

Luiz Carlos Bittencourt

MSX

BIT-BASIC

**uma
ponte
para o
assembler**



BIT-BASIC

Luiz C. Bittencourt

12 L
11/8/89

0700

Luiz Carlos Bittencourt

(M S X)

B I T - B A S I C

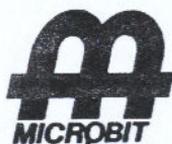
.....

UMA PONTE

PARA

O

ASSEMBLER



INFORMÁTICA

CAIXA POSTAL 8127
CURITIBA - PR
CEP - 80000

Nº 0070

© 1988 - TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
PRIMEIRA EDIÇÃO (EXEMPLARES NUMERADOS)

É PROIBIDA A REPRODUÇÃO DE QUALQUER PARTE DESTE LIVRO, ASSIM
COMO A SUA CÓPIA OU TRANSMISSÃO POR QUALQUER MEIO MAGNÉTICO OU
ELETRÔNICO, SEM AUTORIZAÇÃO PRÉVIA DO AUTOR, POR ESCRITO.

(O Software "Bit-Basic" está registrado na SEI -
Secretaria Especial de Informática - sob n.º
R10665-8.)

AUTOR : LUIZ CARLOS BITTENCOURT

EDITORAÇÃO : JUZELE BITTENCOURT

FICHA CATALOGRÁFICA

Bittencourt, Luiz Carlos, 1948-
(MSX) BIT-BASIC, uma ponte para o
ASSEMBLER. Curitiba, 1988.
166 p.

1. BIT-BASIC (Linguagem programada para
computadores). 2. ASSEMBLER (Linguagem pro
gramada para computadores). 3. Programação
(Computadores eletrônicos). 4. Microcompu
tadores - Programação. I. Título.

CDD (19ª ed.)
001.6425

SUMÁRIO

PRÓLOGO

INTRODUÇÃO

I	- INTERCEPTANDO O BASIC	
	01 - ROM E RAM, BIOS E BASIC	10
	02 - GANCHOS	12
	03 - INTERCEPTANDO O BASIC	12
II	- O BIT-BASIC	
	01 - ROTINA DESVIO	14
	02 - ROTINA INICIO	17
	03 - ROTINA RST10	21
	04 - ROTINA MINUSC	23
	05 - ROTINA CALL/JUMP	24
	06 - ROTINA RET01	26
	07 - ROTINA RET03	29
	08 - ROTINA RET04	30
	09 - ROTINA ENCERRA	31
	10 - ROTINA PARM	32
	11 - ROTINA PXLIN	35
	12 - ROTINA LISTAPG	39
	13 - ROTINA IMPLIN	47
	14 - ROTINA IMPL	49
	15 - ROTINA IMPTELA	51
	16 - ROTINA INDICE	53
	17 - ROTINA VOLT LIN	54
	18 - ROTINA NOVOBAS	60
	19 - ROTINA VERCTE	67
	20 - ROTINA COPMOV	72
	21 - ROTINA SINTAXE	84
	22 - ÁREAS DE TRABALHO	94
	23 - TABELA DE SINTAXE	95
III	- O PROCESSADOR Z-80	
	01 - O PROCESSADOR Z-80	104
	02 - ÁREAS DE TRABALHO DO Z-80	106
	03 - LINGUAGEM DO Z-80	109
	04 - INSTRUÇÕES ASSEMBLER	112
IV	- APÊNDICES	
	01 - VARIÁVEIS BIOS/BASIC	142
	02 - PONTOS DE ENTRADA BIOS/BASIC	144
	03 - GANCHOS BIOS/BASIC	149
	04 - PROGRAMA BIT-BASIC COMPILADO	152
	05 - ROTINA DE CARREGAMENTO DO BIT-BASIC	160
	06 - CARACTERES DE CONTROLE BASIC	163
	07 - TABELA INSTRUÇÕES ASSEMBLER	164

PRÓLOGO

Compõem esta publicação um SOFTWARE e um LIVRO.

BIT-BASIC

O SOFTWARE acrescenta novas funções ao BASIC, tais como Cópia e Movimentação de Linhas, Busca de Constantes ou Listagem Controlada de Programas, sendo uma ferramenta de trabalho de extrema utilidade.

Possibilita ainda o acionamento de comandos BASIC por intermédio de "Sintaxe Simplificada", assim como o acionamento de "programas BASIC de uma linha".

É TRANSPARENTE ao usuário do BASIC, que continua integralmente disponível, simultaneamente ao BIT-BASIC.

A característica de ERGONOMIA foi buscada para os seus comandos, objetivando um mínimo esforço físico e intelectual em sua utilização.

UMA PONTE PARA O ASSEMBLER

O LIVRO tem DOIS OBJETIVOS.

O primeiro é mostrar as técnicas de interceptação e comunicação com o BASIC, via ASSEMBLER-280, abrindo ao usuário a possibilidade de modificar e adaptar as suas funções. Isto é feito a partir da própria DESCRIÇÃO DETALHADA DO BIT-BASIC, que assim é apresentado como um software ABERTO AOS USUÁRIOS.

O segundo objetivo é constituir-se em UMA PONTE PARA O ASSEMBLER, para os usuários de BASIC não familiarizados com esta linguagem.

Partindo apenas do conhecimento de BASIC, e utilizando este conhecimento como base para comparações, o leitor será capaz de conversar com o MSX na linguagem do Z-80, o seu processador principal.

A associação do LIVRO com o SOFTWARE teve como fundamento a busca da MULTIPLICAÇÃO DO CONHECIMENTO, e espero que possa contribuir para que os usuários do MSX, este versátil e singular equipamento, utilizem cada vez mais e melhor os seus recursos.

O AUTOR

INTRODUÇÃO

A abordagem utilizada para explicar o funcionamento do Z-80 e do ASSEMBLER é a mais objetiva possível, suficiente para a "Iniciação" nesta linguagem, procurando sempre explicações por intermédio de exemplos, com referências a conceitos já conhecidos de BASIC.

Com isto é possível um aprendizado "Prático", com utilização imediata no desenvolvimento e análise "Daquelas" rotinas ASSEMBLER que você sempre desejou utilizar e entender. Os novos conhecimentos adquiridos, ou aqueles já possuídos, podem ser então consolidados pelo estudo do BIT-BASIC, o que proporcionará também um entendimento do funcionamento interno do BASIC.

O controle sobre o processamento é dinamicamente compartilhado pelo BASIC e pelo BIT-BASIC, estando ambos ativos todo o tempo.

Tudo se passa como se o BASIC tivesse sido "Modificado" e os novos comandos a ele pertencessem.

O BIT-BASIC procura utilizar sempre que possível as funções do BIOS e do BASIC, com o que é obtido um alto grau de SIMPLICIDADE, CONFIABILIDADE e COMPATIBILIDADE.

A "Administração da Tela" e a "Inclusão/Modificação/Exclusão de Linhas BASIC" são exemplos disto.

São deixados BYTES não utilizados entre as rotinas do programa BIT-BASIC para facilitar possíveis adaptações que você deseje efetuar (você poderá fazer estas adaptações diretamente em "Linguagem de Máquina", se elas forem "Simples").

O conteúdo dos BYTES estará sempre representado na forma HEXADECIMAL equivalente, o que será indicado pelo caráter "#" precedendo a sequência de dígitos Hexadecimais (por exemplo, #3A, #4CE3).

Os Microcomputadores MSX HOTBIT e EXPERT possuem algumas diferenças, o que se reflete em diferenças correspondentes no BIT-BASIC para que rode em uma ou outra máquina.

Este é o caso da disposição diferente das teclas no Teclado e também da disposição diferente dos bancos de memória RAM.

Os termos técnicos em Inglês estão sempre traduzidos para os seus significados equivalentes em Português, para facilidade de entendimento.

CAPÍTULO I

INTERCEPTANDO O BASIC

01 - ROM e RAM, BIOS e BASIC.

O seu microcomputador MSX possui módulos de memória permanente, cujo conteúdo permanece intacto mesmo com o aparelho desligado.

Este tipo de memória é denominado ROM (Read Only Memory - Memória Unicamente de Leitura), e seu conteúdo não pode ser alterado nem mesmo com os recursos disponíveis no seu próprio equipamento. Assim, não há maneira de modificarmos os programas gravados em memória ROM.

Nestes bancos de memória estão gravados dois programas básicos para o funcionamento do seu microcomputador.

O primeiro deles é o BIOS (Basic Input Output System - Sistema Básico de Entrada e Saída), constituído por um conjunto de rotinas cujas principais funções são dar início ao funcionamento da máquina e controlar as operações básicas de entrada e saída dos dados, de/para os periféricos conectados (Teclado, Tela, Gravador, Diskette, Etc.).

O segundo programa gravado na memória ROM é o Interpretador BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code - Código Simbólico de Instruções de Finalidade-geral para Iniciantes), cujo propósito essencial é facilitar o uso dos poderosos recursos de processamento digital, gráfico e sonoro disponíveis no seu MSX.

É ele que "interpreta" o "Programa BASIC" por você escrito, controlando sua execução.

Apesar da legenda "Para Iniciantes", cunhada à época da definição de seus primeiros objetivos, o BASIC possui todos os recursos necessários para ser empregado em ampla gama de aplicações avançadas, para várias áreas de atividades profissionais e de lazer.

Quando você liga o microcomputador é automaticamente acionado o BIOS, que em seguida passa o controle para o Interpretador BASIC (que, por sua vez, irá utilizar rotinas do BIOS).

Ambos os programas estão armazenados em memória do tipo ROM, e é por este motivo que não é necessário qualquer dispositivo externo para dar início ao funcionamento da máquina.

O seu MSX é ainda equipado com módulos de memória do tipo RAM (Random Access Memory - Memória de Acesso Aleatório) que pode ser alterada e mantida sob controle do microcomputador. É aqui que são armazenados os programas e comandos escritos pelo usuário ou carregados a partir de meios externos.

O microprocessador Z-80 pode operar com endereços de memória entre #0000 e #FFFF, e a memória ROM ocupa as posições compreendidas entre #0000 e #7FFF.

02 - GANCHOS

COMO MODIFICAR OS PROGRAMAS RESIDENTES EM MEMÓRIA ROM ?

Ainda que o armazenamento neste tipo de memória apresente vantagens importantes, algumas vezes pode trazer dificuldades para o usuário. Tal é a situação em que precisamos alterar o funcionamento de programas nela residentes.

Prevendo esta necessidade, as rotinas BIOS e o Interpretador BASIC efetuam desvios, em pontos estratégicos, para endereços pertencentes à memória RAM. Nestes endereços são colocadas, no momento de inicialização da máquina, instruções de retorno imediato à ROM, com o que não é produzida qualquer alteração funcional nos programas originais.

Com esta técnica, conhecida como GANCHO (HOOK), abre-se ao usuário a possibilidade de alterar o conteúdo dos citados endereços da RAM, sendo possível introduzir modificações funcionais nas rotinas do BIOS e do Interpretador BASIC, ainda que a codificação original permaneça intacta.

Os endereços de memória onde estão armazenadas as instruções de desvio vão de #FD9A até #FFCA (cinco Bytes para cada GANCHO).

03 - INTERCEPTANDO O BASIC.

MODOS DE COMUNICAÇÃO COM O USUÁRIO.

O Interpretador BASIC possui dois modos de execução de Instruções.

No modo DIRETO, cada linha digitada no teclado é interpretada e executada imediatamente após o pressionamento da tecla RETURN (este modo é utilizado quando a linha não inicia por dígitos numéricos).

No modo INDIRETO o Interpretador BASIC analisa e controla a execução de um conjunto de instruções previamente armazenadas na memória RAM pelo usuário. Neste modo as linhas introduzidas no modo DIRETO, iniciando cada uma por um número compreendido entre 0000 e 65529. Este conjunto de linhas constitui-se em um "PROGRAMA BASIC".

ROTINA E PONTO DE INTERCEPTAÇÃO.

Para cada linha entrada no modo DIRETO o Interpretador BASIC passa sempre pelas instruções armazenadas na ROM a partir do endereço #4134. Este é o endereço inicial da rotina chamada MAIN-ENTRY (ENTRADA-PRINCIPAL), cuja primeira instrução é uma chamada (GANCHO) para o endereço #FF0C da RAM.

Se desejássemos interceptar o Interpretador BASIC neste ponto para, por exemplo, acionarmos o alarme ("BEEP") antes da aceitação de cada linha, poderíamos alterar o conteúdo da RAM a partir de #FFOC.

Experimente aplicar os seguintes "POKES" (nesta ordem), e "Ouça" o resultado (atenção - não faça este teste com o BIT-BASIC "funcionando"):

```
POKE &HFF0D,&HC0
POKE &HFF0E,&H00
POKE &HFF0C,&HCD
```

Isto faz com que, a cada passagem do Interpretador BASIC pela rotina MAIN-ENTRY, seja executada a instrução ASSEMBLER:

```
CALL #00C0
```

correspondente à instrução do Z-80:

```
#CD #CO #00
```

cuja função é "Chamar" a rotina "BEEP" do BIOS, instalada a partir do endereço #00C0.

A instrução seguinte, já presente na memória, é

```
RETURN (#C9)
```

com a qual é efetuado o RETORNO à "ROTINA PRINCIPAL" do BASIC, após a execução da rotina "BEEP".

Para "Desligar" o desvio, faça "POKE&HFF0C,&HC9".

Não é este, porém, o ponto utilizado para interceptação do Interpretador BASIC.

Mais adiante, em #4164, é efetuada chamada ao endereço #00AE, onde existe uma rotina do BIOS denominada PINLIN, cuja função é "Receber uma Linha Digitada até o Pressionamento da Tecla RETURN ou das Teclas CONTROL+STOP" (em #00AE há um desvio para #23BF que é o endereço onde se inicia de fato esta rotina).

A primeira instrução de PINLIN é uma chamada (GANCHO) ao endereço #FDDB da RAM (CALL #FDDB = #CD #DB #FD). Em #FDDB, substituímos as instruções de retorno à ROM (RETURN = #C9) por um desvio para outro endereço da RAM, onde colocamos a rotina DESVIO do BIT-BASIC (#FFD9).

Este desvio é implementado pela instrução:

```
JUMP #FFD9 (#C3 #D9 #FF)
```

armazenada a partir do endereço #FDDB.

CAPÍTULO II

O B I T - B A S I C

01 - ROTINA DESVIO

01.1 - OBJETIVO

O objetivo da rotina DESVIO do BIT-BASIC é interpretar cada linha digitada pelo usuário MSX no modo DIRETO e decidir se esta deve ser processada pelo Interpretador BASIC ou pelo BIT-BASIC.

Esta rotina executa também a tarefa de "Comunicação" (Transferência de Controle) do BIT-BASIC com o BIOS/BASIC.

01.2 - CARACTERÍSTICAS

O endereço escolhido para o início da rotina DESVIO é #FFD9, pertencente ao espaço livre existente após a área de GANCHOS entre os endereços #FFCA até #FFFE (endereços não utilizados pelo BIOS/BASIC).

A técnica utilizada para analisar o conteúdo da linha ANTES do Interpretador BASIC é acionar "em seu lugar" a rotina PINLIN, que devolve então o controle para a rotina DESVIO do BIT-BASIC. A utilização desta técnica se deve ao fato de não existir um GANCHO instalado no final da rotina PINLIN.

01.3 - ROTINA ASSEMBLER

```

0010          ORG  #FFD9
0020 ;
0030 DESVIO:  POP  BC
0040          CALL #23C2
0050          RET  C
0060          PUSH HL
0070          RST  #10
0080          LD   HL,DV09
0090          LD   BC,#0004
0100          AND  A
0110          CPIR
0120          POP  HL
0130          RET  NZ
0140 DV01:    POP  BC
0150          LD   BC,INICIO
0160          PUSH BC
0170 DV02:    LD   A,#XX      (#FC/HOTBIT, #AO/EXPERT)
0180 DV03:    OUT  (#AB),A
0190          RET
0200 DV09:    DEFB #3C,#5B,#3D,#2E (HOTBIT)
           #2F,#5B,#3D,#2E (EXPERT)

```

0010 Instrui o compilador ASSEMBLER para colocar as próximas instruções do BIT-BASIC a partir do endereço #FFD9.

0030 Retira da PILHA DO SISTEMA o endereço aí colocado pela primeira instrução da rotina PINLIN (CALL #FDD8). Com isto o próximo endereço da PILHA DO SISTEMA passa a apontar para a instrução imediatamente seguinte àquela que efetuou a chamada à rotina PINLIN.

- 0040 Chama a rotina PINLIN do BIOS na mesma situação em que ela seria chamada pela rotina "MAIN-ENTRY" do BASIC. (#23C2 é o endereço de sua segunda instrução, pois a primeira é a chamada ao GANCHO). Com isto é possível obter o controle APÓS a digitação da linha e ANTES de sua interpretação pelo BASIC, analisando o seu conteúdo e retornando ao processamento normal, ou continuando o processamento sob controle do BIT-BASIC.
- 0050 Retorna ao BASIC se as teclas CONTROL+STOP foram acionadas durante a execução da rotina PINLIN (esta rotina liga o "Indicador de Carry-Status" caso isso ocorra). O retorno será efetuado para a instrução imediatamente seguinte àquela que "chamou" PINLIN (veja Instrução 0030), com o que o processamento continua normalmente, como se o BIT-BASIC não existisse.
- 0060 Salva REG-HL na PILHA DO SISTEMA, o qual contém o endereço de início do BUFFER (Área de Trabalho), onde é colocada a linha digitada. Ao retornar da rotina PINLIN o REG-HL contém o endereço (menos 1) deste BUFFER, a partir do qual o BASIC efetua o processamento da linha digitada (o BIT-BASIC também processa a linha a partir deste endereço). O BUFFER inicia em #F55E, e o REG-HL contém #F55D. É conveniente observar que antes da linha ser colocada no BUFFER citados os códigos digitados pelo usuário são colocados em outra área de trabalho intermediária, chamada KEYCODE-BUFFER (BUFFER do Teclado), de onde os caracteres são retirados pela rotina PINLIN. Esta área será utilizada para outras funções do BIT-BASIC posteriormente descritas.
- 0070 Obtém o próximo (Primeiro) caráter da linha digitada e o coloca no REG-A. A instrução RST #10 (#D7) efetua uma "Chamada" (equivalente a um CALL) ao endereço #0010 da ROM, onde está instalada a rotina CHRGR do BIOS, cuja função é colocar no REG-A o "Próximo Caráter" armazenado no BUFFER de entrada (#F55E). Esta rotina posiciona o indicador CY = 1 caso o caráter seja numérico, e o indicador Z = 1 se for encontrado o "Fim da Linha" (Caráter = #00). O REG-HL contém o endereço do caráter recuperado. A primeira instrução da rotina CHRGR é uma chamada (GANCHO) para o endereço #FF48 da RAM (a rotina CHRGR inicia de fato no endereço #4666 da ROM, pois em #0010 há um desvio para #2686, e neste endereço um desvio para #4666).
- 0080 Carrega no REG-HL o endereço da tabela do BIT-BASIC de nome DV09, que inicia no endereço #FFF5 e possui 04 caracteres.

- 0090 Carrega no REG-BC o valor #0004 (tamanho da tabela DV09).
- 0100 "Força" o valor "Zero" (desligado) no indicador de Carry-Status (CY), para que o BASIC não "pense" que as teclas CONTROL+STOP foram pressionadas, caso seja efetuado o retorno na instrução 0130.
(O conteúdo do REG-A não é alterado por esta instrução.)
- 0110 Procura um caráter igual ao contido no REG-A nos quatro BYTES (REG-BC = #04) a partir do endereço #FFF5 (REG-HL = tabela DV09).
Posiciona o indicador Z = 1 (Ligado) caso o caráter procurado seja encontrado.
(O indicador CY não é alterado por esta instrução.)
- 0120 Retorna ao REG-HL o endereço do BUFFER (#F55D), armazenado na PILHA DO SISTEMA pela instrução da linha 0060.
- 0130 Retorna ao BASIC e continua o processamento normal da linha, caso o seu primeiro caráter não seja "<, [, =, ." (HOT-BIT) ou "/", [, =, ." (EXPERT).
Caso o primeiro caráter da linha digitada pelo usuário seja um destes, esta linha é identificada como um "comando BIT-BASIC" sendo o controle passado para a instrução 0140, sem devolução ao Interpretador BASIC.
- 0140 Retira da PILHA DO SISTEMA o endereço de retorno à chamada original da rotina PINLIN pelo Interpretador BASIC. Isto é feito porque o BIT-BASIC fará o retorno para outros endereços do BASIC diferentes deste, dependendo do tipo de comando e das condições encontradas.
- 0150 Carrega no REG-BC o endereço da rotina INICIO do BIT-BASIC (#7000).
- 0160 Coloca na PILHA DO SISTEMA o endereço da rotina INICIO.
- 0170 Coloca no REG-A o valor #FC (HOT-BIT) ou #AO (EXPERT).
- 0180 Habilita (Torna "ativo") o bloco de memória RAM onde está armazenado o BIT-BASIC.
Este módulo de memória ocupa os endereços de #4000 a #7FFF, que são endereços ocupados PELO PRÓPRIO Interpretador BASIC. (Como isto é possível??? Você verá em seguida, no item II-2.)
O valor #FC ou #AO contido no REG-A é que determina a "Combinação" dos módulos de memória desejamos ativar.
O valor #AB indica à PPI (veja item II-2) "O QUE" desejamos mudar, no caso a configuração dos blocos de memória.
- 0190 A instrução RET equivale a um "Desvio Incondicional" para o endereço armazenado no topo da PILHA DO SISTEMA. Como este endereço é o da rotina INICIO (ai colocado pela instrução 0160 - PUSH HL), o Z-80 desvia para esta rotina que efetua os primeiros procedimentos do BIT-BASIC.

**** As instruções das linhas 00160 a 00190 são chamadas por diversas outras rotinas do BIT-BASIC, para efetuar transferências de endereços/controlare com mudança de SLOT (bloco de memória ROM ou RAM).

02 - ROTINA INÍCIO

02.1 - OBJETIVO

O objetivo da rotina INÍCIO é dirigir o BIT-BASIC para a rotina apropriada, dependendo do tipo de comando recebido.

02.2 - CARACTERÍSTICAS

São os seguintes os comandos e funções correspondentes a cada caráter que, colocado na primeira posição da linha, faz com que ela seja tratada como um comando para o BIT-BASIC.

HOTBIT

- < = #3C Rotinas para avançar/listar página.
- [= #5B Rotina para retroceder linhas/listar página.
- = = #3D Rotina para pesquisar constante.
- . = #2E Rotinas diversas, conforme próximos caracteres.

EXPERT

- / = #2F Rotinas para avançar/listar página.
- [= #5B Rotina para retroceder linhas/listar página.
- = = #3D Rotina para pesquisar constante.
- . = #2E Rotinas diversas, conforme próximos caracteres.

A escolha dos caracteres está associada à facilidade de acesso às teclas correspondentes (teclas mais próximas à tecla RETURN).

A existência do BIT-BASIC é transparente ao usuário MSX caso o primeiro caráter da linha não seja um dos anteriormente descritos, ou seja: tudo se passa como se ele não existisse, permanecendo todas as funções do Interpretador BASIC plenamente ativas.

À exceção da rotina de comunicação ("Interface") do BASIC com o BIT-BASIC (rotina DESVIDO, já descrita), todo o restante deste programa fica instalado em memória RAM, a partir do endereço #7000, para evitar a redução do espaço de memória destinado aos "Programas BASIC", que ficam acima do endereço #8000 na RAM.

Agora, uma pergunta :

COMO É POSSÍVEL ARMAZENAR UM PROGRAMA A PARTIR DO ENDEREÇO #7000 SE TAL ENDEREÇO PERTENCE À MEMÓRIA DO TIPO ROM ???

Na verdade, o microcomputador MSX possui também "bancos" de memória RAM instalados "paralelamente" à memória ROM, ocupando os mesmos endereços, para ser utilizado alternativamente a esta última (num dado instante somente uma delas pode estar "ativa").

Assim podemos fazer com que o microprocessador Z-80, ao acessar um endereço compreendido entre #0000 e #7FFF, esteja se referenciando à memória ROM (onde estão os programas BIOS e BASIC), ou à memória RAM "Paralela" (onde podem ser colocados programas do usuário).

A operação de "Comutação" ou "Chaveamento" para ativar um ou outro bloco de memória é efetuada por um microprocessador especial, contido no seu MSX, denominado PPI (Programmable Peripheral Interface - Interface de Periféricos Programável), que pode ser acionado a partir do próprio Z-80 por intermédio de instruções especiais para esta finalidade (a instrução 00180 da rotina DESVIO executa a operação de "trocar" a memória ROM para RAM entre os endereços #4000 e #7FFF). A rotina INÍCIO fica armazenada de #7000 a #7046 na memória RAM "Paralela" à memória ROM ocupada pelo Interpretador BASIC.

02.3 - ROTINA ASSEMBLER

```

0220          ORG #7000
0230 ;
0240 INICIO:  LD  A,(T19)
0250          CP  #C3
0260          JP  Z,CML02
0270          PUSH HL
0280 A01:    CALL RST10
0290          CALL MINUSC
0300          LD  (HL),A
0310          CP  #00
0320          JR  NZ,A01
0330          POP  HL
0340          CALL RST10
0350          CP  #XX          (#3C/HOTBIT - #2F/EXPERT)
0360          JP  Z,LISTAP6
0370          CP  #5B
0380          JP  Z,VOLT LIN
0390          CP  #3D
0400          JP  Z,VERCTE
0410          CALL RST10
0420          JP  Z,RET03
0430          JP  C,LIST LIN
0440          CP  #7A
0450          JP  Z,NOVOBAS
0460          CP  #63
0470          JP  Z,COPMOV
0480          CP  #6D
0490          JP  Z,COPMOV
0500          CP  #3D
0510          JP  Z,ENCERRA
0520          JP  SINTAXE

```

- 0220 Instrui o compilador ASSEMBLER a colocar o programa "Z-80" a partir do endereço #7000.
- 0240 Carrega no REG-A o conteúdo da "Área de Trabalho" de nome "T19" (um BYTE), cujo propósito é indicar que a rotina COPMOV, destinada a mover e copiar linhas BASIC, está "Sendo Executada" (veja detalhes na descrição desta rotina).
- 0250 Compara o conteúdo do REG-A com #C3 (caso afirmativo, posiciona o Indicador Z = 1).
- 0260 Desvia para a rotina CML02 caso o REG-A contenha #C3 (Indicador z "Ligado"- Cópia de Linha "Em Progresso").
- **** As linhas 0270 a 0330 têm como objetivo converter para "minúsculos" todos os caracteres alfabéticos que tenham sido digitados como "maiúsculos", com a finalidade de facilitar o processamento da linha pelo BIT-BASIC.
- 0270 Salva na PILHA o REG-HL (#F55D).
- 0280 Obtém, no REG-A, o próximo caráter da linha digitada.
- 0290 Converte caráter alfabético do REG-A para "minúsculo".
- 0300 Recoloca o caráter convertido no BUFFER (na posição apontada por REG-HL).
- 0310 Verifica se o BYTE obtido contém #00. Este valor é colocado pela própria rotina PINLIN para indicar a condição de "Fim da Linha", após o último caráter digitado (no acionamento da tecla RETURN).
- 0320 Caso a condição de "Fim de Linha" não tenha sido atingida, retorna para a instrução ASSEMBLER de nome "A01" (linha 0280), para obter e converter o próximo caráter.
- 0330 Após a conversão de todos os caracteres alfabéticos para "minúsculos", restaura em REG-HL o endereço da primeira posição do BUFFER (#F55D), antes de iniciar o processamento da linha.
- 0340 Obtém, em REG-A, o primeiro caráter da linha digitada.
- 0350 Compara o caráter contido em REG-A com #3C = "<" (HOT-BIT) ou #2F = "/" (EXPERT).
- 0360 Se caráter "<" ou "/", desvia para rotina LISTAPG (Lista Página).
- 0370 Compara REG-A com #5B = "[".
- 0380 Se "[", desvia para VOLTLIN (Retrocede Linha e Lista Página).
- 0390 Compara REG-A com #3D = "=".
- 0400 Se "=" desvia para VERCTE (Procura Constante).
Se não, assume que é "." (caracteres já foram pesquisados na rotina DESVIO, linha 0110).
- 0410 Obtém próximo caráter da linha digitada para identificar a função do comando iniciado por ".".
- 0420 Desvia para a rotina RET02 caso tenha sido atingida a condição de "Fim de Linha" (o Indicador Z é posicionado pela rotina RST10 nesta condição).
A rotina RET02 devolve o controle do processamento ao Interpretador BASIC, que tratará a linha como um "ERRO DE SINTAXE" (experimente digitar "." e acionar RETURN e veja o que acontece).

- 0430 Desvia para a rotina LISTLIN (equivalente ao comando LIST do BASIC) caso o Indicador CY tenha sido "Ligado" pela rotina RST10 (isto significa que o primeiro dígito após o "." é numérico).
Caso o Indicador CY não esteja ligado, continua o processamento na próxima linha (0440).
- 0440 Compara REG-A com #7A = "z".
- 0450 Se "z" desvia para a rotina NOVOBAS (posiciona variáveis para inclusão de novo programa BASIC após o programa corrente).
- 0460 Compara REG-A com #63 = "c".
- 0470 Se "c" desvia para a rotina COPMOV (Copia/Move Linhas).
- 0480 Compara REG-A com #6D = "m".
- 0490 Se "m" desvia para a rotina COPMOV (Copia/Move Linhas).
- 0500 Compara REG-A com #3D = "=".
- 0510 Se "=" desvia para a rotina ENCERRA (desativa o BIT-BASIC).
- 0520 Se REG-A diferente de qualquer dos anteriores, desvia para a rotina SINTAXE (Comandos/Programas com Sintaxe Simplificada).

03 - ROTINA RST10

03.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é "obter o próximo caráter da linha digitada" colocando-o no Registrador A.

O resultado é equivalente ao da rotina CHRGT (RST #10) do BASIC, já descrita no item II-01.3, instrução 0070.

03.2 - CARACTERÍSTICAS

O motivo pelo qual foi codificada uma nova é que a rotina CHRGT está instalada na memória ROM que não está "ativa" durante a execução do BIT-BASIC, com o que seria necessário "Chavear/Deschavear" os blocos de memória a cada novo caráter. Não seria uma boa técnica executar um grande número de vezes os procedimentos relativamente "trabalhosos" de chaveamento.

Identicamente à rotina CHRGT, a rotina RST10 "liga" o Indicador CY caso o dígito obtido seja numérico, e "liga" o Indicador Z caso tenha sido atingida a condição de "Fim de Linha" (Caráter #00).

O teste da condição de "numérico" é efetuado verificando se o conteúdo do REG-A está compreendido entre os valores #30 e #39, que correspondem aos caracteres numéricos de "0" até "9" na codificação ASCII (American Standard Code for Information Interchange - Padrão Americano de Codificação para Troca de Informações).

03.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-HL - Endereço anterior ao do caráter a ser obtido.

03.4 - CONDIÇÕES DE SAÍDA

REG-HL - Endereço do caráter obtido (BUFFER).

REG-A - Caráter obtido.

Z - Fim da Linha (Z=1).

C,NZ - Caráter Numérico (CY=1, Z=0).

NC,NZ - Caráter Não-Numérico (CY=0, Z=0).

03.5 - ROTINA ASSEMBLER

```

0550 RST10:   INC  HL
0560         LD   A,(HL)
0570         CP   #00
0580         RET  Z
0590         CP   #30
0600         CCF
0610         RET  NC
0620         CP   #3A
0630         RET  C
0640         OR   A
0650         RET

```

- 0050 Soma "1" no endereço contido no REG-HL (o par de registradores HL passa a apontar para o "próximo" caráter, o qual desejamos obter).
(Por este motivo, para obtermos o primeiro caráter da linha, devemos colocar no REG-HL o "Endereço do BUFFER menos 1".)
- 0560 Coloca no REG-A o conteúdo do BYTE apontado pelo endereço contido no REG-HL.
- 0570 Compara o conteúdo do REG-A com #00, que é o código utilizado para indicar a condição de "Fim de Linha".
- 0580 Caso a condição de fim de linha tenha sido atingida, esta Instrução comanda ao Z-80 o Retorno à instrução imediatamente seguinte àquela que efetuou a chamada à rotina RST10 (com o "Indicador Z" ligado).
- 0590 Compara REG-A com #30. O conteúdo do REG-A não é modificado, porém os indicadores CY e Z são posicionados como se tivesse sido subtraído do REG-A o valor #30 (REG-A - #30). Isto resulta em :

REG-A < #30	C,NZ	(CY=1 - Resultado Negativo). (Z=0 - Resultado Diferente de Zero).
REG-A = #30	NC,Z	(CY=0 - Resultado Não-Negativo). (Z=1 - Resultado Igual a Zero).
REG-A > #30	NC,NZ	(CY=0 - Resultado Positivo). (Z=0 - Resultado Diferente de Zero).

- 0600 CCF = Complement Carry Flag - Complementa o Indicador de Transporte (CY).
"Complementa" ("Inverte") o valor do Indicador CY (se 1 transforma em 0, e vice-versa - Liga/Desliga).
Esta operação é feita para atender às CONDIÇÕES DE SAÍDA já mostradas.
- 0610 RETORNA caso o Indicador CY esteja "Desligado" ("0").
A combinação das instruções 0590 e 0600 faz com que esta condição seja verdadeira se REG-A < #30.
- 0620 Compara o REG-A com #3A.
De forma semelhante ao explicado para a instrução 0590, são posicionados os indicadores CY e Z.
- 0630 RETORNA caso o Indicador CY esteja "Ligado" (o Indicador Z estará "Desligado" neste caso).
Esta condição será verdadeira se REG-A < #39.
- 0640 O objetivo desta instrução é "forçar" o posicionamento dos indicadores CY e Z, para indicar que o caráter contido no REG-A é "Não Numérico" e é "Diferente de #00".
Como estamos comparando REG-A com ele próprio, o seu conteúdo permanecerá o mesmo, porém os Indicadores de Estado ficarão : NC,Z (CY = 0, Z=1).
(O Indicador CY sempre é posicionado em "0" por esta instrução, e o BYTE resultante é diferente de #00 pois esta condição já foi testada na instrução 0570.)
- 0650 RETORNA à instrução imediatamente seguinte àquela que efetuou a chamada à rotina RST10.

04 - ROTINA MINUSC

04.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é converter para "Minúsculo" o caráter contido no REG-A, no caso deste caráter ser "Alfabético" e "Maiúsculo".

04.2 - CARACTERÍSTICAS

O MSX segue o padrão "ASCII", no qual os caracteres "Alfabéticos Maiúsculos" correspondem aos valores hexadecimais compreendidos entre #41 ("A") e #5A ("Z"), e os caracteres "Alfabéticos Minúsculos" correspondem aos valores hexadecimais compreendidos entre #61 ("a") e #7A ("z").

Portanto, podemos observar que entre cada caráter alfabético maiúsculo e o seu caráter minúsculo correspondente existe uma "diferença" de #20.

Assim, se "Somarmos #20" ao "Valor Hexadecimal" que corresponde a um caráter "Maiúsculo", obteremos o "Valor Hexadecimal" do caráter "Minúsculo" correspondente.

Por exemplo :

A = #41

a = #41 + #20 = #61

Z = #5A

z = #5A + #20 = #7A

04.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-A - Caráter a ser convertido

04.4 - CONDIÇÕES DE SAÍDA

REG-A - Caráter já convertido

04.5 - ROTINA ASSEMBLER

```
0680 MINUSC:  CP   #41
0690          RET   C
0700          CP   #5B
0710          RET   NC
0720          ADD  A,#20
0730          RET
```

0680 Compara REG-A com #41 ("A").

0690 RETORNA se REG-A < #41 (caráter não é "Alfabético Maiúsculo").

0700 Compara REG-A com #5B (#5A = "Z").

0710 RETORNA se REG-A maior ou igual a #5B (caráter não é "Alfabético Maiúsculo").

0720 Soma #20 ao REG-A (transforma caráter Alfabético "Maiúsculo" em "Minúsculo").

0730 RETORNA à instrução imediatamente seguinte àquela que efetuou a chamada à rotina MINUSC.

05 - ROTINAS CALL/JUMP

05.1 - OBJETIVO

O objetivo da rotina CALL é efetuar "Chamadas" a rotinas do Interpretador BASIC, as quais não são diretamente acessíveis a partir do BIT-BASIC em razão de não estar "ativa" a memória ROM onde elas estão instaladas (neste momento, os endereços #4000 a #7FFF correspondem à memória RAM, ativada pela rotina DESVIO).

O objetivo da rotina JUMP é efetuar "Desvio" para endereços pertencentes ao Interpretador BASIC, sendo válidas as mesmas considerações efetuadas para a rotina CALL.

05.2 - CARACTERÍSTICAS

A codificação das duas rotinas está "associada" e ambas estão interligadas aos "Pontos de Entrada" ("Entry-Points") DV02 e DV03 da rotina DESVIO.

05.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

(CALL) REG-BC - Endereço da rotina chamada
 (CALL) PILHA DO SISTEMA - Endereço de retorno
 (JUMP) REG-BC - Endereço da rotina de destino

05.5 - CONDIÇÕES DE SAÍDA

(CALL) Desvio para o endereço contido na PILHA DO SISTEMA
 (JUMP) Não há retorno

05.6 - ROTINA ASSEMBLER

```
0760 CALL:    LD    DE,DV02
0770         PUSH DE
0780 JUMP:    PUSH BC
0790         LD    A,#XX          (#F0/HOTBIT - #A0/EXPERT)
0800         JP    DV03
```

0760 Carrega no REG-DE o endereço do "Ponto de Entrada" DV02 da rotina INICIO (#FFF0), que corresponde à instrução "LD A,#XX" da linha 0170.

0770 Armazena o valor contido em REG-DE (#FFF0) na PILHA DO SISTEMA.

0780 Armazena o valor contido em REG-BC na PILHA DO SISTEMA. (Antes de utilizarmos a rotina CALL ou a rotina JUMP, devemos colocar no REG-BC o endereço da rotina a ser chamada.)

0790 Carrega no REG-A o valor #F0 (HOTBIT) ou #A0 (EXPERT).
 0800 Desvia para o ponto de entrada DV03 da rotina INICIO.

**** A seguir repetiremos o funcionamento das instruções da rotina INICIO utilizadas para concluir as funções CALL e JUMP.

0180 OUT (#A8),A - "Reativa" o bloco de memória ROM onde está o Interpretador BASIC.

0190 RET - A instrução Assembler "RET" (Z-80 = #C9) faz com que o "Programa Z-80" efetue um desvio para o último endereço armazenado na PILHA DO SISTEMA (passando a apontar para o próximo endereço da PILHA). O último endereço que colocamos na PILHA foi aquele contido no REG-BC (veja linha 0780), que é exatamente o endereço inicial da rotina com a qual desejamos nos comunicar. Caso estejamos passando por este ponto do programa em função de uma chamada à rotina CALL (veja Instruções 0760 e 0770), o endereço seguinte da PILHA é o endereço de DV02 (#FFF0).

**** Como toda rotina acionada via CALL "termina" sempre com uma instrução RET, sempre haverá um desvio para DV02 após ter sido executada a rotina chamada, quando serão então executadas as instruções das linhas 0170 a 0190, cujo funcionamento nesta situação repetimos a seguir :

0170 Carrega em REG-A o valor #FC/#A8.

0180 Reativa o bloco de memória RAM onde está instalado o BIT-BASIC.

0190 Desvia para o último endereço armazenado na PILHA. A "chamada" à rotina CALL do BIT-BASIC é sempre efetuada por uma instrução "CALL" de ASSEMBLER. Portanto, quando é executada esta instrução RET, é efetuado um desvio para a "Instrução Imediatamente Seguinte àquela que Efetuiu a Chamada à Rotina CALL", com o que é completado o ciclo de chamada. No caso da rotina JUMP, que é acionada por uma instrução "JUMP" do Z-80, nada é colocado na PILHA, já que não será efetuado retorno.

RESUMIDAMENTE :

- 1 - Acionamento da rotina CALL (em qualquer ponto do BIT-BASIC).
- 2 - Armazena endereços "De retorno" e "Da rotina chamada" na PILHA DO SISTEMA (rotinas CALL/JUMP).
- 3 - "Ativa" memória ROM onde está o BASIC e desvia para a rotina chamada (via rotina DESVIO).
- 4 - Executa a rotina chamada.
- 5 - "Reativa" a memória RAM onde está o BIT-BASIC (via rotina DESVIO).
- 6 - Retorna ao ponto de partida (via rotina DESVIO).

06 - ROTINA RETO1

06.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é retornar ao Interpretador BASIC "Passando uma Linha de Comando", como se ela tivesse sido digitada via teclado pelo usuário.

06.2 - CARACTERÍSTICAS

SIMULANDO UMA LINHA DE COMANDO PARA O BASIC, KEY-CODE BUFFER

Esta técnica é utilizada para fazermos com que o Interpretador BASIC execute instruções comandadas pelo programa BIT-BASIC (por exemplo, FILES, LOAD, LIST, etc.).

O retorno é efetuado ao BASIC para o início da rotina MAIN-ENTRY, num ponto "Anterior à Chamada da Rotina PINLIN". Os comandos desejados são colocados em uma área denominada KEY-CODE-BUFFER ("ÁREA DE TRABALHO - PARA CÓDIGOS - TECLADOS"), ou simplesmente KEYBUFFER (BUFFER DO TECLADO), que é onde são colocados os caracteres correspondentes às teclas que você aciona em seu microcomputador.

Esta área, com o tamanho de 40 BYTES, está colocada entre os endereços #FBFO e #FC17 e é controlada por dois dados (GETPNT/PUTPNT) que são atualizados cada vez que um caráter é ai colocado ou retirado.

GETPNT E PUTPNT

O primeiro dado de controle do BUFFER DO TECLADO é o "Endereço do Primeiro Caráter Digitado", que fica armazenado nos endereços #F3FA/#F3FB e tem o nome de GETPNT (GET POINT - Ponto de Entrada).

O segundo dado é o "Endereço Após o Último Caráter Digitado", que fica armazenado no endereço #F3F8/#F3F9 e tem o nome de PUTPNT (PUT POINT - Ponto de Saída).

- Se GETPNT = PUTPNT, significa que o BUFFER está "Vazio".
- Se GETPNT # PUTPNT, significa que "há caracteres digitados e ainda não processados no BUFFER".
- A cada caráter entrado PUTPNT é incrementado de 1, e a cada caráter retirado GETPNT é incrementado de 1 (de forma "circular", de maneira que nunca são ultrapassados os limites do BUFFER e número máximo de caracteres armazenados seja 40).

A rotina PINLIN, cuja função é "Obter uma Linha Digitada até RETURN ou CONTROL+STOP (veja item 01), executa a tarefa de retirar do BUFFER os caracteres lá existentes, até que seja encontrado um caráter que represente o fato de ter sido pressionada a tecla RETURN (o caráter utilizado para isto é #0D) ou um caráter que represente o pressionamento das teclas CONTROL+STOP (o caráter utilizado é #03).

SIMULANDO UMA LINHA DE COMANDO

Para simularmos ao BASIC a existência de uma linha de comandos a ser processada, como se ela tivesse sido introduzida via teclado, o texto correspondente aos comandos desejados deve ser colocado no BUFFER DO TECLADO e as variáveis GETPNT e PUTPNT devem ser posicionadas respectivamente no "Primeiro" e "Último Caráter Mais 1" deste texto, desviando-se em seguida para o BASIC no ponto de chamada da rotina PINLIN, que fará a retirada da linha a partir do BUFFER e a entregará ao Interpretador BASIC para processamento.

ESTE É O PROCEDIMENTO EFETUADO PELA ROTINA RET01, PORÉM COM UMA VARIAÇÃO QUE DESCREVEMOS EM SEGUIDA.

A linha que desejamos passar ao BASIC é colocada na Tela do monitor ou do aparelho de TV conectado ao microcomputador. Isto pode ser feito com a utilização da rotina CHPUT (CHARACTER PUT - Saída de Caráter - Envia um caractere ao vídeo - CALL #00A2), ou da rotina OUTDO (OUT DO - Executa Saída - Envia um Dado ao Último Dispositivo Referenciado - RST #18 = CALL #0018).

Em seguida, com o CURSOR posicionado sobre a linha colocada na Tela, utilizamos a técnica anteriormente descrita para simularmos à rotina PINLIN apenas e tão somente o pressionamento da tecla RETURN. Ou seja, colocamos no KEYBUFFER o caráter #0D (RETURN), fazemos a variável GETPNT apontar para este caráter, fazemos a variável PUTPNT apontar para o BYTE seguinte, e desviamos para a rotina PINLIN (é como se tivesse sido acionada a tecla RETURN sobre uma linha da Tela).

