

Manuel technique des TO8, TO9, TO9+

Couverture: photo Jean-Marie Aragon

Ce volume porte la référence
ISBN: 2-7124-0248-0

© Cedic-Vifi International 1987

2e édition revue et augmentée

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Sommaire

Avant-propos	13
Première partie: Présentation des produits	15
Caractéristiques générales du TO9	17
Carte mémoire du TO9	19
Répertoire des différents registres	19
Caractéristiques générales du TO8	21
Carte mémoire du TO8	23
Caractéristiques générales du TO9+	24
Carte mémoire du TO9+	25
Répertoire des différents registres concernant les unités centrales TO8, TO9+	26
Deuxième partie: Analyse matérielle du TO9	29
1. Analyse générale	31
Conception générale	32
2. Le 6809 E dans le TO9	34
Principe fondamental	34
Interconnexion du 6809 E et de ses bus	35
3. Système de mémorisation	37
Les ROMS	37
Commutation des slots	38
Commutation des banques	38
Fonctionnement d'ensemble	39
Routines de commutation	39
Les RAMS	39
Fonctionnement d'une 4416	40
Principe fondamental	40
Forme de l'adressage	42
Organisation mémoire vive du TO9	42
Sélections	42
Lecture-écriture des RAMS	44
Routine de commutation de banques	44

4. La gestion du système	46
Les décodages d'adresse	46
La génération des fonctions	47
Le gate array système	48
Description fonctionnelle	48
5. Le système de visualisation du TO9	52
Généralités	52
Construction globale de l'écran	52
Construction de la fenêtre active	53
Configuration de base	54
Gate array d'affichage et modes d'affichage	54
Rôle du circuit I-27	54
Description du circuit	55
Les différents modes d'affichage	57
Circuit de palette	67
Description fonctionnelle de l'IGV	68
Programmation de la palette	69
Exemple de routine simple	70
Circuit d'incrustation	71
6. Les interfaces parallèles	73
Utilisation du 6846 dans le TO9	73
Description fonctionnelle	73
Adresses des registres internes	74
Utilisation du 6821 dans le TO9	75
F.....	76
Adresses des registres internes	76
6. Les interfaces parallèles	76
7. La gestion du clavier et des périphériques	77
Utilisation du 6850 dans le TO9	77
Description	77
Le clavier	79
Présentation	79
Signaux échangés avec l'unité centrale	80

Troisième partie: Analyse matérielle du TO8	89
1. Analyse générale	91
Conception générale - Description	92
2. Le 6809 E dans le TO8	95
3. Gestion de la mémoire morte	96
Description des logiciels	96
Commutation des logiciels	96
Sélection d'une page moniteur	97
Sélection entre logiciels résidents et cartouche	98
Sélection des quatre banques de logiciels internes	98
Synthèse de fonctionnement	99
4. Les mémoires vives	100
Fonctionnement d'une 41256	101
Organisation générale	101
Sélections et correspondances	102
Ecriture et lecture des RAMS	103
5. Le gate array mode page	105
Définition du mode page	105
Gestion de la mémoire vive	106
Structure du circuit	106
Traitement des signaux multiplexés	108
Les registres de traitement	110
Description et programmation des registres accessibles en écriture	110
Description des registres accesssibles en lecture pour D0 = 0	114
Description des registres accesssibles en lecture pour D0 = 1	115
6. Le gate array mode page dans le TO8	117
Organisation du registre de traitement "système 1"	117
Diagramme des signaux multiplexés	118
Association entre adressage physique et adressage logique	119
Espace "cartouche"	119
Espace "écran"	120
Espace "système"	121
Espace "données"	121
Gestion de l'affichage	124
Gestion des couleurs du cadre	125
Les décodages d'adresses	126
Sélection de l'espace moniteur	126
Sélection de l'espace cartouche	126

Sélection de la zone des périphériques externes	127
Sélection du contrôleur de drive	127
Tableau récapitulatif	128
Gestion du crayon optique	128
7. Chaîne de visualisation	130
8. Les interfaces	132
Le 6846	132
Partie ROM	132
Partie PIA	133
Partie TIMER	134
<u>Adresses des registres internes</u>	134
Le 6821 système	134
Le 6821 Musique et jeux	135
Description des broches	135
<u>Adresses des registres internes</u>	137
Le 6804	138
<u>Interfacage du clavier</u>	139
Fonctionnement	139
9. Le contrôleur d'unités de disquettes	141
Branchements du THMFC1	141
Description et programmation des registres	143
Spécification d'un secteur	146
Quatrième partie: Analyse matérielle du TO9+	147
1. Conception générale - Description	150
2. Extension intégrée	156
Cinquième partie: Le moniteur	157
1. Généralités	159
2. Gestion alphanumérique de l'écran	162
Générateurs de caractères alphanumériques	162
Alphabet standard G0	162
Alphabet G2	163
Caractères utilisateurs	163
Affichage des caractères alphanumériques	163
Positionnement des caractères	165
Programmation du curseur	165
Détermination de la fenêtre de travail	167
Retour du curseur coin gauche	169

Descente d'une ligne	169
Remontée d'une ligne	169
Retour au début de ligne	169
Effacements divers	170
Effacement de la fenêtre	170
Extinction et allumage du curseur	170
<hr/>	170

Affichages particuliers	171
Caractères accentués, alphabet G2	171
Caractères Télétel	173
Séquences d'échappement	175
Programmation des couleurs	176
Programmation des modes d'affichage	178
Dimension des caractères	179
Traitements divers	180
Affichage alphanumérique par la routine PLOT	181

3. Gestion graphique de l'écran	183
Mémorisation en RAM forme et couleur	183
Commutation couleur	183
Commutation forme	183
Allumage ou extinction d'un point graphique	183
Tracé d'un segment de droite	186
Dessiner avec des caractères	188

4. Lecture de l'écran	190
Lecture d'un point graphique	190
Lecture d'un caractère	191
Caractère normal	191
Minuscule accentuée ou c cédille	191
Caractère de l'alphabet G2	191

5. Gestion du clavier	193
Lecture rapide du clavier	193
Décodage du clavier	194
Programmation du clavier	196
Périphériques du clavier	197
Test des boutons du périphérique	198
Lecture du périphérique	198

6. Gestion du light pen	200
-------------------------------	-----

9. Gestion du lecteur-enregistreur de cassettes	206
10. Contrôleur de disquettes	207
Gestion physique	207
Format BASIC MICROSOFT	209
Table d'allocation des fichiers	210
Le catalogue	210
11. Programmation de la palette	212
Ecriture-lecture d'un registre de couleurs	213
Programmation complète de la palette	215
Correspondance mode d'affichage-registres de couleurs	216
Fichier PALETTE-CFG	218
12. Génération de sons	219
Création d'un bip	219
Création musicale	219
13. Commutation des mémoires ROM	222
14. Accès à l'extramoniteur	224
15. Gestion des interruptions	225
16. Initialisation	227
17. Informations complémentaires	228
<hr/>	<hr/>
Registres du moniteur (page 0)	229
<hr/>	<hr/>
Sixième partie: L'extramoniteur	233
1. Généralités	235
Principe de base	235
Initialisation de l'extramon	236

Remplissage d'une zone	246
Le micro-interpréteur graphique MIG	247
Codage et décodage d'images	253
3. Les tortues	255
Généralités	255
Initialisation	255
La visibilité	255
Le déplacement	256
La direction	256
La rotation	257
La taille	257
La trace	258
La vitesse	258
Le positionnement	259
La compilation d'une forme	260
Exemple d'une tortue en mouvement	261
4. Les mathématiques	263
Généralités	263
Description des accumulateurs	263
Echanges mémoires et accumulateurs	265
Liste des fonctions mathématiques	265
5. Le DOS	269
Initialisation du DOS	269
Cache disque	270
Ouverture d'un fichier	271
Lecture d'un caractère	272
Ecriture d'un caractère	272
L'accès direct	272
Fermeture d'un fichier	273
Lecture du catalogue	273
Lecture du nom d'une disquette	274
Backup d'une disquette	274
Lecteur source différent du lecteur destination	274
Lecteur source égal lecteur destination	274
Fiche de routines	275
Copie d'un fichier	275
Destruction d'un fichier	276
Changement de nom d'un fichier	277
Initialisation d'une disquette	277
Place libre sur une disquette	277
Taille d'un fichier	278
Numéro d'enregistrement courant	278
Exemple d'utilisation	279
6. L'éditeur	280

7. L'interpréteur musical	282
8. Les messages d'erreurs en anglais	283
9. Le DOS ICONIQUE	285
Généralités	285
Sélection d'un fichier	285
Saisie d'un nom de fichier	286
Sélection du lecteur courant	287
Appel au DOS ICONIQUE	288
10. Informations complémentaires	289
Extramon sous BASIC 512	289
Les numéros de fonction ou routine d'extramon	289
Les equates d'extramon	291
Annexe : La connectique	295

Avant-propos

Cet ouvrage propose une étude matérielle et logicielle approfondie des trois unités centrales TO9, TO8, TO9+.

La première partie présente les caractéristiques des machines. Le lecteur trouvera plus particulièrement le détail des cartes mémoires et les adresses des registres programmables, indispensables à tous ceux qui veulent s'aventurer dans les différents recoins de leur micro-ordinateur.

Les seconde, troisième et quatrième parties traitent de l'étude matérielle de chaque produit. Le sujet est systématiquement abordé à partir d'un synoptique représentant les différents circuits. Chaque élément du synoptique est ensuite repris et traité en particulier. A l'aide de schémas à caractère didactique, toutes les fonctions "vitales" sont exposées dans un esprit d'analyse et de synthèse qui devrait permettre facilement de comprendre leur fonctionnement (c'est du moins le vœu des auteurs).

L'analyse logicielle est exposée dans les cinquième et sixième partie, abordant respectivement l'étude du moniteur et de l'extramonitor. Plusieurs chapitres détaillent les fonctions spécifiques telles que la gestion alphanumérique ou graphique de l'écran, la scrutation du clavier, etc.

Les routines sont présentées chacune sous forme de fiche technique de programmation, indiquant son nom, le point d'entrée, les registres ou paramètres d'entrée et de sortie, ainsi que son rôle. Cette fiche comporte souvent un programme de démonstration ou un exemple d'utilisation.

Ainsi, nous espérons que les fanatiques de la programmation en assembleur, toujours à l'affut d'informations techniques "croustillantes", trouveront matière à réflexion. De même, les acharnés du fer à souder désirant construire des interfaces en tout genre pourront puiser dans ce livre des informations utiles à leur étude (une annexe traitant de la connectique leur est spécialement destinée).

Enfin, à tous les curieux de nature qui veulent, par principe, mieux connaître leur machine, nous souhaitons une bonne lecture.

Page Blanche

Première partie

Présentation des produits

Page Blanche

Les trois appareils THOMSON cités dans cet ouvrage, bien que dissemblables, restent très proches par certains aspects. Ce livre mène l'étude matérielle des trois produits selon un ordre chronologique correspondant à leur apparition. Le TO9, premier du nombre, sert logiquement de référence au TO8 ; le TO9+, dont la technologie découle du TO8, vient s'inscrire, quant à lui, en comparaison avec ses deux aînés. Ainsi, dans les troisième et quatrième parties concernant le TO8 et le TO9+, nous invitons constamment le lecteur à se reporter en "amont" aux parties traitant d'un fonctionnement identique.

Caractéristiques générales du TO9

Succédant au TO7/70, le TO9 est apparu en 1985 comme un ordinateur familial haut de gamme. Aux possibilités multiples, il s'est plus particulièrement affirmé au niveau du graphisme. Dans la taille des "huit bits", il figure comme un des meilleurs micro-ordinateurs de sa génération.

La description ci-après passe en revue la technologie et les différentes caractéristiques de l'unité centrale :

- Microprocesseur utilisé : 6809 E d'origine MOTOROLA EFCIS.
- Organisation mémoire morte : 136 Ko de ROM dont
 - 8 Ko pour les moniteurs (système et lecteur de disquettes)
 - 32 Ko pour le BASIC 128 et l'EXTRA-MONITEUR (slot 0 banques 0 et 1),
 - 32 Ko pour le BASIC 1, la page d'en-tête, réglage de la palette et le DOS ICONIQUE (slot 0 banques 2 et 3),
 - 2 × 32 Ko pour les progiciels PARAGRAPHÉ et FICHES ET DOSSIERS (slots 1 et 2),
 - 16 ou 64 Ko sont réservés à une cartouche extérieure (slot 3).
- Organisation mémoire vive : 128 Ko de RAM dont:
 - 16 Ko pour la partie écran et 16 Ko utilisateur non commutables,
 - 96 Ko en 6 banques utilisateur de 16 Ko chacune et commutables (banques 0 à 5),
 - 64 Ko peuvent être ajoutés comme extension (application en disque virtuel).
- Utilisation de trois "gate array" :
 - un gate array pour les décodages d'adresses,
 - un gate array principal pour la gestion générale du système, dont l'exploitation du crayon optique,

– un gate array pour les huit modes d'affichage :

mode TO7,
mode bit-map 4 couleurs,
mode 80 colonnes,
mode page 1,
mode page 2,
mode superposition 2 pages,
mode bit-map 16 couleurs,
mode superposition 4 plans.

Ces modes sont un compromis entre la définition de l'image et le nombre de couleurs, l'augmentation de l'un se faisant au détriment de l'autre.

- Utilisation d'un circuit de palette pour définir les 16 teintes exploitables parmi les 4 096 et d'un système d'interfaçage vidéo-son (prise SCART, incrustation, vidéo composite).

- Utilisation de trois circuits d'interface MOTOROLA EFCIS dont :

- un 6821,
- un 6846,
- un 6850,

permettant de gérer, plus particulièrement chacun, une imprimante en mode CENTRONICS, le LEP (magnétophone), le clavier. Dans le bloc clavier un monochip du type 6805 assure le transfert des informations séries apportées par les touches, par la souris ou par les paddles.

- Un circuit contrôleur de lecteur de disquettes assure la commande d'un lecteur-enregistreur de disquettes 3,5 pouces simple face, ainsi que d'une unité extérieure dont le standard peut être en 5,25 pouces et double face.
- Une série de trois connecteurs arrière permettent le branchement de trois extensions différentes (contrôleurs et interfaces).
- Un quatrième connecteur arrière est destiné à recevoir l'extension disque virtuel.

Carte mémoire du TO9

Adresses	Désignation	Commentaires
\$0000-\$3FFF	ROM(4 SLOTS)	Logiciels résidents et cartouche
\$4000-\$5FFF	RAM écran A	8 Ko partie A (forme)
	RAM écran B	8 Ko partie B (couleurs)
\$6000-\$60FF	RAM	Page 0 du moniteur
\$6100-\$9FFF	RAM	Non commutable
\$A000-\$DFFF	RAM données	Banques commutables de 6 à 10 (extension)
\$E000-\$E7AF	ROM moniteur	Partie lecteur de disquettes
\$E7B0-\$E7BF	Zone libre	Réalisations particulières
\$E7C0-\$E7C7	6846 système	PIA TIMER
\$E7C8-\$E7CB	6821 système	PIA interne
\$E7CC-\$E7CF	6821 jeux & musique	PIA externe
\$E7D0-\$E7D9	Contrôleur	Pour le lecteur de disquettes
\$E7DA-\$E7DD	Registres d'écran	Palette et mode d'affichage
\$E7DE-\$E7DF	6850 système	ACIA liaison clavier
\$E7E0-\$E7E3	Zone libre	Ancien contrôleur de communication non utilisable
\$E7E4-\$E7E7	Latches gate array	Gestion du crayon optique
\$E7E8-\$E7EB	Extension contrôleur de communication	ACIA pour standard RS232
\$E7EC-\$E7EF	Libres	
\$E7F0-\$E7F7	Extension IEEE	
\$E7F8-\$E7FF	Extension MODEM	
\$E800-\$FFFF	ROM moniteur	
		Partie unité centrale.

