29 ноября 1986

**Файл справки для дизассемблера *DazzleStar***

**Ведение**

Этот документ - файл DZENGHLP.OVR и служит кратким введением в *DazzleStar*. Он предоставляется в случае, если у вас еще нет полного руководства, и как форма онлайн-справки.

*DazzleStar* берет CP/M-80 двоичный файл (например файл .COM или .OVR), и производит мнемоники *Zilog* Z80, или как листинг на вашем принтере или как файл.MAC для *Microsoft* M80 или других ассемблеров.

Этот файл служит введением, достаточным, чтобы вы начали и делали полезную работу. Он может быть просмотрен с ^J или распечатан с помощью *WordStar*. Чтобы получить полное руководство, обратитесь к файлу DZ--READ.ME.

Лишь немногие программы не содержат ничего, кроме инструкции, поэтому *DazzleStar* хранит таблицу разбиений (break table), чтобы указать, как каждая часть программы должна быть дизассемблирована. Существует также таблица символов (symbol table), чтобы меткам и значениям можно было присвоить любые имена (или даже фразы), которые пожелает пользователь.

**Запуск (командная строка)**

Файл, который будет дизассемблирован, должен быть определен в хвосте команды. Так как расширение .COM является самым распространенным добавляется .COM, если расширение явно не задано. Например, чтобы дизассемблировать файл THATPROG.COM, введите "DZ THATPROG" ("DZ THATPROG.COM" также работает). Другие файлы, например THATPROG.OVR, могут быть определены, задав имя полностью. Буква диска перед именем файла принимается (например, "DZ B:THATPROG").

**Окна на экране**

На экран расположены окна, которые обновляются независимо друг от друга.

┌────────────────────────────────┐

│ Строка статуса │

├────────────────────────────────┤ Опытные пользователи могут по-

│ │ давить меню, чтобы развернуть

│ Меню окна │ другие окна

Информация ├────────────────────────────────┤

о ближайших │ Окно прерываний │

разбиениях ├────────────────────────────────┤

│ │ Ваш курсор обычно

Иногда │ Окно дизассемблирования │ в этом окне

эти два ├────────────────────────┬───────┤

окна │ Окно Hex дампа или │ Окно │ Если окно дизассемблирования

объединены │ 2-е дизассемблирования │ Ascii │ очень маленькое, Ваш

└────────────────────────┴───────┘ курсор может быть в этом окне

**Перемещение по файлу**

Выбранные командные клавиши основываются на *WordStar*, поэтому вы должны быстро найти много старых друзей на клавиатуре.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **^W** Прокрутка вверх 1 строки | | **^E** Курсор вверх | **^R** Прокрутка к предыдущей странице (или поблизости) |
| **^Z** Прокрутка вниз 1 строки | | **^X** Курсор вниз | **^C** Следущая страница |
| **^^** (вверх) | также работают, позволяя использовать стрелки курсора на некоторых машинах | | |
| **^\_** (вниз) |

Фактически, также хорошо работают только одни буквы, нет необходимости использовать <Сtrl>.

**Идем дальше**

Для перемещения по файлу на короткие расстояния, используйте команды прокрутки (особенно **^C** и **^R**). Часто вы захотите перейти дальше, поэтому есть удобные способы это сделать:

|  |  |
| --- | --- |
| Перейти к  адресу и вывести на полный экран | **^A** шестнадцатеричный адрес <return> |
| **^F** перейти к адресу из 2-го и 3-го байтов инструкции, определенной курсором |
| (напоминание: **A** для адреса, **F** для ссылки) |

**Группы команд**

Некоторые коды команд состоят из двух символов в длину (подобные *WordStar*, где аналогии возможны). Они свободно сгруппированы, согласно первому символу из двух.

Группы команд следующие:

**^K**- Различные файловые команды

**^O**- На экране: как расположен экран

**^D**- Отображение прочей информации

**^Q**- Быстрый: быстрый переход в другую часть файла

**^S**- Построение таблицы символов

**^B**- Построение таблицы разбиений

**^P**- Определения встроенных параметров

**^J**- Справка

"Быстрый" не очень хорошая мнемоника для семьи ^Q, но многие из используемых аналогичны *WordStar*, например ^QR, ^QC, ^QF, ^QA, ^QV все вдохновлены *WordStar*.

**Справка!**

Когда первый символ из двух символов команды введен, если второй символ не набирается в течение разумного времени, то пользователю предлагается отображение соответствующего меню второго уровня.

**^JH2** очищает верхнюю часть экрана, чтобы предоставить больше места для отображения кода, но выключает меню.

**^JH3** включает меню снова.

**^J** <пробел> Возвращает в основное меню.

**^J** После чего-либо еще выводит на экран этот файл.

(Фактически, **JH2** и **JH3** могут быть сокращены до **J2** и **J3**, не аналогично *WordStar*, но быстрее набирать!).

**Таблица разбиений**

*DazzleStar* создает таблицу "разбиений" (названную таблицей разбиений), которая решает, как отображается каждая часть входного файла. Эта терминология может смутить вас, если вы являетесь пользователем DDT или ZSID. Не поймите этот термин неправильно - он не имеет ничего общего с контрольными точками DDT.

Таблица разбиений может быть изменена с помощью последовательностей ^Bx, обобщенных в меню ^B, и более подробно описанных в руководстве.

