC6	Fehlernummer
CBCA	Adresse der ON-ERROR-Routine
CBD0	Fehlernummer in Akku
CBD1	Fehlermeldung ausgeben
CBD4	Streamnummer auf Null
CBD5	Stream selektieren
CBD8	alte Streamnummer merken
CBDA	Fehlermeldung ausgeben
CBDE	LF ausgeben
CBE1	alte Streamnummer
CBE2	selektieren
CBE9	Bildschirm initialisieren
CBEC	'Undefined line' ausgeben
CBEF	Zeilennummer ausgeben
CBF2	'in Zeilennummer' ausgeben
CBF4	'Undefined line ',0
CC04	Zeiger auf 'Break'
CC0A	Bildschirm initialisieren
CC0D	Fehlermeldung ausgeben
CC10	Zeilenadresse holen
CC13	Direktmodus ?
CC15	Zeiger auf ' in '
CC18	String ausgeben
CC1C	Zeilennummer ausgeben
CC1F	'Break'

CC24	' in ',0
*****	BASIC-Befehl STOP
CC29	
CC2B	'Break in Zeilennummer' ausgeben
CC32	zum READY-Modus
*****	BASIC-Befehl END
CC34	
*****	Diskettenfehler
CC3A	Disk-Error merken
CC3D	Fehlermeldung ausgeben
CC40	'Nr 32'
CC4A	zum READY-Modus
CC66	zum READY-Modus
CC6A	Zeilennummer nach HL holen
CC6E	Direktmodus ?
CC70	Ende des Statements ?
CC7B	aktuelle Zeilenadresse setzen
CC87	Direktmodus ?
CC8A	ja
CC8B	Zeilenadresse nach HL
CC8E	Zeilenadresse nach Unterbrechung
CC92	Programmzeiger nach Unterbrechung
*****	BASIC-Befehl CONT
CC96	
CC97	Programmzeiger nach Unterbrechung
CC9B	Test auf Direktmodus
CC9C	'Cannot CONTinue'
CC9E	Fehlermeldung ausgeben
CCA2	Zeilenadresse nach Unterbrechung
CCA5	aktuelle Zeilenadresse setzen
CCA8	SOUND CONTINUE
CCAC	zur Interpreterschleife
CCB0	Flag für in Fehlerbehandlung löschen
CCB6	Adresse der ON-ERROR-Routine
*****	ON ERROR
CCBB	Blanks überlesen
CCBE	Test auf nachfolgendes Zeichen
CCC1	'GOTO'
CCC2	Zeilennummer nach DE holen

CF0F Typ String, sonst 'Type mismatch'
***** Zeilennummernbereich holen
CF12 1 und
CF15 65535 als Default
CF18 folgt Komma ?
CF1B nein, Ende des Statements ?
CF1E ja
CF1F '#'
CF22 ','
CF26 Zeilennummer nach DE holen
CF2A und nach BC
CF2C folgt Komma ?
CF2F ja
CF30 Test auf nachfolgendes Zeichen
CF33 ','
CF34 65535 als Default-Endwert
CF38 folgt Komma ?
CF3B ja
CF3C Zeilennummer nach DE holen
CF3F folgt Komma ?
CF46 'Improper argument'
***** Zeilennummer nach DE holen
CF4B Konstantentyp
CF4E Wert nach DE
CF50 Zeilennummer ?
CF52 ja, fertig
CF54 Zeilenadresse ?
CF56 nein, 'Syntax error'
CF5A HL zeigt auf Zeilenbeginn
CF5F Zeilennummer nach DE
CF62 Blanks überlesen
***** Ausdruck holen
CF65
CF66 Hierarchie-Kode Null
CF68 Term holen
CF6D Blanks überlesen
***** Term holen
CF70
CF72 Ausdruck holen

CF78	Operator
CF79	'>'
CF7B	kleiner ?
CF7C	'NOT'
CF7E	größer gleich ?
CF7F	'+'
CF81	kleiner, dann Vergleichsoperator
CF83	'+', dann Test auf String
CF86	kein String
CF8A	Stringdescriptor
CF8D	auf Stack
CF8E	Ausdruck holen
CF91	Typ String, sonst 'Type mismatch'
CF95	Stringaddition
CF98	nächsten Term bearbeiten
*****	arithmetische Operatoren
CF9A	
CF9B	minus #F4
CF9E	mal 4
CFA2	plus #CFF0, Tabellenadresse
CFA9	Hierarchie-Kode
CFAB	kleiner, fertig
CFAD	Ergebnis auf Stack ablegen
CFB3	Hierarchie-Kode
CFB4	Term holen
CFC0	Platz im BASIC-Stack reservieren
CFC3	JP (DE), Operation durchführen
CFC6	nächsten Term bearbeiten
*****	Vergleichsoperatoren
CFC8	
CFCD	Token
CFCE	minus Offset
CFD1	Test auf String
CFD4	Adresse für arithmetische Vergleiche
CFD7	kein String
CFDA	Stringdescriptor
CFDD	auf Stack
CFDF	Hierarchie-Kode
CFE1	Term holen

CFE7	Stringvergleich
CFEB	Ergebnis des Vergleichs holen
CFEE	nächsten Term bearbeiten
*****	BASIC-Operatoren Hierarchie-Kodes+Adressen
CFF0	F4, '+'
CFF3	F5, '-'
CFF6	F6, '**
CFF9	F7, '/'
CFFC	F8, '^
CFFF	F9, 'Backslash'
D002	FA, 'AND'
D005	FB, 'MOD'
D008	FC, 'OR'
D00B	FD, 'XOR'
*****	arithmetischer Vergleich
D00E	
D012	arithmetischer Vergleich
D01D	Vorzeichen übernehmen
*****	'-' negatives Vorzeichen
D020	Hierarchie-Kode
D022	Term holen
D026	Vorzeichen wechseln
*****	BASIC-Operator NOT
D02B	Hierarchie-Kode
D02D	Term holen
D031	NOT-Operator
*****	Ausdruck holen
D036	Blanks überlesen
*****	Ausdruck holen
D039	'Operand missing'
D03D	Variable holen
D041	numerischen Wert holen
D043	""
D045	String holen
D048	Funktion ?
D04A	zur Funktionsberechnung
D04E	Basisadresse der Tabelle
D051	Tabelle durchsuchen
D055	Blanks überlesen, Sprung auf Funktion

D058	Fehlermeldung ausgeben
D05B	'Operand missing'
*****	Sonderfunktionen
D05C	Anzahl der Tabelleneinträge
D05D	nicht gefunden, 'Syntax error'
D05E	'-'
D062	'+'
D065	'('
D068	'NOT'
D06B	'ERL'
D06E	'FN'
D071	'MID\$'
D074	'B'
*****	Variable holen
D077	Variablenadresse holen
D07A	noch nicht angelegt ?
D07C	Variablentyp
D07E	String ?
D087	String ?
D089	Variable löschen
D08C	Zeiger auf Null
D08F	als Stringdescriptor
D094	Stringlänge Null
*****	numerischen Wert holen
D095	Offset abziehen
D09A	kleiner 10 ?
D09C	ja, Ziffer holen
D0A0	Ein-Byte-Wert ?
D0A2	ja
D0A6	Zwei-Byte-Wert (dez, hex, bin) ?
D0A8	ja
D0AA	Fließkommawert ?
D0AC	ja
D0AE	'Syntax error'
D0B1	'Real'
D0B3	Variablentyp setzen
*****	Zwei-Byte-Wert holen
D0B9	
*****	Fließkommawert holen

D0C0	
D0CD	Variablentyp auf 'Real'
D0D1	Blanks überlesen
*****	'(' Term in Klammern holen
D0D4	Ausdruck holen
D0D7	Test auf ')'

D0DA	'Syntax error'
*****	Funktionsberechnung
D0DD	Programmzeiger erhöhen
D0DE	Token holen
D0DF	Blanks überlesen
D0E2	Token testen
D0E5	40 - 49, reservierte Variable
D0E9	Adresse der reservierten Variablen holen
D0EC	Test auf '('
D0F0	Token mal 2
D0F6	'Syntax error'
D0FA	Funktion berechnen
D0FC	Funktionsargument in Klammern holen
D100	Funktion berechnen
*****	Funktion berechnen
D105	Adresse der Funktionen
D10A	Hi-Byte löschen
D10C	Token mal 2 addieren
D111	Funktion ausführen
*****	Adresse der reservierten Variablen holen
D113	Token verdoppeln
D115	Basisadresse der Tabelle-Offset
*****	Adressen der reservierten Variablen
D11A	40, EOF
D11C	41, ERR
D11E	42, HIMEM
D120	43, INKEY\$
D122	44, PI
D124	45, RND
D126	46, TIME
D128	47, XPOS
D12A	48, YPOS

D12C	49, DERR
*****	reservierte Variable DERR
D12E	Disk-Error-Nummer
*****	reservierte Variable ERR
D133	ERROR-Nummer
D137	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
*****	reservierte Variable TIME
D13D	KL TIME PLEASE
D140	4-Byte-Wert nach Fließkomma wandeln
*****	reservierte Variable ERL
D146	ERROR-Zeilenummer holen
*****	reservierte Variable HIMEM
D14B	
D14C	HIMEM
D14F	Wert übernehmen
*****	'ß', Variablenpointer
D151	Variablenadresse holen
D154	nicht definiert, 'Improper argument'
D15A	String ?
D15F	Wert übernehmen
*****	reservierte Variable XPOS
D164	
D165	GRA ASK CURSOR
D168	Spaltenwert nach HL
*****	reservierte Variable YPOS
D16C	GRA ASK CURSOR
D16F	Integerzahl in HL übernehmen
*****	BASIC-Befehl DEF
D174	Test auf nachfolgendes Zeichen
D177	'FN'
D179	Zeilenummer nach HL holen
D17D	'Invalid direct command'
D17F	Fehlermeldung ausgeben
D182	Funktion suchen
D18A	Rest des Statements überlesen
*****	BASIC-Funktion FN
D18D	Funktion suchen
D199	'Unknown user function'
D19B	Fehlermeldung ausgeben

D1A2	'('
D1A6	Blanks überlesen
D1AA	Test auf '('
D1B3	Ausdruck holen
D1B8	Wert an Variable zuweisen
D1BC	folgt Komma ?
D1BF	nein
D1C2	Test auf ','
D1C5	nächste Variable
D1C7	Test auf ')'
D1CB	Test auf ')'
D1D1	Test auf '='
D1D4	Ausdruck holen
D1D7	'Syntax error'
D1DA	Test auf String
D1E5	auf gleichen Variablentyp prüfen
*****	BASIC-Funktionen mit mehreren Argumenten
D1E8	71, BIN\$
D1EA	72, DEC\$
D1EC	73, HEX\$
D1EE	74, INSTR
D1F0	75, LEFT\$
D1F2	76, MAX
D1F4	77, MIN
D1F6	78, POS
D1F8	79, RIGHT\$
D1FA	7A, ROUND
D1FC	7B, STRING\$
D1FE	7C, TEST
D200	7D, TESTR
D202	7E, COPYCHR\$
D204	7F, VPOS
*****	Adressen der BASIC-Funktionen
D206	00, ABS
D208	01, ASC
D20A	02, ATN
D20C	03, CHR\$
D20E	04, CINT
D210	05, COS

D212	06, CREAL
D214	07, EXP
D216	08, FIX
D218	09, FRE
D21A	0A, INKEY
D21C	0B, INP
D21E	0C, INT
D220	0D, JOY
D222	0E, LEN
D224	0F, LOG
D226	10, LOG10
D228	11, LOWER\$
D22A	12, PEEK
D22C	13, REMAIN
D22E	14, SGN
D230	15, SIN
D232	16, SPACES\$
D234	17, SQ
D236	18, SQR
D238	19, STR\$
D23A	1A, TAN
D23C	1B, UNT
D23E	1C, UPPER\$
D240	1D, VAL
*****	BASIC-Funktion MIN
D242	Flag für MIN
*****	BASIC-Funktion MAX
D246	Flag für MAX
D248	Ausdruck holen
D24B	folgt Komma ?
D24E	nein, Test auf ')', fertig
D251	Variable auf BASIC-Stack ablegen
D254	Ausdruck holen
D259	Platz im BASIC-Stack freigeben
D25E	arithmetischer Vergleich
D267	Ergebnis des Vergleichs holen
D26B	nächstes Argument
*****	BASIC-Funktion ROUND
D26D	Ausdruck holen

D270 und auf BASIC-Stack ablegen
D273 folgt Komma ?
D276 Default Null
D279 ja, Integerwert mit Vorzeichen holen
D27C Test auf ')'
D281 39
D284 addieren
D285 79
D288 Vergleich HL <> DE
D28B größer, 'Improper argument'
D290 Platz im BASIC-Stack freigeben
D293 Rundungsstellenzahl nach B
D294 Zahl runden

D29B BASIC-Befehl CAT
Disk I/O abbrechen
D2A1 DISK CATALOG
D2A4 Diskettenfehler merken

D2AB BASIC-Befehl OPENOUT
D2B4 DISK OUT OPEN

D2B7 BASIC-Befehl OPENIN
D2BD Fehlermeldung ausgeben
D2C0 'File type error'
D2C1 Filenamen holen
D2C7 DISK IN OPEN
D2CD Stringausdruck und -parameter holen
D2D2 Test auf Systemmeldungen
D2D5 Diskettenfehler merken
D2DA Fehlermeldung ausgeben
D2DD 'File already open'

D2DE Test auf Systemmeldungen
D2E0 kein Filenamen ?
D2E3 erstes Zeichen des Namens
D2E4 '!'
D2E8 nein
D2EA Zeiger auf zweites Zeichen setzen
D2EB Länge erniedrigen

D2EC	Flag umkehren
D2ED	CAS NOISY
*****	BASIC-Befehl CLOSEIN
D2F0	
D2F1	DISK IN CLOSE
*****	BASIC-Befehl CLOSEOUT
D2F8	
D2F9	DISK OUT CLOSE
D2FC	Diskettenfehler merken
*****	Disk I/O abbrechen
D303	
D306	DISK IN ABANDOM
D30C	DISK OUT ABANDOM
*****	BASIC-Befehl SOUND
D316	8-Bit-Wert holen
D319	Kanal-Status
D31C	Test auf ','
D31F	Argument 0 bis 4095 holen
D322	Ton-Periode
D326	folgt Komma ?
D329	Defaultwert 20
D32C	ja, Integerwert mit Vorzeichen holen
D32F	Dauer
D333	max. 15, Default 12
D336	falls vorhanden Argumente holen
D339	Lautstärke
D33C	max. 15, Default 0
D33E	falls vorhanden Argumente holen
D341	Lautstärken-Hüllkurve
D344	falls vorhanden Argumente holen
D347	Ton-Hüllkurve
D34A	max. 31, Default 0
D34C	falls vorhanden Argumente holen
D34F	Geräusch-Periode
D352	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
D356	Adresse des Sound-Parameterblocks
D359	SOUND QUEUE
D35F	zur Interpreterschleife
*****	falls vorhanden 8-Bit-Wert holen

D362	folgt Komma ?
D365	Defaultwert laden
D366	kein Komma, fertig
D368	','
D36C	8-Bit-Wert holen
D36F	mit Maximalwert vergleichen
D370	kleiner, ok
D371	'Improper argument'
*****	BASIC-Befehl RELEASE
D373	8
D375	8-Bit-Wert < 8 holen
D379	SOUND RELEASE
*****	BASIC-Funktion SQ
D37E	CINT
D383	Bit 0 testen
D384	gesetzt ?
D386	Bit 1 testen
D387	gesetzt ?
D389	Bit 2 testen
D38A	nicht gesetzt, 'Improper argument'
D38C	Hi-Byte größer Null ?
D38D	ja, 'Improper argument'
D390	SOUND CHECK
D393	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
*****	Argument -128 bis +127 holen
D396	Integerwert mit Vorzeichen holen
D39E	'Improper argument'
*****	BASIC-Befehl ENV
D3A1	8-Bit-Wert ungleich Null holen
D3A4	größer gleich 16 ?
D3A6	ja, 'Improper argument'
D3AC	Parameter holen
D3B1	Adresse des Parameterblocks
D3B5	SOUND AMPL ENVELOPE
D3BB	'='
D3BF	Blanks überlesen
D3C2	16
D3C4	8-Bit-Wert < 16 holen
D3C7	Bit 7 setzen

D3CA	Test auf ','
D3CD	16-Bit-Wert holen
D3D0	128
D3D2	8-Bit-Wert < 128 holen
D3D5	2 Argumente holen
*****	BASIC-Befehl ENT
D3D7	Argument -128 bis +127 holen
D3DD	Null ?
D3E2	Null ?
D3E3	'Improper argument'
D3E5	größer gleich 16 ?
D3E7	'Improper argument'
D3ED	Parameter holen
D3F2	Adresse des Parameterblocks
D3FB	SOUND TONE ENVELOPE
D401	'='
D405	Blanks überlesen
D408	Argument 0 bis 4095 holen
D412	240
D414	8-Bit-Wert < 240 holen
D418	Test auf ','
D41B	Argument -128 bis +127 holen
D41F	Test auf ','
D422	8-Bit-Wert holen
*****	Parameter für ENT & ENV holen
D428	
D42B	folgt Komma ?
D432	JP (DE)
D439	Adresse des Parameterblocks
D44C	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
*****	Argument 0 bis 4095 holen
D44F	Integerwert mit Vorzeichen holen
D452	Hi-Byte
D453	Bit 12-15 gesetzt ?
D455	ja, 'Improper argument'
*****	BASIC-Funktion INKEY
D459	CINT
D45C	80
D45F	Vergleich HL <> DE

D462	'Improper argument'
D465	KM TEST KEY
D468	-1 wenn nicht gedrückt
D46D	Ergebnis nach L
D470	Integerzahl in HL übernehmen
*****	BASIC-Funktion JOY
D473	KM GET JOYSTICK
D477	CINT
D483	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
D486	'Improper argument'
*****	BASIC-Befehl KEY
D489	'DEF'
D48D	8-Bit-Wert holen
D491	Test auf ','
D494	Stringausdruck und Parameter holen
D497	Stringlänge nach C
D499	Tastenummer nach B
D49B	Stringadresse nach HL
D49C	KM SET EXPAND
D4A0	'Improper argument'
*****	KEY DEF
D4A3	Blanks überlesen
D4A6	80 als Maximalwert
D4A8	8-Bit-Wert < 80 holen
D4AC	Test auf ','
D4AF	2
D4B1	Argument < 2 holen
D4BA	KM SET REPEAT
D4BF	KM SET TRANSLATE
D4C2	auf weiteres Argument testen
D4C5	KM SET SHIFT
D4C8	auf weiteres Argument testen
D4CB	KM SET CONTROL
D4CE	folgt Komma ?
D4D1	nein, fertig
D4D3	8-Bit-Wert holen
D4D9	Sprung nach (HL)
*****	BASIC-Befehl SPEED
D4DE	'WRITE'

D4E2	'KEY'
D4E4	KM SET DELAY
D4E9	'INK'
D4EB	SCR SET FLASHING
D4EE	'Syntax error'
*****	SPEED KEY & INK
D4F1	
D4F2	Blanks überlesen
D4F5	8-Bit-Wert ungleich Null holen
D4F9	Test auf ','
D4FC	8-Bit-Wert ungleich Null holen
D503	Sprung nach (BC)
*****	SPEED WRITE
D508	Blanks überlesen
D50B	2
D50D	Argument < 2 holen
D511	167
D517	Null ?
D519	nein, Zeitkonstante verdoppeln
D51B	CAS SET SPEED
*****	Reservierte Variable PI
D520	
D521	Typ auf 'Real' setzen
D524	Variablentyp nach C, HL auf Variable
D527	PI holen
*****	BASIC-Befehl DEG
D52C	Flag für DEG
*****	BASIC-Befehl RAD
D530	Flag für RAD
D531	DEG/RAD-Modus setzen
*****	BASIC-Funktion SQR
D534	SQR-Funktion
*****	BASIC-Operator '^'
D539	
D53B	CREAL
D53F	Zwischenspeicher für Fließkommavariablen
D542	Variable von (DE) nach (HL) kopieren
D548	Variablentyp und Adresse setzen
D54C	Potenzierung

D54F Funktion ausführen
D552 fehlerfrei ?
D553 'Division by zero'
D556 'Overflow'
D559 'Improper argument'

