

trucs et astuces

PHA, dont le code est # 48 ou 72 en décimal, on cherche MN\$ (72), puis on extrait le nombre d'octets de l'instruction, ainsi que sa syntaxe en deux parties (par exemple EOR (, X) pour EOR (NN,X)); on la traite enfin en fonction de son nombre d'octets.

Il faut être vigilant au moment d'entrer les DATA : chacune d'elles doit comporter au moins six caractères, quitte à être complétée par des espaces, sinon les lignes 300 et 310 ne fonctionneront pas correctement.

Exemple :

NOP:1NOP

Ne pas oublier non plus de placer l'expression entière entre guillemets si elle contient une virgule, qui sinon sera interprétée comme séparateur de DATA : EOR (IND,X) sera stocké "2EOR(X)"

Exécution du programme :

On répond aux questions en pressant les touches O et N, et

l'on choisit les options, bien sûr, en pressant la touche correspondante. Durant l'exécution, une pression sur la touche 1 arrête le programme après qu'il ait demandé si vous souhaitez un autre désassemblage.

Si une erreur s'est glissée dans les DATA, un moyen simple de retrouver la ligne fautive est de calculer le numéro N de cette ligne :

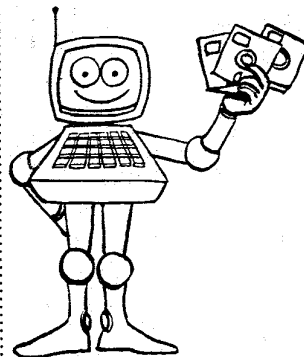
$$N = 900 + \text{INT}(\frac{\text{code instruction}}{5})$$

La rectification est donc simple. Tous les nombres sont en hexadécimal, et les branchements relatifs sont exprimés par l'adresse sur 2 octets d'où repart le programme assembleur après le branchement.

Variables utilisées

PC : compteur d'octets (par analogie avec le compteur ordinal du 6502).

PA : adresse limite de décodage.



MN\$ [0...255] : tableau des nombres d'octets et des mnémoniques.

CO : code de l'instruction en cours de décodage.

M1\$ et M2\$: première et deuxième parties de la syntaxe de l'instruction.

NC : valeur de départ en décimal du nombre 2 ou 4 octets à convertir en base 16.

NC\$: valeur de retour.

N : nombre d'octets, 2 ou 4, du nombre à convertir.

ACCUMULEZ LES CARACTÈRES

Eric Périé

La routine qui affiche à l'écran un caractère dont le code ASCII se trouve dans l'accumulateur, commence en #CC12.

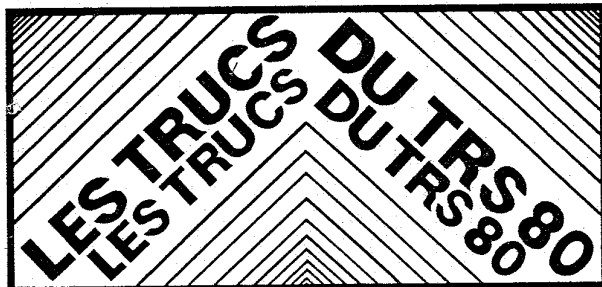
L'octet # 269 contient l'abscisse, entre 0 et 39, du caractère à afficher. Si l'on veut afficher un A dans la colonne 29, on fait :

LDA# 41
JSR CC12

après avoir fait LDA# 00
STA 0269

Pour passer à la ligne, il faut « afficher » le caractère spécial LF, *Line Feed*, dont le code ASCII est # 0A ou 10.

Attention, pour les affichages en langage machine, il semblerait qu'il faille enlever le curseur de l'écran, sinon il est affiché à chaque passage à la ligne. ■



CONVERTISSEUR HEXAdécimal-DECImal

Urban Didier

L'utilitaire suivant a été mis au point sur VGS. Il admet de 1 à 4 caractères hexadécimaux ;

on peut l'utiliser en mode commande comme en mode programme.

Exemple : après RUN, tapez :
PRINT & H FF, réponse : 255
ou 10 PRINT PEEK (&H FF)
revient à écrire :
10 PRINT PEEK (255).▼

Programme

```
10 FORA=0TO51:READX:POKE32000+A,X:NEXT
20 POKE16789,0:POKE16790,125:END
30 DATA 17,0,0,215,254,72,194,151,25
40 DATA 215,6,5,205,62,30,235,48,10
50 DATA 254,58,48,25,214,48,56,21,24
60 DATA 6,254,71,48,15,214,55,41,41,41
70 DATA 41,181,111,5,202,178,7,235,24
80 DATA 218,205,154,10,235,201
```

LE MENU S'IL VOUS PLAÎT !

P.-L. Malosse

Dans les programmes pour le TRS 80 modèle 1 qui comportent un menu (traitement de texte, gestion de fichiers, jeux à affichages multiples, etc.) il est utile de disposer d'une touche qui permette à n'importe quel moment de revenir à ce menu dans le cas où l'on s'est trompé par exemple. Il existe à ma connaissance trois moyens pour y parvenir :

- prévoir à chaque question une option retour au menu ;
- plus complexe, mais plus élégant : on dérive chaque INPUT et autres INKEY\$ vers un sous-

programme, qui guette un signe particulier - par exemple : * ou # - et qui, quand il le trouve, provoque un retour au menu ;

• la solution la plus rapide et la plus simple est de commencer le programme par un
ON ERROR GOTO 35000 :
POKE 16396,195 : POKE
16397,150 : POKE 16398,28

A la ligne 35000, il faudra placer un RESUME X, X correspondant à l'adresse du sous-programme menu.

Attention une fois le programme lancé, tout appui sur la touche BREAK est suivi d'un retour au menu ; il faut donc prévoir dans celui-ci une option FIN qui exécutera la ligne suivante : POKE 16396,201 etc. sinon l'on est condamné au RESET.

QUAND ASCII PARAIT...

Claude Friedrich

Il est possible de changer la nature du curseur au cours d'un programme Basic sur TRS 80 sous NewDos 80 (version 2). On peut utiliser la possibilité SYSTEM...B1 = «...» qui le remplacera à la prochaine initialisation. Mais pour le remplacer immédiatement, et autant de fois qu'on le désire, un POKE 17665, « code ASCII du curseur » fait bien mieux l'affaire ! ■