ADMINISTRAÇÃO DA TELA

Na verdade, existe um terceiro componente envolvido na captura de dados para processamento pelo BASIC que é a função encarregada da "Administração de Tela".

Quando existem várias linhas apresentadas, podemos movimentar o CURSOR livremente para qualquer posição e acionar a tecla RETURN em qualquer ponto.

Isto feito, a função de "Administração de Tela" irá procurar "Para Frente" e "Para Trás" para descobrir onde "Começa" e onde "Termina" a linha sobre a qual o CURSOR está posicionado. Em seguida, é então passada ao Interpretador BASIC esta linha, via KEYBUFFER e via PINLIN conforme já descrito.

Este modo de funcionamento, extremamente prático, no qual podemos correr livremente toda a tela, é denominado "FULL SCREEN - Tela Completa".

Na verdade, a linha que aparece na tela está armazenada em um bloco de memória RAM "Especial", destinada exclusivamente para este fim, denominada VRAM (VIRTUAL RAM - RAM Virtual). Ela é administrada por um outro microprocessador especial contido no seu MSX chamado VDP (VIDEO DISPLAY PROCESSOR - Processador de Apresentação em Vídeo), o qual também é acessível via Z-80, existindo diversas rotinas do BIOS já prontas para efetuar este acesso.

ROTINA RET01

A rotina RET01, portanto, simula o acionamento da tecla RETURN, com o CURSOR já posicionado sobre uma linha da tela que contém os comandos que desejamos executar, com o que esta linha será lida pela função de "Administração de Tela" e passada ao BASIC para processamento, via KEYBUFFER e rotina PINLIN.

Esta rotina possui ainda um outro Ponto de Entrada (Entry-Point) denominado RET02 que serve para simular o acionamento de "outras teclas de controle" sobre a linha BASIC existente na tela.

Por exemplo, simular o pressionamento das teclas "CTRL + U", que executa a função de "Apagar Toda a Linha Sobre a Qual está o CURSOR", utilizada pela rotina do BIT-BASIC que Copia e Move linhas (COPMOV).

06.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

CURSOR posicionado na Tela sobre a linha desejada

06.4 - ROTINA ASSEMBLER

```

0830 RET01:   LD    HL,#000D
0840 RET02:   LD    (#FBF0),HL
0850         LD    HL,#FBF0
0860         LD    (#F3FA),HL
0870         INC  HL
0880         LD    (#F3F8),HL
0890         LD    BC,#4137
0900         JR    JUMP

```

0830 Carrega #000D em REG-HL (#0D indica para PINLIN o pressionamento da tecla RETURN - Veja APENDICE 06).

0840 Coloca em #FBF0, endereço inicial do KEYBUFFER, o valor contido no REG-HL (#000d).

0850 Carrega no REG-HL o valor #FBF0, que corresponde ao endereço do KEYBUFF onde colocamos o "Primeiro Caráter da Linha".

0860 Armazena o valor de REG-HL na variável GETPNT (#F3FA).

0870 Incrementa REG-HL de uma unidade (posição seguinte ao caráter #0D).

0880 Armazena o valor de REG-HL na variável PUTPNT (#F3F8).

0890 Carrega em REG-BC o valor #4137, que é o endereço da segunda instrução da ENTRADA PRINCIPAL (MAIN-ENTRY) do Interpretador BASIC (a primeira é uma chamada ao GANCHO de #FF0C).

0900 Desvia para a rotina JUMP, que fará a "Ativação" do bloco de memória onde está o Interpretador BASIC e fará o desvio para a ENTRADA PRINCIPAL, onde será efetuada a chamada à rotina PINLIN, e tudo acontecerá conforme já descrito.

07 - ROTINA RET03

07.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é passar ao BASIC uma linha de comandos para processamento, porém SEM APRESENTAR ESTA LINHA NA TELA de seu monitor ou TV, não sendo, portanto, de conhecimento do usuário (com a técnica utilizada na rotina RET01 a linha de comandos é apresentada na tela).

07.2 - CARACTERÍSTICAS

A rotina PINLIN retira os caracteres do KEYBUFFER e os coloca em outra "Área de Trabalho" (BUFFER) que inicia no endereço #F55E, a partir da qual o BASIC finalmente efetua o seu processamento (caracteres colocados exatamente como foram digitados).

O tamanho desta área de trabalho é de "255+3", e é por este motivo que não conseguimos passar ao Interpretador BASIC linhas maiores do que 255 posições.

A rotina RET03 coloca a linha de comandos desejada diretamente neste BUFFER, como se tivesse sido entrada via PINLIN (e demais procedimentos já descritos), e a entrega ao Interpretador BASIC no ponto "imediatamente após o ponto de chamada a PINLIN" para que seja processada (instrução "RST #10") cuja função é "Retirar do Buffer um Caráter da Linha Digitada", colocando-o em REG-A e posicionando os Indicadores de Estado CY e Z (esta instrução fica no endereço #4173 da ROM e é "pulado" o teste efetuado após a rotina PINLIN para verificar se foram pressionadas as teclas CONTROL+STOP).

07.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

Linha a ser passada ao Interpretador BASIC armazenada no BUFFER (#F55E).

LINHA A SER PASSADA AO BASIC ARMAZENADA NO BUFFER (#F55E).

07.4 - ROTINA ASSEMBLER

```
0930 RET03:   LD   HL,#F55D
0940         LD   BC,#4173
0950         JP   JUMP
```

0930 Carrega no REG-HL o valor #F55D, que é o "Endereço do BUFFER DO BASIC menos 1".

0940 Carrega no REG-BC o valor #4173, que é o endereço do BASIC "Após a Chamada da Rotina PINLIN".

0950 Desvia para o endereço #4173 do BASIC, via rotina JUMP.

08 - ROTINA RET04

08.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é efetuar o retorno, em situação normal, ao ponto inicial da "ENTRADA PRINCIPAL" ("MAIN-ENTRY") do Interpretador BASIC, onde será aceita uma nova linha de comandos (via rotina PINLIN) a qual passará por todos os procedimentos de interceptação e verificação já descritos.

08.2 - CARACTERÍSTICAS

O retorno é efetuado para o endereço #4137, que é a segunda instrução da ROTINA PRINCIPAL (a primeira é uma chamada ao GANCHO de #FF0C).

08.3 - ROTINA ASSEMBLER

```
0980 RET04:   CALL #0156
0990         LD   BC,#4137
1000         JP   JUMP
```

0980 Efetua chamada à rotina do BIOS denominada KILBUF (KILL BUFFER - Zera Buffer), encarregada de "Limpar" o KEYBUFFER (BUFFER do Teclado), o que é feito tornando "Iguais" os valores de GETPNT e PUTPNT.

0990 Carrega no REG-BC o valor #4137, que corresponde ao endereço de início da ROTINA PRINCIPAL do Interpretador BASIC.

1000 Desvia para o endereço #4137, conforme procedimentos já descritos para a rotina JUMP.

09 - ROTINA ENCERRA

09.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é "encerrar" o BIT-BASIC, desativando os procedimentos de interceptação do Interpretador BASIC.

09.2 - CARACTERÍSTICAS

Conforme já descrito no item I-03, a interceptação é implementada introduzindo-se um "desvio" para o BIT-BASIC a partir do GANCHO instalado em #FDDB, que é chamado no início da rotina PINLIN.

Este desvio é feito para a rotina DESVIO pela instrução :

```
JP #FFD9 (#C3 #D9 #FF)
```

colocada a partir do endereço #FDDB.

Para desativarmos este desvio basta substituímos o código #C3 (JUMP) por #C9 (RET), com o que será restaurado o retorno normal ao ponto de chamada do GANCHO na ROM. Com isto o BIT-BASIC passa a ficar "Inativo" (ainda que suas instruções permaneçam na memória).

Esta função foi prevista em razão de que podemos desejar rodar outro programa que ocupe endereços já utilizados pelo BIT-BASIC. Neste caso sua codificação seria "Modificada" e, ao retornarmos ao BASIC, poderíamos obter resultados inesperados já que haveria desvio para uma combinação Imprevisível de instruções.

(Esta condição NÃO SE APLICA para programas BASIC pois estes sempre ocupam endereços acima de #8000, não utilizados pelo BIT-BASIC.)

09.3 - ROTINA ASSEMBLER

```
1030 ENCERRA: LD A,#C9
1040          LD (#FDDB),A
1050          JR RET04
```

1030 Carrega o valor #C9 no REG-A (Código Instrução RET do Z-80).

1040 Carrega #C9 (RET) no endereço #FDDB.

1050 Desvia para o início da ROTINA PRINCIPAL do BASIC, via rotina RET04, para a continuidade normal de sua atividade.

10 - ROTINA PARM

10.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é capturar um parâmetro numérico a partir da "Linha de Comando BIT-BASIC", converter este valor para "Binário" e colocar este valor no REG-DE.

10.2 - CARACTERÍSTICAS

Por exemplo, se a linha de comando para o BIT-BASIC contém os caracteres "<<1279" nas suas primeiras posições (o que significa que desejamos "Listar o programa a partir da linha 1279"), a rotina PARM fará a conversão do número 1279, armazenado em QUATRO BYTES no BUFFER (ASCII) para o "Número Binário" equivalente armazenado em DOIS BYTES.

- ASCII : 1279 = #31 #32 #37 #39 (um BYTE p/cada dígito)
 - BINÁRIO : 1279 = #04FF (dois Bytes).

10.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-HL - Endereço do primeiro caráter do parâmetro numérico

10.4 - CONDIÇÕES DE SAÍDA

REG-DE - Valor Binário do Parâmetro Numérico
 REG-HL - Endereço do último Caráter do Parâmetro Numérico
 C - Parâmetro numérico inválido (maior que 65525)
 NC - Parâmetro numérico válido
 Z - Parâmetro é "Zero"
 NZ - Parâmetro diferente de Zero

10.5 - ROTINA ASSEMBLER (PARM)

```
1080 PARM:    CALL NUMX
1090        DEC HL
1100        RET C
1110        LD  A,E
1120        OR  D
1130        RET
```

1080 Efetua chamada à rotina NUMX a seguir descrita, que efetua a captura do parâmetro numérico.

1090 Diminui REG-HL de uma unidade.

O objetivo deste procedimento é "Voltar atrás" o último caráter lido pela rotina NUMX, ficando REG-HL posicionado sobre o "Último Caráter do Parâmetro Numérico" obtido.

1100 RETORNA caso o parâmetro numérico não seja válido (o Indicador de Estado CY é "Ligado" pela rotina NUMX se esta condição ocorrer).

1110 Carrega o conteúdo de REG-E em REG-A.

1120 Compara o conteúdo de REG-A com o conteúdo de REG-D, na modalidade OR, coloca o resultado em REG-A e posiciona os Indicadores de Estado CY e Z para mostrar se o conteúdo de REG-DE é igual ou diferente de #0000.

1130 RETORNA ao ponto de onde foi chamada a rotina PARM.

10.6 - ROTINA ASSEMBLER (NUMX)

```

1160 NUMX:      LD   DE,#0000
1170 A04:       LD   BC,#0000
1180           CALL RST10
1190           RET  Z
1200           RET  NC
1210           PUSH HL
1220           SUB  #30
1230           LD   C,A
1240           LD   H,D
1250           LD   L,E
1260           ADD  HL,HL
1270           ADD  HL,HL
1280           ADD  HL,HL
1290           ADD  HL,DE
1300           ADD  HL,DE
1310           ADD  HL,BC
1320           EX  DE,HL
1330           LD   HL,#FFFS
1340           RST  #20
1350           POP  HL
1360           RET  C
1370           JP   A04

```

- 1160 Carrega no REG-DE o valor #0000 ("Inicializa" REG-DE para posteriormente somar os dígitos numéricos).
- 1170 Carrega no REG-BC o valor #0000.
- 1180 Obtém caráter a partir do BUFFER.
- 1190 RETORNA para a Instrução 1090 caso tenha sido atingida a condição de "Fim de Linha".
- 1200 RETORNA para a Instrução da linha 1090 caso o dígito obtido não seja numérico (isto indica a condição de "Fim do Parâmetro Numérico").
- 1210 "Salva" na PILHA DO SISTEMA o endereço contido no REG-HL, pois este Registrador será utilizado em seguida para "calcular" o valor binário do número.
- 1220 Subtrai #30 do Acumulador (REG-A). Com isto passamos a ter no REG-A um conteúdo compreendido entre #00 e #09 (já que os caracteres numéricos ASCII correspondentes vão de #30 a #39).
Este conteúdo corresponde à representação "Binária" dos dígitos numéricos de 0 a 9.
- 1230 Carrega o conteúdo do REG-A no REG-C. Assim o REG-BC passa a conter o "Valor Binário" do último caráter obtido (#00XX pois o REG-B contém #00).
- 1240 Carrega no REG-H o conteúdo do REG-D.
- 1250 Carrega no REG-L o conteúdo do REG-E.
Com as instruções das linhas 1240/1250, REG-DE é "Copiado" para REG-HL (o REG-DE é utilizado nesta rotina para armazenar o "Sub-Total" dos dígitos numéricos já processados).

- **** As instruções das linhas 1260 a 1310 fazem com que o "Sub-Total" (Binário) contido no REG-HL seja multiplicado por dez, e com que seja somado o valor binário do novo caráter numérico obtido (contido no REG-BC). Com a repetição deste procedimento, ao final da rotina, teremos acumulado no REG-DE os valores binários dos diversos dígitos que compõem o parâmetro numérico, cada qual multiplicado pelo "fator de dez" correspondente à sua posição relativa (o caráter mais à direita multiplicado por 1, o seguinte à sua esquerda por 10, o seguinte por 100, e assim por diante).
- 1260 Soma o valor contido no REG-HL ao próprio REG-HL (equivale a multiplicar por dois o valor contido no REG-HL).
- 1270 Dobra o valor de REG-HL.
- 1280 Dobra o valor de REG-HL.
- 1290 Soma no REG-HL o valor inicial do próprio REG-HL, copiado para o REG-DE pelas instruções 1240/1250.
- 1300 Soma novamente REG-DE no REG-HL.
- 1310 Adiciona no REG-HL o valor binário do último caráter obtido.
- 1320 Troca os conteúdos de REG-HL e REG-DE.
Neste ponto REG-DE passa a conter o "Sub-Total" dos dígitos processados até o momento.
- 1330 Carrega em REG-HL o valor #FFF5 = 65525.
- 1340 Efetua chamada à rotina DCOMPR que compara o valor contido no REG-HL com o valor contido no REG-DE (se REG-DE > REG-HL o Indicador CY é ligado).
- 1350 Restaura no REG-HL o endereço salvo na PILHA pela instrução da linha 1210.
Esta instrução não modifica os Indicadores de Estado CY e Z, com o que continua mantido o resultado da comparação efetuada na linha 1340.
A restauração tem que ser efetuada neste ponto porque pode haver Retorno na instrução seguinte e, neste caso, a PILHA DO SISTEMA deve estar posicionada no mesmo ponto no qual estava quando a rotina NUMX foi chamada.
- 1360 RETORNA da rotina NUMX caso o Indicador CY tenha sido ligado pela instrução 1340, o que indica "Parâmetro Inválido" (total já somado no REG-HL é maior do que 65525 - #FFF5).
- 1370 Desvia para a Instrução 1170 (A04) para a obtenção e processamento do próximo caráter contido no BUFFER.

11 - ROTINA PXLIN

11.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é "Recuperar" a "Próxima Linha" de um "Programa BASIC", a partir do seu "Endereço de Início", comparando o "Número" desta linha com um número fornecido.

11.2 - CARACTERÍSTICAS

Esta rotina utiliza os Indicadores de Estado CY e Z para comunicar à rotina "Chamadora" as condições encontradas. O endereço de início da "Linha Seguinte à Linha Recuperada" também é fornecido, para que a operação possa ser repetida, tornando possível recuperar todas as linhas do programa.

O endereço onde inicia o "Programa BASIC" (endereço de início da primeira linha) é guardado em um "Campo" de trabalho do Interpretador BASIC denominado TXTTAB (TEXT TABLE - AREA DE TEXTO), que fica em #F676/#F677 (dois BYTES).

Quando desejamos a primeira linha do programa, devemos colocar em REG-DE o valor contido no campo TXTTAB (normalmente #B001 - veja exemplo a seguir).

Deve ser fornecido um "Número de Linha" à rotina PXLIN, e ao seu retorno os indicadores CY e Z serão posicionados para refletir a situação da "Linha Recuperada" em relação a este Número (Menor, Igual ou Maior).

ARMAZENAMENTO DE UM PROGRAMA BASIC

Vejamos como são armazenadas as linhas de um programa BASIC.

Cada uma delas é precedida por dois BYTES que guardam o "Endereço de Início da Próxima Linha", mais dois BYTES que guardam o "Número da Linha" (em valor "Binário"). Cada uma delas é "Encerrada" por um BYTE que contém #00.

A condição de "Fim de Programa" é indicada por uma linha cujos dois primeiros BYTES contém #0000 (se esta linha for a primeira indica que não há nenhum programa BASIC carregado).

O "Conteúdo" (TEXTO) da linha é guardado de forma CODIFICADA, segundo critérios administrados pelo BASIC, não sendo diretamente legíveis sem um trabalho prévio de "Decodificação" dos COMANDOS, FUNÇÕES e PARÂMETROS.

Esta codificação visa reduzir o espaço de memória ocupado, além de facilitar os procedimentos de execução do programa (por exemplo, a instrução PRINT é representada por apenas um BYTE que contém o "Código" correspondente "#91" - Estes códigos são conhecidos pelo nome de TOKENS).

Por exemplo, o programa BASIC :

```
10 PRINT "BBB"
20 BEEP
30 END
```

É armazenado da seguinte maneira (Digite este programa e examine a memória com o comando ".h8000,8019" do BIT-BASIC) :

Posição Inicial do "Programa BASIC"

#8000 #00 Primeira posição sempre contém #00

Linha Número 10

```
#8001 #0C #80 Endereço início próxima linha (#800C)
#8003 #0A #00 Número da linha (#000A = 10)
#8005 #91 Código (TOKEN) da instrução PRINT
#8006 #22 Carácter "Aspas" (")
#8007 #42 #42 #42 BBB
#800A #22 "Aspas"
#800B #00 Fim da linha 10
```

Linha Número 20

```
#800C #12 #80 Endereço início próxima linha (#8012)
#800E #14 #00 Número da linha (#0014 = 20)
#8010 #C0 Código instrução BEEP
#8011 #00 Fim da linha 20
```

Linha Número 30

```
#8012 #18 #80 Endereço início próxima linha (#8018)
#8014 #1E #00 Número da linha (#001E = 30)
#8016 #B1 Código instrução END
#8017 #00 Fim da linha 30
```

Condição de "Fim de Programa"

#8018 #00 #00 #0000 nos dois BYTES seguintes à última linha indicam "Fim do Programa BASIC"

11.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-DE - Endereço de início da "Linha a Ser Recuperada"
T03 - Número de Linha a ser comparado

11.4- CONDIÇÕES DE SAÍDA

REG-BC - Endereço de início da "Linha Recuperada"
REG-HL - Número da Linha Recuperada
REG-DE - Endereço de início da "Linha Seguinte à Linha Recuperada"
C,Z - Fim de Programa atingido
NC,Z - Número Linha Recuperada = Número Pesquisado
NC,NZ - Número Linha Recuperada > Número Pesquisado
C,NZ - Número Linha Recuperada < Número Pesquisado

11.5 - ROTINA ASSEMBLER

```

1400 PXLIN:   PUSH DE
1410         POP  BC
1420         LD   (A05+1),DE
1430 A05:    LD   HL,(#0000)
1440         LD   A,H
1450         OR   L
1460         SCF
1470         RET  Z
1480         INC  DE
1490         INC  DE
1500         LD   (A06+2),DE
1510 A06:    LD   DE,(#0000)
1520         LD   HL,(T03)
1530         RST  #20
1540         EX  DE,HL
1550         LD   (A07+2),BC
1560 A07:    LD   DE,(#0000)
1570         RET  Z
1580         CCF
1590         RET

```

1400 Salva na PILHA DO SISTEMA o conteúdo de REG-DE (endereço de início Linha a ser Recuperada).

1410 Coloca no REG-BC o último valor armazenado na PILHA DO SISTEMA.

(As instruções 1400/1410 efetuam a transferência do valor do REG-DE para o REG-BC, utilizando a PILHA como meio intermediário.)

**** As instruções 1420 e 1430 servem para colocar no REG-HL o "CONTEÚDO DOS BYTES APONTADOS PELO REG-DE".

Isto é conseguido fazendo com que a Instrução 1420 "MODIFIQUE O OPERANDO DE ENDEREÇO" da instrução 1430. Com esta técnica, o BIT-BASIC MODIFICA SEU PRÓPRIO CÓDIGO ASSEMBLER para alcançar o objetivo desejado.

1420 Carrega no endereço "A05+1" (#7134), que corresponde ao "Operando de Endereço" da Instrução da Linha 1430 (A05), o valor contido no REG-DE.

1430 Carrega no REG-HL os dois BYTES apontados pelo operando de endereço desta instrução (obtido a partir do REG-DE pela Instrução anterior).

No caso do exemplo do item 11.2, se REG-DE contiver #8001 (Endereço da Linha Recuperada), a instrução da linha 1430 ficará "LD HL,(#8001)", com o que será carregado #800C no REG-HL (conteúdo dos BYTES #8001/#8002), que é o "Endereço de Início da Linha Seguinte à Linha Recuperada".

- 1440 Carrega no REG-A o conteúdo do REG-H.
- 1450 Compara o conteúdo do REG-A com o conteúdo do REG-H, na modalidade OR.
O indicador Z é ligado caso o BYTE resultante seja #00 e para que isto aconteça é necessário que ambos os registradores contêm #00.
Este teste, portanto, visa verificar se REG-HL contém #0000, o que indica a condição de "Fim de Programa".
- 1460 "Liga" o Indicador de Estado CY (SCF = SET CARRY FLAG - Liga Indicador de Transporte).
- 1470 Caso o Indicador Z tenha sido ligado na instrução 1450, a condição de "Fim de Programa" terá sido alcançada (dois primeiros BYTES da "Linha Recuperada" contém #0000).
Neste caso, é efetuado o RETORND ao ponto de chamada a PXLIN, com as condições (C,Z) posicionadas.
- 1480 Adiciona uma unidade ao REG-DE.
- 1490 Adiciona uma unidade ao REG-DE.
Neste ponto o REG-DE passa a apontar para o terceiro BYTE da "Linha Recuperada" (o terceiro e quarto BYTES contém o "Número" desta linha).
- 1500 Carrega REG-DE no endereço "A06+2", que é o "Parâmetro de Endereço" da instrução seguinte (1510).
- 1510 Utilizando a mesma técnica descrita nas linhas 1420/1430, carrega no REG-DE o "Número da Linha Recuperada".
- 1520 Carrega no REG-HL o conteúdo do campo T03 do BIT-BASIC, onde está armazenado o "Número de Linha a Ser Comparado".
- 1530 Utiliza a rotina DCOMPR do BIOS para comparar REG-HL com REG-DE.
- 1540 Troca os conteúdos de REG-DE e REG-HL.
Com isto, REG-HL passa a conter o "Número da Linha Recuperada".
- 1550 Repete a operação da linha 1420
- 1560 Repete a operação da linha 1430.
Com isto, recolocamos no REG-DE o "Endereço de Início da "Linha Recuperada", que poderá ser utilizado pela rotina chamadora para repetir toda a seqüência de operações da rotina PXLIN, recuperando desta forma todas as linhas do programa, uma após a outra, até se alcançar a condição desejada.
- 1570 Caso a comparação efetuada na linha 1530 resulte como "Iguais" (Z), o que indica qual "Número da Linha Recuperada" é igual ao "Número Pesquisado", é efetuado o RETORNO sob a condição (NC,Z).
- 1580 "Complementa" o valor de CY.
- 1590 RETORNA ao ponto de chamada de PXLIN sob as condições (NZ,NC) ou (NZ,C), indicando que o "Número da Próxima Linha" é MAIOR ou MENOR do que o "Número Pesquisado".
OBSERVAÇÃO: As instruções das linhas 1540 a 1570 não alteram o posicionamento dos Indicadores CY e Z.

12 - ROTINA LISTPG

12.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é apresentar um programa BASIC na Tela do Monitor ou TV, a partir de uma linha determinada, até atingir a condição de "Tela Cheia" ou de "Fim do Programa", situação em que o processo é interrompido e o controle é devolvido ao Interpretador BASIC.

São novas funções de grande utilidade disponibilizadas pelo BIT-BASIC, especialmente quando se trata de programa com grande número de linhas, pois a listagem é feita "Sob Controle do Usuário".

12.2 - SINTAXE E FUNÇÕES DOS COMANDOS.

12.2.1 - LISTA PÁGINA A PARTIR DE UMA LINHA DETERMINADA.

Sintaxe : <<lll (HOTBIT) ou //lll (EXPERT)

Função : Lista página a partir da linha de número lll

Sintaxe : <[(HOTBIT) ou /[(EXPERT)

Função : Lista página a partir do início do programa

Sintaxe : << (HOTBIT) ou // (EXPERT)

Função : Avança uma linha na página atual

Exemplo: <<130 (HOTBIT) ou //130 (EXPERT)

Lista "Página" a partir da linha 130

12.2.2 - LISTA "PRÓXIMA PÁGINA"

Sintaxe : < (HOTBIT) ou / (EXPERT)

Função : Lista "Página" a partir da linha imediatamente seguinte à última linha apresentada na Tela anterior.

12.2.3 - FIXA "ÍNDICE DE PÁGINA"

Sintaxe : <<lll,i (HOTBIT) ou //lll,i (EXPERT)

lll = Número da linha
i = Índice ("0" a "9")

Função : Relaciona a linha de número lll ao índice "i"

Exemplo : <<320,3 (HOTBIT) ou //320,3 (EXPERT)

O índice de número "3" passa a "Apontar" para a linha de número 320

OBS. : Para ser utilizado em associação com o comando "Lista Página a partir de Índice", a seguir descrito. A diferença deste comando em relação ao do item 12.2.1 é a presença do segundo parâmetro (Índice).

12.2.4 - LISTA PÁGINA A PARTIR DE ÍNDICE

Sintaxe : <i (HOTBIT) ou /i (EXPERT)
i = Índice ("0" a "9")

Função : Lista página a partir da linha cujo número está associado ao índice "i"

Exemplo : <3 (HOTBIT) ou /3 (EXPERT)

Lista Página a partir da linha cujo número foi "Associado" ao índice "3"

Equivale a <<320 ou //320 para o caso mostrado no exemplo do item 12.2.3

A diferença deste comando em relação ao do item 12.2.2, é a presença do índice após o "<" ou "/"

12.3 - CARACTERÍSTICAS

Esta rotina é acionada quando a primeira posição da linha de comando para o BIT-BASIC contém o caráter "<" (#3C - HOTBIT) ou "/" (#2F - EXPERT).

Antes de iniciar a apresentação a Tela é totalmente "Apagada" sendo as linhas "escritas" de cima para baixo. Isto permite uma maior velocidade em relação ao comando LIST do BASIC, em razão de não ser necessário "Deslocar para Cima" toda a Tela a cada vez que ela se encontra "Cheia" e nova linha deve ser inserida.

Se a última linha do programa não cabe na PÁGINA (Tela Completa) atual, ela é "Apagada" para não aparecer incompleta. Portanto, todas as linhas listadas pelo BIT-BASIC sempre aparecem "completas" na Tela.

É possível também "Identificar Rotinas" do programa BASIC com números de "0" a "9" (Índice), para posteriormente solicitar que este programa seja listado a partir destas rotinas.

Estas "Novas Funções" acrescentadas ao BASIC são extremamente úteis para se trabalhar com programas "Extensos", especialmente quando é necessário "Caminhar" neles.

A rotina apresenta também outros "Pontos de Entrada" ("Entry-Points") (LISTPG1, LISTPG2, FIMLIST) que são utilizados por outras rotinas do BIT-BASIC que também necessitam apresentar linhas na tela.

A rotina LIST do Interpretador BASIC (que está colocada entre os endereços #522E e #5283 da ROM) não foi utilizada pelo BIT-BASIC porque sua codificação e pontos de entrada não atendem às necessidades deste.

12.4 - ROTINA ASSEMBLER (LISTAP6).

Este trecho da rotina LISTAP6 determina qual a função a executar e efetua a preparação de sua execução. Executa também a função de de "Fixar índice de Página".

CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-HL - Aponta para o segundo caráter da linha de comando do BIT-BASIC.
 T03 - Contém o Número da Última Linha da "Página Anterior".
 T01 - Contém o Número da Primeira linha da Página Anterior.

CONDIÇÕES DE SAÍDA

T01 - Número da Primeira Linha da página listada.
 T03 - Número da Última Linha da página listada.

```

1620 LISTAP6: CALL RST10
1630          JR  Z,B07
1640          JR  C,B05
1650          CP  #XX          (#3C HOTBIT - #2F EXPERT)
1660          JR  NZ,B04
1670          CALL PARM
1680          JR  C,B01
1690          JR  NZ,B02
1700 B01:     LD  DE,(T01)
1710          INC DE
1720 B02:     LD  (T03),DE
1730          CALL RST10
1740          CP  #2C
1750          JR  NZ,B07
1760          CALL RST10
1770          JR  NC,B07
1780          CALL INDICE
1790          LD  BC,(T03)
1800          LD  (B03+2),HL
1810 B03:     LD  (#0000),BC
1820          JP  RET04
1830 B04:     CP  #5B
1840          JR  NZ,B07
1850          LD  DE,#0000
1860          LD  (T03),DE
1870          JR  B07
1880          DEFS 18
1890 B05:     CALL INDICE
1900          LD  (B06+1),HL
1910 B06:     LD  HL,(#0000)
1920          LD  (T03),HL
1930 B07:     LD  A,#0C
1940          RST #18

```

- 1620 Obtém próximo caráter da linha de comando.
- 1630 Caso encontre a condição de "Fim de Linha" (Z) assume a função "Lista Próxima Página" (a linha de comando continha somente o caráter "<" ou "/").
Isto será feito a partir da instrução 1930, de nome B07.
- 1640 Caso encontre um caráter numérico (C) imediatamente após o caráter "<" ou "/", assume a função de "Lista Página a Partir de Índice", que está implementada a partir da Instrução 1890 (B05).
- 1650 Se as condições anteriores não se verificarem, testa se o caráter obtido é #3C ("<" - HOTBIT) ou #2F ("/" - EXPERT).
- 1660 Se não é "<" ou "/" desvia para a Instrução 1830 (B04).
- **** Caso os dois primeiros caracteres da Linha de Comando para o BIT-BASIC sejam "<<" (HOTBIT) ou "//" (EXPERT), assume a função "Lista Página a Partir de Uma Linha Determinada" ou a função "Fixa Índice de Página".
- 1670 Efetua chamada à rotina PARM, cuja função é "Obter Parâmetro Numérico" (no REG-DE).
- 1680 Desvia para a instrução 1700 (B01) caso tenha sido obtido um parâmetro numérico inválido.
- 1690 Desvia para a instrução 1720 (B02) caso tenha sido obtido um parâmetro numérico válido e diferente de zero.
- 1700 Caso o parâmetro numérico seja zero ou inválido, coloca em REG-DE o número da "Primeira Linha da Página atual". (Assume função "Avança Uma Linha e Lista Página".)
- 1710 Soma 1 em REG-DE, para que seja pesquisada a linha "Seguinte à Primeira Linha da Página Anterior".
- 1720 Armazena o parâmetro numérico obtido a partir do comando BIT-BASIC (ou o número de linha recuperado pelas instruções 1700/1710) no "Campo de Trabalho" T03, (dois BYTES em #7B16/#7B17), onde é guardado o "Número da Linha Seguinte à Última Linha Apresentada na Tela" (o BIT-BASIC sempre lista uma nova página a partir do número contido neste campo).
- 1730 Obtém próximo caráter da linha de comando.
O objetivo é verificar se existe mais um parâmetro a ser recuperado (indicado pela presença de uma vírgula (#2C) após o primeiro parâmetro numérico).
Em caso negativo, assume a função "Lista Página a Partir de Uma Linha Determinada" (<< ou //).
Em caso afirmativo, assume a função "Fixa Índice de Página" (<<lll,i ou //lll,i).
- 1740 Compara caráter obtido com #2C (",").
- 1750 Se não é vírgula, desvia para a instrução 1930 (B07).
- **** As linhas 1760 a 1820 implementam a função "Fixa Índice de Página".
- 1760 Obtém no REG-A o próximo caráter da linha de comando (Índice, "0" a "9").

- 1770 Se o caráter não é numérico, desvia para a instrução 1930 (B07 = Lista Página a partir do primeiro parâmetro obtido).
- 1780 Efetua chamada à rotina INDICE, encarregada de obter em REG-HL o endereço na tabela T02, onde deve ser guardado o parâmetro numérico anteriormente obtido, correspondente ao índice contido em REG-A.
- 1790 Carrega no REG-BC o primeiro parâmetro numérico obtido, que havia sido salvo no campo T03.
- 1800 Carrega o endereço contido no REG-HL (endereço pertencente à tabela T02), nos BYTES correspondentes ao operando de endereço da instrução seguinte (B03).
- 1810 Carrega na tabela T02 (posição correspondente ao endereço de REG-HL), o valor do REG-BC (número de linha do primeiro parâmetro).
- 1820 Encerra a função que "Fixa Índice de Página", retornando ao BASIC via rotina RET04 (retorno "Normal" ao BASIC).

**** As linhas 1830 a 1870 complementam a verificação da função solicitada, que pode ser ainda "<" ou "<" (HOTBIT) ou "/[" ou "/" (EXPERT).

- 1830 Compara caráter obtido com "#5B" ("[").
- 1840 Se não é "[", desvia para a instrução 1930 (B07). Com isto será executada a função "Lista Página" a partir dos valores já existentes em T01 e T03.
- 1850 Se caráter em REG-A é "[", carrega #0000 em REG-DE.
- 1860 Carrega #0000 em T03 para que a Página seja listada a partir da primeira linha do programa.
- 1870 Desvia para a instrução 1930 (B07).
- 1880 BYTES livres, para facilitar adaptações no BIT-BASIC.

**** As linhas 1890 a 1920 fazem a preparação para a função que "Lista Página a Partir de Índice", recuperando da tabela T02 o número da linha correspondente ao índice especificado.

- 1890 Efetua chamada à rotina INDICE, encarregada de obter em REG-HL o endereço na tabela T02 de onde deve ser recuperado o número de linha previamente armazenado, correspondente ao "índice" contido em REG-A ("0" a "9").
- 1900 Carrega no operando de endereço da instrução B06 (linha 1910) o conteúdo de REG-HL, que contém o endereço desejado da tabela T02.
- 1910 Carrega em REG-HL os dois BYTES da tabela T02 que contém o número da linha desejada. Se o número fornecido como índice for "0", REG-HL conterá o primeiro e segundo BYTES da tabela. Se o número for "1", conterá o terceiro e quarto BYTES, e assim por diante.
- 1920 Carrega no campo T03 o valor do REG-HL (Número da Linha Correspondente ao Índice). Este número é "Salvo" para uso posterior.

**** As linhas 1930/1940 "Limpa a Tela" antes de iniciar a apresentação da linhas do programa.

1930 Carrega em REG-A o valor #0C.

1940 Efetua chamada à rotina OUTDO (OUTPUT DO - EXECUTA SAÍDA) do BIOS, cuja função é "Enviar um Dado ao Último Dispositivo Referenciado" (neste caso, a Tela). Alguns caracteres têm finalidades especiais quando tratados por esta rotina (veja APÊNDICE 06). Este é o caso do caráter #0C, cuja função é "Limpar a Tela e Voltar o Cursor para a Posição (1,1)", equivalente ao acionamento das teclas "CONTROL+L". Em função deste procedimento, cada nova "Página" é apresentada pelo BIT-BASIC sempre "de cima para baixo".

12.5 - ROTINA ASSEMBLER (LISTPG1)

Este trecho da rotina LISTAPG percorre o programa BASIC até se posicionar na primeira linha a ser apresentada.

CONDIÇÕES DE ENTRADA :

T03 - Número da Linha a ser Procurada

CONDIÇÕES DE SAÍDA :

REG-DE - Endereço da Primeira Linha a Apresentar

```
1960 LISTPG1: LD DE,(#F676)
1970 B10: CALL PXLIN
1980 JR NC,LISTPG2
1990 JR NZ,B10
```

1960 Carrega no REG-DE o conteúdo dos BYTES #F676/#F677 (Campo TXTTAB do BASIC = Endereço da primeira linha do programa).

A primeira linha a ser apresentada é procurada sempre desde o início do programa BASIC, em razão de que a cada nova inclusão/exclusão/alteração o Interpretador BASIC realoca todas as linhas do programa, com modificação de seus endereços na memória.

1970 Efetua chamada à rotina PXLIN, para obter a "Próxima Linha" do programa BASIC.

Esta rotina compara o número da linha obtida com o conteúdo do campo T03, e posiciona os indicadores CY e Z para indicar as condições encontradas.

**** Neste ponto o campo T03 pode conter os valores:

- 1) "Zero", caso o comando atual seja "<<" ou "//"
("Listar Página a Partir do Início do Programa BASIC").
- 2) "111", caso o comando atual seja "<<111" ou "//111".
("Lista Página a Partir da Linha 111.")

- 3) "Número da Linha Seguinte à Última Linha Já Apresentada na Tela", caso o comando atual seja "<" ou "/" (este número terá sido salvo na passagem anterior pela rotina LISTAPG.
("Lista Próxima Página".)
- 4) "Número da Linha Correspondente ao Índice i", caso o comando atual seja "<i" ou "/i".
("Lista Página a Partir de Índice".)
- 1980 Caso o número da linha obtida seja maior ou igual a T03, desvia para a rotina LISTPG2, que iniciará a apresentação da Página na Tela.
- 1990 Caso o fim do programa não tenha sido atingido, desvia para a instrução 1970 (B10) para obter a próxima linha. Caso tenha sido alcançado o fim do programa segue para a Instrução seguinte (Rotina FIMLST).

15.6 - ROTINA ASSEMBLER (FIMLST)

Este trecho da rotina LISTAPG efetua os procedimentos para encerramento da listagem de uma Página na Tela.

```
2010 FIMLST:      XOR  A
2020              LD   (T07),A
2030              LD   HL,#0015
2040              JP   RET02
```

- 2010 "Zera" o conteúdo de REG-A.
- 2020 Move zero (REG-A) para o campo T07.
O campo T07 é utilizado para indicar que devem ser apresentadas apenas as linhas que contém uma constante determinada (veja comando "=", ítem 19), e é sempre "Desligado" ao fim de cada Página apresentada.
- 2030 Carrega o valor #0015 no REG-HL.
- 2040 Desvia para a rotina RET02 que fará a passagem do caráter #15 à rotina de tratamento de Tela. Assim será executada a função especial "Apaga Toda a Linha Onde Está o Cursor" (veja APÊNDICE 06).
Procedendo desta forma, a última linha que seria apresentada na tela será sempre inteiramente "Apagada", ficando o seu número "Guardado" no campo T03 para que ela seja apresentada na "Próxima Página", caso solicitado. Esta estratégia foi utilizada em razão de que as linhas de programa BASIC são de tamanho variável, e serve para garantir que nunca uma linha será "Parcialmente" mostrada na Tela.

12.7 - ROTINA ASSEMBLER (LISTPG2)

Este trecho da rotina LISTAPG apresenta na Tela as linhas de uma Página, uma a uma, até alcançar a condição de "Tela Completa" ou de "Fim de Programa".

CONDIÇÕES DE ENTRADA :

REG-HL - Número da Primeira linha
 REG-BC - Endereço de Início da Primeira linha
 REG-DE - Endereço de Início da Próxima Linha

(Para o exemplo de programa mostrado no item II-11.2, no caso da primeira linha, o conteúdo do REG-HL seria #000A (10), o do REG-BC #8001, e o do REG-DE seria #800C).

```
2070 LISTPG2: LD (T01),HL
2080 B11: CALL #00B7
2090 JR C,FIMLST
2100 PUSH DE
2110 CALL IMPLIN
2120 POP DE
2130 JR C,FIMLST
2140 CALL PXLIN
2150 JR NZ,B11
2160 JR FIMLST
```

- 2070 "Salva" o "Número da Primeira Linha Apresentada na Tela" no campo T01.
- 2080 Efetua chamada à rotina BREAKX ("INTERRUPÇÃO-X") do BIOS, cuja função é "Verificar se Estão Pressionadas as Teclas CONTROL+STOP".
- 2090 Caso as teclas estejam sendo acionadas (neste caso o Indicador CY é "Ligado" pela rotina BREAKX), o programa é desviado para a rotina FIMLST, já descrita no item anterior.
- Isto é feito para possibilitar ao usuário a interrupção da listagem antes do seu final.
- 2100 "Salva" na PILHA DO SISTEMA o REG-DE, que contém o "Endereço de Início da Próxima Linha" (REG-DE será utilizado/modificado pela rotina IMPLIN).
- 2110 Efetua chamada à rotina IMPLIN, que faz a apresentação de uma linha na Tela.
- 2120 Recupera o "Endereço de Início da Próxima Linha" da PILHA.
- 2130 Caso tenha sido atingida a condição de "Fim de Tela" (o Indicador CY é "Ligado" por IMPLIN neste caso), desvia para a rotina FIMLST, já descrita no item anterior.
- 2140 Obtém a "Próxima Linha" do programa BASIC.
- 2150 Caso não tenha sido alcançada a condição de "Fim de Programa" (indicador Z posicionado pela rotina PXLIN), desvia para a instrução 2080 (B11) desta rotina, para apresentação da nova linha na Tela.
- 2160 Caso tenha ocorrido o fim do programa antes de completada a Tela, desvia para a rotina FIMLST.

13 - ROTINA IMPLIN

13.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é "Decodificar" a linha de programa BASIC, mostrar na Tela o "Número da Linha" e acionar a rotina IMPL que apresenta os demais caracteres na Tela.

13.2 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-HL - Número da Linha
REG-BC - Endereço de Início da Linha

13.3 - CONDIÇÕES DE SAÍDA

CY = C - Tela Completa
CY = NC - Tela ainda não atingiu a última linha inferior

13.4 - ROTINA ASSEMBLER

```

2190 IMPLIN: LD (T03),HL
2200 LD HL,#0004
2210 ADD HL,BC
2220 LD BC,#5284
2230 CALL CALL
2240 LD A,(T07)
2250 CP #00
2260 JR Z,B14
2270 CALL VERCHR
2280 CCF
2290 RET NC
2300 B14: LD HL,(T03)
2310 LD BC,#3412
2320 CALL CALL
2330 LD A,#20
2340 RST #18
2350 LD HL,#F55D
2360 CALL IMPL
2370 RET

```

2190 "Salva" REG-HL (Número da Linha) no campo T03.
2200 Carrega #0004 em REG-HL.
2210 Soma ao REG-HL o REG-BC (Endereço de Início da Linha).
Com isto, REG-HL passa a apontar para a "Posição Inicial da Linha +4", que é onde se inicia de fato o seu conteúdo, já que os dois primeiros BYTES contém o "Endereço da Próxima Linha" e os dois BYTES seguintes contém o "Número da Linha" (veja exemplo do item II-11.2, no qual REG-HL estaria apontando para #8005 no caso da linha 10, ou #8016 no caso da linha 30).