Fließkommafunktion ausführen
D55C
D55E CREAL
D562 Funktion ausführen

BASIC-Funktion EXP
D563 EXP-Funktion

BASIC-Funktion LOG10
D568 LOG10-Funktion

BASIC-Funktion LOG
D56D LOG-Funktion

BASIC-Funktion SIN
D572 SIN-Funktion

BASIC-Funktion COS
D577 COS-Funktion

BASIC-Funktion TAN
D57C TAN-Funktion

BASIC-Funktion ATN
D581 ATN-Funktion
D586 'Random number seed ? ',0

BASIC-Befehl RANDOMIZE
D59C
D59E Ausdruck holen
D5A5 'Random number seed ? '
D5A8 ausgeben
D5AB Eingabezeile holen
D5AE LF ausgeben
D5B1 Eingabe lesen
D5B4 ungültig, wiederholen
D5B6 Blank, TAB und LF überlesen
D5BA ungültig, wiederholen
D5BC CREAL
D5BF SET RANDOM SEED

reservierte Variable RND
D5C4

D5C5	'('
D5C9	Blanks überlesen
D5CC	Ausdruck holen
D5CF	Test auf ')'
D5D3	CREAL
D5D6	SGN
D5D9	ungleich Null ?
D5DB	letzten RND-Wert holen
D5E0	negativ, SET RANDOM SEED
D5E5	Typ auf Fließkomma setzen
D5E8	RND
*****	Variablenzeiger rücksetzen
D5ED	Tabelle löschen
D5F0	Programmende
D5F3	Variablenstart
D5F6	Arraystart
D5F9	Arrayende
*****	Tabelle löschen
D5FD	Basis der Tabelle
D600	$54 = 2^{*27}$, A-Z plus Funktionen
D602	#ADB7 bis #ADEC löschen
D60A	#ADED bis #ADF2 löschen
*****	Flag für FN löschen
D611	
*****	Tabellenadresse berechnen
D61A	'Z'+1
D61C	Variablenstart
D620	minus 1
D621	mal 2
D624	plus #AD35
*****	Tabellenadresse für Array berechnen
D62A	Arraystart
D62E	minus 1
D632	mal
D635	plus #ADED
*****	Alle Variablen auf Typ REAL
D63B	'AZ'
D63E	Typ 'Real'
D641	Anzahl nach A

D642	kleiner 1, dann 'Syntax error'
D646	Basis der Tabelle gleich #ADB2
D64B	Buchstabe gleich Zeiger in Tabelle
D64E	alle Buchstaben
*****	BASIC-Befehl DEFSTR
D653	Typ 'String'
*****	BASIC-Befehl DEFINT
D657	Typ 'Integer'
*****	BASIC-Befehl DEFREAL
D65B	Typ 'Real'
D65D	Buchstabe holen
D65E	Test auf Buchstabe
D661	'Syntax error'
D663	nach BC (von - bis)
D665	Blanks überlesen
D668	'_'
D66C	Blanks überlesen
D66F	Test auf Buchstabe
D672	'Syntax error'
D674	bis
D675	Blanks überlesen
D678	Variablentyp setzen
D67B	folgt Komma ?
D67E	ja, weitermachen
D681	'Syntax error'
D684	Fehlermeldung ausgeben
D687	'Subscript out of range'
D688	Fehlermeldung ausgeben
D68B	'Array already dimensioned'
D68C	2* #7C '1'
D68E	Befehlserweiterung
*****	BASIC-Befehl LET
D691	Variable holen
D695	Test auf '='
D698	Ausdruck holen
D69D	Wert an Variable zuweisen
*****	Wert an Variable zuweisen
D6A2	Variablentyp
D6A3	und Ergebnistyp

D6A6	vergleichen
D6A8	Typanpassung, sonst 'Type mismatch'
D6AB	Test auf String
D6AE	nein, Variable nach (HL) kopieren
D6B2	Stringverwaltung
D6B6	Zeiger auf String übernehmen
*****	BASIC-Befehl DIM
D6B9	Dimensionierung
D6BC	folgt Komma ?
D6BF	ja, nächste Variable
*****	Variable suchen
D6C2	Variablenname lesen
D6C5	Test auf dimensionierte Variable
D6C8	Variablentyp holen
*****	Variablenadresse holen
D6CC	Variablenname lesen
D6CF	Test auf dimensionierte Variable
D6D2	Variablentyp holen
D6D5	erster Buchstabe
D6D6	Tabellenposition berechnen
*****	Funktion suchen
D6DE	Variablenname lesen
D6E4	Tabellenposition für FN berechnen
D6EA	Funktion anlegen
D6EF	Variablenname lesen
D6F5	erster Buchstabe
D6F6	Tabellenposition berechnen
D6FC	Variablentyp
D705	Variablenstart
D70C	Variablentyp
D712	Variablenname lesen
D715	Test auf indizierte Variable
D718	Variablentyp holen
D72A	Array suchen
D72E	gefunden ?
D733	Array suchen
D736	gefunden ?
*****	Array suchen
D75B	Variablentyp

D77A	Bit 6 setzen, 'FN'
D787	Arraystart
D78B	Platz im Variablenbereich reservieren
D78E	Zeiger für Arraybereich erhöhen
D7C6	LDIR
D7C9	Variablentyp
*****	Dimensionierung
D7E4	Variablenname holen
D7E8	'('
D7EC	'['
D7EE	'Syntax error'
D7F6	Variablentyp
D7F9	Tabellenposition für Array berechnen
D7FC	Array suchen
D7FF	gefunden, 'Array already dimensioned'
*****	Test auf dimensionierte Variable
D80A	
D80C	'('
D810	'['
D817	Variablenstart
*****	dimensionierte Variable
D820	
D827	Arraystart
D830	Variablentyp
D833	Tabellenposition für Array berechnen
D836	Array suchen
D839	nicht gefunden ?
D845	'Subscript out of range'
D857	Anzahl der Dimensionen
D85C	Arraygrenze nach DE
*****	Indices lesen
D887	
D888	Blanks überlesen
D88B	Variablentyp
D88E	merken
D88F	Anzahl der Indices
D891	16-Bit-Wert 0 - 32767 holen, Index
D897	Platz im BASIC-Stack reservieren
D89B	Index auf BASIC-Stack

D89E	Anzahl der Indices erhöhen
D89F	folgt Komma ?
D8A2	ja, nächster Index
D8A5	')'
D8A9	'J'
D8AB	'Syntax error'
D8AE	Blanks überlesen
D8B2	Variablentyp wiederherstellen
D8C4	Arrayende
D8C8	Platz im Variablenbereich reservieren
D8D5	Variablentyp
D8E3	10, Defaultwert für Index
D92B	2 Bytes
D92D	Platz im BASIC-Stack freigeben
*****	Variablenname lesen
D935	Variablentyp feststellen
D93D	Variable schon angelegt ?
D93E	nein
D941	Buchstaben des Namens überlesen
D942	Bit 7 testen
D943	letzter Buchstabe ?
D945	nachfolgende Blanks überlesen
D94B	Zeiger auf Variablentyp setzen
D988	Variablentyp
D991	#05 + #09 => #0D
D995	40
D997	Platz im BASIC-Stack reservieren
D99B	41
D99D	schon 40 Zeichen ?
D99E	ja, dann 'Syntax error'
D9A1	nächstes Zeichen aus Namen lesen
D9A3	Klein- in Großschreibung wandeln
D9A7	letztes Zeichen ?
D9A8	nein
D9AA	BASIC-Stackpointer setzen
D9B0	nachfolgende Blanks überlesen
*****	Variablentyp feststellen
D9B3	
D9B6	kleiner #0B ?

D9B8 -#09, #0D => #05
D9BA '!', Real-Variable ?
D9BC Typ auf 'Real' setzen
D9BE 'Syntax error'
D9C0 '%', Integer-Variable ?
D9C2 oder '\$', String ?
D9C4 nein, 'Syntax error'
D9C7 'Real'
D9C9 Variablentyp merken

Arraytabelle updaten
D9CD Tabelle für Arrays löschen
D9D0 Arrayende
D9D4 Arraystart
D9D7 Vergleich HL <> DE
D9DA keine Arrays
D9E5 Tabellenposition für Array berechnen

BASIC-Befehl ERASE
D9F4
D9F7 Array löschen
D9FA folgt Komma ?
D9FD ja, nächstes Array

Array löschen
DA00 Variablenname lesen
DA04 Variablentyp
DA07 Tabellenposition für Array berechnen
DA0A Array suchen
DA0D nicht gefunden, 'Improper argument'
DA16 BC := HL - DE
DA1F Arraytabelle updaten
DA33 6 Bytes
DA35 Platz im BASIC-Stack reservieren
DA71 Platz im BASIC-Stack reservieren
DA75 Variablentyp feststellen
DA88 Variablentyp
DA8D Platz im BASIC-Stack reservieren
DAAC 26 Buchstaben, 'A'
DAB0 erster Buchstabe des Namens
DAB1 Tabellenposition berechnen
DAB8 nächster Buchstabe

DAB9	schon alle Buchstaben ?
DABD	Tabellenposition für Array berechnen
DAC8	Arraystart
DAE2	Vergleich HL <> BC
DB10	Sprung nach (HL)
*****	BASIC-Befehl LINE
DB18	Test auf nachfolgendes Zeichen
DB1B	'INPUT'
DB1C	Kanalnummer holen
DB1F	evtl. Dialogstring ausgeben
DB22	Variable suchen
DB25	Type 'String', sonst 'Type mismatch'
DB2A	Eingabe vom aktiven Gerät holen
DB2D	String in Descriptorstack eintragen
DB31	Ergebnis an Variable zuweisen
*****	Eingabe von aktivem Gerät holen
DB36	
DB39	Eingabe von Diskette holen
DB42	','
*****	BASIC-Befehl INPUT
DB48	Kanalnummer holen
DB4B	Eingabe holen und umwandeln
DB4F	Variable suchen
DB59	folgt Komma ?
DB5C	ja, nächste Variable
*****	Eingabe holen und umwandeln
DB60	
DB63	evtl. Dialogstring ausgeben

DB7E	'?Redo from start', LF,0
*****	evtl. Dialogstring ausgeben
DB90	
DB91	','
DB93	Trennzeichen merken
DB96	Blanks überlesen
DB99	""
DB9B	kein String ?
DBA0	folgt Komma ?
DBA3	ja

DBA4	Test auf nachfolgendes Zeichen
DBA7	','
DBAC	'?'
DBAE	ausgeben
DBBI	','
DBB3	ausgeben
DBC6	'Type mismatch'
DBCE	Fehlermeldung ausgeben
DBD1	'Type mismatch'
DBD5	Variablenname und -typ holen
DBDF	'String'
DBE1	ja, Stringparameter holen
DBE5	folgt Komma ?
DBEA	nein
DBEC	','
DBFD	Test auf String
DC13	Blank, TAB und LF überlesen
DC22	String in Descriptor eintragen
DC25	Blank, TAB und LF überlesen
DC28	""
DC2A	String lesen
DC39	Fehlermeldung ausgeben
DC3C	'EOF met'
DC42	""
DC53	Start des Eingabepuffers
DC56	erstes Zeichen gleich Null
DC59	""
DC5F	'EOF met'
DC64	Start des Eingabepuffers
DC6A	JP (DE)
DC7F	CR
DC82	""
DCA4	LF + CR
DCA7	CR ?
DCAA	LF ?
DCBE	','
DCC1	CR
DCC4	','
DCC7	TAB

DCCA	LF
*****	BASIC-Befehl RESTORE
DCCD	keine Zeilennummer ?
DCCF	Zeilennummer nach DE holen
DCD3	BASIC-Zeile DE suchen
DCD7	DATA-Zeiger setzen
DCDA	Programmstart
DCDD	als DATA-Zeiger
*****	BASIC-Befehl READ
DCDF	
DCE0	DATA-Zeiger
DCE3	nächstes DATA-Element holen
DCE7	Variable suchen
DCEC	`,`
DCF6	`,`
DCFA	Zeilenadresse während READ-Befehl
DCFD	aktuelle Zeilenadresse setzen
DD00	'Syntax error'
DD04	folgt Komma ?
DD08	ja
DD0A	DATA-Zeiger
DD10	`,`
DD13	Rest der Zeile überlesen
DD16	Zeilenende ?
DD17	nein
DD1A	Zeilenlänge
DD1C	Null, Programmende ?
DD1E	'DATA exhausted'
DD20	Fehlermeldung ausgeben
DD23	Zeilenadresse während READ-Befehl
DD27	Blanks überlesen
DD2A	'DATA'
DD2C	nein, weitersuchen
DD2F	Vorzeichen merken
DD30	Absolutwert bilden
*****	Vorzeichen B übernehmen
DD3C	
DD41	Vorzeichen des Ergebnisses
DD42	negativ, dann Vorzeichenwechsel

DD47 Vorzeichenbit umkehren
***** Integer-Addition HL := DE + HL
DD4F Carry-Flag löschen
DD50 Addition
DD53 Ergebnis positiv ?
DD54 Flags setzen
***** Integer-Subtraktion HL := DE - HL
DD57 Operanden vertauschen
DD58 Carry-Flag löschen
DD59 Subtraktion
DD5C Ergebnis positiv ?
DD5D Flags setzen
***** Integer-Multiplikation mit Vorzeichen
DD60 Vorzeichen des Ergebnisses bestimmen
DD63 vorzeichenlose Multiplikation
DD66 Vorzeichen übernehmen
***** Vorzeichen des Ergebnisses bestimmen
DD6C Vorzeichen von HL
DD6D und Vorzeichen von DE
DD6E nach B
DD70 Absolutwert von DE bilden
DD74 Absolutwert von HL bilden
***** Integermultiplikation ohne Vorzeichen
DD77
***** Integer-Division mit Vorzeichen
DDA1 Division HL := HL / DE
DDA4 Vorzeichen übernehmen
***** Integer-MOD-Berechnung
DDA8 Vorzeichen merken
DDA9 Division
DDAC Rest nach HL
DDAD Vorzeichen zurück holen
DDAE und übernehmen
***** Division HL := HL / DE, DE := Rest
DDB0 Vorzeichen des Ergebnisses bestimmen
***** Absolutwert bilden
DDEF Vorzeichen testen
DDF1 positiv, schon fertig
***** Integer-Vorzeichenwechsel

DDF2
***** SGN Vorzeichen von HL

DDFE
***** Vergleich HL <> DE

DE07 Vorzeichen von HL

DE08 und Vorzeichen von DE

DE0A Zahlen mit gleichem Vorzeichen vergleichen

***** Test auf nachfolgendes Komma

DE1A ','

***** Test auf Klammer auf

DE1E '('

***** Test auf Klammer zu

DE22 ')'

***** Test auf Gleichheitszeichen

DE26 '= '

***** Test auf nachfolgendes Zeichen

DE2A Rücksprungadresse holen

DE2B Zeichen holen

DE2D Programmzeiger zurückholen

DE2E Zeichen vergleichen

DE2F 'Syntax error'

***** Blanks überlesen

DE31

DE33 ', '

DE35 weiter auf Blanks testen

DE37 Ende des Statements ?

***** Test auf Zeilenende, sonst 'Syntax error'

DE3C

DE40 'Syntax error'

***** Test auf Ende des Statements

DE42

***** Test auf Komma

DE46

DE47 Blanks überlesen

DE4A ', '

DE4D Blanks überlesen

***** Blank, TAB und LF überlesen

DE52 Zeichen holen

DE53 Zeiger erhöhen

DE54 ' '

DE58 TAB

DE5C LF

DE60 Zeiger erniedrigen

Interpreterschleife

DE62 Adresse des aktuellen Statements

DE65 Adresse des aktuellen Statements setzen

DE68 KL POLL SYNCHRONOUS

DE6B Event-Verarbeitung (AFTER/EVERY)

DE6E Blanks überlesen

DE71 BASIC-Befehl ausführen

DE74 Programmtext lesen

DE75 ':', Ende des Statements ?

DE77 ja

DE79 'Syntax error'

DE7D Zeilenlänge

DE7E gleich Null ?

DE80 ja, zum END-Befehl

DE82 aktuelle Zeilenadresse merken

DE86 TRACE-Flag gesetzt ?

DE8A nein

DE8C TRACE-Routine

DE8F zum Anfang der Interpreterschleife

DE91 zum END-Befehl

BASIC-Befehl ausführen

DE94 Token mal 2

DE95 Test auf Befehlserweiterung

DE9A ungültiges Token, 'Syntax error'

DE9F plus #DEE5 (Tabellenadresse)

DEA7 Befehlsadresse auf Stack

DEA9 Blanks überlesen, Sprung auf Befehl

DEAC 'Syntax error'

aktuelle Zeilenadresse auf Null

DEAF Null

DEB2 als aktuelle Zeilenadresse

aktuelle Zeilenadresse laden

DEB6 aktuelle Zeilenadresse

Test Direktmodus/Zeilenadresse holen

DEBA aktuelle Zeilenadresse

DEBF	Null, Direktmodus
DEC2	Zeilennummer nach HL
*****	BASIC-Befehl TRON
DEC6	Flag setzen
*****	BASIC-Befehl TROFF
DECA	Flag löschen
*****	TRACE-Routine
DECF	'I'
DED1	ausgeben
DED5	aktuelle Zeilenadresse
DED9	Zeilennummer nach HL
DEDC	Zeilennummer ausgeben
DEE0	'J'
DEE2	ausgeben
*****	Adressen der BASIC-Befehle
DEE5	80, AFTER
DEE7	81, AUTO
DEE9	82, BORDER
DEEB	83, CALL
DEED	84, CAT
DEEF	85, CHAIN
DEF1	86, CLEAR
DEF3	87, CLG
DEF5	88, CLOSEIN
DEF7	89, CLOSEOUT
DEF9	8A, CLS
DEFB	8B, CONT
DEFD	8C, DATA
DEFF	8D, DEF
DF01	8E, DEFINT
DF03	8F, DEFREAL
DF04	90, DEFSTR
DF07	91, DEG
DF09	92, DELETE
DF0B	93, DIM
DF0D	94, DRAW
DF0F	95, DRAWR
DF11	96, EDIT
DF13	97, ELSE

DF15	98, END
DF17	99, ENT
DF19	9A, ENV
DF1B	9B, ERASE
DF1D	9C, ERROR
DF1F	9D, EVERY
DF21	9E, FOR
DF23	9F, GOSUB
DF25	A0, GOTO
DF27	A1, IF
DF29	A2, INK
DF2B	A3, INPUT
DF2D	A4, KEY
DF2F	A5, LET
DF31	A6, LINE
DF33	A7, LIST
DF35	A8, LOAD
DF37	A9, LOCATE
DF39	AA, MEMORY
DF3B	AB, MERGE
DF3D	AC, MID\$
DF3F	AD, MODE
DF41	AE, MOVE
DF43	AF, MOVER
DF45	B0, NEXT
DF47	B1, NEW
DF49	B2, ON
DF4B	B3, ON BREAK
DF4D	B4, ON ERROR GOTO 0
DF4F	B5, ON SQ
DF51	B6, OPENIN
DF53	B7, OPENOUT
DF55	B8, ORIGIN
DF57	B9, OUT
DF59	BA, PAPER
DF5B	BB, PEN
DF5D	BC, PLOT
DF5F	BD, PLOTR
DF61	BE, POKE

DF63	BF, PRINT
DF65	C0, '
DF67	C1, RAD
DF69	C2, RANDOMIZE
DF6B	C3, READ
DF6D	C4, RELEASE
DF6F	C5, REM
DF71	C6, RENUM
DF73	C7, RESTORE
DF75	C8, RESUME
DF77	C9, RETURN
DF79	CA, RUN
DF7B	CB, SAVE
DF7D	CC, SOUND
DF7F	CD, SPEED
DF81	CE, STOP
DF83	CF, SYMBOL
DF85	D0, TAG
DF86	D1, TAGOFF
DF89	D2, TROFF
DF8B	D3, TRON
DF8D	D4, WAIT
DF8F	D5, WEND
DF91	D6, WHILE
DF93	D7, WIDTH
DF95	D8, WINDOW
DF97	D9, WRITE
DF99	DA, ZONE
DF9B	DB, DI
DF9D	DC, EI
DF9E	DD, FILL
DFA1	DE, GRAPHICS
DFA3	DF, MASK
DFA5	E0, FRAME
DFA7	E1, CURSOR
DFAA	Beginn des freien RAMs
DFB2	max. 300 Zeichen
DFB5	Zeichen aus Eingabepuffer holen
DFB9	letztes Zeichen ?

