2025/10/31 05:21 1/9 CHIP-8

CHIP-8

CHIP8 ist ein Interpreter für die Programmiersprache CHIP-8, s.a. © CHIP-8. Entwickelt habe ich diesen Interpreter 2013 für das KC-Club Treffen 2013.

Speicherbelegung

Dateiname	CHIP8.COM
Laden in	OS
Programmstandort	0300h-10FFh
Arbeitsspeicher	2000h-2EFFh
OS-Kommando	CHIP8

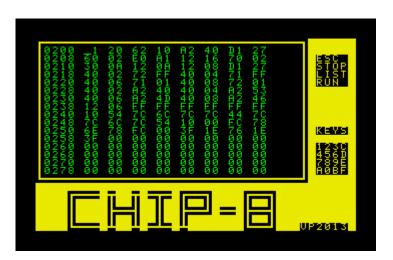
Anleitung

Nach Start meldet sich das Programm mit der Oberfläche und einer kurzen Hilfe:



Mit STOP (Strg-C) wird das Programm beendet.

LIST startet den HEX-Editor.



Mit den Cursortasten bewegt man sich im virtuellen RAM-Bereich des CHIP-8-Systems. Hex-Werte werden einfach überschrieben, mit STOP oder ESC beendet man den HEX-Editor. RUN startet das Programm direkt.

Durch Betätigen der Taste <L> werden CHIP8-Programme vom Datenträger geladen; mit <S> wird das aktuelle Programm gespeichert. Bei der Arbeit mit USB oder Diskette werden zuvor die vorhandenen Programme aufgelistet:



Als Dateiendung wird automatisch CH8 vergeben.

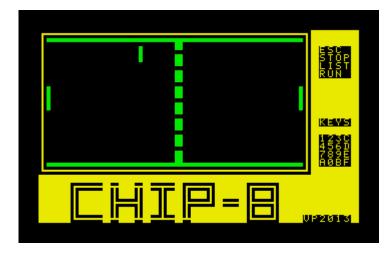
Hinweis: Bei der Arbeit mit USB oder Diskette werden die Programme OHNE den typischen KC-Vorblock gespeichert. Die CH8-Dateien sind hier reine Binärdateien und kompatibel zu den im Internet verfügbaren CHIP-8-Programmen.

RUN startet das aktuelle Programm. Im Fenster laufen die CHIP8-Programme auf einem 64×32 Pixel großen "Bildschirm".

Mit den Tasten <1>..<4> werden 4 integrierte Programme geladen und gleich gestartet.

- IBM-Logo
 Anzeige des Logos, Ende mit ESC
- Breakout (Paul Vervalin, David Winter) der Schläger wird links-rechts mit <4>-<6> bewegt.
- Panzer (s. KC-Club Treffen 2013)
 Panzer bewegen hoch <2> rechts <6> runter <8> links <4>
- Pong (Paul Vervalin, David Winter)
 linker Spieler hoch <1> runter <4> rechter Spieler hoch <C> runter <D>

2025/10/31 05:21 3/9 CHIP-8



Innerhalb des Programmlaufs wird mit den 16 Tasten <0>..<9>, <A>..<F> gesteuert. Die konkrete Bedienung ist beim jeweiligen Programm aufgeführt. Mit ESC wird das Programm beendet, man landet wieder im Startbildschirm.

