

**560,561**

**230,231**

**SDLSTL**

Dirección inicial de la lista de visualización. La lista de visualización es un conjunto de instrucciones para decirle a ANTIC dónde están los datos de la pantalla y cómo mostrarlos. Estas ubicaciones son la sombra para 54274 y 54275 (\$D402, \$D403). También puede encontrar la dirección del DL PEEKing un byte sobre la parte superior de la memoria libre:

```
PRINT PEEK(741) + PEEK(742) * 256 + 1.
```

Sin embargo, 560 y 561 son punteros más confiables ya que los DL personalizados pueden estar en otra parte de la memoria. Las listas de pantallas estándar de Atari simplemente instruyen al chip ANTIC sobre qué tipos de líneas de modo usar para una pantalla y dónde se pueden encontrar los datos de la pantalla en la memoria. Normalmente, un DL tiene entre 24 y 256 bytes de longitud (la mayoría son de menos de 100 bytes, sin embargo), dependiendo de su modo GRAPHICS (consulte la ubicación 88,89 para ver un cuadro de tamaños DL y uso de pantalla).

Al alterar el DL, puede mezclar modos gráficos en la misma pantalla; habilitar el desplazamiento fino; cambiar la ubicación de los datos de la pantalla; y forzar interrupciones (DLI) para realizar rutinas de lenguaje de máquina cortas.

Los bytes DL cinco y seis son las direcciones de los datos de la memoria de pantalla, los mismos que en las ubicaciones 88 y 89 (\$58, \$59). Los bytes cuatro, cinco y seis son la primera instrucción Load Memory Scan (LMS). El byte cuatro le dice a ANTIC qué modo usar; los siguientes dos bytes son la ubicación del primer byte de la pantalla RAM (LSB/MSB). Conocer esta ubicación le permite escribir directamente en la pantalla mediante el uso de comandos POKE (DESPLAZA los códigos de caracteres internos, no los códigos ATASCII - consulte el Manual de referencia BÁSICO, p. 55).

Por ejemplo, el siguiente programa PONERÁ los códigos internos en los diversos modos de pantalla. Puede ver no solo cómo cada modo de pantalla maneja los códigos, sino también aproximadamente dónde se encuentra la ventana de texto en relación con la pantalla de visualización (los 160 bytes debajo de RAMTOP). Tenga en cuenta que los modos GTIA no tienen ventana de texto. Si no tiene el chip GTIA, su Atari utilizará de manera predeterminada GRAPHICS 8, pero con el formato GTIA.