

BASIS
108

Betriebsanleitung

Vorwort

In diesem Handbuch finden Sie neben einer Reihe sehr einfacher Hinweise für den Umgang mit Ihrem Computer eine Vielzahl von Hinweisen, die vor allem für den fortgeschrittenen Programmierer von Interesse sind.

Für den Anfänger ist dieses Buch in weiten Passagen wohl kaum verständlich. Deswegen sollte er sich auch zunächst mit Einführungen in die Programmierung und Arbeitsweise eines Computers beschäftigen, ehe er intensiver mit diesem Handbuch arbeitet. Er sollte aber die Kapitel 1 und 2, sowie Teile des Anhangs, die ihn evtl. betreffen, auch wenn ihm andere Programmierhandbücher zur Verfügung stehen, zunächst lesen.

Zum Teil werden hier auch Möglichkeiten aufgezeigt, die aus der Kompatibilität des BASIS 108 mit dem Apple II resultieren. Möglichkeiten also, die z.B. Anwender des UCSD p-Systems IV.0 kaum interessieren.

Ein Handbuch wird geschrieben für den Anwender, deshalb hier zum Schluß die Bitte an Sie: Wenn Sie Kritik und Anregungen haben, so teilen Sie uns diese mit, damit wir sie bei der nächsten Auflage berücksichtigen können.

Wir wünschen Ihnen erfolgreiche Arbeit mit Ihrem BASIS 108.

KAPITEL 1

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemeine Beschreibung und Inbetriebnahme

- 6 Das BASIS 108 Computersystem und Datensichtgeräte
- 6 Anschluß der Kabel
- 8 Belegung der Pins bei den Steckleisten der Rückseite
- 8 Öffnen des BASIS 108
- 11 Die Hauptplatine
- 13 Der Handregleranschluß
- 14 Die Stromversorgung
- 15 Pinbelegung der Slots
- 18 Die Diskettenlaufwerke
- 19 Pflege der Diskettenlaufwerke und der Disketten
- 20 Einlegen und Herausnehmen von Disketten

Kapitel 4

Der Monitor

- 39 Einleitung
- 39 Einweisung
- 40 Daten und Adressen
- 40 Inhaltsüberprüfung einer Speicherstelle
- 41 Überprüfen mehrerer Speicherstellen
- 42 Änderung einer Speicherstelle
- 42 Änderung von aufeinanderfolgenden Speicherstellen
- 43 Übertragen eines Speicherbereiches
- 44 Vergleich von zwei Speicherbereichen
- 44 Programmieren und Starten von Maschinenprogrammen
- 46 Prüfen und Ändern von Registerinhalten des 6502
- 46 Weitere Monitor-Kommandos
- 47 Kleine Hilfen für den Umgang mit dem Monitor
- 48 Erzeugen eigener Kommandos
- 49 Übersicht über die Monitorkommandos
- 52 Liste ausgewählter Monitor-Unterprogramme
- 56 Spezialadressen des Monitors

Kapitel 5

Der Speicher

- 58 Speicherorganisation
- 58 Aufteilung des Adreßraumes
- 59 BANK 0/BANK 1 Umschalten
- 60 ROM und RAM Umschaltung
- 61 Das Statik-RAM für die 80 Z-Darstellung

Kapitel 6

Ein-/Ausgabe

- 63 Eingebaute Ein-/Ausgabemöglichkeiten
- 63 Dateneingänge, Status Eingänge, Strobe
- 64 Kippschalter, Drucker Interface
- 64 Serielles RS 232c Interface
- 65 Kontrollregister
- 66 Kommando Register
- 67 Status Register
- 68 Kassettenrekorder Interface
- 68 Handregleranschluß und TTL Ein- und Ausgänge
- 68 Lautsprecher
- 68 Erweiterungs-ROM

ANHANG

- A 73 Hinweise zur Softwarekompatibilität mit Apple II
- B 81 Volume UT 108
- C 85 BASIS 108 System Monitor
- D 87 Hinweise zu Applesoft Basic FP40 und FP80
- E 88 V24 Parameter
- F 90 Anschluß eines Fernsehgerätes ohne Videoeingang
- G 91 Arbeiten mit dem Kassettenrekorder
- H 93 Hexadezimalzahlen
- I 94 Tabelle der Tastenbelegung
- J 97 Zusammenstellung der Ein-/Ausgaberegister
- K 99 Der Z-80-Teil
- L 102 Datenblatt und Befehlsregister des Z-80
- M Datenblatt und Befehlsregister des 6502
- N Auflistung der Monitor ROM Programmbefehle
- O Stichwortverzeichnis
- P Schaltung der Tastaturplatine
- Q Schaltung der Hauptplatine

Das BASIS 108 Computersystem und Datensichtgeräte

Ihr BASIS 108 Computersystem besteht aus folgenden Teilen:

1. Der Zentraleinheit mit oder ohne eingebauten Diskettenlaufwerken,
2. der Tastatur,
3. dem Netzanschlußkabel,
4. der Diskette ZAP:, auf der Rückseite befindet sich Volume UT108:,
5. und diesem Handbuch.

Bewahren Sie das Verpackungsmaterial bitte auf, falls Sie das System einmal transportieren wollen, bietet es guten Schutz vor Beschädigung des Computers. Zum Betrieb des Systems benötigen Sie noch einen Bildschirm (Datensichtgerät) oder, falls Ihnen 40 Zeichen/ Zeile genügen, ein Fernsehgerät mit Video-Eingang. (Mehr als 40 Zeichen/ Zeile kann ein normales Fernsehgerät nicht sauber darstellen). Für den Anschluß eines Fernsehgerätes ohne Videoeingang s. Anhang F. Sollten Sie großen Wert auf gute Farbausgabe legen, dann benötigen Sie einen hochauflösenden RGB-Monitor. Ihr BASIS Vertriebspartner wird Sie auch in dieser Angelegenheit beraten.

Anschluß der Kabel

Wenn Sie ein BASIS 108 System ohne Diskettenlaufwerke erworben haben und die ersten Schritte mit Ihrem eigenen Computer per Kassettenrekorder zurücklegen wollen, dann schließen Sie Ihren Kassettenrekorder an die dafür vorgesehene DIN-Buchse auf der Rückseite des BASIS 108 an, weiteres s. Anhang G.

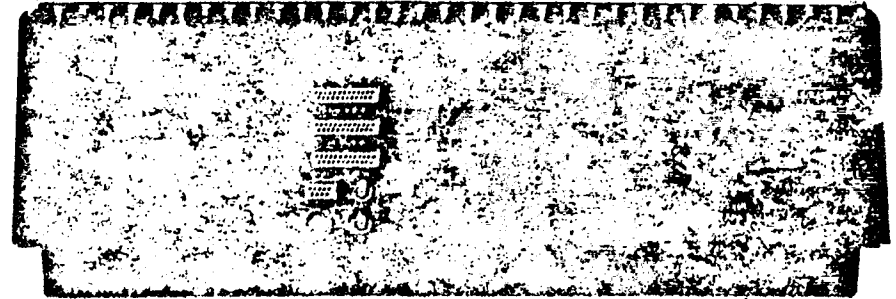
Wichtig: Fragen Sie Ihren BASIS Vertriebspartner nach dem richtigen Monitor-ROM zum Laden des Betriebssystems mit Kassettenrekorder.

Haben Sie Ihr BASIS 108 Computersystem mit Diskettenlaufwerken erworben, um damit eine Arbeitserleichterung bei Ihren täglichen Routinearbeiten zu erzielen, so haben Sie keinerlei Anschlußarbeiten.

Ein eigenes Laufwerk sollten Sie entsprechend der Anleitung Seite 11 einbauen.

Die Steckdosen auf der Rückseite sind für den Bildschirm und Drucker vorgesehen. Verbinden Sie also alle Einheiten miteinander, indem Sie das Netzkabel des Bildschirms und des Druckers in die dafür vorgesehenen Steckdosen auf der Rückseite des BASIS 108 einstecken. Diese beiden Steckdosen werden über den zentralen Netzschalter des Systems geschaltet.

Wichtig: Bitte die Steckdosen nur für Drucker und Bildschirm benutzen, nicht für Staubsauger etc.



Rückseite

Verbinden Sie den Bildschirm oder das Fernsehgerät durch ein Video-Kabel mit dem RGB, S/W-Video oder PAL-Video Ausgang des Systems. Stecken Sie den Stecker der Tastatur in den dafür vorgesehenen Buchsenstecker auf der Rückseite des Gerätes.

In der Betriebsanleitung Ihres Druckers finden Sie Angaben darüber, ob er über eine serielle oder parallele Schnittstelle verfügt. Entsprechend können Sie die Verbindung zum BASIS 108 herstellen, indem Sie das Datenkabel zur Rückseite führen und es in die infrage kommende Steckleiste stecken.

Verbinden Sie nun das System über das Netzkabel mit der nächsten Steckdose und vergewissern Sie sich noch einmal, ob alle Geräte richtig verbunden sind. Jetzt schalten Sie den Netzschalter an der unteren linken Seite der Front des BASIS 108 ein.

Die rote Lampe leuchtet auf, der eingebaute Lautsprecher piept kurz und das linke Diskettenlaufwerk läuft an.

Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung:

B A S I S 1 0 8

Da Sie mehrere Betriebssysteme und Zusatzgeräte verwenden können, ist es notwendig, die grundsätzliche Arbeit mit Ihrem Computer in einem gesonderten Kapitel zu besprechen.

Wenn Sie nicht mehr über Ihren BASIS 108 wissen möchten, dann lesen Sie bitte Kapitel 2.

Falls Sie aber Ihren persönlichen Computer näher kennenlernen möchten, dann lesen Sie weiter.

Belegung der Pins bei den Steckleisten der Rückseite

Auf der nächsten Seite finden Sie die Zeichnung mit der Rückseite. Hier sind die entsprechenden Pins der Steckleisten bezeichnet. Die Bedeutung der Zeichen ergibt sich zum Teil aus der Beschriftung.

Die Bezeichnungen D0 - D7 sind von der Tastatur her Dateneingänge, bei der parallelen Schnittstelle die Ausgänge der Druckzeichen.

Die Bezeichnung GND bedeutet Gerätemasse.

SM ist dagegen die Signalmasse.

Ausgang sind die Signale: RTS, DTR, R, G, B.

Eingang sind die Signale: CTS, DSR, DCD, PC, DI, AC.

Die Abkürzungen der Signale bei der seriellen Schnittstelle entnehmen Sie bitte im Anhang dem Datenblatt des 6551.

ST Strobe ist ein negatives Signal mit 1 Mikrosekunde Dauer.

AC Ist ein negatives Antwortsignal mit 1 Mikrosekunde Dauer (Acknowledge).

PC (Printer Connect) ist auf 0 gezogen, wenn der Drucker eingeschaltet ist.

Die beiden 12 V Anschlüsse der seriellen Schnittstelle sind durch Widerstände von 1 kOhm geschützt.

Ist der Eingang CTS inaktiv, dann erfolgt keine Sendung.

Öffnen des BASIS 108

Wichtig: Bevor Sie das System öffnen, ziehen Sie bitte den Netzstecker aus der Steckdose

Das BASIS 108 System besteht aus einem Aluminium-Gußgehäuse mit dem eingebauten Netzteil und der Hauptplatine. In der Front des Gehäuses sind Öffnungen zum Einbau von zwei Diskettenlaufwerken, die durch Blindabdeckungen verschlossen sind, wenn keine Laufwerke eingebaut wurden. Montagebleche und Befestigungsschrauben für Diskettenlaufwerke sind aber in jedem Fall vorhanden, siehe S. 12.

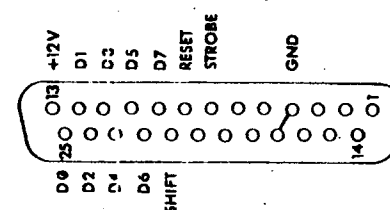
In der Mitte finden Sie neben den schon belegten Buchsensteckern für die Tastatur und die serielle sowie parallele Schnittstelle noch drei weitere Montageplätze für DP-25 Buchsenstecker.

Darunter befindet sich neben den Anschlußbuchsen für einen RGB-Monitor, PAL-Video Fernseher und S/W Bildschirm (BNC-Buchse) ein Durchbruch zum direkten Herausführen von Flachbandkabeln bis zu einer Breite von 50 Adern.

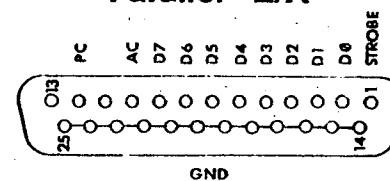
Das Gehäuse besteht aus zwei Teilen: dem Unterteil mit der hochgezogenen Rückwand und dem Deckel. Der Deckel wird an der Rückwand des Unterteils von zwei Metallstiften gehalten und durch zwei Schrauben, die sich im vorderen Bereich des Unterteils befinden, gesichert.

Heben Sie das System an und lösen Sie die Schrauben mit einem stabilen Schraubenzieher. Ziehen Sie nun das Oberteil nach vorne ab.

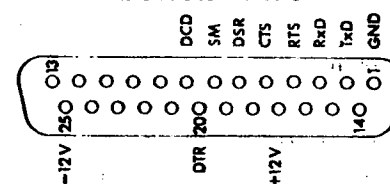
Tastatur



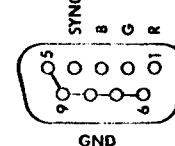
Parallel · E/A



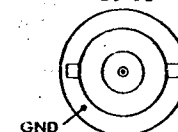
Seriell · E/A



RGB

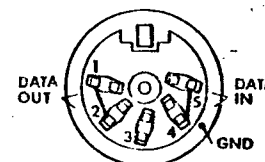
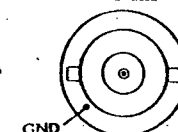


S/W

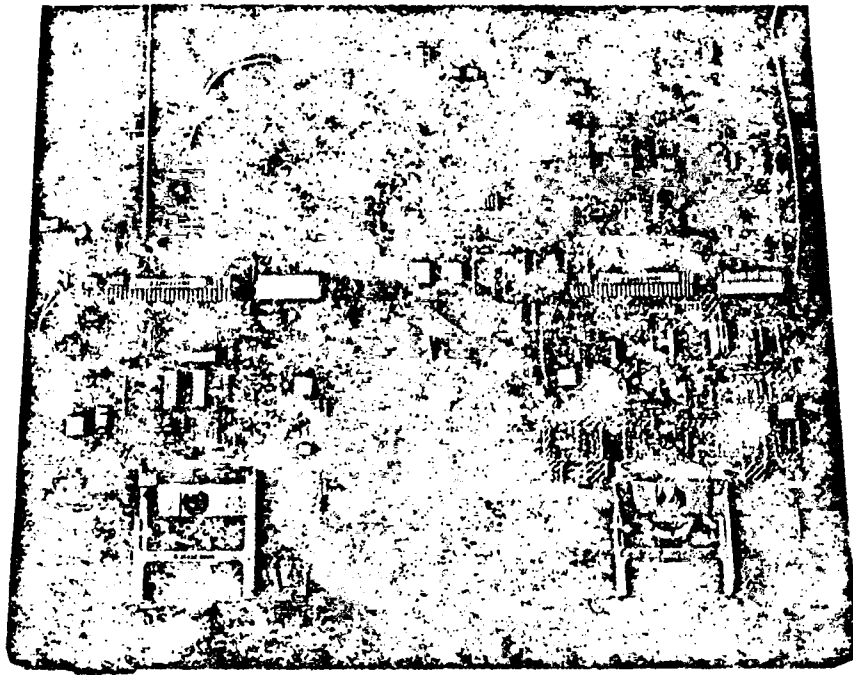


VIDEO

PAL



Kassette



Innenansicht

Die Hauptplatine

Die große Leiterplatte ist der eigentliche Computer. Auf ihr sind ca. 130 hochintegrierte Schaltkreise, ICs, untergebracht, die die elektrische Verbindung zwischen den zwei Mikroprozessoren (6502 und Z-80), den Speicherbausteinen RAM (Random Access Memory) und ROM (Read only Memory) und den Ein-/Ausgabebausteinen herstellen.

Auf der linken Seite der Platine befinden sich sechs 50-polige Slots (Buchsenleisten), von 2 bis 7 nummeriert, in die Systemerweiterungen wie z.B. Steuereinheiten für Diskettenlaufwerke, serielle und parallele Schnittstellenkarten für weitere Drucker oder Hauptspeichererweiterungen eingesetzt werden können. Wenn Ihr System mit Diskettenlaufwerken ausgestattet ist, dann steckt in dem Steckplatz 6 die Steuereinheit, der Controller. Dieser Controller kann bis zu zwei Diskettenlaufwerke kontrollieren.

Hinten rechts befinden sich drei Stiftleisten mit je 20 Stiften, von denen aus Flachbandkabel zu den Buchsensteckern auf der Rückwand des Systems führen, für die Tastatur, sowie für einen parallel und einen seriell anzusteuern Drucker.

Hinten in der Mitte der linken Seite ist eine Stiftleiste mit 10 Stiften. Hierüber wird das RGB-Signal über ein Flachbandkabel auf den entsprechenden Stecker auf der Rückseite gegeben. Rechts daneben befindet sich der schwarz/weiß Video-Ausgang (S/W-Video). Der Ausgang für PAL-Video bzw. den Anschluß eines UHF-Modulators ist die Steckleiste mit den vier Stiften in der linken oberen Ecke der Platine.

Die Farbqualität bei Farbausgabe läßt sich über den Trimmkondensator, links oben, mit Hilfe eines kleinen Schraubenziehers einstellen. Die Intensität des S/W-Video-signalen läßt sich über das rechts in der Nähe des Trimmkondensators stehende Potentiometer regeln.

Der auf der rechten Seite der Platine angebrachte Stecker führt ein Verbindungskabel zum Lautsprecher und zum Kassettenrekorder-Anschluß.

Der große Stecker direkt hinter der Buchsenleiste 7 verbindet über ein Anschlußkabel das Netzteil mit der Hauptplatine.

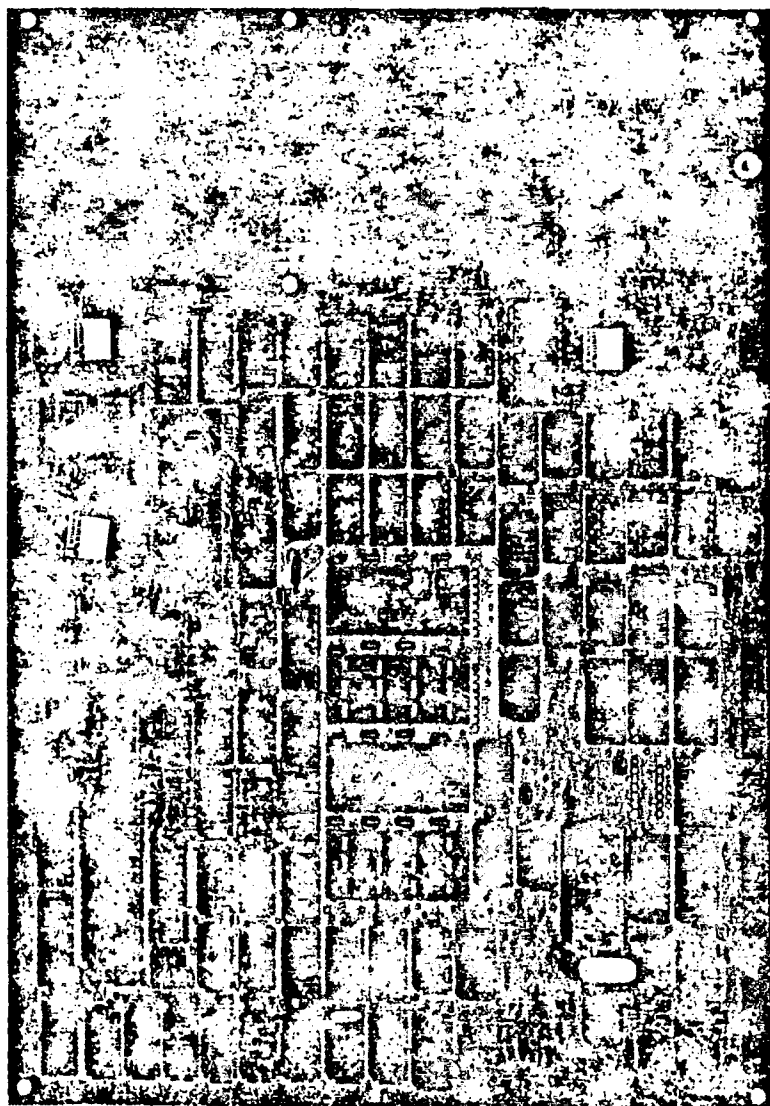
Etwa in der Mitte der Platine sind die Hauptspeicherbausteine (RAMs) angeordnet. In der Grundausstattung des BASIS 108 befinden sich 8 IC's mit je 64 KBit in den eingelöteten Sockeln. Weitere 8 Bausteine können durch einfaches Einsetzen in die dafür vorgesehenen Steckplätze nachgerüstet werden und erweitern dann den Hauptspeicher auf eine Kapazität von insgesamt 128 KByte.

Da die verwendeten 8 Bit Mikroprozessoren 6502 und Z-80 nur einen Speicheradressraum von 65 536 Bytes (64 KBytes) ansprechen können, benötigen Sie zum Adressieren des Gesamt-Speicherraumes von 2x 65 536 Bytes ein spezielles Programm, das Sie von Ihrem BASIS Vertriebspartner beziehen können.

In der ersten Reihe auf der Platine sind sechs Sockel angeordnet, von denen zwei Sockel durch integrierte Bausteine belegt sind. Diese Sockel sind für Festwertspeicher (ROMs) reserviert. Sie können Programme oder Programmiersprachen aufnehmen, die im Augenblick des Einschaltens des BASIS 108 verfügbar werden. Eines dieser Programme ist schon in dem linken Baustein vorhanden; der BASIS 108 System-Monitor. Mit Hilfe dieses Monitors (Programmes) wird nach dem Einschalten des Systems das linke Diskettenlaufwerk (Laufwerk 1) angesteuert, hierzu weiteres in Kapitel 2 und 4.

Ist kein Laufwerk eingebaut, können Sie Programme vom Kassettenrekorder einlesen, wenn in Ihrem BASIS 108 ein 40 Spalten Monitor-ROM eingebaut ist.

Weiteres hierzu siehe Anhang G.



Hauptplatine

Die beiden Schaltungsbrücken in der Nähe des 6502 sind zur Umschaltung zwischen ROM- und EPROM-Bestückung. Im Lieferzustand befinden sich die beiden Jumper (Kurzschlußbrücken) in der Position EPROM. In diesem Zustand sind das eingesetzte BASIS-Monitor-EPROM und das "Dummy"-EPROM aktiv geschaltet. Soll ein kompletter Satz EPROMs vom Typ 2716 installiert werden, wird die Jumper-Stellung nicht verändert.

Bei Einsatz der ROM-Bestückung (original Applesoft- oder Integer-ROMs) müssen beide Jumper in die entgegengesetzte Position.

Die Beschreibung der Stellung des Dip-Schalters über dem Z-80 finden Sie im Anhang bei der Beschreibung des Z-80 Teiles.

Der Handregleranschluß

Links hinter der Buchsenleiste 7 befindet sich ein nicht mit einem IC bestückter Sockel. Dieser Sockel dient der Aufnahme eines Steckers von Handreglern (Game Paddle oder Joystick). Die Kabel müssen nach links aussen zeigen. Entsprechende Spielprogramme fordern Sie auf, die Handregler anzuschließen.

Im folgenden sind die Handregleranschlußbelegung und die Beschreibung der Spielanschlußsignale wiedergegeben.

Handregleranschlußbelegung

+5V	1	16	NC
SW0	2	15	AN0
SW1	3	14	AN1
SW2	4	13	AN2
C040 STB	5	12	AN3
PDL0	6	11	PDL3
PDL2	7	10	PDL1
GND	8	9	NC

Beschreibung der Handregleranschlußsignale

Anschluß	Name	Beschreibung
1	+5V	+5 V Stromversorgung, max. 100 mA.
2-4	SW0-SW2	Ein-Bit-Eingänge (Drucktasten). Es sind Standard-TTL-Eingänge der 74LS-Serie.
5	C040 STB	Der Impulsausgang ist ein Standard-TTL 74LS-Ausgang. Dieser Anschluß liegt normalerweise an +5 V und geht beim Zugriff auf eine Adresse von \$C040 bis \$C04F für die Dauer von 0.4 Mikrosekunden in Phase Φ_0 auf logisch 0.

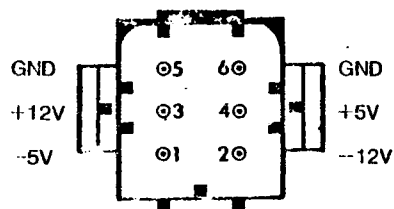
Anschluß	Name	Beschreibung (Forts.)
6,7,10,11	PDL0-PDL3	Spielsteuereingänge. Diese Analogeingänge sollten mit 150 kOhm-Regelwiderständen an +5 V angeschlossen werden.
8	GND	Elektrische Masse des Systems: 0 V.
12-15	AN0-AN3	Signal-Ausgänge (Annunciator). Diese Standardausgänge der TTL 74LS-Serie sollten gepuffert werden, falls sie andere als TTL-Eingänge treiben sollen.
9,16	NC	Kein Anschluß.

Die Stromversorgung

Das Metallgehäuse auf der linken Seite neben der Hauptplatine ist das Netzteil. Es liefert vier Spannungen:

+5 Volt,
-5 Volt,
+12 Volt,
-12 Volt.

Die Pinbelegung entnehmen Sie der Abbildung:



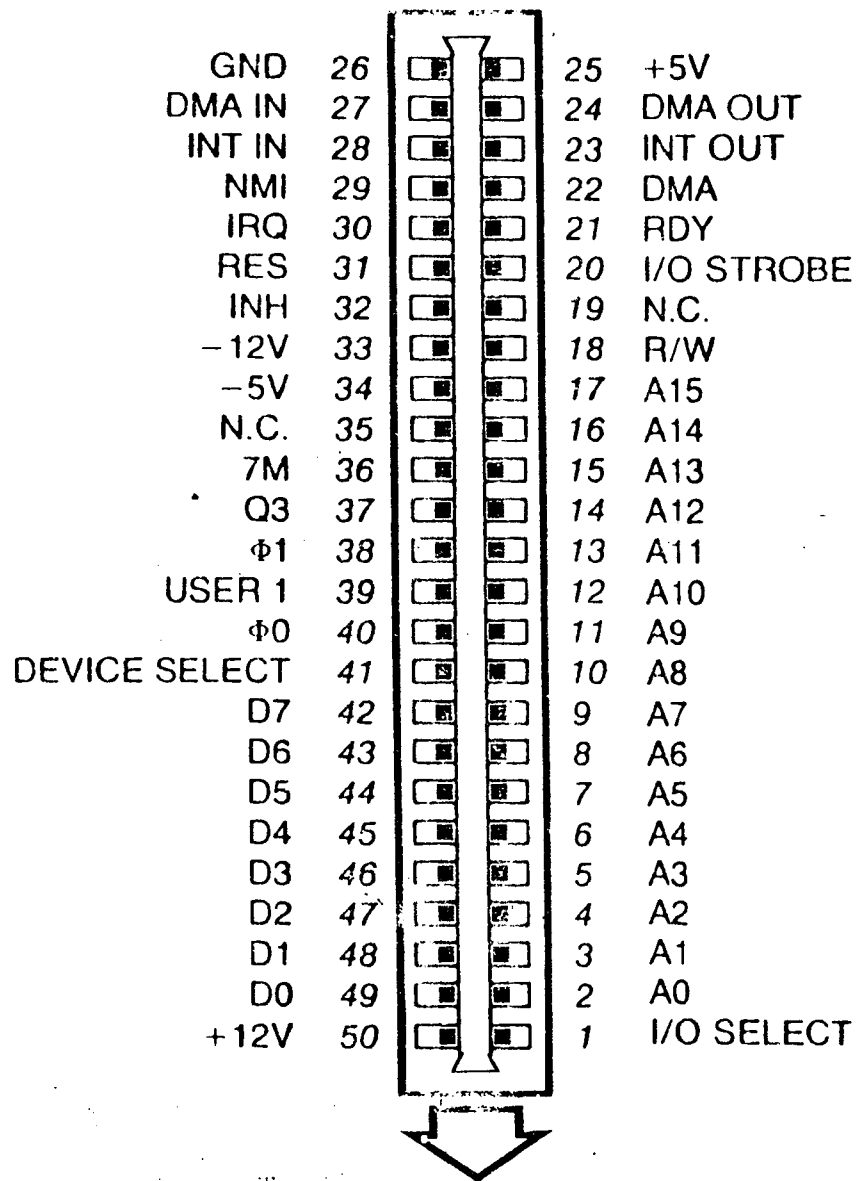
Das getaktete Netzteil wurde mit einer Schutzeinrichtung versehen, damit keine Überlastung auftreten kann. Die Eingangsseite kann an 110 Volt bis 250 Volt angeschlossen werden, bei 110 Volt muß im Netzteil ein Stecker umgesteckt werden, und ist über ein Kabel mit dem an der Rückseite des Systems angebrachten Netzfilter verbunden.

Wichtig: Das Netzteil nicht öffnen! Lebensgefährliche Spannungen!

Pinbelegung der Slots

Im folgenden ist die Pinbelegung der Slots aufgeführt. Die Zeichnung finden Sie auf der nächsten Seite. Die aufgeführten Zahlen mit einem \$-Zeichen sind Hexadezimalzahlen. Bitte sehen Sie hierzu in den Anhang H und in die Kapitel Monitor ff.

Anschluß	Name	Beschreibung
1	$\overline{I/O\ SELECT}$	Diese Leitung liegt normalerweise auf +5 V. Wenn der Mikroprozessor auf Seite \$Cn zugreift (wobei n die Slotnummer ist), sinkt die Spannung auf logisch 0 ab. Dieses Signal wird während Φ_1 aktiv und treibt 10 LS-TTL-Lasten.
2-17	A0-A15	Der gepufferte Adressbus. Die Adressen werden in Φ_1 gültig und bleiben es in Φ_0 . Jede dieser Leitungen treibt 5 LS-TTL-Lasten.
18	R/W	Gepuffertes Lese-/Schreib-Signal (Read/Write). Dieses Signal ist zur selben Zeit gültig wie der Adressbus und geht auf +5 V in einem Lese- und auf logisch 0 in einem Schreibvorgang. Diese Leitung kann 2 LS-TTL-Lasten versorgen.
20	$\overline{I/O\ STROBE}$	Diese Leitung treibt 4 LS-TTL-Lasten und geht während Φ_0 auf 0, wenn der Adressbus eine Adresse zwischen \$C800 und \$CFFF enthält.
21	RDY	Der RDY-Eingang des 6502-Mikroprozessors. Wird diese Leitung während Φ_1 auf 0 gezogen, so stoppt der Mikroprozessor und hält die aktuelle Adresse im Adressbus fest.
22	\overline{DMA}	Wird dieser Anschluß auf logisch 0 gelegt, so wird der Adressbus gesperrt und der Mikroprozessor gestoppt. Diese Leitung wird durch einen 1 kOhm Widerstand auf +5 V gehalten.
23	INT OUT	Daisy-Chain Interrupt-Ausgang zu Geräten niedriger Priorität. Dieser Anschluß wird normalerweise mit Pin 28 (INT IN) verbunden. INT OUT 7 führt zum Z-80-Teil.
24	DMA OUT	Daisy-Chain DMA-Ausgang zu Geräten niedrigerer Priorität. Dieser Anschluß wird normalerweise mit Pin 22 (DMA IN) verbunden. DMA OUT 7 führt zum Z-80-Teil.



Pinbelegung der Slots

Anschluß	Name	Beschreibung
25	+5 V	+5 V Stromversorgung. Für alle Peripheriekarten stehen insgesamt 3 A zur Verfügung.
26	GND	Elektrische Masse des Systems.
27	DMA IN	Daisy-Chain DMA-Eingang von Geräten höherer Priorität. Gewöhnlich mit Anschluß 24 (DMA OUT) verbunden.
28	INT IN	Daisy-Chain Interrupt-Eingang von Geräten höherer Priorität. Gewöhnlich mit Anschluß 23 (INT OUT) verbunden. INT IN von Slot 2 kommt von der seriellen Schnittstelle der Tastatur.
29	NMI	Nicht maskierbarer Interrupt (hardwaremäßiges Einschleichen eines speziellen Unterprogrammes). Wenn diese Leitung auf 0 gezogen wird, beginnt der BASIS 108 einen Interrupt-Ablauf und springt dann zu einem Interrupt-Behandlungs-Programm auf Adresse \$3FB.
30	IRQ	Maskierbarer Interrupt (Interrupt ReQuest). Wenn diese Leitung auf logisch 0 liegt und das I-Bit des 6502-Mikroprozessors (Interrupt Sperre) nicht gesetzt ist, beginnt der BASIS 108 einen Interrupt-Ablauf und springt zu dem Interrupt-Behandlungsprogramm, dessen Adresse in den Speicherzellen \$3FE und \$3FF zu finden sind.
31	RES	Wird dieser Anschluß auf logisch 0 gelegt, so beginnt der Mikroprozessor einen (RESET)-Ablauf.
32	INH	Wenn diese Leitung auf 0 gezogen wird, wird der obere 12 K Adressraum auf der Platine abgeschaltet. Diese Leitung wird durch einen 1 kOhm Widerstand auf +5 V gehalten.
33	-12 V	-12 V Spannungsversorgung. Der Maximalstrom beträgt 0,5 A für alle Peripheriekarten zusammen.
34	-5 V	-5 V Spannungsversorgung. Der maximal zulässige Strom beträgt für alle Peripheriekarten zusammen 0,5 A.

Anschluß	Name	Beschreibung
35		darf nicht beschaltet werden.
36	7M	7 MHz Takt. Diese Leitung treibt zwei LS-TTL-Lasten.
37	Q3	Asymmetrischer 2 MHz Takt. Dieser Anschluß treibt zwei LS-TTL-Lasten.
38	Φ_1	Phase 1-Takt des Mikroprozessors. Dieser Anschluß kann zwei LS-TTL-Lasten versorgen.
39	USER 1	Wenn diese Leitung auf 0 gezogen wird, ist der \$Cxxx-Bereich unterbrochen.
40	Φ_0	Phase 0-Takt des Mikroprozessors. Dieser Anschluß kann zwei LS-TTL-Lasten versorgen.
41	DEVICE SELECT	Leitung wird auf jedem Peripherieanschluß aktiv (logisch 0), wenn der Adressbus eine Adresse zwischen \$C0n0 und \$C0nF gespeichert hat, wobei n die um \$8 erhöhte Slotnummer angibt. Diese Leitung treibt 10 LS-TTL-Lasten.
42-49	D0-D7	In zwei Richtungen gepufferter Datenbus. Die Dateninformation auf dieser Leitung liegt mindestens 300 ns in Phase 0 beim Schreiben und sollte beim Lesen nicht länger als 100 ns vor dem Ende von Φ_0 erhalten bleiben.
50	+12 V	+12 V Stromversorgung. Bis zu 2,5 A können insgesamt an alle Peripheriekarten abgegeben werden.

Die Diskettenlaufwerke

Die Verwendung von Diskettenlaufwerken in Verbindung mit dem BASIS 108 System ist weitaus schneller und einfacher als die Verwendung eines Kassettenrekorders. Jedes BASIS 108 System ist mit Halbleitern für zwei Diskettenlaufwerke ausgerüstet. Wenn keine Laufwerke eingebaut sind, befinden sich die Befestigungsschrauben für die Laufwerke in einer kleinen Plastiktüte an den Halbleitern.

Falls Sie Diskettenlaufwerke nachträglich montieren wollen, dann schrauben Sie nach Abnehmen des Gehäusedeckels die Halbleiter von dem Gehäuseboden ab.

Wichtig: Vergewissern Sie sich, ob auch der Netzstecker gezogen ist und die kleine rote Kontroll-Lampe auf der Hauptplatine aus ist.

Montieren Sie jetzt mit Hilfe der mitgelieferten Schrauben die Halbleiter an die Laufwerke und setzen anschließend die komplett montierten Einheiten wieder an ihren Platz zurück. Bevor Sie die Bleche am Gehäuseboden fest montieren, legen Sie einmal den Gehäusedeckel auf das System und kontrollieren Sie, ob die Laufwerke genau in den dafür vorgesehenen Ausschnitt im Gehäusedeckel passen. Zentrieren Sie die Diskettenlaufwerke und schrauben Sie diese dann fest.

Die Flachbandkabel von den Laufwerken verbinden Sie mit der Laufwerkssteuerkarte (Controller), wobei das linke Laufwerk das Laufwerk 1 oder A und das rechte Laufwerk 2 oder B sein sollte. Eine entsprechende Beschriftung finden Sie an den Steckerleisten des Controllers. Wenn das Kabel von den Laufwerken zur Steuerkarte nicht richtig aufgesteckt wird, können an den Diskettenlaufwerken und am Controller erhebliche Schäden auftreten.

Wichtig: Achten Sie darauf, daß der Stecker richtig auf der Stiftleiste des Controllers sitzt. Das Kabel zeigt am Controller nach unten.

Setzen Sie nun die Steuerkarte in den Erweiterungssteckplatz 6 ein. Die Flachbandkabel-Anschlüsse zeigen zur Rückwand.

Je nach eingesetztem Betriebssystem sind die üblichen Plätze für weitere Diskettenlaufwerke die Slots (Steckerleisten) 4, 5 und/oder 7. Achten Sie hier bitte auf die Angaben in den entsprechenden Betriebshandbüchern. Da die weiteren Laufwerke nicht eingebaut werden, müssen die Flachbandkabel durch den Durchbruch auf der Rückseite von den Laufwerken zu den Steckkarten geführt werden.

Pflege der Diskettenlaufwerke und der Disketten

Diskettenlaufwerke sind mechanische Geräte mit Motoren und anderen, sehr empfindlichen beweglichen Teilen. Daher sind sie etwas anfälliger als der BASIS 108 ohne Laufwerke. Rauhe Behandlung, wie Stöße, können zu Beschädigungen führen.

Die Diskette ist eine Plasticscheibe mit einer Beschichtung ähnlich der eines Tonbandes. Auf der Oberfläche können Informationen gespeichert oder von dort wieder abgerufen werden.

Die Diskette ist zum Schutz vor Staub und Kratzern in einer schwarzen Plastikhülle eingeschweißt. Innerhalb dieser Hülle kann sich die Diskette frei drehen.

Obwohl die Diskette relativ flexibel ist, vermeiden Sie bitte Verbiegen oder Knicke. Behandeln Sie auch die Hülle sorgfältig und stecken Sie sie sofort nach Gebrauch wieder in die zu jeder Diskette gehörende Papiertasche.

Vermeiden Sie jegliche Berührung der Oberfläche der Diskette.

Fassen Sie die Diskette nur an ihrer Hülle an.

Ein unsichtbarer Kratzer an der Oberfläche der Diskette oder lediglich ein Fingerabdruck können schon Fehler hervorrufen.

Legen Sie Disketten niemals auf schmutzige oder fettige Oberflächen und lassen Sie sie nicht verstauben.

Verwenden Sie einen Filzstift zum Beschriften der Diskettenaufkleber, wobei der Aufkleber erst nach dem Beschriften auf die Diskette geklebt werden sollte.

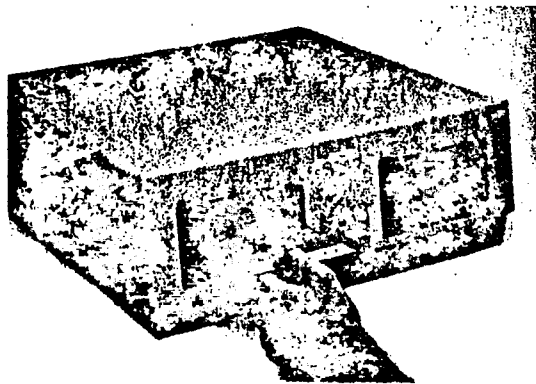
Halten Sie Disketten von Magnetfeldern fern, legen Sie sie nicht auf Bildschirmgeräte.

Disketten sind sehr empfindlich gegen extreme Temperaturen. Legen Sie sie nie in die Sonne oder in unmittelbare Nähe anderer Heizquellen, da sich die Disketten sonst wellen und nicht mehr gelesen werden können. Bei sorgfältiger Pflege haben Disketten eine lange Lebensdauer.

Einlegen und Herausnehmen von Disketten

Das Laufwerk wird geöffnet und die Diskette mit dem Aufkleber nach oben hineingeschoben, wie es auf der Abbildung zu sehen ist. Die Kante mit dem ovalen Ausschnitt in der Hülle muß dabei zuerst hineingeschoben werden.

Schieben Sie die Diskette langsam hinein, bis sie vollständig im Laufwerk steckt. Biegen Sie sie dabei auf keinen Fall und schieben Sie nicht zu fest. Schließen Sie die Laufwerksklappe.



Einlegen der Diskette

Die Diskette wird herausgenommen, indem Sie das Laufwerk öffnen und die Diskette

vorsichtig herausziehen. Beim Öffnen der Laufwerksklappe wird auch gleichzeitig der Andruck für den Lese-/Schreibkopf gelöst. Es kann aber evtl. noch weiter geschrieben werden, was zu Datenverlust führen kann.

Wichtig: Nehmen Sie niemals eine Diskette aus dem Laufwerk, solange die rote Lampe des Laufwerks leuchtet, das kann die abgespeicherten Informationen zerstören.

Wenn Sie eine Diskette im Laufwerk lassen wollen, ohne mit dem System zu arbeiten, so empfiehlt es sich, die Laufwerksklappe zu öffnen, so daß der Kopf nicht auf der Diskette aufliegt.

page missing

seite fehlt

UCSD p-System IV.0

Das UCSD IV.0 Betriebssystem ist ein Programmentwicklungswerkzeug für Microcomputersysteme, erstellt von der University of California San Diego.

Für den BASIS 108 steht Ihnen eine Interpreter Implementation des UCSD IV.0 Pascal zur Verfügung. Das bedeutet, daß ein Compiler Ihre Programme in einen Pseudo-Code (P-Code) übersetzt. Dieser Code ist unabhängig vom jeweiligen Mikroprozessor. Während der Ausführung des Programmes wird der P-Code durch ein Assemblerprogramm interpretiert und auf dem 6502 Prozessor des BASIS 108 ausgeführt. Auch die Module des Betriebssystems sind Pascalprogramme und werden in der gleichen Weise wie die Benutzerprogramme ausgeführt.

Es besteht aus den Programm-Modulen Editor, Compiler, Linker, Assembler, Filer und einem Debugger.

Wenn Sie Ihr System starten, erscheinen in der oberen Bildschirmzeile die System Kommandos, mit denen Sie durch Drücken des Anfangsbuchstaben die obigen Programm-Module anwählen können.

Kommando-Zeile:

Command: E(dit,R(un,C(omp,L(ink,X(ecute,A(ssem,D(ebug,? [IV.0 B3n]

Beschreibung der Kommandos:

E

ruft den bildschirmorientierten Texteditor auf, der eine recht komfortable Textverarbeitung zuläßt. Der bearbeitete Text wird vom Betriebssystem nach Abschluß der Textbearbeitung unter dem Namen SYSTEM.WRK.TEXT auf der Diskette gesichert und wird im folgenden mit Workfile bezeichnet.

