



Das Programm wurde auf Richtigkeit hin überprüft. Für eventuelle Fehler im Programm, im Text, in den Beispielen oder entstehende Schäden durch eine Benutzung des Programms kann keine Haftung übernommen werden.

Das Programm und die Beschreibung können jederzeit ohne Bekanntgabe geändert werden.

Herstellung und Vertrieb: sds computer Service
Mainzer Straße 47
5568 Daun - Eifel

06592 / 1646

Alle Rechte vorbehalten.
Jede Art der Vervielfältigung, auch des Programms, oder
Speicherung auf Datenträgern ist untersagt.

Copyright (c) 1986 by :

Frank Lauter
Gustav von Veit Str. 12
5300 Bonn 1

55-1917

FLDOS

Handbuch



```

.....
*****
*****          FLDOS Manual für Version 1. x          *****
*****
*****          Copyright by Frank Lauter & nibbelsoft      *****
*****
.....

```

Vorwort:

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des FLDOS's. Sie haben durch den Kauf dieses Betriebssystems und des dazu gehörenden Disketten - Editors, die Möglichkeit jeglichen Zugriff auf die Diskette zu nehmen. Vorausgesetzt die Diskette hat das normale Basic - Format. Als erster, bevor Sie die weitreichenden Funktionen des FLDOS's testen, sollten Sie sich eine Sicherheitscopy anfertigen.

Da die Kontrollfunktion des Basicinterpreters nicht mehr vorhanden ist, sind die Gefahren die dadurch entstehen, einleuchtend.

1. Bei unsachgemäßer Handhabung Datenverlust.
2. Durch Umgehung von Copierschutzen, Software - Klau (Rechtsverletzung) usw.

Der Autor kann daher keinerlei Garantien für die Benutzung des FLDOS's übernehmen.

Das FLDOS ist so konzipiert worden, daß es auf jeder Basic Diskette Platz findet und den Basicinterpreter als Ladeprogramm für Maschinenprogramme überflüssig macht (siehe Installation). Der Programmierer findet in ihm reichlich Routinen die ihm die Arbeit mit der Diskette und der Darstellung in 80 Zeichen erleichtern (siehe Anhang).

Sie werden sich sicher über die 'gesunde' Mischung aus deutschen und englischen Texten wundern. Diese Art der Darstellung ist lediglich gewählt, um Begriffsduplikationen zu vermeiden oder um das FLDOS kurz zu halten. Z.B. muß unterschieden werden zwischen lesen von Programmen (L-load), oder lesen von einzelnen Sektoren ohne Eintrag im Directory (R-load).



Start des FLDOS's

Starten des FLDOS's: Legen Sie die FLDOS Master - Diskette in Laufwerk eins ein. Im IPL - Monitor - Menue 'F' drücken. Jetzt besteht die Möglichkeit, schon beim Laden des Betriebssystems einige Sonderfunktionen aufzurufen.

1. **Retten der PCG:** Durch Festhalten der Taste 'A' wird die 700er PCG nach 2000H verschoben.
2. **Start Diskedit:** Durch Festhalten der Taste 'E' wird direkt Diskedit gestartet.
3. **Start Bootloader:** Durch Festhalten der Taste 'F' wird zuerst der Bootloader gestartet und nicht das FLDOS. D. h. das Directory (nur 9. Sector) wird ausgegeben und durch die Tasten 1-8 können die acht Programme, falls vorhanden, direkt gestartet werden. Diese Funktion kann umgekehrt werden. Anstatt COH muss C8H im absoluten Sector 29H im Byte 83H eingetragen werden. (Diskedit)

Nach dem Booten des FLDOS's meldet sich das Betriebssystem mit dem blinkendem Wort 'EINGABE' und einer Auswahl von Unterprogrammen oder Funktionen (Commands:). Der erste Buchstabe ist jeweils invertiert dargestellt und reicht bereits als Eingabe um den jeweiligen Befehl auszuführen. Spätestens an dieser Stelle wird der erste Vorteil sichtbar. Anstatt wie im Basic 'DIR'+CR einzugeben, reicht das Drücken der Taste 'D'.

Dir / L-load - S-save File / R-read - W-rite Sector(s) / Q-uite

Load: Durch Drücken von 'L' wird die EINGABE - Zeile gelöscht und das Betriebssystem wartet mit 'Filename:' und Unterstrichcursor auf den Namen des zu ladenden Programms. Wird dies mit CR beantwortet, erscheint das Directory der Diskette. Sollte kein Programm mit dem eingegebenen Namen auf der Diskette sein, geschieht dies ebenfalls. Nur bei Vorhandensein des Programms oder bei Abbruch durch 'ESC' ist ein Verlassen dieses Eingabemodus möglich. Ist das Programm vorhanden, erscheint die nächste Kommando - Ebene und die File - Daten (Name / Ladeadresse / Länge / Autostart).



CR = Accept Data / W-rong file / M-odify Data / Q-uit

Durch Betätigen der Taste 'CR' wird das Programm geladen und gestartet. 'W' erlaubt die Eingabe eines anderen Programmnamns. Durch 'M' läßt sich die Ladeadresse verändern (Innerhalb gewisser Schranken siehe Anhang) und das Starten wird unterdrückt. 'Q' springt in die oberste Kommando - Ebene.

Save: Durch Drücken von 'S' wird die EINGABE Zeile gelöscht und das Betriebssystem wartet mit 'Filename:' und Unterstrichcursor auf den Namen des zu sichernden Programms. Wird dies mit CR beantwortet, erscheint das Directory der Diskette. Sollte schon ein Programm mit dem eingegebenen Namen auf der Diskette sein, wird der Fehler ausgegeben und man befindet sich in der obersten Kommando - Ebene. Nur wenn ein Programmname eingegeben wird der noch nicht auf Diskette gespeichert ist oder bei Abbruch durch 'ESC' ist ein Verlassen dieses Eingabemodus möglich. Ist der Programmname nicht vorhanden, erscheint eine Folge von Abfragen.

Achtung: Alle Eingaben werden Hexadezimal interpretiert.

1. RAM Adresse: Geben Sie die Anfangsadresse ein.
2. Länge: Geben Sie die Länge des Programms ein.
3. Autostart: Geben Sie die Startadresse ihres Programms ein.

Nachdem das Programm auf Diskette geschrieben ist und keine Fehler aufgetreten sind, erscheint die Meldung 'File saved' und man befindet sich wieder in der oberen Kommando - Ebene

Erase: Durch drücken von 'E' wird die EINGABE Zeile gelöscht und das Betriebssystem wartet mit 'Filename:' und Unterstrichcursor auf den Namen des zu löschenden Programms. Wird dies mit CR beantwortet, erscheint das Directory der Diskette. Sollte kein Programm mit dem eingegebenen Namen auf der Diskette sein, geschieht dies ebenfalls. Nur bei Vorhandensein des Programms oder bei Abbruch durch 'ESC' ist ein Verlassen dieses Eingabemodus möglich. Ist das Programm vorhanden wird es aus dem Directory gelöscht und es erscheint die Meldung 'File Erased'.

TIP: Sollten Sie ein falsches Programm gelöscht haben und sonst noch keinen schreibenden Zuriff auf die Diskette vorgenommen haben, können Sie durch folgende Schritte das Programm wieder 'retten'.



1. Diskedit aufrufen.
2. Im Sector 10H ff. steht das Directory in dem das erste Byte vor jedem Programmnamen angibt, ob jenes Programm noch auf Diskette ist. Nachdem Sie vor dem Namen 01 eingetragen haben, können Sie es mit File I/O wieder laden.
3. Mit Load das Programm jetzt in den Speicher ab 1200H laden (Modify Data 1200).
4. Jetzt mit Save Programm wieder auf Diskette schreiben. (RAM Adresse = 1200)
5. Mit Diskedit 01 vor dem alten Namen wieder in 00 ändern. Eventuell Ladeadresse (Byte 24,23) auf Originalwert ändern.

Nur das exakte Ausführen dieser Schritte garantiert die fehlerfreie Funktion der Diskette.

Read / Write Mit diesen Unterprogrammen lassen sich Bereiche (Sectoren) von der Diskette in den Speicher laden bzw. aus dem Speicher auf die Diskette schreiben. (kein Eintrag ins Directory)

Quit Verlassen dieser Kommando - Ebene zur Obersten.

Oberste Kommando - Ebene:

- F-file IO** File input und output Sprung in oben beschriebene Kommando - Ebene.
- D-rive** Setzt Zugriff auf Laufwerk 1-4. Die Umschaltung von File IO nach Edit und umgekehrt erfolgt immer von Laufwerk eins.
- E-dit** Schaltet um auf den Disk-edit Teil des FLDOS's. (Master - Diskette oder Diskette mit FLDOS muß in Laufwerk eins sein).
- B-oot** Springt in den Monitor und bootet Diskette.
- M-onitor** Startet den Monitor. (700 Modus wird initialisiert).