Существует много типов разбиений, обеспечивая вам большую гибкость. Эти, чтобы попробовать в первую очередь, удовлетворяют большинство потребностей:

**^BB** Байты (как в DB или DEFB)

**^BI** Инструкции (вид дисплея который вы получаете при запуске DZ)

**^BW** Значения слов, 16-разрядные числа (как в DW или DEFW)

**Дисковые файлы и т.д.**

**^KS** Записать .DZ файл (текстовый файл, содержащий все символы, комментарии и разбиения, таким образом, дизассемблирование может быть продолжено в другой день)

**^KR** Прочитать .DZ файл (созданный с помощью ^KS)

**^KQ** Вернуться в CP/M - ничего не сохраняя

**^KX** сохранение таблиц разбиений и символов (если изменены) и возврат в CP/M

**^KP** Печать части или всего дизассемблирования на LST: (или в файл .PRN)

**^KW** Записать часть или все дизассемблирование на диск (в .MAC файл)

**^KG** Прочитать файл "Ken Gielow" .BRK, из Z80DIS21.

**Помните**: **^KS** не занимает много времени. Вы не можете повернуть время вспять и ввести **^KS** после прекращения подачи электроэнергии или аварии головки.

**^KP**, **^KW**: просто нажмите <return> для получения наиболее разумных значений по умолчанию (значения отображаются в квадратных скобках).

**Таблица символов**

Таблицу символов можно рассматривать как несколько независимых таблиц символов - когда инструкция декодируется *DazzleStar* решает, какой символ участвует (например, ссылка на байт, ссылка на слово, метка, относительная метка, и т.д.). Когда отображается инструкция, ваше имя символа используется только тогда, когда вы попросили использовать его для этого символа. Таким образом, просто нужно указать *DazzleStar* сделать это:

LD HL,0100 (размер 256-байтового блока)

...

JP 0100 (перезапуск программы)

в:

LD HL,blocksize

...

JP start

без какой-либо путаницы между двумя целями 0100.

Команды описаны более формально в справочном разделе руководства, и намного более полные примеры приведены в учебном разделе. Теперь давайте разберем этот пример более подробно:

LD HL,0100

...

JP 0100

Переместите курсор в строку LD HL. Введите ^SIblocksize<return>. Переместите курсор в строку с JP. Введите ^SIstart<return>. Теперь, при просмотре где-то в файле со ссылкой на 0100, он покажет, 'start' или 'blocksize' соответствующим образом.

^SI обозначает "косвенный символ". Реже вам нужно будет определить символ, где вы находитесь сейчас, а не место куда ссылается инструкция. Есть много команд ^S для выполнения этого.

**Автоматическое построение разбиений и имен символов**

^SA автоматически создает таблицу символов (имена, получаются из шестнадцатеричных адресов)

^SA - самый быстрый способ создать хорошее дизассемблирование. Расположите курсор в начале программы (^QR) и используйте ^SA. *DazzleStar* начинает дизассемблировать и добавляет имена в таблицу символов, пока оно идет. Если за безусловной передачей следует область, она временно отмечается как недостижимая и не дизассемблируется (чтобы избежать ввода ложных меток в таблицу символов). Каждый раз, когда найден вызов к новой подпрограмме, *DazzleStar* возвращает вам назад полный контроль. Это позволяет продвинутым пользователям исследовать подпрограмму, и возможно использовать семью команд ^P. Каждый раз, когда обнаруживается ссылка на неопределенный T-символ (в области программы) вам также передается управление, снова предоставляя продвинутым пользователям полный контроль. Для продолжения автоматического построения от того места, где она была остановлена, нажмите "." (как в "продолжение следует...").

Имя, присвоенное ^SA, использует букву, подходящую для использования символа и четырех шестнадцатеричных цифр его значения. Например, декодирование C3 34 12 в области, начинающейся с разбиения "I" (Инструкции), сгенерирует символ L1234.

Когда больше никаких проходов не требуется курсор будет находиться в конце программы, после нажатия '.'. Очистите таблицу разбиений с помощью ^BY. Для большого дизассемблирования это займет некоторое время.

**Точная настройка дисплея**

^OF, ^OS, и ^OU дают вам более тонкий контроль над тем, что представлено на дисплее. Этот вопрос обсуждается далее в руководстве. Кроме того, DZINSTAL позволяет задать начальные параметры этих и многих других настроек по вашему вкусу.

Если у вас есть инструкции, и вы все еще не можете получить отображения, распечатки и файлы точно так, как вы хотите (минус соленья, кетчуп, кунжут и 734 на каждой булочке) тогда вам трудно угодить! Напишите мне письмо, и я буду рад посмотреть, могу ли я удовлетворить ваши изысканные требования в следующий раз полностью. Очень немного людей принимают это предложение - так не просто сказать себе, "кто-то обязан уже указать на **это**".

**Комментарии**

Есть два вида комментариев, те что между строк и которые вместе с кодом. Мне нравится называть их главные комментарии и незначительные комментарии.

Вставка главного комментария:

* Переместите курсор в строку после той, где вы хотите разместить комментарий.
* Нажмите <точка с запятой>. (Экран будет обновлен с разрывом для вашего нового комментария).
* Введите комментарий, завершающийся с помощью <return>

Клавиша Backspace реализована и может использоваться при вводе до нажатия <return>, но иначе комментарий не может быть изменен. Тем не менее, вы можете позже перепечатать его полностью, и удалить старый. Не существует ограничений на количество строк комментария в любой точке. Комментарии могут быть введены в любом порядке.