Répertoire des différents registres

Adresses	Registres	Equate
6846 système		
\$E7C0	Etat composite	CSR
\$E7C1	Contrôle port C	CRC
\$E7C2	Direction port C	DDRC
\$E7C3	Données port C	PRC
\$E7C4	Etat composite	
\$E7C5	Contrôle du TIMER	TCR
\$E7C6	TIMER poids fort	TMSB
\$E7C7	TIMER poids faible	TLSB

Adresses	Registres	Equate
6821 système		
\$E7C8	Direction/données port A	PRA
\$E7C9	Direction/données port B	PRB
\$E7CA	Contrôle port A	CRA
\$E7CB	Contrôle port B	CRB

6821 Extension jeux et musique

\$E7CC	Direction/données port A	PRA1
\$E7CD	Direction/données port B	PRA2
\$E7CE	Contrôle port A	CRA1
\$E7CF	Contrôle port B	CRA2

Contrôleur de lecteur de disquettes

\$E7D0	Etat (lecture seule)	STR
	Commande (écriture seule)	CMDR
\$E7D1	Pistes	TKR
\$E7D2	Secteurs	SECR
\$E7D3	Données	DR

Palette

\$E7DA	Données	PALETTE
\$E7DB	Adresses	PALETTE + 1

Gate array d'affichage

\$E7DC	Modes d'affichage (écrit. seule)	LGAMOD
\$E7DD	Couleurs du tour (écrit. seule)	LGTOU

6850 Système

\$E7DE	Contrôle (écriture seule)	SCR
	Etats (lecture seule)	SSDR
\$E7DF	Transmission de données (écriture seule)	STDR
	Réception de données (lecture seule)	SRDR

Adresses	Registres	Equate
Gate array système (gestion crayon optique)		
\$E7E4	Adresses A15-A8 (lect. seule) et contrôle d'interruption (écriture seule)	LGA4
\$E7E5	Adresses A7-A0 (lect. seule)	LGA5
\$E7E6	Informations complémentaires (lecture seule)	LGA6
\$E7E7	Informations complémentaires (lecture seule)	LGA7

SY6551 RS232 Contrôleur de communications

\$E7E8	Transmission (écriture seule) Réception (lecture seule)	SIOTRNSM SIORECEPT
\$E7E9	Etats (lecture seule)	SIOSTATUS
\$E7EA	Progr. reset (écriture seule)	SIORESET
\$E7EB	Commande (écriture seule)	SIOCMDE
	Contrôle (écriture seule)	SIOCNTRL

MODEM extension

\$E7F8	Direction/données port A	PORTA
\$E7F9	Contrôle port A	COMMA
\$E7FA	Direction/données port B	PORTB
\$E7FB	Contrôle port B	COMMB
\$E7FC	Inutilisé	
\$E7FD	Inutilisé	
\$E7FE	Contrôle (écriture seule)	ACIAS
	Etats (lecture seule)	ACIAS
\$E7FF	Transmission (écriture seule)	ACIAD
	Réception (lecture seule)	ACIAD

Caractéristiques générales du TO8

Destiné à remplacer son ainé, le TO7/70, ce nouveau micro-ordinateur familial milieu de gamme THOMSON, améliore ses performances grâce à une technologie avancée. Bien que de conception différente, il reprend en grande partie les caractéristiques du TO9.

Description et possibilités :

- Microprocesseur utilisé : 6809 E d'origine MOTOROLA EFCIS.
- Organisation mémoire morte : 80 Ko de ROM dont
 - 16 Ko pour les moniteurs (système et lecteur de disquettes),
 - 32 Ko pour le BASIC 512 et l'EXTRA-MONITEUR (banques 0 et 1),
 - 32 Ko pour le BASIC 1, la page d'en-tête et le réglage de la palette (banques 2 et 3).
 - 16 à 64 Ko sont réservés à une cartouche extérieure, par commutation de banques de 16 Ko internes à la cartouche.

- Utilisation d'un deuxième microprocesseur type 6804 afin d'interfacer le clavier avec le 6846 en mode de transmission série.

- Un deuxième gate array, spécialisé en circuit contrôleur de lecteur de disquettes, assure la commande d'un éventuel lecteur-enregistreur de disquettes externe, selon les trois standards :

5,25 pouces

3,5 pouces

QDD

- Une série de deux connecteurs arrière permet le branchement d'une extension

l'extension mémoire vive.

Carte mémoire du TO8

Adresses	Désignation	Commentaires
\$0000-\$3FFF	ROM	Logiciels résidents et cartouche
\$4000-\$5F3F	RAM écran A	8 Ko partie A (forme)
	RAM écran B	8 Ko partie B (couleurs)
\$5F40-\$5FFF	RAM	Reste mémoire écran réservé au système
\$6000-\$60FF	RAM moniteur	Page 0 du moniteur
\$6100-\$9FFF	RAM	Non commutable
\$A000-\$DFFF	RAM données	14 banques ou pages commutables de 16 Ko ; 16 pages supplémentaires avec extension
\$E000-\$E7BF	ROM moniteur	2 pages de 1,9 Ko pour le lecteur de disquettes
\$E7C0-\$E7C7	6846 système	PIA TIMER
\$E7C8-\$E7CB	6821 système	PIA interne

Adresses	Désignation	Commentaires
\$E7EC-\$E7EF	Libre	
\$E7F0-\$E7F7	Extension IEEE	
\$E7F8-\$E7FF	Extension MODEM	
\$E800-\$FFFF	ROM moniteur	Partie unité centrale, en 2 pages de 6 Ko.

Un espace de FFD0 à FFEF est disponible pour des évolutions futures.

Caractéristiques générales du TO9+

Succédant au TO9, le TO9+ est une machine dont les caractéristiques bien qu'améliorées restent proches de son prédecesseur; mais une nouvelle technologie, dérivée du TO8, lui confère une souplesse et une fiabilité accrues.

Comme pour les systèmes précédents, la description suivante définit les différentes caractéristiques et l'architecture générale de l'unité centrale :

- Microprocesseur utilisé : 6809 E d'origine MOTOROLA EFCIS.
- Organisation mémoire morte : 80 Ko de ROM dont
 - 16 Ko pour les moniteurs (système et lecteur de disquettes),
 - 32 Ko pour le BASIC 512 et l'EXTRA-MONITEUR (banques 0 et 1),
 - 32 Ko pour le BASIC 1, réglage de la palette, la page d'en-tête et le DOS ICONIQUE (banques 2 et 3),
 - 16 à 64 Ko sont réservés à une cartouche extérieure.
- Organisation mémoire vive : 512 Ko de RAM dont
 - 16 Ko pour la partie écran (page 0),
 - 16 Ko système - utilisateur (page 1 fixe),
 - 30 pages (2 à 32) de 16 Ko chacune et commutables.

Il existe deux types d'unité centrale pour le TO9+ :

- la sortie son synthétisé, en association avec un convertisseur numérique-analogique,
- le LEP et le crayon optique,
- le transfert des informations entre le bloc clavier et la machine.

- Utilisation d'un gate array contrôleur de lecteur de disquettes, pour gérer le

Répertoire des différents registres concernant les unités centrales TO8, TO9+

Adresses	Registres	Equate
6846	système - cf. TO9	
6821	système - cf. TO9	
6821	Jeux et musique - cf. TO9	

Contrôleur de lecteur de disquettes

\$E7D0	Etat (lecture seule)	STATO
	Commande (écriture seule)	CMD0
\$E7D1	Etat (lecture seule)	STAT1
	Commande (écriture seule)	CMD1
\$E7D2	Commande (écriture seule)	CMD2
\$E7D3	Données en écriture	WDATA
	Données en lecture	RDATA
\$E7D4	Horloge en écriture	WCLK
\$E7D5	Secteurs en écriture	WSECT
\$E7D6	Pistes en écriture	WTRCK
\$E7D7	Taille de la cellule "bit" en écriture	WCCELL

Palette - cf. TO9

Gate array mode page

\$E7DC	Modes d'affichage (écrit. seule)	LGAMOD
\$E7DD	Système 2 (écrit. seule)	

6850 (TO9+) - cf. TO9

Adresses

Registres

Equate

Gate array mode page

\$E7E4	Commutation (écrit. seule)
	Crayon optique 1 (lect. seule)
\$E7E5	RAM données (écr. seule)
	Crayon optique 2 (lect. seule)
\$E7E6	Espace cartouche (écrit. seule)
	Crayon optique 3 (lect. seule)
\$E7E7	Système 1 (écrit. seule)
	Crayon optique 4 (lect. seule)

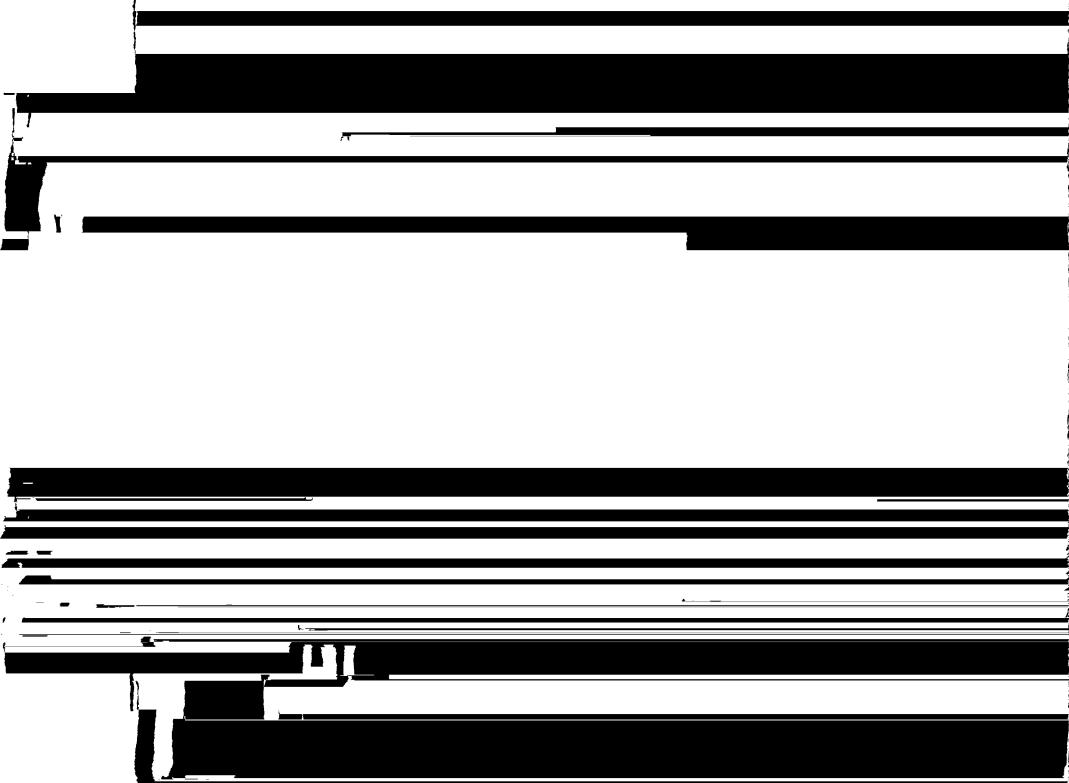
RS52932 (Contrôleur de communication) - cf. TO9

MODEM - cf. TO9

Page Blanche

Deuxième partie

Annexe 1 - Annexe mathématique



Page Blanche

1. Analyse générale

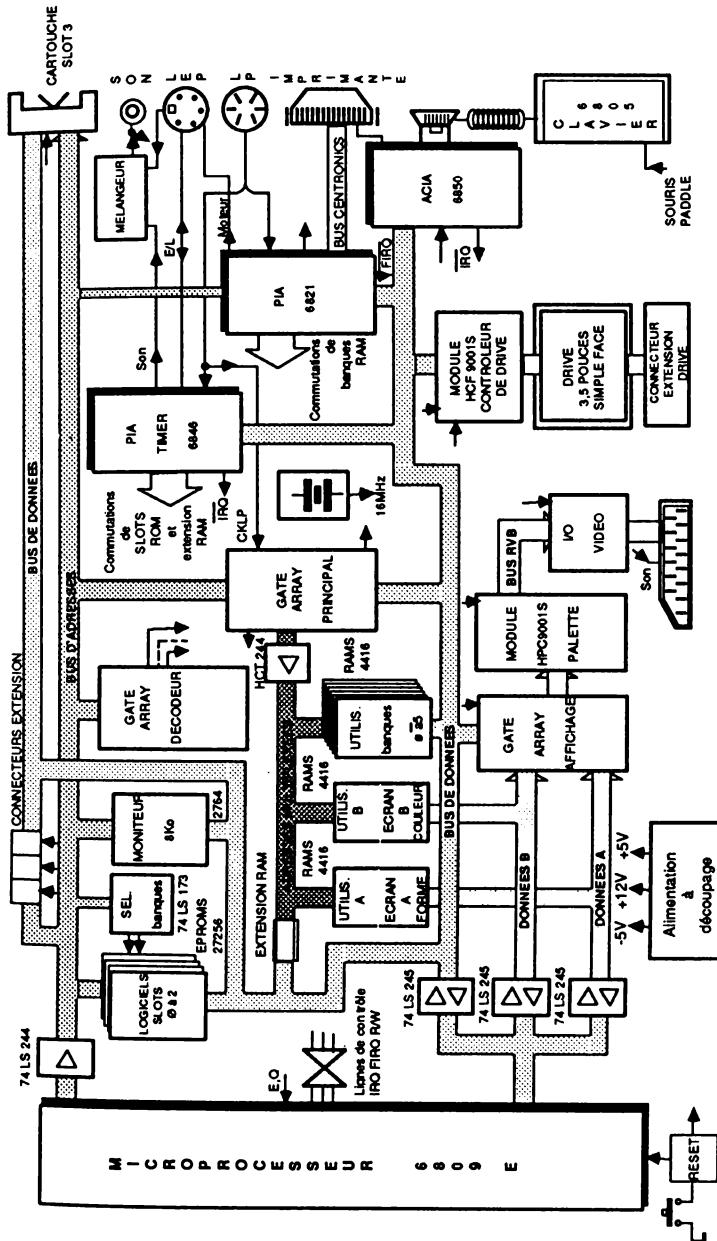


Figure 1. Synoptique de l'unité centrale TO9

Conception générale

Le micro-ordinateur TO9 est conçu autour d'un microprocesseur 6809 E, 8 bits recevant deux signaux d'horloge en quadrature (E et Q) à 1 MHz. Le bus d'adresses 16 bits bufferisé par des 74 LS 244 permet l'accès aux différentes mémoires et registres. Le bus de données 8 bits se répartit en trois groupes :

- Deux bus de données A et B de 8 bits, bufferisés et sélectés chacun par deux autres 74 LS 245 et permettant les transferts d'informations avec les deux groupes de RAMS, partie A, partie B.

Les lignes de contrôle sont constituées par les commandes de lecture-écriture (R/WN) des mémoires vives et de divers registres, ainsi que par les demandes d'interruption concernant le clignotement du curseur, le fonctionnement du clavier et du crayon optique (IRON, FIRQN).

mémoires et de l'écran pendant la phase non active du 6809 E (technique de DMA). Attaqué par une horloge mère de 16 MHz, le circuit délivre les différents signaux d'horloge et de commande du téléviseur. Il assure aussi la gestion du crayon optique (LP).

Un deuxième gate array conçoit les différents décodages d'adresses inhérents à la machine. Le troisième gate array détermine, en relation avec le codage logiciel des RAMS écran partie A et partie B, les huit modes d'affichage. Ce circuit est programmable par le bus de données principal. Il reçoit les 16 bits d'informations des mémoires vives écran par les bus de données A et B.

2. Le 6809 E dans le TO9

Principe fondamental

Depuis l'apparition du tout premier TO7, les unités centrales des micro-ordinateurs THOMSON ont un fonctionnement typique basé sur le même principe fondamental. Ce principe consiste à prendre en compte cycliquement la phase active et non active du 6809.

