

Klein Mikrocomputer Hard- und Software- praxis

**Anhand ausführlicher
Beispiele und größerer
Programme wird das
Programmieren immer
perfekter**

Z80-Aufbau und Befehlssatz
Mikrocomputersystem mit dem
Z80

„power on jump“

Serienports

Peripherieschaltungen

Kassettengerät als Daten-
speicher

Besondere Peripheriesysteme

Monitorprogramme

Editor

Assembler

BASIC-Befehlssatz

Disassembler

Testhilfen für Software

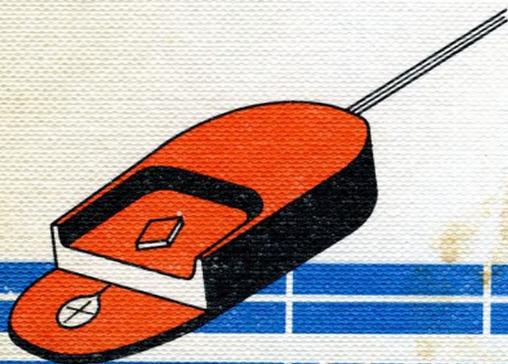
Befehle des Tracers

Lader für das TDL

Relocating-Format

CP/M-Betriebssystem

Boolscher Formelanalysator



**Klein, Mikrocomputer
Hard- und Softwarepraxis**

Rolf-Dieter Klein

Mikrocomputer Hard- und Softwarepraxis

Anhand ausführlicher Beispiele und
größerer Programme wird das Programmieren
immer perfekter

Mit 125 Abbildungen und 6 Tabellen

Franzis'

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Klein, Rolf-Dieter:

Mikrocomputer, Hard- und Softwarepraxis: anhand ausführl. Beispiele u. größerer Programme wird d. Programmieren immer perfekter / Rolf-Dieter Klein. – München: Franzis, 1981.

ISBN 3-7723-6811-5

© 1981 Franzis-Verlag GmbH, München

Sämtliche Rechte, besonders das Übersetzungsrecht, an Text und Bildern vorbehalten.
Fotomechanische Vervielfältigungen nur mit Genehmigung des Verlages.

Jeder Nachdruck – auch auszugsweise – und jegliche Wiedergabe der Bilder sind verboten.

Druck: Franzis-Druck GmbH, Karlstraße 35, 8000 München 2
Printed in Germany · Imprimé en Allemagne

ISBN 3-7723-6811-5

Vorwort

Schon bei der Entstehung des im gleichen Verlag erschienenen Buches des Verfassers „Mikrocomputersysteme“ zeigte sich eine Stoff-Fülle, die unmöglich in einem Buch verarbeitet werden konnte. Außerdem hätte sich die Herausgabe unnötig verzögert. Der schnelle Verkauf der ersten Auflage und die Herausgabe einer zweiten Auflage rechtfertigten die Überlegungen von Verlag und Verfasser.

Das Vorliegen eines abgeschlossenen Stoffes für ein weiteres Buch, welches sich vor allem auf die wichtige Peripherie der Mikroprozessoren konzentriert, ermöglichte die Herausgabe dieses Werkes. Hier werden eine Reihe von Aufgaben gleichzeitig erfüllt. Die fortschreitende Technik der Mikroprozessoren erfordert weit über die Grundlagen hinaus ein Umdenken. Hierzu trägt nicht nur die Vielfalt der ständig herauskommenden hochintegrierten Bauelemente rund um den Mikroprozessor bei, sondern leider auch, das muß hier gesagt werden, die nicht immer sehr sorgfältig ausgearbeitete Dokumentation, die bei Übersetzungen selten korrigiert, sondern meist noch mit zusätzlichen Falsch-Interpretationen versehen ist. Dadurch wird es einem Anwender nicht gerade leicht gemacht, sich in die neue Technik einzuarbeiten. Das gilt natürlich ganz besonders für die Software mit den Erklärungen von Programmen für Assembler, Editoren usw.

Dieses Buch beschäftigt sich in zwei von drei Hauptabschnitten ausschließlich mit der Software, wobei aber die Hardware durchaus nicht zu kurz kommt. Die Erfahrungen, die in diesem Buch niedergelegt sind, stammen aus umfassender Praxis in einem eigenen Labor, in welchem Hardware aufgebaut und mit der erforderlichen Software versehen wurde. Alle modernen Peripheriegeräte, wie Bildschirmgerät, die verschiedensten Floppys, Cassettenrecorder und modernste Drucker wurden hierbei eingesetzt und teilweise durch eigene BUS-Systeme und Programme miteinander verknüpft. Die Originale der ausgedruckten Programme, Listings oder Aufstellungen sind in dem Buch abgedruckt und ausführlich erklärt, vor allem wenn sie ungebunden durch Systeme miteinander verknüpfte Anordnungen behandeln, beispielsweise wird an Hand eines vollständig ausgedruckten EDITOR-Programms die Arbeitsweise erklärt.

Entsprechend dem umfangreichen Inhalt dieses Buches mit Beschreibungen vom EDITOR, MONITOR, RELOCATOR, TRACER und ASSEMBLER wendet es sich an einen großen Kreis von Interessenten.

Die BASIC-Interpretation mit der Angabe des vom Verfasser entwickelten vereinfachten RDK-BASIC mit geringem Speicherbedarf zeigt dem Praktiker Möglichkeiten und gibt eine Fülle von Anregungen. So kann dieses Buch als Anregung dienen für Hobby, Studium und Beruf, um Interessenten den Zugang zu diesem faszinierenden Gebiet zu ermöglichen. Der Verfasser möchte nicht versäumen, dem Verlag für Unterstützung und Verständnis zu danken.

Rolf-Dieter Klein

Inhalt

1	Hardware	9
1.1	Z80 Aufbau und Befehlssatz	9
1.1.1	Z80 Hardware	9
1.1.2	Software	26
1.2	Mikrocomputersystem mit dem Z80	37
1.2.1	Speichererweiterung	37
1.2.2	„power on jump“	42
1.2.3	Parallelports	44
1.2.4	Serienports	46
1.3	Peripherieschaltungen	49
1.3.1	Display – Datensichtgeräte	49
1.3.1.1	CRT-Controller und ihre Anwendung	49
1.3.1.2	Anschluß von Zeichengeneratoren und Graphikschaltungen an den CRT-Controller	62
1.3.1.3	Restliche Baugruppen für ein CRT-Gerät	71
1.3.2	Drucker und deren Ansteuerung	76
1.3.2.1	Paralldrucker	76
1.3.2.2	Drucker mit Serienschnittstelle	79
1.3.2.3	Drucker mit direkter Prozessorführung	81
1.3.3	Kassettengerät als Datenspeicher	84
1.3.4	A/D-Umsetzer	89
1.3.5	D/A-Umsetzer	96
1.4	Besondere Peripheriesysteme	97
1.4.1	Writehander	98
1.4.2	Digitalisierer	99
2	Software	102
2.1	Monitorprogramme	102
2.1.1	Befehle des Monitors	102
2.1.2	Funktionsweise des Monitorprogramms	103
2.1.3	Realisierung des Programms	106
2.1.4	Beispiel eines kommerziellen Monitorprogramms	116
2.2	Editor	122
2.2.1	Befehle des Editors	122
2.2.2	Funktionsweise des Editors	124
2.2.3	Verschiedene EDITOR Ausführungen	139
2.3	Assembler	139
2.3.1	Relocating Assembler	140
2.3.2	Linking Assembler	141
2.3.3	Makro Assembler	142
2.4	BASIC	144
2.4.1	RDK BASIC	144
2.4.1.1	BASIC Befehlssatz	145
2.4.1.2	Starten und Anpassen des Interpreters	157
2.4.2	12 K BASIC	161

2.5	Disassembler	164
2.5.1	Universal Disassembler in BASIC	164
2.6	Testhilfen für Software	170
2.6.1	Softwaretracer	172
2.6.1.1	Befehle des Tracers	172
2.6.1.2	Anpassen des Tracers an vorhandene Systeme	176
2.6.1.3	Funktionsweise des Tracers	178
3	Software, verschiedene Programme	179
3.1	Lader für das TDL Relocating Format	179
3.1.1	CPM Betriebssystem	179
3.1.2	Relocater	182
3.2	LIFE	192
3.3	Boolescher Formel-Analysator	199
	Literaturverzeichnis	210
	Bezugsquellenverzeichnis	211
	Fachausdrücke – Glossar	212
	Sachverzeichnis	219

1 Hardware

1.1 Z80 Aufbau und Befehlssatz

1.1.1 Z80 Hardware

Abb. 1.1.1-1 zeigt den schematischen Aufbau der Z80 CPU. Der Z80 ist ein 8-Bit Mikroprozessor der neueren Generation. Er benötigt nur eine 5 V Versorgungsspannung und einen einfachen Takt. Der Adreß- und Datenbus sind vollständig herausgeführt, so daß eine externe Demultiplexerlogik nicht nötig ist. Abb. 1.1.1-2 zeigt die interne Registerstruktur des Z80. Er besitzt zwei Registersätze, die umgeschaltet werden können und von denen immer nur einer aktiv ist.

Abb. 1.1.1-1 schematischer Aufbau der Z80 CPU

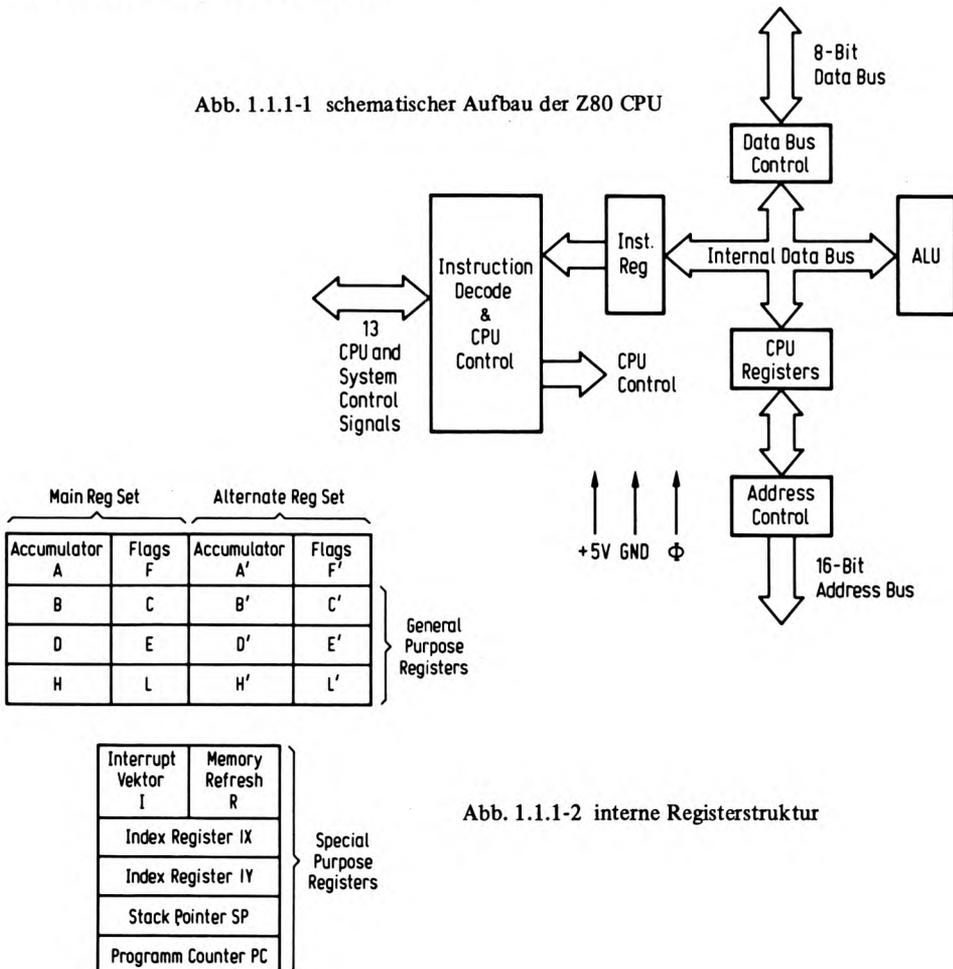


Abb. 1.1.1-2 interne Registerstruktur

1 Hardware

Darunter befindet sich ein Registerpaar mit einem Akkumulator und Flagregister, die anderen drei Registerpaare BC, DE und HL sind für verschiedene Befehlsarten sowohl als Daten- als auch als Indexregister verwendbar.

Ferner besitzt der Z80 zwei 16-Bit Indexregister IX und IY, sowie einen Stackpointer SP. Außerdem ein Interruptvektorregister I und ein Refreshregister R, daß zum Anschluß von dynamischen Speichern verwendet werden kann.

Der Z80 ist aufwärtskompatibel zum 8080, das heißt Programme vom 8080 können auf dem Z80 laufen. (1) 8080 Befehlsbeschreibung. Leider ist dies nicht ausnahmslos richtig, denn der Z80 verwendet Paritätsflag etwas anders als der 8080, und Programme, die an der betreffenden Stelle diese Eigenschaft ausnützen, laufen auf dem Z80 anders ab.

Abb. 1.1.1-3 zeigt die Aufteilung des Flagregisters. So wird es auch bei der Ausführung des „PUSH PSW“-Befehls im Speicher abgelegt. Bit 7 stellt dabei die Vorzeichenstelle dar. Es ist identisch mit der Bedeutung beim 8080. Ebenfalls identisch ist die Bedeu-

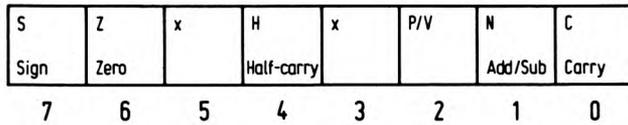


Abb. 1.1.1-3 Aufbau des Flagregisters

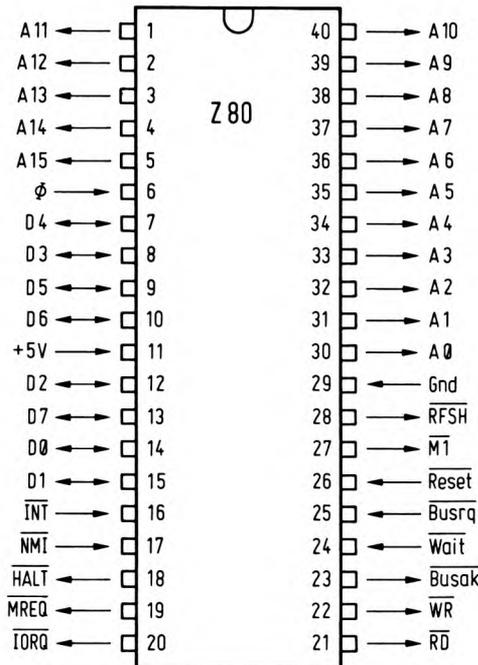


Abb. 1.1.1-4 PIN-Belegung des Z80

tung des Bit 6, daß den Nullzustand eines Registers anzeigt. Das gleiche gilt für das Übertragsbit aus der vierten Stelle, das hier aber Dank einer zusätzlichen Information mit Bit 1 auch der Dezimalkorrektur nach einer Subtraktion dienen kann.

Bit 2 besitzt auch eine abweichende Bedeutung. So wird es nicht nur zur Paritätsangabe verwendet, sondern bei manchen arithmetischen Befehlen dient es als Überlaufbit (overflow). Das Bit 0 ist wieder mit der Bedeutung als Übertrag (carry) identisch zu der 8080-Bedeutung. *Abb. 1.1.1-4* zeigt die PIN-Belegung des Z80.

A0 bis A15	sind die 16-Bit-Adresse für den Speicher und bei einem IO Befehl gelten die unteren 8 Bits, wobei die obere Hälfte des Adreßbusses dann den Inhalt des Akkumulators trägt (nur bei manchen Z-80-Befehlen).
D0 bis D7	Datenbus des Prozessors.
$\overline{M1}$	Mit diesem Signal wird angezeigt, wann ein Befehl von der CPU geholt wird. Das gilt auch für Mehrfach-OP-Codes wie beim Befehl INX X (Code: DD 23), bei dem dann zwei M1 Zyklen nötig sind.
\overline{MREQ}	Es wird angezeigt, daß eine gültige Speicheradresse an A0 bis A15 ansteht.
\overline{IORQ}	Die untere Hälfte des Adreßbusses enthält eine gültige Adresse für eine IO Operation. Tritt \overline{IORQ} mit $\overline{M1}$ ein, so wird ein Interruptacknowledge angezeigt.
\overline{RD}	Der Prozessor will Daten vom Speicher oder IO lesen.
\overline{WR}	Daten, die an dem Datenbus anliegen, sollen von der CPU in den Speicher oder IO geschrieben werden.
\overline{RFSH}	Auf der unteren Hälfte des Adreßbusses liegt mit 7 Bits eine Refreshadresse für dynamische Speicher. A7 ist 0 und nicht verwendet. Auf A8 bis A15 liegt der Inhalt des Interruptvektorregisters I.
\overline{HALT}	Die CPU hat einen HALT-Befehl (Code 76) ausgeführt. Die Operation kann nur nach einem NMI (non maskable interrupt), einem INT (interrupt) mit freigegebener Maske oder einem RESET wiederaufgenommen werden. Während der „Ausführung“ des HALT-Befehls werden NOPs ausgeführt, so daß der Refresh von dynamischen Speichern trotzdem gewährleistet ist.
\overline{WAIT}	Der CPU wird angegeben, daß ein Speicher oder ein Peripheriegerät Daten noch nicht bereithält oder verarbeiten kann. Damit können unterschiedlich schnelle Peripherieeinheiten mit der CPU synchronisiert werden. Während das \overline{WAIT} -Signal aktiv ist, ist ein Refresh unterbunden, so daß ein zu langes \overline{WAIT} -Signal einen Informationsverlust bei dynamischen Speichern verursachen kann.
\overline{INT}	Ein Interrupt wird nach Beenden eines laufenden Befehls angenommen, falls das interne Interruptenable-Flipflop im Zustand „ein“ ist und kein \overline{BUSRQ} (bus request) vorliegt. Dabei wird zum Beispiel bei einem

Blocktransfer, der sehr viele Maschinenzyklen lang sein kann, ein Interrupt auch während der Ausführung dieses Befehls angenommen und nach Rückkehr wird korrekt in der Ausführung dieses Befehls fortgefahren.

Der $\overline{\text{INT}}$ -Eingang ist statisch und es ist darauf zu achten, daß nach einem Interruptacknowledge ($\overline{\text{MI}}$ und $\overline{\text{IORQ}}$) die Anforderung wieder zurückgenommen wird. Der Z80 kennt drei verschiedene Arten auf diesen Interrupt zu reagieren, die per Software einstellbar sind.

$\overline{\text{NMI}}$ Dieser Eingang ist negativ flankengetriggert. Der Interrupt hat höchste Priorität und wird am Ende eines Befehls immer angenommen. Es wird dann auf die Speicherzelle mit der Adresse 66H (H bedeutet HEX, also sedezimal). Ein $\overline{\text{BUSRQ}}$ sowie ein $\overline{\text{WAIT}}$ kann den NMI davon abhalten sofort zu wirken.

$\overline{\text{RESET}}$ Der Programmzähler wird auf 0 gesetzt. Das Interruptenable-Flipflop wird in den Zustand „aus“ (disable) gesetzt, das I-Register auf 0 und ebenfalls das R-Register. Es wird außerdem der Interruptmode 0 eingestellt, der das Verhalten von $\overline{\text{INT}}$ so steuert, daß es mit dem 8080-Interruptverhalten identisch ist.

$\overline{\text{BUSRQ}}$ Dieses Signal wird verwendet, um den Daten-, Adreß- und Steuerbus in den TRI-State Zustand zu überführen, sobald der laufende Maschinenzklus beendet ist.

$\overline{\text{BUSAK}}$ Dieser Ausgang wird verwendet um die Annahme des $\overline{\text{BUSRQ}}$ -Signals anzuzeigen. Zu beachten ist, daß bei einem Busrequest natürlich kein Refresh von dynamischen Speichern durchgeführt wird und die externe Bussteuerung, durch die das $\overline{\text{BUSRQ}}$ -Signal ausgelöst wurde, selbst dafür sorgen muß, daß ein Refresh aufrecht erhalten wird, falls $\overline{\text{BUSRQ}}$ zu lange dauert und dynamische Speicher im System verwendet wurden.

Φ Einfacher Takteingang, der TTL kompatibel ist und nur einen Widerstand von etwa 330 Ω nach + 5 V benötigt.

Timing:

Befehlsholphase:

Abb. 1.1.1-5 zeigt das Impulsdigramm der Befehlsholphase (instruction op code fetch). Die Befehlsholphase wird auch als M1-Zyklus bezeichnet, da sie von einem Low-Pegel auf der M1-Leitung eingeleitet wird.

Das M1-Signal ist zur Steuerung des Speichers nicht erforderlich, es genügen die Signale RD und MREQ, die miteinander oder verknüpft ein Speicherfreigabesignal (chip select) ergeben, das über eine weitere Verknüpfung mit dem Adreßbereich direkt an ein EPROM geführt werden kann.

In der Zeit T3 bis T4 enthält der niederwertige Teil des Adreßbusses A0 bis A6 (nur 7 Bits) die Refreshadresse.

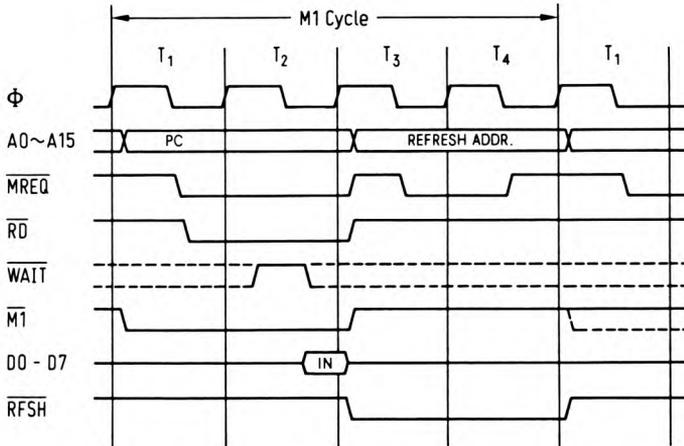


Abb. 1.1.1-5 Impulsdiagramm der Befehlsholphase

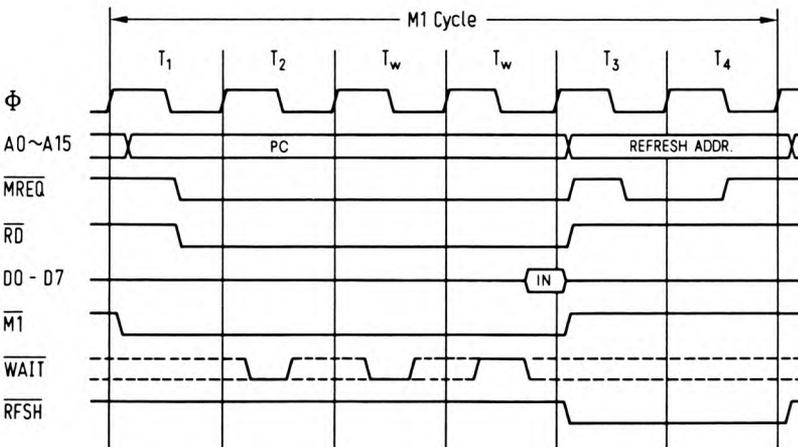


Abb. 1.1.1-6 Befehlsholphase mit Warte-Zyklen

Abb. 1.1.1-6 zeigt die Befehlsholphase, wenn zusätzliche Warte-Zyklen (wait cycles) eingefügt werden, um mit langsameren Speichern arbeiten zu können. Dabei wird der \overline{WAIT} -Eingang mit der fallenden Flanke des Φ -Signals abgetastet.

RAM-Zugriffe:

Abb. 1.1.1-7 zeigt den Ablauf eines Lesevorgangs mit einem nachfolgenden Schreibzugriff. Durch die Signale \overline{RD} und \overline{MREQ} wird genau wie bei der Befehlsholphase ein

Lesevorgang eingeleitet. Bei Schreibzugriffen erscheinen die Signale WR und MREQ. Das WR-Signal kann meist direkt dazu verwendet werden, um den R/W-Eingang eines Speichers zu steuern.

Auch hier kann, wie in *Abb. 1.1.1-8* gezeigt, mit WAIT-Zyklen die Synchronisierung mit langsameren Speichern erreicht werden.

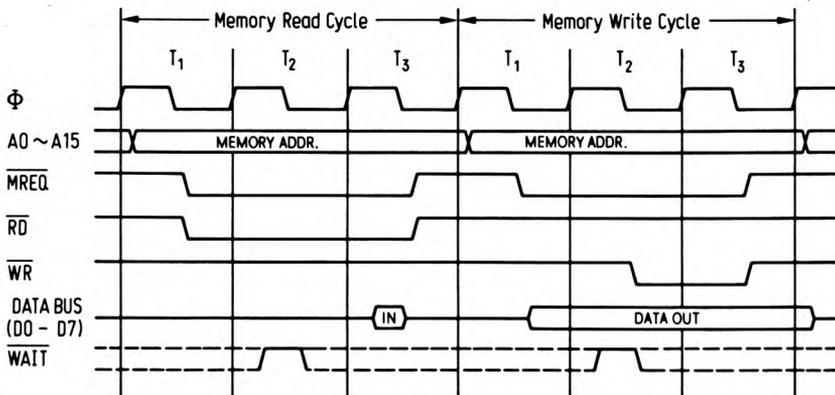


Abb. 1.1.1-7 Ablauf eines Lesevorgangs mit einem nachfolgenden Schreibzugriff

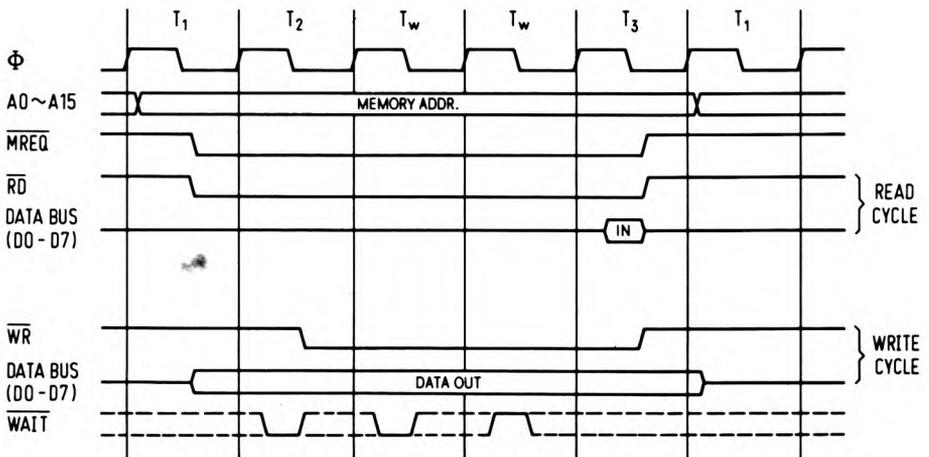


Abb. 1.1.1-8 Lese/Schreibzugriff mit Warte-Zyklen

Ein-, Ausgabe:

Bei Ein-, Ausgabevorgängen, dessen Impulsverlauf *Abb. 1.1.1-9* zeigt, wird immer automatisch ein WAIT-Zyklus von der CPU eingefügt. Die Selektierung der Peripheriebausteine kann bei einem Lesevorgang mit IORQ und RD erfolgen und bei einem Schreibzugriff mit IORQ und WR. *Abb. 1.1.1-10* zeigt den Ablauf mit weiteren WAIT-Zyklen.

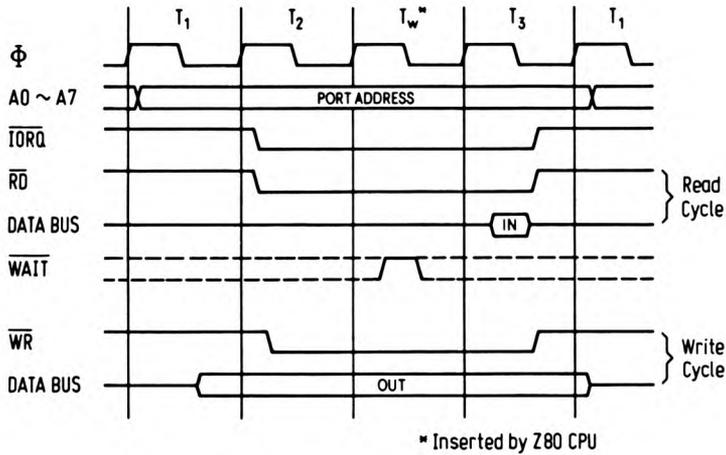


Abb. 1.1.1-9 Ein/Ausgabezugriffe der CPU

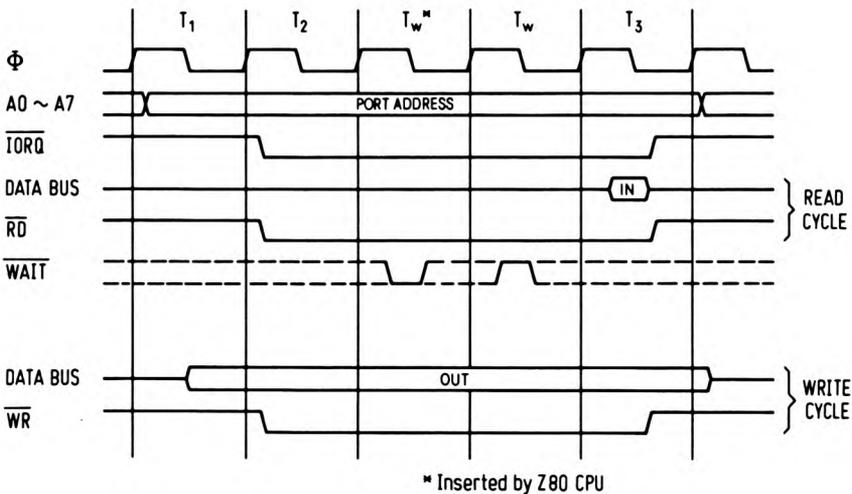


Abb. 1.1.1-10 Ein/Ausgabe mit Warte-Zyklen

Busanforderung (bus request):

Abb. 1.1.1-11 zeigt den Ablauf einer Busanforderung. Will ein externes DMA-Gerät (direct memory access) den Prozessorbus benutzen, um Daten z.B. direkt von einem Peripheriebaustein in den Speicher zu transportieren, so legt es die $\overline{\text{BUSRQ}}$ -Leitung auf Low. Dieser Eingang wird von der CPU mit der steigenden Flanke des Taktsignals eines letzten Maschinenzklus abgetastet. Danach wird der Bus freigegeben und dem DMA-Gerät durch einen Low-Pegel auf der $\overline{\text{BUSAK}}$ -Leitung bestätigt.

Interrupt-Verarbeitung:

Abb. 1.1.1-12 zeigt das Impulssdiagramm für den nichtmaskierbaren Interrupt (NMI). Ein Puls auf der NMI-Leitung setzt ein internes Latch, das beim Ende eines jeden

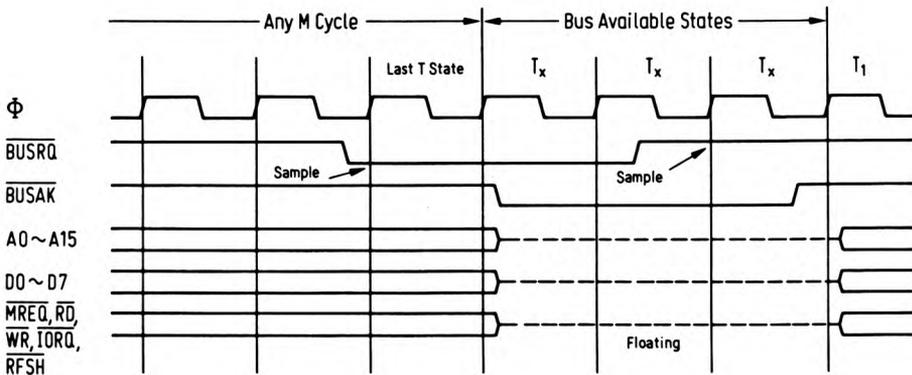
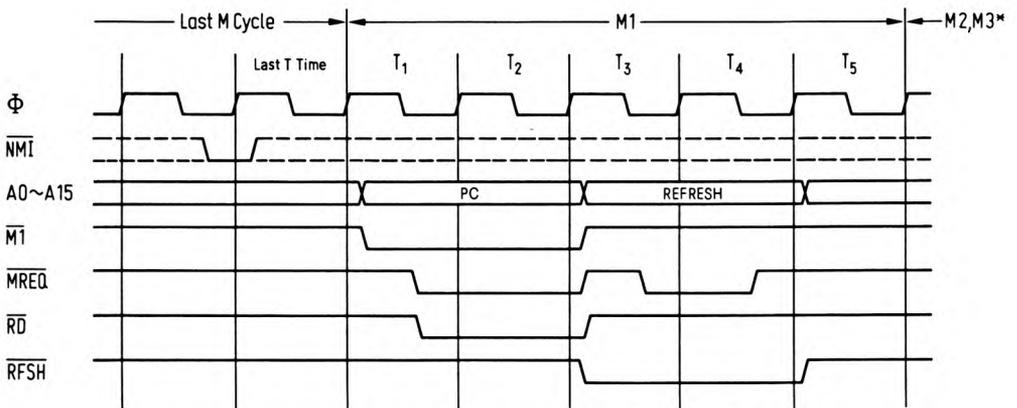


Abb. 1.1.1-11 Ablauf einer Busanforderung



* M2 and M3 are stack write operation

Abb. 1.1.1-12 Nichtmaskierbarer Interrupt (NMI)

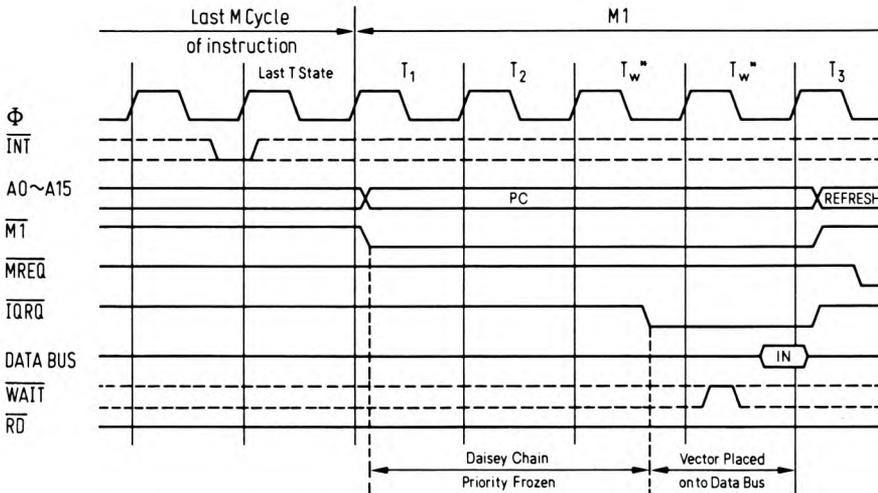


Abb. 1.1.1-13 Ablauf des Interrupt auf der INT-Leitung

Befehls abgefragt wird. Dies geschieht zur selben Zeit wie die Abfrage des INT-Eingangs, nur daß NMI die höhere Priorität besitzt. Der Prozessor speichert automatisch den alten Programmzähler in einem Stack (wie beim CALL-Befehl) und springt dann an die Speicherzelle mit der Adresse 66H. *Abb. 1.1.1-13* zeigt den Ablauf eines Interrupts auf der INT-Leitung. Der INT-Eingang ist statisch und wird nach Ende einer Befehlsausführung abgefragt. Falls das Interruptenable-Flipflop im Zustand „ein“ war, und BUSRQ nicht aktiv ist, wird ein spezieller M1-Zyklus erzeugt. Dabei wird zu dem M1-Signal ein IORQ anstatt eines MREQ hinzugefügt, um dem externen Periferiegerät, das den Interrupt verursacht hat, zu zeigen, daß der Interrupt angenommen wurde. Dieses kann dann je nach eingestelltem Mode, z.B. einen Interruptvektor auf den Bus legen, den die CPU einliest.

Der Z80 besitzt drei Arten auf Interrupts zu reagieren. Im „Mode 0“ arbeitet er wie der 8080. Es kann ein beliebiger Befehl auf den Datenbus gelegt werden, sobald der Interrupt angenommen wurde, dieser Befehl wird dann ausgeführt.

Meist wird ein RST- oder CALL-Befehl verwendet. Im „Mode 1“ führt die CPU immer einen Restart auf die Adresse 38H aus, der die gleiche Wirkung wie die Ausführung des Befehls RST 7 hat.

Der „Mode 2“ stellt die mächtigste Interruptbehandlung des Z80 dar. Mit einem einfachen 7-Bit Vektor ist es in Verbindung mit dem Register I möglich, einen Interrupt auf eine beliebige Stelle im Speicher durchzuführen.

Die höherwertigen 8 Bit werden vom I-Register genommen und die niederwertigen 7 Bit vom Datenbus. Dabei wird das Bit 0 als 0 angenommen. Damit wird eine Speicheradresse festgelegt, die nur auf geraden Speicherplätzen beginnen kann. Dort befindet sich eine Adreßtabelle und die CPU holt sich zwei weitere Bytes von dem Speicherplatz an und bildet damit eine neue Adresse, die nun als Startadresse des Interruptpro-

gramms interpretiert wird. Die Adresse ist in der Adreßtabelle beginnend mit dem niederwertigen Adreßteil abgelegt.

Abb. 1.1.1-14 zeigt den Interruptvorgang mit zusätzlichen WAIT-Zyklen.

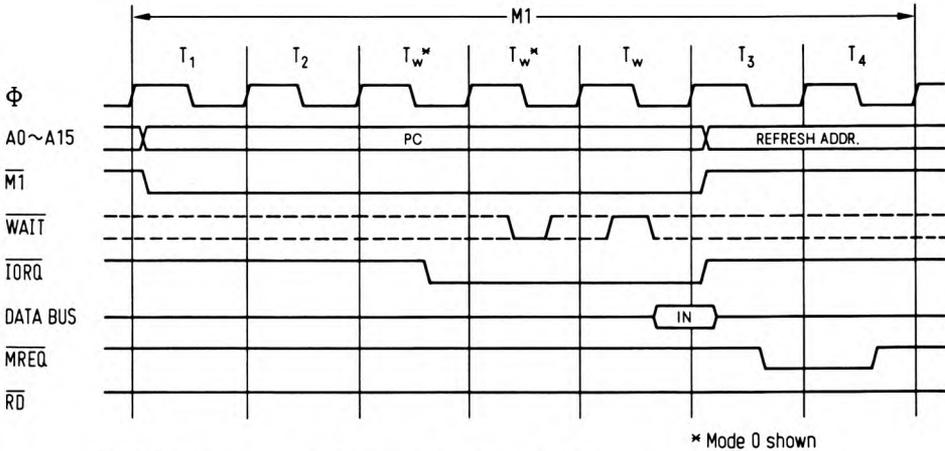


Abb. 1.1.1-14 Interrupt mit zusätzlichen Warte-Zyklen

HALT-Zustand:

Abb. 1.1.1-15 zeigt wie es möglich ist, einen durch den HALT-Befehl ausgelösten HALT-Zustand wieder zu verlassen.

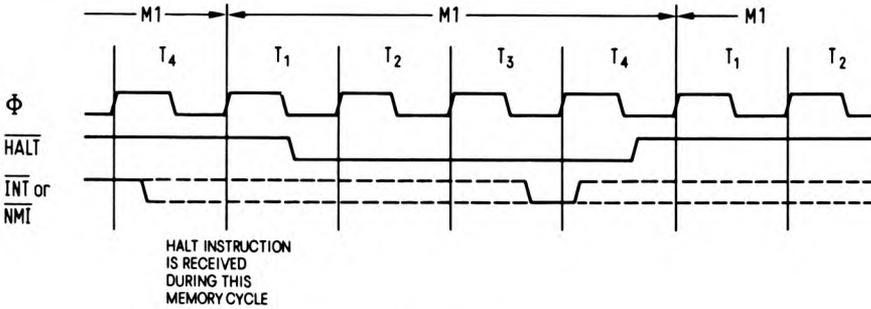


Abb. 1.1.1-15 Verlassen des HALT-Befehls

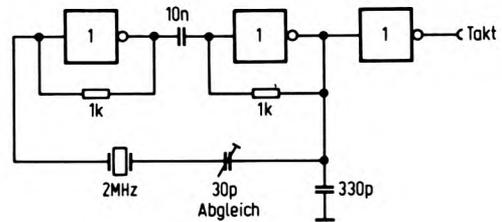
Schaltungstechnik

Quarz-Generator:

Abb. 1.1.1-16 zeigt eine einfache Schaltung zur Erzeugung eines 2-MHz-Taktes für den Z80.

Der Z80 wird in zwei Versionen angeboten. Die Standardversion ist für eine maximale Taktfrequenz von 2,5 MHz selektiert und die A-Version für 4 MHz.

Abb. 1.1.1-16 Quarz-Taktgenerator



Anstelle des 2-MHz-Quarzes kann hier auch ein 2,5- oder 4-MHz-Quarz verwendet werden, doch dann werden Speicher benötigt, die eine Zugriffszeit kleiner als 450 ns besitzen, oder es müssen WAIT-Zyklen eingefügt werden.

Der Quarz-Generator ist mit Standard-TTL-Gatter bestückt (7404), die Frequenz kann mit einem 30-pF-Trimmer auf den genauen Wert von 2 MHz abgeglichen werden, falls dies z.B. für Echtzeituhr o.ä. nötig sein sollte.

Der Aufbau des Quarzgenerators ist unkritisch, jedoch sollte auf eine kurze Leitungsführung geachtet werden. Als Quarz sollte ein Serienresonanztyp verwendet werden.

RESET-Logik:

Die RESET-Schaltung hat die Aufgabe, nach Einschalten der Versorgungsspannung dafür zu sorgen, daß der Prozessor in einen definierten Zustand gelangt, um mit der Abarbeitung des Programms zu beginnen. Abb. 1.1.1-17 zeigt eine entsprechende Schaltung, die diese Aufgabe erfüllt. Nach Einschalten der Versorgungsspannung lädt sich der Kondensator C über den Widerstand R mit der Zeitkonstante RC auf. Bei Erreichen der Schwellspannung wird das nachfolgende Gatter schalten. Der folgende Inverter N2 verbessert zusätzlich die Signalform, und das Signal gelangt an den Prozessor. Es empfiehlt sich als Gatter Ausführungsformen mit Schmitttrigger zu verwenden, doch arbeitet die Schaltung auch mit den NAND-Gattern des Typs 74 LS 00. Dann darf jedoch der Ausgang von N1 nicht zur Steuerung weiterer Bausteine verwendet werden.

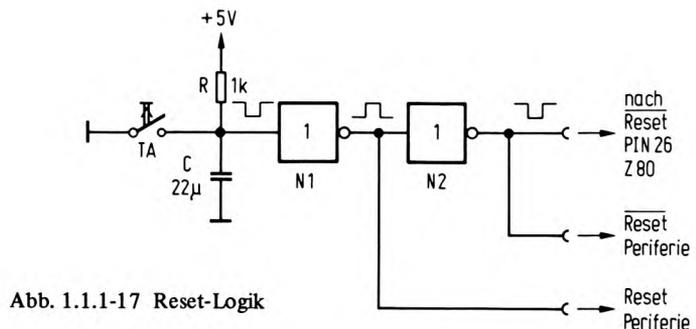
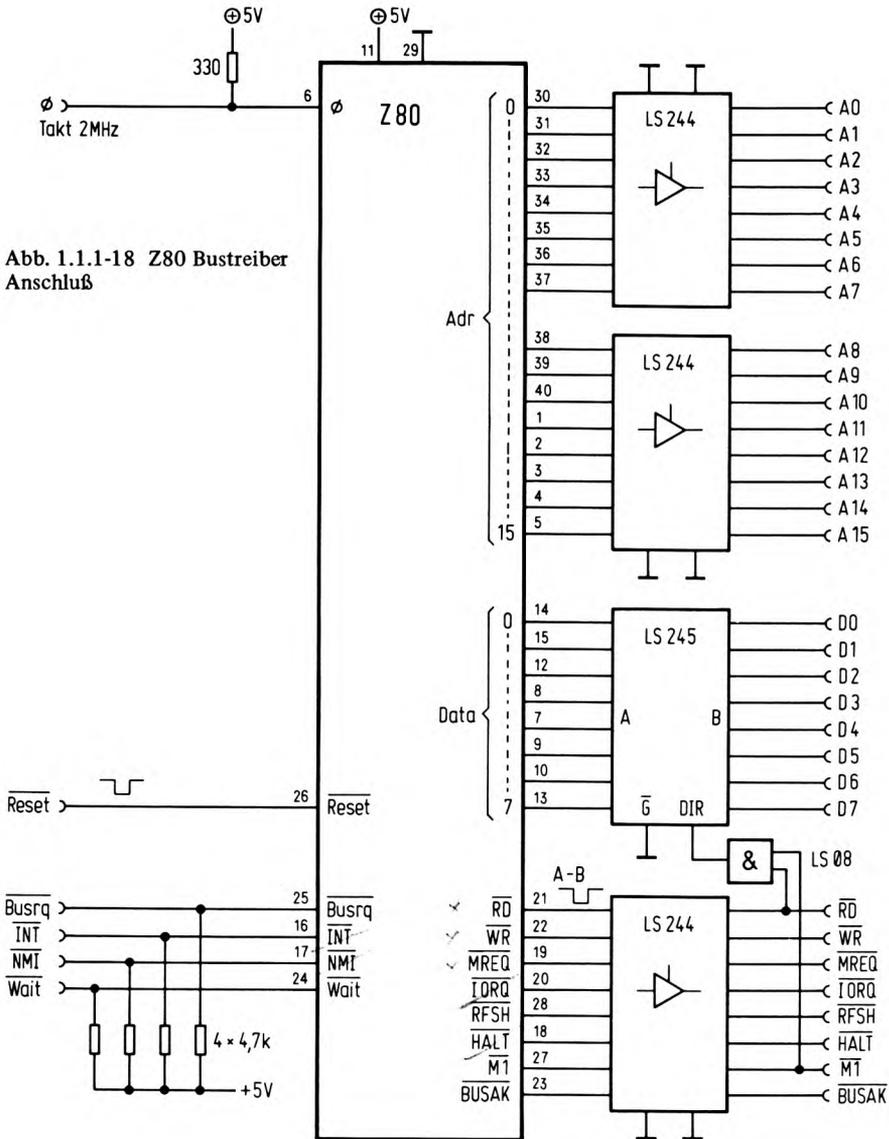


Abb. 1.1.1-17 Reset-Logik

Mit der Taste TA kann der RESET auch manuell ausgelöst werden. Enthält das Computersystem dynamische Speicher, die vom Prozessor refreshet werden, so führt ein manueller Tastendruck zum Informationsverlust und es ist nötig ein Monoflop nachzuschalten, daß den RESET-Impuls kurz hält.



Z80-Bustreiber-Anschluß:

Abb. 1.1.1-18 zeigt die dazugehörige Schaltung. Da der Z80 nur eine TTL-Last treiben kann, ist es bei größeren Systemen nötig, ihn zu puffern.

Der Adreßbus wird mit zwei ICs des Typs 74 LS 244 gepuffert. Dabei handelt es sich um Bustreiber, acht Stück in einem Gehäuse. Die TRI-State-enable-Eingänge sind hier nach Masse geschaltet, so daß der Adreßbus dauernd durchgeschaltet ist. Wird DMA-Betrieb gewünscht, so müssen die Selekteingänge mit BUSAK verknüpft werden.

Der Datenbus muß mit einem bidirektionalen Bustreiber gepuffert werden, dazu wird das IC 74 LS 245 verwendet. Es besitzt einen Selekteingang (enable) und einen Richtungseingang (direction). Der Selekteingang kann hier ebenfalls nach Masse geschaltet werden, so daß der Bustreiber dauernd aktiv ist. Der DIR (direktion-)Eingang wird so gesteuert, daß im Normalfall von der CPU weg auf den Systembus getrieben wird. Nur bei einem \overline{RD} oder $\overline{M1}$ -Signal, die über ODER-/UND-Gatter verknüpft sind, wird die Richtung umgeschaltet. Ein Und-Gatter bewirkt hier eine Oder-Verknüpfung wegen der negativen Logik. Der M1-Ausgang muß verwendet werden, da bei einem Interruptacknowledge-Zyklus nur das M1-Signal erscheint und kein RD-Signal, obwohl Daten von der CPU gelesen werden sollen.

Der Steuerbus ist auch mit einem Bustreiber des Typs 74 LS 244 gepuffert.

Der Takteingang der CPU ist über einem 330- Ω -Widerstand mit + 5 V verbunden, um den Z80-Spezifikationen zu genügen. Da die CPU statisch ist, kann auch mit einer

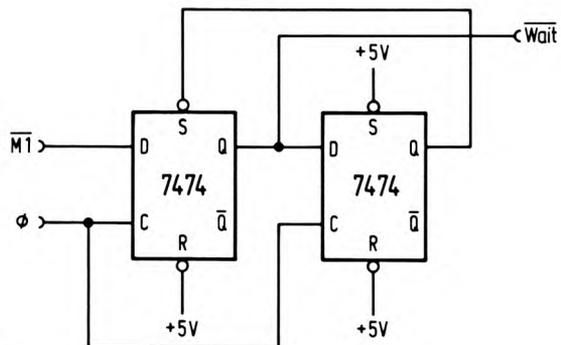
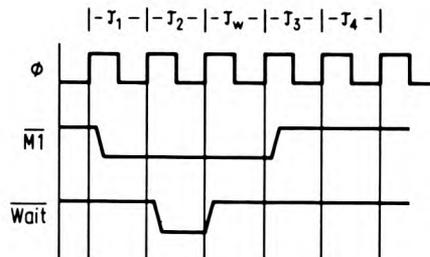


Abb. 1.1.1-19 M1-WAIT-Zyklus Erzeugung



beliebig kleinen Taktfrequenz gearbeitet werden, nur darf der Takt nicht mehr symmetrisch sein, da laut Datenblatt die Taktpulsbreite im Low-Zustand nur 2 μ s lang sein darf. Die Verweilzeit im High-Zustand darf hingegen beliebig groß sein (wird aber nicht bei allen Herstellern garantiert). Die Reset-Leitung kann mit dem Ausgang des Gatters N2 in Abb. 1.1.1-17 verbunden werden.

Die Eingänge $\overline{\text{WAIT}}$, $\overline{\text{INT}}$, $\overline{\text{NMI}}$ und $\overline{\text{BUSRQ}}$ sind über Widerstände auf + 5 V gelegt, um auch im offenen Zustand ein Arbeiten der CPU zu ermöglichen.

WAIT-Schaltungen für den Z80:

Abb. 1.1.1-19 zeigt die Schaltung zur Erzeugung eines WAIT-Signals bei jedem M1-Zyklus. Diese Schaltung kann zum Beispiel bei einer Taktfrequenz von 2,5 MHz und Speichern mit einer Zugriffszeit von 450 ns verwendet werden. Abb. 1.1.1-20 zeigt eine andere Variante einer WAIT-Schaltung. Diesmal wird ein WAIT-Signal bei jedem Speicherzugriff erzeugt, so daß noch langsamere Speicher verwendet werden können.

Steuerplatte für Einzelschritt:

Abb. 1.1.1-21 zeigt die Schaltung zur Erzeugung eines Φ Signals, wobei zusätzlich auf Einzelschritt umgeschaltet werden kann.

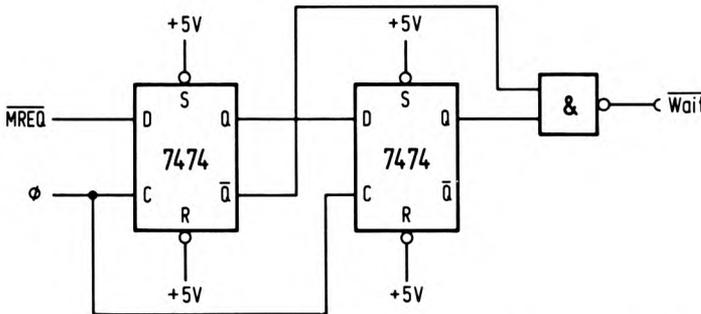
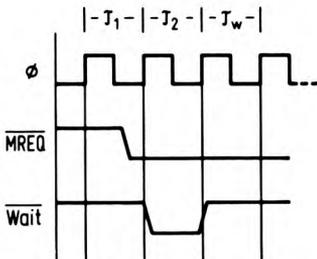


Abb. 1.1.1-20 WAIT-Zyklus bei Speicherzugriffen



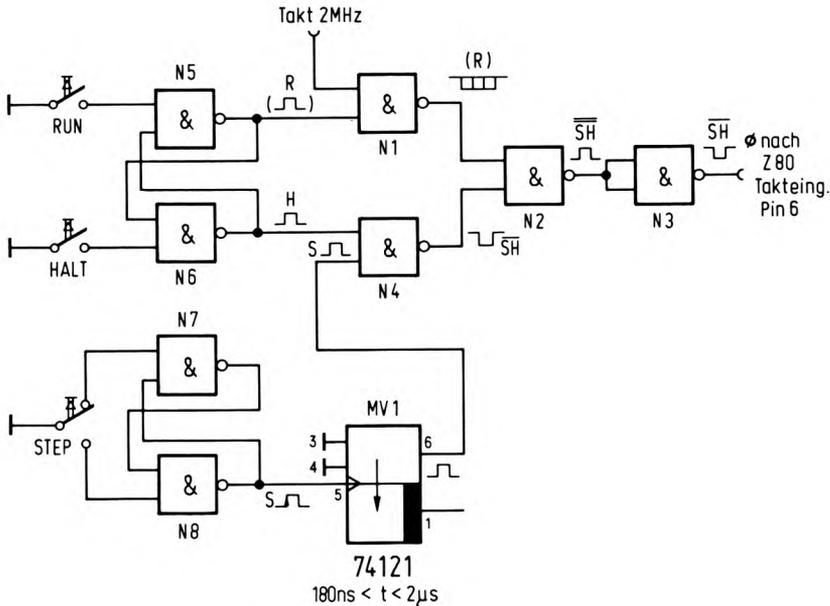


Abb. 1.1.1-21 Steuerplatte für Einzelritt

Nach Betätigen der Taste RUN ist das Gatter N1 geöffnet und das 2-MHz-Signal kann an N2 gelangen. An dem anderen Eingang von N2 liegt ein High-Pegel, so daß der Takt über N3 an die CPU gelangen kann.

Wird die Taste HALT betätigt, so ist N1 gesperrt und N4 geöffnet, so daß der Ausgang des Monoflops MV1 an den Ausgang von N3 durchgeschaltet wird.

Bei Betätigen der STOP-Taste wird jeweils ein kurzer Impuls am Ausgang erzeugt.

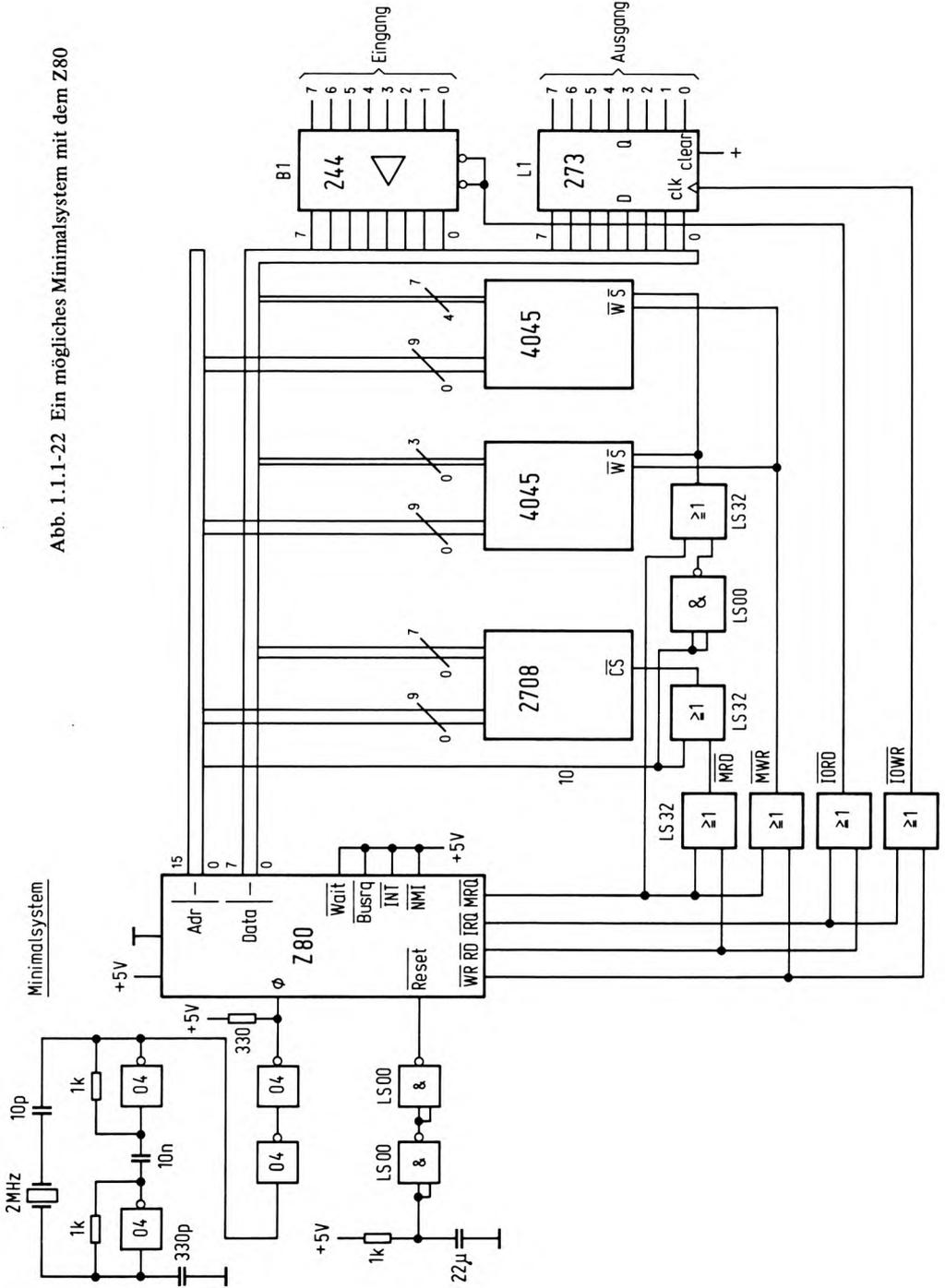
Die Schaltung kann bei dynamischen Speichern nicht verwendet werden, da der Refresh im statischen Betrieb natürlich nicht laufend stattfindet.

Minimalsystem:

Abb. 1.1.1-22 zeigt eine Möglichkeit für die Realisierung eines Minimalsystems mit dem Z80.

Es kann für einfache Aufgaben wie Steuerung verwendet werden. Die CPU ist dazu mit einem Speicher von 1K Bytes EPROM zur Aufnahme des Programms und 1 K Byte Datenspeicher ausgerüstet. Als Eingabeport ist das IC 74 LS 244 verwendet und als Ausgabeport ein Latch des Typs 74 LS 273. Die Ports werden direkt mit den Signalen IORD bzw. IOWR gesteuert, ohne zusätzliche Verknüpfung mit einer Adresse, da hier für jede Datenrichtung nur ein Port vorhanden ist.

Abb. 1.1.1-22 Ein mögliches Minimalsystem mit dem Z80



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NOP	LD BC dddd	LD(BC) ,A	INC BC	INC B	DEC B	LD B, dd	RLCA	EX AF,AF'	ADD HL,BC	LDA, (BC)	DEC BC	INC C	DEC C	LD C dd	RRCA
1	DJNZ disp	LD DE dddd	LD(DE) ,A	INC DE	INC D	DEC D	LD D, dd	RLA	JR, disp	ADD HL,DE	LDA, (DE)	DEC DE	INC E	DEC E	LD E, dd	RRA
2	JR NZ, disp	LD HL dddd	LD(adr) ,HL	INC HL	INC H	DEC H	LD H, dd	DAA	JR Z, disp	ADD HL,HL	LD HL (adr)	DEC HL	INC L	DEC L	LD L, dd	CPL
3	JRNC, disp	LD SP, dddd	LD(adr) ,A	INC SP	INC (HL)	DEC (HL)	LD(HL) ,dd	SCF	JR C, disp	ADD HL,SP	LD HL (adr)	DEC SP	INC A	DEC A	LD A, dd	CCF
4	LD B,B	LD B,C	LD B,D	LD B,E	LD B,H	LD B,L	LD B,(HL)	LD B,A	LD C,B	LD C,C	LD C,D	LD C,E	LD C,H	LD C,L	LD C,(HL)	LD C,A
5	LD D,B	LD D,C	LD D,D	LD D,E	LD D,H	LD D,L	LD D,(HL)	LD D,A	LD E,B	LD E,C	LD E,D	LD E,E	LD E,H	LD E,L	LD E,(HL)	LD E,A
6	LD H,B	LD H,C	LD H,D	LD H,E	LD H,H	LD H,L	LD H,(HL)	LD H,A	LD L,B	LD L,C	LD L,D	LD L,E	LD L,H	LD L,L	LD L,(HL)	LD L,A
7	LD (HL),B	LD (HL),C	LD (HL),D	LD (HL),E	LD (HL),H	LD (HL),L	HALT	LD (HL),A	LD A,B	LD A,C	LD A,D	LD A,E	LD A,H	LD A,L	LD A,(HL)	LD A,A
8	ADD B	ADD C	ADD D	ADD E	ADD H	ADD L	ADD (HL)	ADD A	ADC B	ADC C	ADC D	ADC E	ADC H	ADC L	ADC (HL)	ADC A
9	SUB B	SUB C	SUB D	SUB E	SUB H	SUB L	SUB (HL)	SUB A	SBC B	SBC C	SBC D	SBC E	SBC H	SBC L	SBC (HL)	SBC A
A	AND B	AND C	AND D	AND E	AND H	AND L	AND (HL)	AND A	XOR B	XOR C	XOR D	XOR E	XOR H	XOR L	XOR (HL)	XOR A
B	OR B	OR C	OR D	OR E	OR H	OR L	OR (HL)	OR A	CP B	CP C	CP D	CP E	CP H	CP L	CP (HL)	CP A
C	RET NZ	POP BC	JP NZ,adr	JP adr	CALL NZ,adr	PUSH BC	ADD A,dd	RST O	RET Z	RET	JP Z,adr		CALL Z,adr	CALL adr	ADC A,dd	RST 8
D	RET NC	POP DE	JP NC,adr	OUT port,A	CALL NC,(adr)	PUSH DE	SUB dd	RST 10H	RET C	EXX	JP C,adr	IN A,port	CALL C,adr		SBC A,dd	RST 10H
E	RET PO	POP HL	JP PO,adr	EX (SP),HL	CALL PO,adr	PUSH HL	AND dd	RST 20H	RET PE	JP (HL)	JP PE,adr	EX DE,HL	CALL PE,adr		XOR dd	RST 28H
F	RET P	POP AF	JP P,adr	DI	CALL P,adr	PUSH AF	OR dd	RST 30H	RET M	LD (SP),HL	JP M,adr	EI	CALL M,adr		CP dd	RST 38H

Abb. 1.1.2-1 Befehlstabelle Z80, 1-Byte-Opcode

1.1.2 Software

Der Z80 ist wie schon erwähnt, aufwärtskompatibel zum 8080, deshalb sei hier nochmals auf das Buch „Mikrocomputersysteme“ (1) verwiesen, in dem der 8080-Befehlssatz ausführlich beschrieben wird.

Der gesamte Befehlssatz des Z80 ist so umfangreich, daß mit der genauen Beschreibung ein Buch allein gefüllt werden kann. Daher weise ich hier auf das Assemblerhandbuch von ZILOG (Kontron) hin, das in deutscher Sprache erhältlich ist und eine ausführliche Beschreibung enthält (15). *Abb. 1.1.2-1* zeigt alle möglichen 1-Byte-Opcodebefehle, die natürlich auch aus mehreren Bytes bestehen können, wobei nur noch Operanden folgen.

Der Z80 besitzt aber weit mehr als nur 256 Befehlscodes, die sich aus kombinatorischen Gründen bei 8-Bit Befehlsbreite ergeben, da er Umschalt-Opcodes besitzt. Mit den Bytes DDH, FDH, EDH, CBH und DDCBH sowie FDCBH gelangt man in neue Tabellen, die wieder 256 Kombinationen enthalten, von denen aber i.a. sehr wenige ausgenützt sind.

Abb. 1.1.2-2 zeigt alle bekannten Befehle, die mit EDH beginnen.

In *Abb. 1.1.2-3* sind die Befehle dargestellt, die mit DDH oder FDH beginnen. Der vorgeschaltete Opcode DDH (FDH) bewirkt im Prozessor nur eine Umschaltung des Registerpaars HL auf IX (bzw. IY). Der nächste folgende Befehl wird dann anstatt mit HL mit IX bzw. IY ausgeführt. Gegebenenfalls wird noch eine zusätzliche Distanzadresse (displacement) geholt.

Diese Regel gilt auch für die nicht im Assemblerhandbuch aufgeführten Codekombinationen. Wird zum Beispiel der Code DD 68 H in den Speicher eingegeben und ausgeführt, so wird der Inhalt des Registers B in den niederwertigen Teil des IX-Registers gebracht. 68 H ist dabei der Code für den Befehl MOV L,B (LD L,B).

Diese „Pseudobefehle“ sollten aber möglichst nicht verwendet werden, da es nicht garantiert ist, daß bei späteren Z80-Versionen die Befehle noch so ablaufen.

Abb. 1.1.2-4 zeigt die Befehlsgruppe, der der Code CBH vorgeschaltet ist. In dieser Gruppe sind hauptsächlich Bitmanipulationsbefehle untergebracht.

Auffallend ist die Lücke in der Spalte 3x. Die dort vorhandenen Pseudobefehle bewirken eine Schiebeoperation, die ein Linksschieben verursacht. Das niederwertigste Bit wird mit 1 aufgefüllt.

Der Befehl CB 31 H wirkt zum Beispiel auf das C-Register. Enthält dieses zu Beginn den Wert 04, so beinhaltet es nach dem ersten Schiebefehl den Wert 09 und nach einem weiteren Schiebeporgang den Wert 13 H.

Abb. 1.1.2-5 zeigt die 3-Byte-Opcodebefehle, die durch Vorschalten der Umschaltcodes DDH bzw. FDH zustande kommen, bei einem nachfolgenden CBH-Code.

Zilog definierte für den Z80 eigene Assemblerabkürzungen, die logischer aufgebaut sind als die 8080-Mnemonics. Manche Firmen haben aber ursprünglich für den 8080 entwickelte Assembler einfach erweitert und die alten 8080-Mnemonics um die Z80-Befehle erweitert. Sie mußten aber dann eigene Mnemonics für den Z80-Teil verwenden.

ED-Tabelle

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0																
1																
2																
3																
4	IN B	OUT B	SBC BC	LD (adr),BC	NEG	RETN	IM Ø	LD I,A	IN C	OUT C	ADC BC	LD BC,(adr)		RETI		LD R,A
5	IN D	OUT D	SBC DE	LD (adr),DE			IM 1	LD A,I	IN E	OUT E	ADC DE	LD DE,(adr)			IM 2	LD A,R
6	IN H	OUT H	SBC HL					RRD	IN L	OUT L	ADC HL					RLD
7			SBC SP	LD (adr),SP					IN A	OUT A	ADC SP	LD SP,(nn)				
8																
9																
A	LDI	CPI	INI	OUTI					LDD	CPD	IND	OUTD				
B	LDIR	CPIR	INIR	OTIR					LDDR	CPDR	INDR	OTDR				
C																
D																
E																
F																

Abb. 1.1.2-2 Befehle mit führendem EDH als Code

1 Hardware

DD = (IX+d)
 FD = (IY+d)
 II = IX
 IY
 (IR) = (IX) (IY)

	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0										ADD II,BC						
1										ADD II,DE						
2		LD II, dddd	LD (adr),II	INC II						ADD II,II	LD II, (adr)	DEC II				
3					INC (II)	DEC (II)	LD (II),dd			ADD II,SP						
4							LD B,(II)								LD C,(II)	
5							LD D,(II)								LD E,(II)	
6							LD H,(II)								LD L,(II)	
7	LD (II),B	LD (II),C	LD (II),D	LD (II),E	LD (II),H	LD (II),L		LD (II),A							LD A,(II)	
8							ADD (II)								ADC (II)	
9							SUB (II)								SBC (II)	
A							AND (II)								XOR (II)	
B							OR (II)								CP (II)	
C																
D																
E		POP II		EX (SP),II		PUSH II				JP (IR)						
F																

Abb. 1.1.2-3 Befehle mit führendem DDH oder FDH

CB-*Tabelle*

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	RLC B	RLC C	RLC D	RLC E	RLC H	RLC L	RLC (HL)	RLC A	RRC B	RRC C	RRC D	RRC E	RRC H	RRC L	RRC (HL)	RRC A
1	RL B	RL C	RL D	RL E	RL H	RL L	RL (HL)	RL A	RR B	RR C	RR D	RR E	RR H	RR L	RR (HL)	RR A
2	SLA B	SLA C	SLA D	SLA E	SLA H	SLA L	SLA (HL)	SLA A	SRA B	SRA C	SRA D	SRA E	SRA H	SRA L	SRA (HL)	SRA A
3									SRL B	SRL C	SRL D	SRL E	SRL H	SRL L	SRL (HL)	SRL A
4	BIT 0,B	BIT 0,C	BIT 0,D	BIT 0,E	BIT 0,H	BIT 0,L	BIT 0,(HL)	BIT 0,A	BIT 1,B	BIT 1,C	BIT 1,D	BIT 1,E	BIT 1,H	BIT 1,L	BIT 1,(HL)	BIT 1,A
5	BIT 2,B	BIT 2,C	BIT 2,D	BIT 2,E	BIT 2,H	BIT 2,L	BIT 2,(HL)	BIT 2,A	BIT 3,B	BIT 3,C	BIT 3,D	BIT 3,E	BIT 3,H	BIT 3,L	BIT 3,(HL)	BIT 3,A
6	BIT 4,B	BIT 4,C	BIT 4,D	BIT 4,E	BIT 4,H	BIT 4,L	BIT 4,(HL)	BIT 4,A	BIT 5,B	BIT 5,C	BIT 5,D	BIT 5,E	BIT 5,H	BIT 5,L	BIT 5,(HL)	BIT 5,A
7	BIT 6,B	BIT 6,C	BIT 6,D	BIT 6,E	BIT 6,H	BIT 6,L	BIT 6,(HL)	BIT 6,A	BIT 7,B	BIT 7,C	BIT 7,D	BIT 7,E	BIT 7,H	BIT 7,L	BIT 7,(HL)	BIT 7,A
8	RES 0,B	RES 0,C	RES 0,D	RES 0,E	RES 0,H	RES 0,L	RES 0,(HL)	RES 0,A	RES 1,B	RES 1,C	RES 1,D	RES 1,E	RES 1,H	RES 1,L	RES 1,(HL)	RES 1,A
9	RES 2,B	RES 2,C	RES 2,D	RES 2,E	RES 2,H	RES 2,L	RES 2,(HL)	RES 2,A	RES 3,B	RES 3,C	RES 3,D	RES 3,E	RES 3,H	RES 3,L	RES 3,(HL)	RES 3,A
A	RES 4,B	RES 4,C	RES 4,D	RES 4,E	RES 4,H	RES 4,L	RES 4,(HL)	RES 4,A	RES 5,B	RES 5,C	RES 5,D	RES 5,E	RES 5,H	RES 5,L	RES 5,(HL)	RES 5,A
B	RES 6,B	RES 6,C	RES 6,D	RES 6,E	RES 6,H	RES 6,L	RES 6,(HL)	RES 6,A	RES 7,B	RES 7,C	RES 7,D	RES 7,E	RES 7,H	RES 7,L	RES 7,(HL)	RES 7,A
C	SET 0,B	SET 0,C	SET 0,D	SET 0,E	SET 0,H	SET 0,L	SET 0,(HL)	SET 0,A	SET 1,B	SET 1,C	SET 1,D	SET 1,E	SET 1,H	SET 1,L	SET 1,(HL)	SET 1,A
D	SET 2,B	SET 2,C	SET 2,D	SET 2,E	SET 2,H	SET 2,L	SET 2,(HL)	SET 2,A	SET 3,B	SET 3,C	SET 3,D	SET 3,E	SET 3,H	SET 3,L	SET 3,(HL)	SET 3,A
E	SET 4,B	SET 4,C	SET 4,D	SET 4,E	SET 4,H	SET 4,L	SET 4,(HL)	SET 4,A	SET 5,B	SET 5,C	SET 5,D	SET 5,E	SET 5,H	SET 5,L	SET 5,(HL)	SET 5,A
F	SET 6,B	SET 6,C	SET 6,D	SET 6,E	SET 6,H	SET 6,L	SET 6,(HL)	SET 6,A	SET 7,B	SET 7,C	SET 7,D	SET 7,E	SET 7,H	SET 7,L	SET 7,(HL)	SET 7,A

Abb. 1.1.2-4 Befehle mit führendem CBH

$$n = \frac{DD}{(IX+d)} \quad / \quad \frac{FD}{(IY+d)} \quad CB$$

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0							RLC n								RRC n	
1							RL n								RR n	
2							SLA n								SRA n	
3															SRL n	
4							BIT 0,n								BIT 1,n	
5							BIT 2,n								BIT 3,n	
6							BIT 4,n								BIT 5,n	
7							BIT 6,n								BIT 7,n	
8							RES 0,n								RES 1,n	
9							RES 2,n								RES 3,n	
A							RES 4,n								RES 5,n	
B							RES 6,n								RES 7,n	
C							SET 0,n								SET 1,n	
D							SET 2,n								SET 3,n	
E							SET 4,n								SET 5,n	
F							SET 6,n								SET 7,n	

Abb. 1.1.2-5 3-Byte-Opcode Befehle mit DDH/FDH CBH

Abb. 1.1.2-6 zeigt eine Gegenüberstellung von drei gebräuchlichen Z80 Assemblermnemonics. In der Mitte sind die Zilog-Definitionen dargestellt, auf der linken Seite die Version, wie sie vom Makrolibrary des CPM 8080 MAC Assemblers zur Verfügung stehen, rechts die Definitionen von TDL, wie sie auch im Buch verwendet werden. Dabei ist die Bezeichnung IX, IY bei der Version des Assemblers im Buch mit X und Y dargestellt.

