

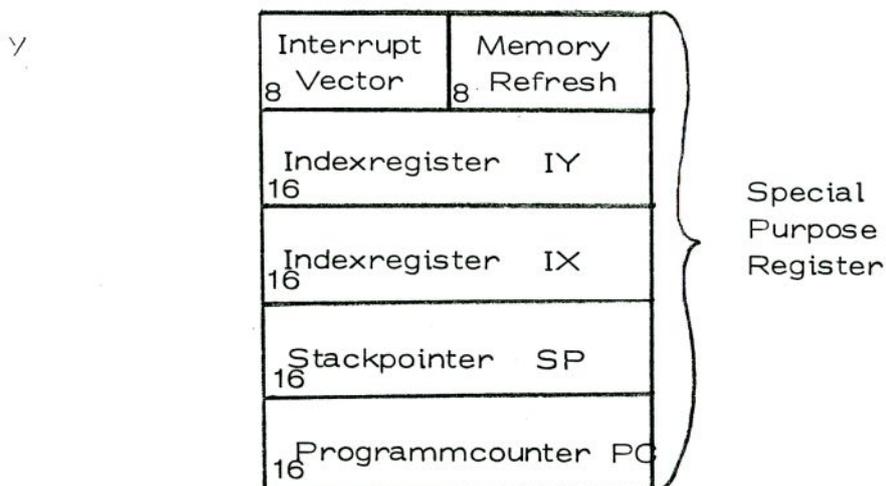
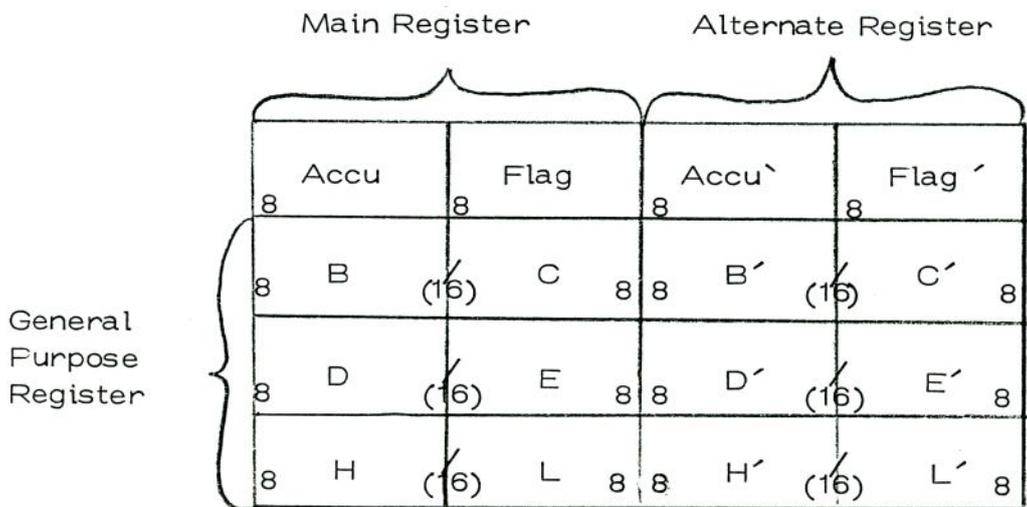
GENIE / TRS 80 - USER - CLUB

BREM ER H A V E N

CLUB - INFO

1. JAHRGANG
SEPTEMBER 83

Z80A - REGISTERORGANISATION



" MASCHINENSPRACHE TUT NOT !! "

Liebe Clubkameraden!

Schnell ist ein Monat vorbei und das nächste INFO liest auf Euren Tischen.

Nicht immer ist es einfach das von mir selbst gewählte Minimum von 10 Seiten zu erreichen.

Ich tät mich freuen, wenn ihr mir bisweilen mit Texten unter die Arme greifen könntet. Auch eigene Gedanken, Erfahrungsberichte etc., ja Beteiligung an den laufenden Serien können mir nur helfen unser CLUBINFO noch interessanter zu gestalten. Die Fortsetzung der strukturierten Programmierung, bzw. der diesbezügliche Artikel läßt leider auf sich warten. Dafür stürzen wir uns um so mehr in die Maschinensprache: BYTE und BIT ergänzt die in der letzten Ausgabe besonnene Grundlagenarbeit. Neue Romms für das COLOUR GENIE mit Verbesserungen, Fehlerkorrekturen und neuen Befehlen (!) werden die COLOUR-Besitzer freuen. Sie sind übrigens (bevor sie sich einer kauft) kostenlos im Austausch gegen die alten Chips bei der Firma Trommeschläser erhältlich.

Am Beispiel der APPEND-FUNKTION wird deutlich gezeigt, welche Möglichkeiten der Programmierer hat, der genaue Kenntnisse über den Basicinterpreter, Monitorunterprogramme und Kommunikationsbereich unserer GENIES besitzt.

Aus dem gleichen Grunde werden auch die ersten 5 Seiten eines "mc"-Artikels von L. Röchrath dem INFO beigelegt, damit zunächst einmal jeder von uns in Besitz der wichtigsten Fakten ist, um seinem GENIE besser zu verstehen. Die nächsten 5 Seiten gib's dann im Oktober.

Schließlich zeigt uns Michael Karnatz noch eine Version der Umlautebehandlung in Basic und mit dem Befehlssatz des Z80 alphabetisch und tabellarisch wollte ich noch die Grundlage zu ersten Gehversuchen in der Maschinensprache anbieten.

Und letztlich folgen noch einise Überlesungen zu unserer Clubbibliothek zu denen ich unbedingt Eure Meinung hören möchte.

Bis dann !

k.s.

Die Firma Trommeschläser (GENIE-Vertrieb in Deutschland) gibt jetzt eine eigene Zeitung heraus, welche ich diesmal dem CLUBINFO beilege.

Wer dieses Blatt regelmäßig beziehen möchte, sollte an die auf der ersten Seite genannte Adresse wenden

"Hemmungen"

...hat auserscheinlich der Umsatz in unserer Bibliothek.

In der Zeit von der Gründung des Clubs im Januar 83 bis Heute wurde nur 13 mal auf die Bibliothek zugegriffen.

Weiterhin habe ich immer wieder Probleme mit meinem COLOUR die TRS80 bzw. GENIE I/II -Software korrekt und zeitgerecht zu kopieren.

Andererseits hört die Flut an Programmen nicht auf und es ist absehbar wann die Bibliothek den Rahmen des CLUBINFOS sprengt.

Letztliche Kontakte mit anderen Clubs bestärken mich zudem in meiner Ansicht, daß die Form unseres "Programmaustausches" höchst -und wie es scheint- unnötig kompliziert ist.

Da ich nicht zu den Menschen gehöre, die wider besseren Wissens unsinnige Regeln einhalten, mache ich folgenden Verbesserungsvorschlag: Wir streichen den Abschnitt CLUBBIBLIOTHEK aus unseren Statuten und weichen auf ein in anderen Clubs übliches Verfahren aus.

Jedes Clubmitglied stellt eine Liste seiner zum Tausch angebotenen Programme auf und sendet diese Liste an mich. Auf der Liste sollten alle wichtigen Informationen über die Programme (Datenträger, Speicherplatzbedarf, Programmiersprache etc.) und eine Kurzbeschreibung in geeigneter Form stehen. Die Liste sollte mit Drucker oder Schreibmaschine geschrieben sein und als Kopf Name und Anschrift des Entsenders enthalten.

Meine Arbeit wird sich darauf beschränken, die eintreffenden Listen auf ein geeignetes Format zu verkleinern und im Clubinfo zu veröffentlichen.

Will nun ein Mitglied ein Programm eines weiteren Mitglieds besitzen sendet es diesem den entsprechenden Datenträger mit Rückporto und einer (sofern auf der Liste vermerkt) Schutzgebühr/Unkostenbeitrag zu. Wobei erwähnt werden sollte, daß Programme mit fremden Urheberrechten nur zur privaten Nutzung und generell unentgeltlich weitergegeben werden dürfen! Gegen einen Unkostenbeitrag für Kopien von z.B. Handouts ist aber sicherlich nichts einzuwenden.

Dies entspricht im Übrigen der Praxis der "deutschen Clubszene" und scheint mir einem züsischen Programmaustausch äußerst zuträglich zu sein, was mir der Umfang anderer Bibliotheken, welche mir wie schon oben erwähnt kürzlich zueinsen, deutlich beweist.

War sehen unsere Statuten keine Abstimmungen für den Fall ihrer Änderung vor, so sehe ich mich aber trotzdem in Eurer Pflicht und werde diese Statutenänderung nur durchführen, wenn 2/3 der Mitglieder diesem Verfahren, wie oben geschildert, bis zum 1.9.83 schriftlich zustimmen haben.

f einen regelmäßig überfüllten Briefkasten
ffend verbleibe ich wie immer

f.G. Euer Club "papa" Klaus.