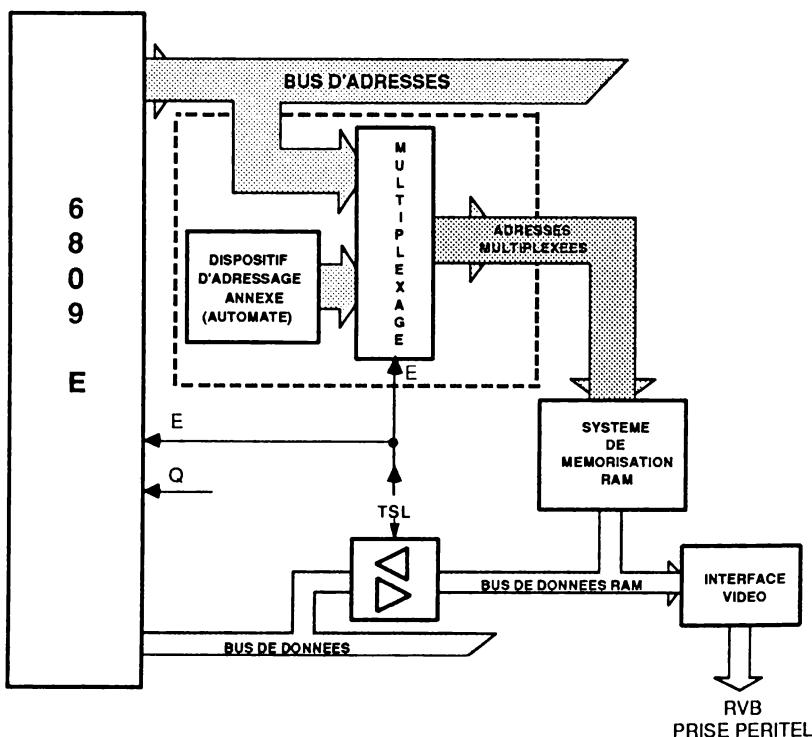


Figure 2. Dispositif fondamental dans les unités centrales Thomson 8 bits

Ainsi lorsque le signal d'horloge machine $E = 1$, le microprocesseur est dans sa phase active de fonctionnement; ce dernier adresse normalement la carte mémoire du système et réalise des échanges sur les bus de données en relation avec l'exécution de l'instruction en cours.

Lorsque E = 0, le microprocesseur est dans sa phase inactive de fonctionnement; un dispositif d'adressage annexe (automate) prend alors le relai afin d'assurer, via l'interface vidéo, le rafraîchissement de la mémoire écran et, simultanément par la même occasion, le rafraîchissement nécessaire à la technologie des mémoires vives utilisées (RAMS dynamiques). Le bus de données est déconnecté du bus de données RAM par l'intermédiaire d'un dispositif "3 états".

La commutation des adresses 6809 et des adresses du dispositif annexe s'effectue à partir d'un multiplexeur. Le signal E, alternativement à 1 et à 0 toutes les microsecondes, commande un adressage CPU et un rafraîchissement d'une durée conjointe de 500 nanosecondes (cf. figure 2).

Interconnexion du 6809 E et de ses bus

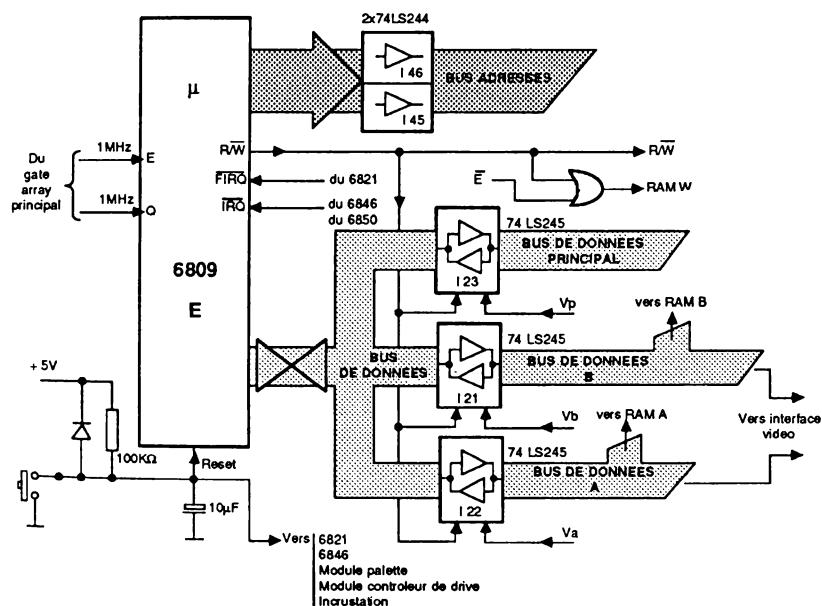


Figure 3. Le CPU et ses bus dans le T09

La figure 3 montre quelles sont les entrées-sorties utilisées sur le microprocesseur.

La fréquence d'horloge E et Q en provenance du gate array principal est de 1MHz. Le circuit de RESET utilise une constante de temps de $0,00001 \times 100000 = 1$ seconde. Afin d'adapter la sortance, le bus d'adresses est bufferisé par deux circuits 74 LS 244.

Le bus de données se répartit en trois bus dont chacun est bufferisé par un 74 LS 245 commandé en bidirectionnel par le signal de lecture écriture R/WN.

Afin d'éviter tout conflit lorsque le 6809 est en lecture, un seul des 74 LS 245 est actif à la fois, les deux autres étant en état "haute impédance". Cette action est dévolue aux commandes de validation Vp, Vb, Va. Exception faite pour Vp, elles génèrent des signaux issus de circuits combinant les décodages d'adresses correspondants avec E et R/WN. Il en résulte pour Vb et Va des actions de validation particulières, pendant la phase non active du 6809, ou lorsque le microprocesseur est en écriture.

Ainsi lorsque E = 0, le bus de données A et le bus de données B ne sont plus en relation avec le bus de données du microprocesseur, les informations en mémoire vive étant transférées automatiquement vers le système d'interfaçage vidéo.

De même, pour E = 1 lorsque le 6809 E est en écriture, les bus A et B sont connectés au bus du microprocesseur, ce qui n'apporte pas de conflit puisque les buffers sont en entrée mais permet aux données d'être présentes en entrée des RAMS 4416 bien avant que celles-ci soient elles-mêmes validées (considérations de timing).

La commande R/WN du 6809 E est envoyée à tous les registres susceptibles de travailler en lecture-écriture dans l'unité centrale. Les circuits de RAM, quant à eux, sont reliés à la commande combinée RAMW telle que :

$$\text{RAMW} = \overline{\text{R/W}} + \overline{\text{E}}$$

Avec pour E = 1 RAMW = $\overline{\text{R/W}}$
pour E = 0 RAMW = 1.

Cela signifie que pour la phase active du 6809 E, les 4416 sont commandées directement en lecture-écriture par le microprocesseur, alors que pour la phase inactive, ces mémoires sont en lecture automatique (REFRESH).

Les deux entrées d'interruption utilisées sont IRQN et FIRQN. La première sert à gérer le clignotement du curseur (sortie du TIMER 6846) et le fonctionnement du clavier (demande provenant du 6850). L'aiguillage de l'interruption est réalisé par logiciel. La deuxième assure la gestion du crayon optique ou d'un éventuel "code barre" (demande provenant du 6821).

Lorsqu'après la mise sous tension ou après une action manuelle sur la commande de RESET, le TO9 a déroulé son menu principal, le 6809 E ayant reçu par logiciel l'instruction SYNC, celui-ci cesse toute activité et se place en attente de demande d'interruption clavier. Tous ses bus sont en haute impédance. Les buffers I21 et I22 sont, par principe, déconnectés; seuls travaillent les bus RAMA et RAMB et le bus d'adresses multiplexées, en relation avec le gate array principal, pour le rafraîchissement des mémoires 4416 et de l'écran.

3. Système de mémorisation

Les ROMS

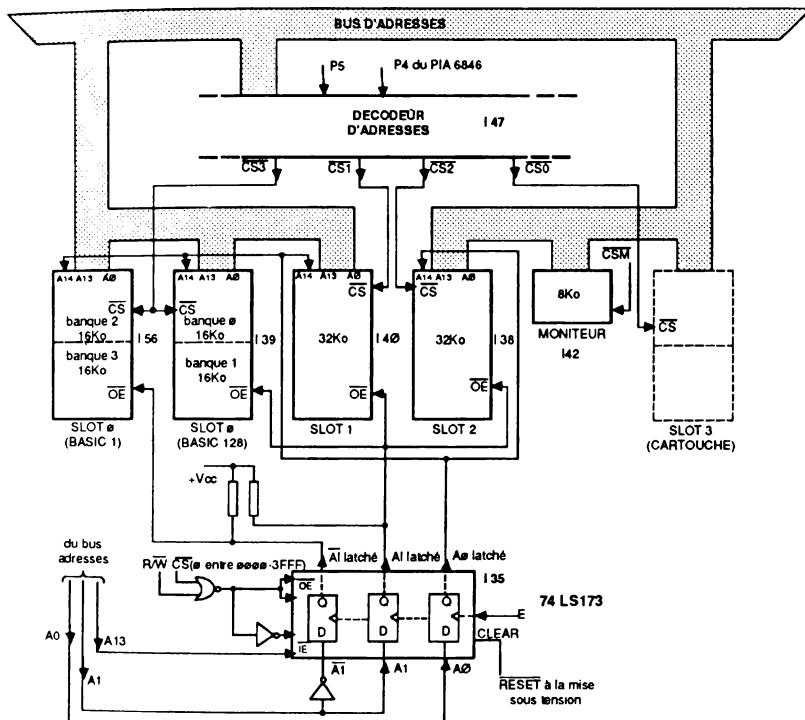


Figure 4. Gestion des ROMS dans le TO9

La figure 4 décrit l'organisation générale du fonctionnement.

Le TO9 comprend quatre EPROMS 27256 (32 Ko de logiciel intégré) et une EPROM 2764 (8 Ko de moniteur). Il peut, de plus, supporter une cartouche MEMO 7. L'espace mémoire implicitement réservé aux logiciels étant de 16 Ko, afin de pouvoir y loger les $4 \times 32\text{ Ko} + \text{MEMO 7}$, le système est organisé en slots et banques commutables de 16 Ko.

Chaque EPROM appartient à un slot défini par la commande de CHIP SELECT: CSN. On peut voir aussi que I-56 et I-39 (BASIC 1 + DIVERS et BASIC 128 + EXTRAMON) appartiennent au même slot 0. I-40 représente le

slot 1; I-38 représente le slot 2. Le slot 1 ou le slot 2 contiennent indifféremment le progiciel PARAGRAPHÉ ou FICHES ET DOSSIERS. Enfin, la cartouche extérieure appartient au slot 3.

Commutation des slots

Elle se définit par programmation, selon l'état des bits P5 et P4 en provenance du port du 6846. De par le décodage d'adresses I-47, les commandes de CHIP SELECT sont alors orientées en conséquence vers les EPROMS. Le tableau suivant met en évidence les différentes combinaisons possibles :

Adressage	P5	P4	Slot Actif
0000-3FFF	0	0	0
- -	0	1	1
- -	1	0	2
- -	1	1	3
4000-FFFF	X	X	aucun

Commutations des banques 16 Ko

Deux commandes interviennent au niveau des EPROMS: le bit A14 définissant le partage de 16 Ko partie basse ou 16 Ko partie haute; l'entrée "OUTPUT ENABLE OEN" sélectionnant le circuit en sortie.

De par le montage, la commutation est alors définie en mémorisant les deux bits d'adresse A1 et A0 via le registre 74 LS 173 I- 35. Les différents cas de figure réalisable sont représentés par le tableau suivant:

Adressage	A1 latché	A0 latché	Banque Active
0000-3FFF	0	0	0
- -	0	1	1
- -	1	0	2
- -	1	1	3
4000-FFFF	X	X	aucune

A1 et A0 sont latchés par programmation. Ainsi, il suffit de demander une écriture du 6809 E dans la zone d'adressage 0000-1FFF. Cette action implique :

$$R/WN = 0 \quad CSN = 0 \quad A13 = 0$$

et conformément au câblage, a pour conséquence de valider, en entrée, I-35 qui enregistre alors au coup d'horloge E les valeurs de A1 et A0 présentes à cet

instant. Conjointement, les sorties latchées sont déconnectées par OEN, ce qui représente un état haut (résistances de PULL UP), évitant un conflit au niveau des EPROMS.

A la mise sous tension, les bascules de I-35 sont réinitialisées à 0 (RESET). On notera que la zone d'adressage 2000 à 3FFF est réservée à un autre système utilisant un registre extérieur.

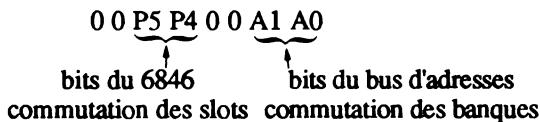
Fonctionnement d'ensemble : espace mémoire 0000-1FFF

Bits de PIA P5 P4	Adresses latchées A1 A0		slot	banque	Désignation logiciel
0 0	0	0	0	0	BASIC 128
0 0	0	1	0	1	extramon
0 0	1	0	0	2	BASIC 1
0 0	1	1	0	3	DOS iconique
0 1	0	X	1	X	Paragraphe ou
1 0	0	X	2	X	Fiches et Dossiers
1 1	0	0	3	X	cartouche

On peut voir que le système est prévu pour supporter quatre slots de quatre banques chacune.

Routines de commutation

Le moniteur comporte au point d'entrée standard EC03 une routine COMSLOT permettant d'appeler une routine d'une banque quelconque d'un slot quelconque (voir page 222). Les commutations effectuées s'opèrent alors à partir d'un mot binaire désigné par l'utilisateur selon la forme :



Les RAMS

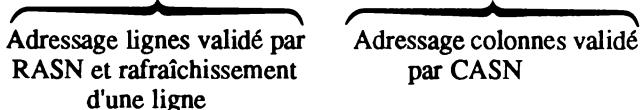
Technologiquement, la mémoire vive du TO9 est constituée par 16 boîtiers intégrés du type 4416. Ces circuits ont une capacité de 16 Ko × 4 bits. Sachant que le système travaille en données de 8 bits, deux 4416 sont associées pour chaque plan mémoire de 16 Ko. On obtient ainsi huit couples de RAM, avec, pour chaque couple, un boîtier spécialisé pour les quatre bits de poids faible et un boîtier spécialisé pour les quatre bits de poids fort du bus de données.

Fonctionnement d'une 4416

Les 4416 sont des mémoires qui permettent de stocker, sous forme de matrices de $2^8 = 256$ lignes et de $2^6 = 64$ colonnes: $256 \times 64 = 16\,384$ groupes de 4 bits. L'adressage d'une telle matrice nécessite donc 14 bits. En fait, seuls 8 bits d'adresses (A0 à A1) permettent la gestion de la mémoire. Ils sont multiplexés et dirigés, soit vers le bloc d'adresses lignes, quand le signal de validation lignes RASN passe à zéro, soit vers le bloc d'adresses colonnes, quand le signal de validation colonnes CASN passe à zéro.

Les 4416 sont des mémoires du type MOS dynamique nécessitant un rafraîchissement (REFRESH) de cycle ≤ 2 ms. En groupe de 4 bits, ce rafraîchissement se fait par adressages successifs des 256 lignes. A chaque ligne adressée, si RASN est actif (état 0), les 64 cellules à transistors, placées aux intersections de cette ligne avec les 64 colonnes, sont simultanément rafraîchies. Le tableau suivant précise la forme de l'adressage:

a0	X
a1	a8
a2	a9
a3	a10
a4	a11
a5	a12
a6	a13
a7	X



Les 4416, enfin, ne sont pas sélectionnées (bus de données déconnecté) lorsque le signal de CASN n'est pas actif. Ce dernier remplace avantageusement une commande de CHIP SELECT (action conjointe de GN).

Principe fondamental

La figure 5 schématisé l'organisation générale du système. On y distingue les huit plans mémoire, partie A, partie B et banques de 0 à 5. L'adressage des RAMS ne provient pas en direct du 6809 mais passe à travers le gate array (circuit I-25) par un double multiplexage.

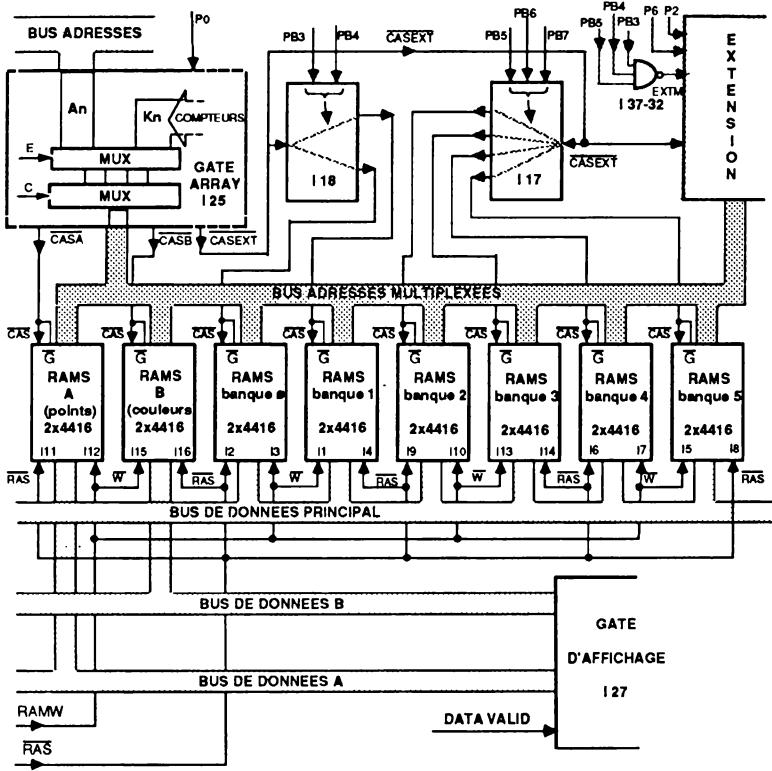


Figure 5. Système de mémorisation RAMS dans le T09

Le premier jeu de multiplexeurs permet de commuter, au rythme du signal d'horloge E, tantôt le bus d'adresses du CPU (phase active du 6809 E, E = 1), tantôt un ensemble de compteurs intégrés (phase non active du 6809 E, E = 0). Ce processus est une technique de DMA permettant à chaque cycle d'horloge le rafraîchissement d'une ligne de RAM dynamique, à savoir le rafraîchissement total des boîtiers lorsque les compteurs ont effectué un cycle de 256 pas. Il permet, d'une tout autre manière, "le rafraîchissement d'écran" par l'intermédiaire d'une partie des RAMA et RAMB (cf. gestion d'écran).

Le deuxième jeu de multiplexeur assure la commutation poids faible et poids fort de l'adressage lignes et colonnes conformément aux spécifications des 4416; ce que confirme le tableau suivant.

Forme de l'adressage complet (double multiplexage)

A0	X	T0	X
A1	A8	T1	T8
A2	A9	T2	T9
A3	A10	T3	T10
A4	A11	T4	T11
A5	A12	T5	T12
A6	A13	T6	0
A7	X	T7	X
poids faible	poids fort	poids faible	poids fort

adressage 6809
E = 1 lecture écriture
du CPU

adressage compteur
E = 0 refresh écran

On remarquera que le système de comptage est limité au bit de poids 12. Cela est justifié par le fait que les 2×8 Ko de RAM écran sont répartis dans la moitié inférieure des plans mémoire A et B (cf. organisation mémoire).

Organisation mémoire vive du T09

Les huit couples mémoire organisés physiquement sont structurés logiquement en dix parties. Ainsi :

La RAMA comprend :

- de 4000 à 5FFF, 8 Ko de mémoire écran appelée RAMA ou RAM points

forme) du 6846 et PB3, PB4, PB5, PB6, PB7 du 6821 (technique de bank switching). L'extension de 4×16 Ko utilisée en disque virtuel (commandé uniquement par le contrôleur de lecteur), utilise les bits P2 et P6 du 6846 ainsi que les bits PB5, PB4, PB3 du 6821.

Les tableaux suivants mettent en évidence les commutations requises pour les différents types de fonctionnement selon la valeur de E (phase active ou non active):

Commutations des parties de RAM A et B pour E = 1 phase active du 6809 E

Zones d'adressage	P0	CASAN	CASBN	CASEXTN	Sélection
4000 - 5FFF	0	inactif	actif	inactif	couleur
4000 - 5FFF	1	actif	inactif	inactif	points
6000 - 7FFF	X	actif	inactif	inactif	Adatas
8000 - 9FFF	X	inactif	actif	inactif	Bdatas
A000 - DFFF	X	inactif	inactif	actif	banques

Commutation des parties de RAM A et B pour E = 0 phase non active du 6809 E:

Zone d'adressage	P0	CASAN	CASBN	CASEXTN	Sélection
4000 - 5FFF	X	actif	actif	inactif	coul.et points

Pour ce type de fonctionnement, l'adressage est implicite. On notera la double prise en compte sur 16 bits des datas, via le bus de données A et le bus de données B, par le gate d'affichage I-27 (rôle de DATA VALID).

Commutation des banques:

CASEXTN	P6	P2	PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	Sélection
inactif	X	X	X	X	X	X	X	aucune
actif	X	X	1	1	1	1	0	banque 0
actif	X	X	1	1	1	0	1	banque 1
actif	X	X	0	0	0	1	1	banque 2
actif	X	X	1	0	0	1	1	banque 3
actif	X	X	0	1	0	1	1	banque 4
actif	X	X	1	1	0	1	1	banque 5
actif	0	0	1	1	1	1	1	RAM disque 1
actif	1	0	1	1	1	1	1	RAM disque 2
actif	0	1	1	1	1	1	1	RAM disque 3
actif	1	1	1	1	1	1	1	RAM disque 4

Lecture-écriture des RAMS

Les 4416 sont en écriture pour l'entrée W à 0 et en lecture pour W à 1. Chaque entrée W est reliée à la commande RAMW. Il en résulte une lecture automatique des RAMS pendant la phase non active du CPU(cf. le 6809 E et ses bus). Ce procédé est bien naturel puisqu'on le sait, il faut réaliser à ce moment précis le rafraîchissement d'écran. Ainsi, lorsque E = 0 le gate array d'affichage I-27 va pouvoir lire automatiquement et simultanément le contenu d'une adresse RAM point et RAM couleur (rôle des bus A et B).

Routines de commutation de banques

L'extension mémoire de 64 Ko n'étant pas considérée, dans les applications soft, comme de la mémoire de programme mais comme un disque virtuel, le sous-programme suivant ne tient donc pas compte de cette extension à laquelle on accède directement par le contrôleur de disque.

Pour des raisons **impératives** de protection de sélection simultanée de plusieurs banques RAM, le processus suivant a été établi :

- Les 5 bits de données du PIA 6821 qui servent à la sélection sont toujours à zéro (dans le registre de sortie ORB).
- Pour commuter une banque, on n'écrira jamais dans ce registre, mais on changera la **direction des bits concernés**. Cela se produira par une

ORB #\$04

écriture dans le DDRB du PIA en E7C9
Passage du PIA en mode données

	PULS	D,X,U,PC	Retour
TAB	EQU	*	
	FCB	\$0F,\$17,\$E7,\$67,\$A7,\$27	

Le tableau ci-après précise l'action du contenu de TAB en relation avec le contenu de A.

(A)	TAB pointé	résultante valeur dans le DDRB	configuration du PIA					
			PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	Sél.banq.
0	0F	0 0 0 0 1 1 1 1	1	1	1	1	0	0
1	17	0 0 0 1 0 1 1 1	1	1	1	0	1	1
2	E7	1 1 1 0 0 1 1 1	0	0	0	1	1	2
3	67	0 1 1 0 0 1 1 1	1	0	0	1	1	3
4	A7	1 0 1 0 0 1 1 1	0	1	0	1	1	4
5	27	0 0 1 0 0 1 1 1	1	1	0	1	1	5

4. La gestion du système

Les décodages d'adresses

Le décodage d'adresses du TO9 est effectué par un circuit intégré quarante broches spécialisé. C'est un gate array TAHC06 de chez TEXAS regroupant un réseau câblé de portes et de décodeurs TTL type 74 LS 156, 74 LS 138 et 139.

Ce circuit a quinze entrées concernant le bus d'adresses de A1 à A15, et les deux bits de PIA en provenance du 6846 pour la commutation des EPROMS. Seize sorties sont distribuées pour effectuer les sélections suivantes:

- de E7DE à E7DF, pour la validation du circuit ACIA 6850 (gestion clavier)
- de E7DC à E7DD, pour la validation du registre mode d'affichage du gate array I-27,
- de E7DA à E7DB, pour valider les registres du circuit de palette I-28,

des lecteurs I-50,

- de E7D0 à E7D3, pour la validation des registres du contrôleur de lecteur,
- de E000 à E7AF et de E800 à FFFF, pour valider le moniteur,
- de E7C0 à E7CF, pour la validation du 6846, du 6821 système et du 6821 contrôleur de jeux externes,

Une sortie particulière: CSEN = CSE active à "0" pour l'espace EXXX, (soit de E000 à EFFF), est destinée aux différentes extensions ou contrôleurs de communication. Elle permet, entre autres, d'effectuer un prédécodage d'adresse dans le cas où l'utilisateur désire se fabriquer sa propre extension. Par un montage approprié, il devra alors impérativement loger cette dernière dans l'espace mémoire E7B0 à E7BF ou E7E0 à E7E3.

La génération des fonctions

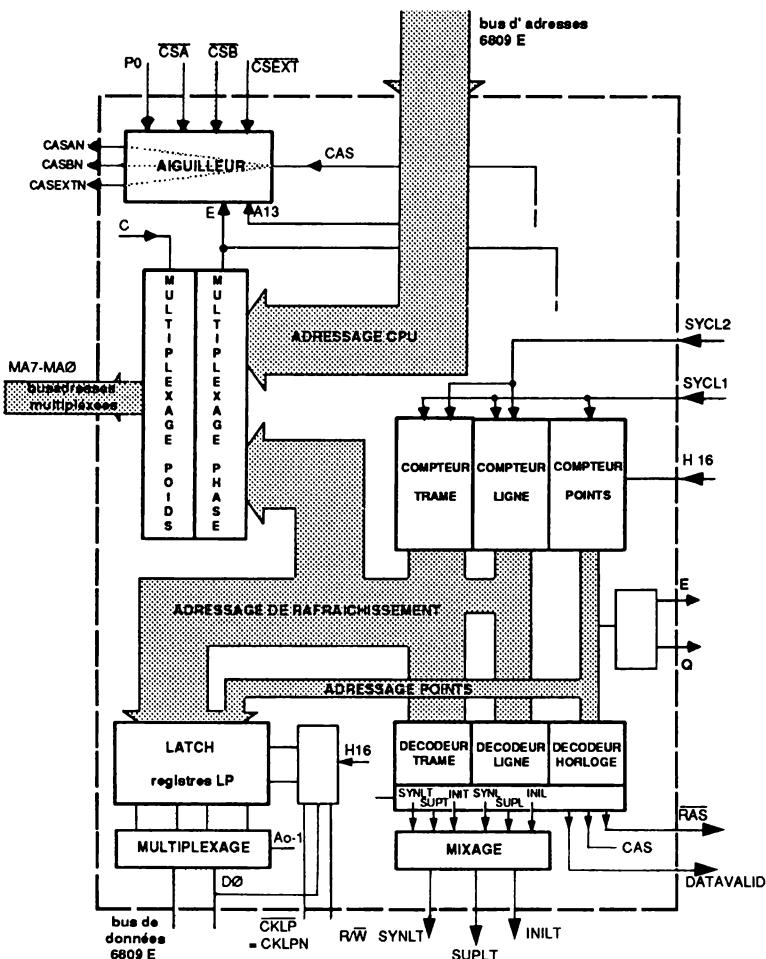


Figure 6. Synoptique du gate array principal dans le T09

à réseau prédiffusé servant de générateur de fonctions. Il a quatre rôles fondamentaux:

- générer des signaux d'horloge et de comptage point,
- générer des signaux d'interfaçage vidéo, en relation avec des compteurs lignes et trames,
- gérer les mémoires vives dynamiques 4416,
- récupérer et stocker le contenu des compteurs points, lignes et trames pour le traitement du crayon optique

SYNL est le signal de synchronisation ligne.

Compteur trame et génération des signaux vidéo

Compteur trame de $3 + 11 = 14$ bits dont les trois premiers étages sont, en réalité, les trois premiers étages du compteur lignes. Les sorties sont repérées TL0, TL1, TL2, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11, T12, T13. L'horloge de commande est une combinaison logique de E et INIL, dont une inhibition de $24 \mu s$ toutes les $64 \mu s$. Autrement dit, le compteur ne fonctionne que pendant le balayage de la fenêtre de visualisation. Ce compteur est réinitialisé par un signal interne à chaque trame TV. Il peut être réinitialisé comme le compteur lignes par l'entrée SYCL2.

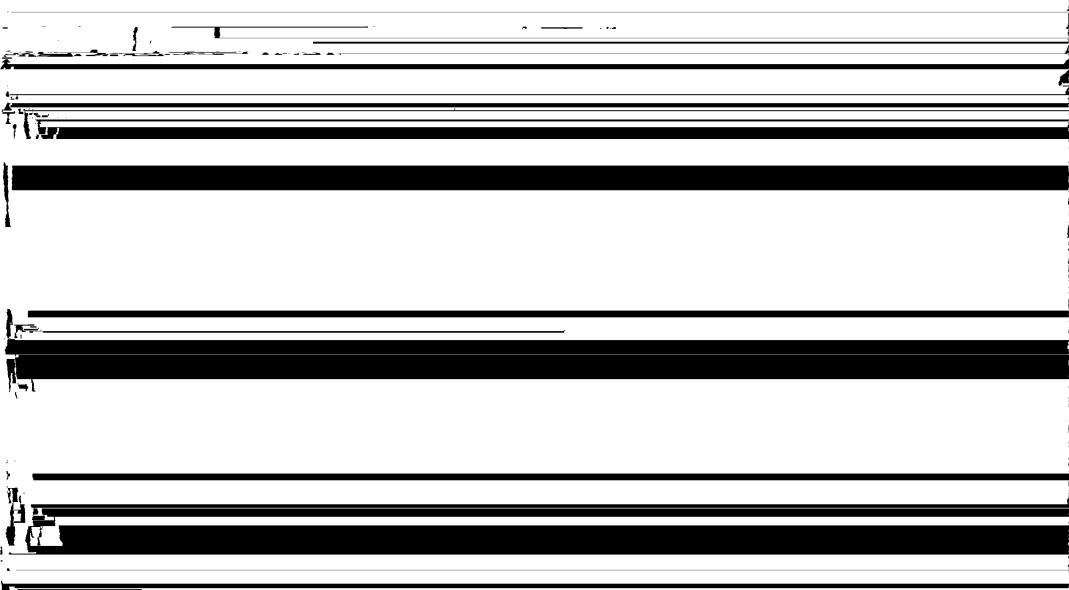
Décodeur trame: En relation avec les sorties du compteur, il génère les signaux de synchro, de suppression et d'inhibition trame. En standard SECAM, le signal de synchro est distribué toutes les 312 lignes, soit toutes les $312 \times 64 = 19\,968 \mu s$ (durée d'une trame environ 20 ms).

INIT est le signal d'inhibition trame permettant de définir la fenêtre de visualisation sur l'écran pour une hauteur dont la durée correspond à un balayage de 200 lignes.

SUPT est le signal de suppression trame. Il est destiné à mettre au niveau du noir les sorties RVB pendant le retour trame.

SYNT est le signal de synchronisation trame.

Mixage des signaux lignes-trames



Gestion des mémoires vives

Le gate array comprend un double circuit de multiplexeurs recevant le bus d'adresses CPU et le bus compteur ligne et trame. Le double multiplexage est piloté par E et un signal interne C, dérivé du signal CAS. Il permet de distribuer sur 9 bits une succession d'adresses basses et hautes de provenance CPU ou compteur selon le diagramme suivant:

A0	A7	TL0	T7
A1	A8	TL1	T8
A2	A9	TL2	T9
A3	A10	T3	T10
A4	A11	T4	T11
A5	A12	T5	T12
A6	A13 + CSB	T6	0
A7	A14	T7	0
A8	A15	0	0

E = 1

E = 0

On notera la relation logique A13 + CSB dont le rôle est expliqué ci-après.
Dans le TO9 le neuvième bit n'est pas exploité.

Un circuit "aiguilleur de CAS" distribue, en relation avec la combinaison logique de A13, CSAN, CSBN, CSEXTN, le bit FORME (P0) et la validation de E, les signaux CASAN, CASBN ainsi que CASEXTN selon le tableau suivant:

E		A13		FORME		CSAN		CSBN		CSEXTN	
				(P0)							
0	X	X	X	X	X	X	CASN	CASN		1	
1	0	0	0	1	1	1	1	CASN		1	
1	0	1	0	1	1	1	CASN	1		1	
1	1	X	0	1	1	1	CASN	1		1	
1	X	X	1	0	1	1	1	CASN		1	
1	X	X	1	1	0	0	1	1		CASN	

De par le décodage d'adresses, selon les trois champs d'adresses suivants, nous savons par ailleurs que:

De 4000-7FFF	CSAN = 0	CSBN = 1	CSEXTN = 1
De 8000-9FFF	CSAN = 1	CSBN = 0	CSEXTN = 1
De A000-DFFF	CSAN = 1	CSBN = 1	CSEXTN = 0

Ce qui permet de construire le tableau général de la commutation des plans mémoires pour E = 1 (cf. organisation mémoire vive du TO9, page 42).