Вставка незначительного комментария: почти так же, но начинается с нажатия <slash>.

**Перемещение вперед или назад на несколько байт**

Нажатие клавиши <Ctrl> одновременно с цифрой (некоторые компьютеры, расстраиваются, когда вы это делаете), вызывает перерисовку изображения от адреса текущей строки плюс значение цифры, которую вы вводили.

Например, переместите курсор в строку (возможно, первую строку подпрограммы) и введите '0'. Адрес этой строки (плюс 0 = ничто) используется в качестве первой строки экрана, и весь экран восстановится. Таким образом, '0' скользит вниз окна по коду (в зависимости, где находится курсор), но не так много, как при ^C (когда ваш курсор в нижней строке, в этом случае результат будет идентичен).

'1' полезно, если вы думаете, что смотрите на инструкции, но при декодирование выводится "out of sync".

'-' сопровождаемый цифрой вызывает... (Вы предположили?)

Эти цифровые команды особенно полезны, когда вы используете ^QA.

**Предупреждение**

Я бы очень удивился, если бы *DazzleStar* перезаписал ваши системные дорожки или произвольные части диска (и очень хотел бы услышать об этом, если это произошло). Наиболее вероятной причиной несчастных случаев является отсутствие каких-либо предупреждение, перед перезаписью существующего файл, например, используя ^KW, если файл .MAC с тем же именем уже существует.

Никакие меры предосторожности против компьютера или дисковой ошибки не предусмотрены. В частности *DazzleStar* перестанет работать, если диск, на который он пишет, станет полным. Как с любым другим программным обеспечением, сделайте **резервные копии любых файлов**, которые вам **жалко потерять**. Делайте это **регулярно**. Ничто не может устранить аварии головки.

-- Конец файла справки --

**Файл DZ--READ.ME 29 ноября 1986 Дизассемблер *DazzleStar***

(Поддерживаемое пользователем программное обеспечение)

**1. Это птица, это...**

*DazzleStar* (DZ) является интерактивным дизассемблером. Он требует систему CP/M Z80, и по крайней мере 48K ОЗУ (желательно больше). *DazzleStar* позволяет вам исследовать программу 8080 или Z80 (.COM файл) и декодировать ее в ассемблерные инструкции Z80, показывая результат на вашем экране или принтере, или производя ассемблерный исходный файл на диске. Многие команды в стиле *WordStar* (и других обычно используемых микрокомпьютерных редакторов).

Если вы использовали дизассемблер прежде, вы знаете, что восстановление и понимание программы (используя осмысленные имена для меток и содержательные комментарии) являются болезненным процессом. Никакой дизассемблер не может быть полным болеутоляющим средством. Но *DazzleStar* действительно делает боль более терпимой.

Программа *DazzleStar* большая, но не ограничивает размер дизассемблируемой программы. Эта свобода происходит из-за способа, которым *DazzleStar* читает дизассемблируемую программу, использующего технику подкачки, чтобы убедиться, что некоторые из обращений требуют его перечитать диск.

**2. Что вы получили**

У вас должен быть файл DZ-NOV86.LBR, который содержит следующее:

-CATALOG.000 Значения CRC для следующих файлов

DZ--READ.ME (Этот файл) Читайте его первым

DZ-BRIEF.DOC Распечатайте его и поместите на стене

DZ-FIXES.DOC Прошлое и будущее

DZ.COM Интерактивная программа дизассемблера

DZENGHLP.OVR Файл наложения (справка) для DZ.COM (английская версия)

DZENGMNU.OVR Файл наложения (меню)

DZENGMSG.OVR Файл наложения (сообщения)

DZINSTAL.CFA Файл данных для DZINSTAL.COM

DZINSTAL.COM Программа установки и настройки

**3. Лицензия**

Эта библиотека не является общественным достоянием. Авторское право сохраняется за автором, Джоном Вашингтоном, и все права сохранены.

Лицензия предоставляется для свободного использования и повторного дистрибуции этой библиотеки, при соблюдении следующих условий:

1. Пользователям не разрешается изменять любые уведомления об авторских правах, ни отключить отображение любого такого уведомления.
2. Повторная дистрибуция может быть сделана, только поставляя эту библиотеку точно в ее существующей форме, без дополнений, без удалений, без поправок **любого** вида.
3. Использование и повторная поставка могут быть сделаны только без прибыли, кроме случаев, когда автор предоставил предварительное письменное соглашение. Эта библиотека не может быть включена ни в какой другой пакет для продажи. Небольшая плата на покрытие затрат на носители и доставку разрешены, при условии, что автор уведомлен относительно этого намерения.

Сообщите о любых нарушениях автору. Спасибо.

**4. Предупреждение и отказ от ответственности**

Автор не будет иметь никаких обязательств или ответственности в случае любых потерь или ущерба, вызванных или предположительно вызванных, прямо или косвенно этой программой.

**5. Начало работы**

Если свой основной диск вы получили от меня, я, вероятно, включил на диск NULU.COM, NU-LU15.LBR, CRUNCH22.LBR и CRC.COM. Если вы загружали с доски объявлений, Вы почти наверняка можете найти NULU, CRUNCH и CRC в другом месте на этой доске (если вы действительно не можете, я предлагаю, обратиться за советом к системному администратору прежде, чем связаться со мной, хотя я буду рад действовать в качестве помехи).

