

## Anleitung zum modulgenerator

Bevor sie beginnen, benoetigt der modul generator angaben ueber die eingesetzte epromkarte.

Bei elektronischen karten muss das programm hissen, mit welchem i/o-signal die epromkarte abgeschaltet wird. (im zweifel hilft nur probieren).

Nach dieser festlegung erscheint die frage, ob sie 1 oder mehr programme auf ihre karte bringen wollen. Bei einem programm entfaellt das auswahlmenue.

Der rechner fragt nun nach dem programm namen des ersten programms und laed es in den speicher ein.

Ste koennen kun noch entscheiden, ob das programm ins eprom soll oder nicht.

Wenn sie ein maschinenprogramm geladen haben wird nach der startadresse gefragt diese geben sie bitte in hexadezimaler form (z.b. \$c000) ein.

Bei basic programm entfaellt diese frage.

Nun fragt der rechner nach der taste, mit der das programm aus dem startmenue aufgerufen werden soll. (nur bei >1 programmen). Sie koennen jede taste nehmen.

Wenn sie mehr als ein programm angegeben haben, wird nach dem naechsten schritt gefragt. Sie koennen weitere programme laden oder mit dem laden aufhoeren.

Im letzten fall muessen sie noch das bild fuer das startmenue definieren. In diesem programmteil koennen sie alle zeichen des c64 benutzen. Wenn sie mit ihrem bild fertig sind, gehen sie mit dem cursor auf die zeile, in der **ENDE** steht und geben <RETURN> ein. Das erzeugte bild wird bis auf die farben uebernommen, wenn das modul fertig ist, wird das bild immer nach dem einschalten erscheinen.

Zuletzt muss das erzeugte modul noch gespeichert werden. Der rechner fragt, unter welchem namen der datenfile abgespeichert werden soll. Dieser file kann dann mit dem eprommer geladen und auf ein eprom gebrannt werden.  
(bereich \$1000-max \$5000)