Champ mémoire	A13	P0	<u>CASA</u>	<u>CASB</u>	<u>CASEXT</u>	A13+CSB	Type de RAM
4000-5FFF	0	0	1	CASN	1	0	RAMB partie basse (écran couleur)
4000-5FFF	0	1	CASN	1	1	0	RAMA partie basse (écran forme)
6000-7FFF	1	X	CASN	1	1	1	RAMA partie haute (datas)
8000-9FFF	0	X	1	CASN	1	1	RAMB partie haute (datas)
A000-DFFF	X	X	1	1	CASN	X	banques

On met ainsi en évidence la sélection des plans mémoires A (écran forme) et B (écran couleur) par le bit de forme P0; de même, la sélection des plans mémoires A (datas) et B (datas) par l'action de A7 + CSB envoyé sur le bus d'adresses multiplexé.

Traitement du crayon optique

Une série de *flip-flop*, dénommée latch ou registre crayon optique, située aux adresses E7E4 E7E5 E7E6 E7E7, réalise la prise en compte des états présents des compteurs, au moment d'une visée sur l'écran par le crayon optique. Dès que l'utilisateur pointe le crayon sur la fenêtre de visualisation, une impulsion (niveau bas) de 700 ns apparaît sur l'entrée CKLPN. Cette impulsion synchronisée sur le premier front descendant de H16 est appliquée en commande d'horloge des *flip-flop*. Ces derniers reçoivent sur leur entrée l'état des compteurs points, lignes et trame afin de les stocker.

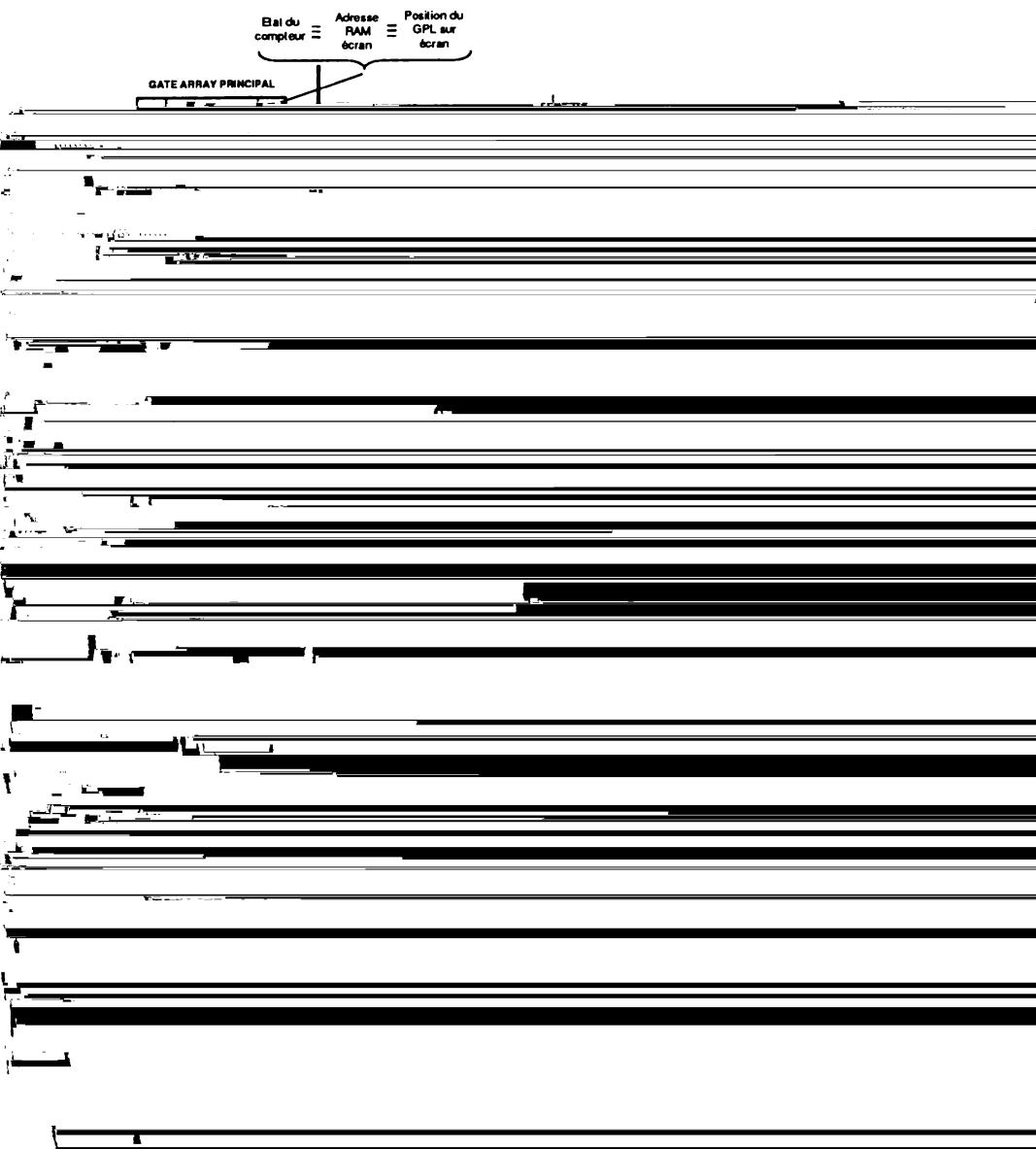
Pour R/WN = 1, les informations mémorisées dans les *flip-flop* sont multiplexées par les bits A0 et A1 du bus d'adresses et envoyées sur le bus de datas D0 à D7. Quand le circuit n'est pas sélectionné, ces sorties sont normalement en tristate. Pour R/WN = 0, D0 peut passer en entrée.

Pour lire les informations, le 6809 doit faire appel à une routine particulière. Il doit envoyer, en écriture, un front montant sur D0 à l'adresse E7E4. Le gate array autorise alors le passage du signal issu de CKLPN en rendant disponibles les données en sortie. Le 6809 peut lire les données à travers l'état de A1 et A0 en envoyant les adresses E7E4 à E7E7.

Les informations mémorisées permettent la lecture de la position du pointage

5. Le système de visualisation

Généralités



- Le tour ou cadre ne recevant ni caractère ni graphisme mais susceptible de changer de teinte.

La définition géométrique de la fenêtre et du cadre est réalisée à partir du signal INILT, distribué par le gate array principal, et venant agir sur un aiguilleur contenu dans le gate array d'affichage I-27. Ce dernier détermine, entre autres, les couleurs du tour.

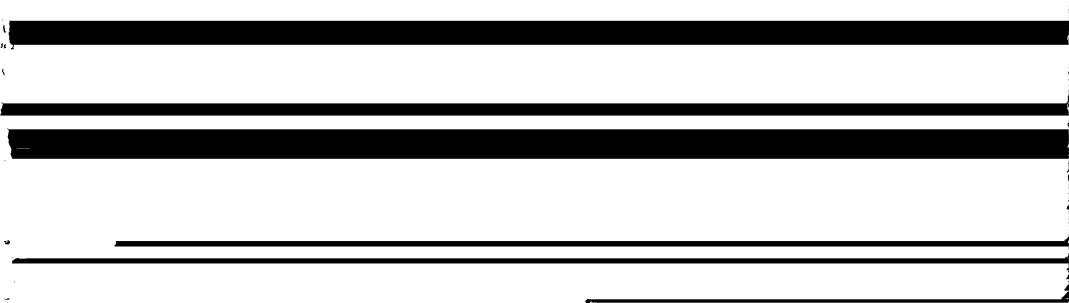
La définition de l'écran est faite à partir des signaux SYNLT et SUPLT (synchronisme ligne, trame et blanking) pour assurer un balayage non interligné de 312 lignes de durée normalisée à 64 µs.

Construction de la fenêtre active

La fenêtre de visualisation ou de travail est réalisée en synchronisme avec le balayage du spot par l'association de segments en ligne et en colonne. Ces segments sont appelés GPL. Quarante GPL constituent une ligne. La fenêtre est donc construite à partir de 40×200 lignes = 8 000 GPL.

Un GPL est conçu par une association de points (4, 8, 16 selon le mode d'affichage). Chaque point, représentatif d'une couleur, est déterminé à partir d'une ou plusieurs informations stockées en mémoire écran. En fait, le contenu 16 bits d'une adresse de mémoire écran définit la configuration en couleur des points d'un GPL. Chaque GPL est donc associé à une adresse qui représente sa position sur la fenêtre. Pour gérer 8 000 GPL, il faut 8 000 adresses dans le champ 4000 à 5F3F.

Pendant chaque phase non active du 6809 E, nous savons que chaque nouvelle adresse pointée est incrémentée de 1 (cf. fonctionnement du gate array principal, page 48); ce qui signifie que toutes les µs, un nouveau GPL est défini en parfait synchronisme avec le balayage, puisque SYNLT est issu des compteurs ~~délivrant les adresses~~. Ce processus est appelé rafraîchissement d'écran, où _____



REFRESH.

reconfigurer les couleurs de base, grâce à un plan mémoire programmable, pouvant traiter 4 096 cas de figures.

Trois sorties analogiques RVB attaquent la prise péritel aux normes SCART à travers un circuit d'adaptation I-30 et un mélangeur recevant SYNLT pour reconstituer une vidéo composite. Les trois signaux sont dérivés vers un adaptateur pour un éventuel codeur PAL.

Configuration de base

A la mise sous tension, le circuit de palette I-28 est programmé pour restituer, en relation avec l'adressage par numéros de couleur provenant du gate array I-27, les couleurs fondamentales du TO7/70, selon le tableau suivant :

Adressage en sortie gate d'affichage				Adressage en entrée palette				Numéro de couleur	Sélection de couleur du TO7/70
S	B	V	R	P	B	V	R		
1	0	0	0	0	0	0	0	0	noir
1	0	0	1	0	0	0	1	1	rouge
1	0	1	0	0	0	1	0	2	vert
1	0	1	1	0	0	1	1	3	jaune
1	1	0	0	0	1	0	0	4	bleu
1	1	0	1	0	1	0	1	5	magenta
1	1	1	0	0	1	1	0	6	cyan
1	1	1	1	0	1	1	1	7	blanc
0	0	0	0	1	0	0	0	8	gris
0	0	0	1	1	0	0	1	9	rose
0	0	1	0	1	0	1	0	10	vert clair
0	0	1	1	1	0	1	1	11	sable
0	1	0	0	1	1	0	0	12	bleu clair
0	1	0	1	1	1	0	1	13	parme
0	1	1	0	1	1	1	0	14	bleu ciel
0	1	1	1	1	1	1	1	15	orange

Gate array d'affichage et modes d'affichage

Rôle du circuit I-27

Le gate array EFGG06 de chez EFCIS a été conçu pour récupérer les 16 bits de données en provenance des RAMS écran afin de pouvoir, en les sérialisant pendant une micro-seconde sur un bus de quatre fils (R,V,B,S), construire, via l'interface vidéo, un GPL selon un mode d'affichage bien particulier.

Ce circuit comporte des registres programmables par le 6809 E, pour définir un des huit modes d'affichage tels que :

Le mode TO7/70 ou 40 colonnes

Le mode bit-map 4 couleurs

Le mode 80 colonnes

Le mode bit-map 16 couleurs

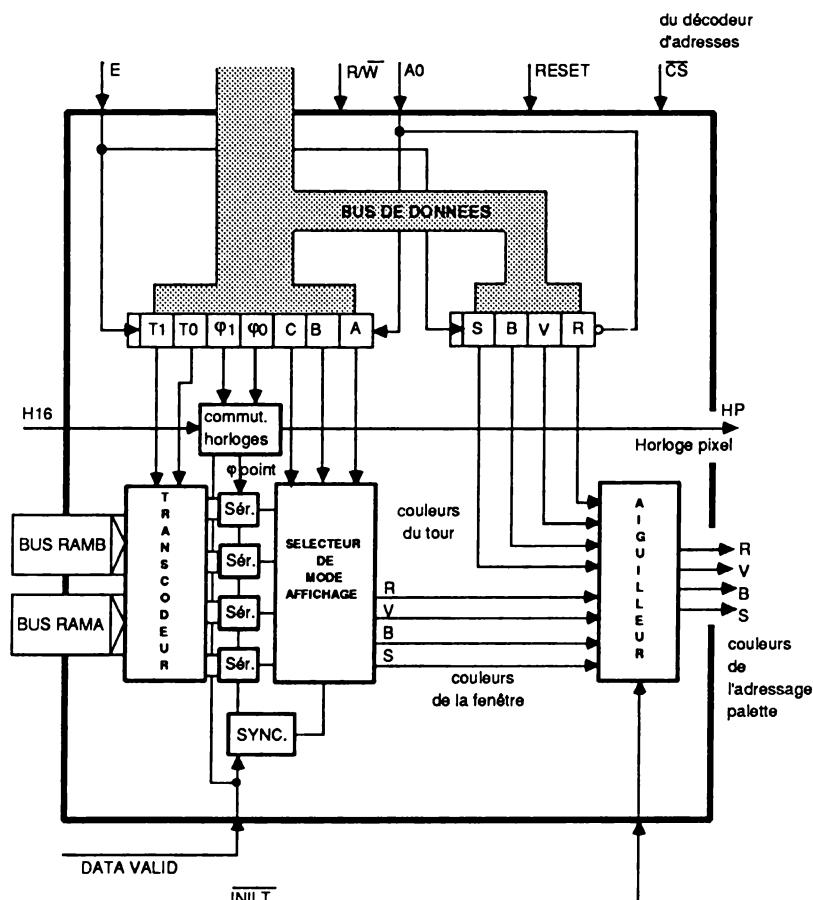
Le mode page 1

Le mode page 2

Le mode surimpression 1 (2 pages)

Le mode surimpression 3 (4 pages).

Description du circuit



Le gate array I-27 est constitué par :

- Un transcodeur en relation avec le bus RAMA et le bus RAMB. Ce transcodeur intervient uniquement pour le mode TO7/70 et le mode bit-map 16 couleurs.
- Quatre registres sérialisateurs de quatre bits chacun recevant les données transcodées et les sortant en série. Selon le mode programmation, ces registres peuvent travailler séparément ou en association.
- Un circuit de commutation assure les différentes combinaisons. Un commutateur d'horloge sélectionne la fréquence de sérialisation Φ point de 4 MHz, 8 MHz ou 16 MHz. Il génère une fréquence dépendante de Φ point. Cette fréquence appelée HP (horloge pixel) est destinée à la prise en compte des informations du bus couleur R, V, B, S pour les registres de palette.
- L'ensemble de ces circuits est géré par un registre programmable à l'adresse E7DC. Il est accessible uniquement en écriture selon le modèle sur huit bits :

X T1 T0 Φ 1 Φ 0 C B A

avec choix du transcodage :

T1	T0	
0	0	Mode TO7/70
0	1	Mode sans transcodage
1	1	Mode bit-map 16 couleurs

avec choix de la fréquence d'horloge :

Φ 1	Φ 0	
0	0	8 MHz
0	1	16 MHz
1	1	4 MHz

avec choix du mode de fonctionnement :

C	B	A	
0	0	0	Mode TO7/70
0	0	1	Mode bit-map 4
0	1	0	Mode 80 colonnes
0	1	1	Mode bit-map 16
1	0	0	Mode page 1
1	0	1	Mode page 2
1	1	0	Mode surimpression 1
1	1	1	Mode surimpression 3

- Un autre registre, programmable uniquement en écriture en E7DD, permet d'enregistrer les couleurs du tour selon le modèle sur huit bits :

X X X X S B V R

avec S bit de saturation
 B bit de bleu
 V bit de vert

Ce registre est parfaitement indépendant du premier et ne concerne pas les modes d'affichage.

Le circuit I-27 est réinitialisé à chaque mise sous tension ou lorsque l'on appuie sur le bouton correspondant. La commande est commune avec celle du 6809 E. Il en résulte une programmation des registres à 0, d'où le mode d'affichage implicite TO7/70 et la couleur du cadre en gris.