DFBA	nein
DFBE	301 - Zählerstand
DFC0	gleich Zeilenlänge
DFC3	nach B
DFC6	dreimal Null als Abschluß
*****	Zeichen aus Eingabepuffer holen
DFCD	
DFCE	letztes Zeichen ?
DFD0	Buchstabe ?
DFD3	ja
DFD5	numerisch ?
DFD8	ja
DFDB	'&' ?
DFDD	ja
DFE1	Token ?
DFE2	ja
DFE3	'!
DFE8	zusätzliche Blanks ignorieren ?
DFEC	ja
DFED	' '
DFEF	in Puffer schreiben
DFF5	'REM' ?
DFF7	ja
DFFB	Basisadresse der Tabelle
DFFE	Tabelle durchsuchen
E002	gefunden, dann Rest nicht konvertieren
E005	'ELSE'
E009	in Puffer schreiben
E00D	Zeichen in Puffer schreiben
E00E	Pufferzeiger erhöhen
E00F	Zähler erniedrigen
E011	Zähler gleich Null ?
E012	nein
E013	Fehlermeldung ausgeben
E016	'Line too long'
*****	spezielle Token
E017	'DATA'
E018	'DEFINT'
E019	'DEFSTR'

E01A	'DEFREAL'
E01B	Tabellenende

E01C	in Puffer schreiben
E020	Pufferende ?
E022	','
E026	Pufferzeiger erhöhen
E028	Token ?
E02B	' '
E02F	' '
E031	"" ,
E03B	Flag für Ende des Statements
E044	Klein- in Großbuchstaben wandeln
E047	Adressen der Befehls Worte berechnen
E052	Test auf Buchstabe oder Ziffer
E058	'FN'
E05B	Test auf Buchstabe oder Ziffer
E069	'Funktion'
E06B	in Puffer schreiben
E06E	Funktionstoken
E06F	in Puffer schreiben
E07C	Test auf Buchstabe oder Ziffer
E086	Token für Variable
E08B	Token für Real-Variable
E090	in Puffer schreiben
E094	zweimal Null für Variablenadresse
E097	in Puffer schreiben
E09D	Test auf Buchstabe oder Ziffer
E0A3	in Puffer schreiben
E0B6	Basisadresse der Tabelle
E0B9	Tabelle durchsuchen

E0C8	'RESTORE'
E0C9	'AUTO'
E0CA	'RENUM'
E0CB	'DELETE'
E0CC	'EDIT'
E0CD	'RESUME'
E0CE	'ERL'

E0CF	'ELSE'
E0D0	'RUN'
E0D1	'LIST'
E0D2	'GOTO'
E0D3	'THEN'
E0D4	'GOSUB'
E0D5	Ende der Tabelle
E0D6	'!'
E0DA	'&'
E0DD	'\$'
E0F9	Token für Zeilennummer
E105	Test auf String
E108	Token für Fließkommazahl
E112	Token für Zwei-Byte-Zahl
E119	10
E11D	Offset addieren
E121	Token für Ein-Byte-Zahl
E123	in Puffer schreiben
E128	in Puffer schreiben
E12F	in Puffer schreiben
E134	Vergleich HL <> DE
E145	Token für Binärzahl
E14B	in Puffer schreiben
E152	Variablentyp holen
E158	in Puffer schreiben
E161	""
E165	'!', Befehlsweiterung
E16B	'?'
E16D	Token für 'PRINT'
E172	Adresse der BASIC-Operatoren
E187	""
E18B	in Puffer schreiben
E190	""
E19A	in Puffer schreiben
E1A1	""
E1A5	in Puffer schreiben
*****	Befehlsweiterung verarbeiten
E1A8	in Puffer schreiben
E1AB	Null

E1AF	in Puffer schreiben
E1B2	nächstes Zeichen
E1B3	Zeiger erhöhen
E1B4	Test auf Buchstabe oder Ziffer
E1B7	ja, dann in Puffer
E1BA	Zeiger eins zurück
E1BC	beim letzten Zeichen Bit 7 setzen
E1C3	in Puffer schreiben
E1C6	""
E1C8	in Puffer schreiben
E1CB	Zeichen
E1CE	bis Zeilenende in Puffer schreiben
*****	BASIC-Befehl LIST
E1D2	Zeilennummernbereich holen
E1D7	Kanalnummer holen
E1DA	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
E1DD	aktuelle Zeilenadresse auf Null
E1E2	Zeilen listen
E1E5	zum READY-Modus
*****	BASIC-Zeilen BC- DE listen
E1E8	
E1E9	Zeilennummer nach DE
E1EB	BASIC-Zeile DE suchen
E1F0	Programmende ?
E1F5	fertig
E1F6	Unterbrechung durch 'ESC'
E1FA	Zeilenlänge addieren
E201	nächste Zeilennummer nach DE
E205	Vergleich HL <> DE
E209	größer letzte Zeilennummer ?
E20B	BASIC-Zeile in Puffer listen
E20E	Zeiger auf Puffer
E211	Zeichen ausgeben
E214	Zeiger erhöhen
E215	nächstes Zeichen
E217	noch nicht Ende ?
E219	LF ausgeben
E21F	nächste Zeile listen
E222	Ausgabekanal kleiner 8 ?

E225	Zeichen laden
E226	ja, Bildschirmausgabe
E228	Zeichen ausgeben
E22B	LF
E22E	CR
E232	Kontrollzeichen ?
E234	als druckbare Zeichen ausgeben
E23A	Zeichen ausgeben
E249	Zeiger auf Puffer
E26B	Befehlstoken ?
E27C	Konstante ausgeben
E27E	'I', Befehlsweiterung
E290	""
E294	'ELSE'
E299	','
E29D	""
E2A8	""
E2CF	Zeichen in Puffer schreiben
E2D0	Pufferzeiger erhöhen
*****	Befehlsweiterung listen
E2D6	
E2D8	in Puffer schreiben
E2DC	nächstes Zeichen
E2DD	Zeiger erhöhen
E2DE	Zeilenende ?
E2DF	nein
E2E1	Bit 7 löschen
E2E3	in Puffer schreiben
E2E6	letztes Zeichen ?
E2E8	nein, nächstes Zeichen
E2ED	','
E2EF	in Puffer schreiben
E302	Funktion ?
E324	Test auf Buchstabe oder Ziffer
E337	Fließkommazahl ?
E33F	Binärzahl ?
E343	Hexzahl ?
E347	Zeilenadresse ?
E34B	Zeilennummer ?

E34F	Zwei-Byte-Zahl ?
E356	Ein-Byte-Zahl ?
E35B	Ziffer ?
E376	'X'
E38D	'&'
E398	Variablentyp 'Real'
E39A	Zahl holen
E3AE	'A'
E3B3	plus #E41D, Adresse der Befehlswo
E3BF	26 Buchstaben
E3C1	Tabelle der Befehlswo
E3CA	nächster Buchstabe
E3CC	Tabelle der BASIS-Operatoren
E3D2	'Syntax error'
E3F6	TAB
E3FA	' '
*****	Adressen der Befehlswo
E41D	A
E41F	B
E421	C
E423	D
E425	E
E427	F
E429	G
E42B	H
E42D	I
E42F	J
E431	K
E433	L
E435	M
E437	N
E439	O
E43B	P
E43D	Q
E43F	R
E441	S
E443	T
E445	U
E447	V

E449 W
E44B X
E44D Y
E44F Z
***** Tabelle der BASIC-Befehle
***** Buchstabe Z
E451 DA ZONE
***** Buchstabe Y
E456 48 YPOS
***** Buchstabe X
E45B 47 XPOS
E45F FD XOR
***** Buchstabe W
E463 D9 WRITE
E468 D8 WINDOW
E46E D7 WIDTH
E473 D6 WHILE
E478 D5 WEND
E47C D4 WAIT
***** Buchstabe V
E481 7F VPOS
E485 1D VAL
***** Buchstabe U
E489 ED USING
E48E 1C UPPER\$
E494 1B UNT
***** Buchstabe T
E498 D3 TRON
E49C D2 TROFF
E4A1 EC TO
E4A4 46 TIME
E4A7 EB THEN
E4AB 7D TESTR
E4B0 7C TEST
E4B4 1A TAN
E4B7 D1 TAGOFF
E4BD D0 TAG
E4C0 EA TAB
***** Buchstabe S

E4C4 CF SYMBOL
E4CA E7 SWAP
E4CE 7B STRING\$
E4D5 19 STR\$
E4D9 CE STOP
E4DD E6 STEP
E4E1 18 SQR
E4E3 17 SQ
E4E6 CD SPEED
E4EB E5 SPC
E4EE 16 SPACE\$
E4F3 CC SOUND
E4F9 15 SIN
E4FC 14 SGN
E4FF CB SAVE

Buchstabe R
E504 CA RUN
E507 7A ROUND
E50C 45 RND
E50F 79 RIGHT\$
E515 C9 RETURN
E51B C8 RESUME
E521 C7 RESTORE
E528 C6 RENUM
E52D 13 REMAIN
E533 C5 REM
E536 C4 RELEASE
E53D C3 READ
E541 C2 RANDOMIZE
E549 C1 RAD

Buchstabe Q

Buchstabe P
E54F BF PRINT
E554 78 POS
E557 BE POKE
E55B BD PLOTR
E560 BC PLOT
E564 44 PI
E566 BB PEN

E569 12 PEEK
E56D BA PAPER
***** Buchstabe O
E573 B9 OUT
E576 B8 ORIGIN
E57C FC OR
E57E B7 OPENOUT
E585 B6 OPENIN
E58B B5 ON SQ
E598 B4 ON ERROR GOTO 0
E5A0 B3 ON BREAK
E5A8 B2 ON
***** Buchstabe N
E5AB FE NOT
E5AE B1 NEW
E5B1 B0 NEXT
***** Buchstabe M
E5B6 AF MOVER
E5BB AE MOVE
E5BF AD MODE
E5C3 FB MOD
E5C6 77 MIN
E5C9 AC MID\$
E5CD AB MERGE
E5D2 AA MEMORY
E5D8 76 MAX
E5DB DF MASK
***** Buchstabe L
E5E0 11 LOWER\$
E5E6 10 LOG10
E5EB 0F LOG
E5EE A9 LOCATE
E5F4 A8 LOAD
E5F8 A7 LIST
E5FC A6 LINE
E600 A5 LET
E603 0E LEN
E606 75 LEFT\$
***** Buchstabe K

E60C	A4 KEY
*****	Buchstabe J
E610	OD JOY
*****	Buchstabe I
E614	0C INT
E617	74 INSTR
E61C	A3 INPUT
E621	0B INP
E624	43 INKEY\$
E62A	0A INKEY
E62F	A2 INK
E632	A1 IF
*****	Buchstabe H
E635	42 HIMEM
E63A	73 HEX\$
*****	Buchstabe G
E63F	DE GRAPHICS
E647	A0 GO TO
E64C	9F GO SUB
*****	Buchstabe F
E653	09 FRE
E656	E0 FRAME
E65B	9E FOR
E65E	E4 FN
E660	08 FIX
E663	DD FILL
*****	Buchstabe E
E668	07 EXP
E66B	9D EVERY
E670	9C ERROR
E675	41 ERR
E678	E3 ERL
E67B	9B ERASE
E680	40 EOF
E683	9A ENV
E686	99 ENT
E689	98 END
E68C	97 ELSE
E690	DC EI

E692	96 EDIT
*****	Buchstabe D
E697	95 DRAWR
E69C	94 DRAW
E6A0	93 DIM
E6A3	DB DI
E6A5	49 DERR
E6A9	92 DELETE
E6AF	91 DEG
E6B2	90 DEFSTR
E6B8	8F DEFREAL
E6BF	8E DEFINT
E6C5	8D DEF
E6C8	72 DEC\$
E6CC	8C DATA
*****	Buchstabe C
E6D1	E1 CURSOR
E6D7	06 CREAL
E6DC	05 COS
E6DF	7E COPYCHR\$
E6E7	8B CONT
E6EB	8A CLS
E6EE	89 CLOSEOUT
E6F6	88 CLOSEIN
E6FD	87 CLG
E700	86 CLEAR
E705	04 CINT
E709	03 CHR\$
E70D	85 CHAIN
E712	84 CAT
E715	83 CALL
*****	Buchstabe B
E71A	82 BORDER
E720	71 BIN\$
*****	Buchstabe A
E725	81 AUTO
E729	02 ATN
E72C	01 ASC
E72F	FA AND

E732	80 AFTER
E737	00 ABS
*****	BASIC-Operatoren und zugehörige Token
E73B	F8 '^'
E73D	F9 'Backslash'
E740	F0 '>='
E743	F0 '=>'
E747	EE '>'
E749	F2 '<>'
E74D	F3 '<='
E751	F3 '=<'
E755	EF '='
E757	F1 '<'
E759	F7 '/'
E75B	01 ':'
E75D	F6 '*'
E75F	F5 '-'
E761	F4 '+'
E763	C0 '''
*****	Programmzeiger löschen
E766	
E767	Programmstart
E76D	dreimal Null ans Programmende
E770	Programmende
E77D	Zeilennummer einsetzen
*****	Zeilenadressen durch Zeilennummer ersetzen
E78B	nächstes Element der Zeile holen
E78E	Ende des Statements ?
E790	ja
E791	'Zeilenadresse' ?
E793	nein
E79F	Zeilennummer nach DE
E7A2	'Zeilennummer'
E7A6	einsetzen
*****	BASIC-Befehl DELETE
E7F3	
E7F6	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
E802	zum READY-Modus
E805	Zeilennummernbereich holen

E80A BASIC-Zeile DE suchen
E80F BASIC-Zeile DE suchen

Zeilenadresse holen
E82C
E82E Nummer oder Adresse nach DE
E830 'Zeilenadresse' ?
E832 ja
E834 'Zeilennummer' ?
E836 'Syntax error'
E83A Zeilennummer nach HL holen
E83D Vergleich HL <> DE
E840 kleiner, ab Programmstart suchen
E845 Rest der Zeile überlesen
E848 ab Adresse (HL)
E849 BASIC-Zeile DE suchen
E84C nicht gefunden, ab Programmstart suchen
E854 'Zeilenadresse'
E859 ins Programm
E85B Zeilenadresse ins Programm

BASIC-Zeile DE suchen
E861
E865 Fehlermeldung ausgeben
E868 'Line does not exist'
E869 Programmstart
E86E Zeilenlänge nach BC
E872 Programmende ?
E873 nicht gefunden
E878 Zeilennummer nach HL
E87C Vergleich HL <> DE
E882 größer, nicht gefunden
E883 gleich, gefunden
E884 Zeilenlänge addieren
E885 weitersuchen

BASIC-Zeile DE suchen
E887 Programmstart
E88B Zeilenadresse merken
E88D Zeilenlänge nach BC
E891 Programmende ?
E893 ja

E896	Zeilennummer nach HL
E89A	Vergleich HL <> DE
E89F	laufende Zeilennummer größer oder gleich ?
E8A0	Zeilenlänge addieren
E8A1	weilersuchen
*****	BASIC-Befehl RENUM
E8A3	10, Default für Startwert
E8A6	Zeilennummer nach DE holen
E8AA	0, Default
E8AD	folgt Komma ?
E8B0	Zeilennummer nach DE holen
E8B4	10, Default
E8B7	folgt Komma ?
E8BD	Zeilenende, sonst 'Syntax error'
E8C6	BASIC-Zeile DE suchen
E8CB	BASIC-Zeile DE suchen
E8D0	Vergleich HL <> DE
E8D3	'Improper argument'
E8F2	'Improper argument'
E967	'IF'
E974	'ELSE'
E980	'['
E984	'('
E98D	'['
E991	'('
E995	']'
E999	'),'
E9A1	'Syntax error'
*****	BASIC-Befehl DATA
E9A8	
*****	BASIC-Befehle REM und '
E9AC	
*****	BASIC-Befehl ELSE
E9B2	
E9C2	Programmstart
E9D1	Sprung nach (BC)
E9EC	Fehlermeldung ausgeben
E9FA	'ELSE'
E9FD	'THEN'

EA02	Blanks überlesen
EA0E	""
EA12	'I'
EA16	""
EA1A	'REM'
EA1E	Funktion
EA25	""
EA2C	""
*****	BASIC-Befehl RUN
EA7D	Ende des Statements ?
EA80	Programmstart als Default
EA84	ja
EA86	Zeilennummer ?
EA88	ja
EA8A	Zeilenadresse ?
EA94	MC BOOT PROGRAMM
EA9A	Programmstart
EA9F	Zeilenadresse holen
EAB7	zur Interpreterschleife
*****	BASIC-Befehl LOAD
EABA	
EAC2	zum READY-Modus
EACC	DISK IN DIRECT
EAD6	Namen holen, File öffnen
EAD9	Filetyp
EAE7	folgt Komma ?
EAEA	ja, 16-Bit-Wert holen
EAED	als Startadresse
EAF1	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
EAF6	Startadresse
EAF9	DISK IN DIRECT
EAFD	DISK IN CLOSE
*****	BASIC-Befehl CHAIN
EB02	'MERGE'
EB04	Flag für MERGE
EB07	Blanks überlesen
EB0D	Defaultwert Null für Startzeile
EB10	folgt Komma ?
EB13	nein

EB16	','
EB18	16-Bit-Wert holen
EB1C	folgt Komma ?
EB1F	nein
EB21	Test auf nachfolgendes Zeichen
EB24	'DELETE'
EB25	Zeilenbereich löschen
EB2A	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
EB30	Garbage Collection
EB3D	Startzeile holen
EB3E	Programmstart als Default
EB42	keine Startzeile
EB4C	Flag für MERGE
*****	BASIC-Befehl MERGE
EB59	Namen holen, File öffnen
EB5C	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
EB5F	Variablen löschen
EB62	Filetyp testen
EB65	zum READY-Modus
EB71	Programmende
EB75	Programmstart
EB79	Programmende
EB7D	BD := HL - DE
EBA5	Vergleich HL <> DE
EBBA	Programmende
EBCD	Vergleich HL <> DE
EBE9	Programmende
EBF1	Programmende
EBFD	'Memory full'
EBFF	Fehlermeldung ausgeben
EC01	DISK IN CHAR
EC05	CTRL Z
EC09	Diskettenfehler
EC0E	Diskettenfehler
EC14	'EOF met'
EC1B	Fehlermeldung ausgeben
EC24	Programmende
EC2A	Programmende
EC32	Programmende

EC4B	Programmende
EC67	Filetyp
EC6E	ASCII-File ?
EC70	nein
EC72	Filetyp
EC75	ASCII-File
EC77	ja
EC79	Bit 0 (geschütztes File) löschen
EC7D	Fehlermeldung ausgeben
EC80	'File type error'
EC87	Programmstart
EC9A	Vergleich HL <> DE
ECA2	Programmende
ECA5	Filetyp
ECA8	Bit 0 testen
ECAA	Flag für geschütztes File setzen
ECAF	DISK IN DIRECT
ECB2	'EOF met'
ECD8	'Direct command found'
ECDC	'Overflow'
ECDE	Fehlermeldung ausgeben
*****	BASIC-Befehl SAVE
ECE1	
ECE4	OPENOUT
ECE7	Filetyp 0, BASIC-Programm
ECE9	folgt Komma ?
ECEC	nein
ECEE	Test auf nachfolgendes Zeichen
ECF1	normale Variable
ECF4	Variablenname
ECF5	Klein- in Großbuchstaben wandeln
ECF7	'Syntax error'
ECFB	Basisadresse der Tabelle
ECFE	Tabelle durchsuchen
ED01	Adresse aus Tabelle auf Stack
ED02	Blanks überlesen
ED05	Anzahl der Einträge
ED06	nicht gefunden, 'Syntax error'
ED08	'A'

ED0B	'B'
ED0E	'P'
*****	SAVE ,P
ED11	Filetyp 1, protected
ED13	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
ED1E	Programmstart
ED23	Programmende
ED27	HL := HL - DE
*****	SAVE ,B
ED30	Test auf ','
ED33	16-Bit-Wert holen
ED36	merken
ED37	Test auf ','
ED3A	16-Bit-Wert holen
ED3D	merken
ED3E	folgt Komma ?
ED41	0, Default für Einsprungsadresse
ED44	ja, 16-Bit-Wert holen
ED47	merken
ED48	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
ED4B	Filetyp 2, binär
ED4D	Einsprungsadresse
ED4E	Endadresse
ED4F	Startadresse
ED50	DISK OUT DIRECT
ED53	Unterbrechung durch 'ESC'
ED56	CLOSEOUT
*****	SAVE ,A
ED58	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
ED5C	9
ED5E	Ausgabe auf Kanal 9, Diskette
ED62	1 bis
ED65	65535
ED68	Zeilen listen
ED6C	Ausgabe wieder auf Default
ED6F	CLOSEOUT
ED79	Blank, TAB und LF löschen
ED7E	'&'
ED82	Test auf numerisch

ED87	Typ auf Integer
ED8A	Variable löschen
ED9A	'&'
EDA3	Integerzahl in HL übernehmen
EDB0	''
EDB2	Blank, TAB und LF löschen
EDB5	Test auf Ziffer
EDBC	''
EDC1	Typ auf Integer
EDCE	''
EDD5	Typ auf Real
EDEF	Test auf String
EDF2	nein
EDFF	4-Byte Integer*256 nach Fließkomma
EE03	Zahl mit 10^A multiplizieren
EE07	Variablentyp auf Fließkomma setzen
EE0A	Variable von (DE) nach (HL) kopieren
EE14	Blank, TAB und LF löschen
EE18	-1
EE1A	'.'
EE1D	0
EE1E	'+'
EE24	Blank, TAB und LF löschen
EE28	Test auf Ziffer
EE2E	Klein- in Großbuchstaben wandeln
EE33	'0'
EE47	'E'
EE52	Blank, TAB und LF löschen
EE55	Test auf Ziffer
EE60	Typ auf Real setzen
EE6B	100
EE99	Blank, TAB und LF überlesen
EEC0	mal 10
EEC4	plus nächste Ziffer
EEDA	Integerzahl in HL übernehmen
EEED	Blank, TAB und LF überlesen
EEF0	Klein- in Großbuchstaben wandeln
EEF3	Basis 2, binär
EEF5	'X'

EEF9	Basis 16, hex
EEFB	'H'
EF00	Blank, TAB und LF überlesen
EF05	Basis 10, dezimal
EF08	(Hex-) Ziffer nach binär wandeln
EF12	(Hex-) Ziffer nach binär wandeln
EF1C	Basis des Zahlensystems
EF1D	Integermultiplikation ohne Vorzeichen
*****	(Hex-) Ziffer nach binär wandeln
EF31	Zeichen holen
EF32	Zeiger erhöhen
EF33	Test auf Ziffer
EF36	ja
EF38	Klein- in Großbuchstaben wandeln
EF3B	'A'
EF3E	kleiner 'A', Fehler
EF40	'A'-($'9'+1$)
EF42	'0'
EF45	kein Fehler
EF47	Carry löschen
*****	Integerzahl HL ausgeben
EF49	Integerzahl nach ASCII wandeln
EF4C	String ausgeben
*****	Integerzahl nach ASCII wandeln
EF4F	
EF51	Integerzahl in HL übernehmen
EF61	Null
EF62	Zahl in formatierten String wandeln
EF68	','
EF98	'%'
F02F	'.'
F034	'1'
F03D	'+E'
F047	'-'
F04C	'0'-1
F04F	10
F053	'9'+1
F079	','
F099	'0'