1 Hardware

LBCD	nnnn	LD	BC, (nnnn)	LBCD	nnnn
	Load BC direct		(from memory at nnnn)		
LDED	nnnn	LD	DE, (nnnn)	LDED	nnnn
	Load DE direct				
LSPD	nnnn	LD	SP, (nnnn)	LSPD	nnnn
	Load SP direct				
LIXD	nnnn	LD	IX, (nnnn)	LIXD	nnnn
	Load IX direct				
LIYD	nnnn	LD	IY, (nnnn)	LIYD	nnnn
	Load IY direct				
SBCD	nnnn	LD	(nnnn), BC	SBCD	nnnn
	Store BC direct		(to memory at nnnn)		
SDED	nnnn	LD	(nnnn), DE	SDED	nnnn
	Store DE direct				
SSPD	nnnn	LD	(nnnn), SP	SSPD	nnnn
	Store SP direct				
SIXD	nnnn	LD	(nnnn), IX	SIXD	nnnn
	Store IX direct				
SIYD	nnnn	LD	(nnnn), IY	SIYD	nnnn
	Store IY direct				
SPIX		LD	SP, IX	SPIX	
	Copy IX to the SP				
SPIY		LD	SP, IY	SPIY	
	Copy IY to the SP				
PUSHIX		PUSH	IX	PUSH	IX
	Push IX into the stack				
PUSHIY		PUSH	IY	PUSH	IY
	Push IY into the stack				
POPIX		POP	IX	POP	IX
	Pop IX from the stack				
POPIY		POP	IY	POP	IY
	Pop IY from the stack				
EXAF		EX	AF, AF'	EXAF	
	Exchange AF and the alternate, AF'				
EXX		EXX		EXX	
	Exchange BC DE HL with BC' DE' HL'				
XTIX		EX	(SP), IX	XTIX	
	Exchange IX with the top of the stack				
XTIY		EX	(SP), IY	XTIY	
	Exchange IY with the top of the stack				
LDI		LDI		LDI	
	Move m(HL) to m(DE), increment DE and HL, decrement BC				

m. Babel

LDIR	Repeat LDI until BC = 0	LDIR	LDIR	LDIR	
LDD	Move m(HL) to m(DE), decrement HL, DE, and BC	LDD	LDD	LDD	
LDDR	Repeat LDD until BC = 0	LDDR	LDDR	LDDR	
CCI	Compare A with m(HL), increment HL, decrement BC	CPI	CCI	CCI	
CCIR	Repeat CCI until BC = 0 or A = m(HL)	CPIR	CCIR	CCIR	
CCD	Compare A with m(HL), decrement HL and BC	CPD	CCD	CCD	
CCDR	Repeat CCD until BC = 0 or A = m(HL)	CPDR	CCDR	CCDR	
ADDX	d Indexed add to A	ADD	(IX+d)	ADD	d(IX)
ADDY	d Indexed add to A	ADD	(IY+d)	ADD	d(IY)
ADCX	d Indexed add with carry	ADC	(IX+d)	ADC	d(IX)
ADCY	d Indexed add with carry	ADC	(IY+d)	ADC	d(IY)
SUBX	d Indexed subtract	SUB	(IX+d)	SUB	d(IX)
SUBY	d Indexed Subtract	SUB	(IY+d)	SUB	d(IY)
SBCX	d Indexed subtract with "borrow"	SBC	(IX+d)	SBB	d(IX)
SBCY	d Indexed subtract with borrow	SBC	(IY+d)	SBB	d(IY)
ANDX	d Indexed logical and	AND	(IX+d)	ANA	d(IX)
ANDY	d Indexed logical and	AND	(IY+d)	ANA	d(IY)
XORX	d Indexed logical exclusive or	XOR	(IX+d)	XRA	d(IX)
XORY	d Indexed logical exclusive or	XOR	(IY+d)	XRA	d(IY)
ORX	d Indexed logical or	OR	(IX+d)	ORA	d(IX)
ORY	d Indexed logical exclusive or	OR	(IY+d)	ORA	d(IY)

1 Hardware

CMPX	d	CP	(IX+d)	CMP	d(IX)
	Indexed compare				
CMPY	d	CP	(IY+d)	CMP	d(IY)
	Index compare				
INRX	d	INC	(IX+d)	INR	d(IX)
	Increment memory at m(IX+d)				
INRY	d	INC	(IY+d)	INR	d(IY)
	Increment memory at m(IY+d)				
DCRX	d	INC	(IX+d)	INR	d(IX)
	Decrement memory at m(IX+d)				
DCRY	d	DEC	(IY+d)	DCR	d(IY)
	Decrement memory at m(IX+d)				
NEG		NEG		NEG	
	Negate A (two's complement)				
IM0		IM0		IM0	
	Set interrupt mode 0				
IM1		IM1		IM1	
	Set interrupt mode 1				
IM2		IM2		IM2	
	Set interrupt mode 2				
DADC	rr	ADC	HL,rr	DADC	rr
	Add with carry rr to HL				
DSBC	rr	SBC	HL,rr	DSBC	rr
	Subtract with "borrow" rr from HL				
DADX	rr	ADD	IX,rr	DADX	rr
	Add rr to IX (rr may be BC, DE, SP, IX)				
DADY	rr	ADD	IY,rr	DADY	rr
	Add rr to IY (rr may be BC, DE, SP, IY)				
INXIX		INC	IX	INX	IX
	Increment IX				
INXIY		INC	IY	INX	IY
	Increment IY				
DCXIX		DEC	IX	DCX	IX
	Decrement IX				
DCXIY		DEC	IY	DCX	IY
	Decrement IY				
BIT	b,r	BIT	b,r	BIT	b,r
	Test bit b in register r				
SETB	b,r	SET	b,r	SET	b,r
	Set bit b in register r				

RES b,r Reset bit b in register r	RES b,r	RES b,r
BITX b,d Test bit b in memory at m(IX+d)	BIT b,(IX+d)	BIT b,d(IX)
BITY b,d Test bit b in memory at m(IY+d)	BIT b,(IY+d)	BIT b,d(IY)
SETX b,d Set bit b in memory at m(IX+d)	SET b,(IX+d)	SET b,d(IX)
SETY b,d Set bit b in memory at m(IY+d)	SET b,(IY+d)	SET b,d(IY)
RESX b,d Reset bit b in memory at m(IX+d)	RFS b,(IX+d)	RES b,d(IX)
RESY b,d Reset bit b in memory at m(IY+d)	RES b,(IY+d)	RES b,d(IY)
JR addr Jump relative unconditional	JR addr--\$	JMPR addr
JRC addr Jump relative if Carry indicator true	JR C,addr--\$	JRC addr
JRNC addr Jump relative if carry indicator false	JR NC,addr--\$	JRNC addr
JRZ addr Jump relative if Zero indicator true	JR Z,addr--\$	JRC addr
JRNZ addr Jump relative if Zero indicator false	JR NZ,addr--\$	JRNZ addr
DJNZ addr Decrement B, jump relative if non-zero	DJNZ addr--\$	DJNZ addr
PCIX Jump to address in IX ie, Load PC from IX	JMP (IX)	PCIX
PCIY Jump to address in IY	JMP (IY)	PCIY
RETI Return from interrupt	RETI	RETI
RETN Return from non-maskable interrupt	RETN	RETN
INP r Input from port C to register r	IN r,(C)	INP r
OUTP r Output from register r to port (C)	OUT (C),r	OUTP r

zu Abb. 1.1.2-6

1 Hardware

INI	Input from port (C) to m(HL), increment HL,	INI	INI	decrement b
INIR	Input from port (C) to m(HL), increment HL,	INIR	INIR	decrement B, repeat if B <> 0
OUTI	Output from m(HL) to port (C), increment HL,	OTI	OUTI	decrement B
OUTIR	Repeat OUTI until B = 0	OTIR	OUTIR	
IND	Input from port (C) to m(HL), decrement HL & B	IND	IND	
INDR	Repeat IND until B = 0	INDR	INDR	
OUTD	Output from m(HL) to port (C), decrement HL & B	OTD	OUTD	
OUTDR	Repeat OUTD until B = 0	OTDR	OUTDR	
RLCR	r Rotate left circular register	RLC	RLCR	r
RLCX	d Rotate left circular indexed memory	RLC	RLCR	d(IX)
RLCY	d Rotate left circular indexed memory	RLC	RLCR	d(IY)
RALR	r Rotate left arithmetic register	RL	RALR	r
RALX	d Rotate left arithmetic indexed memory	RL	RALR	d(IX)
RALY	d Rotate left arithmetic indexed memory	RL	RALR	d(IY)
RRCR	r Rotate right circular register	RRC	RRCR	r
RRCX	d Rotate right circular indexed	RRC	RRCR	d(IX)
RRCY	d Rotate right circular indexed	RRC	RRCR	d(IY)

zu Abb. 1.1.2-6

RARR	r	RR	r	RARR	r
	Rotate right arithmetic register				
RARX	d	RR	(IX+d)	RARR	d(IX)
	Rotate right arithmetic indexed memory				
RARY	d	RR	(IY+d)	RARR	d(IY)
	Rotate right arithmetic indexed memory				
SLAR	r	SLA	r	SLAR	r
	Shift left register				
SLAX	d	SLA	(IX+d)	SLAR	d(IX)
	Shift left indexed memory				
SLAY	d	SLA	(IY+d)	SLAR	d(IY)
	Shift left indexed memory				
SRAR	r	SRA	r	SRAR	r
	Shift right arithmetic register				
SRAX	d	SRA	(IX+d)	SRAR	d(IX)
	Shift right arithmetic indexed memory				
SRAY	d	SRA	(IY+d)	SRAR	d(IY)
	Shift right arithmetic indexed memory				
SRLR	r	SRL	r	SRLR	r
	Shift right logical register				
SRLX	d	SRL	(IX+d)	SRLR	d(IX)
	Shift right logical indexed memory				
SRLY	d	SRL	(IY+d)	SRLR	d(IY)
	Shift right logical indexed memory				
RLD		RLD		RLD	
	Rotate left digit				
RRD		RRD		RRD	
	Rotate right digit				

zu Abb. 1.1.2-6

1.2 Mikrocomputersystem mit dem Z80

In diesem Abschnitt werden Hinweise und Schaltungen gegeben, die den Aufbau eines größeren Mikrocomputers erlauben. Dem Leser ist es danach möglich, ein, seinen Vorstellungen angepaßtes System, zusammenzustellen.

1.2.1 Speichererweiterung

RAM:

Abb. 1.2.1-1 zeigt das Schaltbild einer einfachen Speichererweiterung für 4K Bytes.

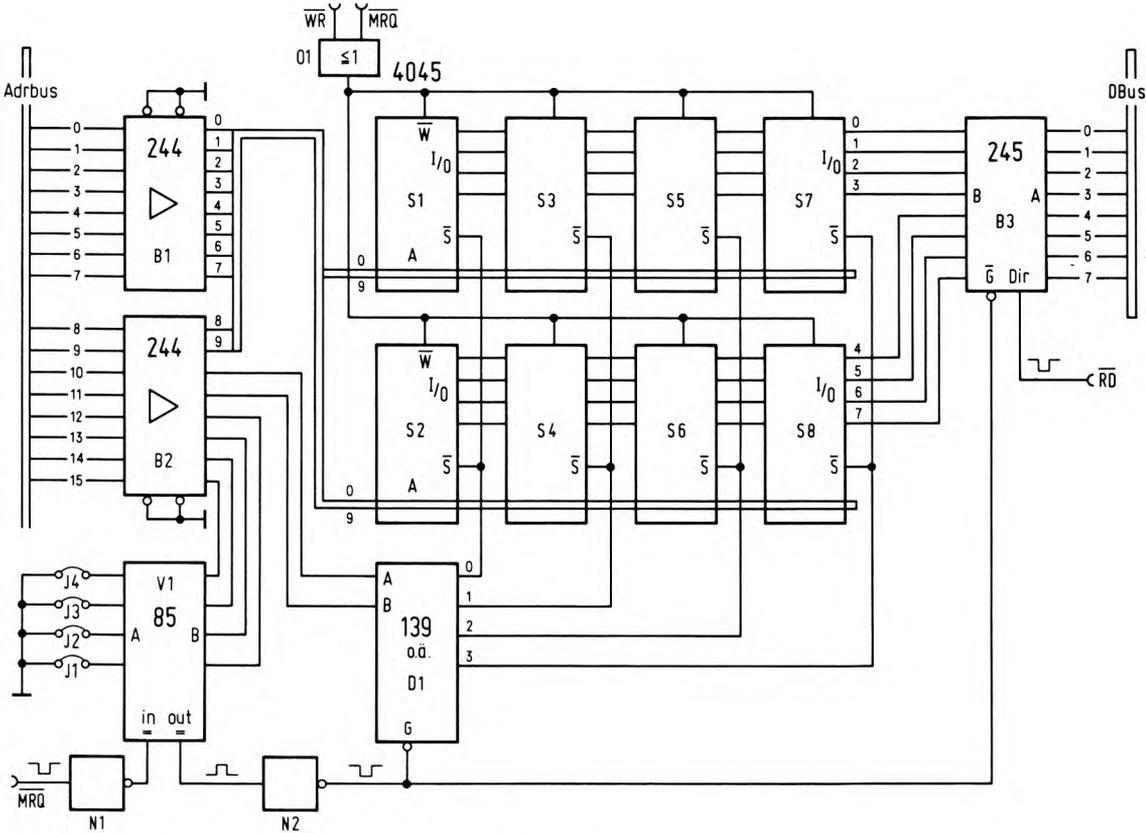


Abb. 1.2.1-1 Einfache Speichererweiterung für den Z80

Der Adreßbereich kann mit den vier „jumpers“ J1 bis J4 eingestellt werden, an deren Stelle auch ein DIL-Schalter verwendet werden kann. Als Speicher wurde das IC 4045 von Texas Instrument verwendet, das eine Organisation von 4 x 1024 Bytes besitzt. Das IC arbeitet vollkommen statisch und eine Refreshschaltung kann daher entfallen. Durch die hohe Integrationsdichte ist es möglich, mit nur acht Speicher-ICs einen Speicher von 4K Bytes aufzubauen. Der Adreßbus der CPU wird mit zwei integrierten Schaltungen des Typs 74 LS 244 gepuffert, um ihn nur mit einer TTL-Last (Low power) zu belasten. Falls insgesamt nur 4K Bytes an die CPU angeschlossen werden sollen, können die beiden Treiber B1 und B2 natürlich entfallen.

Die Datenleitungen des Speichers sind mit einem bidirektionalen Bustreiber des Typs 74 LS 245 gepuffert.

Das Speicher-IC besitzt neben seinen vier IO-Leitungen und zehn Adreßleitungen noch zwei Steuereingänge.

Der Eingang \overline{W} bestimmt, ob in den Speicher eingeschrieben werden soll, oder ein Lesezugriff erfolgt.

Bei einem Lesevorgang wird der Eingang auf den Pegel High gelegt.

Die Erzeugung des \overline{W} -Signals geschieht mit einer ODER-Verknüpfung 01. Dazu werden die Signale \overline{MRQ} und \overline{WR} miteinander verknüpft. Am Ausgang des ODER-Gatters erscheint nur dann ein Low-Pegel, wenn \overline{MRQ} und \overline{WR} auf Low liegen und damit nur bei einem Speicher-Schreibvorgang.

Der Eingang \overline{S} der Speicher-ICs bestimmt, wann sie ausgewählt (select) werden. Da ein Speicher nur vier Datenleitungen besitzt, beim Z80 aber acht Bit gleichzeitig benötigt werden, sind immer zwei Speicher-ICs zur gleichen Zeit selektiert und daher die \overline{S} -Eingänge paarweise verbunden. Es ergeben sich vier Speichergruppen. Die Auswahl dieser Speichergruppen erfolgt mit dem Dekodierer D1 (74 LS 139). Dazu erhält D1 zwei Adressen, A11 und A12, sowie ein enables Signal, das angibt, wann die Speicherkarte adressiert ist.

Dazu ist der \overline{G} -Eingang von D1 mit dem Ausgang des Inverters N2 verbunden. Der Vergleich V1 hat die Aufgabe, die an den Jumpfern J1 bis J4 eingestellte Adresse mit der aktuellen Adresse der CPU zu vergleichen, aber nur bei einem Speicherzugriff, und daher ist der „-Eingang des Vergleichers mit \overline{MRQ} verbunden (Negation von \overline{MRQ}). Der Ausgang von N2 führt auch an den Bustreiber B3, so daß dieser immer dann aktiviert wird, wenn die Karte angesprochen wird. Der Eingang DIR wird von dem Signal \overline{RD} gesteuert, so daß die Datenleitungen immer dann von der Karte zum Rechner geschaltet sind, wenn ein Lesevorgang stattfindet.

Prinzipiell hätte die Steuerung des DIR-Signals auch mit dem Signal \overline{WR} erfolgen können, wenn die Leitungen A mit B vertauscht werden, doch ist diese Betriebsweise nicht empfehlenswert, da bei einem Schreibzugriff die Daten erst mit dem \overline{WR} -Signal zu den Speichern geschaltet werden und Probleme mit Impulsflanken auftreten, ganz abzusehen davon, daß kurzzeitig zwei Bustreiber (B3 und CPU-Datentreiber) gegeneinander arbeiten. Bei der Steuerung mit RD treten keine Probleme auf, da die kritischen Stellen gerade umgekehrt liegen und die CPU bzw. die Speicher für diese Betriebsweise ausgelegt sind.

Die Kapazität pro Karte kann bis zu 16K Bytes erweitert werden, wenn anstatt des ICs D1 ein IC des Typs 74154 o.ä. verwendet wird. Dann erhält aber das IC V1 nur die oberen beiden Adressen A14 und A15.

ROM:

Abb. 1.2.1-2 zeigt eine Speichererweiterung mit EPROMs, die zum Beispiel zur Aufnahme eines Monitorprogramms dienen können. Die Schaltung ist für 4K Bytes EPROM ausgelegt, kann aber wie im Falle der RAM-Schaltung leicht auf 16K Bytes erweitert werden.

Im Prinzip arbeitet diese Schaltung genauso wie die RAM-Erweiterung, nur daß an Stelle des ICs 74 LS 245 als Treiber der einfache Bustreiber 74 LS 244 verwendet werden kann und das Gatter 01 der RAM-Schaltung entfällt. Mit den Jumpers J1 bis J4 läßt sich der Adreßbereich einstellen, in dem der 4K Block zu liegen kommt.

An Stelle des 2708 können auch neuere EPROMs verwendet werden, wie zum Beispiel der 2732, der eine Kapazität von 4K Bytes besitzt, bei gleicher Packungsdichte. Die Adreßdekodierung muß dann wie folgt geändert werden: Zwei zusätzliche Adressen werden vom Ausgang A10 und A11 des Treibers B2 verwendet, die Leitungen A und B

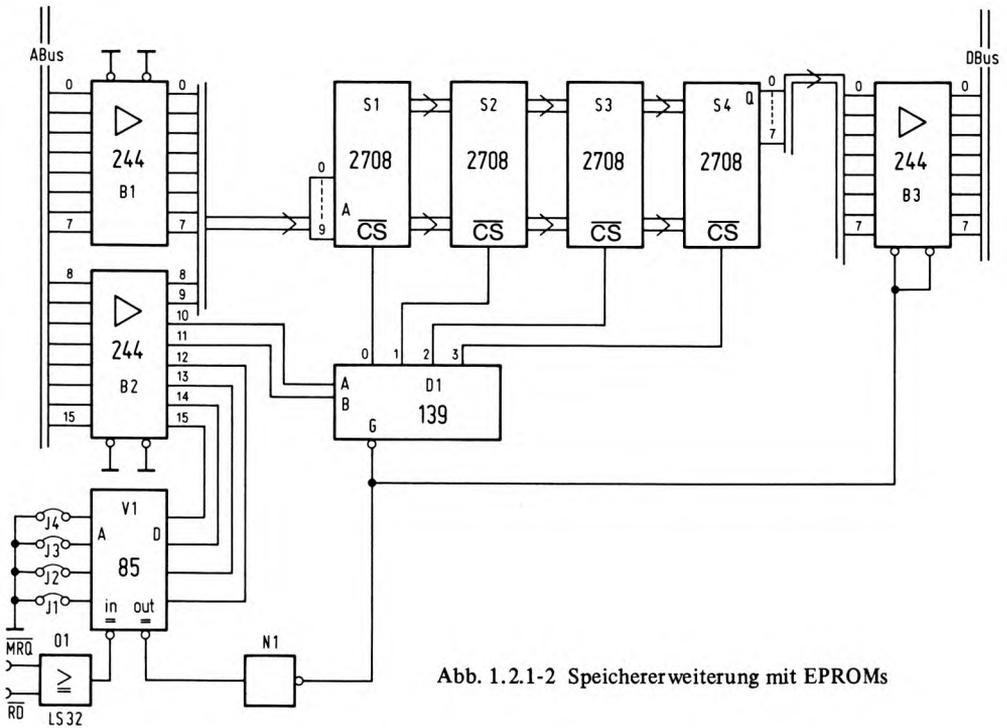


Abb. 1.2.1-2 Speichererweiterung mit EPROMs

des Dekoders D1 werden dann mit A12 und A13 verbunden. Die entsprechenden Eingänge des Vergleichers V1, an denen vorher die Adressen A12 und A13 angeschlossen waren, werden nach Masse geschaltet, wie auch die Eingänge auf der A-Seite des Vergleichers, die mit J1 und J2 verbunden waren. Es wird dann ein 16K Block adressiert.

Erweiterung über 64K hinaus:

Bei dem Z80 können maximal 64K Bytes adressiert werden. Manchmal aber ist es wünschenswert einen größeren Speicher adressieren zu können, zum Beispiel wenn mehrere Benutzer den gleichen Rechner verwenden, oder bei einem Graphicterminal mit hoher Auflösung, oder falls ein größerer Programmspeicher (z.B. mit EPROM) ständig zur Verfügung stehen soll.

Die Erweiterung des Speichers ist zum Beispiel mit einer Bankselekttschaltung möglich.

Zur Realisierung dieser Schaltung gibt es sehr unterschiedliche Verfahren.

Denkbar wäre, einfach den gesamten 64K Speicherblock mit einem Port abzuschalten und einen weiteren 64K Block zu selektieren. Dies ist aber nicht sehr sinnvoll, da sich das Programm, das die Umschaltung vorgenommen hat, auch in diesem Speicher befinden muß und nach dem Umschaltvorgang an einer definierten Stelle mit der Programmausführung fortgefahren werden muß. Daher kann zum Beispiel der in *Abb. 1.2.1-3* vorge-

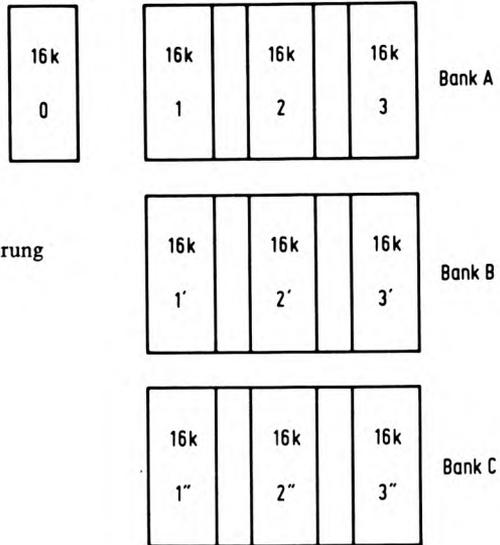


Abb. 1.2.1-3 Einfache Bankselektrealisierung

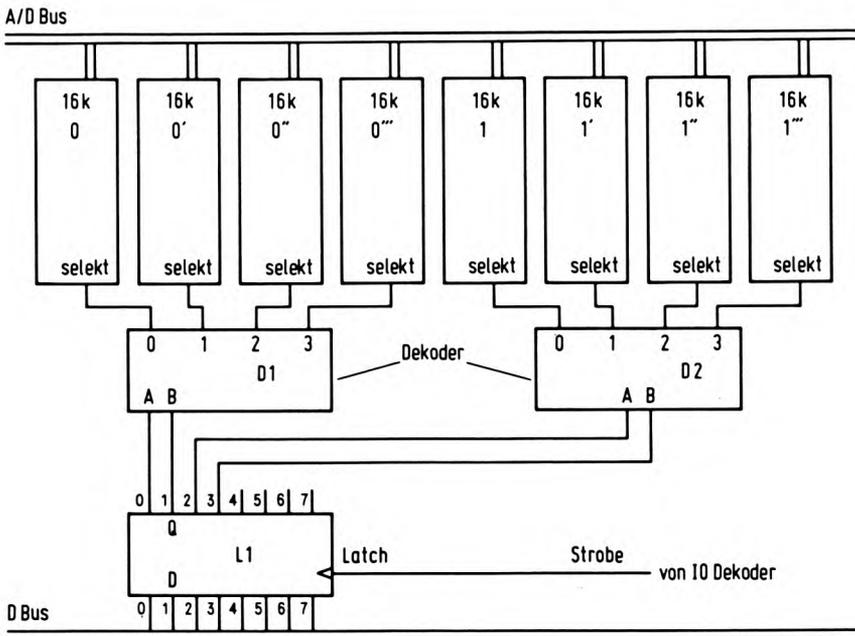


Abb. 1.2.1-4 Universelle Bankselekterschaltung

schlagene Weg genommen werden. Hier wird der Speicher in zwei Blöcke aufgeteilt, die getrennt selektierbar sind. Der erste Block ist immer vorhanden und läßt sich nicht wegschalten. Es sind drei Bänke vorhanden, die nun durch einen Ausgabebefehl ausgewählt werden können. Der Umschaltvorgang erfolgt nun immer von Block 0 aus und bewirkt, daß die Blöcke 1, 2 und 3 von einem der drei Bänke A bis C verwendet werden.

Abb. 1.2.1-4 zeigt eine andere, universellere Lösung. Mit dieser Schaltung ist es möglich, von einer beliebigen Stelle aus, einen 16K Block gegen einen anderen auszutauschen. Die Auswahl des gewünschten Blockes erfolgt durch das Einschreiben eines Datenwertes in ein Latch. Die Information des Latches gelangt an mehrere Dekoder, die hier jeweils für einen 16K Speicherbereich eines aus vier Bänken auswählt. Die gesamte Kapazität beträgt hier 256 K Bytes.

1.2.2 „power on jump“

Nach dem Anlegen eines RESET-Impulses an die CPU, wird der Programmzähler auf Null gesetzt, und der Prozessor beginnt dort mit der Ausführung des Programms. Aus diesem Grunde steht bei Entwicklungssystemen fast immer dort das Monitorprogramm. Es gibt aber viele Anwenderprogramme (z.B. BASIC-Interpreter, Assembler), die ebenfalls auf der Adresse 0 anfangen, wie auch zum Beispiel das CPM-Betriebssystem. Es ist folglich notwendig, das Monitorprogramm auf eine andere Adresse zu legen, am besten ganz an den Schluß des Adreßraums, also z.B. von F000H bis FFFFH. Mit einer speziellen Zusatzschaltung muß dann erreicht werden, daß nach einem Resetvorgang die CPU nicht auf Adresse 0 mit der Abarbeitung beginnt, sondern auf der Adresse, bei der das Monitorprogramm steht. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten.

Nach dem RESET kann mit einer Hilfsschaltung ein Sprungbefehl auf dem Datenbus vorgetauscht werden, mit einer nachfolgenden Adresse, die zum Monitorprogramm zeigt. Der Zugriff zum Speicher wird für diese drei Befehlsbytes gesperrt.

Eine weitere Möglichkeit ist es, unmittelbar nach dem RESET den ROM-Teil mit dem Monitorprogramm auf Adresse 0 zu schalten und den RAM-Bereich auf Adresse 0 zu sperren. In dem Monitorprogramm muß als erster Befehl ein Sprung geschrieben sein, der auf das eigentliche Monitorprogramm innerhalb des ROMs zeigt. Der Sprung, der vom Prozessor aus gesehen auf Adresse 0 liegt, wird nun ausgeführt, und es liegt dann auf dem Adreßbus, die Adresse des Monitorprogramms. Eine weitere Logik erkennt diese Adresse und schaltet den ROM-Bereich auf diesen Adreßbereich zurück, ebenfalls wird der RAM auf Adresse 0 wieder freigegeben. *Abb. 1.2.2-1* zeigt die dazugehörige Schaltung. In die Schaltung gelangen zwei Selektier-Signale, die von einem Adreßdekodierer stammen. Das ROM \overline{CS} selektiert den Monitorbereich, z.B. 4K von Adresse F000H bis FFFFH. RAM \overline{CS} selektiert den Bereich 0 bis FFFFH, also ebenfalls 4K Bytes. Im Betriebszustand ist das RS-Flipflop, bestehend aus N1 und N2 so gekippt, daß die beiden Selektissignale ungehindert an die Ausgänge von U1 bzw. U2 geschaltet sind. Nach dem RESET-Impuls kippt das RS-Flipflop in die andere Lage, und am Ausgang von N2 liegt ein High-Pegel, der an den Eingang von U2 führt. Damit erscheint am Ausgang von U2 immer ein High-Pegel, egal welchen Zustand der andere Eingang einnimmt. Der Ausgang von N1, der einen Low-Pegel führt, gelangt an die ODER-Verknüpfung U1, und damit wird der am Eingang dieses Gatters anliegende Pegel an seinen Ausgang durchgeschaltet. Wird nun der Adreßbereich 0 angesprochen, so gelangt ein Low-Pegel an den Eingang von U1 und damit erscheint es auch am Eingang von U1. Durch die

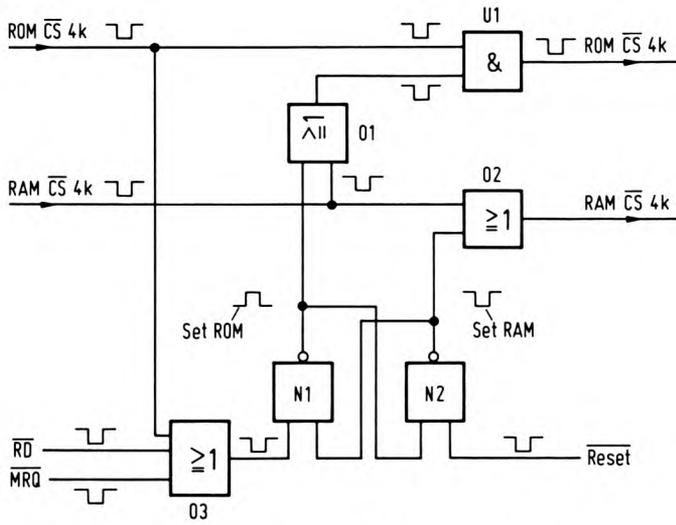


Abb. 1.2.2-1 „Power on jump“ mit Vertauscherschaltung

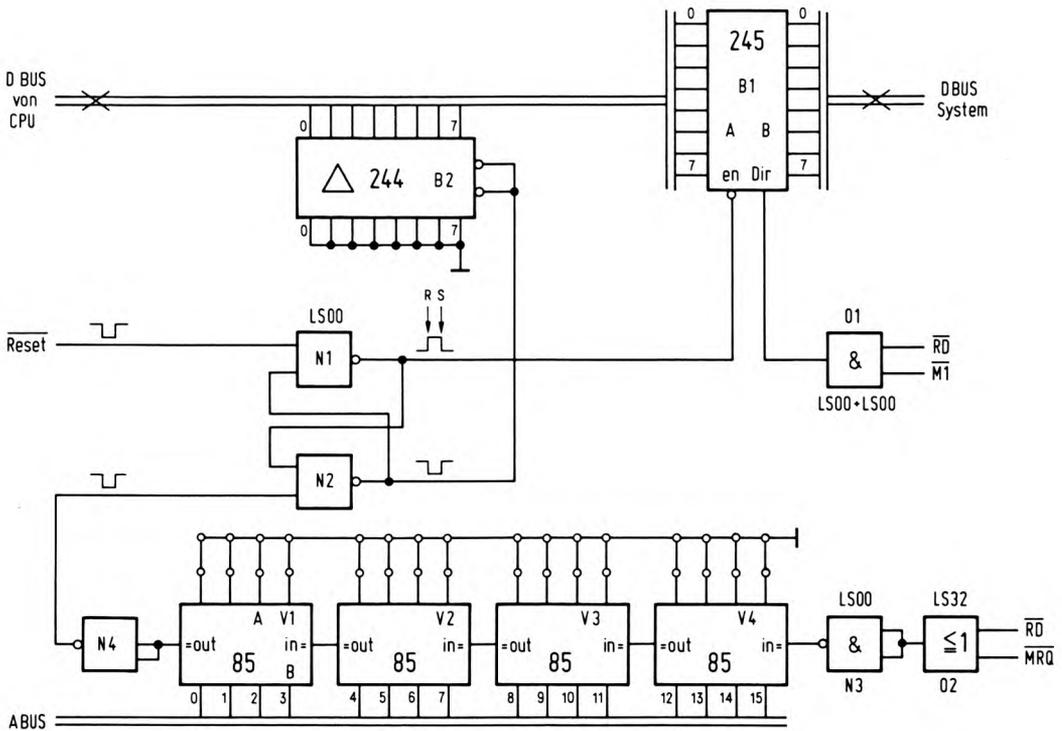


Abb. 1.2.2-2 „Power on jump“ mit NOP-Befehlen

UND-Verknüpfung wird dann der Low-Pegel an den Selekt-Eingang der ROM-Baugruppe erreicht, und der Prozessor kann die Befehle auslesen. Erfolgt nun ein Zugriff auf den Monitorbereich, so wird ROM \overline{CS} angesprochen und ein Low-Pegel gelangt an die ODER-Verknüpfung 03. An die anderen beiden Eingänge von 03 gelangen die Signale \overline{RD} und \overline{MRQ} . Am Ausgang von 03 erscheint nur dann ein Low-Pegel, wenn ein Speicherzugriff (lesend) auf den Monitorbereich erfolgt und das RS-Flipflop kippt in die Ruhelage zurück. *Abb. 1.2.2-2* zeigt eine weitere Lösung für das „power on jump“-Problem. Mit dieser Schaltung ist es möglich, unabhängig von der restlichen Hardware und Software nach einem Resetvorgang auf eine beliebige Stelle im Speicher zu springen. Die Sprungadresse wird an den Vergleicherstufen V1 bis V4 mit Hilfe von „jumpers“ oder DIL-Schaltern eingestellt. Nach Erscheinen eines RESET-Signals wird das RS-Flipflop rückgesetzt, und der Ausgang von N1 nimmt einen High-Pegel an. Damit wird der Bustreiber B1 gesperrt und die A- und B-Seite nimmt einen hochohmigen Zustand an. Gleichzeitig erscheint am Freigabeingang von B2 ein Low-Pegel, und der Bustreiber schaltet die Low-Pegel seiner Eingänge auf den Datenbus durch. Sind aber alle Leitungen des Datenbus auf Low, so sieht die CPU einen NOP-Befehl bei der Ausführung.

Bei der Ausführung dieses Befehls wird der Adreßzähler um eins erhöht. Dies geschieht nun solange, bis die Vergleicherstufen V1 bis V2 eine Adresse auf dem Adreßbus vorfinden, die mit der eingestellten Adresse übereinstimmt und außerdem ein Speicherleserzugriff stattfindet. Das RS-Flipflop wird dann gesetzt und der Bustreiber B2 wieder gesperrt. B1 wird freigegeben und die CPU führt das an dieser Adresse stehende Programm aus. Die gezeichnete Schaltung wird zwischen der CPU-Karte und der restlichen Speicherschaltung angebracht.

1.2.3 Parallelports

Jeder Mikrocomputer muß irgendwie mit der Außenwelt in Verbindung treten. Am einfachsten geschieht dies über Parallelports. Eine einfache Möglichkeit wurde schon in *Abb. 1.1.1-22* vorgestellt. Hier wurden als Parallelports einfache TTL-Bausteine verwendet. Wenn die Anzahl der IO-Leitungen und deren Bedeutung von vornherein bestimmt ist, so kann durchaus so verfahren werden. Soll aber eine Universalität erreicht werden, da sich im Verlauf einer Systementwicklung Änderungen ergeben können, so kommen nur spezielle LSI-Schaltungen in Frage, deren IO-Eigenschaften vom Prozessor programmiert werden können. Es sind derzeit eine Vielfalt von IO-Bausteinen verfügbar für die unterschiedlichsten Prozessoren.

Hier soll nun ein typischer Parallelport-Baustein besprochen werden.

8255

Es handelt sich bei dem Baustein 8255 der Firma INTEL um einen universalen Parallelport mit 24 IO-Leitungen. Dieses IC wurde ursprünglich für den 8080 ausgelegt, ist aber auch für andere CPUs verwendbar, wie zum Beispiel für den Z80.

Der 8255 besitzt drei Ports mit jeweils 8-Bit-Leitungen. Diese Ports sind mit A, B und C bezeichnet.

Die beiden Ports A und B sind praktisch gleichwertig, nur der Port C unterscheidet sich von ihnen wesentlich, da er noch einmal in zwei 4-Bit Hälften gespalten ist, deren IO-Eigenschaft getrennt programmiert werden kann. Für die Kanäle A und die oberen

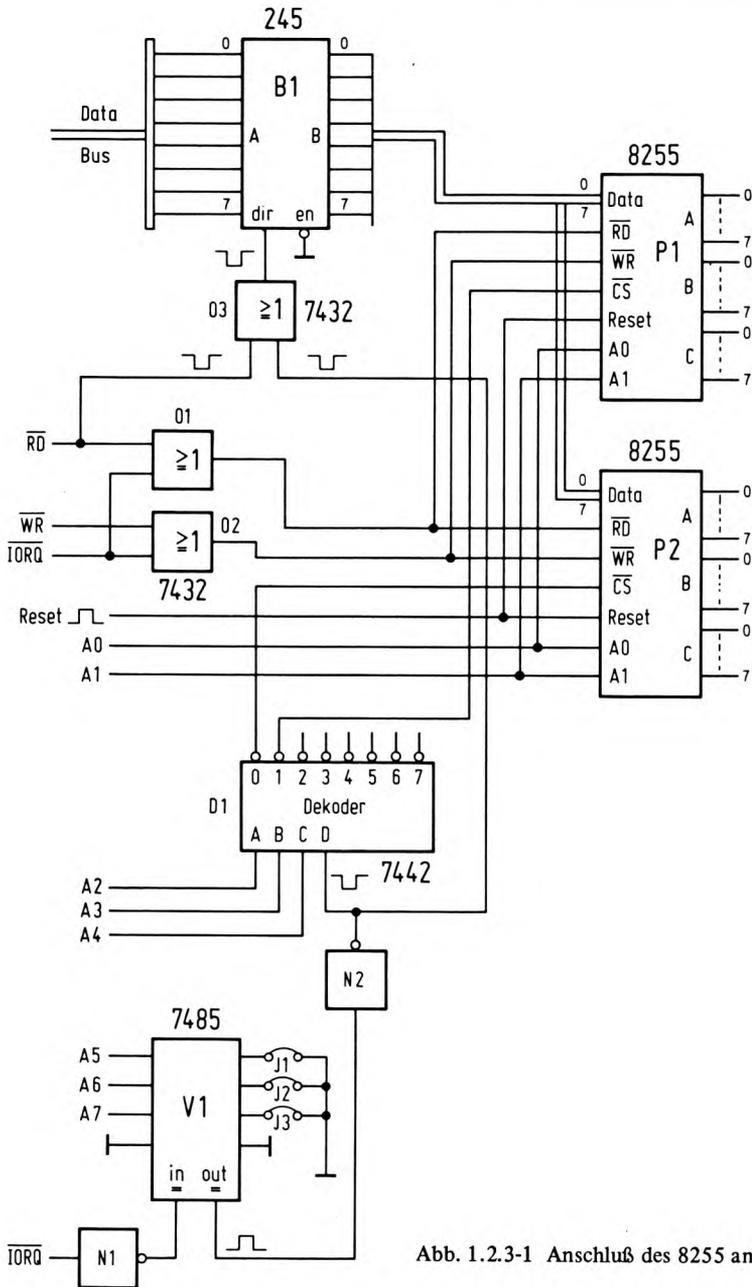


Abb. 1.2.3-1 Anschluß des 8255 an den Z80

4 Bit von C sind drei verschiedene Betriebsarten einstellbar, für die Kanäle B und die unteren 4 Bit von C sind zwei Betriebsarten programmierbar. In der Betriebsart 0 kann die Datenrichtung von jedem dieser vier Datenkanäle unabhängig voneinander eingestellt werden. In der Betriebsart 1 wird ein Teil von Port C für Handshakesignale verwendet und die Betriebsart 2 schließlich erlaubt es über den Port B einen bidirektionalen Datentransfer abzuwickeln.

Auch hier werden Leitungen des Port C für Handshakesignale benötigt. Die genauen Programmierdaten können in dem Benutzerhandbuch für den 8255 der Firma INTEL (16) nachgelesen werden.

Abb. 1.2.3-1 zeigt eine einfache Schaltung zum Anschluß des 8255 an den Z80. Es sind hier zwei Bausteine eingezeichnet, die Dekodierschaltung läßt aber insgesamt acht Bausteine zu. Der 8255 besitzt vier interne Register, die über eine Adresse ausgewählt werden. Dazu gelangen die Leitungen A0 und A1 des Bausteins direkt an den CPU-Adreßbus. Mit den Eingängen \overline{RD} und \overline{WR} wird die Zugriffsart bestimmt, und die Signale werden auf die schon bekannte Weise mit Hilfe zweier ODER-Verknüpfungen von den CPU-Signalen \overline{RD} , \overline{WR} und \overline{IORQ} gewonnen. Der RESET-Eingang stellt den Grundzustand des 8255 her, indem die Ports A bis C in der Betriebsart 0 als Eingänge geschaltet werden. Mit dem Eingang \overline{CS} wird der Baustein selektiert. Dazu ist dieser Eingang mit dem Ausgang des Dekoders D1 verbunden. Der Dekoder erhält die Adressen A2 bis A3 und kann damit acht 8255-Bausteine auswählen. Die Freigabe des Dekoders erfolgt über den Eingang D, der dazu über einen Inverter mit dem Ausgang des Vergleichers V1 verbunden ist. Wenn die mit den „jumpers“ J1 bis J3 eingestellte Adresse mit A5 bis A7 übereinstimmt, und ein IO-Zugriff vorliegt, so erscheint an dessen Ausgang ein High-Pegel.

Das Selekt-Signal gelangt über den Inverter N2 außerdem an O3. Mit dem Ausgang dieser ODER-Verknüpfung wird die Richtung des Bustreibers B1 gesteuert. Bei einem Lesezugriff wird die Richtung von den Bausteinen zum Prozessorbus geschaltet, ähnlich wie bei der RAM-Erweiterungsschaltung.

1.2.4 Serienports

Sollen Daten über eine größere Entfernung übertragen werden, so ist es angenehm, wenn dies über wenige Leitungen möglich ist. Für den normalen Datenaustausch bei Mikrocomputern werden aber normalerweise 8 Bit verwendet, daher ist es nötig, diese acht Bit in ein serielles Format umzuwandeln. Wie dieses serielle Format aussieht, wurde schon in dem „Mikrocomputersysteme“ (1) beschrieben, daher soll hier nur die Schaltung besprochen werden.

Für Mikroprozessoren gibt es eine Vielfalt an hochintegrierten Schaltungen, die eine Serialisierung vornehmen können. Hier wird der recht preiswerte Serienport 8251 besprochen, der sowohl asynchrone als auch synchrone Übertragung handhaben kann.

Abb. 1.2.4-1 zeigt die Schaltung. Als Bussteuerung kann der gleiche Schaltungsteil wie in *Abb. 1.2.3-1* verwendet werden. Die Datenleitungen D0 bis D7 werden an den internen Datenbus angeschlossen, \overline{RD} , \overline{WR} und RESET werden genauso wie bei dem Parallelport 8255 angeschlossen.

Da der Baustein im Gegensatz zum 8255 nur zwei interne Register besitzt, die mit C/\overline{D} ausgewählt werden, bleibt die Adreßleitung A1 frei. Soll der Adreßraum voll ausgenutzt werden, so muß die Dekodierschaltung geändert werden. Der Dekoder D1 in

Abb. 1.2.4-1 Anschluß des 8251 an den Z80

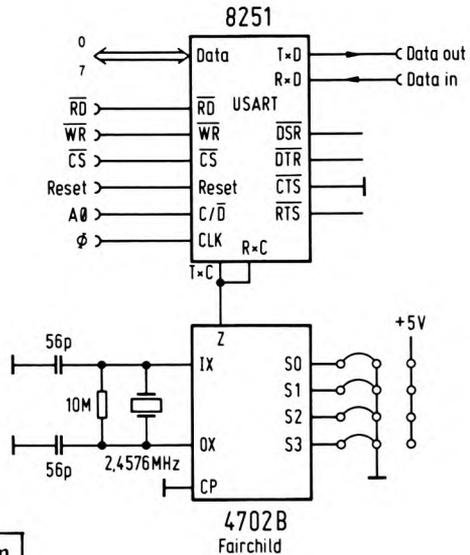


Tabelle 1.2.4-1

S3	S2	S1	S0	Baudrate
L	L	L	L	Multiplexed Input Im
L	L	L	H	Multiplexed Input Im
L	L	H	L	50 Baud
L	L	H	H	75 Baud
L	H	L	L	134.5 Baud
L	H	L	H	200 Baud
L	H	H	L	600 Baud
L	H	H	H	2400 Baud
H	L	L	L	9600 Baud
H	L	L	H	4800 Baud
H	L	H	L	1800 Baud
H	L	H	H	1200 Baud
H	H	L	L	2400 Baud
H	H	L	H	300 Baud
H	H	H	L	150 Baud
H	H	H	H	110 Baud

Abb. 1.2.3-1 erhält dann die Adressen A1 bis A3 und der Vergleich A4 bis A7.

Der \overline{CS} -Eingang des Bausteins 8251 wird an den gewünschten Ausgang des Dekoders D1 geschaltet, je nach Adreßbereich. Der 8251 erhält ferner noch ein Taktsignal CLK, das am einfachsten aus dem CPU-Takt Φ gewonnen wird.

Der USART 8251 ist hier für den asynchronen Mode beschaltet, wie er bei normalen Terminals üblich ist (u.a. auch Teletype). Er erhält einen Bittakt an die Eingänge TxC und RxC von einem Baudrate Generator des Typs 4207B.

Dieser erzeugt die 16fache Frequenz von den gebräuchlichsten Baudraten. Dazu wird er von einer Quarzfrequenz gesteuert, wobei die Schaltung zur Erzeugung der Schwingung mit integriert ist. Die Quarzfrequenz beträgt 2,4576 MHz.

Tabelle 1.2.4-1 zeigt die möglichen Baudraten, wobei die ersten beiden Einstellungen für eine externe Frequenzeinspeisung gedacht sind.

V24/20 mA Schnittstellen:

Über Leitungen können mit normalen TTL-Pegeln (0V und 5V) keine allzu großen Entfernungen störungsfrei überbrückt werden, dazu ist es nötig, mit größeren Spannungshöhen zu arbeiten, oder einen eingepägten Strom zu verwenden. Eine Schnittstelle mit genormten Spannungspegeln ist die V24-Schnittstelle. Es wird mit einem Pegel von -12 V und +12 V gearbeitet. Als Stromschnittstelle sei zum Beispiel die 20-mA-Schnittstelle genannt.

Mit beiden Schnittstellen kann eine Entfernung von mindestens 100 Meter überbrückt werden, wobei die Stromschnittstelle noch günstiger ist. Mit TTL-ICs (z.B. 7400) gibt es schon bei ein paar Meter Leitungslänge erhebliche Schwierigkeiten. Die Entfernungsangabe ist natürlich abhängig von der Übertragungsgeschwindigkeit, hier wurde von 9600 Baud ausgegangen. *Abb. 1.2.4-2* zeigt eine Schaltung, die sowohl V-24-Signale, als auch die 20-mA-Stromschnittstelle erzeugen kann. Die Betriebsart ist mit insgesamt vier Drahtbrücken (jumpers) einstellbar. Die obere Bildhälfte zeigt den Sendeteil.

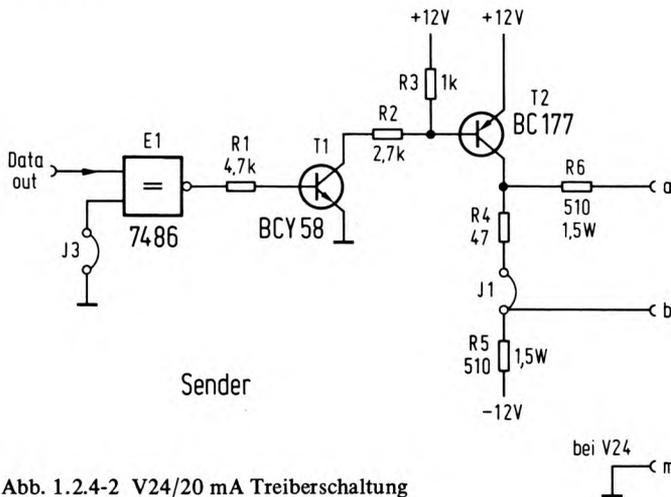
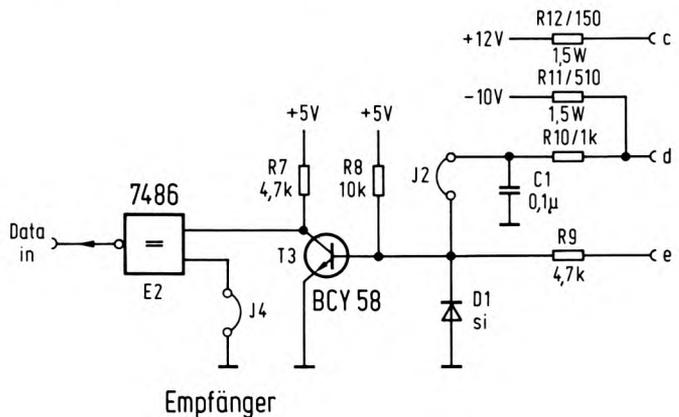


Abb. 1.2.4-2 V24/20 mA Treiberschaltung



Das Signal „data out“ gelangt von einem USART (z.B. Abb. 1.2.4-1) an ein Exklusiv-ODER-Gatter E1. Mit J3 kann die Ausgangspolarität eingestellt werden. Bei V24 gilt der -12 V Pegel als Ruhelage, bei der 20-mA-Schnittstelle muß in der Ruhelage ein Strom fließen. Das Datensignal gelangt vom Ausgang des Gatters E1 an einen Treibertransistor T1. Von dort aus wird das Signal an T2 übertragen. Dieser Transistor ist der eigentliche Schnittstellentreiber. Mit J1 wird bestimmt, ob die Schaltung für den V-24-Betrieb oder für 20 mA verwendet werden soll. Ist J1 eingesetzt, so erscheint am Ausgang b das V-24-Signal. Ist J1 offen, so wird an der Klemme a +TX übertragen und die Klemme b dient der Rückführung (-TX). Der Strom errechnet sich zu $24V/(R6+R5)=23\text{ mA}$, ist etwas größer als 20 mA, aber nur ohne Berücksichtigung des Leitungswiderstandes. Am anderen Ende der Leitung befindet sich meist eine Optokopplerstufe, die das Signal auf TTL-Pegel transformiert. Im unteren Bildteil ist der Empfänger abgebildet. Das Datensignal am Ausgang von T3 gelangt über ein Exklusiv-ODER-Gatter an den USART-Eingang. Mit J4 kann die Polarität des Ruhepegels eingestellt werden, der bei dem USART 8251 auf High liegen muß.

Im 20-mA-Betrieb ist die Brücke J2 eingefügt, und die Daten werden über die Leitungen c und d übertragen. Dabei stellt die Leitung c den Anschluß +RX dar und wird daher mit -TX des Senders verbunden, und d ist -RX. Zu beachten ist, daß es sich um eine aktive Schnittstelle handelt, die nicht mit einer anderen aktiven verbunden werden darf. Auch ist es nicht möglich, die Schnittstelle im Kreis zu führen, da hier Sender und Empfänger nicht galvanisch entkoppelt sind.

Im Ruhezustand fließen etwa 20 mA über die Leitung von c nach d. R12 und R11 bilden damit einen Spannungsteiler. Es liegt im Ruhezustand an Punkt d, bezogen auf Masse ein Pegel von etwa 7V an. Ist die Schleife offen, so liefern dort -10 V an. T3 schaltet also, wenn der Ruhezustand vorliegt.

Im V-24-Betrieb ist J2 offen, und der Eingang e wird für die V-24-Signale verwendet. Die Diode D1 dient der Begrenzung für negative Spannungspegel, die an der Basis von T3 entstehen könnten.

Ein deutlicher Unterschied zwischen V-24- und 20-mA-Schnittstellen besteht auch in der Anzahl der Leitungen. Für V-24 genügen drei (b, e, m) für die 20-mA-Schnittstelle werden aber vier (a, b, c, d) benötigt, die aber paarweise verdrillt werden können und damit auch einen sichereren Betrieb ermöglichen.

1.3 Peripherieschaltungen

1.3.1 Displays-Datensichtgeräte

1.3.1.1 CRT-Controller und ihre Anwendung

Seit geraumer Zeit gibt es auf dem Markt eine Vielzahl an CRT-Controller-Bausteinen, die es ermöglichen, mit geringem Aufwand Datensichtgeräte zu konstruieren.

Diese Controller werden meist mit einem Mikroprozessor verbunden, der die Steuerung der Datenwiedergabe auf dem Bildschirm übernimmt. Der Controller hat die Aufgabe, die Synchronisationssignale für den Monitor (oder TV-Gerät) zu erzeugen, sowie die Adressen für den Bildwiederholpeicher. Ferner wird über eine Vergleichslogik die Position des Cursors bestimmt.

Die Anzahl der Zeilen, Bildschirmweite, Synchronisationsart und Lage der Impulse können vom Mikroprozessor programmiert werden.

Hier werden zwei repräsentative Bausteine besprochen, die alle diese Eigenschaften vorweisen.

1. CRT-Video-Timer-Controler VTAC 5027:

Der Baustein erlaubt es, bis zu 132 Zeichen pro Zeile zu programmieren, sowie bis zu 16 Punkte pro Zeile in vertikaler Richtung. Dabei ist der kleinste einstellbare Wert 20 Zeichen pro Zeile und 1 Punkt pro Zeichen. Das IC ist voll TTL kompatibel und kann an den meisten Prozessorsystemen direkt betrieben werden.

Abb. 1.3.1.1-1 zeigt die PIN-Belegung des CRT-Controlers. Er besitzt vier Adreß-eingänge zur Adressierung der internen Arbeitsregister.

Tabelle 1.3.1.1-1 zeigt die Bedeutung der einzelnen Register. Die Adressen 0 bis 3 bestimmen eines der sechs Control-Register zur Steuerung des Bildformats.

Tabelle 1.3.1.1-2 zeigt das dazugehörige Format.

Eine Besonderheit ist der Selbstlademechanismus, der es erlaubt, auch ohne Prozessor auszukommen. Wird die Adresse FH angewählt, also alle Eingänge auf High-Pegel, so werden über R0 bis R3 Adressen ausgegeben, die an einen PROM geführt werden können, dessen Ausgang mit dem Datenbus verbunden ist. Nach einem LOW-Signal auf der \overline{DS} -Leitung wird der Selbstladevorgang eingeleitet.

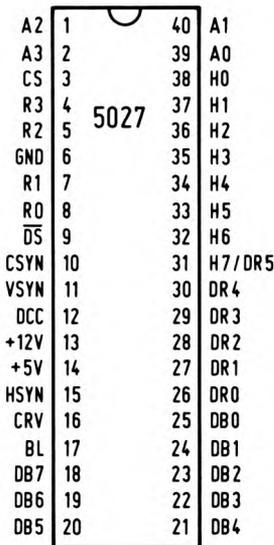


Abb. 1.3.1.1-1 PIN-Belegung des CRT-Controlers 5027

Tabelle 1.3.1.1-1

A3	A2	A1	A0	Befehl	Beschreibung
0	0	0	0	Reg 0	Tabelle 1.3.1.1-2
0	0	0	1	Reg 1	„
0	0	1	0	Reg 2	„
0	0	1	1	Reg 3	„
0	1	0	0	Reg 4	„
0	1	0	1	Reg 5	„
0	1	1	0	Reg 6	„
0	1	1	1	Prozessor Selbst laden	Befehl des Prozessors an CRT in den Selbstlademode zu gehen
1	0	0	0	lesen Cursor Zeilenadresse	
1	0	0	1	lesen Cursor Zeichenadresse	
1	0	1	0	RESET	Die interne Zählerkette wird zurückgesetzt und stoppt bis zum Start Befehl
1	0	1	1	UP SCROLL	die Adresse der ersten angezeigten Datenreihe wird um eins erhöht. Vorher oberste Zeile 0 und unterste 31. Nachher oberste Zeile 1 und unterste 0.
1	1	0	0	schreiben Cursor Zeichenadresse	
1	1	0	1	schreiben Cursor Zeilenadresse	
1	1	1	0	Start der Zählerkette	Startet die Zählerkette nach ungefähr einer Zeile, nach einem RESET oder Prozessor Selbstladevorgang.
1	1	1	1	CRT Selbst laden	Der CRT Controller beginnt den Selbstladeprozess über einen PROM wenn \overline{DS} auf LOW geht. Die Adressen werden über R0 bis R3 ausgegeben.

Abb. 1.3.1.1-2 zeigt die ausgeführte Schaltung für eine Steuerung mit einer CPU.

Der Datenbus wird, wie schon in den vorherigen Kapiteln, mit einem Bustreiber bidirektional gepuffert. Die Datenrichtung wird durch das Signal am Ausgang von N2 gesteuert. Es nimmt immer dann einen Low-Pegel an, wenn der Baustein adressiert wird (mit V1) und ein IO-Lesezugriff vorliegt.

Der CRT-Controller besitzt keinen R/\overline{W} -Eingang, da die Datenrichtung immer eindeutig durch die Registeradresse festgelegt ist. Eigentlich wäre nun eine Schutzschaltung für den Datenbustreiber vorzusehen, die eine falsche Zugriffsart verhindert, doch darauf wurde zugunsten der Schaltungsvereinfachung verzichtet. Der Baustein kann durch eine falsche Zugriffsart außerdem laut Datenblatt nicht zerstört werden.

Tabelle 1.3.1.1-2

Register	Beschreibung		
0	Horizontaler Zeichenzähler gibt die gesamte Zahl der Zeichen pro Zeile an, auch der nicht dargestellten. Von 0 bis 255 einstellbar. Es werden N+1-Zeichen verwendet.	7	0
1	Dies ist ein Register, das mehrere Funktionen erfüllt. Bit 7 bestimmt, ob im Zeilensprungverfahren gearbeitet wird oder nicht. Bei Zeilensprung ist das Bit auf 1 gesetzt. Bit 6 bis 3 bestimmen die H-SYNC-Weite in Zeichenbreiten gerechnet. Bit 2 bis 0 sind für die Sync Verzögerung, mit maximal 8 Zeichenbreiten.	76	32 0
2	Auch dies ist ein Mehrfunktionsregister. Bit 6 bis 3 ist die Anzahl der Zeilen für ein Zeichen von 0 bis 15, wobei N+1-Zeilen verwendet werden. Bit 2 bis 0 bestimmen die Anzahl der dargestellten Zeichen pro Zeile, wobei von 0 bis 7 gilt: 20, 32, 40, 64, 72, 80, 96, 132 Zeichen/Zeile.	6	32 0
3	Mit Bit 7 und 6 werden die Verzögerungs-Zahlen festgelegt, 1 2 zwischen Sync und Blank und eine zwischen Cursor und Adresse, 2 bedeutet 1 zwischen Sync und Blank, keine bei Cursor, und 3 bedeutet 2 zwischen Sync und Blank und 2 zwischen Cursor und Adresse. Bit 5 bis 0 bestimmen die Anzahl der Zeichenzeilen von 0 bis 63, wobei N+1 dargestellt werden.	765	0
4	Dieser Wert bestimmt die Anzahl der Zeilen des Gesamtbildes, wobei für das Zeilensprungverfahren die Formel $2X+512$ gilt und für das Nicht-Zeilensprungverfahren $2X+256$ gilt.	7	0
5	Start der Daten bei Erreichen der hier angegebenen Zeile nach dem Sync-Impuls.	7	0
6	Mit den Bits 5 bis 0 kann die Adresse der zuletzt dargestellten Datenreihe für Scrollzwecke angegeben werden.	5	0

Die Daten werden mit \overline{DS} in den Controller übernommen, dazu ist dieser Eingang mit \overline{TORQ} verbunden. Über den Eingang CS erfolgt die Freigabe, wenn die richtige IO-Adresse anliegt. Die unteren vier Adreßleitungen A0 bis A3 gelangen über den Bustreiber B2 direkt an den Controller. Es werden 16 Adreßplätze mit dieser Schaltung belegt.

Der Adreßbereich kann mit den vier „jumpers“ J1 bis J4 eingestellt werden.

Der CRT-Controller besitzt verschiedene Ausgänge zur Displaysteuerung und zur Steuerung des Bildwiederholerspeichers.

Die Ausgänge R0 bis R3 bestimmen die darzustellende Zeile eines Zeichens. Dabei können bis zu maximal 16 Zeilen für ein Zeichen verwendet werden. Dadurch

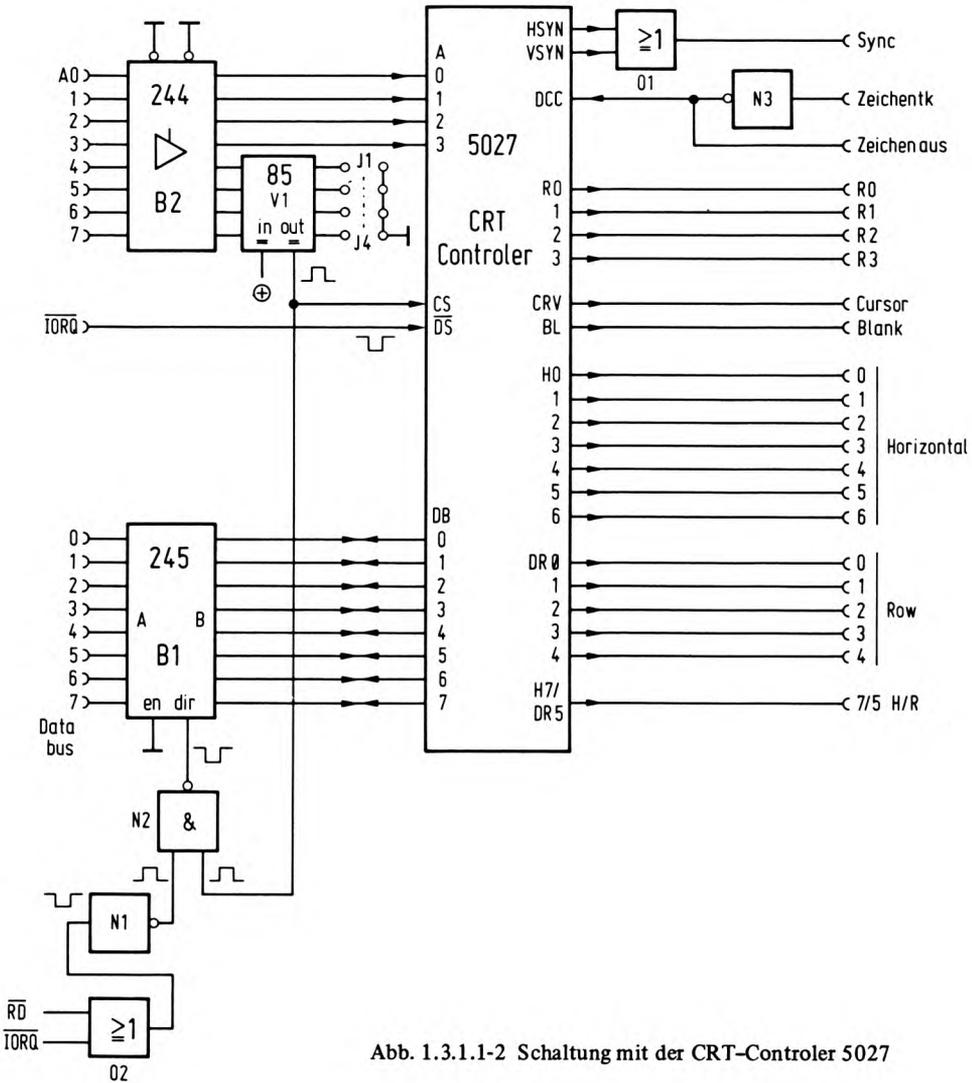


Abb. 1.3.1.1-2 Schaltung mit der CRT-Controller 5027

läßt sich eine sehr hohe Schriftqualität erreichen. Die Anzahl der Punkte pro Zeichen in horizontaler Richtung wird durch eine externe Schaltung bestimmt.

H0 bis H6 dienen der Adressierung von den Zeichen in horizontaler Richtung. H7/DR5 besitzt eine programmierbare Doppelfunktion. Ist das Bit 2 des Registers 2 auf 1 eingestellt, so gilt H7 und die Anzahl der Zeichen in vertikaler Richtung wird eingeschränkt. Ist das Bit 2 von R2 auf 0 programmiert, so gilt die Bezeichnung DR5. Zusammen mit DR0 bis DR4 wird damit die Anzahl der Zeichen in vertikaler Richtung bestimmt.

HSYN und VSYN werden über die ODER-Verknüpfung 01 zu einem gemeinsamen SYNC-Signal gemischt, das direkt einem BAS-Mischer zugeführt werden kann. Der CRT-Controller besitzt auch einen CSYNC (composite sync)-Ausgang, der aber nur dann ein Signal der RS-170-Norm enthält, wenn kein Zeilensprungverfahren verwendet wird. R0 bestimmt im Falle des Zeilensprungverfahrens die geraden, bzw. die ungeraden Zeilen.

Der Ausgang BL dient dem Dunkeltasten des Bildschirmrandes, in dem ja keine Zeichen erscheinen sollen.

DCC ist der Eingang für den Zeichentakt.

Dieser CRT-Controller besitzt auch einen Nachteil, wird eine Zahl von Zeichen pro Zeile eingestellt, die nicht einer Zweierpotenz entspricht, wie zum Beispiel 80 Zeichen pro Zeile, so bleiben die restlichen Speicherzellen zur nächsthöheren Zweierpotenz ungenutzt (hier 128, also 48 Zellen pro Zeile). Es muß daher, falls auf diese Zellen nicht verzichtet wird, eine spezielle Adreßkompressionsschaltung entworfen werden, die diesen Nachteil vermeidet. Diesen Nachteil vermeidet der CRT-Controller 6845.

2. CRT-Controller 6845:

Dieser Baustein besitzt zwei unabhängige Zählerketten. Die eine Zählerkette zählt von einem programmierbaren Anfangswert linear bis zu einer Endadresse, so daß keine Lücken bei der Bildwiederhol-speicheradressierung entstehen. Die andere Zählerkette bestimmt den Ablauf der Synchronsignale und arbeitet ähnlich wie beim 5027. Dadurch, daß die Anfangsadresse frei programmierbar ist, kann eine Art Blättern in einem viel größeren Bildwiederhol-speicher ermöglicht werden.

Der Baustein kann einen Adreßraum von 16K bedienen. Der Controller benötigt außerdem nur eine 5-V-Versorgung und besitzt einen Lichtgriffeingang.

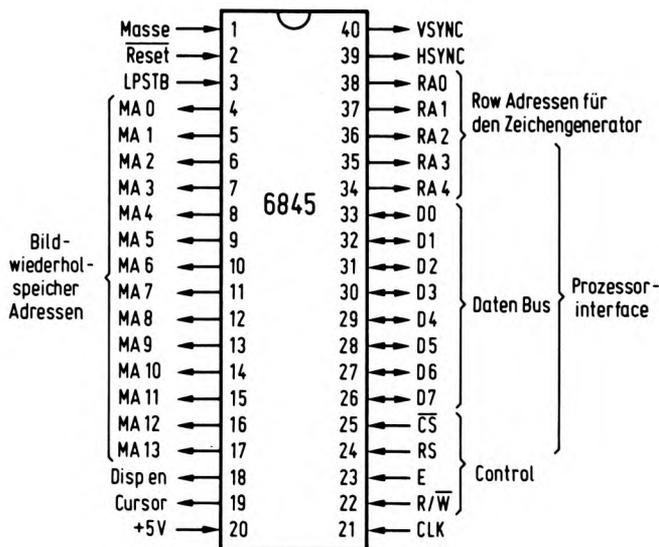


Abb. 1.3.1.1-3 PIN-Belegung des CRT-Controllers 6845

Tabelle 1.3.1.1-3

Adreß-Register	Register Name	Bezeichnung	R/W	Einheit
00000	R0	Horizontal gesamt	W	Zeichen
00001	R1	Horizontal angezeigt	W	Zeichen
00010	R2	HSYNC Position	W	Zeichen
00011	R3	HSNYC Breite	W	Zeichen
00100	R4	Vertikal gesamt	W	Zeichenzeilen
00101	R5	Vertikal Abgleich	W	Bildzeilen
00110	R6	Vertikal angezeigt	W	Zeichenzeilen
00111	R7	VSYNC Position	W	Zeichenzeilen
01000	R8	Interlace (Zeilensprung)	W	—
01001	R9	Anzahl der Zeilen pro Zeichen	W	Bildzeilen
01010	R10	Cursor start	W	Bildzeile
01011	R11	Cursor end	W	Bildzeile
01100	R12	Speicheradr. Start H	W	—
01101	R13	Speicheradr. Start L	W	—
01110	R14	Cursor H	RW	—
01111	R15	Cursor L	RW	—
10000	R16	Lichtgriffel Adr. H	R	—
10001	R17	Lichtgriffel Adr. L	R	—

Es ist natürlich voll TTL kompatibel und kann, obwohl für das Motorola System 6800 ausgelegt, für die meisten Prozessoren direkt verwendet werden.

Abb. 1.3.1.1-3 zeigt die PIN-Belegung des CRT-Controllers 6845. Der Baustein belegt nur zwei IO-Adressen, zur Auswahl dient der Eingang RS (register select).

Intern besitzt der 6845 17 adressierbare Register. Die Auswahl eines dieser Register erfolgt dadurch, daß die Registeradresse auf die Portadresse 0 (RS = 0) geschrieben wird und dann können auf der Portadresse 1 (RS = 1) Daten in dieses Register geschrieben werden, oder daraus gelesen werden.

Tabelle 1.3.1.1-3 gibt einen Überblick von den einzelnen Funktionen der Register und Tabelle 1.3.1.1-4 zeigt die genaue Belegung der einzelnen Bits.

Neben dem linearen Adreßgenerator bietet das IC auch noch die Möglichkeit, verschiedene Displayvarianten zu programmieren, sowie unterschiedliche Cursorarten zu wählen.

Abb. 1.3.1.1-4 zeigt die verschiedenen Möglichkeiten zur Einstellung des Displayverfahrens.

Dabei kann zwischen dem Zeilensprungverfahren und dem 50-Hz-Bildwechsel gewählt werden.

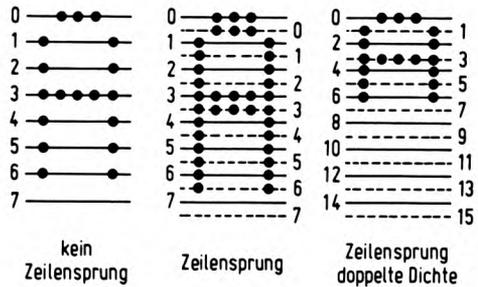
Beim Zeilensprungverfahren wird zwischen zwei Darstellungsarten unterschieden. Einmal können die Zeichen in der gleichen Größe belassen werden, wie beim 50-Hz-Bildwechsel ohne Zeilensprung, oder es kann die doppelte Menge an Zeichen in vertikaler Richtung dargestellt werden.

Tabelle 1.3.1.1-4 a

Register	Bezeichnung	
0	Hier wird mit 8 Bits die gesamte Zahl der Zeichen angegeben, wobei auch die nicht dargestellten gezählt werden. Der Wert ergibt sich aus der Zahl - 1. Mit dieser Zahl wird die Horizontale Wiederholfrequenz festgelegt.	<u>76543210</u>
1	Hier werden mit 8 Bits die Zahl der dargestellten Zeichen angegeben, bezogen auf eine Zeile.	<u>7 0</u>
2	Mit 8 Bits dieses Registers kann die Position des HSYNC Signals bestimmt werden.	<u>7 0</u>
3	Mit 4 Bits wird die Breite des HSYNC Signals eingestellt.	<u>3 0</u>
4	Mit R4 kann die Bildwiederholrate (50 Hz oder 60 Hz) bestimmt werden. Dazu wird mit 7 Bits die Anzahl der Zeichenzeilen gesamt angegeben.	<u>6 0</u>
5	Mit 5 Bits dieses Registers kann der Feinabgleich in Bildzeilen durchgeführt werden, um auf die richtige Bildwiederholrate zu kommen.	
6	Mit 7 Bits kann die Anzahl der dargestellten Zeichenzeilen bestimmt werden.	<u>6 0</u>
7	Mit 7 Bits dieses Registers wird die VSYNC Position eingestellt. Dies geschieht in Zeichenzeilen.	<u>6 0</u>
8	Mit diesem Register kann in 2 Bits der Display Mode eingestellt werden, der bestimmt, ob im Zeilensprungverfahren gearbeitet wird.	<u>10</u>
9	Mit 5 Bits dieses Registers kann die Anzahl der Bildzeilen für ein Zeichen eingestellt werden (RA0 bis RA4).	<u>4 0</u>
10	Bit 0 bis 4 bestimmen die Zeilenstartadresse des Cursors. Bit 5 und 6 bestimmen den Cursor Modus (nicht blinkend, nicht dargestellt, blinkend mit 1/16 der vertikalen Feldrate, oder mit 1/32 der vert. Feldrate).	<u>654 0</u>
11	Bit 0 bis 4 bestimmen die Zeilenendadresse des Cursors.	
12	Hier wird der höherwertige Teil der Startadresse des Speichers angegeben, bei dem die Darstellung erfolgen soll. Dazu dienen 6 Bits.	<u>5 0</u>
13	Low Adresse für die Speicherstartadresse. 8 Bits.	<u>7 0</u>
14	High Adresse, des Starts für die Cursorposition, die direkt einer Speicheradresse zugeordnet ist. 6 Bits.	<u>5 0</u>
15	Low Adresse mit 8 Bits für die Cursorposition.	<u>7 0</u>
16	Es wird die High Adresse (6 Bits) festgehalten, wenn der LPSTB Eingang einen Puls erhält, die mit der Speicheradresse des gerade dargestellten Zeichens übereinstimmt.	<u>5 0</u>
17	8 Bits für die Low Adresse des LPSTB Registers.	<u>7 0</u>

Abb. 1.3.1.1-4 Verschiedene Darstellungsarten von Zeichen

Bit 1	Bit 0	Modus
0	0	kein Zeilensprung
1	0	kein Zeilensprung
0	1	Zeilensprung
1	1	Zeilensprung / doppelte Dichte



Cursor Anzeige Modus

Bit 6	Bit 5	Cursor Modus
0	0	nicht blinkend
0	1	nicht dargestellt
1	0	1/16 Feldrate blinkend
1	1	1/32 Feldrate blinkend

Cursor Format

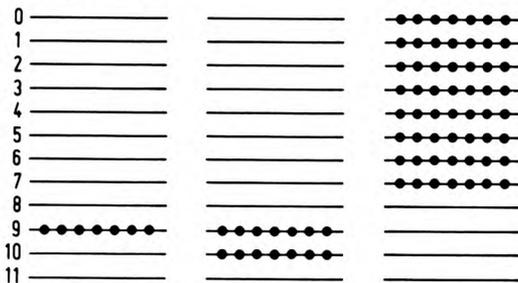


Abb. 1.3.1.1-5 Einstellmöglichkeiten bei der Cursorwahl

Cursor Start	9	9	0
Cursor End	9	10	7

Der Nachteil des Zeilensprungverfahrens ist, daß eine effektive Bildwechselfrequenz von 25 Hz zustande kommt und bei gewöhnlichen TV-Geräten oder Monitorgeräten ein Flimmereffekt wirksam wird. Abhilfe kann da nur ein Monitor mit nachleuchtender Bildröhre schaffen.

Abb. 1.3.1.1-5 zeigt die Einstellmöglichkeiten bei der Cursorwahl.

Der Cursor kann blinkend oder nichtblinkend dargestellt werden. Ferner kann die Höhe und Lage des Cursors eingestellt werden, damit ist es auch möglich, den Cursor unterhalb der Zeichengrenze zu legen, um ihn besser unterscheiden zu können.

Abb. 1.3.1.1-6 zeigt den Anschluß an die Z80-CPU. Der Datenbus ist wie üblich über den Bustreiber B1 gepuffert und die Adreßselektion wird mit der Vergleichslogik V1 und V2 vorgenommen. Die Adresse läßt sich mit J1 bis J7 einstellen.

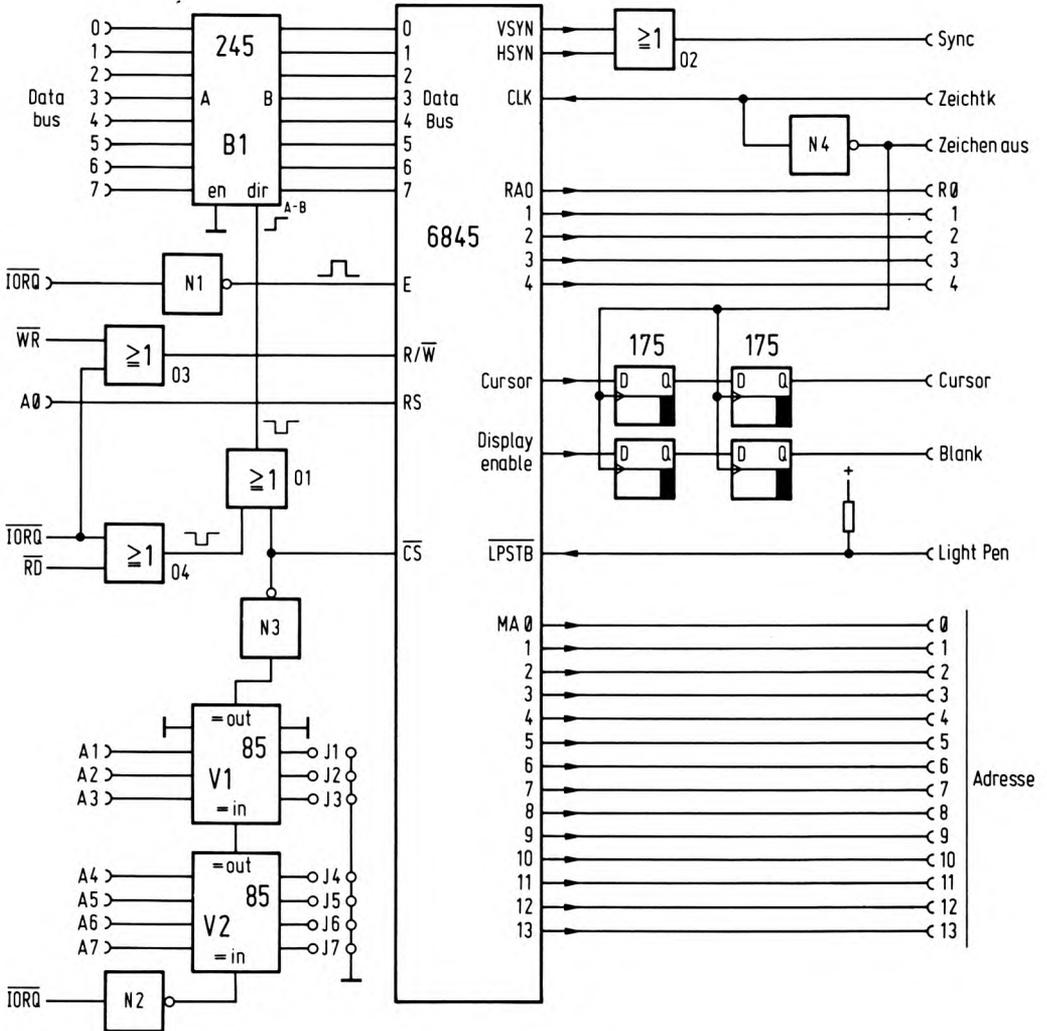


Abb. 1.3.1.1-6 Anschluß des 6845 an den Z80

```

        .PABS
E000    .LOC 0E000H
        .PHEX
        ;
        ;
        ;*****
        ;* KLEINES CRT DISPLAY *
        ;* PROGRAMM 791030      *
        ;* RDK      1.0        *
        ;*****

E000    C3 E00C    JMP INIT
E003    C3 E00C    JMP INIT
E006    C3 E00C    JMP INIT
E009    C3 E036    JMP CO ;09 AL=U
E00C                    INIT:
E00C    21 E01D    LXI H,TAB
E00F                    ..LP:
E00F    7E                    MOV A,M

E010    FEFF                    CPI 0FFH           ;ENDE DER TABELLE
E012    CA E030                JZ CONT
E015    4F                    MOV C,A
E016    23                    INX H
E017    7E                    MOV A,M
E018    ED79                  OUTP A
E01A    23                    INX H
E01B    18F2                  JMPR ..LP
E01D                    TAB:
E01D    0051                  .BYTE 0,51H      ;HORIZ. LINES
E01F    011D                  .BYTE 1,10H     ;SYNC ,NON INTERLANCE
E021    0238                  .BYTE 2,30H     ;64 ZEICHEN,16 SCANS
E023    03DF                  .BYTE 3,0DFH    ;SKEW-3,32 ZEICHEN ZEILEN
E025    0410                  .BYTE 4,10H     ;SCANS/FRAME
E027    0518                  .BYTE 5,18H     ;VERTIKAL DATA START
E029    061F                  .BYTE 6,1FH     ;STOPP BEI 32 ZEICHEN
E02B    0C00                  .BYTE 0CH,0     ;CURSOR
E02D    0D00                  .BYTE 0DH,0     ;CURSOR
E02F    FF                    .BYTE 0FFH     ;ENDE DER TABELLE
        ;
E030                    CONT:
E030    CD E00C                CALL CLEAR
E033    CD F01E                CALL 0F01EH     ;MONITOR
        ;
        ;
E036                    CO:
E036    79                    MOV A,C         ;EINGABEZEICHEN
E037    FE0D                  CPI 0DH        ;CR
E039    CA E067                JZ CR
E03C    FE0A                  CPI 0AH
E03E    CA F0A7                JZ LF
E041    FE0C                  CPI 0CH
E043    CA E08C                JZ CLEAR
E046    ES                    PUSH H
E047    2A E0F2                LHLD POSITION
E04A    71                    MOV H,C         ;ABSPEICHERN ZEICHEN
E04B    23                    INX H
E04C    22 E0E2                SHLD POSITION
E04F    7C                    MOV A,H
E050    FEDF                  CPI 0DFH     ;ENDE BEREICH
E052    C2 E061                JNZ ENDE
    
```

Abb. 1.3.1.1-7 Programm zur Steuerung des CRT-Displays

```

E055      7D          MOV A,L
E056      FEFF       CPI 0FFH
E058      C2 E061    JNZ ENDE
E058      21 D800    LXI H,0D800H
E05E      22 E0E2    SHLD POSITION
E061      ENDE:
E061      E1          POP H
E062      79          MOV A,C
E063      CD E0C5    CALL CURSOR
E066      C9          RET
                ;
                ;
E067      CR:
E067      E5          PUSH H
E068      2A E0E2    LHL POSITION
E068      7D          MOV A,L
E06C      FE00       CPI 0
E06E      CA E083    JZ CONI2
E071      ..LP1:
E071      7D          MOV A,L
E072      E63F       ANI 03FH
E074      2805       JRZ CONI
E076      3620       MVI M,20H
E078      23          INX H
E079      1BF6       JMPR ..LP1
E07B      CONI:
E07B      D5          PUSH D
E07C      11 0040    LXI D,40H
E07F      AF          XRA A
E080      ED52       DSB D
E082      D1          POP D
E083      CONI2:
E083      22 E0E2    SHLD POSITION
E086      E1          POP H
E087      79          MOV A,C
E088      CD E0C5    CALL CURSOR
E08B      C9          RET
                ;
                ;
E08C      CLEAR:
E08C      E5          PUSH H
E08D      D5          PUSH D
E08E      C5          PUSH B
E08F      21 D800    LXI H,0D800H
E092      22 E0E2    SHLD POSITION
E095      3620       MVI M,20H
E097      11 D801    LXI D,0D800H+1
E09A      01 07FF    LXI B,07FFH
E09D      EDB0       LDIR
E09F      C1          POP B
E0A0      D1          POP D
E0A1      E1          POP H
E0A2      79          MOV A,C
E0A3      CD E0C5    CALL CURSOR
E0A6      C9          RET
                ;
                ;
E0A7      LF:
E0A7      E5          PUSH H
E0A8      2A E0E2    LHL POSITION
E0AB      D5          PUSH D
E0AC      11 0040    LXI D,40H
    
```

zu Abb. 1.3.1.1-7

;LOESCHE RESTZEILE

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - CRT PROGRAMM

PAGE 3

```

E0AF 19          DAD D
E0B0 7C          MOV A,H
E0B1 FEE0        CPI 0E0H
E0B3 C2 E0BB     JNZ CONI1
E0B6 CD E0BC     CALL CLEAR
E0B9 1803        JMPR FERTIG
E0BB             CONI1:
E0BB 22 E0E2     SHLD POSITION
E0BE             FERTIG:
E0BE 01          POP D
E0BF E1          POP H
E0C0 79          MOV A,C
E0C1 CD E0C5     CALL CURSOR
E0C4 C9          RET
                ;
                ;
E0C5             CURSOR:
E0C5 F5          PUSH PSW
E0C6 E5          PUSH H
E0C7 2A E0E2     LHLD POSITION
E0CA 7D          MOV A,L
E0CB E63F        ANI 3FH
E0CD D30C        OUT 0CH          ;CURSOR HORIZ.
E0CF 7D          MOV A,L
E0D0 E6C0        ANI 0C0H
E0D2 07          RLC
E0D3 07          RLC
E0D4 C5          PUSH B
E0D5 47          MOV B,A
E0D6 7C          MOV A,H
E0D7 E607        ANI 7
E0D9 07          RLC
E0DA 07          RLC          ;000XXX00
E0DB B0          ORA B          ;000XXXY
E0DC D30D        OUT 0DH          ;VERTIKAL CURSOR POS.
E0DE C1          POP B
E0DF E1          POP H
E0E0 F1          POP PSW
E0E1 C9          RET
                ;
E0E2 0000        POSITION: .WORD 0
                .END

```

zu Abb. 1.3.1.1-7

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - CRT PROGRAMM
 +++++ SYMBOL TABLE +++++

PAGE 4

CLEAR	E08C	CO	E036	CONI	E07B	CONI1	E0BB	
CONI2	E083	CONT	E030	CR	E067	CURSOR	E0C5	
ENDE	E061	FERTIG	E0BE	INIT	E00C	LF	E0A7	
POSITI	E0E2	TAB	E010	.BLNK.	0000:03 X	.DATA.	0000*	X
.PROG.	0000'	X						

Die Richtungssteuerung erfolgt über das Gatter 01, dessen Ausgang immer dann auf Low geht, wenn die Adresse stimmt und ein Lesezugriff vorliegt. Das Signal R/W wird immer dann erzeugt, wenn ein Schreibzugriff vorliegt. Der Eingang \overline{CS} erhält einen Low-Pegel, wenn eine gültige Adresse anliegt und mit dem Eingang E wird bei einem IORQ die Gültigkeit angezeigt. Der Eingang RS (register select) ist direkt mit der Adreßleitung A0 verbunden, so daß auf der niederwertigen Adresse das Adreßregister angesprochen wird und auf der höherwertigen, das jeweils adressierte Register. Der CRT-Controller erzeugt eine Ausleseadresse, die an den Ausgängen MA0 bis MA13 anliegt. Damit können bis zu 16K Bildwiederholpeicher adressiert werden.