Les différents modes d'affichage

Dans l'hypothèse où pour chacun des huit points d'un GPL on cherchait à obtenir une couleur différente, il faudrait prévoir un format de RAM écran de :

8 (points) × 4 (bits de couleurs) soit 32 bits

La mémoire écran travaillant uniquement sur un format seize bits, seuls des compromis sont envisageables quant aux nombres de couleurs exploitables et à la finesse des pixels; ce fait est illustré par les quatre modes d'affichage suivants:

- *Le mode TO7/70 ou 40 colonnes*

C'est le mode implicite permettant pour 16 couleurs une résolution de 320 × 200 points avec, par segment de huit points, une rigidité de deux couleurs.

Dans ce mode, le GPL est défini sur huit points. A chaque point correspond une couleur fixe, soit noir, gris, bleu, rouge, vert, jaune, orange, magenta.

Schéma de codage en RAM

RAMA

F7 F6 F5 F4 F3 F2 F1 F0

RAMB

S0 S1 B1 V1 R1 B0 V0 R0

fond

forme

fond

avec le TQ7) car le bit de saturation de fond est totalement séparé des primaires

En résumé, ce mode permet d'utiliser seize couleurs avec deux couleurs imposées par GPL, une couleur de forme, et une couleur de fond. Ce mode entraîne d'inévitables conflits de proximité dans la réalisation des graphismes (bavures ou débordement de couleurs sur un GPL).

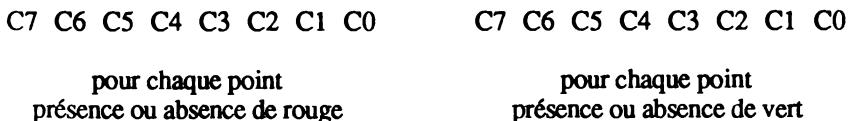
- *Le mode bit-map quatre couleurs*

Ce mode est destiné à éviter les conflits de proximité, pour une résolution de 320×200 points, avec uniquement quatre couleurs imposées.

Le GPL est défini sur huit points. A chaque point, de gauche à droite et dans le sens décroissant des poids, correspond un bit dans la RAMA et dans la RAMB pour coder sa couleur selon la configuration de base :

RAMB	RAMA	Couleur du point
0	0	gris
0	1	rose
1	0	vert clair
1	1	sable

Schéma de codage en RAM



Pour ce mode ($CBA = 001$), le gate array d'affichage n'effectue pas de transcodage ($T1 T0 = 01$). Les bits de la RAMA et de la RAMB vont être sérialisés à la fréquence Φ point de 8 MHz ($\Phi_1 \Phi_0 = 00$) chacun sur un fil, R pour la RAMA, V pour la RAMB. Les deux autres fils S et B sont à l'état 0 permanent. Ceci explique pourquoi le système génère des teintes en pastel.

- Exemple de routine simple permettant d'afficher une succession de couleurs différentes sur un même GPL à l'adresse \$5000.

Mode bit-map 4 couleurs :

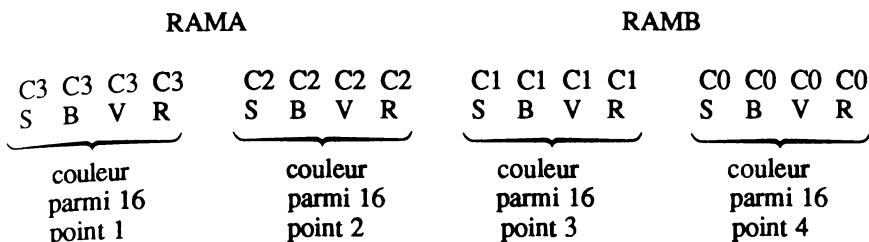
LDA \$E7C3 Initialisation de la RAMA

STA	\$E7C3	écran uniforme
CLRB		"
JSR	EFF	"
ORA	#\$01	"
STA	\$E7C3	"
JSR	EFF	"
LDA	#\$21	Passage en mode
STA	\$E7DC	bit-map 4
LDB	#\$CC	C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1 C0
STB	\$5000	1 1 0 0 1 1 0 0
		dans la RAMA
LDA	\$E7C3	Passage en RAMB
ANDA	#\$FE	"
STA	#E7C3	"
LDB	#\$AA	C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1 C0
STB	\$5000	1 0 1 0 1 0 1 0
REC	BRA	REC
EFF	EQU	*
	LDX	#\$4000
ENC	STB	.X+
	CMPX	#\$5F40
	BNE	ENC
	RTS	"

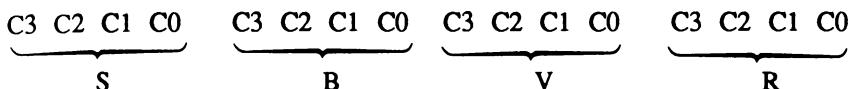
Ce programme exécuté en configuration de base détermine par principe quatre couleurs pastel : gris, rose, vert clair et sable. Afin d'obtenir un affichage plus apparent, il convient de reconfigurer la palette et de la transformer de telle sorte que le gris devienne noir, le rose devienne rouge, le vert clair devienne vert, le sable devienne jaune. Cette reconfiguration est implicitement apportée par la séquence d'échappement (\$59) inhérente à la routine PUTC (cf. programmation de la palette, page 212).

puis, par ses quatre bits de poids faible la couleur du point immédiatement juxtaposé. La RAMB, par ses quatre bits de poids fort, définit la couleur du point suivant, enfin par ses quatre bits de poids faible, la couleur du point le plus à droite.

Schéma de codage en RAM:



Pour ce mode ($CBA = 011$), le gate array d'affichage effectue un transcodage ($T1 = T0 = 11$) selon le schéma:



Quatre sérialiseurs commandés par Φ point = 4 MHz ($\Phi_1 \Phi_0 = 11$), spécialisés chacun en S, B, V, R vont délivrer sur les quatre fils correspondants l'information de teinte du point considéré.

– Exemple d'une routine simple permettant d'afficher une succession de couleurs différentes sur un même GPL, à l'adresse \$5000:

Initialisation de la RAMA et de la RAMB pour un écran uniforme (cf. bit-map 4 couleurs)

LDA #\\$7B STA \\$E7DC	Passage en mode bit-map 16	
LDB #\\$0C STB \\$5000	C3 C3 C3 C3 C2 C2 C2 C2 0 0 0 0 1 1 0 0	dans la RAMA
LDA \\$E7C3 ANDA #\\$FE STA #E7C3	Passage en RAMB "	
LDB #\\$A9 STB \\$5000	C1 C1 C1 C1 C0 C0 C0 C0 1 0 1 0 1 0 0 1	dans la RAMB
REC BRA REC		

Ce programme exécuté en configuration de base, affiche quatre points gris, bleu, vert, rouge de la gauche vers la droite. On en conclut que ce mode qui n'a pas de couleurs imposées mais une résolution divisée par 2, n'entraîne pas de conflit de proximité.

• *Le mode 80 colonnes*

C'est le mode permettant la plus haute résolution 640×200 points avec seulement deux couleurs imposées, une couleur de forme ou une couleur de fond. Le GPL est défini sur seize points. La RAMA et la RAMB ont donc le même codage et servent à mémoriser l'emplacement de la forme ou du fond.

Schéma de codage en RAM

RAMA	RAMB
F15 F14 F13 F12 F11 F10 F9 F8	F7 F6 F5 F4 F3 F2 F1 F0

La RAMA mémorise la structure des points les plus à gauche, la RAMB celle des points les plus à droite. En affichage de caractères, la RAMA contient les bits des points des caractères des colonnes paires, tandis que la RAMB contient ceux des colonnes impaires.

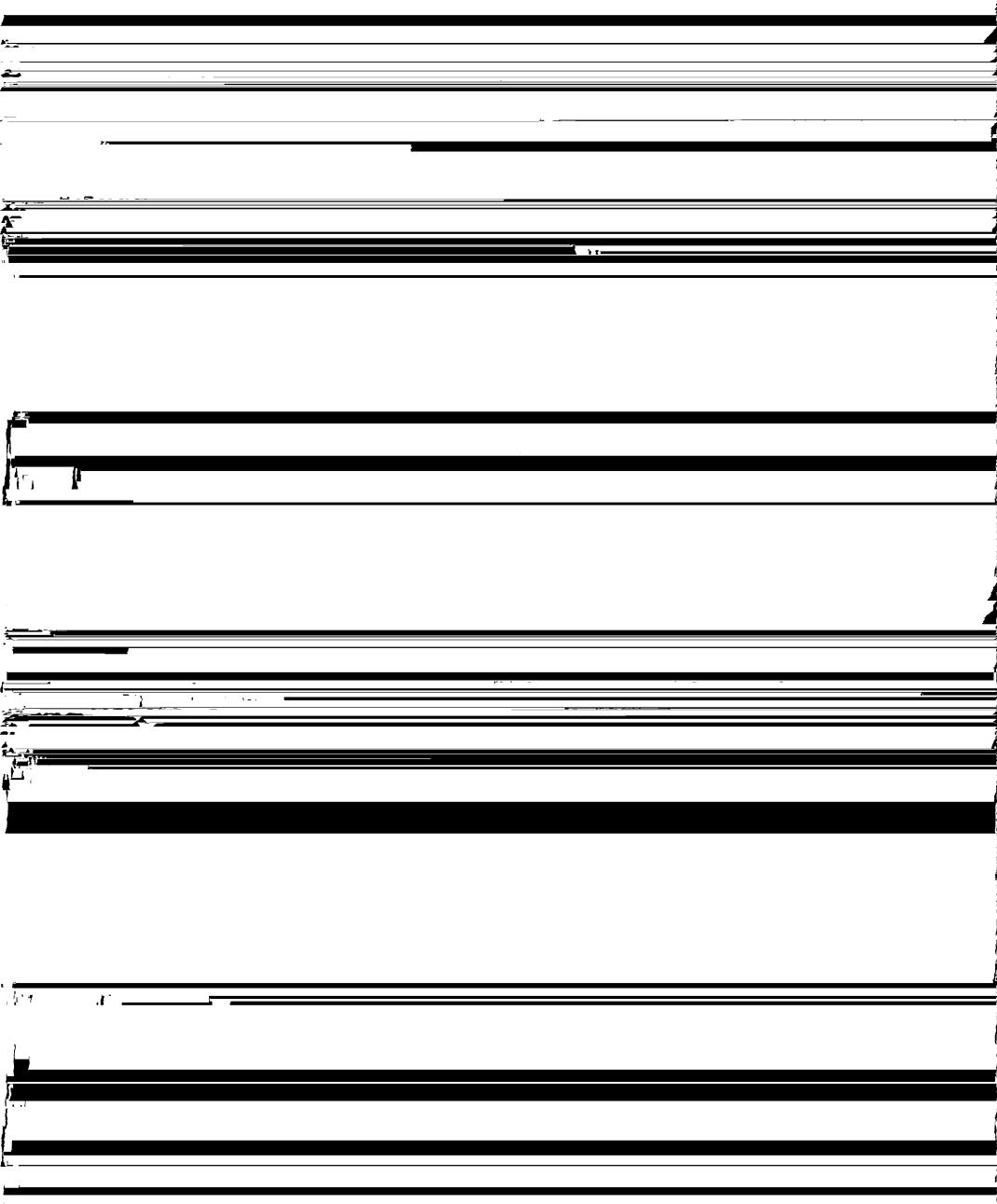
Le gate array d'affichage, pour ce mode ($CBA = 010$), n'effectue pas de transcodage ($T1 T0 = 01$). Il combine un sérialisateur unique de 16 bits, commandé par Φ point = 16 MHz ($\Phi_1 \Phi_0 = 01$). Les informations sérialisées ressortent sur les deux fils B et V reliés en parallèle. S et R étant figés à 0. En configuration de base, la couleur de forme exploitable est du bleu ciel et la couleur de fond du gris.

– Exemple de routine simple permettant d'afficher seize points, successivement en couleur de forme et couleur de fond sur un même GPL, à l'adresse \$5000.

pour un écran uniforme (cf. bit-map 4 couleurs)

LDA	#\$2A	Choix du mode 80 colonnes
STA	E7DC	"
LDB	#\$AA	Alternance de forme et fond
STB	\$5000	dans la RAMB

A l'exécution de ce programme, on obtient huit points séparés, de couleur bleu ciel, sur un fond gris. Afin de rendre la démonstration plus représentative, il convient de reconfigurer la palette en changeant le gris en noir et le bleu ciel en noir. ~~Cette opération est implicitement réalisée par la routine PLTC_lorsque~~



- Le mode superposition deux pages ou surimpression 1, permet de reprendre simultanément les deux modes précédents. Dans ce mode (CBA = 110), le gate array utilise à la fois les deux sérialisateurs et les deux sorties R, V selon la relation:

Sortie R = R
 Sortie V = V. R

Cela implique une priorité de sortie pour R (V = 0 pour R = 1) et un effet de surimpression de R sur V.

– Programme de mise en évidence des trois modes:

**Initialisation de la RAMA et de la RAMB
pour un écran uniforme (cf. bit-map 4 couleurs)**

	LDA STA	#\$24 \$E7DC	Passage en mode page 1 "
	LDB STB STB	#\$AA \$5000 \$5001	Tracé d'un double GPL en pointillé dans la RAMA
	LDA STA	#\$25 \$E7DC	Passage en mode page 2 "
	LDA ANDA STA	\$E7C3 #\$FE \$E7C3	Commutation en RAMB " "
	LDB STB STB	#\$FF \$50001 \$50002	Tracé d'un double GPL en continu dans la RAMB
REPB	JSR CMPB BNE	\$E806 #\$41 REPB	Boucle d'attente du caractère A "
	LDA STA	#\$24 \$E7DC	Passage en mode page 1 "
REPA	JSR CMPB BNE	\$E806 #\$53 REPA	Boucle d'attente du caractère S "
	LDA STA	#\$26 \$E7DC	Passage en mode superposition

REPS	JSR CMPB BNE	\$E806 #\$42 REPS	Boucle d'attente du caractère B "
	LDA STA	#\$25 \$E7DC	Passage en mode page 2 "
JMP	REPB		Reprise

Lors de l'exécution en configuration de base, on affiche sur l'écran gris un double GPL en continu vert clair. En appuyant sur la touche A, on affiche un double GPL en pointillé rose. En appuyant sur la touche S, on affiche les deux GPL, le rose empiétant sur le vert clair. La touche B permet de revenir à l'état initial.

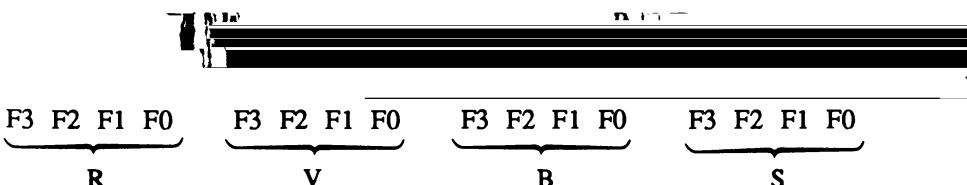
Afin d'obtenir une représentation plus apparente, il convient de reconfigurer la palette et de la transformer, de telle sorte que le gris devienne noir, le rose devienne rouge, le vert clair devienne vert saturé. Cette action est implicitement apportée par les séquences d'échappement (\$48, \$49, \$4A ou \$4B) inhérentes à la routine PUTC.

Conclusion: L'avantage de ces modes est de pouvoir offrir des pages indépendantes. Pendant l'affichage d'une page, l'autre peut être écrite et présentée ensuite par simple commutation. Le mode surimpression permet de superposer les deux pages en continuant d'écrire dans l'une ou l'autre.

• Mode particulier

Le mode triple surimpression ou quatre pages superposées est un mode particulier permettant d'associer des plans avec une priorité à l'affichage, pour une résolution de 160×200 points et cinq couleurs imposées. Le GPL est donc conçu sur quatre points. En configuration de base, chaque point de gauche à droite a sa couleur de forme définie soit en rose, soit en vert clair, soit en bleu clair, soit enfin en noir, avec une couleur de fond gris.