- 2220 Carrega no REG-BC o valor #5284.
- 2230 Aciona a rotina do BASIC encarregada de efetuar a "Decodificação" de uma linha de programa, "Desfazendo" a codificação interna efetuada pelo BASIC. Esta rotina inicia no endereço #5284 da ROM, e por este motivo é necessário acessá-la por intermédio da rotina CALL. Esta rotina sempre coloca no BUFFER a linha de programa BASIC "Desmontada" (a partir do endereço #F55E), na mesma forma com que ela foi originalmente digitada pelo usuário (exceto o "Número da Linha" que não é aí colocado).
- 2240 Carrega no REG-A o conteúdo do campo T07, que indica "Se é para Verificar ou Não" a presença de uma constante determinada na linha de programa (este campo é "Ligado" pela rotina VERCTE - VERIFICA CONSTANTE).
- 2250 Verifica se o campo T07 está "Desligado".
- 2260 Caso T07 esteja "Desligado", desvia para a instrução 2300 (B14), sem pesquisar a constante.
- 2270 Caso T07 esteja "Ligado", efetua chamada à rotina VERCHR (VERIFICA CARACTERES), cujo objetivo é checar se um determinado conjunto de caracteres, fornecidos por um comando "=" está presente na linha atualmente processada para decidir se ela deve ou não ser apresentada na Tela.
- 2280 "Inverte" o valor de CY. A rotina VERCHR "Liga" CY se a constante não está presente, porém este Indicador é "Invertido" por esta instrução, para não retornar da rotina IMPLIN com o Indicador CY "Ligado" neste caso, o que indicaria a condição de "Tela Completa", quando não é esta a situação.
- 2290 RETORNA ao ponto de chamada da rotina IMPLIN, não listando a linha atual, caso a constante determinada não esteja presente nesta linha.
- 2300 Recupera em REG-HL o "Número da Linha Atual", salvo no campo T03 pela instrução 2190 no início desta rotina.
- 2310 Carrega no REG-BC o valor #3412.
- 2320 Aciona a rotina do BASIC encarregada de efetuar a apresentação de um "Número ASCII" na Tela, a partir do "Valor Binário" contido no REG-HL. Esta rotina inicia no endereço #3412 da ROM, porém utiliza instruções de endereços ocupados pelo BIT-BASIC, sendo necessário acessá-la por intermédio da rotina CALL. Como REG-HL contém o "Número da Linha", é este o número que será colocado na Tela.
- 2330 Carrega #20 no REG-A.
- 2340 Apresenta o caráter "Branco" ("#20") na Tela, em seguida ao "Número da Linha", utilizando a rotina OUTDO do BASIC.
- 2350 Carrega no REG-HL o valor #F55D, que é o "Endereço do BUFFER da Linha Decodificada, menos 1".
- 2360 Efetua chamada à rotina IMPL, a seguir descrita, que colocará o TEXTO DA LINHA na Tela.
- 2370 RETORNA ao ponto de chamada à rotina IMPLIN, para obtenção da "Próxima Linha" a ser apresentada.

14 - ROTINA IMPL

14.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é controlar a colocação de cada caráter da linha atual na Tela, a partir do BUFFER do BASIC que inicia em #F55E, até que toda a linha tenha sido apresentada ou até que tenha sido alcançada a "última Linha Inferior da Tela".

14.2- CONDIÇÕES DE ENTRADA :

REG-HL - Endereço de Início do BUFFER, menos 1

14.3- ROTINA ASSEMBLER

```

2400 IMPL:      CALL RST10
2410           JR   Z,B16
2420           CALL IMPTELA
2430           RET  C
2440           JR   IMPL
2450 B16:      LD   A,#0A
2460           CALL IMPTELA
2470           RET  C
2480           LD   A,#01
2490           LD   (#F3DD),A
2500           RET

```

- 2400 Obtém próximo caráter da linha a ser listada.
 2410 Caso tenha sido atingida a condição de "Fim de Linha" (indicada por #00), desvia para a instrução 2450 (B16).
 2420 Efetua chamada à rotina IMPTELA, a seguir descrita, que apresenta o caráter na Tela e verifica se a última linha foi alcançada (Liga Indicador CY).
 2430 RETORNA ao ponto de chamada de IMPL caso a última linha tenha sido atingida.
 2440 Desvia para a instrução 2400 (IMPL) para obter e apresentar o próximo caráter.
- **** As instruções das linhas 2450 a 2500 são executadas quando da condição de "Fim de Linha" e efetuam a movimentação do CURSOR para o início da próxima linha da Tela.

- 2450 Carrega no REG-A o valor #0A.
 2460 Envia para a tela o caráter #0A, utilizando para isto a rotina IMPTELA.
 Esta ação resulta na execução de um "Procedimento Especial" pela rotina de Administração da Tela (veja APÊNDICE 06), que neste caso é a função de "Mudança de Linha - Line Feed", acionada por aquele caráter.
 O cursor estará posicionado na linha seguinte à última linha listada.

- 2470 Caso a última linha inferior da Tela tenha sido alcançada, RETORNA ao ponto de chamada a IMPL.
- 2480 Carrega #01 em REG-A.
- 2490 Armazena o valor #01 no campo de nome CSRX do BASIC (CURSOR POSITION X), localizado no BYTE #F3DD, onde é armazenado o valor da posição "X" atual do CURSOR (posição "dentro" de uma determinada linha, ou "número da coluna").
O efeito deste procedimento é fazer com que o CURSOR passe a estar na primeira posição (Coluna) da linha posicionada pela instrução de 2460.
OBS.: A posição de memória de endereço #F3DC guarda o campo CSRY (CURSOR POSITION Y) onde o BASIC armazena o valor da posição "Y" do cursor (Linha da Tela).
Podemos utilizar as variáveis CSRX e CSRY para movimentar o CURSOR pelas posições que desejarmos na Tela.
- 2500 RETORNA ao ponto de chamada da rotina IMPL.

15 - ROTINA IMPTELA

15.1- OBJETIVO

O objetivo desta rotina é apresentar na TELA do Monitor ou TV conectada ao seu MSX o caráter contido no REG-A, utilizando para isto a rotina do BIOS de "Administração de Tela" OUTDO (EXECUTA SAÍDA - RST #18).

15.2 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-A - Caráter a ser apresentado

15.3 - CONDIÇÕES DE SAÍDA

CY = C - Última linha da Tela alcançada

CY = NC - Última linha da Tela não alcançada

15.4 - ROTINA ASSEMBLER

```

2530 IMPTELA: LD C,A
2540          LD A,(T18)
2550          CP #00
2560          JR NZ,B17
2570          LD A,(#F3DC)
2580          CP #17
2590          CCF
2600          RET C
2610 B17:    LD A,C
2620          RST #18
2630          RET

```

2530 "Salva" o caráter de REG-A no REG-C.

2540 Carrega no REG-A o campo T18, que indica se está sendo executado o comando ".c" ou ".m" do BIT-BASIC (Copia ou Move linhas - Veja rotina COPMOV).

2550 Compara REG-A com #00.

2560 Se o campo T18 está "Ligado" (REG-A diferente de #00), o que indica que está sendo processado um comando de CÓPIA ou MOVIMENTO de linhas, desvia para a Instrução 2610 (B17), com o que o caráter é enviado para a tela sem verificar se a última linha inferior da Tela foi atingida (tais funções não podem ser interrompidas por esta condição).

**** Caso o comando atual não seja ".c" ou ".m", verifica se o caráter a ser apresentado vai ou não para a última linha da Tela, o que é feito pelas Instruções 2570 a 2600. Estas Instruções utilizam para esta verificação o próprio controle do BIOS sobre o posicionamento do CURSOR.

2570 Carrega no REG-A o conteúdo do campo CSRY (#F3DC - número da linha da Tela onde o CURSOR está localizado).

2580 Compara a "Posição Vertical" atual do CURSOR com 23 = #17 (o indicador CY é "Ligado" caso o cursor esteja em uma linha "Menor" do que 23).

2590 "Inverte" o valor do indicador CY.

Após esta instrução o indicador CY estará "Ligado" caso o CURSOR esteja localizado na linha 23 (#17) ou em linha anterior a esta (a linha 23 é utilizada como "última Linha Inferior" da Tela).

2600 RETORNA ao ponto de chamada de IMPTELA caso a última linha tenha sido alcançada, com o Indicador CY "Ligado" (C =Fim de Tela alcançado), para que sejam tomadas as providências devidas pela rotina chamadora.

**** As linhas 2610 a 2630, finalmente, colocam na TELA o caráter desejado.

2610 "Retorna" ao REG-A o valor salvo em REG-C pela Instrução 2530 (caráter a ser apresentado na Tela).

2620 Efetua chamada à rotina OUTDO (EXECUTA SAÍDA) do BIOS, que coloca o caráter desejado na Tela, ou executa a "Função Especial" por ele determinada (veja APÊNDICE 06).

2630 RETORNA ao ponto de chamada de IMPTELA, com o caráter desejado já apresentado e com o indicador CY "Desligado" (NC - Fim de Tela não alcançado).

16 - ROTINA ÍNDICE

16.1- OBJETIVO

O objetivo desta rotina é calcular o endereço de tabela T02 onde deve ser colocado, ou de onde deve ser retirado, um "Número de Linha" correspondente a um "Índice" fornecido em comando do tipo "<<lll,i" ou do tipo "<i" (EXPERT "//lll,i" ou "/i").

16.2 - CARACTERÍSTICAS

Como o índice é comportado por um único dígito não é utilizada a rotina PARM para sua obtenção.

16.3 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

REG-A - Índice (Número de "0" a "9" - Formato ASCII #30 a #39).

16.4- CONDIÇÕES DE SAÍDA

REG-HL - Endereço da tabela T02, correspondente ao "Número de Linha" relacionado ao Índice.

16.5- ROTINA ASSEMBLER

```
2660 INDICE:  SUB #30
2670         ADD A,A
2680         LD D,#00
2690         LD E,A
2700         LD HL,T02
2710         ADD HL,DE
2720         RET
```

2660 Subtrai #30 de REG-A.

Com isto seu conteúdo "0 a 9" (ACII = #30 A #39) continua a ser "0 a 9", porém em "Valor Binário", ou seja, "00000000 = #00" a "00001001 = #09".

2670 "Duplica" o valor de REG-A, adicionando o seu valor a ele próprio (cada Número de Linha ocupa dois BYTES).

2680 "Zera" o conteúdo de REG-D.

2690 Carrega REG-A em REG-E.

Com isto o REG-DE passa a conter o valor do "Deslocamento" do número de linha em relação ao "Início da Tabela".

- Se Índice = "0", Deslocamento = 0 (#0000).

- Se Índice = "1", Deslocamento = 2 (#0002).

- E assim por diante.

2700 Carrega em REG-HL o endereço de "Início da Tabela T02" (#7B02).

2710 Soma o "Endereço de Início da Tabela T02" com o "Deslocamento na Tabela" (REG-DE).

Assim teremos em REG-HL o "Endereço na Tabela T02" onde está o "Número de Linha" correspondente ao Índice fornecido.

2720 RETORNA ao ponto de chamada de INDICE.

17 - ROTINA VOLTIN

17.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é "Retroceder" um certo número de linhas em um Programa BASIC a partir da "Primeira Linha Apresentada na Tela" e, em seguida, desviar para a rotina encarregada de "Listar Página" (LISTPG1/LISTPG2).

17.2 - CARACTERÍSTICAS.

Esta rotina é acionada quando a primeira posição da linha de comando para o BIT-BASIC contém o caráter "[" (#5B).

Se nos procedimentos de retorno o início do programa for alcançado, será mostrada uma Página a partir da primeira linha do programa.

17.3 - SINTAXE E FUNÇÕES DOS COMANDOS.

17.3.1 - RETROCEDE TRÊS LINHAS E LISTA PÁGINA.

Sintaxe : [

Função : Retrocede três linhas e lista página

A escolha de "Três" linhas foi feita, neste caso, em razão de que este é o maior número de linhas que podemos retroceder com garantia de que nenhuma delas será "Pulada", já que mais de três linhas de 256 caracteres ultrapassam os limites da tela (com largura normal, WIDTH = 38).

17.3.2 - RETROCEDE UMA LINHA E LISTA PÁGINA.

Sintaxe : [[

Função : Retrocede uma linha e lista página

17.3.3 - RETROCEDE "N" LINHAS E LISTA PÁGINA.

Sintaxe : [[nnn

Função : Retrocede nnn linhas e lista página

Exemplo : [[30

Retrocede 30 linhas e lista página

17.4 - CONDIÇÕES DE ENTRADA

Comando "[", conforme sintaxe já descrita

17.5 - CONDIÇÕES DE SAÍDA

Condições requeridas pelas rotinas LISTPG1 ou LISTPG2

17.6 - ROTINA ASSEMBLER

**** As instruções das linhas 2750 a 2840 colocam no campo T04 a. "Quantidade de Linhas a Retroceder".

```

2750 VOLTLIN: LD DE,#0003
2760          LD (T04),DE
2770          CALL PARM
2780          JR C,C02
2790          JR NZ,C01
2800          CALL RST10
2810          CP #5B
2820          JR NZ,C02
2830          LD DE,#0001
2840 C01:     LD (T04),DE

```

2750 Carrega #0003 em REG-DE.
 2760 Carrega #0003 em T04 (quantidade linhas a retroceder).
 2770 Efetua chamada à rotina PARM ("Obtém Parâmetro Numérico").
 2780 Caso tenha ocorrido erro na obtenção do parâmetro (CY Ligado), desvia para a instrução C02 assumindo 03 para a quantidade de linhas a retroceder (T04).
 2790 Caso o número obtido seja diferente de Zero, desvia para a instrução 2840 (C01).
 2800 Caso o número obtido seja Zero (não foi fornecido parâmetro numérico), obtém "Próximo Caráter".
 2810 Compara próximo caráter com "[" (#5B).
 2820 Se o próximo caráter não é "[" desvia para a instrução 2850 (C02). Neste caso T04 contém 03.
 2830 Carrega em REG-DE o valor "1" (#0001), caso o próximo caráter seja "[" (trata-se de um comando "[" - Retrocede uma linha).
 2840 Carrega em T04 o valor contido em REG-DE (que pode ser #0001 ou o valor do parâmetro numérico obtido).

**** As linhas 2850 a 2950 posicionam o BIT-BASIC na "Primeira Linha" da "Página Anterior" apresentada na Tela. Se ela não está mais presente no programa (pode já ter sido eliminada) a linha seguinte é posicionada. É a partir desta linha que o retrocesso é efetuado.

```

2850 C02:     LD DE,(#F676)
2860          LD HL,(T01)
2870          LD (T03),HL
2880          LD A,#0C
2890          RST #18
2900 C03:     CALL PXLIN
2910          JR NC,C04
2920          JR NZ,C03
2930          JP RET04
2940 C04:     PUSH BC
2950          POP DE

```

- 2850 Carrega no REG-DE os BYTES #F676/#F677 que contém o "Endereço de Início da Primeira Linha de Programa BASIC" (campo TXTTAB do Interpretador BASIC).
- 2860 Carrega no REG-HL o "Número da Primeira Linha da Página Anterior", colocada no campo T01 pela rotina LISTPG2, Instrução 2070.
- 2870 Coloca o conteúdo de T01 em T03 (via REG-HL) para "Procurar" esta linha no programa BASIC (Rotina PXLIN).
- 2880 Carrega #0C no REG-A.
- 2890 "Apaga" a Tela (veja item II-12.4, Instrução 1940).
- 2900 Efetua chamada à rotina PXLIN, para obter o Endereço e o Número da "Próxima Linha" do programa BASIC.
A pesquisa começa a partir da primeira linha do programa em função do valor colocado no REG-DE pela instrução da linha 2850.
Será obtida uma linha de número "Igual ou Maior" que T03.
- 2910 Caso a rotina PXLIN "Devolva" a condição "NC", o que significa que o "Número da Linha Obtida" é "Igual ou Maior" ao "Número da Primeira Linha Tela Anterior" (Campo T03), desvia para a Instrução 2940 (C04) que dará continuidade ao comando de "Retrocesso".
- 2920 Caso a rotina PXLIN "Devolva" as condições (C,NZ), o que significa que o "Número da Linha Obtida" é "Menor" do que o número procurado (T03), desvia para a Instrução 2900 (C03) para obter e comparar a "Próxima Linha".
- 2930 Caso a condição retornada por PXLIN seja (C,Z), indicando "Fim do Programa", efetua retorno ao BASIC em "Condição Normal", sem mostrar qualquer linha na Tela.
- 2940 Coloca REG-BC na PILHA (endereço de início da linha Recuperada).
- 2950 Copia REG-BC para REG-DE (via PILHA).

**** As instruções das linhas 2960 a 3010 verificam se foi alcançado o "Início do Programa" durante os procedimentos de retorno, providenciando a sua listagem desde este ponto em caso afirmativo.

```

2960 C05:   LD   HL,(#F676)
2970      RST  #20
2980      JR   NZ,C06
2990      LD   DE,#0000
3000      LD   (T03),DE
3010      JP   LISTPG1

```

- 2960 Carrega em REG-HL o conteúdo dos BYTES #F676/#F677 (TXTTAB - "Endereço de Início de Primeira Linha do Programa").
- 2970 Compara REG-HL (Início Primeira Linha BASIC) com REG-DE (Início Linha Atual), via rotina DCOMPR do BIOS.
- 2980 Se REG-HL "Diferente" de REG-DE, (o que significa que a Linha Atual não é a Primeira), desvia para a instrução 3030 (C06) para "Retroceder Mais Uma Linha".
Se início do programa alcançado, segue com a Instrução 2990.
- 2990 Carrega #0000 no REG-DE

3000 Carrega #0000 em T03 (primeira linha a ser listada).
 3010 Desvia para a rotina LISTPG1, que fará a apresentação do Programa BASIC a partir da primeira linha (T03 = #0000).

**** As instruções das linhas 3030 a 3080 retrocedem, BYTE a BYTE, a partir do endereço posicionado pelos procedimentos já descritos, até encontrar a posição de "Início da Linha Anterior Menos 1", que é o "Último Caráter" da linha anterior a esta (sempre contém #00). Faremos sempre referência ao exemplo do item II-11.2 que descreve o armazenamento de programas BASIC. Se estivéssemos posicionados no "Início da Linha 30" (Endereço #8012) ao final destas instruções, estaríamos posicionados no "Início da linha 20 menos 1" (#800B), que corresponde também ao "Final da Linha 10" (contém #00). No caso de atingirmos o início do programa, estaríamos posicionados no endereço #8000, que sempre contém #00.

```
3030 C06:      PUSH DE
3040 C07:      DEC DE
3050 C08:      DEC DE
3060          LD A,(DE)
3070          CP #00
3080          JR NZ,C08
```

3030 "Salva" REG-DE na PILHA (endereço primeira posição da linha atual) (#8012).
 3040 Subtrai 1 do REG-DE, que passa a apontar para a "Última Posição" da linha anterior (#8011) (esta posição contém #00 e deve ser "Pulada", o que é feito pela instrução seguinte que reduz REG-DE de mais uma unidade).
 3050 Subtrai 1 de REG-DE (#8010).
 3060 Carrega no REG-A o caráter apontado por REG-DE.
 3070 Compara REG-A com #00.
 3080 Se REG-A não contém #00, desvia para a Instrução 3050 (C08) para obter e comparar o caráter anterior a este.

**** As instruções das linhas 3090 a 3160 verificam se a posição que contém #00 realmente corresponde a um "Final de Linha", pois é possível que no meio de uma linha também tenha sido armazenado um caráter #00 pelo BASIC (por exemplo, no endereço #8015). Isto é efetuado verificando-se se as duas posições seguintes ao #00 contém o "Endereço de Início da Linha Seguinte" (os dois primeiros BYTES de qualquer linha sempre contém esta informação). Para verificar se o #00 contido no endereço #800B do exemplo corresponde a um final da linha, o BIT-BASIC verifica se o conteúdo dos BYTES #800C/#800D é #8012, que corresponde ao endereço inicial da linha 30. Como esta condição é verdadeira, conclui-se que o caráter #00 pesquisado está no final da linha anterior à linha BASIC de número 20 que, por sua vez, é a linha anterior à linha 30. Com isto "Retrocedemos" uma linha no programa BASIC.

3090		INC	DE
3100		LD	(C09+1),DE
3110	C09:	LD	HL,(#0000)
3120		POP	BC
3130		AND	A
3140		SBC	HL,BC
3150		PUSH	BC
3160		JR	NZ,C07

3090 Adiciona 1 ao REG-DE, que passa a apontar para o caráter seguinte ao que contém #00 (#800C).

3100 Carrega REG-DE no "Campo de Endereço" da Instrução 3110 que, para o caso do exemplo, passa a ser "LD HL,(#800C)".

3110 Carrega no REG-HL o conteúdo do endereço definido pela instrução anterior.

Após a sua execução, REG-HL conterá #B012, que é o valor armazenado nos BYTES #800C/#800D.

3120 Carrega o último valor da PILHA no REG-BC, que é o "Endereço de Início da Linha Anterior", aí colocado pela instrução 3030 (C06).

3130 "Zera" o Indicador de Estado CY.

Isto é feito para que o resultado da instrução seguinte não seja comprometido se CY estiver "Ligado".

3140 Subtrai de REG-HL o valor de REG-BC.

Esta instrução subtrai ainda o valor de CY deste resultado (nada será subtraído pois CY já foi "Zerado" na instrução anterior).

Esta instrução é utilizada para "Compararmos" os valores contidos em REG-HL e REG-BC.

3150 "Salva" novamente na PILHA o conteúdo de REG-BC, dali retirado pela instrução da linha 3120 (não altera o posicionamento dos Indicadores de Estado CY e Z).

3160 Se a subtração da linha 3140 resulta "NZ", o que indica que o conteúdo de REG-HL não era igual ao conteúdo de REG-BC (os dois BYTES após #00 não contém o endereço de início da próxima linha), desvia para a instrução 3040 (C07) para a continuação dos procedimentos de retrocesso até o próximo #00.

Se REG-HL igual a REG-BC (uma linha foi retrocedida), segue para o trecho a seguir descrito.

**** As instruções das linhas 3170 a 3240 verificam se já foi retrocedida a quantidade desejada de linhas (armazenada no campo T04 pelas instruções iniciais da rotina VOLT LIN).

3170		POP	BC
3180		LD	BC,(T04)
3190		DEC	BC
3200		LD	A,C
3210		OR	B
3220		JR	Z,C10
3230		LD	(T04),BC
3240		JR	C05

- 3170 Retira da PILHA o valor aí colocado pela Instrução 3150, com o objetivo de não deixar este valor "Pendente" na PILHA (ela deve sempre retornar à sua posição inicial).
- 3180 Carrega no REG-BC a quantidade de linhas que falta ainda retroceder (Campo T04).
- 3190 Subtrai 1 de REG-BC.
- 3200 Carrega REG-C em REG-A.
- 3210 Compara REG-B com REG-A na modalidade "OR".
O objetivo é verificar se REG-BC contém #00 (somente neste caso o Indicador Z estará "Desligado" após a execução desta instrução).
- 3220 Caso REG-BC contenha #00, é porque já retrocedemos à quantidade de linhas desejada e, então, é efetuado desvio para a instrução 3270 (C10), que encaminhará o programa para listar Página a partir da linha atual.
- 3230 Caso ainda não tenhamos retrocedido a quantidade de linhas desejada, armazena no campo T04 o conteúdo do REG-BC (quantidade de linhas a retroceder, menos 1).
- 3240 Desvia para a instrução 2960 (C05) para verificar se o início do programa BASIC foi atingido, continuando os procedimentos de retrocesso de linhas.

**** As linhas 3270 a 3350 efetuam a preparação para listar uma "Página" do programa BASIC, de acordo com os parâmetros exigidos pela rotina LISTPG2, a partir da linha obtida.

```

3270 C10:    PUSH DE
3280        INC DE
3290        INC DE
3300        LD  (C11+1),DE
3310 C11:    LD  HL,(#0000)
3320        POP BC
3330        LD  (C12+2),BC
3340 C12:    LD  DE,(#0000)
3350        JP  LISTPG2

```

- 3270 Salva REG-DE na PILHA (endereço de início linha desejada).
- 3280 Adiciona 1 ao REG-DE.
- 3290 Adiciona 1 ao REG-DE. (passa a apontar para o Terceiro/Quarto BYTES da primeira linha a listar, #800E/#800F no caso do exemplo, que contém o "Número da Linha" = #0014 = 20).
- 3300 Carrega REG-DE no campo de endereço da instrução C11, que passa a ser "LD HL,(#800E)" para o caso do exemplo.
- 3310 Carrega no REG-HL o "Número da Linha" desejada (#0014 = 20 no caso do exemplo).
- 3320 Carrega PILHA no REG-BC (endereço da linha desejada).
- 3330 Carrega REG-BC no campo de endereço da instrução C12, que fica "LD DE,(#800C)" para o caso do exemplo.
- 3340 Carrega no REG-DE o "Endereço de Início da Próxima Linha" (#8012 para o caso do exemplo).
- 3350 Desvia para a rotina LISTPG2 que fará a apresentação de uma "Página" na Tela a partir da linha atual (linha 20, no caso do exemplo).

18 - ROTINA NOVOBAS

18.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é reposicionar os parâmetros internos do BIOS/BASIC de maneira a possibilitar o carregamento de um novo programa BASIC, após o programa atual, sem destruir o seu conteúdo.

Efetua ainda o "Retorno" ao primeiro programa, ou a "União" dos dois programas presentes na memória.

Estas novas funções disponíveis são muito úteis, por exemplo, quando queremos "inserir" no programa atual rotinas previamente preparadas e salvas.

O comando "Merge" do Interpretador BASIC apresenta, neste caso, as desvantagens de "Misturar" as linhas e de exigir o salvamento prévio das rotinas no formato ASCII (Save"...:..",A).

Outra utilidade das novas funções é "Olharmos" um programa armazenado em fita ou disco sem destruímos o programa atual e, opcionalmente, a ele "Retornarmos" sem necessidade de NOVA operação de "Carregamento".

18.2 - SINTAXE E FUNÇÕES DOS COMANDOS

18.2.1 - REPOSICIONA VARIÁVEIS

Sintaxe : .z

Função : Variáveis BASIC passam a apontar para nova "Posição Inicial" de carga de programas (após o final do Programa Atual = Programa Primário).

A carga do Programa Secundário poderá ser feita com as funções normais de "LOAD" do BASIC.

18.2.2 - RETORNA AO PROGRAMA PRIMÁRIO

Sintaxe : .zr

Função : Retorna ao programa BASIC "Primário".
(O programa "Secundário" é perdido.)

18.2.3 - UNIÃO DOS PROGRAMAS

Sintaxe : .zu

Função : Os programas Primário e Secundário se fundem num só.

18.3 - CARACTERÍSTICAS

Esta rotina é acionada quando as primeiras posições do comando BIT-BASIC contém os caracteres ".z".

O caráter seguinte define a opção desejada (Posicionamento, Retorno ou União).

Na função de "Preparação para Carga" é reservada área "Após" o programa corrente, que permanece na memória, porém "Invisível". Se não há nenhum programa carregado não é aceita a "Preparação para Carga" de programa adicional, apresentando a mensagem de "ERRO DE SINTAXE".

É possível carregar apenas um programa "Adicional". Portanto, se a solicitação de carregamento for repetida por duas vezes consecutivas, será apresentada a mensagem "ERRO DE SINTAXE". A operação de "União" não "Mistura" as linhas dos programas. O novo programa permanece "Após o Primeiro" com a numeração original, mesmo que a numeração das linhas seja inferior à do primeiro programa (as linhas podem ser renumeradas posteriormente à operação de União). Com a utilização das novas funções de "Cópia" e "Movimento" do BIT-BASIC poderemos, então, colocar a nova rotina no ponto do programa em que desejarmos.

18.4 - ROTINA ASSEMBLER (NOVOBAS).

Esta rotina determina a função a ser executada e efetua o "Reposicionamento das Variáveis".

**** As instruções das linhas 3380 a 3420 determinam a função a ser executada.

```
3380 NOVOBAS: CALL RST10
3390          CP   #72
3400          JP   Z,RETBAS
3410          CP   #75
3420          JP   Z,UNIBAS
```

3380 Obtém, em REG-A, o caráter seguinte ao caráter "z".
 3390 Compara REG-A com #72 (Caráter "r").
 3400 Se REG-A = "r", desvia para a rotina RETBAS (Retorno ao programa Primário).
 3410 Compara REG-A com #75 (Caráter "u").
 3420 Se REG-A = "u", desvia para a rotina UNIBAS (União dos programas Primário e Secundário).

**** As instruções das linhas 3430 a 3460 não permitem que mais de um programa adicional seja carregado.

```
3430 D05:     LD   BC,(T06)
3440         LD   A,B
3450         OR   C
3460         JP   NZ,RET03
```

3430 Carrega T06 em REG-BC.
 Este campo contém #0000 quando não há programa adicional carregado, e um valor diferente deste após a carga de um programa secundário.
 (Retorna a #0000 após operação de "Retorno" ou "União".)

3440 Carrega REG-B em REG-A.
 3450 Compara REG-A com REG-C na modalidade "OR".
 3460 Se REG-BC (T06) não contém #0000, desvia para RET03. Como o comando original (.z) ainda está no BUFFER (#F55E), e como a rotina RET03 desvia para o endereço #4173 no qual o BASIC processa normalmente o conteúdo deste BUFFER, o resultado será a apresentação da mensagem "ERRO DE SINTAXE", já que ".z" é inválido para o BASIC.

**** As linhas 3470 a 3520 verificam se já há um programa BASIC carregado.

```

3470          LD   BC,(#F676)
3480          LD   (D06+2),BC
3490 D06:     LD   BC,(#0000)
3500          LD   A,B
3510          OR   C
3520          JP   Z,RET03

```

3470 Carrega no REG-BC o endereço de "Início da Primeira Linha do Programa" (campo TXTTAB do BASIC).

3480 Carrega REG-BC no campo de endereço da instrução 3490 (D06).

3490 Carrega no REG-BC o conteúdo dos dois primeiros BYTES do programa.

3500 Carrega REG-B em REG-A.

3510 Compara REG-A com REG-C na modalidade OR.

3520 Caso o resultado da comparação anterior seja "Zero" (Indicador Z "Ligado") é porque REG-BC contém #0000, o que indica a condição de "Fim de Programa" já na primeira linha, ou seja, não há qualquer programa carregado. Nesta situação o BIT-BASIC não aceita o carregamento de um "Programa Adicional" e é efetuado desvio para a rotina RET03, o que resultará na apresentação da mensagem "ERRO DE SINTAXE".

**** As linhas 3530 a 3570 "procuram" o final do programa BASIC corrente para posicionar neste ponto as variáveis BASIC.

```

3530          LD   DE,(#F676)
3540          LD   (T06),DE
3550 D07:     CALL PXLIN
3560          JR   NC,D07
3570          JR   NZ,D07

```

3530 Carrega no REG-DE o endereço de "Início do Programa Atual" (campo TXTTAB do BASIC).

3540 "Salva" TXTTAB em T06 para possibilitar o "Retorno" posterior ao programa atual. Este campo é também utilizado para indicar se há ou não "Programa Secundário" carregado.

3550 Efetua chamada à rotina PXLIN, para obter a "Próxima Linha" do programa BASIC.

3560 Desvia para a instrução D07 para obter a "Próxima Linha" BASIC caso a condição de "Fim de Programa" não tenha sido atingida (C,Z).

3570 Idem instrução 3560.

Com o procedimento das linhas 3560 e 3570, a rotina PXLIN será repetida até "Devolver" a condição de "Fim de Programa", quando o controle passará então para a instrução seguinte (Instrução 3580).

**** As instruções das linhas 3580 a 3600 efetuam o reposicionamento das variáveis que apontam para o "Início do Programa BASIC".

Estas variáveis passarão a apontar para um endereço de memória RAM "Após" o programa Primário.

A inclusão posterior de um programa BASIC se dará a partir deste ponto, preservando intacto na memória o programa atualmente carregado.

São as seguintes as variáveis BASIC/BIOS envolvidas no problema em questão (veja APÊNDICE 01):

(Cada uma delas ocupa dois BYTES na memória RAM, e todas são automaticamente "Inicializadas" pelo BIOS no momento em que o microcomputador é "Ligado".)

TXTTAB (#F676) - TEXT TABLE (Tabela de Texto)
 Início do "Texto BASIC" (Programa BASIC)

BOTTOM (#FC48) - BOTTOM (Fundo)
 Início da memória RAM utilizada p/sistema

VARTAB (#F6C2) - VARIABLE TABLE (Tabela de Variáveis)
 Início "Área de Variáveis Simples"

ARYTAB (#F6C4) - ARRAY TABLE (Tabela de Arranjos)
 Início "Tabela de Arranjos do BASIC"

STREND (#F6C6) - STORAGE END (Fim de Memória)
 Fim da memória "Em Uso"

Destas variáveis somente as duas primeiras (TXTTAB e BOTTOM) serão diretamente modificadas pelo BIT-BASIC.

As demais serão atualizadas pelo próprio BIOS, por um comando CLEAR acionado a partir do BIT-BASIC.

Na situação inicial, quando o micro é ligado, BOTTOM aponta para #8000, que é a primeira posição da RAM, e TXTTAB aponta para #8001, primeira posição do programa.

```
3580      LD      (#F676),BC
3590      DEC    BC
3600      LD      (#FC48),BC
```

3580 Carrega REG-BC em TXTTAB.

REG-BC contém o endereço do "Fim do Programa". Portanto, estamos fazendo com que a variável TXTTAB, que indica o "Início do Texto/Programa", passe a apontar para o BYTE imediatamente seguinte à última linha do programa BASIC atual.

Como estas posições já contém #0000, já está presente a condição de "Nenhum Programa Carregado" (se a listagem do novo programa for solicitada, nada aparecerá).

3590 Subtrai 1 de REG-BC, que passa portanto a apontar para o último BYTE da última linha do programa BASIC atual (este BYTE sempre contém #00).

3600 Carrega REG-BC em BOTTOM.

Portanto, estamos fazendo com que a variável BOTTOM, que indica o "Início da RAM", passe a apontar para o último BYTE da última linha do programa BASIC atual.

**** As instruções das linhas 3610 a 3650 providenciam o retorno ao BASIC com a execução da instrução CLEAR, a qual inicializa os demais parâmetros já descritos.

```
3610 DOB:      LD  HL,T05
3620          LD  DE,#F55E
3630          LD  BC,#06
3640          LDIR
3650          JP  RET03
```

3610 Carrega em REG-HL o endereço do campo T05, onde está armazenada a constante "CLEAR".

3620 Carrega #F55E em REG-DE.

3630 Carrega #0006 em REG-BC.

3640 Movimenta ("Copia") o número de BYTES indicado pelo REG-BC (06 BYTES) a partir do endereço apontado por REG-HL (T05), para o endereço apontado por REG-DE (#F55E). Com isto colocamos a constante "CLEAR" a partir do endereço #F55E (BUFFER BASIC), seguida de #00, pronta para ser executada.

3650 Desvia para a rotina RET03, que fará com que o BASIC execute comandos armazenados a partir de #F55E como se tivessem sido entrados via teclado (sem apresentá-los na Tela).

A partir deste momento podemos então carregar um novo programa BASIC sem destruir o conteúdo daquele já carregado.

18.5 - ROTINA ASSEMBLER (RETBAS)

Esta rotina retorna as variáveis BASIC à situação original, de forma a termos novamente acesso ao programa que ficou "Escondido" pela rotina NOVBAS.

Providencia também a execução da instrução CLEAR pelo BIOS.

**** As instruções das linhas 3680 a 3730 confirmam se há programa secundário carregado e posicionam o campo T06.

```
3680 RETBAS:  LD  BC,(T06)
3690          LD  A,B
3700          OR  C
3710          JP  Z,RET03
3720          LD  HL,#0000
3730          LD  (T06),HL
```

3680 Carrega T06 (campo onde é "Salvo" o endereço de início do programa primário) em REG-BC.

3690 Carrega REG-B em REG-A.

3700 Compara REG-A com REG-C na modalidade OR.

3710 Se T06 (REG-BC) contém #0000, o que indica que "Não há Programa Secundário Carregado", não aceita o comando de "Retorno", apresentando a mensagem "ERRO DE SINTAXE" via rotina RET03.

3720 Carrega #0000 em REG-HL.

3730 "Desliga" o campo TO6, aí colocando #0000, para registrar o fato de que não haverá programa secundário carregado (após a conclusão da rotina RETBAS).

**** As instruções das linhas 3740 a 3810 "Retornam" as variáveis BASIC aos seus valores originais e encaminham a execução da instrução CLEAR.

```

3740      LD   HL, (#F676)
3750      LD   (#F676), BC
3760      DEC  BC
3770      LD   (#FC48), BC
3780      LD   (HL), #00
3790      INC  HL
3800      LD   (HL), #00
3810      JP   DOB

```

3740 Carrega em REG-HL o "Endereço de Início" do programa secundário (aí colocado pela rotina NOVOBAS).

3750 Carrega no campo TXTTAB o conteúdo do campo TO6 (REG-BC - "Endereço de Início" do programa primário, aí colocado pela Instrução 3680).

3760 Subtrai 1 de REG-BC.

3770 Coloca o valor de REG-BC no campo BOTTOM.

3780 Coloca #00 no endereço apontado por REG-HL ("Primeiro BYTE imediatamente após o primeiro programa").

3790 Incrementa REG-HL de uma unidade.

3800 Coloca #00 no "Segundo BYTE após o programa primário". As instruções 3780 e 3800 restauram o conteúdo #0000 nestes dois BYTES para indicar a condição de "Fim de Programa".

3810 Desvia para a instrução 3610(DOB) que encaminhará a execução da instrução CLEAR pelo BIOS.

18.6 - ROTINA ASSEMBLER (UNIBAS)

Esta rotina efetua a "União" dos programas BASIC "Primário" e "Secundário" presentes na memória RAM.

Isto é feito "Retornando ao Valor Original" as variáveis BASIC, sem no entanto restaurar a condição de "Fim do Programa Primário", com o que os dois programas presentes na memória ficam "Emendados", um imediatamente após o outro.

(É importante ressaltar que a numeração das linhas não é alterada.)

A rotina encaminha também a execução da instrução CLEAR pelo BIOS.

3840	UNIBAS:	LD	BC, (T06)
3850		LD	A,B
3860		OR	C
3870		JP	Z,RET03
3880		LD	HL,#0000
3890		LD	(T06),HL
3900		LD	(#F676),BC
3910		DEC	BC
3920		LD	(#FC48),BC
3930		JP	DOB

- 3840 Carrega T06 em REG-BC (Endereço de Início do Programa Secundário).
- 3850 Carrega REG-A em REG-B.
- 3860 Compara REG-A com REG-C na modalidade OR.
- 3870 Se REG-BC = #0000, o que indica que não há programa secundário carregado, não aceita comando de "União", apresentando mensagem "ERRO DE SINTAXE" via rotina RET03.
- 3880 Carrega #0000 em REG-HL.
- 3890 "Desliga" o campo T06, aí colocando #0000, para registrar o fato de que não haverá programa secundário carregado (após a conclusão da rotina UNIBAS).
- 3900 Retorna ao campo TXTTAB o seu valor original (REG-BC = T06).
- 3910 Subtrai 1 de REG-BC.
- 3920 Armazena REG-BC no campo BOTTOM.
Com isto as variáveis TXTTAB e BOTTOM retornam aos valores que correspondem ao primeiro programa BASIC (#8001 e #8000 em condições normais).
O "Fim do Programa Primário" não é restaurado, permanecendo o endereço de "Fim do Programa Secundário".
- 3930 Desvia para a Instrução 3610 (DOB) que encaminhará o retorno ao BASIC, com execução da instrução CLEAR.

19 - ROTINA VERCTE

19.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é procurar em um programa BASIC as linhas que contém uma dada constante, apresentando na Tela estas linhas "Prontas para Edição".

Esta nova função disponibilizada pelo BIT-BASIC é útil, por exemplo, quando precisamos modificar o nome de uma variável em vários pontos de um programa BASIC, ou quando precisamos verificar as linhas onde está sendo utilizado um determinado comando ou variável.

São apresentadas na Tela somente as linhas do programa onde esta constante é referenciada, prontas para serem normalmente "Editadas" (Modificadas, Excluídas) pelas funções disponíveis no BASIC e no BIT-BASIC.

Sem estas funções teríamos que percorrer "Visualmente" todo o programa, selecionando as linhas desejadas.

19.2 - SINTAXE E FUNÇÕES DOS COMANDOS.

19.2.1 - PESQUISA CONSTANTE

Sintaxe : = ccc

Função : Pesquisa as linhas do programa BASIC e lista na Tela aquelas que contém a constante ccc (até 20 posições).

Exemplos: =X1% Procura linhas que contém "x1%"
=PRINT Procura linhas que contém "PRINT"

19.2.2 - CONTINUAÇÃO DE PESQUISA.

Sintaxe : ==

Função : Continuação da pesquisa em caso de "Tela Completa".

19.3 - CARACTERÍSTICAS.

Esta rotina é acionada quando a primeira posição do comando BIT-BASIC contém o caráter "=" (#3D).

As linhas do programa BASIC que contém a constante desejada ficam disponíveis para edição sob o BASIC/BIT-BASIC.

A pesquisa é sempre iniciada pela primeira linha do programa e os caracteres alfabéticos são pesquisados tanto na condição de "Minúsculos" como de "Maiúsculos".

Se as linhas que contém a constante desejada ocupam toda a Tela a listagem é interrompida. É possível "Continuar" a pesquisa utilizando o comando "=="

Inicialmente, a constante é obtida e "Salva", em uma área de trabalho, para em seguida ser efetuado o desvio para as rotinas encarregadas de Listar Página (LISTAPG) que, por sua vez, se utilizam de outra rotina (VERCHR) para verificar em cada uma das linhas se a constante está ou não presente.

19.4 - ROTINA ASSEMBLER (VERCTE)

**** Esta rotina "Salva" a constante a ser pesquisada e desvia para a rotina que "Lista Página".
As instruções 3960 a 4010 verificam a função a ser executada (Pesquisa ou Continuação).

```
3960 VERCTE:  CALL RST10
3970          JP  Z,RET03
3980          CP   #3D
3990          JR  Z,E03
4000          LD  BC,#0000
4010          LD  (T03),BC
```

3960 Obtém próximo caráter do comando BIT-BASIC.
3970 Se não há nenhum caráter, desvia para RET03 (ERRO).
3980 Compara REG-A com "=" (#3D).
3990 Se próximo caráter é "=" desvia para 4150 (E03) que fará a "Continuação" da pesquisa (Comando "==").
4000 Carrega #0000 em REG-BC.
4010 Carrega #0000 em T03 (número da próxima linha a ser listada), com o objetivo de "Forçar" a pesquisa desde a primeira linha do programa.

**** As instruções das linhas 4020 a 4140 obtém e salvam a constante a ser pesquisada.

```
4020          LD  DE,T09
4030          LD  (DE),A
4040          INC DE
4050 E01:      CALL RST10
4060          JR  Z,E02
4070          LD  (DE),A
4080          INC DE
4090          LD  A,(DE)
4100          CP   #FF
4110          JP  Z,RET03
4120          JR  E01
4130 E02:      XOR  A
4140          LD  (DE),A
```

4020 Carrega em REG-DE o endereço do CAMPO T09 (onde a constante a ser pesquisada é armazenada).
4030 Carrega REG-A (primeiro caráter da constante) no primeiro BYTE do campo T09 (apontado pelo REG-DE).
4040 Adiciona 1 ao REG-DE, que passa a apontar para o BYTE seguinte de T09.
4050 Obtém próximo caráter da constante.
4060 Caso tenham terminado os caracteres fornecidos, desvia para a instrução 4130 (E02).
4070 Carrega REG-A (próximo caráter) em T09.
4080 Adiciona 1 ao REG-DE.

- 4090 Carrega no REG-A a posição de T09 "Seguinte ao Último Caráter Armazenado".
O objetivo é verificar se já foi atingido o final do campo de trabalho T09 (20 BYTES).
- 4100 Compara REG-A com #FF (o final de T09 é indicado por #FF.)
- 4110 Caso o final de T09 tenha sido alcançado, desvia para a rotina RET03 (ERRO).
- 4120 Desvia para a Instrução 4050 (E01) para obter e salvar o próximo caráter da constante.
- 4130 "Zera" o conteúdo de REG-A (após toda a constante ter sido alocada em T09).
- 4140 Coloca #00 logo após a constante armazenada (para funcionar como indicador de "Fim da Constante").

**** As instruções das linhas 4150 a 4210 efetuam os preparativos finais para o início da pesquisa e desviam para a rotina que "Lista Página".

```

4150 E03:      LD   A,#FF
4160          LD   (T07),A
4170          LD   A,#0C
4180          RST  #1B
4190          LD   HL,T08-1
4200          CALL IMPL
4210          JP   LISTPG1

```

- 4150 Carrega #FF em REG-A.
- 4160 "Liga" com #FF o campo T07, para indicar à rotina de "Lista Página" que está sendo processado um comando de "Pesquisa de Constante".
- 4170 Carrega #0C em REG-A.
- 4180 "Limpa" a Tela (veja Instrução 1940, Item II-12.4).
- 4190 Carrega em REG-HL o "Endereço da Constante Armazenada -1" (precedida do caráter "=").
- 4200 Efetua a apresentação na tela da constante fornecida, precedida de "=".
- 4210 Desvia para o Ponto de Entrada LISTPG1 da rotina LISTAPG a qual fará a apresentação de uma Página somente com linhas que contenham a constante solicitada. (Esta verificação será feita pela rotina VERCHR, que será chamada em razão do campo T07 estar "Ligado".)

19.6 - ROTINA ASSEMBLER (VERCHR)

**** Esta rotina é "Chamada" pela rotina que "Lista Página" (IMPLIN), para cada linha do programa BASIC, verificando se a constante fornecida no comando "=" do BIT-BASIC está ou não presente.

```

4240 VERCHR:  LD  HL,#F55D
4250 E10:    LD  DE,TOB
4260        PUSH HL
4270 E11:    INC  HL
4280        INC  DE
4290        LD  A,(DE)
4300        CP  #00
4310        JR  Z,E13
4320        LD  A,C
4330        LD  A,(HL)
4340        CP  #00
4350        SCF
4360        JR  Z,E13
4370        CP  C
4380        JR  Z,E11
4390        CP  #41
4400        JR  C,E12
4410        CP  #5B
4420        JR  NC,E12
4430        ADD A,#20
4440        CP  C
4450        JR  Z,E11
4460 E12:    POP  HL
4470        INC  HL
4480        JR  E10
4490 E13:    POP  HL
4500        RET

```

4240 Carrega #F55D em REG-HL (endereço onde a linha BASIC a ser pesquisada é colocada, já "Decodificada").

4250 Carrega em REG-DE o endereço do campo TOB (constante a ser pesquisada precedida de "=").

4260 Salva REG-HL na PILHA.

4270 Soma 1 em REG-HL.

4280 Soma 1 em REG-DE.

4290 Carrega em REG-A o próximo caráter da constante.

4300 Compara REG-A com #00.

4310 Se REG-A = #00, o que significa que toda a constante já foi pesquisada, desvia para a instrução 4490 (E13), que fará o retorno ao ponto de chamada de VERCHR com a condição "NC" no Indicador CY, indicando que a presente linha "Contém" a constante fornecida.

4320 "Salva" REG-C em REG-A.

4330 Carrega em REG-A o próximo caráter da Linha BASIC.

4340 Compara REG-A com #00.

4350 "Liga" o Indicador de Estado CY.

4360 Se REG-A = #00, que significa que o "Fim da Linha BASIC" foi alcançado, desvia para a instrução 4490 (E13), fazendo o retorno ao ponto de chamada de VERCHR com a condição "C" no Indicador CY, indicando que a presente linha "Não Contém" a constante fornecida.

**** As instruções das linhas 4370 a 4450 comparam o caráter da constante fornecida com o caráter da linha BASIC, nos formatos "Maiúsculo" e "Minúsculo". (Todos os caracteres da constante já foram convertidos para "Minúsculos" na rotina INICIO.)

4370 Compara REG-A com REG-C (Caráter "Minúsculo" da Constante com Caráter da Linha BASIC).

4380 Se REG-A = REG-C (caracteres iguais), desvia para a instrução 4270 (E11) para comparar os próximos caracteres.

4390 Compara REG-A com "A" (#41).

4400 Se REG-A menor do que #41, o que indica "Caráter da Constante Não-Alfabético", desvia para 4460 (E12).

4410 Compara REG-A com #5B (caráter imediatamente seguinte a "Z" = #5A).

4420 Se REG-A não é menor do que #5B (caráter não-alfabético), desvia para 4460 (E12).

4430 "Transforma" caráter alfabético "Maiúsculo" de REG-A em "Minúsculo".

4440 Compara REG-A com REG-C.

4450 Se REG-A = REG-C (caracteres da Constante e da Linha iguais), desvia para a instrução 4270 (E11) para comparar os próximos caracteres.

**** As Instruções 4460 a 4480 retomam a comparação da constante (os primeiros caracteres pesquisados eram iguais, mas não todos).

4460 Restaura em REG-HL, a partir da PILHA, o endereço do BYTE da linha BASIC a partir do qual foi iniciada a comparação com a constante, "Salvo" pela instrução 4260.

4470 Adiciona 1 ao REG-HL, que passa a apontar para o próximo caráter da linha de programa BASIC.

4480 Desvia para a instrução 4250 (E10), re-iniciando a comparação da constante fornecida a partir do próximo caráter da linha BASIC.

**** As Instruções 4490/4500 retornam ao ponto de chamada de VERCHR.

4490 Restaura a PILHA à sua posição original.

4500 RETORNA ao ponto de chamada de VERCHR, com o Indicador CY posicionado em "NC" ou "C" para indicar a existência ou não da constante na linha pesquisada.

20 - ROTINA COPMOV

20.1 - OBJETIVO

O objetivo desta rotina é "Copiar" ou "Mover" uma linha de programa BASIC, ou um conjunto de linhas, de sua posição atual para outra posição neste programa.

Esta nova função é útil, por exemplo, quando queremos inverter a posição de trechos do programa BASIC, ou quando queremos "Duplicar" um trecho de programa, ou ainda quando queremos inserir numa posição determinada uma rotina que já havia sido previamente preparada e que foi "Adicionada" ao final do programa atual pelo comando ".z" do BIT-BASIC.

20.2 - SINTAXE E FUNÇÕES DOS COMANDOS.

20.2.1 - COPIA LINHAS

Sintaxe : .caaa,bbb,ccc

Função : Copia linhas de números aaa até bbb, após a linha de número ccc (DE/ATÉ-Opcional/APÓS).

Exemplos : .c130,150,20 Copia linhas 130 a 150 após linha 20
.c130,20 Copia linha 130 após linha 20

20.2.2 - MOVE LINHAS

Sintaxe : .maaa,bbb,ccc

Função : Move linhas de números aaa até bbb, após a linha de número ccc (DE/ATÉ-Opcional/APÓS).

Exemplos : .m130,20 Move linha 130 para após linha 20
.m130,150,20 Move linhas 130 a 150 após a linha 20

20.3 - CARACTERÍSTICAS

Na CÓPIA de linhas, as Linhas DE/ATÉ permanecem no programa. Na MOVIMENTAÇÃO de linhas, as Linhas DE/ATÉ são eliminadas. Não é necessária a existência no programa das Linhas DE/ATÉ, sendo porém obrigatória a presença da Linha-APÓS para que as funções de Cópia ou de Movimentação funcionem com sucesso. No caso de "Movimentação de Linhas", todas as referências a cada uma delas (GOTO/GOSUB) passam a apontar para os seus "Novos Números" correspondentes.

Para ambas as funções, as novas linhas geradas são numeradas de 1 em 1, com numeração iniciando no "Número da Linha-APÓS mais 1", e o processo é automaticamente interrompido quando esta numeração alcança a linha "Seguinte à Linha-APÓS". Por exemplo, para o comando ".c130,150,20" se entre as linhas de números 130 e 150 existem 10 linhas de programa BASIC, e se a linha seguinte à linha de número 20 possui número 25, somente quatro das dez linhas solicitadas serão copiadas (sob os números 21, 22, 23 e 24).

Para "Abrir" um intervalo maior entre as linhas, de forma a poder "Encaixar" a quantidade desejada, pode ser efetuada uma "Falsa Movimentação", renumerando as linhas porém mantendo-as na mesma "Posição Relativa".

No caso do exemplo, poderíamos ter feito ".m25,50,50" com o que as linhas 25 a 50 passariam a possuir numeração a partir de 51, porém permaneceriam no mesmo local. Portanto, após a linha 20 passaríamos a ter um intervalo de "51-20-1=30 números" comportando então 30 "Novas Linhas".

20.4 - ROTINA ASSEMBLER (COPMOV).

**** As instruções 4530 a 4740 obtém os parâmetros DE/ATÉ/APÓS a partir da linha de comando, salvando-os em áreas de trabalho.

```

4530 COPMOV:  LD  (T15),A
4540          CALL PARM
4550          JP  C,RET03
4560          LD  (T10),DE
4570          INC  DE
4580          LD  (T11),DE
4590          CALL RST10
4600          CP  #2C
4610          JP  NZ,RET03
4620          CALL PARM
4630          JP  C,RET03
4640          LD  (T12),DE
4465          CALL RST10
4660          CP  #2C
4670          JR  NZ,H00
4680          PUSH DE
4690          CALL PARM
4700          POP  BC
4710          JP  C,H00
4720          INC  BC
4730          LD  (T11),BC
4740          LD  (T12),DE

```

```

4530 "Salva" em T15 o "Tipo de Comando" ("c" ou "m").
4540 Obtém Parâmetro Numérico.
4550 Desvia para RET03 se parâmetro incorreto (ERRO).
4560 "Salva" primeiro parâmetro em T10 (Linha-DE).
4570 Adiciona 1 ao REG-DE (Primeiro Parâmetro).
4580 "Salva" REG-DE (Linha-DE + 1) em T11 (Linha-ATÉ +1), para
o caso do parâmetro Linha-ATÉ ter sido omitido.
4590 Obtém próximo caráter da linha de comando (em REG-A).
4600 Compara REG-A com ",", (#2C).
4610 Desvia para RET03 se o próximo caráter não é ",", (ERRO).
4620 Obtém novo parâmetro numérico.
4630 Desvia para RET03 se parâmetro inválido (ERRO).
4640 Salva parâmetro em T12 (Linha-APÓS).
4650 Obtém próximo caráter da linha de comando em (REG-A).
4660 Compara REG-A com ",", (#2C).

```

- 4670 Desvia para a instrução 4750 (H00) em caso de não existir uma vírgula (#2C) após o segundo parâmetro numérico (assume somente dois parâmetros).
- 4680 Salva na PILHA o último (Segundo) parâmetro numérico obtido.
- 4690 Obtém próximo (Terceiro) parâmetro numérico.
- 4700 Coloca em REG-BC, a partir da PILHA, o segundo parâmetro numérico.
- 4710 Se o terceiro parâmetro numérico não é válido, desvia para a Instrução 4750 (H00) (assume dois parâmetros).
- 4720 Soma 1 ao REG-BC.
- 4730 Coloca REG-BC (Segundo parâmetro +1 = Linha-ATÉ mais 1) em T11 (Linha-ATÉ mais 1).
- 4740 Coloca REG-DE (Terceiro parâmetro) em T12 (Linha-APÓS).
- **** As instruções das linhas 4750 a 4810 "Procuram" a Linha-APÓS no programa BASIC.

```

4750 H00:      LD  (T03),DE
4760          LD  DE,(#F676)
4770 H01:      CALL PXLIN
4780          JR  NC,H02
4790          JP  Z,RET04
4800          JR  H01
4810 H02:      JP  NZ,RET04

```

- 4750 Coloca REG-DE (número da Linha-APÓS) em T03 (campo utilizado pela rotina PXLIN para comparação).
- 4760 Carrega em REG-DE o endereço de início do programa (Campo TXTTAB do BASIC).
- 4770 Obtém "Próxima Linha" do programa BASIC.
- 4780 Se o "Número da Linha Recuperada" é "Maior ou Igual" a T03, desvia para a Instrução 4810 (H02).
- 4790 Se condição (C,Z) = "Fim do Programa" (Linha-APÓS não foi encontrada), desvia para a rotina RET04, que efetua retorno normal ao BASIC, sem executar qualquer cópia ou movimentação de linhas.
- 4800 Desvia para a instrução 4770 (H01) para continuar o processo de busca da Linha-APÓS.
- 4810 Se a condição (NC,NZ) for alcançada (Linha-APÓS não foi encontrada), desvia para RET04 (idem Instrução 4790).

**** As linhas 4820 a 4910 obtém o "Número da Linha-LIMITE" (linha imediatamente seguinte à Linha-APÓS).

```

4820          CALL PXLIN
4830          JR  NC,H03
4840          LD  BC,#FFF5
4850          JR  H05
4860          DEFS 30
4870 H03:      INC  BC
4880          INC  BC
4890          LD  (H04+2),BC
4900 H04:      LD  BC,(#0000)
4910 H05:      LD  (T13),BC

```

- 4820 Obtém próxima linha BASIC (linha seguinte à Linha-APÓS).
 4830 Se nova linha foi obtida, desvia para a instrução 4870 (H03) (REG-BC contém o Número desta linha).
 4840 Se o "Fim do Programa" foi encontrado (a Linha-APÓS era a última linha do programa), assume 65525 (FFFF5) como "Número da Linha-LIMITE" (REG-BC).
 4850 Desvia para a instrução 4910 (H05).
 4860 BYTES livres para adaptação do BIT-BASIC.
 4870 Adiciona 1 ao REG-BC.
 4880 Adiciona 1 ao REG-BC, que passa a apontar para o terceiro BYTE da linha (Número da Linha).
 4890 Carrega REG-BC no campo de endereço da Instrução seguinte (4900 = H04).
 4900 Carrega em REG-BC o "Número da Linha" imediatamente seguinte à Linha-APÓS.
 4910 "Salva" REG-BC em T13 (Número da Linha-LIMITE).

**** As linhas 4920 a 4960 preparam as condições para a busca das linhas DE/ATÉ e execução da sua cópia ou movimentação pelas rotinas CML01 e CML02, pertencentes à rotina COPMOV.

4920	LD	BC, (T10)
4930	DEC	BC
4940	LD	(T03), BC
4950	XOR	A
4960	LD	(#F414), A

- 4920 Carrega T10 (Linha-DE) em REG-BC.
 4930 Subtrai 1 de REG-BC.
 4940 Carrega REG-BC em T03 (será utilizado pela rotina PXLIN para comparação).
 4950 "Zera" REG-A.
 4960 Move #00 para o campo ERRFLAG do BIOS (ERROR FLAG - Indicador de Erro), armazenado no endereço #F414 da RAM. Este campo é utilizado para armazenar o "Número do Erro", em caso de ocorrência de erro, e será utilizado pelo BIT-BASIC para detectar um erro eventual durante os procedimentos de CÓPIA/MOVIMENTAÇÃO de linhas.

**** Na sequência, segue para a rotina CML01 para dar continuidade aos procedimentos da rotina COPMOV.

20.5 - ROTINA ASSEMBLER (CML01)

Esta rotina obtém a "Próxima Linha", entre as Linhas DE/ATÉ, e efetua a Cópia ou Movimento desta linha para o novo local (Número) desejado.

Para que a linha em processo seja "Incluída" no programa BASIC sob outro número, é utilizada uma técnica que deixa para o próprio BASIC as tarefas de "Codificação" e "Inserção" da linha.

Isto é feito para não ser necessário "Tratar" com os complexos procedimentos que executam estas funções.

Por exemplo, a conversão dos comandos e funções BASIC nos TOKENS (Códigos) correspondentes, ou a "Inclusão/Exclusão" de linhas BASIC (com o que as linhas são "realocadas" na memória, pois elas são sempre armazenadas na mesma ordem de sua numeração.)

A técnica utilizada é a de colocar na Tela a linha desejada, já sob o novo número, e acionar a rotina RET01 para "Simular" o acionamento da tecla RETURN sobre esta linha, com o que o BASIC fará a sua captura e tratamento, executando todas as funções "Complexas" anteriormente mencionadas.

Para isto é necessário devolver temporariamente o controle ao BASIC, para cada linha copiada ou Movimentada, e posteriormente retornar o controle ao BIT-BASIC.

O controle é passado ao BASIC, via rotina RET01, e para que seja devolvido ao BIT-BASIC utilizamos agora o GANCHO instalado no início da ROTINA PRINCIPAL (MAIN-ENTRY) do BASIC (após o tratamento da "Nova Linha" haverá sempre a passagem por este ponto).

Neste GANCHO instalamos um novo desvio para a rotina DESVIO, e "Ligamos" o Indicador T19 para indicar que há um comando de CÓPIA/MOVIMENTAÇÃO sendo processado, com o que a rotina INÍCIO devolverá o controle para a rotina COPMOV (CML02) para a continuação do processo.

As rotinas CML01 e CML02 são repetidas para cada nova linha a ser processada.

```
4980 CML01:  LD  A,#C9
4990        LD  (#FF0C),A
5000        LD  (T19),A
5010        CALL #00B7
5020        JP  C,RET04
```

4980 Coloca #C9 em REG-A.

4990 "Desliga" o GANCHO do início da ROTINA PRINCIPAL do BASIC, instalado a partir do endereço #FF0C, movendo para este endereço o valor #C9, que é uma instrução RET para o Z=80.

Isto é feito para o caso de "Retorno Final" ao BASIC nas próximas Instruções, sendo este GANCHO posteriormente "Religado" se necessário.

5000 "Desliga" o indicador de "Comando de CÓPIA/MOVIMENTAÇÃO em Progresso" (Campo T19).

Idem observações da Instrução 4990.

5010 Efetua chamada à rotina BREAKX do BIOS (verifica CONTROL+STOP).

5020 Caso as teclas CONTROL e STOP estejam sendo simultaneamente pressionadas na passagem do BIT-BASIC pela rotina BREAKX (Indicador CY "Ligado"), o processo de CÓPIA/MOVIMENTAÇÃO é interrompido neste ponto.

Isto é feito para possibilitar ao usuário interromper o processo antes do seu final (via rotina RET04).

**** As Instruções 5030 a 5050 verificam se ocorreu erro no processamento da linha anterior pelo BASIC.

```
5030          LD  A,(#F414)
5040          CP  #00
5050          JP  NZ,RET04
```

5030 Carrega o campo ERRFLAG em REG-A.

5040 Compara ERRFLAG (REG-A) com #00.

5050 Se ERRFLAG diferente de "Zero", o que significa que algum erro ocorreu no processamento da linha BASIC anterior (por exemplo, o BASIC tentou incluir uma nova linha e não havia mais espaço disponível na memória para isto), retorna ao BASIC via rotina RET04 (retorno normal), encerrando a rotina COPMOV.

**** As instruções das linhas 5060 a 5110 "Percorrem" o programa BASIC via rotina PXLIN, até ser encontrada a "Linha-DE menos 1" (é este o número contido no campo T03, utilizado pela rotina PXLIN para comparação, aí colocado pela instrução da linha 4940). Como será procurada uma linha de número "Maior que Linha-DE menos 1", não é necessário que a Linha-DE esteja presente no programa BASIC para que a função de Cópia ou Movimentação seja executada com sucesso. A PESQUISA É SEMPRE EFETUADA DESDE O INÍCIO DO PROGRAMA, POIS A CADA INCLUSÃO/EXCLUSÃO DE LINHAS VIA ROTINA COPMOV O PROGRAMA É "REALOCADO" NA MEMÓRIA.

```
5060          LD  DE,(#F676)
5070 H07:      CALL PXLIN
5080          JR  NC,H08
5090          JP  Z,RET04
5100          JR  H07
5110 H08:      JR  Z,H07
```

5060 Carrega em REG-DE o endereço de início do programa BASIC (Campo TXTTAB).

5070 Obtém "Próxima Linha" do programa BASIC.

5080 Se a linha obtida é menor do que a "Linha-DE menos 1", desvia para a Instrução 5110 (H08).

5090 Se "Fim do Programa" (C,Z), ou seja, a "Linha-DE menos 1" não foi encontrada, desvia para a rotina RET04 (retorno normal ao BASIC), interrompendo o processo.

5100 Se as condições anteriores não ocorreram, desvia para a Instrução 5070 (H07) para continuar o processo de busca da Linha-APÓS.

5110 Se Número da linha BASIC igual a T03 (Linha-DE menos 1), desvia para a instrução 5070 (H07) para recuperar a linha seguinte.

**** As Instruções das linhas 5120 a 5150 verificam se a Linha-ATÉ já foi alcançada (encerrando o processo em caso afirmativo).

5120	LD	(T01),HL
5130	LD	DE,(T11)
5140	RST	#20
5150	JP	NC,RET04

5120 Salva REG-HL no campo T01 (número da linha BASIC a ser Copiada/Movimentada).

5130 Carrega T11 (Número da Linha-ATÉ mais 1) em REG-DE.

5140 Efetua chamada à rotina DCOMPR do BIOS, que compara REG-HL com REG-DE.

5150 Se REG-DE "Não é Maior" que REG-HL, ou seja, se "Linha-ATÉ Mais 1" "Não é Maior" que a "Linha Atual", ou ainda, se a "Linha Atual" é "Maior" que a "Linha-ATÉ", encerra o processo de Cópia ou Movimentação (via rotina RET04).

**** As linhas 5160 a 5210 obtém o número da NOVA LINHA a ser incluída e verificam se este número não ultrapassa a LINHA LIMITE.

5160	LD	DE,(T13)
5170	LD	HL,(T12)
5180	INC	HL
5190	LD	(T12),HL
5200	RST	#20
5210	JP	NC,RET04

5160 Carrega T13 (Linha-LIMITE) em REG-DE.

5170 Carrega T12 (Linha-APÓS) em REG-HL.

5180 Soma 1 em REG-HL (Linha-APÓS).

Este número será utilizado como NÚMERO DA LINHA NOVA a ser incluída pelo BIT-BASIC.

5190 Retorna REG-HL para T12, que passa a conter o "Número da Linha-APÓS mais i", sendo "i" a quantidade de linhas já processadas.

Com isto passamos a utilizar o campo T12 para armazenar o número da "Linha-NOVA" que está sendo inserida pelo BIT-BASIC.

5200 Compara REG-HL com REG-DE.

5210 Se REG-DE "Não é Maior" que REG-HL, ou seja, se Linha-LIMITE "Não é Maior" que Linha-NOVA, interrompe o processo via rotina RET04.

Com este procedimento, as linhas Copiadas ou Movimentadas (sob nova numeração) utilizam somente o intervalo disponível entre a "Linha-APÓS" e a "Linha Seguinte à Linha-APÓS" ("Linha-LIMITE").

**** As linhas 5220 a 5450 colocam na Tela a linha a ser Copiada/Movimentada, sob o NOVO NÚMERO. Caso o comando corrente seja de "Movimentação de Linhas", as instruções 5260 a 5400 fazem com que as outras que apontem para ela (Instruções GOTO/GOSUB) passem a apontar para o seu "Novo Número".

```

5220      LD  A,(T15)
5230      LD  (T18),A
5240      CP  #63
5250      JR  Z,H11
5260      PUSH BC
5270      PUSH BC
5280      POP  IX
5290      LD  BC,#54F6
5300      CALL CALL
5310      LD  BC,(T12)
5320      LD  (IX+2),C
5330      LD  (IX+3),B
5340      LD  BC,#54F7
5350      CALL CALL
5360      LD  BC,(T01)
5370      LD  (IX+2),C
5380      LD  (IX+3),B
5390      POP  BC
5400      LD  HL,(T12)
5410 H11:  CALL IMPLIN
5420      LD  HL,(T01)
5430      LD  (T03),HL
5440      XOR  A
5450      LD  (T18),A

```

5220 Carrega o conteúdo do campo T15 ("c" ou "m") em REG-A.
5230 "Liga" o campo T18, que serve para indicar à rotina IMPTELA que "Não é Para Ser Verificada" a condição de "Última Linha Inferior da Tela".
5240 Compara REG-A com "c".
5250 Desvia para a instrução 5410 (H11), caso o comando atual seja para "Cópia de Linhas" (neste caso, instruções GOTO/GOSUB continuam apontando para a linha original).
5260 Coloca REG-BC na PILHA (endereço de início da linha a ser movimentada).
5270 Idem 5260.
5280 Coloca último valor da PILHA em REG-IX (endereço de início da linha a ser movimentada).
5290 Coloca em REG-BC o valor #54F6.
5300 Efetua chamada à rotina do Interpretador BASIC que inicia em #54F6, a qual executa a função de substituir todas as "referências a números de linhas" de um programa BASIC (Instruções GOTO/GOSUB) pelos "endereços destas linhas". Este procedimento é utilizado pelo Interpretador BASIC para agilizar a execução de um programa (RUN), tornando desnecessária a "procura" da linha para a qual deve ser efetuado o desvio, a cada instrução GOTO ou GOSUB. Esta técnica é conhecida como "Apontadores Progressivos".

- 5310 Carrega em REG-BC o campo T12 (novo número da linha a ser movimentada).
- 5320 Coloca REG-C na terceira posição da linha a ser movimentada.
- 5330 Coloca REG-B na quarta posição da linha a ser movimentada. As linhas 5320/5330 colocam o "Número Novo" da linha a ser movimentada no lugar do "Número Antigo" (Número-Atual). É importante observar que a linha não foi movimentada de sua posição original, ainda que seu número tenha sido alterado (o Interpretador BASIC não faz qualquer verificação a este respeito).
- 5340 Coloca em REG-BC o valor #54F7.
- 5350 Efetua chamada à rotina do Interpretador BASIC em #54F7, que "retorna" as referências a "endereços de linhas" para referências a "Números de Linhas". Como a linha a ser movimentada teve seu "Número-Original" modificado para o "Número-Novo", todas as linhas passarão a apontar para o seu "Número-Novo" após a execução desta rotina.
- 5360 Carrega em REG-BC o campo T01 (número original da linha a ser movimentada).
- 5370 Coloca REG-C na terceira posição da linha a ser movimentada.
- 5380 Coloca REG-B na quarta posição da linha a ser movimentada. As linhas 5370/5380 retornam o "Número Original" da linha. NESTE PONTO, A LINHA DO PROGRAMA A SER MOVIMENTADA ESTÁ AINDA EM SUA POSIÇÃO ORIGINAL, COM SEU NÚMERO ORIGINAL, PORÉM AS LINHAS QUE APONTAVAM PARA ESTE NÚMERO JÁ ESTÃO APONTANDO PARA O SEU "NOVO NÚMERO". Os próximos passos serão incluir esta linha com seu novo número e eliminá-la com seu número antigo.
- 5390 Restaura em REG-BC o endereço de início da linha a ser movimentada, a partir da PILHA DO SISTEMA.
- 5400 Restaura em REG-HL o "Novo Número" da linha a ser movimentada (Campo T12).
- 5410 Efetua chamada à rotina IMPLIN, que fará a colocação na Tela da Linha-NOVA (linha atual do programa BASIC, sob o NOVO NÚMERO contido em REG-HL). O processo não é interrompido caso a última linha da tela tenha sido atingida, em razão de estar "ligado" o campo T18 (Instrução 5230). As referências a esta linha (GOTO/GOSUB) já estão atualizadas para este "Novo Número", conforme descrito anteriormente.
- 5420 Restaura em REG-HL o "Número Antigo" da Linha-Atual (T01), "Salvo" pela Instrução 5120.
- 5430 Carrega REG-HL (T01) no campo T03. As Instruções 5420/5430 "Recolocam" o "Número Antigo" da Linha-Atual no campo T03, para obter a "Próxima Linha" quando da passagem seguinte pela rotina PXLIN. (Este procedimento é necessário porque a rotina IMPLIN altera o valor de T03.)
- 5440 "Zera" REG-A.
- 5450 Desliga "Contorno" da verificação de "Última Linha" da Tela (Campo T18).

**** As linhas 5460 a 5510 posicionam o CURSOR sobre a LINHA-NOVA, e passam o controle ao BASIC, "Simulando" o pressionamento da tecla RETURN sobre esta linha.

```

5460 LD HL,#F3DC
5470 DEC (HL)
5480 LD A,#C3
5490 LD (#FFOC),A
5500 LD (T19),A
5510 JP RET01

```

5460 Carrega em REG-HL o endereço da "Posição Vertical Atual" do CURSOR (CSRY - #F3DC), que está posicionado na linha da Tela imediatamente seguinte à Linha-NOVA recém apresentada (a rotina IMPL deixa o CURSOR nesta posição).

5470 Subtrai 1 do endereço apontado por REG-HL (CSRY - #F3DC), retrocedendo o CURSOR de uma linha, o qual fica posicionado sobre a Linha-NOVA, recém colocada na Tela.

5480 Coloca o valor #C3 em REG-A.

5490 "Liga" o GANCHO instalado no endereço #FFOC, acionado no início da ROTINA-PRINCIPAL do BASIC, colocando o caráter #C3 em sua primeira posição (código da instrução JUMP = DESVIO do Z-80).

O endereço para o qual será efetuado o NOVO DESVIO, após a conclusão do processamento da Linha-NOVA pelo BASIC, já foi previamente armazenado nos dois BYTES seguintes (#FF0D/FF0E) pela rotina que efetua o carregamento do programa BIT-BASIC na memória.

Este endereço é #FFEB e correspondente ao Ponto de Entrada DV01 da rotina DESVIO, que fará novamente a interceptação do BASIC, com retorno do controle ao BIT-BASIC.

5500 "Liga" o campo T19, que indicará à rotina INICIO que está sendo processado um comando de CÓPIA/MOVIMENTAÇÃO.

5510 Devolve o controle ao BASIC via rotina RET01, que fará a "Simulação" do pressionamento da tecla RETURN sobre a Linha-ATUAL, recém colocada na Tela, e posteriormente retornará o controle ao BIT-BASIC.

O retorno à rotina COPMOV (CML02) é efetuado via rotina INICIO, que identifica por intermédio do campo T19 que há um comando de Cópia ou Movimentação "Sendo Executado".

A rotina INICIO desvia então para a rotina CML02, a seguir descrita, para continuação do processo.

20.6 - ROTINA ASSEMBLER (CML02)

Esta rotina obtém o controle a partir do GANCHO instalado no início da ROTINA-PRINCIPAL (MAIN-ENTRY) do BASIC, quando o desvid ali instalado estiver "Ligado" pelos procedimentos já descritos para a rotina CML01 (Instruções 5480/5510). Uma de suas funções é "Efetuar a eliminação da linha BASIC original", no caso de comando de MOVIMENTAÇÃO de linhas. A outra função é "Retornar à rotina CML01 para o processamento da linha BASIC seguinte".

**** As instruções 5540 a 5560 devolvem o controle à rotina CML01, caso o comando em processo seja CÓPIA de linhas.

```
5540 CML02:  LD  A,(T15)
5550         CP  #63
5560         JR  Z,CML01
```

5540 Coloca o campo T15 (tipo de Comando, "c" ou "m").
 5550 Compara REG-A com "c" (#63).
 5560 Caso o campo T15 contenha "c", desvia para a rotina CML01 para continuação do processo de CÓPIA de linhas.

**** Como no caso de "Movimentação de Linhas" a rotina CML02 recebe o controle duas vezes a cada linha BASIC processada (a primeira após a inserção da Linha-NOVA, e a segunda após a "Eliminação" da Linha-ORIGINAL), as Instruções 5570 a 5600 verificam se a passagem pela rotina CML02 está sendo feita pela primeira ou segunda vez. A técnica empregada utiliza um "FLIP-FLOP" ("LIGA-DESLIGA") sobre o campo T14 (originalmente "Desligado" - #00).

```
5570         LD  A,(T14)
5580         XOR #FF
5590         LD  (T14),A
5600         JP  Z,CML01
```

5570 Carrega T14 em REG-A.
 5580 Efetua a comparação de REG-A com o valor #FF, BIT a BIT, na modalidade "XOR", colocando o resultado em REG-A. Esta instrução "Inverte" os valores "0" ou "1" dos BITS de REG-A, que conterà alternadamente os valores #00 e #FF a cada nova passagem por esta instrução.
 5590 Retorna REG-A "Invertido" para T14.
 5600 Caso o resultado da operação XOR sobre REG-A resulte em #00 (aqui o Indicador Z é "Ligado"), desvia para a rotina CML01, pois isto indica que esta é a "Segunda" passagem para a linha BASIC atual (a "Eliminação" da Linha-ORIGINAL já foi efetuada). Caso o resultado da operação XOR seja #FF, segue para a Instrução seguinte, para "Eliminar" a Linha-ORIGINAL.

**** As instruções 5610 a 5660 fazem com que o BASIC efetue a "Eliminação" da Linha-ANTERIOR, colocando na Tela somente o número desta linha (seguido de "Branco"); e simulando o acionamento da tecla RETURN sobre este número.

```
5610      LD  A,#20
5620      RST #18
5630      LD  HL,(T01)
5640      LD  BC,#3412
5650      CALL CALL
5660      JP  RET01
```

5610 Coloca #20 ("Branco") em REG-A.

5620 Apresenta o caráter "Branco" na tela.

Neste momento o CURSOR está posicionado na primeira posição da linha seguinte à Linha-NOVA recém Inserida (a simulação da tecla RETURN sobre esta linha deixa o CURSOR nesta posição).

Este caráter "Branco" é apresentado antes do número da linha a ser "Eliminada" para proporcionar um efeito visual de "Deslocamento".

5630 Carrega T01 em REG-HL (número da linha a ser "Eliminada", "Salvo" pela instrução 5120).

5640 Coloca o endereço #3412 em REG-BC.

5650 Coloca na Tela o número da Linha-ORIGINAL (veja item II-13.4, instrução 2320).

5660 Devolve o controle ao BASIC, via rotina RET01, que fará a "Simulação" do pressionamento da tecla RETURN sobre o número de linha recém colocado na Tela, com o que esta linha será eliminada do programa pelo BASIC.

Após a eliminação, o BASIC irá passar pela ROTINA-PRINCIPAL, que efetuará chamada ao GANCHO em #FFOC, onde já se encontra "Ligado" o desvio para a rotina DESVIO do BIT-BASIC, a qual devolverá o controle à Instrução 5540 desta rotina (CML02), que por sua vez dará continuidade ao processo conforme já descrito.

21 - ROTINA SINTAXE

21.1 - OBJETIVO

A rotina SINTAXE atende a dois objetivos:

- 1) "Simplificar a Sintaxe" para vários comandos BASIC, facilitando ainda mais a sua utilização pelos usuários MSX.
- 2) Acionar programas BASIC "de uma linha", previamente preparados e armazenados em uma TABELA INTERNA do BIT-BASIC, por intermédio de "Sintaxe Simplificada". Podemos ter, portanto, vários programas BASIC "Utilitários" já armazenados na memória RAM, prontos para execução sem que seja necessário carregá-los a partir de "Disco ou Fita", e sem destruir o programa BASIC com o qual você está trabalhando.

Assim, por exemplo, para executar o comando FILES basta digitar ".f" e acionar a tecla RETURN, e para mostrar o conteúdo da memória em hexadecimal, entre os endereços #B000 e #B010, basta digitar ".hb000,B010".

O USUÁRIO PODE MODIFICAR, A SEU CRITÉRIO, AS REGRAS DE SIMPLIFICAÇÃO DE SINTAXE PARA COMANDOS BASIC, E PODE MODIFICAR OU INCLUIR PROGRAMAS BASIC "DE UMA LINHA" NA TABELA BIT-BASIC.

21.2 - SINTAXE E FUNÇÕES DOS COMANDOS.

Veja ÍTEM II-23, "TABELA DE SINTAXE".

21.3 - CARACTERÍSTICAS

Esta rotina é acionada quando a primeira posição do comando BIT-BASIC contém o caráter ".", seguido de um ou dois caracteres que identificam o comando ou programa BASIC a ser executado.

O comando BIT-BASIC é "Transformado" em comando BASIC correspondente, de acordo com a sintaxe por ele requerida, ou em um "Programa BASIC" previamente armazenado, o qual é então passado ao Interpretador BASIC para execução.

Para efetuar a conversão do comando BIT-BASIC para a sintaxe do BASIC é utilizada uma TABELA que "Dirige" a rotina SINTAXE neste procedimento.

Esta tabela contém "Caracteres de Controle" (intermeados a valores constantes) que indicam em cada ponto se os "Próximos Caracteres" da linha BASIC devem ser obtidos a partir da TABELA ou da "Linha de comando BIT-BASIC".

A passagem ao Interpretador BASIC pode ser efetuada a partir da TELA ("Simulando" o pressionamento da tecla RETURN sobre a linha via rotina RET01) ou a partir do BUFFER INTERNO, fazendo com que o comando/programa gerado NÃO APAREÇA NA TELA.

A opção de APARECER/NÃO-APARECER na tela pode ser selecionada pelo usuário.

Veja o Ítem II-23 para maiores detalhes.

21.4 - ROTINA ASSEMBLER (SINTAXE)

**** As Instruções 5690 a 5740 procuram na TABELA o caráter da linha de comando BIT-BASIC seguinte ao ".".

```
5690 SINTAXE  CALL ENDE
5700 I01:      LD  BC,T21
5710          CP  #FA
5720          JR  NZ,I02
5730          DEC HL
5740          LD  DE,ERR
```

5690 Efetua chamada à rotina ENDE, que pesquisará a TABELA procurando o primeiro ou os dois primeiros caracteres da linha de comando BIT-BASIC após o ".".

5700 Carrega em REG-BC o endereço do campo T21 (Área de Trabalho do BIT-BASIC onde será montada a linha a ser passada ao BASIC para execução, via TELA ou via BUFFER DO BASIC).

5710 Compara REG-A com #FA (Fim da TABELA encontrado).

5720 Se a rotina ENDE não colocou #FA em REG-A, o que indica que o comando solicitado foi encontrado na TABELA, desvia para a Instrução 5750 (I02), para continuação do processo.

5730 Subtrai 1 de REG-HL ("Retorna" para caráter anterior do comando).

5740 Carrega em REG-DE o endereço da linha da TABELA encarregada de estabelecer a condição de ERRO DE SINTAXE. (Repete na Tela a linha originalmente digitada, substituindo o primeiro caráter "." por ":")

**** As instruções 5750 a 6010 analisam cada caráter da linha da TABELA, um a um, desviando para a Instrução encarregada de executar a função correspondente.

REG-DE contém o endereço da "Entrada" na TABELA.

REG-BC contém o endereço da "Área de Trabalho" BIT-BASIC.

REG-HL contém o endereço do "Comando BIT-BASIC" fornecido pelo usuário.

```
5750 I02:      LD  A,(DE)
5760          INC DE
5770          CP  #00
5780          JP  Z,I09
5790          CP  #FF
5800          JR  Z,I05
5810          CP  #FE
5820          JR  Z,I07
5830          CP  #FC
5840          JR  Z,I08
5850          CP  #FB
5860          JR  NZ,I03
5870          LD  A,(HL)
5880          LD  (T17),A
5890          INC HL
5900          JR  I05
```

5920	I03:	CP	#F9
5930		JR	NZ, I04
5940		LD	A, (T17)
5950	I04:	CP	#FB
5960		JR	Z, I4A
5970		LD	(BC), A
5980		INC	BC
5990		JR	I02
6000	I4A:	LD	(T20), A
6010		JR	I02

5750 Coloca em REG-A o próximo caráter da entrada na TABELA.

5760 Adiciona 1 em REG-DE (passa a apontar para o próximo caráter na TABELA).

5770 Compara REG-A com #00.

5780 Se REG-A = #00 (fim da entrada na TABELA), desvia para a instrução 6220 (I09), que fará o retorno ao BASIC.

5790 Compara REG-A com #FF.

5800 Se REG-A = #FF, desvia para 6020 (I05).

5810 Compara REG-A com #FE.

5820 Se REG-A = #FE, desvia para 6120 (I07).

5830 Compara REG-A com #FC.

5840 Se REG-A = #FC, desvia para 6190 (I08).

5850 Compara REG-A com #F8.

5860 Se REG-A diferente de #F8, desvia para 5920 (I03).

5870 Se REG-A = #FB, carrega o BYTE apontado por REG-HL (caráter atual da linha de comando BIT-BASIC) em REG-A.

5880 "Salva" REG-A no campo de trabalho T17.

5890 Soma 1 em REG-HL, passando a apontar para o próximo caráter de linha de comando.

5900 Desvia para 6020 (I05), para processar o próximo caráter.

5920 Compara REG-A com #F9.

5930 Se REG-A diferente de #F9, desvia para 5950 (I04).

5940 Se REG-A = #F9, recupera em REG-A o caráter salvo em T17 quando da execução do último caráter #F8.

5950 Compara REG-A com #FB.

5960 Se REG-A igual a #FB, desvia para 6000 (I4A).

5970 Se REG-A diferente de #F9, o que indica que não é nenhum dos caracteres de controle definidos, o caráter obtido a partir da linha de comando é colocado na ÁREA DE TRABALHO, na posição apontada por REG-BC.

5980 Soma 1 em REG-BC, apontando para o próximo caráter da Área de Trabalho.

5990 Desvia para a instrução 5750 (I02), para obtenção e processamento do próximo caráter da entrada na TABELA.

6000 Se REG-A contém #FB, este valor é colocado no Campo de Trabalho T20 do BIT-BASIC.

A presença deste caráter na TABELA indica que a linha de comando a ser processada, no seu "Formato Final", deve ser apresentada na TELA. Se #FB não está presente na TABELA, a linha não será apresentada.

**** As linhas 6020 a 6100 colocam na "Área de Trabalho" os próximos caracteres da linha de comando BIT-BASIC (apontada por REG-HL), até que seja encontrado um caráter #00 (Fim da Linha) ou um caráter #2C ("," = Fim de Parâmetro).

6020	I05:	LD	A,(HL)
6030	I06:	CP	#00
6040		JR	Z,I02
6050		INC	HL
6060		CP	#2C
6070		JR	Z,I02
6080		LD	(BC),A
6080		INC	BC
6100		JR	I05

6020 Coloca em REG-A o próximo caráter da linha de comando BIT-BASIC, apontado por REG-HL.

6030 Compara REG-A com #00.

6040 Se REG-A = #00 (Fim de Comando), desvia para a Instrução 5750 (I02), para verificar qual o próximo procedimento comandado pela entrada na TABELA.

6050 Soma 1 em REG-HL (aponta próximo caráter Linha de Comando).

6060 Compara REG-A com #2C.

6070 Se REG-A = #2C ("," = Fim de Parâmetro), desvia para a Instrução 5750 (I02).

6080 Coloca caráter da linha de comando na Área de Trabalho.

6090 Aponta para próximo caráter da Área de Trabalho.

6100 Desvia para a instrução 6020 (I05), para obter e processar o próximo caráter da linha de comando, até ser encontrado #00 ou #2C.

**** As instruções das linhas 6120 a 6170 providenciam a pesquisa do "Número da Primeira/Última Linha do Programa BASIC".

6120	I07:	LD	A,(HL)
6130		CP	#63
6140		CALL	Z,PRIMLIN
6150		CP	#66
6160		CALL	Z,ULTLIN
6170		JR	I05

6120 Carrega em REG-A o caráter atual da linha de comando BIT-BASIC.

6130 Compara REG-A com #63 ("c").

6140 Se REG-A = "c", procura a primeira linha do programa BASIC e coloca seu número na Área de Trabalho.

6150 Compara REG-A com #66 ("f").

6160 Se REG-A = "f", procura a última linha do programa BASIC e coloca seu número na Área de Trabalho.

6170 Desvia para a Instrução 6020 (I05).

**** As instruções 6190 a 6210 retornam o controle ao BASIC, caso o fim da linha de comando tenha sido alcançado durante o processamento de um caráter de controle #FC da TABELA.

```
6190 I08:      LD  A,(HL)
6200          CP  #00
6210          JP  NZ,I02
```

6190 Coloca em REG-A o caráter atual da linha de comando.
6200 Compara REG-A com #00.
6210 Se o "Fim de comando" não foi alcançado, desvia para a instrução 5750 (I02).

**** As Instruções 6220 a 6380 fazem com que o BASIC execute a linha de comando gerada na Área de Trabalho, verificando se ela deve ou não ser apresentada na Tela.
Em caso afirmativo, a linha é colocada na Tela e é entregue ao Interpretador BASIC para processamento com a simulação do acionamento da tecla RETURN (Rotina RET01). Caso a linha não deva ser apresentada na Tela, ela é colocada no BUFFER-BASIC (#F55E) e o controle é retornado ao Interpretador BASIC no ponto "Após a rotina PINLIN" (via rotina RET03).

```
6220 I09:      LD  (BC),A
6230          LD  BC,(T20)
6240          LD  (T20),A
6250          CP  C
6260          LD  HL,T21
6270          LD  DE,#F55E
6280          LD  BC,#00FA
6290          LDIR
6300          LD  (DE),A
6310          JP  Z,RET03
6320          LD  HL,#F55E
6330 I10:      LD  A,(HL)
6340          INC HL
6350          CP  #00
6360          JP  Z,RET01
6370          RST #18
6380          JR  I10
```

6220 Coloca #00 (REG-A) na Área de Trabalho, após a última posição da linha de comando gerada (para indicar o "Fim" desta linha).
6230 Carrega o Campo T20 em REG-C (utilizado REG-BC porque não há Instrução Z-80 para colocar uma só posição de memória em REG-C).
6240 Coloca #00 em T20 (REG-A), para "Desligar" este indicador de presença do caráter #FB na Tabela.

- 6250 Compara o conteúdo de T20 (REG-C) com #00 (REG-A).
 6260 Carrega o endereço de início da Área de Trabalho (T21) em REG-HL.
 6270 Carrega o endereço de início do BUFFER BASIC (#F55E) em REG-DE.
 6280 Carrega #FA (250) em REG-BC.
 6290 Copia 250 BYTES da ÁREA DE TRABALHO para o BUFFER BASIC.
 6300 Coloca #00 (REG-A) no BUFFER BASIC, após a última posição copiada, para indicar "Fim do Comando" em caso de "Linha muito Grande".
 6310 Caso o Campo T20 contenha #00 (resultado do teste efetuado na Instrução 6250), o que indica que a linha a ser processada pelo Interpretador BASIC "NÃO DEVE" ser apresentada na Tela, desvia para a Rotina RET03 (após a chamada à rotina PINLIN do BIOS).
 6320 Carrega o valor #F55E em REG-HL (endereço de início do BUFFER-BASIC).
 6330 Coloca em REG-A um caráter da linha de comando a ser processada, a partir do BUFFER BASIC.
 6340 Aponta para próxima posição do BUFFER BASIC.
 6350 Compara REG-A com #00.
 6360 Se REG-A igual a #00 (fim da linha de comando alcançado), desvia para a rotina RET01, que fará a "Simulação" do pressionamento da tecla RETURN sobre esta linha colocada na Tela.
 6370 Coloca caráter contido em REG-A na Tela.
 6380 Desvia para a Instrução 6330 (I10) para processar o próximo caráter da linha contida no BUFFER BASIC.

