

ZX



POZNÁMKY

ROZM

Obsah:

1. Úvod.	9
2. Vyjádření čísel v binární soustavě.	10
Čísla typu integer (10)	
Čísla typu floating point (11)	
Vnitřní uložení čísel (14)	
Reálná čísla (14)	
Celá čísla (15)	
3. Uložení programu v basicu.	16
4. Uložení proměnných v basicu.	17
5. Členění paměti.	27
ROM (27)	
RAM (27)	
Bitová mapa (30)	
Atributy (34)	
Vyrovnávací paměť tiskárny (36)	
Systémové proměnné (36)	
Mapy microdrive (37)	
Kanálové informace (37)	
Program v basicu (38)	
Tabulka proměnných (39)	
Vložený řádek (39)	
Vstupní data (40)	
Pracovní prostor (40)	
Zásobník kalkulátoru (40)	
Volná paměť (40)	
Zásobník (41)	
Definované znaky (41)	
6. Systémové proměnné	42
ATTR-P (43)	
ATTR-T (43)	
BORDCR (43)	
B-REG (43)	
CHANS (43)	
CHARS (44)	
CH-ADD (44)	
COORDS (44)	
CHURCHL (45)	
DATADD (45)	
DEFADD (45)	
DEST (45)	
DEF-CC (45)	
DFCCL (45)	
DF-SZ (46)	
ECHO-E (46)	
ERR-NR (46)	
ERR-SP (46)	
E-LINE (47)	
E-PPC (47)	
FLAGS (47)	
FLAGS2 (47)	
FLAGX (47)	
FRAMES (48)	



KSTATE (48)
 K-CUR (48)
 K-DATA (49)
 LAST-K (49)
 LISTSP (49)
 MASK-P (49)
 MASK-T (49)
 MEM (50)
 MEMBOT (50)
 MODE (50)
 NEWPPC (50)
 NESPPC (50)
 NMIREG (51)
 NXTLIN (51)
 OLDPPC (51)
 OSPCC (51)
 PIP (51)
 PPC (51)
 PROG (52)
 PR-CC (52)
 P-FLAG (52)
 P-POSN (52)
 P-RAMT (52)
 RAMTOP (53)
 RASP (53)
 REPDEL (53)
 REPPER (54)
 SCR-CT (54)
 SEED (54)
 STKBOT (54)
 STKEND (54)
 STRLEN (55)
 STRMS (55)
 SUBPPC (55)
 S-POSN (55)
 SPOSNL (56)
 S-TOP (56)
 TVDATA (56)
 TVFLAG (56)
 T-ADDR (56)
 UDG (56)
 VARS (57)
 WORKSP (57)
 X-PTR (57)

7. Podprogramy ROM 58

Rozdělení ROM (58)
 START (60)
 ERROR-1 (60)
 PRINT-A-1 (60)
 SET-CHAR (68)
 NEXT-CHAR (68)
 FP-CALC (70)
 STACK-A (76)
 STACK-BC (76)

STACK-ST-0 (76)
 SCANNING (76)
 FP-TO-A (77)
 STK-TO-A (77)
 FP-TO-BC (77)
 STK-TO-BC (77)
 STK-FETCH (77)
 BC-SPACES (78)
 MASK-INT (79)
 RESET (80)
 KEY-SCAN (80)
 KEYBOARD (81)
 BEEPER (81)
 SA-BYTES (82)
 PRINT-OUT (83)
 CLS (84)
 CL-LINE (84)
 CL-SCROLL (84)
 CL-ATTR (84)
 EDITOR (84)
 ED-EDIT (84)
 KEY-INPUT (85)
 NEW (85)
 START/NEW (85)
 RAM-SET (85)
 WAIT-KEY (85)
 OUT-CODE (86)
 CHAN-OPEN (86)
 MAKE-ROOM (87)
 INDEXER (87)
 OUT-LIME (87)
 LIN-ADDR (87)
 OUT-NUM-1 (87)
 NĚKTERÉ BASICOVÉ PŘÍKAZY (88)
 FREE-MEM (88)
 PIXEL-ADD (89)
 POINT-SUB (89)
 PLOT (89)
 PLOT-SUB (89)
 DRAW-LINE (90)
 SCANNING (92)
 INT-TO-FP (92)
 E-TO-FP (93)
 CALCULATE (93)

8. Přehled systémových proměnných 94

1.Úvod.

Při tvorbě vlastních programů ve strojovém kódu, nebo při analýze již existujících programů je výhodné znát možnosti, které Spectrum nabízí jednak ve formě systémových proměnných, jednak ve formě podprogramů v ROM. Proto se v tomto metodickém materiálu pokusíme blíže vysvětlit využití hlavních systémových proměnných a některých podprogramů ROM.

U systémových proměnných je to poměrně jednoduché, poněvadž jich není tolik. Obtížnější je to s podprogramy ROM, kterých je více a jsou složitější. Ten, kdo se chce vážně zabývat programováním ve strojovém kódu, by si měl bezpodmínečně opatřit a podrobně prostudovat některý z komentovaných výpisů ROM Spectra. Zatím nejlepší je **Disassembler ROM Basic**, vydaný jako metodický materiál **666.ZO Svazarmu (PS 64, Praha 6 16900)**.

2. Vyjádření čísel v binární soustavě.

Každá číselná hodnota se dá vyjádřit více způsoby. Čísla můžeme v podstatě rozdělit do dvou skupin. Jsou to čísla typu integer t. j. celé číslo, a číslo typu floating point, t. j. číslo s pohyblivou řádovou čárkou (neboli reálná čísla).

Čísla tu integer

U čísel typu integer je to jednoduché. Jsou to čísla, se kterými se denně setkáváme: -23, 5, 1187, 23689... Počítač je ukládá do jednotlivých paměťových míst ve formě 8 bitů, tvořících 1 bajt (jednotlivá paměťová místa jsou vlastně osmibitové registry schopné uchovávat hodnoty od %00000000 do %11111111).

Maximální hodnota kterou můžeme uložit do 1 bajtu či paměťového místa je tudíž %FF = 255 = %11111111. Větší čísla se ukládají do 2 bajtů v pořadí nižší bajt, vyšší bajt. U dvoubajtového čísla %5BFF je nižším bajtem %FF a vyšším bajtem %5B. V tomto pořadí jsou také bajty uloženy do paměťových míst A a A+1. Maximální hodnota dvoubajtového čísla může být %FFFF = 65535. Decimální hodnotu dvoubajtového čísla dostaneme tak, že k decimální hodnotě prvního bajtu přičteme 256 násobek decimální hodnoty druhého bajtu. Opačně t. j. při převádění decimální hodnoty čísla většího než 255, podělíme dané číslo 256, integer (t. j. celočíselnou část výsledku) uložíme do vyššího bajtu a zbytek čísla (t. j. číslo minus 256krát integer, nikoliv zbytek dělení) uložíme do nižšího bajtu.

Je-li například obsah paměťového místa A 17E a paměťového místa A+1 1B2 . Potom převodu na decimální hodnoty je to 126 a 178 a obsah 2 bajtů je $126+256*178=45694$.

Naopak decimální číslo 23521 uložíme do 2 bajtů paměti takto:

$$23521 : 256 = 91 + 255$$

výsledek po dělení 91 uložíme do bajtu A+1, zbytek, t.j. $23521 - 256*91 = 255$ uložíme do bajtu A. Hexadecimální vyjádření čísla 23521 je pak 5BFF a jeho uložení v paměti bude FF 5B .

Čísla typu S čísly typu floating point je to poněkud **floating point** složitější. Každé číslo můžeme vyjádřit ve tvaru:

$$A \cdot B \cdot 2^n.$$

A .. mantisa

B .. základ

n .. exponent

Zvolíme-li za základ číslo 2 a položíme-li podmínku $0.5 \leq A < 1$, můžeme každé číslo vyjádřit jako $A \cdot 2^n$. Mantisu A v našem výrazu můžeme vyjádřit ve tvaru:

$$A_1 \cdot 2^{-1} + A_2 \cdot 2^{-2} + A_3 \cdot 2^{-3} + \dots + A_n \cdot 2^{-n}$$

A_1 až A_n .. jednotlivé bity binárního zlomku

Například:

$$0.75_{10} = 0.50 + 0.25 = 2^{-1} + 2^{-2}. \text{ Binárně } 1100.$$

Jakékoliv číslo převedeme do tvaru $A \cdot 2^n$ tak, že ho podělíme nejbližší vyšší mocninou dvou. Výsledek dělení je pak mantisa A a mocnina se objeví v exponentu n . Pro číslo 12₁₀ bude: $12/16 = 0.75$ můžeme psát $12 = 0.75 \cdot 16$ ($16 = 2^4$, kontrola je $0.75 \cdot 16 = 12$). Pro číslo 425.725 je nejbližší vyšší mocnina dvou $512 = 2^9$. Bude pak $425.725/512 = 0.8314941$ a můžeme psát $425.725 = 0.8314941 \cdot 512$.

Mantisu převedeme z decimálního tvaru do binárního zlomku tak, že od daného decimálního čísla postupně odečítáme záporné mocniny dvou. Je-li v čísle daná mocnina dvou obsazena, bude v odpovídajícím bitu 1, není-li mocnina obsazena, bude v bitu nula.

V našich dvou příkladech to bude:

a) číslo 0.75

0.75	decimální mantisa
-0.50	(2^{-1}) - je obsazeno: .1
0.25	mezisoučet
-0.25	(2^{-2}) - je obsazeno: .11
0.00	mezisoučet roven nule, nejsou žádné další mocniny 2, v binárním zlomku budou následovat nuly.

b) číslo 0.8314941

0.8314941 decimální mantisa
-0.5000000 (2^{na-1}) - je obsazeno: .1
0.3314941 mezisoučet
-0.2500000 (2^{na-2}) - je obsazeno: .11
0.0814941 mezisoučet
-0.1250000 (2^{na-3}) - je obsazeno: .110
0.0814941 opakování mezisoučtu
-0.0625000 (2^{na-4}) - je obsazeno: .1101
0.0189941 mezisoučet
-0.0312500 (2^{na-5}) - je obsazeno: .11010
0.0189941 opakování mezisoučtu
-0.0156250 (2^{na-6}) - je obsazeno: .110101
0.0033691 mezisoučet

atd. podle toho, s jakou přesností chceme dané číslo vyjádřit. Čím větší počet desetinných míst (bitů), tím přesnější vyjádření čísla. Ve většině případů je však výsledkem dělení (t. j. mantisa v decimálním tvaru) číslo s nekonečným počtem desetinných míst a musíme pak náš převod někde zastavit. Dopouštíme se tím určité nepřesnosti, která odvisí od počtu bitů, které máme k dispozici pro vyjádření binárního zlomku. Ve Spectru je vyhrazeno 32 bitů.

Pokud zvolíme systém, ve kterém mantisa může nabývat hodnot v intervalu $0.5, 1)$ víme, že mantisa je vždy větší než 0.5, t.j., že v mantise je vždy obsazena mocnina 2^{na-1} , t.j., že hodnota prvního bitu v binárním zlomku je vždy 1. Ve Spectru se této skutečnosti využívá tak, že první bit binárního zlomku určuje znaménko mantisy. Je-li roven 0, je mantisa kladná, je-li roven 1, je záporná.

Vnitřní uložení čísel Spectrum ukládá čísla do celkem 5 bajtů. Jednak jsou v této formě uložena čísla v programu a v tabulce proměnných, a jednak s nimi pracuje kalkulátor.

Reálná čísla Reálná čísla jsou zapsána v exponenciálním tvaru:

$$\text{číslo} = \text{mantisa} * 2^{\text{exponent}},$$

kde **mantisa** je v intervalu 0.5 až 1

exponent je v rozsahu -127 až 127

Hodnota je uložena v pěti bajtech:

exp	ma	nt	is	a
1.	2.	3.	4.	5.

První bajt obsahuje hodnotu exponentu, zvětšenou o 128=128, následující 4 bajty pak 32 bitů binárního zlomku. Jelikož je mantisa vždy větší než 0.5, je první bit využit pro vyjádření znaménka mantisy.

Několik příkladů:

01111110 00000000 00000000 00000000 00000000

$$\text{číslo} = (1/2) * 2^{(126-128)} \dots\dots 0.125$$

10000000 01001100 11001100 11001100 11001100

$$\text{číslo} = (1/2 + 1/4 + 1/32 + 1/64 + \dots\dots) * 2^{(128/128)} \dots\dots 0.8$$

Je zajímavé, že číslo 0.5 můžeme vyjádřit dvě odlišnými způsoby:

$$0.5 = 1 \cdot 2^{-1} \text{ nebo } 0.5 = 0.5 \cdot 2^0$$

To například způsobuje chybné vyhodnocení výrazu $1/2=0.5$, který by měl nabýt hodnoty 1.

Celá čísla

Číslo v intervalu -65535 až 65535. Je uloženo na pěti bajtech následovně:

00	00/FF	nižší	vyšší	00
1.	2.	3.	4.	5.

První bajt obsahuje 0, druhý bajt znaménko (0-kladné, FF-záporné). Ve třetím a čtvrtém bajtu je uložena číselná hodnota (v pořadí nižší bajt, vyšší bajt). Pokud je číslo záporné, potom je uloženo v doplňku: $65536 - \text{ABS}(x)$. V pátém bajtu je uložena nula.

Několik příkladů:

```

00 00 00 00 00 = 00000 0
00 00 01 00 00 = 00001 1
00 00 FF 00 00 = 00FF 255
00 00 3A 30 00 = 0303A 12346
00 FF FF FF 00 = -0001 -1
00 FF FF FE 00 = -0100 -256

```


3. Uložení programu v basicu.

V prvních dvou bajtech je číslo řádku v pořadí vyšší, nižší bajt. Je to výjimka ze zavedeného pravidla opačného ukládání bajtu a je to proto, poněvadž nejvyšší číslo řádku může být 9999=13915. Podle hodnoty prvního bajtu je-li nižší rovno 139-pozná počítač, že se jedná o programový řádek. Je-li vyšší než 139, znamená to pro počítač, že se již nejedná o programový řádek, ale o některou proměnnou.