Schéma de codage en RAM:



Pour ce mode ($CBA = 111$), le gate array d'affichage n'effectue pas de transcodage ($T1 T0 = 01$). Quatre sérialisateurs spécialisés chacun en R, V, B, S

correspondance de R, de V, de B et de S les informations de teinte du point considéré selon l'effet de masquage ou de priorité suivant:

Sortie R = R

Sortie V = V \bar{R}

Sortie B = B $\bar{V} \bar{R}$

Sortie S = S $\bar{B} \bar{V} \bar{R}$

Programme représentatif du mode:

Initialisation de la RAMA et de la RAMB
pour un écran uniforme (cf. bit-map 4 couleurs)

	LDA STA	#\$3F \$E7DC	Passage du mode "	
DEB	LDB STB	#\$0F \$5000	RAMA 0 0	RAMB 0 S
	JSR	ATT		
	LDB STB	#\$FF \$5000	RAMA 0 0	RAMB B S
	JSR	ATT		
	LDA ORA	\$E7C3 #\$01	Commutation en RAMA "	

ATT JSR \$E806
 CMPB #\$20
 BNE ATT
 RTS

Boucle d'attente du caractère espace
 "
 "

Ce programme met en évidence le principe de superposition appliquée dans ce mode de fonctionnement. En configuration de base, après avoir tracé un GPL en noir sur fond gris, en appuyant sur la touche espace le même GPL devient bleu clair (S masqué); en appuyant encore sur la touche espace, le GPL devient vert pâle (S et B masqués) puis en appuyant de nouveau il devient rose (S, B, V masqués). Le fait de relancer à nouveau l'expérience en appuyant plusieurs fois sur la barre espace, démontre que S et B restent définitivement masqués par la présence de R ou V dans la RAMA.

Circuit de palette

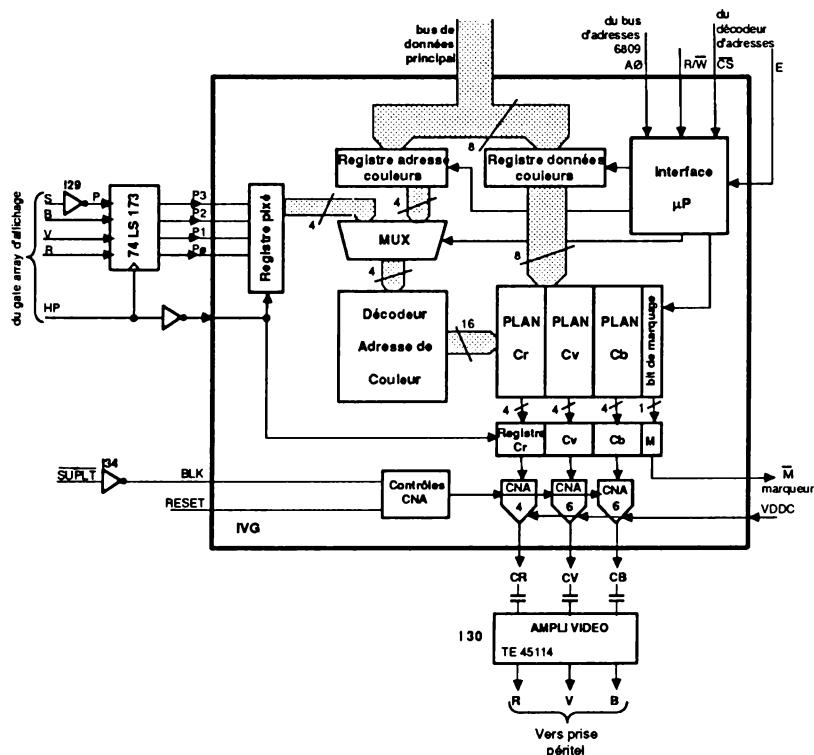


Figure 9. Circuit de palette. Utilisation de l'IVG 9369

Le système de palette I-28 utilise le circuit IGV EF 9369 de chez EFCIS. Son principal rôle est de pouvoir augmenter le nombre de teintes parmi les seize disponibles en configuration de base, sans pour autant intervenir sur les plans RAMA et RAMB. Il permet un choix de seize teintes parmi une palette de 4 096.

Description fonctionnelle de l'IGV

Il remplit les fonctions suivantes:

- Mémoire de couleur réinscriptible.
- Conversion numérique analogique des fondamentales R, V, B et mise aux normes périénévision.
- Interfaçage avec le microprocesseur.

• Mémoire de couleur

C'est une mémoire vive de 16 mots de 13 bits (4 bits par fondamentale + 1 bit de marquage). Elle est accessible en adressage de deux manières:

- En lecture seulement par le système graphique (gate array d'affichage) à travers un latch 4 bits 74 LS 173 et un inverseur pour transformer le bit de saturation en bit pastel. La synchronisation ou validation est effectuée par l'horloge HP (image de Φ point). De cette manière, le circuit effectue la transposition des informations couleurs entre la mémoire écran et la prise périphérique.
- Prioritairement, en lecture-écriture, par le 6809 E via l'interface microprocesseur, permettant ainsi de reconfigurer les couleurs et de fixer la couleur de transparence pour l'incrustation par l'intermédiaire du bit de marquage M (sortie marqueur).

• Convertisseur numérique analogique

- L'interfaçage avec le 6809 E se fait par la commande CSN active. Ainsi, pour A0 = 0, le bus de données principal communique avec le registre de données couleurs représentant le contenu du plan mémoire. Pour l'entrée A0 = 1, le bus de données communique avec le registre d'adresses couleurs du plan mémoire. Le registre d'adresses couleurs offre alors la possibilité d'un adressage auto-incrémentable modulo 32 (écriture ou lecture du plan mémoire entier en 33 cycles micro).

Ainsi, un accès au registre de données incrémente automatiquement le registre d'adresse et, lors d'une programmation complète de la palette, il n'est pas nécessaire de venir réécrire le registre d'adresses.

Programmation de la palette

- La programmation du registre de données (désignation PALETTE) se fait à l'adresse E7DA en deux écritures ou deux lectures de $2 \times 8 = 16$ bits (dont 13 bits actifs), par auto-incréméntation du registre d'adresses selon la forme:

Première adresse	V V V V fondamentale V	R R R R fondamentale R
Deuxième adresse auto-incrémentée	X X X M bit de marquage	B B B B fondamentale B

et en sachant que:

RRRR = 1111 représente la fondamentale "rouge"
 RRRR = 0000 représente le niveau du noir

VVVV = 1111 représente la fondamentale "vert"
 VVVV = 0000 représente le niveau du noir

BBBB = 1111 représente la fondamentale "bleu"
 BBBB = 0000 représente le niveau du noir.

Toutes les autres combinaisons représentent des couleurs intermédiaires en intensité et saturation.

En relation avec le registre de données, la programmation du registre d'adresses couleurs (désignation PALETTE + 1) se fait à l'adresse CPU E7DB par une écriture ou une lecture du numéro de couleur qu'il faut veiller à transformer en adresse de plan mémoire sur 8 bits (une adresse couleur représentant deux adresses physiques successives par auto-incréméntation), selon la forme:

Adresse couleur ou numéro de couleur	Adresse plan mémoire
0	00
1	02
2	04
3	06
4	08
5	0A
6	0C
7	0E
8	10
9	12
A	14
B	16
C	18
D	1A
E	1C
F	1E

Exemple simple de programmation de la palette:

LDA	#\$03	Désignation de la couleur jaune
ASLA		Transformation d'adresse (2 × 3)
STA	\$E7DB	Stockage dans le registre d'adresses
LDD	#\$0FFF	Choix du blanc saturé
STB	\$E7DA	Stockage dans le registre de
STA	\$E7DA	données avec auto-incréméntation
SWI		

Ce programme permet de fixer la couleur numéro 3 en blanc, ce qui revient à dire que l'on transforme le jaune de la configuration de base en blanc.

Circuit d'incrustation

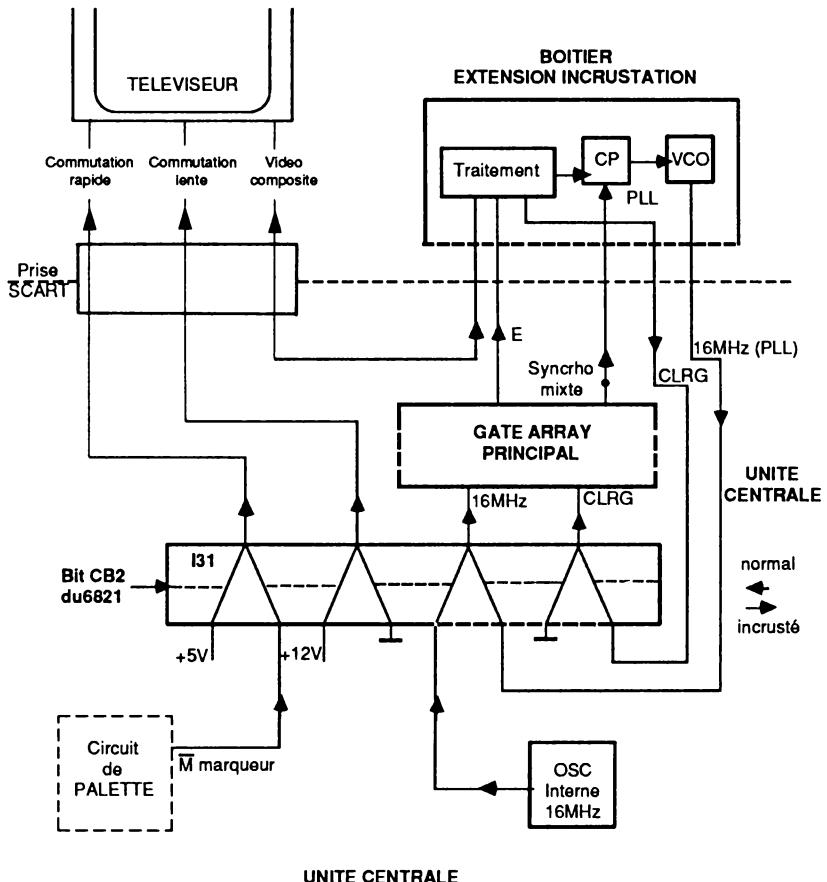


Figure 10. Circuits internes d'incrustation

Le but de l'incrustation est de superposer une image micro ordinateur sur une image vidéo (antenne ou magnétoscope). Le principe général du système est de permutez, par logiciel, la commande de commutation rapide (distribution des sorties RVB) de façon à ce que, pour toute génération d'images de la part du micro-ordinateur, pour chaque couleur dont le bit de marquage est positionné, l'image vidéo vienne se placer en substitution.

Il est aussi nécessaire d'asservir la synchronisation ligne du TO9 sur celle de la source vidéo (utilisation d'un VCO et d'une boucle à verrouillage de phase). De même, l'ordinateur fonctionnant en 624 lignes, il est indispensable de rattraper l'équivalent d'une demi-ligne pour chaque trame, afin de rester en concordance avec la source vidéo fonctionnant en 625 lignes (génération d'un signal de remise à l'heure CLRG).

Le VCO, le PLL et la commande CLRG sont situés dans un boîtier d'extension "incrustation". La figure 10 regroupe les principaux circuits internes à l'unité centrale, en relation avec l'incrustation.

Le passage en mode incrusté est réalisé par la commutation du bit CB2 (broche 12 du 6821, circuit I-43). Le signal obtenu, calé en phase avec E, vient commander un aiguilleur (multiplexeur 1-2 à 4 voies).

Ainsi, pour CB2 = 1:

Le système est en mode normal. Il reçoit les 16 MHz de l'oscillateur interne. Il génère du + 12 V pour la commutation lente, du + 5 V pour la commutation rapide.

Pour CB2 = 0:

Le système est en mode incrusté. Il reçoit les 16 MHz en provenance du VCO dans le boîtier d'incrustation. Il reçoit la commande CLRG activant l'entrée SYCL2 du gate arrav principal (remise à l'heure des compteurs lignes et trames)

La commutation rapide est modulée par le marqueur (image vidéo pour l'état 0). La commutation lente est supprimée, la synchronisation mixte de l'ordinateur étant en phase avec la synchronisation TV. Le son du téléviseur est alors commuté.

6. Les interfaces parallèles

Le TO9 utilise deux circuits fondamentaux: le 6846 et le 6821 avec un environnement bien spécifique.

Utilisation du 6846: circuit I-41

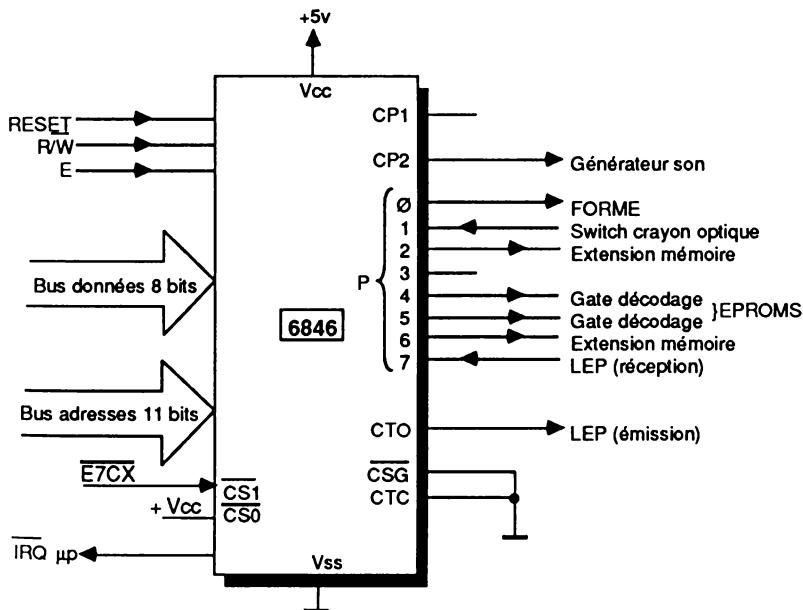


Figure 11. Le 6846 dans le TO9

Description fonctionnelle

P0 représente le bit de forme pour la commutation des plans mémoire RAMA ou RAMB.

P1 reçoit l'information de l'interrupteur du crayon optique. Un niveau 1 est présent lorsqu'il est activé.

P2 et P6 sont employés pour la commutation des banques de la mémoire extension disque virtuel.

P4 et P5 sont utilisés pour la commutation des EPROMS à travers le gate array de décodage d'adresses I-47.

P7 reçoit les informations numériques décodées, en lecture, du magnétophone LEP. Ce bit sert de test pour le programme d'initialisation de façon à savoir si le magnétophone est présent ou non (niveau 1 lorsqu'il est branché moteur arrêté).

– La ligne de contrôle CP2 est employée seule. Initialisée en sortie elle assure la génération du son, via le mélangeur.

– Le TIMER a un double rôle: en fonctionnement normal, il sert, par des demandes d'interruptions successives (sortie IRQ) toutes les 100 ms, à commander le clignotement du curseur. En utilisation du LEP, il code et fournit les informations numériques à enregistrer sur le magnétophone par la sortie CT0. Les informations digitales sont codées en salve de fréquences:

5 périodes à 4,5 KHz pour le bit 0

7 périodes à 6,3 KHz pour le bit 1

Ce procédé effectue une transmission sérialisée asynchrone à 900 bauds.