21.5 ROTINA ASSEMBLER (LISTLIN)

**** As instruções das linhas 6410 a 6430 efetuam o encaminhamento de comandos para "Listar Linhas", utilizando a rotina LISTLIN já descrita, porém sem efetuar a pesquisa na TABELA.
 LISTLIN é acionada pela rotina INICIO, quando é detectado um caráter "Numérico" após o Primeiro caráter (".") na linha de comando BIT-BASIC.

```
6410 LISTLIN: LD DE,TN
6420          LD A,#00
6430          JP I01
```

- 6410 Carrega em REG-DE o endereço de início da entrada na TABELA, que contém as constantes e códigos de controle necessários para a colocação na Tela de um comando "LIST" do BASIC (utilizando a própria rotina SINTAXE já descrita).
 6420 Carrega #00 em REG-A (para que a comparação com #FA da Instrução 5710 resulte negativa).
 6430 Desvia para a Instrução 5700 (I01), pertencente à rotina SINTAXE.

21.6 - ROTINA ASSEMBLER (ENDE)

Esta rotina pesquisa a TABELA armazenada a partir do endereço #600E, buscando encontrar uma "Entrada" nesta tabela que corresponda aos caracteres existentes após o "." na linha de comando BIT-BASIC.

Esta Entrada conterá as constantes e regras para a conversão de sintaxe do comando BIT-BASIC para o comando BASIC equivalente.

CONDIÇÕES DE ENTRADA :

REG-HL - Endereço do caráter seguinte ao "." na linha de comando.

CONDIÇÕES DE SAÍDA :

REG-DE - Endereço da entrada na TABELA correspondente aos dois caracteres após o "." no comando BIT-BASIC.

REG-A - Igual a #FA indica "Comando não Encontrado".
Diferente de #FA indica "Comando Encontrado".

**** As Instruções 6450 a 6510 preparam o início da pesquisa.

```
6450 ENDE:   LD   B,A
6460        INC HL
6470        LD   A,(HL)
6480        LD   C,A
6490        LD   DE,TABELA
6500        LD   A,(DE)
6510        INC  DE
```

6450 Coloca primeiro caráter após o "." em REG-B.

6460 Aponta para próxima posição linha de comando.

6470 Coloca segundo caráter após o "." em REG-A.

6480 Coloca REG-A em REG-C.

6490 Coloca em REG-DE o endereço da primeira posição da TABELA.

6500 Coloca em REG-A o primeiro caráter da primeira posição da TABELA.

6510 Aponta para a segunda posição da TABELA.

**** As instruções 6520 a 6600 procuram na tabela o primeiro caráter desejado (contido em REG-B).

```
6520 I20:   CP   B
6530        JR   Z,I22
6540 I21:   CP   #FA
6550        RET  Z
6560        CP   #00
6570        LD   A,(DE)
6580        INC  DE
6590        JR   Z,I20
6600        JR   I21
```

- 6520 Compara REG-A com REG-B (caráter da Tabela com caráter da Linha de Comando).
- 6530 Se REG-A = REG-B, desvia para a Instrução 6610 (I22) (a entrada atual na Tabela contém o caráter pesquisado).
- **** As instruções das linhas 6540 a 6600 "Pulam" a entrada atual da Tabela, até o início da próxima entrada (já que o caráter procurado não foi encontrado na entrada atual).
- 6540 Compara REG-A com #FA.
- 6550 Se REG-A = #FA (Fim da Tabela foi atingido), Retorna ao ponto de chamada de ENDE.
(O valor #FA em REG-A indica que nenhuma Entrada da TABELA possui os dois primeiros caracteres iguais aos dois caracteres após o "." no comando BIT-BASIC:)
- 6560 Compara REG-A com #00.
- 6570 Carrega em REG-A o próximo caráter da Tabela.
- 6580 Soma 1 ao REG-DE (próximo caráter da Tabela).
- 6590 Se REG-A = #00 (teste efetuado na linha 6560), o que indica que o "Fim de Uma Entrada na Tabela" foi atingido, desvia para 6520 (I20) para comparar próxima entrada.
- 6600 Desvia para 6540 (I21) para pular os próximos caracteres da Entrada atual, até encontrar #00 ou #FA.

**** As Instruções 6610 a 6680 verificam se a "Identificação" do Comando BIT-BASIC após o "." deve conter um ou dois caracteres.
Caso deva conter apenas um, retorna ao ponto de chamada de ENDE, pois a primeira posição após o "." coincide com a primeira posição da Entrada Atual da TABELA.
Caso deva conter dois caracteres, é verificada a coincidência ou não do segundo caráter após o "." com o segundo caráter da Entrada na TABELA.

6610	I22:	LD	A,(DE)
6620		CP	#20
6630		INC	DE
6640		RET	Z
6650		CP	C
6660		JR	NZ,I21
6670		INC	HL
6680		RET	

- 6610 Coloca em REG-A a segunda posição da Entrada Atual da TABELA (apontada por REG-DE).
- 6620 Compara REG-DE com #20
- 6630 Aponta para próxima posição da TABELA.
- 6640 Caso a segunda posição da Entrada Atual da Tabela seja "Branco" (#20), retorna ao ponto de chamada de ENDE, pois o primeiro caráter é já coincidente e é necessário apenas um caráter para identificar o comando (#20 indica isto).
- 6650 Compara a segunda posição após o "." com a segunda posição da Entrada na TABELA.

- 6660 Caso as segundas posições não coincidam, desvia para a Instrução 6540 (I21) para continuação da pesquisa nas próximas Entradas da TABELA.
- 6670 Aponta para o próximo caráter da linha de comando.
- 6680 Retorna ao ponto de chamada de ENDE com os dois caracteres coincidentes.

21.7 - ROTINA ASSEMBLER (PRIMLIN/ULTLIN)

Estas rotinas procuram a primeira/última linhas do programa BASIC corrente e colocam na Área de Trabalho os números correspondentes.

Elas são utilizadas na substituição das constantes "c" e "f" nos comandos BIT-BASIC pelos números da primeira/última linhas.

**** As instruções 6710 a 6750 "Salvam" os Registradores e obtém o número da primeira linha do programa BASIC.

```
6710 PRIMLIN:  PUSH HL
6720          PUSH DE
6730          PUSH BC
6740          LD  DE, (#F676)
6750          CALL PXLIN
```

```
6710 "Salva" REG-HL na PILHA.
6720 "Salva" REG-DE na PILHA.
6730 "Salva" REG-BC na PILHA.
6740 Carrega em REG-DE o camb TXXTAB (Endereço de Início do
      programa BASIC).
6750 Obtém "Próxima Linha" BASIC (Primeira).
```

**** As instruções das linhas 6770 a 6860 colocam o número da linha na Área de Trabalho, e restauram os Registradores. Para isto, é utilizada a rotina do BIOS a partir do endereço #36DB, que faz a conversão do número armazenado em dois BYTES (Formato Binário) para o formato ASCII (um BYTE para cada dígito).

```
6770 I30:      LD  (#F7F8),HL
6780          POP  HL
6790          LD  BC,#0000
6800          CALL #36DB
6810          LD  B,H
6820          LD  C,L
6830          POP  DE
6840          POP  HL
6850          INC HL
6860          RET
```

```
6770 Coloca o Número da Linha (armazenado em REG-HL pela
      rotina PXLIN) nos endereços #F7F8/#F7F9.
6780 Coloca em REG-HL o endereço da Área de Trabalho do
      BIT-BASIC (armazenado na PILHA pela Instrução 6730).
6790 Coloca o valor #0000 em REG-BC.
```

- 6800 Efetua chamada à rotina do BIOS no endereço #36DB, cuja função é "Converter para ASCII o valor Binário armazenado a partir do endereço #F7FB (que contém o Número da Linha), colocando cada dígito convertido no endereço apontado por REG-HL (que aponta para a Área de Trabalho)".
- 6810 Coloca REG-H em REG-B.
- 6820 Coloca REG-L em REG-C.
As Instruções 6810/6820 colocam REG-HL em REG-BC, que volta a conter o Endereço da Área de Trabalho, porém apontando para a posição imediatamente seguinte ao Número da Linha no formato ASCII.
- 6830 Recupera REG-DE da PILHA.
- 6840 Recupera REG-HL da PILHA.
- 6850 Soma 1 em REG-HL (aponta para caráter seguinte da Linha de Comando BIT-BASIC).
- 6860 RETORNA ao ponto de chamada de PRIMLIN/ULTLIN.

**** As instruções 6890 a 6980 "Salvam" os Registradores e obtém o número da última linha do programa BASIC.

```

6890 ULTLIN:  PUSH HL
6900         PUSH DE
6910         PUSH BC
6920         LD  DE, (#F676)
6930 I40:    LD  (T16), HL
6940         CALL PXLIN
6950         JR  NC, I40
6960         JR  NZ, I40
6970         LD  HL, (T16)
6980         JR  I30

```

- 6890 "Salva" REG-HL na PILHA.
- 6900 "Salva" REG-DE na PILHA.
- 6910 "Salva" REG-BC na PILHA.
- 6920 Carrega em REG-DE o campo TXTTAB (Endereço de Início do programa BASIC).
- 6930 "Salva" REG-HL ("Endereço da Linha BASIC Atual") em T16.
- 6940 Obtém "Próxima Linha" do programa BASIC.
- 6950 Se "Fim do Programa" não foi alcançado, desvia para 6930 (I40) para obter a próxima linha (esta condição é representada por C,Z).
- 6960 Se "Fim do Programa" não foi alcançado, desvia para 6930 (I40) para obter a próxima linha (Idem).
- 6970 Carrega em REG-HL o campo T16 ("Número da Última Linha BASIC"), aí colocado pela instrução 6930.
- 6980 Desvia para a instrução 6770 (I30) para colocação do número da linha na Área de Trabalho e retorno ao ponto de chamada de ULTLIN.

22 - ÁREAS DE TRABALHO

O BIT-BASIC coloca os Campos de Trabalho T01 a T21 a partir do endereço #7B00.

Estes campos são utilizados em diversos pontos do programa e os seus conteúdos são os seguintes :

- #7B00 T01 (02) - Número da primeira linha do programa BASIC listada na Tela.
- #7B02 T02 (20) - Tabela com 20 BYTES, onde são guardados os números das linhas correspondentes aos "índices" de "0" a "9" (dois BYTES para cada índice).
- #7B16 T03 (02) - Número da linha utilizado para comparação pela rotina PXLIN.
O BIT-BASIC mantém neste campo a "Linha Seguinte à Última Linha Apresentada na Tela".
- #7B18 T04 (02) - Quantidade de linhas a retroceder.
- #7B1A T05 (06) - Constante "CLEAR", utilizada na rotina NOVDBAS.
- #7B20 T06 (02) - "Salva" o campo TXTTAB (endereço de início do programa BASIC na memória).
- #7B22 T07 (01) - Indica à rotina que "Lista Página" se está sendo executado um comando de "Pesquisa de Constante".
- #7B23 T08 (01) - Caráter "=", utilizado pela rotina de "Pesquisa de Constante".
- #7B38 T09 (21) - Constante a ser pesquisada na rotina VERCHR.
- #7B39 T10 (02) - Número da Linha-DE (Cópia/Movimentação Linhas).
- #7B3B T11 (02) - Número da Linha-ATÉ + 1 (Cópia/Movimentação).
- #7B3D T12 (02) - Número da Linha-APÓS (Cópia/Movimentação).
- #7B3F T13 (02) - Número da Linha-LIMITE (Cópia/Movimentação).
- #7B41 T14 (01) - Indica "Primeira ou Segunda Passagem" pela rotina CML02 (Liga/Desliga), em comandos ".m"
- #7B42 T15 (01) - "Tipo de comando" ("c" ou "m")
- #7B43 T16 (02) - Endereço de início da "Linha BASIC Atual".
- #7B45 T17 (01) - Salva caráter para utilização posterior.
- #7B46 T18 (01) - Indica à rotina IMPTELA se é para ser verificada a condição de "Última Linha Inferior da Tela".
- #7B47 T19 (06) - Indica à rotina INICIO se está sendo executado comando de "Cópia ou Movimentação de Linhas".
- #7B4D T20 (1) - Indica se Linha de comando deve ou não ser apresentada na Tela.
- #7F00 T21 (255) - Área de Trabalho do BIT-BASIC para conversão de Sintaxe dos comandos ".".

23 - TABELA DE SINTAXE

23.1 - OBJETIVO.

O objetivo desta Tabela é dirigir a rotina SINTAXE na tarefa de "Converter o Comando BIT-BASIC Digitado pelo Usuário" para a "Sintaxe Requerida pelo BASIC".

Por exemplo, se o usuário digitar o comando BIT-BASIC ".f" e teclar RETURN, este será convertido no comando "files" antes de ser entregue ao BASIC para execução.

A Linha de Comando a ser executada pelo BASIC pode ou não ser apresentada na Tela, conforme opção do usuário.

Cada "Entrada" (Linha) da Tabela corresponde a um "Comando" diferente, identificado pelas duas primeiras posições.

Cada Entrada da Tabela é encerrada pelo caráter #00.

O "Fim da Tabela" é identificado pelo caráter #FA.

Uma Entrada pode efetuar a Conversão de Sintaxe para um "Comando BASIC" determinado ou para um "Programa BASIC" previamente armazenado.

Podemos ter, portanto, vários programas BASIC "Utilitários" prontos para execução, sem necessidade de carregá-los de disco ou fita.

O BIT-BASIC JÁ POSSUI UMA TABELA PRÓPRIA, PORÉM A TABELA DE SINTAXE É MODIFICÁVEL PELO USUÁRIO, QUE PODE ALTERAR OU INCLUIR NOVAS ENTRADAS, A SEU CRITÉRIO.

ACOMPANHA O BIT-BASIC UM PROGRAMA BASIC (BITBAS.TAB) QUE SERVE PARA MODIFICAR A TABELA DE SINTAXE.

23.2 - SINTAXE DOS COMANDOS BIT-BASIC.

O comando BIT-BASIC é identificado por um caráter "." na primeira posição da linha digitada pelo usuário, seguida por um ou dois caracteres que identificam o tipo do comando (conforme determinado pela TABELA), seguidos por sua vez de um ou mais parâmetros separados por vírgula.

. = Comando Simplificação de Sintaxe.

x ou xx = Código do Comando BIT.BASIC.

...,... = Um ou mais parâmetros, separados por ",",

A conversão de sintaxe para "Comandos BASIC" será mostrada por intermédio de exemplos, apresentando o "Comando BIT-BASIC" e a "Linha BASIC" gerada correspondente.

Para os "Programas Simplificados" será mostrado o "Comando BIT-BASIC" e a "Função" correspondente. A listagem dos programas gerados pode ser vista no item 23.5 (Listagem do Programa BITBAS.TAB), ou executando os comandos de forma "Explícita" (atualizando a Tabela com [\$] nas linhas do BITBAS.TAB).

23.3 - COMANDOS BIT-BASIC X COMANDOS BASIC.

```

.f          = files
.fa         = files"a:"
.fb,pgm1   = files"b:pgm1"
.fb,pg*.*  = files"b:pg*.*"

.la,pgm1   = load"a:pgm1"
.lb,pgm2   = load"b:pgm2"
.lc,pgm3   = load"cas:pgm3"

.sa,pgm1   = save"a:pgm1"
.sb,pgm1,a = save"a:pgm1",a
.sc,pgm3   = save"cas:pgm3"

.kb,pgm1   = kill"b:pgm1"

.na,pgm1,pgn = name"a:pgm1"as"a:pgn"

.ga,pgm2   = merge"a:pgm2"

.bla,pgm3      = bload"a:pgm3"
.blb,pgm3,r    = bload"b:pgm3",r
.bla,pgm4,r,C000 = bload"a:pgm4",r,&hC000
.blc,pgm5      = bload"cas:pgm5"

.bsa,pgm5,c000,c300
              = bsave"a:pgm5",&hc000,&hc300
.bsb,pgm6,aab3,b5df,b400
              = bsave"a:pgm6",&haab3,&hb5df,&hb400
.bsc,pgm7,aaaa,bbbb,cccc
              = bsave"cas:pgm7",&haaaa,&hbbbb,&hcccc

.v          = renum
.v50       = renum50
.v50,30    = renum50,30
.v50,30,5  = renum50,30,5

.ucd00     = defusr=&hcd00:a=usr(0)

.x14,0,0   = color14,0,0

.d30,70    = delete30-70
.d30-70    = delete30-70
.dc,100    = delete10-100 (Substitui automaticamente "c" pela
                          primeira linha do programa)
.d200,f    = delete200-300 (Substitui automaticamente "f" pela
                          última linha do programa)
.dc,f      = delete10-300

.w20       = width20

.30        = list30
.30,50     = list30-50
.30-50     = list30-50

```

23.4 - COMANDOS BIT-BASIC X PROGRAMAS SIMPLIFICADOS (FUNÇÕES).

.hb000,b020

São mostrados na Tela todos os BYTES entre #b000 e #b020, na representação "Hexadecimal", já preparando um comando ".p" para o caso de se desejar modificar o conteúdo destes BYTES.

.pb000,cd c0 00 c9

Os BYTES que aparecem "Após a Vírgula" (representação Hexadecimal, dois caracteres para cada BYTE, separados por um caráter "Branco" ou outro qualquer), são colocados na memória (POKE'S) a partir do endereço #B000.

.hx

Aguarda o pressionamento de qualquer tecla que corresponda a um caráter ASCII (inclusive teclas "Especiais" tais como "ESC", "TAB" e outras), e mostra na Tela o caráter na representação ASCII, Hexadecimal e Binária.

.fea,prog1

Mostra os endereços de Início, Fim e Execução para o programa PROG1 (programa executável, em linguagem de máquina, salvo por "Bsave").

.opa,pgtex,12

Executa o "Open" do arquivo pgtex e efetua a leitura dos 12 X 100 = 1200 primeiros BYTES.

.fd

Lista na Tela, no formato ASCII, o conteúdo do arquivo "Aberto" pelo comando ".opa", a partir do BYTE posicionado naquele comando (no caso do exemplo, lista o arquivo pgtex a partir do caráter 1201).

A cada "tela cheia" aguarda o pressionamento de qualquer tecla para continuar o processo (inclusive antes da primeira tela).

.fx

Lista na Tela, nos formatos ASCII e Hexadecimal, o conteúdo do arquivo "Aberto" pelo comando ".opa", a partir do caráter posicionado (semelhante comando ".fd").

.q1

Executa o comando "close#1" para "fechar" o arquivo aberto por um comando ".opa".

..

Aciona o comando ".wwf", que é transformado no comando BIT-BASIC "<<xxx", onde "xxx" é o número da última linha do programa BASIC existente na memória (lista o programa a partir de sua última linha).

.ok

Faz com que não seja mais apresentada a mensagem "Ok" após a execução de uma linha de comando BASIC no modo "Direto". Repetindo o comando a mensagem volta a ser apresentada.

23.5 - CARACTERES DE CONTROLE.

A rotina SINTAXE monta o comando em uma "Área de Trabalho" antes de passá-lo ao BASIC para execução.

A TABELA DE SINTAXE contém "Caracteres de Controle" intermeados a valores constantes, que dirigem a rotina nesta tarefa.

São os seguintes os "Caracteres de Controle" e os seus significados correspondentes:

- #FF - Neste ponto deve ser obtido o próximo parâmetro do Comando BIT-BASIC e colocado na Área de Trabalho (os parâmetros são separados por vírgula = #2C).
- #FC - Se não há mais nenhum parâmetro fornecido, encerra a conversão, passando o comando ao BASIC na situação em que se encontra. Caso contrário, continua o processo de conversão.
(Para o caso de "Parâmetros Opcionais".)
- #FB - Coloca um caráter obtido da linha de comando BIT-BASIC na Área de Trabalho, e "Salva" este caráter para utilização posterior.
- #F9 - Coloca na Tela o caráter previamente "Salvo" quando o último caráter de controle #FB foi processado.
- #FE - Funciona de forma semelhante ao caráter #FF, porém antes é feita verificação se o parâmetro obtido é "c" (#63) ou "f" (#66), substituindo-os pelo "Número da Primeira Linha BASIC" ou pelo "Número da Última Linha BASIC" respectivamente.
- #FB - Indica que a linha de comando deve ser apresentada na Tela, antes de ser executada pelo BASIC.
- #00 - Indica o fim de uma entrada na TABELA, ponto no qual a linha de comando BASIC já está completa.
- #FA - Indica o "Fim da TABELA", quando o comando BIT-BASIC não é nela encontrado.

Se o caráter obtido da TABELA não é nenhum dos anteriores, o procedimento da rotina SINTAXE é colocá-lo na Tela e passar para o caráter seguinte.

23.6 - MODIFICAÇÃO DA TABELA DE SINTAXE.

O programa BITBAS.TAB que acompanha o BIT-BASIC serve para modificar a TABELA DE SINTAXE.

As primeiras linhas deste programa são linhas de "Comentário" (precedidas do caráter "'") e cada uma delas corresponde a uma Entrada na Tabela.

As duas primeiras posições de cada linha, após o "' correspondem à "Identificação do Comando" (a serem utilizadas após o "." no comando BIT-BASIC).

Se a segunda posição for "Branco", somente um caráter é necessário para identificar o comando.

Os caracteres de controle devem ser colocados entre os símbolos "[" e "]" e serão convertidos para os caracteres já descritos no item 23.3, sendo colocados em uma "Área de Trabalho".

Os caracteres de controle válidos são os seguintes.

- [+] - Obtém próximo parâmetro do comando BIT-BASIC e coloca na Área de Trabalho.
- [-] - Passa o comando ao Interpretador BASIC caso não haja mais parâmetros fornecidos.
- [<] - Obtém um caráter da linha de comando BIT-BASIC, coloca-o na Área de Trabalho e o "Salva" para uso posterior.
- [>] - Obtém último caráter salvo em [<] e o coloca na Área de Trabalho.
- [=] - Se próximo parâmetro é um caráter "c" ou "f", o substitui pelo número da primeira/última linha do programa BASIC presente na memória.
- [\$] - A linha de comando deve ser apresentada na Tela antes de ser processada pelo BASIC.

Ao ser executado o programa BITBAS.TAB, este efetua o carregamento do BIT-BASIC e "modifica" a TABELA DE SINTAXE de acordo com os critérios acima descritos.

O BIT-BASIC é então novamente "salvo" sob outro nome, com a TABELA já modificada, para evitar que a versão original possa ser danificada em razão de um erro acidental.

23.7 - LISTAGEM DO PROGRAMA BITBAS.TAB

```

0 'l load"[+]:[+]"
20 'r run"[+]:[+]"
30 's0 screen0
40 's1 screen1
50 'sy _system
60 's save"[+]:[+]"
70 'ko keyon
80 'kf keyoff
90 'k kill"[+]:[+]"
100 'bl blood"[+]:[+]"[-],[+]
110 'bs bsave"[+]:[+]",&h[+],&h[+][-],&h[+]
120 'v renum[+][-],[+][-],[+]
130 'd delete[=-][-]=-[=]
140 'x color[+][-],[+][-],[+]
150 'u defusr=&h[+]:a=usr(0)
160 'n name">][<]:[+]"as"<]:[+]"
170 'p x%=&h[+]:a$="[+]"z%=((len(a$)-1)/3):fori%=0toz%:a%=
val("&h"+mid$(a$,3*i%+1,1)+mid$(a$,3*i%+2,1)):poke(x%+i%),a%
nexti%:print".h";hex$(x%);";";hex$(x%+z%);:end
180 'hx a$=input$(1):a%=asc(a%):print"c=";a%; " h=";hex$(a%);
" d=";a%; " b=";right$("00000000"+bin$(a%),8)
190 'h a%=&h[+]:print".p";hex$(a%);";";:fori%=a%to&h[+]:a%=
peek(i%):printhe$(int(a%/16));hex$(a%mod16);" ";nexti%
200 'fe open"[+]:[+]"forinputas#1:r$=input$(7,1):close#1:pr
inthe$(256*asc(mid$(r$,3,1))+asc(mid$(r$,2,1)));";";:printhe
x$(256*asc(mid$(r$,5,1))+asc(mid$(r$,4,1)));";";:printhe$(2
56*asc(mid$(r$,7,1))+asc(mid$(r$,6,1)))
210 'op open"[+]:[+]"forinputas#1[-]:k%=[+]:fori%=1tok%:a$=i
nput$(100,#1):nexti%
220 'fd forx%=0to9999:b$=input$(1):cls:print" ";k%:forj%=0t
o9999:t=asc(a%):a$=input$(1,#1):k%=k%+1:printchr$(t);:p%=csr
lin:ifp%>21thennextx%:elsenexty%
230 'fx forx=0to9999:b$=input$(1):cls:forr=1to20:print:print
k%;:K%=K%+8:locate6:forj=0to7:t=asc(a%):printhe$(int(t/16))
;hex$(tmod16);" ";:a$=input$(1,#1):p=pos(0):locatep/3+27:ift
<32thenprint".";:locatep:nextj,r,x:elseprintchr$(t);:locatep
:nextj,r,x
240 'f files[-]"[+]:[+]"
250 'q close#[+]
260 ' . [$.].wwf
270 'ww [$$]<<[=]
280 'w width[+]
290 'ok a%=peek(&hff07):poke&hff0a,&h41:poke&hff09,&h34:poke
&hff08,&hc3:ifa%=&hc9thenpoke&hff07,&hc1:elsepoke&hff07,&hc9
300 '[] fim da tabela
310 '

```

```
320 FORI%=&HC100TO&HC197:READA$:X%=VAL("&H"+A%):POKEIX,X%:NE
XTIX
330 BLOAD"A:BITBAS.ASS"
340 DEFUSR=&HC100:A=USR(0)
350 BSAVE"A:BITBAS1.ASS",&HA500,&HCOFF,&HC020
360 DEFUSR=&HC020:A=USR(0):END
370 DATA21,00,a5,11,ff,b4,DD,2A,76,F6
380 DATADD,7E,07,FE,5B,CA,94,C1,CD,8E
390 DATAC1,DD,7E,08,CD,8E,C1,DD,E5,DD
400 DATA7e,0A,FE,00,28,0B
410 DATAFE,5B,28,16,CD,8E,C1,DD,23,18
420 DATAEE,CD,8E,C1,DD,E1,DD,22,3A,C1
430 DATADD,2A,00,00,18,CC,DD,23,DD,7E
440 DATA0A,FE,2B,20,0B,3E,FF,CD,8E,C1
450 DATADD,23,DD,23,18,CB,FE,2D,20,04
460 DATA3E,FC,18,EF,FE,3E,20,04,3E,F8
470 DATA18,E7,FE,3C,20,04,3E,F9,18,DF
480 DATAFE,3D,20,04,3E,FE,18,D7,FE,24
490 DATA20,04,3E,FB,18,CF,FE,26,20,0C
500 DATADD,E1,DD,22,86,C1,DD,2A,00,00
510 DATA18,93,DD,23,18,8F,77,23,E7,DB
520 DATAC1,C1,3E,FA,77,C9
```

CAPÍTULO III

O PROCESSADOR Z-80

01 - O PROCESSADOR Z-80

O Z-80 é o PROCESSADOR PRINCIPAL DOS MICROCOMPUTADORES MSX.

Para explicar o seu funcionamento vamos compará-lo ao BASIC, com o qual você já está familiarizado.

Quando você escreve um "Programa BASIC", e comandada a sua execução (RUN), o "Interpretador BASIC" (instalado na ROM) percorre linha a linha as "Instruções" deste programa por você criadas, efetuando uma a uma as operações solicitadas (INPUT, PRINT, etc).

Neste sentido o Z-80 funciona de forma semelhante ao Interpretador BASIC, pois também percorre uma sequência de "Instruções" criadas pelo usuário, executando uma a uma as operações determinadas.

CARACTERÍSTICAS Z-80 X "INTERPRETADOR BASIC"

Embora semelhantes no modo de operação, algumas diferenças e características importantes dos dois "Programas" devem ser evidenciadas:

- O BASIC fica instalado em memória ROM, enquanto que o Z-80 é constituído por uma "Microplaqueta" ("CHIP") que armazena um circuito eletrônico muito mais complexo (do nosso ponto de vista, porém, esta diferença não será considerada).
- A "Linguagem" que o Interpretador BASIC entende é o "BASIC", enquanto que a "Linguagem" que o Z-80 entende é a "Linguagem de Máquina do Z-80" (abordaremos esta linguagem, o ASSEMBLER Z-80, mais de perto).
Escrever um Programa BASIC (Linguagem BASIC) para ser executado pelo Interpretador BASIC é equivalente a escrever um programa Z-80 (Linguagem ASSEMBLER Z-80) para ser executado pelo processador Z-80).
- No BASIC você pode definir vários "Campos" ou "Áreas de Trabalho" (por exemplo "A\$", "I", "B%(I)", etc.), e existem outras "Áreas de Trabalho" do próprio BASIC que podem ser acessadas (por exemplo "KEY1", "KEY2", "SPRITE\$(0)", etc.). No Z-80 também existem áreas "Pré-Definidas", constituídas pelos "Registradores", "Pilha do Sistema" e outras, cujo funcionamento será posteriormente abordado que podem ser também definidos "Campos de Trabalho" do Usuário (uma característica das Instruções do Z-80 é que suas áreas pré-definidas são "Obrigatoriamente" referenciadas na maioria delas).
- A linguagem BASIC é de "Alto Nível" (flexível e próxima da linguagem "Humana"), enquanto que a linguagem Z-80 é de "Baixo Nível" (mais "distante" da linguagem "Humana", apenas operações elementares estritamente vinculadas ao Z-80).

- O programa BASIC segue a ordem dos "Números" das Linhas" e, dentro destas, sequencialmente, as instruções ali contidas (a não ser que um "Desvio" seja provocado por uma Instrução GOTO/GOSUB).
O Z-80 segue a "Sequência Física" das Instruções, armazenadas umas imediatamente após as outras (a não ser que um "Desvio" seja provocado).
- O próprio "Interpretador BASIC" é "Escrito" na "Linguagem de Máquina do Z-80".
Portanto, o Z-80 "Executa" o "Interpretador BASIC" que, por sua vez, "Controla a Execução" do "Programa BASIC" escrito por você (utilizando o próprio Z-80 para isto).
- Além da tarefa de "Controlar a Execução do Programas BASIC do Usuário", o "Interpretador BASIC" executa todo o trabalho de "Comunicação com o Usuário MSX", ou seja, é ele que analisa qualquer comando por você escrito, acionando todas as rotinas apropriadas para o seu tratamento.

ÁREAS DE TRABALHO E LINGUAGEM DO Z-80

Passaremos a seguir a descrever as "Áreas de Trabalho" do Z-80 e a sua "Linguagem".

Pretendemos ser extremamente objetivos e práticos nas explicações, com as quais você poderá "Iniciar" uma comunicação "Direta" com o Z-80, até então somente efetuada com a "Intermediação" do Interpretador BASIC.

02 - ÁREAS DE TRABALHO DO Z-80

São as seguintes as principais "Áreas de Trabalho" do "Programa Z-80" que interessam para os nossos objetivos.

REGISTRADORES B, C, D, E, H e L

06 "Áreas de Trabalho" de 01 BYTE cada uma.

Estas áreas são denominadas REGISTRADORES, e podem também ser utilizadas "aos Pares" (BC,DE,HL).

REGISTRADORES IX, IY

02 "Áreas de Trabalho" de 02 BYTES cada uma.

Estas áreas são utilizadas como "Índice" por algumas Instruções do Z-80.

REGISTRADOR A

Uma área de trabalho "Especial", de um BYTE.

REGISTRADOR F

Uma área de trabalho "Especial", de um BYTE.

PILHA DO SISTEMA

Área de trabalho de tamanho variável, destinada a "Salvar" o conteúdo das outras áreas de trabalho.

REGISTRADORES SP e PC

Duas áreas de trabalho "Especiais", de dois BYTES cada uma.

O QUE FAZ O PROCESSADOR Z-80

O que a maioria das "Instruções" do Z-80 fazem é "Movimentar" dados entre as suas Áreas de Trabalho, e entre elas e as memórias ROM/RAM.

Portanto, "Escrever um Programa Z-80" significa, basicamente, escrever uma série de instruções para colocar dados, retirar dados, modificar dados ou testar os dados contidos nestes locais.

MUITO SIMPLES, NÃO É ?

DESCRIÇÃO DAS ÁREAS DE TRABALHO DO Z-80

02.1 - REGISTRADOR A

O Registrador "A" (Accumulator = Acumulador) é "Especial" porque um grande número de Instruções do Z-80 trabalham exclusivamente com esta área de trabalho.

02.2 - REGISTRADOR F

O Registrador "F" é "Especial" porque é utilizado pelo Z-80 para Registrar/Indicar "O QUE ACONTECEU" ao ser executada uma Instrução determinada.

Cada BIT do Registrador F guarda uma informação diferente e, assim, uma determinada Instrução Z-80 pode "Posicionar" (Ligar ou Desligar) cada um dos OITO BITS deste Registrador (também chamados de "Indicadores de Estado").

Por exemplo, se o Z-80 executa uma instrução de "Subtração" de um certo valor do Registrador A, o BIT-6 do Registrador F ficará "Ligado/Desligado" para indicar se o resultado da operação é "Igual" ou "Diferente" de Zero.

Estes "Indicadores" também podem ser "Ligados/Desligados" por instruções do Z-80 próprias para esta finalidade, ou podem ter seu posicionamento "Forçado" pelo programa do usuário, com o objetivo de registrar "o que aconteceu" durante a execução de uma determinada rotina, de acordo com critério estabelecido pelo próprio usuário.

São os seguintes os significados dos BITS do Registrador F, que refletem as condições de execução de outras instruções :

S	Z	AC	P/O	N	CY		
BIT-7	BIT-6	BIT-5	BIT-4	BIT-3	BIT-2	BIT-1	BIT-0
BITS DO REGISTRADOR F (INDICADORES DE ESTADO)							

- BIT-0 (CY) Indicador de Transporte (CY = Carry-status)
- BIT-1 (N) Indicador de Adição/Subtração
- BIT-2 (P/O) Indicador de Paridade/Estouro (P/O = Parity/Overflow)
- BIT-4 (AC) Indicador de Transporte Intermediário (AC = Auxiliary Carry)
- BIT-6 (Z) Indicador de "Zero" (Z = Zero)
- BIT-7 (S) Indicador de Sinal Algébrico (S = Sign)

(O BIT-0 é o BIT "Mais à Direita" ou "BIT de mais Baixa Ordem", e o BIT-7 é o BIT "Mais à Esquerda" ou "BIT de mais Alta Ordem").

Destes, somente os indicadores CY e Z interessam mais de perto aos nossos propósitos.

INDICADOR DE TRANSPORTE (CARRY-STATUS - CY)

O Indicador CY é "Ligado" pelo Z-80 (valor 1) quando uma instrução "Desloca para Fora" (Transporta) o BIT mais à esquerda do campo onde é colocado o resultado da operação. Por exemplo, quando o resultado da Soma de um valor ao Registrador A "excede" a sua capacidade (255 = #FF), ou quando uma subtração resulta "Negativa".

INDICADOR DE ZERO (Z)

O Indicador Z é "Ligado" pelo Z-80 (Valor 1) quando uma operação resulta em valor Zero, e "Desligado" (Valor 0) quando o resultado é diferente de Zero. Por exemplo, após a instrução de "Subtração do Registrador A Dele Próprio" o resultado é Zero, e Z estará "Ligado".

CÓDIGOS DE "LIGADO/DESLIGADO" PARA CY E Z

CY = 1 (C)	Ligado (ocorreu Transporte)
CY = 0 (NC)	Desligado (não ocorreu Transporte)
Z = 1 (Z)	Ligado (resultado Zero)
Z = 0 (NZ)	Desligado (resultado diferente de Zero)

02.3 - PILHA DO SISTEMA

É uma área de trabalho que inicia em um endereço da memória RAM, que pode ser escolhido pelo usuário, e é constituída por um "Espaço de Endereços Reservados", onde podem ser "Empilhados" vários "Blocos de DOIS BYTES cada um". Existem "Instruções do Z-80" próprias para "Colocar" e "Retirar" estes "Pacotes" de dois BYTES na/da PILHA. A PILHA DO SISTEMA existe para "Salvamos" temporariamente, de uma maneira simples e rápida, o conteúdo das Áreas de Trabalho do Z-80, enquanto elas são utilizadas com outros valores por outras rotinas, recuperando posteriormente os valores originais.

É importante informar que nunca podem ser "Esquecidos" pacotes na pilha, pois ela compartilha a memória RAM com os programas, e poderá "destruir" estes programas se crescer além da área previamente reservada (o Z-80 não controla estes limites).

02.4 - REGISTRADOR SP (APONTADOR DE PILHA - STACK-POINTER)

O Registrador SP (STACK-POINTER) é outra "Área de Trabalho" do Z-80, sendo um campo de dois BYTES que indica para o Z-80 o endereço do "Bloco Atual Disponível" na PILHA DO SISTEMA.

É interessante observar que a PILHA "cresce para Baixo", ou seja, os pacotes são empilhados no sentido do maior para o menor endereço na memória.

É interessante também observar que o Indicador SP aponta sempre para uma posição "Livre", imediatamente seguinte à posição "Ocupada" pelo último pacote armazenado na PILHA.

02.5 - REGISTRADOR PC (CONTADOR DE PROGRAMA - PROGRAM-COUNTER)

A última área de trabalho do Z-80 aqui citada é o Registrador PC (PROGRAM-COUNTER), que é um campo de dois BYTES onde o Z-80 guarda o endereço da "Instrução Seguinte" àquela que está sendo executada.

03 - LINGUAGEM DO Z-80

Como já dissemos, a maioria das operações que comandamos ao Z-80 para execução estão relacionadas às suas áreas de trabalho e à memória RAM/ROM, e se destinam a tratar com o seu conteúdo.

As "Tarefas" (ou "Funções") que o Z-80 pode executar são pré-definidas, assim como a "Linguagem" que comanda estas tarefas, e são elas que o caracterizam e diferenciam dos demais processadores existentes (da mesma forma, as Funções e Sintaxe do BASIC é que o diferenciam das demais linguagens).

Cada Função a ser executada possui um "Código" ou "Palavra" associada, que pode ocupar um ou dois BYTES, e corresponde a uma operação específica a ser executada sobre uma das áreas citadas.

Assim, existem "Palavras" para "Movimentar BYTES" de um lugar para outro, "Palavras" para "Somar o conteúdo de duas áreas de trabalho", etc.

Estas palavras, mais a "Sintaxe" empregada para a sua utilização (regras de escrita), constituem a "LINGUAGEM DO Z-80".

Vejamos um exemplo de uma "Palavra" pertencente à "Linguagem do Z-80" e que pode ser por ele entendida e processada. Suponhamos que os BYTES que serão percorridos para buscar e executar as "Instruções do Programa" contém os seguintes valores (Representação Hexadecimal) :

```
#C5 #3E #05 #87 . . .
```

Ao analisar o primeiro BYTE do programa (#C5), o Z-80 "Reconhece" o seu conteúdo como uma "Palavra" (ou Instrução) que solicita a execução da função "Armazene o conteúdo do Par de Registradores BC na PILHA DO SISTEMA".

Como nenhuma informação adicional é necessária para a execução desta função, o Z-80 executa imediatamente esta ordem, colocando o conteúdo do REG-BC na PILHA e atualizando o Registrador SP, e passa para a próxima "Palavra" que, neste caso, começa no BYTE imediatamente seguinte, pois a presente Instrução ocupa apenas UM BYTE (é o PC - CONTADOR DE PROGRAMA, que guarda este endereço, lembra-se ?).

Ao examinar o BYTE seguinte (#3E), ele "Reconhece" a solicitação da Tarefa "Coloque no Registrador A o valor contido no BYTE imediatamente seguinte" ao BYTE #3E". Prontamente o Z-80 "Obedece" e coloca no Registrador A o valor #05.

Neste caso, a "Instrução Z-80" "ocupou" dois BYTES, o primeiro indicando "O QUE FAZER" (#3E), e o segundo fornecendo um PARÂMETRO (#05 - no caso uma constante) para ser utilizado na sua execução.

Portanto, o "Tamanho" de cada Instrução é variável, dependendo do Tipo de Função a ser executada (o Z-80 "Conhece" os tamanhos de cada uma de suas Instruções).

O BYTE seguinte à Instrução Z-80 "#3E #05" contém o valor #87, e informa ao Z-80 que ele deve "somar o valor contido no Registrador A ao próprio Registrador A".

Como a Instrução anterior colocou em REG-A o valor #05, após esta Instrução o Registrador A conterá #0A, que é o resultado da soma (#05 + #05).

Além disto, o Indicador CY estará "Desligado - NC", pois não ocorreu "Estouro", e o Indicador Z estará "Desligado - NZ", pois o resultado "#0A" é "Diferente de Zero".

A LINGUAGEM ASSEMBLER

Como você deve ter percebido, a "Linguagem de Máquina" do Z-80 não é "Fácil" de ser memorizada e utilizada, pois somente "Reconhece" símbolos representados por combinações de valores compreendidos entre #00 e #FF (Menor e Maior valores que podem estar contidos em um BYTE).

Para contornar este problema, visando tornar mais "Fácil" a elaboração de programas para o Z-80, foi construída uma "Outra Linguagem", utilizando símbolos de tratamento mais práticos e de fácil memorização pelas pessoas.

Esta "Linguagem" é muito "Próxima" da Linguagem de Máquina do Z-80 (cada "Palavra" desta linguagem tem correspondência quase "Direta" com as "Palavras" reconhecidas pelo Z-80), e por este motivo também é considerada uma linguagem de "Baixo Nível".

O NOME DESTA LINGUAGEM É "ASSEMBLER DO Z-80".

Obviamente, é necessário "Um Novo Programa" para "Transformar" (ou "Montar", ou ainda "Compilar") um programa escrito em "ASSEMBLER Z-80" para a "Linguagem de Máquina do Z-80" (o Código em Linguagem de Máquina assim gerado é denominado "Código Objeto").

O NOME DESTE PROGRAMA É "COMPILADOR ASSEMBLER DO Z-80".

É interessante observar que, como cada Microprocessador "Fala" uma Linguagem própria e exclusiva, cada um deles também têm o seu ASSEMBLER (MONTADOR) próprio.

LINGUAGEM ASSEMBLER - EXEMPLO

As "Instruções ASSEMBLER" correspondentes às Instruções do Z-80 utilizadas no último exemplo analisado seriam escritas da seguinte maneira :

```
0010 INICIO:      PUSH BC
0020              LD  A,#03
0030              ADD A,A
```

0010 (PUSH = "Empurre") Comanda ao Z-80 a Função "Armazene na PILHA DO SISTEMA" o valor contido no Registrador BC.
 0020 (LD = LOAD = "Carregue") Comanda ao Z-80 a função "Carregue" ou "Armazene" o valor #03 no Registrador A.
 0030 (ADD = "Some") Comanda ao Z-80 a função "Some" o valor contido no Registrador A ao próprio Registrador A.

O "Programa COMPILADOR ASSEMBLER" "1ê" os comandos assim escritos e os transforma na "Linguagem de Máquina Z-80", que é entendida por este processador (#C5 #3E #05 #87).

MUITO MAIS FÁCIL, NÃO É MESMO ?

A "Sintaxe" (regras de codificação) exigida pelo ASSEMBLER pode variar de compilador para compilador.
 Para o compilador utilizado para o BIT-BASIC as regras são as seguintes :

Exemplo : 0010 R01: LD A,#20

NÚMERO : 0010

Cada linha do "Programa ASSEMBLER" é numerada, à semelhança da Linha de Programa BASIC (Primeiras posições da Instrução).

NOME : R01

Além do número, uma instrução "Pode Ter" (opcional) um "Nome" colocado em seguida ao "Número", que poderá ser utilizado por outras instruções, onde representará o "Endereço" desta instrução.

FUNÇÃO : LD

Em seguida deve ser colocada a "Função" a ser executada por esta Instrução ASSEMBLER (Movimentação, Soma, etc.).

PARÂMETROS : A,#20

Logo após devem aparecer os "Parâmetros" sobre os quais a Função será executada (Áreas de Trabalho do Z-80, Áreas de Trabalho do seu próprio programa na memória ROM/RAM, Valores Constantes, etc.).

OBSERVAÇÃO : Quando existem dois parâmetros a operação é normalmente efetuada do Segundo para o Primeiro (no exemplo acima a constante #20 é carregada em REG-A).

