

付録 B

turboシリーズ

B-1 BIOS-ROMマップ

B-1-1 項目別

80C49, キー入力関係

\$ 0 3 8 A	IPL のキー入力	0 3 8 A
K V E C I N	キー入力のインターラプトモードセット	1 0 D 0
K V E C 0 0	キー入力のノンインターラプトモードセット	1 0 D 6
S 4 9 R E S	コミュニケーションバッファのクリア	1 3 E 5
I N 4 9 S B	データの1バイト入力	1 4 0 8
O T 4 9 S B	データの1バイト出力	1 4 1 3
C O M O U T	コマンドの出力	1 4 3 2
T A K 4 9 S	Z-80A 間でのデータの受け渡し	1 4 3 B
I N K E Y S	キーボードからの1文字入力	1 F F 0
B R K C K S	SHIFT+BREAK もしくは CTRL-C が押されているかのチェック	2 0 D 5
K E Y S N S	入力されたデータが有効かどうかのチェック	2 0 E B
K E Y S N 1	ROM 用の KEYSNS サブルーチン	2 0 F 5
K E Y R A M	キー割り込み時の処理	F 8 4 3

AY-3-8910 関係 BIOS

PSG 関係

P S G I N T	PSG データのイニシャライズ	1 0 B 4
B E E P	BEEP 音の出力(=CTRL-G)	1 B 4 1
T E M P S B	テンポの設定	6 5 6 E
M U S I C S	音楽の演奏	6 5 A C
M U B F S T	音楽データのインターラプトジョブ用データへの変換	6 5 F 2

ジョイスティック関係

S T R I G S	ジョイスティックのトリガーまたはスペースキーの状態チェック	1 D 8 9
S T I C K S	ジョイスティックの方向, もしくはテンキーの値のチェック	1 D 9 2

PCG 関係

C G S E T	PCG の定義	3 2 A D
C G R E A D	CG のパターンデータの読み込み	3 3 0 D

SIO(RS-232C, マウス)関係

SIOCTC	CTCとSIOのイニシャライズ	6D3F
RSINIT	SIOのチャンネルAのモードセット	6DA5
RXINP	RS-232Cからのデータの入力	6E59
RXSNS	RS-232Cからのデータ入力が可能かのチェック	6E83
TXOUT	RS-232Cへのデータ出力	6E8A
TXSNS	RS-232Cへのデータ出力が可能かのチェック	6EA7
MOUSE0	マウス割り込みモードの解除	6EAF
MOUSE1	マウス割り込みモードの設定	6EC0

かな漢字変換関係

OPENF9	ユーザー辞書モードのオープン処理	F8B7
OPENF8	システム辞書モードのオープン処理	F8BA
OPENF7	音訓辞書モードのオープン処理	F8BD
FINDF7	かな漢字変換処理	F8C0
NEXTF7	次候補漢字のバッファ設定	F8C3
BACKF7	前候補漢字のバッファ設定	F8C6
X1CLF7	漢字の選択と学習機能処理	F8C9
NEXTJS	音訓辞書モード次候補, シフトJISコード入力の処理	F8CC
KEYSNN	キーセンスの処理	F8E7

画面表示関係

\$03CB	IPLのメッセージ出力	03CB
\$03D9	IPLの1文字表示	03D9
BADSMD	バッドスクリーンモードエラー(コード25)を返す	101D
SCRNSB	スクリーンモードの設定	10DF
CR400S	CRTCの400ライン設定	11D8
ROMASK	BASICのASKコマンドの処理	11E7
WIDTH80	WIDTH80の設定	1220
WIDTH40	WIDTH40の設定	1227
CTRLD2	コンソールをイニシャライズしてSCREEN 0,0を行う	12B9
SCRNOT	スクリーンのディスプレイモードの設定	12DB
SCRNIN	スクリーンのアクセスモードの設定	1307
STCLST	テキストV-RAMのクリアー	1377
STCLSG	グラフィックV-RAMのクリアー	139A
INTCRT	スクリーンのイニシャライズ	14BF
CRTCR1	CSIZEサポートのCR+LF出力	16C5
CRTACC	CSIZEサポートの1文字出力	16D3
DEPRT	画面への文字列出力	1754
CR2	現在のカーソルX座標が0以外の時, CR1へ飛び改行動作	1770

CR1	改行する	1778
TABPRT	HTAB PRINT の処理	1780
SPPRT	画面にスペースを表示	178F
ACCPRT	画面に1文字表示	1791
ACCDIS	画面に1文字表示	179D
TBCALC	テキスト V-RAM 上の任意の行のコネクトフラグのアドレス出力	18B1
ADRCA2	現在のカーソル位置のテキスト V-RAM 上でのアドレスの計算	18BC
CTRLJB	コントロールコード(00H~1FH)出力の処理	18E1
BINPUT	BASIC の INPUT 文と同じ処理を行う	1DC2
INPUTF	BASIC の LINPUT 文と同じ処理を行う	1DE4
BCUYST	H に Y 座標を入力し, その行の始まっている Y 座標を D に返す	1F16
ECUYST	H に Y 座標を入力し, その行の終わり+1 の Y 座標を D に返す	1F25
SCRGET	BASIC の SCRNS\$ と同じ働きをする	1F8F
X1HPDS	XFER モードの設定	274E
FKYDS1	ファンクションキーの表示	2A1B
FKYDSS	ファンクションキーモードを表示	2A22
EDLND\$	XFER / ファンクションモードの表示	2A6B
BOXFUL	4 角形を描きその内部を塗りつぶす	5507
BOXSUB	4 角形を描く	5604
LINESB	直線を引く	569F
ELHPUT	PUT のルーチン	578D
ELHGET	GET のルーチン	57AA
PSETSB	PSET のルーチン	57F1
RESETS	RESET のルーチン	580C
POINTS	A=POINT(HL,DE)	58BD
GRAADR	グラフィックアドレスの算出ルーチン(ウィンドウのチェック付き)	5907
GRAAD2	グラフィックアドレスの算出ルーチン	590F
UPADR	グラフィックアドレスを1ライン分上げる	59A8
DWADR	グラフィックアドレスを1ライン分下げる	59FC
CLSGRA	グラフィック画面のクリア	5A4D
WINDOI	ウィンドウを最大にする	5AD8
WINDST	パラメータを与えてウィンドウを設定	5AEA
TILCOL	タイルバッファにカラーパターンを設定	5B99
HPAINT	任意の部分を指定したカラーでペイント	5EA1
TILSET	タイルバッファにタイルパターンを設定	61A5
PATSUB	PATTERN 処理ルーチン	623D
POLYSB	多角形, または円・弧を描く	630B
SCRAM	テキスト V-RAM スクロールの処理	F8EA
SETRES	PSET, PRESET, XOR の処理	FA39
SETMD	PSET, PRESET, XOR, POINT1 の処理	FA3D
RESMD	PSET, PRESET, XOR, POINT0 の処理	FA40

漢字処理関係

SFTKTN	シフト JIS コード→区点コードの変換	2 F 0 7
KTNSFT	区点コード→シフト JIS コードの変換	2 F 2 C
JISSFT	JIS 漢字コード→シフト JIS コードの変換	2 F 5 2
SFTJIS	シフト JIS コード→JIS 漢字コードの変換	2 F 8 1
JISVRM	JIS 漢字コード→V-RAM データの変換	2 F B 6
VRMJIS	V-RAM データ→JIS 漢字コードの変換	3 0 3 7
SFTCHK	シフト JIS コードの上位 1 バイトかのチェック	3 0 9 9
KANDAK	JIS 漢字コードを濁点付きのコードに変換	3 0 A 3
KANHAN	JIS 漢字コードを半濁点付きのコードに変換	3 0 F 2
ASCKAN	アスキーコードを JIS 漢字コードに変換	3 1 1 9
KANASC	JIS 漢字コードをアスキーコードに変換	3 1 A 6

関数関係

IFCALL	イリーガルファンクションコールエラー(コード 5)を返す	1 0 0 E
OVERFL	オーバーフローエラー(コード 6)を返す	1 0 1 1
DVBYZR	ディビジョンバイゼロエラー(コード 11)を返す	1 0 1 4
TYPEMS	タイプミスマッチエラー(コード 13)を返す	1 0 1 7
TOOCMP	トゥーコンプレックスエラー(コード 16)を返す	1 0 1 A
SUB	$[HL] = [HL] - [DE]$	3 A F 8
ADD	$[HL] = [HL] + [DE]$	3 A F B
CMP	$[HL]$, $[DE]$ の比較	3 D B A
MUL	$[HL] = [HL] \times [DE]$	3 E 0 1
DIV	$[HL] = [HL] \div [DE]$	4 0 3 E
INTDVS	符号付き整数の除算($DE \div HL = DE \cdots HL$)	4 0 E 3
INTDVN	符号無し整数の除算($HLDE \div BC = DE \cdots HL$)	4 1 1 D
INTDVV	符号無し整数の除算($HLDE \div BC = DE \cdots HL$ $HL < BC$)	4 1 2 2
CVFLAS	アスキー文字列の浮動小数点型データへの変換	4 3 5 3
ANDBOH	アスキー文字列の整数型データへの変換	4 4 9 4
CHKHX	Aレジスタの値が 16 進数を表すアスキーコードかどうかをチェック	4 4 E 7
CVHLAS	Aレジスタにタイプを入力し、数値を表す文字列を数値に変換する	4 4 F 5
HEXCUL	10 進数を表すアスキー文字列を数値に変換する	4 4 F A
TOGGLE	$[HL] = -[HL]$	4 5 2 6
MULTEN	$[HL] = [HL] \times 10$	4 5 6 5
DIVTEN	$[HL] = [HL] \div 10$	4 5 7 2
MULDEC	$[HL] = [HL] + A$	4 5 7 F
FLTHX	整数型データ→浮動小数点型データの変換	4 5 A 6
CVNMFL	浮動小数点型データ→符号付きアスキー文字列の変換	4 5 D 2
CVASFL	浮動小数点型データ→符号無しアスキー文字列の変換	4 5 F 3
CVASIN	整数型データ→符号無しアスキー文字列の変換	4 6 A E

CVASII	HLに入っている整数型データ→アスキー文字列の変換	4 6 B 8
CVASSN	整数型データ→符号付きアスキー文字列の変換	4 6 C A
ASCFLV	整数型データ→符号無しアスキー文字列の変換	4 6 E 7
HEXHL0	HLに入っている整数型データ→16進数を表すアスキー文字列の変換	4 6 F 1
BINFL0	HLに入っている整数型データ→2進数を表すアスキー文字列の変換	4 6 F B
OCTHL0	HLに入っている整数型データ→8進数を表すアスキー文字列の変換	4 7 0 5
ASCHL	HLに入っている整数型データ→10進数を表すアスキー文字列の変換	4 7 1 5
BINHL	HLに入っている整数型データ→2進数を表すアスキー文字列の変換	4 7 4 7
OCTHL	HLに入っている整数型データ→8進数を表すアスキー文字列の変換	4 7 5 6
KTNHL	HLに入っているシフトJISコード→区点コードを表すアスキー文字列の変換	4 7 6 F
JISHL	HLに入っているシフトJISコード→JIS漢字コードを表すアスキー文字列の変換	4 7 7 5
HEXHLB	DEに入っている整数型データ→16進数を表す符号無しアスキー文字列の変換	4 7 7 9
HEXHL	HLに入っている整数型データ→16進数を表すアスキー文字列に変換後、DEで指定したアドレスに格納する	4 7 7 D
HEXA	Aに入っているHEXデータ→16進数を表すアスキー文字列に変換後、DEで指定したアドレスから格納する	4 7 8 A
USNGCV	書式指定による浮動小数点型データ→アスキー文字列の変換を行う	4 9 0 8
HEXFLT	HLで示されたアドレスからの浮動小数点型データが $-32768 < [HL] < 65535$ であれば、整数型に変換した後HLレジスタに格納	4 A 6 E
HLFLT	HLで示されたアドレスからの浮動小数点型データが $-32768 < [HL] < 65535$ であれば、整数型に変換した後HLレジスタに格納	4 A 7 B
HLFLT0	HLで示されたアドレスからの浮動小数点型データが $-32768 < [HL] < 32767$ であれば、整数型に変換した後HLレジスタに格納	4 A 8 2
POWERS	$[HL] = [HL] [DE]$	4 A D 9
ABS	$[HL] = \text{ABS} [HL]$	4 B 8 2
INTOPR	$[HL] = \text{INT}] \frac{1}{4} [HL]$	4 B 8 A
SQR	$[HL] = \text{SQR} [HL]$	4 B A E
SUM	$[HL] = \text{SUM} [HL]$	4 B C 3
FACG	$[HL] = \text{FAC} [HL]$	4 B F 1
ATN	$[HL] = \text{ATN} [HL]$	4 C 3 E
COS	$[HL] = \text{COS} [HL]$	4 D 0 7
SIN	$[HL] = \text{SIN} [HL]$	4 D 2 0
TAN	$[HL] = \text{TAN} [HL]$	4 E 2 5

SGN	[HL] =SGN [HL]	4 E 5 C
RAD	[HL] =RAD [HL]	4 E 8 4
PAI	[HL] =PAI [HL]	4 E 8 D
RND	[HL] =RND [HL]	4 E 9 6
EXP	[HL] =EXP [HL]	4 E C 5
LOG	[HL] =LOG [HL]	4 F D 8
CSNGP	[HL] =CSNG [HL]	5 0 B 0
CDBL	[HL] =CDBL [HL]	5 1 0 2
CSNG	[HL] =CSNG [HL]	5 1 3 1
CINT0	[HL] =CINT [HL]	5 1 6 7
CINT	[HL] =CINT [HL]	5 1 7 9
FIX	[HL] =FIX [HL]	5 1 B E
FIXFLT	[HL] =FIX [HL]	5 1 C 4
FRAC	[HL] =FRAC [HL]	5 2 5 8

データレコード関係

TAK49S	SUB CPU (80C49) と Z-80A 間でのデータの受け渡し	1 4 3 B
FMPRHL	CR1 を行った後「Found」ファイルネーム、拡張子」か「Writing」フ ァイルネーム、拡張子」の表示を行う	3 9 D 6
WRTMES	「Writing」のメッセージデータテーブル	3 A D 2
FINMES	「Found」のメッセージデータテーブル	3 A D A
SKPMES	「Skip」のメッセージデータテーブル	3 A E 2
SAVE1	データレコードへの FBC の出力	7 0 2 0
SAVE2	データレコードへのデータの出力	7 0 2 4
LOAD1	データレコードからの FCB の入力	7 0 4 7
LOAD2	データレコードからのデータの入力	7 0 4 B
VERFY2	データレコードへ出力したデータとメモリーの内容の比較	7 0 5 C
CMTCOM	データレコードヘコントロールコードを出力	7 2 C 3
CMTSNS	データレコードの状態チェック	7 2 C D

時計・カレンダー関係

DAYBUF	曜日のメッセージ用データテーブル	0 E 8 8
TAK49S	SUB CPU (80C49) と Z-80A 間のデータの受け渡し	1 4 3 B
CVDATS	日付の読み出しと、アスキー文字列での格納	5 2 9 6
CVDATE	HL で示したアドレスからの 3 バイトの年・月・日内部コード読み 出しと、DE で示すアドレスからのアスキー文字列での格納	5 2 9 9
CVDAYS	曜日の読み出しと、アスキー文字列での格納	5 2 D F
CVDAY	HL で示したアドレスからの 3 バイトの年・月・日内部コード読み 出しと、DE で示すアドレスからのアスキー文字列での格納	5 2 E 2
CVT1\$S	時間の読み出しと、アスキー文字列での格納	5 2 F B

CVTIME	HLで示したアドレスからの3バイトの時・分・秒内部コード読み出しと、DEで示したアドレスからのアスキー文字列での格納	5300
CVTIMS	BASICのTIME用の秒数の読み出しと、DEで示したアドレスからの格納	5316
DATSTS	日付設定	532B
DAYSTS	曜日設定	53A8
TISSTS	時刻設定	53D7
TISTS	時刻設定 (TIME = ? CR と同じ)	5418

