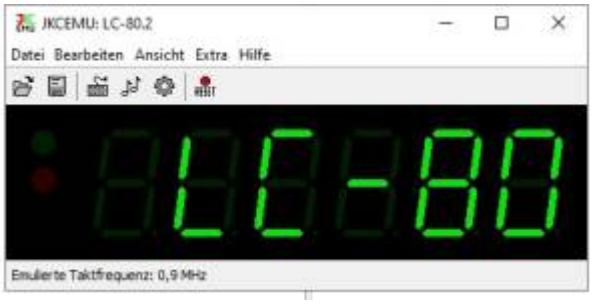
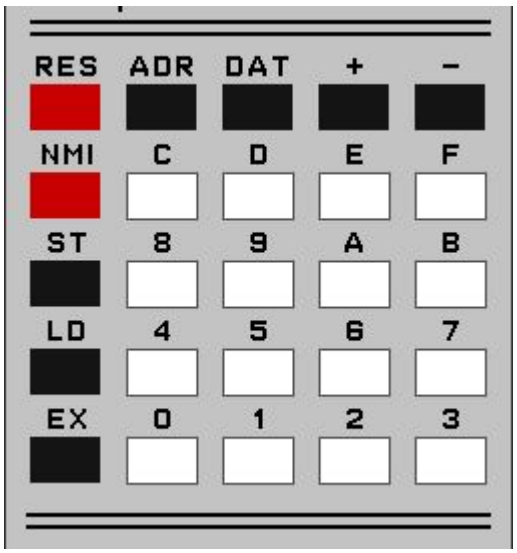
Bedienung

Nach dem Einschalten spielt der LC-80 eine Melodie ab und meldet sich dann mit „LC 80“



Es gibt 16 Zifferntasten (hexadezimal, weiß), 7 Funktionstasten (schwarz) und zweie Tasten, die direkt an den Prozessor gehen (rot).



Anzeige

Bei Adressein- und -ausgaben ist die Anzeige üblicherweise zweigeteilt: Die ersten vier Stellen zeigen die Adresse und die letzten beiden Stellen das Datenbyte an, welches von dieser Adresse gelesen wurde. Die Punkte deuten an, welcher Bereich editierbar ist. Mit ADR und DAT wechselt man zwischen Adresse und Datenbyte.

Links von der Anzeige gibt es noch zwei LEDs: Grün - Tonausgabe, Rot - HALT-Zustand.

Programm von Kassette laden

RES → LD → <Dateiname> → EX

Der Dateiname (XXXX-F) ist eine vierstellige hexadezimale Zahl. Wenn Sie den Dateinamen nicht kennen, dann geben Sie irgendeinen ein. In dem Fall, d.h. wenn der Dateiname falsch ist, wird die Datei zwar nicht geladen, aber der LC-80 zeigt den auf Kassette gespeicherten Dateinamen kurz an, sobald die entsprechende Bandstelle gelesen wird. Nach dem Einlesen sehen Sie im Display die Endadresse + 1 oder im Fehlerfall die Ausschrift Error.

Fehlerfall:

Programm auf Kassette speichern

RES → ST → <Dateiname> → + → <Anfangsadresse> → + → <Endadresse + 1> → EX

Dateiname und Adressangaben sind jeweils eine vierstellige hexadezimale Zahl.

Programm starten

RES → ADR → <Anfangsadresse> → EX

Die Adresse ist eine vierstellige hexadezimale Zahl. Die meisten Spiel- und Anwendungsprogramme werden auf Adresse 2000 (RAM-Anfang) gestartet.

From:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/ - **Homecomputer DDR**

Permanent link:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/lc80/bedienung

Last update: **2022/07/21 11:05**