R

übersetzt den Workfile, sofern es ein Programm in einer höheren Sprache ist, durch den Compiler in den P-Code und führt das Programm anschließend aus. Entspricht der Text nicht der Syntax, so erfolgt eine Fehlermeldung. Ist die Übersetzung des Workfile in den P-Code erfolgreich, so wird dieser Codefile unter dem Namen SYSTEM.WRK.CODE abgespeichert. Dieser Codefile kann jederzeit über R ausgeführt werden.

F

Startet das Programm-Modul Filer und es erscheint eine neue Kommandozeile:

Filer: G(et,S(ave,W(hat,N(ew,L(dir,R(em,C(hng,T(rans,D(ate,? [C.12a]

Mit den Filerkommandos verwalten Sie das aktuelle Datum, ihren Arbeitsfile (sichern, löschen, bestehende Files bearbeiten) und ihre Programme. Sie können Programme transferieren, Programmnamen ändern und sich den Inhalt der Disketten ansehen (näheres siehe Betriebshandbuch).

C

Startet das Programm-Modul Compiler, das den anzugehenden Programmtext xxx.TEXT einer höheren Programmiersprache in den P-Code übersetzt und bei erfolgreicher Compilierung unter xxx.CODE sichert. xxx ist der Name den der Benutzer selbst festlegt.

L

Ruft das Programm-Modul Linker auf; welches den P-Code mit dem echten Maschinen-Code verbindet. Es wird vornehmlich zum Verbinden von Assembler Routinen mit Hauptprogrammen höherer Programmiersprachen benötigt.

X

Durch dieses Kommando werden übersetzte Programme, die unter dem Namen xxx.CODE auf der Diskette verfügbar sind, ausgeführt.

A

Assemblerprogramme, die mit dem Texteditor erstellt worden sind, werden in einen echten Maschinen-Code übersetzt und können mit dem Linker in Hauptprogramme höherer Programmiersprachen eingebunden werden.

D

Der Debugger ist eine zusätzliche Hilfe bei der Fehlersuche in bereits compilierten Programmen. Er kann von der Kommandozeile aus und auch während der Programmausführung aufgerufen werden und erleichtert das Auffinden von Fehlern, die der Compiler nicht berücksichtigt (z.B. logische Fehler im Programmlauf).

Die Leistungsfähigkeit des Betriebssystems UCSD IV.0 wird durch die Verfügbarkeit von Bibliotheksprogrammen unterstrichen.

Procedures und Functions, die häufig benötigt werden, können in der System-Bibliothek abgelegt werden (SYSTEM.LIBRARY). Programme höherer Programmiersprachen können nun diese Routinen benutzen.

Inhaltsverzeichnis der vier notwendigen Disketten

108.1:

SYSTEM.BOOT	10	31-May-82
SYSTEM.SBIOS	7	31-May-82
SYSTEM.INTERP	28	28-May-82
SYSTEM.MISCINFO	1	27-May-82
SYSTEM.FILER	33	19-Oct-81
SYSTEM.LIBRARY	11	28-Jan-82
SYSTEM.SYNTAX	14	4-Dec-80
SYSTEM.PASCAL	103	3-Jun-82
SYSTEM.WRK.TEXT	4	3-Jun-82
SYSTEM.WRK.CODE	2	3-Jun-82

108.2:		
SYSTEM.COMPIER	96	5-Jan-82
SYSTEM.SYNTAX	14	4-Dec-80
SYSTEM.EDITOR	49	7-Dec-81
LIBRARY.CODE	13	7-Dec-81
SUNITS.LIBRARY	52	31-May-82
ID.TEXT	4	31-May-82
KEYWORDS.TEXT	4	31-May-82
WINDOW.CODE	2	25-May-82
DISPLAY.CODE	2	25-May-82
WINDOW.TEXT	4	25-May-82
DISPLAY.TEXT	4	25-May-82

108.3:		
SYSTEM.ASSEMBLER	46	7-Dec-81
6500.OPCODES	2	20-Dec-78
6500.ERRORS	7	23-Sep-80
SYSTEM.LINKER	26	7-Dec-81
SYSTEM.EDITOR	49	7-Dec-81
LIBRARY.CODE	13	7-Dec-81
COMPRESS.CODE	10	7-Dec-81

108.4:		
SETUP.CODE	27	7-Dec-81
BOOTER.CODE	3	7-Dec-81
DISKCHANGE.CODE	8	7-Dec-81
DISKSIZE.CODE	3	7-Dec-81
FINPARAMS.CODE	9	7-Dec-81
ABSWRITE.CODE	4	7-Dec-81
YALOE.CODE	12	7-Dec-81
SCREENTEST.CODE	13	7-Dec-81
DECODE.CODE	28	5-Mar-81
COPYDUPDIR.CODE	3	7-Dec-81
MARKDUPDIR.CODE	4	7-Dec-81
PATCH.CODE	34	7-Dec-81
COMPRESS.CODE	10	7-Dec-81
XREF.CODE	28	7-Dec-81
RECOVER.G.CODE	8	7-Dec-81
FORMATTER.CODE	14	7-Jan-82

Dies ist der Stand vom 18.6.1982. Sollten Sie neuere Versionen besitzen, so sind Abweichungen im Interesse des Fortschrittes möglich.

Das CP/M-System

CP/M (Control Program for Microprocessors) der Firma Digital Research, USA, ist ein Steuerprogramm für Mikrocomputersysteme mit Disketten- und/oder Festplattenlaufwerken, speziell für Computer, die einen 8080/8085 oder Z-80 als Zentraleinheit haben und über mindestens 16 KByte Hauptspeicher verfügen. Beides trifft für den BASIS 108 zu.

Während Sie bei den UCSD-Systemen über das Drücken der jeweiligen Buchstabentaste den Befehlsablauf steuern, rufen Sie beim CP/M-System die jeweilige gewählte Funktion über das zusätzliche (RETURN) ab.

Die spezielle Sammlung von CP/M-Programmen machen durch einfache Systembefehle dem Benutzer alle vom Computer gesteuerten Hardwarekomponenten zugänglich. CP/M verwaltet darüber hinaus alle internen und externen Einheiten, unter anderen auch alle verfügbaren Speicherkapazitäten der Disketten und des Arbeitsspeichers, vollkommen selbständig.

In den Arbeitsspeicher des Systems geladen, bildet CP/M einen integrierten Bestandteil des gesamten Systems. Der Benutzer kann mit CP/M in Dialog treten und beliebige Anwendungsprogramme starten.

CP/M ist in drei Funktionsmodule aufgeteilt:

CCP (Console Command Prozessor),
BDOS (Basic Disk Operating System),
BIOS (Basic Input/Output System).

CCP liest die Tastaturkommandos und erzeugt BDOS-System-Aufrufe.

Zum Lesen und Arbeiten von Programmiersprachen benötigt CP/M wie auch das oben besprochene UCSD p-System IV.0 einen entsprechenden Compiler oder Interpreter. Damit ist es dann möglich, praktisch in allen gängigen Programmiersprachen zu arbeiten, wobei das CP/M-System die Organisation übernimmt.

Ferner besitzt CP/M die Möglichkeit zum Assemblieren von Programmen und zum Einordnen von Assemblerprogrammen in die jeweils laufenden Programme.

Die Zahl der möglichen höheren Programmiersprachen ist sehr groß. Es gibt ausgezeichnete Textsysteme und andere Anwenderprogramme, so daß man hier ebenfalls ein umfassendes Betriebssystem zur Verfügung hat.

Im folgenden werden einige häufig vorkommende Kommandos aufgeführt und kurz beschrieben:

ASM Assemblieren (8080) einer Datei.
DDT Testen und Ändern von 8080-Maschinenprogrammen.
DIR Anzeigen einer Liste aller auf der Diskette des
 selektierten Laufwerks verzeichneten Dateien.
ERA Löschen einer oder mehrerer Dateien auf der Diskette.
PIP Kopieroperationen von Dateien.

SAVE Sichern eines Speicherinhaltes als Disk-Datei.

REN Unbenennen einer Datei.

SUBMIT Ausführen einer Befehlsfolge.

Die Anwendung dieser und weiterer Programme entnehmen Sie bitte einem CP/M-Betriebshandbuch.

Es folgt der Inhalt der Diskette, die das CP/M-Betriebssystem enthält:

A: FORMAT	COM : DEUTSCH	COM
A: ASCII	COM : APL	COM
A: SYSWRT	BAS : PIP	COM
A: STAT	COM : ED	COM
A: ASM	COM : DDT	COM
A: LOAD	COM : SUBMIT	COM
A: XSUB	COM : DUMP	ASM
A: XSUB	COM	

Auch hier können sich Änderungen ergeben, Version vom 18.6.1982.

Das DOS3.3-System

Um im DOS3.3 arbeiten zu können, muß es zunächst auf den BASIS 108 angepaßt werden. Das geschieht entsprechend Anhang A einmal. Dann geben Sie zunächst die ZAP-Diskette in Ihr Laufwerk 1, wählen die entsprechende Basic-Art und können dann nach Eingabe Ihrer DOS-Diskette arbeiten wie z.B. auf einem Apple, wenn Sie einige kleine Änderungen berücksichtigen.

Wie schon erwähnt, handelt es sich beim DOS3.3 eigentlich nicht um ein echtes Betriebssystem, sondern eher um eine Umgebung für Basic. D.h., hiermit lassen sich praktisch nur die entsprechenden Basic-Arten bearbeiten. Andererseits haben Sie hier die Möglichkeit, über entsprechende Befehle das Monitor ROM anzusteuern und in ihm zu arbeiten, s. Kapitel 4.

Da es aber eine Vielzahl von Anwenderprogrammen in Basic gibt, die speziell auf das DOS-System ausgelegt sind, ist auch dieses System attraktiv.

Die häufigsten Befehle mit einer kurzen Beschreibung:

BRUN X Lädt Maschinen-Programm X in Speicher und läßt es ablaufen.

CATALOG Gibt den Inhalt der im aktuellen Laufwerk liegenden Diskette an.

DELETE X Entfernt Programm X von der Diskette.

IN # n Steuert Slot n für Eingabe an.

LOAD X Lädt Basic-Programm X in den Speicher.

PR # n Steuert Slot n für Ausgabe an.

RUN X Lädt Basic-Programm X in Speicher und läßt es ablaufen.

SAVE X Speichert Basic-Programm X auf Diskette.

In dem entsprechenden Betriebsbuch für DOS finden Sie diese und weitere Befehle und Funktionen und Ihre Anwendung. Hier ist also wie bei den anderen beiden Betriebssystemen nur ein kleiner Ausschnitt aus den Möglichkeiten aufgeführt.

Die hier im folgenden abgedruckte Inhaltsliste der DOS3.3 SYSTEM MASTER Diskette enthält nicht die möglichen Spiele oder Demonstrationsprogramme:

A	006	DOS3.3
B	010	BOOT13
I	009	COPY
B	003	COPYA.OBJ0
A	009	COPYA
B	020	FID
B	050	FPBASIC
B	050	INTBASIC
B	009	MASTER CREATE
B	027	MUFFIN
A	010	RANDOM
A	013	RENUMBER
A	002	DISPLAY
B	002	DISPLAY SPEC
A	006	BAUD
A	006	PRINTER/V24

Auch hier können sich je nach der verwendeten Version Änderungen ergeben.

KAPITEL 3

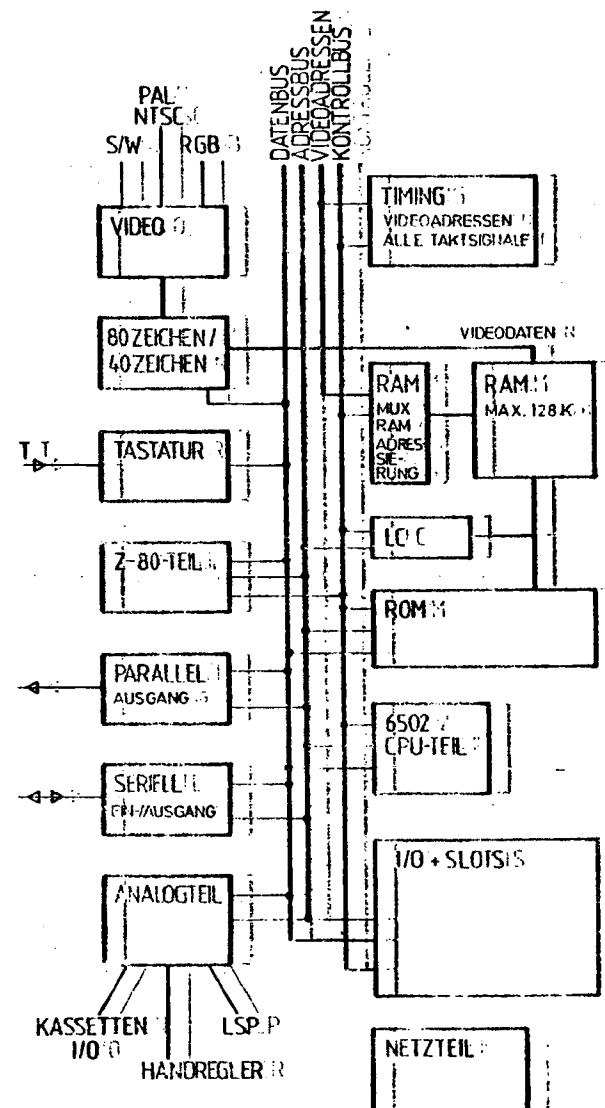
INHALTSVERZEICHNIS

Zugriff zur Hardware

- 31 Logischer Schaltplan
- 32 Text- und Graphikdarstellung
- 32 Der Textbildschirm
- 32 80/40 Zeichendarstellung
- 33 Das Prinzip der 80-Zeichendarstellung
- 33 Softwareschalter für die Textdarstellung
- 33 Softwareschalter für die Graphik
- 33.3 LO-RES-Graphik
- 34.4 MI-RES-Graphik
- 34.4 HI-RES-Graphik
- 34 Farbdarstellung der HI-RES-Graphik
- 35 Zeichengenerator
- 36 Tastatur

Logischer Schaltplan

Zum besseren Verständnis der folgenden Kapitel wird hier zunächst der logische Schaltplan aufgeführt.



Text- und Graphikdarstellung

Das BASIS 108 Computersystem kann sowohl Text als auch Graphik darstellen. Zur Darstellung von Text oder LO-RES-Graphik (niedrige Auflösung) und MI-RES-Graphik (mittlere Auflösung) stehen 2 Bereiche (Seiten) und für die HI-RES-Graphik (hohe Auflösung) zwei weitere Bereiche zur Verfügung. Diese Bereiche sind direkt im Adressraum der Mikroprozessoren untergebracht.

Der Textbildschirm kann entweder 40 oder 80 Zeichen in 24 Zeilen - je nach ausgewähltem Mode - darstellen. Die gleichen Seiten werden auch für die niedrig auflösende Graphik genutzt, so daß sich im Graphik Mode entweder 40 x 48 Blöcke oder 80 x 48 Blöcke in 16 Farben darstellen lassen.

Ein weiterer Bereich des Speichers wird für 2 Seiten der HI-RES-Graphik mit einer Auflösung von 280 x 192 Punkten in 6 Farben genutzt.

- 1. Textseite \$0400-\$07FF (Text oder LO-, MI-RES-Graphik)
- 2. Textseite \$0800-\$BFFF

- 1. Graphikseite \$2000-\$3FFF (HI-RES-Graphik).
- 2. Graphikseite \$4000-\$5FFF

Der Textbildschirm

Die erste Seite des Textbildschirmes liegt auf der Adresse \$0400 und reicht bis zur Adresse \$07FF, die zweite Seite schließt direkt mit der Adresse \$0800 an und reicht bis zu Adresse \$0BFF. Über die Softwareschalter \$C054 (Seite 1) und \$C055 (Seite 2) kann die jeweils auf dem Bildschirm darzustellende Seite ausgewählt werden.

80/40-Zeichendarstellung

Für die 80-Zeichendarstellung wurde dem Adressbereich der beiden Textseiten ein 2 KByte statisches RAM parallel geschaltet. Dieses statische RAM wird mit den gleichen Adressen angesprochen wie auch die normalen Textseiten. Beim Schreiben in die Textseiten wird über einen Softwareschalter die entsprechende Seite ausgewählt.

- \$C00Dw aktiviert das statische RAM,
- \$C00Cw aktiviert den Standard-Bereich.

Durch diesen Schalter werden immer beide Textseiten umgeschaltet.

Die Adresse \$C00Bw schaltet die 80-Zeichen Darstellung ein und \$C00Aw wieder aus. Das statische RAM kann aber unabhängig von diesem Schalter beschrieben oder gelesen werden.

Das Prinzip der 80-Zeichendarstellung

Der Bildschirmwiederholungsspeicher kann nur in den Augenblicken ausgelesen werden, in denen der Mikroprozessor keine Speicherzugriffe durchführt. Dieses ist immer der Fall, wenn der Takt des Prozessors auf logisch 0 liegt. Dieses wird nun genutzt, um ein Zeichen für den Bildschirm aus dem Speicher zu lesen. Die Darstellung von 80 Zeichen in einer Zeile würde aber verlangen, daß auch während der anderen Taktphasen ein Zeichen gelesen werden muß. Damit die Kompatibilität zum Apple erhalten bleibt, ist dies aber ohne wesentliche Veränderung nicht möglich. Im BASIS 108 werden deshalb 2 Zeichen gleichzeitig ausgelesen. Ein Zeichen aus dem Standard RAM und ein Zeichen aus dem statischen RAM. Diese Zeichen werden zwischengespeichert und können dann unabhängig vom Mikroprozessortakt weiter verarbeitet werden.

Diese Technik bedingt, daß sich alle Zeichen mit einer geraden Platznummer im Standard RAM und alle mit einer ungeraden im statischen RAM befinden. Das statische RAM kann, wenn es selektiert wurde, vom Mikroprozessor ausgelesen werden.

Softwareschalter für die Textdarstellung

- \$C054 Seite 1 aktiv,
- \$C055 Seite 2 aktiv,
- \$C00Aw 80 Zeichendarstellung aus,
- \$C00Bw 80 Zeichendarstellung ein,
- \$C00Dw statisches RAM selektiert,
- \$C00Cw Standard RAM selektiert .

Softwareschalter für die Graphik

LO-RES-Graphik

Die LO-RES-Graphik benutzt die gleichen Bereiche, wie die Textseiten und ist daher ebenfalls auf 2 Seiten vorhanden. In dieser Graphikart können entweder 40 x 48 Blöcke in 16 Farben (Vollgraphik) oder 40 x 40 Blöcke mit 4 Zeilen Text am unteren Bildschirmrand (mixed Graphik) dargestellt werden. Die Anwahl geschieht mit Hilfe von Softwareschaltern.

Schalter für die LO-RES-Graphik:

- \$C050 Graphik einschalten,
- \$C051 Graphik ausschalten,
- \$C056 LO- + MI-RES-Graphik,
- \$C053 mixed (4 Zeilen Text werden eingeblendet),
- \$C052 Vollgraphik (die Textzeilen werden ausgeblendet),
- \$C00Aw 80 Spalten aus.

MI-RES-Graphik

Die MI-RES-Graphik stellt 80 x 48 Blöcke oder 80 x 40 Blöcke in 6 Farben dar. Sie besitzt die selben Möglichkeiten, wie die LO-RES-Graphik, nur wird das statische RAM zur 80 Zeichendarstellung mitverwendet. Es gelten die gleichen Bedingungen für das statische RAM wie bei der 80 Zeichen Textdarstellung.

Schalter für die MI-RES-Graphik:

\$C050 Graphik einschalten,
\$C051 Graphik ausschalten (nur Text),
\$C056 LO- + MI-RES-Graphik ein, HI-RES aus,
\$C053 mixed (4 Zeilen Text werden eingeblendet),
\$C052 Vollgraphik,
\$C00Bw 80 Spalten ein.

Weiterhin sind für die Programmierung noch die Schalter \$C00D und \$C00C für das Beschreiben des statischen RAMs notwendig.

HI-RES-Graphik

Die HI-RES-Graphik ist eine hochauflösende Farbgraphik mit 280 x 192 Punkten in 6 Farben. Auch diese Graphikart hat 2 Seiten im Speicher; Seite 1 im Adressbereich \$2000 bis \$3FFF und Seite 2 von \$4000 bis \$5FFF. Die HI-RES-Graphik kann als Vollgraphik (280 x 192 Punkte) oder als mixed Graphik (280 x 160 Punkte) mit 4 Zeilen Text am unteren Bildrand betrieben werden. In diesem Mode wird als Text der Inhalt der entsprechenden Textseite mit 40 oder 80 Zeichen pro Zeile eingeblendet.

Schalter für die HI-RES-Graphik:

\$C050 Graphik einschalten,
\$C051 Graphik ausschalten (Text ein),
\$C057 HI-RES-Graphik ein,
\$C053 mixed HI-RES-Graphik,
\$C052 Vollgraphik.

Farbdarstellung der HI-RES-Graphik

Jeder Punkt auf dem Bildschirm repräsentiert ein Bit aus dem Bildspeicher. Von den 8 Bit eines jeden Bytes werden die Bits 0 . . . 6 auf dem Bildschirm dargestellt, das Bit 7 bestimmt die Farben der Punkte in diesem Byte. Auf einem S/W Bildschirm erscheint ein Punkt, wenn das Bit logisch 1 ist, und kein Punkt, wenn es logisch 0 ist.

Auf einem Farbbildschirm ist dies nicht ganz so einfach. Hier ist die Bit-Position für die dargestellte Farbe wichtig. Ist ein Bit auf einer ungeraden Position an, stellt es entweder grün oder hellblau dar. Ist ein Bit auf einer geraden Position an, ergeben sich die Mischfarben aus rot und grün oder aus hellblau und violett. Die zweite Kombination (hellblau, violett) ist nur dann gültig, wenn das 8. Bit des

entsprechenden Bytes an ist. Innerhalb eines Bytes ist es nicht möglich, die Farbgruppe zu wechseln. Die hier genannten Farben können je nach Bildschirmtyp und Einstellung voneinander abweichen.

Zeichengenerator

Im BASIS 108 Computersystem ist der Zeichengenerator in einem 4 KByte EPROM (2732 Typ) untergebracht. In diesem EPROM können bis zu 5 Zeichensätze untergebracht werden. Durch 4 Softwareschalter kann der gewünschte Zeichensatz ausgewählt werden. Wenn der Schalter SW 3 (\$C006) auf logisch 1 steht, ist ein Zeichensatz mit 128 Zeichen normal, 64 Zeichen invertiert und 64 Zeichen blinkend ausgewählt. Ist dieser Schalter auf logisch 0, können 4 weitere Zeichensätze ausgewählt werden.

Zeichengenerator

SW0 SW1 SW2 SW3

Satz 0	Standard Apple II	64 Zeichen	0	0	0	0
Satz 1	Standard ASCII	128 Zeichen	x	1	0	0
Satz 2	Deutsch	128 Zeichen	x	0	1	0
Satz 3	APL	128 Zeichen	x	1	1	0

(In Ländern außerhalb des deutschen Sprachraumes kann Satz 2 und 3 vertauscht sein.)

Adresse Schalter

\$C000w	SW0	aus
\$C001w	SW0	ein
\$C002w	SW1	aus
\$C003w	SW1	ein
\$C004w	SW2	aus
\$C005w	SW2	ein
\$C006w	SW3	aus
\$C007w	SW3	ein

EIN entspricht logisch 1 und AUS logisch 0.

Der Schalter SW0 kann den Zeichensätzen 1-3 entweder INVERSE oder FLASHING (Blinken) als Sonderdarstellung zuordnen:

\$C000w	Inverse,
\$C001w	Flash.

Die Tastatur

Die Tastatur besteht aus einer erweiterten Schreibmaschinentastatur, einem numerischen Zehnerblock mit Tasten für die Grundrechenoperationen, einem Cursorsteuerfeld und 15 Zusatztasten. Sie ist in einem sehr flachen Kunststoffgehäuse untergebracht und mit dem BASIS 108 über ein 16-adriges Kabel verbunden. Die Steckerbelegung des Tastaturkabels finden Sie auf Seite 8.

Die 15 Zusatztasten sind vierfach belegt. Sie werden wie normale Tasten verwandt, gehen aber über den ASCII-Zeichensatz hinaus. Unter CP/M 3.0 können sie softwaremäßig mit einigen Funktionen belegt werden.

Groß-/Kleinschreibung wird durch die SHIFT-Taste erreicht, die durch Drücken der Taste LOCK festgesetzt wird, SHIFT-LOCK. Im alphanumerischen Tastenfeld sind Umlaute und Sonderzeichen vorhanden. Sollen nur die Buchstaben großgeschrieben werden, die übrigen Tasten aber mit ihrer unteren Belegung erscheinen, so drückt man gleichzeitig CTRL-LOCK. Alle Tasten sind mit Autowiederholung ausgerüstet, das bedeutet, daß sich bei längerem Druck auf die Taste das gedrückte Zeichen automatisch wiederholt.

BASIS 108 Tastatur

Anzahl der Tasten	: 100
Codierung	: ASCII mit Sonderzeichen
Anzahl der Tastencodes	: 128 ASCII und 70 Funktionen
Ausgang	: TTL
Betriebsspannung	: +12 Volt

Die Dekodierung der Tastenbelegung erfolgt auf der Hauptplatine des BASIS 108 in einem ROM. Hierdurch ist eine flexible Tastenbelegung durch Austauschen des ROMs gegeben. Außerdem besteht die Möglichkeit, über einen Softwareschalter (\$C009 ein, \$C008 aus) die Abfrage der Tastatur über einen Interrupt zu steuern.

Auf einer zweiten Eingabeadresse kann der geübte Programmierer den Status bestimmter Funktionen der Tastatur abfragen (siehe auch nächste Seite):

- CONTROL-Taste gedrückt,
- SHIFT-Taste gedrückt,
- Funktionstaste gedrückt.

Außerdem können auf dieser Adresse noch die folgenden Statusinformationen, die nicht mit der Tastatur zusammenhängen, abgefragt werden:

- Printer Return,
- HBL (Horizontal Austastsignal),
- Sync (Video Synchronisationssignal).

Die RESET-Funktion wird durch das gleichzeitige Drücken der beiden SHIFT- und der CTRL-Taste ausgelöst. Der Programmablauf wird unterbrochen und beim Loslassen der Tasten startet der Computer den RESET-Ablauf.

Adressen der Tastatur

\$C000-\$C007	Lesen des ASCII-Code der Taste
\$C008-\$C00F	Lesen des Status der Tastatur
\$C009w	Tastaturinterrupt ein
\$C008w	Tastaturinterrupt aus

Das auf einer der Adressen \$C008-\$C00F gelesene Byte besitzt folgende Zuordnung:

Bit 7	Zusatztaste
Bit 6	Shifttaste
Bit 5	Controlltaste
Bit 4	z.Z. nicht definiert
Bit 3	z.Z. nicht definiert
Bit 2	HBL (Horizontal Austastsignal)
Bit 1	Video Synchronisationssignal
Bit 0	Drucker aktiv

Im Anhang I finden Sie die Belegung der Tasten mit den einzelnen Zeichen und eine Tabelle in der die Tasten, der Code (hexadezimal) und das ASCII Zeichen aufgelistet sind.

KAPITEL 4

INHALTSVERZEICHNIS

Der Monitor

- 39 Einleitung
- 39 Einweisung
- 40 Daten und Adressen
- 40 Inhaltsüberprüfung einer Speicherstelle
- 41 Überprüfen mehrerer Speicherstellen
- 42 Änderung einer Speicherstelle
- 42 Änderung von aufeinanderfolgenden Speicherstellen
- 43 Übertragen eines Speicherbereichs
- 44 Vergleich von zwei Speicherbereichen
- 44 Programmieren und Starten von Maschinenprogrammen
- 46 Prüfen und Ändern von Registerinhalten des 6502
- 46 Weitere Monitor-Kommandos
- 47 Kleine Hilfen für den Umgang mit dem Monitor
- 48 Erzeugen eigener Kommandos
- 49 Übersicht über die Monitorkommandos
- 52 Liste ausgewählter Monitor-Unterprogramme
- 56 Spezialadressen des Monitors

Einleitung

Der System-Monitor, ein kleines aber leistungsstarkes Programm, befindet sich auf der Hauptplatine in einem ROM (Read Only Memory). Das Monitor-ROM hat eine Speicherkapazität von 2 KByte und sitzt auf dem IC-Platz 25, in der vorderen Reihe auf der Platine. Mit Hilfe dieses Programmes werden Abläufe im System kontrolliert und gesteuert.

Sie hatten beim Kauf Ihres BASIS 108 die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Monitoren. Das eine Monitor-ROM ist für den Einsatz des BASIS 108 mit Laufwerk vorgesehen und der andere Monitor-ROM beinhaltet die Schreib-/Leseroutinen für einen Kassettenrekorder. Eine Tabelle mit den Unterschieden der beiden Monitor-ROMs finden Sie im Anhang N. Beschreibung des Monitor-ROM für Kassettenrekorder (40 Zeichen/Zeile) mit den entsprechenden Routinen finden Sie im Anhang G.

Das Monitor-ROM erfüllt in den verschiedenen, möglichen Betriebssystemen unterschiedliche Aufgaben. Während es für das Betriebssystem UCSD IV.3 bzw. Apple Pascal nur für den Ladevorgang benötigt wird, wird es von den beiden weiteren üblichen Systemen CP/M und DOS ständig benötigt. Siehe auch die entsprechenden Betriebshandbücher.

Einweisung

Das Programm des BASIS 108 Monitor-ROMs beginnt ab der Adresse \$FF69 (dezimal 65385 oder -151).

Aus einem BASIC-Programm können Sie den Monitor-ROM mit dem Befehl CALL -151 aufrufen. Haben Sie FP40 oder FP80 geladen, so kann das Monitor-ROM auch über SYS angesprochen werden.

Aus dem Betriebssystem CP/M kann man das Monitor-ROM nicht so einfach ansprechen. Bitte lesen Sie für diesen Fall das entsprechende CP/M-Handbuch.

Haben Sie kein System geladen, so können Sie durch Abstellen des Laufwerkcontrollers mit (RESET) ebenfalls in den Monitor-ROM gelangen.

Der Monitor meldet sich auf dem Bildschirm mit einem Stern * und rechts daneben der Cursor. Damit wird angezeigt, daß das Monitor-Programm bereit ist, von Ihnen einen Befehl zu empfangen.

Ihre Eingaben über die Tastatur dürfen bis zu 255 Zeichen lang sein und müssen mit (RETURN) beendet werden. Wenn Sie den Monitor verlassen wollen und zu der Sprache zurückkehren wollen, mit der Sie eben gearbeitet haben, dann drücken Sie G oder System-(RESET) (gleichzeitig SHIFT-SHIFT-CTRL).

Daten und Adressen

Die Kommunikation mit dem Monitor erfolgt über die Tastatur oder Ihr Programm. Sie tippen eine Zeile auf der Tastatur und geben danach (RETURN) ein. Der Monitor wird das verarbeiten, was Sie ihm eingegeben haben. Er kann folgende Arten an Informationen verwerten: Adressen, Werte und Befehle (Kommandos).

Adressen und Werte nimmt er nur in hexadezimaler Schreibweise an. Diese hexadezimale Schreibweise wird im Anhang H näher dargestellt.

Jede Adresse im BASIS 108 wird durch vier Hexadezimalziffern dargestellt und jeder Wert, Inhalt einer Speicherstelle, durch zwei Hexadezimalziffern. Wenn der Monitor die Eingabe einer Adresse erwartet (Stern mit danebenstehendem Cursor), akzeptiert er jede Gruppe von Hexadezimalziffern. Sind weniger als vier Ziffern in dieser Gruppe, so wird er führende Nullen ergänzen, gibt es mehr als vier Ziffern, so werden nur die letzten vier Ziffern ausgewertet. Entsprechend behandelt der Monitor die Eingabe der zweiziffrigen Datenwerte.

Der Monitor erkennt 22 verschiedene Kommandos. Einige sind Satzzeichen, andere sind Buchstaben oder Steuerzeichen. Das Monitor-ROM benötigt, wie Sie es von den verschiedenen Betriebssystemen her kennen, nur den ersten Buchstaben eines Kommandos, ein Kommando wird durch Steuerzeichen aufgerufen.

! Obwohl der Monitor das Steuerzeichen CTRL-B erkennt und richtig interpretiert, wird es nicht auf dem Bildschirm sichtbar gemacht.

Inhaltsüberprüfung einer Speicherstelle

In den folgenden Abschnitten werden die von Ihnen einzugebenden Werte fett gedruckt, wobei die Antworten, die der Monitor auf dem Bildschirm darstellt, normal gedruckt, aber groß geschrieben sind.

Wenn Sie die Adresse einer Speicherstelle eingeben, wird der Monitor wie folgt antworten:

- Wiederholung der eingegebenen Adresse,
- ein Doppelpunkt,
- ein Leerzeichen,
- den Wert dieser Speicherstelle.

Beim Überprüfen der folgenden Beispiele können die auf dem Bildschirm ausgegebenen Speicherinhalte, solange Sie sie nicht in der vorgeschriebenen Form geändert haben, von den hier gedruckten Speicherinhalten abweichen.

Beispiel:

```
*20(RETURN)
0020: 00 00 00 00
```

Überprüfen mehrerer Speicherstellen

Wenn Sie dem Monitor in einer Eingabezeile einen Punkt und darauffolgend eine Adresse angeben, erhalten Sie einen Speicherauszug von der zuletzt angezeigten Adresse bis zu der eingegebenen Adresse. Die letzte der dabei angezeigten Adressen ist die Startadresse für weitere Anzeigen.

Beispiel:

```
*0(RETURN)
0000: 04 00 00 04
*.11(RETURN)
0001: C6 00 0A 18 18 18 00 00 FF 04 00 FF 22 00 68 2 00 68
0010: 00 00 00 00
```

Nachfolgend noch einige Bemerkungen zum Format eines Speicherauszugs:

1. Der Speicherauszug beginnt mit der auf die zuletzt angezeigten bzw. geöffneten Speicheradresse, im Beispiel oben, also mit 0001.
2. Die anderen Zeilen beginnen mit Adressen, die mit einer Null (oder Nullen) enden. Bei dem Monitor-ROM, der mit 40 Zeichen/Zeile staffelt, sind die Zeilen aufgeteilt und beginnen mit Adressen, die mit einer 8 oder mit einer 0 enden.
3. Es werden entsprechend dem Monitor-ROM 8 bzw. 16 Werte in einer Zeile angezeigt.

Sie können die zwei Kommandos auf einmal eingeben: Tippen Sie, die Anfangsadresse, dann einen Punkt und die Endadresse. Diese beiden Adressen, die durch einen Punkt getrennt wurden, nennt man Speicherbereich.

Beispiel:

```
*30.40(RETURN)
0030: FF 00 FF AA 05 00 8D 9E 81 9E FF FF 36 00 41 00 41
0040: 30 00 30 00
```

Ein Druck auf (RETURN) veranlaßt den Monitor, eine Zeile mit dem Speicherauszug anzuzeigen. Der Speicherauszug beginnt bei der Adresse, die der zuletzt angezeigten oder geöffneten Adresse folgt, und endet bei der Adresse, die mit einem P endet. Wieder wird die zuletzt angezeigte Adresse als die zuletzt geöffnete und als nächste veränderbare Adresse betrachtet.

Beispiel:

```
*5(RETURN)
0005: 18
*(RETURN)
18 00 00 FF 4C FF FF 22 00 6B
*(RETURN)
0010: 00 00 00 00 04 00 FF 00 FF FF FF FF FF FF FF
*
```

Änderung einer Speicherstelle

In dem letzten Abschnitt haben Sie einiges über die nächste veränderbare Speicherstelle erfahren. Wenn Sie das folgende Beispiel durchführen, können Sie sehen, was wirklich passiert.

Tippen Sie einen Doppelpunkt und dann einen Wert.

Beispiel:

```
*0(RETURN)
0000: 04
*:3C(RETURN)
*0(RETURN)
0000: 3C
*
```

Sie sehen, daß der Wert des Speichers 0 den neuen Wert 3C hat.

Sie können das Öffnen und Ändern zu einer Anweisung zusammenfassen:

Beispiel:

```
*10:33(RETURN)
*10(RETURN)
0010: 33
*
```

Wenn Sie den Inhalt einer Speicherstelle verändern, verliert sie den alten Wert. Der neue Wert bleibt solange erhalten, bis er wiederum von einem anderen Wert überschrieben wird.

Änderung von aufeinanderfolgenden Speicherstellen

Wenn Sie mehrere aufeinanderfolgende Speicherstellen verändern wollen, brauchen Sie nicht jede einzelne Speicherstelle so einzutippen, wie es im vorigen Abschnitt beschrieben wurde. Der Monitor ermöglicht es Ihnen, maximal 58 Speicherstellen auf einmal zu ändern. Dazu geben Sie die Anfangsadresse, einen Doppelpunkt und dann alle Werte ein.

Die Werte müssen durch Leerstellen voneinander getrennt sein.

Der Monitor trägt nun ab der angegebenen Anfangsadresse alle Werte der Reihe nach in die Speicherstellen ein. Wollen Sie noch mehr Speicherstellen ändern, brauchen Sie nicht die Adresse neu eingeben, sondern nur einen Doppelpunkt und die neuen Werte, sofern die Startadresse mit der nächsten, auf die zuletzt geänderten Adresse übereinstimmt. ...

Beispiel:

```
*0.7(RETURN)
0000: 5F C6 00 0A 1B 18 18 00
*0: 6F 3A 1 B 1A 16 11 07 (RETURN)
*0.7(RETURN)
0000: 6F 3A 01 0B 1A 16 11 07
*
```

Übertragen eines Speicherbereichs

Der Inhalt eines Speicherbereichs (eingegrenzt durch zwei mit einem Punkt voneinander getrennte Speicheradressen) kann als ein Ganzes aufgefaßt werden und mit einem MOVE-Kommando des Monitors von einer Speicherstelle zu einer anderen gebracht werden. Dazu müssen Sie dem Monitor angeben, wo der Speicherbereich liegt und wo er hin soll.

Diese Information besteht aus folgenden Teilen:

- Der Zieladresse,
- einer linken spitzen Klammer (kleiner als),
- der Anfangs- und der Endadresse des Bereichs,
- einem M, damit der Monitor einen Transport (Move) durchführt.

Die Anfangs- und Endadresse geben Sie in gewohnter Weise an (durch einen Punkt getrennt).

Als Beispiel übertragen wir die Speicher 0 - 7 auf 100 - 107, zunächst lassen wir uns diese neuen Speicher ausdrucken:

```
*100.107(RETURN)
0100: FF FF FF FF FF FF FF FF
*100<0.7M(RETURN)
*100.107(RETURN)
0100: 6F 3A 01 0B 1A 16 11 07
*
```

Der Monitor kopiert die Werte des angegebenen Bereichs und überträgt sie an den Bestimmungsort. Der Original-Bereich bleibt unverändert. Die Endadresse des Originalbereichs wird jetzt die zuletzt geöffnete Adresse und die nächste veränderbare Adresse ergibt sich aus der Anfangsadresse des Originalbereichs. Ist die zweite Adresse des angegebenen Bereichs kleiner als die erste, so wird nur

ein Wert (nämlich der Wert der ersten Speicherstelle des Bereichs) übertragen. Liegt die Zieladresse des MOVE-Kommandos innerhalb des Originalbereichs oder überschneiden sich die beiden Bereiche, so werden die Bereiche speicherweise überschrieben und die Originalwerte der Zieladressen gehen verloren.

Vergleich von zwei Speicherbereichen

Zwei Speicherbereiche können miteinander verglichen werden. Dazu verwenden Sie das selbe Format, wie Sie es soeben beim MOVE-Kommando kennengelernt haben. Mit dem Vergleichs-Kommando VERIFY läßt sich nach dem MOVE-Kommando feststellen, ob die Übertragung ordnungsgemäß abgelaufen ist.

Das VERIFY-Kommando benötigt wie das MOVE-Kommando eine Zieladresse und einen Bereich.

Der Monitor vergleicht den Inhalt des angegebenen Bereichs mit dem Inhalt des Bereichs ab der Zieladresse.

! Sind die Bereiche gleich, so erfolgt keine Ausgabe.

Sollten Unterschiede erkannt werden, so gibt der Monitor die Adresse mit den jeweiligen unterschiedlichen Inhalten aus.

Beispiel:

```
*100<0.7V(RETURN)      c(1)
*100<0.8V(RETURN)      c(2)
0008: 00 FF             c(3)
*
```

Herrscht Übereinstimmung wie in (1) (c hier als Kommentar), so erfolgt kein Ausdruck. Im Fall (2) besteht keine Übereinstimmung, es sei denn rein zufällig, deshalb hier der Ausdruck (3).

Beide Adressen bleiben unverändert. Die letzte geöffnete und die nächste veränderbare Adresse ergibt sich jeweils wie im MOVE-Kommando. Wenn die Endadresse kleiner ist als die Anfangsadresse, wird nur die Anfangsadresse verglichen. Auch bei VERIFY kommt es zu Schwierigkeiten, wenn die Zieladresse im Originalbereich liegt.

Programmieren und Starten von Maschinenprogrammen

Viele Programme, die in einer höheren Programmiersprache, wie BASIC oder CP/M geschrieben sind, greifen auf Unterprogramme zu, die in der Maschinensprache eines der auf der Hauptplatine des BASIS 108 untergebrachten Mikroprozessors, des 6502, geschrieben wurden.

Der Monitor hat spezielle Befehle, um den Programmierern, die sich mit der Maschinensprache des 6502 befassen, beim Erstellen von Unterprogrammen zu helfen.

Sie können ein Maschinenprogramm schreiben und die hexadezimalen Werte der

Befehlstelle und der zugehörigen Adressteile mit den oben beschriebenen Kommandos in die Speicherstellen eintragen. Mit Hilfe des Monitor-ROMs können Sie einen hexadezimalen Speicherauszug Ihres Programms erhalten, es überall im Speicher verschieben oder es auf Band schreiben und wieder einlesen. Das wichtigste Kommando im Zusammenhang mit der Maschinensprache ist aber das GO-Kommando (gehen). Wenn Sie eine Speicherstelle öffnen und G tippen, veranlaßt der Monitor den Mikroprozessor an der geöffneten Adresse dieses Programm wie ein Unterprogramm zu behandeln; am Ende der Ausführungen sollte ein RTS-Befehl (Rücksprung aus dem Unterprogramm) stehen, um die Kontrolle wieder dem Monitor zu übergeben.

Die von Ihnen erstellten Programme in Maschinensprache können viele Unterprogramme des Monitors aufrufen. Hier wird ein Programm, das die Zahlen 0 bis 9 auf dem Bildschirm ausgibt, eingegeben und gestartet.

Beispiel:

```
*0:A9 B0 20 ED FD 18 69 1 C9 BA D0 F6 60 (RETURN)
*0.9 (RETURN)
0000: A9 B0 20 ED FD 18 69 01 C9 BA D0 F6 60 00
*0G(RETURN)
0123456789
*
```

(Den Befehlssatz des 6502 Mikroprozessors finden Sie im Anhang dieses Handbuches.)

Ein hexadezimaler Speicherauszug des Programmes in Maschinensprache ist nicht einfach zu lesen und die Suche nach Fehlern dadurch erschwert. Darum gibt es im Monitor-ROM ein Kommando, das Maschinenprogramme in Assemblersprache ausgibt. Das bedeutet, daß eine unformatierte Menge von Hexadezimalziffern in einzelne Befehle von 1, 2 oder 3 Byte zerlegt wird. Mit L wird das LIST-Programm des Monitor-ROMs aufgerufen.

