

Vi har nog aldrig gett ut en kassett så fullpackad med godbitar som den här! Den innehåller egentligen "bara" tre program, eller snarare programsystem:

TERM100 Äntligen en riktig termulator (Tack, TMP) = Terminal-emulator, dvs Du kan nu använda din ABC80 som en *RIKTIG* terminal mot t ex en STORDator i stället för ABCV24. Denna rutin tappar inga tecken om du hamrar på knapparna under mottagning. Terminalen den emulerar (=efterliknar) är den välkänd VT-100.

VDO En texteditor som är en mer lättarbetat editor än TV-editorn men där man tyvärr inte kan lägga in egna rutiner då den helt är skriven i maskinspråk. Tillsammans så kompletterar de varandra perfekt. Editorn startas upp genom att man skriver RUN VDO:.

Ja det var programmen för ABC80, här kommer ett för ABC800:

DISASM En disassembler, d v s programmet omvandlar de binära koder som finns lagrat i datorn till mer förståeliga koder, ex 62 3 omvandlas till LD A,3. Mycket användbart program om man vill dyka djupare i hur ABC800 fungerar.

Här kommer nu LIB-listan över filerna. Du kan som vanligt returnera kassetten om du får inläsningssvårigheter. Markera bara vilka fel och på vilka filer. *-märkta filer är textfiler och måste läsas med t ex en text-editor.

CASDISK3.BAS	14	Programmet som för över resten av kassetten till diskett.
TERM100 .BAC	38	Själva terminalrutinen som emulerar VT-100.
SETUP .BAS	50	Ett initieringsprogram där du själv kan tala om hur du vill att din VT-100-terminal skall fungera.
TERM100 .DOC	83 *	S-T-O-R dokumentationsfil.
TERM100 .LAT	22 *	Liten lathund, d v s sammandrag av TERM100.DOC.
TRMHLP .TXT	4 *	Liten övrig hjälpfil.
TRMHLP .TXT	5 *	Ännu en liten övrig hjälpfil.
TRMHLP .TXT	3 *	Den sista lilla hjälpfilen.
VDO .BAC	2	Delprogram 1 till VDO-editorn.
VDO2 .32K	35	Delprogram 2. OBS! VDO-editorn går endast på 32k minne.
VDO .REM	37 *	Instruktioner till VDO-editorn.
DISASM .BAS	90	Disassembler för ABC800.
OPCODE .DAT	16 *	De opcode som DISASM måste ha för att fungera.
DISASM .TXT	15 *	Instruktioner till DISASM. Utdrag härur finns tryckt på detta papper.

Allmän-Info om DISASM.BAS (något förkortat)

=====

Programmet är tänkt som en disassembler för Z-80. (Inspiration delvis från ABC-KLUBBENS Rapport Nr 1) Programmet har två möjligheter disassemblering och sökning.

Disassemblering;

Man väljer mellan Instruktioner eller ASCII.

- " - Hexa- eller decimal form.
- " - Bildskärm eller Printer.

Instruktioner presenteras i följande form:

Adress:Maskinkod	Instruktion	ASCII (ej ASCII => .)
-----	-----	-----
4576:195,069,108	JP 7717	.E1 (Dec)
6000 :C3456C	JP 6C45	.E1 (Hex)

Sökning kan ske efter Instruktioner eller egen "text". Efter val presenteras ett exempel på instr., för det är viktigt med mellanslag eftersom programmet söker medelst INSTR(1,A\$,Sök\$).

FNScroll är tänkt som en scroll av bildskärmen med rad 0+1 oförändrade.

Maskinkoderna är lagrade som textvektorer i OPCODE.DAT

Dessa textvaribler är:

Kod\$(1-63)	Entydiga Maskinkoder (1-63)
Kod\$(192-255)	"-"-" (192-255)
Reg\$(0-7)	"Register" (B,C,D,E,H,L,(HL),A)
Las\$(0-15)	Första delen för Maskinkoder (64-191), i komb. med Reg\$.
Cbs\$(0-31)	De instr som börjar på CBH, i komb. med Reg\$.
Dds\$(9-249)	De instr som börjar på DDH
Eds\$(64-187)	De instr som börjar på EDH De instr som börjar på FDH är samma som Dds\$ med IY <=> IX Dessutom används i textvariablerna flaggor med följande betydelse
NN	16-bitars tal/adress
d	relativt hopp/adress
n	8-bitars tal

830830 Lars Thor

PS Tangenternas funktion:

PF1	Avbryter pågående rutin och återgår till meny.
PF8+CTRL+SHIFT	Dumpar bildskärm på printer.
Vid	INMATNING
->	Flyttar markören åt höger, utan att radera.
<-	Flyttar markören åt vänster, utan att radera.
PF8	Raderar det tecken som markören befinner sig på.
CE	Raderar hela raden.
RETURN	Avslutar inmatning i ett fält, eller verifierar ett val.

För er som inte tänker köra på ABC-800C så byt ut FNGet i programmet mot nedanstående FNGet.

```
DEF FNGet(Pos) LOCAL Ts=1
POKE 65506,0 ! KEYFLG
Z=FNrk(Pos) : OUT 56,14,57,Z/256,56,15,57,Z,56,10,57,(64 XOR 8)
xxx WHILE SYS(5)=0 : ; CUR(0,60) TIME$
WEND : GET TS : IF ASCII(T$)<>247 THEN RETURN ASCII(T$)
Z=FNBildDump : GOTO xxx
FNEND
```