V následujících dvou bajtech je celkový počet bajtů programového řádku včetně závěrečného ENTER. Přičtením této hodnoty k adrese začátku programového řádku vypočte počítač adresu začátku dalšího řádku.

V následujících bajtech jsou postupně uloženy kódy jednotlivých znaků v programovém řádku (klíčová slova a ostatní "tokens" t.j. slova vkládaná stlačením jediné klávesy, mají vždy jen jeden kód).

Je-li v programu číslo, je uloženo jak ve znakovém tvaru, tak i ve vnitřní, pětibajtové formě. Za znakovou reprezentací následuje číslo 14, signalizující, že následuje pětibajtová série.

Na konci řádku je číslo 13, což je kód ENTER.

Příklad: Programový řádek 10 LET a=25 je v paměti počítače (t.j. v oblasti PROG) uložen následovně (dekadicky) :

0	10	12	0	241	97	61	50	53	14	0	0	25	0	0	13
číslo řádku	délka řádky	LET a = 2 5					číslo					konec řádku			
		kódy znaků													

4. Uložení proměnných v basicu.

Proměnné se po spuštění programu (po přiřazení hodnoty do proměnné příkazy jako LET, INPUT, READ...) přenesou do oblasti VARS, kde tvoří tzv. tabulku proměnných (proměnné zůstávají ve VARS i když po spuštění programu vymažeme všechny programové řádky; nikoliv však příkazem NEW).

Prvním a u řetězcových proměnných také jediným znakem musí být písmeno. Aby počítač poznal, o jaký druh proměnné se jedná, je první bajt, přesněji řečeno jeho první 3 bity, následovně zakódovány:

Typ proměnné	první tři bity	první bajt
řetězec	010	141 až 15A
proměnná označená jediným písmenem	011	161 až 17A
číslicové pole	100	181 až 19A
proměnná označená více písmeny	101	1A1 až 1BA
řetězcové pole	110	1C1 až 1DA
řídící proměnná v příkazu FOR-NEXT	111	1E1 až 1FA

Ve všech případech zůstává v posledních 5 bitech prvního bajtu kód písmene malé abecedy minus 160, což znamená, že pro a (nebo A - u proměnných se nerozlišují malá a velká písmena) bude v posledních 5 bitech hodnota 00001 = 1, která se bude postupně zvyšovat až dosáhne hodnotu 11010 = 1A = 26 pro z. Nejnižší hodnota prvního bajtu řetězcové proměnné a\$ je pak 01000001=141 a podle toho, že je to víc než 139, pozná počítač, že opustil oblast, v níž je uložen program a nachází se v tabulce proměnných.

Toto kódování provádí počítač tak, že ke kódu písmen malé abecedy přiřítá určité hodnoty. Jsou to:

X-20 u řetězců

0 u proměnných s jednopísmenovým názvem

X20 u číslíkových polí

X40 u proměnných s vícepísmenovým názvem

X60 u řetězcových polí

X80 u řídicích proměnných.

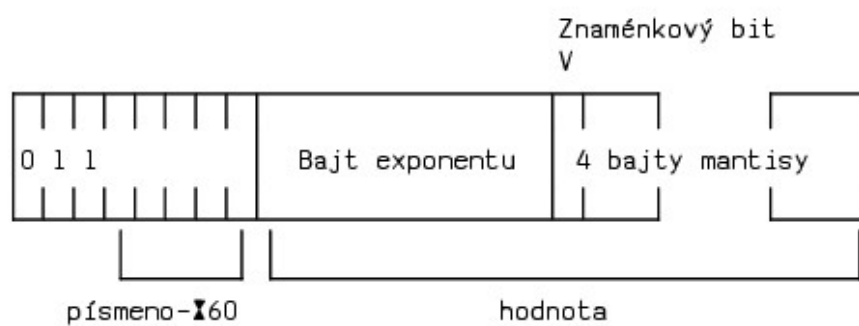
Ještě stručně ke způsobu uložení jednotlivých typů proměnných v tabulce proměnných.

Proměnná s jednopísmenovým názvem (a):

délka 6

1. bajt kód názvu

2.-6. bajt pětibajtové vyjádření hodnoty



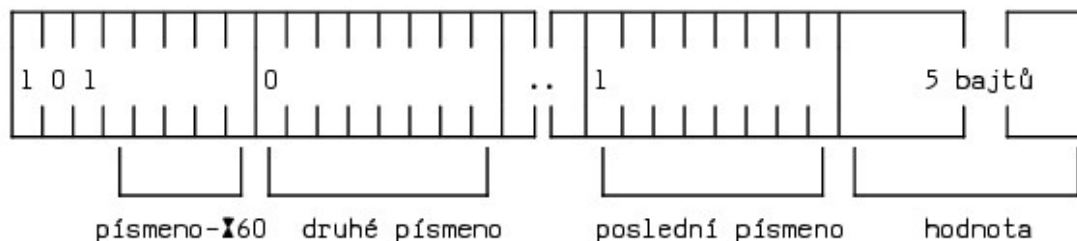
Proměnná s vícepísmenovým názvem (Adam):

délka počet bajtů názvu + 5

1.bajt kód prvního písmene názvu + 140

Další bajty až do celkové délky názvu jsou kódy jednotlivých písmen názvu. Kód posledního písmene je zvětšeno 180, což je znamení počítači, že končí název a začíná hodnota.

Posledních pět bajtů je pětibajtové vyjádření hodnoty proměnné.



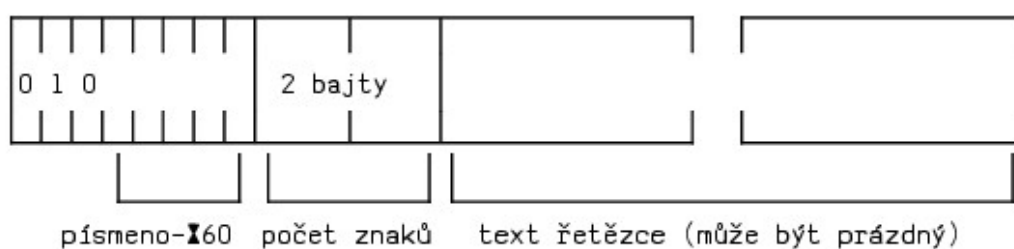
Řetězec (a\$):

délka počet znaků v řetězci + 3 (bez \$ a uvozovek).

1.bajt kód názvu řetězce - 120

2. a 3.bajt počet znaků v řetězci (bez uvozovek) v pořadí nižší
bajt, vyšší bajt.

V dalších bajtech jsou kódy jednotlivých znaků řetězce.



Číslíkové pole (A(M, N)):

délka počet prvků $(M \cdot N) \cdot 5$ + počet rozměrů (v našem případě $2) \cdot 2 + 4$.

1. bajt kód názvu pole + $\text{I}20$

počet bajtů počínaje 4. bajtem do konce uložení pole

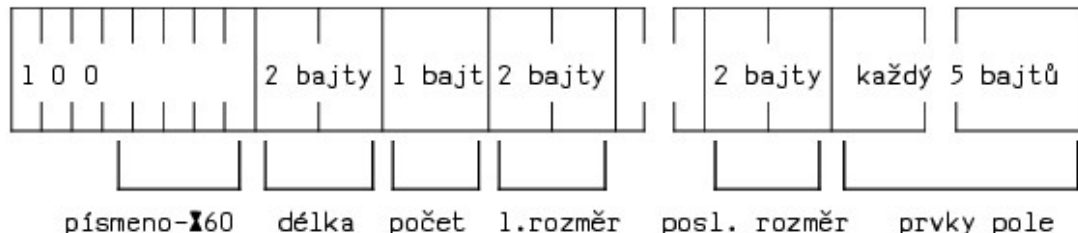
2. a 3. bajt (t. j. celkový počet bajtů - 3).

počet rozměrů, t. j. v našem případě 2.

4. bajt

V dalších dvojicích bajtů jsou hodnoty jednotlivých rozměrů, t. j. hodnoty M a N.

V dalších $M \cdot n \cdot 5$ bajtech jsou hodnoty jednotlivých prvků pole v pětibajtovém vyjádření. V prvních pěti bajtech je hodnota prvku s indexem 1, 1, následuje prvek s indexem 1, 2 atd. až 1, N, pak následuje série prvků s indexy 2, 1, 2, 2 až 2, N a pak další série až po konečnou s indexy M, 1, M, 2 až M, N.



V oblasti PROG, t.j. při ukládání programových řádků používá počítač po znaku 14 v pětibajtovém uložení hodnot všude tam, kde je to možné, hodnot typu integer, pokud není daná hodnota integer, pak nastupuje vyjádření typu plovoucí řádová čárka.

V oblasti VARS, t. j. v tabulce proměnných, počítač používá zásadně vyjádření typu plovoucí řádová čárka (floating point), i když se jedná např o číslo 1. Některé počítače mají možnost již při vložení čísla určit, jde-li o číslo typu integer. Počítač pak tomuto číslu vyhradí pouze 2 bajty. Spectrum pro jakékoliv číslo vyhradí vždy 5 bajtů. Zvětšuje se tím tabulka proměnných a prodlužuje doba na její prohledávání.

Ještě poznámku ke kalkulátoru (viz kapitola o ROM, adresa 138). Kalkulátor má pseudokód (příkaz) 134, kterým se uloží do zásobníku kalkulátoru float. point číslo v pětibajtovém tvaru. Aby nemusely být vypisovány všechny nulové bajty, je počet bajtů takového čísla zakódován v prvním (exponentovém) bajtu čísla, přičemž číslo musí mít nejméně dva bajty (další nuly doplní kalkulátor).

Hodnotu upraveného prvního bajtu dostaneme odečtením 150 a přičtením $\text{140} * (\text{počet bajtů} - 2)$. Např. číslo 2 má v pětibajtovém vyjádření tvar $\text{182 100 100 100 100}$ (exponent a pět nul). Do tvaru stravitelného pro kalkulátor ho upravíme následovně:

1. bajt = $\text{182} - \text{150} + \text{140} * (2 - 2) = \text{132}$
2. bajt = 00 (nemění se).

Konečný tvar je 132 100 (t. j. pouze 2 bajty). Číslo 0.8 je pětibajtově vyjádřeno: $\text{180 14C 1CC 1CC 1CD}$, t. j. má všech pět bajtů. Úprava pro kalkulátor:

1. bajt = $\text{180} - \text{150} + \text{140} * (5 - 2) = \text{1F0}$.
- Další bajty 14C 1CC 1CC 1CD se nemění.

Konečná podoba: $\text{1F0 14C 1CC 1CC 1CD}$. V obou případech si kalkulátor vypočte správnou hodnotu prvního bajtu, t. j. 180 , resp. 182 .

5. Členění paměti.

ROM

ROM znamená "Read Only Memory" t. j. paměť, ze které je možno pouze vybírat informace. Tyto informace jsou do ROM vloženy při výrobním procesu a není možno je později měnit. Znamená to, že pro kteroukoliv adresu v ROM můžeme použít PEEK, ale POKE nejde.

Celkem má ROM Spectra 16384 bajtů, proto se označuje jako 16k ROM a je pro obě verze (t. j. 16k RAM a 48k RAM) stejná.

Další informace jsou uvedeny v kapitole PODPROGRAMY ROM.

RAM

RAM je zkratka anglického názvu Random Access Memory, což přeloženo do češtiny znamená paměť s náhodným přístupem. Znamená to, že do jednotlivých paměťových míst můžeme libovolně vkládat informace a také z nich informace vybírat. Pro RAM platí několik základních pravidel.

Po zapnutí počítače jsou jednotlivá paměťová místa zaplněna zcela náhodnými hodnotami od 0 do FF. Počítač proto v první fázi provede tzv. inicializaci systému, spočívající ve vložení nul do všech paměťových míst, vymezení hranic jednotlivých oblastí RAM a vložení počátečních hodnot do systémových proměnných. To je ta časová prodleva než se po zapnutí počítače objeví na obrazovce Copyright.

Další zásadou je to, že po zapsání jakékoliv hodnoty do paměťového místa tam tato hodnota zůstává tak dlouho, dokud není přepsána další hodnotou, pokud ovšem při jejím výběru nedojde k okamžitému vymazání některým podprogramem ROM.

Spectrum v 16k verzi má celkem 16384 paměťových míst v RAM, 48k verze má v RAM celkem 49152 paměťových míst. RAM je rozdělena do jednotlivých oblastí, kam se ukládají vždy určité typy informací. V obou variantách Spectra začíná RAM na adrese 16384 a první čtyři oblasti RAM mají pevné adresy. Poslední pevnou adresou v RAM je 23734, kde končí oblast systémových proměnných a hranice všech dalších oblastí jsou pohyblivé a mění se podle množství informací v jednotlivých fázích práce počítače dokonce hranice některých oblastí splývají, t.j., některé oblasti neexistují, resp. mají nulový obsah. Adresy těchto pohyblivých hranic oblasti jsou uloženy v systémových proměnných.

