

Rechercher

OK

Latest news
denoscene
CPC Games
280 Coding
hardwares
CPC Utility
emulators
FORUM

★ CODING ★ AMSLIVE ★ AMSLIVE n°10 - CPC (S)OS 2ème PARTIE : LA MÉMOIRE (2/2) ★

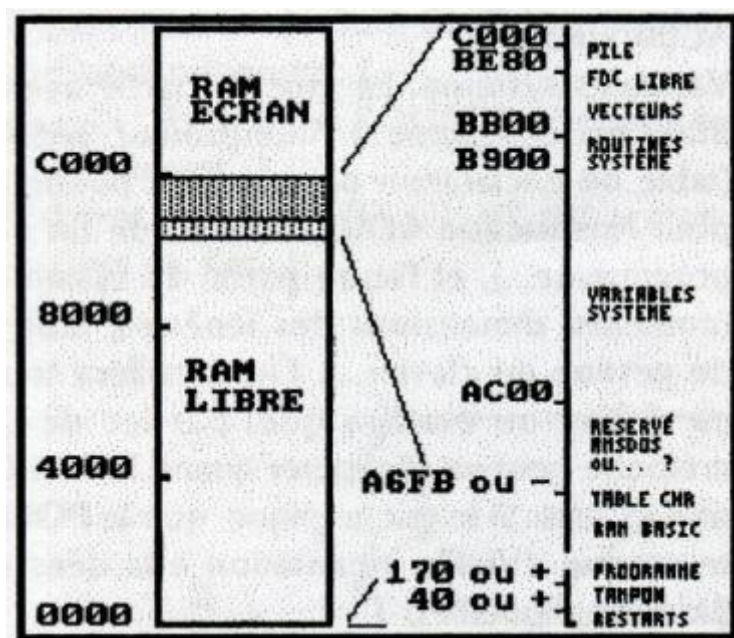
AMSLIVE n°10 - Memoire du CPC 2

[Coding Amslive](#)

Au menu, cartographie de la mémoire. On va parler de vecteurs, de routines système... Encore un article particulièrement dédié au programmeur en assembleur. Que voulez-vous, on ne se refait pas.

Vous vous êtes procuré une RAMCARD ? Pour utiliser conjointement plusieurs programmes en ROM, ceux-ci doivent se partager la mémoire. Autant savoir comment elle est disposée ! Quant à l'augmentation de mémoire, même avec 2 Mo au c, heu, au dos de votre CPC, vous obtiendrez des Memory full. Le BASIC est capricieux et il faut savoir s'y retrouver dans les 64 1ers ko avant de s'attaquer à la RAM supplémentaire. On ne met pas de peau d'ours pour ménager sa monture, comme dirait l'autre.

Le schéma décrit sommairement l'organisation de la mémoire. Allons-y pour le détail.



0000 - 003F:

Les ReStart Ici sont casées des petites routines dont l'objectif commun est d'appeler d'autres routines en ROM ou en RAM suivant les paramètres envoyés. La particularité des adresses 0, 8, 10, 18, 20, 28, 30, 38 est qu'on peut les atteindre avec les instructions RST 0, RST 8... respectivement (ou RST 0, RST 1, cela dépend de l'assembleur utilisé). Ces instructions ne prennent qu'un octet, au lieu de 3 pour un CALL. Les codes placés ici sont la réplique de ceux placés au même endroit de la ROM. Ainsi, quelque soit la configuration en cours, on peut y sauter sans hésiter.

Plusieurs adresses remarquables :

- 0, où se situe la routine de réinitialisation, Le système n'y va jamais, vous pouvez donc y installer une routine de votre cru (mais de 8 octets au maximum !).
- 30, réservé à l'utilisateur. Une autre routine possible de 8 octets !
- 38, le RST appelé lors d'une interruption. En 38, il y a un saut à des adresses différentes suivant le modèle de CPC.