04 - INSTRUÇÕES ASSEMBLER

Neste item mostraremos as "Palavras" da linguagem ASSEMBLER que determinam ao Z-80 as funções a serem executadas, com a descrição destas funções.

Os "Códigos Z-80" correspondentes serão também mostrados (entre parêntesis).

Inicialmente descreveremos cada "Tipo de Função" e em seguida as "Variações" que ela pode sofrer, dependendo do "Tipo de Parâmetro" com o qual está trabalhando (um Registrador, um Endereço, uma Constante, etc.).

Os diferentes tipos serão apresentados com a utilização de exemplos.

A LISTA COMPLETA DAS INSTRUÇÕES ASSEMBLER ESTA NO APÊNDICE 07.

Para nos referirmos aos Registradores do Z-80 utilizaremos sempre, por simplificação, o prefixo "REG-", seguido pela identificação do Registrador ou Par de Registradores.

ADD

ADD = "SOME"

Estas instruções ASSEMBLER correspondem a Instruções Z-80 cuja função é somar o, valor de uma Área de Trabalho ou o valor contido em um endereço de memória, em outra Área de Trabalho do Z-80.
A Instrução BASIC $X\%=X\%+Y\%$ executa função semelhante.

Os Indicadores de Estado são posicionados de acordo com o resultado da soma.

Por exemplo, se ocorrer um "Estouro" (o resultado não "Cabe" na Área onde deve ser colocado), o Indicador de Transporte CY é "Ligado"

```
0010      ADD A,(HL)      (#86)
0020      ADD A,#AB      (#C6 #AB)
0030      ADD HL,HL      (#29)
```

```
0010 Soma em REG-A o valor do BYTE apontado por REG-HL.
0020 Soma o valor #AB em REG-A.
0030 Soma REG-HL em REG-HL ("Dobra" o valor contido em
    REG-HL).
```

INDICADORES DE ESTADO CY,Z
(Primeiro Operando = Par de Registradores)
(Instrução 0030 do Exemplo)

Não são afetados.

INDICADORES DE ESTADO CY,Z
(Primeiro Operando = Registrador Único ou Endereço de Memória)
(Instruções 0010 e 0020 do Exemplo)

```
Resultado menor do que Zero ou "Estouro" : C,NZ
Resultado igual a Zero                    : NC,Z
Resultado maior do que Zero                : NC,NZ
```

AND/OR/XOR

AND = "E"

OR = "OU"

XOR = "EXCLUSIVO OR = "OU EXCLUSIVO"

Estas Instruções ASSEMBLER dão origem a Instruções Z-80 que efetuam a "COMPARAÇÃO BIT A BIT" do conteúdo do Acumulador (REG-A) com o conteúdo de outro Registrador ou posição de memória.

O resultado da comparação de cada par de BITS é recolocado na posição correspondente de REG-A.

Os Indicadores de Estado são posicionados para refletir as condições da comparação.

As Instruções BASIC "A=AORB", "X=XANDY", "Z=ZXORA", por exemplo, executam funções semelhantes sobre as áreas de trabalho especificadas (também BIT a BIT).

A comparação pode ser feita segundo três critérios diferentes (AND, OR ou XOR), a seguir descritos.

- Modalidade AND (E)

O BIT resultante é 1 (Ligado) somente se os dois BITS comparados são 1.

REG-A	1 0 1 0 0 0 1 1
BYTE COMPARADO	1 1 0 0 1 0 0 1
RESULTADO	1 0 0 0 0 0 0 1

- Modalidade OR (OU)

O BIT resultante é 1 (Ligado) se qualquer dos dois BITS comparados é 1.

REG-A	1 0 1 0 0 0 1 1
BYTE COMPARADO	1 1 0 0 1 0 0 1
RESULTADO	1 1 1 0 1 0 1 1

- Modalidade XOR (OU EXCLUSIVO)

O BIT resultante é 1 (Ligado) somente se apenas um dos dois BITS comparados é 1.

REG-A	1 0 1 0 0 0 1 1
BYTE COMPARADO	1 1 0 0 1 0 0 1
RESULTADO	0 1 1 0 1 0 1 0

0010	AND	E	(#A3)
0020	OR	(HL)	(#B6)
0030	XOR	#FF	(#EE #FF)
0040	AND	A	(#A7)

0010 Compara REG-A com REG-E, BIT a BIT, na modalidade AND, colocando o resultado em REG-A.

0020 Compara REG-A com o conteúdo do BYTE apontado por REG-HL, BIT a BIT, na modalidade OR, colocando o resultado da comparação em REG-A.

0030 Compara REG-A com o valor #FF, BIT a BIT, na Modalidade XOR, colocando o resultado em REG-A.

É interessante observar que, se REG-A contém inicialmente #00, a cada nova passagem pela instrução "XOR #FF" REG-A conterà, alternadamente, os valores #FF e #00.

Esta é uma técnica interessante para utilizarmos como uma função que "Liga/Desliga" um Indicador em um programa ASSEMBLER.

0040 Compara REG-A com o próprio REG-A, BIT a BIT, na Modalidade AND, colocando o resultado da comparação em REG-A.

É interessante observar que neste caso o valor resultante é sempre #00, e os Indicadores CY e Z resultam sempre (Z,NC).

Podemos utilizar esta instrução para "Zerar" o conteúdo de REG-A ou para "Forçar" o posicionamento dos Indicadores de Estado.

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Resultado igual a Zero : Z,NC

Resultado diferente de Zero : NZ,NC

(Estas Instruções sempre "Desligam" o Indicador CY.)

CALL

CALL = "CHAME"

Estas Instruções ASSEMBLER são Transformadas em Instruções de Máquina do Z-80 que determinam a execução de um certo "Conjunto de Instruções", localizadas em algum endereço na memória, com RETORNO posterior para a instrução imediatamente seguinte à instrução CALL.

Você pode comparar a função desempenhada por esta Instrução Z-80 com a função da Instrução GOSUB do BASIC (que possui a Instrução RETURN para comandar o Retorno ao ponto de chamada).

O Endereço de início da rotina a ser "Chamada" é colocado no "Operando de Endereço" da instrução CALL.

A instrução CALL usa a PILHA DO SISTEMA para "Salvar" o endereço de RETORNO (endereço da Instrução imediatamente seguinte à Instrução CALL).

Para comandar o Retorno no ponto desejado da rotina chamada existe outra Instrução do Z-80 que deve ser utilizada: Instrução RET. (Descrita adiante.)

A chamada também pode ser feita "Sob Condição Determinada".

```
0010          CALL #C000          (#CD #00 #C0)
0020          CALL DESVIO        (#CD #00 #C0)
0030          CALL NZ,#C000      (#FC #00 #C0)
```

```
0010 Efetua "Chamada" à "Rotina" que inicia no endereço #C000.
0020 Efetua "Chamada" à "Rotina" DESVIO (que inicia no
    endereço #C000).
0030 Efetua "Chamada" à "Rotina" que inicia no endereço #C000,
    mas somente se o Indicador Z estiver "Desligado".
    Caso contrário executa a instrução imediatamente seguinte
    à instrução CALL.
```

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

CCF

CCF = COMPLEMENT CARRY-FLAG =
"COMPLEMENTE INDICADOR-DE-TRANSPORTE"

Esta Instrução ASSEMBLER é compilada em Instrução Z-80 cuja função é "Complementar o valor do Indicador de Estado CY" (CARRY-FLAG - INDICADOR-DE-TRANSPORTE).

O valor do BIT-0 do Registrador F, que desempenha o papel de "Indicador CY", pode conter os valores "0" ou "1".

"Complementar" o valor atual de CY significa "Somar 1" a este valor, com o que o seu conteúdo é "Invertido" pela instrução CCF, ou seja, se for "0" passará a ser "1", e vice-versa.

```
0010      AND  A          (#A7)
0020      CP   #01       (#FE #01)
0030      CCF          (#3F)
0040      JP   C,#B500   (#DA #00 #B5)
```

0010 Coloca #00 no REG-A.

0020 Compara REG-A com #01.

Como o conteúdo de REG-A (#00) é "Menor do que #01", o Indicador CY será "Ligado" ("1" = "C") por esta Instrução.

0030 "Complementa" (ou "Inverte") o valor do Indicador CY. Como CY foi posicionado em "1" pela instrução anterior, após esta instrução seu valor passa a ser "0" ("Desligado" = "NC").

0040 Não desvia para a o endereço #B500, pois a condição "C" (CY Ligado) não será satisfeita, passando para a instrução seguinte do programa.

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

CY = C ou NC, se o seu valor anterior era NC ou C.
(O Indicador Z não é afetado.)

CP

CP = COMPARE = "COMPARE"

Estas instruções servem para "Comparar" o conteúdo de REG-A com outro valor, "Posicionando" (Ligando/Desligando) os "Indicadores de Estado" do Registrador F.

O Resultado da comparação pode ser verificado posteriormente por outras instruções (Analisando os Indicadores de Estado) e diferentes procedimentos podem ser executados em função deste resultado.

A instrução BASIC "IF A%=&H3B", por exemplo, executa função semelhante.

```
0010          CP   #3B      (#FE #3B)
0020          CP   D        (#BA)
0030          CP   (HL)     (#BE)
```

0010 Compara REG-A com #3B.

0020 Compara REG-A com REG-D.

0030 Compara REG-A com o BYTE que está no endereço apontado pelo REG-HL.

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

```
REG-A "Menor" que Operando : C,NZ
REG-A "Igual" ao Operando  : NC,Z
REG-A "Maior" que Operando : NC,NZ
```

CPIR

CPIR = COMPARE / INCREMENT REGISTER =
"COMPARE / INCREMENTE REGISTRADOR"

Esta Instrução ASSEMBLER é compilada em Instrução de Máquina do Z-80 que efetua as seguintes operações :

- Compara o conteúdo de REG-A com o BYTE apontado pelo endereço contido em REG-HL.
- Se a comparação resultar "Igual", passa para a instrução imediatamente seguinte à instrução CPIR (neste caso com o Indicador Z "Ligado").
- Subtrai 1 de REG-BC.
- Se o resultado da subtração for "Zero", passa para a instrução seguinte (neste caso, com o Indicador Z "Desligado").
- Se o resultado da subtração for "Diferente de Zero", Soma 1 a REG-HL e repete todas as operações anteriores.

Esta instrução é utilizada para "Procurar" um valor determinado, BYTE a BYTE, a partir de um endereço, em um trecho de memória determinado.

Todas as operações de busca são efetuadas com APENAS UMA Instrução de Máquina, sob controle "Interno" do Z-80.

```
0010      LD  HL,#B000  (#21 #00 #B0)
0020      LD  BC,#0005 (#01 #05 #00)
0030      LD  A,#AA    (#3E #AA)
0040      CPIR                (#ED #B1)
0050      JP  Z,ENCONT  (#CA #D5 #CD)
0060      JP  NADENCONT (#C3 #55 #CA)
```

0010 Carrega #B000 em REG-HL.

0020 Carrega #0005 em REG-BC.

0030 Carrega #AA em REG-A.

0040 Compara REG-A com cada BYTE, a partir do endereço #B000 (REG-HL), até encontrar um cujo valor seja "Igual" a #AA (REG-A), ou até terem sido comparados 05 BYTES (REG-BC).

0050 Se um valor igual ao de REG-A (#AA) foi encontrado, desvia para a instrução ENCONT (Endereço #CDD5).

0060 Se um valor igual ao de REG-A não foi encontrado, desvia para a instrução NADENCONT (Endereço #CA55).

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Z - Valor procurado foi encontrado.

NZ - Valor procurado não foi encontrado.

CY - Não é afetado.

As seguintes Instruções BASIC executariam função semelhante.

```
FORI=&HB000TO&HB004:A=PEEK(I):IFAK>&HAATHENNEXTI:ELSEGOTOENCONT
```

DEC / INC

DEC = DECREMENT = "DECREMENTE"

INC = INCREMENT = "INCREMENTE"

Estas instruções ASSEMBLER são Compiladas em Instruções Z-80 que efetuam as operações de "Somar 1" ou de "Subtrair 1" dos registradores ou endereços indicados.

A Instrução BASIC $X\%=X\%+1$, por exemplo, executa função semelhante.

```
0010          DEC A          (#3D)
0020          DEC HL        (#2B)
0030          INC (HL)      (#34)
0040          INC SP        (#33)
```

0010 Decrementa 1 (Subtrai 1) de REG-A.

0020 Subtrai 1 de REG-HL.

(O Par de Registradores HL é tratado como se fosse um "Número Único", com o que é possível trabalhar com valores entre #0000 e #FFFF.)

0030 Incrementa 1 (Soma 1) no BYTE apontado pelo endereço contido em REG-HL.

Se REG-HL contém #D000, por exemplo, o BYTE contido neste endereço terá seu valor acrescido de 1.

0040 Soma 1 ao Registrador SP (Apontador de Pilha - Stack Pointer).

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

(Operando = Par de Registradores)

(Instruções 0020/0040 do Exemplo)

Não são afetados.

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

(Operando = Registrador Único ou Endereço de Memória)

(Instruções 0010 e 0030 do Exemplo)

Resultado menor do que Zero : NZ

Resultado igual a Zero : Z

Resultado maior do que Zero : NZ

(O Indicador CY não é afetado)

DJNZ

DJNZ = DECREMENT/JUMP-RELATIVE/NZ
(SUBTRAIA/DESVIE-RELATIVO/NZ)

Esta instrução ASSEMBLER corresponde a uma Instrução Z-80 que efetua os seguintes procedimentos :

- DECREMENTA (ou subtrai) de 1 o conteúdo do Registrador B.
- Se o valor resultante em REG-B for "DIFERENTE DE ZERO" (NZ), o Z-80 "Desvia" para uma instrução de deslocamento RELATIVO em relação à instrução DJNZ.

Este deslocamento é armazenado de forma semelhante às instruções JR, de acordo com o "Número de BYTES" existentes entre a Instrução DJNZ e a Instrução para onde o desvio deve ser efetuado.

```
0010          LD  B,#05      (#06 #05)
0020          LD  A,#00      (#3E #00)
0030 A01:     ADD  A,B        (#80)
0040          DJNZ A01      (#10 #FD)
0050          RET           (#C9)
```

0010 Carrega #05 em REG-B.

0020 Carrega #00 em REG-A.

0030 Soma REG-B em REG-A.

0040 SUBTRAI 1 de REG-B.

Se o resultado for "Diferente de Zero", DESVIA para A01. (#FD representa um "Deslocamento Relativo" de Dois BYTES "Para Trás" em relação ao endereço onde #FD está colocado).

Se o resultado for "Zero", passa para a Instrução seguinte (0050 RET).

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

O seguinte programa BASIC executa função semelhante à do programa ASSEMBLER exemplificado :

```
10 B%=5:A%=0
20 A%=A%+B%
30 B%=B%-1:IF B%<>0 THEN GOTO 20
40 RETURN
```

EX

EX = EXCHANGE = "TROQUE"

Estas Instruções ASSEMBLER são convertidas para Instruções Z-80 cuja função é efetuar a "Troca de Conteúdo entre Registradores e Memória".

```
0010      EX  DE,HL    (#EB)
0020      EX  (SP),HL (#E3)
```

0010 Efetua a troca de conteúdos entre os Registradores DE e HL.
0020 Efetua a troca de conteúdos entre REG-HL e os dois BYTES apontados por REG-SP.

.INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

IN

IN = INPUT = "ENTRADA"

Estas Instruções ASSEMBLER são transformadas em Instruções Z-80 cuja função é "Carregar em um Registrador um BYTE obtido a partir de uma PORTA-DE-I/O".

Para os nossos propósitos não é necessário saber como esta instrução funciona "Internamente", sendo suficiente sabermos que ela serve para o Processador Z-80 se "Comunicar" com outros Processadores existentes no seu MSX.

Esta comunicação é feita por intermédio de "Ligações" apropriadas existentes no Z-80, chamadas de PORTAS-DE-I/O (I/O = INPUT/OUTPUT = ENTRADA/SAIDA).

O Z-80 pode se comunicar, por exemplo, com o Processador PPI (Programmable Peripheral Interface - Interface Programável de Periféricos) que, entre outras coisas, "Gerencia" o Teclado do MSX, e "Gerencia" os Bancos de Memória ROM/RAM.

Com o uso desta instrução podemos, por exemplo, descobrir qual a configuração atual destes Bancos de Memória.

Função semelhante é executada pela Instrução INP do BASIC.

```
0010      IN   A, (#A8)    (#DB #A8)
0020      LD   C, #A8     (#OE #A8)
0030      IN   B, (C)     (#ED #40)
```

0010 Transfere para o REG-A o valor de um BYTE contido na Porta de I/O identificada como #A8 (esta é a Porta do PPI).

0020 Carrega o valor #A8 em REG-C.

0030 Transfere para REG-B um BYTE da Porta #A8 (equivalente à Instrução 0010).

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

JP/JR

JP = JUMP = "PULE" ou "SALTE"
 JR = JUMP RELATIVE = "PULE RELATIVO"

Estas Instruções ASSEMBLER são Transformadas em Instruções de Máquina, que determinam ao Z-80 que um "Desvio" deve ser efetuado, ou seja, que a próxima Instrução a ser executada não é aquela imediatamente seguinte à atual, como seria seu procedimento normal, mas sim uma outra instrução cujo endereço é determinado pela Instrução JUMP.

Você pode comparar a função desta Instrução com a função da Instrução "GO TO" ("VÁ PARA") do BASIC.

É possível comandar ao Z-80 que efetue o Desvio desejado somente se uma certa condição for satisfeita por um dos Indicadores de Estado.

```
0010 RT1:    JP    #3E4C    (#C3 #4C #3E)
0020        JP    RT2     (#C3 #B4 #C7)
0030        JP    (HL)     (#E9)
0040 RT2:    JP    C,#3E4C (#DA #4C #3E)
0050        JP    NZ,#3E4C (#C2 #4C #3E)
0060        JR    $+5      (#18 #03)
0070        JR    NC,$-10  (#30 #F4)
```

0010 Desvia "Incondicionalmente" para o Endereço #3E4C. Portanto, a próxima instrução a ser processada pelo Z-80, após a Instrução RT1, é aquela que inicia no endereço #3E4C.

0020 Desvia "Incondicionalmente" para o Endereço correspondente à Instrução de Nome RT2. Observe que o "Código de Instrução" da linha 0020 (#C3) é igual ao da linha 0010, e que o campo de Endereço da instrução 0020 é obtido pelo compilador ASSEMBLER, sendo o endereço onde ele próprio colocou a instrução de nome RT2.

0030 Desvia "Incondicionalmente" para o Endereço apontado por REG-HL. Se REG-HL contém, por exemplo, #AE4F, a próxima instrução a ser executada pelo Z-80 será aquela que está armazenada neste endereço.

0040 Desvia para a instrução que inicia no endereço #3E4C, mas somente se o Indicador de Estado CY está "Ligado" (Condição C no primeiro "Operando" da Instrução). Esta técnica pode ser utilizada, por exemplo, para efetuar o desvio somente se uma comparação anterior resultou "Negativa". Se CY está "Desligado" (NC), o Z-80 continua o processamento na instrução imediatamente seguinte à instrução JUMP.

- 0050 Desvia para a instrução que inicia no endereço #3E4C, mas somente se o Indicador de Estado Z está "Desligado" (Condição NZ no primeiro "Operando" da Instrução). Esta técnica pode ser utilizada, por exemplo, para desviar somente se uma comparação anterior resultou "Diferente de Zero". Se Z está "Ligado" (Z) o Z-80 continua o processamento na instrução imediatamente seguinte à instrução JUMP.
- 0060 Desvia "Incondicionalmente" para o "Endereço de Início da Instrução Atual + 5" (quinto BYTE após o início da Instrução 0060). O símbolo "\$" indica ao Compilador o "Endereço de início da Instrução atual".
- 0070 Desvia para o "Endereço de Início da Instrução Atual - 10", mas somente se o Indicador de Estado CY estiver "Desligado".

Como você pode observar, as Instruções JR (JUMP RELATIVE) tem três diferenças principais em relação às Instruções JP (JUMP).

- . As Instruções JR ocupam um número menor de posições de memória (dois BYTES, contra três BYTES para instruções JP).
- . Nas Instruções JR o endereço de Desvio não muda caso o programa seja "Trocado de Lugar" na memória (o "Deslocamento Relativo" permanece o mesmo). No caso das Instruções JP, o endereço é armazenado de forma "Explícita" e terá que ser modificado para o novo endereço onde ficará a Instrução de destino "Realocada".
- . As Instruções JR somente podem desviar para instruções que estejam numa "Distância" que possa ser representada em um único BYTE (-126 a +129).

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

LD

LD = LOAD = "CARREGUE"

Estas Instruções ASSEMBLER são "Transformadas" em Instruções de Máquina (pelo programa Compilador) que indicam ao Z-80 para efetuar a "Movimentação" de conteúdos entre determinados "Endereços" de memória ROM/RAM e/ou entre as "Áreas de Trabalho" do Z-80. As Instruções BASIC "A%=3" e "X1%=Y2%", por exemplo, executam função semelhante.

```
0010 A01: LD A,#03      (#3E #03)
0020 LD B,C          (#41)
0030 LD A,(HL)      (#7E)
0040 LD A,(#B000)   (#3A #00 #B0)
0050 LD A,(A01)     (#3A #5F #BD)
0060 LD HL,#1234    (#21 #34 #12)
0070 LD HL,(#1234) (#2A #34 #12)
0080 LD HL,A01     (#21 #5F #BD)
0090 LD HL,(A01)   (#2A #5F #BD)
0100 LD D,(HL)     (#72)
0110 LD (IX+10),H (#DD #74 #0A)
```

0010 Carrega a Constante #03 no REG-A.

0020 Carrega (ou Cópia) o conteúdo do REG-C no REG-B.

0030 Carrega no REG-A o BYTE apontado pelo endereço contido no REG-HL (atenção para os Parêntesis que envolvem HL). Por exemplo, se REG-HL contém #B000, e o BYTE existente no endereço #B000 da memória contém #FF, REG-A conterá #FF após a execução desta instrução.

0040 Carrega em REG-A o BYTE contido no endereço #B000. Se este BYTE contém #FF, REG-A passará a conter #FF. (Observe a diferença entre a instrução 0010, sem parêntesis, que carrega uma "Constante" (Segundo Operando) em REG-A, e esta instrução, que contém parêntesis, a qual faz referência a "Outro Endereço" de Memória.)

A "Instrução de Máquina" neste caso ocupa três BYTES, sendo o primeiro o "Código da Função" a ser executada e os dois seguintes o "Endereço a Partir do Qual o BYTE deve ser Movido para o Registrador A".

0050 Carrega no REG-A o BYTE apontado pelo endereço correspondente ao "Nome de Instrução" (ou LABEL) "A01". Supondo que a "Instrução" que tem este nome foi colocada no endereço #BDSF, REG-A conterá o BYTE que existe neste endereço após a execução desta instrução.

O COMPILADOR ASSEMBLER é quem coloca as instruções a partir de endereços determinados e, posteriormente, "Substitui" as referências a "Nomes de Instruções" pelos endereços correspondentes, produzindo então um programa em "Linguagem de Máquina do Z-80".

(Este processo se denomina "Compilação" do programa.)

- 0060 Carrega em REG-HL a "Constante" (Valor) #1234 (observe que na Linguagem Z-80 os BYTES que contém #12 e #34 são armazenados de forma "Invertida" na memória).
- 0070 Carrega em REG-HL os BYTES contidos a partir do Endereço #1234 da memória.
Observe que as funções (Resultados das Instruções) das linhas 0060 e 0070 são diferentes.
Para representar esta diferença a "Linguagem ASSEMBLER" não usa Parêntesis na primeira e os usa na segunda, enquanto que a "Linguagem Z-80" usa "Códigos de Instrução" diferentes (#21 e #2A, respectivamente).
- 0080 Faz "a mesma coisa" que a instrução da linha 0060, exceto que o Compilador converte o nome A01 pelo endereço da instrução correspondente (#BD5F), em tempo de Compilação (observe que os "Códigos de Instrução Z-80" são iguais para ambas as linhas).
- 0090 Faz "a mesma coisa" que a instrução da linha 0070, valendo as mesmas observações da linha 0080.
- 0100 Carrega no REG-D o BYTE existente no endereço apontado pelo REG-HL.
Se REG-HL contém, por exemplo, #BD5F e, neste endereço, há um BYTE que contém #CA então REG-D conterá #CA após a execução desta instrução.
Observe que esta Instrução Z-80 tem apenas um BYTE (#72) não necessitando de "Parâmetros".
- 0110 Carrega o conteúdo de REG-H no Endereço apontado pelo REG-IX acrescido de 10 unidades.
Se REG-IX contém #C000 e REG-H contém #4E, por exemplo, após esta instrução o BYTE do endereço "#C000 + #0A = #C00A" conterá o valor #4E.
Observe que esta função utiliza dois BYTES para ser "Reconhecida" pelo Z-80 (#DD #74) e um BYTE onde é colocado o valor a ser somado/subtraído ao "Registrador IX" (Registrador de Índice).
Os Registradores IX e IY são empregados como "Índices" em Instruções deste tipo.

INDICADORES DE ESTADO CY E Z

Não são Alterados.

LDIR

LDIR = LOAD / INCREMENT REGISTER =
 "CARREGUE / INCREMENTE REGISTRADOR"

Esta instrução é compilada em Instrução de Máquina do Z-80 que efetua as seguintes operações :

- Transfere o conteúdo do BYTE apontado por REG-HL para o endereço apontado por REG-DE.
- Soma 1 em REG-HL e em REG-DE.
- Subtrai 1 de REG-BC.
- Se o resultado da subtração for "Diferente de Zero", repete todas as operações anteriores.
- Se o resultado da subtração for "Zero", passa para a instrução imediatamente seguinte à instrução LDIR.

(Ela é utilizada para movimentar "Blocos" de BYTES de um lugar para outro na memória, sob controle do Z-80, com APENAS UMA "Instrução de Máquina", pois o "Programa Z-80" executa "Internamente" todos os procedimentos e controles necessários).

```
0010      LD  HL,#B000 (#21 #00 #B0)
0020      LD  DE,#C000 (#11 #00 #C0)
0030      LD  BC,#00FF (#01 #FF #00)
0040      LDIR      (#ED #B0)
```

```
0010 Carrega o valor #B000 em REG-HL.
0020 Carrega o valor #C000 em REG-DE.
0030 Carrega o valor #00FF em REG-BC.
0040 "Copia" 255 BYTES (#FF), a partir do endereço #B000, para
      o endereço #C000.
```

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

As seguintes Instruções BASIC executariam função semelhante :

```
HL=&HB000:DE=&HC000:FORBC=255TO0STEP-1:A=PEEK(HL+255-BC):
POKE(DE+255-BC),A:NEXTBC
```

OUT

OUT = OUTPUT = "SAÍDA"

Estas Instruções ASSEMBLER são transformadas em Instruções Z-80 cuja função é "Carregar em uma PORTA-DE-I/O o valor contido em um Registrador ou em um BYTE da memória". Esta é uma função "Inversa" àquela da Instrução IN e as observações lá efetuadas também são válidas para ela.

Função semelhante é executada pela Instrução OUT do BASIC.

```
0010          LD  A,#F0      (#3E #F0)
0020          OUT (#A8),A    (#D3 #A8)
```

0010 Carrega #F0 em REG-A.
0020 Envia o Valor #F0 para a PPI, via Porta de I/O "#A8".

```
0030          LD  C,#A8      (#0E #A8)
0040          LD  B,#F0      (#06 #F0)
0050          OUT (C),B      (#ED #41)
```

0030 Carrega #A8 em REG-C.
0040 Carrega #F0 em REG-B.
0050 Envia o Valor #F0 para a PPI, via porta de I/O "#A8".
(Equivalente à Instrução 0010.)

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

PUSH/POP

PUSH = "EMPURRE"
 POP = "SOLTE"

Estas Instruções ASSEMBLER são "Compiladas" em Instruções de Máquina que determinam ao Z-80 a colocação ou retirada de "Pacotes" (DOIS BYTES) na PILHA DO SISTEMA.

A Área de Trabalho SP (STACK-POINTER - APONTADOR-DE-PILHA) é automaticamente atualizada a cada vez que um "Pacote" é colocado ou retirado da PILHA.

0010 PUSH BC
 0020 PUSH AF
 0030 POP AF

0010 Armazena o conteúdo de REG-BC (dois BYTES) na PILHA DO SISTEMA (imediatamente após o último valor já armazenado).

0020 Armazena os conteúdos de REG-A e de REG-F na PILHA DO SISTEMA.

Portanto, podemos "Salvar" na PILHA os Indicadores de Estado contidos em REG-F.

0030 Recupera o último valor armazenado na PILHA DO SISTEMA e o coloca em REG-AF.

Observe que este valor pode ter sido lá colocado a partir de "Outro" Par de Registradores, o que pode ser utilizado para "Trocar" o conteúdo de pares de Registradores.

INDICADORES DE ESTADO (CY,Z)

Não são alterados.

RET

RET = RETURN = "RETORNE"

Estas instruções ASSEMBLER são transformadas em Instruções Z-80 que determinam um "Desvio" para o endereço armazenado no "Topo" da PILHA DO SISTEMA (último valor aí armazenado).

A denominação de RETORNO para esta função se deve ao fato de que, na maioria das vezes, o endereço de desvio contido na PILHA foi aí colocado por uma instrução CALL, e a instrução RET efetua então o "Retorno ao Ponto de Chamada" (para a Instrução seguinte ao CALL).

Não há, porém, correspondência obrigatória entre uma instrução RET e uma instrução CALL (veja rotina DESVIO do BIT-BASIC, por exemplo).

A função da Instrução RET do Z-80 é semelhante à função da Instrução RETURN do BASIC.

```
0010 B10:      RET          (#C9)
0020          RET NZ      (#C0)
```

0010 RETORNA (Desvia) para o último endereço armazenado na PILHA DO SISTEMA.

0020 DESVIA para o último endereço armazenado na PILHA DO SISTEMA mas somente se o "Indicador de Estado Z" está "Desligado".

(Este indicador pode ter sido posicionado, por exemplo, por uma instrução de comparação anterior.)

REGISTRADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

RST

RST = RESTART = "REINICIE"

Estas instruções ASSEMBLER são transformadas pelo Compilador em Instruções do Z-80, cuja função é semelhante à função das instruções CALL, efetuando também uma "Chamada" a um certo endereço de memória.

A diferença está em que elas ocupam apenas um BYTE em linguagem de máquina e cada uma corresponde diretamente a um endereço pré-determinado (não há operando de endereço).

```
0010 I01:      RST #10      (#D7)
0020 I02:      RST #18      (#DF)
```

0010 Efetua "Chamada" (CALL) ao endereço de memória #0010, "Salvando" na PILHA DO SISTEMA o endereço de Retorno (endereço da Instrução I02).

0020 Efetua "Chamada" (CALL) ao endereço de memória #0018, "Salvando" na PILHA DO SISTEMA o endereço de Retorno (instrução seguinte à instrução RST).

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Não são afetados.

SBC

SBC = SUBTRACT WITH CARRY = "SUBTRAIA COM TRANSPORTE"

Estas Instruções ASSEMBLER são transformadas em Instruções Z-80 que efetuam a operação de "Subtrair" de uma Área de Trabalho primeiramente um Valor fornecido e, em seguida, o valor do Indicador de Carry-Status (0 ou 1).

Estas instruções podem trabalhar com Pares de Registradores, comportando neste caso valores entre #0000 e #FFFF.

Os Indicadores de Estado são posicionados.

0010	SBC A,(HL)	(#9E)
0020	SBC A,H	(#9C)
0030	SBC HL,DE	(#ED #52)

0010 Subtrai de REG-A o valor atual do Indicador CY (que pode ser 1 ou 0, Ligado ou Desligado), e também o valor do BYTE contido no endereço apontado por REG-HL.

0020 Subtrai de REG-A o valor atual de CY, e também o conteúdo de REG-H.

0030 Subtrai de REG-HL o valor atual de CY (1 ou 0) e também o valor de REG-DE.

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Resultado menor do que Zero : C,NZ
 Resultado igual a Zero : NC,Z
 Resultado maior do que Zero : NC,NZ

SCF

SCF= SET CARRY-FLAG =
"LIGUE INDICADOR-DE-TRANSPORTE"

Esta Instrução ASSEMBLER é transformada pelo Programa Compilador em uma Instrução Z-80 cuja função é "Ligar o Indicador de Estado CY" (CARRY-FLAG - INDICADOR-DE-TRANSPORTE).

0010 B20: SCF (#37)

0010 "Liga" o Idicador CY (posiciona o BIT-0 de REG-F com o valor 1).

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

CY = C (Ligado)
(O Indicador Z não é afetado.)

SUB

SUB = SUBTRACT = "SUBTRAIA"

Estas instruções ASSEMBLER são transformadas em Instruções de Máquina que solicitam ao Z-80 a "Subtração de um valor do REG-A"

Os Indicadores de Estado são posicionados para refletir as condições do resultado.

```
0010      SUB #DA      (#D6 #DA)
0020      SUB E       (#93)
0030      SUB (HL)    (#96)
```

0010 Subtrai de REG-A o valor #DA.

0020 Subtrai de REG-A o valor contido em REG-E.

0030 Subtrai de REG-A o valor contido no BYTE apontado por REG-HL.

INDICADORES DE ESTADO CY,Z

Resultado menor do que Zero : C,NZ

Resultado igual a Zero : NC,Z

Resultado maior do que Zero : NC,NZ

DEMAIS INSTRUÇÕES

As demais Instruções ASSEMBLER/Z-80 são parecidas com as já descritas, ou fogem aos nossos objetivos. Descreveremos as suas funções de maneira sucinta.

ADC

Soma em REG-A ou em REG-HL o valor atual do Indicador CY, mais um segundo Valor fornecido.

O funcionamento é semelhante ao da instrução SBC.

Exemplos:

```
0010      ADC  A,D    (#BA)
0020      ADC  HL,DE  (#ED #5A)
```

BIT

Esta instrução "Testa" o valor de um BIT escolhido, de um registrador determinado ou da memória, verificando se o seu conteúdo é "0" ou "1".

Os Indicadores de Estado são posicionados para refletir os resultados do teste.

Exemplos :

```
0010      BIT  3,D    (#CB #5A)
0020      BIT  0,(HL) (#CB #46)
```

CPD

Esta Instrução é semelhante à Instrução CPDR, exceto que REG-BC não é "Testado".

CPDR

Esta Instrução funciona de forma semelhante à instrução CPDR, exceto que REG-HL e REG-DE são "Subtraídos de 1" ao invés de serem "Acrescidos de 1".

CPI

Esta Instrução funciona de forma semelhante à Instrução CPIR, exceto que REG-BC não é "Testado".

CPL

Esta Instrução "Complementa" o Valor do Acumulador (REG-A), ou seja, os BITS que contiverem "0" passarão a conter "1" e vice-versa.

Exemplo :

```
0010      CPL                (#2F)
```

DAA

Esta Instrução "Converte" o conteúdo de REG-A para o formato "Decimal Codificado em Binário".

DI

Esta Instrução "Bloqueia Interrupções", ou seja, não permite que a tarefa do Z-80 seja interrompida por outros dispositivos.

EI

Esta Instrução "Permite Interrupções", ou seja, passa a ser possível interromper a sequência normal de atividades do Z-80 para atender a dispositivos externos.

EXX

"Troca" o conteúdo dos Registradores HL, DE e BC com outras Áreas de Trabalho denominadas H'L', D'E' e B'C' que servem exclusivamente para "Salvar Temporariamente" os conteúdos destes Registradores.

HALT

Esta Instrução "Interrompe" a execução do programa corrente.

IM

Estas Instruções determinam o "Modo de Interrupção" que passa a estar ativo a partir deste momento.

IND

Esta Instrução executa um Input (Entrada) a partir de uma Porta de I/O para a memória, Decrementa Contador e Decrementa Endereço.

INDR

Semelhante a IND, repetida até que REG-B = 0.

INI

Semelhante a IND, exceto que Incrementa Endereço.

INIR

Semelhante a INI, repetida até que REG-B = 0.

LDD

Esta Instrução funciona de forma semelhante à Instrução LDDR, exceto que o conteúdo de REG-BC não é "Testado".

LDDR

Esta Instrução funciona de forma semelhante à Instrução LDIR, com a diferença que REG-HL e REG-DE são "Subtraídos de 1" ao invés de serem "Acrescidos de 1".

LDI

Esta Instrução funciona de forma semelhante à Instrução LDIR, exceto que o conteúdo de REG-BC não é "Testado".

NEG

Esta Instrução Complementa o valor de REG-A.
Semelhante à Instrução CPL, exceto que posiciona os Indicadores de Estado.

NOP

Este código é interpretado pelo Z-80 como "Ausência de Instrução" (NOP = NO OPERATION - Sem Operação), e passa para o BYTE seguinte do programa.

OUTD

Esta instrução executa um Output (Saída) para uma porta de I/O, a partir de um endereço especificado, decrementa Contador e decrementa Endereço.

OTDR

Semelhante a OUTD, repetida até que REG-B = 0.

RES

Esta instrução "Desliga" o valor de um BIT escolhido, pertencente a um registrador determinado ou à memória, tornando-o "0".

Exemplos :

```
0010      RES 3,D      (#CB #9A)
0020      RES 0,(HL)  (#CB #8E)
```

RL/RR

(RL/RLA/RLC/RLCA/RLD)
(RR/RRA/RRC/RRCA/RRD)

Todas estas Instruções servem para "Girar" (ROTATE) o conteúdo de um Registrador ou de um BYTE da memória, isto é, "Deslocar" todos os seus BITS para a Esquerda (LEFT) ou para a Direita (RIGHT), de forma "Circular", com o "Primeiro BIT" sendo substituído pelo "Último BIT" (que "sai fora") ou pelo BIT CY.

SET

Esta Instrução faz a operação "Inversa" à da Instrução RES, ou seja, "Liga" o valor de um BIT escolhido, pertencente a um registrador determinado ou à memória, tornando-o "1".

SL/SR

(SLA/SRA/SRL)

Estas Instruções servem para "Deslocar" (SHIFT) para a Direita (RIGHT) ou para a Esquerda (LEFT), os BITS de um Registrador ou de um BYTE da memória, inserindo ou não o BIT CY na operação.

INSTRUÇÕES ESPECIAIS

Existem algumas "Instruções" ASSEMBLER que servem somente para "Passar Informações ao Próprio Compilador", não sendo convertidas em Instruções de Máquina para o Z-80. (Estas instruções podem variar de compilador para compilador.)

ORG #7000

Indica ao Compilador para que as Instruções seguintes convertidas para Linguagem Z-80 sejam colocadas a partir do endereço de memória #7000.

DEFB #3E,#FC,#00

Indica ao Compilador para que os próximos três BYTES do programa compilado contendam os valores #3E,#FC e #00.

DEFS 20

Indica ao Compilador para "Zerar" os próximos 20 BYTES do programa.

(Esta instrução é utilizada pelo BIT-BASIC para deixar BYTES Livres no programa.)

DEFM "Programa X"

Indica ao Compilador para colocar a constante "Programa X" nos próximos BYTES compilados.

;

Indica ao Compilador para tratar os caracteres seguintes como "Comentário", sem gerar qualquer "Código Objeto".

***E**

Indica ao Compilador para "Saltar de Página" quando estiver listando o programa compilado.

CAPÍTULO IV

A P É N D I C E S

01 - VARIÁVEIS BIOS/BASIC

A seguir descreveremos as principais "Áreas de Trabalho" do BIOS e do BASIC.

Você poderá utilizar o seu conhecimento de ASSEMBLER Z-80 para analisar ou mesmo modificar o conteúdo destes campos, ou para implementar novas funções no BIT-BASIC.

É mostrado o endereço da Área de Trabalho na memória RAM, o seu nome e o seu tamanho (número de BYTES).

- #F39A USRTAB (20) - BYTES utilizados para salvar os endereços correspondentes aos comandos DEFUSR0=&HXXXX a DEFUSR9=&HYYYY (dois BYTES para cada um)
- #F3AE LINL40 (1) - Número de BYTES da linha BASIC, no modo SCREEN0
- #F3AF LINL32 (1) - Idem, modo SCREEN1
- #F3B0 LINLEN (1) - Idem, no modo "Atual"
- #F3B1 CRTCNT (1) - Número de linhas da Tela utilizadas p/BASIC
- #F3B3 A #F3DA (80) - Endereços de início das "Tabelas" para o VDP (dois BYTES para cada endereço)
- #F3DB CLIKSW (1) - Indicador de "Clic" do Teclado (#00 ou #FF)
- #F3DC CSRY (1) - Posição "Y" do CURSOR (Vertical-Linha)
- #F3DD CSRX (1) - Posição "X" do CURSOR (Horizontal-Coluna)
- #F3DE CNSDFG (1) - Chave de "Mostra/Não Mostra" constantes correspondentes às Teclas de Função.
- #F3E8 TRGFLG (1) - Indicador "Botões de Tiro" do Joy-Stick
- #F3E9 FORCLR (1) - Cor dos caracteres na Tela
- #F3EA BAKCLR (1) - Cor de "Fundo" da Tela
- #F3EB BDRCLR (1) - Cor da "Borda" da Tela
- #F3F8 PUTPNT (2) - Endereço "ATÉ" dos caracteres no KEY-BUFFER
- #F3FA GETPNT (2) - Endereço "DE" dos caracteres no KEY-BUFFER
- #F414 ERRFLG (1) - "Número do Erro" encontrado pelo BIOS/BASIC (variável ERR do BASIC)
- #F41F KBUF (318) - "CRUNCH BUFFER" "ÁREA DE TRABALHO PARA TRITURAÇÃO" - Área para Montar/Desmontar os comandos processados
- #F55E BUF (258) - "BUFFER BASIC" - Área de Trabalho onde a Linha digitada pelo usuário é colocada pela rotina PINLIN, antes de ser processada pelo BASIC
- #F672 MEMSIZ (2) - Posição "Mais Alta" da Memória
- #F674 STKTOP (2) - Endereço de início da PILHA DO SISTEMA
- #F676 TXTTAB (2) - Endereço de início do "TEXTO BASIC" (início do Programa BASIC)
- #F6AA AUTFLG (1) - Indica se o modo AUTO do BASIC está ou não "Ativo" (#00 ou #FF)
- #F6AB AUTLIN (2) - Número da Linha Inserida pelo AUTO
- #F6AD AUTINC (2) - Incremento do comando AUTO
- #F6B3 ERLIN (2) - Número da Linha onde ocorreu o Erro (Variável ERL do BASIC)
- #F6B9 ONELIN (2) - Número da Linha para executar em caso de Erro (atualizado por ONERRORGOTO do BASIC)

- #F6C2 VARTAB (2) - Endereço de início da Área de Variáveis Simples do BASIC
- #F6C4 ARYTAB (2) - Endereço de início da Tabela de Array
- #F6C6 STREND (2) - Fim da memória em uso pelo BASIC
- #F6C8 DATPTR (2) - "Pointer" (Apontador) para o DADO (DATA) seguinte a ser lido por um comando READ (atualizado por um comando RESTORE)
- #F7C4 TRCFLG (1) - Atualizada pelo comando TRON (Trace)
- #F87F FNKSTR (160) - Dez áreas de 16 BYTES cada uma onde são guardadas as constantes das Teclas de Função (PFKEYS)
- #FBF0 KEYBUF (40) - Área de Trabalho (BUFFER) do Teclado
- #FC48 BOTTOM (2) - Início da RAM utilizada pelo BASIC (#8001)
- #FC4A HIMEM (2) - Final da RAM disponível para o BASIC
- #FCA8 INSFLG (1) - Indicador de modo INS "Ligado/Desligado"
- #FCA9 CSRSW (1) - Chave para mostrar ou não o CURSOR
- #FCAA CSTYLE (1) - Estilo do CURSOR

02 - PONTOS DE ENTRADA BIOS/BASIC

A seguir mostraremos os endereços de início (Pontos de Entrada) para diversas rotinas do BIOS/BASIC, a função de cada uma, as condições de entrada (ENT), as condições de saída (SAI) e as áreas de trabalho por elas utilizadas/modificadas (MOD).

Algumas destas rotinas são utilizadas pelo BIT-BASIC (e detalhadas durante a descrição deste programa).

Você poderá utilizar estas rotinas em seus programas ASSEMBLER ou para incluir novas funções no BIT-BASIC.