Эти инструкции по установке предполагают, что у вас есть два дисковода. Можно установить и выполнить *DazzleStar* только с одним диском, но у меня нет такого опыта. Я имею два диска 800K и поэтому никогда не вычислял требуемый объем диска. Я предполагаю, что диски меньшей емкости будут достаточны.

Теперь у вас должен быть основной диск, содержащий файл DZ-NOV86.LBR. Мы назовем этот диск 1А. У вас должен также быть диск, содержащий NULU.COM, UNCR.COM и CRC.COM, который мы назовем диск 1B (или у вас все может быть на одном диске, если он достаточной емкости, в этом случае мы назовем его диск 1).

Ваша первая задача состоит в том, чтобы использовать NULU для разделения библиотеки на составляющие ее файлы, и затем использовать UNCR, чтобы развернуть эти файлы в рабочие версии. Поместите диск 1B (или 1) в дисковод A и нажмите ^C. Поместите пустой (но отформатированный) диск (названный нами диск 2) в дисковод B.

Введите

**B:**

**A:NULU** (Начните выполнять NULU)

Удалите диск 1B из дисковода A и замените его диском 1А (если 1А и 1B не является тем же диском, диском 1). Затем введите

**-O A:DZ-OCT86** (Откройте файл библиотеки)

**-Q \*.\*** (Извлеките и распакуйте содержимое)

**-C** (Закройте файл библиотеки)

**-X** (Выход в CP/M)

Удалите диск 1А из дисковода A и замените его диском 1B.

Введите

**B:**

**A:UNCR \*.\*** (Разуплотните все файлы)

**DIR B:**

Каждая строка завершается клавишей <return>, как обычно для CP/M.

На диске 2 теперь должны быть файлы, упомянутые в разделе 2 (выше). Ваша следующая задача состоит в том, чтобы использовать CRC.COM для проверки, что вы получили хорошие файлы, и они были правильно воссозданы. Поместите диск 1А в дисковод A, и выполните "теплую" загрузку (нажмите Сtrl-C). Введите

B:<return>

A:CRC<return>

Если не все CRC совпадают, или отсутствуют любые файлы, это очень серьезно - сначала сверьтесь с вашим системным администратором. Если его копия также повреждена, **срочно** свяжитесь со мной. Не пытайтесь продолжать с плохой копией.

Я слышал, что CRC.COM, который я использую (версия 5.0), может не работать должным образом в CP/M 3. Так как я использую только CP/M 2.2, я не могу сообщить об этом (и я буду благодарен рекомендациям от пользователей знающих CP/M 3).

Теперь, когда у вас есть хорошая версия... Прежде, чем что-либо делать дальше, **сделайте копию** и поместите свой основной диск на полку от греха подальше.

Если у вас есть принтер, вы можете счесть полезным распечатать следующие файлы:

**DZ--READ.ME** (Этот файл)

**\* DZ-BRIEF.DOC**

**DZ-FIXES.DOC**

**\* DZENGHLP.OVR**

Файлы, отмеченные "\*", находятся в формате "документа" *WordStar*, и поэтому их наиболее легко распечатать при помощи *WordStar*. Если у вас нет *WordStar*, вы все же можете получить разумную распечатку при помощи принтера (или BIOS CP/M), который игнорирует старший бит символов. Некоторые принтеры обрабатывают старший бит как сигнал использовать курсив. Если вам это не нравится, возможно, существует escape-последовательность, которая отключает эту функцию. Проверьте руководство своего принтера. Для принтера *Epson* можно попробовать

**PIP LST:=CON:<return>**

**<escape><hash or pound><ctrl-Z>**

Однако некоторые принтеры обрабатывают старший бит как графические символы без любых средств подавления их, в этом случае вы не будете иметь много радости. Поэтому попробуйте, например

**PIP DZENGHLP.TXT=DZENGHLP.OVR[Z]<return>**

и распечатайте новый файл DZENGHLP.TXT, который производит PIP.

**6. Вы уже видели трейлер, теперь смотреть фильм!**

*DazzleStar* должны использовать коды управления экраном, чтобы добиться его внушительного дисплея. Так как эти коды не одинаковы для каждого компьютера, вы не можете запустить *DazzleStar* "прямо из коробки" (если вы не используете терминал *Hazeltine 1500*). Сначала вы должны выполнить DZINSTAL, который изменяет DZ.COM, чтобы работать должным образом на вашем экране. Поместите диск 2 в свой диск A. Нажмите **^C**.

Введите

**DZINSTAL<return>**

DZINSTAL представит вам пункты меню. Он прост в использовании, при условии, что вы будете сопротивляться любому искушению, чтобы выбрать пункт меню, который устанавливает вас в экспертном режиме.

Размер экрана считается не более 25 строк на 80 столбцов.

Ожидается, что большинство экранов будет 24 строки, хотя возможно и 16 будет достаточно (хотя и раздражающе маленький, если вы также хотите меню). *DazzleStar* могут быть использованы на *Epson Geneva PX-8* (только восемь строк). Однако вы должны быть очень опытным пользователем, потому что отображение меню не возможно. Ну, я иногда использую его сам на *PX-8*, и действительно доволен им, но я предполагаю, что могу справедливо утверждать, что был **очень** опытным пользователем *DazzleStar*!