Diskedit:

Read Nach dem Umschalten von File IO nach Edit befindet man sich in der Read Kommando - Ebene.

A-bsoluter Sector / F-ile begin / Q-uit

Durch Drücken von 'Q' wird die oberste Kommando - Ebene angesprungen. Diese ist gleich der obersten in File IO mit dem einzigen Unterschied, daß von hier aus File IO nachgeladen wird und nicht Edit.

Absoluter Sector Ein Sector mit dem eingegebenen Hexwert wird geladen und als Hex - Ascii - Dump dargestellt.

File begin Durch Drücken von 'F' wird die EINGABE Zeile gelöscht und das Betriebssystem wartet mit 'Filename:' und Unterstrichcursor auf den Namen des zu bearbeitenden Programms. Wird dies mit CR beantwortet, erscheint das Directory der Diskette. Sollte kein Programm mit dem eingegebenen Namen auf der Diskette sein, geschieht dies ebenfalls. Nur bei Vorhandensein des Programms oder bei Abbruch durch 'ESC' ist ein Verlassen dieses Eingabemodus möglich. Ist das Programm vorhanden, erscheint die nächste Kommando - Ebene und der erste Sector des Programms wird geladen und angezeigt im Hex - Ascii Format. Mit dem Zusatz, daß die Adresse im File angezeigt wird, d. h. falls das Programm sich nicht mehr verschiebt, läßt sich so die Stelle im RAM errechnen an der der betreffende Sector später stehen wird. Der Offset im Sector läßt sich leicht durch die Bezifferung vor jeder Zeile ablesen.

Nach diesen beiden Möglichkeiten der Eingabe erscheint das eigentliche Edit - Menue.

N-ext / L-ast / M-odify / U-pdate / R-ead / Z-eichensatz 2 / Q-uit

Next / Last Zeigen den nächsten bzw. den Sector vor dem Momentanen.

Modify Verändern des Sectors. Eingabemöglichkeit in Hex und ASCII Format. (wird mit INST und DEL umgeschaltet). Siehe Kommando - Zeile.

**Update**

Vor dem Drücken von 'U' und somit Verändern des Sectors auf der Diskette, sollten Sie sich im klaren sein, daß Sie bei einer falschen Veränderung z.B. ein oder mehrere Programme zerstören können !!

Zeichensatz

Schaltet zwischen 1. und 2. Zeichensatz um.

Fehlermöglichkeiten:

Um das Betriebssystem möglichst kurz zu halten, wurde auf einige programmtechnische Mittel verzichtet.

1. Es gibt keinen Pseudo - Bildspeicher.
2. Da das FLDOS ohne Scrollen auskommt, wurde auf eine Scrollroutine und eine Routine die testet ob der Cursor außerhalb des Bildschirms steht, verzichtet.
3. Um den Basicinterpreter in das Directory eintragen zu können, benutzt das FLDOS 9 Sektoren als Directory gegenüber dem Basic das nur 8 benutzt. Daher kann es passieren das der Basicinterpreter ein Programm mit einem Namen zuläßt das schon im 9. Sector steht. (Dieser läßt sich im Zweifelsfalle mit Diskedit ändern).
4. Die Lade - Run - Routine ruft zum verschieben die im IPL befindliche Routine auf. Daher ist ein verschieben auf eine Adresse kleiner als 1200H nur möglich, wenn Start und Ladeadresse gleich null sind. Sollten Sie die Ladeadresse mit Modify verändert wollen ist darauf zu achten, daß das FLDOS dabei nicht zerstört wird.



Installation FLDOS:

Um das FLDOS von der gelieferten Master - Diskette auf eine Basic Diskette zu überspielen sind folgende Schritte notwendig.

1. Die Filedaten des Basicinterpreters aus dem Absoluten Sector 0H in den Absoluten Sector 18H Übertragen.

Z. B.

Absoluter Sector 0:

```
00: 03 49 50 4C 50 52 4F 4D 5A 38 30 30 44 2D 42 42
10: 53 49 43 0D 00 B0 00 00 00 00 00 00 00 FF 30 00
      -----
```

Die unterstrichenen Bytes müssen an folgende Stelle im Directory stehen.

