

Załączone archiwum zawiera:

Emulator\_DSM-51\_ver3 – pozwalający na sprawdzenie poprawności działania programów.

- > DSM-51\_x86.exe – wersja dla systemów 32-bitowych.
- > DSM-51\_x64.exe – wersja dla systemów 64-bitowych.
- > DSM-51\_Any\_CPU.exe – wersja dla systemów 32-bitowych i 64-bitowych.
- > HD44780.ROM – ROM wyświetlacza LCD.
- > DSM-51.ROM – ROM DSM51.
- > DSM-51\_Any\_CPU\_linux.sh. - wersja dla systemów linux.

Do pracy emulatora w systemach windows wymagane jest środowisko .NET Framework. W systemach linux, przed przejściem do pracy, konieczne jest zainstalowanie oprogramowania *wine*, które pozwala uruchamiać programy pisane dla systemów windows (w tym nasz emulator).

kompilator – pliki niezbędne do kompilacji kodu.

- > asemw.exe – kompilator ASEM51.
- > compile.bat – skrypt kompilujący dla systemów windows. Wynik kompilacji można odczytać w oknie.
- > compile\_gui.sh – skrypt kompilujący dla systemów linux. Wynik kompilacji można odczytać w oknie.
- > compile.sh – skrypt kompilujący dla systemów linux.

Skrypty *compile* można uruchamiać poprzez dwukrotne kliknięcie LPM. W katalogu *kompilator* powinien znajdować się tylko jeden plik z kodem przeznaczonym do kompilacji. Nie ma znaczenia jak nazywa się plik z kodem, ważne, żeby miał rozszerzenie *asm*. W systemach linux, przed przejściem do pracy, konieczne jest zainstalowanie oprogramowania *wine*, które pozwala uruchamiać programy pisane dla systemów windows (w tym nasz kompilator i emulator).

Po przygotowaniu środowiska:

1. Rozpakuj archiwum *DSM51.zip*.
2. W podkatalogu *kompilator* utwórz nowy plik tekstowy o dowolnej nazwie i rozszerzeniu *asm*, np. *code.asm*.
3. Wprowadź kod testowy do pliku przy użyciu edytora, np. Geany w wersji portable:

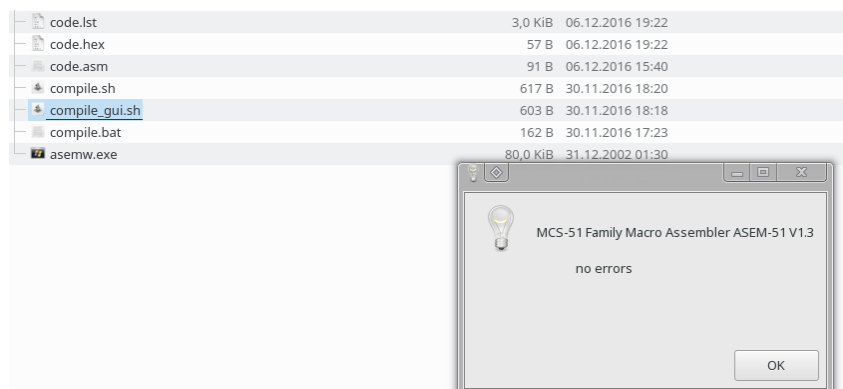
[http://portableapps.com/apps/development/geany\\_portable](http://portableapps.com/apps/development/geany_portable)

```
ORG 0000h
_RESET:
    LJMP _INIT

ORG 0100h
_INIT:
    CLR 097h
_LOOP:
    NOP
    LJMP _LOOP

END
```

Zapisz zmiany i skompiluj uruchamiając odpowiedni skrypt kompilujący. Pamiętaj, żeby zawsze sprawdzić, czy nie wystąpiły błędy kompilacji.



Jako rezultat kompilacji pojawią się pliki wynikowe *code.lst* oraz *code.hex*.