

ANEXO I - Instrucciones para el módulo generador

Antes de empezar, el generador de módulos necesita información sobre la tarjeta eprom que se va a utilizar.

En el caso de las tarjetas electrónicas, el software necesita saber qué señal de E/S se utiliza para apagar la tarjeta eprom. (en caso de duda, sólo la prueba y el error ayudarán).

Después de esta definición, aparece la pregunta de si quiere poner 1 o más programas en su tarjeta eprom. Si selecciona un solo programa, el menú de selección desaparece.

El ordenador pregunta ahora por el nombre del primer programa y lo carga en la memoria.

Usted puede decidir si el programa debe cargarse en la eprom o no.

Si ha puesto un programa en código de máquina, se le pedirá la dirección de inicio. Por favor, introdúzcala en forma hexadecimal (p.ej. \$c000). Con un programa en lenguaje BASIC esta pregunta se omite.

Ahora el ordenador pregunta por la tecla con la que se debe llamar al programa desde el menú de inicio. (sólo para programas >1).

Puede utilizar cualquier tecla.

Si ha introducido más de un programa, se le preguntará por el siguiente paso. Puede cargar más programas o detener la carga.

En el último caso, tiene que definir la imagen para el menú de inicio. En esta parte del programa puede utilizar todos los caracteres del c64. Cuando haya terminado su imagen, mueva el cursor a la línea donde está escrito **END** y teclee <RETURN>. Se retomará la imagen creada exceptuando los colores, cuando termine el módulo la imagen aparecerá siempre después del encendido.

Por último, hay que guardar el módulo creado. El ordenador pregunta bajo qué nombre debe guardarse el archivo de datos. Este archivo puede cargarse con el eprommer y grabarse en una eprom. (Rango \$1000-max \$5000)