Beispiel:

```
*0.DL(RETURN)
0000: A9 B0      LDA    #$B0
0002: 20 ED FD    JSR    $FDED
0005: 18          CLC
0006: 69 01      ADC     #$01
0008: C9 BA      CMP     #$BA
000A: D0 F6      BNE     $0002
000C: 60          RTS
```

Das Maschinenprogramm wurde jetzt in Assemblerform ausgegeben. Vereinfacht läßt sich sagen, daß in der ersten Spalte die Befehle und in der zweiten bzw. dritten die Operanden stehen, die dann in der vierten bzw. fünften Spalte in der Assemblerform ausgegeben werden. Näheres über das Schreiben und Auswerten von Maschinenprogrammen finden Sie in den entsprechenden Handbüchern über Assembler.

Prüfen und Ändern von Registerinhalten des 6502

Beschäftigen Sie sich intensiver mit dem Monitor ROM und dem 6502 Mikroprozessor, dann wollen Sie sicher einmal eins der internen Register des Prozessors ansehen oder es verändern. Das Monitor ROM reserviert fünf Speicherstellen für die fünf 6502-Register: A, X, Y, P (Prozessorzustand) und S (Stackpointer). Das EXAMINE-Kommando des Monitor ROM's wird durch das Fragezeichen ? ausgelöst und zeigt die Inhalte dieser Adressen an. Die Speicherstelle für das 6502-A-Register ist dann die nächste veränderbare Adresse. Wollen Sie die Werte dieser Speicherstelle ändern, so brauchen Sie nur einen Doppelpunkt und dann die Werte, durch Leerzeichen getrennt, eingeben. Beim nächsten G wird das Monitor ROM erst diese Werte in die echten Register des 6502 laden, bevor es den ersten Befehl Ihres Programms ausführen wird.

Beispiel:

```
*?(RETURN)
A=88 X=13 Y=D8 P=00 S=B7
*:A B(RETURN)
*?(RETURN)
A=0A X=0B Y=D8 P=B0 S=F8
*
```

Weitere Monitor-Kommandos

Sie können den Zustand der NORMAL-/INVERSE-Darstellung auf dem Bildschirm durch COUT vom Monitor aus bestimmen. Das INVERSE -Kommando des Monitor ROMs stellt durch Tippen von I auf inverse Ausgabe um, allerdings bleiben die Eingabezeilen in der Normaldarstellung. Der NORMAL-Zustand wird dann durch das Kommando N wieder hergestellt.

Wenn Sie die von der Firma Apple Computer Inc. verfügbaren Applesoft BASIC ROMs oder Integer BASIC ROMs (siehe dazu in Kapitel 1 -Hauptplatine-) eingesetzt haben, können Sie mit Druck auf die Tasten CTRL und gleichzeitig B den Monitor verlassen, um in die BASIC-Sprache zu gelangen. Auf diesem Wege gehen Ihnen aber alle vorhandenen Programme und Variablen verloren. Sind Sie von BASIC in den Monitor gegangen und wollen Sie wieder zurück ins BASIC, ohne Programm und Variablen zu verlieren, so können Sie das mit Q.

Ein weiteres Kommando ist das PRINTER-Kommando. Mit der Eingabe von nP lenken Sie alle Ausgaben, die normalerweise auf dem Bildschirm erscheinen sollen, auf einen Drucker. n gibt an, in welcher Erweiterungsbuchsenleiste Sie die Steuerkarte für Ihren Drucker eingesetzt haben oder ob Sie eine der auf der Hauptplatine eingebauten Steuerungen für Ihren Drucker benutzen, in der Regel 1.

Beispiel:

```
*1P(RETURN)
*
```

Das Kommando OP bringt die dann folgende Ausgabe des BASIS 108 wieder auf den Bildschirm.

Das KEYBOARD-Kommando K ersetzt die Tastatur des BASIS 108 durch ein entsprechendes anderes Eingabegerät, das über einen der Erweiterungssteckplätze angeschlossen ist, analoger Gebrauch wie beim P. Entsprechend schaltet OK wieder auf die Tastatur zurück.

Wichtig: Obwohl nur Erweiterungsbuchsenleisten von 2 bis 7 auf der Hauptplatine eingebaut sind, schaltet das Kommando 9P die eingebaute serielle Schnittstelle auf 'Ausgabe' und das Kommando 9K auf 'Eingabe' um.

Kleine Hilfen für den Umgang mit dem Monitor

Sie können mehrere Kommandos in einer Eingabe zusammenfassen, solange Sie sie durch Leerzeichen voneinander trennen und nicht mehr als 253 Zeichen eingeben. Die Leerzeichen zählen mit.

Sie können außer dem STORE-Kommando, dem Doppelpunkt :, alle Kommandos in beliebiger Reihenfolge angeben.

Da der Monitor alle Werte nach dem Doppelpunkt in aufeinanderfolgende Speicherstellen ablegt, muß dem letzten Wert des STORE-Kommandos ein Buchstabenkommando folgen. Das NORMAL-Kommando N ist dafür ein gutes Trennzeichen, da es meist keine Veränderung bewirkt und überall verwendet werden kann.

Kommandos mit einem Buchstaben, wie L, R, I und N brauchen nicht mit Leerzeichen von anderen Kommandos getrennt werden.

• Erreicht der Monitor bei der Bearbeitung einer Eingabezeile ein Zeichen, das er weder als Hexadezimalzahl noch als gültiges Kommandozeichen erkennen kann, führt er alle Kommandos bis zu diesem Zeichen aus. Dann meldet er über den Lautsprecher den Fehler und ignoriert den Rest der Eingabezeile.

Das MOVE-Kommando kann dazu benutzt werden, eine beliebige Folge von Werten in einen Speicherbereich zu übertragen. Dazu wird diese Folge von Werten an den Anfang des Bereichs geschrieben:

Beispiel:

```
*0:1 2 3(RETURN)
*
```

Dabei kommt es auf die Anzahl der zu wiederholenden Werte an (In diesem Fall sind es drei).

Das MOVE-Kommando bekommt dann eine andere Einteilung:

(Anfangsadresse;Anzahl) (Anfangsadresse).(Endadresse-Anzahl)M

Dieses MOVE-Kommando kopiert die Folge von Werten hinter die Originalfolge, überträgt diese Kopie in die anschließenden Speicherzellen und wiederholt diesen Vorgang, bis der gesamte Bereich gefüllt ist.

Beispiel:

```
*3<0.CM(RETURN)
*0.10(RETURN)
0000: 01 02 03 01 02 03 01 02 03 01 02 03 01 02 03 01
0010: 00
*
```

Sie können eine Kommandozeile schreiben, die sich selbst oder einen Teil der Zeile unaufhörlich wiederholt. Dazu fängt der Teil, der sich wiederholt, mit einem Buchstabenkommando ,z.B. N , an und endet mit 34:n, wobei n die hexadezimale Position des Zeichens ist, an dem die Schleife anfängt (für das erste Zeichen ist n=0). Damit diese Schleife funktioniert, muß nach dem Wert für n ein Leerzeichen folgen.

Beispiel:

```
*N 0 2 34:0 N (RETURN)
0000: 01
0002: 03
0000: 01
0002: 03
0000: 01
0002: 03
.
.
(RESET)          c(SHIFT,SHIFT,CRTL)
*
```

Eine derartige Schleife läßt sich nur durch (RESET) stoppen.

Erzeugen eigener Kommandos

Das USER-Kommando wird durch ein U eingegeben und läßt den Monitor zur Adresse \$3F8 springen. In diese Adresse können Sie einen JMP-Befehl einsetzen, der zu dem von Ihnen erstellten Programm oder der gewünschten Adresse springt. Ihr Programm kann so z. B. die Register, die Spezialadressen des Monitors oder die Eingabezeile prüfen. Beispielsweise kann durch U der Lautsprecher angesprochen werden, wenn in \$3F8 das Kommando \$FF3A steht.

Beispiel:

```
*3F8(RETURN)
03F8: 4C
*3F8: 4C 3A FF(RETURN)
*3F8L(RETURN)
03F8: 4C 3A FF JMP $FF3A
*U(RETURN)
* c(der Lautsprecher erklingt).
```

Eventuell werden auch einige Speicher ausgedruckt.

Übersicht über die Monitor-Kommandos

Speicherstellen ansehen

(Adresse)

Gibt den Inhalt einer Speicherstelle aus.

(Anfang).(Ende)

Gibt alle Inhalte zwischen (Anfang) und (Ende) aus.

(RETURN)

Zeigt die Werte von max. 16 Speicherstellen nach der zuletzt geöffneten Adresse an.

Speicherinhalte verändern

(Adresse):(Wert)

Speichert (Wert) unter (Adresse) ab.

:(Wert) (Wert)...

Speichert ab der nächsten veränderbaren Adresse die Werte in aufeinanderfolgende Speicherstellen.

Übertragen und Vergleichen

(Ziel) (Anfang).(Ende)M

Kopiert die Werte des Bereichs (Anfang).(Ende) in den Bereich (Ziel) ab.

(Ziel) (Anfang).(Ende)V

Vergleicht die Werte des Bereichs (Anfang).(Ende) mit dem Bereich (Ziel).

Schreiben und Lesen auf Band (nur bei Arbeiten mit 40 Zeichen/
Zeile, siehe auch Anhang G)
(Anfang).(Ende)W

Schreibt die Werte des Bereichs nach einer 10 s-
Vorinformation auf Band.

(Anfang).(Ende)R

Liest Werte vom Band in den Speicherbereich (Anfang).(Ende)
Druckt ERR im Fehlerfall.

Starten und Ausdrucken von Programmen

(Adresse)G

Läßt den Mikroprozessor 6502 ab (Adresse) das
Maschinenprogramm ausführen.

(Anfang).(Ende)L

Läßt ab Anfangsadresse bis Endadresse das
Maschinenprogramm in Assemblersprache ausgeben. (Ende) L
läßt weitere Befehle ausgeben.

Verschiedenes

?

Zeigt die Inhalte der 6502-Register an.

I

Setzt INVERSE-Modus.

N

Setzt NORMAL-Modus.

CTRL-B

Startet die Sprache, die im ROM des BASIS 108 verfügbar
ist.

G

Setzt die Sprache fort, die im ROM des BASIS 108 verfügbar
ist. Genauer gesagt, das Programm springt auf die Adresse,
die in den Speicherstellen (3F2,3F3) angegeben ist.

nP

Bestimmt die Ausgabe zu dem Gerät, dessen Steuerkarte in
dem durch n angegebenen Erweiterungssteckplatz sitzt. n=0:
dann kommt die Ausgabe auf den Bildschirm zurück. n=1:
parallele Schnittstelle, Nummer=9; serielle Schnittstelle).

nK

Nimmt die Eingabe von dem Gerät an, dessen Steuerkarte in
dem durch n angegebene Steckplatz sitzt. n=0: dann wird die
Eingabe von der Tastatur erwartet. n=9: serielle Schnittstelle.

U

Springt zu dem Maschinenprogramm ab Adresse \$3F8.

Liste ausgewählter Monitor-Unterprogramme

Diese Liste enthält einige nützliche Unterprogramme im Monitor-ROM des BASIS 108. Vor dem Aufruf der Unterprogramme laden Sie die nötigen Speicheradressen oder 6502-Registerinhalte. Der Aufruf erfolgt durch einen JSR-Befehl (Sprung ins Unterprogramm) zu der angegebenen Startadresse des Unterprogramms. Es wird die beschriebene Funktion ausführen und die Register so hinterlassen, wie es jeweils angegeben ist. Der Prozessorstatus (C, Z, N, V) wird im allgemeinen geändert.

- \$FDED** COUT Ausgabe eines Zeichens (Character OUTput).
COUT ist das Standard-Unterprogramm für Zeichenausgabe. Das Zeichen, das ausgegeben werden soll, steht im Akkumulator. COUT ruft das aktuelle Unterprogramm zur Zeichenausgabe auf, dessen Adresse in CSW (Adressen \$36 und \$37) steht.
- \$FDF0** COUT1 Ausgabe auf den Bildschirm.
COUT 1 bringt das Zeichen im Akkumulator auf den Bildschirm des BASIS 108. Es wird auf die Ausgabeposition gesetzt und bewegt dann diese Position weiter. Das Zeichen wird mit dem Inhalt der NORMAL-/INVERSE-Speicherstelle modifiziert. Die Steuerzeichen RETURN, Zeilenvorschub und Klingelzeichen werden von COUT 1 ebenfalls behandelt. Das Unterprogramm läßt alle Register intakt.
- \$FE80** SETINV Setzt den INVERSE-Modus (SET INVerse).
Der INVERSE-Modus für COUT 1 wird gesetzt. Dadurch erscheinen alle Zeichen als schwarze Punkte auf weißem Hintergrund, die dann von COUT 1 ausgegeben werden. Das Y-Register wird auf \$7F gesetzt, alle anderen Register bleiben unverändert.
- \$FE84** SETNORM Setzt den NORMAL-Modus (SET NORMAl).
Setzt den NORMAL-Modus für COUT 1. So werden alle Zeichen als weiße Punkte auf schwarzem Hintergrund ausgegeben. Das Y-Register erhält den Wert \$FF, alle anderen Register bleiben unverändert.
- \$FD8E** CROUT Gibt ein RETURN aus (Carriage Return OUTput).
CROUT sendet ein RETURN zu dem aktuellen Ausgabegerät.
- \$FDDA** PRBYTE Druckt ein Byte als Hexadezimalzahl.
Dieses Unterprogramm gibt den Inhalt des Akkumulators als Hexadezimalzahl auf das aktuelle Ausgabegerät. Der Inhalt des Akkumulators wird verändert.
- \$FDE3** PRHEX Druckt eine Hexadezimalziffer (PRint HEXadecimal digit).
Dieses Unterprogramm gibt die unteren vier Bits (Bit 3 bis Bit 0) des Akkumulators als eine Hexadezimalziffer aus. Der Inhalt des Akkumulators wird verändert.

- \$F941** PRNTAX Druckt A und X als eine Hexadezimalzahl (PRINT A und X in hexadecimal).
Dieses Unterprogramm gibt die Inhalte des Akkumulators und des X-Registers als vierziffrige Hexadezimalzahl aus. Der Akkumulator enthält die linken zwei Ziffern, das X-Register bestimmt die rechten zwei Ziffern. Der Inhalt des Akkumulators wird verändert.
- \$F948** PRBLNK Druckt drei Leerzeichen (PRint 3 BLaNK spaces).
Gibt drei Leerzeichen über das Standard-Ausgabegerät aus. Der Akkumulator bekommt den Wert \$A0 und das X-Register den Wert 0.
- \$F94A** PRBL2 Druckt viele Leerzeichen.
Dieses Unterprogramm gibt 1 bis 256 Leerzeichen zur Standardausgabe. Beim Aufruf bestimmt der Inhalt des X-Registers die Anzahl der Leerzeichen. Ist X=0, so werden 256 Leerzeichen ausgegeben. Beim Ausgang hat der Akkumulator den Inhalt \$A0 und das X-Register den Inhalt 0.
- \$FF3A** BELL Ausgabe eines Klingel-Zeichens (BELL).
Dieses Unterprogramm sendet ein Klingel-Zeichen (CTRL G) zu dem aktuellen Ausgabegerät. Der Akkumulator bekommt den Wert \$87.
- \$FBDD** BELL1 Abgabe eines Tonsignals aus dem Lautsprecher des BASIS 108.
Dieses Unterprogramm erzeugt ein kurzes 2-Ton Signal. Die Inhalte des Akkumulators und des Y-Registers werden verändert.
- \$FD0C** RDKEY Eingabe eines einzelnen Zeichens.
Dies ist das Unterprogramm für Standard-Zeicheneingabe. Ein blinkender Eingabezeiger erscheint auf dem Bildschirm an der Position des Ausgabezeigers und das Unterprogramm springt zu dem aktuellen Eingabe-Unterprogramm, dessen Adresse in KSW (Adressen \$38 und \$39).
- \$FD35** RDCHAR Eingabe eines einzelnen Zeichens oder einer Steuer-Anweisung.
RDCHAR ist ein weiteres Eingabe-Unterprogramm, das Zeichen von der Standardeingabe erhält, aber auch die Tasten des Cursorblockes bis auf die beiden Tasten links und rechts unten.
- \$FD1B** KEYIN Lesen eines Zeichens von der Tastatur.
Dies ist das Unterprogramm für die Eingabe über die Tastatur. Nach Abfrage wartet der BASIS 108 auf einen Tastendruck, eine Zufallszahl wird gebildet. Erfolgt ein Tastendruck, so wird der blinkende Zeiger entfernt und der Tastencode in den Akkumulator gegeben. Falls Zusatztaste oder Zeigertaste gedrückt wurde, so ist im Akkumulator Bit 7=0, sonst 1.

\$FD6A GETLN Anforderung einer Eingabezeile mit Bereitschaftszeichen.
Das Unterprogramm GETLN sammelt aus einzelnen Zeichen eine Eingabezeile. Ihre Programme können das Bereitschaftszeichen für GETLN in der Speicherzelle \$33 bestimmen. Das Unterprogramm GETLN kehrt mit der Eingabezeile im Eingabepuffer (ab Adresse \$200) und mit der Länge der Eingabezeile im X-Register zurück. Die Tasten des Cursorblockes werden ausgeführt, die Zusatztasten dagegen nicht.

\$FD67 GETLNZ Anforderung einer Eingabezeile.
Das Unterprogramm GETLNZ schickt erst einen Zellenvorschub zum Standardausgabegerät, bevor GETLN ausgeführt wird (s. oben).

\$FD6F Anforderung einer Eingabezeile ohne Bereitschaftszeichen.
Dieser Einsprung beginnt in GETLN erst an der Stelle, an der die Eingabezeile gebildet wird, so daß kein Bereitschaftszeichen erscheint. Löschen Sie jedoch mehr Zeichen als in der Eingabezeile vorhanden waren oder betätigen Sie CE, so wird der Inhalt der Speicherzelle \$33 als Bereitschaftszeichen einer neuen Eingabezeile ausgegeben.

\$FCA8 WAIT Warten.
Dieses Unterprogramm wartet eine bestimmte Zeit und kehrt dann wieder zu dem Programm zurück, das es aufgerufen hat. Der Akkumulator bestimmt diese Zeit. Wenn A der Inhalt des Akkumulators ist, ergibt sich eine Verzögerung von $(13 + 12A + 5A \cdot A)$ Zyklen. Das ist ca. 1 Mikrosekunde. Bei A = 0 zählt es wie 256. WAIT läßt X und Y unverändert, nur das A-Register wird 0.

\$F864 SETCOL Setzt die Farbe für die Ausgabe von Lo-Res Graphik (SET COLOR).
Der Akkumulator bestimmt die Farbe, die bei der Lo-Res Graphik-Ausgabe auf den Bildschirm verwendet werden soll. Der Akkumulator wird verändert, sonst ändern sich die Register nicht.

\$F85F NEXTCOL Die Farbnummer wird um 3 erhöht (NEXT COLOR).
Die aktuelle Farbe für die Ausgabe von Lo-Res Graphik wird um 3 erhöht. Nur das A-Register wird verändert.

\$F800 PLOT Überträgt einen Block auf den Lo-Res Bildschirm.
Dieses Unterprogramm druckt einen einzelnen Block in der vorher eingestellten Farbe auf den Bildschirm, beim 80 Spalten Monitor-ROM bis zu 79 Zeichen. Die vertikale Position wird im Akkumulator übergeben und die horizontale Position wird dem Y-Register entnommen. PLOT verändert nur den Akkumulator.

\$F819 HLINE Zeichnet eine waagrechte Linie von Blöcken.
Es wird eine Zeile von Blöcken in der vorher festgelegten Farbe auf den Lo-Res-Bildschirm gezeichnet (s. auch PLOT). Folgende Angaben müssen beim Aufruf vorhanden sein: Die senkrechte Koordinate steht im Akkumulator, die waagrechte Koordinate des linken Endes im Y-Register, die des rechten Endes in \$2C. HLINE verändert A und Y, läßt aber X intakt.

\$F828 VLINE Zeichnet eine senkrechte Linie von Blöcken.
Dieses Unterprogramm zeichnet eine senkrechte Linie von Blöcken der vorher festgelegten Farbe auf den Lo-Res-Bildschirm. Folgende Werte müssen beim Aufruf vorliegen:
Die oberste vertikale Position im Akkumulator, die unterste vertikale Koordinate in \$2D und die horizontale Koordinate der Linie im Y-Register. VLINE verändert den Akkumulator.

\$F832 CLRSCR Löscht den gesamten Lo-Res Bildschirm.
CLRSCR löscht den gesamten Bildschirm der Blockgraphik. Wird CLRSCR im TEXT-Modus aufgerufen, so wird der Bildschirm mit inversen §-Zeichen gefüllt. CLRSCR verändert die Inhalte von A und X.

\$F836 CLRTOP Löscht den oberen Teil der Lo-Res Graphik.
CLRTOP arbeitet wie CLRSCR (s. oben), aber es werden nur die oberen 40 Reihen des Bildschirms gelöscht.

\$F871 SCRN Liest ein Zeichen auf dem Lo-Res Bildschirm.
Dieses Unterprogramm kehrt mit der Farbe eines bestimmten Blocks auf dem Bildschirm in das Programm zurück, das SCRN aufgerufen hat. Den Anruf gestalten Sie wie bei PLOT (s. oben). Die Nummer der Farbe des Blocks steht nach dem Aufruf im Akkumulator. Andere Register werden nicht verändert.

\$FB1E PREAD Liest die Stellung einer Spielsteuerung.
PREAD braucht zum Aufruf die Nummer der Spielsteuerung im X-Register. Diese Zahl muß 0, 1, 2 oder 3 sein, sonst werden Sie sich wundern. Die Stellung der Spielsteuerung wird als Zahl zwischen \$00 und \$FF im Y-Register übergeben. Der Akkumulator wird verändert.

\$FF4A SAVE Rettet alle Register.
Die Inhalte aller internen Register des 6502-Mikroprozessors werden in der Reihenfolge A-X-Y-P-S in die Speicherstellen \$45 bis \$49 geschrieben. Die Inhalte von A und X werden verändert und der Dezimalmodus des Mikroprozessors wird gelöscht.

\$FF3F RESTORE Register werden wiederhergestellt.
Die Inhalte der internen Register des 6502-Mikroprozessors werden von den Speicherstellen \$45 bis \$48 geladen. S (stack) Register wird nicht geändert, damit Restore zurückkehren kann.

SPEZIALADRESSEN DES MONITORS

Adresse Dezimal	Hexa	Verwendung im BASIS 108 Monitor
1008	\$3F0	Enthält die Adresse des Unterprogramms, das "BRK"-Befehle behandelt
1009	\$3F1	(normal: \$FA59).
1010	\$3F2	Warmstart in die benutzte Sprache.
1011	\$3F3	Monitor "Q" springt auf die Adresse.
1012	\$3F3	Einschalt-Byte
1013	\$3F5	Enthält einen JMP (Sprung)-Befehl zu dem Unterprogramm, das FPBASIC -Kommando behandelt.
1014	\$3F6	
1015	\$3F7	(Normal: \$4C \$58 \$FF)
1016	\$3F8	Enthält einen JMP-Befehl zu dem Unterprogramm, das "USER" (U)-Kommandos behandelt.
1017	\$3F9	
1018	\$3FA	
1019	\$3FB	Enthält einen JMP-Befehl zu dem Unterprogramm, das nichtmaskierbare Interrupts behandelt.
1020	\$3FC	
1021	\$3FD	
1022	\$3FE	Enthält die Adresse des Unterprogramms, das maskierbare Interrupts (IRQ) behandelt.
1023	\$3FF	
1273	\$4F9	Wenn 0, dann 40 Zeichen, wenn ≠ 0, dann 80 Zeichen.

KAPITEL 5

INHALTSVERZEICHNIS

Der Speicher

- 58 Speicherorganisation
- 58 Aufteilung des Adreßraumes
- 59 BANK 0/BANK 1 Umschaltung
- 60 ROM und RAM Umschaltung
- 61 Das Statik-RAM für die 80 Z-Darstellung

Speicherorganisation

Das BASIS 108 Computersystem kann mit einem RAM-Speicher bis zu 128 kByte ausgerüstet werden. Der 6502 Mikroprozessor (wie auch der Z-80 Mikroprozessor) kann allerdings mit seinen 16 Adressleitungen nur einen Speicherraum von 64 kByte verwalten. Zusätzlich zu dem RAM-Speicher ist ein ROM-Bereich von 12 kByte und der Ein-/Ausgabebereich, der einen Adressraum von 4 kByte belegt, zu adressieren. Da sich somit ein Adressraum von 144 kByte ergibt, den es zu adressieren gilt, wurde die Möglichkeit geschaffen, nur bestimmte Teile des ROM- und RAM-Bereiches zur gleichen Zeit zu aktivieren. Um dies zu erreichen, wurde der RAM-Bereich zunächst in 2 Seiten, Banks genannt, von je 64 kByte Größe eingeteilt, dann jeder Bereich nochmals in 8 kByte Blöcke. Dadurch besteht die Möglichkeit, zwischen den Banks in Schritten von 8 kByte umzuschalten. Der nächste Schritt war nun, den ROM-Bereich in den Adressraum zu integrieren. Da der 6502 Mikroprozessor nach einem Reset die Adresse \$FFFC ausgibt und auf dieser eine ausführbare Operation ständig gespeichert sein muß, ist der ROM-Bereich am Ende des Adressraumes angesiedelt, dem sich direkt der Ein-/Ausgabebereich anschließt.

Aufteilung des Adreßraumes

Adresse	BANK 0	BANK 1
\$FFFF..	LC0	LC1
\$DFFF..	LC00	LC01
\$D000..	I/O*	I/O*
\$C000..		
\$6000..	HGR 2	
\$4000..	HGR 1	
\$2000..		
\$0BFF..		
\$0800..	80Z	
\$0400..	80Z	
\$0200..	TEXT2	
\$0100..	TEXT1	
\$0000..	STACK0	STACK1
	ZERO P0	ZERO P1

* I/O-Ein-/Ausgabe, I/O-Ausgabe

Damit haben wir die oberen 16 kByte des Adressraumes einmal mit ROM und dem Ein-/Ausgabebereich belegt und zum anderen existiert auch noch der RAM-Speicher für diesen Bereich. Dieser 16 kByte große Speicher wird noch einmal in 4 kByte Blöcke aufgeteilt. Da der 4 kByte Ein-/Ausgabebereich dem Prozessor ständig zur Verfügung steht, wird der RAM-Bereich in 2 Banks eingeteilt.

Verfügung stehen muß, wird der für diesen Adressraum vorgesehene RAM-Speicher in dem nächsten 4 kByte Block parallel geschaltet. Die Wahl, welcher dieser beiden Blöcke nun aktiv sein soll, kann dann über einen Software-Schalter getroffen werden (s. unten). Da dieser RAM-Speicher parallel zum ROM-Speicher liegt und nur ein Bereich aktiv sein darf, wird auch hier der aktive Bereich durch einen Softwareschalter ausgewählt.

Um diesen RAM-Bereich für besondere Aufgaben einsetzen zu können (z.B. zur Speicherung eines Basic Interpreters o. ä.) ist es möglich, diesen Bereich vor unbeabsichtigtem Schreiben zu schützen. Auch ist eine Kombination von ROM-Lesen und RAM-Schreiben möglich.

All diese oben genannten Möglichkeiten werden über Softwareschalter erreicht und gelten sowohl für die BANK 0 als auch für die BANK 1.

Im RAM-Bereich der BANK 0 sind außerdem die verschiedenen Bereiche der Bildwiederholungsspeicher angesiedelt. Eine Darstellung der Bildwiederholungsspeicher in der BANK 1 ist nicht möglich, da bei einem Speicherzugriff der Bildwiederholungslogik immer BANK 0 durch die Hardware verwendet wird. Den beiden Textseiten des Bildwiederholungsspeichers ist ein 2kByte statisches RAM parallel geschaltet, um die 80 Zeichen pro Zeile Darstellung zu ermöglichen. Wenn nun in den Bildwiederholungsspeicher Nr. 0 Zeichen geschrieben werden sollen, wird je nach Position dieses Zeichens, entweder der RAM-Bereich des normalen RAMs oder das statische RAM aktiviert.

BANK 0/BANK 1 - Umschaltung

Die nachfolgenden Adressen schalten zwischen BANK 0 und BANK 1 um. Die Umschaltung erfolgt aber nur, wenn ein Schreibbefehl auf diese Adresse ausgeführt wird. Ein Lesebefehl dieser Adressen liest den Zustand der entsprechenden TTL- und Analogeingänge. Nach dem Einschalten des BASIS 108 Computersystems, oder einem RESET, ist grundsätzlich die BANK 0 aktiv.

Bank 0 aktiv	Bank 1 aktiv	Adressraum
\$C060w	\$C061w	\$0000 - \$1FFF
\$C062w	\$C063w	\$2000 - \$3FFF
\$C064w	\$C065w	\$4000 - \$5FFF
\$C066w	\$C067w	\$6000 - \$7FFF
\$C068w	\$C069w	\$8000 - \$9FFF
\$C06Aw	\$C06Bw	\$A000 - \$BFFF
\$C06Cw	\$C06Dw	\$D000 - \$EFFF
\$C06Ew	\$C06Fw	\$F000 - \$FFFF

Der Schalter \$C06C/\$C06D schaltet nur den 4 kByte Adressraum von \$D000 bis \$DFFF, der Adressraum \$C000 bis \$CFFF ist der Ein-/Ausgabebereich und kann daher nicht geschaltet werden.

ROM und RAM Umschaltung

Die nachfolgend beschriebenen Schalter erlauben die Umschaltung zwischen ROM und RAM der jeweils aktivierten BANK im Adressbereich \$E000-\$FFFF, sowie das Umschalten des mit RAM-Speicher doppelt belegten Adressbereichs \$D000 bis \$DFFF und das Schützen dieser Bereiche vor versehentlichem Beschreiben. Die Schaltergruppe \$C080 bis \$C083 bezieht sich auf den Block LCx0 und die Gruppe \$C088 bis \$C08B auf die Blöcke LCx1, wobei x durch die jeweils aktivierte Bank dargestellt wird, (Bank 0 x=0; Bank 1 x=1).

Die nachfolgenden Schalteradressen sollen nur durch Leseoperationen angesteuert werden.

RAM-Auswahl
\$D000 - \$DFFF
Seite 0/Seite 1

RAM/ROM-Auswahl

\$C080	\$C088	RAM ist schreibgeschützt, Lesen erlaubt, ROM ist abgeschaltet.
\$C081	\$C089	ROM Lesen erlaubt, RAM schreibgeschützt. Wird der Befehl zwei oder mehrmal gegeben, ist es möglich im RAM zu schreiben.
\$C082	\$C08A	RAM schreibgeschützt, es wird aus ROM gelesen.
\$C083	\$C08B	erlaubt den RAM zu lesen, schreibgeschützt. Wird der Befehl zwei- oder mehrmal gegeben, so kann auch geschrieben werden.

Einige Erklärungen zu den Schaltern:

\$C080/\$C088 Der RAM-Bereich wird nur für Leseoperationen aktiviert und der ROM-Bereich abgeschaltet.

\$C081/\$C089 Der ROM-Bereich wird für Leseoperationen aktiviert und der RAM-Bereich hierfür abgeschaltet. Bei zwei- oder mehrmaligem Ansprechen wird der RAM-Bereich für Schreiboperationen aktiv, so daß zum Beispiel das Kopieren der ROMs in den RAM-Bereich möglich ist.

\$C082/\$C08A Schaltet das RAM Lesen ab und aktiviert den ROM-Bereich. Der RAM-Bereich bleibt aber schreibgeschützt.

\$C083/\$C08B Der RAM-Bereich wird für Leseoperationen aktiviert. Bei zwei- oder mehrmaligem Ansprechen wird der RAM auch schreibfähig. Das bedeutet, daß dieser Bereich nun ein normales RAM-Memory darstellt.

Das Statik-RAM für die 80 Z-Darstellung

Dieses 2K Statik-RAM ist dem Adressbereich \$0400-\$0BFF parallel geschaltet. Dies ermöglicht 2 Seiten Bildschirmwiederholungsspeicher mit je 80 Zeichen pro Zeile bei 24 Zeilen. Da auch dieser Bereich parallel zum normalen RAM-Bereich liegt, wird über einen Softwareschalter der jeweilig aktive Bereich ausgewählt.

\$C00Dw Zusatz RAM eingeschaltet, Normal RAM abgeschaltet
\$C00Cw Zusatz RAM abgeschaltet, Normal RAM eingeschaltet.

Diese Softwareschalter sind nur mit einem Schreibbefehl zu betätigen.

Kapitel 6

INHALTSVERZEICHNIS

Ein-/Ausgabe

- 63 Eingebaute Ein-/Ausgabemöglichkeiten
- 63 Dateneingänge, Status Eingänge, Strobe
- 64 Kippschalter, Drucker Interface, seriell RS 232c Interface
- 65 Kontrollregister
- 66 Kommandoregister
- 67 Statusregister
- 68 Kassettenrekorder Interface
- 68 Handregleranschluß und TTL Ein- und Ausgänge
- 68 Lautsprecher
- 68 Erweiterungs-ROM

Eingebaute Ein-/Ausgabemöglichkeiten

Auf der Hauptplatine des BASIS 108 sind folgende Ein- und Ausgabemöglichkeiten integriert:

- Paralleles Drucker Interface (Centronics kompatibel),
- Serielles RS 232c Interface,
- Kassettenrekorder Interface,
- Anschluß für 4 Handregler,
- 3 Eingänge für TTL-Signale,
- 4 TTL-Ausgänge,
- Lautsprecher Ausgang,
- Tastatur,
- Video.

Man kann diese Ein- und Ausgabemöglichkeiten in mehrere Gruppen einteilen; Dateneingänge, Strobes, Softwareschalter, Kippschalter und Statuseingänge.

Dateneingänge

Als Dateneingänge des BASIS 108 Systems kann neben der parallelen und seriellen Schnittstelle auch der Tastatureingang gewertet werden. Das höchstwertige Bit dieses Einganges ist ein Statusbit und die niederwertigen 7 Bits der entsprechenden ASCII-Code der gedrückten Taste. Ist das höchstwertige Bit 1, wurde auf der Tastatur eine Taste gedrückt.

Status Eingänge

Diese Eingänge können nur die Zustände EIN oder AUS annehmen. Angezeigt wird dieses im höchstwertigsten Bit der angesprochenen Adresse. Das Erkennen des entsprechenden Zustandes kann von einer höheren Programmiersprache durch Testen des gelesenen Bytes, ob größer oder gleich 128 für EIN und kleiner als 128 für AUS durchgeführt werden. Solche Eingänge sind die 3 TTL-Eingänge, der Kassettenrekorder Eingang und die Handreglereingänge.

Strobe

Signale dieses Typs werden ebenfalls über Speicheradressen erzeugt und dienen zum definierten Setzen oder Rücksetzen einiger Statuseingänge. Im BASIS 108 Computersystem existieren 3 Strobe Signale.

1. Tastatur Strobe (\$C010), dieses Strobe Signal setzt das höchstwertigste Bit des Tastatureinganges (\$C000) auf NULL zurück.

2. Der Handregler Strobe (\$C070) setzt alle vier Mono-Flops der Handreglereingänge zurück und startet die Zeitschleife neu.

3. Der Utilitie Strobe (\$C040) ist auf Pin 5 des Handregleranschlusses zu finden. Wenn diese Adresse angesprochen wird, geht diese Leitung für 0,4 Mikrosekunden von TTL-high auf TTL-low. Wenn mit einem Schreibbefehl der Form absolut-indiziert oder indirekt-indiziert diese Adresse angesprochen wird, werden 2 Pulse erzeugt. Wenn der 6502 Mikroprozessor einen Schreibbefehl ausführt, liest er zuerst die angesprochene Adresse, bevor sie überschrieben wird. Dadurch erfolgen bei einem Schreibbefehl zwei Zugriffe zu der entsprechenden Adresse.

Kippschalter

Der Lautsprecher, wie auch der Kassettenrekorder-Ausgang werden über einen Kippschalter angesprochen.

Ein Lesen der entsprechenden Adresse veranlaßt ein Flip-Flop in den anderen Zustand zu fallen. Das bedeutet; der Ausgang des Flip-Flops geht von logisch 0 auf logisch 1 und bleibt solange in diesem Zustand, bis das Flip-Flop erneut angesprochen wird.

Drucker Interface

Das parallele Drucker Interface generiert alle notwendigen Signale zur Steuerung eines Druckers mit Centronics kompatibler Schnittstelle. Die Ausgabedaten werden in die Ausgabeadresse \$C090-C097 geschrieben, wodurch automatisch die Generierung eines Strobe Signals ausgelöst wird. Im höchstwertigen Bit der Adresse \$C1C1 kann die Übernahmebestätigung (Acknowledge) des Druckers abgefragt werden. Eine Standard Treiber Routine ist in einem 256x8 ROM auf der Adresse \$C100 abgelegt.

Seriellles RS 232c Interface

Das serielle Interface besteht aus dem Baustein 6551 mit nachgeschalteten Leitungsempfängern und Treibern. Dieser Baustein hat 2 Handshakeleitungen. Das Datenregister dieses Bausteins ist auf der Adresse \$C098, das Statusregister auf \$C099, das Command Register auf \$C09A und das Mode Register auf der Adresse \$C09B. Die Übertragungsgeschwindigkeit kann zwischen 50 und 19200 Baud gewählt werden. Eine Standard Treiber Routine befindet sich ebenfalls in dem ROM auf der Adresse \$C108. Diese Treiber Routine initialisiert das serielle Port auf folgende Werte:

9600 Baud, Wortlänge 8 Bit und 2 Stopbit, keine Parität.

Wollen Sie die V24 Treibersoftware oder andere Parameter benutzen, schlagen Sie bitte im Anhang E nach. Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie hierfür die wichtigsten Parameter dieses Bausteines.

Adressen	Schreiben	Lesen
\$C098	Transmit Data Register	Receiver Data Register
\$C099	Programm Reset *	Statusregister
\$C09A	Comm. Register	
\$C09B	Contr. Register	

* Ein Schreiben auf die Adresse des Statusregisters bewirkt ein Setzen des ACIA in einen bestimmten Status. Hiervon werden alle Register betroffen (für weitere Informationen s. Datenblatt im Anhang).

Kontrollregister

Mit dem Kontrollregister wird die Wortlänge, die Anzahl der Stopbits und die Übertragungsrate festgelegt.

Bit 7 STOP BITS
 0 = 1 Stopbit
 1 = 2 Stopbits
 1 Stopbit, wenn die Wortlänge 8 und Parität gesetzt ist.
 1,5 Stopbits, wenn die Wortlänge 5 und keine Parität gesetzt ist.

Bit 6 u. 5 Wortlänge

0 0 8 Bit
 0 1 7 Bit
 1 0 6 Bit
 1 1 5 Bit

Bit 4 Empfänger Takt Frequenz
 1 = Internal Baud Rate Generator
 ! muß immer 1 sein !

Baud Rate Generator
-mit diesen Bits wird die Baud Rate
ausgewählt-

Bit	3	2	1	0	Baud Rate
	0	0	0	0	illegal
	0	0	0	1	50 Baud
	0	0	1	0	75
	0	0	1	1	110
	0	1	0	0	134,5
	0	1	0	1	150
	0	1	1	0	300
	0	1	1	1	600
	1	0	0	0	1200
	1	0	0	1	1800
	1	0	1	0	2400
	1	0	1	1	3600
	1	1	0	0	4800
	1	1	0	1	7200
	1	1	1	0	9600
	1	1	1	1	19200

Kommandoregister

Das Kommandoregister steuert spezielle Sende- und Empfangsfunktionen.

Überprüfung der Paritäten.

Bit	7	6	5	
	x	x	0	keine Parität bei Sendung und Empfang
	0	0	1	ungerade Sender und Empfänger
	0	1	1	gerade Sender und Empfänger
	1	0	1	Sendet 1 statt Parität
				Parität Test abgeschaltet
	1	1	1	Sendet 0 statt Parität
				Parität Test abgeschaltet.

Bit 4 Normal/Echo Mode Empfänger

0=Normal
1=Echo .

Transmitter Kontrolle

Bit	3	2	Transmitter	RTS
	0	0	Unterbrechung	Pegel
	0	1	abgestellt	inaktiv
	1	0	eingeschaltet	aktiv
	1	1	abgestellt	aktiv, es wird BREAK gesendet.

Bit 1 Empfangsunterbrechung
0 = eingeschaltet
1 = ausgeschaltet.

Bit 0 Data Terminal Ready (DTR)
0 = Empfang aus / Baustein (DTR inaktiv)
1 = Empfang an / Baustein (DTR aktiv)

Statusregister

Im Statusregister wird der aktuelle Zustand des Bausteins angezeigt.

Bit 7 Interrupt (IRQ)
0 = kein Interrupt
1 = Interrupt ist aufgetreten

Bit 6 Data Set Ready (DSR)
0 = DSR bereit
1 = DSR nicht bereit

Bit 5 Data Carrier Detect (DCD)
0 = DCD erkannt
1 = DCD nicht erkannt

Bit 4 Datensenderegister
0 = nicht leer
1 = leer

Bit 3 Datenempfangsregister
0 = nicht voll
1 = voll

Bit 2 Überlauf
0 = kein Fehler
1 = Fehler, Datenverlust, da nicht schnell
genug gelesen.

Bit 1 Taktfehler
 0 = kein Fehler
 1 = Fehler, wahrscheinlich falsche Baudrate

Bit 0 Paritätsfehler
 0 = kein Fehler
 1 = Fehler wurde erkannt

Kassettenrekorder Interface

Das Einlesen einer Information vom Kassettenrekorder geschieht auf der Adresse \$C060, die Ausgabe auf \$C02x. Eine entsprechende Treiberoutine ist im speziellen Monitor-ROM für 40 Zeichen/Zeile untergebracht. Dieses Monitor-ROM muß gesondert erworben werden, s. Anhang G.

Handregleranschluß und TTL Ein- und Ausgänge

Der Handregleranschluß und die TTL Ein- und Ausgänge sind gemeinsam auf einem 16-poligen DIL-Sockel verfügbar.

Über den Regelwiderstand des Handreglers wird die Rücksetzzeit eines monostabilen Flip-Flops gesteuert. Das Setzen oder Starten aller 4 Flip-Flops wird über die Adresse \$C07x gesteuert, die Abfrage des Status der einzelnen Flip-Flops auf den Adressen \$C064 bis \$C067.

Die 4 TTL-Ausgänge sind auf den Adressen \$C058 bis \$C05F und die 3 TTL-Eingänge auf den Adressen \$C061 bis \$C063.

Auf dem DIL-Sockel befindet sich noch ein weiteres Signal, welches über die Adresse \$C04x angesprochen wird und dem Benutzer zur freien Verfügung steht.

Lautsprecher

Durch Ansprechen der Adresse \$C03x wird ein Flip-Flop geschaltet und der Lautsprecher erzeugt ein einmaliges Klick-Geräusch. Durch ein entsprechendes Programm lassen sich Töne verschiedenster Frequenzen und Dauer produzieren.