Název oblasti	začátek (dek.) délka (dek.)	(hex.) (hex.)	název a adresa systémové proměnné		
ROM	00000 16384	10000 14000			
Bitová mapa	16384 6144	14000 11800			
Atributy	22528 768	15800 10300			
Vyrovňovací paměť tiskárny	23296 256	15B00 10100			
Systémové proměnné	23552 182	15C00 100B6			
(Dodat. syst. proměnné)	23734	15CB6 1003A			
(Mapy microdrive)	23792	15CF0			
Kanálové informace+80h	(23734	15CB6)	CHANS	23631	15C4F
Program v basicu	(23755	15CCB)	PROG	23635	15C53
Tabulka proměnných+80h			VARs	23627	15C48
Vložený řádek+ENTER +80h			E-LINE	23641	15C59
Vstupní data+ENTER			WORKSP	23649	15C61
Pracovní prostor					
Zásobník kalkulátoru			STKBOT	23651	15C63
Volná paměť			STKEND	23653	15C65
Zásobník			SP-registr mikroprocesoru		
Zásobník GOSUB					
3Eh	65367	1FF57)	RAMTOP	23730	15CB2
Definované znaky	65368 168	1FF58) 100A8)	UDG	23675	15C7B
Konec RAM	(65535	1FFFF)	P-RAMT	23732	15CB4

Bitová mapa

Oblast od adresy 16384 po adresu 22527 (14000-157FF) je tzv. Bitová mapa, čili oblast pro uložení obrazové informace. Bitová mapa proto, že každému bodu na obrazovce odpovídá jeden bit v paměti. Tato oblast zaujímá celkem 6144 bajtů. Proč zrovna 6144? Obrazovka má 24 řádků po 32 sloupcích, celkem 768 znaků. Každý znak je uložen v osmi bajtech, tudíž pro uložení všech znaků obrazovky je třeba $768 * 8 = 6144$ bajtů. A nebo si můžeme říci, že obrazovka má $192 * 256$ bodů, což je 49152 bitů. Počet bajtů spočítáme jednoduše: $49152 / 8 = 6144$. Teď se musíme podrobněji podívat na tuto oblast.

Každý z 8 bajtů tvořících znak vyjadřuje jeden řádek znaku na obrazovce. Např. písmeno "a" je vytvořeno následovně:

	BIN	HEX
.....	0000 0000	00
.....	000C 0000	00
..XXX..	0011 1000	38
.....X..	0000 0100	04
..XXXX..	0011 1100	3C
.X...X..	0100 0100	44
..XXXX..	0011 1100	3C
.....	0000 0000	00

V BIN vyjádření znamená 0 barvu papíru a 1 barvu inkoustu (papír a inkoust viz. odstavec Atributy).

Použijeme-li pro adresování jednotlivých bajtů v bitové mapě registr DE, pak platí: Je-li v DE adresa prvního bajtu některého znaku, pak adresy dalších bajtů tohoto znaku dostaneme postupným opakováním INC D, zatímco adresu 1. bajtu následujícího znaku dostaneme INC DE. Toto INC DE platí ovšem jen v jednotlivých třetinách obrazovky. Při přechodu z jedné třetiny do druhé musíme použít následující sekvenci strojových instrukcí:

```
RR    D
RR    D
RR    D
INC   DE
RL    D
RL    D
RL    D
```


Je to proto, že adresa prvního bajtu posledního znaku řádku 7 je `140FF` a adresa prvního bajtu prvního znaku řádku 8 je `14800` (nikoliv `14100`, což je adresa 2. bajtu prvního znaku). Uvedená sekvence strojových instrukcí dá v každém případě správnou adresu prvního bajtu následujícího znaku. Adresu prvního bajtu libovolného znaku na obrazovce určíme pomocí tabulky (čísla v závorkách platí pro adresy atributů). Do jednotlivých adres bitové mapy můžeme pomocí POKE vkládat libovolné hodnoty. Zkuste např:

```
LD    HL,140A4
LD    (HL),1FF
RET
```

Po spuštění tohoto programu se na obrazovce v místě odpovídajícím PRINT AT 5, 4 objeví tenká čárka. Je to proto, poněvadž adresa `140A4` odpovídá podle tabulky: `140`-první třetině obrazovky, `1A`-5. řádek, `4`-4. sloupec. Určení adresy v bitové mapě:

		řádka															
V		sloupec															

		1 2 3															
		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1															
		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F															
0																	1
1																	3
2																	5
3																	7
4																	9
5																	B
6																	D
7																	F
8																	1
9																	3
10																	5
11																	7
12																	9
13																	B
14																	D
15																	F
16																	1
17																	3
18																	5
19																	7
20																	9
21																	B
22																	D
23																	F

Pro určení atributů platí pro první dvě číslice hodnoty v závorkách, další dvě číslice podle vzoru nahoře.

Adresu v bitové mapě je možné znázornit i následovně:

A15	A14	A13	A12	A11	A10	A9	A8	A7	A6	A5	A4	A3	A2	A1	A0
-----	-----	-----	-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

0 1 0

třetina bajt v ř. řádka ve třetině sloupec

00 - 1.

01 - 2.

10 - 3.

Atributy

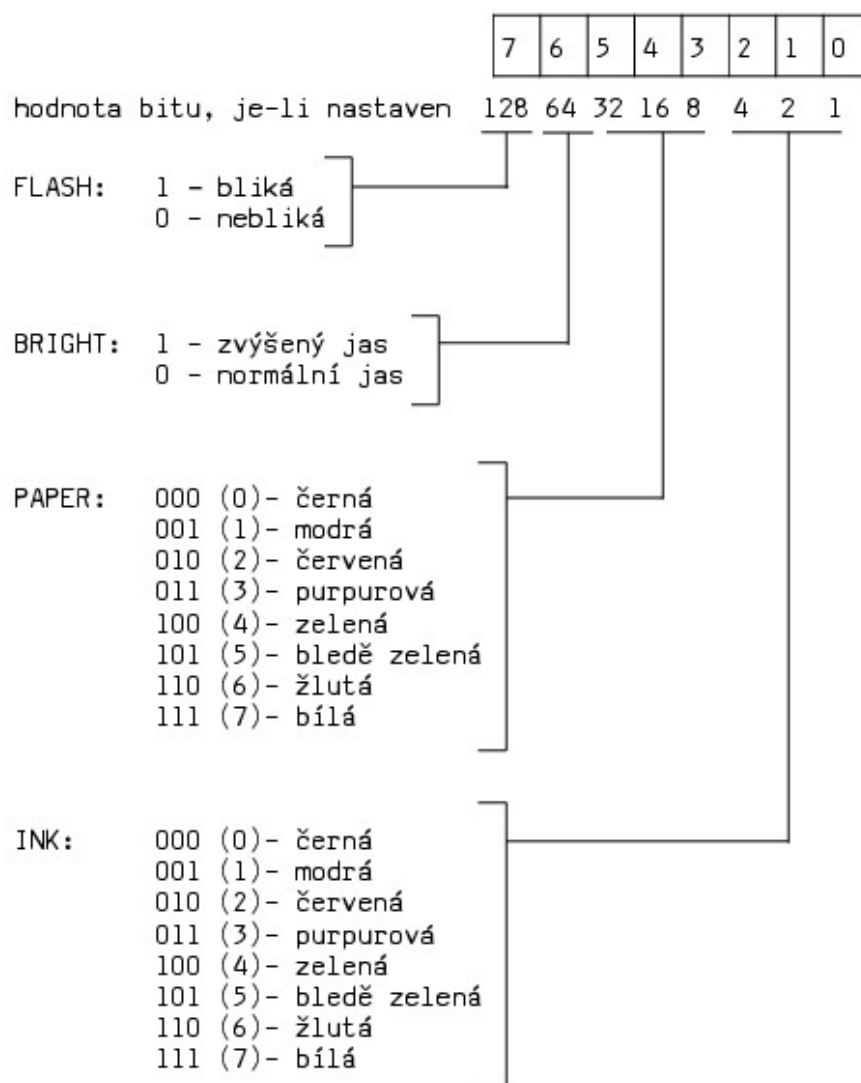
Oblast od adresy 22528 po adresu 23295 (158C0 - 15AFF) je vyhrazeno pro uložení atributů znaků zobrazovaných na obrazovce. Zavedené termíny pro atributy: paper (papír), ink (inkoust), bright (jas) a flash (blikání).

Každému znaku přísluší jeden bajt v pořadí 1. znak prvního řádku, 2. znak prvního řádku až poslední znak prvního řádku. Pak následují stejným způsobem postupně všechny ostatní řádky. (Píší-li znaky první řádky, jsou tím míněny znaky řádku 0). Tato skutečnost je důvodem, proč Spectrum nemá "plnohodnotnou" bodovou barevnou grafiku (nemůže např. zobrazit horní polovinu znaku jinou barvou než jeho spodní polovinu), ale celý znak musí mít stejnou barvu (znakem rozumíme vždy 8 bajtů vyjadřujících znak, takže znakem je i mezerka), ať už se jedná o inkoust nebo papír. Adresy, v nichž jsou uloženy atributy odpovídající jednotlivým pozicím na obrazovce, zjistíme z tabulky na předchozí straně.

Vlastnosti atributů jsou v jednotlivých bajtech zakódovány následujícím způsobem:

$$\text{bajt} = 128 * \text{FLASH} + 64 * \text{BRIGHT} + 8 * \text{PAPER} + \text{INK}.$$

I když uvedený způsob kódování vypadá na první pohled složitě, je vlastně velice jednoduchý a nejlépe je vidět na následujícím schématu. Bajty atributů jednotlivých znaků (je jich celkem $24 * 32 = 768$) obsahují:



Nastavením jednotlivých bitů, t.j. vložení odpovídajících hodnot do bajtu atributu můžeme libovolně nastavit atributy kteréhokoliv znaku na obrazovce. Maximální hodnota bajtu atributu může být

$$128*1+64*1+8*7+7 = 128+64+56+7 = 255 (\text{xFF}).$$

Všechny barvy, které může Spectrum generovat na obrazovce jsou kombinace tři základních barev barevného spectra: modré (001), červené (010) a zelené (100). Jejich sečtením vznikne bílá barva (111), sečtením zelené a červené vznikne žlutá (110) atd. V tříbitovém vyjádření je možno použít pouze 8 různých kombinací, což je důvodem, proč Spectrum může generovat pouze 8 barev.

Vyrovnávací paměť tiskárny Oblast od adresy 23296 po adresu 23551 (15800 až 15BFF) je vyhrazena pro vyrovnávací registr tiskárny. Tato oblast RAM má 256 bajtů a je určena pro dočasné uložení nekompletního řádku určeného pro tisk tiskárnou ZX Printer. Tiskárna totiž musí vytisknout celý řádek naráz, i když je např. příkazy TAB nebo AT rozdělen do několika programových řádků a na obrazovce se vypisuje postupně podle stádií programu.

Pokud není požadováno použití tiskárny ZX Printer a program ve strojovém kódu není delší než 256 bajtů, je možno této části RAM využít pro uložení programu. Je zde totiž chráněn před přepsáním basicovým programem.

Systémové proměnné Oblast od adresy 23552 po adresu 23733 (15C00 až 15CB5) je vyhrazena pro uložení systémových proměnných. Horní hranice, t. j. adresa 23733, ovšem platí pouze pro případ, že ke Spectru není připojen Interface 1, což je přídatné zařízení, pomocí něhož je uživateli k dispozici lokální síť, rozhraní RS232 a rychlá vnější paměť (Microdrive). Je-li připojen a aktivován, posune se horní hranice oblasti systémových proměnných na adresu 23791 (15CEF). Je to proto, poněvadž Interface 1 potřebuje pro svoji práci některé další systémové proměnné, které jsou pak připojeny za konec normálních systémových proměnných.

Systémové proměnné obsahují informace nutné pro práci počítače a mají přesně vymezený význam. Mimo jiné je v nich uložena adresa začátku pohyblivých oblastí RAM. Poněvadž některé z nich můžeme výhodně použít v programech ve strojovém kódu, bude jim věnována samostatná kapitola.

Mapy microdrive

Je-li ke Spectru připojen Interface 1 s Microdrive, začíná od adresy 23792 (15CF0) oblast map Microdrive. Její velikost závisí na počtu připojených Microdrive (maximálně 8), poněvadž pro každý aktivovaný Microdrive je vytvořena samostatná mapa o délce 32 bajtů. Do této mapy se ukládají informace o obsazení jednotlivých sektorů Microdrive.

Kanálové informace

Není-li ke Spectru připojen Interface 1, je od adresy 23734 po adresu 23754 (15CB6 až 15CCA) vyhrazeno 21 bajtů pro uložení tzv. kanálových informací. Do těchto bajtů se během inicializace přenesou z ROM určité hodnoty, sloužící pak k nalezení adresy příslušného kanálu. Pokud není připojen Interface 1, jsou stále otevřené 4 kanály: klávesnice, obrazovka, tiskárna a pracovní prostor. Je-li připojen Interface 1 spolu s Microdrive, jsou vytvořeny další kanály, do kterých se ukládají informace, které mají být přeneseny do jednotlivých sektorů Microdrive. Každý z těchto kanálů pak zabírá 595 bajtů.

Pro programy ve strojovém kódu je z kanálů důležité vědět to, že je-li otevřen kanál K, znamená to tisk na spodní část obrazovky. Chceme-li psát na horní část obrazovky, musíme otevřít kanál S. (K-Keyboar = klávesnice, S-Screen = obrazovka). V případě, kdy ke Spectru není připojen Interface 1, neexistuje v RAM oblast "Mapy microdrive" a hned za kanálovými informacemi následuje oblast, ve které je uložen basicový program.

Začátek oblasti kanálových informací je v systémové proměnné CHANS. Tato oblast je uzavřena bajtem 80h.

Program v basicu

Tato oblast začíná adresou, která je uložena v systémové proměnné PROG, a podle ní se někdy celá oblast označuje jako PROG. Jednotlivé programové řádky jsou v této oblasti uloženy ve tvaru uvedeném v předchozí kapitole. Pokud není připojen Interface 1, začíná oblast PROG na adrese 23755 (15CCB).