----- #0000 CHKRAM -----
Verifica RAM e posiciona SLOTS (Inicialização)

----- #0004 CSTABL -----
Endereço da Tabela do Gerador de Caracteres

----- #0006 VDP.DR -----
Endereço Registrador VDP (Leitura)

----- #0007 VDP.DW -----
Endereço Registrador VDP (Gravação)

----- #0008 SYNCHR -----
Verifica se Caractêr do comando é válido - Se sim, desvia para CHRGR, se não, Erro de Sintaxe
ENT - HL=Endereço do caractêr
SAI - A =Código do caractêr
HL=Endereço próximo caractêr
CY=1 se caractêr numérico
Z=1 se fim do comando

----- #000C RDSLT -----
Seleciona SLOT (Banco Memória ROM/RAM), 18 BYTE
ENT - A =Seleciona SLOT (FxxxSSPP)

F = 1 significa que SS foi especificado
SS = Número SLOT secundário
PP = Número SLOT primário
HL=Endereço de memória a ser lido
SAI - A =Conteúdo do endereço de memória lido
MOD - AF,BC,DE (Interrupções Desabilitadas)

----- #0010 CHRGR -----
Lê próximo caractêr do TEXTO BASIC
ENT - HL=Endereço caractêr a ser lido
SAI - A =Caractêr lido
HL=Endereço próximo caractêr
CY=1 se o caractêr é numérico
Z=1 se fim do Texto (#00)

----- #0014 WRSLT -----
Seleciona SLOT (Banco de Memória) e grava BYTE
ENT - A =Seleciona SLOT (FxxxSSPP)
F = 1 significa que SS foi especificado
SS = Número SLOT secundário
PP = Número SLOT primário
HL=Endereço de memória a ser gravado
E =BYTE a ser gravado
MOD - AF,BC,DE (Interrupções Desabilitadas)

----- #0018 OUTDO -----
Saída de um BYTE para o "Dispositivo Corrente"
ENT - A =BYTE a ser remetido p/saída
PTRFIL (#FB64)
PTRFLG (#F416)

----- #001C CALSLT -----
Chamada (CALL) entre SLOTS
ENT - IY=Seleciona SLOT (FxxxSSPP)
F=1 significa que SS foi especificado
SS = Número SLOT secundário
PP = Número SLOT primário
IX=Endereço a ser chamado

SAI - Indeterminado
MOD - Indeterminado (Interrupções Desabilitadas)

----- #0020 DCMRPR -----
Compara REG-HL com REG-DE
ENT - HL=Qualquer conteúdo
DE=Qualquer conteúdo
SAI - C,NZ - DE>HL
NC,Z - DE=HL
NC,NZ - DE<HL

----- #0024 ENASLT -----
Habilita (Ativa) SLOT
ENT - A =Seleciona SLOT (FxxxSSPP)
F=1 significa que SS foi especificado
SS = Número SLOT secundário
PP = Número SLOT primário
HL=Endereço de memória
MOD - Todos Registradores (Interrupções Desabilitadas)

----- #0028 GETYPR -----
Fornece o tipo de FAC
ENT - FAC
SAI - Indicadores "Registrador F"
MOD - AF

----- #002B VERMSX -----
Cinco BYTES onde está armazenado o "Número de Versão" do MSX (primeira versão contém Zeros).

----- #0030 CALLF -----
Efetua chamada (CALL) entre SLOT'S
ENT - Instrução ASSEMBLER = #F7 #SS #EE #EE
#F7 = RST #30 (CALL #0030)
#SS = Número do SLOT
#EEEE = Endereço a ser chamado

SAI - Indeterminado
MOD - Indeterminado

----- #0038 KEYINT -----
Executa procedimentos de Interrupção de Hardware

AS ROTINAS SEGUINTE S SÃO UTILIZADAS PARA INICIALIZAÇÃO DE I/O

----- #003B INITIO -----
Executa inicialização dos dispositivos
MOD - Todos

----- #003E INIFNK -----
Inicializa conteúdo Teclas de Função (PFKEYS)
MOD - Todos

AS ROTINAS SEGUINTE SÃO UTILIZADAS PARA ACESSAR O VDP (VIDEO DISPLAY PROCESSOR - PROCESSADOR DE TELA)

#0041 DISSCR

Desabilita Tela (nÃo mostra imagem)

MOD - AF,BC

#0044 ENASCR

Habilita Tela (mostra imagem)

MOD - AF,BC

#0047 WRTVDP

Grava um BYTE num Registrador do VDP

ENT - C =NÃmero do Registrador

B =Dado a ser gravado

MOD - AF,BC

#004A RDVRM

Lê um BYTE da VRAM

ENT - HL=Enderepo da VRAM a ser obtido

SAI - A =BYTE da VRAM

MOD - AF

#004D WRTVRM

Grava um BYTE na VRAM

ENT - HL=Enderepo da VRAM

A =BYTE a ser gravado

MOD - AF

#0050 SETRD

Posiciona VDP para Leitura

ENT - HL

MOD - AF

#0053 SETWRT

Posiciona VDP para Gravação

ENT - HL

MOD - AF

#0056 FILVRM

Preenche um trecho da VRAM com um BYTE determinado

ENT - HL=Enderepo inicial

BC=Tamanho da área a ser preenchida

A =BYTE a ser movido

MOD - Todos

#0059 LDIRMV

Copia um bloco da memória VRAM para memória RAM

ENT - HL=Enderepo inicial VRAM

DE=Enderepo inicial RAM

BC=Tamanho do Bloco a ser copiado

MOD - Todos

#005C LDIRMV

Copia um bloco da RAM para a VRAM

ENT - HL=Enderepo inicial RAM

DE=Enderepo inicial VRAM

BC=Tamanho do Bloco a ser copiado

MOD - Todos

#005F CHGMOD

Posiciona o modo de operação do VDP

ENT - Conteúdo Área de Trabalho SCRMOD (#FC4F)

MOD - Todos

#0062 CHGCLR

Muda cores da Tela

ENT - FORCLR=Cor dos caracteres na Tela (#F3E9)

BAKCLR=Cor de Fundo da Tela (#F3EA)

BORCLR=Cor da Borda da Tela (#F3EB)

MOD - Todos

#0066 NM1

Procedimentos de "Interrupção não Mascarável"

#0069 CLRSPR

Inicializa todos os SPRITES (Padrão Zeros, nomes, cor das letras, posição vertical 209)

ENT - SCRMOD=SCREEN-MODE (Modo da Tela - #FC4F)

MOD - Todos

PARA AS ENTRADAS SEGUINTE S VALEM AS CONVENÇÕES

TXT = Modo TEXTO (SCREEN0 - 40X24)

T32 = Modo TEXTO (SCREEN1 - 32X24)

GRP = Modo ALTA RESOLUÇÃO (SCREEN2)

MLT = Modo MULTICOR (SCREEN3)

NAM = Tabela de Nomes (Caracteres)

CGP = Tabela de Padrões

COL = Tabela de Cores

ATR = Tabela de Atributos de SPRITES

PAT = Tabela de Padrões de SPRITES

#006C INITXT

Inicializa Tela para modo TEXTO (SCREEN0)

ENT - TXTNAM (#F3B3),TXTCGP (#F3B7)

MOD - Todos

#006F INIT32

Inicializa Tela para modo TEXTO (SCREEN1)

ENT - T32NAM (#F3B0), T32CGP (#F3C1),

T32COL (#F3B8), T32ATR (#F3C3), T32PAT (#F3C5)

MOD - Todos

#0072 INIGRP

Inicializa Tela para modo ALTA RESOLUÇÃO (SCREEN2)

ENT - GRPNAM (#F3C7), GRPCGP (#F3CB),

GRPCOL (#F3C9), GRPATR (#F3CD), GRTPAT (#F3CF)

MOD - Todos

#0075 INIMLT

Inicializa Tela para modo MULTICOR (SCREEN3)

ENT - MLTNAM (#F3D1), MLTCGP (#F3D5),

MLTCOL (#F3D3), MLTATR (#F3D7), MLTPAT (#F3D9)

MOD - Todos

#0078 SETTXT

Posiciona VDP para modo TEXTO (SCREEN0)

ENT - TXTNAM, TXTCGP

MOD - Todos

#007B SETT32

Posiciona VDP para modo TEXTO (SCREEN1)

ENT - T32NAM, T32CGP, T32COL, T32ATR, T32PAT

MOD - Todos

#007E SETGRP

Posiciona VDP para modo ALTA RESOLUÇÃO (SCREEN2)

ENT - GRPNAM, GRPCGP, GRPCOL, GRPATR, GRPPAT

MOD - Todos

#0081 SETMLT

Posiciona VDP para modo MULTICOR (SCREEN3)
 ENT - MLTNAM, MLTCGP, MLTCOL, MLTATR, MLTPAT
 MOD - Todos

#0084 CALPAT

Fornecer endereço da Tabela de Padrões de SPRITE
 ENT - A = Identificação (Número) do SPRITE
 SAI - HL = Endereço da Tabela de Padrões
 MOD - AF, DE, HL

#0087 CALATR

Fornecer endereço Tabela de Atributos de SPRITE
 ENT - A = Identificação (Número) do SPRITE
 SAI - HL = Endereço da Tabela de Atributos
 MOD - AF, DE, HL

#008A GSPSIZ

Fornecer Tamanho atual dos SPRITES
 ENT - Nada
 SAI - A = Tamanho dos SPRITES (Número de BYTES)
 CY=1 Se SPRITES 16*16
 MOD - AF

#008D BRPRT

Coloca caráter na Tela Gráfica
 ENT - A = Caráter a ser apresentado

AS ENTRADAS SEGUINTE SÃO UTILIZADAS PARA ACESSAR O
 PSG (PROGRAMMABLE SOUND GENERATOR - GERADOR DE SONS
 PROGRAMÁVEL)

#0090 GICINI

Inicializa PSG para PLAY
 MOD - Todos

#0093 WRTPSG

Envia um dado para um Registrador do PSG
 ENT - A = Número do Registrador
 E = Dado a ser enviado

#0096 RDPSTG

Lê dado de um Registrador do PSG
 ENT - A = Número do Registrador
 SAI - A = Dado lido do PSG

#0099 STRTMS

Executa atividade "de fundo" para o PLAY
 MOD - Todos

AS ENTRADAS SEGUINTE SÃO UTILIZADAS PARA ACESSAR O
 TECLADO, TELA E IMPRESSORA

#009C CHSNS

Verifica o BUFFER do Teclado
 SAI - Z = 1 (Z) Se há algum caráter no BUFFER
 MOD - AF

#009F CHSET

Aguarda até que um caráter seja digitado
 fornecendo o seu código.
 SAI - A = Código do caráter digitado no teclado
 MOD - AF

#00A2 CHPUT

Envia um caráter para a Tela
 ENT - A = Caráter a ser apresentado na Tela

#00A5 LPTOUT

Envia um caráter para a Impressora
 ENT - A = Caráter a ser enviado
 CY=1 (C) se não houve sucesso
 MOD - F

#00AB LPTSTT

Verifica estado da Impressora
 SAI - A=FF e Z=0 (NZ) se a Impressora "Pronta"
 A=00 e Z=1 (Z) se Impressora NÃO "Pronta"
 MOD - AF

#00AB CNVCHR

Verifica BYTE controle gráfico e converte código
 ENT - A = Caráter
 SAI - NC=BYTE de controle gráfico
 C,Z=Código gráfico convertido
 C,NZ=Código não convertido
 MOD - AF

#00AE PINLIN

Obtem linha digitada via Teclado, até o
 acionamento da Tecla RETURN ou CONTROL+STOP.
 Coloca linha digitada no BUFFER (#F55E).
 SAI - HL=Endereço do BUFFER menos 1 (#F55D)
 CY=1 (C) CONTROL+STOP pressionadas
 MOD - Todos

#00B1 INLIN

Idem PINLIN, exceto quando modo AUTO ativo

#00B4 QINLIN

Coloca "?" na Tela e desvia para INLIN

#00B7 BREAKX

Verifica se as teclas CONTROL+STOP estão
 pressionadas
 SAI - CY=1 (C) se CONTROL+STOP estão pressionadas
 MOD - AF

#00BA ISCNTC

Verifica teclas SHIFT+STOP
 #00BD CKCNTC - Idem ISCNTC, usada pelo BASIC

#00C0 BEEP

Emite um som de "Alarme" (BIP)
 MOD - Todos

#00C3 CLS

"Limpa" a Tela
 MOD - AF, BC, DE

#00C6 POSIT

Coloca o CURSOR em uma posição escolhida da Tela
 ENT - H = Coluna (Horizontal)
 L = Linha (Vertical)
 MOD - AF

#00C9 FNKSB

Mostra o conteúdo da Teclas de Função na Tela
 (PFKEYS), se indicador "Ligado" (FNKFLG-#FBCE)

#00CC ERAFNK

"Apaga" Teclas de Função (PFKEYS)
 MOD - Todos

#00CF DSPFNK

Mostra Teclas de Função na Tela (PFKEYS)
 MOD - Todos

----- #00D2 TOTEXT -----
 Força a Tela para o modo TEXTO
 MOD - Todos

AS ENTRADAS SEGUINTE SÃO UTILIZADAS PARA
 ACESSAR OS PERIFÉRICOS DE JOGOS

----- #00D5 BTSTCK -----
 Devolve o Estado corrente do JOY-STICK
 ENT - A =Identificação do JOY-STICK
 SAI - A =Direção atual do JOY-STICK
 MOD - Todos

----- #00D9 GTTRIG -----
 Devolve o estado corrente do "Botão de Tiro"
 ENT - A =Identificação do Botão de Tiro
 SAI - A =#00 indica botão "Não pressionado"
 A =#FF indica botão "Pressionado"
 MOD - AF

----- #00DB GTPAD -----
 Devolve o Estado corrente do PADDLE
 ENT - A =Identificação do PADDLE
 SAI - A =Estado atual do PADDLE
 MOD - Todos

----- #00DE GTPDL -----
 Devolve o valor corrente do PADDLE
 ENT - A =Identificação PADDLE
 SAI - A =Valor atual do PADDLE
 MOD - Todos

AS ENTRADAS SEGUINTE SÃO UTILIZADAS PARA ACESSAR
 O GRAVADOR

----- #00E1 TAPION -----
 Liga motor do gravador e lê "Cabecalho" da fita
 SAI - CY=1 (C) se não houve sucesso
 MOD - Todos

----- #00E4 TAPIN -----
 Lê um BYTE da fita
 SAI - A =BYTE lido
 CY=1 (C) leitura interrompida
 MOD - Todos

----- #00E7 TAPIOF -----
 Encerra leitura da fita

----- #00EA TAPOON -----
 Liga motor do gravador e grava "Cabecalho"
 ENT - A =0 Se cabecalho "Curto" desejado
 A > 0 Se cabecalho "Longo" desejado
 SAI - CY=1 (C) se gravação interrompida
 MOD - Todos

----- #00ED TAPOUT -----
 Grava um BYTE na fita
 ENT - A =BYTE a ser gravado
 SAI - CY=1 (C) se gravação interrompida
 MOD - Todos

----- #00F0 TAPDOF -----
 Encerra a gravação da fita

----- #00F3 STMOTR -----
 Liga/Desliga o motor do gravador
 ENT - A =#00 Para desligar o motor
 A =#01 Para ligar o motor
 A =#255 Para inverter o estado do motor

AS ENTRADAS SEGUINTE SÃO UTILIZADAS PARA TRATAMENTO DE FILAS

----- #00F6 LFTQ -----
 Retorna quantos BYTES existem na fila

----- #00F9 PUTQ -----
 Coloca um BYTE na fila

AS ENTRADAS SEGUINTE SÃO UTILIZADAS PELAS
 ROTINAS DE TRATAMENTO DE TELA GRAFICA (GENGRP E
 ADVGRP)

----- #00FC RIGHTC -----
 Move um PIXEL para a direita

----- #00FF LEFTC -----
 Move um PIXEL para a esquerda

----- #0102 UPC -----
 Move um PIXEL para cima

----- #0105 TUPC -----
 Move um PIXEL para cima

----- #0108 DOWNC -----
 Move um PIXEL para baixo

----- #010B TDOWNC -----
 Move um PIXEL para baixo

----- #010E SCALXY -----
 Coordenadas das Escalas X e Y

----- #0111 MAPXYC -----
 Mapeia coordenadas X/Y para o endereço físico

----- #0114 FETCHC -----
 Carrega endereço físico atual e padrão máscara

SAI - HL=Endereço físico
 A =Padrão de Máscara

----- #0117 STOREC -----
 Armazena endereço físico e padrão de máscara

ENT - HL=Endereço físico
 A =Padrão de Máscara

----- #011A SETATR -----
 Posiciona o BYTE de atributo

----- #011D READC -----
 Lê atributos do PIXEL corrente

----- #0120 SETC -----
 Seta PIXEL corrente com atributo fornecido

----- #0123 NSETCX -----
 Posiciona PIXELS horizontalmente

----- #0126 GTASPC -----
 Retorna "Razão de Aspecto"

SAI - DE,HL

----- #0129 PNTINI -----
 Inicialização para PAINT

----- #012C SCANR -----
 Pesquisa PIXELS para a direita

----- #012F SCANL -----
 Pesquisa PIXELS para a esquerda

AS ENTRADAS SEGUINTE EXECUTAM FUNÇÕES DE USO GERAL

----- #0132 CHGCAP -----
 Muda estado da lâmpada CAPS-LOCK (Liga/Desliga)

ENT - A =#00 Para apagar a lâmpada
 A > #00 Para acender a lâmpada

MOD - AF

----- #0135 CH6SND -----

Muda o estado de BIT de som

ENT - A=#00 Para desligar o BIT de som
A<>#00 Para ligar o BIT de som

MOD - AF

----- #0138 RSLREG -----

Retorna BYTE corrente enviado ao SLOT primário

SAI - A=BYTE lido

----- #013B WSLREG -----

Grava BYTE no registrador do SLOT primário

ENT - A=BYTE a ser gravado

----- #013E RDVDP -----

Lê registrador de Estado do VDP

SAI - A=Conteúdo do Registrador

MOD - AF

----- #0141 SNSMAT -----

Retorna estado uma "Fila" da Matriz do Teclado

ENT - A=Número da Linha

SAI - A=BITS "0" correspondem Teclas acionadas

MOD - AF

----- #0144 PHYDIO -----

Operações para dispositivos de armazenamento

----- #0147 FORMAT -----

Inicialização dispositivos de armazenamento

----- #014A ISFLIO -----

Verifica se está sendo executada operação de I/O

MOD - AF

----- #014D OUTDLP -----

Envia um caráter para a Impressora

ENT - A=BYTE a ser enviado

MOD - F

NOTAS - Esta rotina difere de LPTOUT (#00A5) no seguinte

1-TAB's são convertidos em espaços

2-HIRAGANA e Símbolos Gráficos são convertidos quando a impressora não é MSX

3-Quando a impressão é interrompida, é apresentada a mensagem de "ERRO DE I/O"

----- #0150 GETVCP -----

Rotina para execução de música "de Fundo"

----- #0153 GETVCC -----

Rotina para execução de música "de Fundo"

----- #0156 KILBUF -----

"Limpa" BUFFER do Teclado

MOD - HL

----- #0159 CALBAS -----

Executa Inter-SLOT CALL's internamente ao BASIC

ENT - IX=Endereço

SAI - Indeterminado

MOD - Indeterminado

A SEGUIR EXISTEM 90 BYTES RESERVADOS PARA O BIOS
(VOCÊ NÃO PODE UTILIZÁ-LOS POIS PERTENCEM À ROM)

03 - GANCHOS BIOS/BASIC

No ítem I-02 você tem uma descrição do funcionamento e utilidade dos GANCHOS do MSX.

Neste Apêndice relacionamos os endereços dos GANCHOS chamados pelas diversas rotinas do BIOS/BASIC.

O programa BIT-BASIC utiliza alguns destes GANCHOS para "Interceptar" e introduzir modificações funcionais nas rotinas correspondentes.

Você também pode montar programas ASSEMBLER (ou mesmo programas BASIC) para utilizar estes GANCHOS.

Cada GANCHO ocupa CINCO BYTES e serão mostrados o seu Endereço Inicial, o nome da rotina do BIOS/BASIC que efetua desvio para este endereço e o endereço da Instrução CALL que faz este desvio (entre parêntesis).

Várias destas rotinas estão descritas no apêndice 02 (Pontos de Entrada BIOS/BASIC).

#FD9A	KEYI	(#00C4)	Tratamento de Interrupções
#FD9F	TIMI	(#0C53)	Tratamento de Interrupções
#FDA4	CHPU	(#08C0)	CHPUT (Envia um caráter para a Tela)
#FDA9	DSPC	(#09E6)	DSPCSR (Mostra o CURSOR)
#FDAE	ERAC	(#0A33)	ERACSR (Apaga o CURSOR)
#FDB3	DSPF	(#0B2B)	DSPFNK (Mostra PFKEYS)
#FDB8	ERAF	(#0B15)	ERAFNK (Apaga PFKEYS)
#FDBD	TOTE	(#0842)	TOTEXT (Força Tela para modo TEXTO)
#FDC2	CHGE	(#10CE)	CHGET (Input caráter)
#FDC7	INIP	(#071E)	INIPAT (Inicializa Padrão Caracteres VRAM)
#FDCC	KEYC	(#1025)	KEYCOD (Codificador do Teclado)
#FDD1	KEYA	(#0F10)	KEYEASY (Tecla Fácil)
#FDD6	NMI	(#1398)	NMI (Interrupção Não Mascarável)
#FDD8	PINL	(#23BF)	PINLIN (Obtém linha digitada)
#FDE0	QINL	(#23CC)	QINLIN ("Interrogação" mais PINLIN)
#FDES	INLI	(#23D5)	INLIN (PINLIN mais AUTO)
#FDEA	ONGO	(#7810)	ONGOTP (ON GO TO)
#FDEF	DSKO	(#7C16)	DSKO\$ (Gravação Bloco em Diskette)
#FDF4	SETS	(#7C1B)	SETS (Posiciona Atributos Diskette)
#FDF9	NAME	(#7C20)	NAME (Rotina RENAME para Diskette)
#FDFE	KILL	(#7C25)	KILL (Rotina "Apaga Arquivo" Diskette)
#FE03	IPL	(#7C2A)	IPL (Carrega Progr. Inicial p/Diskette)
#FE08	COPY	(#7C2F)	COPY (Copia arquivos Diskette)
#FE0D	CMD	(#7C34)	CMD (Rotina COMMAND p/Diskette)
#FE12	DSKF	(#7C39)	DSKF (Rotina Disco Livre p/Diskette)
#FE17	DSKI	(#7C3E)	DSKI\$ (Lê Bloco Diskette)
#FE1C	ATTR	(#7C43)	ATTR\$ (Rotina de Atributos p/Diskette)
#FE21	LSET	(#7C48)	LSET (Posiciona Esquerda - Diskette)
#FE26	RSET	(#7C4D)	RSET (Posiciona Direita - Diskette)
#FE2B	FIEL	(#7C52)	FIELD (Rotina CAMPO p/Diskette)
#FE30	MKI\$	(#7C57)	MKI\$ (Conversão caracteres p/Diskette)
#FE35	MKS\$	(#7C5C)	MKS\$ (Conversão caracteres p/Diskette)
#FE3A	MKD\$	(#7C61)	MKD\$ (Conversão caracteres p/Diskette)
#FE3F	CVI	(#7C66)	CVI (Conversão caracteres p/Diskette)
#FE44	CVS	(#7C6B)	CVS (Conversão caracteres p/Diskette)
#FE49	CVD	(#7C70)	CVD (Conversão caracteres p/Diskette)

#FE4E	GETP	(#6A93)	GETPTR	(Apontador Arquivo p/Diskette)
#FE53	SETF	(#6AB3)	SETFIL	(Posiciona Apontador Arquivo)
#FE58	NOFO	(#6AF6)	NOFOR	(Cláusula NO FOR p/Diskette)
#FE5D	NULO	(#6B0F)	NULOPN	(OPEN NULL p/Arquivo Diskette)
#FE62	NTFL	(#6B3B)	NTFLO	(NOT FILE 0 p/Diskette)
#FE67	MERG	(#6B63)	MERGE	(MERGE Arquivos Diskette)
#FE6C	SAVE	(#6BA6)	SAVE	(SAVE Arquivos Diskette)
#FE71	BINS	(#6BCE)	BINSAV	(BSAVE Arquivos Diskette)
#FE76	BINL	(#6BD4)	BINLOD	(BLOAD Arquivo Diskette)
#FE7B	FILE	(#6C2F)	FILES	(FILES - ARQUIVOS Diskette)
#FE80	DGET	(#6C3B)	DGET	(GET p/Diskette)
#FE85	FILO	(#6C51)	FILOU1	(FILE OUT 1 p/Diskette)
#FE8A	INDS	(#6C79)	INDSKC	(Lê Caráter Diskette)
#FE8F	RSLF	(#6CDB)		(Redireciona Drive Antigo Diskette)
#FE94	SAVD	(#6D03)		(Salva Drive Corrente Diskette)
#FE99	LOC	(#6D0F)	LOC	(Localização Arquivo Diskette)
#FE9E	LOF	(#6D20)	LOF	(Tamanho Arquivo Diskette)
#FEA3	EOF	(#6D33)	EOF	(Fim Arquivo Diskette)
#FEA8	FPOS	(#6D43)	FPOS	(Posição Arquivo Diskette)
#FEAD	BAKU	(#6E36)	BAKUPT	(BACK UP - CÓPIA Arquivo Diskette)
#FEB2	PARD	(#6F15)	PARDEV	(Verifica Nome Periférico)
#FEB7	NODE	(#6F33)	NODEVN	(Nome Padrão Periférico)
#FEBC	POSD	(#6F37)	POSDSK	(Rotina POSSIBLY DISK)
#FEC1	DEVN	Sem Uso	DEVNAM	(Nome do Dispositivo)
#FEC6	GEND	(#6F8F)	GENDSP	(Accionador Geral de Dispositivos)
#FECB	RUNC	(#629A)	FUNC	(Rotina RUN CLEAR)
#FED0	CLEA	(#62A1)	CLEARC	(Rotina CLEAR)
#FED5	LOPD	(#62AF)	LOPDFT	(Posiciona Variáveis Padrão)
#FEDA	STKE	(#62F0)	STKERR	(Erro de STACK - PILHA)
#FEDF	ISFL	(#145F)	ISFLIO	(I/O Arquivo IS)
#FEE4	OUTD	(#1B46)	OUTDO	(Rotina OUTDO - Saída caráter)
#FEE9	CRDO	(#732B)	CRDO	(RETURN + LINE-FEED)
#FEEE	DSKC	(#7374)	DSKCHI	(Entrada caráter Diskette)
#FEF3	DOGR	(#593C)	DOGRPH	(Rotina Gráfica)
#FEF8	PRGE	(#4039)	PRGEND	(Fim de Programa)
#FEFD	ERRP	(#40DC)	ERRPRT	(Saída de Erros)
#FF02	ERRF	(#40FD)		(Idem)
#FF07	READ	(#412B)	READY	(Rotina "Pronto" - OK)
#FF0C	MAIN	(#4134)	MAIN	(Entrada PRINCIPAL do BASIC)
#FF11	DIRD	(#41A8)	DIRDO	(Executa COMANDO DIRETO)
#FF16	FINI	(#4237)		(Fim Entrada Principal)
#FF1B	FINE	(#4247)		(Idem)
#FF20	CRUN	(#42B9)		(Codifica/Decodifica Linha)
#FF25	CRUS	(#4353)		(Idem)
#FF2A	ISRE	(#437C)		(Idem)
#FF2F	NTFN	(#43A4)		(Idem)
#FF34	NOTR	(#44EB)		(Idem)
#FF39	SNGF	(#45D1)		(Instrução FOR)
#FF3E	NEWS	(#4601)		(Nova Instrução)
#FF43	GONE	(#4646)		
#FF48	CHRG	(#4666)		(Rotina CHRGR)
#FF4D	RETU	(#4821)		(RETURN)
#FF52	PRTF	(#4A5E)		(PRINT)
#FF57	COMP	(#4A94)		(PRINT)
#FF5C	FINP	(#4AFF)		(PRINT)

#FF61	TRMN	(#4B4D)	(Erro READ ou INPUT)
#FF66	FRME	(#4C6D)	(Analisador Expressões)
#FF6B	NTPL	(#4CA6)	(Idem)
#FF70	EVAL	(#4DD9)	(Analisador Fatores)
#FF75	OKNO	(#4F2C)	(Idem)
#FF7A	FING	(#4F3E)	(Idem)
#FF7F	ISMI	(#51C3)	ISMID\$ (MID\$)
#FF84	WIDT	(#51CC)	WIDTH (Largura linhas Tela)
#FF89	LIST	(#522E)	LIST (LIST programa BASIC)
#FF8E	BUFL	(#532D)	BUFLIN (Rotina BUFFER LINE)
#FF93	FRQI	(#543F)	FRQINT (Conversão Inteiro)
#FF98	SCNE	(#5514)	(Apontador Número de Linha)
#FF9D	FRET	(#67EE)	FRETEMP (Rotina FREE UP TEMPORARIES)
#FFA2	PTRG	(#5EA9)	PTRGET (Rotina POINTER GET)
#FFA7	PHYD	(#148A)	PHYDIO (I/O Físico Diskettes)
#FFAC	FORM	(#148E)	FORMAT (Formata Diskettes)
#FFB1	ERRO	(#406F)	ERROR (Tratamento de Erros)
#FFB6	LPTO	(#085D)	LPTOUT (Envia Caráter p/Impressora)
#FFBB	LPTS	(#0884)	LPTSTT (Verifica Estado Impressora)
#FFC0	SCRE	(#79CC)	SCREEN (Entrada comando SCREEN)
#FFC5	PLAY	(#73E5)	PLAY (Entrada comando PLAY)

#FFCA até #FFFE Área não utilizada pelo BIOS/BASIC

04 - PROGRAMA BIT-BASIC COMPILADO

FFD9	10	ORG #FFD9	540 #E			
	20 ;		550 RST10:	INC HL		
FFD9 C1	30 DESVIO:	POP BC	560	LD A, (HL)		
FFDA CDC223	40	CALL #23C2	570	CP #00		
FFDD D8	50	RET C	580	RET Z		
FFDE E5	60	PUSH HL	590	CP #30		
FFDF D7	70	RST #10	600	CCF		
FFE0 21F5FF	80	LD HL, DV09	610	RET NC		
FFE3 010400	90	LD BC, #04	620	CP #3A		
FFE6 A7	100	AND A	630	RET C		
FFE7 EDB1	110	CPIR	640	OR A		
FFE9 E1	120	POP HL	650	RET		
FFEA C0	130	POP NZ	660	DEFS 10		
FFEB C1	140 DV01:	POP BC	670 ;			
FFEC 010070	150	LD BC, INICIO	7073 FE41	680 MINUSC:	CP #41	
FFEF C5	160	PUSH BC	7075 D8	690	RET C	
FFF0 3EFC	170 DV02:	LD A, #FC	7076 FE5B	700	CP #5B	
FFF2 D3A8	180 DV03:	OUT (#A8), A	7078 D0	710	RET NC	
FFF4 C9	190	RET	7079 C620	720	ADD A, #20	
FFF5 3C5B3D2E	200 DV09:	DEFB #3C, #5B, #3D, #2E	707B C9	730	RET	
	210 ;		707C	740	DEFS 10	
7000	220	ORG #7000		750 ;		
	230 ;		7086 11FOFF	760 CALL:	LD DE, DV02	
7000 3A477B	240 INICIO:	LD A, (T19)	7089 D5	770	PUSH DE	
7003 FEC3	250	CP #C3	708A C5	780 JUMP:	PUSH BC	
7005 CAC477	260	JP Z, CHL02	708B 3EF0	790	LD A, #F0	
7008 E5	270	PUSH HL	708D C3F2FF	800	JP DV03	
7009 CD5B70	280 A01:	CALL RST10	7090	810	DEFS 10	
700C CD7370	290	CALL MINUSC		820 ;		
700F 77	300	LD (HL), A	709A 210D00	830 RET01:	LD HL, #000D	
7010 FE00	310	CP #00	709D 22F0FB	840 RET02:	LD (#FBF0), HL	
7012 20F5	320	JR NZ, A01	70A0 21F0FB	850	LD HL, #FBF0	
7014 E1	330	POP HL	70A3 22FAF3	860	LD (#F3FA), HL	
7015 CD5B70	340	CALL RST10	70A6 23	870	INC HL	
7018 FE3C	350	CP #3C	70A7 22F8F3	880	LD (#F3FB), HL	
701A CA6871	360	JP Z, LISTAPG	70AA 013741	890	LD BC, #4137	
701D FE5B	370	CP #5B	70AD 18DB	900	JR JUMP	
701F CAD172	380	JP Z, VOLT LIN	70AF	910	DEFS 10	
7022 FE3D	390	CP #3D		920 ;		
7024 CAE575	400	JP Z, VERCTE	70B9 215DF5	930 RET03:	LD HL, #F55D	
7027 CD5B70	410	CALL RST10	70BC 017341	940	LD BC, #4173	
702A CAB970	420	JP Z, RET03	70BF C3BA70	950	JP JUMP	
702D DAE478	430	JP C, LIST LIN	70C2	960	DEFS 10	
7030 FE7A	440	CP #7A		970 ;		
7032 CA0075	450	JP Z, NOV0BAS	70CC CD5601	980 RET04:	CALL #0156	
7035 FE63	460	CP #63	70CF 013741	990	LD BC, #4137	
7037 CAB476	470	JP Z, COPMOV	70D2 C3BA70	1000	JP JUMP	
703A FE6D	480	CP #6D	70D5	1010	DEFS 10	
703C CAB476	490	JP Z, COPMOV		1020 ;		
703F FE3D	500	CP #3D	70DF 3EC9	1030 ENCERRA:	LD A, #C9	
7041 CADF70	510	JP Z, ENCERRA	70E1 32DBFD	1040	LD (#FDBB), A	
7044 C30478	520	JP SINTAXE	70E4 18E6	1050	JR RET04	
7047	530	DEFS 20	70E6	1060	DEFS 10	

70F0	CD0271	1070 #E				1610 #E	
70F3	2B	1080 PARM:	CALL	NUMX	7168	CD5B70	1620 LISTAPG: CALL RST10
70F4	DB	1090	DEC	HL	716B	2B5E	1630 JR Z,B07
70F5	7B	1100	RET	C	716D	3B50	1640 JR C,B05
70F6	B2	1110	LD	A,E	716F	FE3C	1650 CP #3C
70F7	C9	1120	OR	D	7171	202D	1660 JR NZ,B04
70F8		1130	RET		7173	CDF070	1670 CALL PARM
		1140	DEFS	10	7176	3B02	1680 JR C,B01
		1150 ;			717B	2005	1690 JR NZ,B02
7102	110000	1160 NUMX:	LD	DE,#0000	717A	ED5B007B	1700 B01: LD DE,(T01)
7105	010000	1170 A04:	LD	BC,#0000	717E	13	1710 INC DE
7108	CD5B70	1180	CALL	RST10	717F	ED53167B	1720 B02: LD (T03),DE
710B	CB	1190	RET	Z	7183	CD5B70	1730 CALL RST10
710C	50	1200	RET	NC	7186	FE2C	1740 CP #2C
710D	E5	1210	PUSH	HL	7188	2041	1750 JR NZ,B07
710E	D630	1220	SUB	#30	718A	CD5B70	1760 CALL RST10
7110	4F	1230	LD	C,A	718D	303C	1770 JR NC,B07
7111	62	1240	LD	H,D	718F	CD8C72	1780 CALL INDICE
7112	6B	1250	LD	L,E	7192	ED4B167B	1790 LD BC,(T03)
7113	29	1260	ADD	HL,HL	7196	229B71	1800 LD (B03+2),HL
7114	29	1270	ADD	HL,HL	7199	ED430000	1810 B03: LD (#0000),BC
7115	29	1280	ADD	HL,HL	719D	C3CC70	1820 JP RET04
7116	19	1290	ADD	HL,DE	71A0	FESB	1830 B04: CP #5B
7117	19	1300	ADD	HL,DE	71A2	2027	1840 JR NZ,B07
7118	09	1310	ADD	HL,BC	71A4	110000	1850 LD DE,#0000
7119	EB	1320	EX	DE,HL	71A7	ED53167B	1860 LD (T03),DE
711A	21F5FF	1330	LD	HL,#FFFF	71AB	181E	1870 JR B07
711D	E7	1340	RST	#20	71AD		1880 DEFS 1B
711E	E1	1350	POP	HL	71BF	CD8C72	1890 B05: CALL INDICE
711F	DB	1360	RET	C	71C2	22C671	1900 LD (B06+1),HL
7120	C30571	1370	JP	A04	71C5	2A0000	1910 B06: LD HL,(#0000)
7123		1380	DEFS	10	71C8	22167B	1920 LD (T03),HL
		1390 ;			71CB	3E0C	1930 B07: LD A,#0C
712D	D5	1400 PXLIN:	PUSH	DE	71CD	DF	1940 RST #1B
712E	C1	1410	POP	BC			1950 ;
712F	ED533471	1420	LD	(A05+1),DE	71CE	ED5B76F6	1960 LISTPG1: LD DE,(#F676)
7133	2A0000	1430 A05:	LD	HL,(#0000)	71D2	CD2D71	1970 B10: CALL PXLIN
7136	7C	1440	LD	A,H	71D5	302A	1980 JR NC,LISTPG2
7137	B5	1450	OR	L	71D7	20F9	1990 JR NZ,B10
7138	37	1460	SCF				2000 ;
7139	C8	1470	RET	Z	71D9	AF	2010 FIMLST: XOR A
713A	13	1480	INC	DE	71DA	32227B	2020 LD (T07),A
713B	13	1490	INC	DE	71DD	211500	2030 LD HL,#0015
713C	ED534271	1500	LD	(A06+2),DE	71E0	C39D70	2040 JP RET02
7140	ED5B0000	1510 A06:	LD	DE,(#0000)	71E3		2050 DEFS 30
7144	2A167B	1520	LD	HL,(T03)			2060 ;
7147	E7	1530	RST	#20	7201	22007B	2070 LISTPG2: LD (T01),HL
7148	EB	1540	EX	DE,HL	7204	CD8700	2080 B11: CALL #00B7
7149	ED434F71	1550	LD	(A07+2),BC	7207	3B00	2090 JR C,FIMLST
714D	ED5B0000	1560 A07:	LD	DE,(#0000)	7209	D5	2100 PUSH DE
7151	C8	1570	RET	Z	720A	CD2B72	2110 CALL IMPLIN
7152	3F	1580	CCF		720D	D1	2120 POP DE
7153	C9	1590	RET		720E	38C9	2130 JR C,FIMLST
7154		1600	DEFS	20	7210	CD2D71	2140 CALL PXLIN
					7213	20EF	2150 JR NZ,B11
					7215	18C2	2160 JR FIMLST
					7217		2170 DEFS 20

722B	22167B	2180	*E			72D1	110300	2740	*E		
722E	210400	2190	IMPLIN:	LD	(T03),HL	72D4	ED53187B	2750	VOLTIN:	LD	DE,#0003
7231	09	2200		LD	HL,#0004	72D8	CDF070	2760		LD	(T04),DE
7232	018452	2210		ADD	HL,BC	72DB	3810	2770		CALL	PARAM
7235	CD8670	2220		LD	BC,#5284	72DD	200A	2780		JR	C,C02
7238	3A227B	2230		CALL	CALL	72DF	CD5B70	2790		JR	NZ,C01
723B	FE00	2240		LD	A,(T07)	72E2	FE5B	2800		CALL	RST10
723D	2805	2250		CP	#00	72E4	2007	2810		CP	#5B
723F	CD3B76	2260		JR	Z,B14	72E6	110100	2820		JR	NZ,C02
7242	3F	2270		CALL	VERCHR	72E9	ED53187B	2830		LD	DE,#0001
7243	DO	2280		CCF		72ED	ED5B76F6	2840	C01:	LD	(T04),DE
7244	2A167B	2290		RET	NC	72F1	2A007B	2850	C02:	LD	DE,(#F676)
7247	011234	2300	B14:	LD	HL,(T03)	72F4	22167B	2860		LD	HL,(T01)
724A	CD8670	2310		LD	BC,#3412	72F7	3E0C	2870		LD	(T03),HL
724D	3E20	2320		CALL	CALL	72F9	DF	2880		LD	A,#0C
724F	DF	2330		LD	A,#20	72FA	CD2D71	2890		RST	#18
7250	215DF5	2340		RST	#18	72FD	3005	2900	C03:	CALL	PXLIN
7253	CD6B72	2350		LD	HL,#F55D	72FF	20F9	2910		JR	NC,C04
7256	C9	2360		CALL	IMPL	7301	C3CC70	2920		JR	NZ,C03
7257		2370		RET		7304	C5	2930		JP	RETO4
		2380		DEFS	20	7305	D1	2940	C04:	PUSH	BC
		2390				7306	2A76F6	2950		POP	DE
726B	CD5B70	2400	IMPL:	CALL	RST10	7309	E7	2960	C05:	LD	HL,(#F676)
726E	2806	2410		JR	Z,B16	730A	201E	2970		RST	#20
7270	CD9672	2420		CALL	IMPTELA	730C	110000	2980		JR	NZ,C06
7273	DB	2430		RET	C	730F	ED53167B	2990		LD	DE,#0000
7274	18F5	2440		JR	IMPL	7313	C3CE71	3000		LD	(T03),DE
7276	3E0A	2450	B16:	LD	A,#0A	7316		3010		JP	LISTP61
727B	CD9672	2460		CALL	IMPTELA	732A	D5	3020		DEFS	20
727B	DB	2470		RET	C	732B	1B	3030	C06:	PUSH	DE
727C	3E01	2480		LD	A,#01	732C	1B	3040	C07:	DEC	DE
727E	3EDDF3	2490		LD	(#F3DD),A	732D	1A	3050	C08:	DEC	DE
7281	C9	2500		RET		732E	FE00	3060		LD	A,(DE)
7282		2510		DEFS	20	7330	20FA	3070		CP	#00
		2520				7332	13	3080		JR	NZ,C08
7296	4F	2530	IMPTELA:	LD	C,A	7333	ED533873	3090		INC	DE
7297	3A467B	2540		LD	A,(T18)	7337	2A0000	3100		LD	(C09+1),DE
729A	FE00	2550		CP	#00	733A	C1	3110	C09:	LD	HL,(#0000)
729C	2007	2560		JR	NZ,B17	733B	A7	3120		POP	BC
729E	3ADCF3	2570		LD	A,(#F3DC)	7338	A7	3130		AND	A
72A1	FE17	2580		CP	#17	733C	ED42	3140		SBC	HL,BC
72A3	3F	2590		CCF		733E	C5	3150		PUSH	BC
72A4	DB	2600		RET	C	733F	20EA	3160		JR	NZ,C07
72A5	79	2610	B17:	LD	A,C	7341	C1	3170		POP	BC
72A6	DF	2620		RST	#18	7342	ED4B187B	3180		LD	BC,(T04)
72A7	C9	2630		RET		7346	0B	3190		DEC	BC
72A8		2640		DEFS	20	7347	79	3200		LD	A,C
		2650				7348	B0	3210		OR	B
72BC	D630	2660	INDICE:	SUB	#30	7349	281A	3220		JR	Z,C10
72BE	87	2670		ADD	A,A	734B	ED43187B	3230		LD	(T04),BC
72BF	1600	2680		LD	D,#00	734F	18B5	3240		JR	C05
72C1	5F	2690		LD	E,A	7351		3250		DEFS	20
72C2	21027B	2700		LD	HL,T02			3260			
72C5	19	2710		ADD	HL,DE						
72C6	C9	2720		RET							
72C7		2730		DEFS	10						