Das SYNC-Signal wird mit einem ODER-Gatter aus den Signalen VSYN und HSYN gewonnen. Der Eingang CLK wird mit dem Zeichentakt verbunden und bestimmt den Ablauf der Displaysteuerung. Das Signal CLK wurde mit dem Gatter N4 invertiert und führt an einen Ausgang mit dem Namen „Zeichen aus“, um mit der Schaltung des CRT-Controllers 5027 kompatibel zu bleiben. Die Ausgänge R0 bis R4 dienen der Steuerung eines Zeichengenerators und bestimmen die Zeile innerhalb eines Zeichens. Die Ausgänge CURSOR und BLANK müssen mit je zwei Flipflops, die als Schieberegister geschaltet sind, um zwei Zeichentakte verschoben werden, um mit der nachfolgenden Speicherschaltung kompatibel zu sein. Diese Verschiebung war beim 5027 nicht notwendig, da sie dort per Software programmiert werden konnte.

Der Eingang \overline{LPSTB} dient dem Anschluß eines Lichtgriffels, der einen Impuls liefern muß, sobald der Schreibstrahl des TV-Gerätes an der Stelle steht, an der sich auch der Lichtgriffel befindet. Dann wird in einem internen Register die gerade anstehende Adresse des Bildwiederholspeichers abgelegt und kann später von der CPU ausgelesen werden.

1.3.1.2 Anschluß von Zeichengeneratoren und Graphikschaltungen an den CRT-Controller

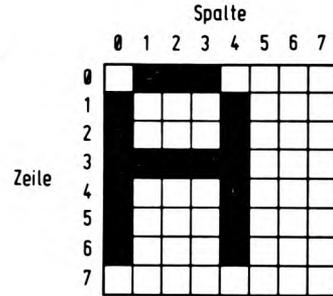
Im vorherigen Kapitel wurden die CRT-Controller 6845 und 5027 vorgestellt. Hier sollen nun verschiedene Schaltungen besprochen werden, die an die CRT-Schaltung angeschlossen werden und die eigentliche Zeichendarstellung bestimmen. Prinzipiell muß bei der Auswahl der hier vorgestellten Schaltungen entschieden werden, ob bei dem Datensichtgerät nur alphanumerische Zeichen dargestellt werden sollen, oder ob es möglich sein soll, auch Graphik-Darstellungen durchzuführen.

Bei der ausschließlichen Verwendung von alphanumerischen Zeichen ist die Schaltung relativ einfach. *Abb. 1.3.1.2-1* zeigt den Aufbau eines Zeichens, wie es von einem Zeichengenerator vorgenommen wird (z.B. mit 2708). Beim 2708 steht ein Raster von 8 x 8 Bildpunkten zur Verfügung, das auch zur Darstellung von Kleinbuchstaben mit Unterlängen geeignet ist. Auch ist eine beschränkte Graphik-Möglichkeit vorhanden, wenn vorgefertigte Graphikelemente ähnlich wie bei PET programmiert werden.

Abb. 1.3.1.2-2 zeigt die mögliche Realisierung eines Zeichensatzes, wie er in der SIEMENS HOBBY GRUPPE MHG (nur für Siemens Angehörige) verwendet wird. Dieses Muster kann nach einer Binärumschlüsselung direkt in den 2708 übernommen werden.

Abb. 1.3.1.2-3 zeigt die Ansteuerschaltung mit dem Zeichengenerator. Die Schaltung wird mit einem Takt von 10 MHz betrieben, um damit eine Darstellung 64 Zeichen/

Abb. 1.3.1.2-1 Aufbau eines Zeichens



```

00      01      02      03      04      05      06      07
***** ** ..... ***** ** ..... ***** .....
***** ** ..... ***** ..... ***** .....
.....** ** ..... ***** ** ..... ***** .....
.....** ** ..... ***** ** ..... ***** .....
.....** ** ..... ***** ** ..... ***** .....
.....** ** ..... ***** ** ..... ***** .....
.....** ** ..... ***** ** ..... ***** .....
.....** ** ..... ***** ** ..... ***** .....

08      09      0A      0B      0C      0D      0E      0F
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....
* ..... ** ..... *** ..... **** ..... ***** .....

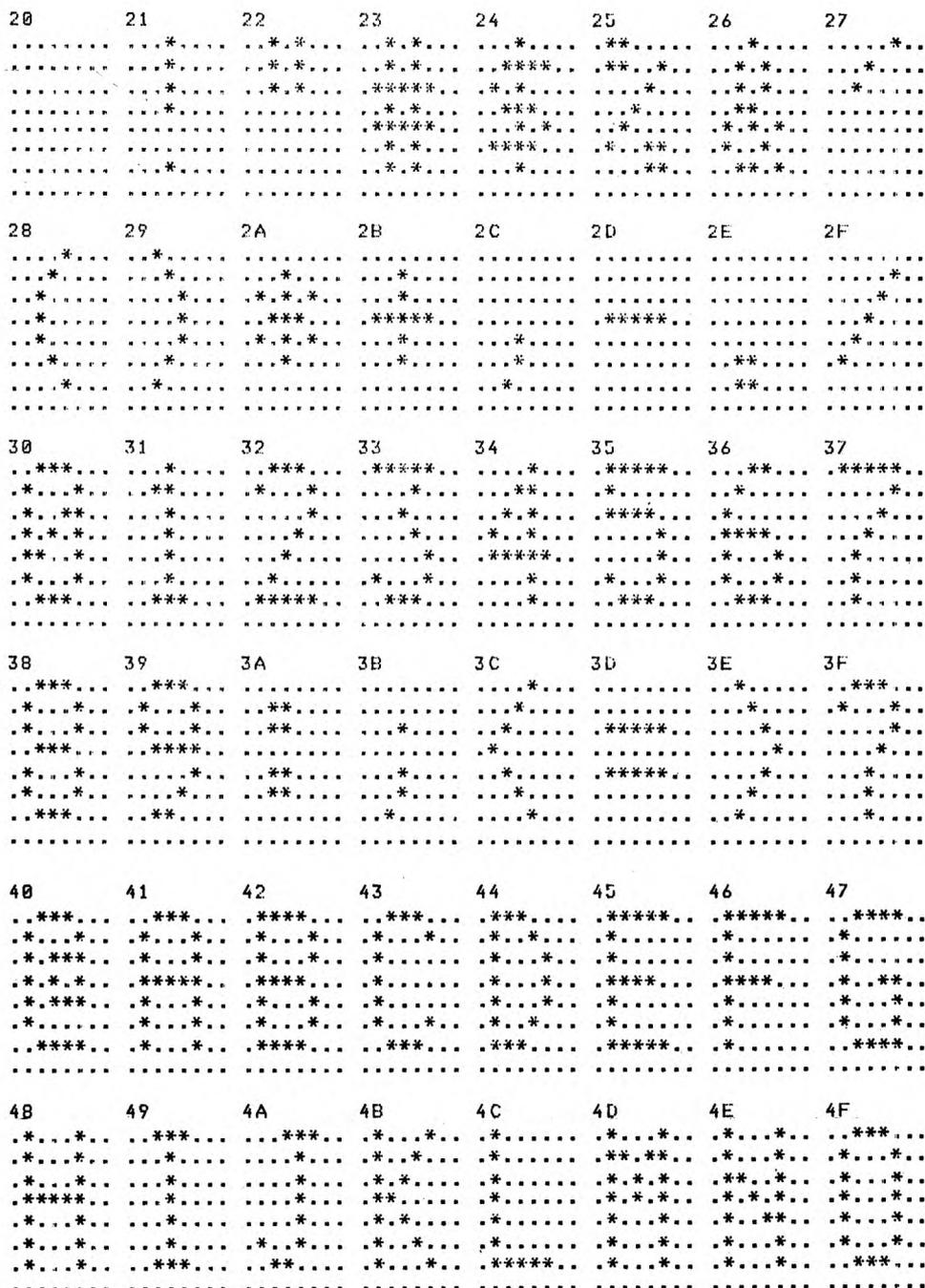
10      11      12      13      14      15      16      17
. * ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....
. ** ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....
. *** ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....
. **** ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....
. ***** ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....
. ***** ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....
. ***** ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....
. ***** ..... ***** ..... * ..... * ..... * ..... * .....

18      19      1A      1B      1C      1D      1E      1F
..... ..... ..... ..... ..... ..... *****
..... ..... ..... ..... ..... ***** *****
..... ..... ..... ..... ***** ***** *****
..... ..... ***** ***** ***** ***** *****
..... ***** ***** ***** ***** ***** *****
..... ***** ***** ***** ***** ***** *****
***** ***** ***** ***** ***** ***** *****

```

Abb. 1.3.1.2-2 Beispiel eines Zeichensatzes (SIEMENS HOBBY GRUPPE)

1 Hardware



zu Abb. 1.3.1.2-2

50	51	52	53	54	55	56	57
*****	****	*****	*****	*****	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
****	*..*	****	****	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	****	*..*	****	*..*	*..*
.....
58	59	5A	5B	5C	5D	5E	5F
..	*..*	*****	****	****	****	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*	*..*
..	*..*	*****	****	****	****	*..*
.....
60	61	62	63	64	65	66	67
..	*..*	*..*	*..*	****
*****	*****	*..*	*..*	*..*	****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	****	*..*
****	*****	*..*	*..*	*..*	****	*****	*..*
****	*****	*..*	*..*	*..*	****	*****	*..*
..	*..*	*..*	*..*	*..*	****	*****	*..*
*****	*****	*..*	*..*	*..*	****	*****	*..*
..	*..*	*..*	*..*	****	*..*
.....
68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F
****	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****
.....
70	71	72	73	74	75	76	77
*****	*..*	*****	*****	*..*	*****
..	*..*	*****	*****	*..*	*****	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****	*****
..	*..*	*..*	*..*	*..*	*****	*****
.....
78	79	7A	7B	7C	7D	7E	7F
.....	*****	*..*	****	*****	*..*	*****
.....	*****	*..*	*..*	*..*	*****	*..*	*****
.....	*****	*****	*****	*****	*****	*..*	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*..*	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*..*	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*..*	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*..*	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*..*	*****
.....

zu Abb. 1.3.1.2-2

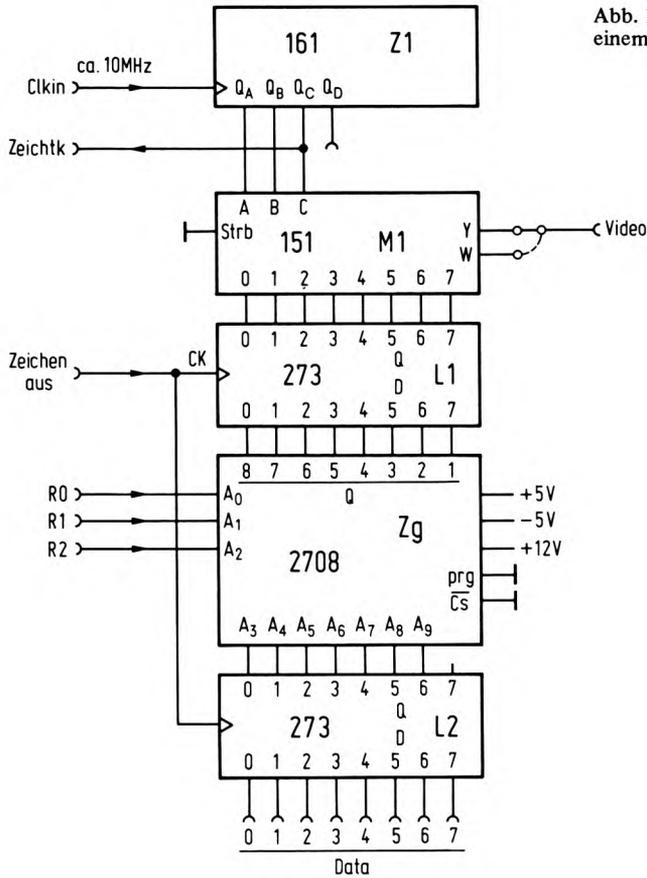


Abb. 1.3.1.2-3 Ansteuerschaltung mit einem Zeichengenerator

Zeile zu ermöglichen. Der 10 MHz-Takt gelangt an den Eingang des Zählers Z1, der die Punktposition innerhalb eines Zeichens in horizontaler Richtung bestimmt. Dabei wird ein Zeichen mit acht Punkten dargestellt. Der Zwischenraum zwischen zwei Zeichen ist durch die Programmierung des Zeichengenerators bestimmt. Der Ausgang „Zeichentk“ wird an den CRT-Controller geführt. Der Eingang „Zeichen aus“ führt ebenfalls den Zeichentakt, er wird von der CRT-Schaltung gewonnen und ist gegenüber „Zeichentk“ je nach Controller ggf. invertiert. Die Ausgänge QA bis QC sind mit einem Multiplexer verbunden. Der Multiplexer hat die Aufgabe, einen Punkt auszuwählen und an den BAS-Mischer weiterzuleiten.

Die acht Eingänge des Multiplexers sind mit dem Zwischenspeicher L1 verbunden. Dieser Zwischenspeicher arbeitet wie ein Schieberegister und muß die ankommende Information um eine Zeichenbreite verzögern. Dies ist nötig, da die Zugriffszeit des EPROMs mit 450 ns in gleicher Größenordnung wie die Zeichenbreite liegt, und daher ein Zeichen nicht rechtzeitig zur Verfügung stehen könnte. Mit diesem Pipelineverfahren kann das Problem umgangen werden. Der Zeichengenerator erhält die Adresse einmal

direkt vom CRT-Controller (R0 bis R2) und dann noch vom Ausgang des Zwischenspeichers L2. Auch hier muß der Zeitkonflikt, der sich aus der großen Zugriffszeit des Bildwiederholerspeichers ergibt, beseitigt werden.

Wird eine Zeilenzahl pro Zeichen gewählt, die größer als 8 ist, so arbeitet die Schaltung nicht korrekt, da R3 und R4 vom CRT-Controller durch diese Schaltung nicht ausgewertet wird. Wird also zum Beispiel Zeile 9 adressiert, so gibt der Zeichengenerator das Muster für Zeile 1 aus. Es ist daher nötig, die Signale R3 und R4 mit dem Videosignal zu verknüpfen. Die Verbindung mit CS funktioniert nicht, da dann am Ausgang des EPROMs die Signale 1 (high impedance bei TTL) erscheinen und damit das Zeichen hell erscheint. Eine Möglichkeit besteht, den EPROM z.B. invers zu programmieren. Eine vom Zeichengenerator unabhängige Methode ist die Verknüpfung hinter dem Multiplexer, z.B. mit dem Zeichensatz, der in Abb. 1.3.1.2-2 gezeigt wurde, ist eine beschränkte Möglichkeit zur Graphik-Darstellung gegeben. Soll eine höhere Auflösung möglich sein, so kann eine der nachfolgenden Schaltungen mit der alphanumerischen kombiniert oder getrennt verwendet werden. Eine Kombination ist zum Beispiel durch ein zusätzliches Bit im Bildwiederholerspeicher möglich, das die Auswahl des Videosignals steuert.

Abb. 1.3.1.2-4 zeigt die Aufteilung eines Bytes im Bildspeicher in ein Graphikfeld. Die Auflösung ist relativ gering, weshalb diese Darstellungsart im amerikanischen Jargon auch als „sparse graphic“ bezeichnet wird. Ein Graphikfeld besteht aus 8 x 8 Bildpunkten, wobei ein adressierbares Feld aus 4 x 2 Punkten besteht. Abb. 1.3.1.2-5 zeigt

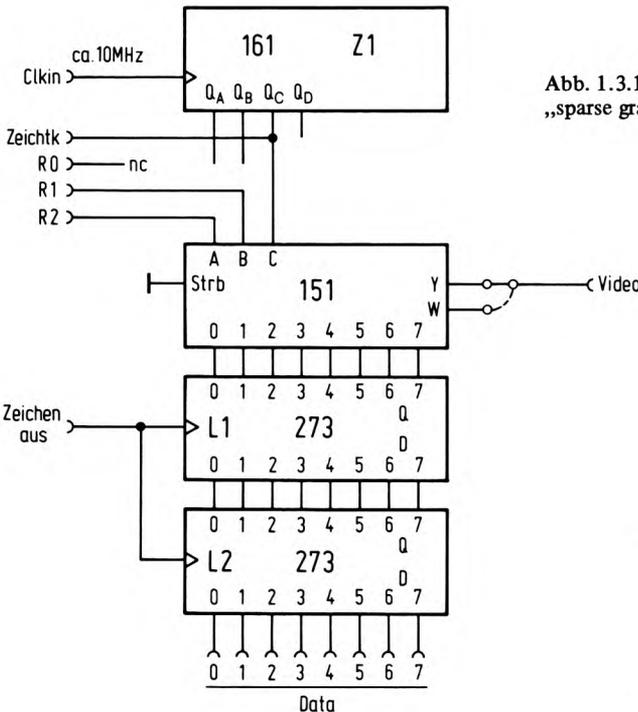


Abb. 1.3.1.2-5 Schaltung zur Erzeugung von „sparse graphic“

	Spalte							
	0	1	2	3	4	5	6	7
0					4			
1								
2		1			5			
3								
4		2			6			
5								
6		3			7			
7								

Abb. 1.3.1.2-4 „Sparse graphic“

die dazugehörige Schaltung. Sie ist ähnlich zu der Schaltung für alphanumerische Darstellung, nur daß der Zeichengenerator entfällt und die Zuordnung der Auswalleitungen des Multiplexers anders ist. Die Eingänge A und B des Multiplexers führen direkt an R1 und R2 der CRT-Schaltung. Damit wird die Bildfläche in vier Zeilen unterteilt, wenn der CRT-Controller für acht Zeilen programmiert wurde.

Der Eingang C des Multiplexers führt an den Ausgang QC des Zählers Z1. Dadurch wird ein Zeichen in horizontaler Richtung in zwei Hälften zerteilt, mit gesamt acht Bildpunkten. Die doppelte Verzögerung mit L1 und L2 wäre hier eigentlich nicht notwendig, da die Zugriffszeit des Zeichengenerators entfällt, sie wurde aber dennoch vorgesehen, um diese Schaltung mit der vorhergehenden kombinieren zu können.

Diese Graphik-Schaltung kommt mit einem relativ kleinen Bildwiederholpeicher aus. Bei einem Feld von 64 x 32 Zeichen, also einer Auflösung von 128 x 128 adressierbaren Punkten, wird nur ein Speicher von 2K Bytes benötigt. Eine etwas höhere Auflösung wird mit der sogenannten „dense graphic“ erreicht. Abb. 1.3.1.2-6 zeigt die Aufteilung

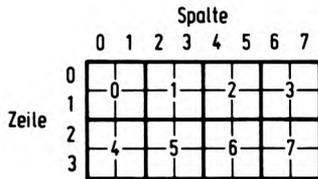


Abb. 1.3.1.2-6 „dense graphic“

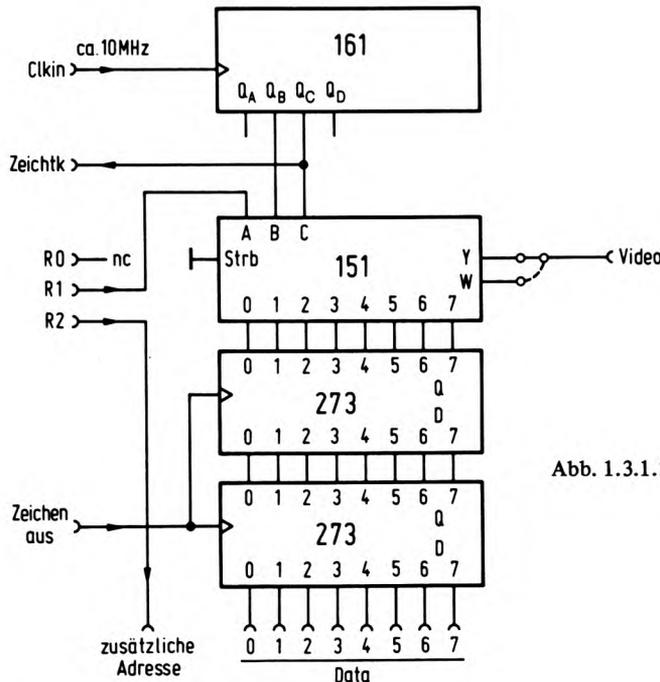


Abb. 1.3.1.2-7 Schaltung für „dense graphic“

Abb. 1.3.1.2-8 „super dense graphic“

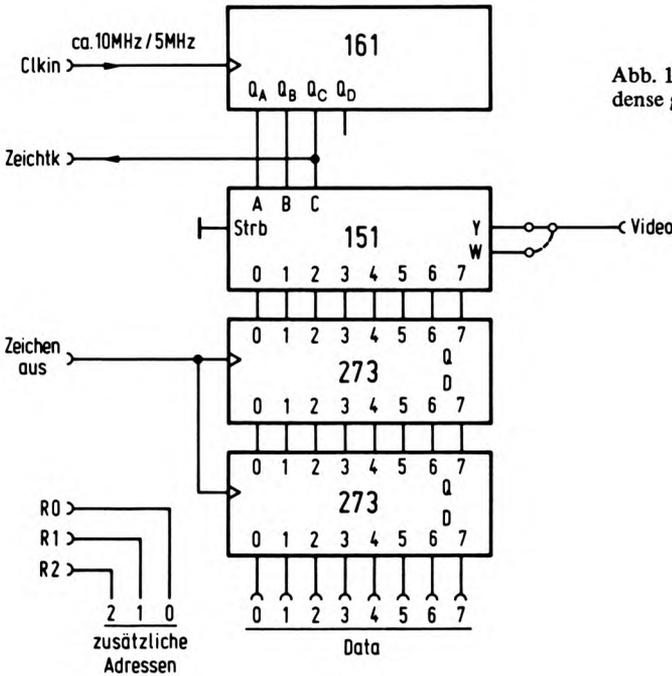
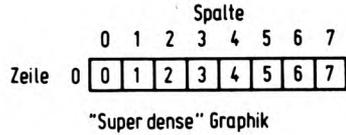


Abb. 1.3.1.2-9 Schaltung zur „super dense graphic“

des Bildfeldes für diese Darstellungsart. Pro Feld sind 8 x 4 Bildpunkte verwendet, wobei 4 x 2 Bildpunkte adressierbar sind, also jeweils vier Bildpunkte zu einem adressierbaren Bildpunkt zusammengefaßt werden. *Abb. 1.3.1.2-7* zeigt die Schaltung. Sie ist fast identisch mit der Schaltung für den „sparse dense“-Mode, nur ist die Aufteilung der Multiplexersteuerung anders. Für den Bildwiederholpeicher muß nun eine zusätzliche Adresse zur Verfügung gestellt werden, da für die höhere Auflösung auch ein größerer Bildwiederholpeicher nötig ist.

Die Adresse wird aus dem Signal R2 des CRT-Controllers gebildet. Es ist aber auch anders möglich, diese zusätzliche Adresse zu gewinnen. Wird beim 6845 z.B. eine Zeichenhöhe von vier Bildzeilen gewählt und die Anzahl der Zeichen in vertikaler Richtung verdoppelt, so entsteht die zusätzliche Adresse automatisch an den Leitungen MA0 bis MA13. Die Schaltung würde sich sonst nicht weiter verändern.

Abb. 1.3.1.2-8 zeigt den Aufbau eines Feldelementes für die „super dense graphic“. Jetzt ist jeder Bildpunkt adressierbar. *Abb. 1.3.1.2-9* zeigt die entsprechende Schaltung.

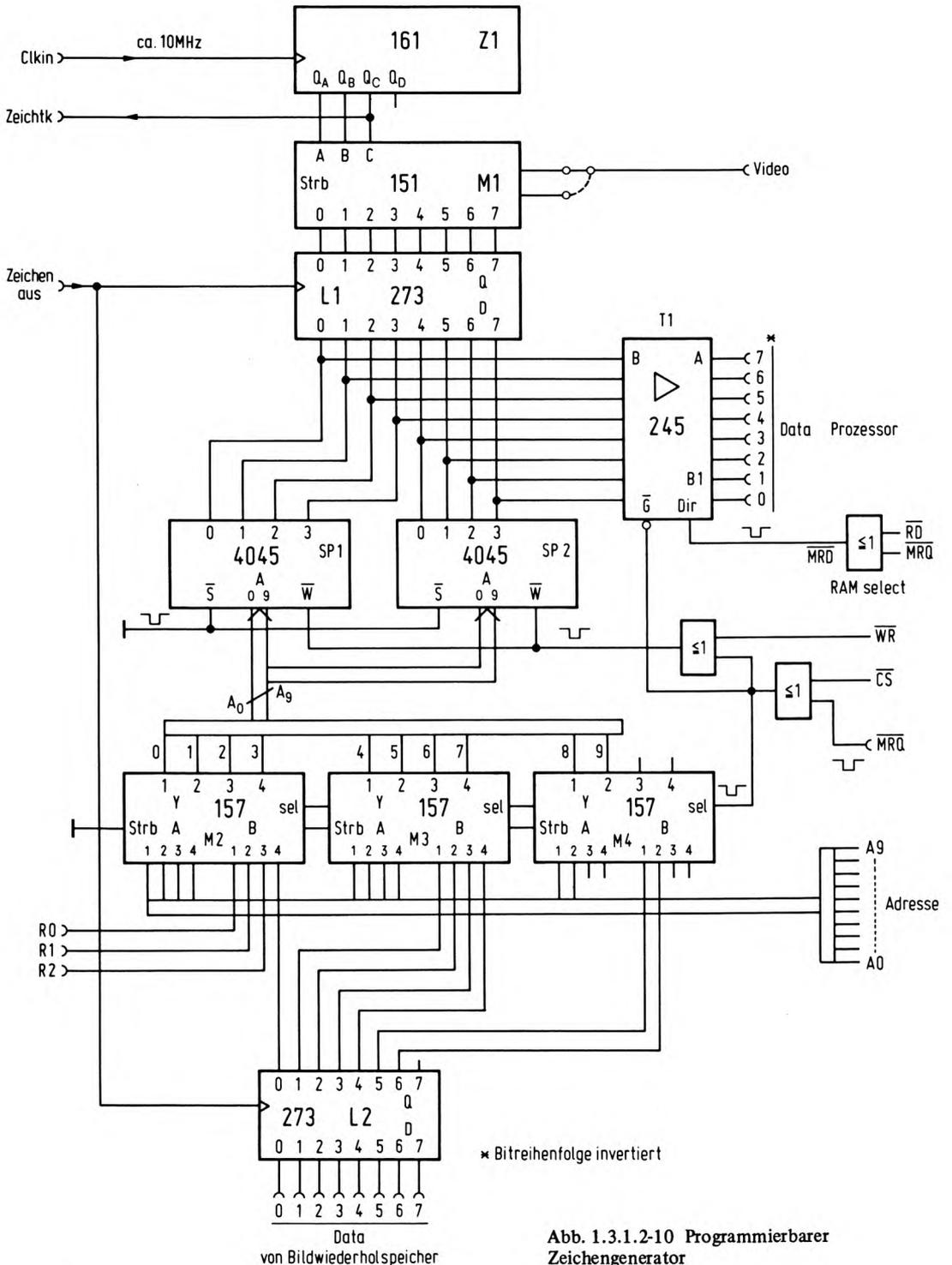


Abb. 1.3.1.2-10 Programmierbarer Zeichengenerator

Der Bildwiederholpeicher benötigt nun eine Kapazität von 8K Bytes, und es müssen gegenüber der Schaltung für die Darstellung von alphanumerischen Zeichen drei Adressen für den Bildwiederholpeicher hinzugefügt werden. Eine Reduzierung in horizontaler Richtung auf 32 Zeichen ist dabei vorausgesetzt, sonst wären 16K Bytes nötig. Es wird also eine Auflösung von 32×8 mal 32×8 , also 256×256 Bildpunkten erreicht, die getrennt adressierbar sind. Bei dieser Auflösung ist es möglich, alphanumerische Zeichen direkt durch Einschreiben des Punktmusters darzustellen, wobei diese auch noch beliebig verschoben werden können. Der Zeichengenerator ist dann in einem Programm als Tabelle ausgeführt. Eine weitere Möglichkeit, graphische Darstellung zu realisieren, ist die Verwendung eines programmierbaren Zeichengenerators. Dabei wird anstelle des EPROMs, das den Zeichensatz enthält, ein RAM verwendet. Der Prozessor kann nun den Zeichensatz während des Programmverlaufs ändern und so für eine bestimmte Aufgabe vorbereiten, für die nur bestimmte Graphik-Grundelemente verwendet werden. Damit ist es möglich, den hohen Speicherbedarf für eine „super dense“-Graphik einzusparen und trotzdem die gleiche Auflösung zu erhalten, ohne an einen festen Graphiksatz gebunden zu sein. Diese Methode ist natürlich nur ein begrenzter Ersatz für eine hochauflösende Graphik, doch kann in den meisten Fällen, wie z.B. Schachfiguren, Digitalschaltungen, Layouts, Prozeßablaufdiagramme, APL und andere Spezialschriftsätze mit einem programmierbaren Zeichengenerator eine ausreichende Lösung gefunden werden. *Abb. 1.3.1.2-10* zeigt die dazugehörige Schaltung. Sie ist praktisch genauso aufgebaut, wie die Schaltung zur alphanumerischen Darstellung in *Abb. 1.3.1.2-3*, nur daß anstelle des EPROMs eine Schaltung mit RAMs getreten ist. Es werden zwei RAM-Bausteine mit einer Organisation von 1024×4 verwendet. Die Adreßeingänge der RAMs sind mit den Ausgängen von Multiplexern verbunden, die im Normalfall die Adressen von R0 bis R3 und dem Ausgang des Latches L2 (als Schieberegister) durchschalten. Soll ein Zeichensatz programmiert werden, so werden die Adressen vom CPU-Adreßbus an den Speicher geleitet.

Die Datenein-/ -ausgänge des Speichers gelangen an den Eingang von L2 und an die B-Seite des bidirektionalen Bustreibers B1. Die Multiplexer und der Bustreiber werden mit den Signalen \overline{CS} und \overline{MRQ} gesteuert. Nur wenn beide Signale auf Low sind, wird der Bustreiber freigegeben und die Multiplexer werden auf die A-Seite umgeschaltet. Das Signal \overline{CS} kann zum Beispiel mit der üblichen Vergleicherschaltung gewonnen werden. Liegt ein Lesezugriff vor, so wird der Bustreiber in der Richtung B nach A geschaltet.

Das Schreibsignal wird an den Speicher gelegt, sobald \overline{CS} , \overline{MRQ} und \overline{WR} auf Low liegen, also aktiv sind. Von der CPU aus gesehen, erscheint die Schaltung wie ein gewöhnlicher Speicher.

1.3.1.3 Restliche Baugruppen für ein CRT-Gerät

Abb. 1.3.1.3-1 zeigt das Blockschaltbild eines gesamten Datensichtgerätes. Es besteht aus fünf verschiedenen Modulen, von denen die CRT-Steuerung und der Zeichengenerator schon beschrieben wurden. Die restlichen Baugruppen, RAM, Mischer und HF-Stufe stehen noch aus. Die RAM-Baugruppe ist der Bildwiederholpeicher und da sie von zwei verschiedenen Systemen (CRT und CPU) aus adressierbar sein muß, ergibt dies einen besonderen Aufbau.

Abb. 1.3.1.3-1 Blockschaltbild eines Datensichtgerätes

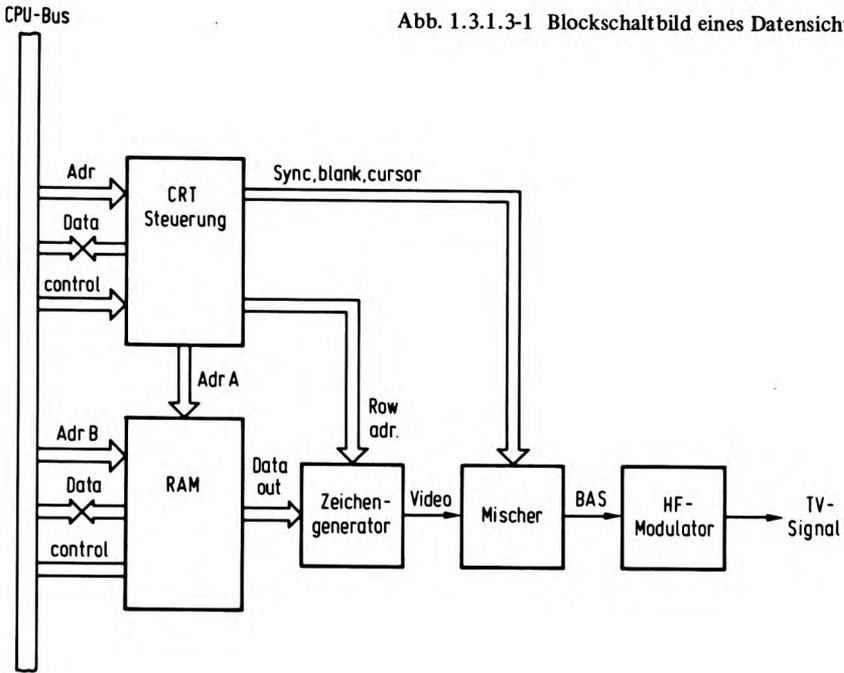
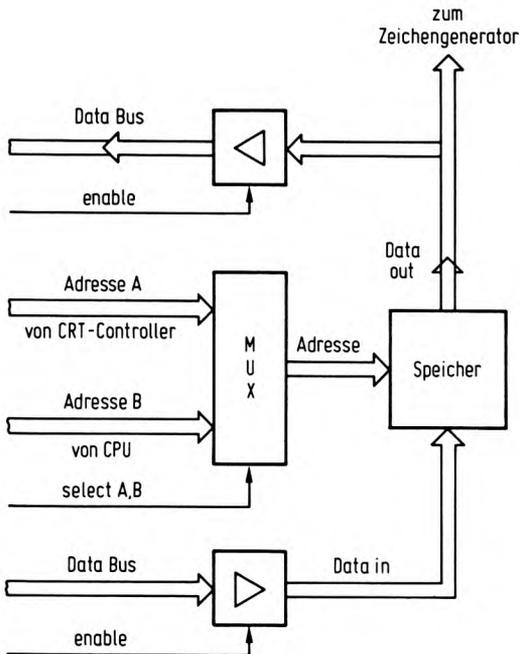


Abb. 1.3.1.3-2 Bildwiederholpeicher



1. Bildwiederholpeicher

Abb. 1.3.1.3-2 zeigt das Blockschaltbild eines Bildwiederholpeichers. Er besteht aus dem eigentlichen Speicher, einem Multiplexer und Treibern. Der Multiplexer hat ähnlich wie beim programmierbaren Zeichengenerator die Aufgabe, im Normalfall die Adressen der CRT-Steuerung an das RAM weiterzuleiten, und nur, falls die CPU Daten in den Bildwiederholpeicher einschreiben will, die Adressen der CPU durchzuschalten. Es ergeben sich hier aber zusätzliche Probleme. Wenn der Prozessor auf den Bildwiederholpeicher zugreift, so kann für die Zeit des Zugriffes die Bildaufbereitung nicht richtig ablaufen, da für diese Zeit an den Datenausgängen des Speichers Werte stehen, die mit dem Inhalt der vom Prozessor adressierten Zelle übereinstimmen. Ist der Schreibstrahl des TV-Gerätes in diesem Moment an einer sichtbaren Stelle innerhalb des Zeichenfeldes, so erscheint dem Betrachter ein kurzer Fleck, der sich insbesondere bei einer hohen Einschreibrate des Prozessors störend bemerkbar macht.

Um diesen Flickereffekt zu vermeiden, kann zum Beispiel der Prozessor solange angehalten werden (z.B. mit WAIT), bis der Schreibstrahl in einer Austastlücke verschwunden ist (mit SYNC erkennbar), oder es wird der SYNC-Ausgang an einen IO-Port verbunden, der per Software von der CPU abgefragt wird.

Soll ein Zeichen in den Bildwiederholpeicher eingetragen werden, so wird das SYNC-Signal abgefragt. Falls das SYNC-Signal anzeigt, daß der Schreibstrahl nicht in der Austastlücke liegt, so wird solange gewartet, bis das SYNC-Signal wechselt. Dann werden die Zeichen eingeschrieben bis zu einem erneuten Wechsel des SYNC-Signals. Zur Abfrage kann auch das Blank-Signal verwendet werden, das das gültige Bildfeld anzeigt. Abb. 1.3.1.3-3 zeigt die praktische Ausführung eines Bildwiederholpeichers. Die Multiplexer M1 bis M3 übernehmen die Umschaltung der Adressen. Sie werden mit dem Selekteingang gesteuert. Der Freigabeeingang ist mit Masse verbunden, da dauernd Zugriffe vorliegen. Der Selekteingang liegt im Normalfall auf einem Low-Pegel, dadurch sind die A-Eingänge auf den Ausgang durchgeschaltet und bestimmen die RAM-Adresse. Damit werden die Adressen des CRT-Controllers verwendet. Ein Zugriffswunsch liegt vor, wenn \overline{MRQ} auf Low ist und die Adresse an V1 und V2 mit der eingestellten übereinstimmt. An dem Ausgang von V1 liegt ein High-Pegel, wenn die Adresse übereinstimmt und kein Refresh-Signal vorliegt. Die Vergleichsadresse wird mit J1 bis J5 eingestellt. Der Ausgang von N01 nimmt damit immer dann einen High-Pegel an, wenn ein Schreib- oder Lesezugriff vorliegt.

Der Datenbus muß ebenfalls entsprechend verschaltet werden. Bei einem Lesevorgang der CPU wird der Treiber B2 freigegeben, bei einem Schreibvorgang der Treiber B1. Bei einem Zugriff wird zunächst immer B1 freigegeben und erst, wenn das Signal \overline{RD} erscheint, wird B2 freigegeben und B1 wieder gesperrt. Dadurch wird gewährleistet, daß bei einem Schreibzugriff die Daten vor dem R/\overline{W} -Signal gültig sind. Das R/\overline{W} -Signal wird durch Verknüpfung von \overline{WR} und dem Signal für eine gültige Speicheradresse, das am Ausgang von N3 anliegt, gewonnen.

2. BAS-Mischer

Zur Steuerung eines TV-Monitors stehen vom CRT-Baustein im Prinzip zwei Signale zur Verfügung: Das SYNC-Signal und das Video-Signal. Diese beiden Informationen werden über eine Leitung übertragen, müssen also so gemischt werden, daß sie sich später vom Monitor wieder trennen lassen. Dazu ist eine analog arbeitende Schaltung nötig,

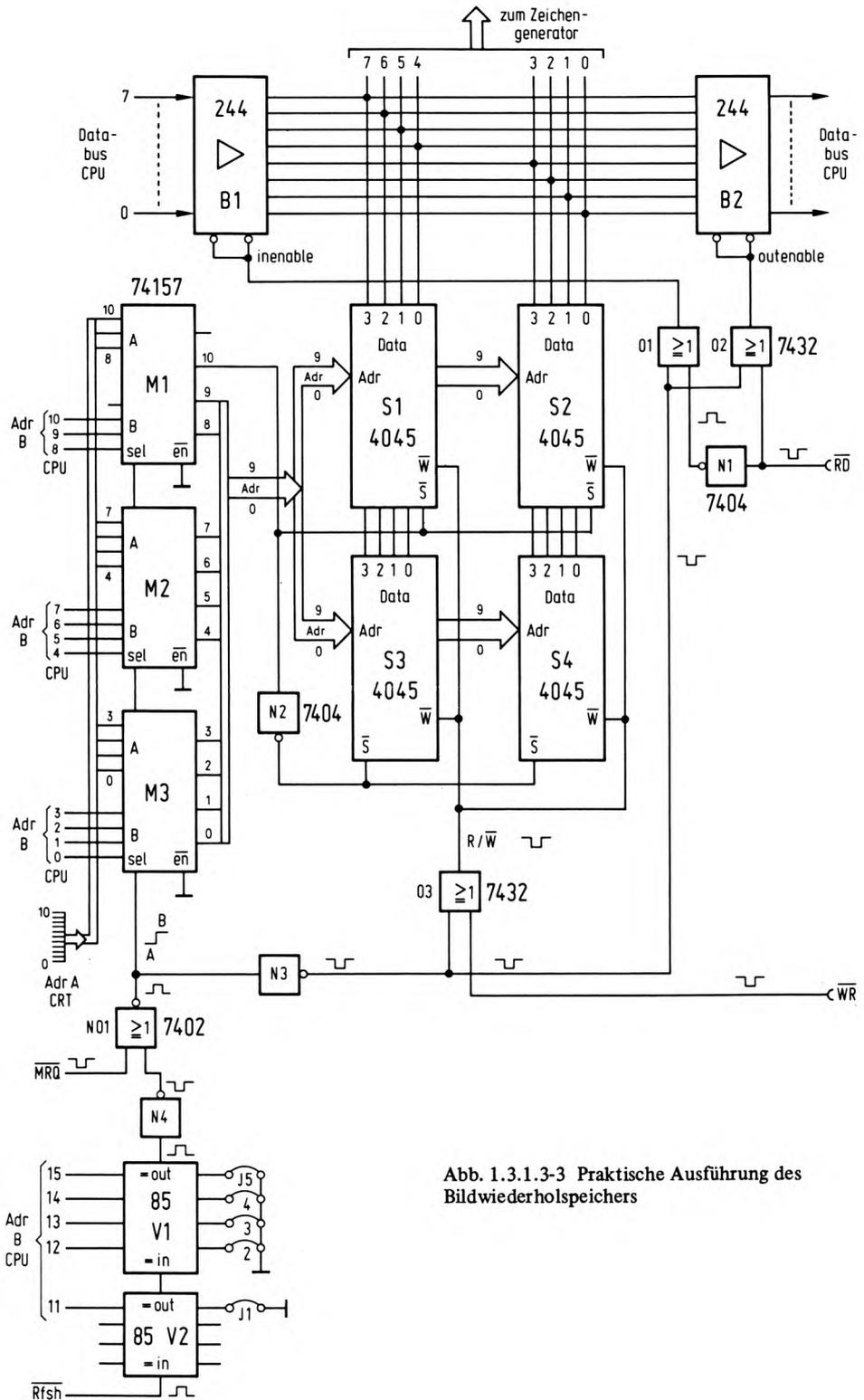


Abb. 1.3.1.3-3 Praktische Ausführung des Bildwiederholers

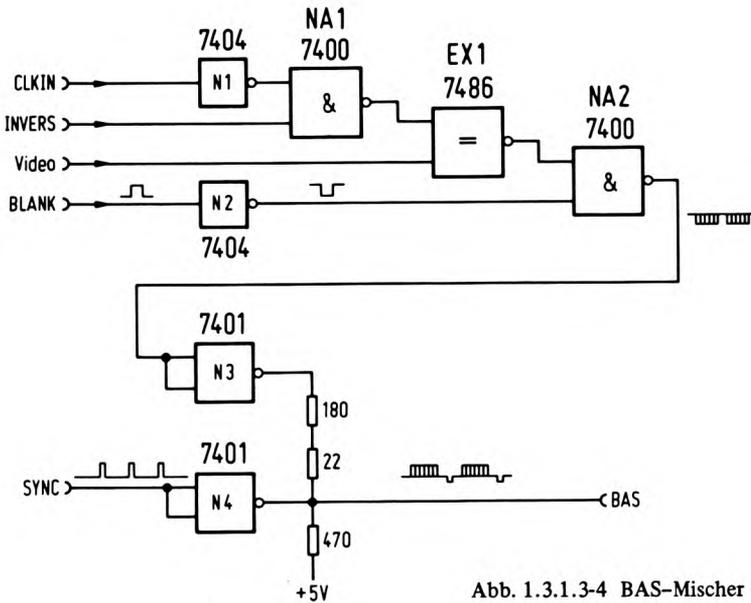


Abb. 1.3.1.3-4 BAS-Mischer

Abb. 1.3.1.3-4 zeigt die praktische Ausführung. Die Pegel des BAS-Signals sind genormt und werden von dieser Schaltung erzeugt. Mit N1, N2, NA1, NA2 und EX1 werden die einzelnen Teilsignale zu einem gesamten Videosignal gemischt, das an dem Eingang von N3 ansteht.

Der Eingang INVERS erlaubt die Darstellung von dunklen Zeichen auf hellem Grund und kann zur Auswahl zum Beispiel mit Bit 7 des BildwiederholSpeichers verbunden werden, wobei die übliche Schieberegisterschaltung dazwischen liegen muß.

Mit den Gattern N3 und N4, die einen offenen Kollektor besitzen, wird das BAS-Signal erzeugt.

3. HF-Generator

Wird kein Monitor verwendet, sondern ein gewöhnliches TV-Gerät, so ist es nötig, das BAS-Signal einem HF-Träger aufzomodulieren. Das Bild kann dann wie ein normales Fernsehprogramm empfangen werden (Vorschriften der Bundespost beachten!!!).

Abb. 1.3.1.3-5 zeigt die Schaltung. Beim Aufbau ist auf die Leitungsführung besonderer Wert zu legen. Die ganze Schaltung sollte auch in einem Metallgehäuse untergebracht werden, sowohl um Störungen benachbarter TV-Geräte zu vermeiden, als auch um Einstrahlungen durch den eigenen Computer zu vermeiden. Das gleiche gilt auch für den BAS-Mischer, der am besten zusammen mit dem HF-Generator abgeschirmt wird. Besonders kritisch an dieser Schaltung ist die Spule. Sollte der HF-Generator auf der falschen Frequenz schwingen, also nicht im normalen VHF-Bereich, so kann durch

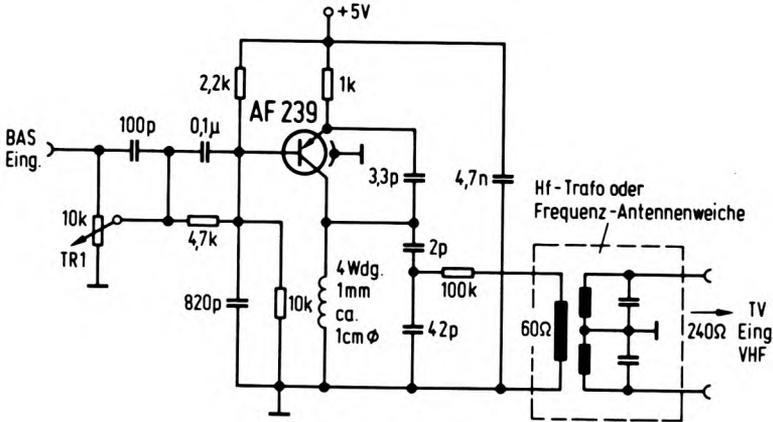


Abb. 1.3.1.3-5 HF-Generator

Wickeln einer neuen Spule ggf. eine Verbesserung erreicht werden. Auch ein sehr schlechtes Bild ist ein Anzeichen für eine falsche Frequenzlage. Mit dem Trimmer TR1 kann das Bild auf maximalen Kontrast eingestellt werden.

1.3.2 Drucker und deren Ansteuerung

Der Drucker stellt eines der wichtigsten Entwicklungshilfsmittel bei einem Computersystem dar. Es gibt eine Vielzahl von Druckern auf dem Markt, die leider sehr unterschiedliche Interfaceschaltungen nötig haben.

Es sollen hier drei verschiedene Arten von typischen Druckerschnittstellen besprochen werden, die den Leser in die Lage versetzen, einen Drucker an seinen Computer anzuschließen.

1.3.2.1 Paralleldrucker

Über Parallelleitungen kann die einfachste Druckerschnittstelle durchgeführt werden.

Abb. 1.3.2.1-1 zeigt eine typische Schaltung. Als Datenport des Computers wurde hier die Z80-PIO eingezeichnet. Port A ist als Ausgang programmiert und Port B als Eingang. Hier kann genauso gut der 8255 Parallelbaustein verwendet werden.

Die Inverter I1 bis I9 dienen nur der Leitungspufferung. Von Port A gelangen sieben Datenleitungen über die Inverter an den Drucker, sie dienen der Übertragung der einzelnen Zeichen, sowie auch Steuerungsinformation, wie CR, LF etc. . Das Bit 7 von Port A wird als Strobesignal verwendet und ein kurzer Impuls auf dieser Leitung veranlaßt die Übernahme der Daten in den Drucker. Der Impuls wird dabei softwaremäßig erzeugt. Als Rückmeldung vom Drucker dient die Leitung BUSY, die angibt, ob der Drucker für den Empfang des nächsten Zeichens bereit ist. Dadurch wird gewährleistet, daß z.B. bei CR (Wagenrücklauf), der mehr Zeit benötigt, als der Ausdruck eines Zeichens, kein Zeichen verloren geht.

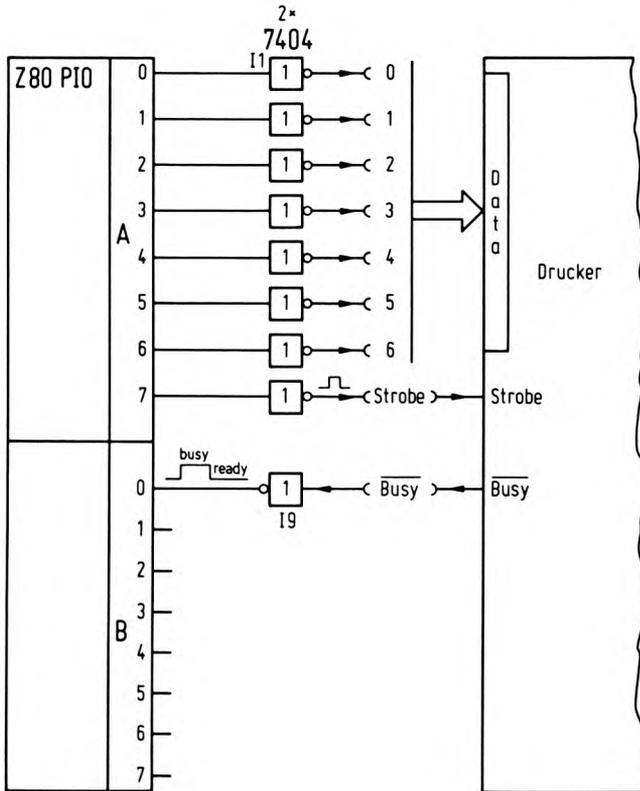


Abb. 1.3.2.1-1 Paralleldruckeranschluß

Abb. 1.3.2.1-2 Ablauf der Übertragung eines Zeichens

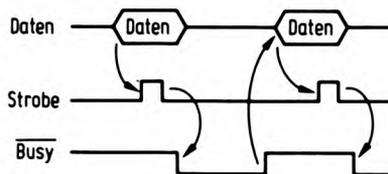


Abb. 1.3.2.1-2 zeigt den Impulsplan für den Ablauf der Übertragung eines Zeichens. Als erstes erfolgt das Anlegen der Daten auf den Datenbus. Es wird nun ein Strobeimpuls erzeugt, der die Daten in den Drucker einspeichert und den Ausdruck veranlaßt, bzw. bei Steuerzeichen die Ausführung. Nach der abfallenden Flanke des Strobosignals wird das BUSY-Signal ausgelöst, das solange auf Low bleibt, wie der Drucker mit den Daten beschäftigt ist. Bei manchen Druckern erscheint das BUSY-Signal nur bei Steuerbefehlen. Es muß dann im Programm eine entsprechende Entscheidung vorgesehen werden.

1 Hardware

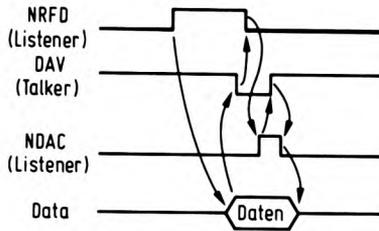


Abb. 1.3.2.1-3 Dreileiterhandshake (IEC)

```

000F'          L00$
000F'   79      MOV A←C
0010'   FE0A    CPI 0AH
0012'   08      RZ
0013'   F5      PUSH PSW
0014'          ∴.LPMN$
0014'   DBFF    IN 0FFH
0016'   E601    ANI 1
0018'   2BFA    JRZ ∴.LPMN$
001A'   F1      POP PSW
001B'   2F      CMA                $BINDER ROUTINE
001C'   F680    ORI 80H
001E'   D3FF    OUT 0FFH
0020'   E67F    ANI 7FH
0022'   D3FF    OUT 0FFH
0024'   F680    ORI 80H
0026'   D3FF    OUT 0FFH
0028'   2F      CMA                $WERT MUSS ERHALTEN BLEIBEN
0029'   C9      RET

```

Abb. 1.3.2.1-4 Programm für Paralleldrucker

Abb. 1.3.2.1-3 zeigt ein ganz anderes Handshakeverfahren für eine Parallelschnittstelle. Es entspricht dem IEC-Bus-Dreileiterhandshake und erlaubt es auch, mehrere Geräte gleichzeitig an den BUS zu legen, die gemeinsam „mithören“ können (LISTENERS) und dabei automatisch der langsamste Hörer die Übertragungsgeschwindigkeit auf dem Bus bestimmt.

Die drei Leitungen tragen die Bezeichnung NRDF (not ready for data), DAV (data available) und NDAC (not data accepted).

Im Grundzustand werden vom Sender (TALKER) Daten auf den Datenbus gelegt, dann wird die Leitung DAV auf LOW gelegt, um anzuzeigen, daß die Daten gültig sind. Darauf reagieren die Hörer mit einem LOW-Pegel auf der NRDF-Leitung. Sobald die Daten vom Hörer übernommen wurden, wird die NDAC-Leitung freigegeben (offener Ausgang). Das Signal NDAC wird erst dann auf High gehen, wenn auch der letzte Hörer die Daten übernommen hat. Danach wird DAV wieder auf High gelegt und die Information wird vom Datenbus weggenommen. Sobald NRDF wieder auf High geht, also alle Geräte mit der Verarbeitung fertig sind, kann sich das Handshake wiederholen.

Abb. 1.3.2.1-4 zeigt ein kurzes Druckprogramm, das für das erste Verfahren geeignet ist. Bei einem CALL auf dieses Programm wird das im Register C vorhandene Zeichen an

den Drucker übertragen. Die Routine ist in diesem Fall für den Binder Matrix Drucker BM 132 geschrieben. Als erstes wird abgefragt, ob das Steuerzeichen LF (0AH) übergeben wurde, falls ja, wird zum Hauptprogramm zurückgekehrt, sonst weiter ausgeführt. Dies ist nötig, da bei den meisten Programmen das Zeilenende mit CRLF abschließt, also Wagenrücklauf, Zeilenvorschub und bei diesem Drucker die Ausgabe von CR automatisch ein LF bewirkt. In der Schleife LPMN wird der BUSY-Ausgang des Druckers abgefragt und solange gewartet, bis die Leitung einen High-Pegel angenommen hat. Die Daten werden zunächst komplementiert, wegen der Inverter I1 bis I7 und mit ORI 80H wird Bit 7 auf 1 gelegt. Bei der nächsten Ausgabe wird durch den Befehl ANI 7FH Bit 7 auf 0 gelegt und anschließend wieder auf 1. Damit wird ein Strobesignal erzeugt. Die Daten werden anschließend erneut komplementiert und im Register A steht dann der ursprüngliche Wert.

1.3.2.2 Drucker mit Serienschnittstelle

Für die Druckinformation wird hier eine serielle Leitung verwendet. Für die Rückmeldung meist eine statische Leitung.

Die Daten werden mit Hilfe eines USARTs in eine serielle Information umgewandelt und an den Drucker geleitet. Über einen 1 Bit-Port wird die Rückmeldung vom Drucker empfangen.

Die Rückmeldung arbeitet meist genauso wie beim Parallelinterface und gibt an, ob das nächste Zeichen übertragen werden darf. *Abb. 1.3.2.2-1* zeigt das Prinzipschaltbild für den Anschluß eines solchen Druckers.

Abb. 1.3.2.2-2 zeigt ein Programm wie es für den Centronix Drucker 702 verwendet werden kann. Dabei ist in diesem Programm noch eine Steuerung des Protokollvorschubs vorgesehen. Wird die Zeile 66 erreicht, so erfolgt ein Vorschub zur Seitengrenze. Diese Maßnahme ist insbesondere bei amerikanischer Software ganz nützlich, da die Papierlänge dort i.a. 66 Zeilen beträgt. Der Vorschub wird hier mit dem Steuerzeichen „FORMFEED“ erreicht, der Code ist 0CH. Über einen Schalter, der an Bit 4 von dem Port „PIO“ angeschlossen ist, kann eingestellt werden, ob der Protokollvorschub gewünscht wird oder nicht. In der Speicherzelle „PRCOUNT“ wird der Wert der aktuellen Zeile festgehalten. Diese Zelle ist vor Benutzung dieses Programms mit 0 vorzubeseetzen.

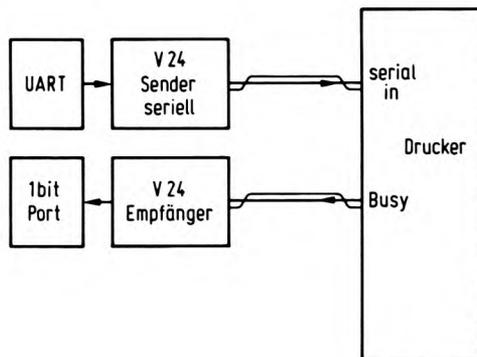
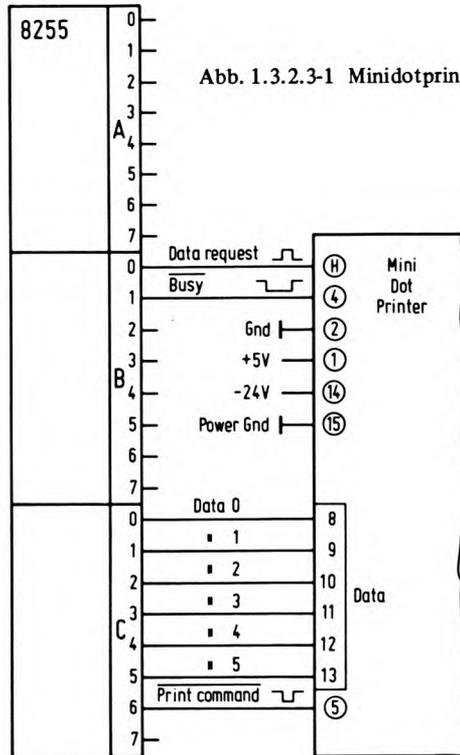


Abb. 1.3.2.2-1 Serienschnittstelle bei Druckern



1.3.2.3 Drucker mit direkter Prozessorführung

Die bisher beschriebenen Interfaceverfahren verwenden einen Drucker, der oft selbst einen Prozessor oder eine Ablaufsteuerung verwendet. Es gibt aber auch eine Reihe von preiswerten Druckermodulen, die von einem externen Prozessor gesteuert werden müssen. Meist sind es Drucker mit schmalen Papier, aber auch große Druckermodule werden angeboten. Hier soll stellvertretend der „MINIDOTPRINTER“ beschrieben werden, der mit schmalen Metallpapier arbeitet und maximal 32 Zeichen pro Zeile ausgeben kann. Er hat schon einen Zeichengenerator eingebaut, sowie die Treiberstufen für den Druckkopf, so daß nur noch die Daten synchron zum Druckvorgang vom Prozessor geliefert werden müssen.

Abb. 1.3.2.3-1 zeigt den Anschluß dieses Druckers über einen Parallelport des Typs 8255 an den Prozessor. Port C ist als Ausgang programmiert und Port B als Eingang. Der Drucker wird mit einem Puls auf der Leitung „PRINT COMMAND“ gestartet und der Datentransfer wird mit den Leitungen „DATA REQUEST“ und „BUSY“ gesteuert.

Abb. 1.3.2.3-2 zeigt das dazugehörige Programm. Vor Benutzung der eigentlichen Druckroutine ist es nötig, den Programmteil INIT aufzurufen. Damit werden die verschiedenen Speicherzellen und der Parallelport initialisiert. Das Programm befindet

```

.PREL
.PHEX

;*****
;* MINIDOT DRUCKER *
;* ROUTINE *
;* V790630 *
;* R D K *
;*****
;
; * DEFINITIONEN
00C7 POCTRL=0C7H ;CONTROL PORT PIA 8255
00C4 POA=0C4H
00C5 POB=0C5H
00C6 POC=0C6H
;
;
;
0000' LO: ;GIBT EIN ZEICHEN
;AN DIE ROUTINE
;UND DRUCKT BEI CR
;ODER ZEILENUEBERLAUF
;ZEICHEN HOLEN
0000' 79 MOV A,C
0001' FE0D CPI 0DH ;IST ES CR
0003' CA 0012' JZ LOPRINT ;JA DANN IN ROUTINE
0006' FE20 CPI 20H ;STEUERZEICHEN
0008' D8 RC ;IGNORIEREN
0009' E65F ANI 5FH ;KLEIN IN GROSSBUCHSTABEN
000B' 4F MOV C,A ;WANDELN
000C' 0F RRC
000D' 2F CMA
000E' E620 ANI 20H
0010' B1 ORA C
0011' 4F MOV C,A ;WIEDER INS C REGISTER
;
;
;
0012' LOPRINT: ;EIGENTLICHE DRUCKERROUTINE
0012' C5 PUSH B
0013' D5 PUSH D
0014' E5 PUSH H ;REGISTER RETTEN
0015' 79 MOV A,C ;ZEICHEN HOLEN
0016' FE0D CPI 0DH ;CR ?
0018' 2815 JRZ PRLINE ;DRUCKEN !
001A' 2A 009A' LHLD ST01 ;POINTER HOLEN
001D' 71 MOV M,C ;ZEICHEN ABSPEICHERN
001E' 23 INX H ;POINTER UM EINS ERHOEHEN
001F' 22 009A' SHLD ST01 ;WIEDER IN ZWISCHENSPEICHER
0022' 3A 009C' LDA ST02 ;LAENGENZAEHLER
0025' 3D DCR A
0026' 281D JRZ PRLIBL ;DRUCKE MIT BLANK
0028' 32 009C' STA ST02 ;NEUER ZAEHLERSTAND
002B' POPRET:
0028' E1 POP H ;ALLE REGISTER ZURUECK
002C' D1 POP D

```

Abb. 1.3.2.3-2 Steuerprogramm für den Minidotprinter

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. -

PAGE 2

```

002D'  C1          POP B
002E'  C9          RET
;
002F'          PRLINE:          ;DRUCKE ZEILE
002F'  3EE0      MVI A,0E0H      ;ENDE ZEICHEN
0031'  2A 009A'  LHLD ST01      ;POINTER
0034'  77        MOV M,A        ;ZEICHEN ABLEGEN
0035'  21 009D'  LXI H,BUFFA    ;ZEICHENBUFFER
0038'  22 009A'  SHLD ST01     ;POINTER AUF ANFANG
003B'  3E20      MVI A,20H      ;ZEILENLAENGE
003D'  32 009C'  STA ST02       ;ABSPEICHERN
0040'  CD 0069'  CALL LINE      ;DRUCKEN
0043'  18E6      JMPR POPRET
;
0045'          PRLIBL:          ;DRUCKEN MIT BLANK
0045'  36E0      MVI M,0E0H      ;ENDE ZEICHEN
0047'  CD 0069'  CALL LINE      ;DRUCKEN
004A'  21 009D'  LXI H,BUFFA    ;ZEICHENBUFFER
004D'  3E20      MVI A,20H      ;ZEILENLAENGE
004F'  32 009C'  STA ST02       ;IN NAECHSTE ZEILE ALS
0052'  3620      MVI M,20H      ;ERSTES BLANK
;
0054'  23        INX H          ;POINTER + 1
0055'  22 009A'  SHLD ST01     ;NEUER POINTER
0058'  18D1      JMPR POPRET
;
;
005A'          PRINT:          ;ZEICHEN DRUCKEN
005A'  F5        PUSH PSW
005B'  D3C6      OUT POC
005D'          LP1:
005D'  DBC5      IN POB
005F'  0F        RRC            ;WARTEN 1->0
0060'  30FB      JRC LP1
0062'          LP2:
0062'  DBC5      IN POB
0064'  0F        RRC            ;WARTEN 0->1
0065'  30FB      JRNC LP2
0067'  F1        POP PSW
0068'  C9        RET
;
;
0069'          LINE:
0069'  3E00      MVI A,0        ;STARTEN DRUCKER
006B'  D3C6      OUT POC
006D'  21 009D'  LXI H,BUFFA
0070'          LP11:
0070'  7E        MOV A,M        ;ZEICHEN AUS BUFFER HOLEN
0071'  23        INX H
0072'  CD 005A'  CALL PRINT     ;AUSGEBEN
0075'  FEE0      CPI 0E0H      ;ENDE ZEICHEN
0077'  20F7      JRNZ LP11
0079'          ENDL:
0079'  DBC5      IN POB        ;WARTEN BIS DRUCKER FERTIG
007B'  E602      ANI 2         ;BUSY FLAG
007D'  28FA      JRZ ENDL

```

zu Abb. 1.3.2.3-2

```

007F'          LP21:
007F'  DBC5      IN POB          ;LETZER DATA REQ
0081'  E601      ANI 1
0083'  20FA      JRNZ LP21
0085'  C9        RET
;
;
0086'          INIT:          ;MUSS EINMAL AM ANFANG
;                          ;AUFGERUFEN WERDEN
0086'  3E92      MVI A,92H      ;PIA INITIALISIEREN
0088'  D3C7      OUT POCTRL
008A'  3EFF      MVI A,0FFH     ;AUSGAENGE AUF HIGH
008C'  D3C6      OUT POC
008E'  21 009D'  LXI H,BUFFA    ;POINTER DEFINIEREN
0091'  22 009A'  SHLD ST01
0094'  3E20      MVI A,20H     ;ZEILENLAENGE
0096'  32 009C'  STA ST02
0099'  C9        RET
;
;
; *SPEICHERZELLEN *
009A'  009D'    ST01:  .WORD BUFFA
009C'  20       ST02:  .BYTE 20H
009D'          BUFFA:  .BLKB 21H
;
.END

```

zu Abb. 1.3.2.3-2

sich auf der Adresse 86H. Das Druckprogramm startet bei der Marke L0 und im C-Register wird das zu druckende Zeichen übergeben.

Der Druckvorgang wird gestartet, nachdem ein CR gegeben wurde, oder der Druckpuffer mit mehr als 32 Zeichen gefüllt wurde. Im letzteren Fall wird in der nächsten Zeile ein führendes Blank ausgegeben.

1.3.3 Kassettengerät als Datenspeicher

Da nach dem Abschalten der Versorgungsspannung der Informationsinhalt von statischen Speichern verloren geht, ist es nötig, Daten und Programme auf einem nicht flüchtigen Speicher festzuhalten.

Hier soll ein preiswertes Interface für einen Kassettengerät beschrieben werden, das diesen in einen Datenspeicher mit hoher Kapazität (100K Bytes) verwandelt. Dabei wird hier eine Schaltung verwendet, die sich durch hohe Zuverlässigkeit und durch eine hohe Datenrate (1200 Baud) auszeichnet. Die hohe Sicherheit wird durch eine Phasenmodulation erreicht. Durch dieses Verfahren ist eine hohe Baudrate möglich, ohne daß die Aufzeichnungsfrequenz höher wird, im Gegensatz zum Beispiel zum Frequenzshiftverfahren, bei dem zwischen zwei verschiedenen Frequenzen umgeschaltet wird, die aber ca. 5fach höher liegen, als die Bitwechselzahl der Datenübertragung.

Abb. 1.3.3-1 zeigt das Impulsdiagramm zum PE-Verfahren. Die Daten werden in ein Seriensignal umgewandelt, wobei dies mit einem UART geschieht. Abb. 1.3.3-2 zeigt die dazugehörige Schaltung.

Der UART wird für die Taktart 1:1 programmiert. Der Takt, der über das Flipflop FF1 symmetriert wird, gelangt an den TxCLK-Eingang des UART und an den Eingang des Exklusiv-ODER-Gatters EX3. Dort wird er mit dem Datensignal des UART-Ausgangs verknüpft, und es entsteht das phasenmodulierte Signal. Es wird dem Kassettenrecorder über einen Spannungsteiler zugeführt und ist gleich spannungsfrei, bezogen auf den virtuellen Massepunkt, mit dem der Kassettenrecorder verbunden ist.

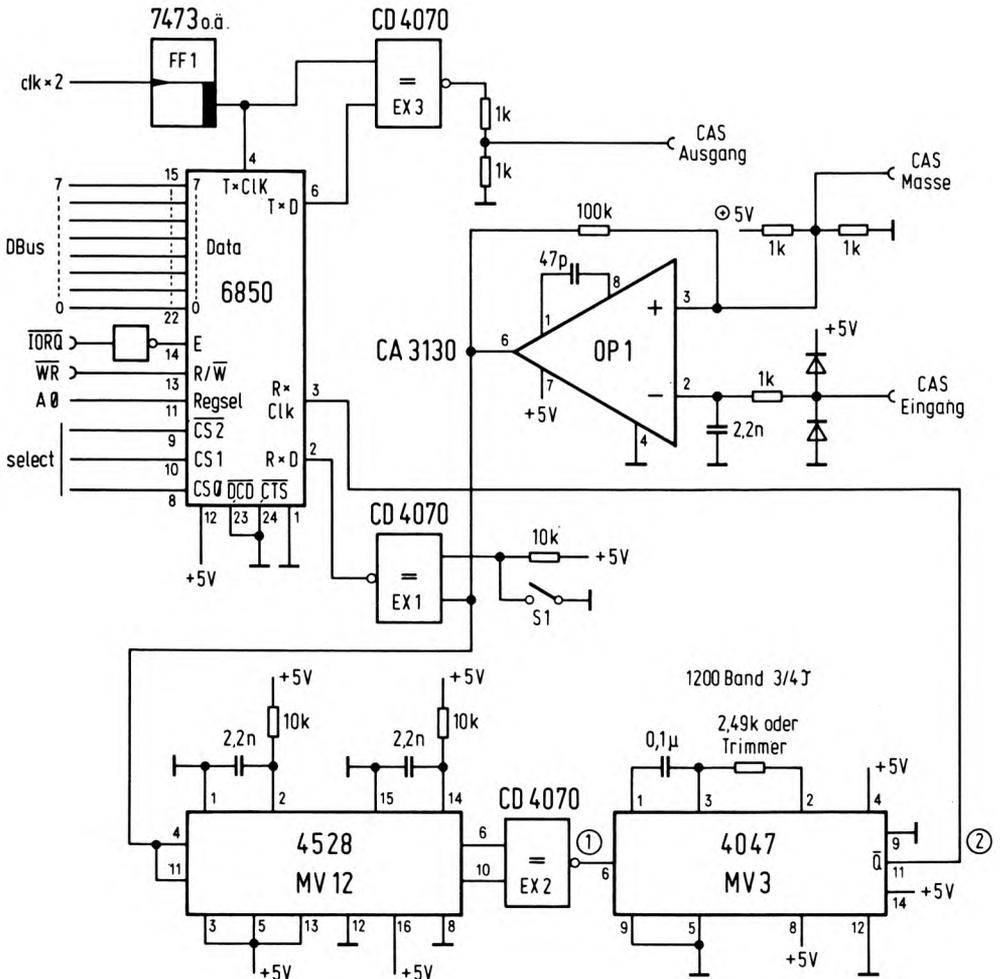


Abb. 1.3.3-2 Schaltung des Kassetteninterface mit PE

Bei einer Baudrate von 1200 Baud beträgt die Bitwechselfrequenz 1,2 kHz. Dadurch ist es möglich, auch Rekorder mit einer relativ niederen Grenzfrequenz zu verwenden, ein Versuch wurde mit einem Minidiktiergerät mit 2,3 cm/s erfolgreich durchgeführt.

Die Demodulation ist etwas aufwendiger. Das Signal wird vom Ausgang des Kassettenrecorders (Radiobuchse oder Kopfhörerbuchse mit Spannungsteiler) an einen Operationsverstärker geleitet, der als Nulldurchgangsdetektor geschaltet ist.

Da der UART im Mode 1:1 arbeitet, ist es nötig, einen synchronen Takt zu erzeugen. Dies geschieht mit Hilfe dreier Monoflops, von denen nur einer eine kritische Zeitkonstante besitzt.

Das Ausgangssignal des Operationsverstärkers wird an ein Exklusiv-ODER-Gatter EX1 geführt und dessen Ausgang gelangt direkt an den Eingang RxD. Dies ist nur bei dem 6850 möglich, da beim 8251 ein statisches Eingangssignal verlangt wird. Der andere Eingang des Gatters EX1 ist an einen Schalter geführt, mit dem eine im Kassettenrecorder verursachte Polaritätsumkehr rückgängig gemacht werden kann. Das Ausgangssignal des OPs gelangt ferner an die Eingänge zweier Monoflops, von denen eines auf die positive, das andere auf die negative Flanke reagiert. Am Ausgang von EX2 entsteht der im Impulsplan mit Signal 1 bezeichnete Takt. Er gibt an, wann ein Bitwechsel stattfindet. Signal 1 wird nun einem weiteren Monoflop zugeführt, das an seinem Ausgang den synchronen Takt liefert. Dazu wird die Zeitkonstante des Monoflops auf $3/4$ der Periodendauer des Baudratetaktes eingestellt. Nach dem Einschalten des Kassettenrecorders ist der Takt im allgemeinen nicht eingerastet, und es können invertierte Daten gelesen werden. Die Polarität wird aber nach dem ersten Bitwechsel des Datensignals automatisch festgestellt und der Takt rastet ein. Dazu muß vor jeder Übertragung eines Datenblockes ein zusätzliches Zeichen am Anfang mit übertragen werden, um die Synchronisierung ohne Datenverlust zu erreichen, im Impulsdiagramm ist der Einrastvorgang erkennbar.

Inbetriebnahme des Interface:

Die Zeitkonstante des Monoflops MV3 wird als erstes eingestellt. Dazu wird eine Impulsfolge an den Eingang des Monoflops gelegt und der Ausgang mit einem Oszilloskop oder mit einem entsprechenden Digitalmeßgerät beobachtet. Die Einstellung sollte aber nicht dadurch vorgenommen werden, daß der Trimmer solange verdreht wird, bis die Daten korrekt erscheinen, da dadurch die optimale Einstellung wegen des breiten Bereichs nicht gefunden werden kann. Als nächstes wird ein Takt von 2,4 kHz an den Eingang CLK x 2 geschaltet, der an das Flipflop FF1 führt.

1200 Baud stellt die untere Baudrate dar, bei der dieses Verfahren arbeitet, bei einer geringeren Baudrate ergeben sich Schwierigkeiten durch die untere Grenzfrequenz des Kassettengerätes. Hingegen ist die maximale Rate 4800 Baud. Zum weiteren Test wird ein Programm geschrieben, das es erlaubt, ein Zeichen von der Tastatur einzugeben und dieses Zeichen über das Interface auf dem Rekoder abzuspeichern.