Tabulka proměnných

Za oblastí PROG následuje oblast, v níž jsou uloženy hodnoty jednotlivých proměnných. Její začátek je v systémové proměnné VARS a podle toho bývá někdy celá oblast nazývaná VARS. Tato oblast se vytvoří až po spuštění programu a jsou do ní přeneseny hodnoty proměnných z programových řádků v předchozí oblasti. Hodnoty jednotlivých proměnných jsou uloženy ve tvarech uvedených v předchozí kapitole a ukládají se postupně podle toho, jak následují v Basicovém programu. Příkaz vytvoří potřebný počet bajtů, do nichž jsou pak ukládány jednotlivé hodnoty později. Poslední bajt této oblasti má hodnotu 180. Hodnoty proměnných zůstávají v této oblasti zachovány i po vymazání všech programových řádků a můžeme s nimi i pak operovat. Vymaže je příkaz NEW, LOAD, CLEAR a RUN.

Vložený řádek

Za oblastí PROG následuje oblast, ve které jsou uloženy příkazy nebo řádky basicu před stlačením ENTER. Jsou to příkazy nebo řádky, které počítač vypisuje do dolní části obrazovky. Po stlačení ENTER se buď provede příkaz (včetně přenesení hodnot proměnných do oblasti VARS) nebo se programový řádek přenese do oblasti PROG. Do této oblasti se také přenese programový řádek příkazem EDIT a zde je možno provádět změny v programovém řádku, ať už právě vkládaném nebo editovaném. Začátek oblasti je uložen v systémové proměnné E-LINE a poslední bajt v této oblasti má hodnotu 180. Pokud nemá programový řádek číslo řádku, je po stlačení ENTER vymazán a nikam se nepřenese.

Vstupní data	Do další oblasti, začínající na adrese uložené v systémové proměnné WORKSP, se ukládají data vložená z klávesnice po příkazu INPUT. Po stlačení ENTER se přenesou do oblasti VARS.
Pracovní prostor	Na horním konci oblasti "Vstupní data" (po ENTER) je část označená jako pracovní prostor (WORKSPACE). V této oblasti provádí počítač operace s řetězci. Obě oblasti se překrývají, poněvadž do prostoru mezi WORKSP a STKBOT buď ukládají "Vstupní data", která se po ENTER přenesou do dalších oblastí a oblast WORKSP-STKBOT se vynuluje, nebo během provádění programu se v této oblasti provádí operace s řetězci. Nikdy neprobíhají obě činnosti současně.
Zásobník kalkulátoru	Další oblast začínající na adrese uložené v systémové proměnné STKBOT je "Zásobník kalkulátoru". Sem ukládá kalkulátor jednotlivé hodnoty, se kterými pracuje. Zásobník kalkulátoru narůstá od nižších adres k vyšším, t. j. jeho vrchol je na nejvyšší adrese, dané systémovou proměnnou STKEND.
Volná paměť	Dál následuje oblast která by se dala označit jako rezerva. Jsou to volné bajty RAM, na jejichž úkor se rozšiřují ostatní oblasti. Začátek je na adrese uložené v systémové proměnné STKEND a konec je na adrese uložené v registru SP. Chceme-li znát počet volných bajtů, které máme ještě k dispozici, musíme od obsahu registru SP odečíst hodnotu systémové proměnné STKEND.

Zásobník

Pod RAMTOPem je poslední oblast RAM, tzv. Stack. Někdy se označuje jako zásobníková paměť, uživatelský zásobník, zásobník návratových adres, nebo pouze zásobník. Do zásobníku ukládá Z80 jednak návratové adresy při provádění instrukce CALL a RST, jednak obsahy registrů při provádění instrukce PUSH. Naopak ze zásobníku Z80 vybírá návratové adresy při provádění instrukce RET a obsahy registrů při provádění instrukce POP. Poslední informace se ukládá na vrchol zásobníku. Označení vrchol zásobníku není příliš vhodné, poněvadž zásobník narůstá odshora dolů, t. j. od vyšších adres k nižším adresám. Vrchol zásobníku je tudíž nejnižší adresa. Další zvláštnost je v tom, že adresa vrcholu zásobníku není uložena v žádné systémové proměnné, ale přímo v registru SP Z80 (SP znamená Stack pointer = ukazatel zásobníku).

Vybírání informací ze zásobníku se děje v opačném pořadí než ukládání, t. j. informace se vybírá z vrcholu zásobníku. Jako první se vybere poslední vložená informace, jako druhá pak předposlední atd. Pokud se do zásobníku ukládají dvoubajtová čísla, děje se ukládání v obvyklém pořadí nižší bajt, vyšší bajt, t. j. vyšší bajt je na vrcholu zásobníku. Vybírání se děje v pořadí vyšší bajt, nižší bajt. Do zásobníku se též ukládají návratové adresy příkazu GOSUB.

Definované znaky

Při inicializaci systému se vytvoří oblast pro uložení definovaných grafických znaků GRAPH-a až GRAPH-u (kód 144 až 164). Tato oblast začíná na adrese uložené v systémové proměnné UDG. U 16k je to 32000 (17F58), u 48k je to 65368 (FF58) a je chráněna před přepsáním basicovým systémem (pokud ovšem nedefinujete vlastní grafické znaky) a před příkazem NEW.

6. Systémové proměnné

Systémové proměnné obsahují informace o okamžitém stavu systému a řadu z nich můžeme, nebo dokonce musíme, při sestavování strojových programů použít.

Jak již bylo uvedeno, systémové proměnné zaujímají jeden nebo dva bajty, výjimečně i více bajtů (KSTATE, FRAMES a MEMBOT). Některé z nich mohou být měněny pomocí POKE, některé ne. Ze všech však mohou být pomocí PEEK získávány informace. Místo POKE a PEEK je možno použít strojové instrukce LD.

Chceme-li získat decimálně vyjádřený obsah jednobajtové systémové proměnné, stačí

PRINT PEEK adresa proměnné.

U dvoubajtových proměnných je třeba použít

PRINT PEEK adresa+256*PEEK (adresa+1).

Chceme-li změnit obsah jednobajtové systémové proměnné, postačí

POKE adresa proměnné, nová decimální hodnota.

Při měnění hodnoty dvoubajtové systémové proměnné musíme použít

POKE adresa, hodnota-256*INT(hodnota/256)

POKE adresa+1, INT(hodnota/256).

Nyní k jednotlivým systémovým proměnným (pro lepší přehlednost je uvedu v abecedním pořadí).

ATTR-P 23693 15C8D	8 bajtů této systémové proměnné obsahuje stále běžné barevné informace. Používá je například CLS a podobné příkazy.
ATTR-T 23695 15C8F	Barevná informace pro právě tisknutý znak, například při RST 10.
BORDCR 23624 15C48	Barevná informace pro spodní část obrazovky. Její změnou můžeme docílit, aby vkládaný řádek ve spodní části obrazovky měl zvýšený jas (BRIGHT) nebo blikal (FLASH), pro což Spectrum normálně příkazy nemá. Také můžeme dosáhnout toho, aby vkládaný řádek nebyl vidět, t. j. aby byla stejná barva PAPER a INK, což normálně nemůže nastat. Použijeme-li POKE, pak musí následovat CLS. Nový stav pak trvá až do dalšího příkazu BORDER nebo NEW.
B-REG 23655 15C67	Tuto systémovou proměnnou používá kalkulátor jako počítadlo. Bližší viz kapitola o ROM, část RST 28.
CHANS 23631-23632 15C4F-15C50	V systémové proměnné je uložena adresa začátku oblasti kanálových informací. Bez připojeného Interface 1 je v proměnné adresa 23734.

CHARS Obsahuje adresu začátku tabulky znaků minus 256
23606-23607 (100). Normálně je v ní hodnota 15360 (3C00). Této
15C36-15C37 systémové proměnné můžeme použít, potřebujeme-li více,
než 21 definovaných grafických znaků. Můžeme si totiž
vytvořit ve volné části RAM novou tabulku všech znaků a
změnou hodnoty v proměnné CHARS získat přístup k této
nové tabulce (v CHARS musí být hodnota o 256 nižší, než
je začáteční adresa nové tabulky). Zpět do původní
tabulky ROM se vrátíme pomocí:

POKE 23606,0 : POKE 23607,60.

CH-ADD Systémová proměnná obsahuje adresu znaku který bude
23645-23646 jako příští přenesen do Bitové mapy a jejím
15C5D-15C5E prostřednictvím vypsán na obrazovku..

COORDS Obsahuje souřadnice X (v 23677) a Y (v 23678)
23677-23678 posledního bodu zobrazeného příkazem PLOT nebo DRAW.
15C7D-15C7E Můžeme měnit, čímž měníme polohu bodu na obrazovce.

Zvolíme-li například:

LET X0=23677 : LET Y0=23678

pak můžeme použít

DRAW A-PEEK X0, B-PEEK Y0

a dostaneme přínku z bodu, jehož souřadnice jsou v
COORDS, do bodu o souřadnicích A, B.

CHURCHL 23633-23634 15C51-15C52	Obsahuje adresu z oblasti kanálových informací, příslušnou pro právě otevřený kanál.
DATADD 23639-23640 15C57-15C58	Obsahuje adresu čárky za poslední položkou v řádku DATA, která byla přečtena příkazem READ v programu.
DEFADD 23563-23564 15C0B-15C0C	Obsahuje adresu argumentu definované funkce DEF FN.
DEST 23629-23630 15C4D-15C4E	Adresa proměnné při jejím vyhodnocování, jinak 0.
DEF-CC 23684-23685 15C84-15C85	Obsahuje adresu prvního bajtu vypisovaného na obrazovku.
DFCCL 23686-23687 15C86-15C87	Totéž jako DF-CC, ale pro spodní část obrazovky (DF-CC pro horní část obrazovky).

DF-SZ 23659 15C6B	Obsahuje počet řádků ve spodní části obrazovky - normálně 2. Může být měněna hodnotami od 0 do 24, přičemž ale POKE 23659,0 znamená, že počítač nemá kam vypisovat sdělení a při první potřebě vypsát sdělení (například SCROLL?) dojde ke zhroucení systému. Podobně při INPUT nebo SAVE a při stlačení klávesy BREAK (po BREAK následuje sdělení). Toto je možné využít při ochraně programu s autostartem proti zastavení pomocí BREAK. Pokud se do takového programu vloží POKE 23659,0, pak první BREAK vede ke zhroucení systému. Rovněž se nesmí použít příkazy CLS, CLEAR, INPUT, SAVE... Je-li obsah DF-SZ roven jedné, je možné použít PRINT AT 22,xx, je-li však obsah DF-SZ roven nule, nefunguje PRINT AT 23,xx. Chceme-li přesto psát na poslední řádek, je lépe použít PRINT AT 22, 31 nebo PRINT 1 0.
ECHO-E 23682-23683 15C82-15C83	Obsahuje adresu ve spodní části obrazovky, za kterou nejde dál posunout kurzor směrem doprava.
ERR-NR 23610 15C3A	Obsahuje kód sdělení (chyby) minus 1.
ERR-SP 23613-23614 15C3D-15C3E	Obsahuje návratovou adresu na kterou se vrátí program po návratu z podprogramu RST 108, který vyvolává sdělení, tedy například adresu, kterou počítač pokračuje po zodpovězení dotazu SCROLL?.

E-LINE Obsahuje adresu začátku oblasti "Vložený řádek".
23641-23642
15C59-15C5A

E-PPC Obsahuje adresu běžného řádku, tedy řádku u které stojí
23625-23626 programový kursor. Ale pozor! Interně Spectrum používá
15C49-15C4A jiného způsobu číslování řádku na obrazovce než v
basicu. Pro interní číslování platí vzorec:

řádka na obrazovce=24-interní číslo

FLAGS Různé příznaky. Je-li nastaven bit 1, znamená to, že
23611 je použita tiskárna, je-li nulován bit 5. znamená to,
15C3B že možno vyhodnotit další stlačenou klávesu, atd.



FLAGS2 Další příznaky
23658
15C6A



FLAGX Další příznaky.
23665
15C71



FRAMES Při každém přerušení, což se děje 50 krát za sekundu,
 23672-23674 je o jedničku zvýšena hodnota systémové proměnné
 15C78-15C7A FRAMES. Počáteční hodnota při zapnutí počítače je 0.
 FRAMES tak funguje jako počítadlo délky provozu
 počítače a může být použito k měření času (buď průběžně
 nebo stopky). Hodnotu FRAMES zjistíme pomocí:

PRINT PEEK 23672+256*PEEK 23673+65536*PEEK 23674.

Max. hodnota, kterou může počítač uložit do 3 bajtů
 FRAMES je $2^{24}-1=16777215$, což odpovídá době 3 dny, 21
 hod. , 12 min. a 24. 3 sec. Během provádění příkazu
 BEEP, operací s kazetovým magnetofonem a tiskárnou
 nedochází ke zvětšení hodnoty FRAMES, což je třeba
 brát v úvahu, chceme-li FRAMES používat k přesnému
 měření času.

KSTATE Systémovou proměnnou používá počítač při vyhodnocování
 23552-23559 stlačené klávesy, nebo při vyhodnocování dvou
 15C00-15C07 stlačených kláves a při opakování. 8 bajtů je rozděleno
 do dvou čtveřic pro dvě stlačené klávesy. V prvních
 bajtech je 1FF, není-li stlačena žádná klávesa, nebo
 1E0, dojde-li ke stlačení klávesy. Druhé a třetí bajty
 jsou nezajímavé, ve čtvrtých bajtech je kód stlačené
 klávesy bez ohledu na současně stlačenou SHIFT klávesu.
 Znamená to, že v těchto bajtech je vždy kód bílého
 znaku v levé horní části klávesy (písmene A až Z a
 číslice 1 až 0).