[Примечание для пользователей с очень маленьким объемом диска: во время установки единственными требуемыми файлами являются DZINSTAL.COM, DZINSTAL.CF1, DZ.COM]

Сконфигурировав DZ.COM, Вы готовы начать дизассемблирование.

Выберите что-то довольно маленькое, чтобы запуститься с, допустим, EXAMPLE.COM и введите

**DZ EXAMPLE<return>**

[Примечание для пользователей с очень маленьким объемом диска: DZ.COM требуется только для начальной загрузки программы и поэтому может быть на другом диске. Файлы наложения DZ\*.OVR должны быть на диске по умолчанию (хотя это может быть изменено с помощью DZINSTAL). Если .OVR файл не будет найден, то DZ будет работать, но будет довольно шифрованный.]

**7. Проблемы**

Не просто написать инструкцию по установке, которая хорошо работает на любой машине, и для каждого пользователя. Но я хотел бы. Поэтому расскажите мне свои страшные истории, на основании чего, я могу сделать лучше в следующий раз. Спасибо.

**8. Вы видели фильм, теперь получите книгу!**

Если вы следовали этим указаниям, в них достаточно информации, чтобы позволить вам эффективно использовать *DazzleStar*. Но чтобы в полной мере использовать его, получите руководства. Есть три руководства:

"Установка и настройка", "Учебник" и "Справочник". Для получения руководств отправьте форму заказа (см. файл DZ-FORMS.DOC) вместе с вашим вступительным взносом.

... Это то, как было раньше , но жизнь слишком беспокойна в настоящее время для меня, чтобы тратить время на печать и переплет. Ищите другую библиотеку под названием DZDOCS86.LBR. Это содержит текст руководств. Фактически, моя жизнь так беспокойна в настоящее время, что мне нужны регулярные дозы мышечного релаксанта. Так что если вы находите *DazzleStar* увлекательным, то я оценил бы небольшой вклад в мой локальный бюджет.

Большое спасибо пользователям, которые поддерживали более ранние версии *DazzleStar*. Эта новая версия - прямой результат вашей поддержки.

**9. Обратная связь**

Я хотел бы получить ваши идеи и комментарии, будь то общие или подробные, позитивные или негативные, все, что касается *DazzleStar*.

Контакт: John Washington { Джон Вашингтон }

Washington Electronics and Systems Ltd

33 Turnoak Avenue, Woking, Surrey, GU22 0AJ, England.

Если вы хотите ответ, **вы должны** вложить британские почтовые марки, или долларовую банкноту или небольшую сумму в вашей местной валюте. Я - типичный англичанин с щедрым сердцем (бесплатная реклама для английского Совета по туризму!), но расходы на доставку действительно делают дыру в моем бумажнике.

**Сводка команд *DazzleStar* (по функциям) 13 октября 1986**

**Перемещение курсора**

**E** Переместить курсор на одну строку вверх

**X** Переместить курсор на одну строку вниз

**QE** Переместите курсор к верхнюю часть окна

**QX** Переместите курсор к нижнюю часть окна

**Прокрутка и перемещение по файлу**

**R** Экран вверх

**W** Строку вверх

**Z** Строку вниз

**C** Экран вниз

0 Обновить изображение от этой строки

**-n** Перейти назад в расположение <цифра> в файле

**n** Перейти вперед в расположение <цифра> в файле

**QR** Перейти в начало файла

**QC** Перейти в конец файла

**QV** Возврат к предыдущей позиции в файле

**Дополнительные**

**A** Адрес - перейти к любой части файла

**F** Следовать к символом, упомянутому в этой строке

**V** Визуализация в нижем окне области связанной с текущим курсором

**Y** Удаление символа или комментария этой строки

**;** Добавить главный комментарий непосредственно выше этой строки

**/** Добавить незначительный комментарий вместе с этой строкой

**^U** Остановить команду (Сtrl-U, не просто U)

**Справка**

**JH1** Подавить меню полностью

**JH2** Подавить отображение меню, оставив больше места на экране.

Вторичные меню появляются после задержки

**JH3** Вернуть меню назад

**J** и что-нибудь еще постранично выводит на экран файл DZENGHLP.OVR

**Файловые операции и выход в CP/M**

**KS** Сохранить таблицу разбиений и таблицу символов в файл .DZ

**KR** Прочитать файл .DZ

**KP** Распечатать часть или весь файл

**KW** Записать часть или весь файл в файл .MAC

**KQ** Выход (без сохранения) и возврат в CP/M

**KX** Выход (после сохранения таблиц, если необходимо) в CP/M

**Различные быстрые функции и функции поиска**

**QF** Поиск значения(й)

**QA** Найти, плюс повиноваться командной строке

**L** QF/QA снова

**QB** Найти следующее разбиение и показать оттуда

**QS** Найти следующий символ и показать оттуда

**QT** Найти следующий символ или разбиение и показать оттуда

**QI** Найти ссылку для этого операнда (при разработке)

**QL** Найти ссылку для этого адреса (при разработке)

**Отображение**

**DB** Отобразить таблицу разбиения

**DS** Отобразить таблицу символов

**DT** Отобразить обе таблицы разбиений и символов

**На экране**

**OR** Разбить около вершины экрана (т.е. весь шестнадцатеричный дамп)

**OC** Разбить в конце экрана (т.е. все дизассемблирование)

**OO** Разбить в текущей позиции курсора

**OV** Разбить как при запуске

**OF** Тумблер "Отображение фиктивного символа"

**OU** Тумблер "Отображение символа пользователя"

**OS** Определить символ для разделения пользовательского символа

**OZ** Внутренняя диагностика, бесполезно для обычных пользователей

**Таблица разбиений**

BB Байты

BI Инструкции

BL Метки

BW Слова (числа, не адреса) обычный lo/hi

BX Слова, как BW, но hi/lo

BR Относительные смещения (например, DW label-$)