パレット機能関係

PALETI	パレットのイニシャライズとプライオリティの設定	134C
STPRIO	パレットとプライオリティの設定	1359
PALETF	パレットとプライオリティを全て0にする	136C
PALSET	パレットのカラーを設定	1480

プリンター関係

PNORDY	プリンターオフラインエラー(コード73)を返す	1029
CR1PRP	FILOUT=0→CR1, FILOUT=1→CR1LPLへと処理を渡す	37AB
CR1LPL	プリンターへのCR/LFのコード出力とLPOSのクリア	37B2
CR1LTP	プリンターへのCR/LFのコードを出力	380F
ACCPRP	FILOUT=0→ACCPRT, FILOUT=1→ACCLPLへと処理を渡す	3831
ACCLPL	プリンターへの1文字出力	3839
HLLPRT	HLレジスタの示すアドレスから始まるデータテーブルのデータのプリンターへの出力	3927
ACCLPT	プリンターへの1文字出力	3983
LPTSNS	プリンター状態のチェック	39A1
TABPRP	FILOUT=0→TABPRT, FILOUT=1→TABLPLへと処理を渡す	39BA
TABLPL	プリンター水平タブ出力	39C1
BITDES	ビットイメージLPRINT用バッファの出力	F8DE
HCOPYS	HCOPYの処理	F8E1
CPSM23	HCOPYの処理(WIDTH, 20 or WIDTH, 10)	F8E4

フロッピー関係

\$00F5	IPLが正常にBOOTできなかった場合のエラー処理	00F5
\$021A	IPLからの2D3インチまたは5インチディスクのリード	021A
DIOERR	デバイスI/Oエラー(コード56)を返す	1000
TWRTPR	書き込み禁止エラー(コード72)を返す	1003

DEVUNA	デバイスオフラインエラー(コード 73)を返す	1 0 0 6
FOVER	フォーマットオーバーエラー(コード 36)を返す	1 0 2 0
BADFDC	バッドファイルディスクリプターエラー(コード 65)を返す	1 0 2 3
BADREC	バッドレコードエラー(コード 66)を返す	1 0 2 6
BADFMD	バッドファイルモードエラー(コード 30)を返す	1 0 2 E
BADPAS	パスワード無しエラー(コード 67)を返す	1 0 3 1
FDCRED	デバイスからのデータ入力	7 3 9 D
FDCWRT	デバイスへのデータ出力	7 3 A A
FDCVfy	デバイスのペリファイ	7 3 B 7
DSKRED	DMA を使用しないで 3 インチ or 5 インチディスクからデータの 入力を行う	7 6 C A
DSKWRT	DMA を使用しないで 3 インチ or 5 インチディスクへデータの出 力を行う	7 6 D 5
DSKVfy	DMA を使用しないで 3 インチ or 5 インチディスクのペリファイ を行う	7 6 E 0
MOTOF 8	3 インチ or 5 インチ or 8 インチディスクドライブのモーター OFF	7 7 9 2
MOTOFF	3 インチ or 5 インチディスクのモーター OFF	7 7 9 7
HDINIT	ハードディスクのイニシャライズ	7 8 D 9
HDOFFS	BASIC の HDOFF と同じ動作	7 8 E 2
HDDMAS	ハードディスクのリード/ライト	F 9 2 9
DSKWKS	コマンドを送出後, ディスク 1 セクターリード/ライト	F 9 6 E

その他

IPLBOT	IPL のコールドスタート	0 0 0 0
WORKBS	BIOS ワークエリア (F800H - ¼ FEFH) のイニシャライズ	1 0 6 C
BIOSIN	BIOS ワークエリアと各 I/O のイニシャライズ	1 0 8 5
BIOSRS	各 I/O のイニシャライズ	1 0 9 9
FNMTCH	HL で示されたアドレスから格納されているファイルコントロール ブロック (FCB) の内容と DIRIMG の内容が一致するかのチェック	3 A 0 3
SETDIR	HL で示されたアドレスから格納されている FCB の内容の DIR- IMG への転送	3 A 4 3
MONOP	モニターサブルーチン	3 3 C 5
JPBCNE	BC レジスタの示す ROM 内ルーチンへのジャンプ	7 D 6 C
INTSUB	割り込み処理ルーチンへのジャンプ	F 8 4 7
MEMEMM	MEM: EMM: のリードライト	F 9 A 4
HLDECK	HL, DE の示すアドレスからの値の C バイト比較	F A 2 5
\$00F5	IPL が正常に BOOT できなかった場合のエラー処理	0 0 F 5
DIOERR	デバイス I/O エラー(コード 56)を返す	1 0 0 0
TWRTPR	書き込み禁止エラー(コード 72)を返す	1 0 0 3
DEVUNA	デバイスオフラインエラー(コード 73)を返す	1 0 0 6

IFCALL	イリーガルファンクションコールエラーの(コード5)を返す	1 0 0 E
OVERFL	オーバーフローエラー(コード6)を返す	1 0 1 1
DVBYZR	ディビジョンバイゼロエラー(コード11)を返す	1 0 1 4
TYPEMS	タイプミスマッチエラー(コード13)を返す	1 0 1 7
TOOCMP	トゥーコンプレックスエラー(コード16)を返す	1 0 1 A
BADSMD	バッドスクリーンモードエラー(コード25)を返す	1 0 1 D
FOVER	フォーマットオーバーエラー(コード36)を返す	1 0 2 0
BADFDC	バッドファイルディスクリプターエラー(コード65)を返す	1 0 2 3
BADREC	バッドレコードエラー(コード66)を返す	1 0 2 6
PNORDY	プリンターオフラインエラー(コード73)を返す	1 0 2 9
BADFMD	バッドファイルモードエラー(コード30)を返す	1 0 2 E
BADPAS	パスワード無しエラー(コード67)を返す	1 0 3 1
BIOSER	BIOS でエラーが発生したときの処理を行う	F 8 3 C

B-1-2 アドレス順

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
IPLBOT	0000				IPL のコールドスタート。
\$00F5	00F5				IPL が正常に起動できなかった場合のエラー処理。(注1)
\$021A	021A	HL : メモリーアドレス DE : レコード番号 A : レコード長 FF87H : ドライブ番号 FF8AH : エラージャンプアドレス	HL : 次のメモリーアドレス	AF, AF' BC, DE	IPL からの 2D 3 インチまたは 5 インチディスクのリード。
\$038A	038A	FF85H にキーデータ	A : キーコード	フラグ	IPL のキー入力。
\$03CB	03CB	DE : メッセージスタートアドレス FF86H : 色 FF80H : X座標 FF81H : Y座標	DE : エンドマークのアドレス	AF	IPL のメッセージ出力。(注2)
\$03D9	03D9	A : 出力コード FF86H : 色 FF80H : X座標 FF81H : Y座標	A : 出力コード FF80H : 次のX座標 FF81H : 次のY座標		IPL の一文字表示。
DAYBUF	0E88				曜日のメッセージ用データのテーブル。
DIOERR	1000		A : エラーコード		デバイス I/O エラーのコード 56 を返す。
TWRTPR	1003		A : エラーコード		書き込み禁止エラーのコード 72 を返す。
DEVUNA	1006		A : エラーコード		デバイスオフラインエラーのコード 73 を返す。
IFCALL	100E		A : エラーコード		イリーガルファンクションコールエラーのコード 5 を返す。
OVERFL	1011		A : エラーコード		オーバーフローエラーのコード 6 を返す。
DVBYZR	1014		A : エラーコード		ディビジョンバイゼロエラーのコード 11 を返す。
TYPEMS	1017		A : エラーコード		タイプミスマッチエラーのコード 13 を返す。
TOOCMP	101A		A : エラーコード		トゥーコンプレックスエラーのコード 16 を返す。
BADSMD	101D		A : エラーコード		バッドスクリーンモードエラーのコード 25 を返す。
FOVER	1020		A : エラーコード		フォーマットオーバーエラーのコード 36 を返す。
BADFDC	1023		A : エラーコード		バッドファイルディスクリプタエラーのコード 65 を返す。
BADREC	1026		A : エラーコード		バッドレコードエラーのコード 66 を返す。
PNORDY	1029		A : エラーコード		プリンタオフラインエラーのコード 73 を返す。
BADFMD	102E		A : エラーコード		バッドファイルモードエラーのコード 30 を返す。
BADPAS	1031		A : エラーコード		パスワード無しエラーのコード 67 を返す。
WORKBS	106C	SP (F800H - FEFH 以外)		HL, DE, BC	BIOS ワークエリア (F800H - FEFH) のイニシャライズを行います。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
BIOSIN	1085	SP (F800H - FEFFH 以外)		HL, DE, BC, AF HL', DE', BC', AF'	BIOS ワークエリアと各 I/O の イニシャライズを行います。(注 3)
BIOSRS	1099	COLORF, WKIFD0 CLSCHR SCRMOD		HL, DE, BC, AF HL', DE', BC', AF'	各 I/O のイニシャライズを行 います。(注4)
PSGINT	10B4			HL, BC, AF	PSG データのイニシャライズ を行います。(注5)
KVECIN	10D0			HL, AF, I	SUB CPU(80C49)に対し、キー 入力のインターラプトモードを セットします。(注6)
KVEC00	10D6	L:00H		AF	SUB CPU(80C49)に対し、キー 入力のノンインターラプトモー ドをセットします。
SCRNSB	10DF	A:スクリーンモード WIDTH0		HL, DE, BC, AF HL', DE', BC', AF'	スクリーンモードの設定を行 います。(注7)
CR400S	11D8			HL, DE, BC, AF	CRTC を400ラインに設定しま す。(注8)
ROMASK	11E7	COLORF, CLSCHR SCRMOD, WKIFD0		HL, DE, BC, AF HL', DE', BC', AF'	BASIC の ASK コマンドの処 理を行います。
WIDTH80	1220	COLORF, CLSCHR SCRMOD, WKIFD0 GRAYMX, CURYMX		HL, DE, BC, AF HL', DE', BC', AF'	WIDTH 80 の設定を行います。 (注9)
WIDTH40	1227	COLORF, CLSCHR SCRMOD, WKIFD0 GRAYMX, CURYMX		HL, DE, BC, AF HL', DE', BC', AF'	WIDTH 40 の設定を行います。 (注10)
CTRLD2	12B9	WIDTH0, CURYMX WKIFD0, SCRNM3		AF	コンソールをイニシャライズし て SCREEN 0, 0 を行います。

注1: "Make your device ready"と表示して新たな Key 入力を待ちます。

注2: メッセージスタートアドレスからアスキーコードで文字を格納します。エンドマークは 00H です。

注3: WORKBS と BIOSRS を合わせたものです。106CH, 1099H 参照

注4: 各 I/O とは、80C49, スクリーン, パレット, キーベクタ, SIO, CTC, PSG のことです。

注5: BASIC における SOUND 7, &H38:SOUND 8, 0:SOUND 9, 0:SOUND 10, 0 と同じ処理を行います。

注6: レジスタ I には 0F8H(キー割り込み処理のベクタ上位アドレス)がセットされます。

注7: BASIC における WIDTH, ?, ?, ? と同様の処理
以下に A レジスタの値におけるスクリーンモードを示します。

A レジスタ	スクリーンモード	テキスト行数	グラフィック
*0H	WIDTH, 25, 0	25 行	200ライン
*1H	, 12, 0	12 行	192ライン
*2H	, 20	20 行	なし
*3H	, 10	10 行	なし
*4H	, 25, 1	25 行	400ライン
*5H	, 12, 1	12 行	384ライン
0*H	WIDTH, , , 0		200/400 セレクトスイッチ
1*H	, , , 1		200ライン ディスプレイ
2*H	, , , 2		400ライン ディスプレイ

注8: CRTC のレジスタ R0, R3, R4~R9 をセットします。

注9: BASIC の WIDTH80 と同じ処理をします。

注10: BASIC の WIDTH40 と同じ処理をします。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
SCRNOT	12DB	A:ディスプレイモード WK1FD0 SCRNM3		AF	スクリーンのディスプレイモードの設定を行います。(注1)
SCRNIN	1307	A:アクセスモード WK1FD0 SCRNM3		AF	スクリーンのアクセスモードの設定を行います。(注1)
PALETI	134C	TPRIOF		D, BC, AF	パレットのイニシャライズとプライオリティの設定を行います。
STPRIO	1359	BPRIOF RPRIOF GPRIOF TPRIOF		D, BC, AF	パレットとプライオリティの設定を行います。
PALETF	136C			BC, AF	パレットとプライオリティを全て0にします。
STCLST	1377	COLORF CLSCHR		HL, D, BC, AF	テキスト V-RAM をクリアします。
STCLSG	139A	WK1FD0 SCRMOD		BC, AF	グラフィック V-RAM をクリアします。
S49RES	13E5			BC, DE, AF	SUB CPU(80C49)のコミュニケーションバッファをクリアします。
IN49SB	1408		A:入力データ	フラグ	SUB CPU(80C49)よりデータを1バイト入力します。
OT49SB	1413	A:出力データ	A:出力データ	フラグ	SUB CPU(80C49)へデータを1バイト出力します。
COMOUT	1432	A:コマンドデータ		AF	SUB CPU(80C49)へコマンドを出力します。
TAK49S	143B	A:コマンド DE:データバッファ		DE, B, AF	SUB CPU(80C49)と Z-80A との間でデータの受け渡しをします。(注2)
PALSET	1480	D:パレットレコード E:カラーコード BPRIOF GPRIOF RPRIOF		DE, AF	パレットのカラーを設定します。(注3)
INTCRT	14BF	WIDTH0 GRAXMX WK1FD0 GRAYMX CURYMX		I, IX, IY 以外すべて	スクリーンのイニシャライズを行います。(注4)
CRTCR1	16C5	CSIZEF CURX CURY		AF	CSIZE サポートの CR+LF の出力を行います。(注5)
CRTACC	16D3	A:表示文字コード CSIZEF CURX CURY COLORF			CSIZE サポートの一文字出力を行います。(注6)
DEPRT	1754	DE:文字列のスタートアドレス CURX CURY COLORF	DE:文字列のエンド アドレス+1		画面へ文字列を出力します。
CR2	1770				現在のカーソルのX座標が0以外の時、CR1へ飛び改行を行います。
CR1	1778	CURX CURY		AF	改行を行います。
TABPRT	1780	CURX CURY COLORF		AF	HTAB PRINT の処理をします。(注7)

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
SPPR T	178F	CURX CURY COLORF		A	画面にスペースを表示します。
ACCPRT	1791	A:表示文字コード CURX CURY COLORF	A:表示文字コード		画面に一文字表示します。 (注8)
ACCDIS	179D	A:表示文字コード CURX CURY COLORF	A:表示文字コード		画面に一文字表示します。 (注9)
TBCALC	18B1	H:Y座標 SCRNTC	HL:コネクトフラグ アドレス E:Y座標	フラグ D:00H	テキストV-RAM上の任意の 行のコネクトフラグのアドレス を出力します。(注10)

注1:以下にアクセスモードの値を示します。

Aレジスタ	テキストページ	グラフィックページ
00H	0	0
01H	1	1(WIDTH 40のみ)
02H	0	2(グラフィック 200, 192ラインのみ)
03H	1	3(WIDTH 40/200, 192ラインのみ)

注2

コ マ ン ド	内 容	後続データ バイト数
D0H~D7H	タイマ0~7をセットする	6
D8H~DFH	タイマ0~7の内容をリードする	6
E3H	ゲームキーデータリード	3
E4H	KEY 割り込みベクタ値をセット (キーベクタアドレスの LOWBYTE を返す) (ただし, 0 の場合は, 割り込み禁止モードになる)	1
E5H	タイマオールクリア	0
E6H	キーバッファリード (80C49 のキーバッファの内容を Z-80A へ送る)	2
E7H	TV 送信コードセット	1
E8H	TV 送信コードリード (TV へ最後に送られたコードを Z-80A へ返す)	1
E9H	データレコードコントロールコマンドのセット	1
EAH	データレコードの動作状態の読み出し	1
EBH	カセットセンサリード	1
ECH	日付のセット	3
EDH	日付のリード	3
EEH	時刻のセット	3
EFH	時刻のリード	3