K-CUR Adresa kursoru.
 23643-23644
 15C5B-15C5C

K-DATA 23565 I5C0D	Do systémové proměnné se ukládá barevná informace vložené klávesnicí před jejím dalším zpracováním.
LAST-K 23560 I5C08	Obsahuje kód poslední stlačené klávesy s ohledem na současné stlačení SHIFT klávesy (t. j. rozlišuje např. mezi "A" a "a"). V LAST-K se objeví kód 15 při současném stlačení CAPS SHIFT a 9 (GRAPHICS). Obdobně je kód TRUE VIDEO (CAPS SHIFT a 3) 4 a kód INV VIDEO (CAPS SHIFT a 4) 5.
LISTSP 23615-23616 I5C3F-I5C40	Adresa návratu z automatického výpisu.
MASK-P 23694 I5C8E	Obsahuje masku, kterou se přenáší barevná informace ze systémové proměnné ATTR-P (MASK-P AND ATTR-P). Je-li bit v MASK-P nastaven, použije se hodnota odpovídajícího bitu v ATTR-P. Můžeme použít například chceme-li omezit počet barev na obrazovce, nebo chceme-li vyloučit BRIGHT nebo FLASH.
MASK-T 23696 I5C90	Totéž jako MASK-P, ale pro ATTR-T.

MEM Adresa začátku zásobníkové paměti kalkulátoru (obvykle
23656-23657 MEMBOT, ale ne vždy).
X5C68-X5C69

MEBOT Používá kalkulátor jako zásobníkovou paměť pro uložení
23698-23727 hodnot, se kterými pracuje.
X5C92-X5CAF

MODE Obsahuje hodnoty 0 až 2 podle typu kurzoru na
23617 obrazovce. 0 = K, L a C, 1 = E a 2 = G. Je možno použít
X5C41 ke změně režimu klávesnice. Například POKE 23617,2
vyvolá režim G.

NEWPPC Obsahuje číslo řádku, na který má skočit příkaz GO TO
23618-23619 nebo GO SUB. Změnou můžeme vynutit skok na danou řádku.
X5C42-X5C43

NESPPC Obsahuje číslo příkazu v řádku, na který má skočit GOTO
23620 nebo GOSUB. Chceme-li využít skok na n-tý příkaz v
X5C44 řádku L, musíme provést :

POKE 23618,L-256*INT(L/256)
POKE 23619,INT(L/256)
POKE 23620,n

Použijeme-li POKE 23618 a POKE 23619, musí vždy
následovat POKE 23620.

NMIREG 23728-23729 I5CB0-I5CB1	Adresa ošetření nemaskovaného přerušení. Pro chybu v obslužném programu v ROM není tato proměnná využívána.
NXTLIN 23637-23638 I5C55-I5C56	Začáteční adresa dalšího programového řádku, který má být programem proveden.
OLDPPC 23662-23663 I5C6E-I5C6F	Číslo řádku, kterým program pokračuje po CONTINUE.
OSPCC 23664 I5C70	Číslo příkazu v řádku, kterým pokračuje CONTINUE.
PIP 23609 I5C39	Délka trvání zvukového signálu při stlačení klávesy. Po zapojení obsahuje nulu, což se vlastně rovná 256 a odpovídá délce signálu cca 1/3 sec. Je možné použít hodnoty od 0 do 256, čímž se délka signálu zkracuje.
PPC 23621-23622 I5C45-I5C46	Číslo právě prováděného řádku.

PROG Adresa začátku oblasti pro uložení programu v basicu.
23635-23636 Bez připojeného Interface 1 je to 23755.
15C53-15C54

PR-CC Nižší bajt příští pozice tisku při LPRINT (ve
23680 vyrovnávací paměti tiskárny - vyšší bajt je 15B).
15C80

P-FLAG Různé příznaky.
23697
15C91

P-POSN Číslo sloupce pozice LPRINT.
23679
15C7F

P-RAMT Adresa posledního fyzického bajtu RAM. Pro 16k RAM je
23732-23733 to 32767 (17FFF) a pro 48k RAM je to 65535 (FFFF).
15CB4-15CB5

RAMTOP
23730-23731
15CB2-15CB3

Adresa posledního bajtu systému basic. V systémové proměnné RAMTOP je uložena hodnota o jedničku menší, než hodnota systémové proměnné UDG. Pro 16k verzi je to po zapnutí počítače hodnota 32599 (17F57) a pro 48k verzi je to hodnota 65367 (1FF57). Je to poslední paměťové místo basicového systému. Snížením RAMTOP si můžeme vytvořit oblast pro uložení strojových programů.

Spectrum má příkaz CLEAR s možností připojit k tomuto příkazu argument. CLEAR bez argumentu vymaže oblast proměnných. CLEAR s argumentem (například CLEAR 32499), sníží RAMTOP na hodnotu danou argumentem a vytvoří nad RAMTOPem odpovídající počet volných bajtů, které jsou chráněny před přepsáním basicovým programem i před příkazem NEW (CLEAR 32499 vytvoří od adresy 32500 sto volných bajtů pro uložení programů ve strojovém kódu - po 32600 je UDG u 16k verze. Začátek volného prostoru je uložen v systémové proměnné RAMTOP (první volný bajt=RAMTOP+1). Pokud nedojde ke snížení RAMTOP, je tato oblast tvořena jediným bajtem.

RASP
23608
15C38

Délka varovného tónu při vkládání znaku do řádku delšího, než 2 spodní řádky. Normálně obsahuje hodnotu 64 a může být měněn od 0 do 255. Pro urychlení vkládání dlouhých řádků můžete zkusit POKE 23608,0.

REPDEL
23561
15C09

Obsahuje dobu, po kterou musí být stlačena klávesa, aby došlo k opakování (v 1/50 s). Normální hodnota je 35, ale může být měněna od 0 do 255 (0 = 256).

REPPER 23562 X5C0A	Délka intervalu opakování při stlačené klávese.
SCR-CT 23692 X5C8C	Obsahuje počet řádků+1, které budou rolovány na obrazovce nahoru, než se objeví sdělení SCROLL?. Pro eliminování sdělení SCROLL? můžeme použít POKE 23692,255.
SEED 23670-23671 X5C76-X5C77	<p>Pomocí systémové proměnné SEED generuje počítač náhodná čísla. Při každém vyvolání funkce RND se hodnota v SEED změní podle následujícího programu:</p> <pre> LET SEED =75*(SEED+1) LET SEED=SEED-65537*INT(SEED/65537) </pre> <p>Funkce RANDOMIZE přenesení do SEED hodnoty ze dvou nižších bajtu systémové proměnné FRAMES, která pak tvoří nový základ pro RND. Vložíme-li RANDOMIZE N, pak je v SEED hodnota N.</p>
STKBOT 23651-23652 X5C63-X5C64	Adresa dna zásobníku kalkulátoru.
STKEND 23653-23654 X5C65-X5C66	Adresa vrcholu zásobníku kalkulátoru a začátek volné paměti.

STRLEN 23666-23667 I5C72-I5C73	Délka právě vyhodnocovaného řetězce.
STRMS 23568-23605 I5C10-I5C35	Adresy kanálů připojených k jednotlivým proudům. Během inicializace systému se do prvních 14 bajtu přenesou hodnoty z ROM pro stále otevřené kanály K, S, P a R.
SUBPPC 23623 I5C47	Číslo právě vykonávaného příkazu v basicovém řádku. Můžeme použít ve spojení s ERR-NR, chceme-li do sdělení vložit číslo řádku a příkazu, u kterého došlo k zastavení programu. Je-li L číslo řádku a n číslo příkazu v řádku, bude: POKE 23621,L-256*INT(L/256) číslo řádku POKE 23622,INT(L/256) do PPC POKE 23623,n číslo příkazu do SUBPPC
S-POSN 23688-23689 I5C88-I5C89	Obsahuje číslo sloupce (v 23688) a číslo řádku (v 23689) běžné pozice PRINT (t. j. právě vypisovaného znaku) v interním číslování: číslo sloupce=33-interní číslo sloupce číslo řádky=24-interní číslo řádky.

SPOSNL 23690-23691 ⅀5C8A-⅀5C8B	Totéž Jako S-POSN, ale pro spodní část obrazovky.
S-TOP 23660-23661 ⅀5C6C-⅀5C6D	Obsahuje číslo řádku, který bude zobrazen jako první na obrazovce při automatickém výpisu.
TVDATA 23566-23567 ⅀5C0E-⅀5C0F	Obsahuje řídící znaky pro AT a TAB a informaci o barvě.
TVFLAG 23612 ⅀5C3C	Příznaky pro obrazovku. Je-li bit 0 nastaven, znamená to spodní část obrazovky, je-li nulován, znamená to horní část obrazu.
T-ADDR 23668-23669 ⅀5C74-⅀5C75	Adresa příští položky v syntaktické tabulce.
UDG 23675-23676 ⅀5C7B-⅀5C7C	Adresa začátku oblasti pro definované grafické znaky. Normálně obsahuje 32600 (⅀7F53) nebo 65368 (⅀FF58) pro 16/48k RAM.



VARs První adresa oblasti, ve které jsou uloženy hodnoty
23627-23628 proměnných. Délku basicového programu dostaneme
15C4B-15C4C odečtením hodnoty v systémové proměnné PROG od hodnoty
v systémové proměnné VARs.

WORKSP Obsahuje adresu začátku oblasti "Vstupní data".
23649-23650
15C61-15C62

X-PTR Adresa prvního znaku, ve kterém je syntaktická chyba,
23647-23648 t. j. znaku následujícího po "?".
15C5F-15C60

7. Podprogramy ROM

V ROM je uložen tzv. operační systém Spectra. T.j. všechny nutné informace pro procesor Z80. Bez těchto informací v ROM by byl počítač sbírkou jednotlivých součástek, neschopnou jakékoliv činnosti.

Rozdělení ROM Teprve ten, kdo detailně ovládá ROM, je absolutním pánem Spectra a může plně využít všech výhod strojového kódu. Ale právě detailní znalost ROM a jejich jednotlivých podprogramů je nejnáročnější a nutně vyžaduje detailní prostudování některého komentovaného výpisu ROM. V této stručné příručce můžeme dát jen nejzákladnější informace o ROM a jejich podprogramech.

Rozdělení ROM je přibližně následující:

0000-0094	restarty a návazné malé podprogramy
0095-028D	tabulky všech symbolů uvedených na klávesnici
028E-03B4	podprogramy pro test klávesnice a vyhodnocení stlačené klávesy
0385-04A9	podprogramy pro tónový generátor
04AA-04C1	krátký nevyužitý podprogram ze ZX81
04C2-09F3	podprogramy pro obsluhu kazetového magnetofonu
09F4-0F2B	podprogramy pro výpis znaku na obrazovce
0F2C-11B6	podprogramy pro editování basicového řádku nebo příkazu, t. j. jeho vkládání a změny včetně INPUT

11B7-12A1	inicializační podprogram, který po zapojení počítače provede test RAM, nastaví veškeré počáteční hodnoty systémových proměnných a vypíše na obrazovku sdělení "1982 Sinclair Research Ltd. "
12A2-1A47	hlavní prováděcí podprogram, který přenesení vložené řádky do oblasti PROG a vypíše jejich seznam na obrazovce
1A48-1B16	tabulky pro interpretaci basicových příkazů a jejich parametrů pro syntaktickou kontrolu
1B17-24FA	hlavní interpretační podprogram jednotlivých basicových příkazů a provádění syntaktického testu
24FB-32C4	podprogramy pro vyhodnocení výrazu v jednotlivých příkazech a funkcích a podprogramy pro matematické operace a přípravu dat pro kalkulátor
32C5-386D	podprogram kalkulátoru včetně tabulky odskoků po RST 128
386E-3CFF	nevyužitá oblast (pouze hodnoty 1FF)
3000-3FFF	tabulka bajtů jednotlivých ASCII znaků, které mohou být vypsány na obrazovku

A teď trochu podrobněji k jednotlivým částem ROM.

0000 Start systému po jeho zapojení. Bezprostředně
START vyvolá inicializační podprogram START/NEW na adrese
RST 10 111CB.

0008 Podprogram je vyvolán vždy, je-li důvod k vypsání
ERROR-1 sdělení ve spodní části obrazovky. **RST 108** můžeme
RST 18 použít při návratu z programu ve strojovém kódu do
 basicu místo instrukce RET. Po instrukci **RST 108** musí
 ale následovat bajt 1FF, čímž se ukončí program ve
 strojovém kódu a přejde na pokračování basicového
 programu. Je možné i vynucené sdělení, když po **RST 108**
 následuje bajt příslušného sdělení (tabulka od adresy
 1391 v ROM).

0010 Tento podprogram vypíše na obrazovku znak, jehož
PRINT-A-1 kód je v registru A (do místa běžné pozice PRINT). Je
RST 10 to jeden z nejuniverzálnějších podprogramů ROM. Lze ho
 použít ke vložení řídicích znaků obrazovky nebo ke
 změně kanálu. Vzhledem k jeho univerzálnosti se u něj
 zdržím trochu déle a předběhnu ostatní části ROM.

 Napíšeme-li následující program, vložíme do
 počítače a spustíme, objeví se na prvním řádku spodní
 části obrazovky písmeno A:

```
LD   A,141      ; kód "A" do reg. A
RST  10          ; vypiš znak
RET              ; zpět do basicu
```

Proč znak A je snad jasné. Ale proč ve spodní části obrazovky? Je to proto, že normálně má Spectrum po zahájení činnosti otevřen kanál K, který je určený pro spodní část obrazovky. Chceme-li náš znak vypsát do horní části, musíme nejdříve otevřít kanál S, příslušný pro tuto část obrazovky (kanál P je pak pro tiskárnu). Provedeme to následujícím programem:

```
LD    A,2      ; číslo proudu do A
CALL  1601     ; otevři kanál S
```

CALL 1601 vyvolá podprogram na adrese 1601, který otevře kanál S. Stejného účinku dosáhneme následujícím programem:

```
XOR  A        ; nuluje A
LD   (15C3C),A ; 0 do syst. prom. TVFLAG
```

což je vlastně výsledek předešlého programu.

Napišeme-li nyní:

```
LD    A,2
CALL  1601     ; kanál S
LD    A,"A"    ; znak A
RST   10       ; výpis
RET                      ; zpět Basic
```

objeví se A v levém horním rohu obrazovky. Levý horní roh proto, že je to v tomto případě běžná pozice PRINT (při prázdné obrazovce).

Rychlost strojového kódu můžete vyzkoušet následujícím doplněním:

```
LD    A,2
CALL  1601    ; kanál S
OPAK LD  A,"A"    ; znak A
RST   10      ; výpis
JR    OPAK     ; opakování od ld A, 41
RET                    ; zpět Basic
```

a porovnáním tohoto programu s Basicovým:

```
1 PRINT "A";
2 GO TO 1
```

Většinou však nechceme psát pouze do levého horního rohu obrazovky, ale na určité místo (např. na řádek 10 a sloupec 15). Máme pak víc možností. Jednou z nich je využít řídicích znaků obrazovky. Použijeme řídicí znak AT, jehož kód je 16. Napíšeme-li pak program:

```

LD   A,2      ;
CALL 1601     ; kanál S
LD   A,16     ; řídicí znak AT
RST  10       ;proved
LD   A,10     ; řádek 10d
RST  10       ; proved
LD   A,15     ; sloupec 15d
RST  10       ; proved
LD   A,"A"    ; znak A
RST  10       ; proved
RET          ; Basic

```

objeví se znak A na požadovaném místě obrazovky.

Máme však i další možnost. Můžeme použít podprogram ROM na adrese 10DD9, který na obrazovku nastaví pozici PRINT podle parametru v registrovém páru BC, přičemž v B je číslo řádku a v C číslo sloupce (interní číslování - řádek 10E a sloupec 12). Pak náš program pro výpis na obrazovku dostane tvar:


```
LD    B,10E    ; basic řádek 10
LD    C,112    ; basic sloupec 15
CALL  ODD0     ; PRINT AT
```

a pokračuje normálně:

```
LD    A,"A"    ; znak A
RST   10       ; proved
RET                     ; Basic
```

Jako první musí samozřejmě být:

```
LD    A,2
CALL  1601     ; kanál S
```

Místo dvou instrukcí LD B, 0E a LD C, 12 můžeme napsat

```
LD    BC,10E12
```

Pokud napíšeme program v následujícím pořadí:

```
LD  A,2
CALL 1601
LD  A,"A"
LD  BC,1E12
CALL 1DD9
RST 10
RET
```

nebude fungovat, resp. na obrazovce se objeví něco jiného. Je to proto, poněvadž podprogram CALL 1DB9 přepíše hodnotu v registru A. Musíme proto před vyvoláním CALL 1DD9 původní hodnotu v reg. A uchovat. Nejjednodušší způsob je PUSH AF a pak POP AF. Program pak bude vypadat následovně:

```
LD  A,2
CALL 1601      ; kanál S
LD  A,"A"      ; znak A
LD  BC,1E12    ; řádek a sloupec
PUSH AF        ; uchování hodnot v A
CALL 1DD9      ; PRINT AT
POP  AF        ; původní hodnoty do A
RST 10         ; výpis
RET            ; Basic
```

Člověk je ale náročný a požaduje vypsání více znaků na obrazovce najednou. Můžeme pokračovat osvědčeným způsobem, poněvadž RST 10 vypíše nový znak na následující pozici PRINT, t.j. za předchozí znak.

Vypadalo by to následovně:

```
LD    A,2
CALL  1601
LD    A,"A"    ; znak A
RST   10
LD    A,"H"    ; znak H
RST   10
LD    A,"0"    ; znak 0
RST   10
LD    A,"J"    ; znak J
RST   10
RET
```

Je to ale zdlouhavé a "nemotorné" a zabírá zbytečně mnoho místa. Nic nám ale nebrání, použít podprogramu PR-STRING na adrese 203C, určeného pro výpis řetězců. Před vyvoláním podprogramu musí být v DE adresa prvního znaku řetězce a v BC počet znaků v řetězci, a samozřejmě od dané adresy jednotlivé kódy znaků v řetězci. Pak nám pro vypsání "AH0J" na obrazovku postačí následující program. (zvolil jsem jeho uložení do vyrovnávací paměti tiskárny):

```

5B00 DEFB 11,6,10,2    ; paper=6, ink=2
      DEFB 12,1        ; flash=1
      DEFM "AH0J"
5B0A LD    A,2
      CALL 1601         ; kanál S
      LD    DE,5B00     ; adresa 1. znaku
      LD    BC,10       ; 10 znaků
      CALL 203C         ; podprg. PR-STR.
5B1B RET              ; basic

```

Podprogram CALL 203C není nic jiného než smyčka, která za vás provede opakovaně LD A,N a RST 10 z předchozího příkladu, postupně pro všechny hodnoty uložené v bajtech od adresy v registrovém páru DE.

Pomocí CALL 0DD9 je možno určit pozici tisku na obrazovce, musíme dávat ale pozor na přepsání registrů a použít PUSH/POP. Není snad třeba zdůrazňovat, že řetězec se znaky může být na zcela jiném místě paměti, než vlastní prováděcí program, který začíná obvyklým LD A,2. Znamená to, že uvedený program musíme odstartovat pomocí RAND USR 23306, nikoliv RAND USR 23296. Naše znaky, které chceme vypsát na obrazovku, včetně řídicích znaků obrazovky, můžeme dokonce uložit do řetězcové proměnné (např. B\$).

Pak ovšem musíme před vyvoláním programu zjistit adresu začátku naší řetězcové proměnné v oblasti VARS, zvýšit tuto hodnotu o 3 a přenést do DE. V bajtech VARS+1 a VARS+2 je délka řetězce, kterou přeneseme do BC.

V předchozím podprogramu jsme v jednotlivých bajtech na začátku programu (15B00) definovali barvu pro PAPER a INK a blikání nápisu. Můžeme si to dovolit proto, že pomocí RST 10 můžeme realizovat veškeré řídicí znaky na obrazovku, nikoliv pouze AT, jak již bylo uvedeno. Zásada je, že po řídicím znaku musí následovat RST 10 a pak příslušné parametry řídicího znaku, následované vždy RST 10.

Je třeba ještě upozornit, že RST 10, podobně jako CALL 0DD9, přepíše všechny registry. Používáme-li BC jako počítadlo při opakování, musíme před každým vyvoláním RST 10 pomocí PUSH BC obsah BC uložit do zásobníku a pak vrátit pomocí POP BC. Pochopitelně že pro všechny uvedené řídicí znaky obrazovky můžeme použít podprogramu PR-STRING podle příkladu na předchozí straně.

0018 Podprogram uloží do A kód aktuálního znaku, t.j. znaku
SET-CHAR adresovaného systémovou proměnnou CH-ADD
RST 18

0020 Podprogram uloží do A kód znaku následujícího po znaku,
NEXT-CHAR který by do A uložil RST 18.
RST 20

Co je to ale aktuální a následující znak? Nejlépe je to vidět, vložíme-li následující krátké programy:

```
RST 18    a    RST 20
RST 10      RST 10
RET        RET
```

a odstartujeme je PRINT USR XXXX,A (kde XXXX je adresa začátku programu). První program vypíše na obrazovku ",", a druhý vypíše "A". Je to proto, že prvním znakem na který počítač po provedení PRINT USR XXXX narazí, je právě čárka a dalším znakem je A.

Pomocí smyčky tak na obrazovku můžeme vypsát i více znaků, následujících po příkazu PRINT USR XXXX. Je přitom ale důležité mít na paměti, že RST 20 zanedbává mezery (a samozřejmě přepisuje registry). Napíšeme-li smyčku ve tvaru:

```
ZAC :    RST 20          ; přísun následujícího znaku
        RST 10          ; výpis znaku
        JR   ZAC        ; znovu
```

a odstartujeme PRINT USR XXXX,ABCDE, pak program sice vypíše na obrazovku požadované "ABCDE", ale pak si dělá co chce, poněvadž mu chybí RET pro návrat do basicu. Můžeme tomu odpomoci tím, že si zvolíme návratový znak, při němž se program vrátí. Může to vypadat třeba následovně:

```
ZAC :    RST 20          ; znak do A
        CP   "0"        ; je v A znak "0" ?
        RET  Z          ; ano, zpět do basicu
        RST 10          ; ne, vypíše znak
        JP  ZAC         ; opakování
```

Když pak program spustíme PRINT USR XXXX, ABCDE0, vypíše nám na obrazovku "ABCDE". Znak 0 pak znamená konec a návrat do basicu pomocí instrukce RET Z. Zkusíme-li tento program vyvolat PRINT USR XXXX,AB CD E0, pak se na obrazovce objeví stejně jako předtím "ABCDE" bez mezer.

Chceme-li nápis umístit do jiného místa obrazovky, musíme podobně jako v předchozí části, nastavit kanál a pozici PRINT na obrazovce.

Řetězec znaku, které chceme zobrazit, můžeme také umístit do jiného místa v paměti a změnit adresu aktuálního znaku v systémové proměnné CH-ADD.

0028
FP-CALC
RST 128

Tento podprogram je sice sám o sobě velice jednoduchý, má pouze 3 bajty, ale vzápětí vyvolá podprogram CALCULATE na adrese 1335B, což je kalkulátor. Jeho pomocí je možno provádět veškeré funkce včetně rozhodování a skoku. Poněvadž se jedná o velice užitečný podprogram, zase přeskočím a uvedu ho zde celý.

Podprogram kalkulátoru vyvoláváme instrukcí RST 128, po níž následuje kód požadované operace kalkulátoru. Jednotlivé kódy a jimi vyvolané operace jsou:

kód příslušná činnost

- 00** je-li výrok pravdivý, relativní skok daný hodnotou následujícího bajtu (jako jr, DIS)
- 01** výměna poslední a předposlední hodnoty na vrcholu zásobníku

- 02 vynuluje vrchol zásobníku

- 03 odečte hodnotu uloženou pod vrcholem zásobníku od hodnoty na vrcholu zásobníku a výsledek uloží na vrchol zásobníku (-)

- 04 vynásobí dvě hodnoty uložené na vrcholu zásobníku a pod vrcholem zásobníku a výsledek uloží na vrchol zásobníku (*)

- 05 vydělí vrchol hodnotou pod vrcholem a výsledek uloží na vrchol zásobníku (:)

- 06 umocní vrchol hodnotou pod vrcholem a výsledek uloží na vrchol zásobníku (x na y)

- 07 provede funkci $X \text{ OR } Y$, výsledek je na vrcholu zásobníku a je X je-li $y=0$, jinak 1 (OR) . . X je na vrcholu, Y pod

- 08 provede $X \text{ AND } Y$, výsledek na vrcholu je X, je-li Y 0, jinak 0 (AND)

- 09 provede $\langle \rangle$ pro čísla, výsledek na vrcholu je 0-nepravda, 1 -pravda ($\langle \rangle$)

- 0A provede \langle pro čísla, výsledek jako 09 (\langle)

- 0B provede porovnání řetězců $\$ \langle \$$, výsledek jako 09 ($\$ \langle \$$)

- 0C provede $= \langle$ pro čísla, výsledek viz 09 ($= \langle$)

- 0D provede \geq pro čísla, výsledek viz 09 (\geq)

- 0F** sečte vrchol a hodnotu pod vrcholem a výsledek uloží na vrchol zásobníku (+)
- 10** provede \$ AND číslo, výsledek na vrcholu je x\$, je-li Y 0, jinak prázdný řetězec (X\$ AND Y)
- 11** provede \$=< , výsledek viz 09
- 12** provede \$>= , výsledek viz 09
- 13** provede \$<> , výsledek viz 09
- 14** provede \$> , výsledek viz 09
- 15** provede \$< , výsledek viz 09
- 16** provede \$= , výsledek viz 09
- 17** provede X\$ + Y\$, výsledek uloží na vrchol
- 18** provede VAL\$, výsledek uloží na vrchol
- 19** provede USR\$, výsledek uloží na vrchol
- 1A** provede READ IN, t. j. přenesení číslo z vrcholu do registru A, a současně změni na číslo typu integer
- 1B** provede změnu znaménka hodnoty na vrcholu (NEG)
- 1C** CODE
- 1D** VAL
- 1E** LEN
- 1F** SIN

- 20 COS
- 21 TAN
- 22 ARC SIN = ASN
- 23 ARC COS = ACS
- 24 ARC TAN = ATN
- 25 LN
- 26 EXP = E^X
- 27 INT
- 28 SQR
- 29 SGN
- 2A ABS
- 2B PEEK
- 2C IN
- 2D provede USR N, vyvolá program ve strojovém kódu na adrese dané hodnotou na vrcholu zásobníku, po ukončení tohoto podprogramu se na vrchol uloží obsah BC
- 2E STR\$
- 2F CHR\$
- 30 provede NOT, uloží na vrchol 1, byla-li předchozí hodnota na vrcholu 0, jinak dá na vrchol 0

- 31 provede DUP, okopíruje vrchol na nový vrchol zásobníku
- 32 provede dělení N modulo M, t. j. vydělí číslo N číslem M a výsledek uloží následovně: $\text{INT}(N/M)$ na vrchol a zbytek pod vrchol, před vyvoláním je M na vrcholu a N pod
- 33 provede nepodmíněný relativní skok o velikosti dané následujícím bajtem (jr DIS)
- 34 uloží na vrchol číslo typu floating point, jehož hodnota je dána následujícími pěti bajty
- 35 provede relativní skok daný následujícím bajtem a sníží hodnotu v syst. proměnné BREG o 1, pokračuje, dokud není $\text{BREG} = 0$ (jako djnz), do BREG dáme předem počet opakování 36 provede 0 vrcholu zásobníku, výsledek na novém vrcholu bude 1, je-li splněno, jinak 0
- 37 provede 0, ostatní viz 36
- 38 konec výpočtu kalkulátoru
- 39 provede redukci argumentu SIN a COS v rozmezí -0.5 a 0.5
- 3A provede oddělení celočíselné části se zaokrouhlením
- 3B FP-CALC-2, je to podprogram pro provedení jediné aritm. operace, jejíž kód je v syst. proměnné BREG
- 3C převede číslo ve tvaru xEn na floating point (n na vrcholu, x pod)

- 3D** převede číslo z vrcholu typu integer na floating point
- 86** generuje polynomický rozvoj pro výpočet trigonometrických funkcí, následuje 6 konstant float. p. 88 viz 86, ale 8 konstant
- 8C** viz 86, ale 12 konstant
- A0** uloží na vrchol 0
- A1** uloží na vrchol 1
- A2** uloží na vrchol 0. 5
- A3** uloží na vrchol $\text{PI}/2$
- A4** uloží na vrchol 10
- C0** přenese číslo typu floating point z vrcholu do zásobníkové paměti č. 0
- C1** viz C0, ale do paměti 1
- C2** viz C0, ale do 2
- C3** viz C0, ale do 3
- C4** viz C0, ale do 4
- C5** viz C0, ale do 5
- E0** přenese číslo ze zásobníkové paměti č. 0 na vrchol
- E1** viz E0, ale z paměti 1

E2 viz E0, ale z 2

E3 viz E0, ale z 3

E4 viz E0, ale z 4

E5 viz E0, ale z 5

Jako zásobníkovou paměť používá kalkulátor 30 bajtů systémové proměnné MEMBOT. Při přenosech ze zásobníku do zásobníkové paměti zůstává hodnota na vrcholu zásobníku zachovaná, při přenosu ze zásobníkové paměti na vrchol zásobníku se přenesená hodnota umístí na vrchol zásobníku a původní hodnota na vrcholu zásobníku se přesune pod vrchol.