BM Сообщения и байты

BC Сообщения в стиле DC/DEFM

BN Только цифры

BH Шестнадцатеричное основание

BD Десятичное основание

B2 Двоичное основание

B0 Завершенная нулем строка, и затем инструкции

B7 Строка завершенная символом с установленным 7 битом, и затем инструкции

B$ Завершенная долларом строка, и затем инструкции

**Таблица символов**

**SI** Косвенный (т.е. символ в дизассемблированной инструкции)

**SB** Байт

**SL** Метка

**SR** Относительная метка

**ST** Таблица (например, LD HL,T1234)

**SW** Слово

**S?** Удовлетворяет всем типам ссылок

**SY** Удалить все символы (2 этапа)

**SA** Автоматическое построение таблиц разбиения и символов

. Продолжение авто-построения

**Параметры**

P0 Встроенный параметр, длина переменной завершенной нулем

P$ Встроенный параметр, длина переменной завершенной долларом

PB Встроенный параметр, 1 байт

PW Встроенный параметр, 1 слово

**Сводка команд *DazzleStar* (алфавитно-цифровой порядок)**

**0** Обновить изображение от этой строки

**-n** Перейти назад в расположение <цифра> в файле

**n** Перейти вперед в расположение <цифра> в файле

**;** Добавить главный комментарий непосредственно выше этой строки

**/** Добавить незначительный комментарий вместе с этой строкой

**.** Продолжение авто-построения

A Адрес - перейти к любой части файла

**B$** Завершенная долларом строка, и затем инструкции

**B0** Завершенная нулем строка, и затем инструкции

**B2** Двоичное основание

**B7** Строка завершенная символом с установленным 7 битом, и затем инструкции

**BB** Байты

**BC** Сообщения в стиле DC/DEFM

**BD** Десятичное основание

**BH** Шестнадцатеричное основание

**BI** Инструкции

**BL** Метки

**BM** Сообщения и байты

**BN** Только цифры

**BR** Относительные смещения (например, DW label-$)

**BW** Слова (числа, не адреса) обычный lo/hi

**BX** Слова, как BW, но hi/lo

**C** Прокрутить до следующего экрана

**DB** Отобразить таблицу разбиения

**DS** Отобразить таблицу символов

**DT** Отобразить обе таблицы разбиений и символов

**E** Переместить курсор на одну строку вверх

**F** Следовать к символом, упомянутому в этой строке

**JH1** Подавить меню полностью

**JH2** Подавить отображение меню, оставив больше места на экране.

Вторичные меню появляются после задержки

**JH3** Вернуть меню назад

**J** и что-нибудь еще постранично выводит на экран файл DZENGHLP.OVR

**KP** Распечатать часть или весь файл

**KQ** Выход (без сохранения) и возврат в CP/M

**KR** Прочитать файл .DZ

**KS** Сохранить таблицу разбиений и таблицу символов в файл .DZ

**KW** Записать часть или весь файл в файл .MAC

**KX** Выход (после сохранения таблиц, если необходимо) в CP/M

**L** Сделать последний QF/QA снова

**OC** Разбить в конце экрана (т.е. все дизассемблирование)

**OF** Тумблер "Отображение фиктивного символа"

**OO** Разбить в текущей позиции курсора

**OR** Разбить около вершины экрана (т.е. весь шестнадцатеричный дамп)

**OS** Определить символ для разделения пользовательского символа

**OU** Тумблер "Отображение символа пользователя"

**OV** Разбить как при запуске

**OZ** Внутренняя диагностика, бесполезно для обычных пользователей

**P0** Встроенный параметр, длина переменной завершенной нулем

**P$** Встроенный параметр, длина переменной завершенной долларом

**PB** Встроенный параметр, 1 байт

**PW** Встроенный параметр, 1 слово

**QA** Найти, плюс повиноваться командной строке

**QB** Найти следующее разбиение и показать оттуда

**QC** Перейти в конец файла

**QE** Переместите курсор к верхнюю часть окна

**QF** Поиск значения(й)

**QI** Найти ссылку для этого операнда (при разработке)

**QL** Найти ссылку для этого адреса (при разработке)

**QS** Найти следующий символ и показать оттуда

**QR** Перейти в начало файла

**QT** Найти следующий символ или разбиение и показать оттуда

**QV** Возврат к предыдущей позиции в файле

**QX** Переместите курсор к нижнюю часть окна

**R** Перейти к предыдущему экрану (или около того)

**S?** Удовлетворяет всем типам ссылок

**SA** Автоматическое построение таблицы символов

**SB** Байт

**SI** Косвенный (т.е. символ в дизассемблированной инструкции)

**SL** Метка

**SR** Относительная метка

**ST** Таблица (например, LD HL,T1234)

**SW** Слово

**SY** Удалить все символы (2 этапа)

**^U** Остановить команду (Сtrl-U, не просто U)

**V** Визуализация в нижем окне области связанной с текущим курсором

**W** Прокрутить к расположению, сразу предшествующему верхней строке

**X** Переместить курсор на одну строку вниз

**Y** Удаление символа или комментария этой строки

**Z** Прокрутить одну строку вниз

**Файл DZ-FIXES.DOC 29 ноября 1986**

Этот файл включает краткое сравнение с предыдущей версией *DazzleStar*.

