

Asm80i アセンブラー

実行方法

コマンドプロンプトで実行します。

```
asm80i ソースファイル名
```

コメント

セミコロンから行末まではコメントとなります。

定数

10 進定数	1 つ以上の 0~9
16 進定数	0~9 で始まり 0~9 または A~F と末尾の H または\$で始まり 0~9 または A~F
文字定数	シングルのまたはダブルクォーテーションで囲まれた文字

シンボル

シンボルに使える文字はアルファベットと_ . ? @です。2 文字目以後は数字も使えます。

演算子

以下の演算子を使用できます。

単項

+	正符号
-	負符号
HIGH	上位バイト
LOW	下位バイト
NOT	反転(1 の補数)

二項

+	加算
-	減算
*	乗算
/	除算
MOD	剰余
SHL	左シフト
SHR	右シフト
AND	論理積
OR	論理和
XOR	排他的論理和

優先順位は以下の通りです。

優先順位	演算子
1	*, /, MOD
2	+, -
3	SHL, SHR
4	AND
5	OR, XOR

疑似命令

INCLUDE	他のファイルを挿入します。
PUBLIC	シンボルを他のモジュールから参照可能にします。
EXTERN EXT	他のモジュールのシンボルを参照します。
CSEG	この命令以後をコードセグメントに配置します。
DSEG	この命令以後をデータセグメントに配置します。
EQU	定数を定義します。
DEFB DB	バイト定数配置します。
DEFW DW	ワード定数配置します。
DEFS DS	メモリ領域を確保します。

独自機能

複数命令

|で区切ることで、1行に複数の命令を記述できます。

構造化命令

IF-ELSE-ENDIF

記述	機能
IF 条件 ブロック 1	条件が真の場合はブロック 1、偽の場合はブロック 2 を実行します。ELSE ブロックは省略可能です。
ELSE ブロック 2	
ENDIF	

DO-WHILE-WEND

記述	機能
DO ブロック 1	ブロック 1 を実行し、条件が成立する限りブロック 2 を繰り返します。
WHILE 条件 ブロック 2	
WEND	

LinkLE リンカー

実行方法

コマンドプロンプトで実行します。

linkle 出力ファイル名 コードセグメントアドレス データセグメントアドレス オブジェクトファイル名...

セグメントアドレスには、4000-4fff,2000 のように複数範囲を指定できます。

拡張子の指定により、出力ファイルの形式は以下のようになります。

拡張子	形式
CMT	PC-8001 エミュレーター用
P6	PC-6001 エミュレーター用(ローダー付き)
MZT	MZ エミュレーター用
CAS	MSX エミュレーター用
RAM	PASOPIA エミュレーター用 RAMPAK2
PRG	JR-100 エミュレーター用
CJR	JR-200 エミュレーター用
L3	ベーシックマスターレベル 3 エミュレーター用
CAS	MSX エミュレーター用
T64	Commodore64,VIC-20 エミュレーター用
HEX	インテル HEX フォーマット
S	モトローラ S レコードフォーマット
上記以外	コードセグメントの内容そのまま(アドレス情報なし)