Erweiterungs-ROM

Das BASIS 108 Computersystem besitzt 6 Erweiterungssteckplätze für Interfacekarten oder andere Erweiterungskarten. Um diese Steckplätze vorteilhaft ausnutzen zu können, sind jedem Steckplatz 2 direkte Adressbereiche und allen gemeinsam zusätzlich noch ein 2 KByte großer Adressraum zugeordnet. Im einzelnen gleichen sich diese Bereiche wie folgt:

1. Peripheriekarten I/O Adressen.
 Dies sind 16 Adressen für jeden Steckplatz. Die Signalleitung DEVICE SELECT (PIN 41 jedes Steckplatzes) signalisiert, daß der Prozessor eine Adresse innerhalb dieses Bereiches anspricht. Diese Adressen sollten bevorzugt für Ein-/Ausgabe Operationen verwendet werden.

Peripheriekarte I/O Zuweisung

	x = \$0 . . . \$F	
\$C0Ax		2
\$C0Bx		3
\$C0Cx	Ein/Ausgabe für Steck-	4
\$C0Dx	platznummer	5
\$C0Ex		6
\$C0Fx		7

2. Peripheriekarten ROM Adressraum.

Ein weiterer Adressraum von 256 Byte ist jedem Steckplatz für die Aufnahme von Treiberoutinen oder ähnlichem direkt zugeordnet.

Die I/O SELECT Leitung (Pin 1 jedes Steckplatzes) zeigt, wenn sie auf logisch 0 geht, daß eine Adresse in diesem Bereich angesprochen wird.

Die Startadresse eines jeden Steckplatzes ergibt sich direkt aus der Nummer des Platzes. Steckplatz 3 hat die Startadresse \$C300 (im hexadezimalen Format).

Peripheriekarte PROM Zuweisung

	xx = 00 . . . FF	
\$C2xx		2
\$C3xx		3
\$C4xx	PROM Raum für Steck-	4
\$C5xx	platznummer	5
\$C6xx		6
\$C7xx		7

Der Adressraum von \$C800 bis \$CFFF ist einem 2 KByte Erweiterungs-ROM oder EPROM vorbehalten. Dieser Bereich ist nur einmal vorhanden und das ROM sollte über eine Selektionslogik auf den Peripheriekarten aktiviert werden.

Das Signal I/O STROBE (PIN 20 eines jeden Steckplatzes) zeigt an, daß der Prozessor auf eine Adresse dieses Bereiches zugreifen möchte.

Auf jeder eingesetzten Peripheriekarte kann ein ROM für diesen Adressraum installiert sein, aber nur jeweils ein ROM darf aktiv sein. Um dies zu erreichen, sollte die Aktivierung des ROMs über ein R-S Flip-Flop gesteuert werden. Der Setzeingang des Flip-Flops sollte durch eine definierte Adresse des I/O SELECT angesteuert und mit der Adresse \$CFFF zurückgesetzt werden. Die Adresse \$CFFF sollte zur Deaktivierung des ROMs oder EPROMs immer benutzt werden. Nach Benutzung dieses Bereiches sollte durch \$CFFF ein eventuell aktives ROM oder EPROM abgeschaltet und anschließend gezielt das neue ROM oder EPROM aktiviert werden. Eine entsprechende Routine kann in dem 256 Byte Adressraum des entsprechenden Steckplatzes abgelegt sein. Ein großer Vorteil dieses Adressbereiches ist, daß bei der Erstellung der Software für diesen Bereich nicht auf Verschiebbarkeit der Software geachtet werden muß, da das ROM unabhängig vom

immer auf den Adressen \$C800 bis \$CFFF liegt.

BIT \$CFFF ; Abschalten aller C8-ROMs,
 BIT \$C300 ; Einschalten des C8-ROM von Slot 3,
 LDA #\$C3
 STA \$7F8
 JSR \$C800 ; Benutzung der C8-ROMs.

iele Aufgaben zweckmäßig ist, haben dem ROM auch einen RAM-Bereich
 pheriekarte zur Verfügung zu haben, werden RAM-Adressen, die durch
 derholungsspeicher nicht benutzt werden, den einzelnen Steckplätzen

I/O RAM Zwischenspeicher						
Steckplatznummer						
1*	2	3	4	5	6	7
0479	\$047A	\$047B	\$047C	\$047D	\$047E	\$047F
04F9	\$04FA	\$04FB	\$04FC	\$04FD	\$04FE	\$04FF
0579	\$057A	\$057B	\$057C	\$057D	\$057E	\$057F
05F9	\$05FA	\$05FB	\$05FC	\$05FD	\$05FE	\$05FF
0679	\$067A	\$067B	\$067C	\$067D	\$067E	\$067F
06F9	\$06FA	\$06FB	\$06FC	\$06FD	\$06FE	\$06FF
0779	\$077A	\$077B	\$077C	\$077D	\$077E	\$077F
07F9	\$07FA	\$07FB	\$07FC	\$07FD	\$07FE	\$07FF

essen werden von den eingebauten seriellen und parallelen Treibern schon

ANHANG

INHALTSVERZEICHNIS

Anhang A

- 73 Hinweise zur Software-Kompatibilität mit Apple II
- 73 Anpassung des Apple-Pascal 1.1 Systems
- 75 Anpassung von Apple CP/M-Disketten an den BASIS 108
- 75 Durchführung der Anpassung
- 76 Eigenschaften der CP/M-Diskette nach der Anpassung
- 77 Anpassung des Applesoft oder Integer Basics von Apple
- 78 Laden des Basics
- 79 Beschreibung der Basicversionen

Anhang B

- 81 Volume UT108

Anhang C

- 85 BASIS 108 System Monitor

Anhang D

- 87 Hinweise zu Applesoft Basic FP40 und FP80

Anhang E

- 88 V24 Parameter

Anhang F

- 90 Anschluß eines Fernsehgerätes ohne Videoeingang

Anhang G

- 91 Arbeiten mit dem Kassettenrekorder
- 91 Schreiben eines Speicherbereiches auf Kassette
- 92 Lesen eines Speicherbereiches von der Kassette

Anhang H

- 93 Hexadezimalzahlen

Anhang I

- 94 Tabelle der Tastenbelegung

Anhang J
97 Zusammenstellung der Ein-/Ausgabeadressen

Anhang K
99 Der Z-80-Teil
99 Einleitung
99 Taktgenerierung
99 Kontrolle des Z-80-Teiles
100 Anpassung des Adress Bus
100 DMA Daisy Chain
101 Interrupts

102 Anhang L
Datenblatt und Befehlsregister des Z-80

Anhang M
Datenblatt und Befehlsregister des 6502

Anhang N
Auflistung der Monitor-ROM Programmbefehle

Anhang O
Stichwortverzeichnis

Anhang P
Schaltung der Tastaturplatine

Anhang Q
Schaltung der Hauptplatine

ANHANG A

HINWEISE ZUR SOFTWARE-KOMPATIBILITÄT MIT APPLE II

Die ZAP-Diskette erfüllt drei verschiedene Funktionen:

1. Modifizierung des Apple-Pascal 1.1-Systems, so daß die 80-Zeichendarstellung und die eingebaute Parallel- und Seriellschnittstelle verfügbar sind.
2. Modifizierung des Microsoft CP/M-Systems, um ebenfalls die 80-Zeichendarstellung und die Schnittstellen verfügbar zu machen.
3. Laden der gewünschten BASIC-Version.

Das Herstellen dieser Modifizierungen brauchen Sie nur einmal durchzuführen, mit den geänderten Disketten können Sie dann arbeiten, wie in anderen Systemen auch üblich. Siehe auch Kapitel 2 und die entsprechenden Betriebshandbücher.

Die Beschreibung für diese Operationen setzt zwei Laufwerke voraus. Bei nur einem Laufwerk bitten Sie Ihren Händler um Hilfe beim Anpassen der Disketten.

Zu 1. Hinweise zur Anpassung des Apple-Pascal 1.1 Systems

Um die gewünschte Pascalversion zu erhalten, müssen die Files SYSTEM.APPLE und SYSTEM.MISCINFO, die sich auf der Diskette APPLE1: befinden, verändert werden.

Verwenden Sie für die Anpassung eine Kopie Ihrer Apple-Pascal Diskette, nicht das Original.

Im folgenden werden im Text die Abläufe intern und extern beschrieben. Dann folgen die Ein- und Ausgaben auf dem Bildschirm. Dabei sind Ihre Eingabebefehle gesperrt gedruckt und die Ausgaben in Großschreibung ausgeführt. Nur die zu drückende Returntaste ist bei Ihren Eingaben als (RETURN) angegeben.

Transferieren Sie zunächst wie folgt das File SYSTEM.APPLE von der Diskette APPLE1: auf die Diskette ZAP:. Stecken Sie die Diskette APPLE1: in Laufwerk 1, die Diskette ZAP: in Laufwerk 2 und schalten Sie den Rechner ein. Durch Drücken der Taste F gelangen Sie in den Filer. Rufen Sie nun die Transferoutine durch Drücken der Taste T auf:

F
 FILER: G, S, W, N, L, R, C, T, D, Q
 T
 WHAT FILE ? APPLE1:SYSTEM.APPLE (RETURN)
 TO WHERE ? ZAP:\$ (RETURN)
 Q

Durch das Drücken von Q gelangen Sie wieder zur Kommandozeile. Es geht weiter mit dem Drücken der Taste X :

X
 EXECUTE WHAT FILE ? ZAP:ZAP (RETURN)
 VERSION 2.0 ZAP, 29-MARCH-82 (das datum muß nicht
 (C) SANDOR SCARI 1982 identisch sein)
 BUFFER SIZE: 54 BLOCKS

COMMAND CONSOLE: COMMAND 'ZAP:PASCAL' (RETURN)

Das Programm ZAP legt jetzt auf der Diskette Zap: eine modifizierte Version des Files SYSTEM.APPLE unter dem Namen NEW.APPLE ab. Während das Programm arbeitet, läuft das Laufwerk, in dem sich die ZAP-Diskette befindet. Außerdem erscheinen verschiedene Texte auf dem Bildschirm. Nach Beendigung des Programms erscheint die Kommandozeile auf dem Bildschirm. Die Files NEW.APPLE und 108.MISCINFO müssen nun von der Diskette ZAP: auf die Diskette APPLE1: mit folgenden Kommandos transferiert werden:

F
 FILER: G, S, W, N, L, C, T, D, Q
 T
 TRANSFER WHAT FILE ? ZAP:NEW.APPLE (RETURN)
 TO WHERE ? APPLE1:SYSTEM.APPLE (RETURN)
 REMOVE OLD SYSTEM.APPLE ? Y
 T
 TRANSFER WHAT FILE ? ZAP:108.MISCINFO (RETURN)
 TO WHERE ? APPLE1:SYSTEM.MISCINFO (RETURN)
 REMOVE OLD SYSTEM.MISCINFO ? Y

Hiermit ist die Prozedur der Änderung der Diskette APPLE1 für das Apple-Pascal beendet.

Laden Sie Ihr System neu. Wenn Sie die Reihenfolge eingehalten haben und alle Operationen richtig ausgeführt haben, arbeitet Ihr Apple Pascal 1.1 jetzt mit 80 Zeichen/Zeile.

Im folgenden sind einige Zeichen aufgeführt, die durch die Änderung der Diskette anders sind.

1. Editor-Accept ist die 'HOME' Taste des Cursorblocks, bei Apple CTRL-C.
2. Die Pfeiltaste ' ← ' entspricht der Apple-Taste 'Pfeil links', die Pfeiltaste ' → ' der Apple-Taste 'Pfeil rechts'. Die Pfeiltasten 'rechts, links, oben und unten' werden vom Editor richtig gedeutet und ausgeführt.
3. Die Zusatztaste Shift-CTRL-F15 ist mit BREAK belegt.
4. Die Zusatztaste Shift F1 ist mit Stop belegt. (Hält die Ausgabe an).
5. Die Zusatztaste Shift F2 ist mit Flush belegt. (Bildschirmausgabe wird unterdrückt).

Alle anderen Zusatztasten können Sie frei verwenden (Zusatztasten sind daran zu erkennen, daß Bit 7 gesetzt ist, d. h. ASCII über 127).

Hier ein Auszug aus einem entsprechenden Abfrageprogramm:

```
Read(Keyboard,ch);
if ord(ch) ≥ 128 then
  writeln('Funktion' ord(ch):4);
```

zu 2) Anpassung von Apple CP/M-Disketten an den BASIS 108

Ziel der Anpassung ist es, die 80-Zeichen-Darstellung, das Parallelinterface und die V24-Schnittstelle des BASIS 108 unter CP/M nutzen zu können.

Wie im vorigen Abschnitt sind die Ausgaben des Computers großgeschrieben, Ihre Befehle dagegen fett gedruckt.

Verwenden Sie für die Anpassung eine Kopie Ihrer CP/M-Diskette, nicht das Original.

Durchführung der Anpassung

Sie benötigen zur Anpassung eine Pascal-Diskette. Sollten Sie kein Pascal-System haben, so bitten Sie Ihren Händler, für Sie die folgende Prozedur auszuführen. Im folgenden ist die Version beschrieben, wenn Sie das System UCSD IV.0 verwenden. Haben Sie das System APPLE1, so lassen Sie jeweils das .IV hinter dem ZAP fort.

1. Laden Sie nun als erstes Ihr Pascalsystem in Laufwerk 4 und dann die Diskette ZAP: in Laufwerk 5.

2. Starten Sie das Programm ZAP.IV auf der Diskette ZAP durch den Befehl X und antworten Sie entsprechend dem Fettdruck im folgenden:

```

X
EXECUTE WHAT FILE ? ZAP:ZAP.IV (RETURN)
VERSION IV.O ZAP, 27-MAY-1982      (das datum muß nicht
(c) SANDOR SCARI 1982              identisch sein.)
COMMAND CONSOLE: COMMAND 'ZAP:CPM'

```

ACHTUNG: bevor Sie Return drücken, müssen Sie nun Ihre CP/M-Diskette in Drive 4 stecken. Es findet keine Prüfung, ob die CP/M-Diskette wirklich in Laufwerk 4 steckt, statt.

(RETURN)

Erst nach dem Drücken der (RETURN)-Taste wird das CP/M-System angepaßt.

Eigenschaften der CP/M Diskette nach der Anpassung

Dem logischen Drucker LST: kann mit Hilfe des Stat-Programms

entweder PLT: (Parallelprinter)
oder UL1: (serieller Printer)
zugeordnet werden.

PUN: kann UP1:
und
RDR: kann UR1:
zugeordnet werden.

Die serielle Schnittstelle (UP1: und UL1:)
hat die voreingestellte Baudrate von 9600 Bits/s.
Übertragen werden: 8 Datenbits, 2 Stoppbits, kein Paritätsbit.

Die Baudrate kann durch Beschreiben der Adresse \$F280 eingestellt werden, siehe nächste Seite.

Wie Sie den entsprechenden Handbücher über CP/M entnehmen können, haben Sie hier Änderungsmöglichkeiten über DDT.

Befehl in \$F280	Baudrate
\$91	50
\$92	75
\$93	110
\$94	134,5
\$95	150
\$96	300
\$97	600
\$98	1200
\$99	1800
\$9A	2400
\$9B	3600
\$9C	4800
\$9D	7200
\$9E	9600
\$9F	19200

Zu 3. Anpassung des Applesoft oder Integer Basics von Apple

Bevor Sie von der ZAP:-Diskette die gewünschte Basicversion laden können, müssen die Files INTBAS.DAT und FPBAS.DAT von der BASICS:-Diskette, die mit den Floppydisklaufwerken mitgeliefert wird, mit Hilfe des Pascalsystems auf die ZAP:-Diskette kopiert werden.

Stecken Sie zu diesem Zweck die Diskette UCSD IV.O (oder APPLE1, dann entfällt jeweils das .IV in den Kommandos) in Laufwerk 1, die Diskette ZAP: in Laufwerk 2 und schalten Sie nun den Rechner ein.

Sollte zuvor die Modifizierung des Pascalsystems vorgenommen worden sein, so befinden sich auf der ZAP:-Diskette noch die Files SYSTEM.APPLE und NEW.APPLE, die aus Platzgründen wieder gelöscht werden müssen.

Um ein File löschen zu können, muß die Taste R (für Remove) gedrückt werden.

Wie bislang werden Ihre Befehlseingaben fett gedruckt und die Ausgaben groß geschrieben:

```

F
FILER: G, S, N, L, R, C, T, D, Q, W, B, E, K, M, P, V, X, Z
R
REMOVE WHAT FILE ? ZAP:NEW.APPLE (RETURN)
ZAP:SYSTEM.APPLE - REMOVED
ZAP:NEW.APPLE - REMOVED

UPDATE DIRECTORY ? Y

```

Sollten beide Files schon nicht mehr auf der Diskette sein, so erscheint auf dem Bildschirm anstelle der Bestätigung die Meldung:

FILE NOT FOUND

Um den freien Speicherplatz auf der Diskette voll nutzen zu können ist es nötig, durch Drücken der Taste K die Crunch-Routine zu starten.

K
CRUNCH WHAT VOL ? ZAP: (RETURN)
FROM END OF DISK; BLOCK 280 ? (Y/N) Y
...
ZAP: CRUNCHED

werden Files verschoben, so wird dies auf dem Bildschirm angezeigt ...
Tauschen Sie nun die Diskette APPLE 1: in Laufwerk 1 gegen die
BASICS-Diskette aus.
Machen Sie weiter mit Drücken der Taste T (für Transfer):

T
TRANSFER WHAT FILE ? BASICS:=BAS.DATA (RETURN)
TO WHERE? ZAP:\$ (RETURN)

In Laufwerk 1 muß nun die BASICS:-Diskette wieder gegen die
APPLE1:-Diskette ausgetauscht werden. Drücken der Taste Q läßt wieder die
Kommandozeile auf dem Bildschirm erscheinen.

Um aus den transferierten Files die verschiedene Basicversion zu erzeugen,
muß das auf der ZAP:-Diskette befindliche Programm ZAP gestartet werden.
Drücken Sie zu diesem Zweck die Taste X (für Execute), zunächst jedoch:

Q
X
EXECUTE WHAT FILE ? ZAP:ZAP.IV (RETURN)
VERSION 2.0 ZAP, 29-MARCH-82 c(datum kann anders sein)
(C) SANDOR SCARI 1982
BUFFER SIZE: 56 BLOCKS

COMMAND 'CONSOLE:'
COMMAND 'ZAP: BASIC' (RETURN)

Nach Ablauf des Programms können die verschiedenen Basicversionen von der
Zap:-Diskette geladen werden.

Laden des Basics

Da der BASIS 108 kein Basic in ROMs hat, muß bei Verwendung von
Basicprogrammen nach dem Einschalten einmal die gewünschte Basicversion
geladen werden.

Legen Sie die ZAP:-Diskette in Laufwerk 1 und schalten Sie den Rechner ein.
Auf dem Bildschirm erscheint nun:

INTERPRETER FILES: (die reihenfolge kann auch
vertauscht sein.)
A: FPBAS.DATA
B: INTBAS.DATA
C: VC.16
D: FP 40
E: FP 80
F: INT 40

Sie können nun die gewünschte Version mit einem der Buchstaben A ... F
wählen.

! Sollte auf dem Bildschirm keine derartige Auflistung zu
! sehen sein, sind die am Anfang dieses Punktes beschriebenen
! Tätigkeiten noch nicht, oder nicht richtig ausgeführt worden.

Beschreibung der Basicversionen

FPBAS.DATA

Original Applesoft mit Apple-Autostart-Monitor
(Der BASIS 108 verhält sich wie ein Apple II mit
Applesoft).

INTBAS.DATA

Apple Integer Basic mit Apple-Autostart-Monitor
(Der BASIS 108 verhält sich wie ein Apple II
mit Integerbasic).

VC.16

Muß vorgeladen werden, bevor Visicalc geladen
wird.

FP40

Floatingpointbasic mit 40-Zeichendarstellung,
Cursorblock ist aktiv, Groß/Kleinschreibung,
Funktionstasten liefern ASCII-Zeichen 128.

FP80

Floatingpointbasic mit 80-Zeichendarstellung,
Cursorblock ist aktiv, Groß/Kleinschreibung,
Funktionstasten liefern ASCII-Zeichen 128

INT40

Integerbasic mit 40-Zeichendarstellung,
Cursorblock ist aktiv, Groß/Kleinschreibung,
Funktionstasten liefern ASCII-Zeichen 128.

Die FP-Versionen sind verbessertes Applesoft, die Verbesserungen bzw. Zusatzmöglichkeiten entnehmen Sie bitte Anhang D.

Sie arbeiten nun* mit der entsprechenden Version des Basics, die Sie gewählt haben, indem Sie die entsprechende DOS-System-Diskette in das Laufwerk 1 einlegen und (RETURN) drücken.

ANHANG B

Volume UT108:

Auf der Rückseite der ZAP:-Diskette befinden sich einige nützliche Programme, die unter den Betriebssystemen Pascal, CP/M und DOS eingesetzt werden können. Folgende Möglichkeiten sind gegeben:

Anpassung an verschiedene Drucker,
Veränderung des Bildschirm-Zeichensatzes,
Erhöhung der Diskettenkapazität (nur unter Pascal),
Serielle Schnittstelle und Kleinschreibung unter DOS,
Demonstrations-Programme.

Benutzung der Diskette unter Apple Pascal Version 1.1

DISPLAY.TEXT und DISPLAY.CODE, DISPLAY.A2.TEXT und DISPLAY.A2.CODE

Stellen Sie zunächst fest, welche Revisionsnummer Ihr Computersystem hat. Für Systeme mit der Revisionsnummer A2, die vor Sommer 1982 ausgeliefert wurden, wählen Sie die Programme DISPLAY.A2.TEXT und DISPLAY.A2.CODE. Sie finden diese Nummer auf der Hauptplatine. Mit dem Programm DISPLAY.CODE lassen sich die verfügbaren Zeichensätze des BASIS 108 darstellen und durch die entsprechende Eingabe umstellen. Die Umstellung ist aber nur temporär und läßt sich mit diesem Programm nicht auf der Boot-Diskette festhalten. (Wenn Sie eine Änderung auf der Diskette vornehmen wollen, so können Sie dies mit dem Programm PRNT/V24.CODE erreichen.) DISPLAY.TEXT ist das dazugehörige Textfile.

X Execute what file? UT108:DISPLAY (RETURN)

FORMAT40.CODE

Mit diesem Programm können Sie die Speicherkapazität von 5 1/4" Disketten auf 160 KByte erhöhen, sofern Sie die entsprechenden Laufwerke besitzen. Dies geschieht durch Formattierung von 40 Spuren.

X Execute what file? UT108:FORMAT40 (RETURN)

PRNT/V24.CODE

Mit diesem Programm können Sie den BASIS 108 an die Erfordernisse ihres Druckers anpassen. Dabei lassen sich folgende Parameter ändern:

```
Baudrate           ( 50..19200 )
Databits            ( 5,6,7,8 )
Parity              ( j/n )
Stopbits            ( 1,2 )
Printer: an V24-Schnittstelle ( j/n )
Bildschirm-Zeichensatz
```

Die Änderung des Bildschirm-Zeichensatzes läßt sich auf der Bootdiskette eintragen, so daß der angewählte Zeichensatz beim erneuten Booten automatisch eingestellt wird.

X Execute what file? UT108:PRNT/V24 (RETURN)

6551.TEXT

Dieses Textfile ist der modifizierte Treiber für die serielle Schnittstelle.

Benutzung der Diskette unter CP/M

DEUTSCH, ASCII, APL

Die auf der Diskette verfügbaren Files APL, ASCII, DEUTSCH ermöglichen eine Veränderung des Bildschirm-Zeichensatzes, die durch Aufruf des entsprechenden Programmes realisiert wird. Beispiel:

DEUTSCH (RETURN)

Hiermit stellen Sie den BASIS 108 auf den deutschen Zeichensatz um.

REBOOT

Wenn Sie dieses Programm ausführen, haben Sie die Möglichkeit, das System durch Eingabe von SHIFT SHIFT CONTROL von der Tastatur aus neu zu booten.

REBOOT (RETURN)

SYSWRT

Mit diesem Programm können Sie Boot-Disketten für den BASIS 108 herstellen. Die Disketten müssen formatiert sein.

SYSWRT (RETURN)

V24

Mit diesem Programm können Sie den BASIS 108 an die Erfordernisse ihres Druckers anpassen. Dabei lassen sich folgende Parameter ändern:

```
Baudrate           ( 50..19200 )
Databits            ( 5,6,7,8 )
Parity              ( j/n )
Stopbits            ( 1,2 )
Printer: an V24-Schnittstelle ( j/n )
Bildschirm-Zeichensatz
```

Auch die Änderung des Bildschirm-Zeichensatzes läßt sich auf der Boot-Diskette eintragen, so daß der angewählte Zeichensatz beim erneuten Booten automatisch eingestellt wird:

Wichtig: Da beim erneuten Booten die V24-Schnittstelle nicht automatisch angesprochen wird, müssen Sie folgende Zuweisung unter CP/M tätigen.

STAT LST=UL1:

Benutzung der Diskette unter DOS

Die deutsche Programmversion wird durch ein D hinter dem Programmnamen gekennzeichnet.

PRINTER/V24 und PRINTER/V24 D

PRINTER/V24 V2.1 und PRINTER/V24 V2.1 D

Mit diesen Programmen können Sie den BASIS 108 an die Erfordernisse ihres Druckers anpassen. Für die Anpassung brauchen Sie nur eines der Programme aufzurufen, die für Ihr Computersystem richtige Version wird automatisch ausgeführt. Es lassen sich folgende Parameter ändern:

Drucker und V24 CR- CR/LF Übersetzung	(n, j)
Drucker und V24 Bildschirmecho	(n, j)
V24 Baudrate	(50..19200)
V24 Databits	(5,6,7,8)
V24 Paritätsbit	(j/n)
V24 Stopbits	(1,2)

DOS PATCH und DOS PATCH D

Nach der Ausführung dieses Programms läßt sich die Kleinschreibung auch für DOS-Kommandos verwenden. Außerdem kann Kleinschrift aus Textfiles gelesen werden. Unter PR 9 läßt sich die serielle Schnittstelle ansprechen.

RENUMBER UPDATE und CHAIN UPDATE

Wenn Sie eine überarbeitete Version des Programms RENUMBER erhalten wollen, gehen Sie am besten wie folgt vor:

Laden Sie das Programm RENUMBER UPDATE von der Diskette UT108:

LOAD RENUMBER UPDATE,S6,D1 .

Dann legen Sie eine nicht schreibgeschützte Diskette mit dem File RENUMBER in das Laufwerk D1 und starten das Programm RENUMBER UPDATE.

RUN .

Wenn keine Fehlermeldungen erscheinen, war die Überarbeitung erfolgreich. Die überarbeitete Version des Programms CHAIN erhalten sie in der gleichen Weise. Ersetzen Sie bei den oben angegebenen Befehlen RENUMBER durch CHAIN.

NEW FP DEMO , CHRGEN und COLOR DEMO108

Diese Programme werden als Demonstrationsbeispiele zum Bildschirm-Zeichensatz und zur Farbdarstellung mitgeliefert. Weiterhin sei daraufhingewiesen, daß das FP80 BASIC einige Vorteile gegenüber dem Applesoft enthält.

ANHANG C

BASIS 108 Monitor-ROM

Bildschirm:

Apple
24x40

BASIS 108
24x40* 24x80

ESC-	HOME
ESC-E	(Pfeil Ecke oben links)
ESC-F	(Pfeil Ecke oben rechts)
ESC-I	(Pfeil oben)
ESC-M	(Pfeil unten)
ESC-J	(Pfeil links)
ESC-K	(Pfeil rechts)
(Pfeil links)	(Pfeil Ecke unten links)
(Pfeil rechts)	(Pfeil Ecke unten rechts)

*Monitor-ROM mit 40 Zeichen/Zeile oder entsprechende Version aus ZAP.

Kassette:

xxxx.yyyy R	xxxx.yyyy R	-----
xxxx.yyyy W	xxxx.yyyy W	-----

BASIC Kaltstart (nur ohne Disk):

CTRL-B	CTRL-B	CTRL-B
--------	--------	--------

BASIC Warmstart:

ohne Disk. CTRL-C	Q	Q
mit Disk. 3D0G	Q	Q
LO-RES , 40x40	40x40	40x80
48x40	48x40	48x80

Disas	xxxx.yyyyL	xxxx.yyyyL	xxxx.yyyyL
-------	------------	------------	------------

Apple
24x40

BASIS 108
24x40* 24x80

Eingabe-Vector:

nCTRL-K

nK

nK

Ausgabe-Vector:

nCTRL-P

nP

nP

6502-Register zeigen:

CTRL-E

?

?

User-Programm:

CTRL-Y

U

U

Eingabe:

nur Groß-
buchstaben

Groß-/Kleinbuchstaben

6502 Programm starten:

xxxxG

xxxxG

xxxxG

Move xxxx<yyyy.zzzzM
Verify xxxx<yyyy.zzzzV
Display xxxx.yyyy

(unverändert)
(unverändert)
(unverändert, zeigt jedoch
16 Bytes/Zeile).

ANHANG D

Hinweise zu Applesoft BASIC FP40 und FP80

1. Folgende Fehler wurden beseitigt:

FOR I=S TO P ist nicht mehr FOR I=STOP
Da hier Blanks beachtet werden, müssen Befehle wie COLOR=,
TAB(ohne Blank vor dem Sonderzeichen geschrieben werden.

TAB(..), SPC(..), HTAB,
(bleibt immer im eingestellten Bildfenster).
S. Applesoft Ref. Manual, Seite 129.

LEFT\$(A\$,0) ergibt String der Länge 0 ohne Fehlermeldung
RIGHT\$(A\$,0) entsprechend.

2. Erweiterungen

Bei der Version 80 Zeichen/Zeile können im Grafik Modus LORES
80x40 oder 80x48 Bildpunkte gesetzt werden.

Der INPUT-Befehl kann kleine und große Buchstaben annehmen, aller-
dings keine Zusatztasten.

Der GET-Befehl unterstützt auch die Zusatztasten:

GET A\$: IF ASC(A\$) 127 THEN PRINT "Zusatztaste"; ASC(A\$)-160:

Schlüsselwörter und Variable dürfen kleingeschrieben werden. _

Es gibt drei Möglichkeiten auszugehen:

normal,
flash und
inverse.

Das bedeutet aber, daß 3 * 96 = 256 Zeichen belegt sind, deshalb gibt es nicht
gleichzeitig INVERSE und FLASH.

ANHANG E

V24 Parameter

6551 Register in RAM:	DOS BASIC	UCSD II.1.1 (6502 Adressen)	UCSD IV.0 (Z-80 Adr.)	CP/M
Baudrate, Wortlänge, Stopbits:				
6551 Control Reg.	\$06F9	\$FFCE	\$0271	\$F280
Parität: RTS, DTR				
6551 Command Reg.	\$0779	\$FFCF	\$0270	\$F281
Gerätename				
Eingabe:	IN #9 (*)	remin: #7:	remin: #7:	UR1:
Ausgabe:	PR #9 (*)	remout: #8:	remout: #8:	UL1: UP1:

Paralleler Druckerausgang:

Gerätename				
Ausgabe:	PR #1	printer: #6:	printer: #6:	LPT:

*) Bemerkung:

DOS 3.3 erlaubt IN # und PR # nur im Bereich 0..7. Damit IN#9 und PR#9 in DOS auch möglich sind, muß POKE 41153,10 geändert werden..

Disketten, die mit geändertem DOS angelegt werden, erlauben IN#9 und PR#9 ohne weitere POKE-Befehle.

CR - CR/LF Übersetzung (gilt nur für DOS/BASIC)

Übersetzung. Bildschirmmecho	keine kein	ein kein	keine ein	ein ein
\$0679:	\$00	\$80	\$40	\$C0
\$05F9:	\$A5	\$25	\$E5	\$65.

Wenn die 2 Bytes bei \$0679 und \$05F9 nicht zusammenpassen, werden alle Drucker und V24-Parameter auf die Standarteinstellung gesetzt:

Standartein- 9600 Baud, 2 Stopbits, keine Parität
stellung des V24: CR - CR/LF Übersetzung ein, Bildschirmmecho ein.

Paralleler Druck-
erausgang: CR- CR/LF Übersetzung ein, Bildschirmmecho ein.

ANHANG F

Anschluß eines Fernsehgerätes ohne Videoeingang

Besorgen Sie sich bei Ihrem BASIS Vertriebspartner einen UHF-Modulator, der das Video-Signal in ein HF-Signal umwandelt.

Bitte lesen Sie zunächst S. 8 "Öffnen des Systems" und dann auch entsprechend auf S. 10 "Hauptplatine".

Ziehen Sie den Stecker auf der linken oberen Seite der Platine Verbindungskabel zum Außenstecker für Video) und befestigen Sie das lose Kabel mit einem Klebstreifen an der Gehäuserückwand. Stecken Sie nun den entsprechenden Stecker des Modulators auf die Stiftleiste. Den Modulator befestigen Sie am besten ebenfalls mit Klebstreifen an der Rückwand. Das Anschlußkabel für das Fernsehgerät wird vom Modulator durch den Durchbruch auf der Gehäuserückseite nach außen geführt. Auf Kanal 36 (beachten Sie aber bitte hierzu die Angaben beim Modulator) können Sie die Datenausgabe Ihres BASIS 108 empfangen. Bitte bedenken Sie aber, daß die Qualität der Zeichendarstellung durch den Umweg über den Modulator leidet und nicht mit einem guten Monitor vergleichbar ist.

Es sei nochmals darauf hingewiesen, daß ein normales Fernsehgerät mehr als 40 Zeichen/Zeile nicht sauber darstellen kann.

Sollten Sie großen Wert auf gute Farbausgabe legen, dann benötigen Sie einen hochauflösenden RGB-Monitor. Ihr BASIS-Vertriebspartner wird Sie auch in dieser Angelegenheit beraten.

ANHANG G

Arbeiten mit dem Kassettenrekorder

Schreiben eines Speicherbereichs auf Kassette

Dieses Monitor-Kommando kann nur ausgeführt werden, wenn der Monitor ROM in Ihren BASIS 108 mit 40 Zeichen/ Zeile arbeitet. D.h., Sie können hiermit arbeiten, wenn Sie FPBAS.DATA, INIBAS.DATA, FP40 oder INT40 geladen haben. Wollen Sie allerdings von der Kassette Basic laden, arbeiten Sie also ohne Diskettenlaufwerk, dann benötigen Sie den Monitor ROM für 40 Zeichen/ Zeile. Die Unterschiede der beiden Monitor ROMs sind in Anhang M aufgelistet.

Zwei spezielle Kommandos ermöglichen es Ihnen Speicherbereiche auf die Kassette Ihres Kassettenrekorders zu schreiben und bei späterem Gebrauch wieder einzulesen. Das erste dieser beiden Kommandos, das WRITE-Kommando, schreibt den Inhalt von einer oder bis zu 65536 Speicherstellen auf die Kassette.

Um einen solchen Speicherbereich auf Kassette zu schreiben, geben Sie dem Monitor die Anfangs- und Endadresse des Speicherbereichs, gefolgt von einem W (für WRITE=Schreiben) ein.

Um fehlerfrei aufnehmen zu können, muß der Kassettenrekorder auf "Aufnahme" stehen, bevor Sie (RETURN) nach Ihrer Eingabe tippen. Lassen Sie das Band ein paar Sekunden laufen, bevor Sie (RETURN) tippen. Der Monitor schreibt eine 10 Sekunden lange Vorinformation (HEADER) auf das Band und dann erst die Daten. Sobald der Vorgang beendet ist, meldet der Monitor sich mit einem Ton aus dem Lautsprecher und wartet auf weitere Anweisungen. Sie können dann das Band zurückspulen, es aus dem Rekorder nehmen und mit einer Inhaltsangabe versehen.

Beispiel:

```
*0.14(RETURN)
0000: FF FF AD 30 C0 88 D0 04 C6 01 F0 08 CA D0 F6 A6
0010: 00 4C 02 00 60
*0.14W          c(kassettenrekorder auf aufnahme
                  schalten und zehn sekunden
                  laufen lassen)
                (RETURN)
```

Es dauert ca. 20 Sekunden (einschl. der 10 Sekunden für die Vorinformation), um die Werte von 4096 Speicherstellen auf Band zu schreiben. Dabei werden ca. 3000 Bit pro Sekunde übertragen. Wenn alle Daten übertragen sind, schreibt der Monitor noch einen zusätzlichen Wert auf das Band; die "Prüfsumme", die aus allen übertragenen Werten des Speicherbereichs gebildet wird. Das READ-Kommando (siehe unten)



HEX	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	00	000
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	0	0
1	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	256	4096
2	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	512	8192
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	768	12288
4	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	1024	16384
5	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	1280	20480
6	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	1536	24576
7	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	1792	28672
8	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	2048	32768
9	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	2304	36864
A	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	2560	40960
B	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	2816	45056
C	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	3072	49152
D	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	3328	53248
E	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	3584	57344
F	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	3840	61440

ANHANG I

Tabelle der Tastenbelegung

In der folgenden Tabelle wird der ASCII-Zeichensatz mit der Tastenbelegung und den zugehörigen Hexadezimalzahlen aufgeführt.

Da die Zifferntastatur nur immer entsprechend einfach belegt ist, wird hier nur das Haupttastenfeld und der Cursorblock behandelt.

Es gelten folgende Abkürzungen: CT - CTRL, SH - SHIFT.

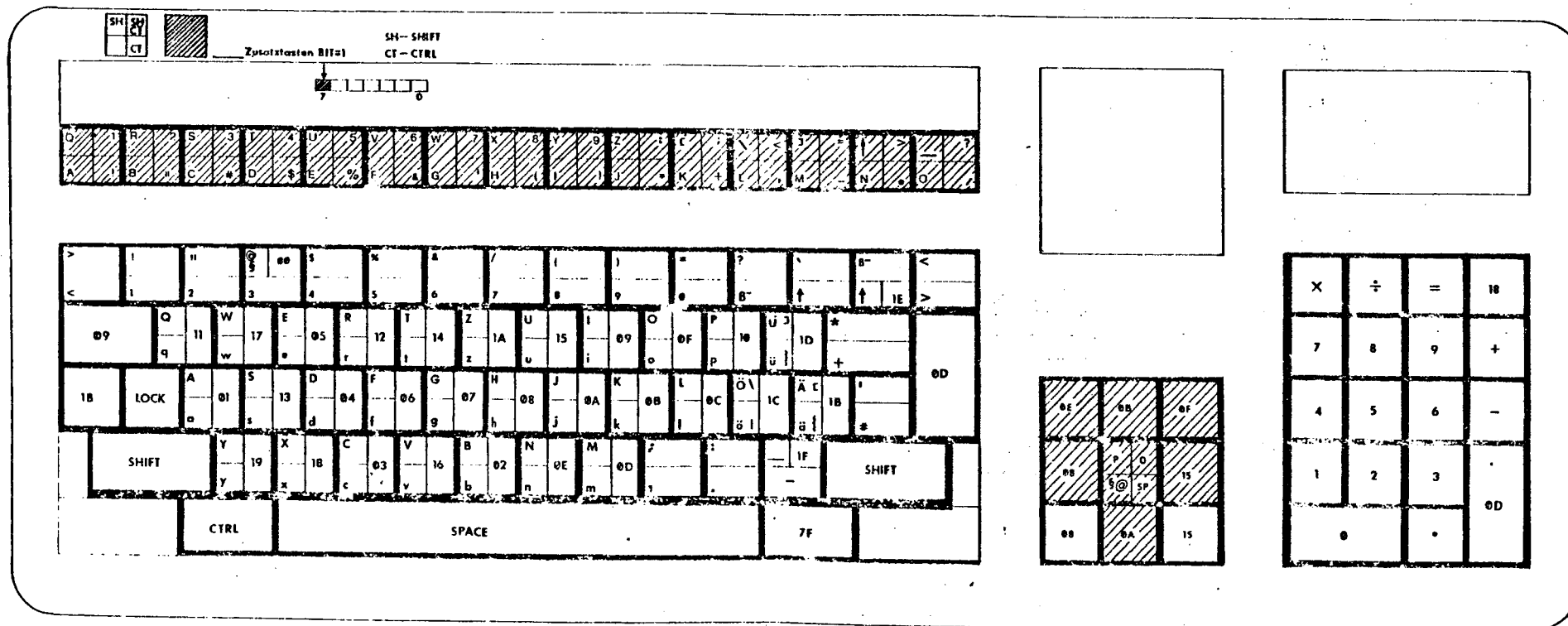
Werden Zeichen bei den Tasten durch einen Bindestrich verbunden, so bedeutet das, daß diese Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen.

Hex.	ASCII	Taste	Hex.	ASCII	Taste
\$00	nul	CT-SH-3	\$20	space	Space
\$01	soh	CT-a	\$21	!	SH-1
\$02	stx	CT-b	\$22	"	SH-2
\$03	etx	CT-c	\$23	#	#
\$04	eot	CT-d	\$24	\$	SH-4
\$05	enq	CT-e	\$25	%	SH-5
\$06	ack	CT-f	\$26	&	SH-6
\$07	bel	CT-g	\$27	'	SH-#
\$08	bs	←	\$28	(SH-8
\$09	ht	TAB	\$29)	SH-9
\$0A	lf	CT-j	\$2A	*	SH-+
\$0B	vt	CT-k	\$2B	+	+
\$0C	ff	CT-l	\$2C	,	,
\$0D	cr	CT-m	\$2D	-	-
\$0E	so	CT-n	\$2E	.	.
\$0F	sl	CT-o	\$2F	/	SH-7
\$10	dle	CT-p	\$30	0	0
\$11	dcl	CT-q	\$31	1	1
\$12	dc2	CT-r	\$32	2	2
\$13	dc3	CT-s	\$33	3	3
\$14	dc4	CT-t	\$34	4	4
\$15	nak	⇒	\$35	5	5
\$16	syn	CT-v	\$36	6	6
\$17	etb	CT-w	\$37	7	7
\$18	can	CT-x	\$38	8	8
\$19	em	CT-y	\$39	9	9
\$1A	sub	CT-z	\$3A	:	SH-.
\$1B	esc	ESC	\$3B	;	SH-,
\$1C	fs	CT-δ =	\$3C	< = μ	SH->
\$1D	gs	CT-ü = }	\$3D	=	SH-0
\$1E	rs	CT-↑	\$3E	> = °	>
\$1F	us	CT-SH--	\$3F	?	SH-8

Hex.	ASCII	Taste	Hex.	ASCII	Taste
\$40	\$ = @	SH-3	\$60	`	SH-'
\$41	A	SH-a	\$61	a	a
\$42	B	SH-b	\$62	b	b
\$43	C	SH-c	\$63	c	c
\$44	D	SH-d	\$64	d	d
\$45	E	SH-e	\$65	e	e
\$46	F	SH-f	\$66	f	f
\$47	G	SH-g	\$67	g	g
\$48	H	SH-h	\$68	h	h
\$49	I	SH-i	\$69	i	i
\$4A	J	SH-j	\$6A	j	j
\$4B	K	SH-k	\$6B	k	k
\$4C	L	SH-l	\$6C	l	l
\$4D	M	SH-m	\$6D	m	m
\$4E	N	SH-n	\$6E	n	n
\$4F	O	SH-o	\$6F	o	o
\$50	P	SH-p	\$70	p	p
\$51	Q	SH-q	\$71	q	q
\$52	R	SH-r	\$72	r	r
\$53	S	SH-s	\$73	s	s
\$54	T	SH-t	\$74	t	t
\$55	U	SH-u	\$75	u	u
\$56	V	SH-v	\$76	v	v
\$57	W	SH-w	\$77	w	w
\$58	X	SH-x	\$78	x	x
\$59	Y	SH-y	\$79	y	y
\$5A	Z	SH-z	\$7A	z	z
\$5B	Ä=I	SH-ä	\$7B	ä={	ä
\$5C	Ö=V	SH-ö	\$7C	ö=I	ö
\$5D	Ü=J	SH-ü	\$7D	ü=J	ü
\$5E	^='	SH-^	\$7E	ß=@	ß
\$5F	-	SH--	\$7F	del	DELETE

Da es die ASCII-Zeichen in unterschiedlichen Versionen (z.B. US- oder deutsch) gibt und die Tastatur diese Zeichen wiedergibt, kommen manche Zeichen mehrfach vor (z.B. und ß) bzw. unterschiedliche Belegung (z.B. ö und). Die Bedeutung der Cursorblocktasten können Sie entsprechend den Eintragungen im Tastenfeld entnehmen. Siehe nächste Seite.

