-------------------------------------------------------------------------------

! EAW/WFVM ! LB-Technik aus BASIC (Variante 1: nachladbar) ! 1/85 ! Seite 1 !

!-----------------------------------------------------------------------------!

! !

! 1.BASIC - Start !

! --------------- !

! !

! Beim Starten von BASIC muß der verfügbare Anwenderbereich durch Eingabe !

! von: !

! &8F00 !

! eingeschränkt werden. !

! !

! !

! 2.S V C - Routinen zur Arbeit mit der Ein- und der Ausgabetabelle !

! ----------------------------------------------------------------- !

! !

! 2.1. Setzen aller Werte in einer Tabelle: !

! ------- !

! !

! SVC 0,0, eor\_extern , eor\_intern , kommando , anf.adr.\_kodetab. , !

! parity , eof , konvrout.\_adr , richtung , 0,70,0,&9004 !

! !

! + 0 eor\_extern EOR - Zeichen auf Lochband !

! + 1 eor\_intern EOR - Zeichen für BASIC (immer 0DH) !

! + 4 kommando Kommando - Byte für die Lochbandroutine !

! Bit 0 ... nicht benutzt !

! 1 = 0 ... Transport rückwärts bei Lesen !

! 1 = 1 ... Transport vorwärts bei Lesen !

! 2 = 0 ... keine EOR-Umwandlung !

! 2 = 1 ... EOR auf LB in 0DH bzw. !

! 0DH in EOR auf LB umwandeln !

! 3 = 0 ... keine Kodekonvertierung !

! 3 = 1 ... Kodekonvertierung !

! 4 ... nicht benutzt !

! 5 = 0 ... NUL und DEL lesen !

! 5 = 1 ... NUL und DEL überlesen !

! 6 = 0 ... ungerade Parität (Bit 7=1) !

! 6 = 1 ... gerade Parität (Bit 7=1) !

! 7 = 0 ... ohne Parität !

! 7 = 1 ... mit Parität !

! + 5, 6 anf.adr.\_kodetab. Anfangsadresse von Anwenderkodetabelle(n) !

! +11 parity Paritätsverknüpfungszeichen !

! Eingabe: eingelesenes\_Zeichen AND parity !

! Ausgabe: auszugebendes\_Zeichen OR parity !

! +12 eof EOF - Zeichen auf Lochband !

! (bei Einlesen dises Zeichens wird ein Vermerk !

! in der BASIC-Variablen "ER$" eingetragen) !

! +19,20 konvrout.\_adr. Adresse einer Anwenderroutine für die Lochband- !

! kodekonvertierung !

! richtung Eingabe = &49 bzw. 73 !

! Ausgabe = &4F bzw. 79 !

! !

! !

! 2.2 Setzen eines Wertes auf einen gezielten Tabellenplatz !

! ------- !

! !

! SVC 0,0, rel.\_tabadr. , wert , richtung , 1,70,0,&9004 !

! !

! rel.\_tabadr. relative Tabellenadresse die verändert werden soll!

! (siehe 2.2 erste Spalte) !

! wert Wert, welcher in der Tabelle gesetzt werden soll !

! !

-------------------------------------------------------------------------------

-------------------------------------------------------------------------------

! EAW/WFVM ! LB-Technik aus BASIC (Variante 1: nachladbar) ! 1/85 ! Seite 2 !

!-----------------------------------------------------------------------------!

! !

! 2.3. Standardeintrag für Ein- bzw. Ausgabe im binären Format !

! ------- (Anwendung bei USR-Routine und bei BASIC-Programmein-/-ausgabe) !

! !

! SVC 0,0, richtung , 2,70,0,&9004 !

! !

! (eor\_extern=1EH, eor\_intern=0DH, eof=19H, !

! kommando: Eingabe= 2 /Ausgabe= 0 , !

! parity : Eingabe=7FH/Ausgabe=80H, !

! anf.adr.\_kodetab. und konvrout.\_adr. gleich Null) !

! !

! 2.4. Standardeintrag für Ein- bzw. Ausgabe im ASCII- Kode !

! ------- !

! !

! SVC 0,0, richtung , 3,70,0,&9004 !

! !