С момента последнего крупного выпуска *DazzleStar* (DZ-FEB86.LBR), было два маленьких патча (Apr86 и Jun86). Этот новый выпуск полностью заменяет эти версии, и даже старые файлы с такими же именами не следует смешивать с новым. В некоторых случаях проводятся проверки, чтобы предупредить вас, если происходит смешивание, но бывают и другие случаи, которые дадут непредсказуемый результат, так что не следует смешивать элементы из разных версий. Файлы символов .DZ, которые вы, возможно, генерировали с предыдущей версией программы, совместимы с новой (но обратное не верно, поэтому не используйте Feb86, как только вы начали создавать файлы .DZ с новой версией).

**Изменения DZINSTAL**

Программа DZINSTAL была переработана, чтобы быть более меню ориентированной. Ее должно быть проще использовать начинающим. Однако, если вы говорите DZINSTAL, что вы эксперт, вы получаете доступ к мешанине дополнительных опций (не пытайтесь повторить это до тех пор, пока вы имели *DazzleStar* отлично работающим в течение нескольких дней, и чувствуете, что пора разрушить его!).

Если вы считаете свою первую установку трудной то я был бы благодарен, если бы вы нашли время записать некоторые примечания, описывая свои впечатления и отправьте их мне. Я никогда не испытываю затруднений при выполнении установки, но могло быть серьезное основание для этого!

Были добавлены новые терминалы к обширному поддерживаемому списку. Были добавлены перекрестные ссылки. Например, вы найдете терминал *Lear Siegler ADM* независимо от того, ищете ли вы под 'L' или 'A', и пользователи *Apple* найдут *Soroc* по ссылке на 'S'. Опять же, если вы находите трудности во время установки, действительно важно сообщить мне - я очень хорошо знаю, что трудности во время установки могут быть достаточной причиной, чтобы заставить меня прекратить пробовать программу.

Одна вещь, которая вряд ли будет исправлена в DZINSTAL является его вялое чтение определений терминалов. Так как вы не будете устанавливать различные терминалы очень часто (несколько раз?) я не считаю это серьезным недостатком.

В случае, если вы не уверены, какой терминал эмулирует ваша машина, или вам придется прибегнуть к вводу кодов управления экраном индивидуально, DZINSTAL теперь предлагает вам быструю проверку позиционирования курсора и подсветки. Это находится в стадии разработки, так что не доверять ему полностью - доказательство работоспособности *DazzleStar* находится в выполнении (самого DZ). Но я надеюсь, что это поможет вам определять очевидные проблемы (как получение обратного порядка столбец/строка) и проверить свои идеи быстрее, чем раньше.

Я предполагал расширить DZINSTAL, чтобы иметь возможность посмотреть вашу сконфигурированную копию VDE, Turbo Pascal, Dbase 2 или что-то еще, и выяснить, как управлять вашим экраном отдельно. Однако, кажется так мало интереса к этой идее, что я еще не приступил к ней.

**Изменения DZ**

Старые команды BA и SA были отброшены. Вместо этого есть новая команда SA, более интерактивная, чем прежде. Если Вы готовы поработать, чтобы получить полное дизассемблирование, новый SA определенно стоит попробовать (я использовал его сам в течение нескольких месяцев - если вы сможете показать мне что-то лучше, что буду очень вам благодарен!). Она даже позволяет вам обработать вызовы, с последующими встроенными параметрами (см. новое семейство команд P).

Включена поддержка для чтения файлов .BRK от Z80DIS21 Кена Гилова {Ken Gielow}. Попробуйте (не протестированную) команду KG. Кен, если ты это читаешь -- ты получил мое письмо авиапочтой? У меня больше нет никаких оснований для этой команды, поэтому она будет удалена в следующей версии, если я не получу запроса.

Директива .PHASE (команда BO) теперь поддерживается как можно более полно. Несколько .PHASE допустимы, и код может быть даже переставлен. Конечно, два блока кода в том же месте - головная боль - блок, который находится в файле позже, становится скрытым. Чтобы не делать *DazzleStar* слишком большим .PHASE не может быть удален (если вам необходимо сделать это, выйдите и используйте свой любимый текстовый редактор с файлом .DZ).

Формат файла .DZ немного отличается для получения информации BO. Однако старый формат также распознается. Поддержка старого формата будет, вероятно, прекращена в будущем.

Команда SY теперь удаляет только фальшивые символы. Что-либо еще кажется слишком опасным.

Команда BY удаляет избыточные разбиения (полезна после сеансов SA). Невероятно медленная, но ее ускорение сделало бы *DazzleStar* больше.

Есть много внутренних изменений. В частности поиск в таблице символов раньше происходил линейно, теперь поиск осуществляется, используя метод деления пополам. В результате отображение на экране намного быстрее.