Nach Starten dieses Programms werden eine Reihe von Zeichen über die Tastatur eingegeben und aufgezeichnet. Dann wird ein Programm gestartet, das genau umgekehrt arbeitet. Es liest ein Zeichen vom Interface ein und gibt es auf dem Terminal aus. Es müßten nun die eingegebenen Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, so kann einmal mit dem Oszilloskop der Ausgang des Operationsverstärkers betrachtet werden, und falls eine Übersteuerung vorliegt, so muß ein zusätzlicher Ein-

gangsspannungsteiler eingebaut werden. Als nächstes wird die Polarität mit S1 vertauscht und die Daten müßten nun erscheinen. Falls immer noch nicht, dann muß eine Überprüfung der Schaltung anhand des Impulsdiagramms vorgenommen werden.

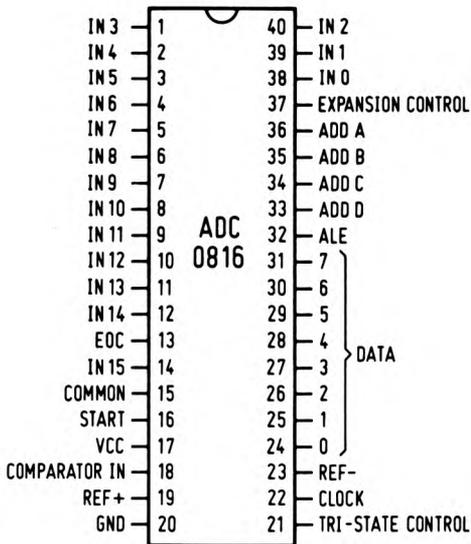


Abb. 1.3.4-1 PIN-Belegung des A/D-Umsetzers ADC 0816

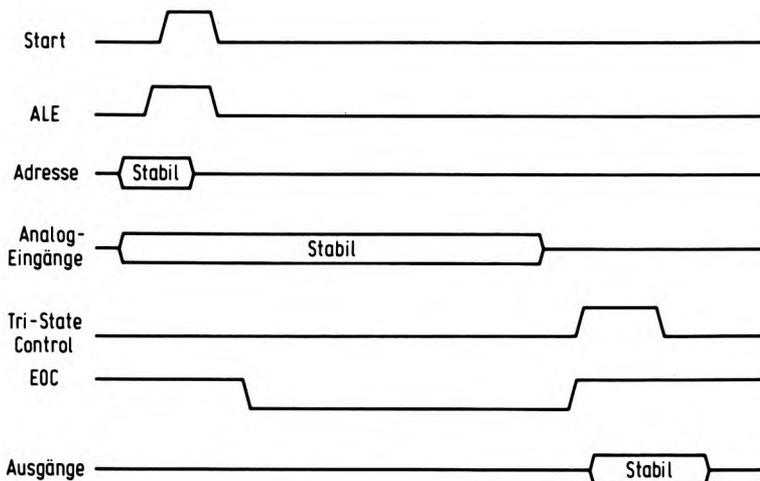


Abb. 1.3.4-2 Ablauf eines Meßvorgangs

1.3.4 A/D-Umsetzer

Sehr interessant ist der Anschluß von analogen Signalquellen. Hierzu ist es nötig, die analoge Information in ein digitales Signal umzuwandeln.

Dazu dienen die A/D-Umsetzer. Es sind heute eine Vielzahl von Bausteinen auf dem Markt, die den direkten Anschluß an einen Mikrocomputer ermöglichen. Hier soll nur ein Beispiel besprochen werden, der Baustein ADC 0816, der von NATIONAL SEMI-CONDUCTOR und MOSTEK geliefert wird. Dieser Baustein enthält einen 8-Bit-A/D-Umsetzer und einen 16-Kanal-Analogmultiplexer. Es ist dann möglich, 16 analoge Signalquellen mit diesem Baustein zu verbinden. *Abb. 1.3.4-1* zeigt die PIN-Belegung dieses Bausteins. Er benötigt zum Betrieb nur eine 5-V-Versorgungsspannung, sowie zwei Referenzspannungen REF+ und REF-. Als Referenzspannungen können aber auch +5 V und Masse verwendet werden. Der Datenausgang ist TTL kompatibel und mit TRI-State-Treibern ausgerüstet, so daß er direkt an einen Prozessorbus angeschlossen werden kann.

Abb. 1.3.4-2 zeigt den Ablauf eines Meßvorgangs. Die Kanaladresse wird an die vier Adreßleitungen gelegt und mit dem Signal ALE in den internen Speicher übernommen. Mit START wird der Meßvorgang eingeleitet. Während der Meßdauer muß der analoge Eingang einen stabilen Wert aufweisen. Das Signal EOC geht auf Low, um anzuzeigen, daß die Messung noch nicht beendet ist. Nachdem das Signal EOC wieder den High-Pegel angenommen hat, können die Daten durch Öffnen der Tri-State-Treiber mit dem Signal TRI-STATE CONTROL vom Prozessor gelesen werden.

Ein Meßvorgang dauert nur ca. 100 μ s, je nach Takt, da eine sukzessive Approximation für die Ermittlung des Meßwertes verwendet wird.

Abb. 1.3.4-3 zeigt die praktisch ausgeführte Schaltung. Der A/D-Umsetzer belegt 16 Adressen von 0B0H bis 0BFH. Die Adresse wird mit dem Gatter N2 bestimmt. Zur Abfrage der Rückmeldeleitung EOC wird ein 1 Bit Port benötigt, der mit dem Treiber B2 realisiert ist. Die Adresse des 1 Bit Ports ist mit N1 auf 0C8H eingestellt. Als Takt für den Umsetzer wird eine Frequenz von 600 kHz verwendet, die aus einem 1,2-MHz-Takt durch Teilung mit FF1 gewonnen wird. Dieser Takt bestimmt die Meßdauer. Die beiden Referenzspannungen REF+ und REF- werden mit Hilfe des Spannungsteilers R1, TR1, R2, TR2, R3 gewonnen. Die damit erreichte Genauigkeit und Stabilität ist in den meisten Fällen ausreichend.

Mit dem Trimmer TR1 kann der obere Bereich von ca. 4 bis 5 V eingestellt werden und mit TR2 der Bereich von 0 bis 1 V. Günstig ist eine Wahl von 4 V für den oberen und 1 V für den unteren Bereich, um zu gewährleisten, daß nur der lineare Teil des Operationsverstärkers LM 3900 verwendet wird. Die Operationsverstärker können dann auch nur mit 5 V versorgt werden.

Abb. 1.3.4-4 zeigt den Ablauf eines Meßvorgangs in Flußdiagrammform. Als erstes wird durch Ausgabe eines beliebigen Datenwertes auf die dem gewünschten Kanal zugeordnete Portadresse der Meßvorgang gestartet. Dann wird auf den Wechsel High Low und Low High des EOC-Ausgangs gewartet, und anschließend kann der Meßwert eingelesen werden. *Abb. 1.3.4-5* zeigt die praktische Ausführung eines Assemblerprogramms. Es wird als Unterprogramm aufgerufen, und im Register C wird die Kanaladresse (0 bis FH) übergeben. Das Ergebnis des Meßvorgangs ist dann im Register A verfügbar.

1 Hardware

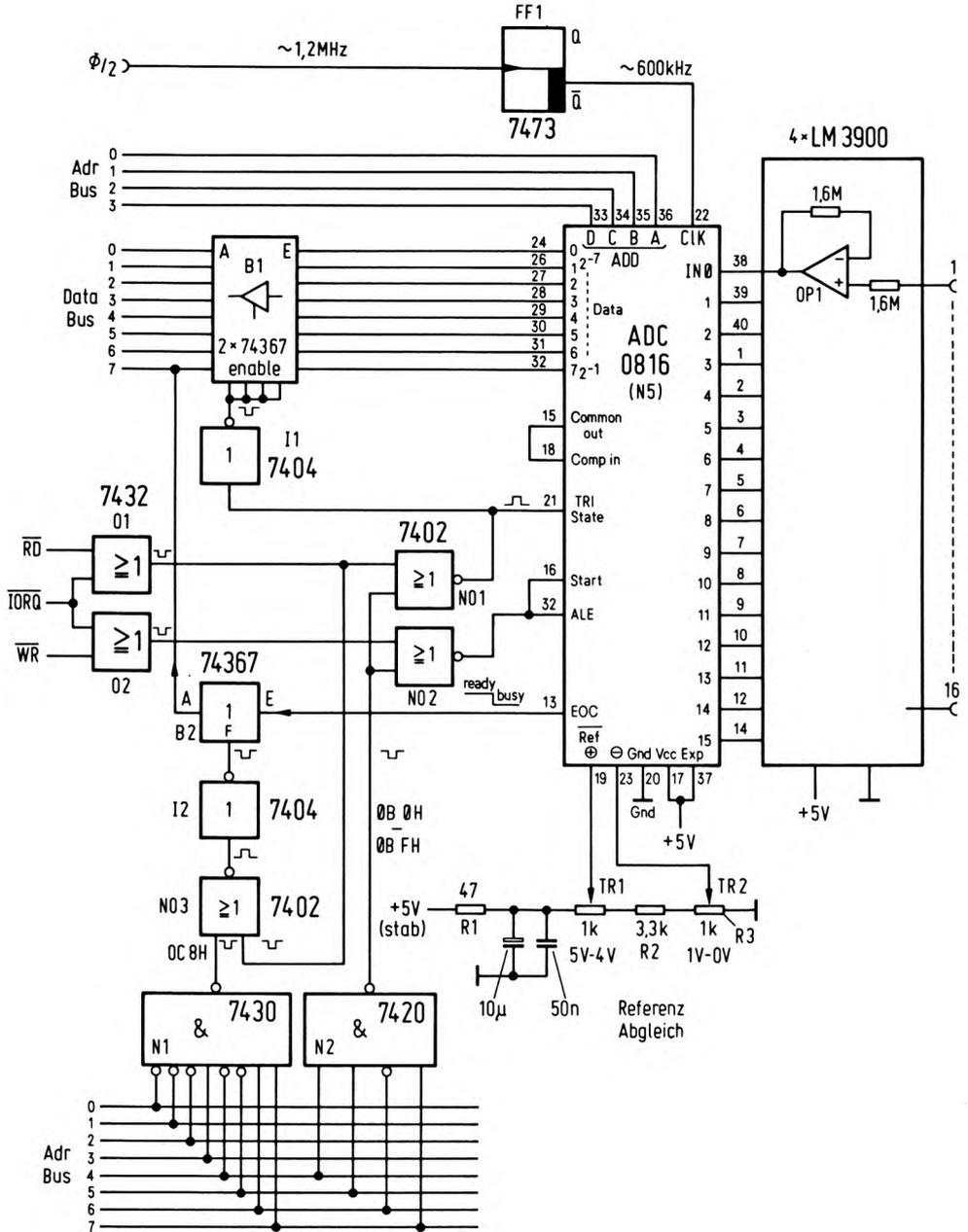


Abb. 1.3.4-3 Anschluß des ADC 0816 an den Z80

Abb. 1.3.4-4 Flußdiagramm eines Meßablaufes

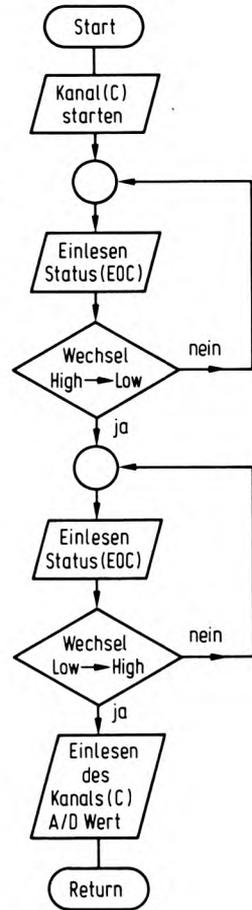


Abb. 1.3.4-5 Assemblerprogramm zur Meßdatenerfassung

```

;*****
;* A/D UMSETZER ROUTINE *
;* RDK 790318 *
;*****
0000' 79          AD:  MOV A,C          ;IN C IST KANAL (0...F)
0001' E60F      ANI 0FH          ;NUR 16 KANAELE
0003' F6B0      ORI 0B0H        ;IO PORT BERECHNEN
0005' 4F        MOV C,A         ;FUER AUSGABE BEFEHL
0006' ED79      OUTP A          ;DUMMY NACH (C) AUSGEBEN
0008' DBC8      LP:  IN 0CBH     ;WARTEN
000A' E680      ANI 80H         ;HIGH LOW WECHSEL
000C' 20FA      JRNZ LP         ;ABWARTEN
000E' DBC8      LP1: IN 0CBH    ;NUN AUF LOW HIGH
0010' E680      ANI 80H         ;WECHSEL WARTEN
0012' 2BFA      JRZ LP1
0014' ED7B      INP A           ;UEBER (C) WERT HOLEN
0016' C9       RET             ;FERTIG
                          .END  ;ENDE DES PROGRAMMS
    
```

+++++ SYMBOL TABLE +++++

AD 0000' LP 0008' LP1 000E'

Abb. 1.3.4-6 zeigt ein BASIC-Programm mit der Aufgabe, alle 16 Kanäle zu protokollieren. Auf Zeile 1000 startet das Unterprogramm für die Umwandlung. Es ist nicht nötig auf das EOC-Signal zu warten, da das BASIC-Programm relativ langsam arbeitet und der zeitliche Abstand in der Ausführung zweier Zeilen größer als 100 μ s ist. Im unteren Bildteil ist das Ergebnis der Protokollierung abgebildet, nur drei der 16 Kanäle sind mit analogen Quellen belegt.

Abb. 1.3.4-7 zeigt die Schaltung einer solchen Analogquelle. Es handelt sich dabei um einen „Joystick“. Dies ist ein Kreuzknüppelpotentiometer wie es von Flugzeugfernsteuerungen her bekannt ist. Es besteht aus zwei getrennt einstellbaren Potentiometern.

```

10 REM AD Umsetzer Data aquisition program
20 REM RDK 790318
30 FOR I=0 TO 15
40 LPRINT USING 230;I;
50 NEXT I
60 LPRINT
70 LPRINT
100 DIM W(16) '16 Kanäle
110 FOR J=1 TO 10 '10 mal Ueberwachung
120 FOR I=0 TO 15 'Werte holen
130 C=&B0 OR I 'Port Adresse berechnen
140 GOSUB 1000
150 W(I)=A 'Wert uebergeben
160 NEXT I
170 FOR I=0 TO 15 'Werte ausgeben
180 LPRINT USING 230;W(I);
190 NEXT I
200 LPRINT 'Zeilenvorschub
210 NEXT J
220 STOP
230 ' ###
1000 REM Unterprogramm zur Umwandlung
1010 REM in der Variablen C wird der
1020 REM Kanal eingegeben in A erhaelt
1030 REM man den AD Wert.
1040 OUT C,0 'A/D Umsetzer starten
1050 A=INP(C) 'Wert holen
1060 RETURN 'von UPR zurueck

```

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
77	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
93	0	0	26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
125	0	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
138	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
157	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
140	0	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
122	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
103	0	0	21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
78	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
62	0	0	26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Abb. 1.3.4-6 BASIC-Programm zur Datenerfassung

Abb. 1.3.4-7 Schaltung eines „joysticks“

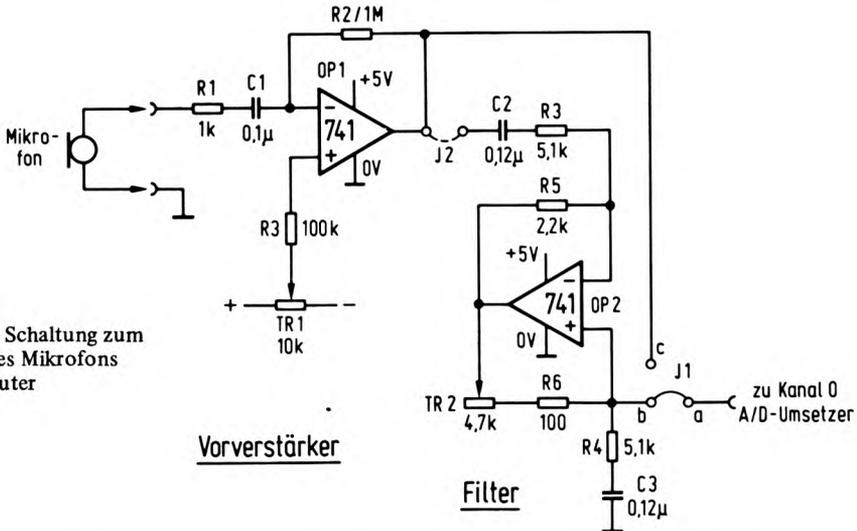
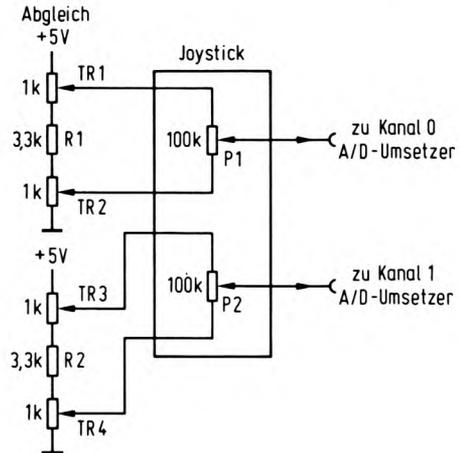


Abb. 1.3.4-8 Schaltung zum Anschluß eines Mikrofons an den Computer

Mit den Trimmern TR1 bis TR4 können die Ausgangsspannungsbereiche der beiden Potis P1 und P2 so eingestellt werden, daß sie den ganzen Eingangsspannungsbereich des A/D-Umsetzers erfassen.

Die Anwendungen des Joysticks sind sehr verschiedenartig. Es können damit anspruchsvolle Spiele realisiert werden, aber auch die Eingabe von Kurvenzügen für Funktionsgeneratoren ist denkbar, sowie die analoge Einstellung von digitalen Parametern in einem Programm, wie z.B. kritische Warteschleifen. *Abb. 1.3.4-8* zeigt eine ganz andere Analogquelle. Mit dieser Schaltung ist es zum Beispiel möglich, Sprache zu digitalisieren. Dies geschieht über ein Mikrofon, dessen Ausgang an den Operationsverstärker

OP1 geführt wird. Danach könnte das Signal schon direkt einem A/D-Umsetzer zugeführt werden, doch es ist sehr vorteilhaft, wenn das Signal zuvor noch über eine Filterschaltung geführt wird. Das Filter ist mit dem Operationsverstärker OP2 realisiert, das im wesentlichen die Höhen beschneiden soll. Dadurch ist gewährleistet, daß sich das Abtasttheorem erfüllen läßt und eine störungsfreie Aufzeichnung gewährleistet wird. Bei dem Filter handelt es sich um einen Bandpaß, dessen Mittenfrequenz durch R3 und C2 bestimmt ist. Dabei müssen R4 und C3 die gleichen Werte besitzen. Die Güte des Filters ist mit TR2 einstellbar und sollte hier nicht zu hoch gewählt werden.

Mit dieser Anordnung können nun sehr vielseitige Experimente durchgeführt werden. Hier nur einige Anregungen.

Digitale Sprachaufzeichnung:

Aufgabe ist es, den Hauptspeicher des Rechners für eine Sprachaufzeichnung zu verwenden, ähnlich zu einem Tonbandgerät. Probleme ergeben sich dabei bezüglich der begrenzten Speicherkapazität. Für eine gute Qualität ist für eine Sekunde Sprechdauer 50K Bytes anzusetzen. Eine Verbesserung erreicht man durch Verwendung von Sprachkompression. Dabei besteht die Möglichkeit, mit weniger als 8 Bits aufzuzeichnen. Im Extremfall nur ein Bit. Die dabei aufgezeichnete Sprache bleibt durchaus noch verständlich, doch ergeben sich Probleme wegen des geringen Dynamikbereichs, so daß nur mit einer bestimmten Lautstärke bei der Aufzeichnung die Sprache verständlich bleibt. Eine andere Möglichkeit liegt darin, nur Impulspakete aufzuzeichnen, indem zum Beispiel für die Länge eines Schwingungszuges eines Vokals aufgezeichnet und dann eine längere Pause eingelegt wird, zum Beispiel mit einem Tastverhältnis 1:5. Bei der Wiedergabe über den D/A-Umsetzer werden die fehlenden Analogdaten durch Wiederholung des Schwingungszuges, der in der Aufzeichnungsphase festgehalten wurde, ergänzt. Die so wiedergegebene Sprache ist verständlich, klingt aber sehr metallisch.

Digitale Spracherkennung:

Es wurden hier schon viele Versuche unternommen. Es handelt sich aber um ein sehr schwieriges Vorhaben, da die Analyse der menschlichen Sprache sehr komplizierte Ähnlichkeitsverfahren benötigt. Es besteht zum Beispiel die Möglichkeit, die Sprache mit einer Fourieranalyse in die Frequenzanteile aufzuspalten und dann mit einer Korrelationsanalyse Vergleiche mit vorhandenen Sprachmustern durchzuführen. Probleme ergeben sich bei der Erkennung von einzelnen Worten innerhalb eines flüssig gesprochenen Textes, doch die Analyse einzelner Worte ist leichter möglich, wenn sie einzeln gesprochen werden.

Ein anderes Problem stellt die Übertragbarkeit dar. Der vorhandene Vergleichssatz wird z.B. von einer Versuchsperson erstellt. Dem Rechner wird es dann sehr schwer fallen, die Sprache einer anderen Person zu verstehen. Möglichkeiten, um diesem Problem zu begegnen, sind evtl. eine Lernphase, in der der Rechner auf verschiedene Personen trainiert wird, und daraus ein gemeinsames Erkennungsmuster entwickelt.

Digitale Sprechererkennung:

Im Prinzip ähnlich schwierig ist es, Personenidentifizierung anhand eines Probetextes. Dabei kann zum Beispiel die Nulldurchgangszahl gemessen werden, sowie verschiedene Spektralanteile, die für einen Sprecher sehr typische Werte annehmen können.

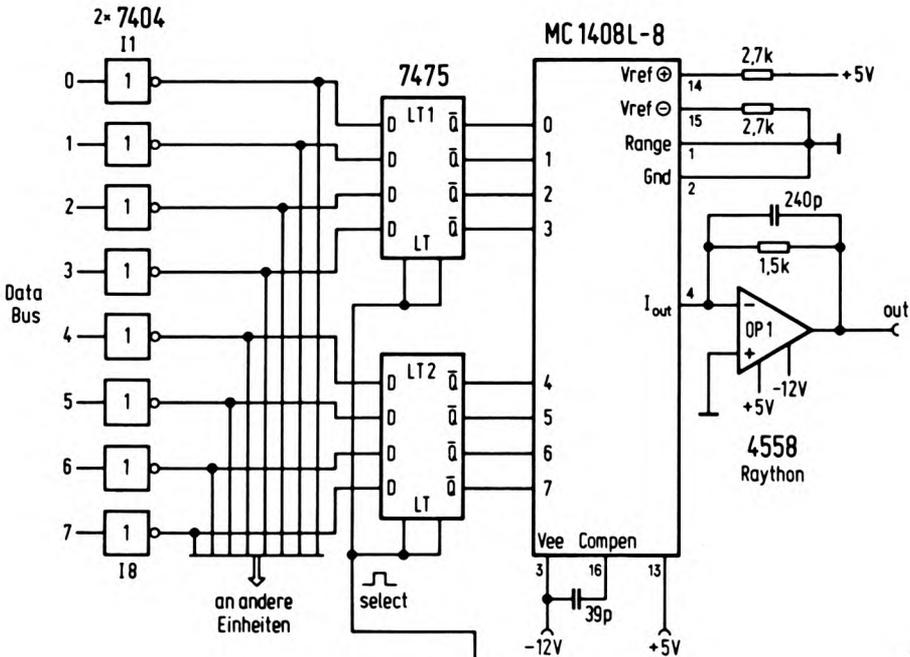
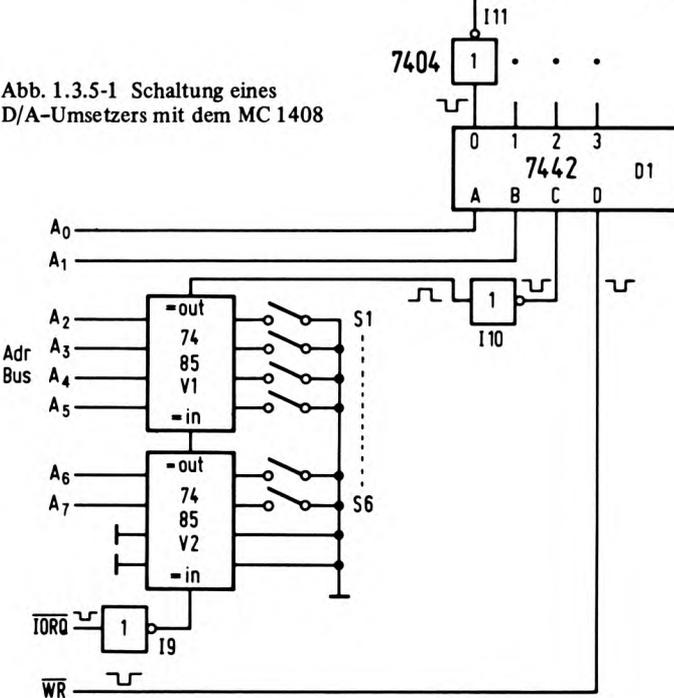


Abb. 1.3.5-1 Schaltung eines D/A-Umsetzers mit dem MC 1408



1.3.5 D/A-Umsetzer

D/A-Umsetzer sind einfacher zu verwirklichen als A/D-Umsetzer. Es gibt auch dafür eine Vielzahl an integrierten Bausteinen, von denen ein 8-Bit-Umsetzer als Beispiel gewählt wurde. *Abb. 1.3.5-1* zeigt die dazugehörige Schaltung. Es werden vier Adressen belegt, deren Bereich mit den Schaltern S1 bis S6 eingestellt werden kann. Die Daten gelangen über die Inverter I1 bis I8, die den Bus nur schwach belasten, an einen internen Bus. Die Eingänge der beiden Latches LT1 und LT2 sind mit dem internen Bus verbunden. Die Latches halten die Information, die in einen analogen Wert gewandelt werden soll, fest. Dazu sind die Q-Ausgänge der Latches an einen D/A-Umsetzer geführt. Die Schaltung ist für den Anschluß von vier D/A-Umsetzern ausgelegt und die Dekodierung erfolgt mit dem Dekoder D1, dessen Ausgänge über Inverter an den Strobeingang der Latches gelangt. Es erscheint immer dann ein Impuls, wenn ein Schreibvorgang auf einen IO-Port stattfindet und die richtige Adresse anliegt.

Als D/A-Umsetzer wurde der preiswerte Typ MC 1408 L-8 gewählt. Dieser Baustein ist so schnell, daß eine Rückmeldung zum Prozessor entfallen kann. Über einen schnellen Operationsverstärker wird das vom D/A-Umsetzer gelieferte Stromsignal in ein Spannungssignal umgewandelt.

Abb. 1.3.5-2 zeigt eine weitere Schaltung für den D/A-Umsetzer. Wird das analoge Signal z.B. vom Computer zum Oszilloskop über eine längere Strecke geführt, so ist es unvermeidlich, daß Störungen eingefangen werden, insbesondere aufgrund der höherfrequenten Schaltvorgänge des Computers. Die abgebildete Schaltung ist in der Lage, das hochfrequente Rauschen durch die geringe Bandbreite des verwendeten Operationsverstärkers LM 3900 wieder zu entfernen, ohne daß das Signal darunter merklich leidet. Die Schaltung muß aber mit einer getrennten Stromversorgung betrieben werden.

Der Operationsverstärker ist mit den Widerständen R1 und R2 als 1:1-Verstärker geschaltet, wobei der gestrichelt eingezeichnete Widerstand R3 zur Potentialverschiebung dient, so daß der Operationsverstärker mit nur 5 V betrieben werden kann. Anwendung des D/A-Umsetzers sind die Verwendung als digitaler Funktionsgenerator, in Verbindung mit einem A/D-Umsetzer als Speicherscop, ferner Steuerung von analogen Geräten, Musikerzeugung und Sprachwiedergabe.

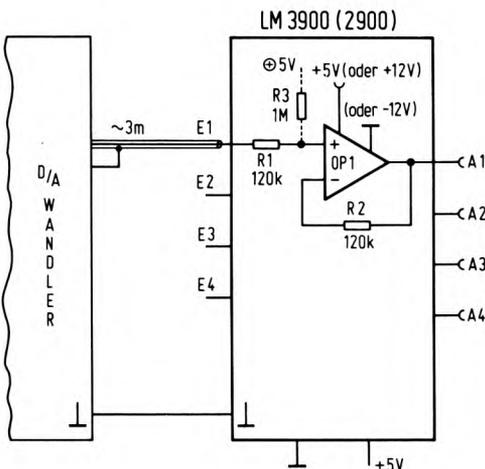


Abb. 1.3.5-2 Regenerierverstärker für den D/A-Umsetzer

1.4 Besondere Peripheriesysteme

An dieser Stelle werden ein paar Peripherieeinheiten besprochen, die eine reizvolle Ergänzung des Computers sein können.

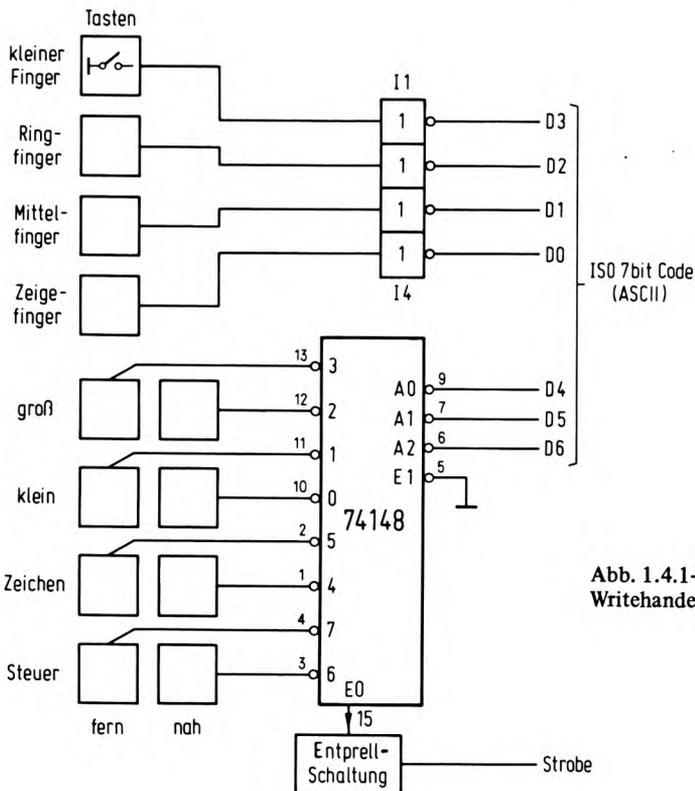
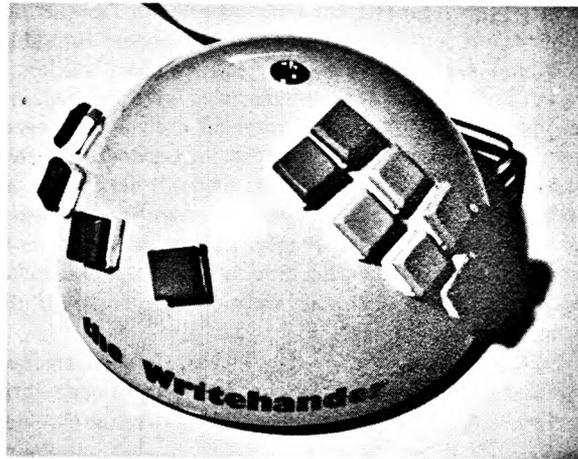


Abb. 1.4.1-1 Schaltbild des Writchanders

1.4.1 Writehander

Foto 1.4.1-1 zeigt die Gestalt des sogenannten Writehanders. Es handelt sich dabei um eine alphanumerische Tastatur. Abb. 1.4.1-1 zeigt das Schaltbild des Innenlebens. Das Gerät wurde in Amerika entwickelt und kann als Tastaturersatz verwendet werden. Der Vorteil im Gegensatz zur konventionellen Tastatur liegt darin, daß der Writehander mit einer Hand bedient werden kann. Die andere Hand bleibt dann frei und kann zum Beispiel zum Verfolgen eines Listings verwendet werden, das in den Computer eingetastet werden soll. Der Writehander wird wie folgt bedient: Kleine Finger, Ringfinger, Mittelfinger und Zeigefinger werden auf die vier abgelegenen Tasten gelegt. Mit dem Daumen wird eine der acht paarweise angeordneten Tasten betätigt. Die vier Finger müssen einen Code direkt eingeben, und mit dem Daumen wird eine von 16 Codegruppen ausgewählt. Der Takt wird dabei mit dem Daumen erzeugt, so daß der Code zuerst mit den vier anderen Fingern eingestellt wird. Der Code ist eingeteilt in vier Klassen: Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Sonderzeichen und Steuerzeichen. Die Klassen sind dann noch in zwei Gruppen eingeteilt, die mit der Tastenreihe „fern“ und „nah“ ausgewählt werden.

Der „Tastaturencoder“ ist dabei recht einfach aufgebaut, da die eigentliche ASCII-Codierung der Benutzer durch Betätigen der richtigen Tasten selbst vornehmen muß. Abb. 1.4.1-2 zeigt nochmals die vollständige Codetabelle für die Tastatur.

BLACK		GRAY		RED		BLUE FAR		INDEX	MIDDLE	RING	LITTLE
NUL	DLE	0	SP	\	p	⊙	P				
SOH	DC1	1		a	q	A	Q	○			
STX	DC2	2	"	b	r	B	R		○		
ETX	DC3	3	#	c	s	C	S	○	○		
EOT	DC4	4	\$	d	t	D	T			○	
ENQ	NAK	5	%	e	u	E	U	○		○	
ACK	SYN	6	&	f	v	F	V	○	○	○	
BEL	ETB	7	'	g	w	G	W	○	○	○	
BS	CAN	8	(h	x	H	X				○
HT	EM	9)	i	y	I	Y	○			○
LF	SUB	:	*	j	z	J	Z	○	○		○
VT	ESC	;	+	k	{	K	[○	○		○
FF	FS	<	,	l	!	L	\			○	○
CR	GS	=	-	m	}	M]	○		○	○
SO	RS	>	.	n	~	N	^	○	○	○	○
SI	US	?	/	o	DEL	O	_	○	○	○	○

○ DENOTES PRESSED KEY Figure 7 Finger Code Chart

Abb. 1.4.1-2 Codetabelle der Tastatur

Der Leser wird sich nun fragen, wie die Erlernung der Bedienung des Writheaders überhaupt möglich ist? Dazu gibt es ein paar Tricks, die es gestatten, die Tastatur schon nach wenig Übungszeit ohne Codetabelle zu betätigen. Es wird zunächst die erste Gruppe erlernt. Der Daumen tastet dazu die Taste „Großbuchstaben fern“. Es wird der Zeigefinger betätigt und danach der Daumen. Es erscheint der Buchstabe A. Bei Betätigen des Mittelfingers anstatt des Zeigefingers erscheint B, bei Ringfinger D und beim kleinen Finger H. Wird der Ringfinger und der kleine Finger gleichzeitig getastet, so erscheint L. Diese fünf Zeichen müssen auswendig gelernt werden: ABDHL. Das gleiche gilt für die Gruppe „Großbuchstaben nah“. Dort sind es die Buchstaben QRTX . Ausgehend von diesen beiden Buchstabengruppen kann durch Abzählen ein davor oder dahinter liegende Buchstabe ermittelt werden. Für die Klasse „Kleinbuchstaben“ ist die Codierung genau gleich.

Mit Hilfe von Eselsbrücken und etwas Übung kann eine relativ hohe Schreibgeschwindigkeit erreicht werden, die diese Tastatur zu einem interessanten Eingabegerät werden läßt.

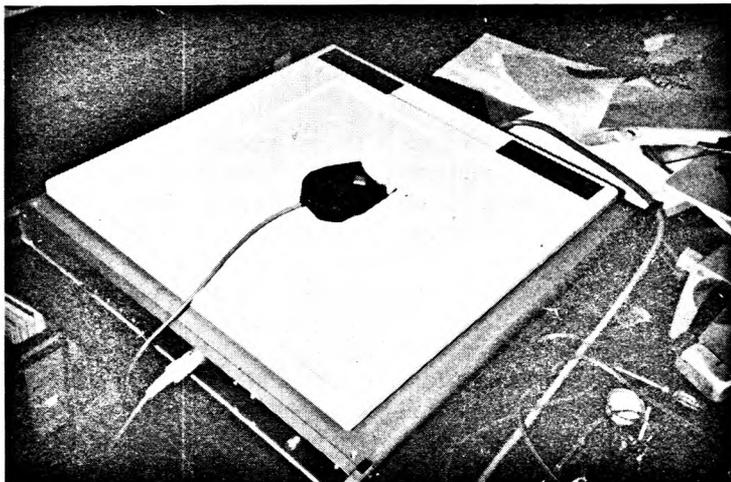
1.4.2 Digitalisierer

Ein Digitalisierer dient der Umsetzung einer analogen Position in einen digitalen Wert. Die Position kann zum Beispiel mit einem Griffel auf einer speziellen Platte bestimmt werden. *Foto 1.4.2-1* zeigt einen solchen Digitalisierer.

Diese Geräte waren bis vor kurzem noch sehr teuer. Doch heute wird z.B. von Summagraphics auch ein preiswertes Gerät (unter 2000,- DM) angeboten, daß eine Auflösung von 1/10 mm bei einer gesamten Fläche von 300 mm x 300 mm besitzt.

Abb. 1.4.2-1 zeigt das grobe Blockschaltbild dieses Digitalisierers. Es ist mit einem Mikrocomputer aufgebaut, der den internen Ablauf steuert, ferner aus einer Zählerkette, sowie Treiberstufen. Die Ausgänge der Treiberstufen sind an ein gitterförmiges Netz angeschlossen, das sich unter der Digitalisierungsfläche befindet.

Abb. 1.4.2-1 Blockschaltbild eines Digitalisierers



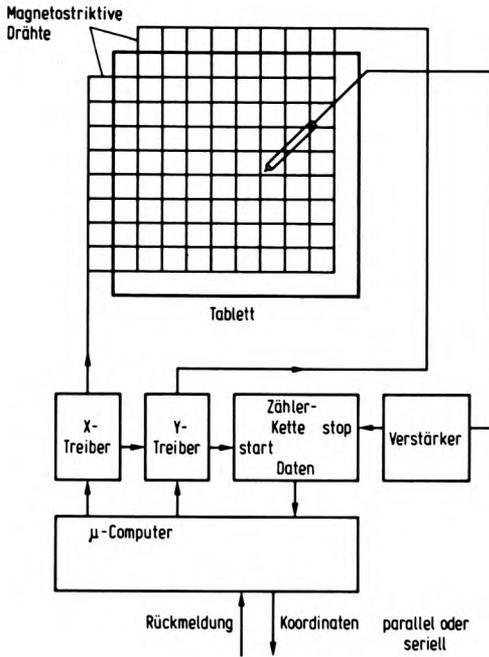


Abb. 1.4.2-1 Blockschaltbild eines Digitalisierers

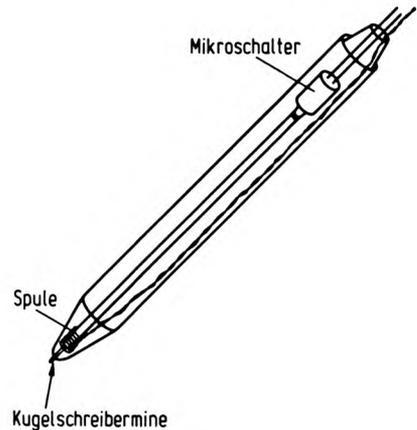


Abb. 1.4.2-2 Griffel als Aufnehmer

Wird z.B. ein Impuls auf die X-Treiber gegeben, so läuft eine Art mechanischer Welle, begleitet von einem elektromagnetischen Feld, durch die magnetostruktiven Drähte der X-Richtung. Ein kleiner Empfänger, bestehend aus einer Spule, die an dem Griffel befestigt ist, nimmt das Signal auf. Nach Auflösen des Impulses wird eine Zählerkette gestartet, sobald die Welle den Griffel erreicht hat, wird die Zählerkette gestoppt. Der Zählerinhalt ist damit ein direktes Maß für die Position des Griffels. Der gleiche Vorgang wird anschließend für die Y-Leitung vorgenommen. Als Ergebnis stehen zwei Koordinaten zur Verfügung, die dem Hauptcomputer übermittelt werden. *Abb. 1.4.2-2* zeigt den prinzipiellen Aufbau des Griffels. Neben der Empfängerspule ist auch noch ein Mikroschalter in das Griffelgehäuse eingebaut, der immer dann betätigt wird, wenn die Digitalisierungsoberfläche berührt wird. *Abb. 1.4.2-3* zeigt eine andere Ausführungsform eines Aufnehmers. Der Aufnehmer ist mit einem Fadenkreuz zur genauen

Positionierung ausgestattet. Um das Fadenkreuz herum ist eine Spule eingelassen, die den Positionsimpuls aufnimmt. Mit einer Taste kann das Erreichen der Position an den Rechner gemeldet werden.

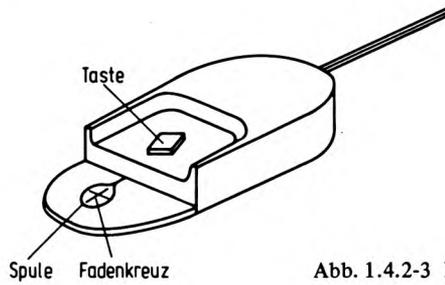


Abb. 1.4.2-3 Fadenkreuzaufnehmer



2 Software

2.1 Monitorprogramme

Nach dem Einschalten eines Mikrorechners startet dieser die Ausführung eines Programms an einer bestimmten Speicherstelle. Um von außen mit diesem Mikrorechner in Verbindung treten zu können, muß ein spezielles Programm (das „Monitorprogramm“) an diese Stelle gelegt werden. Das Monitorprogramm bewirkt zunächst eine Initialisierung aller IO-Geräte und meldet sich dann – meist über eine Konsole – beim Benutzer. Dem Rechner können dann mit Hilfe des Monitorprogramms Befehle gegeben werden, z.B. um Programme einzulesen oder den Inhalt von Speicherzellen zu betrachten und zu modifizieren. Es kann auch ein „Bootstrap“ gestartet werden, der ein größeres Betriebsprogramm einer Floppy-Einrichtung lädt.

Hier soll ein kleiner Monitor besprochen werden, der es erlaubt, Programme einzugeben und zu modifizieren. Er kann damit für die Programmentwicklung nützlich sein.

2.1.1 Befehle des Monitors

Der Monitor versteht drei Grundbefehle, die nachstehend zusammengestellt sind:

G : G0

Sprung nach einer Speicherzelle und Ausführung des dort stehenden Maschinenprogramms. Beispiel: G100cr Sprung zur Adresse 100H (cr bedeutet „carriage return“).

Q : QUERRY

Damit kann der Zustand von IO-Kanälen abgefragt und verändert werden. Q1 bewirkt die Eingabe von einem Kanal; z.B. Q110cr gibt den am Kanal 10H stehenden Wert ein. Q0 gibt einen Wert an einen IO-Kanal; z.B. Q02033cr gibt den Wert 33H an den Kanal 20H.

E : ENTER

E100cr gibt den Speicher 100 zum Modifizieren frei. Danach gibt es mehrere weitere Befehle, die den Ablauf steuern.

rub Um eine Zelle rückwärts gehen (rub hat den Code 7FH).

cr Um eine Zelle vorwärts gehen.

blank Um einen Befehl weiter. Dabei wird der Inhalt der aktuellen Speicherzelle als Z80-Befehl interpretiert. Ist der Befehl z.B. 3 Byte lang, so wird der Adreßzähler um 3 Byte erhöht.

. Ende des ENTER-Modus.

” Eingabe eines Textes mit Code nach DIN 66003 (ASCII). Der Text wird mit ” abgeschlossen. Bei Eingabe von rub rückt der Cursor um eins nach links und das zuletzt eingegebene Zeichen wird wieder gelöscht.

Abb. 2.1.1-1 zeigt ein Beispiel für die Bedienung des Monitors.

```

RDK MONITOR V1.0
>E100

0100 C3 29 02 :C:
0103 C3 03 F0 :C:
0106 C3 0F F0 :C:
0109 C3 12 F0 :C:
010C C3 1E F0 :C:
010F F5 :U:
0110 1F : :
0111 1F : :
0112 1F : :
0113 1F : :
0114 CD 18 01 :M:
0117 F1 :G:
0118 E6 0F :F:
RDK MONITOR V1.0
>

```

Abb. 2.1.1-1 Beispiel für die Bedienung des Monitors

```

RDK MONITOR V1.0
>GI10
0D
RDK MONITOR V1.0
>GO10 23

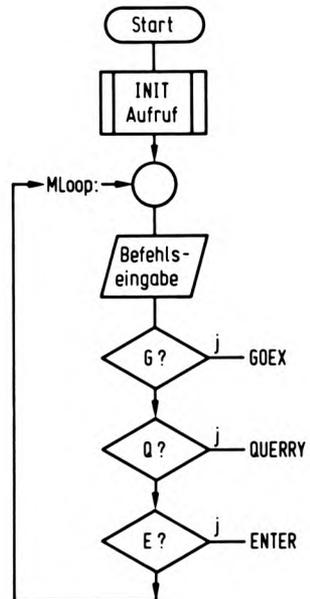
```

```

RDK MONITOR V1.0
>GF01E

```

Abb. 2.1.2-1 Flußdiagramm des Hauptprogramms



2.1.2 Funktionsweise des Monitorprogramms

Abb. 2.1.2-1 zeigt das Flußdiagramm des Hauptprogramms. Zuerst werden IO-Kanäle mit dem Aufruf CALL INIT initialisiert. Es werden z.B. Baud-Raten mit jeweils zugehörigem UART eingestellt. Danach meldet sich das System und wartet auf eine Befehlseingabe. Wird ein Zeichen eingegeben, wie G, Q oder E, so springt das Programm an die Stellen GOEX, QUERRY oder ENTER. Andernfalls wird wieder auf eine Eingabe gewartet.

Abb. 2.1.2-2 zeigt die Programme GOEX und QUERRY. Bei GOEX wird eine Sprungadresse von der Konsole geholt. Dann wird an die entsprechende Stelle gesprungen. QUERRY erwartet zunächst noch ein weiteres Zeichen, um zu entscheiden, ob es sich um die Eingabe eines Wertes oder die Ausgabe auf einen Kanal handelt. Beim Zeichen I soll ein Wert von dem IO-Kanal geholt werden, und die Port-Adresse muß über die Konsole eingegeben werden. Danach wird der IO-Kanal angesprochen und der Wert der Konsole angezeigt. Bei dem Zeichen 0 wird ebenfalls eine Port-Adresse von der Konsole geholt, und dazu noch ein Ausgabewert. Dieser Wert wird dann auf den angegebenen Kanal ausgegeben.

2 Software

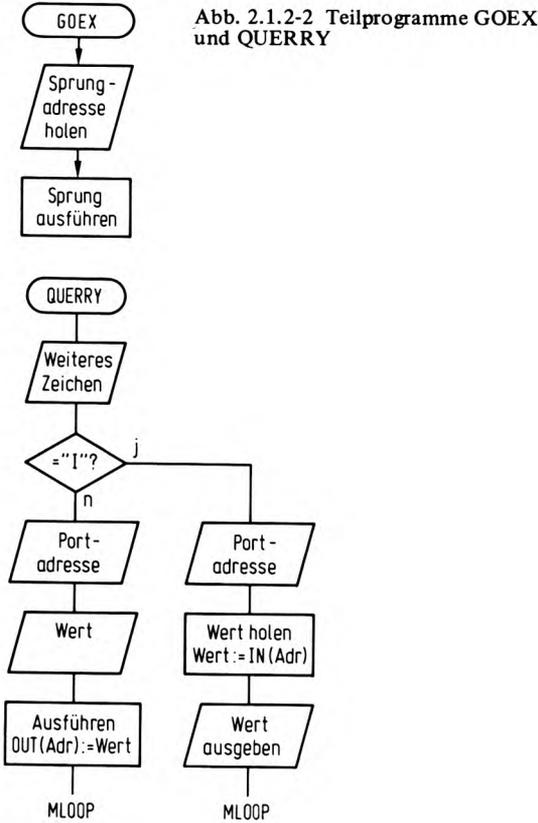


Abb. 2.1.2-3 Teilprogramm ENTER

Abb. 2.1.2-3 zeigt das Teilprogramm ENTER. Es wird in jedem Fall eine Adresse von der Konsole geholt. Nach einem Zeilenvorschub wird die angegebene Adresse noch einmal ausgegeben. Anschließend wird die Befehlslänge das auf dieser Adresse stehende Byte berechnet. Je nach Befehlslänge werden die erforderlichen weiteren Speicherzellen abgefragt und deren Inhalte ausgegeben. Nach Abschluß dieser Prozedur wird auf die Eingabe eines weiteren Befehls gewartet. Abb. 2.1.2-4 zeigt den Entscheidungsablauf. Bei Eingabe des Zeichens Rubout wird die Adresse um eins decrementiert, bei cr wird die Adresse um eins incrementiert. Wurde ein Leerzeichen blank eingegeben, so wird die Adresse um die Anzahl der Zeichen der Befehlslänge incrementiert.

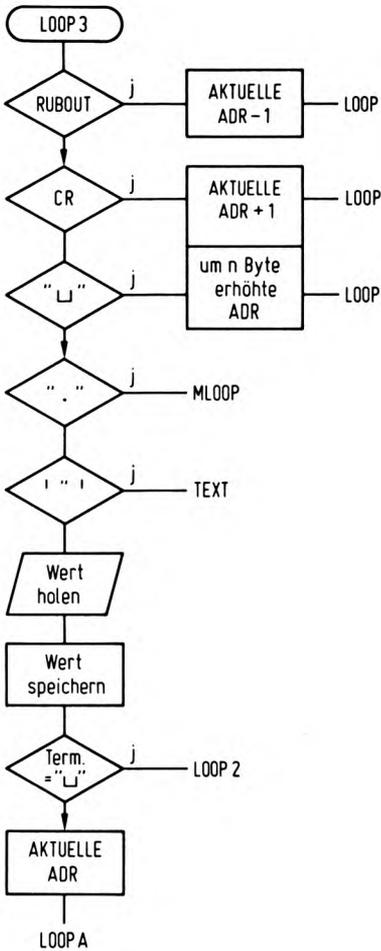


Abb. 2.1.2-4 Entscheidungsablauf in LOOP3

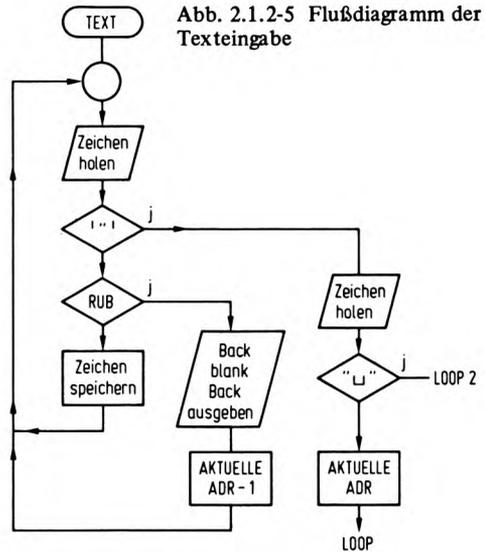


Abb. 2.1.2-5 Flußdiagramm der Texteingabe

So entsteht im Konsolbild eine Art Pseudodisassemblierung. Bei “.” wird wieder zum Hauptprogramm gesprungen. Wird “_” eingegeben, so erfolgt ein Sprung zur Texteingabe.

Andernfalls kann ein Wert eingegeben werden, der dann auf der gerade adressierten Speicherzelle abgelegt wird. Nach Eingabe von blank kann ein weiterer Wert angegeben werden, der auf der nächsten Zelle abgelegt wird. Dies geschieht solange, bis cr eingegeben wird, dann wird die nächste Adresse angezeigt. *Abb. 2.1.2-5* zeigt das Flußdiagramm der Texteingabe. Zunächst wird ein Zeichen vom Benutzer eingegeben. Ist es das Zeichen “.”, so wird die Texteingabe abgeschlossen. Andernfalls wird überprüft, ob es sich um das Zeichen rubout handelt. Ist das der Fall, so wird der Adreßzähler um eins decrementiert und die Zeichenfolge back blank back ausgegeben, die auf der Konsole das zuvor eingegebene Zeichen löscht. In jedem anderen Fall wird das Zeichen als

DIN 66003-Zeichen (ASCII) interpretiert und im Speicher abgelegt. Der Adreßzähler wird um eins incrementiert. Nach Abschluß der Texteingabe wird ein weiteres Zeichen geholt. Dabei wird unterschieden, ob das Zeichen blank eingegeben wurde oder nicht. Bei blank bleibt der Cursor in der gleichen Zeile, es können dann noch andere Bytes eingegeben werden.

2.1.3 Realisierung des Programms

Abb. 2.1.3-1 zeigt das vollständige „Listing“ des beschriebenen Monitorprogramms. Das Listing wurde mit dem TDL-Diskassembler erstellt. Es beginnt mit den Pseudobefehlen (d.h. Steueranweisungen an den Assembler). `.PHEX` und `.PREL`. Der Befehl `.PHEX` bewirkt, daß der Objekt-Code im ASCII HEX (Sedezimal nach DIN 66003 mit den Ziffern 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F mit jeweils 7 Bit) Format abgelegt wird und somit ausdrückbar ist. Der Befehl `.PREL` bewirkt, daß der Objekt-Code relocalisierbar, also verschiebbar ist.

Der nächste Steuerbefehl ist `.INSERT A:IOPACK`. Er bewirkt, daß ein auf der Floppy Disk vorhandenes Programm in das Gesamtprogramm mit einbezogen wird. Damit ist es möglich, immer wieder benötigte Programmteile in ein Hauptprogramm einzufügen, ohne sie jedesmal neu schreiben zu müssen. Der Befehl `A:IOPACK` bedeutet, daß das Programm mit dem Namen `IOPACK.ASM` (`.ASM` ist voreingestellt) in das Gesamtprogramm eingefügt wird. Der Vorteil gegenüber dem sogenannten Binden (linking) von Programmen liegt darin, daß ein `LINKING loader` entfallen kann, der das Programm nach der Übersetzung mit dem Teilprogramm zusammenfügt.

Das Teilprogramm `IOPACK` beinhaltet Ein- und Ausgabedefinitionen, sowie Routinen zur Eingabe von mehreren Werten, die dann sedezimal interpretiert werden. Sie können so vom 7-Bit-Code (ASCII) in das interne Format übersetzt werden (`EXPR`). Im Sedezimalformat sind noch Routinen zur Ausgabe des Akkumulatorinhaltes (`PRAC`) und des HL-Registers (`PRHL`). Eine Besonderheit stellt eine Makrodefinition von `PRINT` mit dem Pseudobefehl `.DEFINE` dar. `PRINT` kann im Programm verwendet werden, um 7-Bit-codierte (ASCII)-Texte auf der Konsole auszugeben, z.B. `PRINT „TEXT“`, d.h. es soll Text auf der Konsole ausgedruckt werden. `PRINT` enthält zwei Parameter. Der erste Parameter mit dem Namen `A` dient zur Eingabe des auszu-druckenden Textes, `%B` ist ein Pseudoparameter und wird beim Aufruf nicht angegeben. `%B` bewirkt, daß bei jedem erneuten Aufruf des Makros ein anderer Wert für `%B` erzeugt wird. Dies ist erforderlich, weil `%B` innerhalb des Makros als Marke vorkommt. Wenn der Makro mehrmals aufgerufen werden würde, so würden bei Verwendung einer normalen Marke Doppeldefinitionen entstehen.

Eine interessante Routine ist das Unterprogramm `LENGTH`. Es bestimmt die Länge eines Z80-Befehls. Beim Aufruf muß in `H1` die Adresse des Befehls stehen, dessen Länge bestimmt werden soll. In `B` wird nach Aufruf die errechnete Länge übergeben. Das Unterprogramm behandelt auch alle bekannten Pseudobefehle des Z80-Befehlssatzes richtig.

Das Hauptprogramm beginnt bei Adresse `129H` und läuft entsprechend der vorhergehenden Flußdiagramme ab. Um den Monitor an ein bestimmtes System anzupassen, ist erstens die Routine `INIT` zu schreiben. Auf Adresse `164H` sind `20H` Byte für diesen Zweck freigelassen. Zweitens müssen noch die Vektoren für die Routinen `CI`, `CO` und `CSTS` geändert werden. Bei `CI` darf kein Register außer dem Akku verändert werden.

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. -

PAGE 1

```

.PHEX
.PREL
;
;
;
;*****
;* R D K M O N I T O R V790603 V1.0 *
;*****
;
;
;
;INSERT A:IOPACK          ;STANDARD ROUTINEN
@;*****
@;* INCLUDE FILE
@;* MIT .INSERT IOPACK
@;* RDK 790519
@;* BEINHALTET STANDART IO + HEX-
@;* UMRECHNUNG
@;*****
@
0000' C3 0129' @JMP START          ;START DES HAUPTPROGRAMMES
0003' C3 F003 @CI:JMP 0F003H
0006' C3 F009 @CO:JMP 0F009H
0009' C3 F012 @CSTS: JMP 0F012H
000C' C3 F01E @EXIT: JMP 0F01EH
@;
@; ROUTINEN EXPR, FRAC,PRHL
@; SOWIE CRLF UND PRINT
@;
000F' @PRAC:          ;GIBT A IN ZWEI DIGITS AUS
000F' F5 @PUSH PSW
0010' 1F @RAR
0011' 1F @RAR
0012' 1F @RAR
0013' 1F @RAR
0014' CD 0018' @CALL OUTH
0017' F1 @POP PSW
0018' @OUTH:
0018' E60F @ANI 0FH
001A' C630 @ADI "0"
001C' FE3A @CFI "9"+1
001E' DA 0023' @JC OUTH
0021' C607 @ADI "A"-"9"--1
0023' @OUTH:
0023' 4F @MOV C,A
0024' C3 0006' @JMP CO
@;
@;
0027' @PRHL:          ;GIBT HL IN 2 BYTES (4DIGITS )AUS
0027' 7C @MOV A,H
0028' CD 000F' @CALL FRAC
002B' 7D @MOV A,L
002C' 18E1 @JMFR FRAC
@;
@;

```

Abb. 2.1.3-1 Listing des Monitorprogramms

```

@; EXPR HOLT ZEICHEN VON DER CONSOLE
@; UND SPEICHERT DAS ERGEBNIS IN HL
@; DIE EINGABE IST FORMATFREI
@; DAS TERMINALZEICHEN WIRD IN A UEBERGEHEN
@;
002E' @EXPR:
002E' 21 0000 @LXI H,0 ;ANFANGSWERT
0031' @EX0:
0031' CD 0003' @CALL CI
0034' CD 0023' @CALL DUTCH
0037' @EX1:
0037' CD 0045' @CALL NIBBLE
003A' DA 0055' @JC EX2
003D' 29 @DAD H ; zu Abb. 2.1-3-1
003E' 29 @DAD H
003F' 29 @DAD H
0040' 29 @DAD H
0041' B5 @ORA L
0042' 6F @MOV L,A
0043' 18EC @JMPR EX0
0045' @NIBBLE:
0045' D630 @SUI "0"
0047' D8 @RC
0048' FE17 @CPI "G"--"0"
004A' 3F @CMC
004B' D8 @RC
004C' FE0A @CPI 10
004E' 3F @CMC
004F' D0 @RNC
0050' D607 @SUI "A"--"9"--1
0052' FE0A @CPI 10
0054' C9 @RET
0055' @EX2:
0055' 79 @MOV A,C ;TERMINATOR
0056' FE0D @CPI 0DH
0058' CA 005C' @JZ ECHU
005B' C9 @RET
@;
005C' @ECHU:
005C' F5 @PUSH PSW
005D' 0E0A @MVI C,0AH
005F' CD 0006' @CALL CO
0062' F1 @POP PSW
0063' 4F @MOV C,A
0064' C9 @RET
@;
@;
0065' @CRLF: ;GIBT CRLF AUF DER CONSOLE AUS
0065' 0E0D @MVI C,0DH
0067' CD 0006' @CALL CO
006A' 0E0A @MVI C,0AH
006C' 1898 @JMPR CO
@;
@;
006E' @LPRINT: ;DRUCKT EINEN TEXT BIS 0 AUS

```

.MAIN. -

```

@                               ;ADRESSE IN HL
006E' 7E @MOV A,M
006F' 23 @INX H
0070' B7 @ORA A
0071' C8 @RZ
0072' CD 0023' @CALL DUTCH
0075' 1BF7 @JMFR LPRINT
@.DEFINE PRINT[A,%B]=
@C
@LXI H, .+8
@CALL LPRINT
@JMFR %B
@.ASCIZ A
@%B:
@]
@;
@; ***** ENDE IOPACK 790519 *****
;
;
;
;
;
; DIE NACHFOLGENDE ROUTINE BESTIMMT
; DIE LAENGE EINES Z80 BEFEHLS
; HL ZEIGT AUS DEN BEFEHL UND IN B
; WIRD DIE ANZAHL DER BYTES UEBERGEHEN
;
;
0077' LENGTH:
0077' 0600 MVI B,0 ;BYTEZAehler
0079' E5 PUSH H
007A' D1 POP D ;HL NACH DE RETTEN
007B' 7E MOV A,M ;BYTE HOLEN
007C' E6DF ANI 0DFH ;DD FD BEFEHL MASKIEREN
007E' FEDD CPI 0DDH ;UMSCHALTBEFEHL?
0080' CA 00ED' JZ TAB5 ;DD FD TABELLE
0083' 7E MOV A,M ;WERT WIEDER HOLEN
0084' FECB CPI 0CBH ;CB TABELLE?
0086' CA 00E7' JZ TAB3 ;DANN DORTHIN
0089' FEED CPI 0EDH ;ED TABELLE
008B' CA 00DB' JZ TAB2 ;OK DORTHIN
008E' 7E MOV A,M
008F' FEC3 CPI 0C3H ;JMP BEFEHL
0091' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
0094' FECD CPI 0CDH ;CALL BEFEHL
0096' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
0099' E6EF ANI 0EFH ;NEUE BEFGRUPPE
009B' FE22 CPI 22H ;LD (NN),XX
009D' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
00A0' FE2A CPI 2AH ;LD XX,(NN)
00A2' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
00A5' E6CF ANI 0CFH ;NEUE MASKE
00A7' FE01 CPI 1 ;LD XX,NN
00A9' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES

```

zu Abb. 2.1-3-1

```

00AC' E6C7 ANI 0C7H ;MASKE
00AE' FEC2 CPI 0C2H ;JP COND
00B0' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
00B3' FEC4 CPI 0C4H ;CALL COND
00B5' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
00B8' 7E MOV A,M ;2 BYTE BEFEHLE
00B9' E6F7 ANI 0F7H ;NEUE MASKE
00BB' FE10 CPI 10H ;DJNZ,JR
00BD' CA 0125' JZ B2 ;2 BYTES
00C0' FED3 CPI 0D3H ;IN,OUT
00C2' CA 0125' JZ B2 ;2 BYTES zu Abb. 2.1.3-1
00C5' E6E7 ANI 0E7H ;MASKE
00C7' FE20 CPI 20H ;JR COND
00C9' CA 0125' JZ B2 ;2 BYTES
00CC' E6C7 ANI 0C7H ;NEUE MASKE
00CE' FE06 CPI 6 ;LD,N
00D0' CA 0125' JZ B2 ;2 BYTES
00D3' FEC6 CPI 0C6H ;OP,N
00D5' CA 0125' JZ B2 ;2 BYTES
00D8' C3 0126' JMP B1 ;REST SIND 1 BYTE BEFS
;
;
00DB' TAB2:
00DB' 23 INX H ;ED TABELLE, NAECHSTES
00DC' 7E MOV A,M ;BYTE UNTERSUCHEN
00DD' E6C7 ANI 0C7H ;MASKE
00DF' FE43 CPI 43H ;LD (NN),XX LD XX,(NN)
00E1' CA 0123' JZ B4 ;4 BYTE BEFEHLE
00E4' C3 0125' JMP B2 ;REST 2 BYTE BEFEHLE
;
;
00E7' TAB3:
00E7' C3 0125' JMP B2 ;ALLES 2 BYTE BEFEHLE
;
;
00EA' TAB4:
00EA' C3 0123' JMP B4 ;ALLES 4 BYTE BEFEHLE
;
;
00ED' TAB5:
00ED' 23 INX H ;DD FD TAB NAECHSTER WERT
00EE' 7E MOV A,M ;HOLEN
00EF' FECB CPI 0CBH ;DD FD - CB TABELLE
00F1' CA 00EA' JZ TAB4 ;JA DORTHIN
00F4' FE21 CPI 21H ;LD II,NN
00F6' CA 0123' JZ B4 ;4 BYTES
00F9' E6FE ANI 0FEH ;MASKE
00FB' FE34 CPI 34H ;INC DEC (II)
00FD' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
0100' E6F8 ANI 0FBH ;LD (II),R
0102' FE70 CPI 70H ;3 BYTES
0104' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
0107' 7E MOV A,M ;NOCHMAL HOLEN
0108' E6CF ANI 0CFH ;LD (II),N
010A' FE06 CPI 6

```

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. -

PAGE 5

```

010C' CA 0123' JZ B4 ;4 BYTES
010F' E6C7 ANI 0C7H
0111' FE02 CPI 2 ;LD (NN),II
0113' CA 0123' JZ B4 ;4 BYTES
0116' 7E MOV A,M ;WERT HOLEN
0117' D640 SUI 40H ;FUER VERGLEICH
0119' E687 ANI 87H
011B' FE06 CPI 6 ;LD R,(II)
011D' CA 0124' JZ B3 ;3 BYTES
0120' C3 0125' JMP B2 ;REST 2 BYTE INCL PSEUDOBEF
;
;
0123' 04 B4:INR B
0124' 04 B3:INR B
0125' 04 B2:INR B
0126' 04 B1:INR B
0127' EB XCHG ;HL WIEDER ZURUECK
0128' C9 RET ;FERTIG
;
;
;***** S T A R T D E S H A U P T P R O G R A M M S
***
;
0129' START:
0129' CD 0164' CALL INIT ;IO INITIALISIEREN BENUTZERROUTINE
012C' MLOOP:
;
012C' CD 0065' CALL CRLF
012F' 21 0137' +LXI H,.,+8
0132' CD 006E' +CALL LPRINT
0135' 1814 +JMPR ..0001
0137' 52444B20404F+.ASCIZ "RDK MON\
013D' 4E49544F5220+\ITOR \
0143' 56312E300D0A+\1.0*[0DH] [0AH] ">"\
0149' 3E00 +\
;
014B' CD 0003' CALL CI
014E' 4F MOV C,A
014F' CD 0006' CALL CD ;BEFEHLS EINGABE
0152' FE45 CPI "E"
0154' CA 0188' JZ ENTER ;EINGABE VON BYTES ..
0157' FE47 CPI "G" ;PROGRAMM AUSFUEHREN
0159' CA 0185' JZ GOEX
015C' FE51 CPI "Q" ;IO DEBUG
015E' CA 0189' JZ QUERRY
0161' C3 012C' JMP MLOOP
;
0164' C9 INIT: RET ;KURZGESCHLOSSEN
0165' .BLKB 20H
;
;
;
; * UNTERPROGRAMME *

```

zu Abb. 2.1.3-1

```

;
;
0185'      GOEX:
0185'      CD 002E'  CALL EXPR      ;SPRUNG AUF USER PROGRAMM
0188'      E9              PCHL
;
0189'      QUERRY:
0189'      CD 0003'  CALL CI
018C'      CD 0023'  CALL OUTCH      ;QI ODER QO
018F'      FE49      CPI 'I'
0191'      2814      JRZ INPQ
0193'      CD 002E'  CALL EXPR      ;QO AUSGABE PORT
0196'      4D              MOV C,L      ;ADRESSE
0197'      FE20      CPI ' '      ;TERMINATOR
0199'      C2 012C'  JNZ MLOOP
019C'      C5              PUSH B      ;PORT RETTEN
019D'      CD 002E'  CALL EXPR      ;WERT
01A0'      C1              POP B      ;PORT ADR ZURUECK
01A1'      7D              MOV A,L
01A2'      ED79      OUTP A      ;OUT (C),A
01A4'      C3 012C'  JMP MLOOP
;
01A7'      INPQ:
01A7'      CD 002E'  CALL EXPR      ;PORT NR
01AA'      0E20      MVI C,' '
01AC'      CD 0006'  CALL CO
01AF'      4D              MOV C,L
;
01B0'      ED78      INP A
;
01B2'      CD 000F'  CALL PRAC      ;AUSGEBEN
01B5'      C3 012C'  JMP MLOOP
;
01B8'      ENTER:      ;EINGABE VON BYTES
;
01B8'      CD 002E'  CALL EXPR      ;ADRESSE HOLEN NACH HL
;
01BB'      LOOP:
01BB'      CD 0065'  CALL CRLF
01BE'      LOOPA:
;
01BE'      CD 0027'  CALL PRHL      ;AUSGEBEN DER ADRESSE
01C1'      CD 0077'  CALL LENGTH      ;LAENGE DES BEFEHLS (HL)
;
;IN B STEHT DIE ANZAHL
;RET TEN LAENGE
01C4'      C5              PUSH B
01C5'      E5              PUSH H
01C6'      LOOP1:
01C6'      0E20      MVI C,' '
01C8'      CD 0006'  CALL CO      ;BLANK
01CB'      7E              MOV A,M
01CC'      CD 000F'  CALL PRAC      ;(HL) AUSGEBEN
01CF'      23              INX H      ;NAECHSTE ZELLE
01D0'      10F4      DJNZ LOOP1
;
01D2'      D1              POP D      ;POINTER ALT IN DE
01D3'      C1              POP B      ;LAENGE
01D4'      3E04      MVI A,4

```

zu Abb. 2.1.3-1

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21

.MAIN. -

```

01D6' 90          SUB B
01D7' 47          MOV B,A
01D8' 07          RLC
01D9' E60F       ANI 0FH          ;*3
01DB' 80          ADD B
01DC' 47          MOV B,A
01DD'             LFP:
01DD' 0E20       MVI C,' '
01DF' CD 0006'   CALL CO
01E2' 10F9       DJNZ LFP
                ;
                ;
01E4' 0E3A       MVI C,';'
01E6' CD 0006'   CALL CO
01E9' 1A          LDAX D          ;ASCII INTERPRETATION
01EA' E67F       ANI 07FH
01EC' FE20       CPI 20H
01EE' DA 01FA'   JC CONT
01F1' FE7F       CPI 7FH
01F3' CA 01FA'   JZ CONT
01F6' 4F          MOV C,A
01F7' C3 01FC'   JMP CONT1
01FA'             CONT:
01FA' 0E20       MVI C,' '
01FC'             CONT1:
01FC' CD 0006'   CALL CO
01FF' 0E3A       MVI C,';'
0201' CD 0006'   CALL CO
0204'             LOOP2:
0204' CD 0003'   CALL CI
0207' 4F          MOV C,A
0208' CD 0006'   CALL CO          ;BENUTZEREINGABE
020B'             LOOP3:
020B' FE7F       CPI 07FH
020D' CA 0238'   JZ BACKGO       ;RUECKWAERTS
0210' FE0D       CPI 0DH         ;NAECHSTER BEFEHL
0212' CA 023D'   JZ LPPA
0215' FE20       CPI ' '
0217' CA 01BB'   JZ LOOP
021A' FE2E       CPI ' '
021C' CA 012C'   JZ MLOOP
021F' FE22       CPI ' '
0221' CA 0242'   JZ TEXT
0224'             LOOP4:
0224' 21 0000    LXI H,0
0227' CD 0037'   CALL EX1
022A' 47          MOV B,A
022B' 7D          MOV A,L
022C' 12          STAX D
022D' 13          INX D
022E' 78          MOV A,B
022F' FE20       CPI ' '
0231' CA 0204'   JZ LOOP2
0234' EB          XCHG
0235' C3 01BE'   JMP LOOPA

```

zu Abb. 2.1.3-1

;ASCII INTERPRETATION

;BENUTZEREINGABE

;RUECKWAERTS

;NAECHSTER BEFEHL

;INCR UM N BYTES

;ENDE DER EINGABE

;TEXTEINGABE

.MAIN. -

```

;
;
0238'          BACKGD:
0238' 1B          DCX D
0239' EB          XCHG
023A' C3 01BB'   JMP LOOP
;
;
023D'          LPPA:
023D' EB          XCHG          ;HL<->DE
023E' 23          INX H
023F' C3 01BB'   JMP LOOP
;
;
0242'          TEXT:
0242' CD 0003'   CALL CI
0245' CD 0023'   CALL OUTCH
0248' FE22       CPI ''
024A' 2808       JRZ CONTE
024C' FE7F       CPI 07FH       ;BACKSPACE
024E' 2813       JRZ BACK
0250' 12          STAX D          ;ABSPEICHERN DES ZEICHENS
0251' 13          INX D          ;ZEICHENZAehler
0252' 18EE       JMPR TEXT
;
;
0254'          CONTE:
0254' CD 0003'   CALL CI
0257' CD 0023'   CALL OUTCH
025A' FE20       CPI ' '
025C' CA 0204'   JZ LOOP2       ;WEITER IN DER EINGABE
025F' EB          XCHG          ;SONST CR O AE
0260' C3 01BB'   JMP LOOP       ;WEITER MIT CR LF
;
;
0263'          BACK:
0263' 0E08       MVI C,8
0265' CD 0006'   CALL CO
0268' 0E20       MVI C,' '
026A' CD 0006'   CALL CO
026D' 0E08       MVI C,8
026F' CD 0006'   CALL CO
0272' 1B          DCX D          ;POINTER EINS ZURUECK
0273' 18CD       JMPR TEXT
;
.END

```

Abb. 2.1.3-1 h

.MAIN. -

+++++ SYMBOL TABLE +++++

zu Abb. 2.1.3-1

B1	0126'	B2	0125'	B3	0124'	B4	0123'
BACK	0263'	BACKGD	0238'	CI	0003'	CO	0006'
CONT	01FA'	CONT1	01FC'	CONTE	0254'	CRLF	0065'
CSTS	0009'	ECHU	005C'	ENTER	0188'	EX0	0031'
EX1	0037'	EX2	0055'	EXIT	000C'	EXPR	002E'
GOEX	0185'	INIT	0164'	INPQ	01A7'	LENGTH	0077'
LOOP	01BB'	LOOP1	01C6'	LOOP2	0204'	LOOP3	020B'
LOOP4	0224'	LOOPA	01BE'	LPP	01DD'	LPPA	023D'
LPRINT	006E'	MLOOP	012C'	NIBBLE	0045'	OUTCH	0023'
OUTH	0018'	PRAC	000F'	PRHL	0027'	QUERRY	0189'
START	0129'	TAB2	00DB'	TAB3	00E7'	TAB4	00EA'
TAB5	00ED'	TEXT	0242'	.BLNK.	0000:03 X	.DATA.	0000* X
.PROG.	0275' X						

```

! .MAIN.7F
\03.PROG.010000.DATA.020000.BLNK.0300006A
:18010000C32902C303F0C309F0C312F0C31EF0F51F1F1F1FCD1801F1A9
:18011800E60FC630FE3ADA2301C6074FC306017CCD0F017D18E12100D8
:1801300000CD0301CD2301CD4501DA550129292929B56F18ECD630D808
:18014800FE173FD8FE0A3FD0D607FE0AC979FE0DCA5C01C9F50E0ACD60
:180160000601F14FC90E0DCD06010E0A18987E23B7C8CD230118F7069A
:1801780000E5D17EE6DFFEDDCAED017EFECBCAE701FEEDCABE017EFEDD
:18019000C3CA2402FECDC A2402E6EFFE22CA2402FE2ACA2402E6CFFE39
:1801A80001CA2402E6C7FEC2CA2402FEC4CA24027EE6F7FE10CA2502E5
:1801C000FED3CA2502E6E7FE20CA2502E6C7FE06CA2502FEC6CA250232
:1801D800C32602237EE6C7FE43CA2302C32502C32502C32302237EFE4B
:1801F000CBCAE A01FE21CA2302E6FEFE34CA2402E6F8FE70CA24027EA9
:18020800E6CFFE06CA2302E6C7FE02CA23027ED640E687FE06CA2402A5
:18022000C3250204040404EBC9CD6402CD6501213702CD6E011814529E
:18023800444B204D4F4E49544F522056312E300D0A3E00CD03014FCD90
:150250000601FE45CAB802FE47CAB8502FE51CAB902C32C02C9D7
:18028500CD2E01E9CD0301CD2301FE492814CD2E014DFE20C22C02C51B
:18029D00CD2E01C17DED79C32C02CD2E010E20CD06014DED78CD0F012B
:1802B500C32C02CD2E01CD6501CD2701CD7701C5E50E20CD06017ECDE0
:1802CD000F012310F4D1C13E04904707E60F80470E20CD060110F90E5B
:1802E5003ACD06011AE67FFE20DAFA02FE7FCFAFA024FC3FC020E20CD32
:1802FD0006010E3ACD0601CD03014FCD0601FE7FCA3803FE0DCA3D033B
:18031500FE20CABB02FE2ECA2C02FE22CA4203210000CD3701477D12DC
:18032D001378FE20CA0403EBC3BE021BEBC3BB02EB23C3BE02CD0301EB
:18034500CD2301FE222808FE7F2813121318EED0301CD2301FE20CAD2
:18035D000403EBC3BB020E08CD06010E20CD06010E08CD06011E18CD40
:0000000000

```

Abb. 2.1.3-2 Object Code im TDL-Relocating Format

Dort muß das eingegebene Zeichen stehen. C0 bewirkt die Ausgabe eines Zeichens auf der Konsole, wobei das Zeichen dazu im Register C enthalten ist. Es muß nach Aufruf auch im Akku stehen. Die anderen Register dürfen nicht verändert werden. CSTS überprüft den Zustand der Konsole. Ist ein Zeichen eingegeben worden, so wird ØFFH im Akku übergeben, andernfalls Ø. EXIT ist ein Sprung zu der Stelle, wo gegebenenfalls ein anderes Monitorprogramm steht. Der Sprung kann auch zum Monitor selbst geschaltet werden.