Neue ROMs für das Colour-Genie

- 1.) Die Grafikauflösung wurde von 160 mal 96 Punkten auf 160 mal 102 Punkte erhöht. Sämtliche Grafikbefehle unterstützen diese Erweiterung. Soll für alte Programme die alte Auflösung wiederhergestellt werden ist dies mit "POKE 17161,96:FGR" möglich.
- 2.) Der LGR-Modus unterstützt jetzt 25 statt bisher 24 Zeilen. Der PRINT@ -Befehl akzeptiert also Werte von 0 bis 999.
- 3.) Der "PLAY"-Befehl nimmt jetzt auch Ausdrücke an. "PLAY(1,KEYPAD1,KEYPAD2,(JOY1X-1)AND15)" ist also jetzt möglich. Ferner ist Lautstärke 16 jetzt möglich, damit wird der PSG auf Hüllkurve gesetzt. Addiert man zu den alten Notenwerten 16, werden die Töne in einer besser gestimmten C-Dur-Tonleiter gespielt.
- 4.) Der "PLOT"-Befehle und alle auf diesem basierende Befehle sind deutlich schneller geworden !
- 5.) Der "PAINT"-Befehl läuft jetzt fehlerfrei. Alle Flächen werden komplett ausgefüllt. Es sind folgende 3 Formate zulässig:
PRINT X,Y,F
PRINT X,Y,F,B
PRINT X,Y,F,B,B
Dabei sind X und Y die Koordinaten, von denen aus ausgefüllt wird; F ist die Farbe mit der ausgefüllt wird (zugleich auch Begrenzung) und B ist eine Begrenzungsfarbe.
Ein Beispielprogramm:
>10 FGR:FCLS
>20 FCOLOUR 2 : CIRCLE 80,51,50
>30 FCOLOUR 3 : CIRCLE 80,51,30
>40 PAINT 90,80,4,2,3
>50 GOTO 50
- 6.) Der "FILL n"-Befehl wurde durch "FCLS n" ersetzt. "FCLS 4" entspricht also dem ehemaligen "FILL 4" - der Grafikspeicher wird grün ausgefüllt.
- 7.) Die Funktionstaste <SHIFT><F2> wurde mit "SYSTEM (RETURN)", die Funktionstaste <SHIFT><F4> mit "CSAVE "" belegt.
- 8.) Die neuen ROMs ermöglichen ein Autostart-Dos. Bei den alten ROMs läuft das DOS auch, aber mit "CALL"-Aufruf.
- 9.) Der Befehl "ERROR n" läuft jetzt fehlerfrei. Dieser Befehl gibt die Fehlermeldung aus, die Fehler Nummer n entspricht.
- 10.) "PRINT ERR/2+1" ergibt den Fehlercode eines aufgetretenen Fehlers und "PRINT ERL" die Zeile, in der der Fehler aufgetreten ist.
- 11.) Der CLS-Befehl löscht nicht mehr den Farbspeicher. Alle Leerzeichen haben den Farbwert für Weiss.

Neue Befehle:

- 1.) SWAP A,B vertauscht zwei Variablen gleichen Typs.
Ein Beispiel:
A = 1 : B = 2 :SWAP A,B:PRINT A,B
ergibt:
2 1
- 2.) SOUND (r) ergibt den den Inhalt der Registers r des PSG. Zulässig sind Werte 0 bis 15.
- 3.) JOY (n) ermöglicht die Adressierung von bis zu 4 Joysticks a 2 Analoginputs mit 8 Bits Genauigkeit. d.h. es ergeben sich Werte von 0 bis 255. Die alten Befehle "JOY1X", "JOY1Y", "JOY2X", "JOY2Y" funktionieren weiterhin, es wurden jedoch die Zeitdifferenzen in Abhängigkeit zur Joystickposition beseitigt. Die Ermittlung insgesamt wurde beschleunigt.
- 4.) KEYPAD(n) mit n=1,2 ermöglicht indiziertes Ansprechen der beiden Joystick-Tastaturen. Die alten Befehle KEYPAD1, KEYPAD2 sind weiterhin korrekt.
- 5.) SCALE gibt den aktuellen Scale-Faktor an. Z.B.: "SCALE 4: PRINT SCALE" ergibt 4.
- 6.) JOYINP, JOYOUT ermöglicht das Transfieren von Basicprogrammen von einem Colour-Genie zu einem anderen Colour-Genie. Dazu müssen die Pins 10-18 und Pin 20 des Parallelports beider Geräte miteinander verbunden werden. (Siehe auch Anhang E. Vorsicht mit den Betriebsspannungen!!!)
- 7.) BGRD n mit n=1...4 ermöglicht das Vorwählen eines von 4 verschiedenen Hintergrundfarben. Anschalten mit "BGRD". Dieser Befehl ist nur interessant, wenn das TCS-RGB-Modul und ein RGB-Monitor angeschlossen sind. (Beides demnächst lieferbar)
- 8.) SET Bitnummer, Adresse mit Bitnummer=0...7 setzt das jeweilige Bit der angegebenen Adresse.
- 9.) RESET Bitnummer, Adresse setzt entsprechend obigen Befehl ein Bit zurück.
- 10.) CHECK (Bitnummer, Adresse) prüft entsprechend, ob ein Bit gesetzt ist. Ergibt -1 wenn gesetzt, 0 wenn nicht.

Bitte wenden Sie obige neue Befehle mit Bedacht an, denn Besitzer eines älteren Colour-Genie (ohne Level-Meter) können Programme mit den neuen Befehlen nicht ohne Änderungen übernehmen.

Der Maschinenzyklus

..auch Neumannscher Zyklus genannt, umschreibt den generellen (für alle Computer ähnlichen) Ablauf in einer CPU während der Ausführung eines Befehls.

1. Hole den Inhalt des aktuellen Bytes gem. PC in das Befehlsregister.
2. Überprüfe, ob zur Ausführung weitere Bytes (Daten oder Befehlsbytes) gehören.
Wenn nein, springe zu 4.
3. Erhöhe den PC um eins: Hole byte: Fahre mit 3. fort bis alle zu diesem Befehl gehörenden Bytes in der CPU sind.
4. Führe den Befehl gem. interner Befehlslisten und Mikroprogrammen durch.
5. Erhöhe den PC um eins und springe zu 1.

Der tatsächliche Ablauf, daß sei hier klar gesagt, ist allerdings um einiges komplizierter, was uns aber jetzt noch nicht behindern soll.

Die Abarbeitung eines Maschinenprogramms stellt sich also als ständige Fortführung obigen Zyklus dar. Wenn wir uns jetzt den Befehlsvorrat der ZBOA-CPU ansehen, so wird uns vielleicht jetzt schon klar, daß unser Computer zwar saudumm ist, aber dies so schnell machen muß, daß er uns "klug" erscheint.

So umfassen manche BASIC-Befehle hunderte von diesen Maschinenbefehlen und benötigen trotzdem nicht mehr als milli-Sekunden zur Vollandung.

Ein sogenannter Taktzyklus der ZBOA-CPU benötigt zwei Perioden der Taktfrequenz. Bei 2,2Mhz Takt ($T=1/f$)*2 = 0,9 mykrosekunden (!).

Sehen wir uns den ersten Befehl in der Tabelle an, so lesen wir bei "LD r,r'" (Lade den Inhalt des Registers r' in das Register r, wobei r für einen der Mainregister, r' für das entsprechende Alternateregister steht.) in der vorletzten Spalte (No. of T Cycles) die Zahl 4. D.h. unsere CPU benötigt zur Ausführung dieses Befehls 4 Taktzyklen.

Also $4*0,9=3,6$ mykrosekunden.

Einer der "längsten" Befehle ist INC (IY+d) (Erhöhe den Inhalt der Speicherzelle, auf die der Indexregister Y + dem Wert d zeigt, um eins.) mit 23 Taktzyklen. Er benötigt somit ca 21mykrosek. zur Ausführung. Selbst bei 1000facher Durchführung dieses Befehls kämen wir bei 21 msek gerade in den Bereich unserer Wahrnehmungsfähigkeit, - denn unser Netz arbeitet mit 50Hz (T=20msek.) und wir sind nicht in der Lage z.B. das Flimmern einer Glühlampe auszumachen.

Soviel für diesmal! Im nächsten Info geht es mit den ersten Beispielprogrammen weiter.

BYTE, BIT und MEMORY

Mit der lakonischen Feststellung -acht BIT sind ein BYTE und davon kann unsere CPU (Central Processing Unit), die Z80A, genau 65536 (=64KBYTE) adressieren - wäre eigentlich schon alles gesagt.

Aber ein wenig tiefer sollte man die Sache schon betrachten.

Ein BIT ist die kleinste Darstellungseinheit für Binärdaten, d.h. ein BIT kann genau zwei Zustände haben: 0 oder 1 (!).

Da uns das zu wenig ist und wir durchaus bisweilen größere Werte verarbeiten müssen, fassen wir genau acht BIT zu einem BYTE zusammen womit wir nun 256 unterschiedliche Zustände (Zahlen) beschreiben können. Wobei die Anzahl der Zustände mit $N = 2^8 = 256$, die höchste darstellbare Zahl mit $X = 2^8 - 1 = 255_{\text{dez}}$ ist. Rechnet man 255_{dez} in das DUALsystem um so erhält man 1111111_{dual} , also genau acht Isen, womit jetzt klar sein dürfte, daß die kleinste darstellbare Zahl bei acht BIT = $0000000_{\text{dual}} = 0_{\text{dez}}$ ist! Weiterhin erscheint uns nun die Tatsache logisch, daß alle Computer dieser Welt im DUALsystem arbeiten.

Sehen wir uns den Speicher eines solchen Computers genauer an: 65536 BYTES kann die Z80A adressieren. Daraus folgt, daß sie genau 16 duale Stellen benötigt, um jedes dieser Bytes ansprechen zu können, denn $2^{16} = 65536$.

Weiterhin wird jetzt die Speicherorganisation deutlich: Jedes dieser 65536 Bytes hat eine 16-stellige (DUAL!) Adresse.

Der mögliche Speicher unseres Z80A besteht also aus 65536 BYTES a 8 BIT, deren achtstelliger Zustand auf genau 8 Datenleitungen (DATENBUS = DB) immer dann angezeigt wird, wenn auf den weiteren 16-Adressleitungen (ADRESSBUS = AB) die 16-stellige (DUAL) Adresse von der CPU angewählt wird.

Die CPU verwendet für die Adressierung den Programcounter (=PC).

Der Inhalt der adressierten Speicherzelle ist zu meist ein BEFEHL für die CPU, nachdem sie ihr weiteres Verhalten, nach einem internen Befehlsregister, ausrichtet.

Die Befehle sagen der CPU in welcher Weise z.B. der Inhalt des ACCUMULATORS (A) mit dem Inhalt eines der anderen Register verknüpft oder verrechnet werden soll, oder ob z.B. der Inhalt eines Registers in eine Speicherzelle (eine von den 65536 !) transferiert werden soll, auf die ein drittes Register (dann 16-stellig) zeigt.

Wie nun aus einer Mehrzahl solcher Befehle ein Programm wird und wie die CPU sich bei jedem Befehl verhält erklärt uns anschaulich der

"NEUMANSCHER ZYKLUS". (b.w.)

