

Assembler

Zur vollständigen und systemnahen Programmierung eignet sich Assembler. robotron bietet mit **EDAS** und **IDAS** gleich zwei Assembler an. Mit **ZSID** und **R80** stehen außerdem Debugger und Reassembler im Mega-Flash-Modul zur Verfügung.

Allerdings ist das Programmieren in Assembler um einiges komplexer und schwerer als in den „höheren“ Programmiersprachen.

Als Basis sollten unbedingt die Beschreibung des Betriebssystems incl. Betriebssystemlisting **robotron Betriebssystem KC 85/1 (Z9001)** studiert werden. Das Handbuch findet man bei <http://www.sax.de/~zander/>.

Systemfunktionen

Zur systemunabhängigen Programmierung werden vom Betriebssystem 33 Systemrufe bereitgestellt. Diese werden analog CP/M über CALL 0005 aufgerufen. Die Auswahl des gewünschten Systemrufes erfolgt über das C-Register, dessen Inhalt den Systemruf adressiert. Verschiedene Systemrufe erwarten Eingabeparameter bzw. liefern Parameter zurück.

Eingabeparameter:

- Bytewerte im E -Register
- Wortwerte im DE-Register

Ausgabeparameter:

- Bytewerte im A -Register
- Wortwerte im BC-Register

Wichtige Systemrufe:

Rufnr.	Name	Funktion
01	CONSI	Eingabe eines Zeichens von CONST
02	CONSO	Ausgabe eines Zeichens zu CONST
09	PRNST	Ausgabe einer Zeichenkette zu CONST
10	RCONB	Eingabe einer Zeichenkette von CONST
11	CSTS	Abfrage Status CONST
17	GETCU	Abfrage logische und pyhsische Cursoradresse
18	SETCU	Setzen logische Cursoradresse

Der OS-Rahmen

Damit eigene Programme vom OS aus gestartet werden können, wird ein spezieller Code benötigt, der sogenannte OS-Rahmen. Damit erscheinen Programme als transiente Kommandos im OS und könne über den Programmnamen aufgerufen werden. Außerdem können Parameter übergeben werden (s. z.B. Code von OS-SAVE).

Das Kommando muß auf einer integralen 100H-Grenze (300h ... 0BF00h) beginnen. Es können beliebig viele Kommandos in einem OS-Rahmen angegeben werden.

```

ORG    xx00h

JP     AUSF          ;Sprung zur Kommandoausführung1
DB     'NAME      ',0 ;Kommandoname1 (im OS-Mode einzugeben)
      ;8 Zeichen, ggf. mit Leerzeichen auffüllen, Null-Byte
JP     AUSF2        ;Sprung zur Kommandoausführung2
DB     'NAME2     ',0 ;Kommandoname2 (im OS-Mode einzugeben)
...
DB     0            ;Kennzeichen OS-Rahmen Ende

AUSF:  ...

```

Beispiel

Folgendes Programm gibt den Text „Hallo User!“ auf den Bildschirm aus. Das Programm wird mit dem Kommando HALLO gestartet.

```

ORG    300h

JP     HALLO
DB     'HALLO     ',0
DB     0

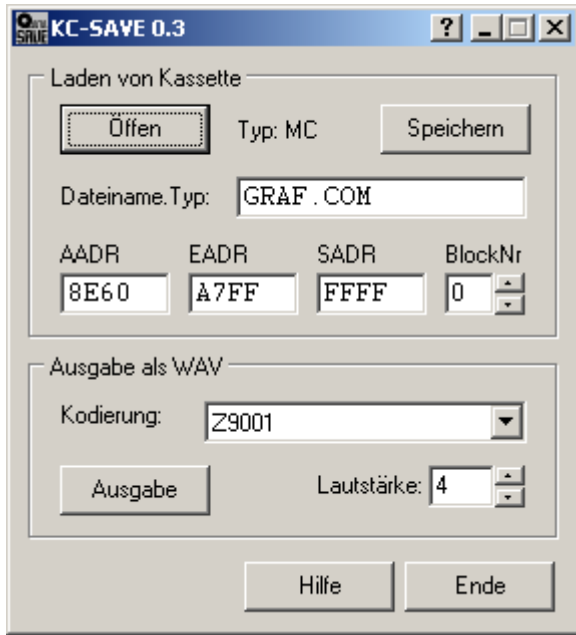
HALLO: LD    DE, TEXT ; Adr. des Textes
      LD    C, 9      ; PRNST
      CALL 5
      RET

; auszugebender Text
TEXT:  DB    'Hallo User!'
      DA    0A0DH    ; CRLF
      DB    0        ; Ende der Zeichenkette

```

Programmerstellung am PC

Bei großen Programmen ist es leichter diese am PC zu schreiben und zu assemblieren. Ich nutze dafür den [arnold-assembler](#). Kleine in Perl geschriebene Hilfstools unterstützen den Prozess und erzeugen z.B. gleich tap-Dateien, die im Emulator geladen werden können oder mit KCSAVE [kcsave.rar](#) als Audiosignal am realen KC geladen werden können.



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

Permanent link:
<https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/programmieren?rev=1364312020>

Last update: **2013/03/26 15:33**

