

Zeichen code ES 100TASTE

Bit

Bit

	Bit	Bit	Bit	Bit	Bit
A	1	1	1	1	1
B	0	1	1	1	0
C	0	1	0	1	0
D	0	1	0	0	1
E	0	0	1	1	0
F	0	1	0	1	0
G	0	1	1	0	1
H	0	1	1	0	0
I	1	0	0	1	1
J	1	0	0	1	0
K	1	0	0	0	0
L	1	0	1	1	0
M	1	0	0	1	0
N	1	0	0	0	1
O	1	0	1	1	0
P	1	0	1	0	0
Q	1	1	1	1	0
R	0	1	0	1	0
S	0	0	1	1	0
T	0	1	0	0	1
U	1	0	0	0	1
V	0	1	0	0	0
W	0	0	1	0	1
X	0	0	1	1	1
Y	0	0	1	0	1
Z	0	1	1	1	1
Ä	1	1	0	0	0
Ö	1	0	1	0	1
Ü	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	0
2	0	0	1	0	0
3	0	0	1	1	0
4	0	1	0	0	1
5	0	1	0	1	1
6	0	1	1	1	0
7	0	1	1	0	1
8	1	0	0	1	0
9	1	0	0	0	1
0	1	0	1	1	1
ß	1	0	1	1	0
µ	1	1	1	0	1
>	1	1	0	0	1
←	1	1	0	1	0
→	1	1	1	0	0
+	1	1	0	0	1
#	1	1	0	0	1
;	1	1	1	1	0
:	1	0	1	0	1
.	1	0	1	0	0
=	1	1	0	1	0

⇐	0	0	1	0	1	1
←	1	1	0	1	1	1
⇐	1	1	1	0	0	1
←	1	1	1	0	0	0
⇐	0	0	0	0	0	0
⇐	0	0	0	0	0	1
T+	0	0	0	0	1	0
T-	0	0	0	1	0	1
⇐	0	0	0	1	0	0
⇐	0	0	0	0	1	1
⇐	0	0	0	1	1	0
BLk.	0	1	1	0	1	1

⊠	0	0	0	1	1	1
---	---	---	---	---	---	---

Rep.	0	1	1	1	0	0
------	---	---	---	---	---	---

so werden die Zeichen in den Speicherbereich H'30 - H'37 geschrieben.

Wenn die Umschalttaste gedrückt ist wird Bit 6 auf "1" gesetzt.

Bit 7 auf "1" bedeutet, daß das Zeichen noch auszuführen ist. Sobald es zur Ausführung ausgelesen wurde, wird es auf "0" gesetzt.

rH'28 = Ptr. zum Einschreiben

rH'29 = Ptr. zum Auslesen

BKstp.
Tab.

Zeile Spalte