Tím jsem vyčerpal všechny funkce kalkulátoru. Zůstává otevřená otázka, jak přenést počáteční hodnoty na vrchol zásobníku, poněvadž instrukce RST 128 předpokládá, že na vrcholu zásobníku je již daná hodnota, se kterou se bude provádět předepsaná funkce. V ROM Spectra je pro danou úlohu několik podprogramů:

2D28 STACK-A	přenese hodnotu z registru A na vrchol zásobníku a převede ho na číslo typu floating point
2D2B STACK-BC	přenese BC viz call 2D28
2AB1 STACK-ST-O	přenese B na vrchol a pak CDEA pod vrchol
24FB SCANNING	vyhodnotí výraz a výsledek uloží na vrchol

Pro opačný postup, t. j. přesunutí hodnot z vrcholu zásobníku do registrů jsou v ROM následující podprogramy:

2DD5 FP-TO-A	přenesení hodnoty z vrcholu zásobníku do registru A
2314 STK-TO-A	stejně, jako call 2DD5, navíc v C 1, je-li A kladné, nebo FF je-li záporné
2DA2 FP-TO-BC	přenesení z vrcholu hodnoty do BC a současně uloží do A nižší bajt výsledku
2307 STK-TO-BC	provede totéž, jako call 2DA2, navíc po DE uloží znaménko výsledku (1, FF viz výše)
2BF1 STK-FETCH	uloží 5 bajtů z vrcholu do registrů BCDEA
2DE3	vypíše na obrazovku poslední hodnotu t. j. vrchol

Můžeme také použít kód 34, jehož pomocí lze na vrchol zásobníku uložit číslo v pětibajtovém vyjádření.

Chceme-li vypočítat $\text{SQR}(\sin^2 x + \cos^2 x)$, můžeme postupovat následovně:

LD	A,X	;	hodnota x do A
CALL	2D28	;	přenesení hodnoty na vrchol
RST	128	;	zásobníku a začne výpočet
DEFB	31	;	x,x zdvojit vrchol zas. (DUP)
DEFB	1F	;	x,sin x vypočte sin x
DEFB	31	;	x,sin x,sin x zdvojit sin x
DEFB	C4	;	x,sin x ² vypočte sin x * sin x
DEFB	01	;	sin x ² ,x přehodí x a sin x ²
DEFB	20	;	sin x ² ,cos x vypočte cos x
DEFB	31	;	sin x ² ,cos x,cos x zdvojit cos x
DEFB	C4	;	sin x ² ,cos x ² vypočte cos x * cos x
DEFB	CF	;	sin x ² +cos x ² sečte sin x ² a cos x ²
DEFB	28	;	SQR sin x ² +cos x ² vypočte odmocninu
DEFB	38	;	--- // ----- konec výpočtu
CALL	12DA2	;	přenesení hodnoty do BC
RET		;	zpět do Basicu

narůstání zásobníku ----->

Pro výpočet můžeme použít i například zásobníkové paměti kalkulatoru. Zde pozor, protože při výpočtu trigonometrických a jiných funkcí používá kalkulator zásobníkové paměti č. 0, 1 a 2. První řádek je sice jednoduchý, ale málo univerzální. Můžeme použít například RST 120; přenesení hodnoty do registru A. Zde musíme program spustit PRINT USR XXXX,x, kde x je naše číslo.

Prostřednictvím kalkulatoru můžeme provádět podmíněné i nepodmíněné skoky, vyvolávat další podprogramy, manipulovat s řetězci, provádět logické operace apod.

0030	Podprogram vyvolá další podprogram, jehož
BC-SPACES	prostřednictvím vytvoří BC volných bajtů v oblasti
RST 130	pracovního prostoru (workspace). BC = obsah
	registrového páru BC.

0038 50x za vteřinu vyvolá ULA obvod maskované přerušení,
MASK-INT během něhož provádí Z80 test klávesnice a vyhodnocuje
RST 138 stlačenou klávesu. Přerušení vyvolá RST 138. Každé
přerušení zvětší počítadlo v systémové proměnné FRAMES
a vyvolá podprogram testující stav klávesnice, tj.
byla-li stl. klávesa a která.

Je třeba ještě se zmínit o způsobu, jak je
prováděn test klávesnice. Celá klávesnice je rozdělena
do 8 bran, jejichž adresy jsou v následující tabulce.

adr. Segmentu		klávesnice										adr. segmentu	
F7FE	63486	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	EF	61438
FBFE	64510	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	DF	57342
FDFE	65022	A	S	D	F	G	H	J	K	L	en.	8F	49150
FEFE	65278	CS	Z	X	C	V	B	N	M	sssp		7F	32766

Podprogram na adrese 1028E testuje postupně
jednotlivé segmenty pomocí instrukce IN A,(C), přičemž
adresu segmentu uloží do BC. Výsledkem tohoto
podprogramu jsou hodnoty v DE. Není-li stisknuta žádná
klávesa, DE=1FFFF, v opačném případě obsahuje reg. E
hodnotu mezi 00 a 27, které jsou přiřazeny jednotlivým
klávesám.

Tabulka hodnot:

1-5...	24	1C	14	0C	04	03	0B	13	1B	23	...	6-0
Q-T...	25	1D	15	0D	05	02	0A	12	1A	22	...	Y-P
A-G...	26	1E	16	0E	06	01	09	11	19	21	...	G-en
cs-V..	27	1F	17	0F	07	00	08	10	18	20	...	B-sp

Dojde-li ke stlačení současně s jednou "shift" klávesou, obsahuje reg. D hodnotu "shift" klávesy. Dojde-li ke stlačení obou "shift" kláves, obsahuje D hodnotu Caps Shift a E hodnotu Symbol Shift. Je-li stlačena klávesa "A", je v DE hodnota 1FF26, jsou-li současně stlačeny SS a "A", pak je v DE 11826. Caps Shift a Symbol Shift dají 12718. Někdy je možno tohoto podprogramu a hodnot v DE použít v programech ve strojovém kódu pro testování stlačené klávesy.

Po ukončení popsaného podprogramu pokračuje provádění dalšího podprogramu od adresy 102C3, jehož výsledkem je vypočtení kódu stlačené klávesy (včetně všech "shiftu") a jeho uložení do systémové proměnné LAST-K. Tím je vlastně ukončena činnost RST 138.

Adresou 10038 končí podprogramy tzv. nulté stránky vyvolávané instrukcí RST a začínají podprogramy vyvolávané instrukcí CALL.

0066 Zde začíná obsluha nemaskovaného přerušení.
RESET Spectrum při své normální činnosti NMI nepoužívá, ale je možné jej tímto podprogramem obsloužit, kdyby nebylo obráceného testu obsahu systémové proměnné.

028E Podprogram pro test klávesnice (popsaný již u
KEY-SCAN RST 138), vyvolaný podprogramem Keyboard.

02BF
KEYBOARD

Podprogram Keyboard, vyvolaný RST 138.

03B5
BEEPER

Od této adresy začínají podprogramy tónového generátoru. Zabudovaný reproduktor je aktivován bitem 4 portu 1FE. Následuje-li po OUT 1FE bit4=0, je mikrofon aktivován, při bit4=1 je mikrofon vypnut. Rytmem zapínání a vypínání mikrofonu je dána frekvence tónu.

Podprogram na adrese 103B5 lze využít pro generování tónu následujícím programem:

```
LD    DE,délka tónu ; např. 10105 pro 1 sec.  
LD    HL,výška tónu ; např. 1066A pro střední "C"  
CALL 103B5          ; tón  
RET                      ; Basic
```

Obdobně lze vypočítat hodnoty pro jiné tóny, i když rychlejší asi bude metoda zkusebního dosažení hodnot.

Stejného výsledku dosáhneme použitím podprogramu pro funkci BEEP na adrese 103F8. Před voláním musí být hodnoty pro dobu i výšku tónu na vrcholu zásobníku. Tyto hodnoty se však od předchozích liší.

Je zřejmé, že podprogram 103B5 přepisuje všechny registry, které je tudíž nutné uložit instrukcí PUSH. Během provádění též nejdou hodiny.

04C2
SA-BYTES

Zde začínají podprogramy pro obsluhu magnetofonu,
tj. SAVE, LOAD, VERIFY a MERGE.

Hlavní podprogram začíná na adrese 10605 a podle
hodnoty systémové proměnné TADDR vyvolá příslušnou
funkci.

(TADDR) - 1E0 = 0	-	SAVE
1	-	LOAD
2	-	VERIFY
3	-	MERGE

Jednotlivé funkce vyvoláme pomocí:

```
LD  A,0 až 4      ;podle požadované fce
CALL 1060B
```

Podprogramy pro jednotlivé fce začínají na
adresách:

107CB	-	VERIFY
10808	-	LOAD
108B6	-	MERGE
10970	-	SAVE

Vlastní nahrávání pro LOAD, VERIFY a MERGE na adr.
10556 a při SAVE na adr. 104C2.

09F4 PRINT-OUT

Na této adrese začíná program pro vypsání znaku uloženého v reg. A buď na obrazovku nebo tiskárnu. Tento podprogram je vyvolán podprogramem RST 10 poté, co je do HL přenesena ze systémové proměnné CURCHL velikost odskoku pro výpis na obrazovku. Tento program končí tím, že přenesení na PRINT-pozici bitové mapy jednotlivé bajty znaku, který má být vypsán. Tyto bajty jsou uloženy v tabulce znaků, začínající na adrese 3D00. Bitová mapa je zobrazena na obrazovce pomocí obvodu ULA.

PRINT pozici určuje podprogram na adr. 0B03 v závislosti na obsahu systémových proměnných SPOSN a DF CC a podle nastavení bitu 1 v systémové proměnné FLAGS (nastavení bitu znamená tisk tiskárnou) a dále podle nastavení bitu 0 v systémové proměnné TVFLAG (je-li nulován je tisk v horní části obrazovky, je-li nastaven, pak v dolní části - v tom případě se používají hodnoty ze syst. proměnných SPOSNL a DFCL). Hodnota ze SPOSN je v BC a hodnota z DF CC je v HL.

Pro výpis na horní část obrazovky můžeme tento podprogram upravit:

```
LD  BC,číslo řádku a sloupce ;řádek v B, sloupec v C
LD  HL,adresa znaku v bitové mapě ;první bajt
XOR  A
LD  (5C3C),A ;nastaví kanál 5 pro horní část obr.
CALL 0B10
```

0D6B CLS	Podprogram CLS vymaže obrazovku.
0E44 CL-LINE	Podprogram pro vymazání B spodních řádků obrazovky. B je hodnota v registru B.
0E00 CL-SCROLL	Podprogram pro rolování obrazovky. Počet rolovaných řádků v registru B.
0E88 CL-ATTR	Podprogram vypočte k dané adrese bajtu v Bitové mapě adresu příslušného atributu v oblasti atributů. Adresa bajtu je v HL, výsledek v BC.
0F2C EDITOR	Zde začíná podprogram pro editování řádku buď při jeho vkládání z klávesnice, nebo při editaci řádku z obrazovky. Též obsluhuje vkládání dat příkazem INPUT.
0FA9 ED-EDIT	Příkaz EDIT. Přenese do spodní části obrazovky kurzorem označený řádek.

10A8 KEY-INPUT	Podprogram vyhodnotí kód stlačené klávesy a uloží do systémové proměnné LAST K.
11B7 NEW	Od této adresy začíná inicializace systému po příkazu NEW (NEW =CALL 11B7).
11CB START/NEW	Od této adresy pak inicializace systému po zapnutí počítače.
1219 RAM-SET	Základní nastavení systémových proměnných. Inicializace končí vypsáním "Copyrigthu" na obrazovce.
15D4 WAIT-KEY	Podprogram čeká na stlačení libovolné klávesy a pak pokračuje v provádění následující části programu. Používá se například u LOAD.

15EF Podprogram pro konečnou fázi vypsání znaku na
OUT-CODE obrazovku, tj. přenesení příslušného bajtu z tabulky
znaku umístěné od adresy **3D00** do Bitové mapy, odkud
jsou již znaky dále přenášeny pomocí ULA.