F0A8	'5'
F0B1	'1'
F0C0	'9'
F0C3	'0'
F0DA	'0'
F0E8	'0'
F128	','
F135	'0'
F146	'0'
F156	'-'
F162	'+'
F166	','
F181	**'
F185	','
F1CF	'0'
F1DE	'0'
*****	BASIC-Funktion PEEK
F20D	UNT
F210	READ RAM, LD A,(HL)
F211	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
*****	BASIC-Befehl POKE
F214	16-Bit-Adresse holen
F218	Komma testen und 8-Bit-Wert holen
F21C	Wert in Adresse schreiben
*****	BASIC-Funktion INP
F21E	CINT
F221	Portadresse nach BC
F223	Port lesen
F225	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
*****	BASIC-Befehl OUT
F228	Adresse und Wert holen
F22B	ausgeben
*****	BASIC-Befehl WAIT
F22E	Adresse und Wert holen
F231	8-Bit-Wert nach D
F232	3. Parameter Null
F234	evtl. dritten Parameter holen
F237	dritter Parameter nach E
F238	Port lesen

F23B	verknüpfen
F23C	und warten
*****	16-Bit- und 8-Bit-Wert holen
F23F	16-Bit-Wert holen
F243	nach BC
F244	Test auf ','
F247	und 8-Bit-Wert holen
*****	Befehlsweiterung
F24A	Programmzeiger erhöhen
F24C	folgt Nullbyte ?
F24F	ja, KL FIND COMMAND
F252	Befehlsadresse nach DE
F254	nicht gefunden, 'Unknown command'
F256	Zeichen holen
F257	Befehlswort überlesen
F258	Bit 7 gesetzt ?
F259	nein, weiterlesen
F25B	zum CALL-Befehl
F25D	Fehlermeldung ausgeben
F260	'Unknown command'
*****	BASIC-Befehl CALL
F261	16-Bit-Wert holen
F264	#FF = RAM selektiert
F266	Adresse nach #AE55
F26B	Konfigurationsbyte nach #AE57
F26E	Stackpointer retten
F272	maximal 32 Parameter
F274	folgt Komma ?
F277	nein
F27A	Ausdruck holen
F27E	und Adresse auf Stack
F27F	nächsten Parameter
F281	Ende des Statements, sonst 'Syntax error'
F284	HL retten
F289	Anzahl der Parameter in Akku
F28E	Adresse des Parameterblocks nach IX
F290	Routine ausführen
F293	Stackpointer zurück
F297	Descriptorstack initialisieren

F29A HL zurück
***** BASIC-Befehl ZONE
F2A2 8-Bit-Wert ungleich Null holen
F2A5 als Tabulatorweite
***** BASIC-Befehl PRINT
F2A9 Kanalnummer
F2AC Ende des Statements ?
F2AF ja, LF ausgeben
F2B2 'USING'
F2B8 Basisadresse der Tabelle
F2BB Tabelle durchsuchen
F2BF JP (DE), Funktion ausführen
F2C2 Ende des Statements ?
F2C5 nein, weitermachen
F2C8 Anzahl der Tabelleneinträge
F2C9 Rücksprungadresse falls nicht gefunden
F2CB ','
F2CE 'SPC'
F2D1 'TAB'
F2D4 ','
F2D5 Blanks überlesen
***** PRINT
F2D7 Ausdruck holen
F2DC Test auf String
F2DF ja
F2E1 Zahl in ASCII-String wandeln
F2E4 Stringparameter holen
F2E7 ' ' Leerzeichen anhängen
F2E9 Stringdescriptor holen
F2EC Länge erhöhen
F2F0 Stringdescriptor holen
F2F3 Länge
F2FF ','
F302 Kontrollzeichen ?
F30F Ausgabestrom selektieren
***** PRINT ,
F31E Blanks überlesen
F321 Tabulatorweite
***** PRINT SPC

F339	8-Bit-Wert in Klammern holen
*****	PRINT TAB
F342	8-Bit-Wert in Klammern holen
*****	8-Bit-Wert in Klammern holen
F362	Blanks überlesen
F365	Test auf '('
F368	8-Bit-Wert holen
F36B	Test auf ')'
*****	PRINT USING
F383	Blanks überlesen
F386	Stringausdruck holen
F389	Test auf nachfolgendes Zeichen
F38C	','
F392	Ausdruck holen
F3A9	Ende des Statements ?
F3AC	ja
F3B4	Ausdruck holen
F3D7	'Underline'
F3F4	','
F3F6	Blanks überlesen
F3F9	Test auf ','
F3FF	'&'
F404	'!'
F408	'Backslash'
F413	'Backslash'
F417	','
F436	auf Formatierungszeichen prüfen
F443	Zahl formatieren
F446	String ausgeben
*****	auf Formatierungszeichen prüfen
F44D	
F454	'+'
F460	','
F464	'#'
F47A	','
F47C	'*'
F489	'#'
F49C	'\$'
F4B0	'Improper argument'

F4B8	','
F4BC	'#'
F4C0	','
F4D0	'#'
F4D6	'^'
F4F9	'_'
F4FD	'+'
F507	'\$'
*****	BASIC-Befehl WRITE
F50D	
F510	Ende des Statements
F513	ja
F516	Ausdruck holen
F51B	Test auf String
F51E	ja
F520	Zahl nach ASCII wandeln
F523	und ausgeben
F528	""
F52A	ausgeben
F52D	String ausgeben
F530	""
F532	ausgeben
F537	Ende des Statements ?
F53D	','
F53F	ausgeben
F542	weitermachen
*****	Speicher konfigurieren
F544	Speicherplatz von DE bis HL
F547	Vergleich HL mit BC
F54A	höchstes Adresse < #AC00 ?
F54B	HIMEM
F54E	Ende der Strings
F551	Ende des freien RAMs
F555	Beginn des freien RAMs
F558	plus 303
F55D	ergibt Programmstart
*****	BASIC-Befehl MEMORY
F570	16-Bit-Wert holen
F577	Vergleich HL <> DE

F58F TXT GET M TABLE
F5F7 Vergleich HL <> DE

Länge des Stringbereichs berechnen
F5FD
F5FF Beginn der Strings
F603 Ende der Strings
F606 BC := HL - DE

Prg- und Variablenzeiger um BC erhöhen
F60C Programmende
F610 Programmende
F618 Variablenstart
F61C Variablenstart
F61F Arraystart
F623 Arraystart
F626 Arrayende
F62A Arrayende
F633 Programmende
F63E Programmende
F645 BC := HL - DE

BASIC-Stack initialisieren
F652 Beginn des Stacks
F655 BASIC-Stackpointer
F658 für ein Byte
F65A Platz im BASIC-Stack reservieren
F65D Null auf Stack
F65F Stackpointer erhöhen
F660 und merken

Platz im BASIC-Stack freigeben
F665 Stackpointer
F669 Akkuinhalt abziehen
F671 neuen Wert des BASIC-Stackpointers merken

Platz im BASIC-Stack reservieren
F675 BASIC-Stackpointer
F67A Akkuinhalt addieren
F67E BASIC-Stackpointer
F683 ergibt plus #4F94 Überlauf ?
F686 dann ist Stackpointer > #B06C
F689 BASIC-Stack initialisieren

F68C	'Memory full'
F68F	Ende der Strings
F692	Beginn der Strings
*****	Platz für String reservieren
F696	
F69C	Beginn der Strings
F6A4	Vergleich HL <> DE
F6AE	Fehlermeldung ausgeben
F6B1	'String space full'
F6B2	Beginn der Strings
F6BF	Programmende
F6D2	Vergleich HL <> DE
F6EA	Blocktransfer LDDR
F6F9	BC := HL - DE
F6FE	Blocktransfer LDIR
F705	BC := HL - D
F70C	Beginn der Strings
F717	Beginn der Strings
*****	BASIC-Befehl SYMBOL
F784	'AFTER'
F788	8-Bit-Wert holen
F78C	Test auf ','
F78F	8 Werte
F792	folgt Komma ?
F796	ja, 8-Bit-Wert holen
F79B	schon 8 Argumente ?
F79F	TXT GET MATRIX
F7A2	Matrix nicht im RAM, 'Improper argument'
F7A5	8
F7A8	plus Matrixadresse
F7A9	Byte vom Stack
F7AB	in Matrixtabelle
F7AD	nächstes Byte
*****	SYMBOL AFTER
F7B1	Blanks überlesen
F7B4	Integerwert mit Vorzeichen holen
F7B8	256
F7BB	Vergleich HL <> DE
F7BE	'Improper argument'

F7C2	TXT GET M TABLE
F7C6	Matrix noch nicht definiert ?
F7D3	'Improper argument'
F7DD	256
F7E0	TXT SET M TABLE
F7FD	'Memory full'
F805	TXT SET M TABLE
F815	Vergleich HL <> DE
F818	'Memory full'
F833	Ende der Strings
F83E	Blocktransfer LDDR
F844	Beginn der Strings
F851	Blocktransfer LDIR
F857	Ende der Strings
F85B	Beginn der Strings
F865	Programmende
F868	Vergleich HL <> DE
F875	Fehlermeldung ausgeben
F878	'Memory full'
*****	String lesen
F879	
F87E	'''
F880	Blanks überlesen
F89F	','
F8AD	JP (DE)
F8BE	','
F8C2	TAB
F8C6	CR
F8CA	LF
*****	String ausgeben
F8D0	Stringparameter holen
F8D3	Leerstring ?
F8D4	Zeichen holen
F8D5	Zeiger erhöhen
F8D6	Zeichen ausgeben
F8D9	nächstes Zeichen
*****	BASIC-Funktion LOWER\$
F8EC	Groß- in Kleinbuchstaben wandeln
*****	Groß- in Kleinbuchstaben wandeln

F8F1	'A'
F8F4	'Z'+1
F8F7	'a'-'A'
*****	BASIC-Funktion UPPER\$
F8FA	Klein- in Großbuchstaben wandeln
F915	Sprung nach (BC)
*****	Stringaddition
F91D	Zeiger auf zweiten String
F921	Längen
F922	addieren
F923	kein Jberlauf
F925	Fehlermeldung ausgeben
F928	'String too long'
*****	BASIC-Funktion BIN\$
F964	
*****	BASIC-Funktion HEX\$
F969	
F96D	Ausdruck holen
F975	folgt Komma ?
F978	0 als Default
F979	ja, 8-Bit-Wert holen
F97C	größer gleich 17 ?
F97E	ja, 'Improper argument'
F982	Test auf ')'
F98A	Zahl in String umwandeln
*****	BASIC-Funktion DEC\$
F98F	Ausdruck holen
F992	Test auf ','
F995	auf BASIC-Stack ablegen
F998	Stringausdruck und Parameter holen
F99B	Test auf ')'
F99F	Länge
F9A0	Platz im BASIC-Stack freigeben
F9A4	Länge
F9A5	Variable übernehmen
F9AB	auf Formatierungszeichen prüfen
F9AE	'Improper argument'
F9B3	'Improper argument'
F9B7	Zahl formatieren

F9BA	String übernehmen
*****	BASIC-Funktion STR\$
F9BC	
F9BD	Zahl in String wandeln
F9C1	Zähler für Stringlänge auf -1
F9C3	Null
F9C4	Zähler erhöhen
F9C5	Ende des Strings ?
F9C6	Zeiger erhöhen
F9C7	nein, nächstes Zeichen
F9CA	Stringlänge
F9CB	Platz reservieren, Stringdescriptor anlegen
*****	BASIC-Funktion LEFT\$
F9D3	String und 8-Bit-Wert holen
*****	BASIC-Funktion RIGHT\$
F9D8	String und 8-Bit-Wert holen
F9DB	Stringlänge
F9DC	minus Parameter
*****	BASIC-Funktion MID\$
F9E2	Test auf '('
F9E5	String und 8-Bit-Wert holen
F9E8	Null, 'Improper argument'
F9EB	255
F9EC	als Default
F9ED	drittes Argument holen
F9F0	Test auf ')'
*****	BASIC-Befehl MID\$
FA07	Test auf '('
FA0A	Variable holen
FA0D	Typ String, sonst 'Type mismatch'
FA19	'Improper argument'
FA1C	255
FA1D	als Default
FA1E	drittes Argument holen
FA21	Test auf ')'
FA24	Test auf '='
FA28	Stringausdruck und -Parameter holen
FA3E	Blocktransfer LDIR
FA43	Stringausdruck holen

***** drittes Argument für MID\$ holen
FA4F Default 255
FA52 ')')'
FA56 Test auf ','
FA59 8-Bit-Wert holen
***** BASIC-Funktion LEN
FA69 Stringparameter holen, Länge nach A
FA6C Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
***** BASIC-Funktion ASC
FA6E ASCII-Kode des ersten Zeichens
FA71 Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
***** BASIC-Funktion CHR\$
FA74 CINT, <256
FA77 ASCII-Kode im Akku
FA7A Länge l
FA7C String mit Länge A anlegen
***** BASIC-Funktion INKEY\$
FA7E KM READ CHR
FA81 keine Taste gedrückt ?
FA83 'ESC'
FA85 Leerstring
FA87 'ESC'
FA89 Leerstring
FA8B Zeichen in String übernehmen
***** BASIC-Funktion STRING\$
FA8D 8-Bit-Wert holen, Länge
FA91 Test auf ','
FA94 Ausdruck holen
FA97 Test auf ')')'
FA9F String mit Länge A anlegen
FAA1 Test auf String
FAA4 nein
FAA6 Stringparameter holen
FAA9 Leerstring, 'Improper argument'
FAAB ASCII-Kode holen
***** BASIC-Funktion SPACE\$
FAAD , ,
FAB0 , ,
***** BASIC-Funktion VAL

FABE	Stringparameter holen
FAC1	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
FACE	String in Zahl umwandeln
FAD5	Fehlermeldung ausgeben
FAD8	'Type mismatch'
FAE2	'Improper argument'
*****	BASIC-Funktion INSTR
FAE5	Ausdruck holen
FAE8	Test auf String
FAEB	Default Startposition 1
FAED	ja
FAEF	CINT, < 256
FAF3	'Improper argument'
FAF7	Test auf ','
FAFA	Stringausdruck holen
FAFD	Test auf ','
FB05	Stringausdruck und -Parameter holen
FB08	Test auf ')'
FB48	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
FB65	Beginn der Strings
FB68	Vergleich HL <> BC
FB6D	Ende der Strings
FB70	Vergleich HL <> BC
FB9E	Programmstart
FBA1	Vergleich HL <> DE
FBA4	Ende der Strings
FBA8	Vergleich HL <> DE
FBAD	Programmende
FBB1	Vergleich HL <> DE
FBC4	Blocktransfer LDIR
*****	Descriptorstack initialisieren
FBCC	
FBCF	Zeiger in Descriptorstack für Strings
FBD7	String
FBD9	als Variablentyp
FBDC	Zeiger in Descriptorstack
FBE2	Stringdescriptor
FBE5	Vergleich HL <> DE
FBE8	'String expression too complex'

FBEA	Fehlermeldung ausgeben
FBF0	Zeiger in Descriptorstack
FBF6	Typ String, sonst 'type mismatch'
FC0A	Beginn der Strings
FC10	Vergleich HL <> DE
FC1B	Beginn der Strings
FC27	Vergleich HL <> DE
*****	BASIC-Funktion FRE
FC53	Test auf String
FC56	nein
FC5B	Garbage Collection
FC5E	freien Speicherplatz berechnen
*****	Garbage Collection
FC64	
FC7C	Vergleich HL <> DE
FC87	Ende der Strings
FC8B	Beginn der Strings
FCA9	Vergleich HL <> BC
FCAF	Beginn der Strings
FCB3	BC := HL - DE
FCB7	Vergleich HL <> DE
FCBC	Blocktransfer LDDR
FCC0	Beginn der Strings
FCD9	Vergleich HL <> DE
FCE6	Vergleich HL <> DE
FCF3	numerisches Ergebnis holen
FD03	UNT
*****	BASIC-Operator '+'
FD0C	Typ der Operanden testen
FD0F	Fließkomma ?
FD11	Integer-Addition HL := HL + DE
FD14	kein Jberlauf, Ergebnis in HL übernehmen
FD17	nach Fließkomma wandeln
FD1A	Fließkomma-Addition
FD1D	kein Jberlauf, ok
FD1E	'Overflow'
*****	BASIC-Operator '-'
FD21	Typ der Operanden testen
FD24	Fließkomma ?

FD26	Integer-Subtraktion HL := DE - HL
FD29	kein Jberlauf, Ergebnis in HL übernehmen
FD2C	nach Fließkomma wandeln
FD2F	Fließkomma-Subtraktion
FD32	kein Jberlauf, ok
FD33	'Overflow'
*****	BASIC-Operator '**'
FD35	Typ der Operanden testen
FD38	Fließkomma ?
FD3A	Integer-Multiplikation mit Vorzeichen
FD3D	kein Jberlauf, Ergebnis in HL übernehmen
FD40	nach Fließkomma wandeln
FD43	Fließkomma-Multiplikation
FD46	kein Jberlauf, ok
FD47	'Overflow'
*****	arithmetischer Vergleich
FD49	Typ der Operanden testen
FD4C	Integer-Vergleich
FD4F	Fließkomma-Vergleich
*****	BASIC-Operator '/'
FD52	
FD57	Fließkomma-Division
FD5B	5 Bytes
FD5E	Ergebnis übertragen
FD60	ok ?
FD61	'Division by zero'
FD64	'Overflow'
*****	BASIC-Operator 'Backslash'
FD67	
FD6B	Integer-Division mit Vorzeichen
FD6E	Ergebnis in HL übernehmen
FD71	'Division by zero'
*****	BASIC-Operator 'MOD'
FD79	
FD7D	MOD-Berechnung
FD80	Ergebnis in HL übernehmen
FD83	Fehlermeldung ausgeben
FD86	'Division by zero'
*****	BASIC-Operator 'AND'

FD87
FD8C HL := HL AND DE
FD8F Integerzahl HL übernehmen
***** BASIC-Operator 'OR'
FD92
FD97 HL := HL OR DE
FD9A Integerzahl HL übernehmen
***** BASIC-Operator 'XOR'
FD9C
FDA1 HL := HL XOR DE
FDA4 Integerzahl HL übernehmen
***** BASIC-Operator 'NOT'
FDA6 CINT
FDAC HL komplementieren
FDAE Integerzahl HL übernehmen
***** BASIC-Funktion ABS
FDB0 SGN
FDB3 positives Vorzeichen, fertig
***** Vorzeichen umkehren
FDB4 numerisches Ergebnis holen
FDB7 Vorzeichenwechsel Fließkomma
FDBA Vorzeichenwechsel Integer
FDBD Ergebnis speichern
FDC0 Überlauf, Zahl nach Fließkomma wandeln
***** Vorzeichen bestimmen
FDC4
FDC6 SGN
***** Vorzeichen bestimmen
FDCC numerisches Ergebnis holen
FDCF Integer SGN
FDD2 SGN
***** Zahl runden
FDD5
FDD7 Variablentyp und -wert übernehmen
FDDB numerisches Ergebnis holen
FDDE Rundungsstellen
FDDF Fließkommawert ?
FDE2 Rundung hinter Komma? fertig
FDE3 Integerwert nach Fließkomma wandeln

FDE6	Zahl runden
FDE9	CINT
FDEC	Rundungststellen
FDED	ungleich Null, dann runden
FDEF	Fließkomma nach Integer wandeln
FDF2	Funktion ausführen
FDF6	Rundungsstellen
FDF7	Fließkommazahl mit 10^A multiplizieren
FDFA	Fließkomma nach Integer wandeln
FE02	Integer nach Fließkomma wandeln
FE05	Rundungsstellen invertieren
FE06	entspricht Division
FE07	Fließkommazahl mit 10^A multiplizieren
*****	BASIC-Funktion FIX
FE0E	FIX-Funktion
*****	BASIC-Funktion INT
FE13	INT-Funktion
FE16	numerisches Ergebnis holen
FE19	Integer ?
FE1A	JP (DE), Funktion ausführen
FE1E	Variablentyp
FE25	Variablentyp nach C, Zeiger nach HL
FE29	Integer nach Fließkomma wandeln
FE2D	String ?
FE34	falls positiv Vorzeichen von B übernehmen
FE38	Ergebnis in HL übernehmen
FE3C	String ?
FE3E	ja, 'Type mismatch'
FE40	Variablentyp
FE43	String ?
FE45	ja, 'Type mismatch'
FE4D	Variablentyp
FE50	merken
FE52	Integerzahl nach Fließkomma wandeln
FE58	Integerzahl nach Fließkomma wandeln
FE5D	Zeiger auf Variable
FE68	Variable
FE6D	'Type mismatch'
FE70	Variablentyp