Abb. 2.1.3-2 zeigt den Objekt-Code im TDL Relocating Format. Das Programm kann z.B. mit dem in einem folgenden Kapitel beschriebenen Relocator geladen werden, falls ein anderer Monitor schon vorhanden ist. Abb. 2.1.3-3 zeigt den auf die Adresse 1ØØH verschobenen Monitor im HEX Listing Format. Bei RESET startet der Prozessor normalerweise das Programm auf der Adresse Ø. Da es aber sehr unpraktisch ist, an diese Stelle ein Monitorprogramm zu setzen, weil dort die vielfältige CPM Software läuft, ist es recht günstig, den Monitor z.B. auf die Adresse FØØØ zu legen. Damit der Prozessor trotzdem nach dem RESET dort anfängt das Programm auszuführen und nicht von Ø, ist eine spezielle POWER ON RESET-Logik nötig, die den Prozessor an die entsprechende Stelle bringt (vgl. Abschnitt 1).

```

0100 C3 29 02 C3 03 F0 C3 09 F0 C3 12 F0 C3 1E F0 F5 ).....
0110 1F 1F 1F 1F CD 18 01 F1 E6 0F C6 30 FE 3A DA 23 .....0.!.#
0120 01 C6 07 4F C3 06 01 7C CD 0F 01 7D 18 E1 21 00 ...0...\...J..!
0130 00 CD 03 01 CD 23 01 CD 45 01 DA 55 01 29 29 .....#..E..U..))
0140 29 B5 6F 18 EC D6 30 D8 FE 17 3F D8 FE 0A 3F D0 )..0...0...?...?.?.
0150 D6 07 FE 0A C9 79 FE 0D CA 5C 01 C9 F5 0E 0A CD .....Y...\.
0160 06 01 F1 4F C9 0E 0D CD 06 01 0E 0A 18 98 7E 23 .....0.....#
0170 B7 C8 CD 23 01 18 F7 06 00 E5 D1 7E E6 DF FE DD ...#.....#
0180 CA ED 01 7E FE CB CA E7 01 FE ED CA DB 01 7E FE ...#.....#
0190 C3 CA 24 02 FE CD CA 24 02 E6 EF FE 22 CA 24 02 ..$....$....$.
01A0 FE 2A CA 24 02 E6 CF FE 01 CA 24 02 E6 C7 FE C2 *....$....$.
01B0 CA 24 02 FE C4 CA 24 02 7E E6 F7 FE 10 CA 25 02 $....$.#...%.
01C0 FE D3 CA 25 02 E6 E7 FE 20 CA 25 02 E6 C7 FE 06 ...%....%.
01D0 CA 25 02 FE C6 CA 25 02 C3 26 02 23 7E E6 C7 FE .%....%.&.#
01E0 43 CA 23 02 C3 25 02 C3 25 02 C3 23 02 23 7E FE C.#...%.%..#.#
01F0 CB CA EA 01 FE 21 CA 23 02 E6 FE FE 34 CA 24 02 .....!.#...$.
0200 E6 F8 FE 70 CA 24 02 7E E6 CF FE 06 CA 23 02 E6 ...F.#...#..
0210 C7 FE 02 CA 23 02 7E D6 40 E6 87 FE 06 CA 24 02 ...#.#.#.#.
0220 C3 25 02 04 04 04 04 EB C9 CD 64 02 CD 65 01 21 .%....%.D..E.!
0230 37 02 CD 6E 01 18 14 52 44 4B 20 4D 4F 4E 49 54 7..N...RDK MONIT
0240 4F 52 20 56 31 2E 30 0D 0A 3E 00 CD 03 01 4F CD OR V1.0.>....0.
0250 06 01 FE 45 CA B8 02 FE 47 CA 85 02 FE 51 CA 89 ..E...G...Q..
0260 02 C3 2C 02 C9 0E 0D CD 06 01 0E 0A 18 98 7E 23 ...#.....#
0270 B7 C8 CD 23 01 18 F7 06 00 E5 D1 7E E6 DF FE DD ...#.....#
0280 CA ED 01 7E FE CD 2E 01 E9 CD 03 01 CD 23 01 FE ...#.....#
0290 49 28 14 CD 2E 01 4D FE 20 C2 2C 02 C5 CD 2E 01 I(...M.
02A0 C1 7D ED 79 C3 2C 02 CD 2E 01 0E 20 CD 06 01 4D .J.Y...M
02B0 ED 78 CD 0F 01 C3 2C 02 CD 2E 01 CD 65 01 CD 27 .X...E..'
02C0 01 CD 77 01 C5 E5 0E 20 CD 06 01 7E CD 0F 01 23 ..W...#
02D0 10 F4 D1 C1 3E 04 90 47 07 E6 0F 80 47 0E 20 CD .....>..G...G.
02E0 06 01 10 F9 0E 3A CD 06 01 1A E6 7F FE 20 DA FA .....#.....#
02F0 02 FE 7F CA FA 02 4F C3 FC 02 0E 20 CD 06 01 0E .....0.....#
0300 3A CD 06 01 CD 03 01 4F CD 06 01 FE 7F CA 38 03 ;...0.....8.
0310 FE 0D CA 3D 03 FE 20 CA BE 02 FE 2E CA 2C 02 FE ...#.....#
0320 22 CA 42 03 21 00 00 CD 37 01 47 7D 12 13 78 FE ".B.!...7.GJ.X.
0330 20 CA 04 03 EB C3 BE 02 1B EB C3 BE 02 EB 23 C3 .....#.....#
0340 BE 02 CD 03 01 CD 23 01 FE 22 28 08 FE 7F 28 13 .....#...#...#
0350 12 13 18 EE CD 03 01 CD 23 01 FE 20 CA 04 03 EB .....#.....#
0360 C3 BE 02 0E 08 CD 06 01 0E 20 CD 06 01 0E 08 CD .....#.....#
0370 06 01 1E 18 CD 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....#.....#
->C

```

Abb. 2.1.3-3 Monitor auf Startadresse 100H

2.1.4 Beispiel eines kommerziellen Monitorprogramms

Hier wird noch auf den TDL-Monitor eingegangen. Der von der Firma TECHNICAL DESIGN LABs mit Listing erhältlich war.

Der Monitor startet bei der Adresse F000 und hat eine Kapazität von 2K Byte. Er arbeitet mit IO-Kanälen der S100-Karte SMB 2. Die Kanalnummern können aber leicht auf andere Systeme übertragen werden.

Der Monitor startet mit einer Sprungtabelle für die verschiedenen Peripheriegeräte:

- JMP Start Monitor Startadresse
- JMP CI Konsole Eingabe eines Zeichens
- JMP RI Eingabe eines Zeichens vom Leser

JMP C0	Ausgabe eines Zeichens auf der Konsole
JMP P0	Ausgabe eines Zeichens auf dem Stanzer
JMP L0	Ausgabe eines Zeichens auf dem Drucker
JMP CSTS	Überwachung des Status der Konsole
JMP IOBYTE	I/O Kanal Zuweisung, Abfrage (hier kurzgeschlossen)-
JMP IOSET	I/O Kanäle zuweisen
JMP MEMCHK	Höchster Speicherplatz in B und A
JMP RESTART	Wiedereintritt im Falle eines BREAKPOINT

Auf der Adresse F023 befindet sich die Initialisierung der I/O-Ports. Port 70H ist der TTY-Port, Port 72H der CRT-Port und Port 74H der Cassetten-Interface-Port. Die einzelnen Routinen sind anhand der Adressen in der Sprungtabelle leicht auffindbar.

Abb. 2.1.4-1 zeigt das Object Listing des Monitors.

Auf der Adresse F800H, auf der z.B. RAM liegen kann, befindet sich eine andere Sprungtabelle. Diese kann vom Benutzer eingetragen werden.

JMP CILOC	Konsol-Eingabe von der Benutzer-Konsole
JMP C0LOC	Konsol-Ausgabe vom Benutzer
JMP RPTPL	Schnell-Leser vom Benutzer
JMP RULOC	Leser vom Benutzer
JMP PTPL	Schnellstanzer vom Benutzer
JMP PULOC	Stanzer des Benutzers
JMP LULOC	Drucker vom Benutzer (Zeilendrucker und weitere Drucker)
JMP CSLOC	Konsol Status vom Benutzer

Um den Monitor in Betrieb nehmen zu können, müssen zunächst nur die Initialisierung der Konsole und die Routinen CI und C0 geschrieben werden.

Eine Besonderheit stellt der Port 76H dar. Er dient der Zwischenspeicherung der I/O-Zuweisung. Damit wird bestimmt, welchem physikalischen Gerät eine bestimmte Logik zugeordnet wird (vgl. Befehl A). Bei der Inbetriebnahme muß darauf geachtet werden, daß die Eingabe von diesem Gerät immer Kanal 0 ergibt. Dann können die Routine CI auf die Adresse F61FH, die Routine C0 auf die Adresse F490H und die Routine CSTS auf die Adresse F520H geschrieben werden. Die nachstehende Liste gibt eine Zusammenstellung der Befehle.

A

Zuweisung der physikalischen Geräte zu den Logik-Angaben. Logiken sind: Konsole (C), READER (R), PUNCH (P) LIST DEVICE (L). Als sogenannte physikalische Geräte werden genannt: Bei der Konsole TTY (T), VIDEO (V), BATCH (B), USER (U), beim Reader TTY (T), CASSETTE (C), PAPER (P), Benutzer-Routine USER (U). Beim Punch TTY (T), CASSETTE (C), PAPER (P), USER (U). Bei der Listdevice TTY (T), VIDEO (V), LINE PRINTER (L), Benutzer Routine USER (U). Wird vom Port 76H (IOSTATUS) der Wert 0 gelesen, so gelten automatisch die Zuweisungen: AC=T, AR=T, AP=T und AL=T. Das heißt, alle logischen Geräte sind auf das physikalische Gerät TTY (Konsol Routine) geschaltet. Bei der Anweisung AC=B wird die Ausgabe C0 auf den Drucker (L0) geschaltet und die Eingabe kommt von R1.

2 Software

>DF000 F7FF

```

F000 C3 32 F0 C3 19 F6 C3 36 F6 C3 8A F4 C3 C4 F4 C3
F010 AB F4 C3 1A F5 DB 76 C9 C3 1D F1 C3 AC F5 C3 BE
F020 F6 0D 0A 00 00 00 5A 61 70 70 6C 65 20 56 31 2E
F030 31 52 3E 53 D3 70 D3 72 D3 74 3E 51 D3 70 D3 72
F040 3D D3 74 AF D3 77 D3 7A 3D D3 76 3E 04 D3 77 DB
F050 7A D3 76 3E F8 ED 47 31 58 F0 C3 BA F5 5F F0 F9
F060 EB 01 23 00 21 A8 F7 ED B0 EB 01 A1 FF 09 E5 21
F070 00 00 06 0A E5 10 FD 06 11 CD 4F F4 11 7C F0 D5
F080 CD 12 F5 0E 3E CD 8A F4 CD 36 F7 E6 7F 28 F9 D6
F090 41 F8 FE 1A D0 B7 21 A2 F0 85 6F 7E 23 66 6F 0E
FOA0 02 E9 D6 F0 21 F1 4E F1 6F F1 86 F1 A2 F1 AF F1
F0B0 7E F5 1B F8 FD F1 1E F8 81 F6 1B F2 F8 F4 21 F8
F0C0 2F F1 57 F7 26 F2 DF F2 08 F3 E0 F4 82 F7 70 F3
F0D0 B0 F3 28 F3 7B F4 CD 36 F7 21 94 F7 01 00 04 11
F0E0 05 00 BE 28 06 19 0C 10 F9 18 15 59 CD 36 F7 FE
F0F0 3D 20 F9 CD 36 F7 01 00 04 23 BE 28 06 0C 10 F9
F100 C3 64 F4 3E 03 1C 1D 28 08 CB 21 CB 21 17 17 18
F110 F5 2F 57 CD 0A F6 30 FB DE 76 A2 B1 4F 79 D3 76
F120 C9 CD 12 F5 CD 30 F7 FE 1E 20 F9 D1 C3 77 F0 CD
F130 40 F5 CD 12 F5 E1 CD 30 F7 FE 04 CA 82 F4 FE 5F
F140 28 08 77 4F 23 CD 8A F4 18 EC 2B 4E 18 F7 CD 0D
F150 F5 CD 74 F4 BE C4 5D F1 CD 6E F5 18 F4 47 CD 85
F160 F4 7E CD 8F F5 CD 88 F4 78 CD 8F F5 C3 12 F5 CD
F170 0D F5 CD 82 F4 CD 88 F4 7E CD 8F F5 CD 6E F5 7D
F180 E6 0F 20 F1 18 EC CD 40 F5 CD BD F4 0E 3A CD C4
F190 F4 AF CD EE F5 E1 CD E9 F5 21 00 00 CD E9 F5 C3
F1A0 F8 F4 CD 35 F5 71 CD 74 F5 30 FA D1 C3 7C F0 CD
F1B0 0A F6 38 40 28 10 CD 67 F5 D1 21 34 00 39 72 2B
F1C0 73 78 FE 0D 28 2E 16 02 21 35 00 39 E5 CD 40 F5
F1D0 58 C1 E1 78 B1 28 0A 71 23 70 23 0A 77 23 3E FF
F1E0 02 7B FE 0D 28 03 15 20 E3 3E C3 32 38 00 21 1E
F1F0 F0 22 39 00 CD 12 F5 D1 21 16 00 39 E9 CD 0D F5
F200 7E 47 2F 77 AE 28 0E D5 50 5F CD 85 F4 CD 69 F7
F210 CD 12 F5 42 D1 70 CD 6E F5 18 E5 CD 35 F5 7E 02
F220 03 CD 6E F5 18 F8 CD 40 F5 78 D6 0D 47 4F D1 28
F230 04 CD 40 F5 C1 EB D9 CD 12 F5 CD 7B F6 D6 3A 47
F240 E6 FE 20 F6 57 CD C0 F2 5F CD C0 F2 F5 CD C0 F2
F250 D9 D1 5F C5 D5 E5 19 E3 DD E1 D9 E1 CD C0 F2 3D
F260 78 C1 20 03 09 DD 09 1C 1D 28 19 3D 28 22 CD C0
F270 F2 CD D3 F2 20 F8 CD C0 F2 28 BF DD E5 E1 CD 8A
F280 F5 C3 64 F4 7C B5 C8 EB 21 34 00 39 72 2B 73 C9
F290 2E 01 CD B0 F2 38 07 CD D3 F2 20 F6 18 D8 4F CD
F2A0 B0 F2 47 D9 C5 D9 E3 09 7D CD D3 F2 7C E1 18 E7
F2B0 2D 20 07 CD C0 F2 1D 67 2E 08 CD C0 F2 CB 24 C9
F2C0 C5 CD D6 F5 07 07 07 07 4F CD D6 F5 B1 4F 82 57
F2D0 79 C1 C9 DD 77 00 DD BE 00 20 A0 DD 23 1D C9 CD
F2E0 40 F5 E1 7E CD 8F F5 CD 05 F6 D8 28 0F FE 5F 28
F2F0 14 E5 CD 67 F5 D1 E1 73 78 FE 0D C8 23 7D E6 07
F300 CC 82 F4 18 DE 2B 18 F5 CD 0D F5 CD 82 F4 06 30
F310 7E E6 7F FE 20 30 02 3E 2E FE 7C 30 FA 4F CD 8A
F320 F4 CD 6E F5 10 EA 18 E3 16 00 CD 40 F5 E1 65 E5
F330 33 14 78 D6 0D 20 F3 47 4F 67 6A 2D 39 E5 C5 C5
F340 CD 12 F5 C1 E1 DD E1 5A DD 7E 00 ED B1 E2 68 F3
F350 DD E5 E5 1D 28 0B DD 7E FF BE 20 E8 23 DD 2B 18
F360 F2 E1 E5 2B C5 CD 8A F5 C1 18 D4 33 1D 20 FC C9
F370 CD 0D F5 CD FB F4 CD BD F4 01 3A 00 CD C4 F4 D5
F380 E5 04 CD 74 F5 38 24 3E 18 90 20 F5 E1 CD 93 F3
F390 D1 18 E3 57 78 CD EE F5 CD E9 F5 AF CD EE F5 7E
F3A0 CD EE F5 23 10 F9 AF 92 C3 EE F5 E1 D1 AF 18 E3

```

Abb. 2.1.4-1 Object Code des TDL-Monitors

F3B0 CD 36 F7 21 CB F7 FE 0D 28 5A FE 27 20 0A 21 E7
 F3C0 F7 CD 36 F7 FE 0D 28 4C BE 28 09 CB 7E C2 64 F4
 F3D0 23 23 18 F4 CD 88 F4 23 7E 47 E6 3F EB 6F 26 00
 F3E0 39 EB 23 1A CD 8F F5 CB 78 28 05 1B 1A CD 8F F5
 F3F0 CD 05 F6 D8 28 19 E5 C5 CD 67 F5 E1 F1 C5 F5 7D
 F400 12 C1 CB 78 28 03 13 7C 12 C1 E1 78 FE 0D C8 CB
 F410 7E C0 18 C3 CD 12 F5 CD 88 F4 7E 23 B7 F8 4F CD
 F420 8A F4 0E 3D CD 8A F4 7E 47 E6 3F 23 EB 6F 26 00
 F430 39 EB CB 70 20 0F 1A CD 8F F5 CB 78 28 D9 1B 1A
 F440 CD 8F F5 18 D2 E5 1A 67 1B 1A 6F 7E E1 18 F1 21
 F450 21 F0 4E 23 CD 8A F4 10 F9 CD 1A F5 B7 C8 CD 30
 F460 F7 FE 03 C0 CD B9 F5 11 EA FF 19 F9 0E 2A CD 8A
 F470 F4 C3 7C F0 CD 36 F6 38 EB BA C9 CD B9 F5 01 23
 F480 00 09 CD 12 F5 CD 8A F5 0E 20 DB 76 E6 03 20 0A
 F490 DE 70 E6 02 28 FA 79 D3 71 C9 3D 20 0A DB 72 E6
 F4A0 02 28 FA 79 D3 73 C9 3D C2 03 F8 DB 76 E6 C0 28
 F4B0 DF FE 40 28 EB FE 80 CA 12 F8 C3 15 F8 0E 0D CD
 F4C0 C4 F4 0E 0A DB 76 E6 30 28 C6 FE 20 20 0A DB 74
 F4D0 E6 02 28 FA 79 D3 75 C9 FE 10 CA 0C F8 C3 0F F8
 F4E0 CD 0D F5 CD FB F4 CD A3 F5 CD 9E F5 4E CD C4 F4
 F4F0 CD 74 F5 30 F7 CD 9E F5 CD A3 F5 DB 76 E6 33 C0
 F500 C3 88 F0 E6 0F C6 90 27 CE 40 27 4F C9 CD 42 F5
 F510 D1 E1 E5 06 05 CD 4F F4 E1 C9 DB 76 E6 03 20 04
 F520 DB 70 18 05 3D 20 09 DB 72 E6 01 3E FF C0 2F C9
 F530 3D C8 C3 18 F8 0C CD 42 F5 CD 12 F5 C1 D1 E1 C9
 F540 0E 01 21 00 00 CD 36 F7 47 CD D9 F5 38 08 29 29
 F550 29 29 B5 6F 18 EF E3 E5 78 CD 0D F6 30 02 0D C8
 F560 C2 64 F4 0D 20 DC C9 0E 01 21 00 00 18 DA CD 74
 F570 F5 D0 D1 C9 23 7C B5 37 C8 7B 95 7A 9C C9 CD 0D
 F580 F5 E5 19 CD 85 F4 E1 B7 ED 52 7C CD 8F F5 7D F5
 F590 0F 0F 0F 0F CD 98 F5 F1 CD 03 F5 C3 8A F4 01 FF
 F5A0 08 18 03 01 00 48 CD C4 F4 10 FB C9 E5 CD B9 F5
 F5B0 7D D6 3C 30 01 25 44 E1 C9 C5 21 FF FF 24 7E 2F
 F5C0 77 BE 2F 77 20 F7 24 7E 2F 77 BE 2F 77 28 F7 25
 F5D0 01 DD FF 09 C1 C9 CD 7B F6 D6 30 D8 FE 17 3F D8
 F5E0 FE 0A 3F D0 D6 07 FE 0A C9 7C CD EE F5 7D F5 0F
 F5F0 0F 0F 0F CD 03 F5 CD C4 F4 F1 F5 CD 03 F5 CD C4
 F600 F4 F1 82 57 C9 0E 2D CD 8A F4 CD 36 F7 FE 20 C8
 F610 FE 2C C8 FE 0D 37 C8 3F C9 DB 76 E6 03 20 08 DB
 F620 70 1F 30 FB DB 71 C9 3D 20 08 DB 72 1F 30 FB DB
 F630 73 C9 3D C2 00 F8 E5 DB 76 E6 0C 2F D3 7A 2F D3
 F640 7A 20 1A 67 DB 70 1F 38 0F C5 06 00 E3 E3 10 FC
 F650 C1 25 20 F0 AF 37 E1 C9 DB 71 B7 E1 C9 FE 08 20
 F660 11 DB FF 6F DB FF BD 20 EB DB 74 1F 30 F6 DB 75
 F670 18 EB E1 FE 04 CA 06 F8 C3 09 F8 CD 74 F4 E6 7F
 F680 C9 CD 40 F5 E1 CD 12 F5 16 FF 06 04 CD 74 F4 20
 F690 F9 10 F9 CD 74 F4 28 FB 77 3E 07 D3 71 23 CD 74
 F6A0 F4 28 03 77 18 F7 1E 01 CD 74 F4 20 09 1C 3E 07
 F6B0 BB 20 F5 C3 8A F5 72 23 1D 20 FB 77 18 DF E5 D5
 F6C0 C5 F5 CD B9 F5 EB 21 0A 00 39 06 04 EB 2B 72 2B
 F6D0 73 D1 10 F9 C1 0B F9 21 25 00 39 7E 91 23 20 04
 F6E0 7E 90 28 0C 23 23 7E 91 20 05 23 7E 90 28 01 03
 F6F0 21 20 00 39 73 23 72 23 23 71 23 70 C5 0E 40 CD
 F700 8A F4 E1 CD 8A F5 21 25 00 39 01 00 02 5E 71 23
 F710 56 71 23 7B B2 28 02 7E 12 23 10 F1 08 D9 E5 D5
 F720 C5 F5 DD E5 FD E5 ED 57 47 ED 5F 4F C5 C3 7C F0
 F730 CD 19 F6 E6 7F C9 CD 30 F7 C8 3C F8 3D FE 0D C8
 F740 FE 4E C8 FE 6E 28 0D C5 4F CD 8A F4 79 C1 FE 40
 F750 DB FE 7B D0 E6 5F C9 CD 36 F7 FE 4F 28 1C FE 49
 F760 C2 64 F4 CD 40 F5 C1 ED 58 06 08 CD 88 F4 CB 23
 F770 3E 18 8F 4F CD 8A F4 10 F5 C9 CD 42 F5 D1 C1 ED
 F780 59 C9 CD 35 F5 0A BE 28 05 C5 CD 5D F1 C1 03 CD

zu Abb. 2.1.4-1

2 Software

F790	6E	F5	18	F1	43	54	56	42	55	52	54	50	43	55	50	54
F7A0	50	43	55	4C	54	56	4C	55	C1	79	ED	4F	78	ED	47	FD
F7B0	E1	DD	E1	F1	C1	D1	E1	08	D9	D1	C1	F1	E1	F9	00	21
F7C0	00	00	C3	00	00	00	00	00	00	00	00	41	15	42	13	43
F7D0	12	44	11	45	10	46	14	48	31	4C	30	4D	F1	50	E4	53
F7E0	97	49	03	F5	CA	3F	C7	41	09	42	0B	43	0A	44	0D	45
F7F0	0C	46	08	48	0F	4C	0E	4D	CF	58	87	59	85	52	02	C1

zu Abb. 2.1.4-1

B

Der Befehl bewirkt eine Stilllegung der Eingabetastatur. Der Monitor meldet sich erst wieder bei der Eingabe von RS (Code 1EH, CTRL N).

C

Vergleichen der Lesereingabe mit dem Speicher. Das Format lautet Canfadr, endadr er.

D

Anzeigen eines Speicherbereichs. Danfadr, endadr er.

E

Dieser Befehl erzeugt das End of file Zeichen für das TDL und INTEL HEX Format, das dazu auf dem PUNCH ausgegeben wird. Dabei kann eine zusätzliche Adresse angegeben werden, die dann von der Lade-Routine als Anfangsadresse interpretiert wird. Das Format lautet Eadr cr.

F

Ein Speicherbereich wird mit einer Konstanten gefüllt. Dies kann zum Beispiel bei der EPROM-Programmierung erforderlich sein. Fanfadr, endadr, data füllt den Bereich von anfadr bis endadr mit dem Wort data.

G

GOTO Befehl. Gadr startet ein Programm an der Adresse adr. Mit Gadr, br1, br2 cr kann ein Programm auch mit BREAK Points gestartet werden, die bewirken, daß der Monitor wieder aufgerufen wird, wenn die angegebene Stelle erreicht wird. Dann können z.B. die Registerinhalte angesehen werden. Dann kann das Programm an der Stelle mit Gcr wieder gestartet werden und weiterlaufen. BREAK Points dürfen nur auf Anfänge von Befehlscodes gesetzt werden.

H

Hdata1, data2cr berechnet die Summe und die Differenz der beiden Werte data1 und data2.

J

Hier kann ein Speicherbetrieb grob getestet werden. Dazu hat J das Format Janfadr, endadr cr. Der Test wirkt nicht störend auf den bestehenden Speicherinhalt an dieser Stelle.

L

Laden einer Binärfile. Mit Ladr cr wird eine Binärfile vom READER geladen, beginnend auf der Adresse adr. Die Routine paßt direkt zu dem Befehl U. Der Anfang der Binärfile wird durch eine Anzahl von 8FFH eingeleitet.

M

Transport-Befehl. Mit Manfadr, endadr, zieladr cr wird ein Datenblock von der anfadr zur endadr nach zieladr verschoben. Die Blöcke dürfen sich dabei nicht überlappen.

N

Ausgabe von NULL-Zeichen an den PUNCH. Es werden 72 Byte Code 0 ausgegeben. Dieser Befehl ist zur Synchronisierung der PE-Cassetten-Schaltung erforderlich und muß daher vor jeder Aufzeichnung von Daten bei diesem Interface angewendet werden. Bei Lochstreifen-Geräten dient er dem Lochstreifen-Vorschub.

P

Eingeben von 7-Bit-Zeichen (ASCII) in den Speicher. Das Format lautet `Padr cr`. Mit CTRL D kann dieser Eingabemodus wieder verlassen werden. Mit backspace (hier das Zeichen „-“ kann ein versehentlich eingegebenes Zeichen wieder gelöscht werden.

Q

Dieser Befehl wirkt genau so, wie beim im Abschnitt 2.1.2 beschriebenen Monitor. `QIportadr cr`: Eingabe eines Wortes, `QOportadr data cr`: Ausgabe eines Wertes an einen Port.

R

Einlesen einer HEX File. Diese File enthält CHECKSUM-Zeichen zum Überwachen des Einlesevorgangs. Es werden zwei Arten unterschieden: INTEL HEX File, sie ist absolut, sowie TDL RELOCATING File mit Informationen über Sprungadressen und Speicheradreßbezügen. Damit ist es möglich, ein Programm an eine beliebige Stelle im Speicher lauffähig zu laden.

Rcr

Es wird eine HEX File an die Adresse im Speicher gelesen, die in der File vorgegeben ist.

Rbias cr

Eine File wird an die in der File angegebenen Adresse und bias geladen. Dort ist die File im allgemeinen nicht startbar.

R, reladr cr

Eine File wird an der Stelle `reladr` geladen, falls es sich um eine im TDL RELOCATING Format abgelegte File handelt. Sie ist dort direkt ausführbar.

Rbias, reladr cr

Hier wird eine File an die Stelle `reladr` und `bias` geladen. Das gilt nur für RELOCATING Format.

S

Modifizieren von Speicherinhalten. `Sadr sp`, wobei `sp` für space bzw. blank gesetzt wird, es wird der Inhalt der Adresse `adr` ausgegeben. Mit `cr` wird der Befehl abgeschlossen. Wird blank eingegeben, so wird die nächste Zelle ausgegeben. Mit `backstep` (hier „-“ Code 5FH) wird die vorhergehende Zelle ausgegeben. Bei Eingabe eines Sedezimalwertes wird dieser anstelle des vorher angezeigten Wertes in die Speicherzelle abgelegt.

T**Tanfadr, endadr cr**

Hier werden die Angaben im Bereich `anfadr` bis `endadr` ausgedruckt. Dabei werden alle darstellbaren Zeichen ausgegeben und die nicht darstellbaren Zeichen durch einen Punkt ersetzt.

U

Binärausgabe. Uanfadr, endadr cr gibt einen Speicherbereich an den PUNCH.

V

Vanfadr, endadr, zieladr cr. Es wird der Bereich von anfadr bis endadr mit zieladr verglichen. Unterschiede werden ausgegeben.

W

Wanfadr, endadrcr. Es wird ein Speicherbereich im INTEL HEX Format ausgegeben. Am Schluß muß mit Ecr das Endezeichen zusätzlich an den PUNCH gegeben werden.

X

Registerinhalte ausgeben. Xcr gibt die Inhalte der Register A, B, C, D, E, F, H, L, M, P, S, I aus. X'cr gibt die Inhalte der Register A', B', C', D', E', F', H', L', M, X, Y, R aus. Mit XA kann z.B. der Inhalt des Akkus modifiziert werden.

Y

Suchen nach mehreren Datenbytes. Ydata1, data2, data3 . . . cr sucht im gesamten Speicher nach dem Datenmuster. Maximal können 255 Datenbytes angegeben werden. Mit CTRL C läßt sich der Suchvorgang beenden.

Z

Zcr gibt den höchsten Speicherplatz aus. Er liegt am Ende des ersten zusammenhängenden Speicherblocks.

2.2 Editor

Für einen Assembler ist es erforderlich, einen einzugebenden Text zuvor aufzubereiten. Die primäre Aufgabe wäre es also, den Text erst einmal in einen Speicher einzugeben. Dies könnte mit dem Befehl Padr cr (siehe Abschnitt 2.1) geschehen. Soll aber nachträglich ein Wort mitten in den Text eingefügt werden, so beginnen bereits die Schwierigkeiten. Es müßte dann der restliche Text von der betreffenden Stelle an um die Anzahl der Bytes verschoben werden, die der neue Text einnimmt. Da dies mit einem Monitor sehr umständlich und fehlerträchtig ist, wurden Programme geschaffen, die das ermöglichen. Man nennt sie EDITOR, sie dienen der Eingabe von Texten, deren Aufbereitung und Verbesserung. Im folgenden wird ein kleiner EDITOR beschrieben, der etwa 1K Byte benötigt.

2.2.1 Befehle des EDITORS

Nach Start des EDITORS meldet sich dieser mit dem Zeichen *. Es können dann verschiedene Befehle zur Steuerung des Eingabevorganges gegeben werden. *Abb. 2.2.1-1* zeigt ein Beispiel.

I

Eingabe eines Textes in den Textspeicher. Alle nach I folgenden Zeichen werden im Speicher an der aktuellen Buffer-Adresse abgelegt. Mit rubout (7FH) oder backspace (08H) kann ein falsch eingegebenes Zeichen gelöscht werden. Dabei wandert der Cursor nach links. Liegt ein Zeilenvorschub vor, so wird auf die vorhergehende Zeile zurückgeschaltet. Die Texteingabe wird mit CTRL Z (1AH) abgeschlossen.

```

*
*I
EINFUEGEN EINES TESTTEXTES
A
B
C
D
ENDE

*E
*10T
EINFUEGEN EINES TESTTEXTES
A
B
C
D
ENDE

*ZL
*T A

*T A

*ZT A
B

*K
*B
*10T
EINFUEGEN EINES TESTTEXTES
B
C
D
ENDE

* EINFUEGEN EINES TESTTEXTES
* B
*HINZUFUEGEN EINES WEITEREN TEXTES

*B
*Z0T
EINFUEGEN EINES TESTTEXTES
HINZUFUEGEN EINES WEITEREN TEXTES
B
C
D
ENDE

*Z
*-10T
EINFUEGEN EINES TESTTEXTES
HINZUFUEGEN EINES WEITEREN TEXTES
B
C
D
ENDE

```

Abb. 2.2.1-1 Beispiel einer EDITOR-Bedienung

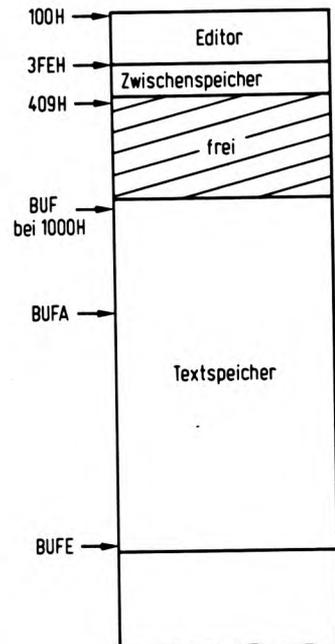


Abb. 2.2.2-1 Speicherverteilung bei EDITOR (Texts. 124)

T

anzahlT (wobei statt anzahl die Zahl der Zeilen bestimmt) druckt die nächsten Zeilen, die im Textbuffer stehen, aus. -anzahlT druckt die Anzahl der davor stehenden Zeilen aus.

B

Hierdurch wird der aktuelle Bufferzeiger wieder auf den Anfang gestellt.

Z

Hierdurch wird der Bufferzeiger an den Schluß des Textbufferbereichs.

L

anzahlL (für anzahl siehe oben) schiebt den aktuellen Bufferzeiger um die entsprechende Anzahl Zeilen vor.

-anzahlL schiebt den Bufferzeiger um die Anzahl der Zeilen zurück. Beide Befehle können nicht über die Grenzen des Bufferanfangs und des Bufferendes ausgeführt werden.

K

Löschen einer Zeile. Es wird die durch den aktuellen Bufferzeiger bestimmte Zeile gelöscht. Mit T kann die Zeile zur Kontrolle vor Anwendung dieses Befehls ausgegeben werden.

space

Die nächste Zeile wird ausgegeben, und der Bufferzeiger wird um eine Zeile erhöht. Dieses Zeichen hat dieselbe Wirkung wie die Zeichenfolge LT.

E

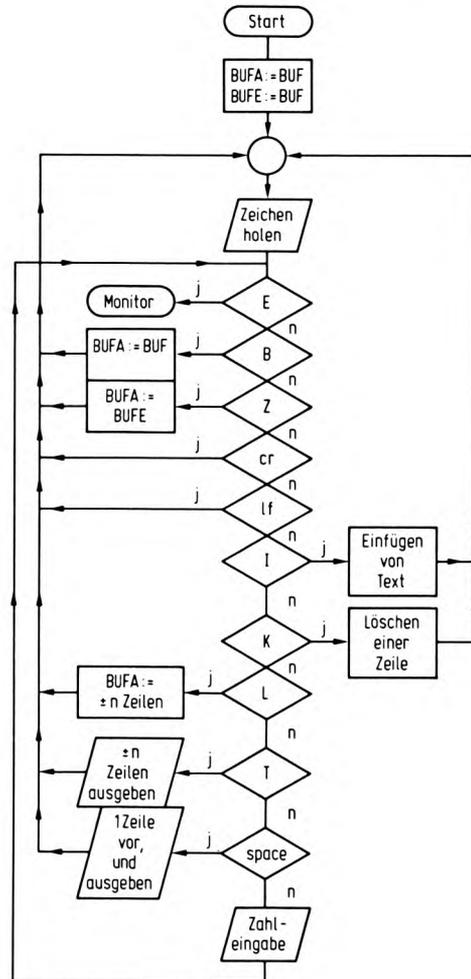
Ende des Editierens. Das Monitorprogramm wird wieder gestartet. Ein erneuter Rücksprung in den EDITOR ist durch Sprung auf die Adresse RSTART möglich. Ein Sprung auf den Anfang des EDITORS würde den vorher editierten Text unzugänglich machen.

2.2.2 Funktionsweise des EDITORS

Abb. 2.2.2-1 zeigt die Speicherverteilung, wie sie vom EDITOR angelegt wird. Der EDITOR selbst befindet sich auf der Adresse 100H und reicht bis zur Adresse 3FEH. Auf dieser Adresse beginnt ein Zwischenspeicherbereich, der bis 409H geht. Der eigentliche Textspeicher startet bei der Adresse 1000H und reicht bis zu einer Stelle, die mit BUFE bezeichnet ist. Das Ende des Textspeichers kann nicht angegeben werden, da es von dem im Textspeicher befindlichen Text abhängt. Am Anfang zeigen BUFE und BUFA auf die Stelle BUF. Das heißt, es befindet sich kein Text in dem Speicher. Nur mit dem Befehl I kann erreicht werden, daß BUFE erhöht wird. BUFA zeigt immer auf die aktuelle Zeile. Diese Zeile wird z.B. durch den Befehl T angezeigt. Durch den Befehl K kann die betreffende Zeile gelöscht werden. Nach einem Löschvorgang wird der Zeiger BUFE wieder erniedrigt, ebenfalls nach Eingabe von rubout oder backspace im Befehl I. Der maximal editierbare Text hängt von der Größe des vorhandenen Speichers in dem Computersystem ab.

Abb. 2.2.2-2 zeigt das grobe Flußdiagramm des EDITORS. Nach dem Starten des EDITORS und entsprechender Vorbesetzung der Zellen BUFA und BUFE kommt das Programm in eine große Schleife. Dort wird zunächst ein Zeichen von der Konsole eingelesen, dann wird entschieden zu welchem Teilprogramm gesprungen wird, um einen eventuell gegebenen Befehl auszuführen. E bewirkt einen direkten Sprung in das Monitorprogramm. B, Z beeinflussen z.B. den Zwischenspeicher BUFA entsprechend. cr und lf

Abb. 2.2.2-2 Flußdiagramm des EDITORS



bewirken nichts. I geht zu einem umfangreicheren Teilprogramm INSERT. K löscht eine Zeile und gelangt dazu ebenfalls in ein größeres Teilprogramm. L erhöht BUFA um die entsprechende Anzahl von Bytes, die sich aus der Länge einer Zeile und der Anzahl der Zeilen ergibt. T muß ebenfalls die Länge der Zeilen kennen, um den Text richtig formatiert ausgeben zu können.

Space ruft im wesentlichen L und T auf, so daß die gleiche Wirkung erzielt wird. In jedem anderen Fall wird zu einer Routine „ZAHLENEINGABE“ gesprungen. Diese bewirkt folgendes: Falls es sich bei dem eingegebenen Zeichen um + oder - oder eine Zahl gehandelt hat, wird diese in einen Zwischenspeicher übertragen. Nach Rückkehr aus dem Programm bei erneuter Eingabe eines Wertes, falls dieser keine Zahl war, steht dann den Befehlen L, T der komplette Zahlenwert mit Vorzeichen zur Verfügung.

Abb. 2.2.2-3 zeigt das komplette Listing des EDITORS. Am Anfang steht die nun

```

;
;PHEX
;FABS
0100 .LOC 100H
;
;*****
;* A TINY LINE EDITOR          *
;* BY ROLF-D. KLEIN           *
;* V790604                     *
;*****
;
;
;
0100 C3 020C JMP START
0103 C3 0203 JMP ENTRY ;NEUSTART MIT ALTEN VEKTOREN
0106 C3 F003 CI: JMP 0F003H
0109 C3 F009 CO: JMP 0F009H
010C C3 F012 CSTC:JMP 0F012H
010F C3 F00F LP: JMP 0F00FH
0112 C3 F01E EXIT: JMP 0F01EH
;
;
; * UNTERPROGRAMME
0115 PRINT: ;DRUCKT BIS LF
0115 E5 PUSH H ;RETTEEN POINTER
0116 PR1:
0116 7C MOV A,H
0117 BA CMP D ;BUFFERENDE
0118 C2 0120 JNZ CONTP
011B 7D MOV A,L
011C BB CMP E
011D CA 0129 JZ FINPR
0120 CONTP:
0120 4E MOV C,M ;LADEN ASCII WERT
0121 23 INX H
0122 CD 0159 CALL CD
0125 FE0A CPI 0AH ;LF AUSGEBEN ?
0127 20ED JRNZ PR1
0129 FINPR:
0129 E1 POP H ;POINTER ZURUECK
012A C9 RET
;
;
012B PRINTS: ;DRUCKEN OHNE CRLF
012B E5 PUSH H
012C PR2:
012C 7C MOV A,H
012D BA CMP D ;ENDE PRUEFEN
012E C2 0136 JNZ CONPR2
0131 7D MOV A,L
0132 BB CMP E
0133 CA 0129 JZ FINPR ;ROUTINE VON PRINT
0136 CONPR2:
0136 7E MOV A,M
0137 FE0A CPI 0AH
0139 CA 0129 JZ FINPR

```

Abb. 2.2.2-3 Komplette Listing des EDITORS

```

013C FE0D CPI 0DH
013E CA 0129 JZ FINFR ;KEIN CRLF DRUCKEN
0141 23 INX H
0142 4F MOV C,A
0143 CD 0109 CALL CO ;AUSGEBEN SONST
0146 18E4 JMFR PR2
;
;
;
0148 LINEP: ;EINE ZEILE VORSCHUB
0148 7C MOV A,H
0149 BA CMP D ;ENDE BUFFER ERREICHT
014A C2 0150 JNZ LCON
014D 7D MOV A,L
014E BB CMP E
014F C8 RZ ;JA FERTIG NICHT WEITER
0150 LCON:
0150 7E MOV A,M ;WERT HOLEN
0151 23 INX H ;POINTER EINS WEITER
0152 FE0A CPI 0AH ;LF
0154 C8 RZ ;JA DANN FERTIG
0155 C3 0148 JMP LINEP ;ZURUECK
;
;
0158 LINEM: ;EINE ZEILE ZURUECK
0158 7C MOV A,H
0159 FE10 CPI BUFL ;BUFFERANFANG ?
015B C2 0162 JNZ LMCON
015E 7D MOV A,L
015F FE00 CPI BUFL
0161 C8 RZ ;JA DANN NICHT WEITER ZURUECK
0162 LMCON:
0162 2B DCX H ;POINTER-1
0163 LPMC:
0163 7C MOV A,H
0164 FE10 CPI BUFL
0166 C2 016D JNZ COLPM
0169 7D MOV A,L
016A FE00 CPI BUFL
016C C8 RZ ;BUFFERANFANG
016D COLPM:
016D 2B DCX H
016E 7E MOV A,M ;SUCHEN NACH WEITEREM LF
016F FE0A CPI 0AH
0171 C2 0163 JNZ LPMC
0174 23 INX H ;EINS WEITER
0175 C9 RET
;
;
0176 KILLEX: ;EINE ZEILE LOESCHEN
0176 22 03FE SHLD BUFA ;RETTEN POINTER
0179 KI1:
0179 7C MOV A,H ;BUFFERENDE?
017A BA CMP D
017B C2 0183 JNZ KCO

```

zu Abb. 2.2.2-3

```

017E 7D      MOV A,L
017F BB      CMP E
0180 CA 018A JZ KK1      ;JA ENDE
0183        KCD:
0183 7E      MOV A,M
0184 23      INX H
0185 FE0A    CFI 0AH    ;LF SUCHEN
0187 C2 0179 JNZ KI1
018A        KK1:
018A 22 0402 SHLD TEMP  ;ENDADRESSE
018D ED53 0400 SDED BUFE  ;BUFFERENDE
0191 2A 0400 LHL BUFE   ;BUFE-BUFACTUELL
0194 ED4B 0402 LBCD TEMP
0198 37      STC
0199 3F      CMC
019A ED42    DSBC B
019C 23      INX H      ;+1
019D E5      PUSH H
019E C1      POP B
019F 2A 0402 LHLD TEMP  ;NEUER POINTER
01A2 ED5B 03FE LDED BUFA  ;ALTER POINTER
01A6 E6B0    LDIR      ;SCHIEBEN
01A8 2A 0402 LHLD TEMP  ;ANZAHL GELOESCHTER ZEICHEN
01AB ED4B 03FE LBCD BUFA
01AF 37      STC
01B0 3F      CMC
01B1 ED42    DSBC B
01B3 E5      PUSH H
01B4 D1      POP D
01B5 2A 0400 LHLD BUFE  ;ENDE BUFFER
01B8 37      STC
01B9 3F      CMC
01BA ED52    DSBC D      ;ENDE BERECHNEN
01BC 22 0400 SHLD BUFE
01BF E5      PUSH H
01C0 D1      POP D
01C1 2A 03FE LHLD BUFA  ;POINTER STEHT NOCH
01C4 C9      RET
;
;
;
;
01C5        INF:
01C5 13      INX D      ;BUFE+1
01C6 ED53 0400 SDED BUFE
01CA 22 03FE SHLD BUFA  ;RETTEN POINTER
01CD EB      XCHG
01CE 37      STC
01CF 3F      CMC      ;
01D0 ED52    DSBC D      ;LAENGE BERECHNEN
01D2 E5      PUSH H
01D3 C1      POP B
01D4 2A 0400 LHLD BUFE  ;BUFFER ENDE
01D7 E5      PUSH H
01D8 D1      POP D

```

zu Abb. 2.2.2-3

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - RDK EDITOR V1.0 790604

PAGE 4

```

01D9      2B          DCX H
01DA      EDB8      LDDR          ;SCHIEBEN
01DC      2A 03FE   LHLD BUFA   ;POINTER BLEIBT
01DF      ED5B 0400 LDED BUFE
01E3      C9          RET
          ;
          ;
01E4      INM:
01E4      ED53 0400 SDED BUFE   ;DELETE
01E8      22 03FE   SHLD BUFA   ;POINTER
01EB      EB          XCHG
01EC      37          STC
01ED      3F          CMC
01EE      ED52      DSBC D       ;LAENGE
01F0      E5          PUSH H
01F1      C1          POP B
01F2      2A 03FE   LHLD BUFA
01F5      E5          PUSH H
01F6      D1          POP D
01F7      23          INX H
01F8      EDB0      LDIR          ;DELETE AUSFUEHREN
01FA      2A 03FE   LHLD BUFA   ;POINTER ZURUECK
01FD      ED5B 0400 LDED BUFE
0201      1B          DCX D       ;POINTER-1
0202      C9          RET
          ;
          ;
          ; * HAUPTPROGRAMM *
          ;
0203      ENTRY:    ;NEUSTART
0203      2A 03FE   LHLD BUFA   ;AKTUELLER ZEIGER
0206      ED5B 0400 LDED BUFE   ;BUFFERENDE
020A      180B      JMPR MLOOP
020C      START:
020C      21 1000   LXI H, BUF
020F      22 03FE   SHLD BUFA   ;POINTER DEFINIEREN
0212      22 0400   SHLD BUFE
0215      E5          PUSH H
0216      D1          POP D
          ;
0217      MLOOP:
0217      22 03FE   SHLD BUFA   ;ZEIGER AKTUALISIEREN
021A      ED53 0400 SDED BUFE
021E      0E0D      MVI C, 0DH
0220      CD 0109   CALL CO
0223      0E0A      MVI C, 0AH
0225      CD 0109   CALL CO
0228      AF          XRA A
0229      32 0408   STA VORZ
022C      32 0407   STA ZAHL+1
022F      3C          INR A
0230      32 0406   STA ZAHL
0233      0E2A      MVI C, '*'
0235      CD 0109   CALL CO
0238      MLOOP1:

```

zu Abb. 2.2.2-3

029A	F5	PUSH PSW	
029B	AF	XRA A	
029C	32 0408	STA VORZ	
029F	32 0407	STA ZAHL+1	
02A2	3C	INR A	
02A3	32 0406	STA ZAHL	
02A6	F1	POP PSW	
02A7	1803	JMFR LPZA1	
		;	
02A9		LPZA:	
02A9	CD 0290	CALL ECHO	;BENUTZERZEICHEN
02AC		LPZA1:	
02AC	32 0402	STA TEMP	;ZWISCHENSPEICHERN
02AF	FE2D	CPI '-'	
02B1	C2 02BE	JNZ CONZA	
02B4	3EFF	MVI A,0FFH	
02B6	32 0408	STA VORZ	;NEGATIVE ZAHL
02B9	18EE	JMFR LPZA	;NEUES ZEICHEN
02BE		CONZA:	
02BE	FE2B	CPI '+'	;IGNORE +
02BD	28EA	JRZ LPZA	
02BF	FE30	CPI '0'	
02C1	DA 0217	JC MLOOP	;UNDEF ZEICHEN
02C4	FE3A	CPI 3AH	
02C6	D2 0217	JNC MLOOP	
02C9	21 0000	LXI H,0	;ANFANGSWERT
02CC	44	MOV B,H	
02CD		TN1:	
02CD	FE30	CPI '0'	
02CF	DA 02FF	JC FINZ	
02D2	FE3A	CPI 3AH	
02D4	D2 02FF	JNC FINZ	
02D7	3EF0	MVI A,0F0H	
02D9	A4	ANA H	
02DA	C2 02FF	JNZ FINZ	
02DD	04	INR B	
02DE	C5	FUSH B	
02DF	44	MOV B,H	
02E0	4D	MOV C,L	
02E1	29	DAD H	
02E2	29	DAD H	
02E3	09	DAD B	
02E4	29	DAD H	;MULT 10
02E5	3A 0402	LDA TEMP	
02E8	F5	PUSH PSW	
02E9	CD 0290	CALL ECHO	;NEUES ZEICHEN
02EC	32 0402	STA TEMP	
02EF	F1	POP PSW	
02F0	E60F	ANI 0FH	
02F2	85	ADD L	
02F3	6F	MOV L,A	
02F4	3E00	MVI A,0	
02F6	8C	ADC H	
02F7	67	MOV H,A	
02F8	C1	POP B	

zu Abb. 2.2.2-3

```

02F9 3A 0402 LDA TEMP
02FC F2 02CD JP TN1
02FF FINZ:
02FF 22 0406 SHLD ZAHL ;WERT RETTEN
0302 C1 POP B
0303 D1 POP D
0304 E1 POP H
0305 C3 023F JMP MLOOP2
;
;
;
; EINZELNE ROUTINEN
;
0308 TYPE: ;AUSDRUCKEN TEXT
0308 0E20 MVI C, " " ;BLANK AUSGEBEN
030A CD 0109 CALL CO
030D 22 03FE SHLD BUFA ;ZWISCHENSPEICHERN
0310 E5 PUSH H ;RETEN ALTEN POINTER
0311 3A 0408 LDA VORZ
0314 B7 ORA A
0315 C2 0337 JNZ TYPN ;NEGATIV
0318 ED4B 0406 LBCD ZAHL ;ANZAHL
031C C5 LPTY:
031C C5 PUSH B
031D CD 0115 CALL PRINT
0320 CD 0148 CALL LINEP ;DRUCKEN UND VORSCHUB
0323 C1 POP B
0324 0B DCX B ;BEI 0 ALLES DRUCKEN
0325 7B MOV A,B
0326 B1 ORA C
0327 CA 0333 JZ MCONT
032A CD 010C CALL CSTC ;CONSOL STATUS TESTEN
032D B7 ORA A ;0 WENN NICHTS DA
032E C2 0333 JNZ MCONT ;ABBRUCH SONST
0331 1BE9 JMFR LPTY
;
0333 MCONT:
0333 E1 POP H ;ALTER POINTER
0334 C3 0217 JMP MLOOP
;
;
0337 TYPN: ;RUECKWAERTS
0337 ED4B 0406 LBCD ZAHL
033B LPTYN:
033B C5 PUSH B
033C CD 0158 CALL LINEM
033F C1 POP B
0340 0B DCX B
0341 7B MOV A,B
0342 B1 ORA C
0343 C2 033B JNZ LPTYN ;BIS N AUSGEFUEHRT
;IN HL IST ANFANG
0346 ED4B 03FE LBCD BUFA ;ENDE VERGLEICH
034A LPTYN:
034A 7C MOV A,H

```

zu Abb. 2.2-3

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - RDK EDITOR V1.0 790604

PAGE 8

```

034B  B8          CMP B          ;ENDE VERGLEICH
034C  DA 0354     JC CONLTYN
034F  7D          MOV A,L
0350  E9          CMP C
0351  D2 0333     JNC MCONT      ;FERTIG
0354  CONLTYN:
0354  C5          PUSH B
0355  CD 0115     CALL PRINT     ;SONST DRUCKEN
0358  CD 0148     CALL LINEP
035B  C1          POP B
035C  CD 010C     CALL CSTC
035F  E7          ORA A
0360  C2 0333     JNZ MCONT      ;WENN TASTE DANN ABRUCH
0363  C3 034A     JMP LPTNY
          ;
          ;
          ;
0366  KILL:
          ;NUR EINE ZEILE
0366  CD 0176     CALL KILLEX
0369  C3 0217     JMP MLOOP
          ;
036C  INSERT:
036C  CD 0106     CALL CI ;ZEICHEN HOLEN ;EINFUEGEN VONTEXT
036F  FE1A       CPI 1AH      ;CTRL Z IST ENDE
0371  CA 0217     JZ MLOOP
0374  FE08       CPI 08      ;BACKSTEP
0376  CA 0390     JZ BACKST
0379  FE7F       CPI 7FH     ;RUBOUT
037B  CA 0390     JZ BACKST
037E  4F          MOV C,A      ;AUSGEBEN
037F  CD 0109     CALL CD
0382  INLPA:
0382  F5          PUSH PSW     ;RETTEN
0383  CD 01C5     CALL INF     ;EINFUEGEN
0386  F1          POP PSW
0387  77          MOV M,A      ;ZEICHEN ABLEGEN
0388  23          INX H      ;POINTER+1
0389  FE0D       CPI 0DH     ;CR
038B  CA 03CE     JZ LFEED
038E  18DC       JMPR INSERT
0390  BACKST:
0390  7C          MOV A,H      ;LOESCHT EIN ZEICHEN
0391  FE10       CPI BU FH   ;ANFANG PRUEFEN
0393  C2 039C     JNZ COBAC
0396  7D          MOV A,L
0397  FE00       CPI BU FL   ;
0399  CA 036C     JZ INSERT   ;KEIN DELETE AUSFUEHREN
039C  COBAC:
039C  2B          DCX H      ;EIN ZEICHEN ZURUECK
039D  7E          MOV A,M
039E  FE0A       CPI 0AH
03A0  CA 03BE     JZ LFIN     ;LINEFEED
03A3  F5          PUSH PSW
03A4  CD 01E4     CALL INM     ;DELETE

```

zu Abb. 2.2-2-3

```

03A7      F1          POP PSW          ;ZEICHEN NOCH DA
03A8      FE0D       CPI 0DH          ;CR
03AA      CA 03CC    JZ CRIN
03AD      0E08       MVI C,8
03AF      CD 0109    CALL CO          ;LOESCHEN ZEICHEN
03B2      0E20       MVI C,20H
03B4      CD 0109    CALL CO
03B7      0E08       MVI C,8
03B9      CD 0109    CALL CO
03BC      18AE       JMPR INSERT
03BE      LFIN:      ;LINE FEED AUFGETRETEN
03BE      E5         PUSH H
03BF      23         INX H          ;NACH LF POSITIONIEREN
03C0      CD 0158    CALL LINEM
03C3      CD 012B    CALL PRINTS    ;ERST AUSGEBEN
03C6      E1         POP H
03C7      CD 01E4    CALL INM       ;LOESCHEN
03CA      18C4       JMPR BACKST    ;CR LOESCHEN
          ;
03CC      CRIN:
03CC      189E       JMPR INSERT    ;WEITER EINFUEGEN
          ;
          ;
          ;
03CE      LFEED:
03CE      0E0A       MVI C,0AH
03D0      CD 0109    CALL CO
03D3      18AD       JMPR INLPA
          ;
03D5      LINE:
03D5      3A 0408    LDA VORZ
03D8      B7         ORA A          ;ZEILENVORSCHUB
03D9      C2 03ED    JNZ LINEG    ;NEGATIVE
03DC      ED4B 0406  LB CD ZAHL    ;ANZAHL
03E0      LPLIN:
03E0      C5         PUSH B
03E1      CD 0148    CALL LINEP
03E4      C1         POP B
03E5      0B        DCX B
03E6      7B        MOV A,B
03E7      B1        ORA C
03E8      CA 0217    JZ MLOOP
03EB      18F3       JMPR LPLIN
          ;
          ;          zu Abb. 2.2.2-3
03ED      LINEG:
03ED      ED4B 0406  LB CD ZAHL
03F1      LFIN:
03F1      C5         PUSH B
03F2      CD 0158    CALL LINEM
03F5      C1         POP B
03F6      0B        DCX B
03F7      7B        MOV A,B
03F8      B1        ORA C
03F9      CA 0217    JZ MLOOP
03FC      18F3       JMPR LFIN

```

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - RDK EDITOR V1.0 790604

PAGE 10

```

;
03FE 0000 BUFA: .WORD 0
0400 0000 BUFE: .WORD 0
0402 0000 TEMP: .WORD 0
0404 0000 TEMP1: .WORD 0
0406 0000 ZAHL: .WORD 0
0408 00 VORZ: .BYTE 0
1000 BUF=1000H
0010 BUFH=10H
0000 BUFL=0
;
.END

```

zu Abb. 2.2.2-3

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - RDK EDITOR V1.0 790604
 +++++ SYMBOL TABLE +++++

PAGE 11

BACKST 0390	BEGIN 028A	BUF 1000	BUFA 03FE
BUFE 0400	BUFH 0010	BUFL 0000	CI 0106
CO 0109	COBAC 039C	COLPM 016D	CONLTY 0354
CONPR2 0136	CONTP 0120	CONZA 02BB	CRIN 03CC
CSTC 010C	ECHO 0290	ENTRY 0203	EXIT 0112
EXIT1 027A	FINPR 0129	FINZ 02FF	INLPA 0382
INM 01E4	INP 01C5	INSERT 036C	KCO 0183
KI1 0179	KILL 0366	KILLEX 0176	KK1 018A
LCON 0150	LFEED 03CE	LFIN 03BE	LINE 03D5
LINEG 03ED	LINEM 0158	LINEP 0148	LMCON 0162
LP 010F	LPIN 03F1	LFLIN 03E0	LPMC 0163
LPTNY 034A	LPTY 031C	LPTYN 033B	LPZA 02A9
LPZA1 02AC	MCONT 0333	MLOOP 0217	MLOOP1 0238
MLOOP2 023F	PR1 0116	PR2 012C	PRINT 0115
PRINTS 012B	START 020C	TEMP 0402	TEMP1 0404
TN1 02CD	TYPE 0308	TYPN 0337	VORZ 0408
ZAHL 0406	ZAHLEI 0297	ZENDE 0284	.BLNK. 0000:03 X
.DATA. 0000* X	.PROG. 0000' X		

schon bekannte Sprungtabelle der Vektoren zu den Ein- und Ausgabe-Routinen der Konsole. Als erster Eintrag steht der Sprung zur Stelle START, der mindestens einmal angesprochen werden muß. Der zweite Eintrag ist ein Sprung zur Stelle ENTRY, die einen erneuten Start des EDITORS bewirkt, wenn dieser z.B. mit E oder RESET verlassen wurde, und der alte Text noch weiter editiert werden soll. CI, CO, CSTS entsprechen den Routinen aus dem vorhergehenden Abschnitt. LP ist ein Sprung zu einem Drucker, der aber auch auf CO zeigen kann. Er wurde hier noch nicht weiter verwendet. EXIT schließlich ist der Sprung zum neuen Start des Monitors.

Unterprogramme

PRINT bewirkt den Ausdruck einer Zeile bis zum Zeichen LF, falls die Zeile nicht über die Stelle BUFE hinausreicht. BUFA ist im Registerpaar HL enthalten und zeigt auf die aktuelle Zeile. Im Register DE steht BUFE und wird zur Ende-Überwachung eingesetzt. PRINTS wirkt wie PRINT, nur daß das am Schluß stehende CR LF nicht mit ausgegeben wird. Die Routine wird später z.B. für das Teilprogramm INSERT verwendet.

LINEP schiebt den Pointer BUFA um eine Zeile in positiver (Textende) Richtung. Dabei wird entweder bis zum nächsten LF erhöht oder bis zum Bufferende BUFE.

LINEM erniedrigt BUFA um soviel Stellen, daß entweder nur eine Zeile zurück oder bis zum Bufferanfang gegangen wird.

KILLEX löscht eine Zeile. Diese Zeile wird durch BUFA bestimmt. Das Ende der Zeile ist entweder durch LF oder durch BUFE bestimmt. Der gesamte Textspeicher wird dazu um die entsprechende Anzahl von Bytes verschoben, wobei ein Befehl des Z80-Blockmove zu Hilfe genommen wird. BUFE wird anschließend aktualisiert.

INP fügt an die durch BUFA angegebene Stelle ein Zeichen in den Textbuffer ein.
INM löscht ein Zeichen aus dem Textspeicher an der Stelle BUFA.

Hauptprogramm

HL enthält normalerweise den Zeiger BUFA und DE den Zeiger BUFE. Beim Starten des EDITORS über ENTRY werden diese beiden Zeiger aus den gleichnamigen Speicherzellen geladen, so daß der Editiervorgang ohne Datenverlust weitergeführt werden kann. Bei START werden BUFA und BUFE mit BUF belegt. Das kommt einem Löschen des Textspeichers gleich.

MLOOP ist die Hauptschleife des EDITORS. Nach Eintritt werden die Speicherzellen BUFA und BUFE aktualisiert, so daß z.B. nach RESET die beiden Pointer definiert sind, so daß ein erneuter Start über ENTRY erfolgen kann. Der Zahlenspeicher wird mit 1 belegt, so daß z.B. T allein genügt, um eine einzige Zeile auszugeben. Das Vorzeichen wird mit 0 für + belegt. Bei MLOOP1 wird ein Zeichen vom Benutzer eingelesen. Anschließend wird mit einer Vergleichskette das Zeichen einem Befehl zugeordnet. Die Routine ZAHLEIN bewirkt die Eingabe einer gegebenenfalls mit einem Vorzeichen versehenen Zahl. Das Ergebnis wird in den Zellen ZAHL und VORZ abgelegt. Bei korrekter Eingabe wird nach Erkennung eines Buchstabens an die Stelle MLOOP2 gesprungen. Von dort wird mit Hilfe der Vergleichskette der Befehl ausgeführt.

Teilprogramme

Das Programm TYPE hat zwei Möglichkeiten zu unterscheiden. Das Vorzeichen kann negativ oder positiv sein. Ist das Vorzeichen negativ, so wird zum Programmteil TYPN gesprungen. Ist die Zahl positiv, so werden n weitere Zeilen in Richtung Bufferende ausgegeben. TYPN gibt n Zeilen in Richtung Bufferanfang aus. Dabei muß bei TYPN erst der Anfang des auszugebenden Bereichs festgestellt werden, da sonst die Zeilen in der falschen Reihenfolge ausgegeben werden würden.

INSERT ist etwas komplexer, da zahlreiche verschiedene Fälle unterschieden werden müssen. Es wird zunächst ein Zeichen von der Konsole geholt. Handelt es sich um ein

Zeichen CTRL Z (1 AH), so wird wieder in das Hauptprogramm gesprungen, denn dieses Zeichen beendet den Insert-Vorgang. Bei Backstep (08H) wird in die Routine BACKSTEP gesprungen, die ein Zeichen aus dem Buffer entfernt. Das gleiche geschieht bei dem Zeichen rubout (7FH). In jedem anderen Fall wird das Zeichen an die Konsole ausgegeben und in den Buffer eingefügt.

LINE ist das Programm für den Befehl L. Auch hier muß zwischen einem negativen und einem positiven Vorzeichen unterschieden werden. Je nachdem wird LINE angesprungen oder im Programm LINE fortgefahren.

Erweiterungen des EDITORS

Der hier gezeigte EDITOR ist eine kleine Version von größeren, handelsüblichen EDITORen. Hier fehlt z.B. die Möglichkeit nach Zeichenketten zu suchen und diese

```
! .MAIN.7F
\03.FROG.010000.DATA.020000.BLNK.0300006A
:18010000C30C02C30302C303F0C309F0C312F0C30FF0C31EF0E57CBA69
:18011800C220017DEBBA29014E23CD0901FE0A20EDE1C9E57CBAC236A6
:18013000017DEBBA29017EFE0ACA2901FE0DCA2901234FCD090118E4CC
:180148007CBAC250017DEB8C87E23FE0AC8C348017CFE10C262017DFEAF
:1801600000C82B7CFE10C26D017DFE00C82B7EFE0AC2630123C922FEB4
:18017800037CBAC283017DEB8C8A017E23FE0AC27901220204ED530016
:18019000042A0004ED4B0204373FED4223E5C12A0204ED5BFE03EDE063
:1801A8002A0204ED4BFE03373FED42E5D12A0004373FED52220004E58D
:1801C000D12AFE03C913ED53000422FE03EB373FED52E5C12A0004E58F
:1801D800D12BEDB82AFE03ED5B0004C9ED53000422FE03EB373FED5227
:1801F000E5C12AFE03E5D123EDB02AFE03ED5B00041BC92AFE03ED5BE2
:180208000004180B21001022FE03220004E5D122FE03ED5300040E0D05
:18022000CD09010E0ACD0901AF3208043207043C3206040E2ACD09014F
:18023800CD06014FCD0901FE45CA7A02FE42CABA02FE5ACAB802FE0DE2
:18025000CA1702FE0ACA1702FE49CA6C03FE4BCA6603FE4CCAD503FEE2
:1802680054CA0803FE20C29702CD4801CD2B01C3170222FE03ED53008E
:1802800004C312012A0004C31702210010C31702CD06014FC30901E5A0
:18029800D5C5F5AF3208043207043C320604F11803CD9002320204FE7C
:1802B0002DC2BB023EFF32080418EEFE2B28EAFE30DA1702FE3AD2178C
:1802C8000221000044FE30DAFF02FE3AD2FF023EF0A4C2FF0204C54401
:1802E0004D292909293A0204F5CD9002320204F1E60F856F3E008C675E
:1802F800C13A0204F2CD02220604C1D1E1C33F020E20CD090122FE0361
:18031000E53A0804B7C23703ED4B0604C5CD1501CD4801C10B78B1CA38
:180328003303CD0C01B7C2330318E9E1C31702ED4B0604C5CD5801C152
:180340000E78B1C23B03ED4BFE037CE8DA54037DB9D23303C5CD1501ED
:18035800CD4801C1CD0C01B7C23303C34A03CD7601C31702CD0601FE2B
:180370001ACA1702FE08CA9003FE7FCA90034FCD0901F5CD501F17725
:1803880023FE0DCACE0318DC7CFE10C29C037DFE00CA6C032B7EFE0A50
:1803A000CABE03F5CDE401F1FE0DCACC030E08CD09010E20CD09010E7E
:1803B80008CD090118AEE523CD5801CD2B01E1CDE40118C4189E0E0A24
:1803D000CD090118AD3A0804B7C2ED03ED4B0604C5CD4801C10E78B1B8
:1803E800CA170218F3ED4B0604C5CD5801C10E78B1CA170218F30000FF
:09040000000000000000000000000000F3
:0000000000
A>3FF3100 3FF
```

Abb. 2.2.2-4 Object Code des EDITORS im Intel-HEX-Format

gegebenenfalls automatisch durch andere Zeichenketten zu ersetzen. Auch fehlt die Möglichkeit, Text direkt von einem Peripherie-Gerät zu übernehmen oder dorthin auszugeben. Hier kann nur über ein Monitorprogramm ein Text von einem Peripherie-Gerät übernommen werden. Es ist dann erforderlich, die Speicherzellen BUFA und BUFE manuell auf den Text anzupassen, um dann den EDITOR über den ENTRY-Vektor zu starten.

Eine kleine Erweiterung kann leicht selbst erprobt werden. Das Zeichen tab (9), welches normalerweise bewirkt, daß in die nächste vom Anfang gezählte 8. Spalte

```

0100 C3 0C 02 C3 03 02 C3 03 F0 C3 09 F0 C3 12 F0 C3 .....
0110 0F F0 C3 1E F0 E5 7C BA C2 20 01 7D BB CA 29 01 .....\. . .]..).
0120 4E 23 CD 09 01 FE 0A 20 ED E1 C9 E5 7C BA C2 36 N#.....\...6
0130 01 7D BB CA 29 01 7E FE 0A CA 29 01 FE 0D CA 29 .]...^...>...>
0140 01 23 4F CD 09 01 18 E4 7C BA C2 50 01 7D BB C8 #0.....\..P.]..
0150 7E 23 FE 0A C8 C3 48 01 7C FE 10 C2 62 01 7D FE ^#.....H.\...B.]..
0160 00 C8 2B 7C FE 10 C2 6D 01 7D FE 00 C8 2E 7E FE ..+\...M.]...+^..
0170 0A C2 63 01 23 C9 22 FE 03 7C BA C2 B3 01 7D BE ..C.#.".\...].
0180 CA 8A 01 7E 23 FE 0A C2 79 01 22 02 04 ED 53 00 ...^#...Y"...S.
0190 04 2A 00 04 ED 4E 02 04 37 3F ED 42 23 E5 C1 2A .*...K..7?.B#.*
01A0 02 04 ED 5B FE 03 ED B0 2A 02 04 ED 4B FE 03 37 ...E...*...K..7
01B0 3F ED 42 E5 D1 2A 00 04 37 3F ED 52 22 00 04 E5 ?.B.*...7?.R"...
01C0 D1 2A FE 03 C9 13 ED 53 00 04 22 FE 03 EB 37 3F .*...S"...7?
01D0 ED 52 E5 C1 2A 00 04 E5 D1 2B ED B8 2A FE 03 ED ..R.*...+.*...
01E0 5B 00 04 C9 ED 53 00 04 22 FE 03 EB 37 3F ED 52 [....S..."..7?.R
01F0 E5 C1 2A FE 03 E5 D1 23 ED B0 2A FE 03 ED 5B 00 ..*...#.*...[.
0200 04 1B C9 2A FE 03 ED 5B 00 04 1B 0B 21 00 10 22 ...*...E...!..".
0210 FE 03 22 00 04 E5 D1 22 FE 03 ED 53 00 04 0E 0D ...*...Y"...S...
0220 CD 09 01 0E 0A CD 09 01 AF 32 0B 04 32 07 04 3C .....2..2..<
0230 32 06 04 0E 2A CD 09 01 CD 06 01 4F CD 09 01 FE 2...*...0....
0240 45 CA 7A 02 FE 12 CA 8A 02 FE 5A CA 84 02 FE 0D E.Z..B...Z....
0250 CA 17 02 FE 0A CA 17 02 FE 49 CA 6C 03 FE 4B CA .....I..L..K.
0260 66 03 FE 4C CA D5 03 FE 54 CA 0B 03 FE 20 C2 97 F..L...T... ..
0270 02 CD 48 01 CD 2B 01 C3 17 02 22 FE 03 ED 53 00 ..H.+...*"...S.
0280 04 C3 12 01 2A 00 04 C3 17 02 21 00 10 C3 17 02 ...*...!.....
0290 CD 06 01 4F C3 09 01 E5 D5 C5 F5 AF 32 0B 04 32 ...0>.....2..2
02A0 07 04 3C 32 06 04 F1 1B 03 CD 90 02 32 02 04 FE ..<2.....2....
02B0 2D C2 BB 02 3E FF 32 0B 04 1B EE FE 2B 2B EA FE -...>..2.....+(..
02C0 30 DA 17 02 FE 3A D2 17 02 21 00 00 44 FE 30 DA 0....:....!..D.0.
02D0 FF 02 FE 3A D2 FF 02 3E F0 A4 C2 FF 02 04 C5 44 ...:....>.....D
02E0 4D 29 29 09 29 3A 02 04 F5 CD 90 02 32 02 04 F1 M))):...2....
02F0 E6 0F B5 6F 3E 00 BC 67 C1 3A 02 04 F2 CD 02 22 ...0>...G:....."
0300 06 04 C1 D1 E1 C3 3F 02 0E 20 CD 09 01 22 FE 03 .....?.. "...
0310 E5 3A 08 04 B7 C2 37 03 ED 4B 06 04 C5 CD 15 01 :...7..K.....
0320 CD 48 01 C1 0B 7B B1 CA 33 03 CD 0C 01 B7 C2 33 .H...X..3.....3
0330 03 1B E9 E1 C3 17 02 ED 4B 06 04 C5 CD 5B 01 C1 .....K...X..
0340 0B 7B B1 C2 3B 03 ED 4B FE 03 7C B8 DA 54 03 7D .X..f..K..\..T.]
0350 B9 D2 33 03 C5 CD 15 01 CD 4B 01 C1 CD 0C 01 B7 .3..3.....H.....
0360 C2 33 03 C3 4A 03 CD 76 01 C3 17 02 CD 06 01 FE .3..J..V.....
0370 1A CA 17 02 FE 0B CA 90 03 FE 7F CA 90 03 4F CD .....0.
0380 09 01 F5 CD 9C 01 F1 77 23 FE 0D CA CE 03 1B DC .....W#.....
0390 7C FE 10 C2 9C 03 7D FE 00 CA 6C 03 2B 7E FE 0A \.....]...L.+^..
03A0 CA BE 03 F5 CD E4 01 F1 FE 0D CA CC 03 0E 0B CD .....
03B0 09 01 0E 20 CD 09 01 0E 0B CD 09 01 1B AE E5 23 ...:.....#
03C0 CD 5B 01 CD 2B 01 E1 CD E4 01 1B C4 1B 9E 0E 0A .X..+.....
03D0 CD 09 01 1B AD 3A 0B 04 B7 C2 ED 03 ED 4B 06 04 .....:.....K..
03E0 C5 CD 4B 01 C1 0B 7B B1 CA 17 02 1B F3 ED 4B 06 ..H...X.....K.
03F0 04 C5 CD 5B 01 C1 0B 7B B1 CA 17 02 1B F3 00 00 ...X...X.....

```

Abb. 2.2.2-5 EDITOR Ausdruck für Adresse 100H

gesprungen wird, ist hier nicht wirksam. Es wird zwar vom EDITOR richtig abgespeichert, aber das Zeichen wird auch auf die Konsole weitergeleitet. Es ist nun eine Routine zu schreiben, die im Befehl INSERT die Anzahl der eingegebenen, sichtbaren Zeichen überwacht und Tabulatoren entsprechend in Leerzeichen (blank) umsetzt. Es ist außerdem eine Modifizierung der Funktion TYPE vorzunehmen, da beim Ausgeben des Textes auch Tabulatoren expandiert werden sollen. Eine weitere Schwierigkeit ergibt sich bei der Funktion BACKSTEP. Sind nämlich Tabulatoren im Text, so muß der Cursor um die entsprechende Anzahl von Zeichen blank nach links zurückrücken. Dies kann z.B. mit einem kleinen Zeilenpuffer erreicht werden, der eine Zeile speichert. Wenn jetzt zurückgeschritten wird, so liegt die Anzahl der Leerzeichen in diesem Puffer, der nur die blank-Zeichen enthält.

Abb. 2.2.2-4 zeigt den Objektcode des EDITORS im INTEL-HEX-Format und *Abb. 2.2.2-5* zeigt den HEX-Ausdruck des EDITORS.

2.2.3 Verschiedene EDITOR-Ausführungen

Allgemein kann zwischen Zeilen- und Block-orientierten EDITORen unterschieden werden. Der im vorhergehenden Abschnitt behandelte EDITOR war zeilenorientiert. Kennzeichnend für diesen ist, daß immer nur eine Zeile verändert werden kann. Im Gegensatz ist bei dem Block-orientierten EDITOR z.B. eine ganze Bildschirmseite sichtbar. Mit Hilfe des Cursors kann beliebig in diesem Feld positioniert werden. Es können einfache Control-Zeichen verwendet werden, um neue Zeichen einzufügen oder alte zu löschen. Dabei wird nicht ein Meldezeichen vom EDITOR auf den Bildschirm ausgegeben. Meistens kann ferner „geblättert“ werden. Dabei wird durch ein Steuerzeichen erreicht, daß die nächste oder vorhergehende Textseite auf dem Bildschirm erscheint.

2.3 Assembler

Der Assembler ist das wichtigste Werkzeug bei der Programmentwicklung. Er hat die Aufgabe, ein in mnemonischen Bezeichnungen (leicht zu behaltende Bezeichnungen) geschriebenes Programm in die Maschinensprache zu übersetzen. Dies erfolgt meist in zwei Durchläufen. In einem ersten Durchlauf, in dem das gesamte Programm vom Assembler eingelesen wird, werden nur alle Marken betrachtet. Diese werden mit der schon jetzt bekannten Programmadresse in eine Tabelle eingetragen, die absolut oder relativ sein kann. Mehrfach vorkommende Marken werden als Fehler erkannt und führen zu einer Fehlermeldung auf der Konsole. In einem zweiten Durchlauf werden die einzelnen mnemonischen Angaben in den Maschinencode übersetzt. Ebenso werden symbolische Namen übersetzt. Dazu wird in der Symboltabelle nach dem Namen gesucht und entsprechend der Zuordnungstabelle (1 oder 2 Byte) in den Objektcode eingefügt, falls er gefunden wird. In der Symboltabelle werden auch Konstanten abgelegt, die mit EQU oder = definiert wurden. Die Übersetzung der mnemonischen Ausdrücke in den Objektcode erfolgt auch über eine Tabelle. Diese wird dann ebenfalls durchsucht und der Objektcode entnommen, falls ein Begriff hier gefunden wird. Weitere Informationen in dieser Tabelle geben Aufschluß über die Länge des Maschinenbefehls, Adressierart und Masken.

2.3.1 Relocating Assembler

Bei einem Relocating Assembler muß in dem geschriebenen Programm noch nicht festliegen, auf welche Adresse das Programm gelegt werden soll. Der Assembler erzeugt dazu eine spezielle Objektcode-File, die dann – nach der Assemblierung mit einem weiteren Programm – dem LADER – auf eine bestimmte Adresse gelegt werden kann. In der Objektcode-File ist neben dem Maschinencode auch noch Information abgelegt, an welchen Stellen des Programms Adressen stehen, bezogen auf eine relative Anfangsadresse \emptyset . Der LADER wertet dann diese Information aus, um an die betreffenden Stellen nach Angabe einer absoluten Anfangsadresse eine Konstante zu den Adressen im Programm zu addieren, die z.B. bei Sprungbefehlen vorkommen. Das schon verwendete TDL Relocating Format ist eine solche relocalisierbare File.

Das Format ist folgendermaßen definiert:

Zeichen	Erklärung
0 ... 1	CR LF, um Blöcke voneinander zu trennen.
2	Strichpunkt kennzeichnet den Anfang eines relocalisierbaren Blocks.
3 ... 4	Dieses Byte wird durch zwei 7-Bit-Zeichen nach DIN 66003 (ASCII) 0 ... 9, A ... F gibt die Anzahl der Daten-Bytes an. Z.B. sedezimal 19 ($19_{(16)}$) an dieser Stelle bedeutet, es sind dezimal gerechnet in diesem Block 25 ($25_{(10)}$) Daten-Bytes.
5 ... 8	In den Bytes ist die relative Anfangsadresse des Blocks untergebracht. Sie wird beginnen mit dem höherwertigen Byte angegeben.
9 ... 10	Dieses Byte enthält die Relocalisierungsinformation. Ist dieses Byte 0, so wird die angegebene Anfangsadresse absolut verwendet. Ist das Byte 1, so wird die Adresse durch den Relocalisierungsfaktor modifiziert.
11 ... 12	Dieses Byte enthält die Relocalisierungsinformation für die nächsten 8 Byte der Daten. Dabei entspricht jedes Bit in diesem Byte einem Byte der nächsten 8 Byte der Daten. Bit 7 ist für das erste Byte zuständig, Bit 0 für das letzte. Ist das betreffende Bit 0, so bedeutet das, das Byte wird unverändert gelassen. Ist das Bit 1, gefolgt von einem Bit mit 0, so sind die beiden dazugehörigen Bytes eine relocalisierbare Adresse, und der Relocalisierungsfaktor muß hinzuaddiert werden. Ein auf 1 gesetztes Bit, welches von einem ebenfalls auf 1 gesetzten Bit gefolgt wird, stellt die Information für den LINKING LOADER dar, der noch besprochen wird.
13 ... 28	Hier sind die Bytes für die Daten enthalten. Die Gesamtzahl dieser Bytes ist durch die Information am Anfang des Blocks festgelegt. Nach jedem achten Byte der Daten wird aber wieder die Relocalisierungsinformation abgelegt. Das erfolgt dann, wenn es sich um einen Relocating Block handelt und das Zeichen 9, 10 nicht 0 sondern 1 ist.