Befehlsatz

ADC HL, ss	Add with Carry Reg. pair ss to HL	DEC IY	Decrement IY	JP (HL)	Unconditional Jump to (HL)	LD R, A	Load R with Acc.	RL m	Rotate through carry
ADC A, s	Add with carry operand s to Acc.	DEC ss	Decrement Reg. pair ss	JP (IX)	Unconditional Jump to (IX)	LD r,)	Load Reg. r with location (HL)	RLA	Rotate left Acc. through carry
ADD A, n	Add value n to Acc.	DI	Disable interrupts	JP (IY)	Unconditional Jump to (IY)	LD r, (IX+d)	Load Reg. r with location (IX+d)	RLC (HL)	Rotate location (HL) left circular
ADD A, r	Add Reg. r to Acc.	DJNZ e	Decrement B and Jump to location e if B=0	JP c, nn	Jump to location nn if condition cc is true	LD r, (IY+d)	Load Reg. r with location (IY+d)	RLC (IX+d)	Rotate location (IX+d) left circular
ADD A, (HL)	Add location (HL) to Acc.	EI	Enable interrupts	JP nn	Unconditional Jump to location nn	LD r, n	Load Reg. r with value n	RLC (IY+d)	Rotate location (IY+d) left circular
ADD A, (IX+d)	Add location (IX+d) to Acc.	EX (SP), HL	Exchange the location (SP) and HL	JP C, e	Jump relative to PC+e if carry=1	LD r, r'	Load Reg. r with Reg. r'	RLC r	Rotate Reg. r left circular
ADD A, (IY+d)	Add location (IY+d) to Acc.	EX (SP), IX	Exchange the location (SP) and IX	JR e	Unconditional Jump relative to PC+e	LD SP, HL	Load SP with HL	RLCA	Rotate left circular Acc.
ADD HL, ss	Add Reg. pair ss to HL	EX (SP), IY	Exchange the location (SP) and IY	JP NC, e	Jump relative to PC+e if carry=0	LD SP, IX	Load SP with IX	RLD	Rotate digit left and right between Acc. and location (HL)
ADD IX, pp	Add Reg. pair pp to IX	EX AF, AF'	Exchange the contents of AF and AF'	JR NZ, e	Jump relative to PC+e if non zero (Z=0)	LD SP, IY	Load SP with IY	RR m	Rotate right through carry
ADD IY, rr	Add Reg. pair rr to IY	EX DE, HL	Exchange the contents of DE and HL	JR Z, e	Jump relative to PC+e if zero (Z=1)	LDD	Load location (DE) with location (HL), decrement DE, HL and BC	RRA	Rotate right Acc. through carry
AND s	Logical 'AND' of operand s and Acc.	EXX	Exchange the contents of BC, DE, HL with contents of BC', DE', HL' respectively	LD A, (BC)	Load Acc. with location (BC)	LDDR	Load location (DE) with location (HL), decrement DE, HL and BC; repeat until BC=0	RRC m	Rotate operand m right circular
BIT b, (HL)	Test BIT b of location (HL)	HALT	HALT (wait for interrupt or reset)	LD A, (DE)	Load Acc. with location (DE)	LDI	Load location (DE) with location (HL), increment DE, HL, decrement BC	RRCA	Rotate right circular Acc.
BIT b, (IX+d)	Test BIT b of location (IX+d)	IM 0	Set interrupt mode 0	LD A, I	Load Acc. with I	LDIR	Load location (DE) with location (HL), increment DE, HL, decrement BC and repeat until BC=0	RRD	Rotate digit right and left between Acc. and location (HL)
BIT b, (IY+d)	Test BIT b of location (IY+d)	IM 1	Set interrupt mode 1	LD A, (nn)	Load Acc. with location nn	RST p	Restart to location p	SBC A, s	Subtract operand s from Acc. and carry
BT b, r	Test BIT b of Reg. r	IM 2	Set interrupt mode 2	LD A, R	Load Acc. with Reg. R	SBC HL, ss	Subtract Reg. pair ss from HL and carry	SCF	Set carry flag (C=1)
CALL c, nn	Call subroutine at location nn if condition cc is true	IN A, (n)	Load the Acc. with input from device n	LD (BC), A	Load location (BC) with Acc.	SET b, (HL)	Set Bit b of location (HL)	SET b, (IX+d)	Set Bit b of location (IX+d)
CALL nn	Unconditional call subroutine at location nn	IN r, (C)	Load the Reg. r with input from device (C)	LD (DE), A	Load location (DE) with Acc.	SET b, (IY+d)	Set Bit b of location (IY+d)	SET b, r	Set Bit b of Reg. r
CF	Complement carry flag	INC (HL)	Increment location (HL)	LD (HL), n	Load location (HL) with value n	SLA m	Shift operand m left arithmetic	SRA m	Shift operand m right arithmetic
CP s	Compare operand s with Acc.	INC IX	Increment IX	LD dd, nn	Load Reg. pair dd with value nn	SRL m	Shift operand m right logical	SUB s	Subtract operand s from Acc.
CPD	Compare location (HL) and Acc. decrement HL and BC	INC IY	Increment IY	LD HL, (nn)	Load HL with location (nn)	XOR s	Exclusive 'OR' operand s and carry		
CPDR	Compare location (HL) and Acc. decrement HL and BC, repeat until BC=0	INC (IX+d)	Increment location (IX+d)	LD (HL), r	Load location (HL) with Reg. r				
CPH	Compare location (HL) and Acc. increment HL and decrement BC	INC IY	Increment IY	LD I, A	Load I with Acc.				
CPHR	Compare location (HL) and Acc. increment HL, decrement BC repeat until BC=0	INC (IY+d)	Increment location (IY+d)	LF IX, nn	Load IX with value nn	OUT (C), r	Load output port (C) with Reg. r		
CL	Complement Acc. (1's comp)	INC r	Increment Reg. r	LD IX, (nn)	Load IX with location (nn)	OUT (n), A	Load output port (n) with Acc.		
DA	Decimal adjust Acc.	INC ss	Increment Reg. pair ss	LD (IX+d), n	Load location (IX+d) with value n	OUTD	Load output port (C) with location (HL), decrement HL and B		
DC m	Decrement operand m	IND (C)	Load location (HL) with input from port (C), decrement HL and B	LD (IX+d), r	Load location (IX+d) with Reg. r	OUTI	Load output port (C) with location (HL), increment HL and decrement B		
DC IX	Decrement IX	INDR (C)	Load location (HL) with input from port (C), decrement HL and B, repeat until B=0	LD IY, nn	Load IY with value nn	POP IX	Load IX with top of stack		
		INI (C)	Load location (HL) with input from port (C); and increment HL and decrement B	LD IY, (nn)	Load IY with location (nn)	POP IY	Load IY with top of stack		
		INIR (C)	Load location (HL) with input from port (C), increment HL and decrement B, repeat until B=0	LD (IY+d), n	Load location (IY+d) with value n	POP qq	Load Reg. pair qq with top of stack		
				LD (IY+d), r	Load location (IY+d) with Reg. r	PUSH IX	Load IX onto stack		
				LD (nn), A	Load location (nn) with Acc.	PUSH IY	Load IY onto stack		
				LD (nn), dd	Load location (nn) with Reg. pair dd	PUSH qq	Load Reg. pair qq onto stack		
				LD (nn), HL	Load location (nn) with HL	RES b, m	Reset Bit b of operand m		
				LD (nn), IX	Load location (nn) with IX	RET	Return from subroutine		
				LD (nn), IY	Load location (nn) with IY	RET c	Return from subroutine if condition cc is true		
						RETI	Return from interrupt		

MNEMONIC	SYMBOLIC OPERATION	FLAGS					OP CODE 76 543 210	NO OF T CYCLES	COMMENTS
		C	Z	P/V	S	N			
RLC r		1	1	P	1	0	11 001 011	8	Rotate left circular register r
RLC (HL)		1	1	P	1	0	00 [000] r 11 001 011	15	
RLC (IX+d)		1	1	P	1	0	00 [000] B 11 011 101 010 D 011 E 100 H 101 L 111 A	23	
RLC (IY+d)		1	1	P	1	0	00 [000] 110 11 111 101 11 001 011 - d -	23	
RL m		1	1	P	1	0	00 [000] 110 [010]		Instruction format and states are as shown for RLC m. To form new OP code replace (IX+d), (IY+d)
RRC m		1	1	P	1	0	[001]		
SRA m		1	1	P	1	0	[100]		
SRL m		1	1	P	1	0	[111]		
RLD		0	1	P	1	0	11 101 101 01 101 111	18	Rotate digit left and right between the accumulator and location (HL). The content of the upper half of the accumulator is unaffected.
RRD		0	1	P	1	0	11 101 101 01 100 111	18	
DAA	Converts acc content into packed BCD following add or subtract with packed BCD operands	1	1	P	1	0	00 100 111	4	Decimal adjust accumulator
CPL	A ← A	0	0	0	0	1	00 101 111	4	Complement accumulator (one's complement)
NEG	A ← 0A	1	1	V	1	1	11 101 101 01 000 100	8	Negate acc. (two's complement)
CCF	CY ← CY	1	0	0	0	X	00 111 111	4	Complement carry flag
SCF	CY ← 1	1	0	0	0	0	00 110 111	4	Set carry flag
NOP	No operation	0	0	0	0	0	00 000 000	4	
HALT	CPU halted	0	0	0	0	0	01 110 110	4	
D1	IFF = 0	0	0	0	0	0	11 110 011	4	
E1	IFF = 1	0	0	0	0	0	11 111 011	4	
IM0	Set interrupt mode 0	0	0	0	0	0	11 101 101 01 000 110	8	
IM1	Set interrupt mode 1	0	0	0	0	0	11 101 101 01 010 110	8	
IM2	Set interrupt mode 2	0	0	0	0	0	11 101 101 01 011 110	8	
RIT b, r	Z ← b	0	1	X	X	0	11 001 011 01 b r 000 B 001 C 010 D 011 E 100 H 101 L - d - 01 b 110	8	
RIT b, (HL)	Z ← (HL) _b	0	1	X	X	0	11 001 011 01 b 110	12	
RIT b, (IX+d)	Z ← (IX+d) _b	0	1	X	X	0	11 011 101 11 001 011 - d - 01 b 110	20	
RIT b, (IY+d)	Z ← (IY+d) _b	0	1	X	X	0	11 111 101 11 001 011 - d - 01 b 110	20	

