

Carte Mémoire du Commodore 64 pour Happy C64

Mise à jour le : 29/09/2020

Cette carte mémoire est prévue pour être utilisée en configuration standard. Les adresses sont exprimées au format Hexadécimal.

Bloc 1 : \$000-\$3FFF

\$0000-\$03FB : Variable System. Des espaces sont disponibles pour mémoriser des data.

\$0400-\$07FF : Screen Memory + pointeur de sprite. (Plage disponible si vous bougez le VIC en **\$8000** ce qui est recommandé)

\$0800-\$3FFF : Espace de chargement de vos programme. (Hors Cartouche)

Bloc 2 : \$4000-\$7FFF

16 ko de Ram libre prévus aussi pour le chargement de votre programme. (Hors Cartouche)

Bloc 3 : \$8000-\$BFFF

16 ko de Ram libre pour vos programme. Le Bloc 3 est découpé en deux.

\$8000 - \$9FFF : 8 ko pour vos programme ou programme cartouche de 8ko (bank 1 pour les cartouches à plus de 8ko)

\$A000 - \$BFFF : 8 ko pour vos programmes ou programme cartouche de 16ko (bank 2 pour les cartouches à plus de 8ko)

Note : Il est conseillé de déplacer le VICII à l'adresse **\$8000**, et déplacer le screen memory au début ou à la fin du bloc avec une adaptation adéquate du pointeur de caractères en fonction de vos goûts. Ce qui évite des conflits avec le code de votre programme principale.

Bloc 4: \$C000-\$FFFF

Bloc de 16 ko découpé en 3 sous bloc.

\$C000 - \$CFFF : 4ko de Ram pour votre programme et data personnelle. (Attention les deux derniers Ko sont pour la pile du C. (Variable Locales)

\$D000 - \$DFFF : Variable I/O (Sprites/Musique...)

\$E000 - \$FFFF : Kernal

Variable System de libre

Des adresses dans les variables system peuvent être utilisées pour votre programme.

\$0042

\$0052

\$00FB à \$00FE (4 octets)

\$02A7 à \$02FF (89 octets)

\$0313

\$0334 à \$033B (8 octets)

\$033C à \$03FB (192 octets "mais" c'est le buffer datasette. Donc si vous rechargez des données en cassette...)