Die Zusatztasten gehen mit Ihren Zeichen, die in dem Tastaturschema eingetragen sind, über den üblichen ASCII-Zeichensatz hinaus. Diese Zeichen sind aber im Vergleich zum normalen ASCII-Zeichensatz um 128 nach oben verschoben, d.h. Bit 7 ist 1 bei den ASCII-Werten dieser Tasten.



ANHANG J

Zusammenstellung der Ein-/Ausgabeadressen

Adresse	Lesen	Schreiben
\$C000	Tastatur	Inverse
\$C001		Flash
\$C002		SW1 aus
\$C003		SW1 ein
\$C004		SW2 aus
\$C005		SW2 ein
\$C006		2 x 128 Zeichen
\$C007		2 x 64 + 128 Zeichen
\$C008	Tastaturerweiterung	Tastaturunterbrechung aus
\$C009		Tastaturunterbrechung ein
\$C00A		40 Zeichen/Zeile
\$C00B		80 Zeichen/Zeile
\$C00C		Statik RAM aus
\$C00D		Statik RAM ein
\$C00E		\$C08x aktiv
\$C00F		\$C08x blockiert
\$C010	Tastaturstrobe	
\$C020	Kasettenausgang	
\$C030	Lautsprecher	
\$C04x	Utility Strobe	Utility Strobe
\$C050	Graphik ein	
\$C051	Graphik aus	
\$C052	Vollgraphik	
\$C053	mixed Graphik	
\$C054	Seite 1 aktiv	
\$C055	Seite 2 aktiv	
\$C056	LO-RES-Graphik	
\$C057	HI-RES-Graphik	
\$C058	TTL-0 low	
\$C059	TTL-0 high	
\$C05A	TTL-1 low	
\$C05B	TTL-1 high	
\$C05C	TTL-2 low	
\$C05D	TTL-2 high	
\$C05E	TTL-3 low	
\$C05F	TTL-3 high	

Adresse	Lesen	Schreiben
\$C060	Kassette Eingang	\$0000 - \$1FFF Bank 0
\$C061	TTL-Eingang 1	\$0000 - \$1FFF Bank 1
\$C062	TTL-Eingang 2	\$2000 - \$3FFF Bank 0
\$C063	TTL-Eingang 3	\$2000 - \$3FFF Bank 1
\$C064	Handregler 0	\$4000 - \$5FFF Bank 0
\$C065	Handregler 1	\$4000 - \$5FFF Bank 1
\$C066	Handregler 2	\$6000 - \$7FFF Bank 0
\$C067	Handregler 3	\$6000 - \$7FFF Bank 1
\$C068		\$8000 - \$9FFF Bank 0
\$C069		\$8000 - \$9FFF Bank 1
\$C06A		\$A000 - \$BFFF Bank 0
\$C06B		\$A000 - \$BFFF Bank 1
\$C06C		\$D000 - \$DFFF Bank 0
\$C06D		\$D000 - \$DFFF Bank 1
\$C06E		\$E000 - \$FFFF Bank 0
\$C06F		\$E000 - \$FFFF Bank 1
\$C070	Handreglerstrobe	
\$C08x	LC-Steuerung	
\$C090		Drucker parallel Ausgang
\$C098	seriell Eingang	seriell Ausgang
\$C099	seriell Status	seriell RESET
\$C09A	seriell Command	seriell Command
\$C09B	seriell Control	seriell Control
\$C0Ax	Slot 2 DEVICE Select	Slot 2 DEVICE Select
.	.	.
.	.	.
\$C0Fx	Slot 7 DEVICE Select	Slot 7 DEVICE Select
\$C100		Z80 ein/aus
\$C1C1	Drucker Acknowledge	

ANHANG K

Der Z-80-Teil

Einleitung

Der Z-80-Teil beinhaltet die notwendige Hardware, um einen Z-80 Mikroprozessor an den BUS anzupassen. Dadurch ist die direkte Ausführung des 8080 und Z-80 Programms einschließlich des CP/M-Betriebssystems möglich.

In das System ist die Language Card für das 56k CP/M oder ein anderes Programm, das unter CP/M arbeitet, integriert.

Taktgenerierung

Der Z-80 Mikroprozessor ist synchronisiert und mit dem 6502 Takt phasengekoppelt. Während jeder Video Refresh Periode Φ_1 , wird der 7 Mhz Takt unterteilt, um 3 halbe Perioden von 135 ns zu ermöglichen.

Der erste halbe Takt ist immer höher, der zweite immer niedriger und der dritte wieder hoch.

Nach dem Ende des dritten halben Taktes geht das Signal auf logisch 0 und bleibt dort bis zum Start des nächsten Φ_1 . Das bedeutet, daß der Z-80 Takt während des Systemtaktes Φ_0 und einem geringen Teil von Φ_1 logisch 0 ist. Der vierte Halbtakt ist 563 ns lang. (Diese Zeit wird um 69 ns am Ende eines jeden Videolaufes verlängert). Der effektive Z-80 Takt ist 2.041 MHz.

Jede Art von Maschinentakt beinhaltet eine Speicherzugangszeit Φ_0 . Das Lese-/Schreibsignal wird durch Synchronisieren der ansteigenden Flanke des Schreibübergangs zum Z-80-Teil-Takt erzeugt und garantiert, daß das Schreiben während dieser Zeit nach logisch 0 geht und der Z-80-Teil nach logisch 1.

Da alle Adressübergänge vom Z-80 ausgehen, wenn deren Takte logisch 1 sind, müssen sie alle während Φ_1 mit den Videoerneuerungszugriffen erscheinen. Deswegen haben alle Φ_0 Takte feste Adressen für die ganze Dauer des Taktes.

Kontrolle des Z-80-Teiles

Der Z-80-Teil wird durch Schreibkommandos in den Speicherraum, der normalerweise periphere ROMs beinhaltet, kontrolliert. Es ist sehr wichtig, mit Schreibbefehlen zu arbeiten, um sicherzustellen, daß der 6502 nicht 2 Zugriffe hintereinander ausführt (dieses würde ein Zurückschalten auf den 6502 verhindern).

Wenn der BASIS 108 eingeschaltet ist, schaltet das (RESET)-Signal den Z-80-Teil aus. Das (RESET)-Signal ist mit dem internen Takt synchronisiert, um sicherzustellen, daß eine Schreiboperation nicht unterbrochen werden kann. Der Z-80 geht sofort in einen Wartemodus über und bleibt dort bis der Z-80-Teil aktiviert wird.

Nach Empfang eines Schreibbefehles im richtigen Speicherbereich ist der Z-80-Teil eingeschaltet. Der Z-80 bleibt in einem Wartemodus bis ein Speichertakt mit Adressinformationen für den Z-80-Teil erscheint. Jetzt wird der Z-80 vom

Wartemodus befreit und läuft nun ohne weitere Wartetakte. Mit Empfang eines anderen Schreibbefehles im gleichen Speicherbereich (dieses Mal aus dem Z-80-Teil selbst) wird der Z-80-Teil ausgeschaltet. Die Speicheradressen für die Kontrolle des Z-80-Teiles sind:
\$C100 - \$C1FF.

Anpassung des Adress Bus

Der Adress Bus des Z-80-Teiles ist an den BASIS 108 I/O Bus durch eine Adressübersetzung angepaßt. Diese Übersetzung beseitigt die Speicherprobleme, die zwischen der 6502 Architektur und den CP/M- und Z-80-Konventionen bestehen. Diese Logik addiert \$1000 in allen Adressen, wenn er eingeschaltet ist. Der Dip-Schalter S1-1 ist dann aus. Dies verschiebt die Z-80 Interrupt-Adressen und die CP/M Startadressen aus der 0 Bank des 6502-Speichers. Zusätzlich werden Adressen in den \$C000-\$EFFF-Bereichen verschoben, um dem CP/M angrenzende Speicher zu öffnen. Die aufgeführte Tabelle zeigt genau, wie der Übersetzer funktioniert:

Z-80 Adressen	6502 Adressen
\$0000-\$0FFF	\$1000-\$1FFF
\$1000-\$1FFF	\$2000-\$2FFF
\$A000-\$AFFF	\$B000-\$BFFF
\$B000-\$BFFF	\$D000-\$DFFF
\$C000-\$CFFF	\$E000-\$EFFF
\$D000-\$DFFF	\$F000-\$FFFF
\$E000-\$EFFF	\$C000-\$CFFF
\$F000-\$FFFF	\$0000-\$0FFF

Der Z-80 kann zusammenhängende Speicher von \$0000-\$0FFF adressieren, ohne die 0 Page des 6502 Prozessors und den I/O Bereich zu stören.

Wenn der Übersetzer ausgeschaltet ist (S1-1 eingeschaltet) erscheinen die gepufferten Z-80 Adressen unverändert auf dem I/O Bus.

Alle Puffer sind immer im hochohmigen Zustand, wenn der Z-80-Teil die Kontrolle über den Bus aufgibt. Die Zeitsteuerung beim Ein- und Ausschalten soll den Z-80-Teil daran hindern, auf den Adressenbus zuzugreifen, wenn andere Elemente die Bus-Kontrolle übernommen haben.

Die Zeitsteuerung des Z-80-Teiles zwingt alle Adressübergänge während der Zeit zu erscheinen, in der der Bildschirm durch den BASIS 108 aufgefrischt wird. Da für jeden Speicherzugriff die Adressen bereits bei Beginn des Zyklus stabil sind, ist kein Wartezyklus erforderlich.

DMA Daisy Chain

Der DMA Daisy Chain wird so lange durchgeführt, bis eine höher privilegierte DMA Device die Übernahme der Kontrolle des Bus vom Z-80 anfordert. Der eingeschaltete Dip-Schalter S1-2 ermöglicht es dem DMA, den Z-80-Teil zu unterbrechen. Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist und die DMA Daisy Chain Leitung (Pin 24) nach 0 geht, wird der laufende Z-80 Maschinenzklus beendet. Der

Z-80 zeigt die Freigabe des Bus durch die DMA-Leitung an. DMA geht auf logisch 0.

Zu diesem Zeitpunkt kann ein anderes Gerät die Kontrolle übernehmen, indem die DMA-Leitung logisch 0 gesetzt wird. Die Kontrolle darf durch das andere Gerät nicht früher übernommen werden, da bis zu diesem Zeitpunkt der Z-80 den Bus immer noch kontrolliert.

Der Z-80 hat die niedrigste DMA-Priorität.

Interrupts

Damit sowohl der Z-80 als auch der 6502 Mikroprozessor Interrupts erkennen können, wurde entsprechende Hardware integriert. Wenn der Dip-Schalter S1-4 eingeschaltet ist, erkennt der Z-80 Interrupts. Das Interruptprogramm sollte die Kontrolle an den 6502 für den weiteren Betrieb zurückgeben. So hat der 6502, der auch den Interrupt feststellte, die Möglichkeit sich vom Interruptstatus zu befreien. Der Z-80 wird im Interruptmode 1 betrieben. Der Dip-Schalter S1-3 hat die gleichen Funktionen für den nicht maskierbaren Interrupt.

Z8400 Z80™ CPU Central Processing Unit



Product Specification

March 1981

Features

- The instruction set contains 158 instructions. The 78 instructions of the 8080A are included as a subset; 8080A software compatibility is maintained.
- Six MHz, 4 MHz and 2.5 MHz clocks for the Z80B, Z80A, and Z80 CPU result in rapid instruction execution with consequent high data throughput.
- The extensive instruction set includes string, bit, byte, and word operations. Block searches and block transfers together with indexed and relative addressing result in the most powerful data handling capabilities in the microcomputer industry.
- The Z80 microprocessors and associated family of peripheral controllers are linked by a vectored interrupt system. This system may be daisy-chained to allow implementation of a priority interrupt scheme. Little, if any, additional logic is required for daisy chaining.
- Duplicate sets of both general-purpose and flag registers are provided, easing the design and operation of system software through single-context switching, background-foreground programming, and single level interrupt processing. In addition, two 16-bit index registers facilitate program processing of tables and arrays.
- There are three modes of high speed interrupt processing: 8080 compatible, non-Z80 peripheral device, and Z80 Family peripheral with or without daisy chain.
- On-chip dynamic memory refresh counter.

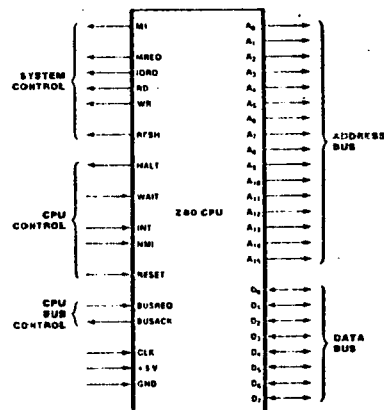


Figure 1. Pin Functions

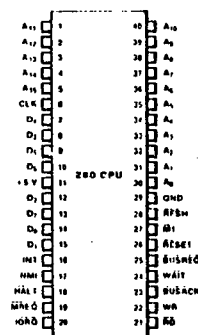


Figure 2. Pin Assignments

General Description

The Z80, Z80A, and Z80B CPUs are third generation single chip microprocessors with exceptional computational power. They offer higher system throughput and more efficient memory utilization than comparable second and third generation microprocessors. The internal registers contain 2048 bits of read/write memory that are accessible to the programmer. These registers include two sets of six general-purpose registers which may be used individually as either 8 bit registers or as 16 bit register pairs. In addition, there are two sets of accumulator and flag registers. A group of "Exchange" instructions makes either set of main or alternate registers accessible to the programmer. The alternate set allows operation in foreground background mode or it may

be reserved for very fast interrupt response. The Z80 also contains a Stack Pointer, Program Counter, two index registers, a Refresh register (counter), and an Interrupt register. The CPU is easy to incorporate into a system since it requires only a single +5 V power source, all output signals are fully decoded and timed to control standard memory or peripheral circuits, and is supported by an extensive family of peripheral controllers. The internal block diagram (Figure 3) shows the primary functions of the Z80 processors. Subsequent text provides more detail on the Z80 I/O controller family, registers, instruction set, interrupts and daisy chaining, and CPU timing.

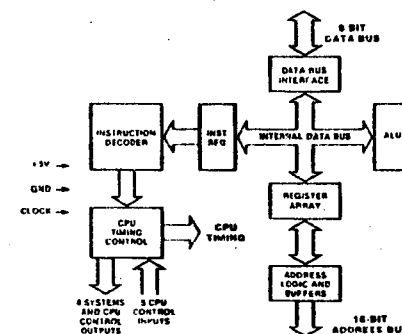


Figure 3. Z80 CPU Block Diagram

Z80 Microprocessor Family

The Zilog Z80 microprocessor is the central element of a comprehensive microprocessor product family. This family works together in most applications with minimum requirements for additional logic, facilitating the design of efficient and cost effective microcomputer-based systems.

Zilog has designed five components to provide extensive support for the Z80 microprocessor. These are:

- The PIO (Parallel Input/Output) operates in both data byte I/O transfer mode (with handshaking) and in bit mode (without handshaking). The PIO may be configured to interface with standard parallel peripheral devices such as printers, tape punches, and keyboards.
- The CTC (Counter/Timer Circuit) features four programmable 8 bit counter/timers.

each of which has an 8 bit prescaler. Each of the four channels may be configured to operate in either counter or timer mode.

- The DMA (Direct Memory Access) controller provides dual port data transfer operations and the ability to terminate data transfer as a result of a pattern match.
- The SIO (Serial Input/Output) controller offers two channels. It is capable of operating in a variety of programmable modes for both synchronous and asynchronous communication, including Bi Synch and SDLC.
- The DART (Dual Asynchronous Receiver/Transmitter) device provides low cost asynchronous serial communication. It has two channels and a full modem control interface.

Z80 CPU Registers

Figure 4 shows three groups of registers within the Z80 CPU. The first group consists of duplicate sets of 8 bit registers: a principal set and an alternate set (designated by 'prime', e.g., A'). Both sets consist of the Accumulator Register, the Flag Register, and six general purpose registers. Transfer of data between these duplicate sets of registers is accomplished by use of "Exchange" instructions. The result is faster response to interrupts and easy, efficient implementation of such versatile programming techniques as background

foreground data processing. The second set of registers consists of six registers with assigned functions. These are the I (Interrupt Register), the R (Refresh Register), the IX and IY (Index Registers), the SP (Stack Pointer), and the PC (Program Counter). The third group consists of two interrupt status flip-flops, plus an additional pair of flip-flops which assists in identifying the interrupt mode at any particular time. Table 1 provides further information on these registers.

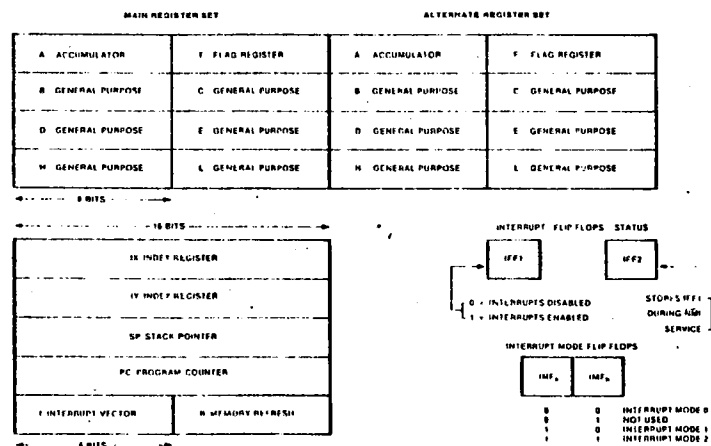


Figure 4. CPU Registers

Z80 CPU Registers (Continued)

Register	Size (Bits)	Remarks
A, A'	8	Accumulator
F, F'	8	Flags
B, B'	8	General Purpose
C, C'	8	General Purpose
D, D'	8	General Purpose
E, E'	8	General Purpose
H, H'	8	General Purpose
L, L'	8	General Purpose
I	8	Interrupt Register
R	8	Refresh Register
IX	16	Index Register
IY	16	Index Register
SP	16	Stack Pointer
PC	16	Program Counter
IFF ₁ -IFF ₂	Flip-Flops	Interrupt Enable
IMF _a -IMF _b	Flip-Flops	Interrupt Mode

Table 1. Z80 CPU Registers

Interrupts: General Operation

The CPU accepts two interrupt input signals: NMI and INT. The NMI is a non-maskable interrupt and has the highest priority. INT is a lower priority interrupt since it requires that interrupts be enabled in software in order to operate. Either NMI or INT can be connected to multiple peripheral devices in a wired-OR configuration.

The Z80 has a single response mode for interrupt service for the non-maskable interrupt. The maskable interrupt, INT, has three programmable response modes available. These are:

- Mode 0 — compatible with the 8080 microprocessor.

- Mode 1 — Peripheral Interrupt service, for use with non-8080/Z80 systems.
- Mode 2 — a vectored interrupt scheme, usually daisy-chained, for use with Z80 Family and compatible peripheral devices.

The CPU services interrupts by sampling the NMI and INT signals at the rising edge of the last clock of an instruction. Further interrupt service processing depends upon the type of interrupt that was detected. Details on interrupt responses are shown in the CPU Timing Section.

Interrupts: General Operations (Continued)

Non-Maskable Interrupt (NMI). The non-maskable interrupt cannot be disabled by program control and therefore will be accepted at all times by the CPU. NMI is usually reserved for servicing only the highest priority type interrupts, such as that for orderly shutdown after power failure has been detected. After recognition of the NMI signal (providing BUSREQ is not active), the CPU jumps to restart location 0066H. Normally, software starting at this address contains the interrupt service routine.

Maskable Interrupt (INT). Regardless of the interrupt mode set by the user, the Z80 response to a maskable interrupt input follows a common timing cycle. After the interrupt has been detected by the CPU (provided that interrupts are enabled and BUSREQ is not active) a special interrupt processing cycle begins. This is a special fetch (MI) cycle in which IORQ becomes active rather than MREQ, as in a normal MI cycle. In addition, this special MI cycle is automatically extended by two WAIT states, to allow for the time required to acknowledge the interrupt request and to place the interrupt vector on the bus.

Mode 0 Interrupt Operation. This mode is compatible with the 8080 microprocessor interrupt service procedures. The interrupting device places an instruction on the data bus, which is then acted on six times by the CPU. This is normally a Restart instruction, which will initiate an unconditional jump to the selected one of eight restart locations in page zero of memory.

Mode 1 Interrupt Operation. Mode 1 operation is very similar to that for the NMI. The principal difference is that the Mode 1 interrupt has a vector address of 0038H only.

Mode 2 Interrupt Operation. This interrupt mode has been designed to utilize most effectively the capabilities of the Z80 microprocessor and its associated peripheral family. The interrupting peripheral device selects the starting address of the interrupt service routine. It does this by placing an 8-bit address vector on the data bus during the interrupt acknowledge cycle. The high-order byte of the interrupt service routine address is supplied by the I (Interrupt) register. This flexibility in selecting the interrupt service routine address allows the peripheral device to use several different types of service routines. These routines may be located at any available

location in memory. Since the interrupting device supplies the low-order byte of the 2-byte vector, bit 0 (A₀) must be a zero.

Interrupt Priority (Daisy Chaining and Nested Interrupts). The interrupt priority of each peripheral device is determined by its physical location within a daisy-chain configuration. Each device in the chain has an interrupt enable input line (IEI) and an interrupt enable output line (IEO), which is led to the next lower priority device. The first device in the daisy chain has its IEI input hardwired to a High level. The first device has highest priority, while each succeeding device has a corresponding lower priority. This arrangement permits the CPU to select the highest priority interrupt from several simultaneously interrupting peripherals.

The interrupting device disables its IEO line to the next lower priority peripheral until it has been serviced. After servicing, its IEO line is raised, allowing lower priority peripherals to demand interrupt servicing.

The Z80 CPU will nest (queue) any pending interrupts or interrupts received while a selected peripheral is being serviced.

Interrupt Enable/Disable Operation. Two flip-flops, IFF₁ and IFF₂, referred to in the register description are used to signal the CPU interrupt status. Operation of the two flip-flops is described in Table 2. For more details, refer to the Z80 CPU Technical Manual and Z80 Assembly Language Manual.

Action	IFF ₁	IFF ₂	Comments
CPU Reset	0	0	Maskable interrupt INT disabled
DI instruction execution	0	0	Maskable interrupt INT disabled
EI instruction execution	1	1	Maskable interrupt INT enabled
LD A,I instruction execution	•	•	IFF ₂ ← Parity flag
LD A,R instruction execution	•	•	IFF ₂ ← Parity flag
Accept NMI	0	IFF ₁	IFF ₁ ← IFF ₂ (Maskable interrupt INT disabled)
RETN instruction execution	IFF ₂	•	IFF ₂ ← IFF ₁ at completion of an NMI service routine.

Table 2. State of Flip-Flops

Z80 CPU

Instruction Set

The Z80 microprocessor has one of the most powerful and versatile instruction sets available in any 8-bit microprocessor. It includes such unique operations as a block move for fast, efficient data transfers within memory or between memory and I/O. It also allows operations on any bit in any location in memory.

The following is a summary of the Z80 instruction set and shows the assembly language mnemonic, the operation, the flag status, and gives comments on each instruction. The Z80 CPU Technical Manual (03-0029-01) and Assembly Language Programming Manual (03-0002-01) contain significantly more details for programming use.

The instructions are divided into the following categories:

- 8-bit loads
- 16-bit loads
- Exchanges, block transfers, and searches
- 8-bit arithmetic and logic operations
- General-purpose arithmetic and CPU control
- 16-bit arithmetic operations
- Rotates and shifts
- Bit set, reset, and test operations
- Jumps
- Calls, returns, and restarts
- Input and output operations

A variety of addressing modes are implemented to permit efficient and fast data transfer between various registers, memory locations, and input/output devices. These addressing modes include:

- Immediate
- Immediate extended
- Modified page zero
- Relative
- Extended
- Indexed
- Register
- Register indirect
- Implied
- Bit

8-Bit Load Group

Mnemonic	Symbolic Operation	S	Z	Flags	P/V	N	C	Opcode	Op. Size	Op. Cycles	Op. Status	Comments
LD r, r'	r ← r'	•	•	X	•	•	•	01 r' r'	1	1	4	•
LD r, n	r ← n	•	•	X	•	•	•	00 r 110	2	2	7	•
LD r, (HL)	r ← (HL)	•	•	X	•	•	•	01 r 110	1	2	7	•
LD r, (IX+d)	r ← (IX+d)	•	•	X	•	•	•	11 011 101 DD	3	5	19	•
LD r, (IY+d)	r ← (IY+d)	•	•	X	•	•	•	11 111 101 FD	3	5	19	•
LD (HL), r	(HL) ← r	•	•	X	•	•	•	01 110 r	1	2	7	•
LD (IX+d), r	(IX+d) ← r	•	•	X	•	•	•	11 011 101 DD	3	5	19	•
LD (IY+d), r	(IY+d) ← r	•	•	X	•	•	•	11 111 101 FD	3	5	19	•
LD (HL), n	(HL) ← n	•	•	X	•	•	•	00 110 110 36	2	3	10	•
LD (IX+d), n	(IX+d) ← n	•	•	X	•	•	•	11 011 101 DD	4	5	19	•
LD (IY+d), n	(IY+d) ← n	•	•	X	•	•	•	11 111 101 FD	4	5	19	•
LD A, (BC)	A ← (BC)	•	•	X	•	•	•	00 001 010 0A	1	2	7	•
LD A, (DE)	A ← (DE)	•	•	X	•	•	•	00 011 010 1A	1	2	7	•
LD A, (nn)	A ← (nn)	•	•	X	•	•	•	00 111 010 3A	3	4	13	•
LD (BC), A	(BC) ← A	•	•	X	•	•	•	00 000 010 02	1	2	7	•
LD (DE), A	(DE) ← A	•	•	X	•	•	•	00 010 010 12	1	2	7	•
LD (nn), A	(nn) ← A	•	•	X	•	•	•	00 110 010 32	3	4	13	•
LD A, I	A ← I	•	•	X	•	•	•	11 101 101 ED	2	2	9	•
LD A, R	A ← R	•	•	X	•	•	•	11 101 101 ED	2	2	9	•
LD I, A	I ← A	•	•	X	•	•	•	11 101 101 ED	2	2	9	•
LD R, A	R ← A	•	•	X	•	•	•	11 101 101 ED	2	2	9	•

NOTES: r, r' = any of the registers A, B, C, D, E, H, L.
IFF = interrupt enable flip-flop (IFF₁)
P/V = parity/overflow flag
For an explanation of flag notation and symbols for status and control, see Symbolic Notation section following tables.

page missing

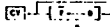
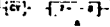
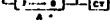

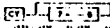
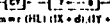
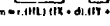
seite fehlt

General-Purpose Arithmetic and CPU Control Groups	Mnemonic	Symbolic Operation	S	Z	N	V	P	C	Op Code	Hex	Op Code	Hex	Op Code	Hex	Comments
DAA		Converts acc. content into packed BCD following add or subtract with packed BCD operands.	1	1	1	1	1	1	00 100 111 27	1	1	4			Decimal adjust accumulator.
CPL		$A \leftarrow \bar{A}$	1	1	1	1	1	1	00 101 111 2F	1	1	4			Complement accumulator (one's complement)
NEG		$A \leftarrow 0 - A$	1	1	1	1	1	1	11 101 101 ED	2	2	8			Negate acc. (two's complement)
CCF		$CF \leftarrow \bar{CF}$	1	1	1	1	1	1	00 111 111 3F	1	1	4			Complement carry flag
SCF		$CF \leftarrow 1$	1	1	1	1	1	1	00 110 111 37	1	1	4			Set carry flag
NOP		No operation	1	1	1	1	1	1	00 000 000 00	1	1	4			
HALT		CPU halted	1	1	1	1	1	1	01 110 110 7B	1	1	4			
DI		IFF = 0	1	1	1	1	1	1	11 110 011 F3	1	1	4			
DI		IFF = 1	1	1	1	1	1	1	11 111 011 FB	1	1	4			
IM 0		Set interrupt mode 0	1	1	1	1	1	1	11 101 101 ED	2	2	8			
IM 1		Set interrupt mode 1	1	1	1	1	1	1	01 000 110 46	1	1	4			
IM 2		Set interrupt mode 2	1	1	1	1	1	1	11 101 101 ED	2	2	8			

NOTES: (F) indicates the interrupt enable flip flop
CF indicates the carry flip flop
a indicates instructions are not sampled at the end of DI or DI

18-Bit Arithmetic Group	Mnemonic	Symbolic Operation	S	Z	N	V	P	C	Op Code	Hex	Op Code	Hex	Op Code	Hex	Comments
ADP HL, m		$HL \leftarrow HL + m$	1	1	1	1	1	1	00 m1 001	1	3	11			HL Reg. 00 BC 01 DE 10 IX 11 SP
ADC HL, m		$HL \leftarrow HL + m + CY$	1	1	1	1	1	1	11 101 101 ED	2	4	15			
SBC HL, m		$HL \leftarrow HL - m - CY$	1	1	1	1	1	1	11 101 101 ED	2	4	15			
ADD IX, pp		$IX \leftarrow IX + pp$	1	1	1	1	1	1	11 111 111 FD	2	4	15			IX Reg. 00 BC 01 DE 10 IX 11 SP
ADD IX, rr		$IX \leftarrow IX + rr$	1	1	1	1	1	1	11 111 101 FD	2	4	15			
INC m		$m \leftarrow m + 1$	1	1	1	1	1	1	00 m0 011	1	3	11			
INC IX		$IX \leftarrow IX + 1$	1	1	1	1	1	1	11 111 101 DD	2	2	10			
INC IX		$IX \leftarrow IX + 1$	1	1	1	1	1	1	00 100 011 23	1	3	11			
INC IX		$IX \leftarrow IX + 1$	1	1	1	1	1	1	11 111 101 FD	2	2	10			
DEC m		$m \leftarrow m - 1$	1	1	1	1	1	1	00 m0 011	1	3	11			
DEC IX		$IX \leftarrow IX - 1$	1	1	1	1	1	1	11 111 101 DD	2	2	10			
DEC IX		$IX \leftarrow IX - 1$	1	1	1	1	1	1	00 101 011 2B	1	3	11			
DEC IX		$IX \leftarrow IX - 1$	1	1	1	1	1	1	11 111 101 FD	2	2	10			

NOTES: m = any of the register pairs BC, DE, IX, SP
pp = any of the register pairs BC, DE, IX, SP
rr = any of the register pairs BC, DE, IX, SP

Rotate and Shift Group														
RLCA		• • • X 0 X • 0 1	00 000 111 07	1	1	4	Rotate left circular accumulator							
RLA		• • • X 0 X • 0 1	00 010 111 17	1	1	4	Rotate left accumulator							
RHCA		• • • X 0 X • 0 1	00 001 111 0F	1	1	4	Rotate right circular accumulator							
RRA		• • • X 0 X • 0 1	00 011 111 1F	1	1	4	Rotate right accumulator							
RLC r		1 1 X 0 X P 0 1	11 001 011 CB	2	2	8	Rotate left circular register r							
RLC (HL)		1 1 X 0 X P 0 1	00 000 110 11 001 011 CB	2	4	15	Reg. B C D E H IX A							
RLC (IX + d)		1 1 X 0 X P 0 1	11 011 101 DD 11 001 011 CB -- d -- 00 010 110	4	6	23								
RLC (IV + d)		1 1 X 0 X P 0 1	11 111 101 FD 11 001 011 CB -- d -- 00 000 110	4	6	23								
RL m		1 1 X 0 X P 0 1	010				Instruction format and status are as shown for RLC's. To learn more, go on to page 000 or RLC's with shown code.							
RRC m		1 1 X 0 X P 0 1	001											

Jump Group (Continued)

Instruction	Symbolic Operation	Op Code	Op. Size	Op. Cycles	Op. Status	Comments
JP (D)	PC ← D	11 101 101 FD	2	2	8	
DNZ, n	B ← B - 1 if B = 0, continue if B = 0, PC ← PC + n	11 101 001 DD 00 010 000 10 - n - 2 -	2	2	8	if B = 0, B ← 0
			2	3	13	if B = 0, B ← 0

NOTES: a represents the address in the relative addressing mode
n is a signed two complement number in the range < -128, 127 >
n - 2 is the specific address as effective address of pc + n as PC is incremented by 2 prior to the addition of a

Call and Return Group

CALL m	(SP - 1) ← PC (SP - 2) ← PC PC ← m	11 001 101 CD	3	5	17	
CALL cc, m	If condition cc is false, continue, otherwise same as CALL m	11 cc 100	3	5	17	If cc is false, continue, otherwise same as CALL m
RET	PC ← (SP) PC ← (SP + 1)	11 001 001 C9	3	3	10	
RET cc	If condition cc is false, continue, otherwise same as RET	11 cc 000	3	3	10	If cc is false, continue, otherwise same as RET
RETI	Return from interrupt	11 101 101 ED	2	4	14	
RETI ¹	Return from interrupt, non-markable interrupt	01 001 101 ED 11 101 101 ED 01 000 101 ED	2	4	14	001 C carry 100 PC parity odd 101 PE parity even 110 P sign positive 111 M sign negative
RST p	(SP - 1) ← PC (SP - 2) ← PC PC ← p	11 p 111	1	3	11	

NOTE: ¹RETI loads IF2 ← IF1

Input and Output Group

IN A, (n)	A ← (n)	11 011 011 DB	2	3	11	n to A0 - A7 Acc to A8 - A15
IN Z, (C)	r ← (C) if r = 110 only the flag will be affected	11 101 101 ED 01 r 000	2	3	12	C to A0 - A7 B to A8 - A15
IN	(HL) ← (C) B ← B - 1 HL ← HL + 1	11 101 101 ED 10 100 010 A2	2	4	16	C to A0 - A7 B to A8 - A15
INIR	(HL) ← (C) B ← B - 1 HL ← HL + 1 Repeat until B = 0	11 101 101 ED 10 110 010 B2 2 (if B = 0)	2	5	21	C to A0 - A7 B to A8 - A15
IND	(HL) ← (C) B ← B - 1 HL ← HL + 1	11 101 101 ED 10 101 010 AA	2	4	16	C to A0 - A7 B to A8 - A15
INDR	(HL) ← (C) B ← B - 1 HL ← HL + 1 Repeat until B = 0	11 101 101 ED 10 111 010 BA 2 (if B = 0)	2	5	21	C to A0 - A7 B to A8 - A15
OUT (n), A	(n) ← A	11 010 011 DB	2	3	11	n to A0 - A7 Acc to A8 - A15
OUT (C), r	(C) ← r	11 101 101 ED 01 r 001	2	3	12	C to A0 - A7 B to A8 - A15
OUTI	(C) ← (HL) B ← B - 1 HL ← HL + 1	11 101 101 ED 10 100 011 A3	2	4	16	C to A0 - A7 B to A8 - A15
OTIR	(C) ← (HL) B ← B - 1 HL ← HL + 1 Repeat until B = 0	11 101 101 ED 10 110 011 B3 2 (if B = 0)	2	5	21	C to A0 - A7 B to A8 - A15
OUTD	(C) ← (HL) B ← B - 1 HL ← HL + 1	11 101 101 ED 10 101 011 AB	2	4	16	C to A0 - A7 B to A8 - A15

NOTE: ¹ If the result of B - 1 is zero the Z flag is set, otherwise it is reset

Input and Output Group (Continued)

Instruction	Symbolic Operation	Op Code	Op. Size	Op. Cycles	Op. Status	Comments
OTDR	(C) ← (HL) B ← B - 1 HL ← HL + 1 Repeat until B = 0	11 101 101 ED 10 111 011 B3 2 (if B = 0)	2	5	21	C to A0 - A7 B to A8 - A15

Summary of Flag Operation

Instruction	Op Code	Op. Size	Op. Cycles	Op. Status	Comments
ADD A, ADC a	11 101 101 ED	2	4	16	8 bit add or sub with carry
SUB a, SBC a, CP a, NEG	11 101 101 ED	2	4	16	8 bit subtract, subject with carry, compare and negate accumulator
AND a	11 101 101 ED	2	4	16	Logical operations
OR a, XOR a	11 101 101 ED	2	4	16	Logical operations
BCR a	11 101 101 ED	2	4	16	8 bit increment
DEC a	11 101 101 ED	2	4	16	8 bit decrement
ADDD D	11 101 101 ED	2	4	16	16 bit add
ADC HL	11 101 101 ED	2	4	16	16 bit add with carry
SBC HL	11 101 101 ED	2	4	16	16 bit subtract with carry
PLA, ALCA, BRA, RBCA	11 101 101 ED	2	4	16	Rotate accumulator
RL, RLC, RR, RRC	11 101 101 ED	2	4	16	Rotate and shift instructions
RRC, RLC, RRC, RLC	11 101 101 ED	2	4	16	Rotate and shift instructions
RLD, RRD	11 101 101 ED	2	4	16	Rotate digit left and right
DAA	11 101 101 ED	2	4	16	Decimal adjust accumulator
CPL	11 101 101 ED	2	4	16	Complement accumulator
SCF	11 101 101 ED	2	4	16	Set carry
CCF	11 101 101 ED	2	4	16	Complement carry
IN r, (C)	11 101 101 ED	2	4	16	Input register indirect
BL, IND, OUT, OIND	11 101 101 ED	2	4	16	Block input and output Z = 0 if B = 0, otherwise Z = 0
INIR, INDR, OTIR, OTDR	11 101 101 ED	2	5	21	Block transfer instructions Z = 1 if A = (HL), otherwise Z = 0, P/V = 1
LDR, LDD	11 101 101 ED	2	4	16	Block transfer instructions Z = 1 if A = (HL), otherwise Z = 0, P/V = 1
LDR, LDD	11 101 101 ED	2	4	16	Block transfer instructions Z = 1 if A = (HL), otherwise Z = 0, P/V = 1
CP, CPB, CPD, CPDR	11 101 101 ED	2	4	16	Block transfer instructions Z = 1 if A = (HL), otherwise Z = 0, P/V = 1
LDA, LDD, LDR, LDD	11 101 101 ED	2	4	16	Block transfer instructions Z = 1 if A = (HL), otherwise Z = 0, P/V = 1
BTB, a	11 101 101 ED	2	4	16	Block transfer instructions Z = 1 if A = (HL), otherwise Z = 0, P/V = 1

Symbolic Notation

Symbol	Operation	Symbol	Operation
S	Sign flag S = 1 if the MSB of the result is 1	H	Half-carry flag H = 1 if the add or subtract operation produced a carry into or borrow from bit 4 of the accumulator
Z	Zero flag Z = 1 if the result of the operation is 0	N	Add/Subtract flag N = 1 if the previous operation was a subtract
P/V	Parity or overflow flag Parity (P) and overflow (V) share the same flag. Logical operations affect this flag with the parity of the result while arithmetic operations affect this flag with the overflow of the result. If P/V holds parity, P/V = 1 if the result of the operation is even, P/V = 0 if the result is odd. If P/V holds overflow, P/V = 1 if the result of the operation produced an overflow, P/V = 0 if the result did not produce an overflow	H & N	H and N flags are used in conjunction with the decimal adjust instruction (DAA) to properly correct the result into packed BCD format following addition or subtraction using operands with packed BCD format
C	Carry/Link flag C = 1 if the operation produced a carry from the MSB of the operand or result	C	Carry/Link flag C = 1 if the operation produced a carry from the MSB of the operand or result

Pin Descriptions

A₀-A₁₅. Address Bus (output, active High, 3 state). A₀-A₁₅ form a 16 bit address bus. The Address Bus provides the address for memory data bus exchanges (up to 64K bytes) and for I/O device exchanges.

BUSACK. Bus Acknowledge (output, active Low). Bus Acknowledge indicates to the requesting device that the CPU address bus, data bus, and control signals MREQ, IORQ, RD, and WR have entered their high impedance states. The external circuitry can now control these lines.

BUSREQ. Bus Request (input, active Low). Bus Request has a higher priority than NMI and is always recognized at the end of the current machine cycle. BUSREQ forces the CPU address bus, data bus, and control signals MREQ, IORQ, RD, and WR to go to a high impedance state so that other devices can control these lines. BUSREQ is normally wire ORed and requires an external pullup for these applications. Extended BUSREQ periods due to extensive DMA operations can prevent the CPU from properly refreshing dynamic RAMs.

D₀-D₇. Data Bus (input/output, active High, 3-state). D₀-D₇ constitute an 8-bit bidirectional data bus, used for data exchanges with memory and I/O.

HALT. Halt State (output, active Low). HALT indicates that the CPU has executed a Halt instruction and is awaiting either a non-maskable or a maskable interrupt (with the mask enabled) before operation can resume. While halted, the CPU executes NOPs to maintain memory refresh.

INT. Interrupt Request (input, active Low). Interrupt Request is generated by I/O devices. The CPU honors a request at the end of the current instruction if the internal software-controlled interrupt enable flip-flop (IFF) is enabled. INT is normally wire ORed and requires an external pullup for these applications.

IORQ. Input/Output Request (output, active Low, 3 state). IORQ indicates that the lower half of the address bus holds a valid I/O address for an I/O read or write operation. IORQ is also generated concurrently with M1 during an interrupt acknowledge cycle to indicate that an interrupt response vector can be

placed on the data bus.

M1. Machine Cycle One (output, active Low). M1, together with MREQ, indicates that the current machine cycle is the opcode fetch cycle of an instruction execution. M1, together with IORQ, indicates an interrupt acknowledge cycle.

MREQ. Memory Request (output, active Low, 3-state). MREQ indicates that the address bus holds a valid address for a memory read or memory write operation.

NMI. Non Maskable Interrupt (input, active Low). NMI has a higher priority than INT. NMI is always recognized at the end of the current instruction, independent of the status of the interrupt enable flip-flop, and automatically forces the CPU to restart at location 0066H.

RD. Memory Read (output, active Low, 3 state). RD indicates that the CPU wants to read data from memory or an I/O device. The addressed I/O device or memory should use this signal to gate data onto the CPU data bus.

RESET. Reset (input, active Low). RESET initializes the CPU as follows: it resets the interrupt enable flip flop, clears the PC and Registers I and R, and sets the interrupt status to Mode 0. During reset time, the address and data bus go to a high impedance state, and all control output signals go to the inactive state. Note that RESET must be active for a minimum of three full clock cycles before the reset operation is complete.

RFSH. Refresh (output, active Low). RFSH, together with MREQ, indicates that the lower seven bits of the system's address bus can be used as a refresh address to the system's dynamic memories.

WAIT. Wait (input, active Low). WAIT indicates to the CPU that the addressed memory or I/O devices are not ready for a data transfer. The CPU continues to enter a Wait state as long as this signal is active. Extended WAIT periods can prevent the CPU from refreshing dynamic memory properly.

WR. Memory Write (output, active Low, 3 state). WR indicates that the CPU data bus holds valid data to be stored at the addressed memory or I/O location.