MNEMONIC	SYMBOLIC OPERATION	FLAGS					OP CODE 76 543 210	NO OF T CYCLES	COMMENTS
		C	Z	P/V	S	N			
SET b, r	(b) _b ← 1	0	0	0	0	0	11 001 011 [11] b -	8	
SET b, (HL)	(HL) _b ← 1	0	0	0	0	0	11 001 011 [11] b 110	16	
SET b, (IX+d)	(IX+d) _b ← 1	0	0	0	0	0	11 011 101 11 001 011 - d - [11] b 110	23	
SET b, (IY+d)	(IY+d) _b ← 1	0	0	0	0	0	11 111 101 11 001 011 - d - [11] b 110	23	
RES b, m	m ← 0 m ← (HL), (IX+d), (IY+d)	0	0	0	0	0	[10]		To form new OP-code replace 11 of SET b, m with 10. Flags and time states for SET instruction
JP nn	PC ← nn	0	0	0	0	0	11 000 011 - n - - n -	10	
JP cc, nn	If condition is true PC ← nn, otherwise continue	0	0	0	0	0	11 cc 010 - n - - n -	10	cc Condition 000 NZ non zero 001 Z zero 010 NC non carry 011 C carry 100 PO parity odd 101 PE parity even 110 P sign positive 111 M sign negative
JR e	PC ← PC + e	0	0	0	0	0	00 011 000 - e - 2 -	12	
JR C, e	If C = 0, continue If C = 1, PC ← PC + e	0	0	0	0	0	00 111 000 - e - 2 -	7	If condition not met
JR NC, e	If C = 1, continue If C = 0, PC ← PC + e	0	0	0	0	0	00 110 000 - e - 2 -	7	If condition not met
JR Z, e	If Z = 0, continue If Z = 1, PC ← PC + e	0	0	0	0	0	00 101 000 - e - 2 -	7	If condition not met
JR NZ, e	If Z = 1, continue If Z = 0, PC ← PC + e	0	0	0	0	0	00 100 000 - e - 2 -	7	If condition not met
JP (HL)	PC ← HL	0	0	0	0	0	11 101 001	4	
JP (IX)	PC ← IX	0	0	0	0	0	11 011 101	8	
JP (IY)	PC ← IY	0	0	0	0	0	11 111 101 11 101 001	8	
DJNZ e	B ← B-1 If B = 0, continue If B ≠ 0, PC ← PC + e	0	0	0	0	0	00 010 000 - e - 2 -	8	If B = 0
(CALL nn	(SP-1) ← PC _H (SP-2) ← PC _L PC ← nn	0	0	0	0	0	11 001 101 - n - - n - PC ← nn	17	
CALL cc, nn	If condition cc is false continue otherwise same as (CALL nn)	0	0	0	0	0	11 cc 100 - n - - n -	10	If cc is false
RET	PC ← (SP) PC _H ← (SP+1)	0	0	0	0	0	11 001 001	10	
RET cc	If condition cc is false continue, otherwise same as RET	0	0	0	0	0	11 cc 000	5	If cc is false
RETI	Return from interrupt	0	0	0	0	0	11 101 101 01 001 101	14	
RETN	Return from non maskable interrupt	0	0	0	0	0	11 101 101 01 000 101	14	

MNEMONIC	SYMBOLIC OPERATION	FLAGS					OP CODE 76 543 210	NO OF T CYCLES	COMMENTS
		C	Z	P/V	S	N			
RST 0	(SP-1) ← PC _H (SP-2) ← PC _L PC _H ← 0 PC _L ← P	0	0	0	0	0	11 1 111	11	
IN A, (n)	A ← (n)	0	0	0	0	0	11 011 011 - n -	11	n to A ₀ - A ₇ Acc to A ₈ - A ₁₅
IN r, (C)	r ← (C) If r = 110 only the flags will be affected	0	1	P	1	0	11 101 101 01 r 000	12	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
INI	(HL) ← (C) B ← B-1 HL ← HL + 1	0	1	X	X	1	11 101 101 10 100 010	16	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
INIR	(HL) ← (C) B ← B-1 HL ← HL + 1 Repeat until B = 0	0	1	X	X	1	11 101 101 10 110 010	21	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
IND	(HL) ← (C) B ← B-1 HL ← HL-1	0	1	X	X	1	11 101 101 10 101 010	16	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
INDR	(HL) ← (C) B ← B-1 HL ← HL-1 Repeat until B = 0	0	1	X	X	1	11 101 101 10 111 010	21	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
OUT (n), A	(n) ← A	0	0	0	0	0	11 010 011 - n -	11	n to A ₀ - A ₇ Acc to A ₈ - A ₁₅
OUT (C), r	(C) ← r	0	0	0	0	0	11 101 101 01 r 001	12	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
OUTI	(C) ← (HL) B ← B-1 HL ← HL + 1	0	1	X	X	1	11 101 101 10 100 011	16	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
OTIR	(C) ← (HL) B ← B-1 HL ← HL + 1 Repeat until B = 0	0	1	X	X	1	11 101 101 10 110 011	21	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
OUTD	(C) ← (HL) B ← B-1 HL ← HL-1	0	1	X	X	1	11 101 101 10 101 011	16	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅
OTDR	(C) ← (HL) B ← B-1 HL ← HL-1 Repeat until B = 0	0	1	X	X	1	11 101 101 10 111 011	21	C to A ₀ - A ₇ B to A ₈ - A ₁₅

$r, r' = A \vee B \vee C \vee D \vee E \vee H \vee L$
 $SS = B \vee C \vee D \vee E \vee H \vee L$
 $rr = \sim 11 \sim$
 ① P/V flag is 0 if the result of $BC-1=0$ (or)
 ② Z flag is 1 if $A=(HL)$ (or $Z=0$)
 ③ If the result $B-1=0$, the Z-flag is set (or)
 0 - not affected 0 - flag is reset
 1 - flag is set
 ‡ flag is affected according to the result of the operation

MNEMONIC	SYMBOLIC OPERATION	FLAGS					OP-CODE 76 543 210	NO. OF T CYCLES	COMMENTS
		C	P/V	S	N	H			
LD r, r'	r ← r'	0	0	0	0	0	01 r r'	4	r, r' Reg.
LD r, n	r ← n	0	0	0	0	0	00 r 110	7	000 B 001 C 010 D
LD r, (HL)	r ← (HL)	0	0	0	0	0	01 r 110	7	011 E 100 H 101 L
LD r, (IX+d)	r ← (IX+d)	0	0	0	0	0	11 011 101	19	01 r 110 -- d -- 111 A
LD r, (IY+d)	r ← (IY+d)	0	0	0	0	0	11 111 101	19	01 r 110 -- d -- 111 A
LD (HL), r	(HL) ← r	0	0	0	0	0	01 110 r	7	
LD (IX+d), r	(IX+d) ← r	0	0	0	0	0	11 011 101	19	01 110 r -- d -- 111 A
LD (IY+d), r	(IY+d) ← r	0	0	0	0	0	11 111 101	19	01 110 r -- d -- 111 A
LD (HL), n	(HL) ← n	0	0	0	0	0	00 110 110	10	-- n --
LD (IX+d), n	(IX+d) ← n	0	0	0	0	0	11 011 101	19	00 110 110 -- d -- -- n --
LD (IY+d), n	(IY+d) ← n	0	0	0	0	0	11 111 101	19	00 110 110 -- d -- -- n --
LD A, (BC)	A ← (BC)	0	0	0	0	0	00 001 010	7	
LD A, (DE)	A ← (DE)	0	0	0	0	0	00 010 010	7	
LD A, (nn)	A ← (nn)	0	0	0	0	0	00 111 010	13	-- n -- -- n --
LD (BC), A	(BC) ← A	0	0	0	0	0	00 000 010	7	
LD (DE), A	(DE) ← A	0	0	0	0	0	00 010 010	7	
LD (nn), A	(nn) ← A	0	0	0	0	0	00 110 010	13	-- n -- -- n --
LD A, I	A ← I	0	0	0	0	0	11 101 101	8	01 010 111
LD A, R	A ← R	0	0	0	0	0	11 101 101	8	01 011 111
LD I, A	I ← A	0	0	0	0	0	11 101 101	8	01 000 111
LD R, A	R ← A	0	0	0	0	0	11 101 101	8	01 001 111
LD dd, nn	dd ← nn	0	0	0	0	0	00 ddo 001	10	-- d -- 00 BC 01 DE 10 HL 11 SP
LD IX, nn	IX ← nn	0	0	0	0	0	11 011 101	14	00 100 001 -- n -- -- n --
LD IY, nn	IY ← nn	0	0	0	0	0	11 111 101	14	00 100 001 -- n -- -- n --
LD HL, (nn)	H ← (nn+1) L ← (nn)	0	0	0	0	0	00 101 010	16	-- n -- -- n --
LD (H), (nn)	dd _H ← (nn+1) dd _L ← (nn)	0	0	0	0	0	11 101 101	20	01 ddi 011 -- n -- -- n --
LD (L), (nn)	IX _H ← (nn+1) IX _L ← (nn)	0	0	0	0	0	11 011 101	20	00 101 010 -- n -- -- n --
LD (H), (HL)	IY _H ← (nn+1) IY _L ← (nn)	0	0	0	0	0	11 111 101	20	00 101 010 -- n -- -- n --
LD (nn), HL	(nn+1) ← H (nn) ← L	0	0	0	0	0	00 100 010	16	-- n -- -- n --