Die 16 Tasten sind beim Original in folgender Matrix angeordnet. Bei einigen Programmen spielt diese Anordnung eine Rolle, z.B. als Steuerkreuz mit den Tasten 2 - 6 - 8 - 4 oder links-rechts mit A und B und 0 als Aktionstaste. Die Tastenanordnung ist auch auf dem Bildschirm dargestellt.

```
+---+--+--+

| 1 | 2 | 3 | C |

+---+--+

| 4 | 5 | 6 | D |

+---+--+

| 7 | 8 | 9 | E |

+---+--+

| A | 0 | B | F |

+---+--+
```

Links

z.B. auf http://bitsavers.informatik.uni-stuttgart.de/components/rca/cosmac/ zu finden:

- COSMAC_VIP_Instruction_Manual_1978.pdf Handbuch zum VIP, enthält Einführung in CHIP-8 und 20 Programme für CHIP-8
 - 1. VIP Kaleidoscope
 - 2. VIP Video Display Drawing Game
 - 3. VIP Wipe Off
 - 4. VIP Space Intercept
 - 5. VIP 4096-Bit Picture
 - 6. VIP Figure Shooting at Moving Target
 - 7. VIP Tick-Tack-Toe Game
 - 8. VIP Spooky Spot
 - 9. VIP Jackpot
 - 10. VIP Snake Race

- 11. VIP Card Matching Game
- 12. VIP Armored Vehicle Clash
- 13. VIP Hi-Lo
- 14. VIP Hex Reflex
- 15. VIP Dot-Dash
- 16. VIP A-Mazing
- 17. VIP Deduce
- 18. VIP Shooting Stars
- 19. VIP Strike-9
- 20. VIP Card Game (like the well-known acey-ducey)
- VP-710 RCA COSMAC VIP Game Manual Dec78.pdf enthält weitere 16 Programme für CHIP-8
 - 1. VIP Pinball (Andrew Modla)
 - 2. VIP Message Center (Andrew Modla)
 - 3. VIP Bingo (Andrew Modla)
 - 4. VIP Blackjack (Andrew Modla)
 - 5. VIP Slide (Joyce Weisbecker)
 - 6. VIP Reversi (Philip Baltzer)
 - 7. VIP Bowling (Gooitzen van der Wal)
 - 8. VIP Deflection (John Fort)
 - 9. VIP Animal Race (Brian Astle)
 - 10. VIP Most Dangerous Game (Peter Maruhnic)
 - 11. VIP Sum Fun (Joyce Weisbecker)
 - 12. VIP Sequence Shoot (Joyce Weisbecker)
 - 13. VIP Biorhythm (Jef Winsor)
 - 14. VIP Programmable Space fighters (Jef Winsor)
 - 15. VIP Lunar Lander
 - 16. VIP Blockout (Steve Houk)

CHIP-8

Details zur Programmiersprache s. CHIP-8.

	16 Register V0VF Index-/Adressregister I (Stackregister SP) (Program Counter PC) Delay Timer DT Sound Timer ST
Grafik	64×32 Pixel, Torus
Tastatur	4×4-Tastenfeld
Sound	Beepton

Die Virtuelle Maschine

2025/10/31 05:21 5/9 CHIP-8

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 VO..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 × 32 Pixel, und die Farbe ist einfarbig.

Last update: 2021/02/22 07:30

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.

Beim Zeichnen der Sprites werden 8 Pixel ab Position (x,y) gezeichnet, dann 8 Pixel ab Position (x,y+1) usw.

Wenn beim Zeichnen des Sprites alle Bildschirm-Pixel invertiert wurden, wird das Carry-Flag (VF) wird 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 200..EFF

kk: 8-Bit-Konstante 00..FF

• n: 4-Bit-Konstante 0..F

• x und y: 4-Bit Register-Nr 0..F

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

2025/10/31 05:21 7/9 CHIP-8

Hex	Symbolisch	Assembler	Beschreibung
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 $VX + VY \leftarrow FF$, 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	l=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.
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: wandernde Acht

Beispiel 2 aus "RCA COSMAC VIP Instruction Manual" S.16

Programm

```
200: A2 10 61 00 62 00 D1 25
208: D1 25 71 01 72 01 12 06
210: F0 90 F0 90 F0 00 00
```