Absoluter Sector 18H

```
00: 01 42 41 53 49 43 0D 00 00 00 00 00 00 00 00 00
10: 00 00 00 00 00 B0 00 00 00 00 00 00 00 00 30 00
      -----
```

Hierbei bedeutet 00 B0 Die Länge des Basicinterpreters 8000H oder 45056 Dezimal.

FF bedeutet Master - Diskette.

30 00 Bedeutet Absoluter Sector 0030H. (Startsector des Basicinterpreters)

2. Ab Sector 0000H F00H Bytes Übertragen. Ab Sector 0019H ~~20FFH~~ Bytes von der Master - Diskette auf die Basic - Diskette Übertragen. *16FF H*

Weiterhin besteht die Möglichkeit außer dem Basic weitere sieben Programme in den Absoluten Sector 18H einzutragen. Diese Programme können dann vom Bootloader des FLDOS's geladen und gestartet werden.

Sollte Ihnen die ausgereifte Farbgebung nicht zusagen oder auf Ihrem Bildschirm nich zu lesen sein, kann Ihnen geholfen werden.

Die Farbe für den Diskedit - Teil steht im Absoluten Sector 1 Byte 01AH ist die Schreibfarbe (hier 00) Byte 01BH ist die Hintergrund-Farbe (hier 07).

Im File IO - Teil des FLDOS's steht die Farbe im Absoluten Sector 01DH Byte 00H, C1H (siehe oben).



Anhang:

Zusätzlich zu den bisherigen Möglichkeiten bietet das FLDOS noch einige leistungsstarke Routinen für den 'geübten' Maschinen - Sprache Programmierer.

Der Hauptspeicher steht Ihnen von 1200H bis FE00H zur Verfügung.

Folgende Speicherbereiche werden weiterhin benötigt.

Beim umschalten von File I/O nach Edit C000H - C020H (Ladeprogramm). Beim umschalten von Edit nach File I/O oder Booten von FLDOS 1200H - 2300H und von CE00H - CFFFH

Sollten Sie nur auf die direkten Disketten - Routinen Wert legen, ist die erste für Sie nutzbare Adresse 2ADH. (siehe Disk I/O)

Alle Routinen die nicht durch EXT (External) gekennzeichnet sind springen bei Auftreten eines Fehlers nach 0D51H (Fehlertext steht ab DE) oder nach 053FH zu FEHLER. (siehe FEHLER - Routine)

053FH FEHLER Bereitet nach Fehlernummer im Accu Text aus dem Monitor auf. Der Fehlertext steht nach dem Aufruf an der durch die Speicherstelle 0543H adressierten Stelle.

Beispiel: LD A, Fehlernummer
 LD HL, BUFF
 LD (0543H), HL
 LD HL, EXIT
 LD (0561H), HL
 JP 053FH
 EXIT: LD DE, BUFF
 CALL 03DDH ; MSG
 HALT
 BUFF: DEFS 40, 0

Ausgaberroutinen:

1. EXIT 031FH DISP Displaymatrix ab Cursorposition
 Ausgabe von beliebigen Matrizen
 adressiert ab dem DE - Register

Beispiel:
 ORG 1200H
 ; Bildschirm initialisieren
 ; und löschen, Cursor setzen
 LD DE, TABELLE ; z. B. für '/'
 CALL 031FH
 HALT
 TABELLE: DEFB 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128



EXT **0336H PRINT** Ausgabe des Accus als ASCII Zeichen. Ausführung von Kontrollcodes (ASCII < 20H)

1 = SWAP schaltet auf 2. Zeichensatz. bzw. bei erneutem Aufruf auf 1. Zeichensatz.

2 = REVERS schaltet auf Negativschrift bzw. bei erneutem Aufruf auf Normalmodus.

14H= CSRL setzt Cursor ein Zeichen nach links.

16H= CLS löscht Bildschirm im Modus 640 * 200 in einer Farbe

Beispiel: LD A,65 ; 'A'
 CALL 0336H
 HALT

Gibt ein 'A' auf dem Bildschirm an der momentanen Cursor - Position aus.

Die Register AF, BC, DE, HL bleiben erhalten.

EXT **03DDH MSG** Ausgabe von Texten im ASCII Format (wiederholtes Aufrufen von PRINT; Ende bei 0) Ausführung von Kontrollcodes.
Beispiel: ORG 1200H

 ; Bildschirm initialisieren
 ; und löschen, Cursor setzen
 LD DE,TEXT
 CALL 0336H
 HALT

TEXT: DEFM 'TEST',1,'TEST',2,'TEST'
 DEFM 1,'TEST',2,'TEST'
 DEFB 0 ; Textende

Es erscheint das Wort TEST fünfmal auf dem Bildschirm. Zuerst normal dann im 2. Zeichensatz, Revers 2. Zeichensatz, Revers 1. Zeichensatz und wieder normal.