FE73	vergleichen
FE74	Integer ?
FE76	nein
*****	Integer-Operanden nach Fließkomma
FE78	ersten Operand
FE7B	umwandeln
FE7E	BASIC-Stackpointer, zweiter Operand
FE81	umwandeln
FE84	nach DE
*****	Integerzahl nach Fließkomma wandeln
FE8D	Zahl nach DE
*****	Integerzahl nach Fließkomma wandeln
FE95	Variablentyp
FE98	auf 'Real'
FE9E	negativ, dann Integer-Vorzeichenwechsel
FEA2	Integer nach Fließkomma wandeln
*****	4-Byte-Zahl nach Fließkomma wandeln
FEA5	Lo-Word
FEA9	Hi-Word
FEAC	Variablentyp
FEAF	'Real'
FEB1	Zeiger auf 4-Byte-Wert
FEB3	Zahl nach Fließkomma wandeln
*****	BASIC-Funktion CINT
FEB6	
FEBA	'Overflow'
FEBF	Ergebnis
FECC	'Overflow'
FECE	Zeiger auf Variablentyp
FED1	Variablentyp laden
FED2	Typ auf Integer
FED5	mit String vergleichen
FED9	'Type mismatch'
FEDD	Fließkommazahl nach Integer konvertieren
FEE1	Vorzeichen B in Integerzahl HL übernehmen
*****	Integerwert (HL) nach HL
FEE6	
*****	BASIC-Funktion UNT
FEEB	numerisches Ergebnis holen

EEEE	Integer ?
FEFF	Fließkomma nach Integer umwandeln
FEF2	'Overflow'
FEF5	Vorzeichen B in Integerzahl übernehmen
FEF8	Integerzahl in HL übernehmen
FEFB	Fehlermeldung ausgeben
FEFE	'Overflow'
FF02	Variablentyp
FF05	vergleichen
FF06	unterschiedlich ?
FF0F	CINT
FF11	Typ String, sonst 'Type mismatch'
*****	BASIC-Funktion CREAL
FF14	numerisches Ergebnis holen
FF17	Integer, dann umwandeln
*****	Fließkommawert auf Null setzen
FF1B	
*****	BASIC-Funktion SGN
FF2A	SGN
*****	Akkuinhalt als Integerzahl übernehmen
FF32	Lo-Byte
FF33	Hi-Byte löschen
*****	Integerzahl in HL übernehmen
FF35	Wert merken
FF38	Typ auf Integer
FF3A	und merken
*****	Variablentyp auf Fließkomma
FF3E	Zeiger auf Fließkommazahl
FF41	Typ auf Real
*****	Variablentyp holen, HL zeigt auf Variable
FF45	Zeiger auf Variable
FF48	Typ nach C
FF49	HL zeigt auf Variable
*****	Variablentyp holen
FF4B	Variablentyp in Akku
*****	Numerisches Ergebnis holen
FF4F	Variablentyp
FF52	String ?
FF54	ja, 'Type mismatch'

FF56	Intergerwert laden
FF59	kein Fließkomma, fertig
FF5A	Adresse der Fließkommazahl
FF5E	Test auf String
FF61	ja, ok
FF62	Fehlermeldung ausgeben
FF65	'Type mismatch'
*****	Test auf String
FF66	Variablentyp
FF69	String ?
FF6C	Variablentyp setzen
FF6F	Adresse nach DE
*****	Ergebnis auf BASIC-Stack ablegen
FF74	
FF76	Variablentyp
FF79	gleich Stackbedarf
FF7A	Platz im BASIC-Stack reservieren
FF7D	Ergebnis auf Stack ablegen
*****	Variable nach (HL) kopieren
FF83	Zieladresse nach DE
FF84	Quelladresse
FF88	Variablentyp
FF8B	gleich Verschiebezähler
FF8C	Hi-Byte löschen
FF8E	verschieben
*****	Test auf Buchstaben
FF92	Klein- in Großbuchstaben konvertieren
FF95	'A'
FF99	'Z'+1
*****	Test auf alphanumerisches Zeichen
FF9C	Test auf Buchstabe
FF9F	ja
FFA0	'.'
FFA4	'0'
FFA8	'9'+1
*****	Klein- in Großbuchstaben wandeln
FFAB	'a'
FFAE	'z'+1
FFB1	'a'-'A'

***** nachfolgende Tabelle durchsuchen
FFB4
FFB6 Tabellenlänge laden
FFB8 Rücksprungadresse bei negativer Suche
FFBA Zeiger auf nächstes Tabellenelement
FFBB Zeichen vergleichen
FFBC Zeiger erhöhen
FFBD gefunden ?
FFBF Tabelle noch nicht zu Ende ?
FFC1 Rücksprungadresse laden
FFC5 Adresse nach HL
***** Speicherbereich (HL) durchsuchen
FFCA
FFCC A nach C
FFCE Null
FFD2 gleich ursprünglicher Akku
FFD4 Carry setzen
***** Vergleich HL <> DE
FFD8
FFD9 H - D
FFDB L - E
***** Vergleich HL <> BC
FFDE
FFDF H - B
FFE1 L - C
***** BC := HL - DE
FFE4
FFE6 HL := HL - DE
FFE9 BC := HL
***** Blocktransfer LDIR, Anzahl in A
FFEC Anzahl nach C
FFED Hi-Byte auf Null
FFF0 Zähler BC = 0 ?
FFF1 ja, dann fertig
FFF2 Blocktransfer
***** Blocktransfer LDDR
FFF5
FFF6 Zähler BC = 0 ?
FFF7 ja, dann fertig

FFF8 Blocktransfer
***** Sprung nach (HL)
FFFB
***** Sprung nach (BC)
FFFC
***** Sprung nach (DE)
FFFE

4 Anhang

4.1 Die Betriebssystem-Routinen

Wir haben hier die Routinen und Tabellen des Betriebssystems aufgelistet, soweit sie uns bekannt sind.

Achtung: Versuchen Sie nie, die Routinen unter den hier erscheinenden Adressen anzuspringen, wenn Sie nicht mit dem Mechanismus zur Umschaltung der Speicherkonfiguration vertraut sind!

Benutzen Sie besser die im Kapitel 2.1 aufgeführten Vektoren.

Diese Aufstellung dient in erster Linie dazu, einen schnellen Überblick über das Betriebssystem zu bekommen. Aus diesem Grunde wurde hier nur die Aufstellung der Betriebssystem-Routinen des CPC 6128 (vgl. Kapitel 2.5) abgedruckt. Für den CPC 664 ergibt sich eine entsprechende Aufstellung mit geringfügigen Verschiebungen bei einigen Adressen.

KERNEL

0000	RST 0 RESET ENTRY
0008	RST 1 LOW JUMP
0010	RST 2 SIDE CALL
0018	RST 3 FAR CALL
0020	RST 4 RAM LAM
0028	RST 5 FIRM JUMP
0030	RST 6 USER RESTART
0038	RST 7 INTERRUPT ENTRY
0040	Bis hier wird ins RAM kopiert
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
0170 KL DEL FRAME FLY
0176 KL NEW FAST TICKER
017D KL ADD FAST TICKER
0183 KL DEL FAST TICKER
0189 Ticker Chain bearbeiten
01B3 KL ADD TICKER
01C5 KL DEL TICKER
01D2 KL INIT EVENT
01E2 KL EVENT
0219 KL DO SYNC
0227 KL SYNC RESET
022E Sync Event einhängen
0255 KL NEXT SYNC
0276 KL DONE SYNC
0284 KL DEL SYNCHRONOUS
028D KL DISARM EVENT
0294 KL EVENT DISABLE
029A KL EVENT ENABLE
02A0 KL LOG EXT
02B1 KL FIND COMMAND
0326 KL ROM WALK
0330 KL INIT BACK
0379 Add Event
0388 Delete Event
0397 KL RAM-KONFIGURATION SETZEN
03C7 KL POLL SYNCHRONOUS
03E7 RST 7 INTERRUPT ENTRY CONT'D
041E KL EXT INTERRUPT ENTRY
042A KL LOW PCHL CONT'D
0430 RST 1 LOW JUMP CONT'D
045F KL FAR PCHL CONT'D
0467 KL FAR ICALL CONT'D
046D RST 3 LOW FAR CALL CONT'D
04BD KL SIDE PCHL CONT'D
04C3 RST 2 LOW SIDE CALL CONT'D
04DB RST 5 FIRM JUMP CONT'D

04F7 KL L ROM ENABLE CONT'D
04FE KL L ROM DISABLE CONT'D
0505 KL U ROM ENABLE CONT'D
050C KL U ROM DISABLE CONT'D
0516 KL ROM RESTORE CONT'D
051F KL ROM SELECT CONT'D
0524 KL PROBE ROM CONT'D
052D KL ROM DESELECT CONT'D
0543 KL CURR SELECTION CONT'D
0547 KL LDIR CONT'D
054D KL LDDR CONT'D
0553 KL ROM OFF & KONFIG. SAVE
056C RST 4 RAM LAM CONT'D
057D KL RAM LAM (IX)

MASCHINE PACK

0591 Reset Cont'd
05C5 Tabelle 60Hz
05D5 Tabelle 50Hz
05ED MC BOOT PROGRAM
061C MC START PROGRAM
0677 Kaltstart
0688 Einschaltmeldung
06FC Meldung ausgeben
0705 Ladefehler-Meldung
0738 Firmennamen
0776 MC SET MODE
0786 MC CLEAR INKS
078C MC SET INKS
07AA Farbe ausgeben
07B4 MC WAIT FLYBACK
07C0 MC SCREEN OFFSET
07E0 MC RESET PRINTER
07F7 Umlaute konvertieren
080C MC ZEICHENZUORDNUNG
081B MC PRINT CHAR
0835 MC WAIT PRINTER
0844 MC SEND PRINTER

0858 MC BUSY PRINTER
0863 MC SOUND REGISTER
0883 Scan Keyboard

JUMP RESTORE

08BD JUMP RESTORE
08DE Main Jump Adress
0A72 BASIC Jump Adr.
0AB4 Move (hl+3) nach ((hl+1)),cnt=(hl)

SCREEN PACK

0ABF SCR INITIALISE
0AD0 SCR RESET
0AE9 SCR SET MODE
0B0C SCR GET MODE
0B17 SCR CLEAR
0B37 SCR SET OFFSET
0B3C SCR SET BASE
0B45 SCR VERÄNDERUNG SCREEN START
0B56 SCR GET LOCATION
0B5D SCR CHAR LIMITS
0B6A SCR CHAR POSTION
0BAF SCR DOT POSITION
0C05 SCR NEXT BYTE
0C11 SCR PREV BYTE
0C1F SCR NEXT LINE
0C39 SCR PREV LINE
0C55 SCR ACCESS
0C71 SCR WRITE
0C74 SCR PIXELS
0C7A XOR Mode
0C7F AND Mode
0C85 OR Mode
0C8A SCR READ
0C8E SCR INK ENCODE
0CA7 SCR INK DECODE
0CD8 Reset Farben

0CEA SCR SET FLASHING
0CEE SCR GET FLASHING
0CF2 SCR SET INK
0CF7 SCR SET BORDER
0CF8 Set Colour
0D10 Farbmatrix Eintrag holen
0D1A SCR GET INK
0D1F SCR GET BORDER
0D20 Get Colour
0D35 Ink Adresse holen
0D61 Set Inks on Frame Fly
0D73 Flash Inks
0D87 Params d. lfd Farbsatz holen
0D99 Farbmatrix
0DB9 SCR FILL BOX
0DBD SCR FLOOD BOX
0DE5 SCR CHAR INVERT
0DF8 Farbspeicher adressieren
0E00 SCR HW ROLL
0E44 SCR SW ROLL
0EF9 SCR UNPACK
0F2A SCR REPACK
0F93 SCR HORIZONTAL
0F9B SCR VERTICAL
1052 Default Farben

TEXT SCREEN

1074 TXT INITIALISE
1084 TXT RESET
109F Reset Params (alle Fenster)
10E4 TXT STR SELECT
1103 TXT SWAP STREAMS
111E ldir cnt=15
1126 Adr. Fenster Params nach de
1139 Default Params setzen
115A TXT SET COLUMN
1165 TXT SET ROW
1170 TXT SET CURSOR

117C	TXT GET CURSOR
1186	lfd. Fenster oben, links + hl
1193	lfd. Fenster oben, links - hl
11A4	Move Cursor
11CA	TXT VALIDATE
11D6	hl innerhalb Fenstergrenzen
1208	TXT WIN ENABLE
1252	TXT GET WINDOW
125F	TXT DRAW/UNDRAW CURSOR
1265	TXT PLACE/REMOVE CURSOR
1276	TXT CUR ON
127E	TXT CUR OFF
1286	TXT CUR ENABLE
1288	Cur Enable Cont'd
1297	TXT CUR DISABLE
1299	Cur Disable Cont'd
12A6	TXT SET PEN
12AB	TXT SET PAPER
12BA	TXT GET PEN
12C0	TXT GET PAPER
12C6	TXT INVERSE
12D4	TXT GET MATRIX
12F2	TXT SET MATRIX
12FE	TXT SET M TABLE
132B	TXT GET M TABLE
1335	TXT WR CHAR
134B	TXT WRITE CHAR
137B	TXT SET BACK
1388	TXT GET BACK
13A8	TXT SET GRAPHIC
13AC	TXT RD CHAR
13BE	TXT UNWRITE CHAR
13FE	TXT OUTPUT
140A	TXT OUT ACTION
1452	TXT VDU DISABLE
1459	TXT VDU ENABLE
1460	LFD. CURSOR FLAG NACH AKKU
1464	Default Steuerzeichen Sprünge kopieren
1474	Default Steuerzeichen Sprünge

14D4	TXT GET CONTROLS
14E1	Klingel
14EC	Transparentmode Ein/Aus
14F1	INK-Befehl
14FA	BORDER-Befehl
1501	Fenster definieren
150D	SYMBOL-Befehl
1519	CRSR Left
151E	CRSR Right
1523	CRSR Down
1528	CRSR Up
1539	CRSR Home
153F	CRSR auf Zeilenanfang
1547	LOCATE-Befehl
154F	TXT CLEAR WINDOW
155E	Zeichen auf CRSR-Pos. löschen
1565	Fenster ab CRSR-Pos. löschen
1578	Fenster bis CRSR-Pos. löschen
158F	Zeile ab CRSR-Pos. löschen
1599	Zeile bis CRSR-Pos. löschen

GRAPHICS SCREEN

15A8	GRA INITIALISE
15D7	GRA RESET
15EC	NN
15FB	GRA MOVE RELATIVE
15FE	GRA MOVE ABSOLUTE
1606	GRA ASK CURSOR
160E	GRA SET ORIGIN
161C	GRA GET ORIGIN
1624	phys Startposition holen
1627	phys Zielposition holen + Cur. setzen
162A	GRA KOORD. KONVERTIEREN
165D	Add lfd Koord. + rel Koord.
16A5	GRA WIN WIDTH
16EA	GRA WIN HEIGHT
1717	GRA GET W WIDTH
172D	GRA GET W HEIGHT

1736 GRA CLEAR WINDOW
1767 GRA SET PEN
176E GRA SET PAPER
1775 GRA GET PEN
177A GRA GET PAPER
1780 GRA PLOT RELATIVE
1783 GRA PLOT ABSOLUTE
1786 GRA PLOT
1794 GRA TEST RELATIVE
1797 GRA TEST ABSOLUTE
179A GRA TEST
17A6 GRA LINE RELATIVE
17A9 GRA LINE ABSOLUTE
17AC GRA MASK PARAM RETTEN
17B0 GRA MASK PARAM RETTEN
17B4 GRA LINE
1940 GRA WR CHAR
19D5 GRA PARAM RETTEN
19D9 GRA FILL

KEYBOARD MANAGER

1B5C KM INITIALISE
1B98 KM RESET
1BBF KM WAIT CHAR
1BC5 KM READ CHAR
1BFA KM CHAR RETURN
1C04 KM EXP BUFFER
1C0A Exp Buffer Cont'd
1C3C Default Exp String
1C46 KM SET EXPAND
1C6A Exp Buffer aufräumen
1CA7 Platz für neuen Exp String?
1CB3 KM GET EXPAND
1CC3 Adresse Exp String nach de
1CDB KM WAIT KEY
1CE1 KM READ KEY
1D38 KM GET STATE
1D3C Set State

1D40	KM UPDATE KEY STATE MAP
1DB8	KM TEST BREAK
1DE5	KM GET JOYSTICK
1DF2	KM GET DELAY
1DF6	KM SET DELAY
1DFA	KM ARM BREAK
1E0B	KM DISARM BREAK
1E19	KM BREAK EVENT
1E2F	KM GET REPEAT
1E34	KM SET REPEAT
1E45	KM TEST KEY
1E55	der Key# entspr. Bit holen
1E6D	Bit Masken
1EC4	KM GET TRANSLATE
1EC9	KM GET SHIFT
1ECE	KM GET CONTROL
1ED1	Get Key Table
1ED8	KM SET TRANSLATE
1EDD	KM SET SHIFT
1EE2	KM SET CONTROL
1EE5	Set Key Table
1EEF	Key Translation Table
1F3F	Key SHIFT Table
1F8F	Key CTRL Table

SOUND MANAGER

1FE9	SOUND RESET
2050	SOUND HOLD
206B	SOUND CONTINUE
208B	Sound Event
20D7	Scan Sound Queues
2114	SOUND QUEUE
21AC	SOUND RELEASE
21CE	SOUND CHECK
21EB	SOUND ARM EVENT
23DB	Lautstärke setzen
2495	SOUND AMPL ENVELOPE
249A	SOUND TONE ENVELOPE

249D Hüllkurve kopieren
24A6 SOUND A ADDRESS
24AB SOUND T ADDRESS
24AE Hüllkurve Adresse holen

CASSETTE MANAGER

24BC CAS INITIALISE
24CE CAS SET SPEED
24E1 CAS NOISY
24E5 CAS IN OPEN
24FE CAS OUT OPEN
2502 Cass. Open
2550 CAS IN CLOSE
2557 CAS IN ABANDON
257F CAS OUT CLOSE
2599 CAS OUT ABANDON
25A0 CAS IN CHAR
25C6 CAS OUT CHAR
25F6 Check Input Buffer Status
25F9 Check Buffer Status
2603 CAS TEST EOF
2607 CAS RETURN
2618 CAS IN DIRECT
2653 CAS OUT DIRECT
2692 CAS CATALOG
26AC File Header lesen
2891 Cass. Meldung (# in b) ausgeben
28F0 Cass. Meldung (1 Zeichen) ausgeben
2935 Kassetten-Meldungen
29A6 CAS READ
29AF CAS WRITE
29C1 CAS CHECK
29E3 Motor Ein & Keyb. öffnen
2B3D Cass. Input RD DATA & Test ESC
2BA7 Cass. Output WR DATA
2BBB CAS START MOTOR
2BBF CAS STOP MOTOR
2BC1 CAS RESTORE MOTOR

SCREEN EDITOR

2C02	EDIT
2C42	EDIT Sprung ausführen
2C72	EDIT Sprungtabelle 1
2CAE	EDIT Sprungtabelle 2
2CBD	CRSR UP
2CC1	CRSR DWN
2CC5	CRSR RGHT
2CC9	CRSR LEFT
2CD0	ESC
2CEA	BREAK-Meldung
2CF1	ENTER
2CFE	KLINGEL
2D02	CRSR RGHT (Puffer)
2D0A	CRSR DWN (Puffer)
2D14	CTRL & CRSR RGHT
2D1D	CTRL & CRSR DWN
2D34	CRSR LEFT (Puffer)
2D3C	CRSR UP (Puffer)
2D45	CTRL & CRSR LEFT
2D4F	CTRL & CRSR UP
2D81	CTRL & TAB (Filp Insert)
2D8A	Zeichen einfügen
2DC3	DEL
2DCD	CLR
2E17	SHFT & CRSR RGHT
2E1C	SHFT & CRSR LEFT
2E21	SHFT & CRSR UP
2E26	SHFT & CRSR DWN
2E65	COPY
2F56	Zeichen von Keyboard

ARITHMETIK

2F73	FLO PI
2F91	FLO VARIABLE VON (DE) NACH (HL) KOPIEREN
2F9F	FLO INTEGER NACH FLIESSKOMMA

2FC8 FLO 4-BYTE-WERT NACH FLIESSKOMMA
2FD1 FLO 4-BYTE-WERT MAL 256 NACH INTEGER
2FD9 FLO FLIESSKOMMA NACH INTEGER
3001 FLO FLIESSKOMMA NACH INTEGER
3014 FLO FIX
3055 FLO INT
305F FLO
30C6 FLO ZAHL MIT 10^A MULTIPLIZIEREN
3136 FLO RND INIT
3143 FLO SET RANDOM SEED
3159 FLO RND
3188 FLO LETZTEN RND-WERT HOLEN
31B1 FLO LOG10
31B6 FLO LOG
322F FLO EXP
32AC FLO SQR
32AF FLO POTENZIERUNG
3345 FLO DEG/RAD
3349 FLO COS
3353 FLO SIN
33C8 FLO TAN
33D8 FLO ATN
349E FLO SUBTRAKTION
34A2 FLO ADDITION
3577 FLO MULITIPLIKATION
3604 FLO DIVISION
36DF FLO VERGLEICH
3727 FLO SGN
3731 FLO VORZEICHENWECHSEL

CHARACTERS

3800-3FFF CHARACTERS

4.2 Referenzen zum System-RAM

Im Folgenden finden Sie zu jeder RAM-Adresse, soweit sie im Betriebssystem auftaucht, Querverweise auf die Stellen, an denen sie benutzt wird. Das ist dann sehr hilfreich, wenn Sie die Inhalte der RAM-Adressen mit eigenen Programmen manipulieren und plötzlich ein anderer Wert als erwartet darinsteht.

Auch hier beschränken wir uns wieder auf die Gegebenheiten beim CPC 6128.