75E5	CD5B70	3950	#E			7684	32427B	4520	#E		
75E8	CAB970	3960	VERCTE:	CALL	RST10	7687	CD0F070	4540	COPMOV:	LD	(T15),A
75EB	FE3D	3970		JP	Z,RET03	768A	DAB970	4550		CALL	PARM
75ED	2B1D	3980		CP	#3D	768D	ED53397B	4560		JP	C,RET03
75EF	010000	3990		JR	Z,E03	7691	13	4570		LD	(T10),DE
75F2	ED43167B	4000		LD	BC,#0000	7692	ED53387B	4580		INC	DE
75F6	11247B	4010		LD	(T03),BC	7696	CD5B70	4590		LD	(T11),DE
75F9	12	4020		LD	DE,T09	7699	FE2C	4600		CALL	RST10
75FA	13	4030		LD	(DE),A	769B	C2B970	4610		CP	#2C
75FB	CD5B70	4040		INC	DE	769E	CD0F070	4620		JP	NZ,RET03
75FE	2B0A	4050	E01:	CALL	RST10	76A1	DAB970	4630		CALL	PARM
7600	12	4060		JR	Z,E02	76A4	ED533D7B	4640		JP	C,RET03
7601	13	4070		LD	(DE),A	76A8	CD5B70	4650		LD	(T12),DE
7602	1A	4080		INC	DE	76AB	FE2C	4660		CALL	RST10
7603	FEFF	4090		LD	A,(DE)	76AD	2011	4670		CP	#2C
7605	CAB970	4100		CP	#FF	76AF	D5	4680		JR	NZ,H00
7608	1BF1	4110		JP	Z,RET03	76B0	CD0F070	4690		PUSH	DE
760A	AF	4120		JR	E01	76B3	C1	4700		CALL	PARM
760B	12	4130	E02:	XOR	A	76B4	DAC076	4710		POP	BC
760C	3EFF	4140		LD	(DE),A	76B7	03	4720		JP	C,H00
760E	32227B	4150	E03:	LD	A,#FF	76B8	ED43387B	4730		INC	BC
7611	3E0C	4160		LD	(T07),A	76BC	ED533D7B	4740		LD	(T11),BC
7613	DF	4170		LD	A,#0C	76C0	ED53167B	4750	H00:	LD	(T12),DE
7614	21227B	4180		RST	#18	76C4	ED5B76F6	4760		LD	(T03),DE
7617	CD6B72	4190		LD	HL,T08-1	76C8	CD2D71	4770	H01:	LD	DE,(#F676)
761A	C3CE71	4200		CALL	IMPL	76CB	3005	4780		CALL	PXLIN
761D		4210		JP	LISTP61	76CD	CACC70	4790		JR	NC,H02
		4220		DEFS	30	76D0	1BF6	4800		JP	Z,RET04
		4230				76D2	C2CC70	4810	H02:	JR	H01
7638	215DF5	4240	VERCHR:	LD	HL,#F55D	76D5	CD2D71	4820		JP	NZ,RET04
763E	11237B	4250	E10:	LD	DE,T08	76D8	3023	4830		CALL	PXLIN
7641	E5	4260		PUSH	HL	76DA	01F5FF	4840		JR	NC,H03
7642	23	4270	E11:	INC	HL	76DD	1828	4850		LD	BC,#FFF5
7643	13	4280		INC	DE	76DF		4860		JR	H05
7644	1A	4290		LD	A,(DE)	76FD	03	4870	H03:	DEFS	30
7645	FE00	4300		CP	#00	76FE	03	4880		INC	BC
7647	2B1B	4310		JR	Z,E13	76FF	ED430577	4890		INC	BC
7649	4F	4320		LD	C,A	7703	ED4B0000	4900	H04:	LD	(H04+2),BC
764A	7E	4330		LD	A,(HL)	7707	ED433F7B	4910	H05:	LD	BC,(#0000)
764B	FE00	4340		CP	#00	770B	ED48397B	4920		LD	(T13),BC
764D	37	4350		SCF		770F	0B	4930		LD	BC,(T10)
764E	2B14	4360		JR	Z,E13	7710	ED43167B	4940		DEC	BC
7650	B9	4370		CP	C	7714	AF	4950		LD	(T03),BC
7651	2BEF	4380		JR	Z,E11	7715	3214F4	4960		XOR	A
7653	FE41	4390		CP	#41					LD	(#F414),A
7655	3B09	4400		JR	C,E12						
7657	FE5B	4410		CP	#5B						
7659	3005	4420		JR	NC,E12						
765B	C620	4430		ADD	A,#20						
765D	B9	4440		CP	C						
765E	2BE2	4450		JR	Z,E11						
7660	E1	4460	E12:	POP	HL						
7661	23	4470		INC	HL						
7662	18DA	4480		JR	E10						
7664	E1	4490	E13:	POP	HL						
7665	C9	4500		RET							
7666		4510		DEFS	30						

	4970	*E			5530	*E			
7718	3EC9	4980	CML01:	LD A,#C9	77C4	3A427B	5540	CML02:	LD A,(T15)
771A	320CFF	4990		LD (#FF0C),A	77C7	FE63	5550		CP #63
771D	32477B	5000		LD (T19),A	77C9	CA1877	5560		JP Z,CML01
7720	CD8700	5010		CALL #00B7	77CC	3A417B	5570		LD A,(T14)
7723	DACC70	5020		JP C,RET04	77CF	EEFF	5580		XOR #FF
7726	3A14F4	5030		LD A,(#F414)	77D1	32417B	5590		LD (T14),A
7729	FE00	5040		CP #00	77D4	CA1877	5600		JP Z,CML01
772B	D2CC70	5050		JP NZ,RET04	77D7	3E20	5610		LD A,#20
772E	ED5B76F6	5060		LD DE,(#F676)	77D9	DF	5620		RST #18
7732	CD2D71	5070	H07:	CALL PXLIN	77DA	2A007B	5630		LD HL,(T01)
7735	3005	5080		JR NC,H08	77DD	011234	5640		LD BC,#3412
7737	CACC70	5090		JP Z,RET04	77E0	CD8670	5650		CALL CALL
773A	18F6	5100		JR H07	77E3	C39A70	5660		JP RET01
773C	28F4	5110	H08:	JR Z,H07	77E6		5670		DEFS 30
773E	22007B	5120		LD (T01),HL					
7741	ED5B3B7B	5130		LD DE,(T11)					
7745	E7	5140		RST #20					
7746	D2CC70	5150		JP NC,RET04					
7749	ED5B3F7B	5160		LD DE,(T13)					
774D	2A3D7B	5170		LD HL,(T12)					
7750	23	5180		INC HL					
7751	223D7B	5190		LD (T12),HL					
7754	E7	5200		RST #20					
7755	D2CC70	5210		JP NC,RET04					
7758	3A427B	5220		LD A,(T15)					
775B	32467B	5230		LD (T18),A					
775E	FE63	5240		CP #63					
7760	2828	5250		JR Z,H11					
7762	C5	5260		PUSH BC					
7763	C5	5270		PUSH BC					
7764	DDE1	5280		POP IX					
7766	01F654	5290		LD BC,#54F6					
7769	CD8670	5300		CALL CALL					
776C	ED4B3D7B	5310		LD BC,(T12)					
7770	DD7102	5320		LD (IX+2),C					
7773	DB7003	5330		LD (IX+3),B					
7776	01F754	5340		LD BC,#54F7					
7779	CD8670	5350		CALL CALL					
777C	ED4B007B	5360		LD BC,(T01)					
7780	DD7102	5370		LD (IX+2),C					
7783	DD7003	5380		LD (IX+3),B					
7786	C1	5390		POP BC					
7787	2A3D7B	5400		LD HL,(T12)					
778A	CD2B72	5410	H11:	CALL IMPLIN					
778D	2A007B	5420		LD HL,(T01)					
7790	22167B	5430		LD (T03),HL					
7793	AF	5440		XOR A					
7794	32467B	5450		LD (T18),A					
7797	21DCF3	5460		LD HL,#F3DC					
779A	35	5470		DEC (HL)					
779B	3EC3	5480		LD A,#C3					
779D	320CFF	5490		LD (#FF0C),A					
77A0	32477B	5500		LD (T19),A					
77A3	C39A70	5510		JP RET01					
77A6		5520		DEFS 30					

7804	CDEC78	5680	#E			6180	#E		
7807	01007F	5690	SINTAXE:	CALL	ENDE	6190	I08:	LD	A,(HL)
780A	FEFA	5700	I01:	LD	BC,T21	6200		CP	#00
780C	2004	5710		CP	#FA	6210		JP	NZ,I02
780E	2B	5720		JR	NZ,I02	6220	I09:	LD	(BC),A
780F	110AA60	5730		DEC	HL	6230		LD	BC,(T20)
7812	1A	5740		LD	DE,ERR	6240		LD	(T20),A
7813	13	5750	I02:	LD	A,(DE)	6250		CP	C
7814	FE00	5760		INC	DE	6260		LD	HL,T21
7816	CAA178	5770		CP	#00	6270		LD	DE,#F55E
7819	FEFF	5780		JP	Z,I09	6280		LD	BC,#00FA
781B	28A5	5790		CP	#FF	6290		LDIR	
781D	FEFE	5800		JR	Z,I05	6300		LD	(DE),A
781F	286D	5810		CP	#FE	6310		JP	Z,RET03
7821	FEFC	5820		JR	Z,I07	6320		LD	HL,#F55E
7823	2876	5830		CP	#FC	6330	I10:	LD	A,(HL)
7825	FEFB	5840		JR	Z,I08	6340		INC	HL
7827	2025	5850		CP	#FB	6350		CP	#00
7829	7E	5860		JR	NZ,I03	6360		JP	Z,RET01
782A	32457B	5870		LD	A,(HL)	6370		RST	#18
782D	23	5880		LD	(T17),A	6380		JR	I10
782E	1832	5890		INC	HL	6390		DEFS	30
7830		5900		JR	I05	6400	;		
784E	FEF9	5910		DEFS	30	6410	LISTLIN:	LD	DE,TN
7850	2003	5920	I03:	CP	#F9	6420		LD	A,#00
7852	3A457B	5930		JR	NZ,I04	6430		JP	I01
7855	FEFB	5940		LD	A,(T17)				
7857	2804	5950	I04:	CP	#FB				
7859	02	5960		JR	Z,I4A				
785A	03	5970		LD	(BC),A				
785B	18B5	5980		INC	BC				
785D	324D7B	5990		JR	I02				
7860	18B0	6000	I4A:	LD	(T20),A				
7862	7E	6010		JR	I02				
7863	FE00	6020	I05:	LD	A,(HL)				
7865	28A8	6030	I06:	CP	#00				
7867	23	6040		JR	Z,I02				
7868	FE2C	6050		INC	HL				
786A	28A6	6060		CP	#2C				
786C	02	6070		JR	Z,I02				
786D	03	6080		LD	(BC),A				
786E	18F2	6090		INC	BC				
7870		6100		JR	I05				
788E	7E	6110		DEFS	30				
788F	FE63	6120	I07:	LD	A,(HL)				
7891	CC2B79	6130		CP	#63				
7894	FE66	6140		CALL	Z,PRIMLIN				
7896	CC6379	6150		CP	#66				
7899	18C7	6160		CALL	Z,ULTLIN				
		6170		JR	I05				

		6440 #E	
78EC	47	6450 ENDE:	LD B,A
78ED	23	6460	INC HL
78EE	7E	6470	LD A,(HL)
78EF	4F	6480	LD C,A
78F0	110E60	6490	LD DE,TABELA
78F3	1A	6500	LD A,(DE)
78F4	13	6510	INC DE
78F5	88	6520 I20:	CP B
78F6	2808	6530	JR Z,I22
78F8	FEFA	6540 I21:	CP #FA
78FA	08	6550	RET Z
78FB	FE00	6560	CP #00
78FD	1A	6570	LD A,(DE)
78FE	13	6580	INC DE
78FF	28F4	6590	JR Z,I20
7901	18F5	6600	JR I21
7903	1A	6610 I22:	LD A,(DE)
7904	FE20	6620	CP #20
7906	13	6630	INC DE
7907	08	6640	RET Z
7908	89	6650	CP C
7909	20ED	6660	JR NZ,I21
790B	23	6670	INC HL
790C	C9	6680	RET
790D		6690	DEFS 30
		6700 ;	
792B	E5	6710 PRIMLIN:	PUSH HL
792C	05	6720	PUSH DE
792D	C5	6730	PUSH BC
792E	ED5876F6	6740	LD DE,(#F676)
7932	CD2D71	6750	CALL PXLIN
		6760 ;	
7935	22F8F7	6770 I30:	LD (#F7F8),HL
7938	E1	6780	POP HL
7939	010000	6790	LD BC,#0000
793C	CDDB36	6800	CALL #36DB
793F	44	6810	LD B,H
7940	4D	6820	LD C,L
7941	D1	6830	POP DE
7942	E1	6840	POP HL
7943	23	6850	INC HL
7944	C9	6860	RET
7945		6870	DEFS 30
		6880 ;	
7963	E5	6890 ULTLIN:	PUSH HL
7964	05	6900	PUSH DE
7965	C5	6910	PUSH BC
7966	ED5876F6	6920	LD DE,(#F676)
796A	22437B	6930 I40:	LD (T16),HL
796D	CD2D71	6940	CALL PXLIN
7970	30F8	6950	JR NC,I40
7972	20F6	6960	JR NZ,I40
7974	29437B	6970	LD HL,(T16)
7977	18BC	6980	JR I30

05 - ROTINA CARREGAMENTO

BIT-BASIC

Quando é executado o comando

BLOAD"A:BIT.ASS",R ou BLOAD"CAS:BIT",R

o programa BIT-BASIC é colocado na memória do seu MSX nos endereços entre #A500 e #C0FF.

O "Endereço de Execução" é #C020 e o caráter "R" do comando acima indica que o Z-80 deve passar a executar as Instruções em "Linguagem de Máquina" contidas a partir deste endereço.

Estas Instruções executam os procedimentos de movimentar o BIT-BASIC da RAM (#A500 a #C0FF) para a RAM "paralela à ROM" (#6000 a #7FFF).

São movimentados o "Código Objeto" do BIT-BASIC, a "Rotina de Comunicação" do BIT-BASIC com o Interpretador BASIC e a "Tabela de Sintaxe" do BIT-BASIC.

Além disto, a "Rotina de Carregamento" também efetua a colocação dos "Endereços de Desvio" nos GANCHOS utilizados e "Liga" o GANCHO da rotina PINLIN do BIOS (#FDD8), colocando neste ponto uma Instrução JUMP (#C3) para a rotina DESVIO do BIT-BASIC (#FDD9).

ROTINA ASSEMBLER

```

0010          ORG  #C020
0020          IN  A,(#AB)
0030          LD  (#B58C),A
0040          CP  #FO
0050          LD  A,#FC
0060          JR  NZ,X01
0070          LD  (#C018),A
0080          JR  X02
0090 X01:     LD  A,#AB
0100          LD  (#C018),A
0110 X02:     OUT A,#AB
0120          LD  HL,#B500
0130          LD  DE,#7000
0140          LD  BC,#0A00
0150          LDIR
0160          LD  HL,#C000
0170          LD  DE,#FFD9
0180          LD  BC,#0020
0190          LDIR
0200          LD  HL,#BFF0
0210          LD  DE,#6000
0220          LD  BC,#000F
0230          LDIR
0240          LD  HL,#A500
0250          LD  DE,#600E
0260          LD  BC,#0FF2
0270          LDIR

```

```

0280      LD   HL,#BF90
0290      LD   DE,#7B00
0300      LD   BC,004C
0310      LDIR
0320      LD   A,#C3
0330      LD   (#FDD8),A
0340      LD   HL,#FFD9
0350      LD   (#FDDC),HL
0360      LD   HL,#FFEB
0370      LD   (#FF0D),HL
0380      LD   HL,(#F676)
0390      LD   (#C089),HL
0400      LD   HL,#0000
0410      LD   (#8001),HL
0420      LD   A,(#B58C)
0430      OUT  (#AB),A
0440      RET

```

0010 Indica ao Compilador ASSEMBLER para colocar a rotina de carregamento a partir do endereço #C020.

0020 Coloca em REG-A o valor que determina a "Configuração" atual dos Bancos de Memória ROM/RAM (controlada pela PPI). Este valor é #F0 para o HOTBIT e #A0 para o EXPERT, em condições normais.

0030 Coloca REG-A no endereço #B58C que neste momento corresponde ao operando da Instrução 0790 da rotina JUMP do BIT-BASIC, utilizada para "Retornar" a configuração normal dos bancos de memória ROM/RAM, via Rotina DESVIO.

**** As Instruções 0040 a 0090 obtém o valor que deve substituir na PPI o valor "Original" (ROM BASIC-BIOS ATIVA) para que seja "Ativado" o banco de memória RAM "Paralela" à memória ROM nos endereços #6000 a #7FFF, onde será colocado o BIT-BASIC.
Estes valores são #FC (HOTBIT) ou #AB (EXPERT).

0040 Compara REG-A (valor da Configuração Atual) com #F0.

0050 Coloca o valor #FC em REG-A.

0060 Se o valor anterior de REG-A (colocado em #B08C) não era #F0 (HOTBIT), desvia para a Instrução 0090 (X01).

0070 Coloca REG-A (#FC - HOTBIT) no endereço #C018, que corresponde ao operando da Instrução 0170 (DV02) da rotina DESVIDO, destinada a "Ativar" a memória RAM do BIT-BASIC (#4000 a #7FFF).

0080 Desvia para a Instrução 0110 (X02).

0090 Coloca em REG-A o valor #AB, correspondente à Configuração desejada (EXPERT).

0100 Idem Instrução 0070, valor #AB (EXPERT).

0110 "Ativa" a memória RAM "Paralela" à memória ROM, nos endereços #4000 a #7FFF. Para isto, REG-A contém neste momento o valor #FC (HOTBIT) ou #AB (EXPERT).

0120 Carrega #B500 em REG-HL (Endereço DE).

0130 Carrega #7000 em REG-DE (Endereço PARA).

0140 Carrega #0A00 em REG-BC (Número de BYTES).

- 0150 Move 2560 BYTES (#0A00), a partir do endereço #B500, para o endereço #7000 (Programa BIT-BASIC).
- 0160 Carrega #C000 em REG-HL (Endereço DE).
- 0170 Carrega #FFD9 em REG-DE (Endereço PARA).
- 0180 Carrega #0020 em REG-BC (Número de BYTES).
- 0190 Move 32 BYTES (#0020), a partir do endereço #C000, para o endereço #FFD9 (Rotina DESVIO, de comunicação do BIT-BASIC com o BASIC).
- 0200 Carrega #BFF0 em REG-HL (Endereço DE).
- 0210 Carrega #6000 em REG-DE (Endereço PARA).
- 0220 Carrega #000F em REG-BC (Número de BYTES).
- 0230 Move 15 BYTES (#000F), a partir do endereço #BFF0, para o endereço #6000 (Primeira entrada da TABELA DE SINTAXE).
- 0240 Carrega #A500 em REG-HL (Endereço DE).
- 0250 Carrega #600E em REG-DE (Endereço PARA).
- 0260 Carrega #OFF2 em REG-BC (Número de BYTES).
- 0270 Move 4082 BYTES (#OFF2), a partir do endereço #A500, para o endereço #600E (Demais entradas na TABELA DE SINTAXE).
- 0280 Carrega #BF90 em REG-HL (Endereço DE).
- 0290 Carrega #7B00 em REG-DE (Endereço PARA).
- 0300 Carrega #004C em REG-BC (Número de BYTES).
- 0310 Move 76 BYTES (#004C), a partir do endereço #BF90, para o endereço #7B00 (Valores iniciais das Áreas de Trabalho).
- 0320 Coloca #C3 em REG-A (Código Instrução JUMP do Z-80).
- 0330 Coloca REG-A (#C3) no endereço #FDD8 (Primeiro BYTE do GANCHO de PINLIN).
- 0340 Coloca #FFD9 em REG-HL.
- 0350 Coloca #FFD9 (que é o endereço da rotina DESVIO do BIT-BASIC) em #FDDC. Assim, teremos a Instrução Z-80 "#C3 #D9 #FF" (JUMP #FFD9) instalada no GANCHO da rotina PINLIN (Esta Instrução é aí colocada para provocar um desvio incondicional para a rotina DESVIO do BIT-BASIC, a cada linha entrada pelo usuário no modo DIRETO.)
- 0360 Coloca #FFEB em REG-HL.
- 0370 Coloca #FFEB no endereço #FF0D (#FF0D é o GANCHO da rotina MAIN-ENTRY do BASIC - #FFEB corresponde à Instrução 0140 (DV01) da rotina DESVIO). Este GANCHO será "Ligado" em outro ponto do BIT-BASIC, quando estiver executando a rotina COPMOV.
- 0380 Coloca #F676 em REG-HL (endereço início programa BASIC).
- 0390 Coloca REG-HL no operando de endereço da instrução 0410, que fica então "LD (#8001),HL".
- 0400 Coloca #0000 em REG-HL.
- 0410 Carrega #0000 nas duas primeiras posições do Programa BASIC (o que indica a condição de "nenhum programa carregado". Por isto, após o carregamento do BIT-BASIC não haverá nenhum programa BASIC carregado).
- 0420 Recupera em REG-A a "Configuração Normal" dos Bancos de Memória ROM/RAM, aí colocada pela Instrução 0030.
- 0430 Retorna a Configuração de memória ao "Normal" (Interpretador BASIC ativo).
- 0440 RETORNA o controle ao Interpretador BASIC, com a rotina DESVIO interceptando e analisando antes dele os comandos por você teclados.

06 - CARACTERES DE CONTROLE BASIC

Se você estiver trabalhando com o BASIC é possível comandar algumas funções "Especiais" de "Edição de Tela" acionando a tecla CTRL (CONTROL = CONTROLE) simultaneamente a uma segunda tecla que indica qual a função a ser executada.

Você pode acionar estas funções a partir de um Programa ASSEMBLER, utilizando a técnica descrita no item 06 (Rotina RET01).

A seguir estão relacionadas as teclas e funções correspondentes, assim como os caracteres hexadecimais que as representam.

- CTRL+A (#01) - Indica que o caráter seguinte é "Gráfico"
- CTRL+B (#02) - Coloca o CURSOR no início da palavra anterior
- CTRL+C (#03) - Encerra a condição de "Entrada de Dados"
- CTRL+E (#05) - Apaga a linha desde o CURSOR até o final
- CTRL+F (#06) - Coloca o CURSOR no início da palavra seguinte
- CTRL+G (#07) - Aciona a rotina BEEP (Alarme) do BIOS
- CTRL+H (#08) - Retrocede em uma posição os caracteres da linha, desde o CURSOR até o último caráter (equivale ao pressionamento da tecla "Back-Space")
- CTRL+I (#09) - Coloca o CURSOR na posição seguinte de TABULAÇÃO
- CTRL+J (#0A) - Coloca o CURSOR na linha seguinte (LINE FEED)
- CTRL+K (#0B) - Coloca o CURSOR na posição (1,1) da Tela
- CTRL+L (#0C) - Limpa a Tela e coloca o CURSOR na posição (1,1) (equivale ao acionamento da tecla "CLS/HOME")
- CTRL+M (#0D) - Equivale ao pressionamento da tecla RETURN ("Retorno do Carro")
- CTRL+N (#0E) - Coloca o CURSOR na última posição da linha
- CTRL+R (#12) - Liga/Desliga o modo "Inserção" (equivale ao pressionamento da tecla INS)
- CTRL+U (#15) - "Apaga" toda a linha sobre a qual está o CURSOR
- CTRL+X (#18) - Equivale ao pressionamento da tecla SELECT
- CTRL+[(#1B) - Equivale ao pressionamento da tecla ESC
- CTRL+\ (#1C) - Move o CURSOR uma posição para a Direita
- CTRL+] (#1D) - Move o CURSOR uma posição para a Esquerda
- CTRL+^ (#1E) - Move o CURSOR uma linha para Cima
- CTRL+_ (#1F) - Move o CURSOR uma linha para Baixo
- (#7F) - Apaga a letra que está sobre o CURSOR (equivale ao pressionamento da tecla DEL)

07 - TABELA INSTRUÇÕES ASSEMBLER

8E	ADC	A, (HL)	CB45	BIT	0,L	FB	EI	CB73	BIT	6,E
DBE00	ADC	A, (IX+0)	CB4E	BIT	1, (HL)	E3	EX (SP),HL	CB74	BIT	6,H
FD8E00	ADC	A, (IY+0)	DDCB004E	BIT	1, (IX+0)	DDE3	EX (SP),IX	CB75	BIT	6,L
8F	ADC	A,A	FDCB004E	BIT	1, (IY+0)	FDE3	EX (SP),IY	CB7E	BIT	7, (HL)
88	ADC	A,B	CB4F	BIT	1,A	08	EX AF,AF'	DDCB007E	BIT	7, (IX+0)
89	ADC	A,C	CB48	BIT	1,B	0B	EX DE,HL	FDCB007E	BIT	7, (IY+0)
8A	ADC	A,D	CB49	BIT	1,C	09	EXX	CB7F	BIT	7,A
CE00	ADC	A,0	CB4A	BIT	1,D	76	HALT	CB78	BIT	7,B
8B	ADC	A,E	CB4B	BIT	1,E	ED46	IM 0	CB79	BIT	7,C
8C	ADC	A,H	CB4C	BIT	1,H	ED56	IM 1	CB7A	BIT	7,D
8D	ADC	A,L	CB4D	BIT	1,L	ED5E	IM 2	CB7B	BIT	7,E
ED4A	ADC	HL,BC	CB56	BIT	2, (HL)	ED78	IN A, (C)	CB7C	BIT	7,H
ED5A	ADC	HL,DE	DDCB0056	BIT	2, (IX+0)	DB00	IN A, (#00)	CB7D	BIT	7,L
ED6A	ADC	HL,HL	FDCB0056	BIT	2, (IY+0)	ED40	IN B, (C)	CB7E	BIT	7,L
ED7A	ADC	HL,SP	CB57	BIT	2,A	ED48	IN C, (C)	CD0000	CALL	#0000
86	ADD	A, (HL)	CB50	BIT	2,B	ED50	IN D, (C)	DC0000	CALL	C, #0000
DD8600	ADD	A, (IX+0)	CB51	BIT	2,C	ED58	IN E, (C)	FC0000	CALL	M, #0000
FD8600	ADD	A, (IY+0)	CB52	BIT	2,D	ED58	IN H, (C)	D40000	CALL	NC, #0000
87	ADD	A,A	CB53	BIT	2,E	ED60	IN L, (C)	C40000	CALL	NZ, #0000
80	ADD	A,B	CB54	BIT	2,H	ED68	IN L, (C)	F40000	CALL	P, #0000
81	ADD	A,C	CB55	BIT	2,L	34	INC (HL)	EC0000	CALL	PE, #0000
82	ADD	A,D	CB5E	BIT	3, (HL)	DD3400	INC (IX+0)	E40000	CALL	PO, #0000
C600	ADD	A,0	DDCB005E	BIT	3, (IX+0)	FD3400	INC (IY+0)	CC0000	CALL	Z, #0000
83	ADD	A,E	FDCB005E	BIT	3, (IY+0)	3C	INC A	3F	CCF	
84	ADD	A,H	CB5F	BIT	3,A	04	INC B	BE	CP (HL)	
85	ADD	A,L	CB58	BIT	3,B	03	INC BC	DBE00	CP (IX+0)	
09	ADD	HL,BC	CB59	BIT	3,C	0C	INC C	FD8E00	CP (IY+0)	
19	ADD	HL,DE	CB5A	BIT	3,D	14	INC D	BF	CP A	
29	ADD	HL,HL	CB5B	BIT	3,E	13	INC DE	B8	CP B	
39	ADD	HL,SP	CB5C	BIT	3,H	1C	INC E	B9	CP C	
DD09	ADD	IX,BC	CB5D	BIT	3,L	24	INC H	BA	CP D	
DD19	ADD	IX,DE	CB66	BIT	4, (HL)	23	INC HL	FE00	CP 0	
DD29	ADD	IX,IX	DDCB0066	BIT	4, (IX+0)	DD23	INC IX	BB	CP E	
DD39	ADD	IX,SP	FDCB0066	BIT	4, (IY+0)	FD23	INC IY	BC	CP H	
FD09	ADD	IY,BC	CB67	BIT	4,A	2C	INC L	BD	CP L	
FD19	ADD	IY,DE	CB60	BIT	4,B	33	INC SP	EDA9	CPD	
FD29	ADD	IY,IY	CB61	BIT	4,C	EDAA	IND	ED89	CPDR	
FD39	ADD	IY,SP	CB62	BIT	4,D	EDBA	INDR	EDA1	CPI	
A6	AND	(HL)	CB63	BIT	4,E	EDAE	INI	EDB1	CFIR	
DDA600	AND	(IX+0)	CB64	BIT	4,H	EDB2	INIR	2F	CPL	
FDA600	AND	(IY+0)	CB65	BIT	4,L	E9	JP (HL)	27	DAA	
A7	AND	A	CB6E	BIT	5, (HL)	DDE9	JP (IX)	35	DEC (HL)	
A0	AND	B	DDCB006E	BIT	5, (IX+0)	FDE9	JP (IY)	DD3500	DEC (IX+0)	
A1	AND	C	FDCB006E	BIT	5, (IY+0)	C30000	JP #0000	FD3500	DEC (IY+0)	
A2	AND	D	CB6F	BIT	5,A	DA0000	JP C, #0000	3D	DEC A	
E600	AND	0	CB68	BIT	5,B	FA0000	JP M, #0000	05	DEC B	
A3	AND	E	CB69	BIT	5,C	D20000	JP NC, #0000	0B	DEC BC	
A4	AND	H	CB6A	BIT	5,D	C20000	JP NZ, #0000	0D	DEC C	
A5	AND	L	CB6B	BIT	5,E	F20000	JP P, #0000	15	DEC D	
CB46	BIT	0, (HL)	CB6C	BIT	5,H	EA0000	JP PE, #0000	1B	DEC DE	
DDCB0046	BIT	0, (IX+0)	CB6D	BIT	5,L	E20000	JP PO, #0000	1D	DEC E	
FDCB0046	BIT	0, (IY+0)	CB76	BIT	6, (HL)	CA0000	JP Z, #0000	25	DEC H	
CB47	BIT	0,A	DDCB0076	BIT	6, (IX+0)	38FE	JR C, #+0	2B	DEC HL	
CB40	BIT	0,B	FDCB0076	BIT	6, (IY+0)	18FE	JR #+0	DD2B	DEC IX	
CB41	BIT	0,C	CB77	BIT	6,A	30FE	JR NC, #+0	FD2B	DEC IY	
CB42	BIT	0,D	CB70	BIT	6,B	20FE	JR NZ, #+0	2D	DEC L	
CB43	BIT	0,E	CB71	BIT	6,C	28FE	JR Z, #+0	38	DEC SP	
CB44	BIT	0,H	CB72	BIT	6,D	320000	LD (#0000),A	F3	DI	
						ED430000	LD (#0000),BC	10FE	DJNZ #+0	

ED530000	LD	(#000),DE	ED4B0000	LD	BC,(#0000)	6A	LD	L,D	CB87	RES	0,A
220000	LD	(#0000),HL	010000	LD	BC,#00	2E00	LD	L,0	CB80	RES	0,B
DD220000	LD	(#0000),IX	4E	LD	C,(HL)	6B	LD	L,E	CB81	RES	0,C
FD220000	LD	(#0000),IY	DD4E00	LD	C,(IX+0)	6E	LD	L,(HL)	CB82	RES	0,D
ED730000	LD	(#0000),SP	FD4E00	LD	C,(IY+0)	DD4E00	LD	L,(IX+0)	CB83	RES	0,E
02	LD	(BC),A	4F	LD	C,A	FD4E00	LD	L,(IY+0)	CB84	RES	0,H
12	LD	(DE),A	48	LD	C,B	6C	LD	L,H	CB85	RES	0,L
77	LD	(HL),A	49	LD	C,C	6D	LD	L,L	CB8E	RES	1,(HL)
70	LD	(HL),B	4A	LD	C,D	ED4F	LD	R,A	DDC8008E	RES	1,(IX+0)
71	LD	(HL),C	0E00	LD	C,0	ED7B0000	LD	SP,(#0000)	FDC8008E	RES	1,(IY+0)
72	LD	(HL),D	4B	LD	C,E	310000	LD	SP,#00	CB8F	RES	1,A
3600	LD	(HL),0	4C	LD	C,H	F9	LD	SP,HL	CB88	RES	1,B
73	LD	(HL),E	4D	LD	C,L	DDF9	LD	SP,IX	CB89	RES	1,C
74	LD	(HL),H	56	LD	D,(HL)	FDf9	LD	SP,IY	CB8A	RES	1,D
75	LD	(HL),L	DD5600	LD	D,(IX+0)	ED48	LDD		CB8B	RES	1,E
DD7700	LD	(IX+0),A	FD5600	LD	D,(IY+0)	EDB8	LDDR		CB8C	RES	1,H
DD7000	LD	(IX+0),B	57	LD	D,A	ED40	LDI		CB8D	RES	1,L
DD7100	LD	(IX+0),C	50	LD	D,B	ED80	LDIR		CB8E	RES	2,(HL)
DD7200	LD	(IX+0),D	51	LD	D,C	ED44	NEG		CB96	RES	2,(HL)
DD360000	LD	(IX+0),0	52	LD	D,D	00	NOP		DDC80096	RES	2,(IX+0)
DD7300	LD	(IX+0),E	1600	LD	D,0	B6	OR	(HL)	FDC80096	RES	2,(IY+0)
DD7400	LD	(IX+0),H	53	LD	D,E	DD8600	OR	(IX+0)	CB97	RES	2,A
DD7500	LD	(IX+0),L	54	LD	D,H	FDB600	OR	(IY+0)	CB90	RES	2,B
FD7700	LD	(IY+0),A	55	LD	D,L	B7	OR	A	CB91	RES	2,C
FD7000	LD	(IY+0),B	ED5B0000	LD	DE,(#0000)	B0	OR	B	CB92	RES	2,D
FD7100	LD	(IY+0),C	110000	LD	DE,#0000	B0	OR	B	CB93	RES	2,E
FD7200	LD	(IY+0),D	5E	LD	E,(HL)	B1	OR	C	CB94	RES	2,H
FD360000	LD	(IY+0),0	DD5E00	LD	E,(IX+0)	B2	OR	D	CB95	RES	2,L
FD7300	LD	(IY+0),E	FD5E00	LD	E,(IY+0)	F600	OR	0	CB9E	RES	3,(HL)
FD7400	LD	(IY+0),H	5F	LD	E,A	B3	OR	E	DDC8009E	RES	3,(IX+0)
FD7500	LD	(IY+0),L	58	LD	E,B	B4	OR	H	FDC8009E	RES	3,(IY+0)
3A0000	LD	A,(#0000)	59	LD	E,C	B5	OR	L	CB9F	RES	3,A
0A	LD	A,(BC)	5A	LD	E,D	EDBB	OTDR		CB98	RES	3,B
1A	LD	A,(DE)	1E00	LD	E,0	EDB3	OTIR		CB99	RES	3,C
7E	LD	A,(HL)	5B	LD	E,E	ED79	OUT	(C),A	CB9A	RES	3,D
DD7E00	LD	A,(IX+0)	5C	LD	E,H	ED41	OUT	(C),B	CB9B	RES	3,E
FD7E00	LD	A,(IY+0)	5D	LD	E,L	ED49	OUT	(C),C	CB9C	RES	3,H
7F	LD	A,A	66	LD	H,(HL)	ED51	OUT	(C),D	CB9D	RES	3,L
7B	LD	A,B	DD6600	LD	H,(IX+0)	ED59	OUT	(C),E	CBA6	RES	4,(HL)
79	LD	A,C	FD6600	LD	H,(IY+0)	ED61	OUT	(C),H	DDC800A6	RES	4,(IX+0)
7A	LD	A,D	67	LD	H,A	ED69	OUT	(C),L	FDC800A6	RES	4,(IY+0)
3E00	LD	A,0	60	LD	H,B	0300	OUT	(#00),A	CB7	RES	4,A
7B	LD	A,E	61	LD	H,C	EDAB	OUTD		CBA0	RES	4,B
7C	LD	A,H	62	LD	H,D	EDA3	OUTI		CBA1	RES	4,C
ED57	LD	A,I	2600	LD	H,0	F1	POP	AF	CBA2	RES	4,D
7D	LD	A,L	63	LD	H,E	C1	POP	BC	CBA3	RES	4,E
ED5F	LD	A,R	64	LD	H,H	D1	POP	DE	CBA4	RES	4,H
46	LD	B,(HL)	65	LD	H,L	E1	POP	HL	CBA5	RES	4,L
DD4600	LD	B,(IX+0)	2A0000	LD	HL,(#0000)	DDE1	POP	IX	CBAE	RES	5,(HL)
FD4600	LD	B,(IY+0)	210000	LD	HL,#0000	FDE1	POP	IY	DDC800AE	RES	5,(IX+0)
47	LD	B,A	ED47	LD	I,A	F5	PUSH	AF	FDC800AE	RES	5,(IY+0)
40	LD	B,B	DD2A0000	LD	IX,(#0000)	C5	PUSH	BC	CBAF	RES	5,A
41	LD	B,C	DD210000	LD	IX,#0000	D5	PUSH	DE	CBAB	RES	5,B
42	LD	B,D	FD2A0000	LD	IY,(#0000)	E5	PUSH	HL	CBA9	RES	5,C
0600	LD	B,0	FD210000	LD	IY,#0000	DDE5	PUSH	IX	CBAA	RES	5,D
43	LD	B,E	6F	LD	L,A	FDE5	PUSH	IY	CBAB	RES	5,E
44	LD	B,H	68	LD	L,B	CB86	RES	0,(HL)	CBAC	RES	5,H
45	LD	B,L	69	LD	L,C	DDC80086	RES	0,(IX+0)	CBAD	RES	5,L
						FDC80086	RES	0,(IY+0)	CB86	RES	6,(HL)

DDCB0086	RES	6,(IX+0)	CB19	RR	C	CBCA	SET	1,D	CBF8	SET	7,B
FDCB0086	RES	6,(IY+0)	CB1A	RR	D	CBCB	SET	1,E	CBF9	SET	7,C
CB87	RES	6,A	CB1B	RR	E	CBCC	SET	1,H	CBFA	SET	7,D
CB80	RES	6,B	CB1C	RR	H	CBCD	SET	1,L	CBFB	SET	7,E
CB81	RES	6,C	CB1D	RR	L	CB06	SET	2,(HL)	CBFC	SET	7,H
CB82	RES	6,D	IF	IRA		DDCB0006	SET	2,(IX+0)	CBFD	SET	7,L
CB83	RES	6,E	CB0E	RR	(HL)	FDCB0006	SET	2,(IY+0)	CB26	SLA	(HL)
CB84	RES	6,H	DDCB000E	RR	(IX+0)	CB07	SET	2,A	DDCB0026	SLA	(IX+0)
CB85	RES	6,L	FDCB000E	RR	(IY+0)	CB00	SET	2,B	FDCB0026	SLA	(IY+0)
CB8E	RES	7,(HL)	CB0F	RR	A	CB01	SET	2,C	CB27	SLA	A
DDCB000E	RES	7,(IX+0)	CB08	RR	C	CB02	SET	2,D	CB20	SLA	B
FDCB000E	RES	7,(IY+0)	CB09	RR	B	CB03	SET	2,E	CB21	SLA	C
CB8F	RES	7,A	CB0A	RR	D	CB04	SET	2,H	CB22	SLA	D
CB88	RES	7,B	CB0B	RR	E	CB05	SET	2,L	CB23	SLA	E
CB89	RES	7,C	CB0C	RR	H	CB0E	SET	3,(HL)	CB24	SLA	H
CB8A	RES	7,D	CB0D	RR	L	DDCB000E	SET	3,(IX+0)	CB25	SLA	L
CB8B	RES	7,E	OF	IRCA		FDCB000E	SET	3,(IY+0)	CB2E	SRA	(HL)
CB8C	RES	7,H	ED67	RRD		CB0F	SET	3,A	DDCB002E	SRA	(IX+0)
CB8D	RES	7,L	C7	RST	#00	CB08	SET	3,B	FDCB002E	SRA	(IY+0)
C9	RET		CF	RST	#08	CB09	SET	3,C	CB2F	SRA	A
DB	RET	C	D7	RST	#10	CB0A	SET	3,D	CB28	SRA	B
FB	RET	M	DF	RST	#18	CB0B	SET	3,E	CB29	SRA	C
DO	RET	NC	E7	RST	#20	CB0C	SET	3,H	CB2A	SRA	D
CO	RET	NZ	E7	RST	#28	CB0D	SET	3,L	CB2B	SRA	E
FO	RET	P	EF	RST	#28	CBE6	SET	4,(HL)	CB2C	SRA	H
EB	RET	PE	F7	RST	#30	DDCB00E6	SET	4,(IX+0)	CB2D	SRA	L
EO	RET	PD	FF	RST	#38	FDCB00E6	SET	4,(IY+0)	CB3E	SRL	(HL)
CB	RET	Z	9E	SBC	A,(HL)	CBE7	SET	4,A	DDCB003E	SRL	(IX+0)
ED4D	RETI		DD9E00	SBC	A,(IX+0)	CBE0	SET	4,B	FDCB003E	SRL	(IY+0)
ED45	RETN		FD9E00	SBC	A,(IY+0)	CBE1	SET	4,C	CB3F	SRL	A
CB16	RL	(HL)	9F	SBC	A,A	CBE2	SET	4,D	CB38	SRL	B
DDCB0016	RL	(IX+0)	9B	SBC	A,B	CBE3	SET	4,E	CB39	SRL	C
FDCB0016	RL	(IY+0)	99	SBC	A,C	CBE4	SET	4,H	CB3A	SRL	D
CB17	RL	A	9A	SBC	A,D	CBE5	SET	4,L	CB3B	SRL	E
CB10	RL	B	DE00	SBC	A,0	CBEE	SET	5,(HL)	CB3C	SRL	H
CB11	RL	C	9B	SBC	A,E	DDCB00EE	SET	5,(IX+0)	CB3D	SRL	L
CB12	RL	D	9C	SBC	A,H	FDCB00EE	SET	5,(IY+0)	96	SUB	(HL)
CB13	RL	E	9D	SBC	A,L	CBEF	SET	5,A	DD9600	SUB	(IX+0)
CB14	RL	H	ED42	SBC	HL,BC	CBE8	SET	5,B	FD9600	SUB	(IY+0)
CB15	RL	L	ED52	SBC	HL,DE	CBE9	SET	5,C	97	SUB	A
CB17	RL	A	ED62	SBC	HL,HL	CBEA	SET	5,D	90	SUB	B
CB06	RLC	(HL)	ED72	SBC	HL,SP	CBEB	SET	5,E	91	SUB	C
DDCB0006	RLC	(IX+0)	37	SCF		CBEC	SET	5,H	92	SUB	D
FDCB0006	RLC	(IY+0)	CB06	SET	0,(HL)	CBED	SET	5,L	93	SUB	E
CB07	RLC	A	DDCB0006	SET	0,(IX+0)	CBF6	SET	6,(HL)	D600	SUB	0
CB00	RLC	B	FDCB0006	SET	0,(IY+0)	DDCB00F6	SET	6,(IX+0)	94	SUB	H
CB01	RLC	C	CB07	SET	0,A	FDCB00F6	SET	6,(IY+0)	95	SUB	L
CB02	RLC	D	CB00	SET	0,B	CBF7	SET	6,A	AE	XOR	(HL)
CB03	RLC	E	CB01	SET	0,C	CBF0	SET	6,B	DDAE00	XOR	(IX+0)
CB04	RLC	H	CB02	SET	0,D	CBF1	SET	6,C	FDAE00	XOR	(IY+0)
CB05	RLC	L	CB03	SET	0,E	CBF2	SET	6,D	AF	XOR	A
07	RLCA		CB04	SET	0,H	CBF3	SET	6,E	AB	XOR	B
ED6F	RLD		CB05	SET	0,L	CBF4	SET	6,H	A9	XOR	C
CB1E	RR	(HL)	CBCE	SET	1,(HL)	CBF5	SET	6,L	AA	XOR	D
DDCB001E	RR	(IX+0)	DDCB00CE	SET	1,(IX+0)	CBFE	SET	7,(HL)	EE00	XOR	0
FDCB001E	RR	(IY+0)	FDCB00CE	SET	1,(IY+0)	DDCB00FE	SET	7,(IX+0)	AB	XOR	E
CB1F	RR	A	CB0F	SET	1,A	FDCB00FF	SET	7,(IY+0)	AC	XOR	H
CB18	RR	B	CB08	SET	1,B	CBFF	SET	7,A	AD	XOR	L
			CB09	SET	1,C						



LANÇA ESTA GRAN-
DE NOVIDADE PARA
O SEU MSX:
BIT-BASIC
(Livro + Software)

Aqui está o livro que explica *detalhadamente*, instrução por instrução, o Software Bit-Basic com que você faz alguns "milagres"...

Novos e interessantíssimos comandos! ● listagem controlada de programas ● cópia/movimentação de linhas ● busca de constantes ● dois programas carregados (com possibilidades de "união" sem "misturar" as linhas).

Basic com "*Sintaxe Simplificada*"!

Programas Basic "de uma linha" previamente carregados! ● programas utilitários, acionados com sintaxe simplificada (sem necessidade de carga a partir de fita/disquete), inclusive programas criados por você mesmo!

E tudo isto com o Interpretador Basic integralmente e simultaneamente disponível!

E mais:

Você também vai aprender essa mágica! O livro ensina como interpretar o Basic e alguns de seus misteriosos segredos. O Bit-Basic é uma raridade, pois é um Software "aberto" ao usuário e *completamente documentado*!

Você não conhece ASSEMBLER? Não tem problema! Este livro, que acompanha o Software Bit-Basic, explica o funcionamento do Z-80 e de sua "linguagem" (o Assembler Z-80) de maneira simples e objetiva, utilizando, para isso, os seus próprios conhecimentos do Basic!

**BIT-BASIC
UM SOFTWARE
INTEIRAMENTE NACIONAL**

BIT-BASIC

Luiz C. Bittencourt