N . . . (N+1) Dieses Byte enthält die Blockprüfsumme, die dem Zweierkomplement der Summe über alle vorhergehenden Bytes in diesem Block entspricht, so daß die Summe über alle Bytes immer 0 ergeben muß.

Abb. 2.3.1-1 zeigt ein Beispiel eines im Relocating Format geschriebenen Programms. Mit der Anwendung .PREL wird dem Assembler mitgeteilt, daß er die Object File in diesem Relocating Format erzeugen soll.

.PHEX gibt an, daß die Object File in einem direkt lesbaren Format geschrieben wird. Im Gegensatz dazu wäre bei .PBIN die Object File dual abgelegt worden, ohne daß die einzelnen Bytes in zwei Sedezimalziffern aufgeteilt worden wären. Als Ende Zeichen gilt bei dem HEX-Format die Folge: 00000000. Die im Bild sichtbaren Folgen, die mit ! beginnen, sind Informationen für den Linking Loader, die hier überflüssig sind.

Abb. 2.3.1-1 Relocalisierbares Programm

```

                                .PREL
                                .PHEX
                                $ RELATIVE FILE
0000 '                          ANF !
0000 '      77                  MOU M,A
0001 '                          LOOP !
0001 '      C3 0001'           .IMP LOOP
                                .END

                                !,MATN,ZF
                                \03.PROG,010004.DATA,020000.BLNK,03000066
                                $050000012077C301009F
                                $0000000000
                                A>

```

2.3.2 Linking Assembler

Bei einem Linking Assembler kann ein Programm in mehrere Teilprogramme zerlegt werden. Dabei werden die Teilprogramme getrennt übersetzt. Sie können auch Bezüge auf Marken und Speicherzellen enthalten, die nicht im gleichen Programmteil definiert sind. Der Vorteil dieser Programmtechnik ist, daß z.B. bei großen Programmen bei Änderungen nicht das gesamte Programm übersetzt werden muß, sondern nur das Teilprogramm mit den Änderungen. Am Schluß müssen die Teilprogramme mit einem Linking Loader zu einem lauffähigen Programm gebunden werden. Dieser legt nicht nur das Programm auf eine bestimmte Adresse, sondern er setzt auch die richtigen Adressen in die Teilprogramme ein. Sie waren vorher nicht bekannt, weil sie in einem anderen Programm festgelegt wurden.

Dazu muß der Linking Loader nicht nur die Stellen kennen, an denen eine Adresse eingesetzt werden soll, sondern auch die Namen, mit denen sie im Assemblerprogramm aufgerufen werden. Die Definition der Namen muß ebenfalls bekannt sein, so daß der Name mit dem wahren Adreßwert zur Verfügung stehen muß.

In einem Assemblerprogramm würde eine nicht definierte Marke normalerweise als Fehler erkannt werden. Um dies zu vermeiden, muß dem Assembler mit einer speziellen Anweisung bekanntgegeben werden, daß die betreffende Marke in einem anderen Programm definiert ist. Dies geschieht bei dem TDL Assembler z.B. mit dem Befehl

2 Software

```
          .PREL
          .PHEX
          .INTERN START
          .EXTERN SPEICHER
0000'      ANF:
0000'      01 0000:04 LXI B,SPEICHER
0003'      START:
0003'      02      STAX B
0004'      C9      RET
          .END
```

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21

PAGE 2

.MAIN. -

+++++ SYMBOL TABLE +++++

```
ANF      0000'      SPEICHER 0000:04 X      START 0003'      I .BLNK. 0000:03 X
.DATA, 0000*      X      .PROG. 0005'      X
```

```
! .MAIN.7F
\04.PROG.010005.DATA.020000.BLNK.030000SPEICHER040000A4
#01START 0100034D
:070000001600104000002C9C8
;00000000000
A>
```

Abb. 2.3.2-1 Programm mit INTERN und EXTERN Bezügen

.EXTERN. In dem Programm, in welchem eine Marke definiert wird und von der bekannt ist, daß sie in einem anderen Programm verwendet wird, muß umgekehrt die Anweisung .INTERN gegeben werden. Diese Anweisung veranlaßt, daß eine entsprechende Information in der Object File abgelegt wird, so daß der Linking Loader später die Marke erkennt. *Abb. 2.3.2-1* zeigt ein Beispiel eines Programms, daß die Anweisungen .INTERN und .EXTERN verwendet. Hierbei ist die Marke START mit der Anweisung .INTERN einem anderen Programm zugänglich gemacht und der Name SPEICHER wird mit der Anweisung .EXTERN als nicht im Teilprogramm vorkommend definiert. In der Objektcode File werden mit alle externen Bezüge angegeben und mit # alle internen Definitionen. Den externen Bezügen werden aufsteigende Nummern verliehen, die es später dem Linking Loader ermöglichen, die Namen an der richtigen Stelle durch die richtigen Adressen zu ersetzen. .PROG. sowie .DATA. und .BLNK. werden vom Assembler automatisch als extern definiert und dienen der Einteilung in ein Block-Programm und in einen davon getrennten Block DATA. Daher ist es möglich, Daten- und Programmbereich auf getrennten Adressen unterzubringen.

2.3.3 Makro Assembler

Kommt ein Programmabschnitt mehrmals in einem Programm vor, so wird im allgemeinen ein Unterprogramm verwendet. Die Makro-Programmertechnik gleicht fast dieser Unterprogrammtechnik, da sie auch nur dann angewendet wird, wenn ein Programmabschnitt mehrmals verwendet wird. Nur hierbei wird im Assembler der Programmabschnitt unter einem Namen bekannt gemacht. Der Name kann dann anstelle der Programmsequenz

Abb. 2.3.3-1 Programm mit Makro-Definitionen

```

.PREL
.PHEX
; MAKRODEFINITION

.DEFINE MOVE(A,E,Z)=
[
.LFI E-A, [
LXI D,Z           ;ZIEL
LXI H,A           ;ANFANG
LXI B,E-A         ;ENDE-ANFANG IST LAENGE
LDIR              ;INCREMENT BLOCK MOVE
]
.IFL E-A, [
LXI D,Z
LXI H,A
LXI B,A-E         ;ANFANG-ENDE IST POSITIV
LDDR              ;DECREMENT BLOCK MOVE
]
.IFE E-A, [
.ERROR /ENDE=ANFANG IN PARAMETER/
]
]
; ENDE MAKRODEFINITION
;
.0000'          START:
                MOVE 10,20,30   ;MAKROAUFRUF
0000'  11 001E  +LXI D,30       ;ZIEL
0003'  21 000A  +LXI H,10       ;ANFANG
0006'  01 000A  +LXI B,20-10    ;ENDE-ANFANG IST LAENGE
0009'  EDE0     +LDIR          ;INCREMENT BLOCK MOVE
                +]
                MOVE 15,2,3000
000E'  11 0BB8  +LXI D,3000
000E'  21 000F  +LXI H,15
0011'  01 000D  +LXI B,15-2    ;ANFANG-ENDE IST POSITIV
0014'  EDE8     +LDDR          ;DECREMENT BLOCK MOVE
                +]
                MOVE 200,200,300
*          +.ERROR ?/ENDE=ANFANG IN PARAMETER/
                +]
                ;
                .END

```

wie ein normaler Maschinenbefehl verwendet werden. Bei jedem Aufruf ersetzt der Assembler diesen Namen durch die vorher definierte Assemblersequenz für den Programmabschnitt. Dieser Vorgang wird auch mit Makroexpansion bezeichnet. Nun wäre das aber nur von geringem Vorteil, denn diese Art Unterprogramme zu umgehen, erfordert viel Speicherplatz. Sie ist auch nur für bestimmte Anwendungsfälle (zeitkritische Vorgänge) brauchbar. Aber hier gibt es gegenüber den Unterprogrammen noch einen großen Unterschied. Der Makrodefinition können Parameter beigefügt werden, und es können Fallunterscheidungen, z. B. in Abhängigkeit dieser Parameter, eingefügt werden. Beim Aufruf des Makros durch seinen Namen mit Parametern werden je nach Parameter unterschiedliche Assemblersequenzen erzeugt.

Abb. 2.3.3-1 zeigt das Beispiel eines Programms, welches Makros verwendet. Dabei wird ein neuer Befehl mit dem Namen MOVE definiert. Er soll die Aufgabe haben, einen

Block von Daten von einer Anfangsadresse zu einer Endadresse nach einer Zieladresse zu verschieben. Dabei sollen zwei Fälle unterschieden werden. Einmal soll Endadr größer sein als Anfadr. Dann soll ein Befehl LDIR verwendet werden, wenn das nicht der Fall ist, also, wenn Anfadr größer als Endadr ist, dann LDDR. Sind aber beide Adressen gleich, so soll Fehlermeldung ausgegeben werden.

2.4 BASIC

Das Programmieren in Assembler-Sprache ist oft sehr mühsam. Deshalb wurden höhere Programmiersprachen geschaffen. Eine der einfachsten höheren Programmiersprachen stellt BASIC (Beginners all purpose symbolic instruction code) dar. Mit einem Befehl einer höheren Programmiersprache können komplexe Zusammenhänge beschrieben werden. Es ist dann nicht nötig, sich um einzelne Bits und Bytes zu kümmern. Dabei werden die Programme um einiges übersichtlicher.

2.4.1 RDK BASIC

Es soll im folgenden ein vom Verfasser abgeleitetes vereinfachtes BASIC beschrieben werden, das eine Teilmenge des „echten“ BASIC darstellt. So wird auch einem Anwender mit einem Computer und wenig Speicherplatz ermöglicht, Programmerfahrung mit BASIC zu gewinnen. BASIC dieser Art benötigt etwa 3 KByte Speicherplatz sowie mindestens 1 KByte für das Anwenderprogramm. Es handelt sich um ein sogenanntes TINY BASIC, d.h. mit eingeschränkten Arithmetik-Operationen. Hier kann z.B. nur mit Festkomma und einem Bereich von ± 32767 gerechnet werden. Auch ist die String-Verarbeitung (Zeichenketten-Verarbeitung) gegenüber der universellen Sprache BASIC vereinfacht.

Grundsätzlich gibt es bei der Realisierung einer höheren Programmiersprache zwei verschiedene Möglichkeiten. Eine davon ist die Anwendung von einem COMPILER. Dieser übersetzt ein in einer höheren Programmiersprache geschriebenes Programm in Maschinen-Code, der dann anschließend gestartet wird. Die andere ist der INTERPRETER. Dieser übersetzt das Anwenderprogramm nicht in die Maschinsprache, sondern führt jeden Befehl der höheren Programmiersprache direkt aus, sobald er ihn erkannt hat. Es können zwei verschiedene Arten INTERPRETER unterschieden werden. Bei der einfachen Art wird der Befehl Buchstabe für Buchstabe analysiert und mit einer Tabelle verglichen, jedesmal, wenn ein Befehl der höheren Programmiersprache durchlaufen wird.

Bei der anderen Art wird zunächst das gesamte Programm auf diese sogenannten reservierten Wörter untersucht. Jeder Befehl wird dann in einen Zwischencode übersetzt. Beim Starten des Programms braucht dann nur dieser Zwischencode analysiert zu werden, der z.B. aus einem Byte besteht, mit dem höherwertigen Bit auf 1 gesetzt. Der Vorteil liegt in einem geringeren Speicherbedarf für das Anwenderprogramm und in einer höheren Ausführungsgeschwindigkeit.

Der im folgenden beschriebene BASIC-Interpreter ist von der ersten Art, d.h. er muß bei jedem Durchlauf eines Befehls erneut dieses reservierte Wort erkennen.

2.4.1.1 BASIC Befehlssatz

A Steuerbefehle

Diese Befehlsgruppe dient der Steuerung des Interpreters. Damit kann der Ablauf eines Programms, wie löschen, starten, verbessern, ausdrucken, bestimmt werden.

LIST

Ein zuvor eingegebenes Programm kann mit diesem Befehl ausgegeben werden. Dabei wird das gesamte Programm ausgegeben, wenn der Befehl LIST cr (Wagenrücklauf) eingegeben wird. Nach dem Befehl LIST kann auch eine zusätzliche Zahl angegeben werden, die die Zeilennummer angibt, von der an ein Programm gelistet werden soll. LIST 100 cr gibt z.B. ein Programm, beginnend mit der Zeilennummer 100 aus, falls diese vorhanden ist. Sonst wird die nächsthöhere Zeile gewählt. Mit CTRL C (Code 3) kann das Listing abgebrochen werden.

RUN

Nach Eingabe von RUN cr wird ein zuvor eingegebenes Programm gestartet, beginnend mit der niedrigsten Zeilennummer.

NEW

Damit kann ein Programm gelöscht werden. Anschließend ist es möglich, ein neues Programm einzugeben.

BYE

Bei der Ausführung dieses Befehls kehrt das BASIC System in den Monitor zurück. Das BASIC Programm bleibt erhalten, wenn anschließend auf die Adresse RSTART (hier 1003) gesprungen wird. Bei einem Sprung auf 1000 würde das Programm gelöscht werden.

END

In der ursprünglichen Bedeutung steht dieser Befehl am Ende eines Programms. Da dies bei dem vorliegenden INTERPRETER nicht erforderlich ist, konnte der Befehl hier mit einer neuen Bedeutung versehen werden. Nach dem Starten des INTERPRETERS steht für Anwenderprogramme immer ein Speicherplatz von ungefähr 700 Byte zur Verfügung. Beim Überschreiten dieses Bereichs wird vom BASIC eine Fehlermeldung (SORRY) ausgegeben. Nun kann es aber sein, daß der Benutzer mehr Speicher zur Verfügung hat. Er kann es dem BASIC durch den jetzt so interpretierten Befehl END mitteilen, der dazu mit einem zusätzlichen Parameter versehen wird. Dieser Parameter stellt die absolute Adresse der gewünschten neuen Adresse für das BASIC Programm dar. Dabei muß berücksichtigt werden, daß der INTERPRETER noch etwa 140 Byte über diese Adresse hinaus benötigt. Um den INTERPRETER z.B. für einen Speicher von 32 KByte (0 . . . 7FFFH) zu initialisieren, wird der Befehl END HEX(7FFF)-140 cr gegeben. Der Befehl HEX() rechnet einen Sedezimalwert in einen Dezimalwert um.

B Programmierbare Befehle

Alle nun folgenden Befehle können im Gegensatz zu den Steuerbefehlen programmiert werden. Die meisten können auch im sogenannten „Direkt Modus“ verwendet werden,

d.h. einfach durch Eingabe ohne vorangestellte Zeilennummer. Sie werden dann unmittelbar nach der Eingabe von cr ausgeführt.

LET

Hier wird einer Variablen ein Wert zugewiesen.

Beispiel: 1Ø LET A=1Ø
2Ø LET B= 2* (3-9) * 6/2
3Ø LET A=C

Dabei kann der Befehl LET auch weggelassen werden. Er dient eigentlich nur zur besseren Lesbarkeit.

FOR TO NEXT

Damit ist es möglich, Schleifen aufzubauen. Es wird dann eine bestimmte Befehlsfolge n-mal durchlaufen.

Beispiel: 1Ø FOR A=1 TO 1Ø STEP 2
2Ø . . .
3Ø . . .
4Ø NEXT A

Der Bereich zwischen 10 und 40 wird dabei 5mal durchlaufen. Innerhalb der Schleife kann der Wert von A verwendet werden, er sollte jedoch nicht verändert werden.

Die Angabe STEP legt die Schrittweite fest. Sie kann auch negativ sein. Es müssen dann aber auch der Anfangs- und Endwert entsprechend gewählt werden.

Beispiel: 1Ø FOR A=1Ø TO 1 STEP -2
2Ø . . .
3Ø . . .
4Ø NEXT A

Dieses Programm wirkt genau wie beim ersten Beispiel, nur daß hier die Variable A zunächst den Wert 10 erhält und dann den Wert 8 usw. . Wird die Angabe STEP weggelassen, so wird die voreingestellte Schrittweite von 1 angenommen.

GOTO

Der Befehl GOTO ist eine Sprunganweisung. Dabei wird nach dem Befehl GOTO eine Zeilennummer angegeben, auf die gesprungen werden soll. Diese Zahl kann auch ein arithmetischer Ausdruck sein. Damit ist es möglich, Mehrfachverzweigungen zu realisieren.

Beispiel: 1Ø A=1Ø
2Ø GOTO A+1Ø

Es wird zur Zeile 20 gesprungen und damit ein dynamischer Stop erreicht. Der Stop kann mit CTRL C unterbrochen werden. Es ist auch möglich, den Befehl GOTO im Direktmodus zu verwenden. Es wird dann ein im Speicher stehendes Programm von der angegebenen Zeilennummer an ausgeführt.

GOSUB

Mit dem Befehl GOSUB ist es möglich, einen Aufruf für ein Unterprogramm durchzuführen. Dabei wird wie beim Befehl GOTO eine Zeilennummer angegeben, die auch hier wieder berechnet werden kann. Das Unterprogramm endet mit dem Befehl RETURN.

RETURN

Der Befehl bewirkt einen Rücksprung in ein Hauptprogramm, das an die Stelle über einen Befehl GUSUB gekommen ist. Unterprogramme dürfen geschachtelt werden.

IF

Mit dieser Anweisung kann eine Entscheidung getroffen werden. IF wird von einem arithmetischen Ausdruck gefolgt. Ist der Wert ungleich 0, so wird der nachfolgende Befehl ausgeführt, andernfalls die nächste Zeile.

Beispiel: 10 IF A=2 GOTO 30
20 . . .

Wenn A den Wert A=2 hat, wird dieser Ausdruck logisch 1 (wahr) und ist damit ungleich 0 (unwahr). Der nächste Befehl wird ausgeführt. Andernfalls wird der Ausdruck 0 (unwahr) und die Zeile 20 wird ausgeführt. (THEN darf nicht verwendet werden).

REM

Die Anweisung REM ermöglicht es, Kommentare in das Programm BASIC einzufügen und damit die Übersichtlichkeit zu steigern. Dabei wird der Text, der nach REM steht, bis zum Zeilenende vom INTERPRETER ignoriert.

INPUT

Einer der wichtigsten Befehle ist INPUT. Er ermöglicht es, Daten im Dialogverfahren in das Programm einzugeben. Soll z.B. der Variablen C im Programm ein Wert zugewiesen werden, den der Benutzer erst nach dem Starten des Programms festlegt, so kann der Befehl folgendermaßen lauten:

Beispiel: 10 INPUT C

Bei der Ausführung des Programms druckt der INTERPRETER C:

Nun muß der Benutzer eine Zahl oder einen arithmetischen Ausdruck eingeben, der noch berechnet wird. Soll erreicht werden, daß anstatt des Namens der Variablen ein bestimmter Text ausgedruckt wird, so wird dieser Text von der Variablen in ein Anführungszeichen gesetzt.

Beispiel: 10 INPUT "Geben Sie eine Zahl ein" C

Bei der Ausführung des Programms wird dann der angegebene Text vor einem Doppelpunkt ausgegeben, und der Benutzer kann den Wert eingeben. Es ist auch möglich, mehrere Variablen einzugeben. Dazu werden Sie mit Kommas getrennt.

Beispiel: 10 INPUT A,C,'ZAHL',K,'WEITERER TEXT' W

PRINT

Mit Hilfe des Befehls PRINT ist es möglich, Daten und Texte auszugeben. Dazu werden die verschiedenen Variablen, Zahlen und Texte – jeweils durch Kommas getrennt – angegeben.

Beispiel: 20 PRINT 2,B,"TEXT",7+3

Dieses Programm bewirkt den Ausdruck der Zahl 2, dann den Inhalt der Variablen B, dann den Text TEXT und zum Schluß 10. Zahlen werden im Normalfall mit sechs Stellen ausgegeben. Dies kann aber geändert werden. Dazu dient eine spezielle Formatanweisung. Sie kann auch mehrmals in einer PRINT-Anweisung angegeben werden und bleibt dann bis zur nächsten Formatanweisung wirksam. Bei der Ausführung des nächsten Befehls PRINT ist wieder der Wert 6 vorangestellt. Die Formatanweisung

wird mit dem Zeichen # eingeleitet und hat als Parameter eine Zahl oder einen arithmetischen Ausdruck.

Beispiel: 10 PRINT 1,#10,1,1,#A,2

Die erste 1 wird mit insgesamt sechs Stellen ausgedruckt, die beiden anderen mit zehn Stellen und die 2 mit A-Stellen. Ist der Wert in der Formatanweisung kleiner, als die Anzahl der nötigen Stellen, so wird die gesamte Zahl ausgedruckt, doch ohne Leerzeichen. Wird bei der Anweisung PRINT an die letzte Stelle einer Zeile ein Komma gesetzt, so wird der Zeilenvorschub unterdrückt, und die nächste Anweisung PRINT gibt bei der letzten Position auf dieselbe Zeile aus.

STOP

Hierbei wird der Programmablauf beendet.

CALL

Mit dem Befehl CALL ist es möglich, Unterprogramme, die in Maschinensprache geschrieben sind, aufzurufen. Dafür ist ein Parameter anzugeben, der die absolute Adresse des Unterprogramms abgibt.

Beispiel: 10 Call HEX(54FE)

Dieses Programm bewirkt, daß das Maschinenprogramm auf der Adresse 54FEH aufgerufen wird. Das Unterprogramm muß mit einem RET (Code C9H) enden, dann wird in dem Programm BASIC wieder weitergefahren.

Mit PEEK und POKE können Parameter an das Unterprogramm über eine feste Adresse gegeben werden.

OUTCHAR

Mit diesem Befehl werden Einzelzeichen ausgegeben, die auch Sonderzeichen oder sonst nicht darstellbare Zeichen sein können. Dem Befehl wird als Parameter ein dezimaler Wert gegeben.

Beispiel: 10 OUTCHAR(65)

Bei der Ausführung wird das Zeichen A gedruckt.

OUT

Mit OUT kann ein Wert einem Port des 8080 (Z80) direkt zugewiesen werden. OUT wird dabei ähnlich wie eine Variable verwendet. Soll z.B. dem Port mit der Adresse 18H der Wert 2 zugewiesen werden, so ergibt der Befehl folgendes

Beispiel: 10 OUT(HEX(18))=2

Mit der Funktion HEX wird hier wieder erreicht, daß der sedezimale Wert 18 in einen dezimalen Wert umgerechnet und dann dem Befehl OUT zugeführt wird.

O\$

Der Befehl O\$ ist ein spezieller Befehl, der eingeführt wird, um auch hier Stringverarbeitung TINY BASIC durchführen zu können. Der Befehl ermöglicht es, einen Text auszugeben, der auf einer beliebigen Adresse steht und mit dem Wert 0 abschließt. Hierzu vergleiche auch die Befehle I\$,PEEK,POKE. Dazu erhält der Befehl einen weiteren Wert, der die Anfangsadresse des Textes darstellt.

Beispiel: 10 O\$ TOP

Hier wird ein Text ausgegeben, der auf der ersten freien Adresse nach dem Benutzerprogramm liegt. Dieser Text mußte natürlich zuvor dort gespeichert werden, z.B. mit POKE oder I\$.

I\$

Dieser Befehl ist das Gegenstück zum Befehl O\$. Diese Anweisung erhält als zusätzlichen Parameter die Anfangsadresse, auf die ein Text abgelegt werden soll. Die Eingabe eines Textes wird durch cr beendet. Das Ende des Textes wird mit 0 gekennzeichnet. Die Länge des eingegebenen Textes ist mit LEN feststellbar.

Beispiel: 10 I\$ TOP

Dieses Programm legt einen Text, beginnend auf der ersten freien Adresse, ab.

POKE

POKE ist ein Befehl, mit dem auf einen Speicher ein direkter Zugriff erfolgen kann. Dabei besteht automatisch ein Schreibschutz für ein abgelegtes Programm BASIC. POKE besitzt zwei Parameter. Der erste gibt die absolute Adresse an, der zweite bestimmt den dezimalen Wert von 0 bis 255, der auf diese Adresse abgelegt werden soll.

Beispiel: 10 POKE TOP +1,5
 20 POKE 16000, 2*5
 30 POKE TOP, 'T'
 40 POKE HEX(2000), A

Die Abarbeitung erfolgt so:

- Zeile 10: Der Wert 5 wird auf die zweite freie Speicherzelle gelegt.
- Zeile 20: Der Wert 10 wird auf die Adresse 16000D gelegt.
- Zeile 30: Der 7-Bit-Code (ASCII) des Zeichens T kommt auf die erste freie Speicherzelle.
- Zeile 40: Auf die Adresse 2000H wird der Inhalt von A (untere 8 Bit) gelegt.

HEX

Dem Befehl HEX wird in Klammern ein sedezimaler Wert zugefügt, der dann in einen dezimalen Wert umgerechnet wird.

IN

Mit IN kann der Wert eine Port des 8080 geladen werden.

Beispiel: 10 A=IN(HEX(18))

Hier wird der Variablen A der Wert des Port mit der Adresse 18H zugewiesen.

TOP

TOP ist eine Pseudovariablen, d.h. es kann ihr kein Wert zugewiesen werden, sondern es wird immer nur ein Wert von ihr geliefert. Mit dieser Funktion läßt sich die Adresse des ersten freien Speicherplatzes ermitteln. Vor dieser Speicherzelle steht das BASIC-Anwenderprogramm.

LEN

LEN ist ebenfalls eine Pseudovariablen. Ihr Wert gibt die Länge des zuletzt mit I\$ eingegebenen Textes an.

BYTE

Der Befehl gibt eine als Parameter angegebene Zahl in sedezipalischer Schreibweise aus.

Beispiel: 10 BYTE(10)

Es wird eine Folge 0A ausgegeben.

WORD

Dieser Befehl wirkt wie der vorhergehende, nur daß ein Wert mit vier Stellen ausgegeben wird.

Beispiel: 10 WORD(10)

Es wird 000A ausgegeben.

TAB

Mit TAB kann die Schreibposition verändert werden. Dabei wird im Gegensatz zum Standard-BASIC der Befehl TAB nicht in eine Anweisung PRINT geschrieben.

Beispiel: 10 TAB(20)

Die Schreibposition wird um 20 Leerzeichen weitergerückt.

RND

Die Funktion RND liefert einen Zufallswert. Dabei kann noch angegeben werden, in welchem Bereich dieser Wert liegen muß.

Beispiel: 10 A=RND(1000)

Die Variable A erhält einen Wert zwischen 1 und 1000.

ABS

ABS bildet den Absolutbetrag einer Zahl.

Beispiel: ABS(-2)

Hier wird der Betrag 2 gebildet.

SIZE

Mit SIZE kann der für das Benutzerprogramm noch zur Verfügung stehende Raum berechnet werden.

PEEK

Mit PEEK kann ein Zugriff auf einen Speicher direkt durchgeführt werden. Dazu wird eine Absolutadresse angegeben.

Beispiel: 10 A = PEEK(HEX(2000))

A erhält den Wert des Byte, welches an der Adresse 2000 sedezipal steht.

INCHAR

Mit dem Befehl INCHAR kann ein Zeichen von der Konsole geholt werden. Dabei wird das Zeichen nicht ausgegeben. Dies ermöglicht es, Zeichen umzudefinieren oder Steuer-tasten zu definieren.

Beispiel: 10 B = INCHAR

In die Variable B wird der entsprechende 7-Bit-Code (ASCII) geladen, der dem von der Konsole eingegebenen Zeichen entspricht.

C Weitere Eigenschaften

Variable

Als Variable stehen A bis Z zur Verfügung. Als Array (Dimension 1) wird das Zeichen @ verwendet.

Beispiel: 1@ (10)=6

Die maximale Größe des Arrays hängt dabei von der Länge des Anwenderprogramms und dem gesamten Arbeitsspeicher ab. Das Array kann wie die Variablen pro Element 2 Byte fassen (± 32767).

Arithmetik

Der Zahlenbereich reicht von -32768 bis $+32767$. Zugelassen sind die vier Grundrechenarten mit den Zeichen + - * / . Klammern können beliebig gesetzt und verschachtelt werden.

Logische Operatoren

<>=>=#= liefern den logischen Wert 1, falls die Aussage wahr ist und den Wert 0, falls nicht. Die Operatoren können beliebig mit den Zeichen + - * und / verknüpft werden.

Textoperator

Mit ' ' kann der dezimale Code eines beliebigen Zeichens (nach DIN 66003, ISO, bzw. 7-Bit-Code) ermittelt werden. 'A' liefert z.B. den Wert 65.

Steuerzeichen

Mit verschiedenen Steuerzeichen kann die Eingabe, sowie der Ablauf eines Programms kontrolliert werden. CTRL C (Code 03H), d.h. die Tasten CTRL und C werden auf der Tastatur gleichzeitig betätigt, z.B. unterbricht die Ausführung eines gerade laufenden Programms oder Listings. Mit CTRL A (Code 01H) wird ein zuletzt eingegebenes Zeichen gelöscht. Mit ESC (Code 1BH) wird die gerade eingegebene Zeile gelöscht, wenn er noch nicht gegeben wurde. CTRL B besitzt eine besondere Bedeutung (Code 02H). Wird CTRL B ausgeführt, so gibt der INTERPRETER keine Zeichen mehr aus, aber empfängt noch alle Zeichen. Damit ist es möglich, z.B. Programme aus einem Cassettenrecorder zu laden. Die Programme werden mit Hilfe des Befehls LIST ausgegeben, während der Cassettenrecorder läuft und der Routine der Konsole parallelgeschaltet ist. Bei der Wiedergabe wird zunächst NEW und dann CTRL B eingegeben. Dann wird der Cassettenrecorder gestartet, der durch Software oder Hardware der Eingaberoutine parallelgeschaltet ist. Das Programm kann dann eingelesen werden. Am Schluß wird wieder CTRL B eingegeben, so daß der INTERPRETER wieder normal weiterarbeitet. Die Unterdrückung der Ausgabe ist nötig, weil sonst durch die Ausgabevorgänge eine Verlangsamung der Eingabevorgänge die Folge wäre und Zeichen überlesen würden.

Abb. 2.4.1.1-1 zeigt einige Programmbeispiele.

2 Software

```
READY
>LIST
 10 REM STRINGVERARBEITUNG
 20 PRINT 'GEBEN SIE EINEN STRING EIN'
 30 I$ TOP;REM STRING WIRD EINGELESEN
 40 FOR I=1 TO LEN
 50 IF PEEK(TOP+I)=' ' POKE TOP+I,'-';REM UMWANDLUNG
 60 NEXT I
 70 O$ TOP;REM AUSGABE DES UMGEWANDELTEN STRING
```

```
READY
>RUN
GEBEN SIE EINEN STRING EIN
DIES IST EIN STRING MIT LEERZEICHEN
DIES-IST-EIN-STRING-MIT-LEERZEICHEN
READY
>
```

```
>LIST
 10 REM ARRAYVERARBEITUNG
 20 FOR I=1 TO 10
 30 FOR J=1 TO 10
 40 @(I)=0 ; REM LOESCHEN
 50 NEXT J
 60 NEXT I
 70 FOR I=1 TO 10
 80 FOR J=1 TO 10
 90 @(I)=@(I)+RND(100)
100 NEXT J
110 NEXT I
120 REM AUSGEBEN
130 FOR I=1 TO 10
140 PRINT #5,@(I).
150 NEXT I
160 PRINT
```

```
READY
>RUN
 432  530  601  521  596  547  413  331  516  572
```

```
READY
>RUN
 565  494  657  598  571  537  640  340  592  540
```

```
READY
>RUN
 591  465  422  459  516  462  438  634  504  413
```

Abb. 2.4.1.1-1 BASIC-Programmbeispiele mit RDK BASIC

```

READY
>TAB(15);PRINT #4,A ,B ,A<B,A>B,A=B,A#B,A<=B,A>=B
          4  5  1  0  0  1  1  0

```

```

READY
>PRINT (1=1)*(A<B)*100+A+A*( '1'='1' )
      108

```

```

READY
>LIST
  10 REM AUSDRUCKEN VON ZUFALLSZAHLN ZWISCHEN 0 UND 9
  20 FOR I=0 TO 9
  30 PRINT RND(10)-1
  40 NEXT I
  50 PRINT

```

zu Abb. 2.4.1.1-1

```

READY
>RUN

```

```

  6
  5
  6
  4
  2
  0
  5
  0
  7
  4

```

```

READY
>PRINT SIZE
      500

```

```

READY
>END HEX(3FFF)-140

```

```

READY
>PRINT SIZE
      8918

```

```

READY
>PRINT TOP
      7193

```

```

READY
>WORD(TOP)
10:19
READY
>NEW

```

```

READY
>10 REM FEHLERBEHANDLUNG
>20 PRINT 2+3,34+A,B,1/0,3,4
>RUN
      5      38      5HOW?
      20 PRINT 2+3,34+A,B,1/0?,3,4

```

```

READY
>NEW

```



```

0FE3 31 F1 20 3E C9 32 00 10 CD 00 10 3B 3B 1. >.2.....;|
0FF0 01 21 12 00 19 11 00 10 01 9F 0A ED 00 C3 00 10 !|.....
1000 C3 0F 10 C3 D5 10 C3 03 F0 C3 09 F0 C3 12 F0 31 .....1
1010 F1 20 3E FF C3 09 16 E3 C0 37 10 BE C3 7A 10 3E .>.....7...z.>
1020 0D C5 F5 3A 06 20 B7 C3 0D 17 CD C4 13 E5 C3 80 ...:|.....
1030 13 7C 8A C0 7D BB C9 1A FE 20 C0 13 C3 37 10 F1 !|...>.....7..
1040 CD 27 15 C3 40 15 CD 37 10 D6 40 D8 C2 6A 16 13 .'.a..7..a..j..
1050 CD 7B 14 29 0A B3 10 05 EB C0 C2 14 CD 31 10 0A .().).....1..
1060 70 15 2A 2A 21 CD E5 14 D1 C9 FE 1B 3F D0 13 21 p.**!.....?..!
1070 F3 20 07 85 6F 3E 00 8C 67 C9 23 CA 85 10 C5 4E ..o>..g.#...N
1080 06 00 09 C1 1B 13 23 E3 C9 21 00 00 44 CD 37 10 .....#.!!..D.7.
1090 FE 30 08 FE 3A D0 3E F0 A4 C2 03 10 04 C5 44 40 .0...!>.....DM
10A0 29 29 09 29 1A 13 E6 0F 85 6F 3E 00 8C 67 C1 1A ))).).....o>..g..
10B0 F2 90 10 D5 11 BA 10 C3 44 15 48 4F 57 3F 0D 0A .....o.HOW?..
10C0 52 45 41 44 59 0D 6A 57 48 41 54 3F 0D 0A 53 4F READY..WHAT?..SO
10D0 52 52 59 0D 0A 31 F1 20 CD 1F 10 11 C0 10 97 CD RRY..1. ....
10E0 E3 15 21 E9 10 22 07 20 21 00 00 22 0F 20 22 09 ..!..!..!..!..".
10F0 20 3E 3E C0 76 15 D3 C0 B5 18 CD 09 10 CD 37 10 >>..v.....7.
1100 7C B5 C1 CA 82 18 1B 7C 12 1B 7D 12 C5 D5 79 93 !|.....!..>...y.
1110 F5 C0 89 15 05 C2 28 11 D5 C0 07 15 C1 2A 18 20 .....(.....*..
1120 CD 7A 16 60 69 22 1B 20 C1 2A 1B 20 F1 E5 FE 03 .z.'!'.*.....
1130 CA 05 10 85 6F 3E 00 8C 67 CD 0D 18 CD 31 10 D2 .....o>..g....1..
1140 6F 15 22 1B 20 D1 CD 85 16 D1 E1 CD 7A 16 C3 F1 o..". .....z...
1150 10 CD 3A 15 21 30 21 22 18 20 CD 3A 15 C3 05 10 ..:..!0!..!..!..
1160 CD 3A 15 11 30 21 21 00 00 CD C1 15 DA D5 10 EB ..:..0!|.....
1170 22 07 20 EB 13 13 C0 75 1A 21 7E 17 C3 85 18 CD ". .....u.!~.....
1180 2A 10 D5 CD 3A 15 CD B9 15 C2 B4 18 F1 C3 6F 11 *...:.....o..
1190 CD 89 10 CD 3A 15 CD B9 15 0A 05 10 CD 65 16 C0 .....:.....e..
11A0 75 1A CD C1 15 C3 99 11 0E 06 CD 17 10 3B 06 CD u.....:.....;..
11B0 1F 10 C3 76 11 C0 17 19 00 06 CD 1F 10 C3 66 11 ...v.....f..
11C0 CD 17 10 23 07 CD 2A 10 4D C3 D2 11 CD F1 15 C3 ...#..*..M.....
11D0 E3 11 CD 17 10 2C 06 CD 27 15 C3 C0 11 CD 1F 10 .....:.....'.....
11E0 CD 3F 10 CD 2A 10 C5 CD 21 16 C1 C3 D2 11 CD B0 .?..*.....!.....
11F0 16 CD 2A 10 D5 CD B9 15 C2 B4 10 2A 07 20 E3 2A *...*.....*..*
1200 09 20 E5 21 00 00 22 0F 20 39 22 09 20 C3 6F 11 ..:..!..". 9". o..
1210 C0 3A 15 2A 09 20 7C B5 CA 40 15 F9 E1 22 09 20 ..:..*..!..a...".
1220 E1 22 07 20 D1 CD 94 16 CD 3F 10 CD B0 16 CD 0E ..". .....?.....
1230 15 2B 22 0F 20 21 52 18 C3 85 18 CD 2A 10 22 13 .+..". !R.....*..".
1240 20 21 5A 18 C3 85 18 CD 2A 10 C3 50 12 21 01 00 !Z.....*..P..!..
1250 22 11 20 2A 07 20 22 15 20 EB 22 17 20 01 0A 00 ..". *..". ".....
1260 2A 0F 20 EB 60 68 39 3E 09 7E 23 B6 CA 89 12 7E *. \!9>~#.....~
1270 28 BA C2 68 12 7E B8 C2 68 12 EB 21 00 00 39 44 +..h..~..h...!..9D
1280 4D 21 0A 00 19 CD 85 16 F9 2A 17 20 EB CD 3F 16 M!.....*..?..
1290 CD 46 10 DA 40 15 22 08 20 D5 EB 2A 0F 20 7C B5 .F..a..". *..!..
12A0 CA 41 15 CD 31 10 CA B3 12 D1 CD 94 16 2A 0B 20 .A..1.....*..
12B0 C3 99 12 5E 23 56 2A 11 20 E5 7C AA 7A 19 FA C5 ..^#V*..!..z...
12C0 12 AC FA E9 12 EB 2A 0F 20 73 23 72 2A 13 20 F1 .....*. s#i*..
12D0 B7 F2 05 12 EB CD 04 15 D1 DA EB 12 2A 15 20 22 .....*.....*..
12E0 07 20 2A 17 20 EB CD 3F 10 E1 D1 CD 94 16 CD 3F .*..?.....?..
12F0 10 21 00 00 C3 FA 12 CD 2A 10 7C B5 C2 76 11 CD !|.....*..!..v..
1300 D9 15 02 6F 11 C3 D5 18 2A 0D 20 F9 E1 22 07 20 ..o.....*..!..".
1310 01 01 05 CD F1 15 C3 22 13 CD 46 10 DA 60 13 C3 .....".F..'\
1320 34 13 D5 CD 46 18 DA 40 15 1A 4F 97 12 D1 CD E3 4...F..a..0.....
1330 15 79 18 12 05 EB 2A 07 20 E5 21 12 13 22 07 20 .y.....*..!..".
1340 21 00 00 39 22 0D 20 D5 3E 3A CD 76 15 CD B5 18 !..9" ..>..v.....
1350 CD 2A 10 CD 75 1A 01 EB 73 23 72 E1 22 07 20 01 *..u.....s#i*..".
1360 F1 CD 17 10 2C 03 C3 12 13 CD 3F 10 1A FE 0D CA ..:..,.....?.....
1370 70 13 CD 0E 15 CD 17 19 2C 03 C3 72 13 CD 3F 10 ?.....,.....r..?..
1380 21 64 18 C3 85 18 CD AF 13 D8 6F C9 CD AF 13 C8 !d.....o.....o..
1390 6F C9 CD AF 13 C8 D8 6F C9 CD AF 13 6F C8 D8 6C o.....o.....o..l
13A0 C9 CD AF 13 C0 6F C9 CD AF 13 D0 6F C9 E1 C9 79 .....o.....o..y
13B0 E1 C1 E5 C5 4F CD C4 13 EB E3 C0 04 15 D1 21 00 .....0.....!..
13C0 00 3E 01 C9 CD 17 10 2D 06 21 00 00 C3 F6 13 CD >.....-..!.....
13D0 17 10 2B 00 CD 00 14 CD 17 10 2B 15 E5 CD 00 14 ..+.....+.....
13E0 EB E3 7C AA 7A 19 D1 FA D7 13 AC F2 D7 13 C3 B3 ..!..z.....
13F0 10 CD 17 10 2D 92 E5 CD 00 14 CD EF 14 C3 E0 13 .....-.....

```

Abb. 2.4.1-2-1 Objectcode des BASIC-Interpreters

```

1400 CD 64 14 CD 17 10 2A 2D E5 CD 64 14 06 00 CD EC .d...*-.d....
1410 14 E3 CD EC 14 EB E3 7C B7 CA 22 14 7A B2 EB C2 .....i..".z...
1420 B4 10 7D 21 00 00 B7 CA 56 14 19 DA B4 10 3D C2 ..>!....V...=.
1430 2A 14 C3 56 14 CD 17 10 2F 4E E5 CD 64 14 06 00 *.V.../N..d...
1440 CD EC 14 E3 CD EC 14 EB E3 EB 7A B3 CA B4 10 C5 .....z....
1450 CD CF 14 60 69 C1 01 7C B7 FA B3 10 78 B7 FC EF ...'i...i...x...
1460 14 C3 03 14 21 0A 18 C3 85 18 CD 46 10 DA 75 14 ...!.....F..u..
1470 7E 23 66 6F C9 CD 89 10 78 B7 C0 CD 17 10 28 09 ~#fo....x....(..
1480 CD 2A 10 CD 17 10 29 01 C9 C3 40 15 CD 7B 14 7C *.f....).a..<.i
1490 B7 FA B3 10 85 CA B3 10 05 E5 2A 19 20 11 05 20 .....*...
14A0 CD 31 10 DA A9 14 21 0F 10 5E 23 56 22 19 20 E1 .i.....!..^#V"...
14B0 EB C5 CD CF 14 C1 D1 23 C9 CD 7B 14 18 CD EC 14 .....#..<....
14C0 13 C9 2A 1B 20 D5 EB 2A 2A 21 CD E5 14 D1 C9 E5 ...*. ...*!....
14D0 6C 26 00 CD DA 14 41 7D E1 67 0E FF 0C CD E3 14 l&....A).g....
14E0 D2 DC 14 19 C9 7D 93 6F 7C 9A 67 C9 7C B7 F0 7C .....).o.i.g.!..!
14F0 B5 C8 7C F5 2F 67 7D 2F 6F 23 F1 AC F2 B3 10 78 ...i./g)/o#.....x
1500 EE 08 47 C9 7C AA F2 0A 15 EB CD 31 10 C9 CD 46 ...G.i.....1...F
1510 10 DA 40 15 E5 CD 17 10 3D 0A CD 2A 10 44 40 E1 ...a.....=.*.DM..
1520 71 23 70 C9 C3 40 15 CD 17 10 3B 04 F1 C3 76 11 q#p..a....;...v.
1530 CD 17 10 0D 94 F1 C3 66 11 C9 CD 37 10 FE 0D C8 .....f...7...
1540 D5 11 C7 10 97 CD E3 15 D1 1A F5 97 12 2A 07 20 .....>...v.i...!...0
1550 E5 7E 23 B6 01 CA 05 10 7E B7 FA 08 13 CD 65 16 ~#.....~.....e.
1560 1B F1 12 3E 3F CD 21 10 97 CD E3 15 C3 D5 18 D5 ...>?!.....
1570 11 CE 10 C3 44 15 CD 21 10 CD 85 18 CD 2C 17 FE ....0..!.....!...
1580 01 CA A1 15 CD 21 10 FE 0A CA 7C 15 B7 CA 7C 15 .....>...>...!...!
1590 FE 1B CA 01 15 12 13 FE 0D C8 7B CD C5 18 C2 7C .....<.....!
15A0 15 7B CD CC 18 CA B1 15 1B 3E 08 CD 21 10 C3 7C ..<.....>...!...!
15B0 15 CD 1F 10 3E 0B C3 76 15 7C B7 FA B3 10 11 30 .....>...v.i...!...0
15C0 21 E5 2A 1B 20 2B CD 31 10 E1 D8 1A 95 47 13 1A !.*.+.1....G..
15D0 9C DA D8 15 1B 00 C9 13 13 1A FE 0D C2 D8 15 13 .....G.....!.....
15E0 C3 C1 15 47 1A 13 B8 C8 CD 21 10 FE 0D C2 E4 15 ...G.....!.....
15F0 C9 CD 17 10 22 0F 3E 22 CD E3 15 FE 0D E1 CA 66 ....">".....f
1600 11 23 23 23 E9 CD 17 10 27 05 3E 27 C3 F8 15 CD .###.....'>'....
1610 17 10 5F 0C 3E 8D CD 21 10 CD 21 10 E1 C3 01 16 ..>...!...!.....
1620 C9 06 00 CD EC 14 F2 2C 16 06 2D 0D D5 11 0A 60 .....x...C...-'i
1630 D5 00 C5 CD CF 14 78 B1 CA 43 16 E3 2D E5 60 69 .....x...y...R.> !..
1640 C3 33 16 C1 0D 79 B7 FA 52 16 3E 20 CD 21 10 C3 .3....y...R.> !..
1650 44 16 78 B7 C4 21 10 5D 7B FE 0A 01 C8 C6 30 CD 0.x...!Jc.....0.
1660 21 10 C3 58 16 1A 6F 13 1A 67 13 0E 04 CD 21 16 !...X...o.g.....!
1670 3E 20 CD 21 10 97 CD E3 15 C9 CD 31 10 C8 1A 02 > !.....1....
1680 13 03 C3 7A 16 78 92 C2 8D 16 79 93 C8 1B 2B 1A ...z.x...y...+..
1690 77 C3 85 16 C1 E1 22 0F 20 7C B5 CA AE 16 E1 22 w....." !....."
16A0 11 20 E1 22 13 20 E1 22 15 20 E1 22 17 20 C5 C9 .."..".."..
16B0 21 27 20 CD FF 14 C1 39 02 6F 15 2A 0F 20 7C B5 !'.....9.o.*. !
16C0 CA D6 16 2A 17 20 E5 2A 15 20 E5 2A 13 20 E5 2A ...*.*.*.*.*
16D0 11 20 E5 2A 0F 20 E5 C5 C9 32 06 20 16 03 CD 1F ..*.*..2....
16E0 10 15 C2 DE 16 97 11 46 17 CD E3 15 21 0F 10 22 .....F.....!...
16F0 19 20 21 30 21 22 10 20 21 8A 23 22 2A 21 21 8C .!0!" !.#*!!..
1700 23 22 2C 21 21 CC 23 22 2E 21 C3 D5 10 C2 13 17 #",!!.#".....
1710 F1 C1 C9 F1 F5 4F 79 FE 0D CA 22 17 CD 09 10 F1 .....Oy...".....
1720 C1 C9 0E 0D CD 09 10 0E 0A C3 1C 17 CD 66 16 E6 .....a.:./2. ,.
1730 7F FE 02 C2 40 17 3A 06 20 2F 32 06 20 C3 2C 17 .....RDK PROMPT
1740 FE 03 C0 C3 D5 10 52 44 4B 20 50 52 4F 4D 50 54 .....BASIC V3.2 3K..
1750 20 42 41 53 49 43 20 56 33 2E 32 20 33 40 00 0A LIST...RUN.`NEW
1760 4C 49 53 54 00 90 11 52 55 4E 06 60 11 4E 45 57 .Q.BYE...END...N
1770 00 51 11 42 59 45 00 04 19 45 4E 44 00 03 18 4E EXT...LET.F..IF..
1780 45 58 54 00 90 12 4C 45 54 00 72 13 49 46 06 F7 ...GOTO...GOSUB...
1790 12 47 4F 54 4F 00 7F 11 47 4F 33 55 42 00 EE 11 .RETURN...REM...F
17A0 52 45 54 55 52 4E 00 10 12 52 45 4D 00 F1 12 46 OR.+..INPUT...PRI
17B0 4F 52 00 28 12 49 4E 50 35 54 00 12 13 50 52 49 NT...STOP.Z.CALL
17C0 4E 54 00 A8 11 53 54 4F 50 00 5A 11 43 41 4C 4C ...OUTCHAR...OUT
17D0 00 08 19 4F 55 54 43 48 41 52 00 1A 1A 4F 55 54 .O$.F.I$.s.POK
17E0 00 15 19 4F 24 00 66 19 49 24 00 73 19 50 4F 4B E...TAB.;.BYTE..
17F0 45 00 AC 19 54 41 42 00 3B 19 42 59 54 45 00 CE

```

zu Abb. 2.4.1.2-1

2.4.1.2 Starten und Anpassen des Interpreters

Abb. 2.4.1.2-1 zeigt den Objektcode des INTERPRETERS, Abb. 2.4.1.2-2 das Programm im INTEL-HEX-Format. Das Programm startet auf der Adresse 1000H und ist etwa 3 KByte lang. Das Programm kann in ROM-Speichern abgelegt werden. Auf Adresse 2000H beginnt der RAM-Speicher. Variable, die von INTERPRETERN benötigt werden, werden beginnend mit dieser Adresse, abgelegt. Um den INTERPRETER zu starten, ist mindestens ein Platz von 1 KByte im RAM erforderlich.

Abb. 2.4.1.2-3 zeigt den Anfang des Programmlistings. Das Programm startet mit einem LOADER, der die Aufgabe hat, den INTERPRETER aus einem ROM-Bereich in ein RAM zu verschieben. Das ist erforderlich, wenn z.B. der gesamte untere Speicher mit RAM belegt ist. Dazu wird auf die Zieladresse 1000H ein Befehl C9H geschrieben, um damit anschließend die Lage des ROM festzustellen. Dann wird der INTERPRETER in diesen Bereich verschoben. Das Verschieben geschieht mit einem

```

1800 19 57 4F 52 44 00 D8 19 00 6C 13 52 4E 44 00 8C .WORD....LRND..
1810 14 41 42 53 00 89 14 53 49 5A 45 00 C2 14 50 45 .ABS...SIZE...PE
1820 45 4B 00 A5 19 49 4E 43 48 41 52 00 24 1A 48 45 EK...INCHAR.$HE
1830 58 00 2B 1A 49 4E 00 4C 19 27 90 02 1A 54 4F 50 X+.IN.L.'...TOP
1840 00 10 1A 4C 45 4E 00 15 1A 43 53 54 53 00 FA 19 ...LEN...CSTS...
1850 00 6A 14 54 4F 00 3B 12 00 40 15 53 54 45 50 00 .j.TO.;.a.STEP.
1860 47 12 00 4D 12 3E 3D 00 86 13 23 00 8C 13 3E 00 G..M.>=...#...>.
1870 92 13 3D 00 A1 13 3C 3D 00 99 13 3C 00 A7 13 00 ..=...<=...<....
1880 AD 13 21 5F 17 CD 37 10 D5 1A 13 FE 2E CA A7 18 ..!...7.....
1890 23 BE CA 89 18 3E 00 1B BE CA AE 18 23 BE C2 9C #....>.....#...
18A0 18 23 23 D1 C3 85 18 3E 00 23 BE C2 A9 18 23 7E ##...>...#...#~
18B0 23 66 6F F1 E9 E5 2A 2C 21 54 5D E1 C9 E5 2A 2A #f0...>.!TJ...**
18C0 21 54 5D E1 C9 E5 2A 2E 21 BD E1 C9 E5 2A 2C 21 !TJ...*;!.....*;!
18D0 BD E1 C9 CD 2A 10 EB 21 8A 23 EB CD 31 10 DA 70 .....*...!#...1..p
18E0 15 7C B7 FA 70 15 7E 2F 77 46 B8 C2 70 15 22 2E !..p~/wF..p..
18F0 21 7D 06 84 6F 7C DE 00 67 22 2C 21 2B 2B 2A !)..oi..y"!+**
1900 21 C3 D5 10 FF C3 D5 10 CD 2A 10 D5 01 11 19 C5 !.....*.....
1910 E9 D1 C0 3F 10 CD 7B 14 E5 CD 17 10 3D 1A CD 2A .....?..<.....=..*
1920 10 45 3E D3 32 02 26 E1 7D 32 03 20 3E C9 32 04 .E>.2...>2. >.2.
1930 20 78 CD 02 20 CD 3F 10 C3 40 15 CD 7B 14 7C B5 x...?..a..<.!..
1940 CC 3F 10 2B 3E 20 CD 21 10 C3 3E 19 CD 7B 14 E5 ?.> >!.>..<..
1950 3E DB 32 02 20 E1 7D 32 93 20 3E C9 32 04 20 CD >.2. >2. >.2.
1960 02 20 26 00 6F C9 CD 2A 10 D5 EB AF CD E3 15 D1 .&.b...*.....
1970 CD 3F 10 CD 2A 10 05 EB 2A 1B 20 EB CD 31 10 DA .?..*...*...1..
1980 70 15 CD B5 18 CD 7C 15 44 4D EB 2B CD B5 18 D5 p.....!DM.+...
1990 CD 7A 16 AF 02 01 23 CD E5 14 EB 21 00 20 73 23 z.....#.....!..s#
19A0 72 D1 CD 3F 10 CD 7B 14 6E 26 00 C9 CD 2A 10 D5 r...?..<n&...*..
19B0 EB 2A 1B 20 EB CD 31 10 DA 70 15 01 E5 CD 17 10 *....1..p.....
19C0 2C 09 CD 2A 10 7D E1 77 CD 3F 10 C3 40 15 CD 7B ,...*..>w?..a...<
19D0 14 7D CD E6 19 CD 3F 10 CD 7B 14 7C CD E6 19 7D ).....?..<!(...>
19E0 CD E6 19 CD 3F 10 F5 0F 0F 0F 0F CD EF 19 F1 E6 .....?.....
19F0 0F C6 90 27 CE 40 27 C3 21 10 CD 0C 10 2F 6F 26 ...'.a'!.!.../o&
1A00 00 C9 1A 13 6F 26 00 CD 17 10 27 01 C9 C3 40 15 ...o&.....'.a.
1A10 2A 1B 20 23 C9 2A 00 20 2B C9 CD 2A 10 7D CD 21 *. #.*. +.*.)!.
1A20 10 CD 3F 10 CD 2C 17 26 00 6F C9 C5 21 00 00 CD ..?..&.o...!..
1A30 17 10 28 10 1A FE 0D CA 40 15 CD 56 1A 29 29 29 ..(.....a..V...))
1A40 29 06 00 4F 09 13 CD 17 10 29 03 C3 54 1A C3 34 ).0.....)T..4
1A50 1A C3 40 15 C1 C9 FE 30 FA 40 15 FE 39 FA 60 1A .a...g.a..9.m.
1A60 CA 6D 1A FE 41 FA 40 15 FE 47 F2 40 15 D6 30 FE .m..A.a..G.a..0.
1A70 0A F8 D6 07 C9 CD 0C 10 C8 CD 06 10 FE 03 C0 C3 .....
1A80 D5 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....

```

zu Abb. 2.4.1.2-1

```

!.MAIN.7F
\03.PROG.010000.DATA.020000.BLNK.03000006A
:03010000C3E30F47
:180FE30031F1203EC9320010CD000103B3BD121120019110010019F0A30
:180FFB00EDB0C30010C30F16C3D516C303F0C309F6C312F031F1203E2D
:18101300FFC3D916E3CD3710BEC37A103E0DC5F53A0620B7C30017CD42
:18102B00C413E5C386137CBAC07DBEC91AFE20C613C33710F1CD271595
:18104300C34015CD3710D640D8C26A1913CD7B1429DAB310D5EBDCDC2BB
:18105B0014CD3110DA76152A2A21CDE514D1C9FE1B3FD81321F32067A9
:18107300856F3E000C67C923CA8518C54E060009C1181323E3C92190F4
:18108B000044CD3710FE30D8FE3AD03EF6A4C2B31004C5444D22909DB
:1810A300291A13E60F856F3E008C67C11AF29010D511BA10C344154844
:1810BB004F573FD0A52454144590D6A574841543FE0D6A534F5252596C
:1810D300000A31F120CD1F1011C01077CDE31521E910220720210000EF
:1810EB00220F202209203E3ECD7615D5CD6518CD0916CD37107CB5C1A2
:18110300CA82181B7C121B7D12C5D57993F5CDB91505C2281105CD079E
:18111B0015C12A1B20CD7A166069221B26C12A1B26F1E5FE63CAD51052
:18113300856F3E008C67CD9D18CD3110D26F152218201CD851601E131
:18114B00CD7A16C3F110CD3A15213021221B26CD3A15C3D516CD3A15A0
:18116300113021210000CDC115DA0510EB220720E81313CD0751A217E4F
:18117B0017C38518CD2A1005CD3A15CDB715C2B416F1C36F11CD891032
:18119300CD3A15CDB915DAD510CD6516CD751ACDC115C399110E06CD39
:1811AB0017163BB6CD1F10C37611CD17100D06CD1F10C36611CD17104D
:1811C3002307CD2A104DC3D211CDF115C3E311CD17102C06CD2715C374
:1811DB00C011C01F10CD3F10CD2A10C5CD2116C1C3D211CDB0616CD2A52
:1811F30010D5CDB915C2B4102A0720E52A09720E5210000220F203922A3
:18120B0000920C36F11CD3A152A07207CB5CA4615F9E1226920E1220771
:1812230020D1CD9416CD3F10CD0916C09E152B220F20215218C3851845
:18123B00CD2A10221320215A18C30518CD2A10C35012210100221126AB
:181253002A0720221520E0221720019A002A0F20EB6063933E097E235F
:18126B00B6CAB9127E2BRAC268127EBBC26812EB21060039444D2106A3B
:181283000019CD8516F92A1720EBCD3F10CD4610DA40152200R2005EB12
:18129B002A0F207CB5CA4115CD3116CAB312D1CD94162A06B26C39912E9
:1812B3005E23562A1120E57CAA7A19FAC512ACFAE912EB2A0F20732307
:1812CB00722A1320F1B7F2D512EBCD06415D1DAEB122A15262267262A70
:1812E3001720EBCD3F10E1D1CD9416CD3F10210000C3FA12CD2A107CFD
:1812FB00B5C27611CDD915D26F11C3D5162A0D20F9E1226726D1D1D537
:18131300CDF115C32213C04610DA6013C3341305CD04610DA40151A4FD
:18132B009712D1CDE315791B12D5EB2A6720E52112132207262106001F
:1813430039220D20D53E3ACD7615CD8518CD2A10CD751AD1EB732372A4
:18135B00E1226726D1F1CD17102C63C31213CD3F101AFE0DCA7D13CD1B
:181373000E15CD17102C03C37213CD3F10216418C38518CDAF13D86FE5
:18138B00C9CDAF13C86FC9CDAF13C8D86FC9CDAF136FC8D86CC9CDAF3C
:1813A30013C06FC9CDAF13D06FC9E1C979E1C1E5C54FCDC413EBE3CD93
:1813BB000415D12100003E01C9CD17102D066210000C3F613CD17162BD4
:1813D30000CD0014CD17102B15E5CD0014EBE37CAA7A19D1FA0713AC3F
:1813EB00F2D713C3B310CD17102D92E5CD0014CDEF14C3E613CD641444
:18140300CD17102A20E5CD64140600CDEC14E3CDEC14EBE37CB7CA22EC
:18141B00147AB2EBC2B4107D210000B7CA561417DAB4163DC22A14C3C8
:181433005614CD17102F4EES0C64140600C0EC14E3CDEC14EBE3EB7AE6
:18144B00B3CAB410C5C0CF146069C1D17CB7FAB31078B7FCEF14C30394
:1814630014210A18C38518CD4610DA75147E23666FC9CD091078B7C0A0
:18147B00CD17102809CD2A10CD17102901C9C34615CD7B147CB7FAB3F2
:1814930019B5CAB319D5E52A1920110520CD3110DA4914210F105E2336
:1814AB0056221920E1EB5C0CF14C1D123C9CD7B14A1BCDE0C1413C92A6F
:1814C3001B20D5EB2A2A21CDE514D1C9E56C2600CDDA144170E1670EFB
:1814DB00FFBCDE514D2DC1419C97D936F7C9A67C97CB7F67CB5C87C27
:1814F300F52F677D2F6F23F1ACF2B31070EE0047C97CAAF20A15EB0DE1

```

Abb. 2.4.1.2-2 Programm im Intel-HEX-Format

```

:18150B003110C9CD4618DA4015E5CD17103D6ACD2A16444DE1712376CF
:18152300C9C34015CD17103B04F1C37611CD17100D04F1C36611C9CD9B
:18153B003710FE0DC8D511C71097CDE315D11AF597122A06726E57E2305
:18155300B6D1CAD5107EB7FA0813CD65161BF1123E3FC0211097CDE3D8
:18156B0015C3D510D511CE10C34415CD2110CDB518CD2C17FE01CAA189
:1815830015CD2110FE0ACA7C15B7CA7C15FE1BCAB1151213FE0DC87BAC
:18159B00CDC518C27C157BCDC18CAB1151B3E08AD2110C37C15CD1FE0
:1815B300103E0BC376157CB7FAB310113021E52A1B202BCD3110E108EB
:1815CB001A9547131A9CDAD8151BB0C913131AFE0DC2D81513C3C11548
:1815E300471A13B8C8CD2110FE0DC2E415C9CD1710229F3E22CDE31525
:1815FB00FE0DE1CA6611232323E9CD171027053E27C3F815CD17105FB1
:181613000C3E8DCD2110CD2110E1C30116C90600CDEC14F22C1606202E
:18162B000DD5110A060D50DC5CDCF1478B1CA4316E32DE56669C333163D
:18164300C10D79B7FA52163E207CD2110C3441678B7C42110507BFE0AB2
:18165B00D1C8C630CD2110C358161A6F131A67130E04CD21163E26CD48
:18167300211097CDE315C9CD3110C81A021303C37A167892C2016479C6
:18168B0093C81B2B1A77C38516C1E1220F207CB5CAAE16E1221120E1F0
:1816A300221320E1221520E1221720C5C9212720CDEF14C139026F1552
:1816BB002A0F207CB5CAD6162A1720E52A1520E52A1320E52A1120E5CB
:1816D3002A0F20E5C29C3206291603CD1F1015C2DE1697114617CDE346
:1816EB0015210F10221920213021221B20218A2322A21218C2322CF
:181703002121C23222E21C3D510C21317F1C1C9F1F547F9FE0DCA2278
:18171B0017CD0910F1C1C90E0DCD06910E0AC31C17CD06610E67FFE027
:18173300C240173A06202F320620C32C17FE03C9C3D51052444B2050E
:18174B00524F4D05542042415349432056332E320634B6D6A4C4953CC
:181763005400901152554E0060114E4557005114259450000419454E37
:18177B004400D3184E4558540090124C45540067213494600F712474FAE
:18179300544F907F11474F53554209EE1152455455524E0010125245F3
:1817AB004D00F112464F52002B12494E5055540012135052494E540070
:1817C300A81153544F59005A1143414C4C0000194F5554434041320051
:1817DB001A1A4F55540015194F24006611949240067319564F4B4500ACD6
:1817F30019544142003B1942595445009CE19574F524490D819006C13D3
:18180B00524E44008C1441425300B91453495A4500C21450645454B006B
:18182300A519494E4348415200241A484558002B1A494E004C192700AF
:18183B00021A544F5000101A4C454E00151A4353545300FA19006A1400
:18185300544F003B12004015535445500047129940123E3D0088613230D
:18186B000008C133E0092133D00A1133C3D00699133C00A71366AD1321F6
:181883005F17CD3719D51A13FE2ECAA71823BECAB9183E001BBECAAE31
:18189B001823BEC29C822323D1C385183E0023BEC2A918237E23666F14
:1818B300F1E9E52A2C21545DE1C9E52A2A21545DE1C9E52A2E218DE1DB
:1818CB00C9E52A2C21BDE1C9CD2A10EB210A23EB0D3110DA70616157CB72E
:1818E300FA70157E2F7746B8C27015222E21700684467CDE0067222CF
:1818FB00212B2B22A21C3D510FFC3D510CD2A10D5011119C5E9D1CD4F
:181913003F10C07B14E5CD17193D1AC02A10453E0330220E17032039D
:18192B00203EC932042078CD0220CD3F10C34015CD7B147CB5CC3F10E4
:181943002B3E20CD2110C33E19CD7B14E53E0B320220E1703203203E4C
:18195B00C9320420CD022026006FC9CD2A10D5EBAFCDE315D1CD3F10E0
:18197300CD2A10D5EB2A1B29EB0D3110DA7015CD0518CD07C154440EB64
:18198B002BCDB518D5CD7A16AFB2D123CDE514EB210626732372D1CD10
:1819A3003F10CD7B146E2600C9CD2A10D5EB2A1B20EBCD3110DA7015A0
:1819BB00D1E5CD17102C09CD2A1067DE177CD3F10C34015CD7B147CD07F
:1819D300E619CD3F10CD7B147CCDE6197DCDE619CD34615CD7B147CD07F
:1819EB00CDEF19F1E60FC69027CE4027C32110CD0C102F6F2600C91AF3
:181A0300136F2600CD17102701C9C340152A1B2923C92A092020BC9CDCA
:181A1B002A1067DCD2110CD3F10CD2C1726006FC9C5210000CD17162872
:181A3001D1AFE0DCA0015CD561A29292929004F0913CD17102903C8
:181A4B00C3541AC3341AC34015C1C9FE30FA4615FE39FA6D1ACA6D1A19
:181A6300FE41FA0915FE47F24015D630FE0AF8D0607C9CD0C19C8CD0621
:001A7B0010FE03C0C3D51000EA
:0000000000

```

zu Abb. 2.4.1.2-2

```

.PABS
.PHEX
;*****
***
; RDK B A S I C INTERPRETER      V3.2 780524
;*****
***
0100      .LOC 100H
0100      C3 0FE3      JMP BEGINN
0FE3      .LOC 0FE3H
0FE3      BEGINN:
0FE3      31 20F1      LXI SP,STACK
0FE6      3EC9          MVI A,0C9H
0FE8      32 1000      STA 1000H
0FEB      CD 1000      CALL 1000H
0FEE      ANF:
0FEE      3B           DCX SP
0FEF      3B           DCX SP
0FF0      D1          POP D
0FF1      21 0012      LXI H,HAUPTP-ANF
0FF4      19          DAD D
0FF5      11 1000      LXI D,1000H
0FF8      01 0A9F      LXI B,ENDE-BEGINN
0FFB      ED00          LDIR
0FFD      C3 1000      JMP 1000H
           ;HAUPTPROGRAMM
1000      HAUPTP:
1000      C3 100F      JMP START
1003      C3 10D5      JMP RSTART
1006      C3 F003      CI:JMP 0F003H
1009      C3 F009      ECHO:JMP 0FB09H
100C      C3 F012      CSTS:JMP 0F012H
100F      START:
100F      31 20F1      LXI SP,STACK
1012      3EFF          MVI A,0FFH
1014      C3 1609      JMP INIT

```

Abb. 2.4.1.2-3 Anfang des Programmlistings

Z80-Befehl, doch der INTERPRETER selbst ist in der Sprache des 8080 geschrieben. Will der Anwender von der Verschiebemethode Gebrauch machen, so muß er diesen Anfang einfach vor den INTERPRETER schreiben und im ROM mit ablegen. Das Programm kann aber auch direkt auf die Adresse 1000H im ROM abgelegt werden.

Der BASIC INTERPRETER beginnt mit einem Sprung auf START mit der Adresse 1000H. Dort wird er aufgerufen, wenn er nach dem Einschalten des Computers zum ersten Mal aufgerufen wird. Bei weiteren Aufrufen kann er auf der Adresse 1003H gestartet werden, die den Namen RSTART hat.

Dabei wird ein evtl. zuvor abgelegtes Programm nicht gelöscht und bleibt dem Benutzer erhalten. Auf der Adresse 1006H steht ein Sprung zu einer Routine mit dem Namen CI, die der Anwender selbst eintragen muß. Diese Routine muß im Register A ein Zeichen von der Konsole im 7-Bit-Code (ASCII) ablegen. Andere Register dürfen nicht verändert werden. Das Paritäts-Bit muß auf 0 gesetzt sein (Bit 7). Auf der Adresse 1009H steht ein Sprung zur Routine CO, die die Aufgabe hat, ein Zeichen auf die Konsole auszugeben. Das Zeichen wird dabei im Register C geliefert und muß nach Aufruf der Routine auch im Register A stehen. Andere Register dürfen nicht verändert werden. Der Sprung auf die Adresse 100CH führt zu einem Unterprogramm mit dem

Namen CSTS. Es hat die Aufgabe, zu überprüfen, ob an der Konsole ein Zeichen eingegeben wurde. Ist dies der Fall, so muß im Register A der Wert 0FFH stehen, sonst der Wert 0. Andere Register dürfen nicht verändert werden.

2.4.2 12 K BASIC

Hier soll noch ein größeres BASIC für Mikrocomputer besprochen werden, das den gesamten BASIC-Sprachumfang erfüllt und darüber hinaus noch zusätzliche Befehle enthält.

Tabelle 2.4.2-1 zeigt den gesamten Befehlssatz des 12K TDL BASIC von Technical Design Labs. BASIC Systeme mit Besonderheiten sind z.B. die Funktionen PEEK und POKE, wie auch die Befehle INP und OUT. Dabei können PEEK und POKE auch auf BASIC Systemen anderer Mikrocomputer für andere Prozessoren (z.B. 6800) vorkommen, doch die Befehle INP und OUT sind sehr spezifisch für 8080 und Z80. Weitere interessante Befehle sind hier FNEND und FNRETURN. Damit ist es möglich, Rekursive Funktionen zu definieren.

Beispiel: 100 DEF FNFAC (I)
200 IF I=0 THEN FNRETURN 1
300 FNEND FNFAC(I-1)*I

Die klassische Recursive Funktion stellt die Fakultätsbildung dar. Es gilt $FAC(0)=1$ und $FAC(I)=FAC(I-1)*I$. Im Beispiel ist gezeigt, wie es möglich ist, die Funktion FAKULTÄT zu definieren.

Tabelle 2.4.2-1

ABS	Absolutwert bilden
ALOAD	Laden eines ASCII-Programmes
ALOADC	Laden eines ASCII-Programmes mit gesteuertem-Leser
AMERGE	Hinzuladen eines ASCII-Programms
AMERGE C	Hinzuladen mit gesteuertem-Leser
AND	Logisch UND-Verknüpfung
ASAVE	Ausgabe eines Programms in ASCII
ASC	Zeichen in numerischen Wert konvertieren
ATN	arctan-Funktion
AUTO	Automatische Zeilennummerierung
CALL	Aufruf eines Maschinenunterprogramms
CHR\$	Numerischen Wert in ASCII-Zeichen wandeln
CLEAR	Alle Variablen löschen und Speicher für Strings reservieren
CONT	Programmausführung nach Unterbrechung fortsetzen
COPY	BASIC-Programmteile verschieben
COS	cos-Funktion
DATA	Definition von Konstanten
DEF	Benutzerfunktion (auch mehrzeilig rekursiv)
DELETE	Löschen
DIM	Dimensionierung von Feldern
EDIT	Aufruf des Zeilen-Editors
ELSE	Konstruktion IF . . THEN . . ELSE . .

END	Programmende
EXCHANGE	Austausch von Variablenwerten
EXP	Exponentialfunktion
FN	Benutzerfunktion
FNEND	Ende einer mehrzeiligen Funktion
FNRETURN	Wertübergabe vorzeitig in Funktion
FOR	Beginn einer Schleife
FRE	Freier Speicherraum
GOSUB	Unterprogrammaufruf
GOTO	Sprunganweisung
IF	Bedingte Anweisung
INP	Eingabe von E/A Port
INPUT	Eingabe von der Tastatur
INSTR	Teilstring in String suchen
INT	Integer-Funktion
KILL	Speicherreservierung aufheben
LEFT\$	Linker Teil eines Strings
LEN	Länge eines Strings
LET	Zuweisung
LINE INPUT	Eingabe formatfreier Texte
LIST	Programm ausdrucken auf Konsole
LLIST	Programm ausdrucken auf Drucker
LLVAR	Variablen ausdrucken auf Drucker
LNULL	NUL-Zeichen auf Drucker ausgeben
LOAD	Programm vom Leser laden im Internformat
LOADGO	BASIC-Programm lädt ein anderes Programm UND übergibt die Steuerung
LOG	Natürlicher Logarithmus
LPOS	Position des Druckkopfes
LPRINT	Ausgabe auf Drucker
LVAR	Variable auf Konsole ausgeben
LWIDTH	Druckerbreite einstellen
MID\$	Mittelteil eines Strings
NEW	Programm und Variable löschen
NEXT	Rückkehr zum Schleifenbeginn
NOT	logisches NICHT
NULL	NUL-Zeichen auf die Konsole geben
ON	Mehrfach verzweigter Sprung
OR	logisches ODER
OUT	Ausgabe über E/A Port
PEEK	Direkter Zugriff zum Speicher
POKE	Direktes Einschreiben in Speicher
POS	Schreibposition der Konsole
PRECISION	Einstellen der Dezimalstellen (max. 12)
PRINT	Ausgabe über Konsole
PRINT USING	Formatierte Ausgabe
RANDOMIZE	Zufallsfunktion einstellen
READ	Dateien von DATA-Zeile lesen
REM	Bemerkung

RENUMBER	Zeilennummern ändern (auch Bereichsweise)
RESTORE	DATA-Zeiger rücksetzen
RETURN	Rückkehr von Unterprogramm
RIGHT\$	Rechter Teil eines Strings
RND	Zufallsfunktion
RUN	Programmstart
SAVE	Retten eines Programms im Internformat
SGN	Vorzeichen einer Variablen
SIN	sin-Funktion
SPC	Leerzeichen in der PRINT-Anweisung
SQR	Wurzel
STEP	Schrittweite in Schleifen
STOP	Programmausführung beenden
STR\$	Numerischen Wert in ASCII-String wandeln
SWITCH	Konsolenzuweisung ändern
TAB	Position des Druckkopfes in der PRINT Anweisung einstellen
TAN	tan-Funktion
THEN	für IF THEN
TO	für Schleifenanweisung
TRACE	Zeilennummern der ausgeführten Befehle ausdrucken
USR	Benutzermaschinenprogramm-Funktion
VAL	String in numerischen Wert konvertieren
WAIT	Status-Port abfragen für E/A
WIDTH	Schreibbreite der Konsole einstellen
&	Konstante wird sedezimal interpretiert
?	Entspricht PRINT-Kurzschreibweise
^	Exponential-Operator
-	Minus
*	Mal
/	Geteilt durch
+	Plus
<	Kleiner als
>	Größer als
<>	Ungleich
=	Gleich
CTRL U	Zeile löschen
CTRL C	Programm unterbrechen
CTRL X	Rückkehr zum Monitor
CTRL O	Konsolaausdruck unterbinden
CTRL R	Weitere Eingabezeichen
CTRL T	Ausdruck der gerade ausgeführten Zeilennummer
CTRL S	Zeitweise Unterbrechung
CTRL Q	Wiederstart des Programms
RUBOUT	Vorhergehendes Zeichen löschen
,	Druckkopf zur nächsten TAB-Position
;	Druckkopf bleibt an der selben Stelle
:	Trennung von Mehrfachbefehlen

Das hier beschriebene System BASIC ist ähnlich wie das vereinfachte RDK BASIC über eine Sprungtabelle angepaßt und wird im Relocating Format geliefert, so daß es auf eine beliebige Speicheradresse geladen werden kann. Nur eine Forderung schränkt die Speicherwahl etwas ein. Der INTERPRETER benötigt einen RAM-Buffer von 100H bis 2FFH. BASIC ist unter dem Namen XITAN BASIC in einer erweiterten Form auch für das CP/M Disketten-Betriebssystem lieferbar. Es benötigt dann einen Speicher von 19 KByte für den INTERPRETER. Eine Funktion, die dann hinzukommt, ist z.B. OPEN zum Öffnen von Dateien auf der Disk-Platte oder einer anderen Struktur bei den Ein- und Ausgabeanweisungen. So wird ein bequemer Verkehr mit Disk- oder anderen Peripherie-Geräten möglich. Ferner kommen interessante Funktionen für den Programmierablauf hinzu: FIND und REPLACE. Mit FIND ist es möglich, nach einem beliebigen Programmtext innerhalb des gesamten BASIC Programms zu suchen. Mit REPLACE kann dieser gegen einen anderen ersetzt werden. Weitere Funktionen sind z.B. DATE und TIME, mit denen Zeitangaben abgefragt werden können, falls die dazugehörige REAL TIME CLOCK im System als Hardware vorhanden ist.

2.5 Disassembler

Oft besteht der Wunsch, ein Programm wieder in Mnemonics vom Assembler zurück zu übersetzen, das im Maschinencode vorhanden ist. Dies kann z.B. bei fremden Programmen erforderlich sein, um Systemanpassungen vorzunehmen.

Ein Disassembler hat eine komplizierte Aufgabe. Er muß versuchen, sich in einen Programmierer „hineinzudenken“, um den Assembler-Code zu regenerieren. Daß dies nicht immer gelingt, ist selbstverständlich. Ein so erzeugtes Listing muß meist neu überarbeitet werden.

Die Probleme ergeben sich mit der Sprungmarke und den Datenbereichen, da Datenbereiche vom Objektcode her gesehen nicht vom Programm unterschieden werden können. Um Sprungmarken zu erkennen, ist es nötig, ähnlich wie beim Assemblievorgang, mit zwei Durchläufen (Pass) zu arbeiten. Dabei wird beim ersten Pass eine Symboltabelle aufgebaut, die mit selbst erfundenen Marken besetzt ist. Dazu wird der Objektcode geladen und so gut wie möglich versucht, alle Sprungbefehle zu erkennen. Dabei besteht natürlich auch die Gefahr, Datenbereiche mit zu interpretieren. Beim zweiten Pass wird zu jedem erkannten Objektcode eine Marke hinzugefügt, falls diese in der Symboltabelle vorhanden ist, und der Objektcode in einen Assemblerbefehl disassembliert.