Assembler-Code (erstellt mit c8dasm)

```
L200: LD
           I,
               L210
                                         Index auf L210
                               ; A210
      LD
           V1, #00
                               ; 6100
                                         Startposition (0,0)
      LD
           V2, #00
                               ; 6200
L206: DRW V1, V2, #5
                               ; D125
                                         "8" zeichnen (5 Bytes ab I)
                                         "8" löschen
      DRW
          V1, V2, #5
                               ; D125
                               ; 7101
      ADD
           V1, #01
                                         Position nach rechts
           V2, #01
                               ; 7201
                                        und unten verändern
      ADD
      JP
           L206
                               ; 1206
                                         und neu zeichnen
```

```
;
L210: db #F0, #90, #F0, #90, #F0 ; Sprite "8"
```

Beispiel: Zähler

Beispiel 3 aus "RCA COSMAC VIP Instruction Manual" S.16

Der FX29-Befehl setzt I auf ein Fünf-Byte-Muster im internen Speicher, das die niederwertige hexadezimale Ziffer von VX darstellt. Wenn VX = 07 ist, dann zeigt I auf die Adresse eines "7" - Musters, das dann auf dem Bildschirm mit einer DXYN-Anweisung angezeigt werden kann. N muss für diese eingebauten hexadezimalen Muster immer 5 sein.

Das folgende Programm veranschaulicht die Verwendung der Anweisungen für FX29 und FX33. Dieses Programm erhöht kontinuierlich V3 und konvertiert es in Dezimalform und zeigt es auf dem Bildschirm an.

Programm

```
200: 63 00 A3 00 F3 33 F2 65
208: 64 00 65 00 F0 29 D4 55
210: 74 05 F1 29 D4 55 74 05
218: F2 29 D4 55 66 03 F6 18
220: 66 20 F6 15 F6 07 36 00
228: 12 24 73 01 00 E0 12 02
```

Assembler-Code (erstellt mit c8dasm)

```
L200: LD
           V3, #00
                               ; 6300 Startwert
L202: LD
           I. #300
                               ; A300
                                       Speicheradr. für BCD-Zahl
      LD
               ٧3
                               ; F333 Speichert die BCD-Darstellung von V3
           Β,
an den Speicherplätzen I, I+1 und I+2.
           V2. [I]
      LD
                               : F265
                                       Werte aus dem Speicher ab Position I
in die Register V0 bis V2 kopieren
           V4, #00
      LD
                                       Position (0,0)
                               ; 6400
                               ; 6500
      LD
           V5, #00
      LD
                               ; F029
                                       I auf Ziffern-Sprite für V0 setzen
           F, V0
(Hunderter)
           V4, V5, #5
      DRW
                               ; D455
                                       anzeigen
      ADD
           V4, #05
                               ; 7405
                                       Position (5,0)
      LD
           F, V1
                               ; F129
                                       I auf Ziffern-Sprite für V1 setzen
(Zehner)
          V4, V5, #5
                               ; D455
      DRW
                                       anzeigen
      ADD
           V4, #05
                               ; 7405
                                       Position (10,0)
      LD
           F, V2
                               ; F229
                                       I auf Ziffern-Sprite für V1 setzen
(Einer)
           V4, V5, #5
      DRW
                               ; D455
                                       anzeigen
      LD
           V6, #03
                               ; 6603
                               ; F618
      LD
           ST, V6
                                       Sound Timer = 3 (kurzer Piep)
      LD
           V6, #20
                               ; 6620
                               ; F615
      LD
           DT, V6
                                       Delay Timer = 20 (0.3 s)
```

2025/10/31 05:21 9/9 CHIP-8

L224:		V6, DT V6, #00	=	Warten bis Delay Timer = 0 Nächste Anweisung überspringen, wenn
V6=0				
	JP	L224	; 1224	sonst weiter warten
	ADD	V3, #01	; 7301	Zähler erhöhen
	CLS		; 00E0	Bildschirm löschen
	JP	L202	; 1202	neu anzeigen

From:

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

Permanent link:

https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/software/chip_8?rev=1613979025

Last update: 2021/02/22 07:30