! (eor\_extern=1EH, eor\_intern=0DH, eof=19H, !

! kommando: Eingabe=E6H/Ausgabe=C4H, !

! parity : Eingabe=7FH/Ausgabe=80H, !

! anf.adr.\_kodetab. und konvrout.\_adr. gleich Null) !

! !

! 2.5. Standardeintrag für Ein- bzw. Ausgabe im EIA- Kode (Anwenderkode) !

! ------- !

! !

! SVC 0,0, richtung , 4,70,0,&9004 !

! !

! (eor\_extern=80H, eor\_intern=0DH, eof=19H, !

! kommando=AEH, !

! parity : Eingabe=EFH/Ausgabe=10H !

! konvrout.\_adr.=Standardkonvertierung mit einer Tabelle, !

! anf.adr.\_kodetab.=Adresse der EIA-Kodetabelle bzw. einer !

! anderen generierten Standardtabelle) !

! !

! !

! 3. Routinen zur Byte- Ein-/Ausgabe !

! ---------------------------------- !

! !

! 3.1 Eingabe !

! ------- !

! !

! SVC 0,0,75,0,&9004 : Z = USR(X) : SVC 0,44,0 !

! !

! SVC 0,0,75,0,&9004 schaltet USR-Routine auf LB-Eingabe um !

! Z = USR(X) liest das nächste Zeichen vom Lochband !

! auf die Variable "Z" . !

! (X ist eine Dummy-Variable) !

! SVC 0,44,0 schaltet USR-Routine auf Standard zurück !

! !

! 3.2 Ausgabe !

! ------- !

! !

! SVC 0,0,76,0,&9004 : X = USR(Z) : SVC 0,44,0 !

! !

! SVC 0,0,76,0,&9004 schaltet USR-Routine auf LB-Ausgabe um !

! X = USR(Z) stanzt den Wert der Variablen "Z" auf !

! Lochband aus !

! SVC 0,44,0 schaltet USR-Routine auf Standard zurück !

! !

! !

-------------------------------------------------------------------------------

-------------------------------------------------------------------------------

! EAW/WFVM ! LB-Technik aus BASIC (Variante 1: nachladbar) ! 1/85 ! Seite 3 !

!-----------------------------------------------------------------------------!

! !

! 4. Routinen zur Ein-/Ausgabe mit BASIC !

! -------------------------------------- !

! !

! 4.1. Eingabe !

! ------- !

! !

! SVC 0,0,71,0,&9004 : INPUT ... : SWITCH0 !

! !

! SVC 0,0,71,0,&9004 schaltet Konsoleninput auf Lochbandeingabe !

! !

! !

! 4.2. Ausgabe !

! ------- !

! !

! SVC 0,0,72,0,&9004 : PRINT ... : SWITCH0 !

! !

! SVC 0,0,72,0,&9004 schaltet Konsolenoutput auf Lochbandausgabe!

! !

! !

! 5. Routinen zur Ein-/Ausgabe von BASIC Programmen !

! ------------------------------------------------- !

! !

! 5.1. Eingabe !

! ------- !

! !

! SVC 0,0,73,0,&9004 : LOADA : SVC 0,65 !

! !

! SVC 0,0,73,0,&9004 schaltet Readerkanal auf Lochbandeingabe !

! SVC 0,65 schaltet Readerkanal zurück !

! !

! !

! 5.2. Ausgabe !

! ------- !

! !

! SVC 0,0,74,0,&9004 : SAVEA : SVC0,65 !

! !

! SVC 0,0,74,0,&9004 schaltet Stanzerkanal auf Lochbandausgabe !

! SVC 0,65 schaltet Stanzerkanal zurück !

! !

! !

! 6. Fehler-Byte in der BASIC-Variablen "ER$" !

! -------------------------------------------- !

! !

! wenn MID$(ER$,7,1) = "1" dann wurde als letztes Zeichen ein !

! EOF gelesen !

! !

! wenn MID$(ER$,7,1) = "2" dann wurde als letztes Zeichen ein !

! EOR gelesen !

! !

! Bei allen anderen Zeichen wird MID$(ER$,7,1) = "0" gesetzt. !

! !

! !

! !

! !

! !

! !

! !

! !

-------------------------------------------------------------------------------