

# Monitor COMMODORE 128

## Instrucciones Monitor Commodore

- G GO RUN
- L LOAD FROM TAPE OR DISK
- M MEMORY DISPLAY
- R REGISTER DISPLAY
- S SAVE TO TAPE OR DISK
- X EXIT TO BASIC
- A SIMPLE ASSEMBLER
- D DISASSEMBLER
- F FILL MEMORY
- H HUNT MEMORY
- P PRINTING DISASSEMBLER
- T TRANSFER MEMORY

## Uso del Monitor

Iniciar el emulador de commodore 128 seleccionando *Aplicaciones -> Otras -> Commodore 128*.

Para ingresar al monitor ejecutar el comando:

```
MONITOR
```

ó

```
SYS 1024
```

### R - Muestra los registros de la CPU

Ejecutar:

```
R
```

Donde:

```
PC: Program Counter
IRQ: Interrupt vector
AC: Content of ACcumulator
XR: Content of X-index Register
YR: Content of Y-index Register
SP: Content of Stack Pointer
```

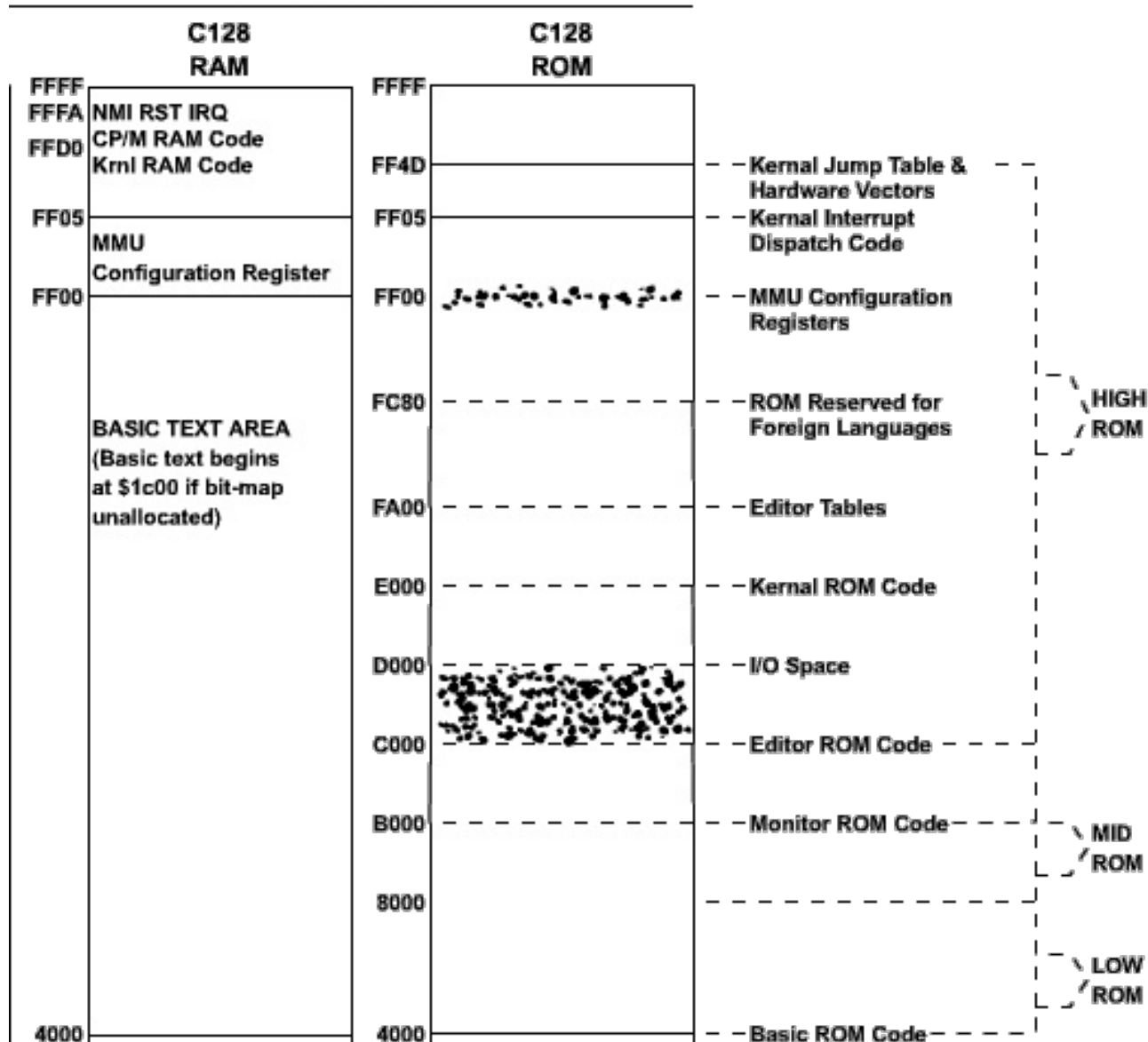
### M - Muestra un mapa de memoria

Sin dirección inicial, nos muestra las direcciones 00000 a 000B0)

Para ver a partir de una dirección específica, se la pasa como parámetro:

M 00000

## COMMODORE 128 MODE MEMORY MAP



### F - Llena un rango de direcciones con un valor

F 00040 0004F FF

Vemos el cambio efectuado

M 00000

Ahora llenemos otro rango de direcciones:

F 00090 0009F FF

UPS !!!

Reiniciar.

Tipear NEW

Crear el siguiente programa

```
10 PRINT "HOLA MONITOR!"  
20 END
```

RUN

Ingresa nuevamente al monitor

```
MONITOR
```

Vemos el área de texto de los programas

```
M $1C00
```

## H - Busca en un rango de direcciones una cadena ASCII o Hexa

H 00000 00FFF 'HOLA

M 00200

## G - Ejecuta el código a partir del valor almacenado en el PC

G XXXX Ejecuta el código a partir de la dirección XXXH

F 01000 01100 FF

G 01000

@ - Muestra el estado del floppy

## Referencias

- <https://www.c64-wiki.com/wiki/TEDMON>