Um dem Problem mit den Datenbereichen zu begegnen, ist es auch möglich, einen Mehrpass-Disassembler zu konstruieren. Dieser versucht dann, das Programm teilweise auszuführen, insbesondere alle Kombinationen möglicher Sprünge auszuführen. Dann werden alle angesprungenen Gebiete vermerkt und als Programmgebiet gekennzeichnet. Doch auch ein solcher Disassembler ist nicht unfehlbar, denn Befehle, wie PCHL, bei denen die Sprungadresse erst errechnet wird, bereiten ihm Schwierigkeiten.

2.5.1 Universal Disassembler in BASIC

An dieser Stelle soll ein Disassembler beschrieben werden, der sich für mehrere Prozessor-Sprachen eignet. Der Disassembler ist in BASIC geschrieben, so daß er relativ leicht auch auf anderen Prozessoren laufen kann. Dabei wurde das 19K XITAN BASIC verwendet. Ein Disc BASIC wird empfohlen, ist jedoch nicht unbedingt Voraus-

```

10 REM UNIVERSAL DISASSEMBLER FUER VERSCHIEDENE PROZESSOREN
20 REM BY ROLF-D. KLEIN V790610 1.0
30 '
40 '
50 CLEAR 3000,2
60 DV=0 'DEVICE=CONSOLE
100 DIM M$(256)*A(256),R(256),S(1000)
110 INPUT "PROZESSOR TYP=?":P$
120 OPEN #20,"I",P$+".DIS"
130 I=0 'LESE ZAEHLER
140 ON EOF GOTO 280
150 A$=""
160 B$=BYTE$(#20)
170 IF B$="" THEN 220 'TERMINATOR
180 IF (B$=CHR$(13))OR(B$=CHR$(10))THEN 140
190 IF B$="--" THEN B$=""
200 A$=A$+B$
210 GOTO 160
220 M$(I)=A$
230 A(I)=VAL(BYTE$(#20)) 'ANZAHL BYTES
240 IF BYTE$(#20)C="" THEN PRINT#DV,"EINGABEFEHLER"
250 R(I)=VAL(BYTE$(#20)) 'RELATIV INDEX
260 I=I+1 'INDEX POINTER
270 IF A$<>"END" THEN 150
280 CLOSE #20
290 '
300 INPUT "QUELLE DISK=1 MEM=0":Q
310 IF Q=0THENINPUT "ANFADR,FENDADR":A,F:E=E+1:GOTO 350
320 INPUT "QUELLEDATEI":Q$
330 OPEN #20,"I",Q$
340 '
350 INPUT "ZIEL DISK=1 SONST=0":Z
360 IF Z=0 THEN 390
370 INPUT "ZIELDATEI":Z$
380 OPEN #21,"O",Z$
385 OPTION #21,"O",0
390 '
395 INPUT "DRUCKER=2,PUNCH=4,CONSOLE=0":DU
400 PRINT#DV,"PASS 1"
410 A1=A 'ZWISCHENSPEICHER ANFANGSADRESSE
420 S1=0 'SYMBTAR POINTER
430 INPUT "PROGRAMMANFANGSADRESSE ":P1
440 P2=P1 'RETTEN PC
450 '
500 GOSUB 10000 'HOLEN EINES BYTES IN B
510 IF B=999 THEN 1000 'ENDE DER FILE
520 IF R(B)=1 THEN 600
530 IF R(B)=2 THEN 700
540 IF R(B)=3 THEN 800
550 P1=P1+A(B) 'PC INCREMENTIEREN
560 IF A(B)=1 THEN GOTO 500 'NAECHSTES BYTE
570 FOR I=1 TO A(B)-1
580 GOSUB 10000:NEXT I 'REST WEGSCHMEISSEN
590 GOTO 500 'WEITER LESEN
600 'RELATIVE ADRESSE
610 GOSUB 10000 'BYTE HOLEN
620 P1=P1+2 'NEUER PC
630 IF B<&80 THEN B=B+P1:GOTO 645 'BERECHNEN ADRESSE
640 IF B>=80 THEN B=(B-256)+P1 'ZWEI FAELLE
645 IF B>&FFFF THEN 670
650 PRINT#DV,"RELADR:",HEX$(B)
660 GOSUB 11000 'EINTRAGEN IN SYMBOLTABELLE
670 GOTO 500 'WEITER
700 '
710 'ABSOLUTE ADRESSE REVERSE

```

Abb. 2.5.1-1 Universal Disassembler
in BASIC

```

715 P1=P1+3
720 GOSUB 10000 'BYTE HOLEN
730 C=B 'UMSPEICHERN
740 GOSUB 10000 'HIGH ADR
750 B=C+256*B 'ABSOL' ADR
755 IF B>&FFFF THEN 780
760 PRINT#DV,"ABSADR",HEX$(B)
770 GOSUB 11000 'SYMBOLTABELLE
780 GOTO 500 'WEITER
800 '
810 'ABSOLUTE ADRESSE FORWARD          zu Abb. 2.5.1-1
815 P1=P1+3
820 GOSUB 10000 'BYTE HOLEN
830 C=B 'UMSPEICHERN
840 GOSUB 10000 'LOW ADR
850 B=B+256*C
855 IF B>&FFFF THEN 880 'ENDE FILE
860 PRINT#DV,"ABSADR",HEX$(B)
870 GOSUB 11000 'SYMBOLTABELLE
880 GOTO 500 'WEITER
890 '
1000 '
1010 'PASS 2
1020 PRINT#DV,"PASS 2"
1030 P1=P2 'ALTER PC
1040 S2=0 'SYMBOLTABELLE
1050 IF Q=0 THEN 1080
1060 CLOSE #20
1070 OPEN #20,"I",Q$
1080 '
1090 A=A1 'ADRESSE AUF ANFANG
1100 F1=0 'SORTIERFLAG
1110 FOR J=0 TO S1-1 'SORTIEREN
1120 IF S(J)>S(J+1) THEN EXCHANGE S(J),S(J+1):F1=1
1130 NEXT J
1140 IF F1=1 THEN 1100 'NOCH NICHT SORTIERT
1150 '
1160 PRINT#DV,"OK SYMBOLTABELLE SORTIERT "
1170 FOR J=0 TO S1
1180 PRINT#DV,HEX$(S(J)),
1190 NEXT J
1192 PRINT#DV
1195 '
1200 'NUN PASS 2 DURCHFUEHREN
1210 B1$="":B2$="":B3$="":B4$="" 'VORBELEGEN
1220 M$="":L$="":M1$=""
1225 AD$=HEX$(P1) 'ADRESSE
1230 GOSUB 10000 'BYTE HOLEN
1235 IF B=999 THEN 3000 'ENDE
1240 B1$=RIGHT$(HEX$(B),2)
1250 M$=M$(B) 'MNEMONIC
1260 GOSUB 13000 'SYMBOLTABELLE DURCHSUCHEN
1270 IF R(B)=1 THEN 1400 'RELADR
1280 IF R(B)=2 THEN 1500
1290 IF R(B)=3 THEN 1600
1295 '
1300 'NORMALER OPCODE
1305 P1=P1+A(B)
1306 N=B 'RETTEN B
1310 IF A(N)=1 THEN 2000
1320 GOSUB 10000 'NEUEN WERT
1330 B2$=RIGHT$(HEX$(B),2):L$="0"+HEX$(B)+"H":C=B
1340 IF A(N)=2 THEN 2000
1345 GOSUB 10000
1350 B3$=RIGHT$(HEX$(B),2):L$="0"+HEX$(C+256*B)+"H" 'LOW HIGH
1360 IF A(N)=3 THEN 2000

```


setzung für die Funktionsfähigkeit dieses Assemblers. Es handelt sich um einen Zwei-Pass-Disassembler, der also auch Marken generiert.

Abb. 2.5.1-1 zeigt das Listing des Disassemblers. Das Programm beginnt mit dem Befehl Clear 3000,2, der bedeutet, daß 3000 Byte für Strings reserviert werden. Die Zahl 2 bedeutet, daß maximal 2 Datenfiles gleichzeitig eröffnet werden können. Die Zuweisung auf Zeile 60 an DV bewirkt, daß alle Ausgaben auf die Konsole geleitet werden, da DV als logische Gerätenummer weiter verwendet wird. Bei M\$(256) werden 256 Plätze für das String-array M\$ reserviert, das zur Aufnahme der Mnemonics dient. A () beinhaltet die Anzahl Byte, die ein Befehl benötigt, R () gibt an, ob es sich um eine Adresse handelt oder um eine Konstante. Falls es eine Adresse ist, bedeutet 1 relative Adresse mit einem Byte, 2 absolute Adresse mit LOW HIGH Folge (8080, Z80) und 3 Adresse mit HIGH LOW Folge (6800), beidemal mit 2 Byte für die Adresse.

In 110 wird der Typ des Prozessors angefragt. Dieser wird in eine String-Variable mit dem Namen P\$ eingelesen. Anschließend wird in 120 eine Datei mit dem Namen des Prozessors und der Extension .DIS eröffnet, die die spezifischen Daten für den Prozessor und Mnemonic enthält.

Falls der Anwender kein Disk BASIC zur Verfügung hat, so kann er die Daten auch mit Hilfe einer DATA-Anweisung in die ARRAYS M\$, A () und R () einlesen. Die Zeilen 130 bis 280 sind relativ BASIC spezifisch und haben nur die Aufgabe, die Mnemonics in das Array M\$ und die Längenangaben in A () und die Datentypangabe in R () einzulesen.

Dabei wurde das Format auf der Disk so gewählt, daß es leicht mit einem EDITOR einzugeben und weitgehend formatfrei ist. Dabei werden in Mnemonics vorkommende Blanks durch „-“ ersetzt und Mnemonics werden durch Blanks von Daten getrennt.

Abb. 2.5.1-2 zeigt ein Beispiel für einen 8080-Datensatz, der um Z80 Mnemonics erweitert wurde. In Zeile 300 bis 340 wird bestimmt, ob aus dem Speicher oder von der Disk disassembliert werden soll. Falls vom Speicher gelesen wird, so wird eine Anfangs- und eine Endadresse erfragt, falls von der Disk, so muß nur ein Dateiname angegeben werden. Dieser wird in der Stringvariablen Q\$ gespeichert. In den Zeilen 30 bis 385 wird festgelegt, ob die Ausgabe der Assemblerquelle auf Disk erfolgen soll, oder keine Ausgabe erfolgt. In Zeile 395 wird angefragt, ob die Ausgabe eines Listings (im Code dem Assembler ähnlich) auf den Drucker, auf Punch oder auf Konsole erfolgen soll. Mit Zeile 400 beginnt der erste Durchlauf des Disassemblers, der der Aufnahme der Symboltabelle dient. In Zeile 430 wird die echte Adresse für den Programm-anfang des zu disassemblierenden Programms erfragt. Diese kann von der physikalischen Anfangsadresse differieren, falls aus dem Speicher oder von der Disk disassembliert wird. Die Subroutine 10000 hat die Aufgabe, ein Byte von der Disk oder vom Speicher zu holen. Falls kein Byte mehr verfügbar ist, wird der Wert 999 nach B übergeben, der in dem normalen Bereich von 0 bis 255 der Bytes nicht vorkommt. Mit P1 wird der Programmzähler bezeichnet. Nach dem Einlesen des ersten Byte wird überprüft, ob ein Symboleintrag nötig ist oder nicht. Ist R(B)=0, so ist kein Eintrag nötig. Der Programmzähler wird um A(B) erhöht, wobei A(B) die Länge des Befehls angibt. Die Datenbytes eines Befehls werden in den Zeilen 570 bis 590 ignoriert durch n-maligen Aufruf des Unterprogramms 10000. Handelt es sich aber um einen Befehl mit Adresse, so wird je nach Zugehörigkeit nach 600, 700 oder 800 gesprungen, wobei die Zeile 600 relative Adressenkonstanten enthält. Dazu wird dort zunächst das nächste Byte geholt, das den relativen Adreßoffset darstellt und in B steht. Der Programmzähler wird um 2

A>TYPE 8080.DIS

NOP 1 0	DAD-SP 1 0	MOV-M,D 1 0	XRA-E 1 0	RST-2 1 0
LXI-B, 3 0	LDA 3 0	MOV-M,E 1 0	XRA-H 1 0	RC 1 0
STAX-B 1 0	DCX-SP 1 0	MOV-M,H 1 0	XRA-L 1 0	EXX 1 0
INX-B 1 0	INR-A 1 0	MOV-M,L 1 0	XRA-M 1 0	JC 3 2
INR-B 1 0	DCR-A 1 0	HLT 1 0	XRA-A 1 0	IN 2 0
DCR-B 1 0	MVI-A, 2 0	MOV-M,A 1 0	ORA-B 1 0	CC 3 2
MVI-B, 2 0	CMC 1 0	MOV-A,B 1 0	ORA-C 1 0	DD 2 0
RLC 1 0	MOV-B,B 1 0	MOV-A,C 1 0	ORA-D 1 0	SBI 2 0
EXAFAB 1 0	MOV-B,C 1 0	MOV-A,D 1 0	ORA-E 1 0	RST-3 1 0
DAD-B 1 0	MOV-B,D 1 0	MOV-A,E 1 0	ORA-H 1 0	RPO 1 0
LDAX-B 1 0	MOV-B,E 1 0	MOV-A,H 1 0	ORA-L 1 0	POP-H 1 0
DCX-B 1 0	MOV-B,H 1 0	MOV-A,L 1 0	ORA-M 1 0	JFO 3 2
INR-C 1 0	MOV-B,L 1 0	MOV-A,M 1 0	ORA-A 1 0	XTHL 1 0
DCR-C 1 0	MOV-B,M 1 0	MOV-A,A 1 0	CMP-B 1 0	CPO 3 2
MVI-C, 2 0	MOV-B,A 1 0	ADD-B 1 0	CMP-C 1 0	PUSH-H 1 0
RRC 1 0	MOV-C,B 1 0	ADD-C 1 0	CMP-D 1 0	ANI 2 0
DJNZ 2 1	MOV-C,C 1 0	ADD-D 1 0	CMP-E 1 0	RST-4 1 0
LXI-D 3 0	MOV-C,D 1 0	ADD-E 1 0	CMP-H 1 0	RPE 1 0
STAX-D 1 0	MOV-C,E 1 0	ADD-H 1 0	CMP-L 1 0	PCHL 1 0
INX-D 1 0	MOV-C,H 1 0	ADD-L 1 0	CMP-M 1 0	JPE 3 2
INR-D 1 0	MOV-C,L 1 0	ADD-M 1 0	CMP-A 1 0	XCHG 1 0
DCR-D 1 0	MOV-C,M 1 0	ADD-A 1 0	RNZ 1 0	CPE 3 2
MVI-D, 2 0	MOV-C,A 1 0	ADC-B 1 0	POP-B 1 0	ED 2 0
RAL 1 0	MOV-D,B 1 0	ADC-C 1 0	JNZ 3 2	XRI 2 0
JMFR 2 1	MOV-D,C 1 0	ADC-D 1 0	JMP 3 2	RST-5 1 0
DAD-D 1 0	MOV-D,D 1 0	ADC-E 1 0	CNZ 3 2	RP 1 0
LDAX-D 1 0	MOV-D,E 1 0	ADC-H 1 0	PUSH-B 1 0	POP-PSW 1 0
DCX-D 1 0	MOV-D,H 1 0	ADC-L 1 0	ADI 2 0	JP 3 2
INR-E 1 0	MOV-D,L 1 0	ADC-M 1 0	RST-0 1 0	DI 1 0
DCR-E 1 0	MOV-D,M 1 0	ADC-A 1 0	RZ 1 0	CP 3 2
MVI-E, 2 0	MOV-D,A 1 0	SUB-B 1 0	RET 1 0	PUSH-PSW 1 0
RAF 1 0	MOV-E,B 1 0	SUB-C 1 0	JZ 3 2	ORI 2 0
JRNZ 2 1	MOV-E,C 1 0	SUB-D 1 0	CB 2 0	RST-6 1 0
LXI-H, 3 0	MOV-E,D 1 0	SUB-E 1 0	CZ 3 2	RM 1 0
SHLD 3 0	MOV-E,E 1 0	SUB-H 1 0	CALL 3 2	SPHL 1 0
INX-H 1 0	MOV-E,H 1 0	SUB-L 1 0	ACI 2 0	JM 3 2
INR-H 1 0	MOV-E,L 1 0	SUB-M 1 0	RST-1 1 0	EI 1 0
DCR-H 1 0	MOV-E,M 1 0	SUB-A 1 0	RNC 1 0	CM 3 2
MVI-H, 2 0	MOV-E,A 1 0	SBB-B 1 0	POP-D 1 0	FD 2 0
DAA 1 0	MOV-H,B 1 0	SBB-C 1 0	JNC 3 2	CPI 2 0
JRZ 2 1	MOV-H,C 1 0	SBB-D 1 0	OUT 2 0	RST-7 1 0
DAD-H 1 0	MOV-H,D 1 0	SBB-E 1 0	CNC 3 2	END 0 0
LHLD 3 0	MOV-H,E 1 0	SBB-H 1 0	PUSH-D 1 0	
DCX-H 1 0	MOV-H,H 1 0	SBB-L 1 0	SUI 2 0	
INR-L 1 0	MOV-H,L 1 0	SBB-M 1 0		
DCR-L 1 0	MOV-H,M 1 0	SBB-A 1 0		
MVI-L, 2 0	MOV-H,A 1 0	ANA-B 1 0		
CMA 1 0	MOV-L,B 1 0	ANA-C 1 0		
JRNC 2 1	MOV-L,C 1 0	ANA-D 1 0		
LXI-SP, 3 0	MOV-L,D 1 0	ANA-E 1 0		
STA 3 0	MOV-L,E 1 0	ANA-H 1 0		
INX-SP 1 0	MOV-L,H 1 0	ANA-L 1 0		
INR-M 1 0	MOV-L,L 1 0	ANA-M 1 0		
DCR-M 1 0	MOV-L,M 1 0	ANA-A 1 0		
MVI-M, 2 0	MOV-L,A 1 0	XRA-B 1 0		
STC 1 0	MOV-M,B 1 0	XRA-C 1 0		
JRC 2 1	MOV-M,C 1 0	XRA-D 1 0		

Abb. 2.5.1-2 8080 Datensatz für den Disassembler

erhöht, und anschließend wird aus der relativen Adresse eine absolute Adresse berechnet. Dabei sind zwei Fälle zu unterscheiden. Falls B kleiner ist als 80H (im BASIC durch & gekennzeichnet, daß es sich um eine dezimale Konstante handelt), so kann die Adresse direkt aus der Addition des neuen Standes des Programmzählers und der Konstante B berechnet werden. Andernfalls, wenn B größer oder gleich 80H ist, wird (B-256) zu dem Programmzähler hinzugezählt. Die nächste Zeile dient dem Fehlerfall, wenn nämlich das Ende der File erreicht ist, und B den Wert 999 hatte.

In 660 wird mit Hilfe des Unterprogramms 11000 die gewonnene Adresse in die Symboltabelle eingetragen. Auf ähnliche Weise erfolgt der Eintrag für die anderen zwei Fälle. Der Anwender kann die Adreßarten noch erweitern, falls er z.B. einen anderen Prozessor implementieren möchte, der keine von den hier verwendeten Adressierarten besitzt.

In Zeile 1000 beginnt PASS2 des Disassemblers, der der Erzeugung eines Listings dient. Zunächst wird in Zeile 1030 der alte Programmzähler zurückgespeichert, und der Symboltabellepointer S2 wird auf 0 gesetzt. Falls die Quelle eine Diskfile war, ist es dann erforderlich, diesen zunächst zu schließen und dann wieder zu öffnen, um den Datenpointer wieder auf den Anfang zu setzen. Das gleiche geschieht mit dem Speicherzeiger A.

Die Symboltabelle muß nun aufsteigend sortiert werden. Dazu dienen die Zeilen 1100 bis 1140, die einen „Bubble Sort“ darstellen.

Der nun folgende Teil ist im Prinzip genau so aufgebaut, wie der Pass 1. Es erfolgt aber kein Symboleintrag, sondern zu Beginn jeder Zeile wird festgestellt, ob eine Markengenerierung erforderlich ist. Dies geschieht mit dem Unterprogramm 13000. In M\$ wird der mnemotechnische Code eines Befehls abgespeichert, der über das Array M\$ () verfügbar ist. Die Adresse wird in AD\$ gespeichert. In B2\$ und B3\$ wird gegebenenfalls eine zusätzliche Daten- oder Adreßkonstante abgelegt. Auf 2010 erfolgt die Ausgabe der Zeile mit dem Aufruf für das Unterprogramm 12000. Dabei werden zwei unterschiedliche Listings erzeugt. Auf 12020 erfolgt die Ausgabe auf die Konsole bzw. Drucker mit einer „Printusing“-Anweisung. Dabei wird auch der Objektcode mit ausgegeben. Auf 12050 erfolgt die Ausgabe auf den Disk, die mit einer Print-Anweisung erfolgt. Die Zeile wird dabei so ausgegeben, daß sie von TDL Assembler direkt verstanden wird.

Abb. 2.5.1-3 zeigt das Beispiel eines disassemblierten Programms. Dabei wird am Anfang noch ausgegeben, wo Adressen erkannt werden. Ferner wird die sortierte Symboltabelle ausgegeben. Abb. 2.5.1-4 zeigt die Diskfile, wie sie vom Disassembler abgelegt wird.

2.6 Testhilfen für Software

Wenn angenommen wird, daß ein Programm sofort nach dem ersten Start läuft, so ist das meist ein Irrtum. Um Fehler in einem Programm zu finden, gibt es verschiedene Hilfen. Es handelt sich dabei entweder um eine Hardware-Schaltung, die es ermöglicht, durch Programme in Einzelschritten durchzukommen oder um Testprogramme, die andere Programme testen können. Im folgenden sollen solche Testprogramme behandelt werden.

Eine einfache Art von Testbefehlen ist in den meisten Monitorprogrammen enthalten. Mit diesen Befehlen ist es z.B. möglich, Breakpoints (Haltepunkte) zu setzen. Wird dann das zu testende Programm gestartet, so wird wieder der Monitor aufgerufen,

PASS 1
 ABSADR C0EE
 RELADR: C018
 ABSADR C10B
 ABSADR C229
 RELADR: C01C
 ABSADR C03F
 RELADR: C03A
 ABSADR C08C
 ABSADR 0080
 RELADR: C024
 ABSADR C0CE
 RELADR: C06A

Abb. 2.5.1-3 Beispiel eines disassemblierten Programms

PASS 2
 OK SYMBOLTABELLE SORTIERT

0000	0080	C018	C01C	C024
C03A	C03F	C06A	C08C	C0CE
C0EE	C10B	C229		
C000	21 7C 00	LXI H,	0007CH	
C003	F9	SFHL		
C004	EB	XCHG		
C005	F3	DI		A>TYPE RDO.***1
C006	CD EE C0	CALL	MC0EE	
C009	97	SUB A		LXI H, 0007CH
C00A	D3 03	OUT	00003H	SFHL
C00C	DB 34	IN	00034H	XCHG
C00E	E6 40	ANI	00040H	DI
C010	28 06	JRZ	MC018	CALL MC0EE
C012	C3 0B C1	JMP	MC10E	SUB A
C015	CD 29 C2	CALL	MC229	OUT 00003H
C018	3E D0	MC018: MVI A,	000D0H	IN 00034H
C01A	D3 30	OUT	00030H	ANI 00040H
C01C	DB 30	MC01C: IN	00030H	JRZ MC018
C01E	1F	RAR		JMP MC10E
C01F	38 FB	JRC	MC01C	CALL MC229
C021	F3	DI		MC018: MVI A, 000D0H
C022	3E 10	MVI A,	00010H	OUT 00030H
C024	21 80 00	MC024: LXI H,	00080H	MC01C: IN 00030H
C027	F9	SFHL		RAR
C028	F5	PUSH PSW		JRC MC01C
C029	44	MOV B,H		DI
C02A	CD 3F C0	CALL	MC03F	MVI A, 00010H
C02D	20 0E	JRNZ	MC03A	MC024: LXI H, 00080H
C02F	F1	POP PSW		SFHL
C030	F5	PUSH PSW		PUSH PSW
C031	44	MOV B,H		MOV B,H
C032	1E 01	MVI E,	00001H	CALL MC03F
C034	CD 8C C0	CALL	MC08C	JRNZ MC03A
C037	CA 80 00	JZ	M0080	POP PSW
C03A	F1	MC03A: POP PSW		PUSH PSW
C03B	EE 10	XRI	00010H	MOV B,H
C03D	18 E5	JMPR	MC024	MVI E, 00001H
C03F	CD CE C0	MC03F: CALL	MC0CE	CALL MC08C
C042	D3 34	OUT	00034H	JZ M0080
C044	16 98	MVI D,	00098H	MC03A: POP PSW
C046	E6 10	ANI	00010H	XRI 00010H
C048	3E 7F	MVI A,	0007FH	JMPR MC024
C04A	D3 04	OUT	00004H	MC03F: CALL MC0CE
C04C	3E 0F	MVI A,	0000FH	OUT 00034H
C04E	28 1A	JRZ	MC06A	MVI D, 00098H
				ANI 00010H
				MVI A, 0007FH
				OUT 00004H
				MVI A, 0000FH
				JRZ MC06A

.END

Abb. 2.5.1-4 Diskfile wie sie vom Disassembler abgelegt wird

falls ein solcher Breakpoint erreicht wurde. Dann ist es möglich, Register und Speicherzellen zu betrachten und gegebenenfalls das Programm bis zu einem neuen Breakpoint weiterlaufen zu lassen. Sehr wesentlich ist die höchste Anzahl von Breakpoints, die gleichzeitig gesetzt werden kann. Zum vernünftigen Arbeiten sollen mindestens zwei Breakpoints möglich sein. Etwas komfortabler wird das Ganze wenn Einzelschritte ausgeführt werden können. Dabei wird meistens wie bei der Technik mit Breakpoints verfahren. Das heißt, es wird ein Befehl RST 7 an die Stelle geschrieben, an der der Breakpoint auftreten soll. Im Falle des Betriebs mit Einzelschritten wird das Setzen des Breakpoints vom Programm automatisch vorgenommen. Nach jedem Schritt werden dann die Inhalte der Register des Prozessors sichtbar. Der nächste Befehl wird jeweils mit Tastendruck ausgeführt. Nachteilig an diesem Verfahren ist, daß es nicht in einen ROM angewendet werden kann, da der Befehl RST 7 in den Speicher geschrieben werden muß. Ferner können bei manchen Programmen auch Schwierigkeiten entstehen, daß es Manipulationen mit Stackpointern vornimmt. Z.B. wird dabei ein im Stack weiter zurückliegender Wert erneut verwendet. Wird nämlich ein Befehl RST 7 ausgeführt, so wird auf dem Stack die Rückkehradresse abgelegt. Dabei wird der an dieser Stelle im Stack liegende ältere Wert zerstört. Will ein Anwender aber auch ältere Werte des Stack verwenden, dann ist dieser Wert nicht mehr vorhanden und es kommt zu Fehlern. Das gleiche würde auch geschehen, wenn bei einem solchen Programm mit INTERRUPT gearbeitet werden würde. Beim Programmieren sollte also diese Technik vermieden werden, da die erzeugten Programme nicht fähig für INTERRUPT sind. Manchmal läßt es sich aber nicht vermeiden, z.B. in zeitkritischen Teilen, in denen bekanntlich mit allen „Tricks“ gearbeitet werden darf.

Im folgenden soll eine Testhilfe für den 8080 und Z80 besprochen werden, die allerdings nur auf dem Z80 lauffähig ist, die Programme in ROMs und auch nicht interruptfähige Programme aufzeichnen (tracen) kann.

2.6.1 Softwaretracer

Der Softwaretracer hat einen Umfang von etwa 3 KByte. Er ist in *Abb. 2.6.1-1* im Relocating Format abgelegt. Dieser Tracer ist nur im RAM lauffähig.

2.6.1.1 Befehle des Tracers

Nach dem Starten des Tracers auf seiner ersten Adresse meldet er sich mit einem Registerausdruck. Dann wird ein Befehl erwartet. Nachstehend sind die Befehle zusammengestellt.

Padrcr

Setzen des Programmzählers. Der Programmzähler wird auf den Wert *adr* gesetzt. Der Abschluß der Befehlseingabe erfolgt hier mit *cr*.

Beispiel: P2000cr setzt den Programmzähler auf die dezimale Adresse 2000H.

, (Komma)

Bei der Eingabe von , (Komma) wird der Befehl ausgeführt, auf den der Programmzähler zeigt. Dabei ist der Befehl selbst auch auf dem Bildschirm sichtbar. Nach der Ausführung des Befehls sind alle Register auf dem Bildschirm mit den aktuellen Werten belegt.

```

I .MAIN.7F
\03.PROG.010DBB.DATA.020000.BLNK.030000A2
;180000140C35A07C309FC030300F0C312F0C30FF07900FE0AC8F5DB71
;1800150100FE60128FAF12FF60080D3FFE67FD3FFF60080D3FF2FC9EB
;18002A010079FE0AC8F53EC0D300FE3E17D3FD3E0ACD807F00F1D3FCB7
;18003F0102F5DEFD0C47CA400001F1C501FC0004C24C10000CC24C00CD
;1800540100C1FE0DC0F53E50CD817F00F1C5D5E5219100005E2B560EAB
;1800690111000CC26A001DC26A100015C26A00360123003601E1D1C197
;18007E0110C9E5219100B677D2808E002B7EC601772300E1C9010179ED
;1800930100C321E079FE0AC8FE000DC221E03EA0C32100E079F5FCDA7
;1800A8010221E0F1FE0DC2E500003E0DCD21E0F1C97900F5C39BE979CB
;0500ED0100F5C397E905
;1800E10120F53A9D0AB72004F144C30300F1C30C007900C30CE0CD097C
;1800F60100E0B728FAC9C315E0000600E5D17EE6DFFE20DDCA74017E00
;18010B0110FECBCA6E01FEEDCA8262017FEFC3CAAE0110FECDCAAE0129
;1801200104E6EFEE22CAAE01FE202ACAAE01E6CFFE0140CAAE01E6C7B2
;1801350110FEC2CAAB01FEC4CA80AB017EE6F7FE110CA80A01FED3CAB8
;18014A01B1AC01EAE7FE20CAAC0201E6C7FE06CAAC0110FEC6CAAC0197
;18015F0140C3AD01237EE6C7FE2443CAA01C3AC01C390AC01C3AA01D0
;1801740104237FEFCBCA7101FE2021CAA01E6FEFC3440CAAE01E6F86A
;1801890110FE70CAAE017EE6CF10FE06CAA01E6C7FE2002CAA017EED
;19019E0101D640E687FE06CAAE001C3AC010404040408EBC9ED43A20A11
;1801B40124ED53A40A22A60AF510C1ED43A0A08D9ED4043AA0AED5369
;1801C90190AC0A22AE0AF5C1ED4243A80AED5732B60A10ED5F32B70A9E
;1801DE0122DD22B00AFD22B20A422A9E0AC9FD2AB20A20DD2AB00A3A77
;1801F30184B60AED473AB70AED124FED4BA80A229E0A10C5F12AAE0AD6
;1802080122ED5BAC0AE47BA0A08D908ED4BA00AC5F1402AA60AED5BEE
;18021D018BA40AED4BA20AC9AF100604114702121E1010FCDC5CFFE00D9
;1802320100D17E13122310FACD88EA01ED73B80AED7B80B40A000000A
;180247011100ED73B40AED7B8200ACDB001C97E23ED4023B80AED7B73
;18025C0184B40AE5ED73B40AED407B80A2600E6386F00C9232323ED08
;180271014473B80AED7B840AE522ED73B40AED7B80A002B7E2B6E67DD
;1802860122C92AA60AC92AB00A21C92AB20AC9ED73B8100AED7BB40AFC
;18029B0111E1ED73B40AED7B8000AC9237E23666FC900237E234F871B
;1802E00140FAB702060009C90604FF09C9ED4BA20A0520ED43A20AC2E8
;1902C50180AB022323C97EE63811F6C232D802ED4BA0080AC5F1006D0263
;1802DB0102232323C97E32E90221ED4BA00AC5F100A5002232323C9A9
;1802F001027EE638F6C232FE0221ED4BA00AC5F10093000223C97EE6CF
;180305010818F6C2321103ED4B84A00AC5F100A802230023C97EFC9A4
;18031A0142CA9302FECDCAA6D0210FEC3CAA502FE18CAB0AE02FE10CAFE
;18032F0184B802FEE9CA8702E608E7FE20CA0303E6C710FEC2CADF024F
;1803440110FEC4ACA02FEC7CA845402FEC0CAF0027E10FEEDC26903AE
;1803590102237E2BE4DCA930212FE45CA9302C32402007EE6DFFEDD58
;18036E0140C22402237E2BFEE941C224027EFEDDCA8B200380F027ED0
;1803830104E7C89F23CDE1001811F67CCDB9037DC3B90003F51F1F1F4C
;18039801201FCD9D03F1E60FC60830FE3ADAAB03C60740C3AB034FC36C
;1803AD0184E100E0DCDE100E240AC3E100CD94030E2020C3E100C50E
;1803C2012178CD9403C179C3B90203E5210000CD0600204FCDE100CDA7
;1803D70190E403DAF4032929290029B56F18EED630D800FE173FD8FFEF2
;1803EC0100A3FD0D607FE0AC90279E5C1E1C9CD02042047CD02044F0A
;1904010110C9C5CD110487878108747CD110480C1C948CD0600CDBA036C
;1904170100FE3038F6FE3A380200D607E60FC9E50E0C48CDE10021EF0558
;18042D0142CD8203C1C5CDD10348211E06CD8203E1E540CDFE007E23BD
;1904420120C5CDB903C110F721922806CD8203CDAF0348CDAF03213A0690
;1804580148CD82032AA00A7DCD89B2057CCDE9032AA2200ACD8C032A12
;18046D0192A040CD8C032AA60A49CD8C03217F06CD8220032AAB0A7DEA
;1904820144CDE02057CDB9032A92AA0ACD8C032AA0A48CD8C032AAE0A61
;1804980149CD8C03CDAF03CDAF2403218306CD8203ED404EB00AC5CDD4
;1804AD0184C103C10ACDB903ED444B820AC5CDD103C1200ACDB9032A6E
;1804C20189A60A7ECDE9033AB6240ACDB9033AB70ACD80B9030E20CD3B
;1804D70188E100ED4BB40AC5CDD80C103D11E1B0603C5001A4F131A4725
;1804EC012013CDD103C110F3CD92AF03CDAF033A9C0A20E7CA6B053EB0
;180501012401329D0A213807CD9182032AA00A7DCDB910037CCDE903B1
;1805160124ED4BA20ACDC103ED484EA40ACDC103ED4E90A60ACDC1036B

```

Abb. 2.6.1-1 Softwaretracer Object Code

18052B0148214D07CD8203ED4E91B00ACDC103ED48B2200ACDC103ED02
190540014948B40ACDC10321552107CD8203C1C5CDC108030E20CDE100D3
1805560110E1E5CDFE007E23C541CDB903C110F7CDAF1003AF329D0ADC
19056B01443ABA0AB7C27A052190EB06CD8203E1C9F54821B506CD820333
1805810120F121B80A5E23562308EBF5D5CD9E05D1F110EB3DC28505FD
180596014821EB06CD8203E1C910ESC1CDC1030610C5207ECD8903238A
1805AB0108C110F7CDAF03C9CB217FCDE305CB77CDE32005CDD805CB70
1905C0012467CDE305CDD805CB2157CDE305CB4FCDE30805CB47CDE3059E
1805D60110E20C3E100F50E2040CDE100F1C9F50E2A002020E20CD15
1805EB0180E100F1C952444B20005A383020534F46540057415245543A
18060001005241434552205631002E312037393032320036200D0A0DD0
18061501000A50433A200020200020202020202020424546003A200020208E
18062A01002020202020202020202020202020202000020535A78484A
18063F010078504E432041202000422020432020442000204520204852
180654010020204C202020202000535A784878504E43002041272042E1
18066901002720432720442720004527204827204C27000D0A0D0A2040
18067E0100002020200020495800202020202020204959002020202040
180693010028484C2920492020005220205350202020002D322020206C
1806A8010030202020202020D000A0D0A20004D454D002E2030202041
1806BD01003120203220203320002034202035202036002020372020F8
1806D2010038202039202041200020422020432020440020204520208F
1806E70100460D0A00202020200020202020202020200020202020207D
1806FC0100202020202020202020002020202020202020200020202045
1807110100202020202020202000202020202020200D4200454645484C5C
18072601003E200020202020200020202020202020202000200464142D3
1807380100434445484C20002700464142434445484C002000495849CE
18075001005953502000424546102000318A0D2101014022900AF3289
18076501929C0A329D0A328F0A120E0CCDE10021290740CDB203AF3201
18077A0182BA0A21000CD240448CD0600CDAE03FE4440CAEE07FE2C09
18078F0142CA4808FE2ECA240810FE3ECA3608FE50CAB04E08FE4ECA7E
1907A401845608FE55CA7308FE214DCA8A08FE47CABF0808FE53CA660991
1807BA0110FE54CA760AFE42CA92C707C37F07CD06004CDAE03FE59E2
1807CF0149C27F07CD0600CDAE0903FE45C27F07CD06200CDAE03FE32
1807E401200DC27F0731E01FC31203E0CD0600CDAE0310FE30DA7F07B3
1807F90110FE38D27F07E607E540211408074F060009005E23666B2221
19080E018A0D00E1C37F070F00AA2A0092009600A400A8E700EC00C100B4
18082401123E01329C0ACD170344CD2404AF329C0AC38E707E3E0132B1
18083901929D0ACD1703CD240424AF329D0AC37F07CD901703C37F07DC
18084E0142CDB03C5E1C37F0744CDB03C5CD1703CD902404CD0900DF
1808630140C27F08C10E78B12022EDC37F07C1C37F0740CDB03C5CD1F
19087801921703CD0900C26F0804C10E78B1C27608C3887F07E5CD0600E9
18088E0142CDB03FE43C2A30821AF32BA0A0E0CCDE11000E137F0707E
1808A301443ABA0A3C32BA0A07085F160021B90A19CD80C80379E60DD
1808B80104772370E1C37F07AF44328F0AESCDCB0360206922F208FEAE
1908CD01002C2824FE0D2807E1482A9E0AC37F073EC3083238002134094A
1908E30108223900CDEA01ED7388B80AED7BB40AC3000800AF5721900A84
1808F90140CDB035F7123702304147AFE05328F0A2800CA7BF0E0D208D
18090E0122EA21900ADD21980A004E2346230ADD770000DD233EFF02F2
19092301001520F03EC332380041213409223900C3DE0808E32E229E0AAA
1809390104E33333ED73B40AED497BE80ACDE0013A6F100A87CAD40809
18094E01225721900ADD21980A004E234623DD7E00DD0023021520F35D
1809630144C3D408E5CD0600CD84AB03FE5221A00A3E2020CA180ACDBF
1809780181CB036049FE0DCA610097ECD94030E2DCD90E100CD3C5CD1
18098D0100FE2C28197123FE2E122803C37C09CDAF0310ESC1CDC103DB
1809A201023E0118D6E1C37F072223C37C092049B60A10012052B70AE9
1809B70110012041A0A02204284A20A022043A20A01202044A40A0231
1809CC01212045A40A012048A6080A02204CA60A01204046A00A0158F5
1809E1014249B00A005949E20A10005053B40A002741B0A80A022742E4
1909F60184AA0A022743AA0A01212744AC0A022745AC080A012748AA0AFB
190A0C011002274CAE0A01274684A80A0100CD0600CDB880357CD0600EE
180A220141CDAE035F0E20CDE1210001AE090AB7CA6600096F030A67CE
180A370110ED52CA420A030303000318EC030A6F030A0067030AE7205D
180A4C0104144E2346CDC1030E242DCDE100CDB0370102B71C3A609FB
180A6101013D4F0600097ECD9409030E2DCDE100CDB108371C3A6097E
190A760148CD0600CDAE03FE4E0420083E01329C0AC3887F07AF329C0AE9
040A8C0140C37F07DC

00075A019E

zu Abb. 2.6.1-1

Nexprcr

Es werden mehrere Befehle hintereinander ausgeführt. Dabei ergibt der Teil expr die Anzahl der auszuführenden Befehle an. Mit 1FH werden 1FH-Schritte ausgeführt, das heißt dezimal 31 Befehle. Die Registerinhalte erscheinen nach jedem Befehl.

Uexprcr

Wie bei Nexprcr, nur daß die Registerinhalte nicht nach Ausführung von jedem Befehl erscheinen. Diese Art von Befehl wird angewendet, wenn schnell über ein Programmgebiet hinweg-, „getraced“ werden soll. Beide Befehle können mit CTRL C unterbrochen werden. Dann werden die aktuellen Registerinhalte angezeigt.

MSadr cr

Zusätzlich zu den angezeigten Registern wird ein Speicherbereich von 16 Byte mit angezeigt, der bei der durch adr bestimmten Adresse anfängt. Dabei wird die Zahl auf einen glatten Wert gerundet. MS1234cr zeigt bei jedem Registerausdruck den Bereich 1230H bis 123FH. Es können mehrere Speicherbereiche definiert werden und zwar in beliebiger Reihenfolge. Diese Bereiche werden dann immer mit ausgegeben. Die höchste Anzahl ist aber 256!

MC

Löschen der Simultanausgabe von Speicherbereichen.

Gadr cr

Starten eines Programms in Echtzeit. Falls in dem Programm in der gleichen Aufrufstufe ein RST 7 vorkommt, so wird wieder in den Tracer zurückgesprungen (die Wirkungsweise ist wie bei dem Aufruf eines Unterprogramms).

Gadr, adr1, adr2, adr3, adr4 cr

Ein Programm wird bei der Adresse adr gestartet. Der Tracer meldet sich wieder, wenn entweder eine der vier Zusatzadressen (adr1 . . . adr4) oder ein RET-Befehl erreicht wird. Dabei wird das Programm in Echtzeit gestartet. Ein Breakpoint darf nur auf den Anfang eines Befehls gesetzt werden.

Beispiel: G1000,1003cr
Speicher 1000
0 1 2 3 4 5 6 7 8
23 0E 01 C2 00 01 CA 00 02

Bedeutung:

1000: 23 INX H
0E 01 MVI C,1
C2 00 01 JNZ 100H
CA 00 02 JZ 200H

Das Programm wird bei 1000H gestartet. Auf Adresse 1003H wurde ein Breakpoint gesetzt, so daß das Programm beim Erreichen dieser Stelle wieder in den Tracer zurückkehrt.

SMadrB

Mit diesem Befehl ist es möglich, Speicherinhalte zu modifizieren, um z.B. Programme in sedezimaler Schreibweise einzugeben. Bei der Eingabe des Befehls wird die auf adr befindliche Zeile dargestellt. Durch Eingabe eines neueren Wertes mit nachfolgendem Blank (Leerzeichen) wird der neue Wert in den Speicher übernommen. b bedeutet Eingabe eines Blanks, so daß nach Eingabe der Adresse zur Anzeige des ersten Wertes ein Zeichen Blank ebenfalls eingegeben werden muß. Wird kein Wert angegeben, so kann mit Komma zur nächsten Zelle weitergegangen werden. Wird an Stelle des Blank ein Punkt eingegeben, so wird in die nächste Zeile geschaltet und die neue aktuelle Adresse wieder ausgegeben.

Beispiel: SM1000 23-2Bcr

Die Zelle 1000H enthält am Anfang den Wert 23H und wird auf 2BH verändert.

SRreg

Hiermit ist es möglich, Registerinhalte zu verändern. Mit reg sind folgende Zeichenfolgen gemeint:

Ab	Bb	Cb	Db	Eb	Hb	Lb	Fb
A'	B'	C'	D'	E'	H'	L'	F'
IX	IY	SP	Ib	Rb			

Dabei steht b immer für Blank (Leerzeichen).

Beispiel: SRA 00-22cr

Der Inhalt des Akkumulators wird auf 22H gesetzt.

TN

Ein angeschlossener Drucker wird eingeschaltet, um einen zusätzlichen Ausdruck des Trace zu ermöglichen. Dabei kann mit einem Drucker gearbeitet werden, der 80 Stellen aufweist, und der für jeden Schritt des Trace eine Kompaktzeile des Registerinhalts ausgibt.

TO

Der Trace des Druckers wird wieder ausgeschaltet.

. (Punkt)

Einzelschrift mit Druckausgabe. Ein Schritt wird ausgeführt und zusätzlich eine Zeile Kompaktausdruck auf dem Drucker ausgegeben.

;(Semikolon)

Hier wird auch ein Schritt ausgeführt, doch wird der Bildschirminhalt auf dem Drucker ausgegeben.

Abb. 2.6.1-2 zeigt einige Beispiele eines Vorgangs „Trace“.

2.6.1.2 Anpassung des Tracers an vorhandene Systeme

Abb. 2.6.1.2-1 zeigt den Ausdruck von einem Assembler für den Anfang der Trace.

Um den Tracer an ein vorhandenes System anzupassen, genügt es vier Sprungbefehle zu ersetzen. Der erste Sprungbefehl führt auf ein Programmteil mit dem Namen COS.

Dies ist die Ausgaberroutine, die die Aufgabe hat, ein im Register C befindliches Zeichen

auf der Konsole auszugeben. CI hat die Aufgabe, in das Register A zu lesen. CSTS prüft den Status der Konsole, indem es den Wert 0FFH in das Register A legt, falls ein Zeichen an der Konsole eingegeben wurde. Wenn das nicht der Fall ist, wird das Zeichen 0 eingelesen. LO schließlich dient zur Druckerausgabe, das Zeichen C wird an den Drucker ausgegeben. Das Zeichen 0CH wird in die Konsole ausgegeben, um den Bildschirm zu löschen.

```
RDK Z80 SOFTWARETRACER V1.1 790226
```

```
PC: BE61      BEF: 31 00 01
```

```
SZXHPNC A B C D E H L      SZXHPNC A' B' C' D' E' H' L'
* * * 4B 41 20 52 44 FF FF      * * ** 45 0A 0D 50 4F 3A 52
TX      IY      (HL) I R SP  -2  0  +2
4420 5A 2053 08 07 3B 35  0928 8BE9 4120 F6C5
```

```
BEFEHL> PF01E
```

```
RDK Z80 SOFTWARETRACER V1.1 790226
```

```
PC: F01E      BEF: C3 BE F6
```

```
SZXHPNC A B C D E H L      SZXHPNC A' B' C' D' E' H' L'
* * * 4B 41 20 52 44 FF FF      * * ** 45 0A 0D 50 4F 3A 52
TX      IY      (HL) I R SP  -2  0  +2
4420 5A 2053 08 07 3B 35  0928 8BE9 4120 F6C5
```

Abb. 2.6.1-2 Beispiel eines Vorgangs „Trace“

```
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 0928 BEF F01E C3 BE F6
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 0928 BEF F6BE F5
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 0926 BEF F6BF D5
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 0924 BEF F6C0 C5
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 0922 BEF F6C1 F5
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 0920 BEF F6C2 CD B9 F5
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 091E BEF F5B9 C5
FABCDEHL 52 4B 4120 5244 FFFF IXIYSP 4420 2053 091C BEF F5BA 21 FF FF
```

zu Abb. 2.6.1-2

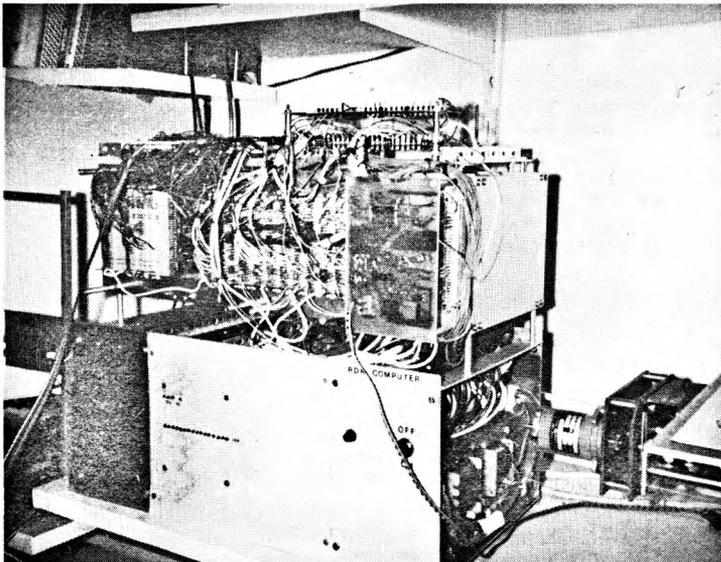
```
0000'   C3 075A'   START:JMP MAIN
0003'   C3 F009   COS:JMP 0F009H
0006'   C3 F003   CI:  JMP 0F003H
0009'   C3 F012   CSTS:JMP 0F012H
000C'   C3 F00F   LO:  JMP 0F00FH
```

zu Abb. 2.6.1-2

2.6.1.3 Funktionsweise des Tracers

Der Tracer selbst belegt etwa 3 KByte Speicherplatz. Die meisten Variablen sowie der Stack sind hinter dem Tracer angeordnet. Insgesamt wird also ein Speicherplatz von 4 KByte vom Tracer benötigt. Dabei wird außerhalb dieses Bereiches kein Speicherplatz beansprucht. Daher steht der restliche Platz voll für das Programm des Benutzers zur Verfügung. Der Tracer arbeitet wegen einer möglichst hohen Geschwindigkeit für die Aufzeichnung mit einer selbst modifizierenden Technik. Er kann daher nicht in ROMs laufen. Der Tracer kann jederzeit wieder vom Anfang an gestartet werden. Dabei besteht nicht die Gefahr, daß er wegen der Modifizierung nicht wieder anläuft, da er die Bereiche immer wieder initialisiert.

Bei dem Tracer handelt es sich um eine Art EMULATOR. Dabei werden zur Ausführung eines Befehls des Benutzerprogramms keine Breakpoints gesetzt. Der Tracer wirkt vielmehr wie eine eigene CPU, die einen Befehl vom Benutzerprogramm holt und dann ausführt. Dafür müßte jeder Befehl analysiert werden, und mit den Speicherzellen, die als Register dienen, ausgeführt werden. Da aber die Maschine, die emuliert werden soll, auf ein- und derselben Maschine läuft, die schon in der Lage ist, diese Befehle auszuführen, ist es nicht nötig, jeden einzelnen Befehl genau auszuführen. Es genügt, wenn die Zugehörigkeit zu einer Befehlsgruppe festgestellt wird. Dann können die meisten Befehle dadurch ausgeführt werden, daß sie in einen Speicherbereich geschrieben werden. Der Tracer springt dann einfach dorthin, um den Befehl auszuführen. Dabei müssen vor Ausführung des Befehls zunächst alle Register geladen und dann wieder zurückgespeichert werden. Dies geht aber nicht mit allen Befehlen. Betroffen sind alle Befehle, die den Programmzähler beeinflussen. Bei Ausführung dieses Befehls würde dann der Prozessor einfach direkt in das Benutzerprogramm springen. Der Tracer hätte keine Kontrolle mehr über den Ablauf des Benutzerprogramms. Die Befehle werden in dem Tracer aussortiert und direkt durch Setzen eines Pseudoprogramm-Zählers ausgeführt. Bei den Befehlen CALL und RET wird zusätzlich die Verwaltung des Stacks vorgenommen.



3 Software, verschiedene Programme

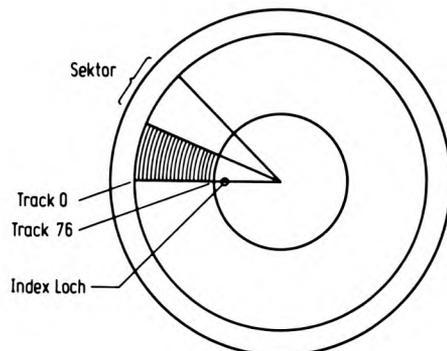
3.1 Lader für das TDL Relocating Format

An dieser Stelle soll ein Programm besprochen werden, das die Aufgabe hat, das schon benutzte Relocating Format in den Programmspeicher zu laden. Dabei arbeitet das Programm mit dem CP/M-Betriebssystem und Diskette. Es kann aber leicht an ein System angepaßt werden, das nur mit Konsole arbeitet.

3.1.1 CP/M-Betriebssystem

Zunächst soll das CP/M-Betriebssystem näher besprochen werden. Es handelt sich hier um ein Betriebsprogramm, das die Aufgabe hat, das Arbeiten mit Disketten zu ermöglichen. Das System CP/M ist von DIGITAL RESEARCH sowohl für große als auch für kleine Disketten lieferbar und benötigt einen minimalen Arbeitsspeicherraum von 16 KByte einschließlich des Platzes für das Anwenderprogramm. Dabei können auf einer großen Floppy etwa 250 KByte und auf einer MINI-Floppy etwa 90 KByte untergebracht werden, normale Aufzeichnungsdichte vorausgesetzt. Bei doppelter Dichte sind es 180 KByte und bei weiterer Verdopplung durch die doppelte Spurdichte sogar 360 KByte auf der MINI-Floppy. Eine Floppy ist in Sektoren und Spuren unterteilt. Bei der großen Floppy sind es 76 Spuren und 26 Sektoren. Abb. 3.1.1-1 zeigt den Aufbau einer Floppy. Ein Sektor enthält bei einfacher Dichte 128 Byte. Die Position eines Sektors wird mit Hilfe eines Indexloches bestimmt. Dies kennzeichnet den Sektor 0. Wird bei Disketten der Sektor durch die Software definiert, dann werden die anderen Sektoren durch einen Kennzeichnungsblock bestimmt, der auf der Diskette steht. Bei den Disketten mit Orientierung durch Hardware wird die Position durch weitere Löcher auf der Diskette, den sogenannten SECTOR HOLES bestimmt. Die durch die Löcher bewirkten Impulse werden abgezählt, wobei das Rücksetzen durch den Index-Impuls ausgelöst wird.

Abb. 3.1.1-1 Anordnung von Sektoren auf einer Floppy



Daten und Programme, die auf der Platte stehen, müssen irgendwelche Positionen haben, die dem Benutzer bekannt sein müssen. Um nicht jedem Programm von Hand mit Bleistift und Papier die entsprechenden Sektoren und Spuren (Tracks) zuweisen zu müssen, gibt es Disketten-Betriebssysteme. Diese arbeiten sehr unterschiedlich.

FDOS ist z.B. ein solches Betriebssystem. Einem Programm kann ein beliebiger Name zugewiesen werden, unter dem es später erreichbar ist, ebenso wie die Daten. Dazu wird ein sogenanntes „Directory“ angelegt.

Das „Directory“ ist ein reservierter Platz von mehreren Sektoren und Tracks auf der Diskette. Dort steht der Name des Programms im 7-Bit-Code (ASCII) mit 5 Buchstaben und dazu die Anfangsadresse des Programms auf der Diskette. Dazu wird der erste Sektor und Track, bei dem das Programm beginnt, abgelegt. Ferner wird die genaue Anzahl der Sektoren dieser „File“ (Datei) festgehalten. Einer Datei können dennoch Attribute zugewiesen werden. Solche Attribute sind z.B. Schreibschutz oder nicht, die ebenfalls mit abgelegt werden. Insgesamt werden 11 Byte zur Beschreibung einer File im Directory abgelegt. Die einzelnen Dateien werden also nacheinander linear auf der Diskette abgelegt. Wird nun eine Datei gelöscht, so bleibt ein Loch auf der Diskette frei. Es muß dann ein sogenannter PACKING-Prozeß eingeleitet werden, bei dem alle nachfolgenden Dateien verschoben werden. Dadurch wird auch das Loch an das Ende der Diskette verschoben.

Anders arbeitet das CP/M-Betriebssystem. Es unterteilt die Diskette in 1024-Byte-Blöcke. Jeder dieser Blöcke wird ein Zahlenwert zugeordnet, der später vom Betriebssystem wieder in Sektor und Track umgerechnet wird. Ein Datenblock kann auch hier wieder einen Namen bekommen, der diesmal 8 Zeichen lang sein darf. Mit Punkt getrennt können nochmals 3 Zeichen eingegeben werden, die die Art des Datenblocks einteilen helfen. So werden z.B. mit .BAS Dateien bezeichnet, die ein BASIC-Programm enthalten, und mit .SRC bzw. .ASM Dateien, die ein Assembler-Sourceprogramm enthalten. .COM bezeichnet Dateien, die ein direkt ausführbares Programm enthalten. Dabei ist es möglich, Programme die mit .COM enden, einfach durch Angabe des Namens, der vor dem Programm steht, zu laden und zu starten.

Hier wird für den Eintrag der Datei unterschiedlich viel Platz im Directory beansprucht. Der minimale Platz ist 32 Byte. Dabei kann eine Datei mit maximal 16 KByte beschrieben werden. Für jede weiteren 16 KByte wird ein neuer Eintrag in der Directory beansprucht. *Abb. 3.1.1-2* zeigt ein Beispiel.

```

0100 00 4D 4E 56 43 50 4D 20 20 43 4E 4D 00 00 00 46 .MOUCPM COM...F
0110 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 00 00 00 00 00 00 .....
0120 00 50 49 50 20 20 20 20 43 4E 4D 00 00 00 37 .PIF COM...7
0130 08 0C 0D 0E 0F 10 11 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0140 00 53 55 42 4D 49 54 20 20 43 4E 4D 00 00 00 0A .SUBMCT COM...
0150 12 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0160 00 45 44 20 20 20 20 20 43 4E 4D 00 00 00 30 .ED COM...0
0170 14 15 16 17 18 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0180 00 44 49 53 55 54 4C 20 20 41 53 4D 00 54 00 05 .DISUTL ASM..T..
0190 75 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 U.....
01A0 00 38 30 38 30 20 20 20 20 42 41 48 00 6F 00 17 .8080 BAK..O..
01B0 E3 E4 E5 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....

```

Abb. 3.1.1-2 Beispiel eines CP/M Direktorys

Der Vorteil dieser Art der Datenverwaltung liegt darin, daß ein Packing unnötig wird, da Dateien auch verstreut über die Fläche der Diskette angeordnet sein können. Ferner können mehrere Dateien gleichzeitig zum Schreiben angemeldet werden. Dies ist z.B. bei FDOS nicht möglich. Wird nämlich bei FDOS eine Datei eröffnet, so kann die nächste nicht eröffnet werden, da normalerweise das Ende der ersten Datei noch nicht abzusehen ist. Die nächste Datei muß bekanntlich an die erste anschließen.

Eine Ausnahme ergibt sich, wenn der ersten Datei von vornherein ein fester großer Platz zugewiesen wird. Bei CP/M tritt dieses Problem nicht auf. Der zweiten Datei wird zunächst der nächste Block mit 1 KByte zugewiesen. Wird dann wieder auf der ersten Datei geschrieben und überschreitet sie den ersten Block, so wird ihr der dritte Block zugewiesen. Dabei entstehen Dateien, die stark ineinander verschachtelt sind. Durch einen Kopier-Prozeß auf eine andere Diskette können sie entwirrt werden. Der einzige Nachteil bei dieser Methode ist, daß schon bei der kleinsten Datei mindestens 1 KByte belegt werden, anstatt nur 128 Byte. Dadurch werden die Disketten schneller voll als mit FDOS.

Es ist auch ein System denkbar, daß jedem Sektor eine Zahl zuordnet, und dadurch der Platz auf der Diskette besser ausgenutzt wird. Das ist z.B. im Betriebssystem ISIS II von INTEL durchgeführt. Der Aufwand steigt allerdings nicht unerheblich.

CP/M ist in mehrere Programme eingeteilt. Es soll zunächst das Programm BIOS besprochen werden. Es kann vom Benutzer geschrieben werden. Es hat die Aufgabe, das Softwarepaket an die vorhandene Hardware anzupassen. Es enthält daher Routinen für Ein- und Ausgabe der Konsole für Ausgabe auf Drucker und für Lesen und Schreiben eines Sektors, sowie Setzen der Adresse von Track und DMA.

Das nächste Programm heißt BDOS. Dies ist das eigentliche Betriebssystem des CP/M. Es greift ausschließlich auf die im BIOS definierten und über eine Sprungtabelle erreichbaren Routinen dort zu.

CCP bezeichnet den CONSOLE COMMAND PROZESSOR. Er hat die Aufgabe, Befehle des Benutzers wie DIR (Directory) auszugeben, also Verzeichnis aller Dateien auszudrucken.

TPA bezeichnet ein Speichergebiet, beginnend mit der Adresse 1000H, in das sowohl Benutzerprogramme als auch Dienstprogramme geladen werden. Der CCP beginnt erst von einer höheren Adresse an, je nach maximalem Speicher für den Benutzer. Bei einem Speicher von 16 KByte startet CCP z.B. bei 2900H, BDOS bei 3200H und BIOS bei 3E00H.

Dem Benutzer stehen nun zahlreiche Routinen als dem BDOS zur Verfügung. Er kann sie über die Einsprungstelle 5 erreichen. Damit das CP/M-System weiß, welche Dienstleistung verlangt wird, muß dem Befehl CALL auf Adresse 5 ein Parameter in einem Registerpaar übermittelt werden. Im Register DE wird eine Buffer-Adresse und im Register C der Befehl übergeben. Status und Bytes für die Information werden je nach Befehl im Akkumulator übertragen.

Folgende Tabelle gibt die Nummer und Bedeutung der Befehle an:

Nummer	Bedeutung
0	System r�cksetzen
1	Konsole lesen
2	Konsole schreiben
3	Reader lesen
4	Punch schreiben
5	Drucker schreiben
6	–
7	IO Status Byte holen
8	IO Status Byte setzen
9	Buffer ausdrucken bis \$
10	Buffer f�llen von Konsole
11	Zeichen von Konsole da?
12	Lese-/Schreibkopf abheben vom aktuellen Laufwerk
13	BDOS initialisieren und Laufwerk A selektieren, Buffer auf 80H voreinstellen
14	Laufwerk X selektieren
15	Datei �ffnen
16	Datei schlie�en
17	Suchen nach Datei
18	Suchen nach n�chster Datei
19	Datei l�schen
20	N�chsten Rekord lesen (128 Byte)
21	N�chsten Rekord schreiben
22	Datei kreieren
23	Datei umbenennen
24	Aktuelle Laufwerke
25	Laufwerknummer f�r n�chsten Zugriff
26	DMA-Adresse setzen. 128 Byte Buffer
27	Adresse des Disk-Allocation-Bereiches (Vom STATUS-Kommando verwendet)

3.1.2 Relocator

Abb. 3.1.2-1 zeigt das Listing des Relocator-Programms. Mit `.INSERT A:IOPACK` wird das schon aus vorhergehenden Abschnitten bekannte IO-Packet eingef gt. Es enth lt am Anfang auch eine Sprungtabelle, die zur Anpassung an das Benutzersystem dient.

Als n chstes wird mit `INSERT B:CPMINT` das Disk Utility Packet, geladen. In diesem Programm werden zun chst einige Konstanten mit Werten belegt, die f r die Kommunikation mit dem BDOS-System bestimmt sind. Die erste Routine, die ben tigt wird, hei t `SETUP`. Damit wird eine Datei  ffnet, d.h. f r weitere Schreib- und Lesebefehle zug nglich gemacht. Dazu ist der Name in einem Buffer enthalten. Dieser Name wird von dem CP/M-Betriebssystem in der richtigen Form bereits bei dem Aufruf `„RELOC name“` belegt. Dabei stellt `RELOC` eine Datei mit der Erweiterung `.COM` dar, also das Programm in direkt ausf hrbarer Form. Der Name k nnte aber auch per Programm in die im CP/M-Handbuch beschriebenen Speicherzellen geladen werden. (13)

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN: -

PAGE 1

```

                                .PHEX
                                .PABS
0100 .LOC 100H
                                ;
                                ;*****
                                ;* RELOCATOR FUER TDL .REL FILES      *
                                ;* 0790604                          *
                                ;* BY ROLF-D.KLEIN                U1.0  *
                                ;*****
                                ;
                                ;
                                .INSERT A:TOPACK
                                @;*****
                                @;* INCLUDE FILE
                                @;* MIT .INSERT TOPACK
                                @;* RDK 790519
                                @;* BEINHALTET STANDART IO + HEX--
                                @;* UMRECHNUNG
                                @;*****
                                @
0100 C3 01C8 @JMP START          ;START DES HAUPTPROGRAMMES
0103 C3 F003 @C1:JMP 0F003H
0106 C3 F009 @C0:JMP 0F009H
0109 C3 F012 @CSTS:JMP 0F012H
010C C3 F01E @EXIT:JMP 0F01EH
                                @;
                                @; ROUTINEN EXPR+ PRAC+PRHL
                                @; SOWIE CRLF UND PRINT
                                @;
010F @PRAC:          ;GIBT A IN ZWEI DIGITS AUS
010F F5 @PUSH PSW
0110 1F @RAR
0111 1F @RAR
0112 1F @RAR
0113 1F @RAR
0114 CD 0118 @CALL OUTH
0117 F1 @POP PSW
0118 @OUTH:
0118 E60F @ANI 0FH
011A C630 @ADI "0"
011C FE3A @CPI "9"+1
011E DA 0123 @JC OUTH
0121 C607 @ADI "A"-"9"-1
0123 @OUTH:
0123 4F @MOV C=A
0124 C3 0106 @JMP CD
                                @;
                                @;
0127 @PRHL:          ;GIBT HL IN 2 BYTES (4DIGITS )AUS
0127 7C @MOV A+H
0128 CD 010F @CALL PRAC
012B 7D @MOV A+L
012C 1BE1 @JMFR PRAC
                                @;
                                @;

```

Abb. 3.1.2-1 Listing des Relocator Programms

```

@; EXPR HOLT ZEICHEN VON DER CONSOLE
@; UND SPEICHERT DAS ERGEBNIS IN HL
@; DIE EINGABE IST FORMATFREI
@; DAS TERMINALZEICHEN WIRD IN A UEBERGEHEN
@;
012E @EXPR:
012E 21 0000 @LXI H,0 ;ANFANGSWERT
0131 @EX0:
0131 CD 0103 @CALL CI zu Abb. 3.1.2-1
0134 CD 0123 @CALL DUTCH
0137 @EX1:
0137 CD 0145 @CALL NIBBLE
013A DA 0155 @JC EXZ
013D 29 @DAD H
013E 29 @DAD H
013F 29 @DAD H
0140 29 @DAD H
0141 E5 @ORA L
0142 6F @MOV L,A
0143 18EC @JMPR EX0
0145 @NIBBLE:
0145 D630 @SUI "0"
0147 D8 @RC
0148 FE17 @CPI "G"--"0"
014A 3F @CMC
014B D8 @RC
014C FE0A @CPI 10
014E 3F @CMC
014F D0 @RNC
0150 D607 @SUI "A"--"9"--1
0152 FE0A @CPI 10
0154 C9 @RET
0155 @EX2:
0155 79 @MOV A,C ;TERMINATOR
0156 FE0D @CPI 0DH
0158 CA 015C @JZ ECHU
015B C9 @RET
@;
015C @ECHU:
015C F5 @PUSH PSW
015D 0E0A @MVI C,0AH
015F CD 0106 @CALL CO
0162 F1 @POP PSW
0163 4F @MOV C,A
0164 C9 @RET
@;
@;
0165 @CRLF: ;GIBT CRLF AUF DER CONSOLE AUS
0165 0E0D @MVI C,0DH
0167 CD 0106 @CALL CO
016A 0E0A @MVI C,0AH
016C 1898 @JMPR CO
@;
@;
016E @LPRINT: ;DRUCKT EINEN TEXT BIS 0 AUS

```

```

@                                     ;ADRESSE IN HL
016E    7E    @MOV A,M
016F    23    @INX H
0170    B7    @ORA A
0171    C8    @RZ
0172    CD 0123 @CALL OUTCH
0175    1BF7  @JMPL LPRINT
           @.DEFINE PRINT(A,ZB)
           @
           @LXI H, .+8
           @CALL LPRINT
           @JMPL ZB
           @.ASCIZ A
           @ZB:
           @]
           @;
           @; ***** ENDE IOPACK 790519 *****
           .INSERT B:CPMINT
           @;*****
           @;* INCLUDE FILE *
           @;* CPM INTERFACE ROUTINEN *
           @;* FUER DISK VERARBEITUNG *
           @;* RDK 790604 *
           @;*****
           @;
0005    @BDOS=5           ;DOS EINGANG
000F    @OPENF=15        ;FILE OPEN
0014    @READF=20        ;READ FUNCTION
0002    @TYPEF=2         ;TYPE FUNCTION
0001    @CONS=1          ;READ CONSOLE
000B    @BRKF=11         ;BREAK KEY (TRUE IF CHAR READY)
0000    @RESET=0         ;SYSTEM RESET
0001    @READC=1         ;CONSOLE READ
0003    @RPUN=3          ;READ PUNCH
0004    @WPUN=4          ;WRITE PUNCH
0005    @WLIST=5         ;WRITE LIST
0007    @IROG=7          ;INTERORG IO STATUS
0008    @ALSTAT=8        ;ALTER IO STATUS
0009    @BUWRIT=9        ;PRINT CONSOL BUFFER
000A    @REACORU=10      ;READ CONSOL BUFFER
000C    @LIFTDI=12       ;LIFT DISK HEAD
000D    @RESETSY=13      ;RESET DISK SYSTEM
000E    @SELDIS=14       ;SELEKT DISK
0010    @FILCLOS=16      ;CLOSE FILE
0011    @SEARFIR=17      ;SEARCH FIRST
0012    @SEARNX=18       ;SEARCH NEXT
0013    @DELFIL=19       ;DELETE FILE
0014    @RERECO=20       ;READ RECORD
0015    @WRRECO=21       ;WRITE RECORD
0016    @CREAFI=22       ;CREATE FILE
0017    @RENFI=23        ;RENAME FILE
0018    @INTLOG=24        ;INTEROG LOGIN
0019    @INTDIS=25       ;INTEROG DISK
001A    @SETDMA=26       ;SET DMA ADR
001B    @INTALL=27       ;INTEROG ALLOCATION
    
```

zu Abb. 3.1.2-1

3 Software, verschiedene Programme

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - RELOCATOR V1.0 790604 RDK

PAGE 4

```

005C      @;
0080      @FCB=5CH          ;FILE CONTROL BLOCK ADR
          @BUFF=80H       ;INPUT DISK BUFFER ADDRESS
          @;
          @;
005C      @FCBDN=FCB+0     ;DISK NAME
005D      @FCBFN=FCB+1     ;FILE NAME
0065      @FCBFT=FCB+9     ;DISK FILE TYPE (3CHAR)
0068      @FCBRL=FCB+12    ;FILE'S CUR REEL NR
006B      @FCBRC=FCB+15    ;FILE REC COUNT (0..127)
007C      @FCBCR=FCB+32    ;CUR NEXT REC NR (0..127)
007D      @FCBLN=FCB+33    ;FCB LENGTH
          @;
          @;
0177      @SETUP:         ;SET UP FILE
0177      11 005C         @LXI D,FCB
017A      0E0F           @MVI C,OPENF
017C      CD 0005         @CALL BDOS          ;FALLS OFFH IN A DANN FEHLER
017F      FEFF           @CPI 255
0181      37             @STC
0182      C8            @RZ          ;FEHLER
0183      3F            @CMC
0184      AF            @XRA A
0185      32 007C        @STA FCBCR      ;RECORD 0
0188      C9            @RET
          @;
0189      @DISKR:        ;DISK READ
0189      11 005C         @LXI D,FCB
018C      0E14           @MVI C,READF
018E      CD 0005         @CALL BDOS
0191      37             @STC
0192      3F            @CMC
0193      FE00           @CPI 0
0195      C8            @RZ          ;KEIN FEHLER
0196      FE01           @CPI 1          ;ENDE FILE
0198      C8            @RZ
0199      37             @STC
019A      C9            @RET          ;FEHLER
          @;
          ; UNTERPROGRAMME
          ;
019B      RIX:
019B      E5            PUSH H
019C      D5            PUSH D
019D      C5            PUSH B          ;ALLES RETTEN
019E      D9            EXX
019F      E5            PUSH H
01A0      D5            PUSH D
01A1      C5            PUSH B
01A2      GNB:
01A2      3A 01C7        LDA IEP          ;POINTER
01A5      FE80           CPT 80H
01A7      C2 01B1        JNZ G0
          ;
01AA      CD 0189        CALL DISKR
    
```

zu Abb. 3.1.2-1

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - RELOCATOR 01.0 790604 RDK

PAGE 5

```

01AD DA 0253 JC FEHLER
01B0 AF XRA A
;
01B1 G0:
01B1 5F MOV E,A
01B2 1600 MUI D,0
01B4 3C JNR A
01B5 32 01C7 STA TBF
;
01B8 21 0080 LXT H,BUFF
01BB 19 DAD D
01BC 7E MOV A,M
01BD C1 POP B
01BE D1 POP D
01BF F1 POP H
01C0 D9 EXX
01C1 C1 POP B
01C2 D1 POP D
01C3 E1 POP H
01C4 37 STC
01C5 3F CMC
01C6 C9 RET
;
01C7 00 TBP: .BYTE 0
;
;
01C8 START:
01C8 3E80 MUI A,80H
01CA 32 01C7 STA IBF
01CD CD 0177 CALL SETUP ;FILE ERÖFFNEN
01D0 DA 0253 JC FEHLER ;FEHLER SONST
PRINT "RELOC ENTER BIAS , RELADR :"

```

zu Abb. 3.1.2-1

```

0208 D9 EXX ;HL 'BIAS BC'RELOC
0209 CD 0165 CALL CRLF
020C LOD0:
020C CD 019B CALL RIX ;EIN ZEICHEN HOLEN
020F D63A SUI ':' ;DOCH ABSOLUT ?
0211 47 MOV B+A ;RETTEN
0212 E6FE ANI 0FEH ;BIT 0 WEG
0214 20F6 JRNZ LOD0 ;WARTEN
0216 57 MOV D+A ;ZERO CHECKSUM
0217 CD 02DC CALL SBYTE ;FILE LENGTH
021A 5F MOV E+A
021B CD 02DC CALL SBYTE ;LOAD MSB
021E F5 PUSH PSW
021F CD 02DC CALL SBYTE ;LOAD LSB
0222 D9 EXX
0223 D1 POP D ;MSB HOLEN
0224 5F MOV E+A ;FULL LOAD ADR
0225 C5 PUSH B
0226 D5 PUSH D
0227 E5 PUSH H
0228 19 DAD D ;BIAS+LOAD ADR
0229 E3 XTHL ;RESTORE HL'
022A DDE1 POP X ;X=BIAS+LOAD
022C D9 EXX
022D E1 POP H ;HL=LOAD ADR
022E CD 02DC CALL SBYTE ;FILE TYPE HOLEN
0231 3D DCR A ;1=REL 0=ABS
0232 78 MOV A+B
0233 C1 POP B ;BC=RELOC
0234 2003 JRNZ ..A
0236 09 DAD B ;REL
0237 DD09 DADX B ;X&HL
0239 ..A:
0239 1C INR E ;TEST LENGTH
023A 1D DCR E ;0=DONE
023B 2832 JRZ DONE
023D 3D DCR A
023E 286C JRZ LODR ;RELATIVE
0240 ..L1:
0240 CD 02DC CALL SBYTE ;NEXT
0243 CD 02EF CALL STORE ;STORE IT
0246 20F8 JRNZ ..L1
0248 LOD4:
0248 CD 02DC CALL SBYTE ;GET CHECKSUM
024B 28BF JRZ LOD0 ;OK
024D ERR3:
024D DDE5 PUSH X
024F E1 POP H ;TRANSFER
0250 CD 0127 CALL PRHL ;CURRENT LOAD ADR
0253 ERR2:
0253 FEHLER:
PRINT "FEHLER AUFGETRETEN "I
0253 Z1 025B +LXI H*.*+8
0256 CD 016E +CALL LPRINT
0259 1814 +JMPR ..000?

```

zu Abb. 3.1.2-1

IDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 ,MAIN. - RELOCATOR V1.0 790604 RDK

```

025B      4645484C4552+.ASCIZ "FEHLER \
0261      200055464745+\AUFGET\
0267      54524554454E+\RETEH "\
026D      2000          +\
          +]
          ;
026F      DONE:
026F      7C          MOV A,H          ;WENN NULL NICHT MOD
0270      B5          OR A,L
0271      CA 0290     JZ FINAL
0274      EB          XCHG
          PRINT "START ADRESSE : "E
0275      21 027D     +LXI H,.,+8
0278      CD 016E     +CALL LPRINT
027E      1810       +JMPR ,.,0003
027D      535441525420+.ASCIZ "START A\
0283      414452455353+\DRESSEN\
0289      45203A00   +\ : "
          +]
028D      CD 0127     CALL PRHL
0290      FINAL:
          PRINT " START MONITOR "E
0290      21 0298     +LXI H,.,+8
0293      CD 016E     +CALL LPRINT
0296      1811       +JMPR ,.,0004
0298      202053544152+.ASCIZ " START\
029E      54204D4F4E49+\ MONIT\
02A4      544F522000 +\OR "
          +]
02A9      C3 F01E     JMP 0F01EH      ;***
          ;
02AC      LODR:
02AC      2E01       MVI L,1          ;BIT COUNTER
02AE      ,.,L1:
02AE      CD 02CC     CALL LODCB      ;GET BIT
02B1      3807       JRC ,.,L3
02B3      ,.,L5:
02B3      CD 02EF     CALL STORE      ;STORE IT
02B6      20F3       JRNZ ,.,L1
02B8      18BE       JMPR LOD4      ;TEST CHECKSUM
02BA      ,.,L3:
02BA      4F         MOV C,A          ;SAVE LOW BYTE
02BB      CD 02CC     CALL LODCB
02BE      47         MOV B+A        ;HIGH BYTE
02BF      D9         EXX
02C0      C5         PUSH B          ;RELOC
02C1      D9         EXX
02C2      E3         XTHL          ;INTO HL
02C3      09         DAD B          ;RELOCATE
02C4      7D         MOV A,L
02C5      CD 02EF     CALL STORE      ;LOW
02C8      7C         MOV A,H
02C9      E1         POP H          ;RESTORE HL
02CA      18E7       JMPR ,.,L5
          ;

```

zu Abb. 3.1.2-1

```

02CC          LODCB:
02CC      2D          DCR L          ;COUNT BITS
02CD      2007       JRNZ  ..LC1
02CF      CD 02DC   CALL SBYTE
02D2      1D          DCR E          ;COUNT BYTES
02D3      67          MOV H,A       ;SAVE BITS
02D4      2E08      MVI L,8        ;8BITS / BYTE
02D6          ..LC1:
02D6      CD 02DC   CALL SBYTE
02D9      CB24      SLAR H          ;NEXT BIT
02DB      C9          RET
;
02DC          SBYTE:
02DC      C5          PUSH B
02DD      CD 02FC   CALL RIBBLE
02E0      07          RLC
02E1      07          RLC
02E2      07          RLC
02E3      07          RLC
02E4      4F          MOV C,A
02E5      CD 02FC   CALL RIBBLE
02E8      B1          ORA C
02E9      4F          MOV C,A
02EA      82          ADD D
02EB      57          MOV D,A
02EC      79          MOV A,C
02ED      C1          POP B
02EE      C9          RET
;
02EF          STORE:
02EF      DD7700     MOV 0(X),A
02F2      DBE00      CMP 0(X)      ;PRUEF LESEN
02F5      C2 024D   JNZ ERR3      ;NEIN
02F8      DD23      INX X
02FA      1D          DCR E
02FB      C9          RET
;
02FC          RIBBLE:
02FC      CD 019B   CALL RIX
02FF      DA 0253   JC FEHLER      ;FEHLER LOAD ERROR
0302      D630      SUI '0'
0304      D8          FC
0305      FE17      CPI 'G'-'0'
0307      3F          CMC
0308      D8          FC
0309      FE0A      CPI 10          zu Abb. 3.1.2-1
030E      3F          CMC
030C      D0          FNC
030D      D607      SUI 'A'-'9'-1
030F      FE0A      CPI 0AH
0311      C9          RET
;
.END

```

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - RELOCATOR 01.0 790604 RDK
 +++++ SYMBOL TABLE +++++

PAGE 9

ALSTAT	0008	EDOS	0005	BRKF	000E	BUFF	0080
BUWRIT	0009	CI	0103	CD	0106	CONS	0001
CREAFI	0016	CRLF	0165	CSTS	0109	DELFIL	0013
DISKR	0189	DONE	026F	ECHU	0150	ERR2	0253
ERR3	024D	EX0	0131	EX1	0137	EX2	0155
EXIT	010C	EXPR	012E	FCB	005C	FCBCR	007C
FCBDN	005C	FCBFN	005D	FCBFT	0065	FCBLN	007D
FCBRC	006B	FCBRL	006B	FEHLER	0253	FILCLO	0010
FINAL	0290	GO	01E1	GNE	01A2	IBP	01C7
INTALL	001E	INTDTS	0019	INTLOG	0018	IPOG	0007
LIFTDI	000C	LOD0	020C	LOD4	0248	LODCB	02CC
LODR	02AC	LPRINT	016E	NIBBLE	0145	OPENF	000F
OUTCH	0123	OUTH	0118	PRAC	010F	PRHL	0127
PEACOB	000A	PEAD	01F7	PEADC	0001	READF	0014
RENFIL	0017	RERECO	0014	RESET	0000	RESETS	000D
RIBBLE	02FC	RIX	019E	RPUN	0003	SBYTE	02DC
SEARFI	0011	SEARNX	0012	SELDTS	000E	SETDMA	001A
SETUP	0177	START	01C8	STORE	02EF	TYPEF	0002
WLIST	0005	WPUN	0004	WRRECO	0015	.BLNK.	0000:03 X
.DATA.	0000*	X	.PROG.	0000'	X		

zu Abb. 3.1.2-1

Das nächste Programm heißt DISKR. Es hat die Aufgabe, einen Rekord von 128 Byte aus der Datei zu lesen. Bei jedem Aufruf wird automatisch der nächste Rekord der Datei gelesen. Durch Setzen der Rekord-Nummer wäre es aber auch denkbar, einen wahlfreien (random) Zugriff auf Dateien durchzuführen, der hier jedoch nicht benötigt wird.