MNEMONIC	SYMBOLIC OPERATION	FLAGS					OP-CODE 76 543 210	NO. OF T CYCLES	COMMENTS
		C	Z	P/V	S	N			
LD (nn), dd	(nn+1) ← dd _H (nn) ← dd _L	0	0	0	0	0	11 101 101	20	01 ddo 011 -- n -- -- n --
LD (nn), IX	(nn+1) ← IX _H (nn) ← IX _L	0	0	0	0	0	11 011 101	20	00 100 010 -- n -- -- n --
LD (nn), IY	(nn+1) ← IY _H (nn) ← IY _L	0	0	0	0	0	11 111 101	20	00 100 010 -- n -- -- n --
LD SP, HL	SP ← HL	0	0	0	0	0	11 111 001	6	
LD SP, IX	SP ← IX	0	0	0	0	0	11 011 101	10	11 111 001
LD SP, IY	SP ← IY	0	0	0	0	0	11 111 101	10	11 111 001
PUSH qq	(SP-2) ← qq _L (SP-1) ← qq _H	0	0	0	0	0	11 qq0 101	11	00 BC 01 DE 10 HL 11 AF
PUSH IX	(SP-2) ← IX _L (SP-1) ← IX _H	0	0	0	0	0	11 011 101	15	
PUSH IY	(SP-2) ← IY _L (SP-1) ← IY _H	0	0	0	0	0	11 111 101	15	
POP qq	qq _H ← (SP+1) qq _L ← (SP)	0	0	0	0	0	11 qq0 001	10	
POP IX	IX _H ← (SP+1) IX _L ← (SP)	0	0	0	0	0	11 011 101	14	11 100 001
POP IY	IY _H ← (SP+1) IY _L ← (SP)	0	0	0	0	0	11 111 101	14	11 100 001
EX DE, HL	DE ← HL	0	0	0	0	0	11 101 011	4	
EX AF, AF'	AF ← AF'	0	0	0	0	0	00 001 000	4	
EXX	BC ← BC' DE ← DE' HL ← HL'	0	0	0	0	0	11 011 001	4	Register bank and auxiliary register bank exchange
EX (SP), HL	H ← (SP+1) L ← (SP)	0	0	0	0	0	11 100 011	19	
EX (SP), IX	IX _H ← (SP+1) IX _L ← (SP)	0	0	0	0	0	11 011 101	23	
EX (SP), IY	IY _H ← (SP+1) IY _L ← (SP)	0	0	0	0	0	11 111 101	23	
LDI	(DE) ← (HL) DE ← DE-1 HL ← HL-1 BC ← BC-1	0	0	1	0	0	11 101 101	16	Load (HL) into (DE), increment the pointers and decrement the byte counter (BC)
LDIR	(DE) ← (HL) DE ← DE+1 HL ← HL+1 BC ← BC-1 Repeat until BC = 0	0	0	0	0	0	11 101 101	21	If BC ≠ 0
LDD	(DE) ← (HL) DE ← DE-1 HL ← HL-1 BC ← BC-1	0	0	1	0	0	11 101 101	16	H BC = 0
LDDR	(DE) ← (HL) DE ← DE+1 HL ← HL+1 BC ← BC-1 Repeat until BC = 0	0	0	0	0	0	11 101 101	21	H BC ≠ 0
CPI	A ← (HL) HL ← HL+1 BC ← BC-1	0	1	1	1	1	11 101 101	16	
CPH	A ← (HL) HL ← HL+1 BC ← BC-1 Repeat until A = (HL) or BC = 0	0	1	1	1	1	11 101 101	21	H BC ≠ 0 and A ≠ (HL)
CPD	A ← (HL) HL ← HL-1 BC ← BC-1	0	1	1	1	1	11 101 101	16	H BC = 0 or A = (HL)

MNEMONIC	SYMBOLIC OPERATION	FLAGS					OP-CODE 76 543 210	NO. OF T CYCLES	COMMENTS
		C	Z	P/V	S	N			
CPDR	A ← (HL) HL ← HL-1 BC ← BC-1 Repeat until A = (HL) or BC = 0	0	1	1	1	1	11 101 101	21	If BC ≠ 0 and A ≠ (HL)
ADD A, r	A ← A+r	1	1	V	1	0	10 000 r	4	r Reg.
ADD A, n	A ← A+n	1	1	V	1	0	11 000 110	7	000 B 001 C 010 D
ADD A, (HL)	A ← A+(HL)	1	1	V	1	0	10 000 110	7	011 E 100 H 101 L
ADD A, (IX+d)	A ← A+(IX+d)	1	1	V	1	0	11 011 101	19	100 H 101 L 111 A
ADD A, (IY+d)	A ← A+(IY+d)	1	1	V	1	0	11 111 101	19	100 H 101 L 111 A
ADC A, s	A ← A+s+CY	1	1	V	1	0	10 001	4	s is any of r, n, (HL), (IX+d), (IY+d) as shown for ADD instruction
SUB s	A ← A-s	1	1	V	1	1	010	7	The indicated bits replace the 000 in the ADD set above.
SBC A, s	A ← A-s-CY	1	1	V	1	1	011	7	
AND s	A ← A ∧ s	0	1	P	1	1	100	7	
OR s	A ← A ∨ s	0	1	P	1	0	110	7	
XOR s	A ← A ⊕ s	0	1	P	1	0	101	7	
CP s	A ← s	1	1	V	1	1	111	7	
INC r	r ← r+1	0	1	V	1	0	00 r 100	4	
INC (HL)	(HL) ← (HL)+1	0	1	V	1	0	00 110 100	11	
INC (IX+d)	(IX+d) ← (IX+d)+1	0	1	V	1	0	00 111 101	23	
INC (IY+d)	(IY+d) ← (IY+d)+1	0	1	V	1	0	00 111 101	23	
DEC m	m ← m-1	0	1	V	1	1	101	7	m is any of r, (HL), (IX+d), (IY+d) as shown for INC Same format and states as INC Replace 101 with 101 in CP reads
ADD HL, ss	HL ← HL+ss	1	0	0	0	0	00 ss 1 001	11	ss Reg. 00 BC 01 DE 10 HL 11 SP
ADC HL, ss	HL ← HL+ss+CY	1	1	V	1	0	11 101 101	16	01 ss 1 010
SBC HL, ss	HL ← HL-ss-CY	1	1	V	1	1	11 101 101	15	01 ss 0 010
ADD IX, pp	IX ← IX+pp	1	0	0	0	0	11 011 101	15	pp Reg. 00 BC 01 DE 10 HL 11 SP
ADD IY, rr	IY ← IY+rr	1	0	0	0	0	11 111 101	15	rr Reg. 00 BC 01 DE 10 HL 11 SP
INC ss	ss ← ss+1	0	0	0	0	0	00 ss 0 011	6	
INC IX	IX ← IX+1	0	0	0	0	0	11 011 101	10	
INC IY	IY ← IY+1	0	0	0	0	0	11 111 101	10	
DEC ss	ss ← ss-1	0	0	0	0	0	00 ss 1 011	6	
DEC IX	IX ← IX-1	0	0	0	0	0	11 011 101	10	
DEC IY	IY ← IY-1	0	0	0	0	0	11 111 101	10	
RLCA	Rotate left accumulator	1	0	0	0	0	00 000 111	4	
RLA	Rotate left accumulator	1	0	0	0	0	00 010 111	4	
RRCA	Rotate right accumulator	1	0	0	0	0	00 001 111	4	
RRA	Rotate right accumulator	1	0	0	0	0	00 011 111	4	

Da beim Video Genie bei jedem CLOAD-Befehl gleichzeitig ein NEW ausgeführt und damit das alte Programm gelöscht wird, ist es nicht möglich, Programme durch Hintereinanderladen miteinander zu verketteten. Mit der APPEND-Funktion kann dieses Problem beseitigt werden.

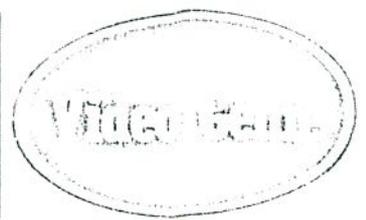
In Speicherzelle 16548/16549 ist die Adresse des Programmtextanfangs und in Speicherzelle 16633/16634 die Adresse des Variablentabellenanfangs abgespeichert. Der Programmtext endet immer mit drei Nullbytes, das heißt das erste Nullbyte steht für Zeilenende und das zweite und dritte

für Programmtextende. Danach beginnt gleich die Variablentabelle. Die Adresse des Programmtextendes läßt sich nun mit der Adresse des Tabellenanfangs minus zwei (damit die beiden Nullbytes, die das Programmtextende signalisieren, überschrieben werden) ermitteln. Speichert man

diese Adresse unter 16548/16549 ab, so ignoriert der Computer einfach das Programm, welches sich momentan im Arbeitsspeicher befindet. Geben Sie deshalb folgendes im Direktmodus ein:

POKE 16548,PEEK(16633)—
2: POKE 16549,PEEK(16634)
(funktioniert nur, wenn 16633 größer eins ist).

Das Programm läßt sich jetzt nicht mehr listen und scheint verschwunden zu sein. Nun kann das Laden eines neuen Programms von Kassette erfolgen. Falls man weitere Programme in den Hauptspeicher laden will, muß zuvor immer die oben genannte Zeile eingegeben werden. Danach wird die Manipulation wieder rückgängig gemacht, indem man in 16548/16549 wieder den vom Basic-Interpreter vor-



gesehenen alten Wert (17129) mit POKE 16548,233: POKE 16549,66 eingibt. Jetzt lassen sich alle Programme listen. Es muß allerdings darauf geachtet werden, daß die Zeilennummern der verschiedenen Programme sich nicht überschneiden. Die Zeilennummern eines zu ladenden Programmes sollten deshalb immer größer sein als die des vorhergehenden Programmes, da sonst diese Zeilen beim Editieren und bei Programmsprüngen vom Interpreter nicht beachtet werden.

(Martin Aschoff)

NACHFOLGER GESUCHT

Da ich in letzter Zeit immer häufiger bemerkte, daß ich durch das Arbeiten für den Club, insbesondere am Clubinfo, kaum mehr Zeit finde selber zu programmieren - , da sich meine berufliche Belastung zusätzlich z.Z. in den Feierabend drängt -, und letztlich da meine Frau sich bei mir beschwert, ich hätte viereckige und dazu monitorgrüne Augen bekommen -

überlege ich mir z.Z. ernsthaft den Club und die Betreuung in andere Hände zu legen.

Leider fehlt hier in der Nähe ein geeigneter Nachfolger und gemäß unserer Satzung bitte ich nun Euch sofern ihr Interesse habt Euch diesbezüglich beim Club zu melden.