EXT **061CH PHLHEX** Schreib das HL - Register als Hexzahl mit führenden Nullen.



EXT 0621H PAHEX Schreibt Accu als Hexzahl mit führenden Nullen.

EXT 0C7EH DEZHL Wandelt den Wert des HL - Registers in eine Dezimalzahl (DE) in ASCII - Format um
 Beispiel: LD HL, 0D000H
 LD DE, BUFF
 LD B, 0 ; Unterdrückt führende Nullen
 CALL 0C7EH
 LD DE, BUFF
 CALL MSG
 HALT
 BUFF: DEFS 6

Gib ab der Cursor-Position '53248' aus. BUFF ist ein Speicherbereich der für die Aufbereitung benötigt wird.

EXT 0574H NIBBEL Wandelt eine im Accu befindliche ASCII - Zahl in den unteren Nibbel um. Das Carry - Flag ist bei Fehler gesetzt.

Bildschirmsteuer - Routinen:

Die Cursor - Position befindet sich in der Speicherstelle (02AFH) dies entspricht 1171H im Monitor. Die Farben in der die Texte ausgegeben werden befinden sich in den Speicherstellen (02C0H) Vordergrund und (02C1H) Hintergrund.

EXT 03F4H CR Setzt den Cursor eine Zeile tiefer. (Kein SCROLLEN des Bildschirms), d.h. es ist selbst darauf zu achten, daß der Cursor innerhalb des sichtbaren Bereiches bleibt.

EXT 0402H INIT80 Screen initialisieren in 80 Zeichen. Initialisiert den Bildschirmmodus 640*200 in einer Farbe, Paletten, Write-Readformat auf Normalwerte. (Kein CLS) Farbe nach (02C0H) und (02C1H). Löscht Cursor Anzeige Flag.



EXT 0381H REVERS wie PRINT mit Accu = 2

EXT 0431H CURSOR Setzt Cursorunterstrich bzw. löscht ihn je nach Anzeige Flag. (siehe SINIT80).

EXT 0490H INIT Schaltet alles auf RAM und SINIT80

Disketten - Routinen:

EXT DISK I/O Direktes lesen oder schreiben auf Diskette. Es wird nur der Speicher von 0000H bis 02ADH benötigt.

HL - Register = Ladeadresse
 DE - Register = Länge
 BC - Register = Absoluter Startsector
 A - Register = Drivenummer 0-3
 Schreiben auf Diskette.
 Lesen von Diskette.
 Carry - Flag bei Fehler gesetzt.
 Schaltet den Motor aus und setzt
 Restore - Flag zurück.

0165H WRITE
 0162H READ

00E8H MOTORAUS

IDBLOCK

Ist ein Speicherbereich der von den FLDOS - Routinen benutzt wird.

06CCH	1. Länge des Files	z. B. DEFW 0200H
06CEH	2. Ladeadresse	z. B. DEFW 1200H
06D0H	3. Autostart	z. B. DEFW 1300H
02BEH	4. Drivenummer	z. B. DEFB 0
02B7H	5. Absolute Sectornummer	z. B. DEFW 0030H
02B9H	6. Erster Sector	z. B. DEFW 0123H

080FH SAYE Schreibt File auf Diskette.

Beispiel: Speicherbereich von 1200H-2000H mit Autostart 1300H

```
LD HL, NAME
LD DE, 1044H ; Speicher für Name
LD B, 0
```

```
LOOP1: LD A, (HL)
LD (DE), A
INC HL
```



```

INC DE
INC B
CP ODH
JR NZ, LOOP1
LD HL, FEHLER ; Eintrag für
                ; eigene Fehler
                ; Routine. Sonst
                ; 053FH bei Fehler
LD (082BH), HL ; Rücksprung bei
                ; Fehler
LD A, 0C9H     ; 280 RET
LD (0838H), A
LD A, B       ; Länge Filename
CALL 080FH
JR OK
FEHLER:       ; Accu = Fehlernummer
                ; Eigene Fehleroutine

OK:           LD HL, FERTIG ; Oder Error
                ; (DE='File Saved')
LD (0870H), HL ; Exit eigen
LD HL, 1200H   ; Ladeadresse
PUSH HL       ; Auf Stack
LD HL, 0E00H  ; Länge
PUSH HL       ; Auf Stack
LD HL, 1300H  ; Autostart
PUSH HL       ; Auf Stack
IOR A         ; Drive 0
LD (02BEH), A
CALL 0850H    ; Kein Return
FERTIG: HALT
NAME:         DEFN 'TESTPROG', ODH
    
```

Programm ist auf Diskette im Directory und in der Sectorbelegungstabelle eingetragen.