Das wichtigste Unterprogramm heißt RIX. Es hat die Aufgabe, ein Byte aus einer Datei zu lesen. Dieses Programm kann vom Benutzer durch eine einfache Routine ersetzt werden. Sie holt z.B. vom Cassettenrecorder ein Byte, um dann ohne Diskette und CP/M arbeiten zu können. Auch das Arbeiten mit FDOS ist möglich, wenn die Routine durch einen Sprung in den FDOS-Monitor ersetzt wird. Dann wird ein Byte von der Disk gelesen. Der Rest des Programms ist unabhängig von CP/M aufgebaut.

In diesem Fall muß RIX nachsehen, ob der Buffer schon leer ist, d.h. ob der Zeiger IBP am Ende des Buffers steht. RIX muß dann die Routine DISKR aufrufen. Das eigentliche Relocating-Programm beginnt mit der Marke START. Als erstes wird die Zelle IPB mit 80H belegt, um zu erreichen, daß beim ersten Leseversuch der Buffer zunächst über RIX gefüllt wird. Dann wird SETUP aufgerufen, um die beim Aufruf des Programms angegebene File zu eröffnen und die Parameter initialisieren zu lassen. Der sogenannte File control block FCB befindet sich dabei auf der Adresse 5CH, die voreingestellt ist. Dort steht der Name der Datei. Durch Aufruf des Makros PRINT wird erreicht, daß der Anfangstext ausgegeben wird, dann beginnt das Programm READ, das die Aufgabe hat, die Datei zu lesen und den Inhalt in die Datei zu laden. Dabei können zwei Werte eingegeben werden. Der erste Wert gibt den BIAS (Verschiebewert) an, der zu der Relocalisierungsadresse addiert wird und zusammen mit dieser die Ladeadresse bestimmt. Der zweite Wert ist die Relocalisierungsadresse, die nur bei einer .REL File wirkt. Dann kann das Programm auf eine beliebige Adresse relociert

werden, wo es lauffähig ist. Dabei ist die File im Format 7-Bit-Code (ASCII) abgelegt, welches lesbar ist. Es können aber auch HEX-Files im INTEL-HEX-Format geladen werden, wobei nur der BIAS wirksam ist. Zur Eingabe der im Buch abgedruckten Programme können diese z.B. per Hand in eine Datei mit dem EDITOR eingetragen werden, Format INTEL oder Relocating. Dann wird mit dem Aufruf „RELOC name“ die Datei relocalisiert. Sollte ein Prüfsummenfehler vorkommen, so wird die letzte Ladeadresse ausgegeben. Ein Tippfehler kann dann durch erneutes Aufrufen des EDITORS beseitigt werden.

Ist ein Disk nicht vorhanden, so ergibt sich eine andere Möglichkeit. Das Programm kann im Relocating Format auf einer Cassette gespeichert werden, das ebenfalls über einen EDITOR, z.B. TINY EDITOR, zusammen mit der Änderung der Routine RIX eingegeben wurde. Oder RIX wird gleich auf die Konsole geschaltet und das Programm direkt eingegeben. Bei einem Tippfehler erscheint dann eine Fehlermeldung. Es genügt in diesem Fall, den Relocator auf der Adresse 100H neu zu starten und dann die letzte eingegebene Zeile neu einzugeben. Es ist so nicht erforderlich, das ganze Programm neu einzugeben.

Eine File wird mit: 000000000000 beendet. Dabei kann statt der vier unterstrichenen Nullen auch eine Startadresse mit ausgegeben werden. Dann wird diese vom Relocator ebenfalls eingegeben.

3.2 LIFE

An dieser Stelle soll das schon im Buch Mikrocomputersysteme (1) nur dargestellte mathematische Spiel „LIFE“ beschrieben werden. Bei LIFE handelt es sich um einen Satz Regeln, der Lebensvorgänge simulieren soll. Dazu wird auf einem Bildschirm, der direkt adressierbar sein soll, der Lebensraum abgebildet.

Es gelten dabei folgende Regeln:

1. Es überlebt derjenige, der auf acht Nachbarfeldern zwei oder drei Nachbarn hat.
2. Es stirbt derjenige, der vier oder mehr Nachbarn hat, oder der nur einen oder keinen Nachbarn hat.
3. Jedes leere Feld mit genau drei Nachbarn wird neu besetzt.

Eine neue Generation wird gleichzeitig für das gesamte in Felder eingeteilte Spielfeld ermittelt.

Abb. 3.2-1 zeigt das Programm LIFE, eine modifizierte Version aus der Zeitschrift DR. DOBBs JOURNAL (14). Das Programm ist für den SOKRATES (SORCERER COMPUTER von EXIDY) ausgelegt. Der Bildwiederholungspeicher befindet sich dabei auf der Adresse F080H. Am Anfang des Programms stehen Sprünge auf die Routine CI, die ein Zeichen im Register A abliefern, und auf die Routine CO. CO liefert über das Register C ein Zeichen ab. Ferner ist ein Sprung auf CSTS vorgesehen. Hier wird der Konsol-Status geliefert, und zwar 0FFH, falls ein Zeichen wartet, sonst 0.

Der Bildspeicher wird zunächst im RAM aufbereitet. Dies erfolgt auf der Adresse 1000H. Soll er dann angezeigt werden, so wird er mit einer Verschiebe-Routine nach F080H verschoben und zur Anzeige gebracht. Der Bildspeicher hat hier eine Zeichenmenge von 64 x 24 Zeichen. Zur Anpassung an ein Benutzersystem müssen die Parameter für Zeilenbreite und Anzahl verändert werden.

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. -

PAGE 1

```

.PABS
.PHEX
0100 .LOC 100H
;
;
;*****
;* L I F E V 1 . 0 790106 *
;* RDK REP DR.DOBBS N24P11V3 *
;* MODIFIKATION DES OZNAKI LIFE *
;* BY HARVEY A. COHEN *
;*****
;
;
;
0100 C3 0112 JMP START
0103 C3 E009 CI: JMP 0E009H
0106 B7 ORA A
0107 CA 0103 JZ CI
010A C9 RET
010B 79 CO:MOV A,C ;CONSOL AUSGABE
010C C3 E00C JMP 0E00CH
;
010F C3 E015 CSTS:JMP 0E015H ;CONSOL STATUS
;
;
; ** PARAMETER **
;
1000 VDM=01000H ;ADRESSE DES DISPLAYS
;VERSCHOBEN IN RAM
0010 VDMU=010H
00AA ALIFEC=0AAH
007F DEADC=7FH
;
;
0112 START:
;
0112 CLEAR:
0112 21 1800 LXI H,VDM+0800H ;LOESCHEN VORBEREITEN
0115 3E0E MVI A,VDMU-2
0117 BLANK:
0117 367F MVI M,DEADC
0119 2B DCX H
011A BC CMP H
0118 C2 0117 JNZ BLANK ;BIS ALLES GELOESCHT
011E READY:
011E E5 PUSH H
011F 01 FFC0 LXI B,0FFC0H ;ADRESS INCR B CURSORZEICHEN
0122 11 0040 LXI D,40H ;SUED ADR INCR
0125 READIN:
0125 4E MOV C,M
0126 7E MOV A,M
0127 70 MOV M,B
0128 CD 01B7 CALL DELAY ;BLOCK MOVE
012B CD 0103 CALL CI
012E 71 MOV M,C

```

Abb. 3.2-1 Listing des Programms LIFE

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - LIFE V1.0 ON SOKRATES

PAGE 2

```

012F 0EC0 MVI C,0C0H
0131 FE4E CPI "N"
0133 CC 01A9 CZ NORTH
0136 FE53 CPI "S"
0138 CC 01AB CZ SOUTH
013B FE45 CPI "E"
013D CC 01AD CZ EAST
0140 FE57 CPI "W"
0142 CC 01AF CZ WEST
0145 FE4B CPI "K"
0147 CC 01B1 CZ KILL
014A FE4C CPI "L"
014C CC 01B4 CZ LIVE
014F FE43 CPI "C"
0151 CA 0112 JZ CLEAR
0154 FE47 CPI "G"
0156 C2 0125 JNZ READIN
0159 E1 POP H

;
015A LIFE:
015A NO:
015A AF XRA A
015B 86 ADD M
015C 09 DAD B
015D 86 ADD M
015E 23 INX H
015F 86 ADD M
0160 23 INX H
0161 86 ADD M
0162 19 DAD D
0163 86 ADD M
0164 19 DAD D
0165 86 ADD M
0166 2B DCX H
0167 86 ADD M
0168 2B DCX H
0169 86 ADD M
016A 23 INX H
016B 09 DAD B
016C E607 ANI 7
016E FE06 CPI 6
0170 C4 019A CNZ MARK
0173 7C MOV A,H
0174 E618 ANI 18H
0176 FE18 CPI 18H
0178 C2 015A JNZ NO
017B CD 01B7 CALL DELAY
017E C1:
017E 2B DCX H
017F 7E MOV A,M
0180 B7 ORA A
0181 EC 01B4 CPE LIVE
0184 E4 01B1 CPO KILL
0187 7C MOV A,H
0188 FE0F CPI VDMU-1

```

zu Abb. 3.2-1

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - LIFE V1.0 ON SOKRATES

PAGE 3

```

018A    C2 017E    JNZ C1
018D    CD 01B7    CALL DELAY
0190    CD 010F    CALL CSTS
0193    B7        ORA A
0194    C2 011E    JNZ READY
0197    C3 015A    JMP LIFE
019A    MARK:
019A    FE01        CPI 1
019C    CA 01A4    JZ LMARK
019F    DMARK:
019F    3E7F        MVI A,DEADC
01A1    A6        ANA M
01A2    77        MOV M,A
01A3    C9        RET
0080    LIFEMARK:=00H
01A4    LMARK:
01A4    3E80        MVI A,LIFEMARK
01A6    B6        ORA M
01A7    77        MOV M,A
01A8    C9        RET
01A9    NORTH:
01A9    09        DAD B
01AA    C9        RET
01AB    SOUTH:
01AB    DAD D
01AC    C9        RET
01AD    EAST:
01AD    23        INX H
01AE    C9        RET
01AF    WEST:
01AF    2B        DCX H
01B0    C9        RET
01B1    KILL:
01B1    367F        MVI M,DEADC
01B3    C9        RET
01B4    LIVE:
01B4    36AA        MVI M,ALIFEC
01B6    C9        RET
01B7    ;
        DELAY:
                                ;TRANSPORTROUTINE
                                ;ALLE AA WERDEN SICHTBAR
                                ;ALLES ANDERE IST BLANK

01B7    E5        PUSH H
01B8    D5        PUSH D
01B9    C5        PUSH B
01BA    21 1000    LXI H,1000H    ;ANFANG
01BD    11 F000    LXI D,0F000H  ;ZIEL
01C0    01 077F    LXI B,077FH   ;LAENGE
01C3    LOOP0:
01C3    7E        MOV A,M
01C4    23        INX H
01C5    FEAA        CPI 0AAH    ;ZEICHEN DAS DARGESTELLT WIRD
01C7    CA 01D6    JZ CONT
01CA    FEFF        CPI 0FFH    ;CURSOR

```

zu Abb. 3.2-1

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - LIFE V1.0 ON SOKRATES

PAGE 4

```

01CC C2 01D4 JNZ CONT2
01CF 3E2E MVI A, '.' ;PUNKT ALS CURSOR
01D1 C3 01D6 JMP CONT
01D4 CONT2:
01D4 3E20 MVI A,20H ;BLANK SONST
01D6 CONT:
01D6 12 STAX D
01D7 13 INX D
01D8 0B DCX B ;LAENGE
01D9 78 MOV A,B
01DA B1 ORA C
01DB C2 01C3 JNZ LOOPD
01DE C1 POP B
01DF D1 POP D
01E0 E1 POP H
01E1 C9 RET ;OK FERTIG
;
;
;
;
.END

```

zu Abb. 3.2-1

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. - LIFE V1.0 ON SOKRATES
 +++++ SYMBOL TABLE +++++

PAGE 5

ALIFFC 00AA	BLANK 0117	C1 017E	CI 0103
CLEAR 0112	CO 010B	CONT 0106	CONT2 0104
CSTS 010F	DEADC 007F	DELAY 01B7	DMARK 019F
EAST 01AD	KILL 01B1	LIFE 015A	LIFEMA 0000
LIVE 01B4	LMARK 01A4	LOOPD 01C3	MARK 019A
NO 015A	NORTH 01A9	READIN 0125	READY 011E
SOUTH 01AB	START 0112	VDM 1000	VDMU 0010
WEST 01AF	.BLNK. 0000:03 X	.DATA. 0000* X	.PROG. 0000' X

Auf der Adresse 112H wird HL mit dem Ende des Bildwiederholerspeichers geladen. VDMU gibt die höherwertige Adresse des Bufferspeichers vom RAM an. Auf die Adresse 11FH wird das Zweierkomplement der Anzahl der Zeichen pro Zeile geladen und in die nächste Zeile der Wert selbst. Das Ende des Speichers wird auf der Adresse 174H mit ANI xx CPI xx abgeprüft.

In der Adresse 1BAH wird der Blocktransfer in den Bildwiederholerspeicher vorbereitet. Dazu wird das Registerpaar HL mit der Anfangsadresse geladen und DE mit der Zieladresse. BC gibt die Länge des zu übertragenden Blocks an.

Während des Transfers wird eine Umcodierung der Zeichen vorgenommen, so daß es für den Benutzer leicht ist, die interne Darstellung von „Lebenden“ in eine sichtbare Darstellung zu verwandeln. AAH ist dabei das Zeichen für „Leben“. 0FFH stellt den Cursor dar, der in x „“ umcodiert wird. Alle anderen Zeichen werden als Blank (20H) ausgegeben.

Eine Figur, die jeder auf dem Bildschirm darzustellen versuchen sollte, ist der sogenannte EATER nach *Abb. 3.2-2*.

```

  x   x
xx  xxxx  xx
  x   x

```

Abb. 3.2-2

Es handelt sich um einen periodischen Oszillator, der nach einigen Generationen wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurückkehrt. Der Name EATER kommt daher, daß er die Fähigkeit hat, sogenannte GLIDER zu verschlingen, um dann wieder in den alten Zustand zurückzukehren. Ein dabei entstehender GLIDER ist in *Abb. 3.2-3* dargestellt.

```

  x
  x
xxx

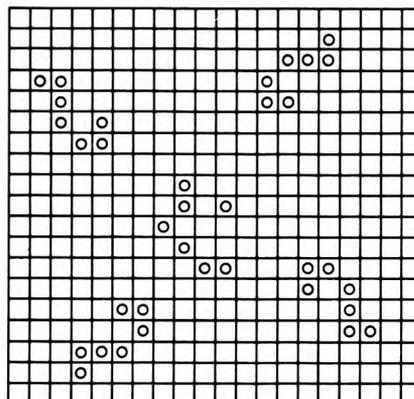
```

Abb. 3.2-3

Der GLIDER bewegt sich diagonal über die Bildfläche. Er muß, um den gewünschten Effekt zu erzielen, im richtigen Zeitpunkt an die richtige Stelle vom EATER treffen.

Es folgen einige Abbildungen, die weitere Beispiele zeigen. Sie sind der Zeitschrift BYTE vom Dezember 1978 entnommen. *Abb. 3.2-4* zeigt einen sogenannten EATER BOUND OSCILLATOR, der nach 52 Generationen seine ursprüngliche Form wieder erlangt. In *Abb. 3.2-5* sind verschiedene GLIDER dargestellt, die sich in einer Richtung über den Bildschirm bewegen. *Abb. 3.2-6* stellt ein besonders interessantes Objekt dar, einen GLIDER GUN. Dieses System hat die Eigenschaft, GLIDER zu produzieren, die sich dann entfernen und gegebenenfalls mit einem EATER wieder beseitigt werden können. Dieser GLIDER GUN arbeitet in einer Periode von 30 Generationen. *Abb. 3.2-7* zeigt schließlich einen GLIDER GUN mit dem Namen NEWGUN, der 46 Perioden benötigt, um in den Ausgangszustand zurückzukehren.

Abb. 3.2-4 EATER BOUND OSCILLATOR



3 Software, verschiedene Programme

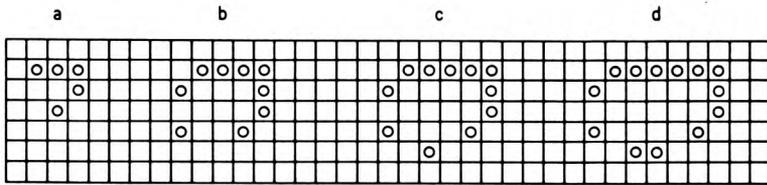


Abb. 3.2-5 Verschiedene GLIDER

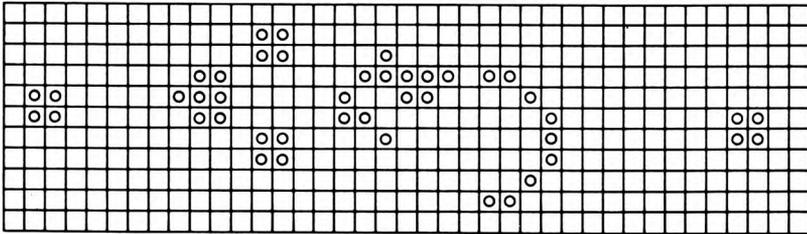


Abb. 3.2-6 GLIDER GUN mit 30 Generationen

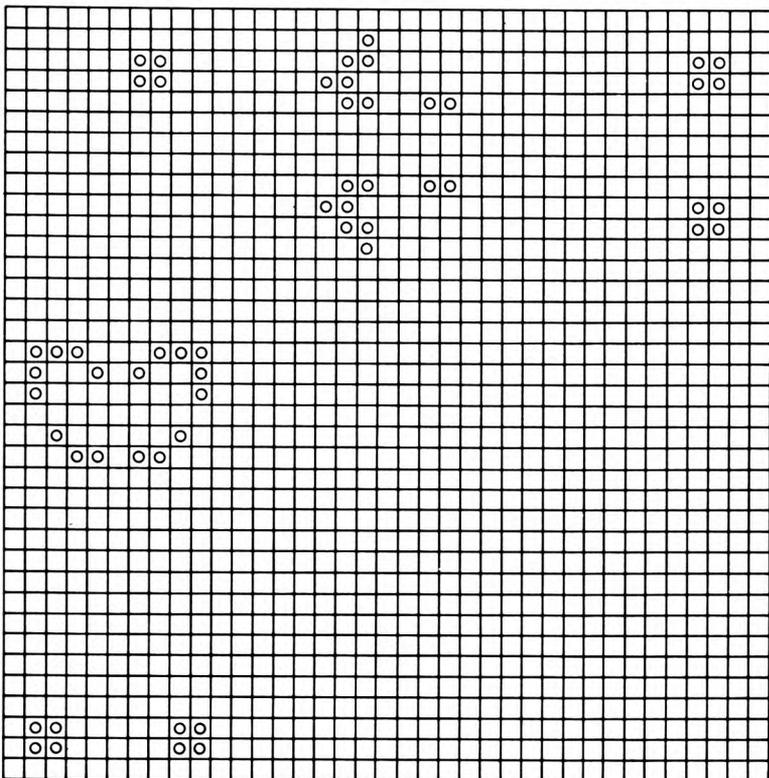


Abb. 3.2-7 GLIDER GUN mit 46 Generationen

3.3 Boolescher Formel-Analysator

Es soll hier ein Programm besprochen werden, das in dieser Version in der Lage ist, eine Boolesche Formel mit maximal sechs Variablen zu analysieren und dessen Wahrheitstabelle auszugeben. Die Formel kann an beliebiger Stelle Klammern und Negationen enthalten.

Abb. 3.3-1 zeigt das Programm. Es beginnt wieder mit dem bekannten IOPACK. Bei der Marke START beginnt das eigentliche Programm. Nach dem Starten des Programms wird eine beliebige Formel eingegeben, wobei die Buchstaben A bis F die einzelnen Variablen sind. Die Eingabe geschieht in der Routine EING, und die Formel wird in einem Buffer auf der Adresse BUFA zwischengespeichert. Mit CR wird die Eingabe abgeschlossen. Als nächstes wird die Überschrift ausgegeben. In das Register B wird der Zähler gelegt, der mit 64 vorbesetzt wird. Die sechs Variablen ergeben nämlich 64 Eingangskombinationen.

Dieser Zähler wird dann Bit für Bit ausgegeben und gleichzeitig in die Variablen X6 bis X1 gespeichert, wobei immer nur das erste Bit (Bit 0) relevant ist. Es folgt dann der Aufruf des Unterprogramms EXXPR, welches die Analyse der Booleschen Formel mit den aktuellen Parametern in X6 bis X1 vornimmt. Dabei erhält im Register C Bit 0 den logischen Wert 1 oder 0.

OUTP gibt ein Bit aus und Blank ein Leerzeichen. Dadurch werden die einzelnen Bits im Ausgabeformat getrennt. Den eigentlichen Kern stellt EXXPR dar. Es handelt sich um ein rekursiv programmiertes Unterprogramm. Dazu soll *Abb. 3.3-2* als Erklärung dienen. Hier sind sogenannte Syntax-Diagramme dargestellt, wie sie z.B. zur Definition der Sprache PASCAL verwendet werden. Die Syntax-Diagramme beschreiben eine Sprache. Sie definieren – wie der Name sagt – die Syntax, d.h. die Aueinanderfolge von Worten, nicht aber die Semantik, also die Bedeutung der Worte und der zusammengesetzten Worte.

Im ersten Diagramm ist die Definition von EXXPR dargestellt. Das ist die Definition eines Booleschen Ausdrucks. Er besteht zunächst aus einem Term, der – falls er von einem ODER-Zeichen gefolgt wird – wieder von einem Term gefolgt wird, bis kein ODER-Zeichen mehr kommt. Ein Term ist definiert als ein Gebilde, bei dem ein Faktor an erster Stelle steht, der – falls er von einem UND-Zeichen gefolgt wird, wieder von einem Faktor gefolgt sein muß, bis kein UND-Zeichen mehr kommt.

Ein Faktor schließlich ist definiert durch eine Konstante oder eine Variable oder ein NICHT-Zeichen, die von einem weiteren Faktor gefolgt werden, oder aber durch ein Klammer-auf-Zeichen, seinerseits gefolgt von einem Booleschen Ausdruck (expression), weiter gefolgt von einem Klammer-zu-Zeichen. Hier wird die rekursive Definitionstechnik erkennbar. Im Faktor kommt einmal wieder Faktor vor, ein anderes Mal sogar EXXPR. Das bedeutet, daß an dieser Stelle wieder zu EXXPR gegangen werden muß, und zwar durch alle Syntax-Diagramme hindurch bis an das Ende von EXXPR, um dann wieder in Faktor an der Stelle vor Klammer-zu anzukommen. Dabei kann in EXXPR wieder EXXPR aufgerufen werden. Variable kann schließlich einer der Buchstaben A bis F sein, oder auch logisch 0 oder 1 (Const 1 oder Const 0).

In dem Programm EXXPR wird als erstes in HL die Anfangsadresse des Buffer geladen, die den Booleschen Ausdruck enthält. EXXPR1 ist der Beginn der eigentlichen rekursiven Routine. Zunächst wird mit CALL TERM ein Term aufgerufen. Der Wert vom Term steht ebenfalls im Register C an BIT 0. Folgt auf Term kein ODER-Zeichen, so wird mit RNZ der Vorgang beendet, und der Wert wird dem Hauptprogramm über-

```

;
.PAES
.PHEX
0100 .LOC 100H
;*****
;* B O O L BOOLSCHER FORMELRECHNER *
;* 790602 RDK *
;*****
;
;INSERT A:IOPACK
@;*****
@;* INCLUDE FILE
@;* MIT .INSERT IOPACK
@;* RDK 790519
@;* BEINHALTET STANDART IO + HEX--
@;* UMRECHNUNG
@;*****
@
0100 C3 0177 @JMP START ;START DES HAUPTPROGRAMMES
0103 C3 F003 @CI:JMP 0F003H
0106 C3 F009 @CO:JMP 0F009H
0109 C3 F012 @CSTS: JMP 0F012H
010C C3 F01E @EXIT: JMP 0F01EH
;
@; ROUTINEN EXPR, FRAC,PRHL
@; SOWIE CRLF UND PRINT
@;
010F @FRAC: ;GIBT A IN ZWEI DIGITS AUS
010F F5 @PUSH PSW
0110 1F @RAR
0111 1F @RAR
0112 1F @RAR
0113 1F @RAR
0114 CD 0118 @CALL OUTH
0117 F1 @POP PSW
0118 @OUTH:
0118 E60F @ANI 0FH
011A C630 @ADI "0"
011C FE3A @CPI "9"+1
011E DA 0123 @JC OUTH
0121 C607 @ADI "A"-"9"--1
0123 @OUTH:
0123 4F @MOV C,A
0124 C3 0106 @JMP CO
;
@;
@;
0127 @PRHL: ;GIBT HL IN 2 BYTES (4DIGITS )AUS
0127 7C @MOV A,H
0128 CD 010F @CALL FRAC
012B 7D @MOV A,L
012C 1BE1 @JMPL FRAC
;
@;
@;
@; EXPR HOLT ZEICHEN VON DER CONSOLE
@; UND SPEICHERT DAS ERGEBNIS IN HL

```

Abb. 3.3-1 Listing des Boolschen Formel-Analysators

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. -

PAGE 2

```

                                @; DIE EINGABE IST FORMATFREI
                                @; DAS TERMINALZEICHEN WIRD IN A UEBERGEHEN
                                @;
012E                                @EXPR:
012E      21 0000                @LXI H,0          ;ANFANGSWERT
0131                                @EX0:
0131      CD 0103                @CALL CI
0134      CD 0123                @CALL DUTCH
0137                                @EX1:
0137      CD 0145                @CALL NIBBLE
013A      DA 0155                @JC EX2
013D      29                      @DAD H
013E      29                      @DAD H
013F      29                      @DAD H
0140      29                      @DAD H
0141      E5                      @ORA L
0142      6F                      @MOV L,A
0143      18EC                   @JMPLR EX0
0145                                @NIBBLE:
0145      D630                   @SUI "0"
0147      D8                      @RC
0148      FE17                   @CFI "G"--"0"
014A      3F                      @CMC
014B      D8                      @RC
014C      FE0A                   @CFI 10
014E      3F                      @CMC
014F      D0                      @RNC
0150      D607                   @SUI "A"--"9"-1
0152      FE0A                   @CFI 10
0154      C9                      @RET
0155                                @EX2:
0155      79                      @MOV A,C          ;TERMINATOR
0156      FE0D                   @CFI 0DH
0158      CA 015C                @JZ ECHU
015B      C9                      @RET
                                @;
015C                                @ECHU:
015C      F5                      @PUSH PSW
015D      0E0A                   @MVI C,0AH
015F      CD 0106                @CALL CO
0162      F1                      @POP PSW
0163      4F                      @MOV C,A
0164      C9                      @RET
                                @;
                                @;
0165                                @CRLF:
0165      0E0D                   @MVI C,0DH          ;GIBT CRLF AUF DER CONSOLE AUS
0167      CD 0106                @CALL CO
016A      0E0A                   @MVI C,0AH
016C      1898                   @JMPLR CO
                                @;
                                @;
016E                                @LPRINT:
                                @          ;DRUCKT EINEN TEXT BIS 0 AUS
                                @          ;ADRESSE IN HL
016E      7E                      @MOV A,M

```

zu Abb. 3.3-1

```

016F 23 @INX H
0170 E7 @ORA A
0171 C8 @RZ
0172 CD 0123 @CALL OUTCH
0175 18F7 @JMPR LPRINT
@.DEFINE PRINT[A,%B]=
@C
@LXI H, .+8
@CALL LPRINT
@JMPR %B
@.ASCIZ A
@%B:
@J
@;
@; ***** ENDE IOFACK 790519 *****
;
0177 START:
PRINT "BOOLSCHER FORMELRECHNER" [0DH] [0AH]C
0177 21 017F +LXI H, .+8
017A CD 016E +CALL LPRINT
017D 181A +JMPR ..0001
017F 424F4F4C5343+.ASCIZ "BOOLSCH\
0185 48455220464F+\ER FOR\
018B 524D454C5245+\MELREC\
0191 43484E45520D+\HNER" [0DH] [0AH]C\
0197 0A00 +\
+J
PRINT "FORMEL: "C
0199 21 01A1 +LXI H, .+8
019C CD 016E +CALL LPRINT
019F 180B +JMPR ..0002
01A1 464F524D454C+.ASCIZ "FORMEL: "\
01A7 3A00 +\
+J
01A9 21 031D LXI H, BUFA
01AC EING:
01AC CD 0103 CALL CI
01AF 4F MOV C, A
01B0 CD 0106 CALL CD
01B3 77 MOV M, A
01B4 23 INX H
01B5 FE0D CPI 0DH
01B7 C2 01AC JNZ EING
;
01BA CD 0165 CALL CRLF
PRINT "F E D C B A X"[0DH] [0AH]C
01BD 21 01C5 +LXI H, .+8
01C0 CD 016E +CALL LPRINT
01C3 1811 +JMPR ..0003
01C5 462045204420+.ASCIZ "F E D C\
01CB 432042204120+\ B A \
01D1 20580D0A00 +\X"[0DH] [0AH]
+J
; FORMEL EINGEGEBEN
;

```

zu Abb. 3.3-1

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. -

PAGE 4

```

01D6 AF XRA A
01D7 32 031C STA COUNT ;BINAERZAEHLER
;
01DA 0640 MVI B,64 ;16 MAL
01DC LOOP:
01DC C5 PUSH B ;B RETTEN
01DD 3A 031C LDA COUNT ;IN VARIABLE
01E0 07 RLC ;HIGH ORDER ZUERST
01E1 07 RLC
01E2 07 RLC
01E3 CD 0233 CALL OUTP ;AUSGEBEN
01E6 32 031B STA X6 ;BIT 0 RELEVANT
01E9 07 RLC
01EA CD 0233 CALL OUTP
01ED 32 031A STA X5
01F0 07 RLC
01F1 CD 0233 CALL OUTP
01F4 32 0319 STA X4
01F7 07 RLC
01F8 CD 0233 CALL OUTP
01FB 32 0318 STA X3
01FE 07 RLC
01FF CD 0233 CALL OUTP
0202 32 0317 STA X2
0205 07 RLC
0206 CD 0233 CALL OUTP
0209 32 0316 STA X1 ;ALLE 6 VARIABLE
020C CD 022B CALL BLANK ;BLANK AUSGEBEN
020F CD 0255 CALL EXXPR ;ERGEBNIS IN BC
0212 79 MOV A,C
0213 CD 0233 CALL OUTP ;DRUCKEN
0216 CD 0165 CALL CRLF ;VORSCHUB
0219 C1 POP B ;ZAEHLER
021A 3A 031C LDA COUNT
021D 3C INR A
021E 32 031C STA COUNT
0221 05 DCR B
0222 C2 01DC JNZ LOOP
0225 CD 0165 CALL CRLF
0228 C3 0177 JMP START
;
022B BLANK:
022B F5 PUSH PSW
022C 0E20 MVI C,' '
022E CD 0106 CALL CO
0231 F1 POP PSW
0232 C9 RET
;
0233 OUTP:
;IN A BIT 0 STEHT WERT
;RETTEN
0233 F5 PUSH PSW
0234 E601 ANI 1
0236 CA 0243 JZ ZERO
0239 0E31 MVI C,'1'
023B CD 0106 CALL CO

```

zu Abb. 3.3-1

```

023E    CD 022B    CALL BLANK                zu Abb. 3.3-1
0241    F1        POP PSW
0242    C9        RET
0243                    ZERO:
0243    0E30      MVI C,"0"
0245    CD 0106   CALL CD
0248    CD 022B   CALL BLANK
024B    F1        POP PSW
024C    C9        RET
                    ;
                    ;
024D                    IGBN:
024D    7E        MOV A,M
024E    FE20      CPI ' '
0250    C0        RNZ
0251    23        INX H
0252    C3 024D   JMP IGBN                ;IGNORE BLANKS
                    ;
                    ;
0255                    EXXPR:
0255    21 031D   LXI H,BUFA
0258    CD 026E   CALL TERM
025B                    EXLP:
025B    CD 024D   CALL IGBN
025E    7E        MOV A,M
025F    FE2B      CPI "+ "                ;OR==+
0261    C0        RNZ                ;FERTIG
0262    23        INX H
0263    C5        PUSH B                ;RETTEN BC
0264    CD 026E   CALL TERM
0267    D1        POP D
0268    7B        MOV A,E
0269    B1        ORA C
026A    4F        MOV C,A                ;ODERN
026B    C3 025B   JMP EXLP
                    ;
026E                    TERM:
026E    CD 0284   CALL FACTOR
0271                    TELP:
0271    CD 024D   CALL IGBN
0274    7E        MOV A,M
0275    FE2A      CPI '* '                ;AND=*
0277    C0        RNZ
0278    23        INX H
0279    C5        PUSH B
027A    CD 0284   CALL FACTOR
027D    D1        POP D
027E    7B        MOV A,E
027F    A1        ANA C
0280    4F        MOV C,A                ;UND VERKN.
0281    C3 0271   JMP TELP
                    ;
0284                    FACTOR:
0284    CD 024D   CALL IGBN

```

TDL Z80 CP/M DISK ASSEMBLER VERSION 2.21
 .MAIN. -

PAGE 6

```

0287 7E      MOV A,M          zu Abb. 3.3-1
0288 FE28   CPI "("
028A C2 02B2  JNZ FAC1
028D 23     INX H
028E CD 0258  CALL EXXPR1
0291 CD 024D  CALL IGEN
0294 7E      MOV A,M
0295 FE29   CPI ")"
0297 23     INX H
0298 C8     RZ
          PRINT "KLAMMER FEHLT"[0DH] [0AH]

0299 21 02A1  +LXI H, +8
029C CD 016E  +CALL LPRINT
029F 1810    +JMFR ..0004
02A1 4B4C414D4D45+.ASCIZ "KLAMMER\
02A7 52204645484C+\ FEHLT"[0DH]\
02AD 540D0A00 +\] [0AH]
          +]

02B1 C9     RET
          ;
02B2      FAC1:
02B2 CD 024D  CALL IGEN
02B5 7E      MOV A,M
02B6 FE5E   CPI "^"      ;NOT=^
02B8 C2 02C3  JNZ FAC2
02BB 23     INX H
02BC CD 0284  CALL FACTOR
02BF 79     MOV A,C
02C0 2F     CMA
02C1 4F     MOV C,A
02C2 C9     RET
          ;
02C3      FAC2:
          ;VARIABLENWERT HOLEN
02C3 CD 024D  CALL IGEN
02C6 7E      MOV A,M ;A B C D E F SIND ERLAUBT
02C7 23     INX H
02C8 FE41   CPI "A"
02CA CA 02F2  JZ ASET
02CD FE42   CPI "B"
02CF CA 02F7  JZ BSET
02D2 FE43   CPI "C"
02D4 CA 02FC  JZ CSET
02D7 FE44   CPI "D"
02D9 CA 0301  JZ DSET
02DC FE45   CPI "E"
02DE CA 0306  JZ ESET
02E1 FE46   CPI "F"
02E3 CA 030B  JZ FSET
02E6 FE31   CPI "1"
02E8 CA 0310  JZ SET1
02EB FE30   CPI "0"
02ED CA 0313  JZ SET0
02F0 2B     DCX H
02F1 C9     RET

```

```

;
02F2          ; ASET:
02F2      3A 0316 LDA X1
02F5      4F      MOV C,A
02F6      C9      RET
;
02F7          ; BSET:
02F7      3A 0317 LDA X2
02FA      4F      MOV C,A
02FB      C9      RET
;
02FC          ; CSET:
02FC      3A 0318 LDA X3
02FF      4F      MOV C,A
0300      C9      RET
;
0301          ; DSET:
0301      3A 0319 LDA X4
0304      4F      MOV C,A
0305      C9      RET
;
0306          ; ESET:
0306      3A 031A LDA X5
0309      4F      MOV C,A
030A      C9      RET
;
030B          ; FSET:
030B      3A 031B LDA X6
030E      4F      MOV C,A
030F      C9      RET
;
;
0310          ; SET1:
0310      0E01 MVI C,1
0312      C9      RET
;
0313          ; SET0:
0313      0E00 MVI C,0
0315      C9      RET
;
; * SPEICHERZELLEN*
0316      00      X1: .BYTE 0
0317      00      X2: .BYTE 0
0318      00      X3: .BYTE 0
0319      00      X4: .BYTE 0
031A      00      X5: .BYTE 0
031B      00      X6: .BYTE 0
031C      00      COUNT: .BYTE 0
;
031D          BUFA: .BLKB 40
;
.END

```

zu Abb. 3.3-1

.MAIN. -

+++++ SYMBOL TABLE +++++

ASET	02F2	BLANK	022B	BSET	02F7	BUFA	031D
CI	0103	CO	0106	COUNT	031C	CRLF	0165
CSET	02FC	CSTS	0109	DSET	0301	ECHU	015C
EING	01AC	ESET	0306	EX0	0131	EX1	0137
EX2	0155	EXIT	010C	EXLP	025B	EXPR	012E
EXXPR	0255	EXXPR1	0258	FAC1	02B2	FAC2	02C3
FACTOR	02B4	FSET	030B	IGBN	024D	LOOP	01DC
LPRINT	016E	NIBBLE	0145	OUTCH	0123	OUTH	0118
OUTP	0233	PRAC	010F	PRHL	0127	SET0	0313
SET1	0310	START	0177	TELP	0271	TERM	026E
X1	0316	X2	0317	X3	0318	X4	0319
X5	031A	X6	031B	ZERO	0243	.BLNK.	0000:03 X
.DATA.	0000*	X	.PRDG.	0000'	X		

zu Abb. 3.3-1

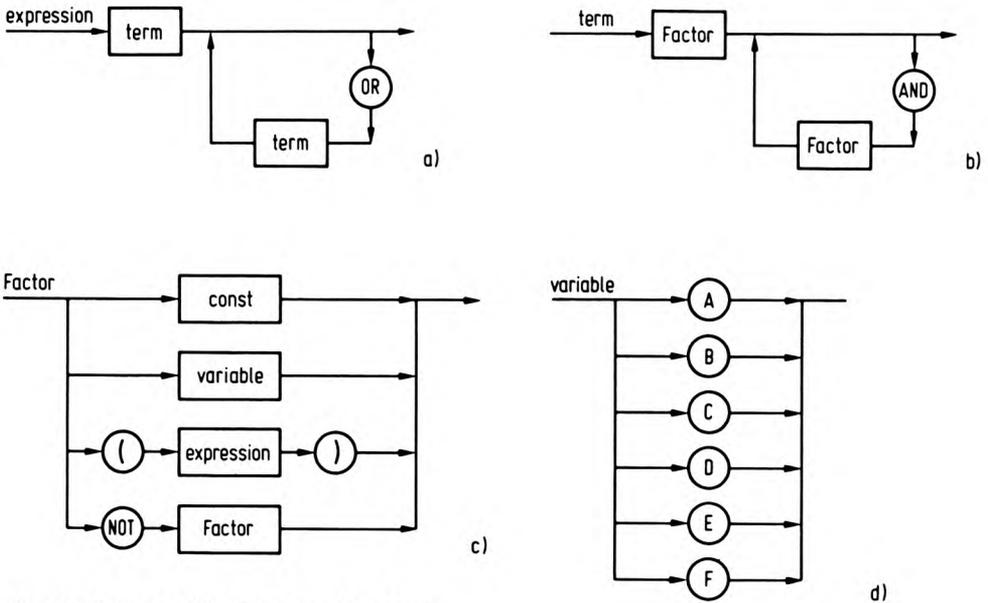


Abb. 3.3-2 Syntaxdiagramme zum Programm

geben. Andernfalls wird der Wert mit PUSH B gerettet und erneut die Routine Term aufgerufen. Dann wird nach einem POP D, welches den Wert in das Register E schafft, und mit MOV A,E ORA C die ODER-Verknüpfung durchgeführt.

Die Routine TERM ist im Prinzip genau so programmiert. Hier wird aber eine UND-Verknüpfung durchgeführt, falls das UND-Zeichen auftritt.

Die Routine IGBN hat in beiden Fällen die Aufgabe, überflüssige Leerzeichen zu ignorieren. Diese Routine hätte im Prinzip auch schon in die Leserroutine eingebunden werden können. Faktor ist etwas komplexer, als die beiden vorhergehenden Routinen EXXPR1 und TERM.

Falls am Anfang eine Klammer-auf auftauchen sollte, so wird mit einem CALL EXXPR1 die Rekursion ausgeführt und anschließend das Klammerzeichen erwartet. Tritt dieses nicht auf, so liegt ein Syntax-Fehler vor, es wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Wenn nicht Klammer-auf vorliegt, so könnte ein Negationszeichen vorgekommen sein. Dies wird in FAC1 abgefragt. Handelt es sich um dieses Zeichen, so wird Faktor rekursiv aufgerufen. Nach dem Aufruf wird mit einem Befehl CMA das BIT 0 des Registers C komplementiert, was einer Negation entspricht. War es nicht das NICHT-Zeichen, so kann es nur noch eine Variable gewesen sein. Dann wird auf die Variablen A bis F geprüft und ein Wert der Zellen X1 bis X6 in das Register C geladen. Falls es eine Konstante entsprechend logisch 0 oder logisch 1 war, wird der entsprechende Wert ebenfalls in das Register C geladen. *Abb. 3.3-3* zeigt einige Beispiele mit dem hier vorgestellten Booleschen Formel-Analysator.

BOOLSCHER FORMELRECHNER
FORMEL: $\uparrow(A+\uparrow B+\uparrow C)+\uparrow A * D * E * F + C * A$

F	E	D	C	B	A	X
0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	1	1	0
0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	1	0	1	1
0	0	0	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1
0	0	1	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1	0
0	0	1	0	1	0	0
0	0	1	0	1	1	0
0	0	1	1	0	0	0
0	0	1	1	0	1	1
0	0	1	1	1	0	1
0	0	1	1	1	1	1
0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0
0	1	0	0	1	0	0
0	1	0	0	1	1	0
0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1
0	1	1	0	0	0	0
0	1	1	0	0	1	0
0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0
0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	1	1

BOOLSCHER FORMELRECHNER
FORMEL: $A * B + (A * \uparrow C * \uparrow D) + \uparrow E + A * \uparrow F$

F	E	D	C	B	A	X
0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	1	1
0	0	0	0	1	0	1
0	0	0	0	1	1	1
0	0	0	1	0	0	1
0	0	0	1	0	1	1
0	0	0	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1
0	0	1	0	0	0	1
0	0	1	0	0	1	1
0	0	1	0	1	0	1
0	0	1	0	1	1	1
0	0	1	1	0	0	1
0	0	1	1	0	1	1
0	0	1	1	1	0	1
0	0	1	1	1	1	1
0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	1	1
0	1	0	0	1	0	0
0	1	0	0	1	1	1
0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	0
0	1	0	1	1	1	1
0	1	1	0	0	0	0
0	1	1	0	0	1	1
0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	1	1
0	1	1	1	0	0	0
0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	0	0
0	1	1	1	1	1	1

Abb. 3.3-3

Literaturverzeichnis

- [1] Klein, Rolf-Dieter: Mikrocomputersysteme. 2. Auflage. Franzis-Verlag, München.
- [2] Klein, Dr.-Ing. Paul E.: Das Oszilloskop. Franzis-Verlag, München.
- [3] Klein, Dr.-Ing. Paul E.: Leitfaden der elektronischen Meßgrößenerfassung. Franzis-Verlag, München (nur noch über Verfasser erhältlich).
- [4] Bürgel, Dipl.-Ing. Erdmann: Neue Normen und Schaltzeichen der digitalen Informationsverarbeitung. Franzis-Verlag, München.
- [5] Code-Übersicht: ELEKTRONIK Arbeitsblatt Nr. 69, ELEKTRONIK, Heft 9, S. 327, 328; H. 10, S. 361 . . . 364, 1972.
- [6] Codes für die Daten- und Nachrichtentechnik. ELEKTRONIK Arbeitsblatt Nr. 101, ELEKTRONIK, Heft 1, S. 81, 82; H. 2, S. 79, 80, 1977.
- [7] DIN 66250, Entwurf Februar 1979: Zahlendarstellung für den Datenaustausch. Beuth-Verlag, Berlin und Köln.
- [8] Normen für Größen und Einheiten in Naturwissenschaft und Technik. DIN-Taschenbuch 22, 1978. Beuth-Verlag, Berlin und Köln.
- [9] Informationsverarbeitung 1, Normen über Begriffe, Sinnbilder und Schaltzeichen, maschinelle Zeichenerkennung, Papiere und Farbbänder für die Datenverarbeitung, Schnittstellen. DIN-Taschenbuch 25, 1978. Beuth-Verlag, Berlin und Köln.
- [10] Informationsverarbeitung 2, Normen über Codierung, Datenträger, Programmierung. DIN-Taschenbuch 125, 1978. Beuth-Verlag, Berlin und Köln.
- [11] Normen über graphische Symbole für die Elektrotechnik, Schaltzeichen und Bildzeichen. DIN-Taschenbuch 7, 1979. Beuth-Verlag, Berlin und Köln.
- [12] Normen über die Schaltungsunterlagen für die Elektrotechnik. DIN-Taschenbuch 107, 1979. Beuth-Verlag, Berlin und Köln.
- [13] Digital Research, CP/M Beschreibungen vertrieben z.B. durch Datamega.
- [14] Dr. Dobb's Journal of COMPUTER Calisthenics & Orthodontia
PCC
Box E
Menlo Park CA 94025.
- [15] Z80 Assemblersprache, ZILOG
Benutzerhandbuch in deutscher Sprache
Vertrieb auch durch Kontron in München Eching.
- [16] INTEL Datenhandbuch 1978
Intel Semiconductor GmbH
Seidlstraße 27
8000 München 2.

Bezugsquellenverzeichnis

1. Kristallverarbeitung
Neckarbischofsheim GmbH
6924 Neckarbischofsheim
Quarze
2. Atlantik Elektronik GmbH
Hofmannstraße 20
8000 München 70
CRT-Controler 5027
3. Motorola Semiconductors
Münchner Straße 18
8043 Unterföhring
6845 CRT-Controler
4. Adcomp Datensysteme
Horemannstraße 8
8000 München 19
Low-Cost Drucker
5. DATAMEGA KG
Hermann-Oberth-Straße 7
8011 Putzbrunn
Drucker, Peripherie (Writehander, Digitalisierer)
Software.

Fachausdrücke – Glossar

A

Access: Zugriff. Möglichkeit zum Beispiel zu einer bestimmten Speicherzelle zuzugreifen.

A/D Umsetzer: Analog-Digital Umsetzer. Eine analoge Größe wird in eine digitale umgewandelt.

Adresse: Eine Bezeichnung für einen bestimmten Speicherplatz oder eines Speicherbereiches.

Akkumulator: Es handelt sich um ein Register, über das arithmetische und meist auch logische Befehle ausgeführt werden können. Der Akkumulator hat direkte Verbindung mit dem Rechenwerk.

ALE: Adress Latch Enable. Übernahme einer Adresse in einen Speicher durch dieses Signal.

ALGOL: Algorithmic Language. Es handelt sich um eine Programmiersprache für technisch wissenschaftliche Probleme.

Sie ist auch auf Mikroprozessoren verfügbar. (von Lifeboat für den 8080).

Alignment: Abgleich. Justierung.

ALU: Arithmetic Logic Unit. Rechenwerk. In diesem Teil des Rechners werden die arithmetischen und logischen Befehle ausgeführt.

APL: Eine Programmiersprache für den technisch-wissenschaftlichen Bereich speziell auch für den Dialogbetrieb.

APU: Arithmetic Processor Unit.

Ein Gleitkommarechner z.B.

ASCII: American Standard Code for Information Interchange. Ein häufig gebrauchter Code für Informationsübertragung. Auch mit ISO-7-Bit-Code bezeichnet (DIN 66003).

Assembler: Ein Übersetzungsprogramm, das eine maschinennahe Programmiersprache in den Maschinencode übersetzt.

Assoziativ-Speicher: Ein Speicher, bei dem der Zugriff nicht über eine bestimmte Adresse, sondern über den Speicherinhalt erfolgt.

Asynchron: Taktunabhängige Betriebsweise.

Available: Verfügbar.

B

Bankselekt: Kann der Speicher von einem Mikroprozessor nicht voll adressiert werden, so kann der Speicher in Bereiche (Banks) unterteilt werden, die dann durch einen eigenen Hardwaremechanismus ausgewählt werden.

BAS-Mischer: Aus den Synchronsignalen und dem Videosignal wird ein genormtes Signal zur Ansteuerung von einem Videomonitor erzeugt.

BASIC: Beginners All purpose Symbolic Instruction Code. Eine einfache dialogorientierte Programmiersprache, die in großer Vielfalt für Mikrocomputer erhältlich ist.

Baud: Messung des Datenflusses, wobei die Zeit zur Übertragung des kürzesten Elementes als Maß genommen wird. Führt jedes Element ein Bit, so ist die Baudrate zahlenmäßig der Anzahl Bits pro Sekunde.

Betriebssystem: Darunter versteht man eine Reihe von Programmen, die es dem Computer ermöglichen, selbständig Programme zu bearbeiten. CP/M ist zum Beispiel ein einfaches Betriebssystem für den 8080/Z80.

Bildwiederholtspeicher: Bei einem Datensichtgerät ist dies der Teil in dem die darzustellenden Zeichen stehen. Er muß sowohl vom CRT-Controller als auch von einer weiteren Steuereinheit ansprechbar sein.

Bit: Binary Digit. Kleinste Informationseinheit.

Bootstrap-Loader: Umlader. Ein Programm, das es dem Computer ermöglicht, Programme zu laden. Dabei wird meist zunächst ein weiterer Lader geladen, der dann seinerseits in der Lage ist, größere Programme zu laden. So wird zum Beispiel das CP/M Betriebssystem geladen.

Branch: Verzweigung.

Buffer: Puffer. Speicher, in dem Daten kurzzeitig festgehalten werden oder auch Treiber zum Schalten von größeren Lasten.

Bubble memory: Magnetblasenspeicher.

Bus: Sammelleitung, an die mehrere Bausteine angeschlossen werden können.

Busy: Besetzt. Belegt. Beschäftigt.

Byte: 8 Bits.

C

Cartridge: Magnetbandkassette.

CCD memory: Ladungsgekoppelte Speicher.

Clock: Takt.

COBOL: Common Business Oriented Language. Eine Programmiersprache für vorwiegend kaufmännische Aufgaben. Sie ist unter dem Betriebssystem CP/M auch für Mikrocomputer erhältlich.

Compiler: Ein Übersetzungsprogramm, das eine höhere Programmiersprache in den Maschinencode übersetzt.

Conditional: Bedingt.

Controler: Steuereinheit. Beim IEC-Bus ist es das Gerät, das auch Steuerinformation aussenden darf um z.B. Daten von anderen Geräten anzufordern.

Conversion: Übersetzung, Umkodierung.

Core: (Magnet-)Kern (Speicher).

CP/M: Disk Operating System für den 8080 von DIGITAL RESEARCH.

CPU: Central Processing Element.

Zentraleinheit eines Computers, bestehend aus Rechenwerk und Steuerwerk.

Cross-Assembler: Ein Assembler, der nicht auf der Maschine, für die er den Maschinencode erzeugt, lauffähig ist.

Es gibt so zum Beispiel einen Assembler für den 6800, der auf den 8080 unter CP/M läuft.

Cross-Compiler: Ein Compiler, der auf einer anderen Maschine läuft als auf der, für die er den Maschinencode erzeugt.

CRT: Cathode Ray Tube. Datensichtgerät oder Datensichtgeräte-Bausteine.

Cursor: Sichtmarke zur Kennzeichnung der aktuellen Schreibposition z.B. in Datensichtgeräten.

D

Daisy chain: Kette. Verkettung. Zum Beispiel um Interrupt-Prioritäten festzulegen, können von einem Baustein zum anderen Signale geführt werden, die also nicht nach dem Prinzip einer Busleitung arbeiten, sondern durch geographische Anordnung wird die Priorität festgelegt.

Data acquisition: Datenaufnahme. Datensammlung.

Data logger: Meist ein Gerät zur Aufnahme von analogen Daten und deren Umwandlung in eine digitale Darstellung. Die Daten können dann von einem Rechner abgeholt werden.

Debugging: Fehlersuche und Beseitigung. („Entwanzen“).

Dense graphic: Mittlere Dichte bei Graphicdarstellungen. Z.B. 256 x 128 Punkte.

Density: Dichte. Zum Beispiel haben „double dense“ Floppys doppelte Datendichte.

Device: Gerät, Einheit.

D/A-Umsetzer: Digital-Analog-Umsetzer.

Dialloggerät: Gerät zur direkten Datenein- und Ausgabe.

Digit: Ziffer, Stelle.

Digitalisierer: Ein Gerät zur Eingabe graphischer Darstellungen, z.B. mit einem Griffel oder Fadenkreuz auf einer speziellen Digitalisierungsoberfläche.

Direct-access: Direkter Zugriff.

Direktory: Inhaltsverzeichnis z.B. von einer Floppy Disk.

DMA: Direct Memory Access. Direkter Zugriff auf den Speicher eines Rechners, wobei die Zugriffssteuerung nicht vom Rechner vorgenommen wird, sondern zum Beispiel von einer Peripherie-Einheit.

DOS: Disc Operating System. Ein Programm, das es ermöglicht, mit einer Floppy oder einem Plattenspeicher zu arbeiten. CP/M(8080/Z80),

FLEX(6800/6809) oder ISIS(8080) sind solche DOS.

Dreileiterhandshake: Wird z.B. beim IEC-Bus verwendet um einen Datenaustausch zu synchronisieren.

Drum storage: Trommelspeicher.

Dump: Auszug eines Speicherinhalts.

Durchsatz: Anzahl der Operationen, die ein Computer in einer Zeiteinheit leistet.

Dynsmische Speicher: Bei solch einem Speicher muß die Information zyklisch aufgefrischt werden. Vorteil ist die Verfügbarkeit von hohen Speicherkapazitäten.

E

EAROM: Electrical Alterable Read Only Memory. Festwertspeicher, der sich nicht nur elektrisch programmieren, sondern auch löschen läßt.

EBCDIC-Code: Extended Binary Coded Decimal Interchange Code. Ein Alphanumerischer 8-Bit-Code.

Editor: Ein Programm zur Eingabe von Texten, Änderung und Ausgabe für Source Programme oder Textverarbeitung.

ELIZA: Ein Dialogprogramm, das einen Psychologen darstellt und zur Erprobung von künstlicher Intelligenz erstellt wurde.

Emulation: Softwaremäßige Nachbildung eines Computers, so daß der Befehlssatz eines Computers, der nachgebildet wird; auf einem anderen verfügbar ist, wenn auch die Ausführungszeit im allgemeinen kleiner ist als auf dem realen Computer.

Enable: Freigabe.

to enter: Eingeben.

EOC: End of Conversion. Ein Signal, das das Ende einer Umwandlung anzeigt.

EPROM: Erasable Programmable Read Only Memory. Ein mit ultraviolettem Licht löscherbar, aber elektrisch programmierbarer Festwertspeicher.

to erase: Löschen.

Error: Fehler. Irrtum.

Europakarte: Leiterplatte mit genormtem Format: 100 mm x 168 mm.

Evaluation module: Entwicklungseinheit.

Even-odd parity: Gerade oder ungerade Parität (Quersumme binär).

Exorciser: Hilfsgerät zur Entwicklung von Mikrocomputersystemen.

Expression: Ausdruck.

F

Fan-in: Eingangslastfaktor.

Fan-out: Ausgangslastfaktor. Er gibt an, wie viele Bausteine der gleichen Logikserie an einen Ausgang mit dem angegebenen Fan-out angeschlossen werden können.

Fifo: First In First Out. Zuerst eingehende Daten werden auch zuerst wieder ausgegeben.

File: Datei. Daten. Eine Ansammlung von Daten-
gruppen, die in einer Datei abgelegt werden.

Firmware: Eine Software, die fest zur Funktions-
fähigkeit eines Systems z.B. in einem ROM vor-
handen ist.

Fixed-point: Festkomma.

Flag: Eine Marke oder ein Flip-Flop zum Festhalten
eines Zustands. Merker.

Floating-point: Gleitkomma.

Floppy-Disk: Ein billiger Massenspeicher mit Kapa-
zitäten von 90K Bytes (Minifloppy) bis 2M Byte
(Große Floppy mit Quad dense etc.).

Fortran: Formula Translation. Eine problemorien-
tierte Programmiersprache, die für technisch-wissen-
schaftliche Aufgaben ausgelegt ist. Für Mikrocom-
puter gibt es eine Vielzahl von Fortran Compiler.

Frontpanel: Bedienungsfeld.

G

Gate: Verknüpfungsschaltung.

H

Handler: Routine zur Kontrolle eines peripheren
Gerätes.

Handshake: Quittungsbetrieb. Methode, um Geräte
mit verschiedenen Arbeitsgeschwindigkeiten durch
den Austausch von Steuersignalen zu synchroni-
sieren.

Hardcopy: Kopie. Zum Beispiel ein direkter Aus-
druck des aktuellen Bildschirminhalts.

Hardware: Damit sind alle Bauteile, Geräte eines
Systems gemeint.

Hexadezimal: Siehe sedezimal.

High order: Höherwertige Stelle.

I

ICE: In-Circuit Emulator. Mit Hilfe einer Nabel-
schnur, an dessen Ende z.B. ein Sockel für die Z80
CPU ist, kann von einem Entwicklungssystem aus
der Ablauf in einem Mikroprozessoranwendungs-
system verfolgt werden.

IEC-Bus: Schnittstellennorm, um mit 8 Bit parallel
und Byteseriell Daten austauschen zu können.

Include: Beinhalten. Einschließen.

Increment: Schrittweises erhöhen eines Wertes.

Index-Register: Ein Register zur Modifikation der
Operandenadresse eines Befehls. Damit ergibt sich
z.B. durch Addition des Inhalts des Index-Registers
zum Adreßteil eines Befehls eine neue effektive
Adresse.

Initialisierung: Die Anfangsschritte in einem Pro-
gramm, um definierte Startwerte zu erhalten.

Input: Eingabe.

Instruction: Befehl, Anweisung.

Interface: Schnittstelle. Mit Hilfe eines Interface
können zwei Systeme einander angepaßt werden.

Interpreter: Ein Interpreter ist ein Programm, das
z.B. Befehle einer höheren Programmiersprache
direkt ausführt und nicht zuerst vollständig in Ma-
schinencode übersetzt.

Interrupt: Unterbrechung. Durch einen Interrupt,
den meist ein Peripheriegerät anfordert, wird das
gerade laufende Programm unterbrochen und eine
spezielle Unterbrechungsroutine ausgeführt. Danach
erfolgt ein Rücksprung in das unterbrochene Pro-
gramm.

J

Job: Auftrag.

Joystick: Ein Kreuzknüppelpotentiometer, das zur
Eingabe von Daten verwendet werden kann. Vorwie-
gend in Kombination mit graphischen Geräten.

Jump: Sprung.

Jumper: Leitungsbrücke. Mit Jumper wird im Jar-
gon eine Brücke zur Einstellung von Parametern,
wie z.B. einer Perpherieadresse verwendet.

K

Keyboard: Tastatur.

Kit: Bausatz.

Kompatibel: Austauschbar, aneinander angepaßt.

L

Label: Marke. In Programmiersprache ist damit
meist eine symbolische Adresse gemeint. Auf Mag-
netbändern z.B. ist damit ein Identitätskennzeichen
gemeint.

Lichtgriffel: Ein Stift, der zur Eingabe von Daten
direkt über die Bildfläche geeignet ist. Dazu liefert
er immer dann einen Puls, wenn der Schreibstrahl
des Sichtgerätes auf die Optil des Griffels trifft.

Lifo: Last In First Out. Zuletzt gespeicherte Daten
werden zuerst ausgegeben. Stack.

Linker: Ein Programm, das mehrere Teilprogramme,
die schon assembliert wurden, zu einem binden kann.
Dazu muß der Assembler die nötige Information
dem Linker übergeben können.

LISP: List Processing. Eine Programmiersprache
für die Verarbeitung von Listen und rekursiven Daten-
strukturen. Die Sprache eignet sich besonders für AI
(artificial intelligenc – künstliche Intelligenz). Das
bekannte Programm ELIZA wurde z.B. zunächst
in LISP programmiert.

Listener: Name der beim IEC-Bus verwendet wird.
Ein Gerät, das Daten vom IEC-Bus empfangen kann,
heißt Listener.

Listing: Ausdruck. Auflistung.

Loader: Ein Ladeprogramm.

Logic analyzer: Ein Hilfsgerät zum Testen von
Digitalschaltungen mit einer Anzeige für die logi-
schen Zustände in dieser Schaltung.

Loop: Schleife. Durch einen Sprung zurück kann
zum Beispiel eine Schleife entstehen.

Low order: Niederwertige Stelle.

M

Makro: Mit Hilfe einer Makroanweisung kann der Programmierer in Assemblern eine Folge von Befehlen definieren, die durch Angabe des Makronamens in dem Assemblerprogramm durch den Assenbler bei der Übersetzung eingefügt werden. Dabei können durch Parameterangaben die eingefügten Befehlssequenzen variiert werden.

Maschinencode: Maschinensprache. Damit ist ein Binär-Code gemeint, der vom Mikrocomputer z.B. direkt verstanden wird.

Maske: Ein Bitmuster, mit dem bestimmte Bitgruppen ausgeblendet, komplementiert oder eingefügt werden.

Memory: Speicher.

Mikroprogrammierbar: Der Befehlssatz eines Prozessors kann mit Hilfe von Mikrobefehlen definiert werden.

Mikrocomputer: Besteht aus einem Mikroprozessor, Speichern und Peripherie.

Mikroprozessor: Ein integrierter Baustein, als Teil eines Mikrocomputers, der ein Leit- und ein Rechenwerk besitzt. Der interne Ablauf kann in der Regel von außen durch Software beeinflusst werden.

Mnemonic Code: Leicht zu merkende Kurzwörter, deren Inhalt auf die Verwendung schließen läßt. Derartige Kurzwörter werden in Assemblersprachen eingesetzt.

Modem: Modulator und Demodulator. Eine Schaltung, die Daten für die Fernübertragung aufbereitet.

Monitor: Ein Programmsteuersystem, das auch aus Hardware bestehen kann.

Multiplex: Übertragung von mehreren verschiedenen Informationen, die dazu zeitlich hintereinander übertragen werden.

Multiprocessing: Ein aus mehreren CPUs oder Teilcomputern zusammengesetzter Rechner.

N

Nesting: Verschachtelung. Zum Beispiel verschachteln von Interrupts.

O

Off-line: Der Benutzer ist dabei nicht hardwaremäßig mit dem Computer verbunden, sondern der Verkehr wird über Datenträger abgewickelt.

Oktal: Zahlendarstellung zur Basis 8.

On-line: Dabei ist das Terminal des Benutzers über eine Datenleitung direkt mit dem Computer verbunden.

Output: Ausgabe.

P

Packen: Dabei werden zum Beispiel zwei Dezimalzahlen in einem Byte untergebracht.

Parity: Parität. Gleichheit.

PASCAL: Eine höhere Programmiersprache, die zunehmend Verbreitung auch bei Mikrocomputern findet.

Pass: Lauf. Zum Beispiel eines Programms.

Peripherie: Externe Datenend- und Speichergeräte.

PIA: Peripheral Interface Adapter. Ein Baustein, der den Ein- und Ausgabeverkehr zwischen dem Mikroprozessor und der Peripherie abwickelt.

Pipelining: Fließbandverarbeitung. Durch diese Verarbeitungsform kann die Ausführungszeit stark verkürzt werden. Während ein Befehl gerade ausgeführt wird, wird der nächste Befehl schon geholt. Bei Sprungbefehlen ergeben sich im allgemeinen zusätzliche Verzögerungen.

PL/1: Programming Language. Eine höhere Programmiersprache, die ebenfalls für Mikrocomputer erhältlich ist.

PL/M: Programming Language for Microcomputers. Eine höhere Programmiersprache, die auf der Basis von PL/1 arbeitet und speziell für Mikrocomputer entwickelt wurde.

Pointer: Zeiger. Ein Speicherplatz, der eine Adresse enthält. Mit einem Zeiger lassen sich leicht Stacks aufbauen. (Stack-Pointer).

Polling: Aufrufbetrieb. Aufruftechnik. Um z.B. die Quelle eines Interrupts festzustellen, werden alle in Frage kommenden Quellen abgefragt. Dieser Vorgang wird mit polling bezeichnet.

Port: Tor. Schaltkreise wie Register z.B. für die Ein-/Ausgabe.

Power on jump: Nach Einschalten der Stromversorgung wird ein Sprungbefehl durch eine Hardware-schaltung vorgenommen, um z.B. in ein Monitorprogramm zu gelangen, dessen Anfangsadresse nicht mit der Adresse übereinstimmt, die nach einem Reset vom Prozessor angewählt wird.

Programm: Ist eine Folge von Anweisungen (Befehlen), die zur Lösung eines Problems dienen sollen.

Programmierbarer Zeichengenerator: Der Zeichensatz kann durch den Prozessor frei programmiert werden. Damit ist es einfach möglich, Sonderzeichen, Symbolsymbole im Programm selbst festzulegen und zur Darstellung zu gebrauchen.

Programmiersprache: Eine Sprache zur Formulierung von Programmen, die automatisch in die Maschinensprache übersetzt werden können.

PROM: Programmable Read Only Memory. Ein programmierbarer Festwertspeicher.

Pseudobefehl: Eine Instruktion, die eigentlich gar nicht vorhanden sein dürfte, gemäß den Herstellerangaben.

to punch: Stanzen, Lochen.

Q

Queue: Warteschlange. Daten werden in einer Warteschlange angesammelt, wenn sie noch nicht verarbeitet sind.

R

RALU: Register and Arithmetic Logic Unit. Ein Prozessorelement mit einer ALU und einigen Registern.

RAM: Random Access Memory. Ein Schreib-/Lesespeicher mit wahlfreiem Zugriff.

Reader: (Lochstreifen- oder Lochkarten) Leser.

Real-Time: Echtzeit. Arbeitsweise eines Computers.

Real time clock: Echtzeituhr.

Redundanz: Teil einer Nachricht, die zur eigentlichen Information nichts mehr beiträgt. Sie kann aber zum Beispiel zur Fehlererkennung oder Korrektur verwendet werden.

Refresh: Wiederauffrischung. Wird bei dynamischen Speichern benötigt, um einen Informationsverlust zu verhindern.

Relokalisierbar: Ein Programm, das auf verschiedenen Speicherplätzen direkt lauffähig ist heißt relokalisierbar.

REPROM: Reprogrammable Read Only Memory. Ein Festwertspeicher, der sich löschen und wieder neu programmieren läßt.

Request: Anfordern. Anforderung.

to reset: Rücksetzen, in den Grundzustand bringen.

Resident: Im eigenen System läuffähig. Zum Beispiel bei einem resident assembler.

ROM: Read Only Memory. Ein Festwertspeicher von dem nur gelesen werden kann.

Run: Durchlauf.

S

to scan: Abtasten.

Schnittstelle: Pegel- und Anschlußgenormte Trennstelle zwischen zwei Geräten.

sedezimal: Zahlendarstellung zur Basis 16. (0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F). Häufig auch mit Hexadezimalsystem bezeichnet.

to select: Auswählen.

to sense: Abtasten.

Simulator: Ein Programm, das einen Befehlssatz simuliert.

Software: Hierunter versteht man alle Arten von Programmen, wie auch Texte und Information.

Source: Quelle.

Space: Freiraum.

Sprase graphic: Eine niedrig auflösende Graphic. Z.B. 128 x 128 Punkte.

Stack; Stapelspeicher, Kellerspeicher. Merkmal für einen Stack ist, daß eine Informationseinheit immer nur an der Stelle entnommen werden kann, an der sie gerade hinzugefügt wurde. (LIFO).

State: Zustand. Operationsschritt.

Statement: Anweisung. Befehl.

Statischer Speicher: Ein Speicherbaustein, der keine Wiederauffrischzyklen benötigt.

Steuerwerk: Dieser Teil im Computer kontrolliert die Ausführung sämtlicher Befehle. Er wird auch mit Leitwerk bezeichnet.

Subroutine: Unterprogramm.

Super dense graphic: Hoch auflösende Graphic. Z.B. 256 x 256 Bildpunkte.

Supervisor: Ein Organisationsprogramm.

Synchron: Ein Takt steuert den genauen Ablauf.

Syntaxdiagramme: Eine besondere Art in Diagrammen, Sprachbeschreibungen durchzuführen. Wurde durch die PASCAL Syntaxdiagramme bekannt.

T

Talker: Name aus der IEC-Bus-Definition. Ein Gerät, das Daten auf diesen Bus senden kann, heißt Talker.

Tape: Ein Magnetband oder Lochstreifen.

Terminal: Datenendstation. Ein Gerät zur Datenein- und/oder Datenausgabe.

Text-Editor: Siehe Editor.

Time sharing: Zeitscheibenverfahren. Dabei können mehrere Benutzer auf ein und denselben Computer zugreifen.

Timing: Zeitablauf.

Tiny: Klein. Tiny BASIC zum Beispiel bedeutet eine Teilmenge des Standard BASICS, ein BASIC mit eingeschränktem Befehlssatz.

Trace: Ablaufverfolgung. Ein Programm kann durch die schrittweise Ausführung und Protokollierung überwacht und damit ein Fehler leichter gefunden werden.

Track: Spur. Bahn. Eine Floppy ist beim 8-Inch-Format in 76 Tracks unterteilt.

to transfer: Übertragen.

U

UART: Universal Asynchronous Receiver/Transmitter. Diese Schaltung übernimmt die Serien/Parallel- sowie die Parallel/Serienwandlung für eine asynchrone Datenübertragung.

Unit: Gerät. Einheit.

Unterprogramm: Gleiche Befehlsfolgen, die in einem Programm mehrmals vorkommen werden, im allgemeinen als Unterprogramm ausgeführt, so daß diese nur einmal im Programm auftreten und mit einem Unterprogrammprung vom Hauptprogramm aufgerufen werden.

V

V24: Schnittstellen-Norm für serielle Signale.

Valid: Gültig.

Vektor Interrupt: Von dem Gerät, das den Interrupt an den Prozessor gibt, wird zusätzlich ein Interruptvektor mitgeliefert, der dem Prozessor sagt, welche Unterbrechungsroutine ausgeführt werden soll.

Volatile: Flüchtig.

W

Winchester Drive: Ein spezielles Verfahren, bei dem es durch hermetischen Abschluß gelingt, hohe Speicherdichte auf kleinem Platz zu erreichen. Z.B. 8-inch-

Platte von IMI mit 22 M Bytes Kapazität auf drei Oberflächen.

Worts case: Ungünstigster Fall.

Wort: Zusammenfassung mehrerer Bits; sie können meist auch zusammenfassend verarbeitet werden. (Z8000 CPU z.B. hat eine Wortbreite von 16 Bit).

X

XY-recorder: Ein XY-Schreiber.

Z

Zeichengenerator: Meist ein Festwertspeicher, in dem ein Zeichensatz binär, z.B. in einer Matrixform gespeichert ist.

Zugriff: Zugang z.B. zu einer bestimmten Speicherzelle.

Zyklus: Eine Anzahl von Schritten, die wiederholt werden und im Ablauf gewisse Ähnlichkeiten aufweisen.

Sachverzeichnis

A

- A/D Umsetzer 89
- A/D Umsetzer Programm 91, 92
- Anpassung des BASIC Interpreters 157
- Assembler 139 ff.
 - Mnemonics 31

B

- Bankselekt 41
- BAS-Mischer 73
- BASIC 144 ff.
 - Befehlssatz eines 12 K BASICS 161
 - Befehlssatz des RDK BASICS 145
- Baugruppen für CRT 71
- Befehlsholphase 13
- Befehle des Editors 122
- Befehlssatz des RDK Monitors 102
 - eines kommerziellen Monitors 117
- Befehlstabelle Z80 25 ff.
- Bildwiederholtspeicher 72, 74
- Blockschaltbild eines Datensichtgerätes 72
- Boolscher Formelanalysator 200 ff.
- Busanforderung 16
- Bustreiber Anschluß 20

C

- CP/M Betriebssystem 179
- CRT 5027 50 ff.
 - 6845 54 ff.
 - Controller 49
 - Display Programm 59
- Cursormöglichkeiten 57

D

- D/A Umsetzer 96
- Datensichtgeräte 49 ff.
- Dense Graphic 68
- Digitalisierer 99
- Direktory 180

- Disassembler 164 ff.
- Displays 49 ff.
- Dreileiterhandshake 78
- Drucker 76 ff.
 - programm für Minidot Druckwerk 82
 - programm für Paralleldrucker 78
 - programm für Serienschnittstelle 80
 - mit Serienschnittstelle 79

E

- EATER 197
- Editor 122
- Ein/Ausgabezugriffe 15
- Einzelschritt für Z80 22
- Erweiterungen des Editors 137

F

- Flagregister 10
- Floppy Disks 179
- Funktionsweise des Editors 124
 - des Monitorprogramms 103

G

- GLIDER 197
- Graphikschaltungen 62 ff.

H

- Halt Zustand 18
- HF-Generator 75

I

- Interruptverarbeitung 16

J

- Joystick Anschluß 93

K

- Kassettengerät als Datenspeicher 84

L

- Lader für TDL
- Relocating Format 179

LIFE 192

- Linking Assembler 141

M

- Makro Assembler 142
- Mikrofon Anschluß 93
- Minidot Druckwerk 81
- Minimalsystem 23
- Monitorprogramme 102 ff.

P

- Parallel|drucker 76
 - ports 44
- Phase encoding Technik 86
- Power on jump 42
- Programmierbarer Zeichengenerator 70
- Pseudobefehle 26

Q

- Quarzgeneraotr 19

R

- RAM Zugriff 14
- Regenerierverstärker 96
- Registerstruktur 9
- Relocator 182
- Relocating Assembler 140
- Reset Sprung 42
 - - Logik 19

S

- Schnittstellen 48
- Serienports 46
- Softwaretracer 172
- Sparse Graphic 67
- Speicher|bankselekt 40
 - erweiterung RAM 37
 - erweiterung ROM 39
- Sprachaufzeichnung 94
- Spracherkennung 94
- Sprechererkennung 94
- Super Dense Graphic 69
- Syntaxdiagramme 209

Sachverzeichnis

T

Taktgenerator 19
TDL-Monitor 118
Testhilfen für Software 170
Timing 12 ff.
Tracer 172

U

Universal Disassembler in BASIC
164

V

V24/28 mA Treiber 48

W

Wait-Zyklus-Erzeugung 21 ff.
Writehandler 97

Z

Z80 Befehlstabelle 25 ff.
– Bustreiber Anschluß 20

– Hardware 9
– Pin Belegung 10
– Pin Beschreibung 11
– Pseudobefehle 26
– Timing 12 ff.
Zeichengenerator 63

Klein
Mikrocomputer
Hard- und Softwarepraxis

Hier geht es um den Z80, das Arbeitspferd unter den Mikrocomputern. Ihn hardwaremäßig gut zu verstehen, ihn softwaremäßig voll auszufahren, das bewirkt dieses Buch.

Der Band besteht aus drei Teilen, die deutlich miteinander verknüpft sind.

Erstens, dem Hardware-Teil. Darin bespricht der Autor die zahlreichen Peripheriegeräte, die einen Z80 erst zum vollwertigen Mikrocomputer machen. Als da sind: Serienwandler. CRT-Controller. Druckeransteuerung. A/D- und D/A-Umsetzer.

Zweitens, dem Software-Teil. Hier wird die wichtige System-Software so intensiv besprochen, daß sie dem Anwender möglichst schnell geläufig wird. Monitorprogramme. Editor. BASIC mit Abwandlungen und Vereinfachungen. Assembler. Softwaretracer in Maschinensprache. Ausgedehnte Befehlslisten, praxisorientiert, sind für diesen Buchteil charakteristisch.

Drittens, dem Programmteil. Der lehrt das freie Programmieren, wiederum mit ausführlichen Programmlisten. Diese vermitteln dem Benutzer einen großen Erfahrungsschatz, den andere eingesammelt haben.



Rolf-Dieter Klein

ISBN 3-7723-6811-5