Aber bitte nur ernstgemeinte Zuschriften! - die Clubarbeit ist imens angeschwollen und ich möchte nicht, daß die Betreuungsadresse so schnell schon wieder wechselt.

Wer also meint ca. 20-25 Std. mtl. investieren zu können und günstig fotocopieren kann und vielleicht sogar über Floppy UND Cassettenrecorder verfügt (ein Drucker sollte schon sein!) sollte sich schnellstens melden.

Klaus Schmidt

Ausdruck von Umlauten

```
100 '
101 'Michael Karnatz
102 'Schweriner Ring 23
103 '2940 Wilhelmshaven
104 '
105 'TEL 04421 53936
106 '
107 'Ausdrucken von Umlauten *****
108 '-----
109 '
110 'V a r i a b l e n l i s t e -----
111 'NAME#=NAME
112 ' N      =Zaehler fuer Namen
113 ' S      =Stelle im Namen
114 ' M$     =zu ueberpruefender mittlerer String
115 ' N a m e n -----
116 NAME$(1)="Baerbel Janssen"
117 NAME$(2)="Juergen Stoessel"
118 NAME$(3)="Joerg Weiss"
119 '
120 ' A u s d r u c k -----
121 '
122 FOR N=1 TO 4
123   LPRINT LEFT$(NAME$(N),1);
124   FOR S=2 TO LEN(NAME$(N))
125     M$=MID$(NAME$(N),S,2)
126     IF M$ = "ae" THEN LPRINT CHR$(123); : S=S+1 : GOTO 131
127     IF M$ = "oe" THEN LPRINT CHR$(124); : S=S+1 : GOTO 131
128     IF M$ = "ue" THEN LPRINT CHR$(125); : S=S+1 : GOTO 131
129     IF M$ = "ss" THEN LPRINT CHR$(126); : S=S+1 : GOTO 131
130     LPRINT MID$(NAME$(N),S,1);
131   NEXT S
132   LPRINT MID$(NAME$(N),(S+1),1)
133   LPRINT
134 NEXT N
135 ' E n d e *****
136 END
```

R U N :

Bärbel Janßen

Jürgen Stöbel

Jörg Weiß

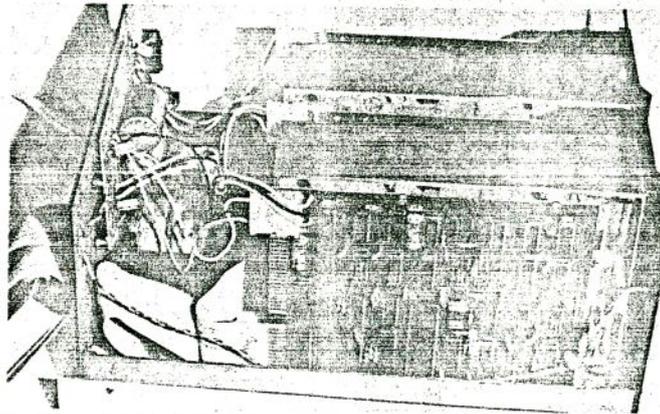
Durchgehende Linie

Aus einem Guß ist das in Deutschland von den Firmen Trommeschläger, Kaman und GDOS-Team entwickelte Floppy-System für alle Genie-Rechner. Das System besitzt einen Controller, der bis zu vier Laufwerke regieren kann, wobei sämtliche marktüblichen Laufwerk-Typen (bis zu 80-Track-Doppelkopf-DD!) bedient werden können. Mit dem Controller werden in einem Doppelgehäuse nach Wunsch ein oder zwei Laufwerke ausgeliefert. Grundsätzlich gehört zum Lieferumfang das GDOS, das für die Computer Genie I, II, III auf Floppy kommt und für das Colour-Genie in EPROMs (Adresse ab C000 bis DFFF).

Der Witz des Ganzen ist nun die Kompatibilität aller unter GDOS laufenden Genie-Computer. Ein auf dem Colour-Genie erarbeitetes Programm ist

ohne weiteres auf den anderen Genies ladefähig. Mit anderen Worten, Programme und Daten sind jetzt unter den Geniecomputern beliebig austauschbar. Zu beachten ist jedoch, daß natürlich ein Pro-

gramm, das zum Beispiel 80-Zeichendarstellung verwendet, zunächst nicht auf einem Computer läuft, der nur 40 Zeichen verwendet. Aber man kann mit einem geschickten Pokebefehl auf dem Genie III das Bildschirmformat des Colour-Genies erzeugen, so daß eine Aufwärts-Kompatibilität ganz streng gegeben ist. Idealer Einsatzzweck für Profis könnte sein, daß mit den preiswerten Colour-Genies Datenlogging betrieben wird und mit dem Genie III zum Beispiel die Verarbeitung der gesammelten Daten durchgeführt wird.



Paßt an alle Genies, das Laufwerk mit GDOS

(Trommeschläger, Postfach 2105, 5205 St. Augustin 2, ☎ 0 22 41/2 00 61)

ROM- und RAM-Adressen

ROM-Adressen Level-II-Basic-Interpreter					AF	BC	DE	HL
Initialisierung und Ein-/Ausgabe								
0000	0000	00000	00000	RST 0, Basic-Kaltstart				
0008	0008	00008	00008	RST 18, Basic-UP s. 1C96				
0010	0010	00016	00016	RST 10, Basic-UP s. 1D78				
0018	0018	00024	00024	RST 18, Basic-UP s. 1C90				
0020	0020	00032	00032	RST 20, Basic-UP s. 25D9				
0028	0028	00040	00040	RST 28, wird bei Drücken der Break-Taste angespr.				
002B	002B	00043	00043	INCH1-Ansprung (über DCB), Tastaturabfrage: ASCII-Code gedrückter Taste in A, wenn keine Taste gedrückt ist, A=0	xxxx		4015	
0030	0030	00048	00048	RST 30, unbenutzt				
0033	0033	00051	00051	OUTCH-Ansprung (über DCB), Ausgabe des Akkuinhaltes auf den Bildschirm	xx		401D	
0038	0038	00056	00056	RST 38H, unbenutzt				
003B	003B	00059	00059	PRINT-Ansprung (über DCB), Ausgabe des Akkuinhaltes auf den Drucker	xxxx		4025	
0049	004F	00073	00079	INCH2, wie INCH1, es wird aber gewartet, bis eine Taste gedrückt wird	xxxx		4015	

					AF	BC	DE	HL
09D3	09DE	02515	02526	(DE...DE+(40AF)) (HL...) (+4, wenn Single Precision Zahl in X)	xxxx	00	+4	+4
09DF	09F3	02527	02547	Vorbereitung der Argumente für Subtraktion und Addition	xxxx	xx		4125
09F4	0A0B	02548	02571	Y \downarrow X	xxxx	00	xxxx	xxxx
09FC	0A0B	02556	02571	X \downarrow Y	xxxx	00	xxxx	xxxx
0A03	0A0B	02563	02571	4121 \downarrow DE (!), 411D \downarrow DE(#!)	xxxx		xxxx	
0A0C	0A25	02572	02597	Vergleich: X-BCDE (Single)	xxxx			xxxx
0A26	0A38	02598	02616	UP für Vergleich				
0A39	0A48	02617	02632	Vergleich: HL-DE (Integer)	xxxx			
0A49	0A77	02633	0269	Vergleich: X-Y (Double)	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0AAF	0A77	02639	02679	Vergleich: X- (DE) (Double) Nach allen Vergleichen ist bei Gleichheit der Operanden das Zero-Flag gesetzt	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0A7F	0AB0	02687	02736	CINT(X) \downarrow X \downarrow HL	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0AB1	0ADA	02737	02778	CSNG(X) \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0ADB	0AF3	02779	02803	CDBL(X) \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0A9A	0AA2	02714	02722	2 \downarrow (40AF), HL \downarrow X	02			
0A9D	0AA2	02717	02722	2 \downarrow (40AF)	02			
0AEC	0AF3	02796	02803	8 \downarrow (40AF)	08	043E		
0AEF	0AF3	02799	02803	4 \downarrow (40AF)	04			
0AF4	0AFA	02804	02810	Wenn in X kein String, TM-Error	xxxx			
0AF6	0AFA	02806	02810	TM-Error				
0AFB	0B25	02811	02853	Unterprogramm für CINT, FIX und INT				
0B26	0B36	02854	02870	FIX(X) \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0B37	0B9F	02871	02975	INT(X) \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0BA0	0BA9	02976	02985	Unterprogramm für INT				
0BAA	0BC6	02986	03014	Unterprogramm für DIM				
0BC7	0C6F	03015	03183	Integer-Arithmetik				
0BC7	0BF1	03015	03057	HL + DE \downarrow HL \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0BD2	0BF1	03026	03057	HL- DE \downarrow HL \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0BF2	005A	03058	03162	HL . DE \downarrow HL \downarrow X Bei Overflow wird in Fließkommaformat umgewandelt	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0C5B	0C6F	03163	03183	UP für Integeraddition				
0C70	0E64	03184	03684	Double-Precision-Arithmetik				
0C70	0D32	03184	03378	X - Y \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0C77	0D32	03191	03378	X + Y \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0D33	0D44	03379	03396	Festkommaaddition	xxxx	00	4124	412E
0D45	0D56	03397	03414	Festkommasubtraktion	xxxx	00	4124	412E
0D57	0D68	03415	03432	Unterprogramm für Addition				
0D69	0D8F	03433	03471	(HL...HL-8) um A-Bits nach links schieben	xxxx	xx	0000	
0D90	0D96	03476	03478	(4123..411C) um 1 Bit nach links schieben	xxxx		0000	4123
0D97	0DA0	03479	03488	(HL..HL+8) um 1 Bit nach rechts schieben	xxxx	00		+8
0DA1	0DD3	03489	03439	X . Y \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0DD4	0DDB	03440	03447	Konstante 10#				
0DD8	0DDB	03444	03447	Konstante 10!				
0DDC	0E38	03448	03640	X / 10 \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0DE5	0E38	03557	03640	X / Y \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0E39	0E4C	03641	03660	Unterprogramm für Multiplikation und Division				
0E4D	0E64	03661	03684	X * 10 \downarrow X	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx

				AF	BC	DE	HL	
0050	005F	00080	00095	Tabelle für die Tastaturdecodierung				
0060	0065	00096	00101	DELAY, Zeitschleife 14,6 µs × BC				0044 0000
0066	0074	00102	00116	Reset-Ansprung (NMI-Vektor). Wenn Floppy angeschlossen, Basic-Kaltstart, sonst Warmstart				
0075	0104	00117	00260	Basic-Initialisierung:				
0075	008D	00117	00141	DCBs, RST-Vektoren und I/O-Buffer einrichten				
008E	00AB	00142	00171	Disk-Basic-Zeiger initialisieren (werden beim Laden des Disk-Basic geändert)				
00AC	00F8	00172	00248	MEM SIZE anfordern oder selbst Speicherende suchen				
00F9	0104	00249	00260	NEW, „R/S L2 BASIC“ ausdrucken und Sprung zur Hauptschleife				
0105	010D	00261	00269	Text „MEM SIZE“				
010E	011B	00270	00283	Text „R/S L2 BASIC(CR)“				
011C	012C	00284	00300	Tastaturentprellung				
012D	0131	00301	00305	L3-Error				
0132	0132	00306	00306	POINT	A=00	Ansprung der drei Grafikbefehle und Setzen des Flags (A).		
0135	0135	00309	00309	SET	A=80			
0138	0138	00312	00312	RESET	A=01			
013A	017D	00314	00381	Aus den Koordinaten werden die Adresse im Bildschirmram und die Maske errechnet				
017E	019C	00382	00412	In Abhängigkeit von dem Flag wird ein POINT, SET oder RESET ausgeführt				
019D	01C8	00413	00456	INKEY-Funktion				
01BC	01C8	00444	00456	Leerstring nach X				
01C9	01D2	00457	00466	CLS-Befehl, Bildschirm wird gelöscht				1Fxx
01D3	01D8	00467	00472	RANDOM-Befehl (als zufällige Größe wird das R-Register benutzt)				
01D9	01F7	00473	00503	Impuls auf Kassette ausgeben				xxxx 00 FC00
01F8	01FD	00504	00509	Kassettenrecorder abschalten				xxxx
01FE	021D	00510	00541	Kassettenrecordernummer decodieren und Kassettenrecorder einschalten				xxxx xxxx xxxx P
0215	021D	00533	00541	Kassettenrecorder einschalten				xxxx
021E	0220	00542	00544	Bit 7 von Port (FF) zurücksetzen				xxxx FC00
0221	022B	00545	00555	(403D) ^ H v L nach (403D) und zum Port FF				xxxx
022C	0234	00556	00564	Stern in rechter, oberer Ecke des Bildschirms umschalten				xxxx
0235	0260	00565	00608	Byte von Kassette lesen (wird im Akku übergeben)				xxxx
0241	0260	00577	00608	Bit (b) von Kassette lesen (2 . A + b ♦ A)				xxxx FC00
0261	0283	00609	00643	Byte (im Akku) zweimal auf Kassette aufzeichnen				
0264	0283	00612	00643	Byte (im Akku) auf Kassette aufzeichnen				
0284	0292	00644	00658	Kassette einschalten, 255 mal 0 und A5 aufzeichnen				xxxx xxxx xxxx P
0293	02A8	00659	00680	Kassette einschalten, auf A5 warten und Sternchen auf Bildschirm setzen				2Axx xxxx xxxx P
02A9	0329	00681	00809	SYSTEM-Befehl				
02B2	02B2	00690	00690	Ansprung				
02CE	0313	00718	00787	Objektfile von Kassette laden				
0314	031C	00788	00796	Wort (in HL) von Kassette laden (L, H)				xxxx xxxx
031D	0329	00797	00809	Ansprung des Objektfile oder irgendeiner anderen Adresse				
032A	0347	00810	00839	Ausgabe des Akkuinhaltes auf Bildschirm (00), Drucker (01) oder Kassette (80) in Abhängigkeit von (409C)				xx
033A	0347	00826	00839	OUTCH2, wie OUTCH, zusätzlich Cursorposition nach (40A6)				xx
0348	0357	00840	00855	Position des Cursors in der Bildschirmzeile nach A				xxxx
0358	0360	00856	00864	INCH3, wie INCH1				xxxx
0361	0383	00865	00899	INLINE, Eingabe von max. 240 Zeichen in den I/C-Buffer mit allen Cursorfunktionen. Wenn Breack gedrückt wird, Rückkehr mit gesetztem Carry-Flag, bei Drücken von Clear wird der Bildschirm gelöscht und die Eingabe beginnt von vorne. HL enthält die Bufferanfangsadresse -1				xxxx 401D xxxx
0384	038A	00900	00906	INCH4, wie INCH2				xxxx
038B	039B	00907	00923	CR auf Drucker ausgeben, wenn Druckkopf nicht in Position 0, (409C) auf 0 setzen				xxxx
039C	03C1	00924	00961	Zeichen in A auf Drucker ausgeben, Zeichenzähler (409B) incrementieren und bei 0A, 0C und 0D auf 0 setzen				
03C2	03E2	00962	00994	Routine zum Aufruf der Ein-/Ausgabe über die DCBs. (DCB-Typ in B, DCB-Adresse in DE)				
03E3	0457	00995	01111	Tastaturabfrage und Decodierung (Ansprung nur über INCH1-4, da nur dann die Register gerettet werden, siehe dort)				
0458	058C	01112	01420	Bildschirmausgabe (Ansprung nur über DCB, da nur dann Register gerettet werden und die Cursoradresse übergeben wird, siehe OUTCH)				
04B8	058C	01208	01420	Bildschirm-Steuerbefehle				

AF BC DE HL

Konvertierung für Zahlen-Ein- und Ausgabe

0E65	0FA6	03685	04006	Umwandlung eines Strings (Zeiger: HL) in eine Zahl (in X) Unterprogramme:	xxxx	xxxx	xxx	P
0EFB	0F09	03835	03849	Wenn Z=1 ist, wird X in eine Fließkommazahl einfacher Genauigkeit umgewandelt, sonst doppelte Genauigkeit	xxxx			
0FOA	0F17	03864	03863	Typrichtige Multiplikation mit 10	xxxx	xxxx	xxx	xxxx
0F18	0F28	03864	03880	Typrichtige Division durch 10	xxxx	xxxx		
0F89	0F93	03977	03987	$X + A \div X$ (single)	xxxx	xxxx	.00x	xxxx
0FA7	0FBC	04007	04028	Text „-in-“ und HL dezimal ausdrucken	xxxx	xxxx	00x	xxxx
0FAF	0FBC	04015	04028	HL dezimal ausdrucken	xxxx	xxxx	00x	xxxx
0FBD	1363	04029	04963	Zahl in X in String umwandeln Dieser wird in (4130) ff. abgelegt und mit 0 beendnet	xxxx	xxxx	xxx	xxxx
1364	13E1	04964	05089	Daten für Umwandlung von Zahlen in Strings				
1364	136B	04964	04971	Konstante $1 \cdot 10^{10}$ #				
136C	1373	04972	04979	Konstante $1 \cdot 10^{15}$ #				
1374	137B	04980	04987	Konstante $1 \cdot 10^{16}$ #				
137C	1383	04988	04995	Konstante $\cdot 5$ #				
1380	1383	04992	04995	Konstante $\cdot 5$!				
1384	138B	04996	05003	Konstante $1 \cdot 10^{16}$ #				

Single Precision Funktionen

13E2	13E6	05090	05094	UP für SQR und TAN, bewirkt Multiplikation des Ergebnisses mit -1.				xxxx
13E7	1478	05095	05240	$SQR(X) \div X$ (nach $SQR(X)=EXP(0.5 \cdot LOG(X))$)	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
13F2	1478	05106	05240	(SP) $\leftarrow X \div X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
1439	1478	05177	05240	$EXP(X) \div X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
1479	1499	95241	05273	Konstanten für EXP-Reihe				
149A	14C8	05274	05320	Reihe: $y = c_2x + c_3x^3 + c_4x^5 \dots$ berechnen HL zeigt auf die Koeffizienten	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
14A9	14C8	05289	05320	Reihe: $y = c_1 + c_2x + c_3x^2 \dots$ berechnen	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
14C9	1540	05321	05440	$RND(X) \div X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
14F0	1540	05360	05440	Erzeugung einer reellen Zufallszahl (in X)	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
1541	158A	05441	05514	$COS(X) \div X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
1547	158A	05447	05514	$SIN(X) \div X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
158B	158E	05515	05518	Konstante $\pi/2!$				
158F	1592	05519	95522	Konstante 0.25!				
1593	15A7	05523	06643	Konstanten für SIN, COS-Reihe				
15A8	15BC	05544	05564	$TAN(X) \div X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
15BD	15E2	05565	05602	$ATN(X) \div X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
15E3	1607	05603	05639	Konstanten für ATN-Reihe				

Tabellen

1608	164F	05640	05711	Sprungtabelle für Funktionen (Zwischencodes D-F-A)
1650	1821	05712	06177	Tabelle der Basic-Keywords. Der erste Buchstabe ist durch das gesetzte Bit 7 gekennzeichnet. Die Keywords sind nach aufsteigenden Zwischencodes (80-FA) sortiert
1822	1899	06178	06297	Sprungtabelle für Befehle (Zwischencodes 80-BB)
189A	18A0	06298	06304	Prioritätscodes für Operatoren
18A1	18AA	06305	06314	Sprungtabelle für Typanpassung
18AB	18C8	06315	06344	Sprungtabelle für Grundrechenarten und Vergleich. Für jeden der drei numerischen Datentypen sind diese 5 Adressen enthalten
18C9	18F6	06345	06390	Tabelle der Fehlerabkürzungen nach aufsteigenden Fehlercodes sortiert
18F7	191C	06391	06428	Daten, die bei Initialisierung ins RAM übertragen werden (4080-40A6)

Programmeingabe und -ausführung

191D	1923	06429	06435	Text „Error“
1924	1928	06436	06440	Text „-in-“
1929	192F	06441	06447	Text „READY(CR)“
1930	1935	06448	06453	Text „Break“
1936	1954	0654	06484	Unterprogramm für FOR und GOSUB usw. (holt Daten vom Stack zurück)

