

SOURCE CONTROL main.asm tasks.json M variables.asm

REPOSITORIES L34-Parte1 Changes Message (Ctrl+En...)

Changes (4) Screenshot 2025-11-11... Screenshot 2025-11-11... Screenshot 2025-11-11... tasks.json vscode M

```

1 ; main.asm - Programa principal Conecta 4 (ZX Spectrum)
2 ; Inicialización, bucle principal, gestión de jugadas
3
4 DEVICE ZXSPECTRUM48
5 ORG $8000
6 LD SP, 0
7 LD A, 0 ; Valor inicial de A
8 OUT ($FE), A ; Colorea el marco de la pantalla en negro
9 JP INICIO
10
11 ; INCLUDES - módulos y rutinas auxiliares
12 INCLUDE "colors.asm" ; Definiciones de colores
13 INCLUDE "variables.asm" ; Variables globales
14 INCLUDE "keyboard.asm" ; Rutinas de lectura
15 INCLUDE "printat.asm" ; Rutina de impresión
16 INCLUDE "graphics_basic.asm" ; Rutinas gráficas básicas
17 INCLUDE "graphics_core.asm" ; Rutinas gráficas avanzadas
18 INCLUDE "logic_flow.asm" ; Flujo principal del programa
19 INCLUDE "logic_checks.asm" ; Comprobaciones de juego
20 INCLUDE "utilities.asm" ; Rutinas que no son principales
21
22 ; INICIO DEL FLUJO DEL PROGRAMA FUNCIONAL
23 ; Pantalla de bienvenida y gestión de entrada inicial
24 INICIO:
25 CALL GB_BIENVENIDA ; Dibuja pantalla de bienvenida
26 CALL K_SON ; Lee teclado (S/N)
27 LD A, D
28 LD (CHAR_CARACTER), A ; Guarda la tecla pulsada
29 LD A, COLOR_TEXTO_AMARILLO
30 CALL GB_PRINT_CHAR_SON ; Imprime la tecla pulsada
31 LD A, (CHAR_CARACTER)
32 CP 'S'
33 CALL Z, LOGICA_JUEGO ; Si se pulsó 'S', comienza el juego
34 CP 'N'
35 CALL Z, ADIOS ; Si se pulsó 'N', muestra la pantalla de despedida
36
37 ; Pantalla de despedida

```

Z80 Simulator - ZX48K X

CPU frequency: 3.5MHz - CPU load: 0 %

PROG READ WRITE

p\$0000	p\$2000	p\$4000	p\$5B00	p\$6000	p\$8000	p\$A000	p\$C000	p\$E000
ROM		SCREEN	SCREEN					
					RAM			

Q=IZQ, W=DER I=IZQ, O=DER

ZX Beeper

ZX Keyboard

Chat quota reached Go Live

SOURCE CONTROL main.asm tasks.json M variables.asm

REPOSITORIES L34-Parte1 Changes Message (Ctrl+En...)

Changes (4) Screenshot 2025-11-11... Screenshot 2025-11-11... Screenshot 2025-11-11... tasks.json vscode M

```

1 ; main.asm - Programa principal Conecta 4 (ZX Spectrum)
2 ; Inicialización, bucle principal, gestión de jugadas
3
4 DEVICE ZXSPECTRUM48
5 ORG $8000
6 LD SP, 0
7 LD A, 0 ; Valor inicial de A
8 OUT ($FE), A ; Colorea el marco de la pantalla en negro
9 JP INICIO
10
11 ; INCLUDES - módulos y rutinas auxiliares
12 INCLUDE "colors.asm" ; Definiciones de colores
13 INCLUDE "variables.asm" ; Variables globales
14 INCLUDE "keyboard.asm" ; Rutinas de lectura
15 INCLUDE "printat.asm" ; Rutina de impresión
16 INCLUDE "graphics_basic.asm" ; Rutinas gráficas básicas
17 INCLUDE "graphics_core.asm" ; Rutinas gráficas avanzadas
18 INCLUDE "logic_flow.asm" ; Flujo principal del programa
19 INCLUDE "logic_checks.asm" ; Comprobaciones de juego
20 INCLUDE "utilities.asm" ; Rutinas que no son principales
21
22 ; INICIO DEL FLUJO DEL PROGRAMA FUNCIONAL
23 ; Pantalla de bienvenida y gestión de entrada inicial
24 INICIO:
25 CALL GB_BIENVENIDA ; Dibuja pantalla de bienvenida
26 CALL K_SON ; Lee teclado (S/N)
27 LD A, D
28 LD (CHAR_CARACTER), A ; Guarda la tecla pulsada
29 LD A, COLOR_TEXTO_AMARILLO
30 CALL GB_PRINT_CHAR_SON ; Imprime la tecla pulsada
31 LD A, (CHAR_CARACTER)
32 CP 'S'
33 CALL Z, LOGICA_JUEGO ; Si se pulsó 'S', comienza el juego
34 CP 'N'
35 CALL Z, ADIOS ; Si se pulsó 'N', muestra la pantalla de despedida
36
37 ; Pantalla de despedida

```

Z80 Simulator - ZX48K X

CPU frequency: 3.5MHz - CPU load: 0 %

PROG READ WRITE

p\$0000	p\$2000	p\$4000	p\$5B00	p\$6000	p\$8000	p\$A000	p\$C000	p\$E000
ROM		SCREEN	SCREEN					
					RAM			

Q=IZQ, W=DER I=IZQ, O=DER

ZX Beeper

ZX Keyboard

Chat quota reached Go Live

The screenshot shows the Z80 Simulator running a game. The ROM dump window indicates memory from \$0000 to \$E000. The screen displays a 4x4 grid of colored circles (blue, red, green, yellow) on a black background. The text "BAJAR=E/F" is visible at the bottom.

La siguiente jugada fue del jugador celeste en la posición (0,4), generando un 4 en raya con las fichas en las coordenadas (3,1), (2,2), (1,3) y (0,4).

The screenshot shows the Z80 Simulator running a game. The ROM dump window indicates memory from \$0000 to \$E000. The screen displays the text "HA GANADO EL JUGADOR CELESTE" and "QUIEREN JUGAR OTRA VEZ? S/N:". The ZX Keyboard and ZX Beeper are also visible.