OABIN RUNPROG Startet ein Maschinen Programm.

```

Beispiel: LD HL, NAME
           LD DE, 1044H ; Speicher für Name
           LD B, 0
LOOP2:    LD A, (HL)
           LD (DE), A
           INC HL
           INC DE
           INC B
           CP ODH
           JR NZ, LOOP2
           LD A, B
           LD (02BCH), A ; Länge Name
           CALL 0BF1H   ; EXT ENTRY
                       ; Liest Eintrag
                       ; Werte nach
                       ; IDBLOCK
    
```



```

; Drive Nr.
; ABSSEC
LD HL, (02B7H)
PUSH HL ; ABSSEC
LD HL, 1200H ; Ladeadresse
PUSH HL
LD HL, (06CCH); Länge
PUSH HL
PUSH HL ; Autostart
JP 0AB1H
    
```

Programm wird nach 1200H geladen. Nach dem Laden verschoben (IPL) und für MZ - 700er Programme initialisiert.

0872H CALCLEN Errechnet aus der Anzahl der Bytes die benötigten Sektoren auf Diskette.
 Beispiel: LD HL, Anzahlbytes
 LD (06CCH), HL
 CALL 0872H ; Fehler = Error
 LD HL, (02B4H)
 CALL 061CH ; PHLHEX
 HALT

0884H SFLEN 'Search for len' Sucht Lücke auf Diskette.
 Beispiel: LD HL, Anzahlsectoren
 LD (02B4H), HL; siehe CALCLEN
 CALL 0884H ; Fehler = 053FH
 LD HL, (02B9H); Erster zu
 ; belegender
 ; Sector
 HALT

08EDH WFOD 'Write file on disc' Schreibt File nach Daten aus IDBLOCK auf Diskette.

0902H SAVDIR Trägt Filename und Parameter in das Directory ein. Daten aus IDBLOCK. Filename aus 1058H

092AH DELFILE Löscht File aus Directory. Filename ab 1044H.

0944H LOCK Sperrt Sektoren auf Diskette.
0952H ERASE Gibt Sektoren auf Diskette frei.
 Start bei 02B9H
 Anzahl aus 02B4H
 Beispiel: LD HL, 0
 LD (02B9H), HL
 LD A, 30H
 LD (02B4H), A



CALL 0952H

HALT

Gibt ab dem ersten Sector 45 Sektoren frei.

(nicht empfehlenswert !!!)

0BF1H ENTRY Sucht Eintrag im Directory. Daten des Files stehen nach dem Aufruf :in IDBLOCK.

Eingabe - Routinen:

Bei jeder Eingabe wird die ESC - Taste abgefragt. Beim Betätigen wird ein Sprung nach ERROR ausgeführt. DE - Register steht auf 'Stopped by User'.

02C2H GETKY Tastatur wird abgefragt. Accu = Taste.

0465H READKY Tastatur entprellt. Eingabe mit Cursor Accu = Taste. Rückkehr wenn Taste gedrückt.

049FH INPLN Eingabe einer Zeile. Abschluss mit Carriage Return (CR). Die maximale Eingabelänge muß nach 02BDH gelegt werden. Die tatsächliche Länge steht in der Speicherstelle 02B6H. Der Text ab 1044H.

05D0H ANEX Liest Accu als Hexzahl. Eingabe ab Cursorposition. Bei Eingabefehlern werden so viele Stellen, wie in der Speicherstelle (05F6H) angegeben sind gelöscht. Ausgang aus der Routine nur durch richtige Eingabe oder ESC.

0602H HLHEX Gleich wie ANEX nur wird das HL - Register als Hexzahl gelesen.

EXT 0D8CH PCG Verschiebt den Zeichensatz des 700er Bildschirms nach Inhalt von (0D97H).
 Beispiel: LD HL, 2000H
 LD (0D97H), HL
 CALL 0D8CH
 HALT

Der Wert von (0D97H) muß zwischen 2000H und B000H



liegen.

OFCH

Tastaturbelegungstabelle