1601 Podprogram pro otevření kanálu. V registru A musí
CHAN-OPEN být číslo odpovídajícího proudu. Je to **FD**, 0 nebo 1
pro kanál K (spodní část obrazovky), **FE** pro kanál S
(horní část obrazovky), **FF** pro kanál R (pracovní
prostor) a 3 pro kanál P (tiskárna). Výsledkem
otevření jednotlivých kanálů je pak následující
nastavení bitu v systémových proměnných:

kanál K: set 0, TVFLAG ; spod. část obrazovky
res 5, FLAGS ; je možno klávesu
set 4, FLAGS2 ; kanál K
res 1, FLAGS ; ne tiskárna

kanál S: res 0, TVFLAG ; celá obrazovka
res 1, FLAGS ; ne tiskárna

kanál P: set 1, FLAGS ; tiskárna použita

1655 MAKE-ROOM	Podprogram vytvoří potřebný počet volných bajtů. Počet bajtů v BC. HL ukazuje na 1. pozici nad nově vytvořenou zónou volných bajtů. Po skončení podprogramu je v HL adr. bajtu před začátkem nově vytvořené zóny, v DE poslední adr. této zóny, čili volné bajty jsou od HL+1 do DE.
16DC INDEXER	Podprogram k prohledávání tabulek v ROM. V HL je adresa začátku tabulky a v C je kód hledaného znaku. Nalezení znaku ohlásí nastavení indikátoru přenosu (SCF).
1855 OUT-LINE	Vypíše na obrazovku basicový řádek, jehož počáteční adresa (tj. adresa 1. bajtu čísla řádku) je v HL.
196E LIN-ADDR	Vyhledá adresu počátku basicového řádku, jehož číslo je v HL. Po skončení podprogramu je v HL adresa začátku hledaného řádku, případně adresa následujícího (není-li v podprogramu zadáný), v DE je začátek předchozího řádku.
1A1B OUT-NUM-1	Vypíše na obrazovku obsah registrového páru BC (dekadicky).

NĚKTERÉ BASICOVÉ PŘÍKAZY

17F9-LIST	1E27-DATA	1EED-GO SUB
17F5-LLIST	1E42-RESTORE	1F23-RETURN
1B8A-RUN	1E4F-RANDOMIZE	1F3A-PAUSE
1BB2-REM	1E5F-CONTINUE	1F60-DEF FN
1CEE-STOP	1E67-GO TO	1FC9-LPRINT
1CF0-IF	1E7A-OUT	1FCD-PRINT
1D03-FOR	1E80-POKE	2089-INPUT
1DAB-NEXT	1EA1-RUN	2294-BORDER
1DEC-READ	1EAC-CLEAR	

1F1A Vypočte adresu prvního volného místa v paměti.
FREE-MEM Celkový rozsah volné paměti pak získáme pomocí:

PRINT 65536-USR 7962 ; !1F1A=7962

nebo

PRINT 32768 - USR 7962 pro 16k.

1F54 Test klávesy BREAK. CY=0 byl BREAK, CY=1 nebyl
BREAK-KEY break.

22AA Vypočíte adresu bodu jemné grafiky na obrazovce. V
PIXEL-ADD BC je adresa bodu (x, y)(u PLOT, DRAW a CIRCLE se souřadnice ve strojovém kódu shodují s basicovými, tj. levý dolní roh (0, 0), pravý horní (255, 175)). Po skončení podprogramu je v HL adresa příslušného bajtu v Bitové mapě a v A je pozice bitu.

22CB Před vyvoláním musí být na zásobníku kalkulátoru
POINT-SUB souřadnice bodu (x, y), po skončení je poslední hodnota na zásobníku 1, je-li bod=barva ink, nebo 0, je-li bod=barva paper.

22DC Před vyvoláním na zásobníku (x, y) - poslední
PLOT hodnota.

22E5 Totéž jako 22DC, rozdíl je v zadání souřadnic
PLOT-SUB bodu: v B je y a v C je x. Bod o souřadnicích x=100 y=50 zobrazíme pomocí:

```
LD    A,02
CALL  1601      ; kanál S
LD    BC,13264  ; y=50, x=100
CALL  22E5      ; podpr. PLOT
RET           ; zpět Basic
```

2320

Začátek podprogram CIRCLE. Vlastní podprogram začíná na adrese 1232D. Před vyvoláním musí být na zásobníku kalkulátoru hodnoty x, y a r (poslední hodnota). Basicovému CIRCLE 100, 100, 50 bude odpovídat program ve strojovém kódu:

```
LD  A,2
CALL 1601      ; kanál S
LD  A, 100     ; x=100 do A
CALL 12D28     ; A na zásobník
LD  A,100     ; y=100 do A
CALL 12D28     ; A na zásobník
LD  A,50      ; r=50 do A
CALL 12D28     ; A na zásobník
CALL 1232D     ; kružnice
RET
```

Pokud tento program nabude správně fungovat, vložte před LD A,100 ještě:

```
EXX
PUSH HL EXX
a za CALL 1232D:
EXX
POP HL
EXX.
```

Je to uchování obsahu reg. páru HL .

24B7

DRAW-LINE

Rovnou přímkou z bodu x0, y0 do bodu x, y zobrazíme buď pomocí CALL 124B7, když jsme před tím uložili na zásobník kalkulátoru hodnoty x, y a do syst. proměnné COORDS hodnoty x0, y0.

Lze použít i podprogram **124BA**, což je totéž jako **124B7**, jen jiné zadání souřadnic: v B je ABS y, v C je ABS x, v D je SGN y, v E je SGN x, COORDS jako v předchozím . Přímku z bodu 50,50 do bodu 100,100 vykreslíme pomocí:

```
LD  A,2
CALL 1601      ;kanál S
EXX
PUSH HL
EXX            ;uchování HL
LD  A,50      ;x0=50 do A
LD  (15C7D),A ;A do COORDS-x /pokud je x y
LD  (15C7E),A ;A do COORDS-y je třeba LDA, N/
LD  BC,16464  ;x=y=100 do BC
LD  DE,10101  ;x i y kladné hodnoty
CALL 124BA    ;podprogram DRAW
EXX
POP  HL
EXX           ;do HL' původní hodnota
RET          ; zpět Basic
```

2394

Zobrazení části kruhu (basicový DRAW x, y, a). Hodnoty x, y, a (poslední hodnota) jsou na zásobníku kalkulátoru , x0 a y0 v COORDS.

24FB
SCANNING

Od této adresy začínají podprogramy vyhodnocení výrazu. Sám podprogram **24FB** je velmi důležitý. Vyhodnotí výraz a výsledek uloží na vrchol zásobníku kalkulátoru, odkud si pak vyhodnocené hodnoty vybírají další podprogramy pro příkazy. K tomuto podprogramu malý příklad: Chceme vyhodnotit (vypočíst) hodnotu výrazu $PI*3+2$. Mohli bychom použít kalkulátoru, ale následujícím programem to jde rychleji.

```
RST 20      ;přísun následujícího znaku
CALL 24FB   ;SCANN-vypočte hod. výr. a uloží na SP
CALL 2DE3   ;vypíše obsah vrcholu SP na obrazovku
RET         ;Basic
```

Tento podprogram musíme vyvolat: `PRINT USR xxxxx,PI*3+2`

Obdobně můžeme vyhodnotit pro Spectrum přípustné výrazy včetně výrazu se řetězcí a pod. Jedná-li se o výrazy s řetězcí, pak podpr. **CALL 24FB** uloží na zásobník 5 bajtů, v nichž jsou následující hodnoty:

1. bajt není definován
2. a 3. bajt =adresa začátku řetězce
4. a 5. bajt =délka řetězce

2D3B
INT-TO-FP

Podprogram Integer to Floating point. Změní číslo typu integer uložené na SP na tvar floating point a uloží ho tamtéž.

2D4F	Začátek aritmetických podprogramů používaných kalkulátorem. Sám podprogram na adrese 2D4F změní číslo typu xEAn, tj. desetinné exponenciální číslo na typ float. point, které uloží na SP.
E-T0-FP	
335B	Na této adrese začíná podprogram kalkulátoru a dále následují jednotlivé operace kalkulátoru vyvolané pomocí kódu za RST 28.
CALCULATE	
3D00	Na této adrese začíná tabulka znaků, které může Spectrum zobrazit na obrazovce (nejedná se o tzv. definované znaky). Každý znak sestává z 8 po sobě následujících bajtů. Adresa prvního bajtu znaku je B*kód znaku+3000. Např. kód "a" je 61, první bajt znaku "a" v tabulce je na adrese 8*61+3000=3FC8.

8. Přehled systémových proměnných

V index reg. IY je hodnota 15C3A

in-
dex

IY	HEX	DEC	název	stručná charakteristika
<hr/>				
C6	5CD0	23552	KSTATE	- vyhodnocení stlačené klávesy
CE	5C08	23560	LAST K	- kód posl. kl. s ohledem na shifty
CF	5C09	23561	REPDEL	- doba k REPEAT (normal. 35h=0, 7s)
D0	5C0A	23562	REPPER	- délka intervalu v REPEAT (0, 1s)
D1	5C0B	23563	DEFADD	- adr. argumentu DEF FN
D3	5C00	23565	K DATA	- barev. inf. z kl. před dalším zprac.
D4	5C0E	23566	TVDATA	- řídicí zn. AT a TAB, inf. o barvě
D6	5C10	23568	STRMS	- 33bajtů-adr. kanálu přip. k proudům
FC	5C36	23606	CHARS	- adr. tab. znaku minus 256
FE	5C38	23608	RASP	- délka varov. tónu při překr. řádky
FF	5C39	23609	PIP	- délka pípnutí kl.
00	5C3A	23610	ERR-NR	- kód sdělení minus 1
01	5C3B	23611	FLAGS	- návěští(D1-tiskárna, D5-další kl.)
02	5C3C	23612	TVFLAG	- návěští obrazovky(D0- 0 dol. část)
03	5C30	23613	ERR SP	- návratová adr. po RST 108
05	5C3F	23615	LISTSP	- návr. adr. po aut. výpisu
07	5C41	23617	MODE	- 0=K, L, C; 1=E; 2=G
08	5C42	23618	NEWPPC	- číslo řádku pro GOTO a GOSUB
0A	5C44	23620	NESPPC	- číslo příkazu v NEWPPC
0B	5C45	23621	PPC	- číslo právě prováděného řádku
0D	5C47	23623	SUBPPC	- číslo právě vyk. přík. v PPC
0E	5C48	23624	BORDCR	- barev. inf. pro spod. část obrazovky
0F	5C49	23625	E PPC	- adr. řádku, kde stojí kurzor
11	5C4B	23627	VARs	- poč. adr. oblasti basic. proměnných
13	5C40	23629	DEST	- adr. prom. při vyhodnoc. (jinak 0)
15	5C4F	23631	CHANS	- zač. obl. kanál. informací

17	5C51	23633	CHURCHL	- adr. právě otevřeného kanálu
19	5C53	23635	PROG	- adr. zač. Basic. programu
1B	5C55	23637	NXTLIN	- adr. následujícího progr. řádku
1D	5C57	23639	DATADD	- adr. čárky za posl. přečtenou pol.
1F	5C59	23641	E LINE	- adr. EDIT v RAM
21	5C5B	23643	K CUR	- adr. kursoru
23	5C5D	23645	CH ADD	- adr. zn. , který bude přenesen do DF
25	5C5F	23647	X PTR	- adr. l. zn. se synt. chybou
27	5C61	23649	WORKSP	- adr. prac. prostoru
29	5C63	23651	STKBOT	- adr. zač. zásobníku kalkulátoru
2B	5C65	23653	STKEND	- adr. vrcholu zas. kal. -zac. vol. pam.
2D	5C67	23655	B REG	- počítadlo kalkulátoru
2E	5C68	23656	MEM	- obvykle (ne vždy) MEMBOT
30	5C6A	23658	FLAGS2	- příznaky
31	5C6B	23659	DF SZ	- počet ř. ve spod. části obr. norm. 2
32	5C6C	23660	S TOP	- č. r. , zobr. jako l. po aut. list.
34	5C6E	23662	OLDPPC	- č. r. po CONTINUE
36	5C70	23664	OSPPC	- č. přík. v OLDPPC
37	5C71	23665	FLAGS	- příznaky
38	5C72	23666	STRLEN	- délka vyhodnocovaného řetězce
3A	5C74	23668	T ADDR	- adr. příští položky v syntakt. tab.
3C	5C76	23670	SEED	- určuje RND a RAND. (2bajty FRAMES)
3E	5C78	23672	FRAMES	- 3bajty zvětšené každých 20ms
41	5C7B	23675	UDG	- adr. zač. graf. znaku
43	5C7D	23677	COORDS	- souřad. x, y pro PLOT a DRAW
45	5C7F	23679	P POSN	- č. sl. LPRINT
46	5C80	23680	PR CC	- spodní bajt příští pozice tisku
47	5C81	23681	rezerva	
48	5C82	23682	ECHO E	- posl. adr. kurz. spod. č. obrazovky
4A	5C84	23684	DF CC	- adr. l. bajtu psaného na obr.
4C	5C86	23686	DFCCL	- dtto, ale pro spodní část
4E	5C88	23688	S POSN	- souřadnice pozice PRINT (tab. 5)
50	5C8A	23690	SPOSNL	- dtto pro dol. část
52	5C8C	23692	SCR CT	- počet ř. +1 k rolování
53	5C8D	23693	ATTR P	- běžné barev, informace
54	5C8E	23694	MASK P	- maska pro ATTR P
55	5C8F	23695	ATTR T	- barev. inf. o vydávaném znaku

56	5C90	23696	MASK T	- maska pro ATTR T
57	5C91	23697	P FLAG	-
58	5C92	23698	MEMBOT	- 30 bajtů-zásobník kalk.
76	5CB0	23728	NMIREG	- volné pro vektor NMI
78	5CB2	23730	RAMTOP	- adr. posl. bajtu Basic. programu
7A	5CB4	23732	P RAMT	- adr. posl. bajtu RAM

Elektronická verzia: 12.11.2011
Peter Turányi alias Softhouse
<http://softhouse.speccy.cz>

Ďakujem
PSL za skeny