*タイマ0はBASICのON TIME\$ GOSUBなどで使われるシステム用タイマです。

注3: BASICにおけるPALET(パレットコード), (カラーコード)と同じ働きをします。

注4: BASICにおけるINIT"CRT"と同じ働きをします。

注5: CSIZEFのビット0が0: 1回改行 1: 2回改行

注6: BASICにおけるPRINT#0と同じ働きをします。

注7: PRINT A, B の", "の処理のようにカーソルのX座標を10の倍数の位置へ持っていきます。

注8: 表示文字コードがコントロールコード(00H~1FH)の場合, CTRLJB(18E1H)へジャンプします。

注9: ACCPRT とのちがいは, コントロールコード(00H~1FH)の場合でもそのまま文字として表示することです。

注10: コネクトフラグはカーソルのある行が先頭行なら0, 継続行なら1を表示します。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
ADRCA2	18BC	L: X座標 H: Y座標	HL: テキスト I/O アドレス 3000H~37FFH	AF, BC	現在のカーソル位置のテキスト V-RAM 上でのアドレスを計 算します。
CURADR	18C5	CURX CURY	HL: オフセットアド レス 0000H~07FFH	AF, BC	ADRCA2 のサブルーチンです。
CTRLJB	18E1	A: コントロールコード		AF, BC DE, HL	コントロールコード (00H ~1FH) の出力の処理をします。
BEEP	1B41			AF, BC DE, HL	BEEP 音を出します (=CTRL -G)。
STRIGS	1D89	A: モード (注3 参照)	A: ON の時 20H OFF ならそれ以 外	AF, BC, HL	ジョイスティックのトリガまた はスペースキーの状態を調べ ます。(注1)
STICKS	1D92	A: モード STRIGS 参照	A: 1~9 のアスキー コード	AF, BC, HL	ジョイスティックの方向、また はテンキーの値を調べます。
BINPUT	1DC2	DE: データ格納アド レス	DE: データ格納アド レス CY	AF	BASIC の INPUT 文と同じ処 理をします。(注2)
INPUTF	1DE4	DE: データ格納アド レス	DE: データ格納アド レス CY	AF	BASIC の LINPUT 文と同じ 処理をします。(注3)
BCUYST	1F16	H: CURY	D E=CURY HL=フラグアドレス	AF, DE, HL	H に Y 座標を入力し、その行の 始まっている Y 座標を D に返し ます。
ECUYST	1F25	H: CURY	D E=CURY HL=フラグアドレス	AF, DE, HL	H に Y 座標を入力し、その行の 終わり+1 の Y 座標を D に返し ます。
SCRGET	1F8F	A: 読み込む文字数 E: X座標 D: Y座標 HL: データ格納アド レス		AF, AF', BC, DE, HL	BASIC の SCRNS\$ と同じ働き をします。
INKEYS	1FF0	A (注1)	A: 文字コード	フラグ	キーボードから一文字入力しま す。(注4)
BRKCKS	20D5		ZF	AF	SHIFT + BREAK または CT RL-C が押されているかどうか を調べます。(注5)
KEYSNS	20EB		ZF	AF	入力されたデータが有効かどう かを調べます。(注6)
KEYSN1	20F5		ZF	AF, BC, DE, HL	ROM 用の KEYSNS サブルー チン。(注6)
X1HPDS	274E	D: INKEY\$(2)7DH KEYDAT+1 X1HELP WIDTH0 X1MODE		AF, BC, DE, HL	XFER モードの表示をします。
FKYDSI	2A1B			AF, BC, DE, HL	ファンクションキーを表示しま す。
FKYDSS	2A22	D=INKEY\$(2)		AF, BC, DE, HL	ファンクションキーモードを表 示します。
EDLNS	2A6B	X1MODE FKYDSF WIDTH0		AF, BC, DE, HL	XFER/ファンクションモード の表示をします。
SFTKTN	2F07	DE: シフト JIS コー ド (HEX)	DE: 区点コード (BCD)	AF	シフト JIS コード→区点コード の変換を行います。(注7)
KTNSFT	2F2C	DE: 区点コード (BCD)	DE: シフト JIS コー ド (HEX)	AF	区点コード→シフト JIS コー ドの変換を行います。
JISSFT	2F52	DE: JIS 漢字コード (HEX)	DE: シフト JIS コー ド (HEX)	AF	JIS 漢字コード→シフト JIS コ ードの変換を行います。(注8)

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
SFTJIS	2F81	DE: シフト JIS コード (HEX)	DE: JIS 漢字コード (HEX)	AF	シフト JIS コード→JIS 漢字コードの変換を行います。
JISVRM	2FB6	DE: JIS 漢字コード (HEX)	A E D CY	フラグ	JIS 漢字コード→V-RAM データの変換を行います。(注9)
VRMJIS	3037	A E D	DE: JIS 漢字コード (HEX)	フラグ	V-RAM データ→JIS 漢字コードの変換を行います。(注10)
SFTCHK	3099	A: チェックする 1バイトデータ	CY	フラグ	シフト JIS コードの上位1バイトかどうか調べます。(注11)
KANDAK	30A3	DE: JIS 漢字コード (HEX)	DE: JIS 漢字コード (HEX) CY	AF	JIS 漢字コードを濁点付きのコードに変換します。(注12)
KANHAN	30F2	DE: JIS 漢字コード (HEX)	DE: JIS 漢字コード CY	AF	JIS 漢字コードを半濁点付きのコードに変換します。(注13)
ASCKAN	3119	A: アスキーコード	DE: JIS 漢字コード	AF	アスキーコードを JIS 漢字コードに変換します。(注14)
KANASC	31A6	DE: JIS 漢字コード	DE CY	AF, DE	JIS 漢字コードをアスキーコードに変換します。(注15)
CGSET	32AD	DE: アスキーコード 外字 JIS コード HL: データバッファ	CY	AF, BC DE, HL	PCG の定義をします。(注16)
CGREAD	330D	DE: アスキーコード JIS 漢字コード HL: データバッファ アドレス	CY DE HL	AF, BC, DE	CG のパターンデータを読み込みます。(注17)
MONOP	33C5	HL: DUMP ADDRESS ????		AF, BC, DE, HL, AF', BC', DE', IX, IY	モニターサブルーチンです。

注1: Aにセットする値は、スペースキーを調べる時0、ジョイスティック1を調べる時1、ジョイスティック2を調べるとき2です。STICKSのときも同じです。

注2: CY=0のときCRかCTRL-Jによる正常な入力、CY=1でA=3のときSHIFT+BREAKかCTRL-Cによって入力が終了、CY=1でA=4のときCTRL-Dによる入力の終了です。

注3: BINPUTを参照してください。

注4: A=FFHならINKEY\$, A=00HならINKEY\$(0), A=01HならINKEY\$(1), A=02HならINKEY\$(2)となります。

注5: ZF=0のとき押されていない、ZF=1のとき押されていることを示します。

注6: ZF=0のとき入力されたデータは有効となります。

注7: シフト JIS コード 8140H~EFFCH, 区点コード0101H~9494H

注8: JIS 漢字コード 2121H~7E7EH

注9: Aには、アトリビュート V-RAM データ(2000H~27FFH)bit5のみ

Eにはテキスト V-RAM データ(3000H~37FFH)

Dには漢字テキスト V-RAM データ(3800H~3FFFH)

が出力されます。但し、CY=1となっている時、入力されたコードは JIS 漢字コードではなかったことを示します。

注10: JISVRMを参照して下さい。

注11: Aレジスタに入力された1バイトのデータがシフト JIS コードの上位1バイトであればCY=0となります。

注12: 例えば、「か」という字を引数に、このルーチンを読んだ場合、DEには「が」の漢字コードが返されます。濁点をつけることのできない字、例えば「あ」を引数にした場合にはCY=1とした上でDEには「*」の文字コード212BHが返されます。

注13: KANDAKと同じ処理を半濁点について行います。

注14: 半角アスキー文字の文字コードを JIS 全角文字コードに変換します。アスキーコードの範囲外のときにはDEには「※」のコード2228Hが返されます。

注15: ASCKANの逆の動作を行います。例えば、全角の「A」を引数にこのルーチンを読んだ場合、Dには半角アスキー文字「A」のアスキーコード**Hが返されます。引数が範囲外(例えば「亜」)の場合CY=1としてDEにはそのままコードが返されます。

注16: データバッファはアスキーコードのとき(B8+R8+G8バイト)×1

外字 JIS コードのとき(B8+R8+G8バイト)×4です。

CY=1の場合はDEレジスタが範囲外で実行できなかった場合です。

注17: 正常に実行できた場合、CY=0となりHLに次のデータバッファアドレスがセットされますが、DEレジスタが範囲外で実行できなかった時はCY=1となります。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
ACSET	3 6 1 6	DE: データアドレス	DE: 次のデータアドレス A	フラグ	(注1)
CR1PRP	3 7 A B				FILOUT=0 → CR1 FILOUT=1 → CR1LPL へと 処理を渡します。
CR1LPL	3 7 B 2			AF	プリンターへCRとLFのロードを出力してからLPOSをクリアします。
CR1LPT	3 8 0 F			AF	プリンターへCRとLFのコードを出力します。
ACCPRP	3 8 3 1	A: 出力する文字コード	A: 出力する文字コード	AF'	FILOUT=0 → ACCPRT FILOUT=1 → ACCLPL へと 処理を渡します。
ACCLPL	3 8 3 9	A: 出力する文字コード	A: 出力する文字コード	フラグ	プリンターへの1文字出力を行います。(注2)
HLLPRT	3 9 2 7	HL: データテーブル 先頭アドレス	HL: 最終データ格納 アドレス	フラグ	HLレジスタの示すアドレスから始まるデータテーブルのデータをプリンターに出力します。 (注3)
ACCLPT	3 9 8 3	A: 出力する文字コード	A: 出力する文字コード	フラグ	プリンターへ1文字を出力します。
LPTSNS	3 9 A 1	PRTDLY	CY: 1 TIME OUT CY: 0 READY	AF, BC D, HL	プリンターの状態を調べます。
TABPRP	3 9 B A				FILOUT=0 → TABPRT FILOUT=1 → TABLPL へと 処理を渡します。
TABLPL	3 9 C 1			AF	プリンターへの水平タブの出力を行います。(注4)
FMPRHL	3 9 D 6	DE HL		AF, DE	CR1を行ったあと「Found」ファイルネーム、拡張子」か「Writing」ファイルネーム、拡張子」の表示を行います。 (注5)
FNMTCH	3 A 0 3	HL: ロードされた FCBの格納アドレス	ZF=1 すべて一致 ZF=0 一致しない。	AF, B	HLで示されたアドレスから格納されているファイルコントロールブロック(FCB)の内容とDIRIMGの内容が一致するか調べます。
SETDIR	3 A 4 3	HL: FCBの格納アドレス		AF, B, DE, HL	HLで示されたアドレスから格納されているFCBの内容をDIRIMGへ転送します。
WRTMES	3 A D 2				「Writing」のメッセージデータテーブル。
FINMES	3 A D A				「Found」のメッセージデータテーブル。
SKPMES	3 A E 2				「Skip」のメッセージデータテーブル。
SUB	3 A F 8	HL: データ1格納アドレス DE: データ2格納アドレス PRCSON: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のデータ1格納アドレス DE: データ2格納アドレス PRCSON: 結果のタイプ	AF, BC, AF', BC', DE', HL'	(HL)=[HL]-[DE]を行います。(注6)

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
ADD	3 AFB	HL: データ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のデータ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, AF', BC', DE', HL'	{HL}={HL}+[DE]を行います。
CMP	3 DBA	HL: データ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: データ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス CY: 1 なら違う ZF: 1 なら同じ	AF, B	{HL}, {DE}の比較を行います。
MUL	3 E01	HL: データ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: データ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, AF', BC', DE', HL'	{HL}={HL}×{DE}を行います。
DIV	4 03E	HL: データ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: データ 1 格納アドレス DE: データ 2 格納アドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, AF', BC', DE', HL'	{HL}={HL}÷{DE}を行います。
INTDVS	4 0E3	DE: データ 1 HL: データ 2	DE: 商 HL: 余り	AF, BC	符号付整数の除算 $DE \div HL = DE \cdots HL$
INTDVN	4 11D	DE: データ 1 HL: データ 2	DE: 商 HL: 余り	AF, BC	符号無し整数の除算 $DE \div HL = DE \cdots HL$
INTDVV	4 122	HL: データ 1 の上位 DE: データ 1 の下位 BC: データ 2	DE: 商 HL: 余り	AF, BC	符号無し整数の除算 $HLDE \div BC = DE \cdots HL$ $HL < BC$
CVFLAS	4 353	DE: アスキー文字列先頭アドレス HL: 結果格納アドレス	DE: アスキー文字列の最後のアドレス+1 HL: 結果格納アドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, AF', BC', DE', HL', IX, IY	アスキー文字列を浮動小数点型データに変換します。(注7)

注1: DEで指定したアドレスからデータを読み込み、そのデータをアスキーコードとしてデータの表す文字を得ます。連続した2つのデータを文字に直してそれが16進数を示しているなら数値化してAに入れDEには、そこまでに読み込まれた最後のデータの次のデータの入っているアドレスがセットされます。またスペース(=20H)はとばされます。またそれ以外であればDEが示すアドレスの内容がAに入ります。
このルーチンはDEが示すアドレスから入っている文字列によって動作が違います。

注2: LPOS=LPOS+1となります。

注3: HLで示されたアドレスすなわちデータテーブルの先頭アドレスには出力長が入っています。

注4: BASICにおけるLPRINT A, B, Cに関する処理です。

注5: DEには「Loading」, 「Writing」のメッセージのある先頭アドレスを設定します。HLにはファイルネームのある先頭アドレスをセットします(ファイルネーム13文字、拡張子3文字)。

注6: PRCSNには、2→整数型、5→単精度型、8→倍精度型がはあります。結果は、出力されたHLの示すアドレスに格納されます。DEは変化しません。PRCSNも変化しません。{HL} {DE}などは、HLを示すアドレスの内容、DEを示すアドレスの内容です。以下の計算サブルーチンでもこれに準じます。

注7: 2EH=「.」か30H~39Hの10進数を表すアスキーコードで文字列は構成されている必要があります。それ以外のコードが出たところでデータ終了です。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
ANDBOH	4 4 9 4	DE	DE: 文字列終了アドレス+1 HL: 結果 CY=1 ならオーバーフロー	AF, BC	アスキー文字列を整数型データに変換します。(注1)
CHCKHX	4 4 E 7	A: アスキーコード	A: 00H~0FH CY=1 なら範囲内 CY=0 なら範囲外	AF	Aレジスタの値が16進数を表すアスキーコードかどうかをチェックします。(注2)
CVHLAS	4 4 F 5	DE: アスキー文字列 先頭アドレス A: タイプ	DE: 終了アドレス+1 HL: 結果 CY=1 ならオーバーフロー	AF, BC	Aレジスタにタイプを入力し、数値を表す文字列を数値に変換します。(注3)
HEXCUL	4 4 F A	DE: アスキー文字列 先頭アドレス	DE: 終了アドレス+1 HL: 結果 CY=1 ならオーバーフロー	AF, BC	10進数を表すアスキー文字列を数値に変換します。
TOGGLE	4 5 2 6	HL: データの先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果の先頭アドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF	[HL] = -[HL]を行います。
MULTEN	4 5 6 5	HL: 浮動小数点型データの先頭アドレス PRCSN: データタイプ (5, 8)	HL: 結果の先頭アドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL] = [HL] × 10
DIVTEN	4 5 7 2	HL: 浮動小数点型データの先頭アドレス PRCSN: データタイプ (5, 8)	HL: 結果の先頭アドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF', BC', DE', HL'	[HL] = [HL] ÷ 10
MULDEC	4 5 7 F	HL: 加算データ1アドレス A: 加算データ2 PRCSN: データタイプ (5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, AF', BC', DE', HL'	[HL] = [HL] + A
FLTHEX	4 5 A 6	DE: 整数型データ HL: データバッファアドレス(8バイト)	HL: 結果のデータの先頭アドレス	AF, B, DE	整数型データ→浮動小数点型データの変換を行います。
CVNMFL	4 5 D 2	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: データ先頭アドレス DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	浮動小数点型データ→符号付アスキー文字列への変換を行います。
CVASFL	4 5 F 3	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: データ先頭アドレス DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	浮動小数点型データ→符号無しアスキー文字列への変換を行います。
CVASIN	4 6 A E	HL: 整数型データ先頭アドレス	HL: データ先頭アドレス DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	整数型データ→符号無しアスキー文字列への変換を行います。(注4)
CVASII	4 6 B 8	HL: 整数型データ	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	HLに入っている整数型データ→アスキー文字列への変換を行います。(注4)