280 CPU

SYNERTEK



SYNERTEK

8-Bit Microprocessor Family

SY6500

MICROPROCESSOR PRODUCTS

- Single 5 V $\pm 5\%$ power supply
- N channel, silicon gate, depletion load technology
- Eight bit parallel processing
- 56 Instructions
- Decimal and binary arithmetic
- Thirteen addressing modes
- True indexing capability
- Programmable stack pointer
- Variable length stack
- Interrupt capability
- Non maskable interrupt
- Use with any type or speed memory
- Bi-directional Data Bus

- Instruction decoding and control
- Addressable memory range of up to 65 K bytes
- "Ready" input
- Direct memory access capability
- Bus compatible with MC6800
- Choice of external or on-board clocks
- 1 MHz, 2 MHz, 3 MHz and 4 MHz operation
- On-chip clock options
 - * External single clock input
 - * Crystal time base input
- 40 and 28 pin package versions
- Pipeline architecture

The SY6500 Series Microprocessors represent the first totally software compatible microprocessor family. This family of products includes a range of software compatible microprocessors which provide a selection of addressable memory range, interrupt input options and on-chip clock oscillators and drivers. All of the microprocessors in the SY6500 family are software compatible within the group and are bus compatible with the MC6800 product offering.

The family includes six microprocessors with on board clock oscillators and drivers and four microprocessors driven by external clocks. The on-chip clock versions are aimed at high performance, low cost applications where single phase inputs or crystals provide the time base. The external clock versions are geared for the multi processor system applications where maximum timing control is mandatory. All versions of the microprocessors are available in 1 MHz, 2 MHz, 3 MHz and 4 MHz maximum operating frequencies.

MEMBERS OF THE FAMILY

PART NUMBERS	CLOCKS	PINS	IORQ	NMI	RYD	ADDRESSING
SY6502	On Chip	40	✓	✓	✓	64 K
SY6503	"	28	✓	✓	✓	4 K
SY6504	"	28	✓	✓	✓	8 K
SY6505	"	28	✓	✓	✓	4 K
SY6506	"	28	✓	✓	✓	4 K
SY6507	"	28	✓	✓	✓	8 K
SY6512	External	40	✓	✓	✓	64 K
SY6513	"	28	✓	✓	✓	4 K
SY6514	"	28	✓	✓	✓	8 K
SY6515	"	28	✓	✓	✓	4 K

ORDERING INFORMATION

SYNERTEK INC. SY P 6 5 0 2 A

NO PREFIX
0°C to 70°C

PACKAGE TYPE
P = Plastic
D = CERDIP
C = Ceramic

SPEED
No Suffix = 1 MHz
A = 2 MHz
B = 3 MHz
C = 4 MHz

SPECIFIC TYPE
02 07
12 15

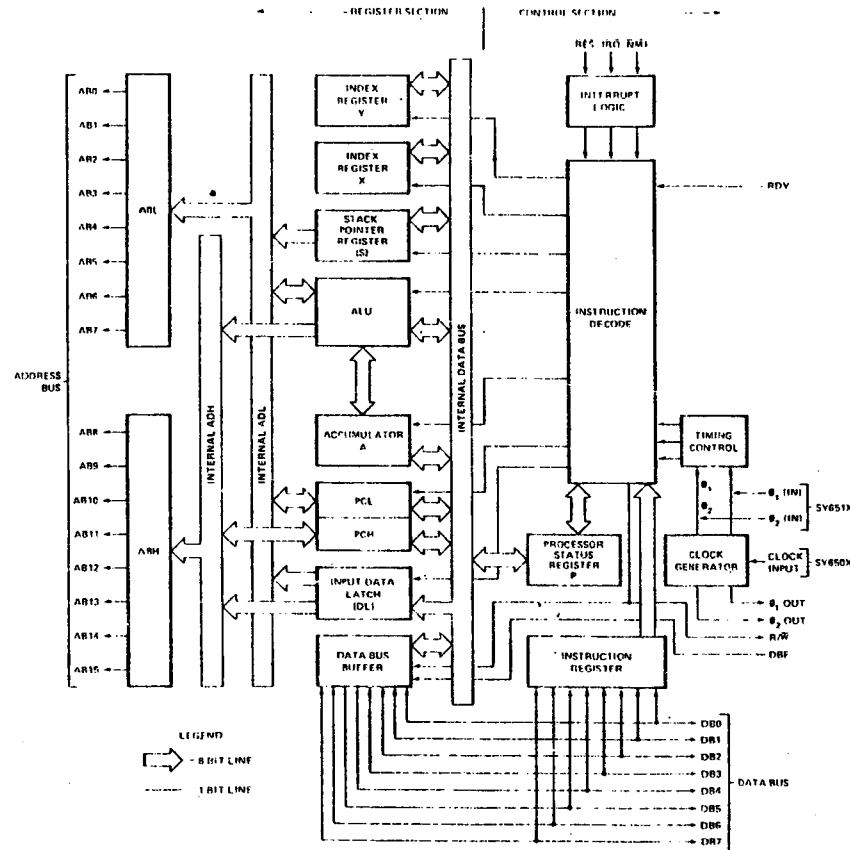
65XX FAMILY

Only 6502 and 6512 are available in 3 and 4 MHz

COMMENTS ON THE DATA SHEET

The data sheet is constructed to review first the basic "Common Characteristics" — those features which are common to the general family of microprocessors. Subsequent to a review of the family characteristics will be sections devoted to each member of the group with specific features of each.

SY6500 INTERNAL ARCHITECTURE



NOTE
 1. CLOCK GENERATOR IS NOT INCLUDED ON SY651X
 2. ADDRESSING CAPABILITY AND CONTROL OPTIONS VARY WITH EACH OF THE SY6500 PRODUCTS

MAXIMUM RATINGS

Rating	Symbol	Value	Unit
Supply Voltage	V_{CC}	-0.3 to +7.0	V
Input Voltage	V_{in}	0.3 to +7.0	V
Operating Temperature	T_A	0 to +70	°C
Storage Temperature	T_{STG}	55 to +150	°C

COMMENT

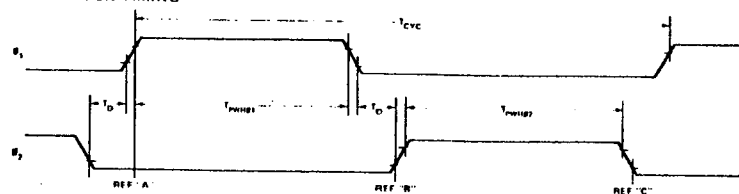
This device contains input protection against damage due to high static voltages or electric fields; however, precautions should be taken to avoid application of voltages higher than the maximum rating.

D.C. CHARACTERISTICS ($V_{CC} = 5.0V \pm 5\%$, $T_A = 0-70^\circ C$)

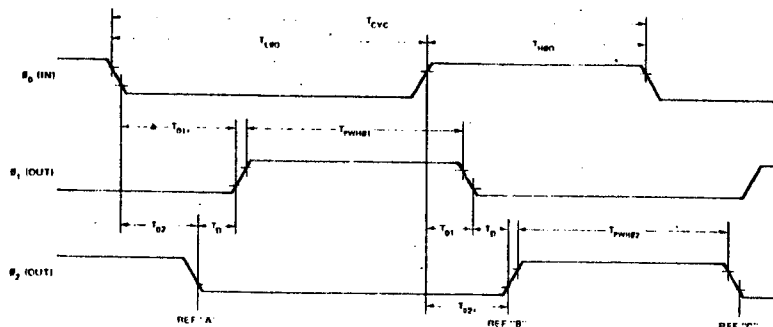
(θ_1, θ_2 applies to SY651X, $\theta_{in(in)}$ applies to SY650X)

Symbol	Characteristic	Min.	Max.	Unit
V_{IH}	Input High Voltage Logic and θ_0 (in) for all 650X devices θ_1 and θ_2 only for all 651X devices. Logic as 650X	1.2, 3 MHz 4 MHz All Speeds	+2.4 +3.3 $V_{CC} - 0.5$ $V_{CC} + 0.25$	V V V
V_{IL}	Input Low Voltage Logic, θ_0 (in) (650X) θ_1, θ_2 (651X)	-0.3 -0.3	+0.4 +0.2	V
I_{IL}	Input Loading ($V_{in} = 0V, V_{CC} = 5.25V$) RDY, S.O.	-10	-300	μA
I_{in}	Input Leakage Current ($V_{in} = 0$ to $5.25V, V_{CC} = 0$) Logic (Excl. RDY, S.O.) θ_1, θ_2 (651X) $\theta_{in(in)}$ (650X)		2.5 100 10.0	μA μA μA
I_{TSI}	Three-State (Off State) Input Current ($V_{in} = 0.4$ to $2.4V, V_{CC} = 5.25V$) DB0-DB7		± 10	μA
V_{OH}	Output High Voltage ($I_{LOAD} = 100\mu A, V_{CC} = 4.75V$) SYNC, DB0-DB7, A0-A15, R/W	1.2, 3 MHz 4 MHz	2.4 2.0	V V
V_{OL}	Output Low Voltage ($I_{LOAD} = 1.6mA, V_{CC} = 4.75V$) SYNC, DB0-DB7, A0-A15, R/W	1.2, 3 MHz 4 MHz	0.4 0.8	V V
P_D	Power Dissipation ($V_{CC} = 5.25V$) 1 MHz and 2 MHz 3 MHz 4 MHz		700 800 900	mW mW mW
C	Capacitance ($V_{in} = 0, T_A = 25^\circ C, f = 1MHz$)			
C_{in}	RES, NM1, RDY, \overline{IRQ} , S.O., DBE		10	pF
	DB0-DB7		15	
C_{out}	A0-A15, R/W, SYNC		12	
$C_{\theta_0(in)}$	θ_0 (in) (650X)		15	
C_{θ_1}	θ_1 (651X)		50	
C_{θ_2}	θ_2 (651X)		80	

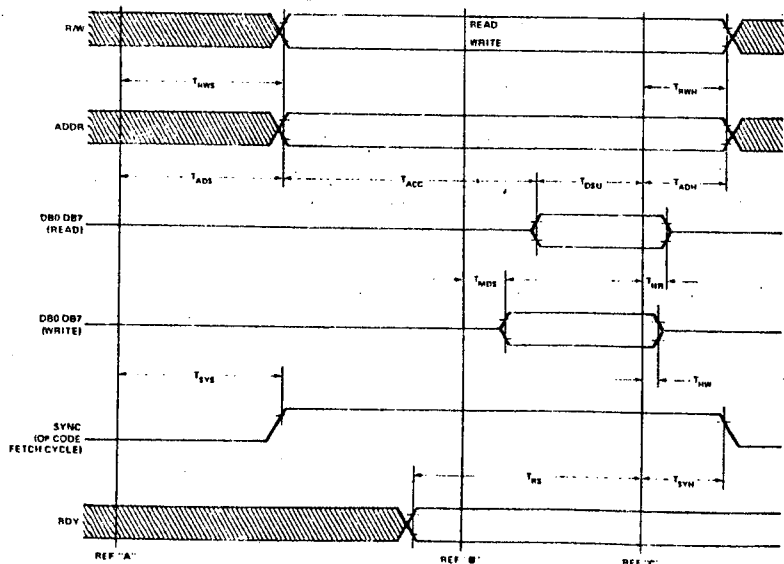
TIMING DEFINITIONS, COMPOSITE TIMING DIAGRAM (See note at bottom of page 5) SY651X INPUT CLOCK TIMING



SY650X INPUT CLOCK TIMING



SY65XX TIMING (See note at bottom of page 5)



DYNAMIC OPERATING CHARACTERISTICS

($V_{CC} = 5.0 \pm 5\%$, $T_A = 0^\circ$ to 70°C)

Parameter	Symbol	1 MHz		2 MHz		3 MHz		4 MHz		Units
		Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	
651X										
Cycle Time	T_{CVC}	100	40	0.50	40	0.33	40	0.25	40	μ s
θ_1 Pulse Width	$T_{PWH\theta_1}$	430		215		150				ns
θ_2 Pulse Width	$T_{PWH\theta_2}$	470		235		160				ns
Delay Between θ_1 and θ_2	T_D	0		0		0				ns
θ_1 and θ_2 Rise and Fall Times ⁽¹⁾	T_R, T_F	0	25	0	20	0	15			ns
650X										
Cycle Time	T_{CVC}	100	40	0.50	40	0.33	40	0.25	40	μ s
θ_{MIN} Low Time ⁽²⁾	$T_{L\theta_{MIN}}$	480		240		160		110		ns
θ_{MIN} High Time ⁽²⁾	$T_{H\theta_{MIN}}$	460		240		160		115		ns
θ_1 Neg to θ_2 Pos Delay ⁽⁵⁾	T_{D1}	10	70	10	70	10	70	10	70	ns
θ_2 Neg to θ_1 Neg Delay ⁽⁵⁾	T_{D2}	5	65	5	65	5	65	5	65	ns
θ_1 Pos to θ_2 Neg Delay ⁽⁵⁾	T_{D1}	5	65	5	65	5	65	5	65	ns
θ_2 Pos to θ_1 Pos Delay ⁽⁵⁾	T_{D2}	15	75	15	75	15	75	15	75	ns
θ_{MIN} Rise and Fall Time ⁽¹⁾	T_{RO}, T_{FO}	0	30	0	20	0	15	0	10	ns
θ_{1OUT} Pulse Width	$T_{PWH\theta_1}$	$T_{L\theta_1}$ 20	$T_{L\theta_1}$ 20	$T_{L\theta_1}$ 20	$T_{L\theta_1}$ 20	$T_{L\theta_1}$ 20	$T_{L\theta_1}$ 20	$T_{L\theta_1}$ 20	$T_{L\theta_1}$ 20	ns
θ_{2OUT} Pulse Width	$T_{PWH\theta_2}$	$T_{L\theta_2}$ 40	$T_{L\theta_2}$ 10	$T_{L\theta_2}$ 40	$T_{L\theta_2}$ 10	$T_{L\theta_2}$ 40	$T_{L\theta_2}$ 10	$T_{L\theta_2}$ 40	$T_{L\theta_2}$ 10	ns
Delay Between θ_1 and θ_2	T_D	5		5		5		5		ns
θ_1 and θ_2 Rise and Fall Times ⁽¹⁾ (3)	T_R, T_F	—	25	—	25	—	15	—	15	ns
650X, 651X										
R/W Setup Time	T_{RWS}	—	225	—	140	—	110	—	90	ns
R/W Hold Time	T_{RWH}	30	—	30	—	15	—	10	—	ns
Address Setup Time	T_{ADS}	—	225	—	140	—	110	—	90	ns
Address Hold Time	T_{ADH}	30	—	30	—	15	—	10	—	ns
Read Access Time	T_{ACC}	—	650	—	310	—	170	—	110	ns
Read Data Setup Time	T_{DSU}	100	—	60	—	50	—	50	—	ns
Read Data Hold Time	T_{DR}	10	—	10	—	10	—	10	—	ns
Write Data Setup Time	T_{MDS}	20	175	20	100	20	75	—	70	ns
Write Data Hold Time	T_{MWH}	60	150	60	150	30	130	20	—	ns
Sync Setup Time	T_{SYS}	—	350	—	175	—	100	—	90	ns
Sync Hold Time	T_{SYH}	30	—	30	—	15	—	15	—	ns
RDY Setup Time ⁽⁴⁾	T_{RS}	200	—	200	—	150	—	120	—	ns

NOTES:

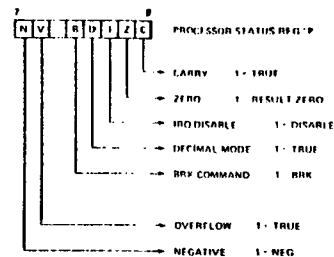
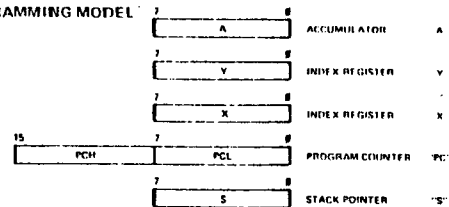
1. Measured between 10% and 90% points on waveform.
2. Measured at 50% points.
3. Load = 1 TTL load ± 30 pF.
4. RDY must never switch states within T_{RS} to end of θ_2 .
5. Load = 100 pF.
6. The 2 MHz devices are identified by an "A" suffix.
7. The 3 MHz devices are identified by a "B" suffix.
8. The 4 MHz devices are identified by a "C" suffix.

TIMING DIAGRAM NOTE:

Because the clock generation for the SY650X and SY651X is different, the two clock timing sections are referenced to the main timing diagram by three reference lines marked REF 'A', REF 'B' and REF 'C'. Reference between the two sets of clock timings is without meaning. Timing parameters are referred to these lines and scale variations in the diagrams are of no consequence.

PROGRAMMING CHARACTERISTICS

PROGRAMMING MODEL



INSTRUCTION SET -- OP CODES, EXECUTION TIME, MEMORY REQUIREMENTS

Instruction	Operation	Op Code	Execution Time (ns)	Memory Requirements (bytes)
ADD	A ← A + A	00	10	1
ADP	A ← A + P	01	10	1
ADY	A ← A + Y	02	10	1
ADX	A ← A + X	03	10	1
ADW	A ← A + W	04	10	1
ADZ	A ← A + Z	05	10	1
ADN	A ← A - A	06	10	1
ADP	A ← A - P	07	10	1
ADY	A ← A - Y	08	10	1
ADX	A ← A - X	09	10	1
ADW	A ← A - W	0A	10	1
ADZ	A ← A - Z	0B	10	1
ADN	A ← A * A	0C	10	1
ADP	A ← A * P	0D	10	1
ADY	A ← A * Y	0E	10	1
ADX	A ← A * X	0F	10	1
ADW	A ← A * W	10	10	1
ADZ	A ← A * Z	11	10	1
ADN	A ← A / A	12	10	1
ADP	A ← A / P	13	10	1
ADY	A ← A / Y	14	10	1
ADX	A ← A / X	15	10	1
ADW	A ← A / W	16	10	1
ADZ	A ← A / Z	17	10	1
ADN	A ← A % A	18	10	1
ADP	A ← A % P	19	10	1
ADY	A ← A % Y	1A	10	1
ADX	A ← A % X	1B	10	1
ADW	A ← A % W	1C	10	1
ADZ	A ← A % Z	1D	10	1
ADN	A ← A ^ A	1E	10	1
ADP	A ← A ^ P	1F	10	1
ADY	A ← A ^ Y	20	10	1
ADX	A ← A ^ X	21	10	1
ADW	A ← A ^ W	22	10	1
ADZ	A ← A ^ Z	23	10	1
ADN	A ← A & A	24	10	1
ADP	A ← A & P	25	10	1
ADY	A ← A & Y	26	10	1
ADX	A ← A & X	27	10	1
ADW	A ← A & W	28	10	1
ADZ	A ← A & Z	29	10	1
ADN	A ← A & A	2A	10	1
ADP	A ← A & P	2B	10	1
ADY	A ← A & Y	2C	10	1
ADX	A ← A & X	2D	10	1
ADW	A ← A & W	2E	10	1
ADZ	A ← A & Z	2F	10	1
ADN	A ← A & A	30	10	1
ADP	A ← A & P	31	10	1
ADY	A ← A & Y	32	10	1
ADX	A ← A & X	33	10	1
ADW	A ← A & W	34	10	1
ADZ	A ← A & Z	35	10	1
ADN	A ← A & A	36	10	1
ADP	A ← A & P	37	10	1
ADY	A ← A & Y	38	10	1
ADX	A ← A & X	39	10	1
ADW	A ← A & W	3A	10	1
ADZ	A ← A & Z	3B	10	1
ADN	A ← A & A	3C	10	1
ADP	A ← A & P	3D	10	1
ADY	A ← A & Y	3E	10	1
ADX	A ← A & X	3F	10	1
ADW	A ← A & W	40	10	1
ADZ	A ← A & Z	41	10	1
ADN	A ← A & A	42	10	1
ADP	A ← A & P	43	10	1
ADY	A ← A & Y	44	10	1
ADX	A ← A & X	45	10	1
ADW	A ← A & W	46	10	1
ADZ	A ← A & Z	47	10	1
ADN	A ← A & A	48	10	1
ADP	A ← A & P	49	10	1
ADY	A ← A & Y	4A	10	1
ADX	A ← A & X	4B	10	1
ADW	A ← A & W	4C	10	1
ADZ	A ← A & Z	4D	10	1
ADN	A ← A & A	4E	10	1
ADP	A ← A & P	4F	10	1
ADY	A ← A & Y	50	10	1
ADX	A ← A & X	51	10	1
ADW	A ← A & W	52	10	1
ADZ	A ← A & Z	53	10	1
ADN	A ← A & A	54	10	1
ADP	A ← A & P	55	10	1
ADY	A ← A & Y	56	10	1
ADX	A ← A & X	57	10	1
ADW	A ← A & W	58	10	1
ADZ	A ← A & Z	59	10	1
ADN	A ← A & A	5A	10	1
ADP	A ← A & P	5B	10	1
ADY	A ← A & Y	5C	10	1
ADX	A ← A & X	5D	10	1
ADW	A ← A & W	5E	10	1
ADZ	A ← A & Z	5F	10	1
ADN	A ← A & A	60	10	1
ADP	A ← A & P	61	10	1
ADY	A ← A & Y	62	10	1
ADX	A ← A & X	63	10	1
ADW	A ← A & W	64	10	1
ADZ	A ← A & Z	65	10	1
ADN	A ← A & A	66	10	1
ADP	A ← A & P	67	10	1
ADY	A ← A & Y	68	10	1
ADX	A ← A & X	69	10	1
ADW	A ← A & W	6A	10	1
ADZ	A ← A & Z	6B	10	1
ADN	A ← A & A	6C	10	1
ADP	A ← A & P	6D	10	1
ADY	A ← A & Y	6E	10	1
ADX	A ← A & X	6F	10	1
ADW	A ← A & W	70	10	1
ADZ	A ← A & Z	71	10	1
ADN	A ← A & A	72	10	1
ADP	A ← A & P	73	10	1
ADY	A ← A & Y	74	10	1
ADX	A ← A & X	75	10	1
ADW	A ← A & W	76	10	1
ADZ	A ← A & Z	77	10	1
ADN	A ← A & A	78	10	1
ADP	A ← A & P	79	10	1
ADY	A ← A & Y	7A	10	1
ADX	A ← A & X	7B	10	1
ADW	A ← A & W	7C	10	1
ADZ	A ← A & Z	7D	10	1
ADN	A ← A & A	7E	10	1
ADP	A ← A & P	7F	10	1
ADY	A ← A & Y	80	10	1
ADX	A ← A & X	81	10	1
ADW	A ← A & W	82	10	1
ADZ	A ← A & Z	83	10	1
ADN	A ← A & A	84	10	1
ADP	A ← A & P	85	10	1
ADY	A ← A & Y	86	10	1
ADX	A ← A & X	87	10	1
ADW	A ← A & W	88	10	1
ADZ	A ← A & Z	89	10	1
ADN	A ← A & A	8A	10	1
ADP	A ← A & P	8B	10	1
ADY	A ← A & Y	8C	10	1
ADX	A ← A & X	8D	10	1
ADW	A ← A & W	8E	10	1
ADZ	A ← A & Z	8F	10	1
ADN	A ← A & A	90	10	1
ADP	A ← A & P	91	10	1
ADY	A ← A & Y	92	10	1
ADX	A ← A & X	93	10	1
ADW	A ← A & W	94	10	1
ADZ	A ← A & Z	95	10	1
ADN	A ← A & A	96	10	1
ADP	A ← A & P	97	10	1
ADY	A ← A & Y	98	10	1
ADX	A ← A & X	99	10	1
ADW	A ← A & W	9A	10	1
ADZ	A ← A & Z	9B	10	1
ADN	A ← A & A	9C	10	1
ADP	A ← A & P	9D	10	1
ADY	A ← A & Y	9E	10	1
ADX	A ← A & X	9F	10	1
ADW	A ← A & W	A0	10	1
ADZ	A ← A & Z	A1	10	1
ADN	A ← A & A	A2	10	1
ADP	A ← A & P	A3	10	1
ADY	A ← A & Y	A4	10	1
ADX	A ← A & X	A5	10	1
ADW	A ← A & W	A6	10	1
ADZ	A ← A & Z	A7	10	1
ADN	A ← A & A	A8	10	1
ADP	A ← A & P	A9	10	1
ADY	A ← A & Y	AA	10	1
ADX	A ← A & X	AB	10	1
ADW	A ← A & W	AC	10	1
ADZ	A ← A & Z	AD	10	1
ADN	A ← A & A	AE	10	1
ADP	A ← A & P	AF	10	1
ADY	A ← A & Y	B0	10	1
ADX	A ← A & X	B1	10	1
ADW	A ← A & W	B2	10	1
ADZ	A ← A & Z	B3	10	1
ADN	A ← A & A	B4	10	1
ADP	A ← A & P	B5	10	1
ADY	A ← A & Y	B6	10	1
ADX	A ← A & X	B7	10	1
ADW	A ← A & W	B8	10	1
ADZ	A ← A & Z	B9	10	1
ADN	A ← A & A	BA	10	1
ADP	A ← A & P	BB	10	1
ADY	A ← A & Y	BC	10	1
ADX	A ← A & X	BD	10	1
ADW	A ← A & W	BE	10	1
ADZ	A ← A & Z	BF	10	1
ADN	A ← A & A	C0	10	1
ADP	A ← A & P	C1	10	1
ADY	A ← A & Y	C2	10	1
ADX	A ← A & X	C3	10	1
ADW	A ← A & W	C4	10	1
ADZ	A ← A & Z	C5	10	1
ADN	A ← A & A	C6	10	1
ADP	A ← A & P	C7	10	1
ADY	A ← A & Y	C8	10	1
ADX	A ← A & X	C9	10	1
ADW	A ← A & W	CA	10	1
ADZ	A ← A & Z	CB	10	1
ADN	A ← A & A	CC	10	1
ADP	A ← A & P	CD	10	1
ADY	A ← A & Y	CE	10	1
ADX	A ← A & X	CF	10	1
ADW	A ← A & W	D0	10	1
ADZ	A ← A & Z	D1	10	1
ADN	A ← A & A	D2	10	1
ADP	A ← A & P	D3	10	1
ADY	A ← A & Y	D4	10	1
ADX	A ← A & X	D5	10	1
ADW	A ← A & W	D6	10	1
ADZ	A ← A & Z	D7	10	1
ADN	A ← A & A	D8	10	1
ADP	A ← A & P	D9	10	1
ADY	A ← A & Y	DA	10	1
ADX	A ← A & X	DB	10	1
ADW	A ← A & W	DC	10	1
ADZ	A ← A & Z	DD	10	1
ADN	A ← A & A	DE	10	1
ADP	A ← A & P	DF	10	1
ADY	A ← A & Y	E0	10	1
ADX	A ← A & X	E1	10	1
ADW	A ← A & W	E2	10	1
ADZ	A ← A & Z	E3	10	1
ADN	A ← A & A	E4	10	1
ADP	A ← A & P	E5	10	1
ADY	A ← A & Y	E6	10	1
ADX	A ← A & X	E7	10	1
ADW	A ← A & W	E8	10	1
ADZ	A ← A & Z	E9	10	1
ADN	A ← A & A	EA	10	1
ADP	A ← A & P	EB	10	1
ADY	A ← A & Y	EC	10	1
ADX	A ← A & X	ED	10	1
ADW	A ← A & W	EE	10	1
ADZ	A ← A & Z	EF	10	1
ADN	A ← A & A	F0	10	1
ADP	A ← A & P	F1	10	1
ADY	A ← A & Y	F2	10	1
ADX	A ← A & X	F3	10	1
ADW	A ← A & W	F4	10	1
ADZ	A ← A & Z	F5	10	1
ADN	A ← A & A	F6	10	1
ADP	A ← A & P	F7	10	1
ADY	A ← A & Y	F8	10	1
ADX	A ← A & X	F9	10	1
ADW	A ← A & W	FA	10	1
ADZ	A ← A & Z	FB	10	1
ADN	A ← A & A	FC	10	1
ADP	A ← A & P	FD	10	1
ADY	A ← A & Y	FE	10	1
ADX	A ← A & X	FF	10	1

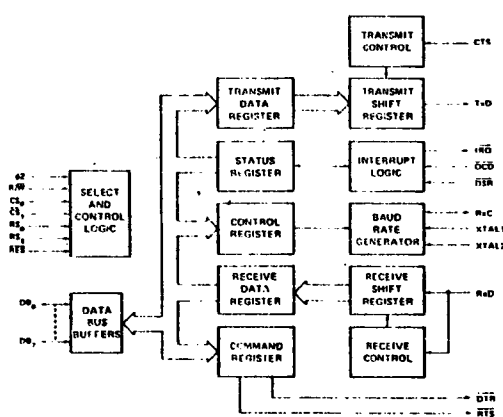
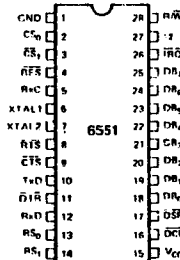
INSTR	OPERATION	OP CODE	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	OP IN	
-------	-----------	---------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--

- On chip baud rate generator: 15 programmable baud rates derived from a standard 1.8432 MHz external crystal (50 to 19,200 baud).
- Programmable interrupt and status register to simplify software design.
- Single +5 volt power supply.
- Serial echo mode.
- False start bit detection.
- 8 bit bi-directional data bus for direct communication with the microprocessor.
- External 16x clock input for non-standard baud rates (up to 125 Kbaud).
- Programmable: word lengths; number of stop bits; and parity bit generation and detection.
- Data set and modem control signals provided.
- Parity: (odd, even, none, mark, space).
- Full-duplex or half-duplex operation.
- 5, 6, 7, 8 and 9 bit transmission.

The SY6551 is an Asynchronous Communication Adapter (ACIA) intended to provide for interfacing the 6500/6800 microprocessor families to serial communication

data sets and modems. A unique feature is the inclusion of an on-chip programmable baud rate generator, with a crystal being the only external component required.

PIN CONFIGURATION



ORDERING INFORMATION

Part No.	Package	Clock Rate
SY6551	Ceramic	1 MHz
SYD6551	Cndip	1 MHz
SYF6551	Plastic	1 MHz
SYC6551A	Ceramic	2 MHz
SYD6551A	Ceramic	2 MHz
SYF6551A	Plastic	2 MHz

Figure 1. Block Diagram

ABSOLUTE MAXIMUM RATINGS

Rating	Symbol	Allowable Range
Supply Voltage	V _{CC}	-0.3V to +7.0V
Input/Output Voltage	V _{IN}	-0.3V to +7.0V
Operating Temperature	T _{OP}	0°C to 70°C
Storage Temperature	T _{STG}	-55°C to 150°C

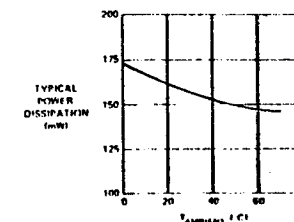
All inputs contain protection circuitry to prevent damage to high static charges. Care should be exercised to prevent unnecessary application of voltages in excess of the allowable limits.

Stresses above those listed under "Absolute Maximum Ratings" may cause permanent damage to the device. This is a stress rating only and functional operation of the device at these or any other conditions above those indicated in the operational sections of this specification is not implied.

D.C. CHARACTERISTICS (V_{CC} = 5.0V ± 5%, T_A = 0-70°C, unless otherwise noted)

Characteristic	Symbol	Min	Typ	Max	Unit
Input High Voltage	V _{IH}	2.0	-	V _{CC}	V
Input Low Voltage	V _{IL}	-0.3	-	0.8	V
Input Leakage Current: V _{IN} = 0 to 5V (φ2, R/W, RES, CS ₀ , CS ₁ , RS ₀ , RS ₁ , CTS, RxC, DCD, DSR)	I _{IN}	-	±1.0	±2.5	μA
Input Leakage Current for High Impedance State (Three State)	I _{TSI}	-	±2.0	±10.0	μA
Output High Voltage: I _{LOAD} = -100μA (DB ₀ - DB ₇ , TxD, RxC, RTS, DTR)	V _{OH}	2.4	-	-	V
Output Low Voltage: I _{LOAD} = 1.6mA (DB ₀ - DB ₇ , TxD, RxC, RTS, DTR, IRQ)	V _{OL}	-	-	0.4	V
Output High Current (Sourcing): V _{OH} = 2.4V (DB ₀ - DB ₇ , TxD, RxC, RTS, DTR)	I _{OH}	-100	-	-	μA
Output Low Current (Sinking): V _{OL} = 0.4V (DB ₀ - DB ₇ , TxD, RxC, RTS, DTR, IRQ)	I _{OL}	1.6	-	-	mA
Output Leakage Current (Off State): V _{OUT} = 5V (IRQ)	I _{OFF}	-	1.0	10.0	μA
Clock Capacitance (φ2)	C _{CLK}	-	-	20	pF
Input Capacitance (Except XTAL1 and XTAL2)	C _{IN}	-	-	10	pF
Output Capacitance	C _{OUT}	-	-	10	pF
Power Dissipation (See Graph) (T _A = 0°C) V _{CC} = 5.25V	P _D	-	170	300	mW

POWER DISSIPATION vs TEMPERATURE



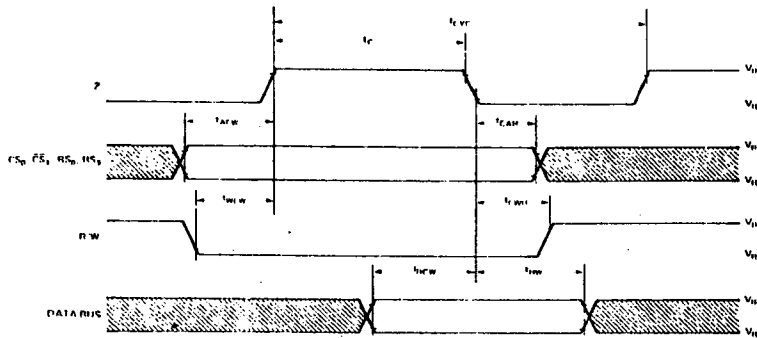


Figure 2. Write Timing Characteristics

WRITE CYCLE ($V_{CC} = 5.0V \pm 5\%$, $T_A = 0$ to 70°C , unless otherwise noted)

Characteristic	Symbol	SY6551		SY6551A		Unit
		Min	Max	Min	Max	
Cycle Time	t _{CYC}	1.0	—	0.5	—	μs
φ2 Pulse Width	t _C	400	—	200	—	ns
Address Set-Up Time	t _{ACW}	120	—	70	—	ns
Address Hold Time	t _{CAH}	0	—	0	—	ns
R/W Set-Up Time	t _{WCW}	120	—	70	—	ns
R/W Hold Time	t _{CWH}	0	—	0	—	ns
Data Bus Set-Up Time	t _{DCW}	150	—	60	—	ns
Data Bus Hold Time	t _{DWH}	20	—	20	—	ns

(t_r and t_f = 10 to 30 ns)

CRYSTAL SPECIFICATION

- Temperature stability $\pm 0.01\%$ (0° to 70°C)
- Characteristics at $25^\circ\text{C} \pm 2^\circ\text{C}$
 - Frequency (MHz) 1.8432
 - Frequency tolerance (!%) 0.02
 - Resonance mode Series
 - Equivalent resistance (ohm) 400 max.
 - Drive level mW 2
 - Shunt capacitance pF 7 max.
 - Oscillation mode Fundamental

No other external components should be in the crystal circuit

CLOCK GENERATION

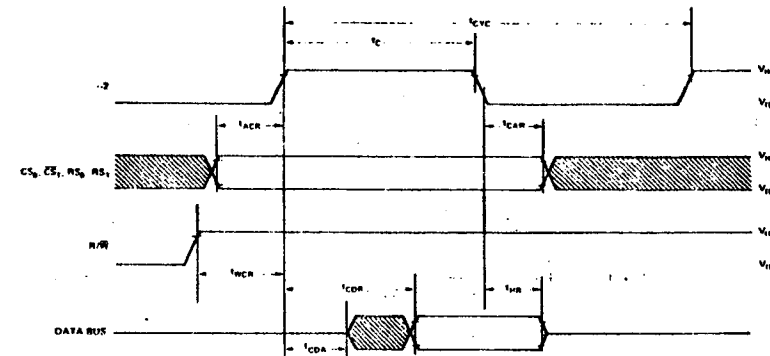
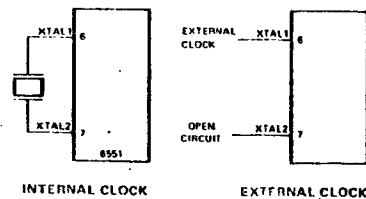
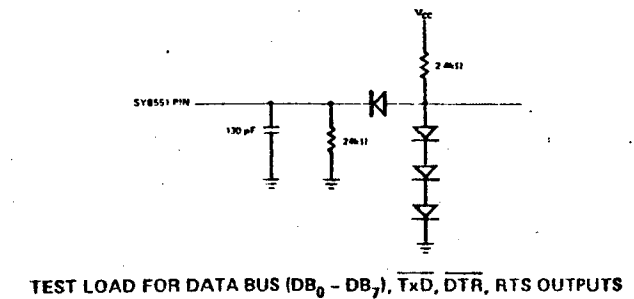


Figure 3. Read Timing Characteristics

READ CYCLE ($V_{CC} = 5.0V \pm 5\%$, $T_A = 0$ to 70°C , unless otherwise noted)

Characteristic	Symbol	SY6551		SY6551A		Unit
		Min	Max	Min	Max	
Cycle Time	t _{CYC}	1.0	—	0.5	—	μs
Pulse Width (φ2)	t _C	400	—	200	—	ns
Address Set-Up Time	t _{ACR}	120	—	70	—	ns
Address Hold Time	t _{CAR}	0	—	0	—	ns
R/W Set-Up Time	t _{WCR}	120	—	70	—	ns
Read Access Time (Valid Data)	t _{CDR}	—	200	—	150	ns
Read Data Hold Time	t _{HR}	20	—	20	—	ns
Bus Active Time (Invalid Data)	t _{CDA}	40	—	40	—	ns

TEST LOAD FOR DATA BUS (DB₀ - DB₇), TxD, DTR, RTS OUTPUTS

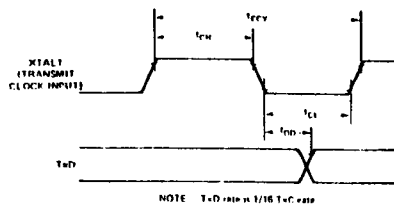


Figure 4a. Transmit Timing with External Clock

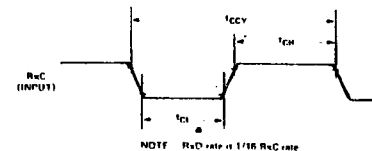


Figure 4c. Receive External Clock Timing

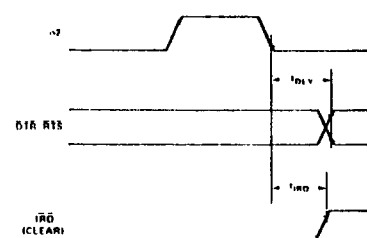


Figure 4b. Interrupt and Output Timing

TRANSMIT/RECEIVE CHARACTERISTICS

Characteristic	Symbol	SY6551		SY6551A		Unit
		Min	Max	Min	Max	
Transmit/Receive Clock Rate	t_{CCV}	400*	—	400*	—	ns
Transmit/Receive Clock High Time	t_{CH}	175	—	175	—	ns
Transmit/Receive Clock Low Time	t_{CL}	175	—	175	—	ns
XTAL1 to TxD Propagation Delay	t_{DD}	—	500	—	500	ns
Propagation Delay (RTS, DTR)	t_{DLY}	—	500	—	500	ns
IRO Propagation Delay (Clear)	t_{IRO}	—	500	—	500	ns

(t_r, t_f = 10 to 30 nsec)*The baud rate with external clocking is: $Baud\ Rate = \frac{1}{16 \times T_{CCV}}$

INTERFACE SIGNAL DESCRIPTION

RES (Reset)

During system initialization a low on the RES input will cause internal registers to be cleared.

 $\phi 2$ (Input Clock)

The input clock is the system $\phi 2$ clock and is used to trigger all data transfers between the system microprocessor and the SY6551.

R/W (Read/Write)

The R/W is generated by the microprocessor and is used to control the direction of data transfers. A high on the R/W pin allows the processor to read the data supplied by the SY6551. A low on the R/W pin allows a write to the SY6551.

IRO (Interrupt Request)

The IRO pin is an interrupt signal from the interrupt control logic. It is an open drain output, permitting

several devices to be connected to the common IRO microprocessor input. Normally a high level, IRO goes low when an interrupt occurs.

DB₀ - DB₇ (Data Bus)

The DB₀ - DB₇ pins are the eight data lines used for transfer of data between the processor and the SY6551. These lines are bi-directional and are normally high-impedance except during Read cycles when selected.

CS₀, CS₁ (Chip Selects)

The two chip select inputs are normally connected to the processor address lines either directly or through decoders. The SY6551 is selected when CS₀ is high and CS₁ is low.

RS₀, RS₁ (Register Selects)

The two register select lines are normally connected to the processor address lines to allow the processor to select the various SY6551 internal registers. The following table indicates the internal register select coding:

RS ₁	RS ₀	Write	Read
0	0	Transmit Data Register	Receive Data Register
0	1	Programmed Reset (Data is "Don't Care")	Status Register
1	0	Command Register	
1	1	Control Register	

The table shows that only the Command and Control registers are read/write. The Programmed Reset operation does not cause any data transfer, but is used to clear the SY6551 registers. The Programmed Reset is slightly different from the Hardware Reset (RES) and these differences are described in the individual register definitions.

ACIA/MODEM INTERFACE SIGNAL DESCRIPTION

XTAL1, XTAL2 (Crystal Pins)

These pins are normally directly connected to the external crystal (1.8432 MHz) used to derive the various baud rates. Alternatively, an externally generated clock may be used to drive the XTAL1 pin, in which case the XTAL2 pin must float.

TxD (Transmit Data)

The TxD output line is used to transfer serial NRZ (non-return-to-zero) data to the modem. The LSB (least significant bit) of the Transmit Data Register is the first data bit transmitted and the rate of data transmission is determined by the baud rate selected.

RxD (Receive Data)

The RxD input line is used to transfer serial NRZ data into the ACIA from the modem, LSB first. The receiver data rate is either the programmed baud rate or the rate of an externally generated receiver clock. This selection is made by programming the Control Register.

RxC (Receive Clock)

The RxC is a bi-directional pin which serves as either the receiver 16x clock input or the receiver 16x clock output. The latter mode results if the internal baud rate generator is selected for receiver data clocking.

RTS (Request to Send)

The RTS output pin is used to control the modem from the processor. The state of the RTS pin is determined by the contents of the Command Register.

CTS (Clear to Send)

The CTS input pin is used to control the transmitter operation. The enable state is with CTS low. The transmitter is automatically disabled if CTS is high.

DTR (Data Terminal Ready)

This output pin is used to indicate the status of the SY6551 to the modem. A low on DTR indicates the SY6551 is enabled and a high indicates it is disabled. The processor controls this pin via bit 0 of the Command Register.

DSR (Data Set Ready)

The DSR input pin is used to indicate to the SY6551 the status of the modem. A low indicates the "ready" state and a high, "not ready." DSR is a high-impedance input and must not be a no connect. If unused, it should be driven high or low, but not switched.

