

PAK

FF81 : sets VIC, set keyboard buffer to 10
set light blue foreground, ~~clears~~ clears
screen, homes cursor, CIA 1 at 60Hz.

FFD4 : ~~clears RAM up to \$03FF (not stack)~~
turns off SID (not clears the rest)

FF9F : read keyboard. puts key into
keyboard buffer where getin can
recover it. (alters a,x,y)

FFE4 : getin (left in A)

poke 1,55 = rom basic

poke 1,54 = basic off

poke 1,53 = basic/kernal off

FCE2 : reset routine.

FFB1 : listen drive / printer

FFB4 : talk drive / printer

FFFC / FFFD
jumps here to
after RESET

JSR \$FDA3

110 init
SID INIT

PH-

1FDA A9 03	LDA #03
1FDC 8D A9 03	STA #03A9
1FDE 8D 15 D0	STA #0015
1FE2 AD 10 D0	LDA #0010
1FE5 09 03	ORA #03
1FE7 8D 10 D0	STA #0010
1FEA A9 60	LDA #60
1FEC 8D 00 D0	STA #0000
1FEF A9 5A	LDA #5A
1FF1 8D 01 D0	STA #0001
1FF4 A9 20	LDA #20
1FF6 8D 02 D0	STA #0002
1FF9 A9 66	LDA #66
1FFB 8D 03 D0	STA #0003
1FFE EA	NOP
1FFF EA	NOP
2000 A9 00	LDA #00
2002 85 02	STA #02
2004 A9 30	LDA #30
2006 85 03	STA #03
2008 A9 00	LDA #00
200A 85 04	STA #04
200C A9 31	LDA #31
200E 85 05	STA #05
2010 A9 02	LDA #02
2012 8D F8 07	STA #07F8
2015 A9 04	LDA #04
2017 8D F9 07	STA #07F9
201A A9 01	LDA #01
201C 8D 27 D0	STA #D027
201F A9 07	LDA #07
2021 8D 28 D0	STA #D028
2024 A9 00	LDA #00
2026 85 FB	STA #FB
2028 8D A7 02	STA #02A7
202B 8D A8 02	STA #02A8
202E 8D 21 D0	STA #D021
2031 EA	NOP
2032 EA	NOP
2033 A5 FB	LDA #FB
2035 F0 0D	BEQ #2044
2037 CF F8 07	DEC #07F8

LDA #03
STA \$D015

ack in \$2073
\$2070
\$20B9
\$20BE

routes

images

kleuren

teller

FC

ldd \$FC
BEQ 2
DEC \$FC
JMP \$2051
LDA #0A
STA #FC

wacht
loop

2033 LDA \$FB

```
203D A3 00 LDA #$00
203F 85 FB STA $FB
2041 4C 4F 20 JMP $204F
2044 EE F8 07 INC $07F8
2047 EE F9 07 INC $07F9
204A A9 01 LDA #$01
204C 85 FB STA $FB
204E EA NOP
204F EA NOP
2050 EA NOP
2051 A9 01 LDA #$01
2053 2C 10 D0 BIT $D010
2056 F0 13 BEQ $206B
2058 CE 00 D0 DEC $D000
205B AD 00 D0 LDA $D000
205E D0 08 BNE $2068
2060 A9 FE LDA #$FE
2062 2D 10 D0 AND $D010
2065 8D 10 D0 STA $D010
2068 4C 97 20 JMP $2097
206B AC A7 02 LDY $02A7
206E C0 FF CPY #$FF
2070 D0 1A BNE $208C
2072 A9 60 LDA #$60
2074 8D 00 D0 STA $D000
2077 A9 5A LDA #$5A
2079 8D 01 D0 STA $D001
207C AD 10 D0 LDA $D010
207F 09 01 ORA #$01
2081 8D 10 D0 STA $D010
2084 A9 00 LDA #$00
2086 8D A7 02 STA $02A7
2089 4C 97 20 JMP $2097
208C B1 02 LDA ($02),Y
208E 8D 01 D0 STA $D001
2091 CE 00 D0 DEC $D000
2094 EE A7 02 INC $02A7
2097 A9 02 LDA #$02
2099 2C 10 D0 BIT $D010
209C F0 13 BEQ $20B1
209E CE 02 D0 DEC $D002
20A1 AD 02 D0 LDA $D002
20A4 D0 08 BNE $20AE
20A6 A9 FD LDA #$FD
20A8 2D 10 D0 AND $D010
20AB 8D 10 D0 STA $D010
20AE 4C DD 20 JMP $20DD
20B1 AC A8 02 LDY $02A8
20B4 C0 FF CPY #$FF
20B6 D0 1A BNE $20D2
20B8 A9 60 LDA #$60
20BA 8D 02 D0 STA $D002
20BD A9 66 LDA #$66
20BF 8D 03 D0 STA $D003
20C2 AD 10 D0 LDA $D010
20C5 09 02 ORA #$02
20C7 8D 10 D0 STA $D010
20CA A9 00 LDA #$00
20CC 8D A8 02 STA $02A8
20CF 4C DD 20 JMP $20DD
20D2 B1 04 LDA ($04),Y
20D4 8D 03 D0 STA $D003
20D7 CE 02 D0 DEC $D002
20DA EE A8 02 INC $02A8
20DD EA NOP
20DE EA NOP
20DF EA NOP
20E0 A2 DD LDX #$DD
20E2 A0 DD LDY #$DD
20E4 C8 INY
20E5 D0 FD BNE $20E4
20E7 E8 INX
20E8 D0 F8 BNE $20E2
20EA 4C 33 20 JMP $2033
20ED 00 BRK
20EE 00 BRK
20EF 00 BRK
20F0 00 BRK
20F1 00 BRK
```

in bit 0 een 1 of een 0
= MSB aan(?) of uit(?)
~~BEQ~~ als uit => branch.

- BEWEGEN SPRITES
- JOYSTICK UIT LEZEN
- SCROLLEN
- SCORE BYHOUDEN
- TRACK BYHOUDEN
- COLLISIONS BYHOUDEN
- MOTOR GELUID
- plof ploffen

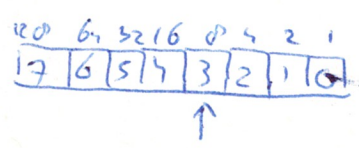
dere
in
er
uit
te
slopen

Eventueel
+ ~~FD~~ FD
en FD = RND
van te voren

dere
in
er
uit
te
slopen.

BIT

in bit 3 in positie 35
een 1 of een 0?



```
LDA #$00
BIT $35
BEQ ALSNUL
```

ALSTEEN ~~ALSTEEN~~ L RTS
ALSNUL RTS

320 px. sprite scroll.
[op ongelijke hoogte en afstand]

HOOFDSTUK :
ONDERWERP :

schrijver		distributiekringen		datum		vervangt	
HOOGOVENS		INFOBANDEN AUTOMATISERING		code		blad	
ESTEL							

HOOFDSTUK :
ONDERWERP :

schrijver		distributiekringen		datum		vervangt	
HOOGOVENS		INFOBANDEN AUTOMATISERING		code		blad	
ESTEL							

ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd en/of openbaar gemaakt, dan wel aangevend, anders dan bij of ten behoeve van Hoogovens IJmuiden BV., zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Hoogovens IJmuiden BV.