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
CVASSN	4 6 C A	HL: 整数型データ先頭アドレス	HL: データ先頭アドレス DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	整数型データ→符号付アスキー文字列への変換を行います。(注4)
ASCFIV	4 6 E 7	HL: 整数型データ	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, B, DE	整数型データ→符号無しアスキー文字列への変換を行います。(注4)
HEXHL0	4 6 F 1	HL: 整数型データ	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, B, DE	HLに入っている整数型データ→16進数を表すアスキー文字列への変換を行います。(注5)
BINHL0	4 6 F B	HL: 整数型データ	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, B, DE	HLに入っている整数型データ→2進数を表すアスキー文字列への変換を行います。(注5)
OCTHL0	4 7 0 5	HL: 整数型データ	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, B, DE	HLに入っている整数型データ→8進数を表すアスキー文字列への変換を行います。(注5)
ASCHL	4 7 1 5	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	HLに入っている整数型データ→10進数を表すアスキー文字列への変換を行います。(注6)
BINHL	4 7 4 7	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	HLに入っている整数型データ→2進数を表すアスキー文字列への変換を行います。(注7)
OCTHL	4 7 5 6	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	HLに入っている整数型データ→8進数を表すアスキー文字列への変換を行います。(注8)
KTNHL	4 7 6 F	HL: 整数型データ (シフトJISコード)	HL: 整数型データ (区点コード) DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	HLに入っているシフトJISコード→区点コードを表すアスキー文字列への変換を行います。
JISHL	4 7 7 5	HL: 整数型データ (シフトJISコード)	HL: 整数型データ (JIS漢字コード) DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE	HLに入っているシフトJISコード→JIS漢字コードを表すアスキー文字列への変換を行います。
HEXHLB	4 7 7 9	DE: 整数型データ	DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, DE, HL	DEに入っている整数型データ→16進数を表す符号無しアスキー文字列への変換を行います。(注9)
HEXHL	4 7 7 D	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列格納先頭アドレス	HL: 整数型データ DE: アスキー文字列格納先頭アドレス	AF HL	HLに入っている整数型データ→16進数を表すアスキー文字列に変換してDEで指定したアドレスに格納します。(注9)

注1: DEには「^&」アンバサンド=アスキーコード26H」の次のアスキーコード文字があるアドレスを入力します。&の次の文字がB(42H)なら2進数, O(4FH)なら8進数, H(48H)なら16進数, J(4AH)ならJIS漢字コード, K(4BH)ならJIS区点コードを表します。

注2: Aレジスタが30H~39H, 41H~46H, 61H~66Hであるかを調べてそうである場合は, 30H~39Hは00H~09H, 41H~46Hは0AH~0FH, 61H~66Hも0AH~0FHの値がAレジスタに設定されます。

注3: A=44H →10進数 A=4FH →8進数 A=4AH JIS漢字コード
A=42H →2進数 A=48H →16進数 A=4BH JIS区点コード

注4: アスキー文字列のエンドコードは00Hです。

注5: アスキー文字列のエンドコードは, 00Hです。また, アスキー文字列の先頭が30H(^0^)であるとき出力されたDEはその次のアドレスを示しています。

注6: OCTHL0と違い, アスキー文字列の先頭が30Hでも出力されたDEは, 30Hがあるアドレスを示します。従って, 常に5バイトの文字列に変換されます。アスキー文字列エンドコードは00Hです。

注7: BINHL0と違い, アスキー文字列の先頭が30Hでも, 出力されたDEは, 30Hがあるアドレスを示します。従って常に16バイトの文字列に変換されます。アスキー文字列エンドコードは00Hです。

注8: OCTHL0と違い, アスキー文字列の先頭が30Hでも出力されたDEは, 30Hがあるアドレスを示します。従って, 常に6バイトの文字列に変換されます。アスキー文字列エンドコードは00Hです。

注9: アスキー文字列の先頭が30Hでも出力されたDEは30Hがあるアドレスを示します。従って常に4バイトの文字列に変換されます。アスキー文字列エンドコードは00Hです。

ルーテン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
HEXA	478A	A: HEX データ DE: アスキー文字列 格納先頭アドレス	DE: アスキー文字列 格納先頭アドレス+1	AF	Aに入っている HEX データ→ 16進数を表すアスキー文字列に 変換して DE で指定したアドレ スから格納します。
USNGCV	4908	HL D E A PRCSON	DE: アスキー文字列 先頭アドレス	AF, BC, AF', BC', DE, HL', IX, IY	書式指定による浮動小数点型デ ータ→アスキー文字列への変換 を行います。(注1)
HEXFLT	4A6E	HL: データ先頭アド レス	HL: 整数型データ 但しオーバーフローの 時は CY=1 で HL=0 となります。	AF	HL で示されたアドレスからの 浮 動 小 数 点 型 データ が -32768<[HL]<65535であ れば、整数型に変換した後 HL レ ジスタに代入します。
HLFLT	4A7B	HL: データ先頭アド レス	HL: 整数型データ	AF	HL で示されたアドレスからの 浮 動 小 数 点 型 データ が -32768<[HL]<65535であ れば、整数型に変換した後 HL レ ジスタに代入します。(注2)
HLFLT0	4A82	HL: データ先頭アド レス	HL: 整数型データ	AF	HL で示されたアドレスからの 浮 動 小 数 点 型 データ が -32768<[HL]<32767であ れば、整数型に変換した後 HL レ ジスタに代入します。(注3)
POWERS	4AD9	HL: データ1先頭アド レス DE: データ2先頭アド レス PRCSON: データ1 のタイプ POWERF: データ2 のタイプ MEMMAX: データ格 納上限アド レス	HL: 結果格納アドレ ス PRCSON: 結果のタ イプ	AF, BC, DE, AF', BC, DE', HL', IX, IY	[HL]=[HL] ^[DE] を行います。
ABS	4B82	HL: データ先頭アド レス PRCSON: データタ イプ	HL: 結果格納アドレ ス PRCSON: 結果のタ イプ	AF	[HL]=ABS(HL)を行います。
INTOPR	4B8A	HL: データ先頭アド レス PRCSON: データタ イプ	HL: 結果格納アドレ ス PRCSON: 結果のタ イプ	AF, BC, DE, AF', BC, DE', HL'	[HL]=INT(HL)を行います。
SQR	4BAE	HL: データ先頭アド レス PRCSON: データタ イプ MEMMAX: データ格 納上限アド レス	HL: 結果格納アドレ ス PRCSON: 結果のタ イプ	AF, BC, DE, AF', BC, DE', HL', IX, IY	[HL]=SQR(HL)を行います。
SUM	4BC3	HL: データ先頭アド レス PRCSON: データタ イプ MEMMAX: データ格 納上限アド レス	HL: 結果格納アドレ ス PRCSON: 結果のタ イプ	AF, BC, DE, AF', BC, DE', HL', IX, IY	[HL]=SUM(HL)を行います。
FACG	4BF1	HL: データ先頭アド レス PRCSON: データタ イプ MEMMAX: データ格 納上限アド レス	HL: 結果のアドレス PRCSON: 結果のタ イプ	AF, BC, DE, AF', BC, DE', HL', IX, IY	[HL]=FAC(HL)を計算しま す。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
ATN	4 C 3 E	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ MEMMAX: データ格納上限アドレス	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=ATN(HL)を計算します。
COS	4 D 0 7	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ MEMMAX: データ格納上限アドレス	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=COS(HL)を計算します。
SIN	4 D 2 0	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ MEMMAX: データ格納上限アドレス	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=SIN(HL)を計算します。
TAN	4 E 2 5	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ MEMMAX: データ格納上限アドレス	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=TAN(HL)を計算します。
SGN	4 E 5 C	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ MEMMAX: データ格納上限アドレス	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, DE	[HL]=SGN(HL)を計算します。
RAD	4 E 8 4	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=RAD(HL)を計算します。
PAI	4 E 8 D	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=PAI(HL)を計算します。
RND	4 E 9 6	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL'	[HL]=RND(HL)を計算します。
EXP	4 E C 5	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ MEMMAX: データ格納上限アドレス	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=EXP(HL)を計算します。
LOG	4 F D 8	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ MEMMAX: データ格納上限アドレス	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ	AF, BC, DE, AF', BC', DE', HL', IX, IY	[HL]=LOG(HL)を計算します。

注1: HL: データ先頭アドレス D: 整数部桁数 E: 小数部桁数 A: 指数表現をするとき1, しないとき0
PRCSN: データタイプ(5, 8)

注2: HEXFLT と違うところは、オーバーフロー時にエラー処理ルーチンへジャンプすることです。

注3: オーバーフローの時 HLFLT と同じようにエラー処理ルーチンへジャンプします。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
CSNGP	50B0	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ (5, 8)	AF	[HL]=CSNG[HL]を計算します。ただしPRCSN=2のみ実行します。(注1)
CDBL	5102	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ(8)	AF	[HL]=CDBL[HL]を計算します。
CSNG	5131	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ(5)		[HL]=CSNG[HL]を計算します。
CINT0	5167	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ(2)	AF	[HL]=CINT[HL]を計算します。(注2)
CINT	5179	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ(2)	AF	[HL]=CINT[HL]を計算します。(注3)
FIX	51BE	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: 結果のタイプ (2, 5, 8)	BC', DE', HL', AF	[HL]=FIX[HL]を計算します。
FIXLT	51C4	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: データタイプ (5, 8)	BC', DE', HL', AF	[HL]=FIX[HL]を計算します。(注4)
FRAC	5258	HL: データ先頭アドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	HL: 結果のアドレス PRCSN: データタイプ (2, 5, 8)	AF, AF', BC', DE', HL'	[HL]=FRAC[HL]を計算します。
CVDATS	5296		DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC, HL	日付けを読み出しアスキー文字列で格納します。(注5)
CVDATE	5299	HL: 日付の内部コード先頭アドレス DE: アスキー文字列格納アドレス	DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC	HLで示したアドレスから3バイトの年・月・日内部コードを読み出しDEで示すアドレスからアスキー文字列で格納します。(注6)
CVDAYS	52DF		DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC, HL	曜日を読み出しアスキー文字列で格納します。(注7)
CVDAY	52E2	HL: 曜日の内部コード先頭アドレス DE: アスキー文字列格納アドレス	DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC	HLで示したアドレスから3バイトの年・月・日内部コードを読み出しDEで示すアドレスからアスキー文字列で格納します。(注8)
CVTISS	52FB		DE: アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC, HL	時間を読み出しアスキー文字列で格納します。(注9)

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
CVTIME	5 3 0 0	HL:時間の内部コード先頭アドレス DE:アスキー文字列先頭アドレス	DE:アスキー文字列先頭アドレス	AF, BC	HLで示したアドレスから3バイトの時・分・秒内部コードを読み出しDEで示したアドレスからアスキー文字列で格納します。(注10)
CVTIMS	5 3 1 6	DE:時間格納先頭アドレス TIMBUF TIME=0データ	DE:時間格納先頭アドレス PRCSN:5(時間タイプ)	AF, BC, HL, AF', BC', DE', HL', IX	BASICのTIME用の秒数を読み出しDEで示したアドレスから格納します。
DATSTS	5 3 2 B	DAYMES:日付のアスキー文字列データ		AF, BC, DE, HL	日付を設定します。(注11)
DAYSTS	5 3 A 8	DAYMES:曜日のアスキー文字列データ		AF, BC, DE, HL	曜日を設定します。(注12)
TI\$STS	5 3 D 7	DAYMES:時刻のアスキー文字列データ		AF, BC, DE, HL	時刻を設定します。(注13)
TISTS	5 4 1 8	DAYMES:タイムデータの内部コード PRCSN:データタイプ		AF, BC, DE, HL, AF', BC', DE', HL'	時刻を設定します。 TIME=? <input type="text"/> CRと同じです。(注14)
BOXFUL	5 5 0 7	LINEXS LINEYS LINEXE LINEYE PSMODE GCOLOR		AF, BC, DE, HL, BC', DE', HL', IX, IY	四角形を描きその内部をぬりつぶします。(注15)

注1:CSNG(5131H)との違いに注意。CSNG(5131H)参照

注2:但し[HL]は-32768≤[HL]≤65535の範囲に限ります。CINT(5179H)参照

注3:但し[HL]は-32768≤[HL]≤32767の範囲に限ります。CINT0(5167H)参照

注4:FIX(51BEH)との違いはデータのタイプが浮動小数点型のみであることです。

注5:アスキーコード8バイト+エンドコード(00H)1バイトの計9バイトがDEの示すアドレスから格納されています。
(例) 38 36 2F 30 33 2F 30 36 00(エンドコード)
8 6 / 0 3 / 0 6

注6:文字列の格納状態は、CVDATS(5296H)と同じですが、その格納アドレスをDEで示すところが異なります。また内部コードは86, 3?, 24で月は16進数に直し1文字で曜日も1文字で合わせて1バイトです。

注7:アスキーコード3バイト+エンドコード(00H)1バイトの計4バイトがDEの示すアドレスから格納されています。
(例) 53 55 4E 00(エンドコード)
S U N

注8:文字列の格納状態はCVDAYS(52DFH)と同じですがその格納アドレスをDEで示すところが異なります。また内部コードは、

86 3 / 0 24(曜日:日 月 火 水 木 金 土)
年 月 / 曜日 日(コード:0 1 2 3 4 5 6)

注9:アスキーコード8バイト+エンドコード(00H)1バイトの計9バイトがDEの示すアドレスから格納されています。
(例) 31 31 3A 33 32 3A 34 38 00(エンドコード)
1 1 : 3 2 : 4 8

注10:文字列の格納状態は、CVTI\$S(52FBH)と同じですが、その格納アドレスをDEで示すところが異なります。また内部コードは、11:32:48なら11 32 48です。

注11:DAYMESは日付のアスキーコード8バイトが格納されているワークエリアですので、日付変更の場合は、DAYMESを設定してから実行して下さい。

注12:DATSTSと同様にDAYMESにアスキーコード3バイトで曜日を設定してから実行して下さい。

注13:DATSTSと同様にDAYMESにアスキーコード8バイトで時刻を設定してから実行して下さい。

注14:DATSTSと同様にDAYMESにセットしますが内部コードでセットするところが異なります。

注15:BASICのLINE(X1,Y1)-(X2,Y2),モード,パレットコード,BF,TILBUFと同じ働きをします。ウィンドウからはみだた部分は、無視します。

LINEXS:先頭X座標(X1) PSMODE:モード GCOLOR:パレットコード

LINEYS:先頭Y座標(Y1) 0:テキストでぬりつぶす

LINEXE:最終X座標(X2) 1:PSET 00~07H ノーマルボックスフル

LINEYE:最終Y座標(Y2) 2:PRESET 08~7FH タイリングボックスフル

3:XOR 80H TILBUFのパターンでボックスフル

PSMODE=0のときCHRCOD, COLOR, KSENFEGを参照します。また、GCOLORが80HのときTILBUFを参照するので実行前に設定しておいて下さい。