Note: If Command Register Bit 0 = 1 and a change of state on DSR occurs, IRO will be set, and Status Register Bit 6 will reflect the new level. The state of DSR does not affect either Transmitter or Receiver operation.

DCD (Data Carrier Detect)

The DCD input pin is used to indicate to the SY6551 the status of the carrier detect output of the modem. A low indicates that the modem carrier signal is present and a high, that it is not. DCD, like DSR, is a high-impedance input and must not be a no connect.

Note: If Command Register Bit 0 = 1 and a change of state on DCD occurs, IRO will be set, and Status Register Bit 5 will reflect the new level. The state of DCD does not affect Transmitter operation, but must be low for the Receiver to operate.

INTERNAL ORGANIZATION

The Transmitter/Receiver sections of the SY6551 are depicted by the block diagram in Figure 5.

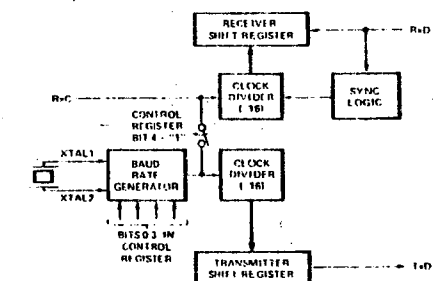


Figure 5. Transmitter/Receiver Clock Circuits

Bits 0-3 of the Control Register select the divisor used to generate the baud rate for the Transmitter. If the Receiver clock is to use the same baud rate as the Transmitter, then RxC becomes an output pin and can be used to slave other circuits to the SY6551.

CONTROL REGISTER

The Control Register is used to select the desired mode for the SY6551. The word length, number of stop bits, and clock controls are all determined by the Control Register, which is depicted in Figure 8.

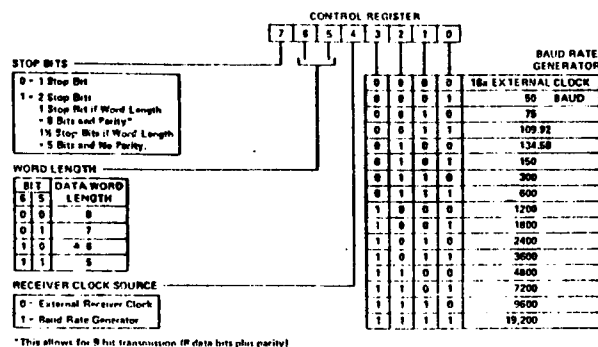


Figure 6. Control Register Format

COMMAND REGISTER

The Command Register is used to control Specific Transmit/Receive functions and is shown in Figure 7.

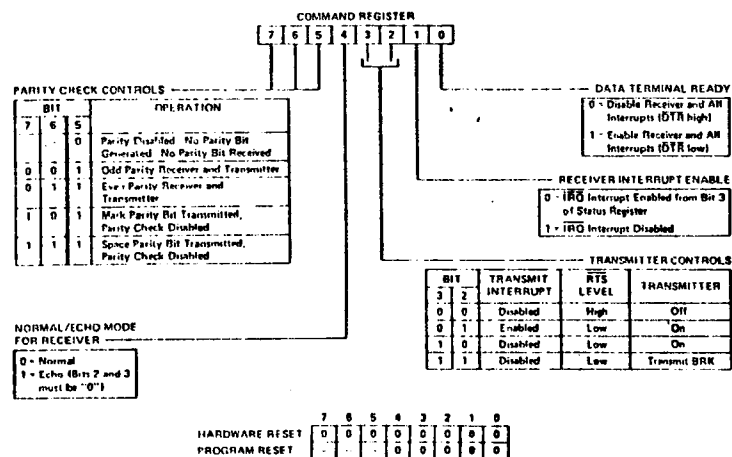
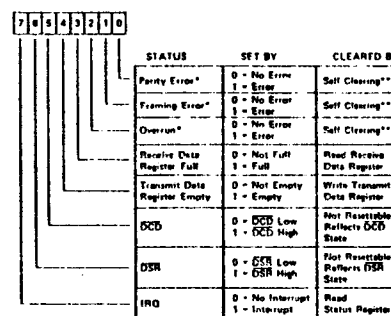


Figure 7. Command Register Format

STATUS REGISTER

The Status Register is used to indicate to the processor the status of various SY6551 functions and is outlined in Figure 8.



*NO INTERRUPT GENERATED FOR THESE CONDITIONS.
**CLEARED AUTOMATICALLY AFTER A READ OF RDR AND
THE NEXT ERROR FREE RECEIPT OF DATA

Figure 8. Status Register Format

TRANSMIT AND RECEIVE DATA REGISTERS

These registers are used as temporary data storage for the 6551 Transmit and Receive circuits. The Transmit Data Register is characterized as follows:

- Bit 0 is the leading bit to be transmitted.
- Unused data bits are the high-order bits and are "don't care" for transmission.

The Receive Data Register is characterized in a similar fashion:

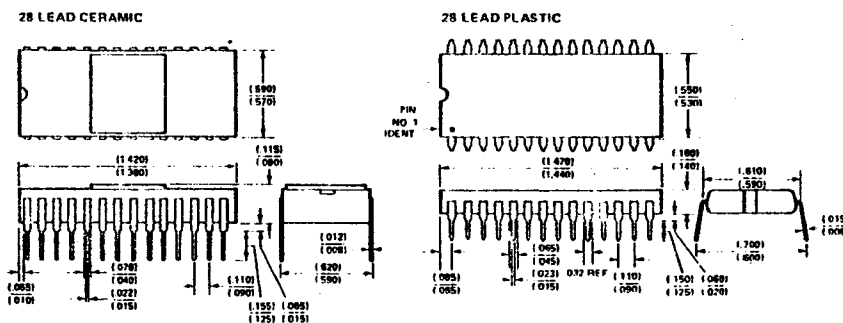
- Bit 0 is the leading bit received.
- Unused data bits are the high-order bits and are "0" for the receiver.
- Parity bits are not contained in the Receive Data Register, but are stripped-off after being used for external parity checking. Parity and all unused high-order bits are "0".

Figure 9 illustrates a single transmitted or received data word, for the example of 8 data bits, parity, and 1 stop bit.



Figure 9. Serial Data Stream Example

PACKAGE OUTLINES



ANHANG N

Current memory available: 9169

0000:

0000: 0000

chrfont .equ 1

0000:

0000:

.include rom0

0000:

.absolute

0000:

0000:

revision A3 Board

0000:

0000:

0000:

24x80 Monitor without tape 10

0000:

2 blocks for procedure code 8685 words left

```

0000: .proc      monitor
Current memory available: 8636
0000:
0000: .org 0F800
F000: 0000      LOC0      .equ 0
F000: 0001      LOC1      .equ 1
F000: 0020      WNDLFT     .equ 20
F000: 0021      WNDWDT     .equ 21
F000: 0022      WNDTOP     .equ 22
F000: 0023      WNDBTM     .equ 23
F000: 0050      width     .equ 80
F000: 0024      CH         .equ 24
F000: 0025      CV         .equ 25
F000: 0026      GBASL      .equ 26
F000: 0027      GBASH      .equ 27
F000: 0028      BASL       .equ 28
F000: 0029      BASH       .equ 29
F000: 002A      BAS2L      .equ 2A
F000: 002B      BAS2H      .equ 2B
F000: 002C      HZ         .equ 2C
F000: 002C      L*MEM      .equ 2C
F000: 002D      VZ         .equ 02D
F000: 002D      R*MEM      .equ 02D
F000: 002E      MASK       .equ 02E
F000: 002E      FORMAT     .equ 02E      ; disn
F000: 002F      LASTIN     .equ 02F      ; tape in
F000: 002F      LENGTH     .equ 02F      ; disn
F000: 0030      COLOR      .equ 030      ; LoRes color
F000: 0031      MODE       .equ 031      ; disn
F000: 0032      JN*FLG     .equ 032      ; prompt char
F000: 0033      PROMPT     .equ 033
F000: 0034      YSAV       .equ 034
F000: 0035      YSAV1      .equ 035
F000: 0036      CS*JL      .equ 036      ; output vector
F000: 0037      CS*JH      .equ 037
F000: 0038      KS*JL      .equ 038      ; input vector
F000: 0039      KS*JH      .equ 039
F000: 003A      PCL         .equ 03A      ; go-, list-command
F000: 003B      PCH         .equ 03B
F000: 003C      AIL         .equ 03C
F000: 003D      A1H         .equ 03D
F000: 003E      A2L         .equ 03E
F000: 003F      A2H         .equ 03F
F000: 0040      A3L         .equ 040      ; memory set
F000: 0041      A3H         .equ 041
F000: 0042      A4L         .equ 042
F000: 0043      A4H         .equ 043
F000: 0045      ACC         .equ 45      ; 6502 register
F000: 0046      XREG        .equ ACC+1
F000: 0047      YREG        .equ ACC+2
F000: 0048      STATUS      .equ ACC+3
F000: 0049      SPNT        .equ ACC+4
F000: 004E      RNDL        .equ 04E      ; random number
F000: 004F      RNDH        .equ 04F
0000:

```

```

F000: 0200      IN         .equ 0200      ; keyboard buffer
F000: 03F0      BRKV       .equ 03F0      ; brk vector
F000: 03F2      SOFTEV     .equ 03F2      ; soft reset vector
F000: 03F4      PWREDUP     .equ 03F4
F000: 03F5      AHPERV      .equ 03F5      ; Applesoft &
F000: 03F8      USRADR      .equ 03F8      ; U-command
F000: 03FB      NMI         .equ 03FB      ; jmp nmi
F000: 03FE      TROLOC      .equ 03FE      ; jmp dirloc
F000: 0400      LINE1      .equ 0400      ; first screen line
F000: 0479      chy         .equ 479      ; 80-col video driver
F000: 04F9      switch      .equ 4F9      ; 40/80-col switch
F000: 07F8      MSLGT       .equ 07F8      ; active slot ID
F000: C000      IOARD       .equ 0C000
F000: 0C00      Iopage      .equ 0C0      ; ASCII input
F000: C000      KBD         .equ 0C000      ; functions key input
F000: C000      Kbdextn     .equ 0C000      ; 64*64*128 set (inverse, flash, normal)
F000: C006      chrBas       .equ 0C006      ; char gen A10
F000: C002      chrge0       .equ 0C002      ; char gen A11
F000: C004      chrge1       .equ 0C004      ; invers/flash switch
F000: C000      chrinv       .equ 0C000      ; 40/80 col switch
F000: C00A      vid40       .equ 0C00A
F000: C00B      vid80       .equ 0C00B      ; video RAM switch
F000: C00C      vidbnk      .equ 0C00C
F000: C010      KRDSTRB     .equ 0C010
F000: C020      TAPEOUT     .equ 0C020
F000: C030      SPKR        .equ 0C030
F000: C050      TXCLR       .equ 0C050
F000: C052      MIXCLR      .equ 0C052
F000: C054      LWA*SCR     .equ 0C054
F000: C056      LORES       .equ 0C056
F000: C058      TTLout0     .equ 0C058      ; even: off, low <= 0.4V
F000: C05A      TTLout1     .equ 0C05A      ; odd : on, high >= 2.4 V
F000: C05C      TTLout2     .equ 0C05C
F000: C05E      TTLout3     .equ 0C05E
F000: C060      TAPEIN      .equ 0C060
F000: C064      PADDL0      .equ 0C064
F000: C070      PTRIG       .equ 0C070
F000: CFFF      CLRROM      .equ 0CFFF
F000: E000      BASIC        .equ 0E000
F000: E003      BASIC2       .equ 0E003
F000:
F000: 0000      bit7         .equ 00
F000:
F000:
F000:
F000: .include rom1
F000: 4A      PLOT          LSR      A
F000: 00      PHP
F000: 20 xxxx JSR      GBASCALC
F000: 28      PLP
F000: A7 0F      LDA      #0F
F000: 50**      BCC      #1
F000: 69 E0      ADC      #AE0
F000: 02
F000: 85 2E      #1      STA      #ASK

```

```

F80E: 00      PLOT1  php
F80F: 20 ****      jsr     selbnk
F812: 4C ****      jmp     plot100
F815: 00 00 00 00      .org    0F819
F819: 20 00F8      HLINE  JSR     PLOT1 ; Basic HLINE
F81C: C4 2C      $1     CPY     H2
F81E: 00**      BCS     RTS1
F820: C8      INY
F821: 20 0EF8      JSR     PLOT1
F824: 90F6      BCC     $1
F826: 69 01      VLINEZ  ADC     W1
F82B: 40      VLINE  PHA     ; Basic VLINE
F829: 20 00F8      JSR     PLOT1
F82C: 60      PLA
F82D: C5 20      CMP     V2
F82F: 90F5      BCC     VLINEZ
F81E: 11      * RTS1   RTS
F831: 60
F832:
F832: A0 2F      CLRSCR  LDY     #02F ; Y-Max
F834: 00**      BNE     CLRSC2
F836: A0 27      CLRTOP  LDY     #27 ; Y-max, Basic GR
F839: 02
F83B: 20 ****      CLRSC2  jsr     clrsc3
F83B: EA      nop
F83C: A9 00      $1     LDA     #0
F83E: 05 30      STA     COLOR
F840: 20 20F8      JSR     VLINE
F843: 00      DEY
F844: 10F6      BPL     $1
F846: 60      RTS
F847:
F847:      .org    0F847
F843: 47F8
F847: 40      GBASCALE  PHA
F848: 4A      LSR     A
F849: 29 03      AND     #3
F84B: 09 04      ORA     #4 ; for LoRes Page 1
F84D: 05 27      STA     GBASH
F84F: 60      PLA
F850: 29 10      AND     #10
F852: 90**      BCC     $1
F854: 09 00      ORA     #00
F852: 02
F856: 05 26      $1     STA     GBASL
F858: 0A      ASL     A
F859: 0A      ASL     A
F85A: 05 26      ORA     GBASL
F85C: 05 26      STA     GBASL
F85E: 60      RTS
F85F:
F85F: A5 30      nxicol  LDA     COLOR
F861: 10      CLC
F862: 69 03      ADC     #3
F864: 29 0F      SETCOL  AND     #0F ; Basic COLOR=

```

BASIS 108

Anhang 134

```

F866: 05 30      STA     COLOR
F868: 0A      ASL     A
F869: 0A      ASL     A
F86A: 0A      ASL     A
F86B: 0A      ASL     A
F86C: 05 30      ORA     COLOR
F86E: 05 30      STA     COLOR
F870: 60      RTS
F871:
F871: 4A      SCR1  LSR     A ; Basic SCR(X,Y) function
F872: 00      PHP
F873: 20 ****      jsr     scrn88
F876: EA      nop
F877: EA      nop
F878: 20      PLP
F879: 90**      scrn2  BCC     $1
F87B: 4A      LSR     A
F87C: 4A      LSR     A
F87D: 4A      LSR     A
F87E: 4A      LSR     A
F879: 04
F87F: 29 0F      $1     AND     #0F
F881: 60      RTS
F882:

```

BASIS 108

Anhang 135

```

882: .page
882: .ORG 0F882
882: A4 3A INSDS1 LDX PCL
884: A4 38 LDY PCN
886: 28 **** JSR PRYX2
887: 28 **** JSR PRBLNK
88C: A1 3A INSDS2 LDA 2PCL,X
88E: A8 TAY
88F: 4A LSR A
890: 98** BCC 1EVEN
892: 6A ROR A
893: 88** BCS ERR ; all xxxxxx11 opcodes are illegal
895: C9 A2 CMP #0A2 ; no STA # operation
897: F8** BEQ ERR
899: 29 87 AND #87
89B: 89
89B: 4A 1EVEN LSR A
89C: AA TAX
89D: BD **** LDA FMT1,X
8A0: 28 79F8 JSR SCRN2
8A3: D3** BNE GETFMT
897: 8C
893: 18
8A5: A8 88 ERR LDY #88
8A7: A9 88 LDA #88
8A3: 84 GETFMT TAX
8A4: BD **** LDA FMT2,X
8A0: 85 2E STA FORMAT
8A6: 29 83 AND #3
8B1: 85 2F STA LENGTH
8B3: 98 TYA
8B4: 29 8F AND #8F
8B6: AA TAX
8B7: 98 TYA
8B8: A8 83 LDY #3
8BA: F8 8A CPX #8A
8BC: F8** BEQ MNDX3
8BE: 4A MNDX1 LSR A
8BF: 93** BCC MNDX3
8C1: 4A LSR A
8C2: 4A MNDX2 LSR A
8C3: 89 28 ORA #28
8C5: 88 DEY
8C6: 08FA BNE MNDX2
8C8: C8 INY
8F: 88
8C: 88
89: 88 MNDX3 DEY
8A: 88F2 BNE MNDX1
8C: 88 RTS

```

```

F8CD: .page
F8CD: 88 88 88 .org 0F8D8
F8D9: 28 82F8 INSDSP JSR INSDS1
F8D3: 48 PWA
F8D4: 81 3A PRNTOP LDA 2PCL,Y
F8D6: 28 **** JSR PRBYTE
F8D9: A2 81 LDX #1
F8DB: 28 **** PRNTBL JSR PRBL2
F8DE: C4 2F CPY LENGTH
F8E0: C8 INY
F8E1: 98F1 BCC PRNTOP
F8E3: A2 83 LDX #3
F8E5: C8 84 CPY #4
F8E7: 98F2 BCC PRNTBL
F8E9: 68 PLA
F8EA: A8 TAY
F8EB: 89 **** LDA MNDL,Y ; print 3 characters, packed in 2 bytes
F8EE: 85 2C STA MNDL
F8F0: 89 **** LDA MNDL,Y
F8F3: 85 2D STA MNDL
F8F5:
F8F5: A9 88 88 LDA #88
F8F7: A8 83 LDY #83 ; shift 5 bits
F8F9: 86 2D 81 ASL MNDL
F8FB: 26 2C ROL MNDL
F8FD: 2A ROL A
F8FE: 88 DEY
F8FF: 08F8 BNE #1
F901: 69 8F ADC #8F ; "?"
F903: 28 **** JSR COUT
F906: CA DEX
F907: 08EC BNE #0
F909:
F909: 28 **** JSR PRBLNK
F90C: A4 2F LDY LENGTH
F90E: A2 84 LDX #4
F910: E8 83 PRADR1 CPX #3
F912: F8** BEQ PRADR5
F914: 86 2E PRADR2 ASL FORMAT
F916: 98** BCC #0
F918: BD **** LDA CHAR1-1,X
F91B: 28 **** JSR COUT
F91E: BD **** LDA CHAR2-1,X
F921: F8** BEQ #0 ; no 2nd char
F923: 28 **** JSR COUT
F921: 83
F916: 8E
F926: CA 88 DEX
F927: 08E7 88 BNE PRADR1 ; next format bit
F929: 68 RTS
F92A: 88 PRADR4 DEY
F92B: 38E7 88 BNE PRADR2
F92D: 28 **** JSR PRBYTE
F912: 1C

```



```

F9C0: 1C .byte 01C ; BRK
F9C1: 0A .byte 00A ; PHP
F9C2: 1C .byte 01C ; BPL
F9C3: 23 .byte 023 ; CLC
F9C4: 50 .byte 050 ; JSR
F9C5: 0B .byte 00B ; PLP
F9C6: 1B .byte 01B ; BMI
F9C7: A1 .byte 0A1 ; SEC
F9C8: 90 .byte 090 ; RTI
F9C9: 0A .byte 00A ; PHA
F9CA: 10 .byte 010 ; BVC
F9CB: 23 .byte 023 ; CLI
F9CC: 90 .byte 090 ; RTS
F9CD: 0B .byte 00B ; PLA
F9CE: 10 .byte 010 ; BVS
F9CF: A1 .byte 0A1 ; SEI
F9D0: 00 .byte 000 ; ?
F9D1: 29 .byte 029 ; DEY
F9D2: 19 .byte 019 ; BCC
F9D3: AE .byte 0AE ; TYA
F9D4: 69 .byte 069 ; LDY
F9D5: AB .byte 0AB ; TAY
F9D6: 19 .byte 019 ; BCS
F9D7: 23 .byte 023 ; CLV
F9D8: 24 .byte 024 ; CPY
F9D9: 53 .byte 053 ; IBY
F9DA: 1B .byte 01B ; BNE
F9DB: 23 .byte 023 ; CLD
F9DC: 24 .byte 024 ; CPX
F9DD: 53 .byte 053 ; INX
F9DE: 19 .byte 019 ; BEQ
F9DF: A1 .byte 0A1 ; SED
F9E0: ; 111xxx100:
F9E0: 00 .byte 000 ; ?
F9E1: 1A .byte 01A ; BIT
F9E2: 5B .byte 05B ; JMP
F9E3: 5B .byte 05B ; JMP
F9E4: A5 .byte 0A5 ; STY
F9E5: 69 .byte 069 ; LDY
F9E6: 24 .byte 024 ; CPY
F9E7: 24 .byte 024 ; CPX
F9E8: ; 11111010:
F9E8: AE .byte 0AE ; TXA
F9E9: AE .byte 0AE ; TXS
F9EA: AB .byte 0AB ; TAX
F9EB: AD .byte 0AD ; TSX
F9EC: 29 .byte 029 ; DEX
F9ED: 00 .byte 000 ; ?
F9EE: 7C .byte 07C ; NOP
F9EF: 00 .byte 000 ; ?
F9F0: ; 011xxx10:
F9F0: 15 .byte 015 ; ASL

```

```

F9F1: 9C .byte 09C ; ROL
F9F2: 40 .byte 040 ; LSR
F9F3: 9C .byte 09C ; ROR
F9F4: ; 111x0010, 111x0110, 111x1110:
F9F4: A5 .byte 0A5 ; STX
F9F5: 69 .byte 069 ; LDX
F9F6: 29 .byte 029 ; DEC
F9F7: 53 .byte 053 ; INC
F9F8: ; 111xxx01:
F9F8: 04 .byte 004 ; ORA
F9F9: 13 .byte 013 ; AND
F9FA: 34 .byte 034 ; EOR
F9FB: 11 .byte 011 ; ADC
F9FC: A5 .byte 0A5 ; STA
F9FD: 69 .byte 069 ; LDA
F9FE: 23 .byte 023 ; CMP
F9FF: A0 .byte 0A0 ; SBC
FA00: ; 111xxx01:
FA00: 00FA
FA00: 08 62 5A 4B 26 62 94 M1EMR .byte 008, 062, 05A, 04B, 026, 062, 094, 008
FA07: 00
FA08: 54 44 C8 54 68 44 E8 .byte 054, 044, 0C8, 054, 068, 044, 0E8, 094
FA0F: 94
FA10: 80 84 88 84 74 B4 20 .byte 080, 084, 088, 084, 074, 0B4, 020, 0AE
FA17: 6E
FA18: 74 F4 CC 4A 72 F2 A4 .byte 074, 0F4, 0CC, 04A, 072, 0F2, 0A4, 0BA
FA1F: 0A
FA20: ; 111xxx01:
FA20: 00 AA A2 A2 74 74 74 .byte 000, 0AA, 0A2, 0A2, 074, 074, 074, 72
FA27: 72
FA28: ; 111xxx01:
FA28: 44 68 B2 32 B2 00 22 .byte 044, 068, 0B2, 032, 0B2, 00, 022, 0
FA2F: 00
FA30: ; 111xxx01:
FA30: 1A 1A 26 26 .byte 1A, 1A, 26, 26
FA34: 72 72 8B C8 .byte 72, 72, 8B, 0C8
FA38: ; 111xxx01:
FA38: C4 CA 26 48 44 44 A2 .byte 0C4, 0CA, 026, 048, 044, 044, 0A2, 0C8
FA3F: C8
FA40: ; 111xxx01:
FA40: ; include rom2

```

```

FA40:      .page      ; filer ROM2.text
FA40:      .org      0FA40
FA41: 85 45      irq   sta   acc
FA42: 68          pla
FA43: 48          pha
FA44: 29 10      and   #10      ; test break flag, bit 4
FA45: D0**      bne   break
FA46: 6C FE03    jmp   2irqloc
FA4B:
FA4B: 00          .org      0FA4C
FA4C: 04          break  plp
FA4C: 28          jsr   sav1
FA4D: 20 ****      jsr   pla
FA50: 68          sta   pcl
FA51: 85 3A      pla
FA53: 68          sta   pch
FA54: 85 38      jmp   2brkx
FA56: 6C F003
FA59:
FA59: 20 82F0      oldbrk jsr   insds1
FA5C: 20 ****      jsr   rgdsp1
FA5F: 4C ****      jmp   non
FA62:
FA62:      .org      0FA62
FA62: D8          reset  cld
FA63: 20 ****      jsr   setnorm
FA66: 20 ****      jsr   init
FA69: 20 ****      jsr   setvid
FA6C: 20 ****      jsr   setkdb
FA6F:
FA6F: D8          newmon cld
FA70: 20 ****      jsr   bell
FA73:      .if     chrfont=1      ; national
FA73: 8D 03C0      sta   chrgen0+1
FA76: 8D 04C0      sta   chrgen1
FA79:      .endc
FA79:      .if     chrfont=2      ; ASCII
FA79:      .endc
FA79:      .if     chrfont=3      ; APL
FA79:      .endc
FA79:
FA79: 8D 08C0      sta   chrinv
FA7C: 2C FFCF      bit   chrROM
FA7F: 2C 10C0      bit   kbds1rb
FA82: AD F303      lda   softlev+1
FA85: 49 A5        eor   #0A5
FA87: CD F403      cmp   puredup
FA8A: D0**      bne   pwrup
FA8C: AD F203      lda   softlev
FA8F: D0**      bne   nofix
FA91: A9 E0        lda   #0E0
FA93: CD F303      cmp   softlev+1
FA96: D0**      bne   nofix
FA98:

```

```

FA98: A0 03      fixsev ldy   #3
FA9A: 8C F203      STY   SOFTEV
FA9D: 4C 00E0      JMP   BASIC
FA9E: 08
FA9F: 0F
FAA0: 6C F203      NOFIX  JMP   2SOFTEV
FAA3:
FAA9: 17          PWRUP  sec
FAA3: 38          ror   switch
FAA4: 6E F904      JSR   LOG01
FAA7: 28 ****      SETPG3 LDY   #5
FAAA: A2 05      SETPLP LDA   PWRCON-1,X
FAAC: B0 ****      STA   BRKV-1,X
FAAF: 9D EF03      DEX
FAB2: CA          BNE   SETPLP
FAB3: D0F7      LDA   #0C8      ; last slot+1
FAB5: A9 C8      STA   LOC1      ; SET PTR N
FAB7: 85 01      STX   LOC0      ; Xreg=0
FAB9: 86 00      LOY   #7       ; Y is byte offset into the slot ROM
FABB: A0 07      DEC   LOC1
FABD: C6 01      LDA   LOC1
FABF: A5 01      CMP   #0C1      ; slot=1?
FAC1: C9 C1      BEQ   FIXSEV      ; yes, slot 1 is the builtin printer
FAC3: F0D3      STA   MSLOT
FAC5: 8D F807      LDA   2LOC0,Y      ; read slot ROM
FAC8: B1 00      CMP   DISKID,Y      ; is it a boot device (floppy, harddisk...) ??
FACA: D9 ****      BNE   SLOOP      ; no, test next slot
FACD: D0EC      DEY
FACE: 88          DEY          ; yes so check next odd byte
FAD0: 88          BPL   #0
FAD1: 10F5      jmp   2LOC0      ; it is a disk! jump to boot
FAD3: 6C 0000

```

```

FAD6: .page
FAD6: 00 .ORG 0FAD7
FAD7: 20 **** REGDSP JSR CROUT
FA50: DAFA
FADA: A9 45 RGDSP1 LDA MACC
FADC: 05 40 STA A3L
FADE: A9 00 LDA 00
FAE0: 05 41 STA A3H
FAE2: A2 FB LDX 00FB ; -5
FAE4: A9 A0 $1 LDA 00A0
FAE6: 20 **** JSR COUT
FAE9: 00 **** LDA RTBL-251., X
FAEC: 20 **** JSR COUT
FAEF: A9 00 LDA 0000 ; "="
FAF1: 20 **** JSR COUT
FAF4: 05 4A LDA ACC+5, X
FAF6: 20 **** JSR PRBYTE
FAF9: E0 INX
FAFA: 30 E0 BML $1
FAFC: 60 RTS
FAFD:
FAFD:
FAFD:
FAAD: FCFA
FAFD: 59FA purcon .word OLDBRK
FAFF: 00E0 .word basic
FB01:
FACB: 01FB
FB01: 45 20 diskid eor 20 ; opcode (0E0*0A5=45) used for mask!!
FB03: A0 00 ldy 00 ; code never executed,
FB05: A2 03 ldx 03 ; only for disk ID
FB07: 04 3C stx 3c
FB09:
FB09: 08 15 0A 0B 40 0E 0F locchr .byte 08,15,0a,0b,40,0e,0f
FB10:
FB10: D0** sw1 bne sw2
FB12: 0A asl a
FB18: 01
FB13: 0D 7904 sw2 sta chy
FB16: 4C **** jmp scr100
FB19:
FB19: .ORG 0FB19
FAEA: 1EFA
FB19: C1 08 09 D0 03 RTBL .byte 0C1,0D0,0D9,0D0,0D3 ; "AXYPS"
FB1E:
FB1E: A0 70C0 PREAD LDA PTR16 ; Basic PDL(n) function
FB21: A0 00 LDY 00
FB22: EA NOP
FB24: EA NOP
FB25: 0D 44C0 $1 LDA PADDL0,X
FB28: 10** BPL 02
FB2A: C0 JNY
FB2B: D0F0 BNE $1
FB2D: 00 DEY
FB2B: 04

```

```

FB2E: 60 $2 RTS
FB2F:
FA67: 2FFB
FB2F: A9 04 INIT LDA #4 ; set I flag!
FB31: 05 40 STA STATUS
FB33: 2C 56C0 BIT LORES
FB36: 2C 54C0 bit lowscr
FB39: 2C 51C0 SETTXT BIT TxtClr+1 ; set text mode, Basic TEXT
FB3C: A9 00 LDA 00
FB3E: F0** BEQ SETWMD
FB40: 2C 50C0 SETGR BIT TXTCLR ; set graphic, Basic GR
FB43: 2C 53C0 BIT MIXClr+1 ; set mixed mode
FB46: 20 36F0 JSR CLRTOP
FB49: A9 14 LDA 014
FB3E: 00
FB4B: 05 22 SETWMD STA WNDTOP
FB4D: A9 00 lda 00
FB4F: 05 20 sta wndlft
FB51: A9 50 LDA Wwidth
FB53: 05 21 STA WNDWOTH
FB55: A9 10 LDA 010
FB57: 05 23 STA WND8TH
FB59: A9 17 LDA 017
FB5B: 05 25 TABV STA CV
FB5D: 4C **** JMP VTAB
FB60:
FB69: 20 **** LDC0 JSR HOME ; CLEAR THE SCRAN
FB6A: A0 00 LDY 00
FB6C: 09 **** $1 LDA TITLE, Y ; GET A CHAR
FB6E: 00 STA LINE1, Y
FB6F: 10F7 DEY
FB6E: 60 bpl $1
FB6F: RTS
FB6F:
FB6F: .org 0FB6F
FB6F: A0 F303 SETWRC LDA SOFTV+1
FB72: A9 A5 EOR 00A5
FB74: 0D F403 STA PWREDUP
FB77: 60 RTS
FB78:
FB78: AC 00C0 VIDWAIT LDY KBD
FB7B: C0 93 CPY 093 ; ctrl-S pressed?
FB7D: D0** BNE $2 ; no so continue
FB7F: 2C 10C0 BIT KBDSTRB ; clear Keyboard strobe
FB82: AC 00C0 $1 LDY KBD ; wait until next key pressed
FB85: 10FB BPL $1
FB87: C0 03 CPY 003 ; ctrl-C?
FB89: F0** BEQ vidout ; yes, it is for Basic
FB8B: 0D 10C0 sta KBDSTRB ; clear strobe
FB7D: 0F
FB8E: D0** $2 bne VIDOUT ; display char in accu
FB90:
FB66: 90FB
FB90: C2 E1 F3 E9 F3 A9 01 TITLE .byte 0C2,0E1,0F3,0E9,0F3,0A0,0B1,0B0,0B0 ; "Basis 100"
FB97: 00 00

```

```

FB99:
FB99: 0F 3E 65 19 57 9B 41 locjmp .byte 0F,3E,65,19,57,9B,41
FBA0: A0 07 local ldy 07
FBA2: D9 09FB $1 cmp locchr,y
FBA5: D0== bne 02
FBA7: A9 FC lda 00fc
FBA9: 40 pha
FBAA: B9 99FB lda locjmp,y
FBAD: 40 pha
FBAE: A0 10 ldy 010
FBB0: D0== bne pip ; echo for legal keys
FBA5= 00
FBB2: 00 02 dey
FBB3: 10ED bpl $1
FBB5: 60 rts
FBB6: 20 A0FB jlocal jsr local
FBB9: 20 **** rdcharl jsr rdkey
FBBE: 29 FF and 00ff ; test bit 7
FBBE: 10F6 bpl jlocal
FBC0: 60 rts
FBC1:
FBC1: .ORG 0FBC1
FBC1: 40 BASCALC PHA
FBC2: 4A LSR A
FBC3: 29 03 AND 03
FBC5: 09 04 ORA 04 ; for text page 1
FBC7: 05 29 STA BASH
FBC9: 60 PLA
FBCA: 29 10 AND 010
FBCC: 90== BCC 01
FBCE: 09 00 ora 000
FBCC= 02
FBD0: 05 20 $1 STA BASL
FBD2: 0A ASL A
FBD3: 0A ASL A
FBD4: 05 20 ORA BASL
FBD6: 05 20 STA BASL
FBD8: 60 RTS
FBD9:
FBD9: C9 07 BELLI CMP 007
FBD0: 00== BNE noctrl
FBD0: A0 70 LDY 0070 ; new sound
FBD0= 20
FBD1: 90 pip tya ; another sound
FBE0: 4A lsr A
FBE1: 4A lsr A
FBE2: 09 07 ora 07 ; set minimum time
FBE4: 20 **** jsr WAIT
FBE7: 2C 30C0 bit SPKR
FBEA: 00 dey
FBE8: D0F2 bne pip
FBD0= 10
FBD0: 40 noctrl rts
FBEE:
FBEE: .org 0FBEE

```

```

FBEE: 25 32 storinv and invflg
FBF0: 20 **** STORADV jsr stor00
FBF3: EA nop
FBF4: E6 24 ADVANCE INC CH
FBF6: A4 24 ldy CH
FBF8: C4 21 cpy WIDTH
FBFA: 00== BCS CR
FBFC: 60 RTS
FBFD:
FBFD: .org 0FBFD
FBFE= 40
FBF9= 72
FBFD: C9 A0 VIDOUT cmp 00A0 ; ctrl?
FBFF: 00ED bcs storinv ; no, display it normal or inverse
FC01: A0 tay
FC02: 10EC bpl STORADV
FC04: C9 00 CMP 000
FC06: F0== BEQ CR
FC08: C9 0A CMP 00A
FC0A: F0== BEQ LF
FC0C: C9 08 CMP 008
FC0E: D0C9 BNE BELLI
FC10: C6 24 BS DEC CH
FC12: 10== BPL RTS4
FC14: A5 21 LDA WIDTH
FC16: 05 24 STA CH
FC18: C6 24 DEC CH
FC1A: A5 22 UP LDA WIDTH
FC1C: C5 25 CMP CV
FC1E: 00== BCS RTS4
FC20: C6 25 DEC CV
FB5E= 22FC
FC22: A5 25 VTA0 LDA CV
FC24: 20 C1F0 VTA0Z JSR BASCALC
FC27: 4C **** jmp vtab00
FC1E= 0A
FC12= 16
FC2A: 60 RTS4 RTS
FC2B:
FC2B: B9 0002 getups lda in,y ; read uppercase char from input buffer
FC2E: C0 iny
FC2F: C9 E0 upper cmp 00E0 ; ***
FC31: 90== bcc 01
FC33: 29 0F and 000F ; shift to uppercase
FC35: 60 $1 rts
FC36:
FC36: 40 sw5 pha
FC37: 90 sw6 tya
FC38: 4A lsr a
FC39: 00 00C0 sta vid00
FC3C: 4C **** jmp selbnt2
FC3F:
FC3F: .org 0FC3F
FC3F: 4C F4FB jmp advance ; cursor right jmp

```

```

FC42:      .ORG      0FC42
FC42: A4 24      CLREOP LDY  CH
FC44: A5 25      LDA    CV
FC46: 4B          CLEOP1 PHA
FC47: 20 24FC     JSR    VTABZ
FC4A: 20 ****     JSR    CLEOLZ
FC4D: A0 00      LDY    00
FC4F: 6B          PLA
FC50: 69 00      ADC    00 ; carry=1 from cleolz
FC52: C5 23      CMP    WNDPTH
FC54: 9BF0       BCC    CLEOP1
FC56: B0CA       BCS    VTAB
FB61: 5BFC
FC58: A5 22      HONE   LDA    WNDTOP
FC5A: 05 25      STA    CV
FC5C: A0 00      LDY    00
FC5E: 04 24      STY    CH
FC60: F0E4       BEQ    CLEOP1
FC62:

```

```

FC62:      .page
FC66: 5A          FBFA= 66
FC62: A9 00      CR     LDA    00
FC64: 05 24      STA    CH
FC6A: 5A
FC66: E6 25      LF     INC    CV
FC68: A5 25      lda    cv
FC6A: C5 23      cmp    wndblm
FC6C: 90B6       bcc    vtabz
FC6E: C6 25      dec    cv
FC70: A5 22      scroll  lda    wndtop
FC72: 4B          PHA
FC73: 20 24FC     JSR    VTABZ
FC76: A5 20      $1     LDA    BASL
FC78: 05 2A      STA    BAS2L
FC7A: A5 29      LDA    BASH
FC7C: 05 28      STA    BAS2H
FC7E: A4 21      LDY    WNDWDTH
FC80: 0B          DEY
FC81: 6B          PLA
FC82: 69 01      ADC    01 ; carry=0 from scroll line
FC84: C5 23      CMP    WNDPTH
FC86: B0**       BCS    $3
FC88: 4B          PHA
FC89: 20 24FC     JSR    VTABZ
FC8C: 9B          tya
FC8D: AC F904     ldy    switch
FC90: 20 10FB     jsr    swl ; on return carry=0
FC93: 90E1       bcc    $1 ; bra $1
FC95:
FC95:      .org      0FC95
FC86: 0B
FC95: A0 00      $3     LDY    00
FC97: 20 ****     JSR    CLEOLZ
FC9A: 90B6       BCS    VTAB
FC9C: A4 24      CLREOL LDY  CH
FC98: 9EFC
FC9B: 9EFC
FC9E: 3B
FC9F: 0B
FCA0: 4C ****

```

```

FCA3:      .page
FCA3: 00 00 00 00      .org 0FCA8
FBE5: A8FC
FCB8: 30      WAIT SEC      ; wait for ord(Accu*2) time
FCB9: 40      01      PHA
FCBA: E9 01      02      SBC 01
FCBC: D0FC      BNE 02
FCBE: 60      PLA
FCBF: E9 01      SBC 01
FCB1: D0F6      BNE 01
FCB3: 60      RTS
FCB4:
FCB4: E6 42      NXTA4 INC A4L
FCB6: D000      BNE NXTA1
FCB8: E6 43      INC A4H
FCB4: 02
FCBA: A5 3C      NXTA1 LDA A1L
FCBC: C5 3E      CMP A2L
FCBE: A5 30      LDA A1H
FCB0: E5 3F      SBC A2H
FCC2: E6 3C      INC A1L
FCC4: D000      BNE 02
FCC6: E6 30      INC A1H
FCC4: 02
FCC8: 60      02      RTS

```

```

FCC9:      .page
FCC9:      ;
FCC9:      ; 80-col screen driver
FCC9:      ;
FCC9: 4C 0000      selbnt jmp sw3
FCC9: CCFC
FCCC: 80 0CC0      selbnt2 sta vidbnt ; 400..BFF: dynamic RAM
FCCF: 9000      bcc 01
FCD1: 78      sei
FCD2: 80 0CC0      sta vidbnt+1; 400..BFF: static RAM
FCCF: 04
FCD5: 8C 7904      01 sty chy ; save Yreg in active bank!
FCD8: A0      tay ; for lda/sta 2basl,y
FCD9: 60      pla
FCDA: 60      rts
FCDB:
FCDA: D0FC
FCD8: 20 C9FC      cleol80 jsr selbnt ; clear to end of line
FCDE: A9 A0      lda #0A0
FCE0: 91 20      sta 2basl,y
FCE2: AC 7904      ldy chy
FCE5: C8      iny
FCE6: C4 21      cpy wndwidth
FCE8: 90F1      bcc cleol80
FCEA: 4C 0000      jmp vidplp
FCEB:
FCEB: 81 26      plot80 lda 2gbasl,y ; MiRes plot
FCEB: 45 30      eor color
FCEB: 25 2E      and mask
FCEB: 51 26      eor 2gbasl,y
FCEB: 91 26      sta 2gbasl,y
FCEB: 4C 0000      jmp vidrts
FCFA:
FCFA: FAFC
FCFA: A0      sw3 pha
FCFB: AD F904      lda switch
FCFE: F000      beq sw4
FCFB: 4C 32FC      jmp sw6
FCFE: 03
FD03: 60      sw4 pla
FD04: 6C 7904      sty chy
FD07: 80 0AC0      sta vid40
FD0A: 60      rts
FD0B:

```

```

FD0B: .page
FD0B: 00 .org 0FD0C
FBA0: 0CFD
FD0C: 4C **** RDKEY jmp rdkey2
FAA0: 0FFD
FD0F: 20 2FFB logo1 jsr init
FD12: 4C 60FB jmp logo
FD00: 15FD
FD15: 20 **** rdkey2 jsr curs00
FD18: .org 0FD18
FD18: 6C 3000 jmp 2ksw1
FD18:
FD18: .org 0FD1B
FD18: E6 4E KEYIN INC RNDL ; slow human is the random generator
FD1D: 00** BNE $1
FD1F: E6 4F INC RNDH
FD10: 02
FD21: 2C 00C0 $1 BIT KBD ; key pressed?
FD24: 10F5 BPL KEYIN
FD26: 20 **** jsr curs00 ; remove cursor
FD29: AD 08C0 lda kbdextn ; read function key bit
FD2C: 29 00 and 0bit7
FD2E: 40 00C0 eor KBD ; merge with ASCII code
FD31: 00 10C0 sta KBDSTRB
FD34: 60 rts
FD35:
FD35: .org 0FD35
FD35: 4C 09FB RDCHAR jmp rdchar1
FD38:

