

Asm80 アセンブラー

実行方法

コマンドプロンプトで実行します。

asm80 ソースファイル名

コメント

セミコロンから行末まではコメントとなります。

定数

10 進定数	1 つ以上の 0~9
16 進定数	0~9 で始まり 0~9 または A~F と末尾の H または\$で始まり 0~9 または A~F
文字定数	シングルのまたはダブルクォーテーションで囲まれた文字

シンボル

シンボルに使える文字はアルファベットと_ . ? @です。2 文字目以後は数字も使えます。

演算子

以下の演算子を使用できます。

単項

+	正符号
-	負符号
HIGH	上位バイト
LOW	下位バイト
NOT	反転(1 の補数)

二項

+	加算
-	減算
*	乗算
/	除算
MOD	剰余
SHL	左シフト
SHR	右シフト
AND	論理積
OR	論理和
XOR	排他的論理和

優先順位は以下の通りです。

優先順位	演算子
1	*, /, MOD
2	+, -
3	SHL, SHR
4	AND
5	OR, XOR

疑似命令

INCLUDE	他のファイルを挿入します。
PUBLIC	シンボルを他のモジュールから参照可能にします。
EXTERN EXT	他のモジュールのシンボルを参照します。
CSEG	この命令以後をコードセグメントに配置します。
DSEG	この命令以後をデータセグメントに配置します。
EQU	定数を定義します。
DEFB DB	バイト定数配置します。
DEFW DW	ワード定数配置します。
DEFS DS	メモリ領域を確保します。

独自機能

相対ジャンプの置き換え

相対ジャンプ先が範囲外の場合、絶対ジャンプに置き換えられます。

複数命令

|で区切ることで、1行に複数の命令を記述できます。

構造化命令

IF-ELSE-ENDIF

記述	機能
IF 条件 ブロック 1	条件が真の場合はブロック 1、偽の場合はブロック 2 を実行します。ELSE ブロックは省略可能です。
ELSE ブロック 2	
ENDIF	

DO-WHILE-WEND

記述	機能
DO ブロック 1 WHILE 条件 ブロック 2 WEND	ブロック 1 を実行し、条件が成立する限りブロック 2 を繰り返します。

DO-DWNZ

記述	機能
DO ブロック DWNZ	B レジスタをデクリメントした結果がゼロになるまでブロックを実行します。

LinkLE リンカー

実行方法

コマンドプロンプトで実行します。

`linkle` 出力ファイル名 コードセグメントアドレス データセグメントアドレス オブジェクトファイル名...

セグメントアドレスには、`4000-4fff,2000` のように複数範囲を指定できます。

拡張子の指定により、出力ファイルの形式は以下のようになります。

拡張子	形式
CMT	PC-8001 エミュレーター用
P6	PC-6001 エミュレーター用(ローダー付き)
MZT	MZ エミュレーター用
CAS	MSX エミュレーター用
RAM	PASOPIA エミュレーター用 RAMPAK2
PRG	JR-100 エミュレーター用
CJR	JR-200 エミュレーター用
L3	ベーシックマスターレベル 3 エミュレーター用
CAS	MSX エミュレーター用
T64	Commodore64,VIC-20 エミュレーター用
HEX	インテル HEX フォーマット
S	モトローラ S レコードフォーマット
上記以外	コードセグメントの内容そのまま(アドレス情報なし)