1955	1962	06485	06498	Unterprogramm, macht Platz für einzufügende Programmzeile oder Variable. Vorher wird getestet, ob noch genügend Platz frei ist.	AF BC E HL
1963	197D	06499	06525	Unterprogramm, testet ob noch 2.C Bytes Speicher frei. Wenn nicht, OM-Error	xxxx 00
197A	197D	06522	06525	OM-Error	
197E	1990	06526	06544	Implizites END (Erreichen des Programmendes ohne END-Anweisung). Nur bei dieser Programmbeendigung wird der NR-Error erkannt!	
1991	1A18	06545	06680	Fehlerbehandlung	
1991	1991	06545	06545	SN-Error in DATA-Zeile	
1997	1997	06551	06551	SN-Error	
199A	199A	06554	06554	/O-Error	
199D	199D	06557	06557	NF-Error	
19A0	19A0	06560	06560	RW-Error	
19A2	19A2	06562	06562	Fehlercode in E (zwischen 0 und 2C)	
1A19	1AF7	06681	06903	Hauptschleife:	
1A3F	1A75	06719	06773	Programmeingabe unter AUTO	
1A76	1AA6	06774	06822	Programmeingabe und Zwischencodeerzeugung	
1AA7	1AF7	06823	06903	Neue Zeile in Programmtext einfügen	
1AF8	1B0F	06904	06927	Zeiger im ganzen Programmtext erneuern	xxxx xxx xxxx
1AFC	1B0F	06908	06927	Zeiger im Programmtext ab DE erneuern	xxxx xxx xxxx
1B10	1B48	06928	06984	Argumente von LIST, DELETE usw. analysieren Die Adresse des Anfangs der ersten Zeile ist nachher in BC, die zweite Zeilennummer in (SP)	xxxx xxxx xxx P
1B2C	1B48	06956	06984	Sucht Zeile mit Nummer DE im Programmtext. Ist diese Zeile vorhanden, sind beim Rücksprung C und Z gesetzt und die Adresse der Zeile ist in BC. Ist die Zeile nicht vorhanden, enthält BC die Adresse der nächsten Zeile bzw. des Programmendes	xxxx xxxx xxx
1B49	1BB2	06985	07090	NEW-Befehl:	
1B49	1B49	06985	06985	alles löschen	
1B61	1B61	07009	07009	nur Variablen löschen	
1B9A	1B9A	07066	07066	Stack neu initialisieren	
1BB3	1BBF	07091	07103	„-?“ ausdrucken und INLINE (siehe 0361)	
1BC0	1C8F	07104	07311	Text in I/O-Buffer in Zwischencode umwandeln (von HL an). Bei der Rückkehr ist in BC die Länge des Zwischencodes +5, in HL der Anfang des Buffers-3. (Der Zwischencode beginnt 2 Bytes vor Anfang des I/O-Buffers.)	xxxx xxx xxxx xxx
1C90	1C95	07312	07317	RST 18H UP: Vergleich HL-DE, die Flagbeeinflussung entspricht den normalen Vergleichsbefehlen	xxxx
1C96	1CA0	07318	07328	RST 8H UP: (HL) wird mit dem dem RST 8 folgenden Byte verglichen. Bei Gleichheit wird der RST 10 angesprungen, sonst wird ein SN-Error erkannt	xxxx P
1CA1	1D1D	07329	07453	FOR-TO-STEP-Schleife auswerten	
1D1E	1D90	07454	07568	Steuerung der Programmausführung:	
1D78	1D90	07544	07568	Syntaxprüfung, Ansprung der Befehle über Sprungtabelle RST 10H UP: analysiert Programmtext. HL dient als Zeiger und wird nachgestellt. Ist (HL+1) eine Zahl, so ist bei Rückkehr das Carry-Flag gesetzt, bei 3A und 00 das Zero-Flag. Space und LF werden übergangen	xxxx P
1D91	1D9A	07569	07578	RESTORE-Befehl	
1D9B	1DAD	07579	07597	Behandlung von Tastendrücken während Programmausführung oder Auflistung	
1DAE	1DE3	07598	07652	Explizites END (siehe auch oben 197E)	
1DB4	1DE3	07604	07651	Programmunterbrechung (Break)	
1DE4	1DF6	07652	07670	CONT-Befehl	
1DF7	1DFF	07671	07679	TRON-Befehl (TRACE-Flag wird auf AF gesetzt)	
1DF8	1DFF	07672	07679	TROFF-Befehl (TRACE-Flag wird auf 0 gesetzt)	
1E00	1E3C	07680	07640	DEFSTR-Befehl	
1E03	1E3C	07683	07640	DETINT-Befehl	
1E06	1E3C	07686	07640	DEFSNG-Befehl	
1E09	1E3C	07689	07640	DEFDBL-Befehl Alle 4 Befehle manipulieren die Typencodetabelle (siehe 4101-411A)	
1E3D	1E44	07741	048	UP, wenn in (HL) ein Buchstabe ist, ist das nicht Carry gesetzt	xxxx
1E45	1E4E	07749	07758	Ganzzahligen Wert (<= 32767) des Ausdruckes ermitteln (in DE), (bei Überschreiten dieser Grenze FC-Error)	xxxx xxx xxxx P
1E4A	1E4E	07754	07758	FC-Error	
1E4F	1E79	07759	07801	String in Zahl umwandeln. Nur für positive ganze Zahlen bis 65530 (Zeilennummern). Ergebnis in DE	xxxx xxx P
1E7A	1EA2	07802	07842	CLEAR-Befehl	
1EA3	1EDD	07843	07901	RUN-Befehl	

					A F	BC	DE	HL
04B8	04BC	01208	01212	Cursor ON	(0E)			
04BD	04BF	01213	01215	Cursor OFF	(0F)			
04C0	04CD	01216	01229	Cursor HOME (64 cpl)	(1C)			
04CE	04D9	01230	01241	Cursor BACKSPACE	(08)			
04DA	04EB	01242	01259	Cursor ↕	(18)			
04E7	04EB	01255	01259	Cursor ⇐	(1A)			
04EC	04F5	01260	01269	Cursor ↕	(19)			
04F1	04F5	01265	01269	Cursor ⇐	(1B)			
04F6	0505	01270	01285	32cpl	(17)			
0506	0540	01286	01344	Auswertung der Steuerbefehle				
0541	0563	01345	01379	Zeichen auf Bildschirm setzen und Scroll, wenn nötig				
0564	0572	01380	01394	New-Line	(0A-0D)			
0573	058C	01395	01420	Clear to end of line	(1E)			
057C	058C	01404	01420	Clear to end of frame	(1F)			
058D	05D0	01421	01488	Drucker-Treiber				
05D1	05D8	01489	01496	Drucker bereit?	xxxx			
				j,Z=1.				
05D9	0673	01497	01651	Unterprogramm für INLINE wie INLINE, maximal: Anzahl der Zeichen in B, Bufferanfangsadresse in HL	xxxx	xxxx	401D	
				Bei Rückkehr Anzahl der eingegebenen Zeichen in B				
0674	06CB	01652	01739	Wenn Break gedrückt ist, Sprung zur Basic-Initialisierung, sonst Testen ob Floppy vorhanden				
				Wenn ja, DOS-Laden und starten				
06CC	06CC	01740	01740	Adresse für Rücksprung von SYSTEM-Programmen zum Basic (Basic-Warmstart)				
06D2	0707	01746	01799	RST-Vektoren, DCBs usw. (werden bei Initialisierung ins RAM übertragen (4000-4035))				
Arithmetik								
0708	07F7	01800	02039	$X + 1 \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0710	07F7	01808	02039	$(HL...) + X \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0713	07F7	01811	02039	$BCDE - X \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0716	07F7	01814	02039	$BCDE + X \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0778	077C	01912	01916	$0 \uparrow X$	0044			
07A8	07B1	01960	01969	Rundung				
07B2	07B6	01970	01974	OV-Error				
07B7	07C2	01975	01986	Festkommaaddition: $(HL...) + CDE \uparrow CDE$	xxxx	xx	xxxx	+2
				CDE um A-Bitpositionen nach rechts schieben	00xx	xxxx	xxxx	xx
07F8	07FB	02040	02043	Konstante 1!				
07FC	0808	02044	02056	Konstanten für LOG-Reihe				
0809	0896	02057	02189	$\text{LOG}(X) \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0841	0896	02057	02189	$X \cdot \ln 2 \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0847	0896	02119	02189	$X \cdot BCDE \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0897	0906	02199	02311	$X / 10 \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
08A2	0906	02211	02310	$BCDE / X \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0907	093D	02311	02365	Vorbehandlung der Exponenten und Vorzeichen bei Multiplikation und Division				
093E	0954	02366	02388	$X \cdot 10 \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0955	0963	02389	02403	Text X (für Single und Double Precision)	xxxx			
				Wenn $X = 0, Z, P$				
				Wenn $X < 0, C, S$				
				Wenn $X > 0$, keine				
0964	0976	00404	02422	Akku in Fließkommazahl (in X) umformen	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0977	0989	02423	02441	$\text{ABS}(X) \uparrow X$	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
0982	0989	02434	02441	$-X \uparrow X$	xxxx			4123
098A	0993	02442	02451	$\text{SGN}(X) \uparrow X$	xxxx			xxxx
0994	09A3	02452	02467	Test X, auch für Integer (siehe oben 0955) bei String in X TM-Error	xxxx			xxxx
09A4	09B0	02468	02480	$X \uparrow (\text{SP})$			xxxx	
09B1	09BE	02481	02494	$(HL...) \uparrow BCDE \uparrow X$		xxxx	xxxx	+4
09B4	09BE	02484	02494	$BCDE \uparrow X$			xxxx	
09BF	09CA	02495	02506	$X \uparrow BCDE$		xxxx	xxxx	4125
09C2	09CA	02498	02506	$(HL...) \uparrow BCDE$		xxxx	xxxx	+4
09CB	09DE	02507	02526	$X \uparrow (HL...)$	xxxx	00	4125	+4
09D2	09DE	02514	02526	$(HL...HL+(40AF)) \uparrow (DE...)$	xxxx	00	+4	+4

Fortsetzung folgt