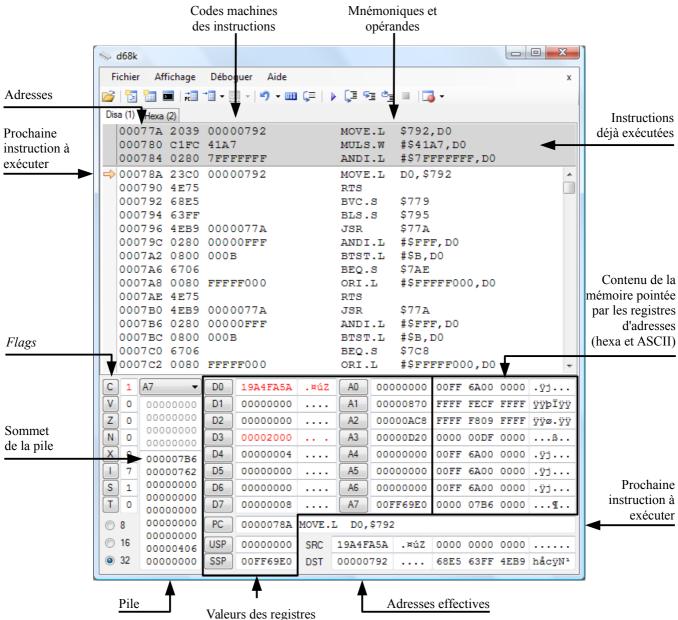
d68k

Écran principal



Déplacement dans la vue de désassemblage

Touche du curseur : [Haut] et [Gauche].....Reculer de 2 octets.

[Bas]......Avancer d'une instruction.

[Droite].....Avancer de 2 octets.

Clavier: [Page Up]......Reculer d'une page.

[Page Down].....Avancer d'une page.

[Home].....Atteindre l'adresse la plus basse.

[End].....Atteindre l'adresse la plus haute.

[Ctrl+Home].....Reculer de \$10000 octets.

[Ctrl+End].....Avancer de \$10000 octets.

d68k 1/2

Quelques raccourcis clavier

[F2] : Ajouter une vue de désassemblage.

[F3] : Ajouter une vue de représentation hexadécimale/ASCII de la mémoire.

[F4] : Activer/désactiver la sortie vidéo.

[F5] : Définir l'adresse du registre PC comme adresse de départ de la vue.

[F6] : Définir la nouvelle adresse de départ de la vue.

[F7] : Gérer les points d'arrêt.

[F8] : Sauter l'instruction pointée par le PC.

[F9] : Exécuter le code (arrêt par l'appui sur la touche [Echap]).

[F10] : Pas à pas principal – exécute une ligne d'instruction (exécute un sous-programme).

[F11] : Pas à pas détaillé – exécute une unique instruction (n'exécute pas de sous-programme).

[F12] : Pas à pas sortant – termine le sous-programme en cours.

[Back] : Annuler l'exécution de la dernière instruction.

[Ctrl+R]: Effectuer une remise à zéro du 68000.

Modification des registres et des flags

Cliquer sur le bouton associé au registre pour ouvrir la fenêtre de modification.

[=].....Résultat de l'expression.

[Modifier].....Modifier la valeur du registre et quitter.

[Annuler].....Quitter sans modifier la valeur du registre.

Exemples d'une expression :

5+4*2	La priorité est prise en compte.
(5+4)*2	Les parenthèses sont possibles.
\$50+%1001-28	Différentes bases.
50+D0-A7+C	Valeur des registres et des <i>flags</i> .
"1234" - '0000'	Chaînes ASCII.
~D0 (D1&D2)	Opérations logiques : complément à 1~
	ET &
	OU
	OU EXCLUSIF^

Pour modifier la valeur d'un *flag*, il suffit de cliquer sur le bouton qui lui est associé.

Points d'arrêt

Pour ajouter ou supprimer un point d'arrêt sur une adresse, il faut cliquer sur la bordure gauche d'une instruction. Une gestion plus complète des points d'arrêt est possible à l'aide de la boîte de dialogue de gestion des points d'arrêt (touche **[F7]**).

Messages d'erreur

Un message d'erreur apparaît lorsqu'une exception non gérée par l'émulateur a été levée. L'exécution est alors stoppée et le **PC** pointe sur l'instruction qui a levé l'exception.

d68k 2/2