B100: 0638
B101: 063B
B114: 2DA5 2DBB 2DDE 2DEA
B115: 2C24 2D81 2D85 2D8D
B116: 2DF3 2DFA 2E13 2E41 2EC1
B117: 2DF6
B118: 24E1 2807 28D2
B119: 280C 290F
B11A: 24E5 2550 2557 25F6 2692 26E0 271B 292F
B11B: 263C 269C 26EF
B11D: 25BC 25C1 260F 2613 26F2
B11F: 2743 274E 2760
B12F: 26FC
B130: 26AC
B131: 24FA
B132: 25AA 25B5 25B9 2608 260C 2629 263F 270C
B134: 24F2 261F 2626 26DD
B136: 2706
B137: 24F6
B15F: 24FE 257F 2599 25CA 2656 27D9
B160: 266E 2685 279E
B162: 25EA 25EF 27A1
B164: 2790 27A8
B174: 27CD
B175: 258B 27BF

B176: 2663
B177: 25D4 25E3 25E7 2671 267E 27B6 27CA
B179: 27A4
B17B: 2796 27D2
B17C: 2666
B17E: 266A
B1A4: 26BB 274B 2763 2804
B1B5: 2700
B1B7: 26D9 2709
B1B9: 2022 2072 2094 20BE 2122 214D 21B9
B1BB: 273D
B1BC: 21D1
B1BE: 20E9 2637
B1D5: 21EF
B1E4: 2564 27E5
B1E5: 29E3 2ACD 2AE3
B1E6: 2AC6 2B23
B1E7: 24DC
B1E8: 2B78 2B8B
B1E9: 24D9
B1EA: 2B7C
B1EB: 2B00 2B12 2B16
B1ED: 1FE9 206B
B1EE: 2050 208D 20B7 20D7 2258 2286
B1F0: 201D 20D1 210C 2147 21B4
B1F8: 2000 2296
B237: 229E 22C0
B276: 22A6 22B8
B2A6: 2303 2495 24A6
B2B5: 1FFD 23EF
B396: 249A 24AB
B590: 1B9E
B5D6: 1B6E
B628: 1BCF 1BF0
B629: 1C38
B62A: 1BC6 1BFA
B62B: 1C17 1CC9
B62D: 1C13
B62F: 1C35 1C96 1CA1 1CA7

B630: 1CAC
B631: 1B68 1D12 1D2B 1D38 1D3C
B632: 1CFB
B633: 1D9E 1DF2 1DF6
B634: 1DD8
B635: 1B8A 1D57 1D86 1E4D
B637: 1D4F 1E46
B63B: 1DE5
B63D: 1DB8
B63E: 1DEB
B63F: 1B8D 1D43
B649: 1D40 1D54
B64B: 1D49
B653: 1D7A 1D92 1DA1
B654: 1D7F 1DAC
B655: 1B63
B656: 1E0D 1E19
B657: 1DFD
B686: 1E76 1E86 1EAE
B688: 1E97 1E9D
B68A: 1D96 1E93 1EAA
B68B: 1EC4 1ED8
B68D: 1EC9 1EDD
B68F: 1ECE 1EE2
B691: 1D8B 1E2F 1E37
B692: 1B71
B693: 160E 161C 1640
B695: 1612 1620 1655
B697: 15FE 1606 165E
B699: 1602 160A 1664
B69B: 166A 16C9 1717 1753 1910
B69D: 1673 16CD 171B 1906
B69F: 1680 16FB 172D 174A 18B9 1AE8
B6A1: 1689 16FF 1731 1746 18C3 1B18
B6A3: 0FA5 0FAE 0FB1 0FFF 101C 176A 1775 178D 19C4 1B34
B6A4: 0FF3 1027 175D 1771 177A 19CE
B6A5: 17BD 188F 18C8 18DA 18E6 18EF 18FA 18FF 19D9 1A19 1A44 1AAC 1AC1
B6A7: 17CC 1893 18A2 18AD 18B2 1915 1928 1934 19DF 1A25 1A2C 1A9F 1AA9
B6A9: 1802 1861 19FE 1A4B 1AC6

B6AA: 19E6 1B3A
B6AB: 17EC 1846 1A0B 1A21 1ABD 1AD7 1ADB 1ADF
B6AC: 1A50 1A79
B6AD: 17C4 17E8 1812 181B 18D2 18DD
B6AE: 17D3 17E2 191F 1A5D 1A66 1A94
B6AF: 17DF 1828 1898
B6B0: 17F9 1868 1876 1880 1A76 1A97
B6B2: 17B0 17F2 1820
B6B3: 0FA9 0FB4 0FBA 1012 104C 17AC
B6B4: 0FF7 1021 19C9 19D5
B6B5: 10AF 10B3 10E6 1103 110C
B6B6: 10A1
B726: 10A4 1135 115F 116A 1176 117C 11A7 11AD 1340 1555 156F 1582
B728: 123A 1259
B729: 1166 1186 1193 11EF 1229 1252 1539 1552 1568 157B
B72A: 115B 118C 119B 11DD 11E2 1542 159E
B72B: 11F7 122C 1255 1558 156B
B72C: 11D6 11EA 157E 1593
B72D: 1182 1182
B72E: 113C 125F 128E 129F 1336 143B 1460
B72F: 10CA 10DA 126B 12A6 12BA 12C9 12CF 1392 13A0 13DB
B730: 11BD 12AB 12C0 13BE 1589
B731: 1377 1384 1388
B733: 13A8 140B
B734: 1321 132B
B735: 1078
B736: 1326 1331
B738: 134F 13C1 13E7
B758: 1413 144E 1465
B759: 142C 1446
B763: 146B
B7C3: 0B0C 0B31
B7C4: 0B3C 0B51 0B56 0B8A 0E2A 0E3D
B7C5: 0B20
B7C6: 0AC7 0B37 0B47 0B59 0B93 0BED 0E32
B7C7: 0C6A 0C71
B7C8: 0C6D
B7D2: 0CEA 0CEE 0D95
B7D3: 0D8E

B7D4: 0CDB 0D92
B7E5: 0D38 0D87
B7F6: 0CE4 0D7C 0D8A
B7F7: 0D0C 0D83
B7F8: 0D61 0D73
B7F9: 0D42 0D55
B802: 0FA1 0FBD
B804: 07E3 0812
B82D: 0066 00F2 011D 0127
B82E: 00EC
B82F: 00F5 00FE 0102
B831: 00E2 00F8 0114 0132 0142 03FE
B832: 010A 014E
B8B4: 009E 00AC 00B1 010E
B8B6: 009A 00A8
B8B8: 00A5
B8B9: 00BF 016A 0170
B8BB: 00C7 017D 0183
B8BD: 00DC 0189 01BF 01C5
B8BF: 00D2 03D0
B8C0: 0256 026E 0287 03D6
B8C1: 022A 03C7
B8C2: 0263 026B 0276 0294 029A 03E0
B8C3: 0230 02B1 0307
B8D3: 02A1 02A5 02BE
B8D5: 0399
B8D6: 0080 0351 0484 04B5 0539 0543
B8D7: 0060 0086
B8D9: 005D 0083 0330 04D5
B8DA: 034E

00	Zeilenende	93	DIM
01	':', Ende des Statements	94	DRAW
02	Integervariable '%'	95	DRAWR
03	Stringvariable '\$'	96	EDIT
04	Realvariable '!'	97	ELSE
0D	Variable ohne Kennzeichen	98	END
0E	Konstante 0	99	ENT
0F	Konstante 1	9A	ENV
10	Konstante 2	9B	ERASE
11	Konstante 3	9C	ERROR
12	Konstante 4	9D	EVERY
13	Konstante 5	9E	FOR
14	Konstante 6	9F	GOSUB
15	Konstante 7	A0	GOTO
16	Konstante 8	A1	IF
17	Konstante 9	A2	INK
19	Ein-Byte-Wert	A3	INPUT
1A	Zwei-Byte-Wert, dezimal	A4	KEY
1B	Zwei-Byte-Wert, binär	A5	LET
1C	Zwei-Byte-Wert, hex	A6	LINE
1D	Zeilenadresse	A7	LIST
1E	Zeilennummer	A8	LOAD
1F	Fließkommawert	A9	LOCATE
80	AFTER	AA	MEMORY
81	AUTO	AB	MERGE
82	BORDER	AC	MID\$
83	CALL	AD	MODE
84	CAT	AE	MOVE
85	CHAIN	AF	MOVER
86	CLEAR	B0	NEXT
87	CLG	B1	NEW
88	CLOSEIN	B2	ON
89	CLOSEOUT	B3	ON BREAK
8A	CLS	B4	ON ERROR GOTO 0
8B	CONT	B5	ON SQ
8C	DATA	B6	OPENIN
8D	DEF	B7	OPENOUT
8E	DEFINT	B8	ORIGIN
8F	DEFREAL	B9	OUT
90	DEFSTR	BA	PAPER
91	DEG	BB	PEN
92	DELETE	BC	PLOT

BD	PLOTR	EA	TAB
BE	POKE	EB	THEN
BF	PRINT	EC	TO
CO	'	ED	USING
C1	RAD	EE	>
C2	RANDOMIZE	EF	=
C3	READ	F0	>=
C4	RELEASE	F1	<
C5	REM	F2	<>
C6	RENUM	F3	<=
C7	RESTORE	F4	+
C8	RESUME	F5	-
C9	RETURN	F6	*
CA	RUN	F7	/
CB	SAVE	F8	^
CC	SOUND	F9	'Backslash'
CD	SPEED	FA	AND
CE	STOP	FB	MOD
CF	SYMBOL	FC	OR
D0	TAG	FD	XOR
D1	TAGOFF	FE	NOT
D2	TRON	FF	Funktion
D3	TROFF		
D4	WAIT		
D5	WEND		
D6	WHILE		
D7	WIDTH		
D8	WINDOW		
D9	ZONE		
DA	WRITE		
DB	DI		
DC	EI		
DD	FILL		
DE	GRAPHICS		
DF	MASK		
E0	FRAME		
E1	CURSOR		
E3	ERL		
E4	FN		
E5	SPC		
E6	STEP		
E7	SWAP		

Das Token &FF steht vor einer Funktion. Danach können die nachstehenden Token folgen:

00	ABS	71	BIN\$
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	COPYCHR\$
0E	LEN	7F	VPOS
0F	LOG		
10	LOG10		
11	LOWER\$		
12	PEEK		
13	REMAIN		
14	SGN		
15	SIN		
16	SPACE\$		
17	SQ		
18	SQR		
19	STR\$		
1A	TAN		
1B	UNT		
1C	UPPER\$		
1D	VAL		
40	EOF		
41	ERR		
42	HIMEM		
43	INKEY\$		
44	PI		
45	RND		
46	TIME		
47	XPOS		
48	YPOS		
49	DERR		

MONITOR

Wir können uns gut vorstellen, daß es dem einen oder anderen unter Ihnen unter den Fingern juckt, zu erfahren, was denn nun im einzelnen hinter dem Rom-Listing steckt, welches ja in Wirklichkeit nur den symbolischen Inhalt des Betriebssystems wiedergibt. Aber leider haben die Götter vor den Erfolg den Schweiß gesetzt, und so wird Ihnen, sofern Sie nicht bereits über einen komfortableren Monitor verfügen, nichts anderes übrig bleiben, als den hier veröffentlichten abzutippen.

Bis auf zwei kleine Maschinenroutinen, die einmal zum Lesen eines Bytes aus dem Speicher, zum anderen zum Holen eines Bytes aus einer Datei dienen, ist das Programm komplett in Basic geschrieben. Dadurch, daß der gesamte Befehlsvorrat zunächst in Arrays eingelesen wird, ist der Disassembler dennoch ganz schön flott.

Ein Mangel sei nicht verschwiegen: Das gewählte Verfahren ist nicht in der Lage, bestimmte Befehle des Typs (IX+xx) zu verarbeiten. Taucht ein solcher auf, erscheint im Listing die Meldung "!! Spezialbefehl". Bei Bedarf müssen Sie sich dann anhand des Bitmusters den Befehl selbst zusammenreimen. Solche Befehle sind allerdings recht selten. Sie tauchen nur im Sound-Manager zwei- oder dreimal auf.

Außerdem entspricht die Darstellung der Befehle nicht ganz dem Z80-Standard. So werden bei uns z.B. Immediate-Werte durch ein vorangestelltes Doppelkreuz gekennzeichnet. Doppelbytwerte ohne ein solches sind Adressen.

Sie haben die Möglichkeit, aus Ram, Rom oder Datei zu disassemblieren. Die letztere Möglichkeit dürfte Ihnen so leicht kein anderes Programm bieten und ist dann sinnvoll anzuwenden, wenn das zu bearbeitende Programm sich nicht zusammen mit einem Basic-Programm im Speicher verträgt.

Bevor wir mit der Befehlsbeschreibung beginnen, noch ein kleiner Tip: Lassen Sie zunächst die Zeilen 20-40 weg, damit beim Probelauf des Programmes ein durch Tippfehler verursachter Syntax-Error nicht unterdrückt wird. Falls Sie ohnehin nicht vorhaben, von einer Datei zu arbeiten, können diese Zeilen auch wegbleiben, denn sie dienen nur dazu, das

beim Öffnen einer Datei sonst unvermeidliche 'Aufräumen' des Speichers zu verhindern. Hieraus entnehmen Sie bitte auch, daß Sie das Programm "mimo.bas" nennen müssen, damit der OPENIN auch eine Datei findet.

Nun zu den wenigen Befehlen. Grundsätzlich gilt, daß etwaige Parameter unmittelbar hinter dem Kommando in HEX eingegeben werden werden. Wollen Sie z.B. die laufende Adresse auf \$0048 setzen, so geben Sie ein: m48>ENTER<

d Disassemblieren ab der laufenden Adresse. Diese Funktion wird durch Drücken irgendeiner Taste abgebrochen.

f Hinter dem **f** schließt sich sofort der vollständige Dateiname an, den Sie behandeln wollen. Mit der folgenden Eingabe setzen Sie die relative Adresse, mit der die Datei auf dem Bildschirm erscheinen soll. Dies dient nur der Optik. Die Datei selbst wird in jedem Falle von vorne begonnen. Nachfolgende Anzeigebefehle beziehen sich dann auf diese Datei. Der Dateimodus wird durch die Funktion **m** abgebrochen.

i Bytes in den Speicher schreiben. Dieser Befehl verlangt keine weiteren Parameter. Die Bytes werden ab der laufenden Adresse einzeln abgefordert. Diese Funktion wird mit einer Leereingabe abgebrochen.

o Ausgabefile einstellen. **0** ist der Normalfall und bringt alle Anzeigen im Mode 1 auf den Bildschirm. **1** bringt den Bildschirm in Mode 2 und teilt ihn, so daß das obere Drittel für die einfache Speicheranzeige zuständig ist, der Rest für den Disassembler. Beim Wechsel von Anzeige auf Disassembler und umgekehrt bleiben die Fenster erhalten. **8** schließlich lenkt die Ausgabe auf den Drucker.

m stellt die laufende Adresse ein, auf die sich alle nachfolgenden Befehle beziehen.

b stellt die Speicherkonfiguration ein. Das verlangte Byte hat den Aufbau, wie an anderer Stelle in diesem Buch beschrieben. FE z.B. selektiert die beiden eingebauten Roms und den dazwischen liegenden Ram, FF wählt nur den Ram aus.

\$ wandelt den dezimalen Parameter in Hex um.

% wandelt den Hex-Parameter (max. vierstellig) in eine Dezimalzahl.

x beendet das Programm und setzt die Speichergrenze zurück.

? macht einen Warmstart und zeigt die Befehlsübersicht an

>ENTER< alleine eingegeben listet den Speicherinhalt in Hex und ASCII.

Bleibt uns nur noch zu hoffen, daß Ihnen das Abtippen des folgenden Listing nicht allzuviel Mühe bereitet. Ein '^' im Listing entspricht übrigens dem 'Pfeil nach oben'.

```
10 top=HIMEM
20 ON ERROR GOTO 40
30 OPENIN "mimo.bas"
40 RESUME NEXT
50 MEMORY HIMEM-1
60 CLOSEIN
70 him=HIMEM-256
80 ZONE 8:lf=0
90 mpb=him-20:MEMORY mpb-1
100 GOSUB 1350:ms=&FE
110 CLS:INK 3,6:b0=1:b1=24:b2=22:b3=0
120 DIM l$(4,255),mn$(4,255),pu%(15)
130 GOSUB 1010:a=0
140 bs$=STRING$(32,8):bl$=SPACE$(30)
150 IF plf=1 THEN lf=0:plf=0
160 MODE 1:PRINT:PRINT: PRINT"c = Call Maschinenprogramm"
170 PRINT"d = Disassemblieren"
180 PRINT"f = File"
190 PRINT"i = Insert Bytes"
200 PRINT"o = Output-lf#"
210 PRINT"m = Memoryadress"
220 PRINT"b = Bank-select
230 PRINT"$ = Dezimal -> Hex"
240 PRINT"% = Hex -> Dezimal"
250 PRINT"x = Ende"
260 PRINT"? = Warmstart"
270 PRINT:GOTO 290
280 IF lf=0 OR lf>7 THEN MODE 1
290 BORDER b0:INK 0,b0:INK 1,b1:PRINT:PRINT"bank= ";HEX$(ms,2):PRINT "mem = ";
    HEX$(a,4):i=a:PRINT"lf# =";lf:PRINT
300 INPUT"> ",h$:hl$=LEFT$(h$,1)
310 IF h$="?" THEN GOTO 150
320 IF h$="x" THEN MEMORY top:MODE 1:END
330 IF hl$<>"o" THEN 370
340 lf=VAL(RIGHT$(h$,1)):IF lf=0 OR lf>7 THEN plf=0:GOTO 280
350 IF plf=0 THEN MODE 2:WINDOW #0,1,80,25,25:WINDOW #1,1,80,1,8:
    WINDOW #2,1,80,9,25:plf=1
360 GOTO 290
```

```
370 IF h$="" THEN PRINT HEX$(VAL(RIGHT$(h$,LEN(h$)-1))):GOTO 290
380 IF h$<>"%" THEN 410
390 xx=(VAL("&" + RIGHT$(h$,LEN(h$)-1))):IF xx<0 THEN xx=xx+65536
400 PRINT xx:GOTO 290
410 IF h$<>"m" THEN 460
420 IF file=1 THEN file=0:CLOSEIN
430 IF LEN(h$)=1 THEN 280
440 a=VAL("&" + RIGHT$(h$,LEN(h$)-1))):IF a<0 THEN a=a+65536
450 padp=a-1:GOTO 280
460 IF h$<>"b" THEN 490
470 re=VAL("&" + RIGHT$(h$,LEN(h$)-1))):IF re>255 OR re<0 THEN
PRINT"2-Byte Hexwert verlangt":GOTO 280
480 ms=re:GOTO 280
490 IF h$<>"f" THEN 570
500 IF file=1 THEN CLOSEIN
510 ON ERROR GOTO 530
520 OPENIN MID$(h$,2)
530 RESUME NEXT
540 INPUT"basis (hex) ";h$
550 h$="m"+h$
560 file=1:GOTO 440
570 REM
580 IF h$="d" THEN i=a:GOTO 810
590 IF h$="c" THEN CALL a:GOTO 280
600 IF h$="i" THEN 780
610 IF LEN(h$)<2 THEN h$="00"
620 bis=VAL("&" + RIGHT$(h$,LEN(h$)-1))):IF bis<1 THEN bis=bis+65536
630 IF plf=0 THEN MODE 2 ELSE lf=1
640 BORDER b2:INK 0,b2:INK 1,b3
650 ON file GOTO 670
660 a=INT(a/16)*16
670 FOR i=a TO bis STEP 16
680 PRINT#lf,HEX$(i,4);";";:FOR j=0 TO 15
690 pad=i+j:GOSUB 1520:PRINT#lf," ";HEX$(mv,2);
700 NEXT j:PRINT#lf,TAB(60);
710 FOR j=0 TO 15:pad=i+j:GOSUB 1520:he=(mv AND 127)
720 IF he<32 OR he=127 THEN he=46
730 PRINT#lf,CHR$(he);:NEXT j:PRINT#lf
740 IF INKEY$<>" " THEN a=i:i=65535:ELSE a=i+16
```

```
750 NEXT
760 IF lf<>8 THEN INPUT ">ENTER< druecken, wenn fertig";re$
770 GOTO 280
780 i=a
790 PRINT HEX$(i,4);": ";INPUT"d$;IF d$="" THEN 280
800 POKE i,VAL("&"d$):i=i+1:GOTO 790
810 IF plf=1 THEN lf=2:PRINT#lf,CHR$(11);
820 IF LEN(h$)=1 THEN h$="00"
830 bis=VAL("&"RIGHT$(h$,LEN(h$)-1)):IF bis<1 THEN bis=bis+65536
840 pa=a
850 PAPER 0:IF INKEY$ <>" THEN a=pa:PRINT#lf:GOTO 280
860 IF pa>bis THEN a=pa:PRINT#lf:GOTO 760
870 pad=pa:GOSUB 1520:op=mv:ad=pa:pa=pa+1
880 IF lf=8 THEN PRINT#lf,LEFT$(bl$,10);
890 PRINT#lf,HEX$(ad,4);" ";:xx=0
900 PRINT#lf,HEX$(op,2);
910 se=0:GOSUB 1700:IF LEFT$(mn$,1)="" THEN 1070
920 se=xx:GOSUB 1700:IF mn$="" THEN PAPER 3:PRINT#lf,"      ????:
      PAPER 0:GOTO 850
930 ON L%(xx,op) GOTO 980,970,960,950
940 ON L%(xx,op)-1 GOTO 980,970,960,950
950 pad=pa:GOSUB 1520:PRINT#lf,HEX$(mv,2);:pa=pa+1
960 pad=pa:GOSUB 1520:PRINT#lf,HEX$(mv,2);:pa=pa+1
970 pad=pa:GOSUB 1520:PRINT#lf,HEX$(mv,2);:pa=pa+1
980 PRINT#lf,LEFT$(bl$, (4-L%(xx,op))*2+2);
990 GOSUB 1090
1000 GOTO 850
1010 PRINT:PAPER 3:PRINT"bitte warten";:PAPER 0:PRINT:FOR i=0 TO 4:
      FOR j=0 TO 255
1020 READ a:L%(i,j)=a
1030 NEXT j,i
1040 FOR i=0 TO 4:FOR j=0 TO 255
1050 READ mn$:mn$(i,j)=mn$
1060 NEXT:NEXT:RETURN
1070 xx=L%(0,op):pad=pa:GOSUB 1520:op=mv:se=xx:GOSUB 1700:IF mn$="" THEN 920
1080 PRINT#lf,HEX$(op,2);:pa=pa+1:GOTO 940
1090 se=xx:GOSUB 1700:ln=LEN(mn$)
1100 IF mn$=pmn$ THEN PAPER 3
1110 pmn$=mn$:ppn=1
```



```
1120 IF MID$(mn$,ln-3,4)="+/-^" THEN mn$=LEFT$(mn$,ln-4):GOTO 1230
1130 pn=INSTR(mn$,"*"):IF pn<>0 THEN PRINT#lf,LEFT$(mn$,pn-1);:GOTO 1170
1140 pn=INSTR(ppn,mn$,"^"):IF pn<>0 THEN PRINT#lf,MID$(mn$,ppn,pn-ppn);:
    GOTO 1220
1150 PRINT#lf,mn$;
1160 PRINT#lf:RETURN
1170 pad=pa-2:GOSUB 1520:ar=mv:pn=pn+1
1180 IF pn>ln THEN xz=ar:PRINT#lf,HEX$(xz,2);:GOTO 1160
1190 ppn=pn:IF MID$(mn$,pn,1)<>"^" THEN xz=ar:PRINT#lf,HEX$(xz,2);:GOTO 1140
1200 pn=pn+1:pad=pa-1:GOSUB 1520:yy=256*mv+ar:PRINT#lf,HEX$(yy,4);
1210 PRINT#lf,MID$(mn$,pn):RETURN
1220 pn=pn+1:pad=pa-1:GOSUB 1520:ar=mv:xz=ar:PRINT#lf,HEX$(xz,2);:GOTO 1210
1230 PRINT#lf,mn$;
1240 pn=pn+1:pad=pa-1:GOSUB 1520:ar=mv:yy=ad+2+ar+(ar>127)*256:
    PRINT#lf,HEX$(yy,4);
1250 PRINT#lf:RETURN
1260 sp=1
1270 WHILE MID$(mn$,sp,1)<>" ": sp=sp+1:WEND
1280 WHILE MID$(mn$,sp,1)=" ": sp=sp+1:WEND
1290 ad=cn+VAL(RIGHT$(mn$,LEN(mn$)-sp+1))
1300 ha=INT(ad/256):la=ad-ha*256
1310 PRINT#lf," ($";HEX$(ha,2);HEX$(la,2);)":RETURN
1320 IF MID$(mn$,sp,1)="-" THEN 1340
1330 ad=cn+ar:GOTO 1300
1340 ad=cn+ar-256:GOTO 1300
1350 POKE mpb,&DF
1360 po=mpb+4:ph=INT(po/256):pl=po-ph*256
1370 POKE mpb+1,pl:POKE mpb+2,ph
1380 POKE mpb+3,&C9
1390 po=mpb+7:ph=INT(po/256):pl=po-ph*256
1400 POKE mpb+4,pl:POKE mpb+5,ph
1410 POKE mpb+7,&3A
1420 by=mpb+14:ph=INT(by/256):pl=by-ph*256
1430 POKE mpb+10,&32
1440 POKE mpb+11,pl:POKE mpb+12,ph
1450 POKE mpb+13,&C9
1460 DATA &c1,&d1,&f1,&e1,&f5,&d5,&c5,&cd,&80,&bc,&f5,&d1,&72,&23,&73,&c9
1470 FOR i=1 TO 16
1480 READ a
```

```
1490 mp$=mp$+CHR$(a)
1500 NEXT i
1510 RETURN
1520 IF pad>65535 THEN RETURN
1530 ON file GOTO 1600
1540 IF ms=255 THEN mv=PEEK(pad):RETURN
1550 ph=INT(pad/256):pl=pad-ph*256
1560 POKE mpb+8,pl:POKE mpb+9,ph
1570 POKE mpb+6,ms
1580 CALL mpb
1590 mv=PEEK(by):RETURN
1600 IF padp<pad THEN GOSUB 1630
1610 mv=pu%(pad MOD(16))
1620 RETURN
1630 ret%=0:mpp=@mp$
1640 getf=PEEK(mpp+1)+256*PEEK(mpp+2)
1650 CALL getf,@ret%
1660 mv=ret% AND 255: IF (ret% AND &100)=0 THEN mv=0
1670 padp=padp+1:pu%(padp MOD(16))=mv
1680 IF padp<pad GOTO 1650
1690 RETURN
1700 mn$=mn$(se,op):RETURN
1710 DATA 1 , 3 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1720 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1730 DATA 2 , 3 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1740 DATA 2 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1750 DATA 2 , 3 , 3 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1760 DATA 2 , 1 , 3 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1770 DATA 2 , 3 , 3 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1780 DATA 2 , 1 , 3 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1
1790 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1800 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1810 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1820 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1830 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1840 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1850 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1860 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1870 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
```