```

```

FD38: .page
FD38: 00 00 00 00 .org 0FD3D
FD38: A5 32 NOTCR LDA INMFLG
FD3F: 40 PHA
FD40: A9 FF LDA 00FF
FD42: 85 32 STA INMFLG
FD44: 8D 0002 LDA IN,X
FD47: 20 **** JSR COUT
FD4A: 60 PLA
FD4B: 85 32 STA INMFLG
FD4D: 8D 0002 LDA IN,X
FD50: C9 00 CMP 0000 ; ctrl-H
FD52: F0** BEQ BCKSPC
FD54: C9 98 CMP 0098 ; ctrl-X
FD56: F0** BEQ CANCEL
FD58: E0 F0 CPX 00F0
FD5A: 98** BCC NOTCR1
FD5C: 20 **** JSR BELL
FD5A: 03
FD5F: E0 NOTCR1 INX
FD61: D0** BNE NEXTCHAR
FD66: 0A
FD62: A9 A3 CANCEL LDA 00A3 ; "H" like MBasic 5.2
FD64: 20 **** JSR COUT
FD67: 20 **** GETLN2 JSR CROUT
FD6A: A5 33 GETLN LDA PROMPT
FD6C: 20 **** JSR COUT
FD6F: A2 01 LDX 01
FD52: 1D
FD71: 0A BCKSPC TXA
FD72: F0F3 BEQ GETLN2
FD74: CA DEX
FD68: 13
FD75: 20 35FD NEXTCHAR JSR RDCHAR
FD78: C9 95 CMP 0095 ; ctrl-U
FD7A: D0** BNE ADDINP
FD7C: 20 **** jsr getc0
FD7F: EA nop
FD80: EA nop
FD81: EA nop
FD82: EA nop
FD83: EA nop
FD84: .org 0FD84
FD7A: 0B
FD84: 9D 0002 ADDINP STA IN, X
FD87: C9 8D CMP 008D
FD89: D002 BNE NOTCR
FD8B: .ORG 0FD8B
FD8B: 20 9CFC $1 JSR CLREOL ; entry by DOS 3.3 toolkit asmb!
FD88: 8EFD
FAD0: 8EFD
FD8E: A9 8D CROUT lda 008d
FD90: D0** BNE COUT
FD92:

```

```

FD92:      .page
FD92:      .org 0FD92
FD92: A4 3D      pra1 ldy a1h
FD94: A6 3C      ldx a1l
FD96: 20 ****      pryx2 jsr newln
FD99: 20 40F9      jsr prntyx
FD9C: A0 00      ldy 00
FD9E: A9 0A      lda 00BA
FDA0: 4C ****      jmp cout
FDA3:
FDA3: A5 3C      XAMB LDA A1L
FDA5: 09 0F      ora 00f
FDA7: 05 3E      STA A2L
FDA9: A5 3D      LDA A1H
FCAB: 05 3F      STA A2H
FCAD: A5 3C      MOD8CHK LDA A1L
FCAF: 29 0F      and 00F
FDB1: D0**      bne DATAOUT
FDB3: 20 92FD      XAM JSR PRA1
FDB1: 03
FDB6: A9 A0      DATAOUT LDA 00A0
FDB8: 20 ****      JSR COUT
FDB8: B1 3C      lda 2a11,y
FDBD: 20 ****      jsr prbyte
FDC0: 20 BAFC      jsr nxtal
FDC3: 90E0      bcc mod8chk
FDC5: 60      RTS
FDC6:
FDC6: AD F904      sw7 lda switch
FDC9: F0**      beq sw740
FDCB: A5 20      lda wndlft
FDCD: 4A      lsr a
FDCE: 60      rts
FDC9: 04
FDCF: A9 20      sw740 lda 0020
FDD1: C5 21      cmp wnddth
FDD3: B0**      bcs wdhok
FDD5: 05 21      sta wnddth
FDD3: 02
FDD7: A5 20      wdhok lda wndlft
FDD9: 60      rts
FDDA:
FDBE: 0AFD
FAF7: 0AFD
FDDA: 40      PRBYTE PHA
FDD8: 4A      LSR A
FDDC: 4A      LSR A
FDD0: 4A      LSR A
FDD6: 4A      LSR A
FDDF: 20 ****      JSR PRHEX2
FDE2: 60      PLA
FDE3: 29 0F      PRHEX AND 00F
FDE0: E5FD
FDES: 09 00      PRHEX2 ORA 0000

```

```

FDE7: C9 0A      CMP 00BA
FDE9: 90**      BCC COUT
FDEB: 69 06      ADC 06
FDED:
FDED:      .org 0FDED
FDE9: 02
FDB9: EDFD
FDA1: EDFD
FD90: 58
FD6D: EDFD
FD65: EDFD
FD4B: EDFD
FAF2: EDFD
FAED: EDFD
FAE7: EDFD
FDED: 6C 3600      COUT JMP 2CSM
FDF0: 40      COUT1 PHA
FDF1: 04 35      STY YSAV1
FDF3: 20 78FB      JSR VIDWALT
FDF6: A4 35      LDY YSAV1
FDF8: 60      PLA
FDF9: 60      RTS
FDEA:
FDE7: FAFD
FDEA: 20 8EFD      newln jsr crout
FDFD: A9 A0      lda 00A0
FDFE: D0EC      bne cout
FEB1:
FEB1:
FEB1:      .include rom3

```

```

FE01: .page
FE01: ;
FE01: ; monitor command page
FE01: ;
FE01: .org 0FE01
FE01: C6 34 BL1 DEC YSAV
FE03: F89E BEQ XA10
FE05: CA BLANK DEX
FE06: D8** BNE SETMDZ
FE08: C9 BA CNP H8BA ; ":"
FE0A: D8A7 BNE XAH
FE0C: 85 31 STOR STA MODE
FE0E: A5 3E LDA A2L
FE10: 91 40 STA 2A3L, Y
FE12: E6 40 JNC A3L
FE14: D8** BNE 91
FE16: E6 41 INC A3H
FE18: 02
FE18: 60 91 RTS
FE19:
FE19: A4 34 SETMODE LDY YSAV
FE1B: 89 FF01 LDA IN-1, Y
FE04: 16
FE1E: 85 31 SETMDZ STA MODE
FE20: 60 RTS
FE21:
FE21: A2 01 LT LDX 01
FE23: 85 3E 91 LDA A2L, X
FE25: 95 42 STA A4L, X
FE27: CA DEX
FE28: 18F9 BPL 91
FE2A: 60 RTS
FE2B:
FE2B: 00 .org 0FE2C
FE2C: 81 3C MOVE LDA 2A1L, Y
FE2E: 91 42 STA 2A4L, Y
FE30: 28 B4FC JSR NCTA4
FE32: 98F7 RCC MOVE
FE35: 60 RTS
FE36:
FE36: 81 3C verify LDA 2A1L, Y
FE38: D1 42 CNP 2A4L, Y
FE3A: F8** BEQ 91
FE3C: 28 92FD JSR FRA1
FE3F: 81 3C LDA 2A1L, Y
FE41: 28 DAFD JSR PRBYTE
FE44: A9 BC LDA H8BC ; "("
FE46: 28 EDFD JSR COUT
FE49: A9 BE LDA H8BE ; ")"
FE4B: 28 EDFD JSR COUT
FE4E: 81 42 LDA 2A4L, Y
FE50: 28 DAFD JSR PRBYTE
FE5A: 17
FE53: 28 B4FC 91 JSR NCTA4

```

```

FE56: 98DE BCC verify
FE58: 60 RTS
FE59:
FE59: .org 0FE59
FE59: 6C F203 BASCONT JMP 2softw
FE5C: 4C 00E0 XBASIC JMP BASIC
FE5F:
FE5F: 00 .org 0FE60
FE60: 28 **** LIST jsr alpc
FE63: 28 D8F8 91 jsr instdsp
FE66: 28 53F9 jsr pcadj
FE69: 85 3A sta pcl
FE6B: 84 38 sty pch
FE6D: C5 3E cmp a2l
FE6F: 90 tya
FE70: E5 3F sbc a2h
FE72: 98EF bcc 91
FE74: 60 rts
FE75:
FE75: .org 0FE75
FE61: 75FE
FE75: BA AIPC TXA
FE76: F8** BEQ 92
FE78: 85 3C 91 LDA A1L, X
FE7A: 95 3A STA PCL, X
FE7C: CA DEX
FE7D: 18F9 BPL 91
FE76: 07
FE7F: 60 92 RTS
FE80:
FE80: A0 7F SETIMV LDY H7F
FE82: D8** BNE SETIFLG
FE84: A0 FF SETNORM LDY H8FF
FE82: 02
FE86: 94 32 SETIFLG STY INJFL6
FE88: 60 RTS
FE89:
FE89: A9 00 SETKBD LDA 00
FE8B: 85 3E INPORT STA A2L ; INHn
FE8D: A2 38 INPRT LDX H85AL
FE8F: A0 10 LDY H10
FE91: D8** BNE 10PR1
FE93: A9 00 SETVID LDA 00
FE95: 85 3E OUTPORT STA A2L ; FRHn
FE97: A2 36 OUTPR1 LDX H85AL
FE99: A0 F0 LDY H8F0
FE91: 00
FE9B: A5 3E 10PR1 LDA A2L
FE9D: 29 07 AND H07 ; only slots 1..7 are legal
FE9F: F8** BEQ 10FRT1 ; slot 0 has no I/O ROM space
FEA1: 89 C0 ORA H0page
FEA3: A0 00 LDY 00
FEA5: F8** BEQ 10FRT2
FE9F: 06
FEA7: A9 FD 10FRT1 LDA H8FD
FEA5: 02

```

```

FEA9: 94 00      10FRT2 STY    loc0, X
FEA8: 95 01      STA    loc1, X
FEAD: A5 3E      lda    a21      ; if slot in (8..15.) then entry:=Cs08
FEAF: 29 08      and     #8       ; else entry:=Cs00
FEB1: 15 00      ora     loc0,x
FEB3: 95 00      sta     loc0,x
FEB5: 60         rts
FEB6:
FEB6:          .org    0FEB6
FEB4: 20 75FE     GO      JSR    A1PC
FEB9: 20 ****     JSR    RESTORE
FEB0: 6C 3A00     JMP     2PCL
FEBF: 4C D7FA     REG2    JMP     RLBDSP
FEC2:
FEC2: 20 47F8     scrn80  jsr     gbasalc
FEC3: 4C ****     jmp     scrn802
FEC8:
FEC8: 00 00      .org    0FECA
FECA: 4C F883     USR     JMP     USRADR

```

```

FEC0:          .page
FEC0:
FEC0: 60         write rts      ; no tape out!
FEC1:
FEC1: 00         stor80  php     ch
FECF: A4 24      ldy     ch
FED1: 20 C9FC    jsr     selbnk
FED4: 4C ****    jmp     strts
FED7:
FED7: 07FE      FD27* 07FE
FED7: 07FE      FD16* 07FE
FED7: 00         curs80  php     ch
FED8: A4 24      ldy     ch
FED9: 20 C9FC    jsr     selbnk
FED0: 01 28      lda     2bas1,y
FEDF: 49 08      eor     8bit7
FED5: E1FE      strts  sta     2bas1,y ; write char,
FEE1: 91 28      vidrts ldy     chy      ; restore Yreg,
FECF: E3FE      vidplp sta     vidbnk ; restore memory bank,
FEE3: AC 7904    plp     ; restore iflag
FEEB: E6FE      rts
FEE4: 00 0CC0
FEE9: 28
FEEA: 60
FEEB:
FEC2: EBFE      vtab80  jsr     sw7
FEEB: 20 C6FD    clc
FEE3: 18         adc     bas1
FEEF: 65 20      sta     bas1
FEF1: 05 20      rts
FEF3: 60
FEF4:
FEF4:
FEF4: 60 00      .org    6FEF6
FEF6: 20 51FE     CRON    JSR    BL1
FEF9: 60         PLA
FEFA: 60         PLA
FEFB: D8**      BNE    MONZ
FEFD:
FEFD: 60         read  rts      ; no tape input!
FEFE:
FEFE: FEFE      FD70* FEFE
FEFE: 00         get80  php     ch
FEFF: A4 24      ldy     ch
FF01: 20 C9FC    jsr     selbnk
FF04: 01 28      lda     2bas1,y
FF06: 4C E3FE    jmp     vidrts
FF09:
FF09:           ; fast scroll line without jsr selbnk
FF09:
FF09: 00         scr100  php
FF0A: 70         sei
FF0B: 4A         lsr     A
FF0C: AB         tay

```

```

FF0D: 90==          bcc evenchr      ; first time odd or even?
FF0F: 8D 0DC0        oddchr sta vidbnk1 ; static RAM on
FF12: 81 20          lda 2bas1,y      ; copy in static RAM
FF14: 91 2A          sta 2bas21,y
FF16: 8D 0CC0        sta vidbnk      ; static RAM off
FF19: CE 7904        dec chy
FF1C: 30==          bmi scrlex ; ready?
FF0D: 0F
FF1E: 81 20          evenchr lda 2bas1,y ; copy in dynamic RAM
FF20: 91 2A          sta 2bas21,y
FF22: 88            dey
FF23: CE 7904        dec chy
FF26: 10E7          bpl oddchr ; more to scroll?
FF1C: 0A
FF28: 20            scrlex plp
FF29: 18            clc
FF2A: 60            rts
FF28:
FF28: 00 00          .org 0FF2D
FF2D: 60            PRERR rts
FF2E:
FECA: 2EFF
FF2E: 20 C9FC        scrn802 jsr selbnk
FF31: 81 26          lda 2gbas1,y
FF33: 8D 0CC0        sta vidbnk
FF36: AC 7904        ldy chy
FF39: 60            rts
FF3A:
FD5D: 3AFF
FF3A: A9 87          BELL LDA #87
FF3C: 4C EDFD        JNP COUT

```

```

FF3F:
FEBA: 3FFF          .page
FF3F: A5 48          RESTORE LDA STATUS
FF41: 48            PHA
FF42: A5 45          LDA acc
FF44: A6 46          RESTRI LDX Xreg
FF46: A4 47          LDY Yreg
FF48: 28            PLP
FF49: 60            RTS
FF4A:
FF4A: 85 45          SAVE STA acc
FF4C: 86 46          SAVI STX Xreg
FF4E: 84 47          STY Yreg
FF50: 88            PHP
FF51: 68            PLA
FF52: 85 48          STA status
FF54: BA            TSX
FF55: 86 49          STX spnt ; save the wrong stack pointer value!
FF57: D8            CLD
FF58:                .org 0FF58
FF58: 60            iorts RTS ; used by slot ROM
FF59:

```

```

FF59:
FF59: 20 04FE      OLDRST JSR  SETNORM
FF5C: 20 2FFB      JSR  INIT
FF5F: 20 93FE      JSR  SETVID
FF62: 20 89FE      JSR  SETKBD
FF65:
FF65: D0          MON   CLD
FF66: 20 3AFF      JSR  BELL
FF68: 6C
FF69: A9 AA        MONZ  LDA  #0AA ; "a"
FF6B: 85 33        STA  PROMPT
FF6D: 20 67FD      JSR  GETLNZ
FF70: 20 ****      JSR  ZMODE
FF73: 20 ****      NXTITM JSR  GETNUM
FF76: 84 34        STY  YSAW
FF78: A0 11        LDY  #011
FF7A: 88          CHRSRCH DEY
FF7B: 30E8         BMI  MON
FF7D: D9 ****      CMP  CHRTBL, Y
FF80: D0FB         BNE  CHRSRCH
FF82: 20 ****      JSR  TOSUB
FF85: A4 34        LDY  YSAW
FF87: 4C 73FF      JMP  NXTITM
FF8A: A2 03        D16   LDX  #3
FF8C: 0A          ASL  A
FF8D: 0A          ASL  A
FF8E: 0A          ASL  A
FF8F: 0A          ASL  A
FF90: 0A          NXTBIT ASL  A
FF91: 26 3E        ROL  A2L
FF93: 26 3F        ROL  A2H
FF95: CA          DEX
FF96: 10FB         BPL  NXTBIT
FF98: A5 31        NXTBAS LDA  MODE
FF9A: D0**         BNE  NXTBS2
FF9C: 85 3F        LDA  A2H, X
FF9E: 95 3D        STA  A1H, X
FFA0: 95 41        STA  A3H, X
FFA2: 06
FFA2: E8          NXTBS2 INX
FFA3: F0F3         BEQ  NXTBAS
FFA5: D0**         BNE  NXTCHR
FFA7: A7FF
FFA7: A2 00        GETNUM LDX  #0
FFA9: 86 3E        STX  A2L
FFAB: 86 3F        STX  A2H
FFA5: 06
FFAD: 20 28FC      NXTCHR jsr  getupcs
FFB0: 49 B0        EOR  #0B0
FFB2: C9 0A        CMP  #0A
FFB4: 90D4         BCC  D16
FFB6: 69 88        ADC  #88
FFB8: C9 FA        CMP  #0FA
FFBA: B0CE        BCS  D16

```

```

FFBC: 60          RTS
FFBD:
FFBD: 80          .org 0FFBE
FFB3: BEFF
FFBE: A9 FE        TOSUB LDA  #0FE ; command page
FFC0: 40          PHA
FFC1: 89 ****      LDA  SUBTBL, Y
FFC4: 40          PHA ; JMP by RTS
FFC5: A5 31        LDA  MODE
FF71: C7FF
FFC7: A0 00        ZMODE LOY  #0
FFC9: 84 31        STY  MODE
FFCB: 60          RTS

```

```

FFCC:      .page
FFCC:      .org 0FFCC
FF7E: CCFF
FFCC: EA      CHRTBL .byte 0EA ; 0
FFCD: BB      .byte 0BB ; ctrl-B
FFCE: EE      .byte 0EE ; U
FFCF: 98      .byte 098 ; ?
FFD0: EF      .byte 0EF ; V
FFD1: 06      .byte 006 ; M
FFD2: 04      .byte 004 ; K
FFD3: E9      .byte 0E9 ; P
FFD4: 07      .byte 007 ; N
FFD5: 02      .byte 002 ; I
FFD6: 05      .byte 005 ; L
FFD7: 00      .byte 000 ; G
FFD8: 93      .byte 093 ; :
FFD9: A7      .byte 0A7 ; .
FFDA: 95      .byte 095 ; <
FFDB: C6      .byte 0C6 ; ctrl-M
FFDC: 99      .byte 099 ; blank
FFDD:
FFC2: D0FF
FFD0: 58      SUBTBL .byte 058 ; Basic warm jmp 23F2 is move!
FFD1: 5B      .byte 05B ; Basic cold jmp 0E00B is move!
FFD2: C9      .byte 0C9 ; user jmp 03FB
FFD3: 0E      .byte 00E ; register display
FFD4: 35      .byte 035 ; verify
FFD5: 2B      .byte 02B ; move
FFD6: 8C      .byte 08C ; input vector
FFD7: 96      .byte 096 ; output vector
FFD8: 83      .byte 083 ; normal
FFD9: 7F      .byte 07F ; inverse
FFDA: 5F      .byte 05F ; list is moved!
FFDB: 85      .byte 085 ; go
FFDC: 18      .byte 018 ; :
FFDD: 18      .byte 018 ; .
FFDE: 20      .byte 020 ; <
FFDF: F5      .byte 0F5 ; (cr)
FFE0: 04      .byte 004 ; (space)
FFEE:
FFEE: 84 2D      clsrc3 sty v2
FFEF: A8 4F      ldy #04F ; 88-col -1
FFF0: A0 F984    lda switch
FFF1: D0**      bne clr80
FFF2: A0 27      ldy #027 ; 48-col -1
FFF3: 82
FFF4: 60      clr80 rts
FFFA:
FFFA:          .org 0FFFA
FFFA: F803      .word NM1
FFFC: 62FA      .word RESET
FFFE: 40FA      .word IRQ
8000:
8001:          .end

```

SYMBOLTABLE DUMP

AB - Absolute LB - Label UD - Undefined MC - Macro
 RF - Ref DF - Def PR - Proc FC - Func
 PB - Public PV - Private CS - Consts

```

A1H AB 003D: A1L AB 003C: A1PC LB FE75:
A2H AB 003F: A2L AB 003E: A3H AB 0041:
A3L AB 0040: A4H AB 0043: A4L AB 0042:
ACC AB 0045: ADDINP LB F0B4: ADVANCE LB F0F4:
AMPERV AB 03F5: BAS2H AB 002B: BAS2L AB 002A:
BASCALC LB F8C1: BASCNT LB FE59: BASH AB 0029:
BASIC AB E000: BASIC2 AB E003: BASL AB 0028:
BCKSPC LB F071: BELL LB FF3A: BELL1 LB F0D9:
BIT7 AB 0000: BL1 LB FE01: BLANK LB FE05:
BREAK LB FA4C: BRKV AB 03F0: BS LB FC10:
CANCEL LB F062: CH AB 0024: CHARI LB F9B4:
CHAR2 LB F9BA: CHRBAS AB C006: CHRFONT AB 0001:
CHRGEN0 AB C002: CHRGEN1 AB C004: CHRINJ AB C000:
CHRSRCH LB FF7A: CHRTBL LB FFCC: CHY AB 0479:
CLEOL00 LB FCD8: CLEOL2 LB FC9E: CLEOP1 LB FC46:
CLR00 LB FFF9: CLAEOL LB FC9C: CLREOP LB FC42:
CLRRON AB CFFF: CLRS02 LB F830: CLRS03 LB FFE1:
CLRS0R LB F832: CLRTOP LB F836: COLOR AB 0030:
COUT LB FDE0: COUT1 LB FDF0: CR LB FC62:
CRMON LB FEF6: CROUT LB FDBE: CSWH AB 0037:
CSWL AB 0036: CURS00 LB FED7: CV AB 0625:
DATAOUT LB FDB6: D16 LB FF8A: DISKID LB F801:
ERR LB F8A5: EVENCHR LB FF1E: FIXSEV LB FA90:
FHT1 LB F962: FHT2 LB F9A6: FORMAT AB 002E:
GBASCALC LB F847: GBASH AB 0027: GBASL AB 0026:
GET00 LB FEFE: GETFHT LB F859: GETLN LB FD6A:
GETLN2 LB FD67: GETNUM LB FFA7: GETUPCS LB FC20:
GO LB FE06: H2 AB 002C: HLINE LB F819:
HOME LB FC50: IEVEN LB F89B: IN AB 0200:
INIT LB FB2F: INPORT LB FE60: INPRT LB FE0D:
INSDS1 LB F882: INSDS2 LB F88C: INSTDSP LB F800:
INVLB AB 0032: IOARD AB C000: IOPAGE AB 00C0:
IOPRT LB FE9B: IOPRT1 LB FEA7: IOPRT2 LB FEA9:
IORTS LB FFS0: IRQ LB FA40: IROLOC AB 03FE:
JLOCAL LB FB86: KBD AB C020: KBDXTN AB C000:
KBDSTRB AB C010: KEYIN LB FD10: KSWH AB 0039:
KSWL AB 0038: LASTIN AB 002F: LENGTH AB 002F:
LF LB FC66: LINE1 AB 0400: LIST LB FE60:
LJNEM AB 002C: LOCO AB 0000: LOC1 AB 0001:
LOCAL LB FB40: LOCCHR LB F809: LOCJMP LB FB99:

```

Current minimum space is 6838 words

F810# C9FC
 F813# EDFC
 F887# 96FD
 F946# DAFD
 F942# DAFD
 F92E# DAFD
 F8D7# DAFD
 F94D# EDFD
 F924# EDFD
 F91C# EDFD
 F984# EDFD
 FA64# 84FE
 FA6D# 89FE
 FA6A# 93FE
 F874# C2FE
 F8F1# CEFE
 F817# 89FF
 FA71# 3AFF
 FA4E# 4CFF
 FA68# 65FF
 F839# EEFF

Assembly complete: 1335 lines
 0 Errors flagged on this Assembly

```

0000: .absolute
0000: .proc printer
Current memory available: 8644
0000:
0000: 0021 version .equ 21 ; version 2.1
0000:
0000: C100 rom .equ 0C100
0000: 00C1 rompage .equ 0C1
0000: .org rom
C100:
C100: C090 devsel .equ 0C090
C100: C1C1 pready .equ 0C1C1
C100:
C100: C090 preg .equ devsel
C100: C090 acia .equ devsel+8
C100:
C100: C090 inreg .equ acia+0 ; 7 6 5 4 3 2 1 0
C100: C090 outreg .equ acia+0 ;
C100:
C100: C099 stsreg .equ acia+1 ; IRQ DSR DCD tran rec out- frm- par-
C100: ; occur inact inact empty full error
C100:
C100: C09A cmdreg .equ acia+2 ; parity par rec transmit- rec- DTR
C100: ; mode-ctrl enabl echo IRQ,RTS,brk IRQ activ
C100:
C100: C09B ctrlreg .equ acia+3 ; 2 stop word- clock baud rate
C100: ; bits length intrn
C100:
C100: 0478 Accu .equ 478 ; save char
C100: 04F8 chanel .equ 4F8 ; par/ser out switch: if chanel<80 then par else ser
C100:
C100: 0479 vid0 .equ 479 ; used in the 80-col screen driver
C100: 04F9 vid1 .equ 4F9 ; reserved
C100: 0579 vid2 .equ 579 ; reserved
C100: 05F9 modechk .equ 5F9 ; warnstart byte
C100: 0679 mode .equ 679 ; CR-JCR/LF video echo
C100: ; par ser par ser
C100: 06F9 ctrl .equ 6F9 ; value for ACIA ctrl-reg
C100: 0779 cmd .equ 779 ; value for ACIA cmd-reg
C100:
C100: 07F9 hCount .equ 7F9
C100:
C100: 0024 ch .equ 24
C100: 0036 csw .equ 36
C100: 0038 ksw .equ 38
C100: FDF0 cout1 .equ 0FDF0
C100:
C100: 002C bit_a .equ 2C
C100: 20 xxxx jsr init
C100: 90xxx bcc pwrt2
C105:
C105: .org rom+5
C105: 48 byte5 pha ; tested by Pascal
C106: 21 .byte version
C107: 48 byte7 pha ; tested by Pascal
C108:

```

```

C100:      .org    rom+0
C100: 48      v24    pha      ; first entry for INH9 or PR09
C109: A5 39      lda      ksw+1
C108: C9 C1      cmp      #rompage
C10D: D8**      bne      swrite ; no
C10F: 68      pla
C110: A9 14      sread    lda      #14 ; yes, first entry
C112: 85 38      sta      ksw ; zap entry to sread2
C114:
C114:      .org    rom+14
C114: 28 ****      sread2    jsr      init
C117: A9 08      lda      #8
C119: 2C 99C0     #8      bit      stsrreg
C11C: F0FB      beq      #0
C11E: AD 98C0     lda      inreg
C121: 49 80      eor      #80
C123: 60      rts
C124:
C124:
C16D* 15
C124: A9 29      swrite    lda      #29 ; first PR09 entry
C126: 85 36      sta      csw ; zap entry vector
C128: 68      pla
C129:
C129:      .org    rom+29
C129: 28 ****      swrite2    jsr      init ; setup the 6551
C12C: 38      sec
C12D:
C183* 28
C12D: 6E F804     purite2    ror      chanel
C130:      output
C138: EE F907     #1      inc      hCount
C133: A5 24      lda      ch
C135: CD F907     cmp      hCount
C138: 98**      bcc      notab
C13A: A9 A0      lda      #A0
C13C: 28 ****      jsr      out1
C13F: 4C 38C1     jmp      #1
C138* 88
C142: 28 ****      notab     jsr      out
C145: C9 0D      cmp      #0D
C147: 08**      bne      nocr
C149: 28 ****      jsr      cCount
C14C: 2C 7906     bit      mode
C14F: 10**      bpl      nocr
C151: A9 0A      lda      #0A
C153: 28 ****      jsr      out1
C14F* 05
C147* 0D
C156: 2C 7906     nocr      bit      mode
C159: AD 7804     lda      accu
C15C: 50**      bvc      ret
C15E: 4C F0FD     jmp      cout1
C161:
C161: 00      brk

```

```

C162:
C12A* 62C1
C115* 62C1
C101* 62C1
C162: 8D 7804     init     sta      Accu ; low(addr)=Fx
C165: AD F905     lda      modechk
C168: 49 A5      eor      #0A5 ; printer/v24 warmstart?
C16A: CD 7906     cmp      mode
C16D: F8**      beq      warn ; yes
C16F:
C16F: A9 9E      lda      #9E ; no, set default values: 8 data+2 stop bits,
C171: 8D F906     sta      ctrl ; 9600 baud
C174:
C174: A9 08      lda      #8B ; no parity, DTR=low, RTS=low
C176: 8D 7907     sta      cmd
C179:
C179: A9 C0      lda      #0C0 ; mode bit 7: CR->CR/LF translation on
C17B: 8D 7906     sta      mode ; bit 6: output echo to video
C17E:
C17E: 49 A5      eor      #0A5
C180: 8D F905     sta      modechk ; set warmstart flag
C183:
C14A* 83C1
C183: A9 00      cCount    lda      #0
C185: 8D F907     sta      hCount ; init Tabulator count
C188:
C16D* 19
C188: AD 7907     warn     lda      cmd
C18B: CD 9AC0     cmp      cmdreg ; is the 6551 cmd register ok ?
C18E: F8**      beq      #1
C190: 8D 9AC0     sta      cmdreg ; no
C18E* 03
C193: AD F906     #1      lda      ctrl
C196: CD 98C0     cmp      ctrlreg ; is the 6551 ctrl register ok ?
C199: F8**      beq      #2
C19B: 8D 98C0     sta      ctrlreg ; no
C199* 03
C19E: 18      #2      clc
C15C* 41
C19F: 60      ret      rts
C1A0:
C143* A8C1
C1A0: AD 7804     out      lda      Accu
C154* A3C1
C13D* A3C1
C1A3: 49 80      out1     eor      #80
C1A5: 2C F804     bit      chanel
C1A8: 10**      bpl      pout
C1AA:
C1AA: 48      sout     pha      ; save char
C1AB: A9 10      lda      #10
C1AD: 2C 99C0     #8      bit      stsrreg ; ready for next char ?
C1B0: F0FB      beq      #0 ; no, wait
C1B2: 68      pla      ; yes
C1B3: 8D 98C0     sta      outreg ; send it

```

```

C186: 60          rts
C187:
C1A8: 8D
C1B7: 2C C1C1    pout  bit  pready
C1BA: 30FB       bmi  pout
C1BC: 8D 90C0    sta  devel
C1BF: 60         rts
C1C0:
C1C0:            .org  rom+0C0
C1C0:            .end

```

AB - Absolute LB - Label UD - Undefined MC - Macro
 RF - Ref DF - Def PR - Proc FC - Func
 PB - Public PV - Private CS - Consts

```

ACCU  AB 0478: ACIA  AB 0898: BITA  AB 002C: BYTES  LB C105:
BITE7 LB C107: CCOUNT LB C103: CH  AB 0024: CHWEL  AB 04F8:
CMO  AB 0779: CMOREG AB 089A: COUNT AB 0DF0: CSW  AB 0036:
CTRL AB 04F9: CTRLREG AB 089B: DEVSSEL AB 0890: HCOUNT AB 07F9:
INIT  LB C162: INREG AB 0898: KSW  AB 0038: MODE  AB 0479:
MODECHK AB 05F9: NOCR  LB C156: NOTAB  LB C142: OUT  LB C1A0:
OUT1  LB C1A3: OUTPUT LB C130: OUTREG AB 0898: POUT  LB C1B7:
PREADY AB C1C1: PREG AB 0890: PRINTER PR ----: PWRITE2 LB C12D:
RET  LB C19F: ROM  AB C100: ROMPAGE AB 00C1: SOUT  LB C1AA:
SREAD LB C110: SREAD2 LB C114: STSREG AB 0899: SWRITE  LB C124:
SWRITE2 LB C129: U24  LB C100: VERSION AB 0021: VID0  AB 0479:
VID1  AB 04F9: VID2  AB 0579: WARM  LB C100:

```

Current minimum space is 8231 words

Assembly complete: 158 lines

0 Errors flagged on this Assembly

Stichwortverzeichnis

A

Acknowledge	8,98
Adress-	
bus	15,18,100
raum, aufteilung	58
Adressen-	
der Tastatur	37
Zeichengenerator	35
Ein-/Ausgabe	97
Apple	
CP/M	75,88,100
Pascal	73
Applesoft	77,87
ASCII-Zeichen	35,94
Anschluß-	
Betriebsspannung	14
Drucker	7
Fernsehgerät.	7,90
Handregler	13,68
Kassettenrekorder	11
Tastatur	8
Autostart-ROM	
= Monitor ROM	11,39,85

B

Bank	59
Basicversionen	79
Baud Rate	66,88
Betriebssystem	6,7,23,39
Bildmodus-Schalter	32
Bildschirm	6,7

C

Controller	11,39
CONTROL-Taste	36
CP/M	23,27,39,88
ORTL - CONTROL	36

D

Daisy Chain	15,100
Interrupt	15
DMA-Ausgang	15
Datenbus	18
Dateneingänge	63
Datensichtgerät	6
Diskette	
ZAP:	6,73
Disketten	19
Diskettenlaufwerk	6,11,18
Einbau	19
Pflege	19
DOS3.3	23,28,39,88
Druckzeichen	8

E

Ein-/Ausgabe	62
Bausteine	11
Adressen	97
Ein-/Ausgang	
Handregler	68
Erweiterungs ROM	68

F

Farbausgabe	
Einstellung	11
Fernsehgerät	6
Festspeicher = ROM	
Flash	35,87

G

Gerätemasse	8
GND	8,17
Graphik	33,97
HI-RES	34
LO-RES	33
MI-RES	34
mixed	33

H

Handregler	
adressen	68,98
anschluß	13,68
-signal	13
-belegung	13
Hauptplatine	8,11,12
Hexadezimalziffern	39,93
HI-RES-Graphik	34
Hochauflösende Graphik	34

I

Impulsausgang	
Interface	
Drucker	64
serielles RS 232c	64
Kassettenrekorder	68
Integer Basic	77
Interrupt	15
Tastatur	37
Invers	35,87
I/O RAM Zwischenspeicher	70
I/O SELECT	15

K

Kabelanschluß	6
Kaltstart	85
Kassettenrekorder	11,39
Adressen	68,98
Anschluß	11
Arbeiten mit dem	91
Schreiben/Lesen	50
Kommandoregister	66
Kompatibilität mit Apple	73
Kontrollregister	65

L

Language Card	99
Lautsprecher	68
Lese-/Schreibsignal	99
Linkspfeiltaste	94
Logischer Schaltplan	31
LO-RES-Graphik	33

M

Maschinenprogramme	44,50
Mikroprozessoren	
6502	11,15,46,50,86
Z-80	11,99
MI-RES-Graphik	33
mixed Graphik	33
Monitor ROM	11,39
Kommandos	46,49
Unterprogramme	53
Spezialadressen	56
Move	86

N

Netzteil	11,14
Pinbelegung	14
Page	
Pascal	23,24,39
Peripheriekarten	69
Pinbelegung	
Steckleiste, Rücks.	8
Slots	15
Printer Connect	8
Programmschalter	
= Softwareschalter	33

R

RAM	11,60
Rechtspfeiltaste	94
Register	46
Kommando	66,88
Kontroll	65,88
Status	67
RESET	17,36,39
RETURN	39
ROM	11,39,60
RGB-Monitor	6,11
Rücksetztaste	
= Linkspfeiltaste	

S

Schaltplan	
logischer	31
Schaltungsbrücke	13
Schnittstellen	
parallel u. seriell	64
Schreib-/Lesespeicher	
= ROM	11
SHIFT-Taste	36
Signalmasse	8
Softwareschalter	
Bankumschaltung	59
Graphik	33
ROM und RAM Umsch.	60
Tastatur	37
Text	33
Zeichengenerator	35
Speicherorganisation	58
Speicherstelle,	40
Änderung	41,42,49
Überprüfen	40,49
Übertragen	43,49,86
Vergleich	44,49,86
Speieleanschluß	13
s. Handregler	13
Steuerung	13
Statik-RAM	61
Statusregister	67
Steckdosen	6,8
Steckleisten	7,8
Strobe	8,63
Stromversorgung	14,17,18

T

Takt- 7MHz	18
2MHz	18
Steuerung	99
Generierung	99
Tastatur	6,8,36,96
Anschluß	7,9
Tastenbelegung	94
Text	
Darstellung	32
Bildschirm	32
Text-Fenster	32

U

UCSD p-System IV.0	23,24
	39,88
Umschaltung	
Bank	59
ROM und RAM	59
USER	48,86
UT 108, Volume	6,81

V

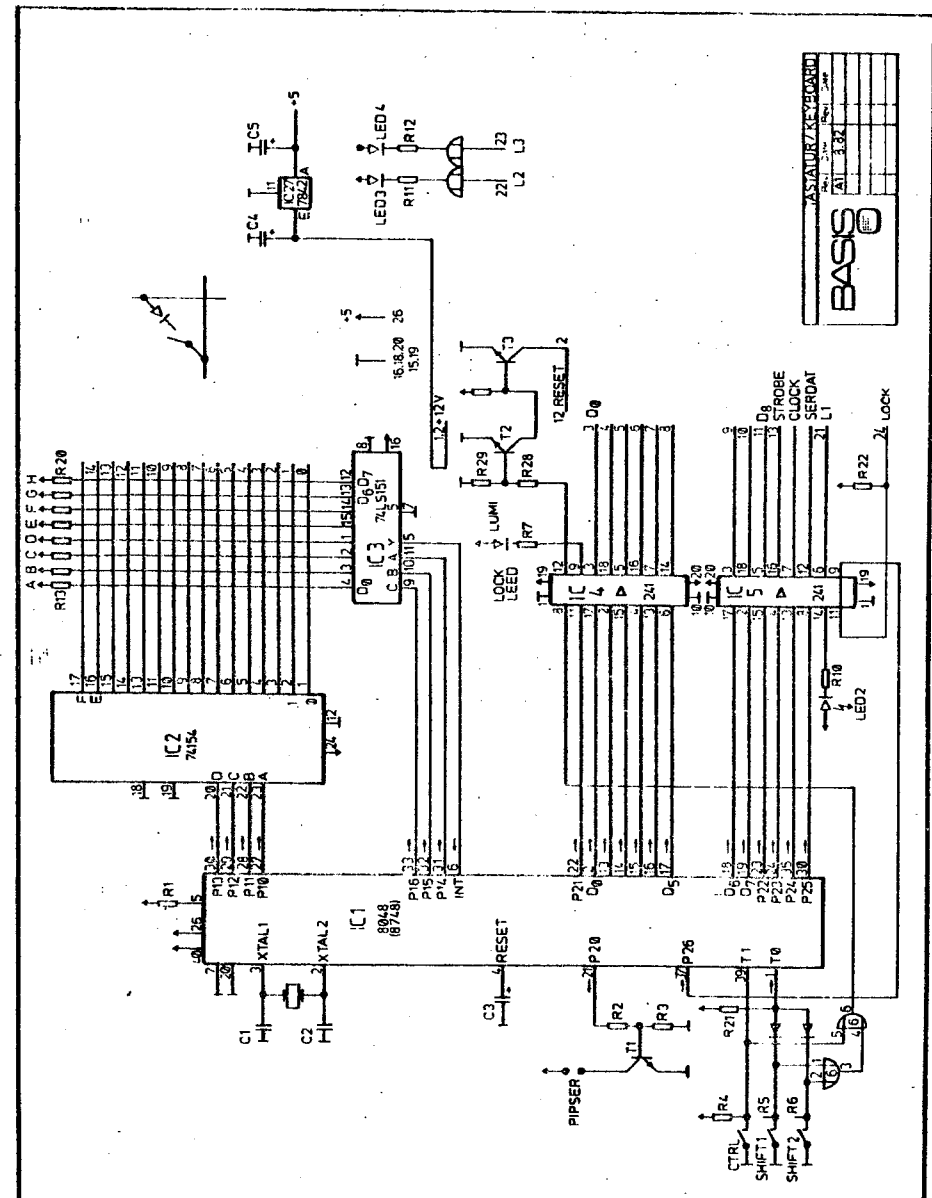
Vergleichen von Bereichen	
Video-Anschluß	6,11
Vollgraphik	33
Volume UT 108	6
V24 Parameter	88

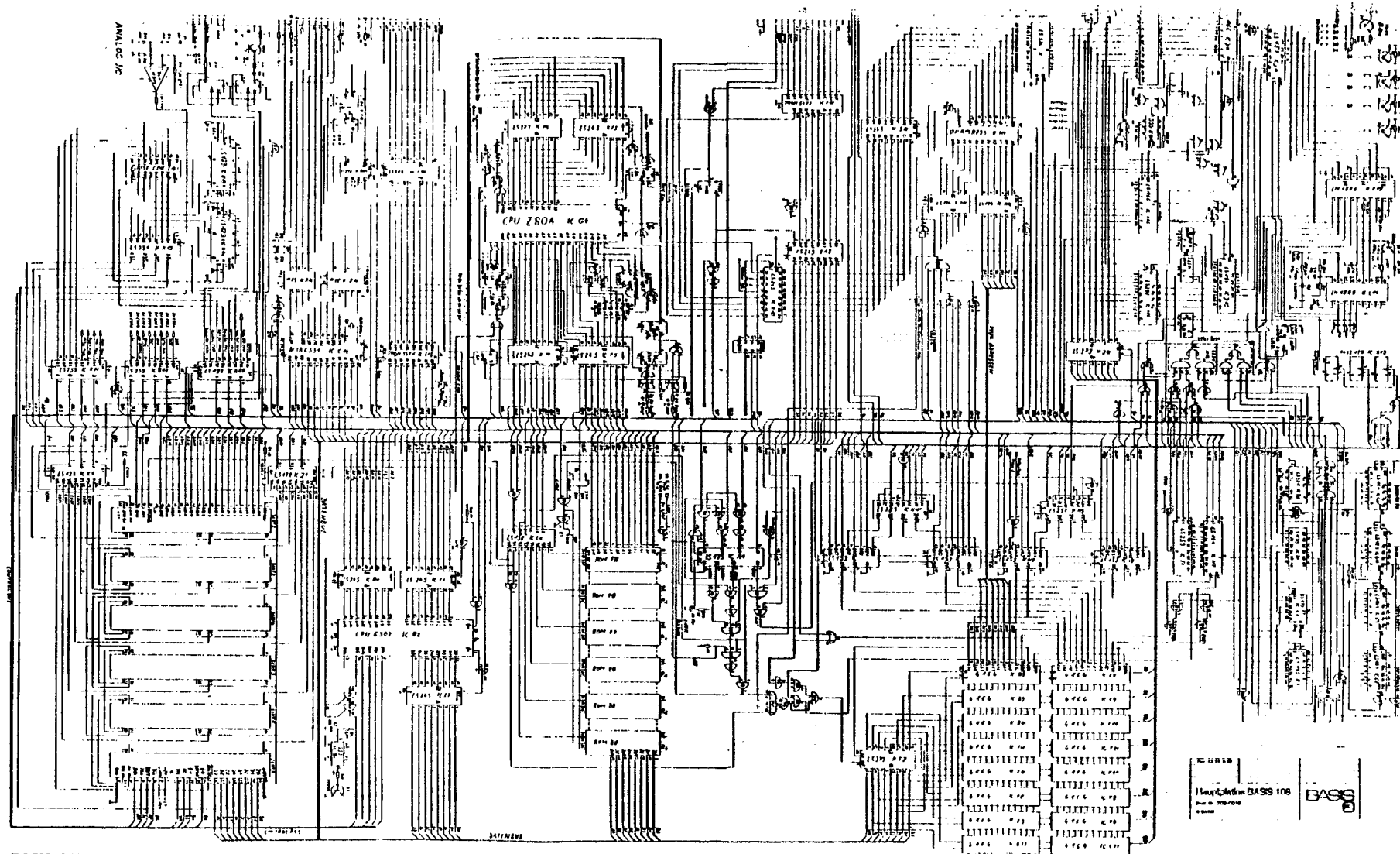
W

Warmstart	85
-----------	----

Z

ZAP: -Diskette	6,73
Zeichen/ Zeile	
40	6,11,32,50,85
80	32,33,61,85
Zeichengenerator	35
Zeichensatz, ändern	81
Zentraleinheit	6
Zusatztasten	37
Z-80	11
-Teil	99





BASIS 108

Anhang 0