T.P. 5 Calculatrice (partie 2)

Étape 1

Réalisez le sous-programme **Convert** qui convertit une chaîne ASCII en un entier sur 15 bits non signés avec une gestion des erreurs.

Entrée : **A0.L** pointe sur le premier caractère d'une chaîne.

<u>Sorties</u>: **Z** renvoie *false* (0) si une erreur survient. C'est-à-dire si la chaîne :

- est nulle;
- contient au moins un caractère qui n'est pas un chiffre ;
- représente un nombre supérieur à 32 767.

Z renvoie *true* (1) dans tous les autres cas (aucune erreur de conversion).

Si **Z** renvoie *false*, alors **D0.L** n'est pas modifié.

Si **Z** renvoie *true*, alors **D0.L** contient la valeur numérique du nombre.

Indications:

Convert réalise la même opération que **Atoui**, mais avec une gestion des erreurs. Il faut donc d'abord valider le contenu de la chaîne, et si ce contenu est valide, appeler **Atoui**.

Étape 2

Réalisez le sous-programme **Print** qui affiche une chaîne de caractères dans la fenêtre de sortie vidéo du débogueur.

Entrées : **A0.L** pointe sur le premier caractère de la chaîne à afficher.

D1.B contient le numéro de colonne de la chaîne à afficher.

D2.B contient le numéro de ligne de la chaîne à afficher.

Indications:

- La fenêtre de sortie vidéo du débogueur s'obtient en appuyant sur la touche [F4].
- Pour utiliser la fenêtre de sortie vidéo, vous devrez modifier légèrement l'initialisation des vecteurs d'exception de la façon suivante :

N'essayez pas de comprendre ce changement pour l'instant.

Il est mis à votre disposition le sous-programme PrintChar qui affiche un caractère unique dans la fenêtre de sortie vidéo. Pour disposer de ce sous-programme, vous devez copier le fichier "PrintChar.bin" dans le même dossier que votre fichier source et inclure dans ce dernier la ligne suivante :

|--|

T.P. 5

PrintChar contient les entrées suivantes :

Entrées : **D0.B** contient le code ASCII du caractère à afficher.

D1.B contient le numéro de colonne du caractère à afficher.

D2.B contient le numéro de ligne du caractère à afficher.

• En vous aidant de **PrintChar**, il suffit donc d'afficher successivement chaque caractère de la chaîne dans la fenêtre d'affichage.

Vous utiliserez la structure suivante pour tester votre sous-programme :

```
; Initialisation des vecteurs
             ; ------
                  $0
             огд
vector_000
             dc.l
                  $ffb500
vector_001
             dc.l
                  Main
             ; Programme principal
                  $500
Main
             lea
                  sTest, a0
             move.b #24,d1
             move.b #20,d2
             jsг
                  Print
             illegal
              ______
              Sous-programmes
              ______
Print
              . . .
             incbin "PrintChar.bin"
PrintChar
             ; Données
              ______
                  "Hello World",0
sTest
             dc.b
```

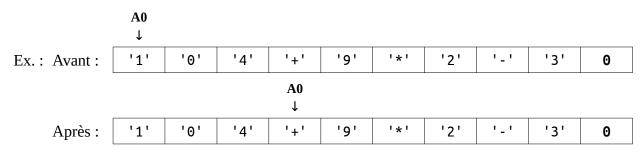
T.P. 5

Étape 3

Réalisez le sous-programme **NextOp** qui détermine soit la position du premier opérateur dans une chaîne, soit la position du caractère nul si elle ne contient aucun opérateur. La chaîne est quelconque : elle peut contenir tout type de caractère (lettres, ponctuation, chiffres, opérateurs, etc.).

Entrée : **A0.L** pointe sur le premier caractère d'une chaîne.

<u>Sortie</u> : **A0.L** renvoie l'adresse du premier opérateur de la chaîne s'il existe, ou l'adresse du caractère nul de la chaîne si elle ne contient aucun opérateur.



T.P. 5