ワークエリアSCRNM 3≥6のとき何も実行しません。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
BOXSUB	5 6 0 4	LINEXS LINEYS LINEXE LINEYE PSMODE GCOLOR LINPAT		AF, BC, DE, HL, BC', DE', HL', IX, IY	四角形を描きます。(注1)
LINESB	5 6 9 F	LINEXS LINEYS LINEXE LINEYE PSMODE GCOLOR LINPAT		AF, BC, DE, HL, BC', DE', HL', IX, IY	直線を引きます。(注2)
ELHPUT	5 7 8 D	BC E L H	BC E L H	AF	PUT のルーチンです。(注3)
ELHGET	5 7 A A	BC: グラフィックア ドレス	BC E L H	AF, E, HL	GET のルーチンです。
PSETSB	5 7 F 1	PSETX: X座標 PSETY: Y座標 GCOLOR: パレットコ ード		AF, BC, DE, HL	PSET のルーチンです。
RESETS	5 8 0 C	PSETX: X座標 PSETY: Y座標 GCOLOR: パレットコ ード		AF, BC, DE, HL	PESET のルーチンです。
POINTS	5 8 B D	HL: X座標 DE: Y座標 SCRNM2: スクリー ンモード (0...カラー 1, 2, 3...モノクロ)	A: パレットコード (0~7) CY=1 ならウィンド ウ外	AF, BC, DE, HL	A=POINT(HL, DE)を行いま す。
GRAADR	5 9 0 7	HL: X座標 DE: Y座標 SCRNM2: スクリー ンモード (0...カラー 1, 2, 3...モノクロ)	HL: グラフィックア ドレス CY=1 ならウィンド ウ外	AF, BC, DE, HL	与えられたグラフィック座標が ウィンドウ内かチェックしてグ ラフィックアドレスを計算しま す。
GRAAD2	5 9 0 F	HL: X座標 DE: Y座標 SCRNM2: スクリー ンモード (0...カラー 1, 2, 3...モノクロ)	HL: グラフィックア ドレス	AF, BC, DE, HL	グラフィックアドレスを計算し ます。ウィンドウのチェックは しません。
UPADR	5 9 A 8	BC: グラフィックア ドレス WK1FD0 WIDTH0 SCRNM3	BC: 1 ライン上げた あとのグラフィ ックアドレス	AF	グラフィックアドレスを1ライ ン分上げます。
DWADR	5 9 F C	BC: グラフィックア ドレス WK1FD0 WIDTH0 SCRNM3	BC: 1 ライン下げた あとのグラフィ ックアドレス	AF	グラフィックアドレスを1ライ ン分下げます。
CLSGRA	5 A 4 D	CLSMOD 0: 青, 赤, 緑全て 1: 青 2: 赤 3: 緑		AF, BC, DE, HL	グラフィック画面のクリアを行 います。
WINDOI	5 A D 8			AF, BC, DE, HL	ウィンドウを最大にします。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
WINDST	5AEA	HL: X座標の最小値 DE: Y座標の最小値 HL': X座標の最大値 DE': Y座標の最大値		AF, BC, DE, HL, AF', BC', DE', HL'	パラメータを与えてウィンドウを設定します。
TILCOL	5B99	GCOLOR TILBUF GCOLOR ≥ 80H のときは何も実行しません	TILBUF	AF, BC, DE, HL	タイルバッファにカラーパターンを設定します。
HPAINT	5EA1	PAINTX: X座標 PAINTY: Y座標 GCOLOR BKCLLN BKCOLOR TMPEND		AF, BC, DE, HL, BC', DE', HL'	任意の部分を指定したカラーでペイントします。(注4)
TILSET	61A5	A: バッファ No. (0~7) TILBUF: タイルパターン	TILBF: タイルパターンデータ	AF, HL	タイルバッファにタイルパターンを設定します。
PATSUB	623D	GCURX: X座標 GCURY: Y座標 PATUDD DE A		AF, BC, BC', DE, DE', HL	PATTERN 処理ルーチンです。(注5)
POLYSB	630B	SINSX SINSY SINRX SINRY GCOLOR SIND SINSTA SINEND			多角形、または円・弧を描きます。(注6)
TEMPSB	656E	DE: テンポ (30~7500)		AF, BC, DE, HL	テンポを設定します(CTC3 カウンター設定 DE/7500)。
MUSICS	65AC	DE HL A		AF, BC, DE, HL	音楽演奏をします。(注7)

注1: LINE(X1, Y1)-(X2, Y2), モード, パレットコード, B, LINPAT の働きをします。ウィンドウからはみでた部分は、無視します。

LINPAT 2 バイトのラインパターン

SCRNM 3 ≥ 6 のとき何も実行しません。

PSMODE=0 のとき CHRCOD, COLORF, KSENF, LINPAT を参照しますので実行前に設定しておいて下さい。

BOXFUL 参照

注2: LINE(X1, Y1)-(X2, Y2), モード, パレットコード, B, LINPAT の働きをします。ウィンドウからはみでた部分は、無視します。

SCRNM 3 ≥ 6 のとき何も実行しません。

BOXFUL, BOXSUB 参照

注3: BC: グラフィックアドレス グラフィックモード 0 0000H~3FFFH E青のデータ

1 4000H~7FFFH L赤のデータ

2 8000H~BFFFH H緑のデータ

3 C000H~FFFFH

注4: BKCOLOR は境界色の色番号を示します。境界色は複数指定できますので、その色数を BKCLLN で指定して下さい。TMPEND はペイント用ワークエリア先頭アドレスで、TMPEND からスタックポインタが示すアドレスまでがペイント用ワークエリアとして使用されます。

注5: PATUDD はタイルパターンの長さで 00H~7FH のとき下方向, 80H~FFH で上方向を意味します。DE でパターンデータの格納先頭アドレス, A でパターンデータの長さを設定してください。

注6: SINSX: 中心の X 座標 SINRX: 水平方向の半径 GCOLOR: パレットコード

SINSY: 中心の Y 座標 SINRY: 垂直方向の半径 SIND: ステップ角 360/n 度

SINSTA: 初期角 SINEND: 終了角

注7: DE は音楽データの格納先頭アドレス, HL のインターラプトバッファの先頭アドレスです。

A にはバックグラウンドブレイをするかしないかを示すミュージックモードの値が入ります。

A = 1 のときバックグラウンドブレイをします。

なお音楽データは、アスキーコード文字列+エンドコード 00H で格納して下さい。

インターラプトバッファには、インターラプトジョブ用に変換されたデータが格納されます。

A = 0 のとき DE=HL です。

インターラプトジョブ用データについては、MUBFST(65F2H)を参照してください。

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
MUBFST	6 5 F 2	DE HL	DE HL A	AF, C	音楽データをインターラプトジョブ用データに変換します。 (注1)
SIOCTC	6 D 3 F			AF, BC, DE, HL	CTCとSIOのイニシャライズを行います。
RSINIT	6 D A 5	H: CTC 1 データ L: SIO R4 データ D: SIO R5 データ E: SIO R3 データ		AF, BC, DE, HL	SIO のチャンネルAのモードセットを行います。(注2)
RXINP	6 E 5 9		A: 入力したデータ	AF	RS-232C インターフェイスよりデータの入力を行います。 (注3)
RXSNS	6 E 8 3		ZF=1 データなし ZF=0 入力可能	AF, HL	RS-232C インターフェイスからのデータの入力ができるかどうかを調べます。
TXOUT	6 E 8 A	A: 出力するデータ	A: 出力したデータ	フラグ	RS-232C インターフェイスへデータの出力を行います。 (注4)
TXSNS	6 E A 7		ZF=1 出力不可能 ZF=0 出力可能	AF, BC	RS-232C インターフェイスへデータが出力できるかどうか調べます。
MOUSE0	6 E A F			AF, BC	マウス割り込みモードの解除を行います。(注5)
MOUSE1	6 E C 0	HL: マウスカーソル 初期X座標 DE: マウスカーソル 初期Y座標		AF, BC, DE, HL	マウス割り込みモードの設定を行います。(注6)
SAVE1	7 0 2 0	HL: FCB 先頭アドレス DE: FCB サイズ	HL: FCB 先頭アドレス DE: FCB サイズ A: エラーコード	AF, BC	データレコーダへのFCBの出力を行います。(注7)
SAVE2	7 0 2 4	HL: データ先頭アドレス DE: データサイズ	HL: データ先頭アドレス DE: データサイズ A: エラーコード	AF, BC	データレコーダへのデータの出力を行います。(注8)
LOAD1	7 0 4 7	HL: FCB 先頭アドレス DE: FCB サイズ	HL: FCB 先頭アドレス DE: FCB サイズ A: エラーコード	AF, BC	データレコーダからFCBの入力を行います。(注8)
LOAD2	7 0 4 B	HL: データ先頭アドレス DE: データサイズ	HL: データ先頭アドレス DE: データサイズ A: エラーコード	AF, BC	データレコーダからデータの入力を行います。(注8)
VERFY2	7 0 5 C	HL: データ先頭アドレス DE: データサイズ	HL: データ先頭アドレス DE: データサイズ A: エラーコード	AF, BC	データレコーダへ出力したデータとメモリの内容を比較します。 (注8)
CMTCOM	7 2 C 3	A: コントロールコード	A: コントロールコード		データレコーダのコントロールコードを出力します。(注9)
CMTSNS	7 2 C D		A	AF	データレコーダの状態を調べます。(注10)
FDCRED	7 3 9 D	HL: データ格納先頭アドレス DE: レコード番号 (読み込み開始) A FDCNO UNITNO		AF, BC, DE, HL, AF	デバイスよりデータの入力を行います。(注11)

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
FDCWRT	7 3 A A	HL: データ格納先頭アドレス DE: レコード番号 (読み込み開始) A FDCNO UNITNO		AF, BC, DE, HL, AF'	デバイスへデータの出力を行います。(注12)
FDCVfy	7 3 B 7	HL DE A FDCNO UNITNO		AF, BC, DE, HL, AF'	デバイスのベリファイを行います。(注13)
DSKRED	7 6 C A	HL D E A' UNITNO SECMIN SECMAx	HL: 次のデータ格納先頭アドレス D: 次のトラック番号 E: 次のセクタ番号	AF, BC, DE, HL, AF'	DMA を使用しないで 3 インチ or 5 インチディスクからデータの入力を行います。(注14)
DSKWRT	7 6 D 5	HL D E A' UNITNO SECMIN SECMAx	HL: 次のデータ格納先頭アドレス D: 次のトラック番号 E: 次のセクタ番号	AF, BC, DE, HL, AF'	DMA を使用しないで 3 インチ or 5 インチディスクへデータの出力を行います。
DSKVfy	7 6 E 0	HL D E A' UNITNO SECMIN SECMAx	HL: 次のデータ格納先頭アドレス D: 次のトラック番号 E: 次のセクタ番号	AF, BC, DE, HL, AF'	DMA を使用しないで 3 インチ or 5 インチディスクのベリファイを行います。
MOTOF8	7 7 9 2	MTOFIO UNITNO: ドライブ No.		AF, BC	3 インチ or 5 インチ or 8 インチディスクドライブのモータを OFF にします。(注15)

注1: 入力 of DE は、音楽データ格納先頭アドレスで、HL は、インターラプトジョブ用データ格納先頭アドレスです。出力 of DE は音楽データエンドアドレス+1 で、HL はインターラプトジョブ用データエンドアドレス+1 です。また出力 of A はエンドコードです。

注2: HL, DE にセットする値によってボーレート、パリティ、データビット長、ストップビット長が設定されます。

注3: このルーチンは、データの入力があるまでループしますので RXSNS(6E83H) で入力チェックを行ってからコールして下さい。

注4: このルーチンも RXINP(6E59H) と同様に出力があるまでループしますので TXSNS(6EA7H) で出力できるかチェックしてからコールして下さい。

注5: CTC0 にノンインターラプトモードが設定されることになります。

注6: CTC0, CTC2, SIOB にインターラプトモードが設定され、マウスを操作すれば関連したワークエリアが変化します。

注7: A: エラーコード

A=0 OK A=1 ブレイクされた

A=3 テープなし A=4 ライトプロテクトされている A=5 テープエンド

注8: エラーコードは SAVE1 と同じです。

注9: A: コントロールコード

A=0 EJECT A=1 STOP A=2 PLAY A=3 早送り A=4 巻きもどし

A=5 APSS1 A=6 APSS-1 A=10 REC

注10: A に入っているデータの bit2=1 だとプロテクトされており、bit1=1 だとテープがセットされており、bit0=1 だとデータレコーダ作動中ということです。

注11: DE には読み込みを開始するレコード番号、A にはレコード数、FDCNO にはデバイス No. UNITNO にはドライブ No. が入ります。

FDCNO=5 MEM0:~MEM1: FDCNO=6 EMM1:~EMM9: FDCNO=7 0:~3:(3 インチ or 5 インチディスク)

FDCNO=8 F0H~F3H(8 インチディスク) FDCNO=9 HD0:~HD3:(ハードディスク)

注12: FDCRED(739DH) を参照して下さい。

注13: HL, DE, A, FDCNO, UNITNO は FDCRED(739DH) を参照して下さい。ただし FDCNO は、5, 6, 7 の DMA を使用しないタイプだけしか指定できません。

注14: HL はデータ格納先頭アドレス、D=トラック No.×2+サイド No., E=セクタ No.(1~16), A'=セクタ数, UNITNO=ドライブ No., SECMIN:01H, SECMAx:10H が初期値です。

注15: MTOFIO=0FCH 3 インチ or 5 インチ, MTOFIO=0FCH 8 インチ

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
MOTOFF	7797	UNITNO:ドライブNo		AF BC	3インチ or 5インチディスクのモータをOFFにします。
HDINIT	78D9	A:ドライブNo. (0~0FH)		AF, HL, BC, IY, DE	ハードディスクのイニシャライズを行います。
HDOFFS	78E2	A:ドライブNo. (0~0FH)			BASICのHDOFFと同じ働きをします。(注1)
JPBCNE	7D6C	BC:ROMアドレス	CY	フラグ	BCレジスタの示すROM内ルーチンにジャンプします。ただしエラー処理は行いません。(注2)
BIOSER	F83C	A:エラーコード SP, SP+1: エラー発生アドレス	A:エラーコード SP, SP+1: エラー発生アドレス	B	BIOSでエラーが発生したときの処理を行います。(注3)
KEYRAM	F843				キー割り込みが行われた場合の処理を行います。(注4)
INTSUB	F847				割り込み処理ルーチンへのジャンプを行います。(注5)
OPENF9	F8B7		CY=1 エラー発生 CY=0 オープン可能	AF, BC, DE, HL	ユーザー辞書モードのオープン処理を行います。(注6)
OPENF8	F8BA		CY=1 エラー発生 CY=0 オープン可能	AF, BC, DE, HL	システム辞書モードのオープン処理を行います。
OPENF7	F8BD		CY=1 エラー発生 CY=0 オープン可能	AF, BC, DE, HL	音訓辞書モードのオープン処理を行います。
FINDF7	F8C0	(注5)	(注5)	・システム/ ユーザー辞書 モード AF, BC, DE, HL, ・音訓辞書モード AF, BC, DE	かな漢字変換処理を行います。(注7)
NEXTF7	F8C3	(注1)	(注1)	・システム/ ユーザー辞書 モード AF, BC, DE, HL ・音訓辞書モード AF, BC, DE	次候補漢字のバッファを設定します。(注8)
BACKF7	F8C6	(注1)	(注1)	・システム/ ユーザー辞書 モード AF, BC, DE, HL ・音訓辞書モード AF, BC, DE	前候補漢字のバッファを設定します。(注8)
X1CLF7	F8C9	C HL		AF, BC, DE, HL	漢字の選択と学習機能処理を行います。(注9)
NEXTJS	F8CC		DE:シフトJISコード	AF, DE	音訓辞書モード次候補補, シフトJISコード入力の処理を行います。
BITDES	F8DE	LPTBUF:データ LPOS B:データ長 KANJI F:モード		AF, BC, DE, HL	ビットイメージLPRINT用バッファの出力を行います。
HCOPYS	F8E1	A:HCOPYモード		AF, BC, DE, HL	HCOPYの処理を行います。(注10)

ルーチン名	アドレス	入 力	出 力	破壊されるレジスタ	機 能
CPSM23	F8E4	A:HCOPY モード		AF, BC, DE, HL	HCOPY の処理を行います (WIDTH 20 or WIDTH 10). (注10)
KEYSNN	F8E7	POINT1 POINT2 INBUF POINT3 INBUF	POINT1 POINT2 POINT3 INBUF ZF=0 なら KEYGET OK	AF, BC, DE, HL	キーセンスの処理を行います (POINT1, POINT2, INBUF の内容を POINT3, INPBUF へ送ります). (注11)
SCRRAM	F8EA	D:Y LENGTH E:X LENGTH HL:スタートアトリ ビュートアドレ ス		AF, BC, DE, HL	テキスト V-RAM スクロール を処理します。
HDDMAS	F929				ハードディスクのリード/ライ トを行います。
DSKWKS	F96E				コマンドを送ったあと、ディ スク1セクタリード/ライトを行 います。
MEMEMM	F9A4				MEM:EMM:のリード/ライ トを行います。
HLDECK	FA25	HL:データ先頭アド レス DE:データ先頭アド レス C:データ長	ZF=1 ならすべて一 致	AF	HL, DE の示すアドレスから の値をCバイト比較します。
SETRES	FA39				PSET, PRESET, XOR の処理 を行います。
SETMD	FA3D				PSET, PRESET, XOR, POINT1 の処理を行います。
RESMD	FA40				PSET, PRESET, XOR, POINT0 の処理を行います。

注1: ヘッドをレコード No. 9E4BH までシークします。

注2: CY=1 のとき A にエラーコードが入ります。

CY=0 のときエラーは発生しません。

注3: バンクをメインメモリ側に切換えエラー処理ルーチン(000DH)へジャンプします。

注4: HL をスタックに待避した後 F845H(LOW), F846H(HIGH)で指示されるアドレスを次の INTSUB に渡します。そのため F845H, F846H にはあらかじめ実行させたいルーチンのアドレスを設定しておく必要があります。また、ユーザー割り込みルーチンは 8000H 以降に置きます。

注5: このルーチンは、バンク状況を待避した上でバンクを ROM に切り換え、HL で示される割り込み処理ルーチンへ制御を渡します。処理が終了するとバンクを元に戻して割り込みを解除します。このため、このルーチンと呼ぶときには HL に割り込み処理ルーチンのアドレスをセットしておく必要があります。

注6: 辞書のオープンチェックとかな漢字変換用ルーチン(F8C0H~F8CEH)の設定を行います。OPEN F9(F8B7H)~NEXTJS(F8CCH)までのルーチンはすべてジャンプテーブルです。BASIC が起動されると設定されます。

注7: ●システム/ユーザー辞書モードでは、入力の DE=アスキーバッファ先頭アドレス、HL=漢字バッファ先頭アドレス(最大40バイト)出力は CY=1 なら Not Found, ZF=1 なら 1 Word のみ Found, 漢字バッファ=漢字データです。
●音訓辞書モードでは入力 DE=アスキーバッファ先頭アドレス、出力は CY=1 なら Not Found, ZF=1 なら DE のコードのみ Found, DE=最初の漢字シフト JIS コード

注8: ●システム/ユーザー辞書モードでは、入力は HL=漢字バッファアドレス(最大40バイト) 出力は漢字バッファ=漢字データです。

●音訓辞書モードでは、入力はなし、出力は DE=漢字シフト JIS コードです。

注9: C=セレクトキー-1, データ...0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8(例えば6を押せばC=5), CRを押したとき 00FFH, HL=セレクト漢字データアドレスこれはシステム/ユーザー辞書モード, 音訓辞書モードでは同じです。又, システム/ユーザー辞書モードではセレクト漢字データのエンドコードは, 30H 以下です。

注10: A=FFH テキスト A=0 グラフィック全て A=1 G1
A=2 G2 A=3 G3 A=4 テキストとグラフィック全て

DI と EI 命令は使用してはいけません。

注11: かな漢字変換処理のとき使われます。

B-2 ワークエリア

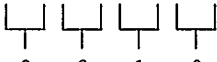
ラベル名	アドレス	内 容
FLMAX	7 B 2 D	浮動小数点データテーブル(1D+16・・100)(8バイト)
FLTEN	7 B A 5	浮動小数点データテーブル(10)
FLONE	7 B A D	浮動小数点データテーブル(1)
FLLAST	7 B B 5	浮動小数点データテーブル(0.1)
DLLMT	7 B B D	浮動小数点データテーブル(1D-16)
SLLMT	7 B C 5	浮動小数点データテーブル(1E-8(5バイト), 1D-8)
	7 B C A	
	}	関数用データテーブル
	7 D 6 B	
WORK	7 D 9 C	ワークエリア(F800H~FA63H)のイニシャライズ用データ
INTTAB	F 8 0 0	インターラプトジョブ・ジャンプ・テーブル
	}	*のテーブルは ROM では未使用です。ユーザーが自由に定義して使用することができます。
	F 8 3 B	
		* F 8 0 0, 0 1 SIOB OUT BUFF EMPTY
		* F 8 0 2, 0 3 SIOB STATUS
		F 8 0 4, 0 5 SIOB IN BUFF OK (SIOBIN)
		F 8 0 6, 0 7 SIOB ERROR, SDLC (SIOBER)
		* F 8 0 8, 0 9 SIOA OUT BUFF EMPTY
		* F 8 0 A, 0 B SIOA STATUS
		F 8 0 C, 0 D SIOA IN BUFF OK (SIOAIN)
		F 8 0 E, 0 F SIOA ERROR, SDLC (SIOAER)
		* F 8 1 0, 1 1 DMA RDY INT
		* F 8 1 2, 1 3 DMA EQU INT
		* F 8 1 4, 1 5 DMA EOB INT
		* F 8 1 6, 1 7 DMA EOB EQU INT
		F 8 1 8, 1 9 CTC 0 (CTC0IN)
		1msec COUNTER (MOUSE=64msec)
		F 8 1 A, 1 B キー・インターラプト・テーブル
		* F 8 1 C, 1 D CTC2
		F 8 1 E, 1 F CTC3 (CTC3IN)
		(TEMPO)
		* F 8 2 0, 2 1 TIMER 0
		* F 8 2 2, 2 3 TIMER 1
		* F 8 2 4, 2 5 TIMER 2
		* F 8 2 6, 2 7 TIMER 3
		* F 8 2 8, 2 9 TIMER 4
		* F 8 2 A, 2 B TIMER 5
		* F 8 2 C, 2 D TIMER 6
		* F 8 2 E, 2 F TIMER 7
		* F 8 3 0, 3 1 ユーザーインターラプト用
		* F 8 3 2, 3 3 ユーザーインターラプト用
		* F 8 3 4, 3 5 ユーザーインターラプト用
		* F 8 3 6, 3 7 ユーザーインターラプト用
		* F 8 3 8, 3 9 ユーザーインターラプト用
		* F 8 3 A, 3 B ユーザーインターラプト用
X1MODB	F 8 7 6	XFER モードバッファ bit 7 : 0 : ・・ローマ字モード・オフ 1 : ・・ローマ字モード bit 6 : 0 : ・・全角 1 : ・・半角 bit 5 : 0 : ・・ひらがな 1 : ・・カタカナ bit 4 : 0 : ・・間接 1 : ・・直接 bit 3 : 0 : ・・コード入力 1 : ・・変換 bit 3が1のとき bit 2, 1 : 0 0 : ・・一文字変換 0 1 : ・・音訓辞書変換 1 0 : ・・システム辞書変換 1 1 : ・・ユーザー辞書変換 bit 3が0のとき bit 0 : 0 : ・・JIS 漢字またはシフト JIS コード 1 : ・・区点コード
OPTKEY	F 8 7 7	ロールダウンキーのコード (0FH, 03H)
	F 8 7 8	ロールアップキーのコード (0EH, 04H)
HELPHY	F 8 7 9	ヘルプキーコード (11H)
COPYKY	F 8 7 A	コピーキーコード (10H)
GRAXMX	F 8 7 B	グラフィックX座標最大値(319, 639)
GRAYMX	F 8 7 D	グラフィックY座標最大値(191, 199, 383, 399)

ラベル名	アドレス	内 容
WIDTH0	F 8 7 F	テキストX座標最大値+1 (40, 80)
CURVMX	F 8 8 0	テキストY座標最大値 (9, 11, 19, 24)
VRMGA I	F 8 8 1	外字JIS漢字コード(7621H~7660H)の上位バイトデータ(76H)
PRTGA I	F 8 8 2	プリンタ外字コード(7621H~7660H)の上位バイトデータ(76H)
LPCRCD	F 8 8 3	プリンタへのCR+LF出力モード (82H) ? 1 H...0DH ? 2 H...0AH ? 3 H...0DH+0AH bit 7=1のとき, HCOPYのCR+LFはOFF
LPPGCD	F 8 8 4	プリンタフォームフィードコード (0CH)
LPTGIC	F 8 8 5	HCOPYモード(640ドットモード)設定コード
		F 8 8 5 データ長: 02H F 8 8 6 データ長: 1BH F 8 8 7 データ長: 52H F 8 8 8 データ長: 00H F 8 8 9 データ長: 00H
LPTLSC	F 8 8 A	ラインフィードピッチコード(1キャラクタ) F 8 8 A データ長: 04H F 8 8 B データ長: 1BH F 8 8 C データ長: 25H F 8 8 D データ長: 39H F 8 8 E データ長: 0FH
LPTBTC	F 8 8 F	ビットイメージ・アウトコード+モード (03H, 1BH, 25H, 32H) + (00H) F 8 8 F データ長 bit 7...BIT DATA TWICE モード = 1のとき" A A B B C C D D" = 0のとき" A B C D" F 8 9 0 { データ(最大3バイト) F 8 9 3 * F 8 9 0 + F 8 8 F LENGTH MODE (ビットイメージデータ長=上位*256+下位) 00H...CHR\$(上位)+CHR\$(下位) 01H...CHR\$(下位)+CHR\$(上位) 02H...USING"####";上位*256+下位
LPTLNC	F 8 9 4	ラインフィードピッチコード (02H, 1BH, 36H, 00H, 00H) F 8 9 4 データ長 F 8 9 5 { データ(最大4バイト) F 8 9 8
LPTGOC	F 8 9 9	ノーマルモード(960ドットモード)設定コード (02H, 1BH, 45H, 00H, 00H) F 8 9 9 データ長 F 8 9 A { データ(最大4バイト) F 8 9 D
LPTKIC	F 8 9 E	漢字INコードまたはビットイメージLPRINTフラグ ●漢字プリンタの場合 F 8 9 E データ長 F 8 9 F { データ(最大3バイト) F 8 A 1 (例) CZ-80PK.....02H, 1BH, 4BH, 0 ●非漢字プリンタの場合 F 8 9 E 80H.....KMODE 1のとき ビットイメージ KMODE 0のとき アスキーコード LPRINT F0H.....KMODE 1, 0ともビットイメージ F 8 9 F 1ラインデータ最大値(80, 96, 120...最大140)

ラベル名	アドレス	内 容
DOTSPC	F 8 A 2	ドットスペースコード+オフセットまたはラインフィードピッチ設定コード (03H, 1BH, 25H, 39H, 00H) ●漢字プリンタの場合……漢字ドットスペースコード F 8 A 2 データ長 F 8 A 3 データ(最大3バイト) (例) CZ-80PK……(01H, 1BH)+(00H)+(0, 0) F 8 A 6 (注) データ長は実際に送るデータ長-1, 最終データは KLFTDT と KRGTDT のオフセット ●非漢字プリンタの場合……ラインフィードピッチ設定コード F 8 A 2 データ長 bit 7=データイメージ 1…0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F イメージ 0…0 8 1 9 2 A 3 B 4 C 5 D 6 E 7 F イメージ F 8 A 3 データ(最大4バイト) F 8 A 6
KLFTDT	F 8 A 7	漢字左ドットスペースまたは16ドットイメージ第1ラインフィードピッチコード(01H) ●漢字プリンタ 漢字左ドットスペースコード DOTSPC+KLFTDT…CHR\$ (&H1B, &H00+&H00) (例) CZ-80PK……00H ●非漢字プリンタ(01H) 第1ラインフィードピッチコード DOTSPC+KLFTDT…CHR\$ (&H1B, &H25, &H39, 1)
KRGTDT	F 8 A 8	漢字右ドットスペースまたは16ドットイメージ第2ラインフィードピッチコード(17H) ●漢字プリンタ 漢字右ドットスペースコード DOTSPC+KRGTDT…CHR\$ (&H1B, &H00+&H06) (例) CZ-80PK……06H ●非漢字プリンタ(17H) 第2ラインフィードピッチコード DOTSPC+KRGTDT…CHR\$ (&H1B, &H25, &H39, &H17)
LPTKOC	F 8 A 9	漢字 OUT コード (00H, 0, 0, 0) F 8 A 9 データ長 bit 7=LPTKIC, LPTKOC OUT MODE 1…ASCII; ASCII; KI; KANJI; KO; KI; KANJI; KO; ASCII; ASCII; … 0…ASCII; ASCII; KI; KANJI; KANJI; KO; ASCII; ASCII; …… F 8 AA データ(最大3バイト) F 8 AC
LPACHN	F 8 AD	漢字プリンタ半角コード上位バイトデータ (0FFH) 0FFH……半角コードではない 00H~0FEH……半角コード上位バイト ASCII コード(20H~7FH, A0H~DFH)のとき, 漢字コード(???20H~???7FH, ??A0H~???DFH)
PRTDLY	F 8 AE	プリンタデバイスオフラインエラータイマーデータ (0DH)
LPTABL	F 8 AF	プリンタ TAB 幅データ (08H)
VRMPRS	F 8 B 0	データバッファプリンタデータ交換
RLARRA	F 8 B 2	プリンタヘッドのMSBまたはLSBセレクト ヘッドピン MSB ……データ bit MSB (17H…RLA) データ bit LSB (1FH…RRA) ヘッドピン LSB ……データ bit LSB (17H…RLA) データ bit MSB (1FH…RRA)

ラベル名	アドレス	内 容
COLORF	F8D0	アトリビュートバッファ (CSIZE, CGEN, CFLASH, CREV, COLOR) bit 7, 6 0 0.....CSIZE 0 0 1.....CSIZE 1 1 0.....CSIZE 2 1 1.....CSIZE 3 bit 5 0.....CGEN 0 1.....CGEN 1 bit 4 0.....CFLASH 0 1.....CFLASH 1 bit 3 0.....CREV 0 1.....CREV 1 bit 2, 1, 0 0 0 0...COLOR 0 0 0 1...COLOR 1 0 1 0...COLOR 2 0 1 1...COLOR 3 1 0 0...COLOR 4 1 0 1...COLOR 5 1 1 0...COLOR 6 1 1 1...COLOR 7
CLSCHR	F8D1	スクリーンヌルキャラクタコード (20H)
BPRIOF	F8D2	I/Oアドレス 1000H データバッファ (0AAH) [パレット.....青] G1 = (4000H~7FFFH I/O) G2 = (8000H~BFFFH I/O) G3 = (C000H~FFFFH I/O) bit 7 = 1...(G3=1, G2=1, G1=1 ポイント)→青 bit 6 = 1...(G3=1, G2=1, G1=0 ポイント)→青 bit 5 = 1...(G3=1, G2=0, G1=1 ポイント)→青 bit 4 = 1...(G3=1, G2=0, G1=0 ポイント)→青 bit 3 = 1...(G3=0, G2=1, G1=1 ポイント)→青 bit 2 = 1...(G3=0, G2=1, G1=0 ポイント)→青 bit 1 = 1...(G3=0, G2=0, G1=1 ポイント)→青 bit 0 = 1...(G3=0, G2=0, G1=0 ポイント)→青
RPRIOF	F8D3	I/Oアドレス 1100H データバッファ (0CCH) [パレット.....赤] G1 = (4000H~7FFFH I/O) G2 = (8000H~BFFFH I/O) G3 = (C000H~FFFFH I/O) bit 7 = 1...(G3=1, G2=1, G1=1 ポイント)→赤 bit 6 = 1...(G3=1, G2=1, G1=0 ポイント)→赤 bit 5 = 1...(G3=1, G2=0, G1=1 ポイント)→赤 bit 4 = 1...(G3=1, G2=0, G1=0 ポイント)→赤 bit 3 = 1...(G3=0, G2=1, G1=1 ポイント)→赤 bit 2 = 1...(G3=0, G2=1, G1=0 ポイント)→赤 bit 1 = 1...(G3=0, G2=0, G1=1 ポイント)→赤 bit 0 = 1...(G3=0, G2=0, G1=0 ポイント)→赤
GPRIOF	F8D4	I/Oアドレス 1200H データバッファ (0F0H) [パレット.....緑] G1 = (4000H~7FFFH I/O) G2 = (8000H~BFFFH I/O) G3 = (C000H~FFFFH I/O) bit 7 = 1...(G3=1, G2=1, G1=1 ポイント)→緑 bit 6 = 1...(G3=1, G2=1, G1=0 ポイント)→緑 bit 5 = 1...(G3=1, G2=0, G1=1 ポイント)→緑 bit 4 = 1...(G3=1, G2=0, G1=0 ポイント)→緑 bit 3 = 1...(G3=0, G2=1, G1=1 ポイント)→緑 bit 2 = 1...(G3=0, G2=1, G1=0 ポイント)→緑 bit 1 = 1...(G3=0, G2=0, G1=1 ポイント)→緑 bit 0 = 1...(G3=0, G2=0, G1=0 ポイント)→緑

ラベル名	アドレス	内 容
TPRIOF	F8D5	I/Oアドレス1300H データバッファ (00H) [PRW データ] G1=(4000H~7FFFH I/O) G2=(8000H~BFFFH I/O) G3=(C000H~FFFFH I/O) bit 7=1...(G3=1, G2=1, G1=1 ポイント)>テキスト bit 6=1...(G3=1, G2=1, G1=0 ポイント)>テキスト bit 5=1...(G3=1, G2=0, G1=1 ポイント)>テキスト bit 4=1...(G3=1, G2=0, G1=0 ポイント)>テキスト bit 3=1...(G3=0, G2=1, G1=1 ポイント)>テキスト bit 2=1...(G3=0, G2=1, G1=0 ポイント)>テキスト bit 1=1...(G3=0, G2=0, G1=1 ポイント)>テキスト bit 0=1...(G3=0, G2=0, G1=0 ポイント)>テキスト
WK1FD0	F8D6	I/Oアドレス1FD0H データバッファ (00H) bit 7=1...WIDTH, 20:WIDTH, 10 =0...WIDTH, 25:WIDTH, 12 bit 6=1...CGREAD, 16ラインCG =0...CGREAD, 8ラインCG bit 5=1...HIGH スピード CG アクセス =0...X1 スピード CG アクセス bit 4=1...CPU アクセス G-RAM(バンク1) =0...CPU アクセス G-RAM(バンク0) bit 3=1...CRT ディスプレイ G-RAM(バンク1) =0...CRT ディスプレイ G-RAM(バンク0) bit 2=1...WIDTH, 12:WIDTH, 10 =0...WIDTH, 25:WIDTH, 20 bit 1=1...G-RAM 1ライン=CRT 2ライン =0...G-RAM 1ライン=CRT 1ライン bit 0=1...400ラインディスプレイモード =0...200ラインディスプレイモード bit 7, 2, 1, 0 0 0 0 0 WIDTH, 25, 0, 1 0 0 0 1 WIDTH, 25, 1, 2 0 0 1 1 WIDTH, 25, 0, 2 0 1 0 0 WIDTH, 12, 0, 1 0 1 0 1 WIDTH, 12, 1, 2 0 1 1 1 WIDTH, 12, 0, 2 1 0 0 0 WIDTH, 20, 0, 1 1 0 1 1 WIDTH, 20, 0, 2 1 1 0 0 WIDTH, 10, 0, 1
SCRMOD	F8D7	オプションスクリーンモードデータ (04H) 0...バンク0=グラフィック バンク1=グラフィック 1...バンク0=グラフィック バンク1=変数 2...バンク0=ファイル(MEM0:) バンク1=変数 3...バンク0=グラフィック バンク1=FILE(MEM1:) 4...バンク0=ファイル(MEM0:) バンク1=FILE(MEM1:)
SECMIN	F8D8	セクターNo最小値 (01H)
SECMAX	F8D9	セクターNo最大値 (10H or 1AH) 3インチ or 5インチ or 8インチディスク NEXT SECTOR チェックワークエリア
PRCSON	F8DA	データタイプ (08H) 2.....整数型 3.....文字型 5.....単精度 8.....倍精度
REPTF1	F8DB	リピート ON/OFF データ (01H) 0.....リピート OFF 1.....リピート ON
TMPEND	F8DC	BASIC テキスト, 変数, 文字変数, ワークエリアエンドアドレス PAINT 用スタックワークエリアスタートアドレス (8000H)
RAMCR1	F8ED	INPUTF, BINPUT CR 処理テーブル (0C3H, 078H, 017H).....CR+LF (0C9H, 078H, 017H).....カーソルポジションリターン エディットコマンドで使用
MTOFIO	F928	ディスクモーターOFF I/Oアドレスバッファ 0FCH.....3インチ or 5インチ 0ECH.....8インチ

ラベル名	アドレス	内 容
X1MDCL	FA 4 6	XFER モード・カラー (05H)
X1SLCL	FA 4 7	XFER セレクト・カラー (15H)
CLICKM	FA 4 8	クリック音データバッファ(8バイト)
INSPRT	FA 5 0	スクロールモードバッファ C3HBINPUT or INPUTF 11HACCPRT
POWERF	FA 5 1	サブルーチン POWERS(4AD9H)用データタイプバッファ (05H)
SEED	FA 5 2	サブルーチン RND(4E96H)用 SEED バッファ(2バイト)
MEMMAX	FA 5 4	LIMIT アドレスバッファ (0F800H)
H CXMIN	FA 5 6	HCOPY X座標最小値 (00H)
H CXMAX	FA 5 7	HCOPY X座標最大値 (27H)
H CYMIN	FA 5 8	HCOPY Y座標最小値 (00H)
H CYMAX	FA 5 9	HCOPY Y座標最大値 (31H or 2FH)
MOUSX1	FA 5 A	マウスウィンドウ X座標最小値 (0000H)
MOUSY1	FA 5 C	マウスウィンドウ Y座標最小値 (0000H)
MOUSX2	FA 5 E	マウスウィンドウ X座標最大値 (013FH)
MOUSY2	FA 6 0	マウスウィンドウ Y座標最大値 (00C7H)
MOUSXD	FA 6 2	マウスX方向移動ステップー1(0~63) (09H)
MOUSYD	FA 6 3	マウスY方向移動ステップー1(0~63) (09H)
TABBUF	FA 6 4	水平タブポジションデータバッファ(80バイト) (注) 1のところがタブポジション カーソルX 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 : 0~15 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 : 16~31 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 : 32~47 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 : 48~63 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 : 64~79
FD5DRT	FAB 4	3 インチ or 5 インチディスクドライブタイプ(4バイト) FAB4 ドライブ0用データ FAB5 ドライブ1用データ FAB6 ドライブ2用データ FAB7 ドライブ3用データ データ 0...NON DMA 2D ドライブ(320K バイト) 1...DMA 2DD ドライブ(640K バイト) 2...DMA 2HD ドライブ(1M バイト ALL 256 バイト フォーマット) 3...DMA 2HD ドライブ(1M バイト 1トラック 1セクタ 1サイド 128) 4...DMA 2S ドライブ(140K バイト) 5...DMA 2D ドライブ(320K バイト)
FD8DRT	FAB 8	8 インチディスクドライブタイプ(1バイト) bit 7 6 5 4 3 2 1 0  ドライブ 3 2 1 0 データ 0 02D-256 ドライブ(1M バイト ALL 256 バイトフォーマット) 0 12D-256 ドライブ(1M バイト 1トラック 1セクタ 1サイド 128) 1 01S-128 ドライブ(240K バイト ALL 128 1サイドのみ)
DMA IOF	FAB 9	DMA ディスクドライブ メイン RAM, I/O RAM 切り換えデータ (00H) 0 0 H...メイン RAM 読み込み, 書き込み 0 8 H...I/O RAM 読み込み, 書き込み
FUNADR	FABA	ファンクションキーデータバッファアドレステーブル (0000H) 0000H のとき未定義 それ以外は, ファンクションキーデータ格納先頭アドレス
FKYDSF	FABC	ファンクションキーディスプレイデータ (00H) 00H...表示しない 01H...表示する

ラベル名	アドレス	内 容
DIRIMG	FABD	ディレクトリバッファ(32バイト) FABD ファイルタイプ..... 1=Obj, 2=Bas, 4=Asc FABE { ファイルネーム(13バイト) FACA FACB { 拡張子(3バイト) FACD FACE パスワード FACF ファイル長(下位) FAD0 ファイル長(上位) FAD1 ファイルのスタートアドレス(下位) FAD2 ファイルのスタートアドレス(上位) FAD3 ファイル実行アドレス(下位) } Objのみ有効 FAD4 ファイル実行アドレス(上位) FAD5 { 年, 月, 日, 時, 分 FAD9 FADA ワーク FADB ファイル先頭クラスタ値(下位) FADC ファイル先頭クラスタ値(上位)
FDCNO	FADD	デバイス№ワークエリア 0SCR: 1CRT: 2DEY: 3LPT: 4CAS: 5MEM0:~MEM1: 6EMM0:~EMM9: 70:~3:(3インチ or 5インチディスク) 8F0:~F3:(8インチディスク) 9HD0:~HD3:(ハードディスク) 0AH.....COM:
UNITNO	FADE	ドライブ№ワークエリア
CURX	FADF	カーソルXポジション
CURY	FAE0	カーソルYポジション
COPYXY	FAE1	コピーキーカーソルポジション FAE1 X位置 FAE2 Y位置
CURYST	FAE3	コンソールYスタートポジション
CURYED	FAE4	コンソールYエンドポジション
CURXST	FAE5	コンソールXスタートポジション
CURXED	FAE6	コンソールXエンドポジション
LPOSST	FAE7	プリンターXスタートポジション
LPOSLN	FAE8	プリンターX桁数
LPPAGE	FAE9	プリンターYポジション
LPPGST	FAEA	プリンターYスタートポジション
LPPGLN	FAEB	プリンターY行数
CLICKF	FAEC	クリック音ON/OFF データ 00H.....ON 00H 以外.....OFF
KEYDAT	FAED	INKEY\$(0)データバッファ
KEYDA2	FAEE	INKEY\$(2)データバッファ
COU1MS	FAEF	CTC0 インターラプトカウンターバッファ
BRKBUF	FAF0	SHIFT+BREAK(03H), CTRL-S(13H)バッファ
ONKYBF	FAF1	ファンクションキーインターラプトデータ (ON KEY GOSUB) 0 以外のとき, インターラプト
RSINTF	FAF2	RS-232C(COM:)インターラプトデータ 1 のとき, インターラプト

ラベル名	アドレス	内 容
RSERRF	FAF3	RS-232C(COM:)エラーデータ データ bit 5Rx オーバーラン bit 4パリティ bit 1バッファオーバー
INTFLG	FAF4	ファンクションキーインターラプトデータ (ON KEY GOSUB) FAF4 KEY 1 バッファ bit 7, 6 FAF5 KEY 2 バッファ 1 1KEYn STOP FAF6 KEY 3 バッファ 1 0KEYn ON FAF7 KEY 4 バッファ 0 0KEYn OFF FAF8 KEY 5 バッファ FAF9 KEY 6 バッファ bit 4 FAFA KEY 7 バッファ 1KEY IN FAFB KEY 8 バッファ 0NORMAL FAFC KEY 9 バッファ FAFD KEY 10 バッファ
POINT1	FAFE	INBUF 書き込みポインター
POINT2	FAFF	INBUF 読み込みポインター
INBUF	FB00	キーインターラプトデータバッファ(64バイト)
POINT3	FB40	INPBUF 書き込みポインター
INPBUF	FB41	INPBUF 読み込みポインター FB42 } キーセンスデータバッファ(40 バイト) FB69
INIADR	FB6A	CRTCディスプレイオフセットアドレスワークエリア FB6A 上位 FB6B 下位 SCREEN 0 : SCREEN 200H, 00H SCREEN 1 : SCREEN 304H, 00H or 02H, 00H
INIADW	FB6C	CPU アクセスオフセットアドレスワークエリア FB6C 下位 FB6D 上位 SCREEN, 0 : SCREEN, 200H, 00H SCREEN, 1 : SCREEN, 300H, 04H or 00H, 02H
KANJIF	FB6E	KMODE データ 0KMODE 0 1KMODE 1
KBUFSW	FB6F	KBUF ON/OFF データ 0KBUF ON 0 以外...KBUF OFF
CSIZEF	FB70	CSIZE データ 0CSIZE 0 1CSIZE 1 2CSIZE 2 3CSIZE 3
LPOSB	FB71	LPOS(0)ワークエリア
LPOSA	FB72	LPOS(1)ワークエリア
LPOSK	FB73	LPOS(2)*2ワークエリア
FILOUT	FB74	SCR:, LPT: 切り換えデータ 0SCR: 1LPT: (注)サブルーチン CRIPRP, ACCPRP, TABPRP で参照します
ESCFLG	FB75	漢字第1バイトワークエリア(SCR: or CRT:)
ESCPRF	FB76	漢字第1バイトワークエリア(LPT:)
CTRLAF	FB77	INPUTF, BINPUT の CTRL-A 処理用データ 0ノーマルモード 1CTRL-A モード
KEYFLG	FB78	インターラプトキーデータ 0 キーデータ不可能 FFH ... キーデータ可能
GRACOD	FB79	CTRL+GRAPH+KEY モードグラフィックコードバッファ

ラベル名	アドレス	内 容
ROMFLG	FB 7 A	モニターコマンドデータ 0RAM アクセス 1ROM アクセス
CTRLMD	FB 7 B	CTRL+M or CTRL+J(BASIC or CP/M データ) 0BASIC 1CP/M
SIOBR5	FB 7 C	SIO B チャンネル R5 データバッファ
CHRAND	FB 7 D	RS-232C ビット長(Rx データマスクデータ) 0FFH 8 ビット 07FH 7 ビット 03FH 6 ビット 01FH 5 ビット
MONSP	FB 7 E	モニタースタックポインタワークエリア(2バイト)
CHAADR	FB 8 0	MUSIC チャンネルA データスタートアドレス FB 8 0 下位 FB 8 1 上位
MUAADR	FB 8 2	MUSIC チャンネルA データアドレス FB 8 2 下位(0000H のとき END) FB 8 3 上位 FB 8 4 チャンネルA ボリューム(00H~10H) FB 8 5 チャンネルA 音譜の長さ 01H, 02H, 03H, 04H, 06H, 08H, 0CH, 10H, 18H, 20H.....データ C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9MUSIC コード FB 8 6 チャンネルA オクターブデータ D0H, E0H, F0H, 00H, 10H, 20H, 30H, 40H.....データ 01 02 03 04 05 06 07 08MUSIC コード
MUACOU	FB 8 7	チャンネルAカウンター(01H~20H)
CHBADR	FB 8 8	MUSIC チャンネルB データスタートアドレス FB 8 8 下位 FB 8 9 上位
MUBADR	FB 8 A	MUSIC チャンネルB データアドレス FB 8 A 下位 } 0000H のとき END FB 8 B 上位 } FB 8 C チャンネルB ボリューム FB 8 D チャンネルB 音譜の長さ FB 8 E チャンネルB オクターブデータ
MUBCOU	FB 8 F	チャンネルBカウンター(01H~20H)
CHCADR	FB 9 0	MUSIC チャンネルC データスタートアドレス FB 9 0 下位 FB 9 1 上位
MUCADR	FB 9 2	MUSIC チャンネルC データアドレス FB 9 2 下位 } 0000H のとき END FB 9 3 上位 } FB 9 4 チャンネルC ボリューム FB 9 5 チャンネルC 音譜の長さ FB 9 6 チャンネルC オクターブデータ
MUCCOU	FB 9 7	チャンネルCカウンター(01H~20H)
MOUSEX	FB 9 8	マウスX座標ワークエリア FB 9 8 下位 FB 9 9 上位
MOUSEY	FB 9 A	マウスY座標ワークエリア FB 9 A 下位 FB 9 B 上位
MOUSEF	FB 9 C	未使用
MOUPNT	FB 9 D	マウスデータインプットデータ
MOUDAT	FB 9 E	マウスデータインプットバッファ(3バイト)
MS10FX	FBA 1	マウススイッチ 1 OFF X座標ワークエリア FBA 1 下位 FBA 2 上位

ラベル名	アドレス	内 容
MS1OFY	FBA3	マウススイッチ1 OFF Y座標ワークエリア FBA3 下位 FBA4 上位
MS1ONX	FBA5	マウススイッチ1 ON X座標ワークエリア FBA5 下位 FBA6 上位
MS1ONY	FBA7	マウススイッチ1 ON Y座標ワークエリア FBA7 下位 FBA8 上位
MS2OFX	FBA9	マウススイッチ2 OFF X座標ワークエリア FBA9 下位 FBAA 上位
MS2OFY	FBAB	マウススイッチ2 OFF Y座標ワークエリア FBAB 下位 FBAC 上位
MS2ONX	FBAD	マウススイッチ2 ON X座標ワークエリア FBAD 下位 FBAE 上位
MS2ONY	FBAF	マウススイッチ2 ON Y座標ワークエリア FBAF 下位 FBB0 上位
RSSTCT	BBB1	RS-232C XON/XOFF データ 00H.....RTS コントロール 01H.....NON コントロール 以外.....CTRL-S, CTRL-Q コントロール
RSPNT1	BBB2	RS-232C RSBUFF 書き込みポインター
RSPNT2	BBB3	RS-232C RSBUFF 読み込みポインター
RSBUF	BBB4	RS-232C インターラプトデータバッファ (64バイト)
SCRN00	BBF4	スクリーンアクセスモードデータ 0.....SCREEN 0 1.....SCREEN 1
SCRN01	BBF5	スクリーンアウトモードデータ 0.....SCREEN, 0 1.....SCREEN, 1
SCRNM2	BBF6	スクリーングラフィックカラー/モノクロモードデータ 0.....カラー 1.....青のみ 2.....赤のみ 3.....緑のみ
SCRNM3	BBF7	WIDTH, L, M, Dモードワークエリア1 00H.....WIDTH, 25, 0, 1 01H.....WIDTH, 12, 0, 1 02H.....WIDTH, 25, 0, 2 03H.....WIDTH, 12, 0, 2 04H.....WIDTH, 25, 1, 2 05H.....WIDTH, 12, 1, 2 06H.....WIDTH, 20, 0, 1 07H.....WIDTH, 10, 0, 1 08H.....WIDTH, 20, 0, 2
SCRNM4	BBF8	WIDTH, L, M, Dモードワークエリア2 bit 7, 6, 5, 4, CRTディスプレイセレクト (WIDTH, L, D) 0 0 0 0 D=0 0 0 0 1 D=1 0 0 1 0 D=2 bit 3, 2, 1, 0, スクリーンモード (WIDTH, L, M) 0 0 0 0 25, 0 0 0 0 1 12, 0 0 0 1 0 20, 0 0 0 1 1 10, 0 0 1 0 0 25, 1 0 1 0 1 12, 1

ラベル名	アドレス	内 容
KSENF9	FBF9	アンダーラインモードデータ 00H.....KSEN 0 20H.....KSEN 1
INTMUF	FBFA	MUSICS モードデータ 0.....ノーマル MUSIC 1.....インタラプト MUSIC
VFLAG	FBFB	ウィンドウタイプデータ 0.....WINDOW(X1, Y1)-(X2, Y2) 1.....WINDOW(X1, Y1)-(X2, Y2), (X3, Y3)-(X4, Y4)
GCURXS	FBFC	ウィンドウX始点座標
GCURYS	FBFE	ウィンドウY始点座標
GCURXE	FC00	ウィンドウX終点座標
GCURYE	FC02	ウィンドウY終点座標
WIBYXS	FC04	ウィンドウXスタートバイトポイント(0~79)
WIBIXS	FC05	ウィンドウXスタートビットポイント(0~7)
WIBYXE	FC06	ウィンドウXエンドバイトポイント(0~79)
WIBIXE	FC07	ウィンドウXエンドビットポイント(0~7)
CLSECD	FC08	グラフィック CLS Xエンドビットポイント
CLSFGD	FC09	グラフィック CLS Xスタートビットポイント
CLSXST	FC0A	グラフィック CLS Xスタートバイトポイント
CLSXLN	FC0B	グラフィック CLS Xバイト LENGTH
CLSYLN	FC0C	グラフィック CLS Yライン LENGTH(2バイト)
SCRNXS	FC0E	ウィンドウチェック用ワークエリア(2バイト) SCRNXS=0-GCURXS
SCRNXE	FC10	ウィンドウチェック用ワークエリア(2バイト) SCRNXE=GCURXS-GCURXE-1
SCRNYS	FC12	ウィンドウチェック用ワークエリア(2バイト) SCRNYS=0-GCURYS
SCRNYE	FC14	ウィンドウチェック用ワークエリア(2バイト) SCRNYE=GCURYS-GCURYE-1
GCOLOR	FC16	グラフィックカラー 00H~07H.....カラー 08H~7FH.....タイルカラー 80H.....タイルパターン
GETXS LINEXS PSETX	FC17	ラインX始点座標(下位, 上位) PSET, PRESET X座標(下位, 上位)
GETYS LINEYS PSETY	FC19	ラインY始点座標(下位, 上位) PSET, PRESET Y座標(下位, 上位)
GETXE LINEXE	FC1B	ラインX終点座標(下位, 上位)
GETYE LINEYE	FC1D	ラインY終点座標(下位, 上位)
GCURX	FC1F	ポジションXワークエリア FC1F 下位 FC20 上位
GCURY	FC21	ポジションYワークエリア FC21 下位 FC22 上位
SCRNT0	FC23	スクリーン0 テキスト V-RAM コネクタデータ(26バイト)
SCRNT1	FC3D	スクリーン1 テキスト V-RAM コネクタデータ(26バイト) 0.....先頭行 1.....継続行

ラベル名	アドレス	内 容
SCRNTC	FC 5 7	SCRNT0 or SCRNT1 ワークセレクトテーブル(2バイト)
DSKTRK	FC 5 9	3 インチ or 5 インチディスクトラックワークエリア FC 5 9 ドライブ0トラック FC 5 A ドライブ1トラック FC 5 B ドライブ2トラック FC 5 C ドライブ3トラック
DSK8TK	FC 5 D	8 インチディスクトラックワークエリア FC 5 D ドライブ0トラック FC 5 E ドライブ1トラック FC 5 F ドライブ2トラック FC 6 0 ドライブ3トラック
DKIOSW	FC 6 1	ディスク 2DD or 2HD セレクトワークエリア 0FFH.....2DD 0FEH.....2HD
COMLIN	FC 6 2	モニタープロンプトマークワークエリア *(2AH).....RAM アクセスモード) (29H).....ROM アクセスモード
DSKERR	FC 6 3	ディスクエラーステータスワークエリア bit 7 = 1準備されていない bit 6 = 1ライトプロテクト bit 4 = 1フォーマットされていない(アンフォーマットディスク) bit 3 = 1CRC エラー bit 2 = 1データ無効
SCRLAD	FC 6 4	スクロールワークエリア(2バイト)
SUMDT	FC 6 6	ロード、ベリファイチェックサムワークエリア(2バイト)
TIMBUF	FC 6 8	TIME = 0秒数(5バイト PRCSON = 5)
LPTBUF	FC 6 D	ビットイメージ LPRINT 用1ラインバッファ(140バイト)
HIRAFL	FC F 9	ひらがな/カタカナデータ 0ひらがな 1カタカナ
KANBUF	FC FA	カナ漢字変換(XFER モード) 1ラインバッファ(60バイト)
ONEBUF	FD 3 6	一文字変換漢字コードバッファ(2バイト)
ONESTA	FD 3 8	一文字変換漢字 1st コードバッファ(2バイト)
ONEEND	FD 3 A	一文字変換漢字 LAST コードバッファ(2バイト)
HENBUF	FD 3 C	カナ漢字変換(XFER モード)変換バッファ(41バイト)
HENASC	FD 6 5	カナ漢字変換 変換アスキーコードバッファ(11バイト)
X1HELP	FD 7 0	カナ漢字変換 HELP モードデータ 0ノーマルモード 1ヘルプモード
X1FUNC	FD 7 1	カナ漢字変換 ファンクションキーモードデータ 0モードチェンジャー 1ファンクションキー
X1MODE	FD 7 2	XFER モードバッファ bit 7 : 0ローマ字モード OFF : 1ローマ字モード ON bit 6 : 0全角 : 1半角 bit 5 : 0ひらがな : 1カタカナ bit 4 : 0間接 : 1直接 bit 3 : 0コード入力 : 1変換 bit 3 = 1 のとき bit 2, 1 0 0 一文字 0 1 音訓 1 0 システム辞書 1 1 ユーザー辞書 bit 3 = 0 のとき bit 0 : 0JIS 漢字コードまたはシフト JIS コード : 1区点コード

ラベル名	アドレス	内 容
X1POS	FD73	XFER モードXポジションー8
X1ESCF	FD74	XFER モード漢字1stバイトワークエリア
RMAASC	FD75	XFER モードローマ字コードバッファ(4バイト)
RMAKAN	FD79	XFER モードローマ字コード→カタカナコード 変換バッファ(4バイト)
COPYMD	FD7D	HCOPY モードワークエリア(2バイト)
HCOPYB	FD7F	HCOPY or ビットイメージLPRINT データ切り換えバッファ(24バイト)
DAYMES	FD9F	DATE\$, TIME\$, DAY\$メッセージワークエリア(8バイト+DATEBF 1バイト)
DATEBF	FDA7	DATE\$, DAY\$ 読み込み/書き込みワークエリア(3バイト)
DAYBF	FDA8	日付ワークエリア
TIMEBF	FDA A	TIME\$読み込み/書き込みワークエリア(3バイト)
NESTAK	FDAD	JPBCNE用スタックワークエリア(2バイト)
HDBORD	FDAF	HD ボードセレクトワークエリア(1バイト)
	FDB0	HD ドライブセレクトワークエリア(1バイト) bit 0~7ドライブ0~7 n=0未使用 n=1使 用
CMDTBL	FDB1	HD コマンドデータテーブル(6バイト)
HDDRV	FDB2	HD ドライブ0 or 1セレクト(00H or 20H)
HDREC	FDB3	HD レコードNo. FDB3 上位 FDB4 下位
HDLEN	FDB5	HD 読み込み/書き込みレコード長 FDB6 データ00H
HDSPCB BCOUNT	FDB7	アサインディスクパラメータワークエリア(10バイト) DBLMUL用ワークエリア(1バイト)
CYFLG	FDB8	DBLMUL用ワークエリア(1バイト)
ZFAC	FDB9	テンポラリーFAC(8バイト)
ZFAC1	FDC1	テンポラリーFAC(8バイト)
ZFAC2	FDC9	テンポラリーFAC(8バイト)
DGITCO	FDD1	CONV ワークエリア(1バイト)
DGITFG	FDD2	CONV ワークエリア(1バイト)
EXPFLG	FDD3	CONV ワークエリア(1バイト)
PRODFL	FDD4	CONV ワークエリア(1バイト)
DGBFM8 DGBFM1 DGBF00 DGBF08 DGBF10 DGBF11 DGBF12 DGBF16 DGBF17	FDD5 FDDC FDDD FDE5 FDE7 FDE8 FDE9 FDED FDEE	CONV アスキーデータワークエリア(以下DGBF17までトータル58バイト)
CLIPX1 CLIPY1 CLIPX2 CLIPY2 WINDX1 WINDY1 WINDX2 WINDY2	FDD5 FDD7 FDD9 FDDB FDDD FDDF FDE1 FDE3	クリッピングワークエリア(WINDY2まで各2バイト)
\$0FE00	FE00	IPL ディスクFCB ワークエリア(256バイト)
FATBUF	FE00	BASIC ディスクFAT ワークエリア(256バイト)

ラベル名	アドレス	内 容
SNFAC0	FE0F	FACアドレスワークエリア0 FE0F 下位 FE10 上位
SNFAC1	FE11	FACアドレスワークエリア1 FE11 下位 FE12 上位
SNFAC2	FE13	FACアドレスワークエリア2 FE13 下位 FE14 上位
SNFAC3	FE15	FACアドレスワークエリア3 FE15 下位 FE16 上位
SNFAC4	FE17	FACアドレスワークエリア4 FE17 下位 FE18 上位
SNFAC5	FE19	FACアドレスワークエリア5 FE19 下位 FE1A 上位
EXPSIN	FE1B	EXP(HL)ワークエリア(1バイト)
EXPOFF	FF1C	EXP(HL)ワークエリア(1バイト)
EXPHBT	FE1D	EXP(HL)ワークエリア(1バイト)
LOGEXP	FE1E	LOG(HL)ワークエリア(1バイト)
SINSGN	FE1F	SIN(HL), COS(HL)ワークエリア(1バイト)
TILBUF	FE20	タイルパターンバッファ(24バイト) (注)青 8バイト 赤 8バイト 緑 8バイト
BAKBUF	FE38	HPAINT 用バックカラーパターンバッファ (16バイト+BKCOLR 8バイト)
BKCOLR	FE48	HPAINT 境界色(最大8バイト), DB...0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
BKCLLN	FE50	HPAINT 境界色データ数(0~8)
CHRCOD	FE51	キャラクタライン, キャラクタ塗りつぶし, キャラクタアスキーコード (LINESEB, BOXSUB, BOXFUL)
CLSMOD	FE52	グラフィック CLSパラメータ 00H, 04HALL 01H青のみ 02H赤のみ 03H緑のみ
PUTMOD PSMODE	FE53	LINESEB, BOXSUB, BOXFUL, SYMBSEB モードバッファ 00Hキャラクター 01HPSET 02HPRESET 03HXOR
LINPAT	FE54	LINESEB, BOXSUB ラインパターンデータ(2バイト)
PATUDD	FE56	PATSUB 積み重ね段数データ(1バイト) 01H~7FHデータ UP 80H~FFHデータ DOWN
POLCIR	FE58	POLY / CIRCLE セレクトデータ ※ BASIC で使用, ROM では使用しない. 00HPOLY 01HCIRCLE
PAINTX	FE59	ペイントX座標バッファ FE59 下位 FE5A 上位
SINSX	FE59	CIRCLE / POLY 中心X座標バッファ SYMBOL X座標バッファ FE59 下位 FE5A 上位

[illegible]

ラベル名	アドレス	内 容
\$0FF00	FF00	IPL用FCBバッファ
\$0FF01	FF01	・ファイルタイプ
\$0FF12	FF12	・ファイルネーム
\$0FF14	FF14	・ファイルの長さ
\$0FF16	FF16	・ロードアドレス
\$0FF18	FF18	・実行アドレス
\$0FF19	FF19	・年
\$0FF1A	FF1A	・月, 曜日
\$0FF1B	FF1B	・日
\$0FF1D	FF1D	・時, 分
\$0FF1E	FF1E	・秒
		・スタートレコード No.(下位, 上位)
\$0FF20	FF20	IPL タイマーエリア
\$0FF26	FF26	IPL FREE ワークエリア
\$0FF78	FF78	IPL RAM ジャンプ ワークエリア
\$0FF80	FF80	IPL カーソルX
\$0FF81	FF81	IPL カーソルY
\$0FF82	FF82	IPL ポジションY
\$0FF83	FF83	IPL カセットチェックサム(2バイト)
\$0FF85	FF85	IPL キーバッファ(1バイト)
\$0FF86	FF86	IPL PRINT OUT カラー
\$0FF87 IPLDRV	FF87	ディスクドライブ No.
\$0FF88	FF88	ディスクドライバースタックワークエリア(下位, 上位)
\$0FF8A	FF8A	ディスクエラーリターンアドレス(下位, 上位)
DSKTYP	FF8C	ディスクドライブタイプ 0.....2D 1.....2DD 2.....2HD 3.....* 2HD 4.....2D 5.....* 2D 6.....IS 7.....HD
\$0FFFE	FFFE	IPL #キー RAM ジャンプワークエリア