R O M A N T I C R O B O T

Présente : l' **I N S I D E R**

- Pour AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128 avec MULTIFACE 2 -

L'INSIDER est unique en son genre en matière d'aide à la programmation du Z80 pour utilisation exclusive avec le MULTIFACE 2 .

Situé en dehors des CPC 464/664/6128 ,il peut regarder à l'intérieur de n'importe quel programme et le désassembler .
L'INSIDER se charge à l'intérieur de l'extension RAM de 8K du MULTIFACE et n'emprunte rien à la RAM du CPC .
Vous pouvez ainsi faire tourner un programme comme à l'habitude , puis :
l'interrompre avec le bouton STOP du Multiface et examiner le programme dans ses moindres détails .
Si vous désirez voir ou meme modifier tout ce qui se passe à l'intérieur de n''importe quel programme et ce ,n'importe quand , vous n'avez qu'à le demander à l'INSIDER le bien nommé , il vous donnera un accès immédiat à :

* Un Désassembleur Z80 (comprenant meme des codes non officiels)
* "FIND" ,une commande qui comme un chien de chasse va chercher du texte, des codes machines ,etc...
* Un affichage du tableau des registres du CPU Z80
* L'examen de la mémoire sous forme numérique ou ASCII
* La possibilité de modifier le contenu des mémoires et registres.
* La sortie sur écran ou/et imprimante en HEXA ou DECI

Bien que quelque connaissance du code machine du Z80 soit nécessaire pour pour tirer le meilleur parti de l'INSIDER , la possibilité qu'il procure d'examiner chaque détail de n'importe quel programme est d'une inestimable valeur didactique .

CHARGEMENT

Pour charger l'INSIDER ,vérifiez que le Multiface est sur ON, (à condition qu'il ait le contatct d'invisibilité) . Insérez le disque , puis tapez : RUN " I " (+ RETURN) ou RUN " DISC " (+ RETURN) pour installer l'INSIDER dans votre Multiface . Ensuite , avant de charger un programme que vous voulez examiner , faites un RESET du CPC par CTRL-SHIFT-ESC (et non par le bouton de gauche de RESET du Multiface car ceci altèrerai l'Insider).

Démarrez ensuite votre programme avec RUN et STOPPEZ le quand vous voulez. Le fait de presser le STOP du Multiface amènera le MENU de l'INSIDER .
(Pour revenir au Menu du Multiface éventuellement , par la suite ,pressez n'importe quelle touche en meme temps que le STOP .

Nota : Le disque portant le programme de l'INSIDER doit se trouver dans le Drive " A " pendant que vous utilisez effectivement les programmes qu'il contient car ces programmes sont trop volumineux pour tenir dans la mémoire du Multiface et différentes parties en sont chargées à la demande .

TRES IMPORTANT : Ne pas activer l'INSIDER (en pressant le STOP button) avant de charger les programmes sauvegardés par le Multiface .Attendre jusqu'à ce que ces programmes "Multifacés" soient complètement chargés .

NOTEZ que pendant l'utilisation du programme INSIDER :
- La barre d'Espacement fait basculer sur le page à page ou le continu
- La touche RETURN affiche la page suivante en mode page à page
- ESC ramène au MENU principal .

LE MENU PRINCIPAL

Chaque option se sélectionne en pressant les touches indiquées en Video inverse (ex : " D " pour Désassembler)

L - LOWER ROM Bascule entre ROM et RAM inférieures dans les 16 K du bas

U - UPPER ROM Bascule entre ROM et RAM supérieures sélectionnées dans les 16 K du haut .

S - SELECT UPPER Sélectionne une des ROMs du haut pour lecture par pages. Tapez les numéros de ROM à afficher (en HEXA ou DECI suivant le mode dans lequel vous etes).

B - BANKED ROM Sélectionne quelle RAM Bank (0-16) doit etre lue dans les deuxièmes 16 K de la mémoire (la Bank 0 étant la RAM normale .

O - OUT TO SCREEN/PRINTER Bascule entre sortie sur écran seulement ou écran+imprimante .

I - LINE FEED Bascule entre "Line Feed" (chr$(10)) avec ou sans "Carriage Return" (chr$(13)) . (Cela dépend de votre imprimante , dans le doute essayez les deux." yen a un ki marche " surtout si c'est Jap .

R - RETURN Retourne au programme en cours d'examen . L'écran,les couleurs et le son ,sont rétablis et l'exécution du programme se poursuit depuis l'endroit ou il a été interrompu avec le STOP button .

D - DISASSEMBLE Complet Désassembleur Z80 utilisant les Mnémonics Standard Zilog. Un certain nombre de codes Z80 valides ont été omis de la liste officielle du jeu d'instructions Z80 .Il n'est pas garanti que ces codes marchent avec tous les processeurs Z80 mais ils sont utilisés néanmoins .Ces codes supplémentaires sont désassemblés avec les suffixes appropriés pour les extensions des IX et IY , ex : DD,84 = ADD A,IX ou encore CB,37 = SLL A.

F - FIND (Trouver) Vous offre quatre options (plus ESC pour retour au MENU)

(1) Enter Number Sequence : Entrer une suite de nombres chacun étant séparé par un RETURN , un deuxième RETURN termine la séquence.

(2) Enter Text Sequence : Entrer un Texte en caracteres ASCII , puis RETURN

(3) Set Search Start Adress : Mettre l'adresse du début de recherche .

(4) DO Search : Exécution de la recherche depuis l'adresse de départ fixée jusqu'à ce que la chaine de caractères soit trouvée ou que le compteur atteigne 65535.

Nota : Si aucune adresse de départ n'est spécifiée ,la recherche part de la dernière adresse o! le compteur s'est arreté .

T - TEXT Visionne le contenu de la mémoire en caractères ASCII (Les caractères non imprimables sont représentés par un point "." .

N - NUMBER Visionne le contenu de la mémoire en numération HEXA ou DECI .

Z - Z80 Visionne les contenus des registres du Z80 en HEXA ou DECI . Les Flags sont indiqués par des lettres , les majuscules indiquant que le Flag est mis , par exemple : "Zc" signifie que le Flag "Z" est mis et que le Flag Carry "C" est enlevé

La situation du Mode des Interruptions est indiquée par "EI" (Enable Interrupts = Interruptions en service) ou "DI" (Desable Interrupts = Interruptions hors service) , les deux modes d'Interruptions étant notés : IM1 et IM2 .

Pour modifier les valeurs des registres ,utiliser les touches flèchees la Gauche pour aller vers le Haut ,et la Droite pour aller vers le bas .

Quand le registre que vous souhaitez modifier apparait ,tapez la la nouvelle valeur et pressez RETURN , (ESC permet de sortir à tout instant de cette procédure) .

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG