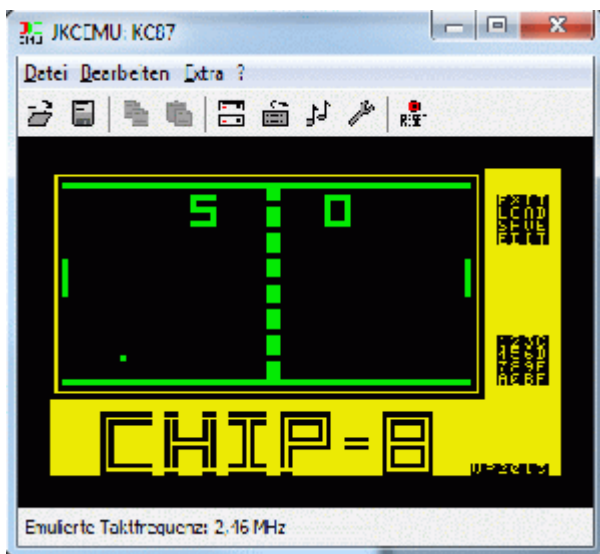


# CHIP-8

Beim [KC-Club Treffen 2013](#) habe ich einen [Vortrag](#) über die Programmiersprache CHIP-8 und die Implementation eines CHIP-8-Interpreters für den Z9001 gehalten.

Der CHIP-8-Interpreter eignet sich aufgrund seiner einfachen Befehlssatzes ideal als Einstiegsobjekt in das Programmieren von Emulatoren.

## Z9001



## Links

- <http://www.chip8.com> Die größte Sammlung an Programmen und Infos zu CHIP-8, Handbuch des COSMAC VIP
- <http://oldcomputers.net/rca-cosmac-vip.html> Infos zum COSMAC VIP
- <http://mattmik.com/documents.html> die komplette Sammlung der VIPER-Magazine für die COSMAC VIP-Computer.

# CHIP-8

Durch Zufall bin ich auf eine recht alte Programmiersprache namens [CHIP-8](#) gestoßen.

CHIP-8 wurde von Joseph Weisbecker, Mitarbeiter der RCA Laboratories, Princetown, Mitte der 70er-Jahre entwickelt. Ursprünglich wurde die Sprache für Heimcomputer wie den COSMAC VIP oder den TELMAC konzipiert. Ziel war es, eine einfache Sprache zur plattformunabhängigen Entwicklung von Videospiele bereitzustellen.

CHIP-8 ist eine Maschinencode-Sprache für einen (theoretischen) 8-Bit-Prozessor. Es gibt nur 31(35)

Maschinencode-Befehle; allerdings sind einige darunter, die das Programmieren von Telespielen besonders erleichtern, so z.B. eine Sprite-Ausgabe mit Kollisionserkennung oder bedingte Sprünge bei nicht-/gedrückter Taste.

Auf dem COSMAC VIP muss ein CHIP-8-Interpreter eingegeben werden. Dieser interpretiert dann den CHIP-8-Programmcode und führt so die Programme aus. Der CHIP-8-Interpreter ist extrem platzsparend programmiert, er belegt nicht einmal 0.5 KByte! Diese Kompaktheit spiegelt sich beispielsweise auch in den Hex-Werten der Maschinencode-Instruktionen wieder: Die Befehle der F-Gruppe haben einen zweistellige Nummer, diese entspricht der Startadresse der zugehörigen Befehlsinterpretation. Damit sparte man sich die Bytes für eine zusätzliche Sprungtabelle. Auch der Zeichensatz ist clever komprimiert (s. Bild und VIPER 1-01).

Einen guten Einstieg in die Programmierung mit CHIP-8 liefert das Handbuch zum COSMAC VIP (RCA COSMAC VIP CDP18S711 Instruction Manual; 130 S.). Hier sind auch 20 Spiele abgedruckt, die mit CHIP-8 laufen (PONG, TIC-TAC-TOE, SNAKE, ...)

Im VIPER-Magazin 1-01 June 1978 werden zusätzliche Hinweise zur Programmierung mit CHIP-8 gegeben.

Ausgabe VIPER-Magazin 1-02 August 1978 liefert Informationen über die Arbeitsweise des CHIP-8-Interpreters. Es gibt Ablaufpläne und kommentierte Listings. → [CHIP-8-Interpreter](#)

<http://mattmik.com/chip8.html> beschreibt ausführlich den CHIP-8-Maschinencode.

virtueller Prozessor	16 Register V0..VF Index-/Adressregister I (Stackregister SP) (Program Counter PC) Delay Timer DT Sound Timer ST
Grafik	64x32 Pixel, Torus
Tastatur	4x4-Tastenfeld
Sound	Beepton

Der originale [CHIP-8-Interpreter](#) ist eine coole Software, umfasst nur 500 Byte, davon 1/3 für Sprite-Befehl! Es sind viele speicherplatzsparende Programmkniffe enthalten, ein Blick in den Quellcode lohnt sich! z.B. Fx-Befehle, Bitmuster der Hexziffern

## Die Virtuelle Maschine

### Speicher

Die CHIP-8 Speicher-Adressen liegen im Bereich von 200h bis FFFh, das reicht für 3.584 Bytes. Der Grund für den Speicher ab 200h ist, dass im VIP Cosmac und Telmac 1800 die ersten 512 Byte für den CHIP8-Interpreter reserviert sind. Auf diesen Maschinen wurden die obersten 256 Bytes (F00h-FFFh auf einem 4K-Maschine) für die Anzeige aktualisieren vorbehalten, und die 96 Byte unterhalb (EA0H-EFFh) wurden für den Call-Stack, den internen Gebrauch, und die Variablen vorbehalten.

## Register

CHIP-8 verfügt über 16 8-Bit-Register V0..VF. Das VF-Register dient auch als Carry-Flag.

- 16 x 8-Bit-Register V0..VF
- 16-Bit-Index-/Adressregister I
- 8-Bit-Register Delay Timer DT
- 8-Bit-Register Sound Timer ST
- (16-Bit Stackregister SP)
- (16-Bit Program Counter PC)

## Stack

Der Stack wird nur verwendet, um die Rückkehr-Adressen zu speichern, wenn Unterprogramme aufgerufen werden. Original ist Speicher für bis zu 12 Verschachtelungsebenen vorhanden.

## Timer

CHIP-8 verfügt über zwei Timer. Beide werden automatisch mit 60 Hz dekrementiert, bis sie 0 erreichen. Delay Timer DT: Dieser Timer soll für das Timing der Ereignisse von Spielen verwendet werden. Sein Wert kann eingestellt und gelesen werden. Sound- Timer ST: Dieser Timer ist für Sound-Effekte gedacht. Solange der Wert ungleich Null ist, wird ein Piepton erzeugt.

## Tastatur

Die Eingabe erfolgt mit einer Hex-Tastatur mit 16 Tasten von 0 bis F. '8', '4', '6' und '2' dienen in der Regel als Cursortasten. Es gibt drei Opcodes zur Tastaturabfrage. Eine überspringt eine Anweisung, wenn eine bestimmte Taste gedrückt wird, eine weitere überspringt eine Anweisung, wenn eine bestimmte Taste nicht gedrückt wird. Die dritte wartet auf einen Tastendruck, und speichert die Taste dann in einem der Datenregister.

## Grafik und Sound

Die Display-Auflösung beträgt  $64 \times 32$  Pixel, und die Farbe ist einfarbig. Grafiken werden auf dem Bildschirm allein durch Sprites gezeichnet, die 8 Pixel breit sind und von 1 bis 15 Pixel hoch sein können. Sprite-Pixel, die gesetzt sind, invertieren die Farbe der entsprechenden Bildschirm-Pixel, während nicht gesetzten Sprite-Pixel nichts verändern.

Wenn beim Zeichnen des Sprites alle Bildschirm-Pixel invertiert wurden, wird das Carry-Flag (VF) auf 1 gesetzt, sonst ist es 0.

Wie zuvor beschrieben, wird ein Signalton abgespielt, wenn der Wert der Sound Timer ungleich Null ist.

## Opcode Tabelle

CHIP-8 verfügt über 35 Opcodes, die alle zwei Byte lang sind. Das höchstwertige Byte wird zuerst gespeichert. Die Opcodes sind unten in hexadezimal und mit den folgenden Symbolen aufgelistet:

- mmm: Adresse
- kk: 8-Bit-Konstante
- n: 4-Bit-Konstante
- x und y: 4-Bit-Register