1880 DATA 0 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1890 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1900 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1910 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1920 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1930 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1940 DATA 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1
1950 DATA 1 , 1 , 3 , 3 , 3 , 1 , 2 , 1
1960 DATA 1 , 1 , 3 , 4 , 3 , 3 , 2 , 1
1970 DATA 1 , 1 , 3 , 2 , 3 , 1 , 2 , 1
1980 DATA 1 , 1 , 3 , 2 , 3 , 2 , 2 , 1
1990 DATA 1 , 1 , 3 , 1 , 3 , 1 , 2 , 1
2000 DATA 1 , 1 , 3 , 1 , 3 , 1 , 2 , 1
2010 DATA 1 , 1 , 3 , 1 , 3 , 1 , 2 , 1
2020 DATA 1 , 1 , 3 , 1 , 3 , 3 , 2 , 1
2030 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2040 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2050 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2060 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2070 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2080 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2090 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2100 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2110 DATA 2 , 2 , 2 , 4 , 2 , 2 , 2 , 2
2120 DATA 2 , 2 , 2 , 4 , 0 , 2 , 0 , 2
2130 DATA 2 , 2 , 2 , 4 , 0 , 0 , 2 , 2
2140 DATA 2 , 2 , 2 , 4 , 0 , 0 , 2 , 2
2150 DATA 2 , 2 , 2 , 4 , 0 , 0 , 0 , 2
2160 DATA 2 , 2 , 2 , 4 , 0 , 0 , 0 , 2
2170 DATA 2 , 0 , 2 , 4 , 0 , 0 , 0 , 0
2180 DATA 2 , 2 , 2 , 4 , 0 , 0 , 0 , 0
2190 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2200 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2210 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2220 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2230 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0
2240 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0
2250 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0
2260 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0

2270 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2280 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2290 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2300 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2310 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2320 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2330 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2340 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2350 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2360 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2370 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2380 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2390 DATA 0 , 4 , 4 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2400 DATA 0 , 2 , 4 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2410 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 3 , 4 , 0 , 0
2420 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2430 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2440 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2450 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2460 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2470 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2480 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2490 DATA 3 , 3 , 3 , 3 , 3 , 3 , 0 , 3 , 3
2500 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2510 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2520 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2530 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2540 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2550 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2560 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2570 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2580 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2590 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2600 DATA 0 , 0 , 0 , 4 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2610 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2620 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2630 DATA 0 , 2 , 0 , 2 , 0 , 2 , 0 , 0 , 0
2640 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2650 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0

2660 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2670 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2680 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2690 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2700 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2710 DATA 0 , 4 , 4 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0
2720 DATA 0 , 2 , 4 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0
2730 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 3 , 4 , 0
2740 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2750 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2760 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2770 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2780 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2790 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2800 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2810 DATA 3 , 3 , 3 , 3 , 3 , 3 , 0 , 3
2820 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2830 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2840 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2850 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2860 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2870 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2880 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2890 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2900 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0
2910 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2920 DATA 0 , 0 , 0 , 4 , 0 , 0 , 0 , 0
2930 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2940 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2950 DATA 0 , 2 , 0 , 2 , 0 , 2 , 0 , 0
2960 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2970 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2980 DATA 0 , 2 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
2990 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3000 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3010 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3020 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3030 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3040 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2

```

3050 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
3060 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3070 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3080 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3090 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3100 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3110 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3120 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3130 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3140 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3150 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3160 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3170 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3180 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3190 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3200 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3210 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3220 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3230 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3240 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3250 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3260 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3270 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3280 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3290 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3300 DATA 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2 , 2
3310 DATA "nop      ", "ld      bc, #^", "ld      (bc), a", "inc      bc",
      "inc      b", "dec      b", "ld      b, #^", "rlca    "
3320 DATA "ex      af, af'", "add     hl, bc", "ld      a, (bc)", "dec     bc",
      "inc     c", "dec     c", "ld      c, #^", "rrca    "
3330 DATA "djnz    +/^-", "ld      de, #^", "ld      (de), a", "inc     de",
      "inc     d", "dec     d", "ld      d, #^", "rla     "
3340 DATA "jr      +/^-", "add     hl, de", "ld      a, (de)", "dec     de",
      "inc     e", "dec     e", "ld      e, #^", "rra     "
3350 DATA "jr      nz, +/^-", "ld      hl, #^", "ld      ^, hl", "inc     hl",
      "inc     h", "dec     h", "ld      h, #^", "daa     "
3360 DATA "jr      z, +/^-", "add     hl, hl", "ld      hl, ^", "dec     hl",
      "inc     l", "dec     l", "ld      l, #^", "cpl     a"
3370 DATA "jr      nc, +/^-", "ld      sp, #^", "ld      ^, a", "inc     sp",

```

```

"inc (hl)","dec (hl)","ld (hl),#^","scf "
3380 DATA "jr c,+/-^","add hl,sp","ld a,*^","dec sp",
"inc a","dec a","ld a,#^","ccf "
3390 DATA "ld b,b","ld b,c","ld b,d","ld b,e",
"ld b,h","ld b,l","ld b,(hl)","ld b,a"
3400 DATA "ld c,b","ld c,c","ld c,d","ld c,e",
"ld c,h","ld c,l","ld c,(hl)","ld c,a"
3410 DATA "ld d,b","ld d,c","ld d,d","ld d,e",
"ld d,h","ld d,l","ld d,(hl)","ld d,a"
3420 DATA "ld e,b","ld e,c","ld e,d","ld e,e",
"ld e,h","ld e,l","ld e,(hl)","ld e,a"
3430 DATA "ld h,b","ld h,c","ld h,d","ld h,e",
"ld h,h","ld h,l","ld h,(hl)","ld h,a"
3440 DATA "ld l,b","ld l,c","ld l,d","ld l,e",
"ld l,h","ld l,l","ld l,(hl)","ld l,a"
3450 DATA "ld (hl),b","ld (hl),c","ld (hl),d","ld (hl),e",
"ld (hl),h","ld (hl),l","halt ","ld (hl),a"
3460 DATA "ld a,b","ld a,c","ld a,d","ld a,e",
"ld a,h","ld a,l","ld a,(hl)","ld a,a"
3470 DATA "add a,b","add a,c","add a,d","add a,e",
"add a,h","add a,l","add a,(hl)","add a,a"
3480 DATA "","adc a,c","adc a,d","adc a,e","adc a,h",
"adc a,l","adc a,(hl)","adc a,a"
3490 DATA "sub a,b","sub a,c","sub a,d","sub a,e",
"sub a,h","sub a,l","sub a,(hl)","sub a,a"
3500 DATA "sbc a,b","sbc a,c","sbc a,d","sbc a,e",
"sbc a,h","sbc a,l","sbc a,(hl)","sbc a,a"
3510 DATA "and a,b","and a,c","and a,d","and a,e",
"and a,h","and a,l","and a,(hl)","and a,a"
3520 DATA "xor a,b","xor a,c","xor a,d","xor a,e",
"xor a,h","xor a,l","xor a,(hl)","xor a,a"
3530 DATA "or a,b","or a,c","or a,d","or a,e",
"or a,h","or a,l","or a,(hl)","or a,a"
3540 DATA "cp a,b","cp a,c","cp a,d","cp a,e",
"cp a,h","cp a,l","cp a,(hl)","cp a,a"
3550 DATA "ret nz","pop bc","jp nz,*^","jp *^",
"call nz,*^","push bc","add a,#^","rst 0"
3560 DATA "ret z","ret ","jp z,*^","?","call z,*^",
"call *^","adc a,#^","rst 1"

```

```

3570 DATA "ret nc","pop de","jp nc,*^","out (^),a",
"call nc,*^","push de","sub a,#^","rst 2"
3580 DATA "ret c","ex ", "jp c,*^","in a,(^)","call c,*^",
"?","sbc a,#^","rst 3"
3590 DATA "ret po","pop hl","jp po,*^","ex (sp),hl",
"call po,*^","push hl","and a,#^","rst 4"
3600 DATA "ret pe","jp (hl)","jp pe,*^","ex de,hl",
"call pe,*^","?","xor a,#^","rst 5"
3610 DATA "ret p","pop af","jp p,*^","di ","call p,*^",
"push af","or a,#^","rst 6"
3620 DATA "ret m","ld sp,hl","jp m,*^","ei ","call m,*^",
"?","cp a,#^","rst 7"
3630 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3640 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3650 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3660 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3670 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3680 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3690 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3700 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3710 DATA "in b,(c)","out (c),b","sbc hl,bc","ld ^,bc",
"neg a","retn ","im 0","ld i,a"
3720 DATA "in c,(c)","out (c),c","adc hl,bc","ld bc,*^","",
"reti ","", "ld r,a"
3730 DATA "in d,(c)","out (c),d","sbc hl,de","ld ^,de","",
"", "im 1","ld a,i"
3740 DATA "in e,(c)","out (c),e","adc hl,de","ld de,*^","",
"", "im 2","ld a,r"
3750 DATA "in h,(c)","out (c),h","sbc hl,hl","ld ^,hl","",
"", "", "rld a,(hl)"
3760 DATA "in l,(c)","out (c),l","adc hl,hl","ld hl,*^","",
"", "", "rld a,(hl)"
3770 DATA "in f,(c)","", "sbc hl,sp","ld ^,sp","", "", "", ""
3780 DATA "in a,(c)","out (c),a","adc hl,sp","ld sp,*^","",
"", "", ""
3790 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3800 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3810 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""
3820 DATA """, "", "", "", "", "", "", "", ""

```


3830 DATA "ldi (de),(hl)","cpi a,(hl)","ini (hl),(c)",
"outi (c),(hl)",",,,",",,,",",,,",",,,",
3840 DATA "ldd (de),(hl)","cpd a,(hl)","ind (hl),(c)",
"outd (c),(hl)",",,,",",,,",",,,",",,,",
3850 DATA "ldir (de),(hl)","cpir a,(hl)","inir (hl),(c)",
"otir (c),(hl)",",,,",",,,",",,,",",,,",
3860 DATA "lddr (de),(hl)","cpdr a,(hl)","indr (hl),(c)",
"otdr (c),(hl)",",,,",",,,",",,,",",,,",
3870 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3880 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3890 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3900 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3910 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3920 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3930 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3940 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3950 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3960 DATA ",,,","add ix,bc",",,,",",,,",",,,",",,,",
3970 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
3980 DATA ",,,","add ix,de",",,,",",,,",",,,",",,,",
3990 DATA ",,,","ld ix,#^",,"ld ^,ix","inc ix",",,,",",,,",",,,",
4000 DATA ",,,","add ix,ix",,"ld ix,*^",,"dec ix",",,,",",,,",",,,",
4010 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",,"inc (ix+^)",,"dec (ix+^)",,"ld (ix+*)",,"#^",",,,",
4020 DATA ",,,","add ix,sp",",,,",",,,",",,,",",,,",
4030 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"ld b,(ix+^)",",,,",
4040 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"ld c,(ix+^)",",,,",
4050 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"ld d,(ix+^)",",,,",
4060 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"ld e,(ix+^)",",,,",
4070 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"ld h,(ix+^)",",,,",
4080 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"ld l,(ix+^)",",,,",
4090 DATA "ld (ix+^),b",,"ld (ix+^),c",,"ld (ix+^),d",,
"ld (ix+^),e",,"ld (ix+^),h",,"ld (ix+^),l",",,,",
"ld (ix+^),a"
4100 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"ld a,(ix+^)",",,,",
4110 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"add a,(ix+^)",",,,",
4120 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"adc a,(ix+^)",",,,",
4130 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"sub a,(ix+^)",",,,",
4140 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",
4150 DATA ",,,",",,,",",,,",",,,",",,,",,"and a,(ix+^)",",,,",


```

4530 DATA """, "", "", "", "", "", "", ""
4540 DATA """, "", "", "", "", "", "", ""
4550 DATA """, "pop    iy", "", "ex    (sp), iy", "", "push  iy", "", ""
4560 DATA """, "jmp    (iy)", "", "", "", "", "", ""
4570 DATA """, "", "", "", "", "", "", ""
4580 DATA """, "ld     sp, iy", "", "", "", "", "", ""
4590 DATA "rlc    b", "rlc    c", "rlc    d", "rlc    e", "rlc    h",
      "rlc    l", "rlc    (hl)", "rlc    a"
4600 DATA "rrc    b", "rrc    c", "rrc    d", "rrc    e", "rrc    h",
      "rrc    l", "rrc    (hl)", "rrc    a"
4610 DATA "rl     b", "rl     c", "rl     d", "rl     e", "rl     h",
      "rl     l", "rl     (hl)", "rl     a"
4620 DATA "rr     b", "rr     c", "rr     d", "rr     e", "rr     h",
      "rr     l", "rr     (hl)", "rr     a"
4630 DATA "sla    b", "sla    c", "sla    d", "sla    e", "sla    h",
      "sla    l", "sla    (hl)", "sla    a"
4640 DATA "sra    b", "sra    c", "sra    d", "sra    e", "sra    h",
      "sra    l", "sra    (hl)", "sra    a"
4650 DATA """, "", "", "", "", "", "", ""
4660 DATA "srl    b", "srl    c", "srl    d", "srl    e", "srl    h",
      "srl    l", "srl    (hl)", "srl    a"
4670 DATA "bit    0, b", "bit    0, c", "bit    0, d", "bit    0, e",
      "bit    0, h", "bit    0, l", "bit    0, (hl)", "bit    0, a"
4680 DATA "bit    1, b", "bit    1, c", "bit    1, d", "bit    1, e",
      "bit    1, h", "bit    1, l", "bit    1, (hl)", "bit    1, a"
4690 DATA "bit    2, b", "bit    2, c", "bit    2, d", "bit    2, e",
      "bit    2, h", "bit    2, l", "bit    2, (hl)", "bit    2, a"
4700 DATA "bit    3, b", "bit    3, c", "bit    3, d", "bit    3, e",
      "bit    3, h", "bit    3, l", "bit    3, (hl)", "bit    3, a"
4710 DATA "bit    4, b", "bit    4, c", "bit    4, d", "bit    4, e",
      "bit    4, h", "bit    4, l", "bit    4, (hl)", "bit    4, a"
4720 DATA "bit    5, b", "bit    5, c", "bit    5, d", "bit    5, e",
      "bit    5, h", "bit    5, l", "bit    5, (hl)", "bit    5, a"
4730 DATA "bit    6, b", "bit    6, c", "bit    6, d", "bit    6, e",
      "bit    6, h", "bit    6, l", "bit    6, (hl)", "bit    6, a"
4740 DATA "bit    7, b", "bit    7, c", "bit    7, d", "bit    7, e",
      "bit    7, h", "bit    7, l", "bit    7, (hl)", "bit    7, a"
4750 DATA "res    0, b", "res    0, c", "res    0, d", "res    0, e",
      "res    0, h", "res    0, l", "res    0, (hl)", "res    0, a"