**Вероятные ошибки**

Незначительные комментарии (команда /) находятся все еще в почти таком же состоянии, как она была в Feb86. Вы можете обнаружить, что ввод таких комментариев заставляет экран быть обновленным, как будто символ или разбиение исчезли. Почти наверняка ничего не потеряно. Попытайтесь вызвать восстановление изображения экрана (например, QE0). Во время тестирования я даже нашел редкие ситуации, когда таблица символов стала неисправной, и только KX, перезапуск, и KR вернул все назад (KR читает файл .DZ без адресов в любом порядке). Но мне кажется, я это исправил (однако, обстоятельства сложны, поэтому трудно быть уверенным, что я поймал их все).

Области слов, троек или четверок, используются для отображения как мусор, если вы не запустили экран с "правильного" адреса. *DazzleStar* теперь умнее, и резервирует несколько байтов в этих ситуациях. Однако один раз я видел что-то, что выглядело, как будто это делалось в другом месте, возможно сразу после отображения области троек.

Насколько я не люблю посылать вне что-то с известными или предполагаемыми ошибками, они, кажется, не достаточно серьезные, чтобы оправдать задержку этого выпуска.

Не должно быть никаких обстоятельств, при которых вы получаете небольшое сообщение "Error", а затем буквы и четыре шестнадцатеричные цифры. Если это произойдет, я хотел бы знать.

**Commodore C-128**

Большое спасибо Крис Бэйли {Chris Bailey} (посетившему Англию из Техаса) за помощь в подтверждении того, что предварительный выпуск этих версий DZINSTAL и DZ работают на его C-128. И отсутствие спасибо вообще Джону Коллинз {John Collins) из Commodore, который добровольно предложил выполнить эту проверку, взял несколько моих дисков и отказывается отдавать их несмотря на десятки звонков.

**Распространение**

Если этой версии уже больше года, попытайтесь найти более позднюю версию. К сожалению, я не могу изъять устаревшие версии.

**ДОСКИ ОБЪЯВЛЕНИЙ:**

Основываясь на прошлом опыте, многие доски объявлений будут содержать будущие версии *DazzleStar*. Первыми, вероятно, будут:

**Северная Англия:**

MBBS Leconfield, sysop Martin Taylor, 0401 50745 300 & 1200/75 baud. В моем (пусть и ограниченном) обзоре британских досок, как мне кажется эта одна из лучших, которые я нашел для "технарей" с системным администратором, который не предлагает ерунду за редким исключением, когда он озадачен для ответа. Большое спасибо, Мартин.

**Южная Англия:**

London West, sysop John Bolton, 0895 420164 300 & 1200/75

**Северная Америка:**

MWUG-1, Winnipeg, sysop Terry Smythe, (204) 832-4593

Еще раз спасибо за все мегабайты, Terry!

**Австралия:**

Никаких подробностей пока нет, но в этом месяце я получил телефонный звонок от кого-то из Salisbury Heights с действительно древним *DazzleStar*. Надеюсь, это скоро приведет к контакту с австралийским системным администратором.

**Ирландия:**

Я подозреваю, что у ирландцев есть слишком много причин запускать доски объявлений (телефонные счета там измеряются в кувшинах золота). Мой ирландский друг Rory O'Farrell был подопытным кроликом *DazzleStar* начиная с запуска, и щедрый со своим временем и идеями. Если вы - один из многих, познакомивших с Rory, я рекомендую, чтобы вы принесли диск в своем ранце при прохождении его входной двери в графстве Уиклоу (Wicklow).

**Вне земли:**

Контакт с внеземным системным оператором не установлен. Означает ли это, что система команд Zilog не внедрена во всей галактике?

**DISKS:**

Диски могут быть получены в почти любом формате из:

PD SIG, 138 Holtye Rd, East Grinstead, Sussex RH19 3EA

Telephone 0342 313883

Род Смит {Rod Smith} и его помощники из PD Sig предлагают превосходную услугу по умеренным ценам (как только вы согласитесь на годовую подписку).

Несколько корреспондентов предложили мне подать *DazzleStar* в библиотеку группы британских пользователей CP/M. У группы есть широкий выбор программного обеспечения и волонтер-библиотекарь, который делает блестящую работу, копирование в различных форматах, эффективно обрабатывает заказы. Я пытался представить программу этой библиотеке в 1985. Больше чем после шести месяцев она все еще не была выпущена, таким образом, я попросил отозвать ее (к тому времени, я написал другую версию). Возможно мне не повезло, но пуганая ворона куста боится. Я был бы рад услышать хорошие новости, и повторно рассмотреть. Их журнал - восхищение, и я так много в нем нахожу, что в моей в ванне - вода ледяная, когда я переворачиваю последнюю страницу. Настоятельно рекомендую.

При первом запуске программы на месте справки отображается следующий текст:

Вы только что проснулись с ужасным похмельем. В комнате с вами есть экран с ужасной коллекцией мнемоник и шестнадцатеричных цифр. На Запад чайник и немного быстрорастворимого кофе. Юг - дискеты, на которых вы вчера вечером разумно сделали резервные копии перед использованием этой программы. Не паникуйте! В то время пока вы распечатываете руководства, у вас есть как раз достаточно времени, чтобы купить Джону Вашингтону пару пива. Он нуждается в них почти так же, как вы ... Нажмите пробел.