Hex	Symbolisch	Assembler	Beschreibung
1mmm	GO mmm	JP addr	Go to 0MMM
Bmmm	GO mmm+V0	JP V0, addr	Go to 0MMM + V0
2mmm	DO mmm	CALL addr	Do subroutine at 0MMM (must end with 00EE)
00EE	RET	RET	Return from subroutine
3xkk	SKIP;Vx EQ kk	SE Vx, byte	Skip next instruction if VX = KK
4xkk	SKIP;Vx NE kk	SNE Vx, byte	Skip next instruction if VX <> KK
5xy0	SKIP;Vx EQ Vy	SE Vx, Vy	Skip next instruction if VX = VY
9xy0	SKIP;Vx NE Vy	SNE Vx, Vy	Skip next instruction if VX <> VY
Ex9E	SKIP;Vx EQ KEY	SKP Vx	Skip next instruction if VX = Hex key (LSD)
ExA1	SKIP;Vx NE KEY	SKNP Vx	Skip next instruction if VX <> Hex key (LSD)
6xkk	Vx=kk	LD Vx, byte	Let VX = KK
Cxkk	Vx=RND	RND Vx, byte	Let VX = Random Byte (KK = Mask)
7xkk	Vx=Vx+kk	ADD Vx, byte	Let VX = VX + KK
8xy0	Vx=Vy	LD Vx, Vy	Let VX = VY
8xy1	Vx=Vx Vy	OR Vx, Vy	Let VX = VX   VY (VF changed)
8xy2	Vx=Vx&Vy	AND Vx, Vy	Let VX = VX & VY (VF changed)
8xy4	Vx=Vx+Vy	ADD Vx, Vy	Let VX = VX + VY (VF = 00 if VX + VY <= FF, VF = 01 if VX + VY > FF)
8xy5	Vx=Vx-Vy	SUB Vx, Vy	Let VX = VX - VY (VF = 00 if VX < VY, VF = 01 if VX >= VY)
Fx07	Vx=TIME	LD Vx, DT	Let VX = current timer value
Fx0A	Vx=KEY	LD Vx, K	Let VX = hex key digit (waits for any key pressed)
Fx15	TIME=Vx	LD DT, Vx	Set timer = VX (01 = 1/60 second)
Fx18	SND=Vx	LD ST, Vx	Set tone duration = VX (01 = 1/60 second)
Ammm	I=mmm	LD I, addr	Let I = 0MMM
Fx1E	I=I+Vx	ADD I, Vx	Let I = I + VX
Fx29	I=Vx(LSDP)	LD F, Vx	Let I = 5-byte display pattern for LSD of VX
Fx33	MI=Vx(3DD)	LD B, Vx	Let MI = 3-decimal digit equivalent of VX (I unchanged)
Fx55	MI=V0:Vx	LD [I], Vx	Let MI = V0 : VX (I = I + X + 1)
Fx65	V0:Vx=MI	LD Vx, [I]	Let V0 : VX = MI (I = I + X + 1)
00E0	ERASE	CLS	Erase display (all 0's)
DxyN	SHOW nMI@VxVy	DRW Vx, Vy, nibble	Show n-byte MI pattern at VX-VY coordinates. I unchanged. MI pattern is combined with existing display via EXCLUSIVE-OR function. VF = 01 if a 1 in MI pattern matches 1 in existing display.

Hex	Symbolisch	Assembler	Beschreibung
0mmm	MLS@mmm	SYS addr	Do 1802 machine language subroutine at 0MMM (subroutine must end with D4 byte)

Die Assemblerbezeichnungen entsprechen <http://devernay.free.fr/hacks/chip8/C8TECH10.HTM>

## Beispiel: Panzer

; Tank, from VIPER vol 1, issue 1 june 1978, pp. 14

```

200 6120  init: V1=20          ;initialize
202 6210      V2=10
204 A240      I=240
206 D127  show: SHOW 7MI@V1V2  ;show tank
208 6002  key:  V0=2          ;key wait
20A E0A1  key1: SKIP;V0 NE KEY
20C 1216      GO erase      ; 216
20E 7002      V0+2
210 300A      SKIP;V0 EQ 0A
212 120A      GO key        ; 20A    ;loop back to check next key
214 1208      GO key1       ; 208    ;loop back to recheck next key
216 D127  erase: SHOW 7MI@V1V2 ;erase tank
218 4002      SKIP;V0 NE 02  ;change x or y
21A 72FF      V2+=FF        ; = V2-1; move up
21C 4004      SKIP;V0 NE 04
21E 71FF      V1+=FF        ; = V1-1; move left
220 4006      SKIP;V0 NE 06
222 7101      V1+=01        ; move right
224 4008      SKIP;V0 NE 08
226 7201      V2+=01        ; move down
228 4002      SKIP;V0 NE 02  ; set pointer
22A A240      I=s_up        ;240
22C 4004      SKIP;V0 NE 04
22E A253      I=s_left      ;253
230 4006      SKIP;V0 NE 06
232 A24D      I=s_right      ;24D
234 4008      SKIP;V0 NE 08
236 A246      I=s_down      ;246
238 1206      GO show       ;206    ; jump to show

; Sprites
240 10      s_up:  db      00010000b    ; ...#. ....
241 54      db      01010100b    ; .#.#.#..
242 7C      db      01111100b    ; .#####..
243 6C      db      01101100b    ; .##.##..
244 7C      db      01111100b    ; .#####..
245 7C      db      01111100b    ; .#####..
246
246 44      s_down: db      01000100b    ; .#...#..
247 7C      db      01111100b    ; .#####..

```

```
248 7C      db      01111100b      ; .#####..
249 6C      db      01101100b      ; .##.##..
24A 7C      db      01111100b      ; .#####..
24B 54      db      01010100b      ; .#.##.#..
24C 10      db      00010000b      ; ...#....
24D                                     ;
24D 00      s_right: db      00000000b      ; .....
24E FC      db      11111100b      ; #####..
24F 78      db      01111000b      ; .####...
250 6E      db      01101110b      ; .##.###.
251 78      db      01111000b      ; .####...
252 FC      db      11111100b      ; #####..
253                                     ;
253 00      s_left:  db      00000000b      ; .....
254 3F      db      00111111b      ; ..#####
255 1E      db      00011110b      ; ...####.
256 76      db      01110110b      ; .###.##.
257 1E      db      00011110b      ; ...####.
258 3F      db      00111111b      ; ..#####
259 00      db      00000000b      ; .....

25A      END
```

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

Permanent link:  
[https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/software/chip\\_8?rev=1613661267](https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/software/chip_8?rev=1613661267)

Last update: **2021/02/18 15:14**