```

4760 DATA "res 1,b","res 1,c","res 1,d","res 1,e",
"res 1,h","res 1,l","res 1,(hl)","res 1,a"
4770 DATA "res 2,b","res 2,c","res 2,d","res 2,e",
"res 2,h","res 2,l","res 2,(hl)","res 2,a"
4780 DATA "res 3,b","res 3,c","res 3,d","res 3,e",
"res 3,h","res 3,l","res 3,(hl)","res 3,a"
4790 DATA "res 4,b","res 4,c","res 4,d","res 4,e",
"res 4,h","res 4,l","res 4,(hl)","res 4,a"
4800 DATA "res 5,b","res 5,c","res 5,d","res 5,e",
"res 5,h","res 5,l","res 5,(hl)","res 5,a"
4810 DATA "res 6,b","res 6,c","res 6,d","res 6,e",
"res 6,h","res 6,l","res 6,(hl)","res 6,a"
4820 DATA "res 7,b","res 7,c","res 7,d","res 7,e",
"res 7,h","res 7,l","res 7,(hl)","res 7,a"
4830 DATA "set 0,b","set 0,c","set 0,d","set 0,e",
"set 0,h","set 0,l","set 0,(hl)","set 0,a"
4840 DATA "set 1,b","set 1,c","set 1,d","set 1,e",
"set 1,h","set 1,l","set 1,(hl)","set 1,a"
4850 DATA "set 2,b","set 2,c","set 2,d","set 2,e",
"set 2,h","set 2,l","set 2,(hl)","set 2,a"
4860 DATA "set 3,b","set 3,c","set 3,d","set 3,e",
"set 3,h","set 3,l","set 3,(hl)","set 3,a"
4870 DATA "set 4,b","set 4,c","set 4,d","set 4,e",
"set 4,h","set 4,l","set 4,(hl)","set 4,a"
4880 DATA "set 5,b","set 5,c","set 5,d","set 5,e",
"set 5,h","set 5,l","set 5,(hl)","set 5,a"
4890 DATA "set 6,b","set 6,c","set 6,d","set 6,e",
"set 6,h","set 6,l","set 6,(hl)","set 6,a"
4900 DATA "set 7,b","set 7,c","set 7,d","set 7,e",
"set 7,h","set 7,l","set 7,(hl)","set 7,a"

Deutsche CPC Software aus bester Hand

DATAMAT

Deutschlands meistgekauftete Dateiverwaltung
bietet einiges, was in dieser Preisklasse bisher unvorstellbar schien:

- menügesteuertes Diskettenprogramm, dadurch extrem einfach zu bedienen
- für jede Art von Daten
- völlig frei gestaltbare Eingabemaske
- 80 Zeichen pro Zeile
- Hardcopy
- 50 Felder pro Datensatz
- 512 Zeichen pro Datensatz
- bis zu 4000 Datensätze pro Datei je nach Umfang
- 27 Farben für Rand, Hintergrund und Buchstaben
- Schnittstelle zu TEXTOMAT
- Benutzung von Rechenfeldern
- Anzeige des Disketteninhaltes
- läuft mit ein oder zwei Floppys
- komplett in Maschinensprache, dadurch extrem schnell
- deutscher/amerikanischer Zeichensatz
- fast jeder Drucker ist anschließbar
- duplizieren der Datendiskette
- gute Benutzerführung
- Hauptprogramm komplett im Speicher – kein lästiges Nachladen
- deutsches Handbuch mit Übungstextikon
Sie können:
 - jeden Datensatz in wenigen Sekunden suchen
 - nach beliebigen Feldern selektieren
 - nach allen Feldern, auf-oder absteigend sortieren
 - Listen in völlig freiem Format drucken
 - Etiketten drucken
 - Komplette nur DM 148,-*
Für CPC 464, 664 und 6128
Die richtige Version wird automatisch geladen

TEXTOMAT

Deutschlands meistgekauftete Textverarbeitung
bietet Profileistung zum Hobbypreis! TEXTOMAT in Stichworten:

- Diskettenprogramm durchgehend menügesteuert
- deutscher/amerikanischer Zeichensatz
- Rechenfunktionen für alle Grundrechenarten
- über 17000 Zeichen pro Text im Speicher
- beliebig lange Texte durch Verknüpfung
- 80 Zeichen pro Zeile
- läuft mit ein oder zwei Floppys
- 27 Farben für Rahmen-Hintergrund-Bildschirmfarbe
- es können Trennvorschläge gemacht werden
- Wordwrap
- Tabulatoren
- Seitennumerierung
- Proportionalchrift auf entsprechendem Drucker
- Zuweisungstabellen für ASCII-Code
- frei definierbare Steuerzeichen, z. B. für Indices, Schriftarten, Unterstreichen, Formate
- umfangreiche Formularanpassungen
- Blockoperationen, Suchen und Ersetzen*
- Serienbriefherstellung mit DATAMAT
- formatierte Ausgabe auf dem Bildschirm
- Anpassung an fast jeden Drucker
- ausführliches Handbuch mit Übungstaktion
- Komplette nur DM 148,-*
Für CPC 464, 664 und 6128
Die richtige Version wird automatisch geladen

TEXTOMAT PLUS

neues Textverarbeitungsprogramm der Superlative

Erheblich erweiterte, leistungsstärkere TEXTOMAT-Version.

- Bietet alle Möglichkeiten von TEXTOMAT und zusätzlich:
- + ergonomische, schreibmaschinenähnliche Texteingabe arbeitet grundsätzlich im 80 Zeichenmodus
 - + 2 dynamisch verwaltete Textbereiche im Speicher. Zwischen beiden Texten kann beliebig hin- und hergeschaltet sowie kopiert werden. Wahlweise Menüsteuerung oder schnelle Direktwahl der Funktionen. 10 Floskelstasten für häufig wiederkehrende Worte oder Redewendungen. Sehr komfortable Cursorsteuerung (vor/zurück – Zeichen/Wort/ Satz/Absatz)
 - + Trennvorschläge nach deutscher Grammatik
 - + Kopf- und Fußzeilen während des Textes änderbar
 - + bedingter Seitenwechsel
 - + BASIC Programme können eingelesen, editiert und abgespeichert werden, dabei automatisch ASCII Um- und Rückwandlung
 - + Suchen und Ersetzen mit vielen Optionen und Joker (vor/rückwärts – Klein/Großschreibung – ganze Wörter)
 - + komplettes Terminalprogramm zum problemlosen Senden und Empfangen von Texten sowohl zum Halb- als auch Voll-duplexbetrieb
- TEXTOMAT PLUS für CPC 6128 kostet DM 198,-*

Profi-Painter CPC

PROFI PAINTER, ein sensationelles Programm zum Malen, Entwerfen und Zeichnen auf CPC Computern. Den berühmten Vorbildern der 32-bit Welt steht **PROFI PAINTER** kaum nach und übertrifft diese sogar in manchen Punkten. Im einzelnen:

1. Allgemeine Zeichenfunktionen

DAS LINEAL zeichnet Geraden – **DAS RECHTECK** stellt Rechtecke dar (lassen sich mit Muster oder Farbe ausfüllen) – **DAS AUSGEFÜLLTE RECHTECK MIT RUNDEN ECKEN** – **DER KREIS** zeichnet auch Ellipsen (können mit Muster oder Farbe ausgefüllt werden) – **DAS POLYGON** ist auch ausfüllbar – **DER FARBEIMER** füllt beliebige Flächen mit Muster oder Farbe – **DAS RADIERGUMMI**.

Die aktuelle Strichstärke der Funktionen ist jederzeit über ein Menue veränderbar. Es stehen vier Strichstärken (Dicke 0–3) zur Verfügung.

2. Freihand-Zeichenfunktionen

DER PINSEL eignet sich zum Malen auf dem Bildschirm. Verschiedene Pinselformen stehen diesbezüglich zur Verfügung. Mit dem **BLEISTIFT** kann der Benutzer aus „freier Hand“ Linien auf dem Bildschirm zeichnen. **DIE SPRÜHDÖSE** ermöglicht das Sprühen einer Farbe oder eines Musters auf dem Bildschirm. **DAS LASSO** ermöglicht das Einrahmen und Verschieben beliebiger Bildausschnitte.

3. Sonstige weitere Funktionen

24 zweifarbige Muster stehen zur Verfügung. Eigene Muster können mit dem **Mustereditor** entworfen werden. So lassen sich alle 24 Muster umdefinieren. Diese werden mit dem betreffenden Dokument abgespeichert, welches ca. eine DIN A4 Seite umfaßt. Das Dokument läßt sich in alle Richtungen verschieben. Mit dem **Auswahlviereck** können beliebige Bildstellen zur weiteren Bearbeitung markiert werden.

Weitere Bearbeitungsschritte sind: – verschieben – ausschneiden – in die Zwischenablage kopieren – löschen – ausfüllen – invertieren – Konturen ziehen – horizontal drehen – vertikal drehen – rotieren.

4. Hilfen

Das gesamte Dokument kann mit einem imaginären Raster unterlegt werden. Im Vergrößerungsmodus ist es möglich, jeden Punkt einzeln zu manipulieren. Die Farben können jederzeit geändert werden.

Dokumente können als **Hardcopy** auf **Schneider-** und **EPSON-Druckern** ausgegeben werden.

5. Texteditor

Texte lassen sich problemlos in die Grafik integrieren. Dazu stehen mehrere Zeichensätze in jeweils drei Größen zur Verfügung. Jeder läßt sich zusätzlich fett, kursiv, unterstrichen oder Outline darstellen.

6. Steuerung und Windowing

Nahezu alle Funktionen lassen sich mit Joystick steuern: nur auf das entsprechende Symbol oder Window zeigen und den Feuerknopf betätigen.

Das professionelle deutsche Spitzenprogramm, komplett mit ausführlichem Handbuch, für **CPC464, 664** oder **6128**.

PROFI PAINTER CPC DM 198,-*

Lieferbar ab ca. November.

Budget-Manager

Der **Budget-Manager** ist die universelle Buchführung sowohl für private Zwecke als auch zur Planung, Überwachung und Abwicklung von Budgets jeglicher Art.

In **Stichworten**:

430 Budgetsätze – 335 Kontensätze – Budget- und Kontenpläne sind per Programm zu erstellen – volle Menuesteuerung erleichtert die Arbeit – Einzelanzeige von Konten, Geldfälligkeiten, Amortisation, Zinsen, Tilgung bis zur kleinen Privatbilanz – Tabellen- und Graphikausgabe auf dem Bildschirm und als **Hardcopy** auf dem Drucker möglich – zweites Laufwerk wird unterstützt. Für **CPC 464** und **664**.

BUDGET-MANAGER DM 148,-*

Profimat CPC

Zur Programmierung in Maschinensprache benötigt man einen **Assembler**. Doch **Assembler** ist nicht gleich **Assembler**. Deshalb gibt es **PROFIMAT** nun auch für die **SCHNEIDER-Rechner**. Durch den integrierten Editor wird das Arbeiten mit **PROFIMAT** zum Vergnügen. Verketteten von Quelltexten für besonders lange **Assemblerprogramme** ist selbstverständlich möglich. **PROFIMAT** für den **SCHNEIDER** ist aber mehr als nur ein **Assembler**, er ist gleichzeitig auch **Monitor**.

Der absolute Clou dieses **Assemblers** ist die Möglichkeit, die frisch assemblierten Programme im **TRACE-Modus** (Einzelschritt-) laufen zu lassen und so jede Änderung an den **CPU-Registern** verfolgen zu können. **PROFIMAT** ist frei verschiebbar und kann somit nie in Konflikt mit Ihren eigenen Maschinenprogrammen kommen. Einfache Handhabung durch den komfortablen Editor auch für Anfänger garantiert. Selbstverständlich „beherrscht“ der **Assembler** auch die sogenannten **Pseudo-Ops**, die bedingtes Assemblieren möglich machen.

PROFIMAT CPC DM 99,-*

Lieferbar ab ca. November für **SCHNEIDER CPC464, 664** und **6128**

Mathemat CPC

MATHEMAT, das unentbehrliche Hilfsmittel für Schule, Beruf und Studium, ist nun auch für die **SCHNEIDER-Rechner** erhältlich.

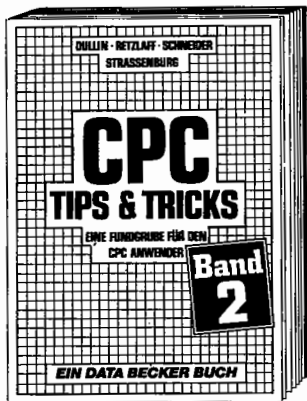
MATHEMAT beschäftigt sich mit der Geometrie und Algebra sowie mit der Kurvendiskussion. Mit **MATHEMAT** können Sie beliebige Funktionen ableiten, integrieren und zeichnen lassen. Die Grafiken werden mit einer Skalierung versehen, so daß die Ausdrücke auch in Schule und Studium verwendet werden können. **MATHEMAT** optimiert selbständig die errechneten Ableitungen, löst Klammern auf etc.

Weitere Programmteile sind der Taschenrechner und der Teil Geometrie/Algebra, in dem Sie Flächen- und Körperberechnungen durchführen können. Eine **Hardcopy** vom Bildschirm ist jederzeit möglich. Jeder an den **SCHNEIDER CPC** anschließbare Drucker kann einfach angepaßt werden.

MATHEMAT CPC DM 99,-*

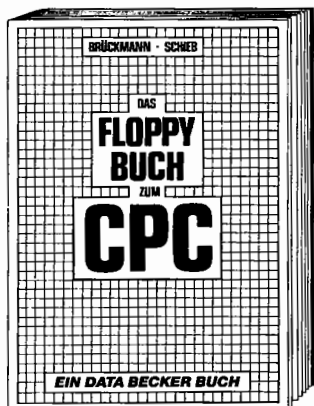
Lieferbar ab ca. November für **SCHNEIDER CPC464, 664** und **6128**

* unverbindliche Preisempfehlung
Alle Programme auf 3" Disketten



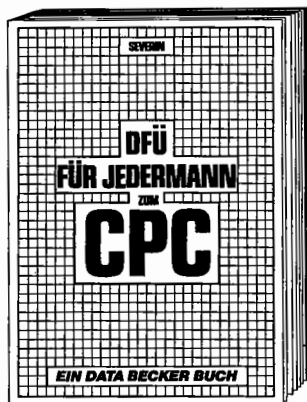
Der 2. Band CPC Tips & Tricks ist für alle CPC Besitzer interessant. Ob sie nun einen 464, 664 oder 6128 besitzen! Aus dem Inhalt: Menugenerator, Maskengenerator, BASIC-Befehlsweiterungen, Programmierhilfen wie Dump, BASIC-Zeile von BASIC aus erzeugen, wichtige Systemroutinen und deren Nutzung, Beschleunigung von Programmen u.v.m. Wer noch mehr über seinen CPC wissen will, der kommt an diesem Buch nicht vorbei!

Dullin/Straßenburg/Retzlaff
CPC Tips & Tricks Band II
 über 250 Seiten, DM 39,-
 Erscheint im November
 ISBN 3-89011-131-9



Alles über Floppyprogrammierung vom Einsteiger bis zum Profi. Natürlich mit ausführlichem ROM-Listing, einer äußerst komfortablen Dateiverwaltung, einem hilfreichen Disk-Monitor und einem ausgesprochen nützlichen Disk-Manager. Dazu eine Fundgrube verschiedener Programme und Hilfsroutinen, die das Buch für jeden Floppy-Anwender zur Pflichtlektüre machen!

Brückmann/Schieb
Das Floppy-Buch zum CPC
 250 Seiten, DM 49,-
 ISBN 3-89011-093-2



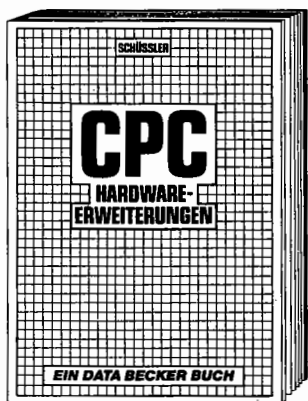
DFÜ für Jedermann mit dem CPC bietet eine ausführliche und verständliche Einführung in das Gebiet der Datenfernübertragung: was ist DFÜ, BTX, DATEX, Mailbox, alles über Modems und Koppler. Begriffserklärung: Originale, Answer, Half-Duplex usw. eine serielle Schnittstelle am CPC, RS-232/V.24 simuliert, Mailboxsoftware - selbstgestrickt, Postbestimmungen u.v.m. Steigen Sie mit diesem Buch in die Welt der Datennetze und Datenfernübertragung ein!

Severin
DFÜ für Jedermann zum CPC
 über 250 Seiten, DM 39,-
 ISBN 3-89011-141-6



Endlich CP/M beherrschen! Von grundsätzlichen Erklärungen zu Speicherung von Zahlen, Schreibschutz oder ASCII, Schnittstellen und Anwendung von CP/M-Hilfsprogrammen. Für Fortgeschrittene: Fremde Diskettenformate lesen, Erstellen von Submit-Dateien u.v.m. Dieses Buch berücksichtigt die Versionen CP/M 2.2 und 3.0 für Schneider 464, 664 und 6128.

Schieb/Weiler
Das CP/M-Trainingsbuch zum CPC
 260 Seiten, DM 49,-
 ISBN 3-89011-089-4



Speziell für den Hobbyelektroniker, der mehr aus seinem CPC machen möchte! Von nützlichen Tips zur Platinenherstellung über Adreßdecodierung, Adapterkarten und Interfaces bis zu EPROM-Programmierboard und -Programmernetzteil oder Motorsteuerung für Gleich- und Schrittschaltmotoren werden machbare Erweiterungen ausführlich und praxisnah beschrieben. Am besten gleich anfangen!

Schüssler
CPC Hardware-Erweiterungen
 445 Seiten, DM 49,-
 ISBN 3-89011-083-5



Das Superbuch zum Z80 Prozessor! Systemarchitektur, Pinbeschreibung, Register, Befehlsausführung, Flags, CPU-Software, Anschluß von Systembausteinen, serielle/parallele Datenübertragung, Zähler-/Timerbaustein Z80-CTC und Befehlssatz. Alles ausführlich beschrieben und mit vielen Abbildungen! Als Lehrbuch und Nachschlagewerk für jeden Maschinenspracheprogrammierer unentbehrlich!

Hausbacher
Das Prozessorenbuch zum Z80
 560 Seiten, DM 59,-
 ISBN 3-89011-096-7



Eine beispielelose Sammlung von Tips & Tricks, mit denen Sie alle Vorzüge von TURBO PASCAL erfolgreich nutzen können. Natürlich mit vielen Anwendungen und konkreten Programmierhilfen für den optimalen Einsatz dieser erstaunlich vielseitigen Programmiersprache. Ein gelungenes Buch, das reichlich Anregungen vermittelt und damit zu einer wirklichen Fundgrube für den Anwender wird.

Sgonina/Warner
TURBO PASCAL Tips & Tricks
 243 Seiten, DM 49,-
 ISBN 3-89011-091-6



Ob Sie nun Roboter steuern oder schnell hochauflösende Grafiken erstellen wollen – die Sprache für anspruchsvolle Anwendungen ist FORTH! Lernen Sie das Rechnen mit UPN und das Arbeiten mit dem Stack, Strukturiertes Programmieren wie auch die Verbindung von FORTH und Maschinensprache kennen. Außerdem: FORTH intern, u.v.a.m. Diese Sprache hat's in sich!

Monadjemi
Das Trainingsbuch zu FORTH
 300 Seiten, DM 39,-
 ISBN 3-89011-055-X



Multiplan ist eines der erfolgreichsten Kalkulationsprogramme! Um die vielen Vorteile eines solchen Programmpaketes nutzen zu können, bedarfes allerdings einer guten Einführung: Das Trainingsbuch ist dazu der optimale Weg. Sicheres Arbeiten und auch die Nutzung des umfangreichen Befehlssatzes für kommerzielle Anwendungen sind damit problemlos möglich!

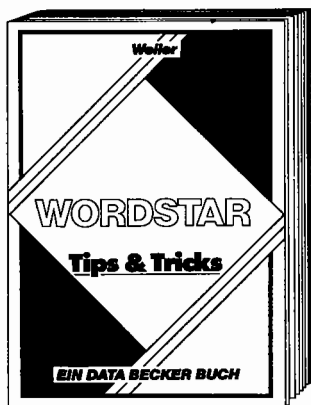
Froitzheim
Das Trainingsbuch zu MULTIPLAN
 250 Seiten, DM 49,-
 ISBN 3-89011-016-9



Alle bekannten Befehle zur Handhabung von WordStar/MailMerge werden leichtverständlich und klar gegliedert behandelt. Checklisten helfen Ihnen, jedes Problem methodisch und sicher zu lösen. Sie lernen die Installation Ihres WordStar's, Druckeranpassung, Arbeiten mit Textbausteinen, Belegung der Funktionstasten und natürlich die Realisierung einer Datenbank mit MailMerge. Ein Training, auf das nicht verzichtet werden sollte.

Weiler

Das Trainingsbuch zu WordStar/MailMerge
274 Seiten, DM 39,-
ISBN 3-89011-024-X



Sie verarbeiten Ihre Texte mit WORDSTAR? Dann werden Sie mit den Tips & Tricks dieses Buches zum WORDSTAR-Profi. Viele Arbeiten lassen sich wesentlich effektiver und schneller erledigen. Lassen Sie sich von einem Spezialisten den Weg zur optimalen Ausnutzung aller Stärken von WORDSTAR zeigen, denn oft bleiben viele Anwendungsmöglichkeiten in der täglichen Routine ungenutzt. Ein interessantes und spannend geschriebenes Buch!

Weiler

WORDSTAR Tips & Tricks
ca. 220 Seiten, DM 39,-
Erscheint Ende November
ISBN 3-89011-151-3



Eine ausführliche und leichtverständliche Einführung in den Umgang mit Datenbanken bietet das Trainingsbuch zu dBASE II. Aus dem Inhalt: Eröffnung und Struktur einer Datenbank in dBASE II, Umgang mit Zahlen in Datenbanken, Daten suchen und löschen, Datenbanken kombinieren, Schleifen, Memoryvariablen, Fehlersuche, Menüs, mit vielen praktischen Hinweisen.

Weiler

Das Trainingsbuch zu dBASE II
322 Seiten, DM 49,-
ISBN 3-89011-036-3