Adresses des registres internes

E7C0 - registre d'état composite (CSR)

E7C1 - registre de contrôle périphérique (CRC)

E7C2 - registre de direction de données (DDRC)

E7C3 - registre de données périphériques (PRC)

E7C4 - registre d'état composite (CSR)

E7C5 - registre contrôle temporisateur (TCR)

E7C6 - registre temporisateur d'octet de poids fort (TMSB)

E7C7 - registre temporisateur d'octet de poids faible (TLSB)

Utilisation du 6821 dans le TO9: circuit I-43

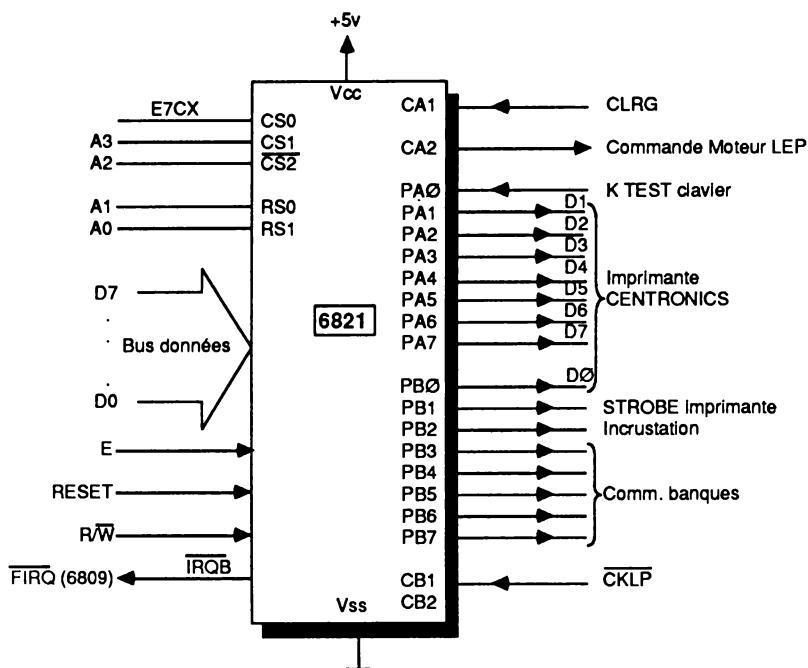


Figure 12. Le 6821 dans le TO9

Description fonctionnelle

Le 6821 sert à l'interfaçage d'une imprimante du type huit bits "parallèle" en mode CENTRONICS. Sept bits du port A sont utilisés à cet effet ainsi que deux bits du port B. Les lignes, configurées en sortie, servent au transfert des données sur huit bits et la commande de prise en compte STROBE (en PB1) qui est active à l'état 0. Les routines de gestion imprimante autorisent une émission de données, à condition que le signal "BUSY" en provenance de l'imprimante ne soit pas actif, c'est-à-dire, à l'état 0. Un test est effectué à partir de l'entrée CTSN de l'ACIA 6850 (circuit I-54).

La ligne PA0 reçoit une information KTEST en provenance du clavier. Ce dernier envoie un état 1 durable à chaque appui sur une touche. Ce bit est repris

PB2 est la commande d'incrustation active à 0. Elle reste à l'état bas lorsque l'utilisateur passe en mode incrustation.

PB3 à PB7 sont les bits de commutation de banque mémoire. Le programme d'initialisation fixe PB3 en sortie à l'état 0 et PB4, PB5, PB6, PB7 en entrée à l'état 1 par la présence de résistances de PULL UP (cf. Système de mémorisation).

Les lignes de contrôle ont chacune une application bien spécifique:

sert uniquement à positionner le *flag* du registre de contrôle CRA afin d'opérer une protection lorsqu'une demande d'incrustation est effectuée sans le boîtier.

- CA2 est en sortie. Active à l'état 0, elle permet de télécommander la mise en route du moteur LEP.
- CB1 reçoit la demande d'interruption lorsqu'une visée est effectuée sur l'écran par l'intermédiaire du crayon optique. La routine moniteur GETLTP prend en compte cette demande et démasque la sortie IRQN pour la transmettre en FIRQN sur le 6809 (cf. Gestion du crayon optique).
- CB2 n'est pas utilisé.

Adresses des registres internes:

E7C8 - registre de direction de données ou registre de données partie A (PRA)

E7C9 - registre de direction de données ou registre de données partie B (PRB)

E7CA - registre de contrôle partie A (CRA)

E7CB - registre de contrôle partie B (CRB).

7. La gestion du clavier et des périphériques

Le clavier est géré à partir d'un microprocesseur monochip du type 6805. Ce dernier est en liaison série avec l'unité centrale par l'intermédiaire d'un circuit d'interface série: l'ACIA 6850.

Utilisation du 6850 dans le TO9

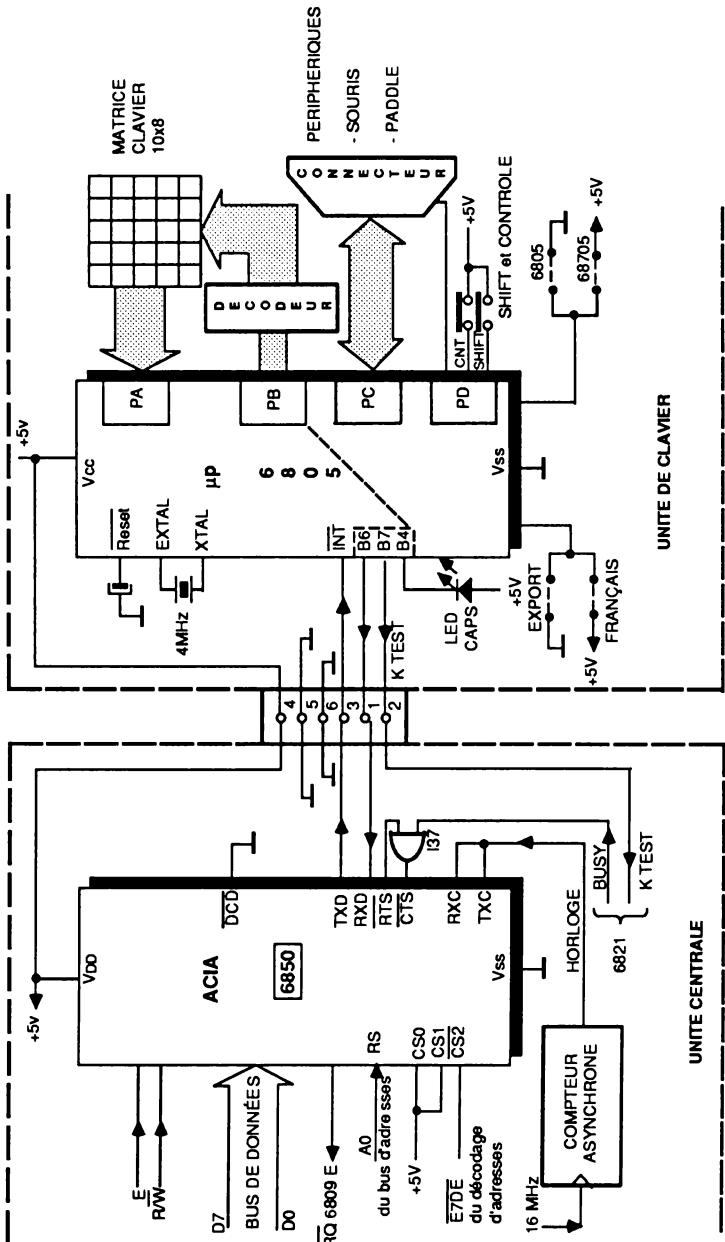


Figure 13. Structure matérielle du fonctionnement du clavier dans le TO9

En fonctionnement normal, le registre de commande est configuré pour maintenir RTSN à l'état 0, ce qui impose, via la porte I-37, CTSN = 0 et indique par là-même que le périphérique est toujours prêt à émettre.

En attente d'appui sur une touche, le contenu du registre d'état est de 02, précisant notamment que les registres de réception et d'émission sont vides.

L 6850 - 101 - 102 - 103 - 104 - 105 - 106 - 107 - 108 - 109 - 110 - 111 - 112 - 113 - 114 - 115 - 116 - 117 - 118 - 119 - 120 - 121 - 122 - 123 - 124 - 125 - 126 - 127 - 128 - 129 - 130 - 131 - 132 - 133 - 134 - 135 - 136 - 137 - 138 - 139 - 140 - 141 - 142 - 143 - 144 - 145 - 146 - 147 - 148 - 149 - 150 - 151 - 152 - 153 - 154 - 155 - 156 - 157 - 158 - 159 - 160 - 161 - 162 - 163 - 164 - 165 - 166 - 167 - 168 - 169 - 170 - 171 - 172 - 173 - 174 - 175 - 176 - 177 - 178 - 179 - 180 - 181 - 182 - 183 - 184 - 185 - 186 - 187 - 188 - 189 - 190 - 191 - 192 - 193 - 194 - 195 - 196 - 197 - 198 - 199 - 200 - 201 - 202 - 203 - 204 - 205 - 206 - 207 - 208 - 209 - 210 - 211 - 212 - 213 - 214 - 215 - 216 - 217 - 218 - 219 - 220 - 221 - 222 - 223 - 224 - 225 - 226 - 227 - 228 - 229 - 230 - 231 - 232 - 233 - 234 - 235 - 236 - 237 - 238 - 239 - 240 - 241 - 242 - 243 - 244 - 245 - 246 - 247 - 248 - 249 - 250 - 251 - 252 - 253 - 254 - 255 - 256 - 257 - 258 - 259 - 260 - 261 - 262 - 263 - 264 - 265 - 266 - 267 - 268 - 269 - 270 - 271 - 272 - 273 - 274 - 275 - 276 - 277 - 278 - 279 - 280 - 281 - 282 - 283 - 284 - 285 - 286 - 287 - 288 - 289 - 290 - 291 - 292 - 293 - 294 - 295 - 296 - 297 - 298 - 299 - 300 - 301 - 302 - 303 - 304 - 305 - 306 - 307 - 308 - 309 - 310 - 311 - 312 - 313 - 314 - 315 - 316 - 317 - 318 - 319 - 320 - 321 - 322 - 323 - 324 - 325 - 326 - 327 - 328 - 329 - 330 - 331 - 332 - 333 - 334 - 335 - 336 - 337 - 338 - 339 - 340 - 341 - 342 - 343 - 344 - 345 - 346 - 347 - 348 - 349 - 350 - 351 - 352 - 353 - 354 - 355 - 356 - 357 - 358 - 359 - 360 - 361 - 362 - 363 - 364 - 365 - 366 - 367 - 368 - 369 - 370 - 371 - 372 - 373 - 374 - 375 - 376 - 377 - 378 - 379 - 380 - 381 - 382 - 383 - 384 - 385 - 386 - 387 - 388 - 389 - 390 - 391 - 392 - 393 - 394 - 395 - 396 - 397 - 398 - 399 - 400 - 401 - 402 - 403 - 404 - 405 - 406 - 407 - 408 - 409 - 410 - 411 - 412 - 413 - 414 - 415 - 416 - 417 - 418 - 419 - 420 - 421 - 422 - 423 - 424 - 425 - 426 - 427 - 428 - 429 - 430 - 431 - 432 - 433 - 434 - 435 - 436 - 437 - 438 - 439 - 440 - 441 - 442 - 443 - 444 - 445 - 446 - 447 - 448 - 449 - 450 - 451 - 452 - 453 - 454 - 455 - 456 - 457 - 458 - 459 - 460 - 461 - 462 - 463 - 464 - 465 - 466 - 467 - 468 - 469 - 470 - 471 - 472 - 473 - 474 - 475 - 476 - 477 - 478 - 479 - 480 - 481 - 482 - 483 - 484 - 485 - 486 - 487 - 488 - 489 - 490 - 491 - 492 - 493 - 494 - 495 - 496 - 497 - 498 - 499 - 500 - 501 - 502 - 503 - 504 - 505 - 506 - 507 - 508 - 509 - 510 - 511 - 512 - 513 - 514 - 515 - 516 - 517 - 518 - 519 - 520 - 521 - 522 - 523 - 524 - 525 - 526 - 527 - 528 - 529 - 530 - 531 - 532 - 533 - 534 - 535 - 536 - 537 - 538 - 539 - 540 - 541 - 542 - 543 - 544 - 545 - 546 - 547 - 548 - 549 - 550 - 551 - 552 - 553 - 554 - 555 - 556 - 557 - 558 - 559 - 560 - 561 - 562 - 563 - 564 - 565 - 566 - 567 - 568 - 569 - 570 - 571 - 572 - 573 - 574 - 575 - 576 - 577 - 578 - 579 - 580 - 581 - 582 - 583 - 584 - 585 - 586 - 587 - 588 - 589 - 590 - 591 - 592 - 593 - 594 - 595 - 596 - 597 - 598 - 599 - 600 - 601 - 602 - 603 - 604 - 605 - 606 - 607 - 608 - 609 - 610 - 611 - 612 - 613 - 614 - 615 - 616 - 617 - 618 - 619 - 620 - 621 - 622 - 623 - 624 - 625 - 626 - 627 - 628 - 629 - 630 - 631 - 632 - 633 - 634 - 635 - 636 - 637 - 638 - 639 - 640 - 641 - 642 - 643 - 644 - 645 - 646 - 647 - 648 - 649 - 650 - 651 - 652 - 653 - 654 - 655 - 656 - 657 - 658 - 659 - 660 - 661 - 662 - 663 - 664 - 665 - 666 - 667 - 668 - 669 - 670 - 671 - 672 - 673 - 674 - 675 - 676 - 677 - 678 - 679 - 680 - 681 - 682 - 683 - 684 - 685 - 686 - 687 - 688 - 689 - 690 - 691 - 692 - 693 - 694 - 695 - 696 - 697 - 698 - 699 - 700 - 701 - 702 - 703 - 704 - 705 - 706 - 707 - 708 - 709 - 710 - 711 - 712 - 713 - 714 - 715 - 716 - 717 - 718 - 719 - 720 - 721 - 722 - 723 - 724 - 725 - 726 - 727 - 728 - 729 - 730 - 731 - 732 - 733 - 734 - 735 - 736 - 737 - 738 - 739 - 740 - 741 - 742 - 743 - 744 - 745 - 746 - 747 - 748 - 749 - 750 - 751 - 752 - 753 - 754 - 755 - 756 - 757 - 758 - 759 - 760 - 761 - 762 - 763 - 764 - 765 - 766 - 767 - 768 - 769 - 770 - 771 - 772 - 773 - 774 - 775 - 776 - 777 - 778 - 779 - 770 - 771 - 772 - 773 - 774 - 775 - 776 - 777 - 778 - 779 - 780 - 781 - 782 - 783 - 784 - 785 - 786 - 787 - 788 - 789 - 780 - 781 - 782 - 783 - 784 - 785 - 786 - 787 - 788 - 789 - 790 - 791 - 792 - 793 - 794 - 795 - 796 - 797 - 798 - 799 - 790 - 791 - 792 - 793 - 794 - 795 - 796 - 797 - 798 - 799 - 800 - 801 - 802 - 803 - 804 - 805 - 806 - 807 - 808 - 809 - 800 - 801 - 802 - 803 - 804 - 805 - 806 - 807 - 808 - 809 - 810 - 811 - 812 - 813 - 814 - 815 - 816 - 817 - 818 - 819 - 810 - 811 - 812 - 813 - 814 - 815 - 816 - 817 - 818 - 819 - 820 - 821 - 822 - 823 - 824 - 825 - 826 - 827 - 828 - 829 - 820 - 821 - 822 - 823 - 824 - 825 - 826 - 827 - 828 - 829 - 830 - 831 - 832 - 833 - 834 - 835 - 836 - 837 - 838 - 839 - 830 - 831 - 832 - 833 - 834 - 835 - 836 - 837 - 838 - 839 - 840 - 841 - 842 - 843 - 844 - 845 - 846 - 847 - 848 - 849 - 840 - 841 - 842 - 843 - 844 - 845 - 846 - 847 - 848 - 849 - 850 - 851 - 852 - 853 - 854 - 855 - 856 - 857 - 858 - 859 - 850 - 851 - 852 - 853 - 854 - 855 - 856 - 857 - 858 - 859 - 860 - 861 - 862 - 863 - 864 - 865 - 866 - 867 - 868 - 869 - 860 - 861 - 862 - 863 - 864 - 865 - 866 - 867 - 868 - 869 - 870 - 871 - 872 - 873 - 874 - 875 - 876 - 877 - 878 - 879 - 870 - 871 - 872 - 873 - 874 - 875 - 876 - 877 - 878 - 879 - 880 - 881 - 882 - 883 - 884 - 885 - 886 - 887 - 888 - 889 - 880 - 881 - 882 - 883 - 884 - 885 - 886 - 887 - 888 - 889 - 890 - 891 - 892 - 893 - 894 - 895 - 896 - 897 - 898 - 899 - 890 - 891 - 892 - 893 - 894 - 895 - 896 - 897 - 898 - 899 - 900 - 901 - 902 - 903 - 904 - 905 - 906 - 907 - 908 - 909 - 900 - 901 - 902 - 903 - 904 - 905 - 906 - 907 - 908 - 909 - 910 - 911 - 912 - 913 - 914 - 915 - 916 - 917 - 918 - 919 - 910 - 911 - 912 - 913 - 914 - 915 - 916 - 917 - 918 - 919 - 920 - 921 - 922 - 923 - 924 - 925 - 926 - 927 - 928 - 929 - 920 - 921 - 922 - 923 - 924 - 925 - 926 - 927 - 928 - 929 - 930 - 931 - 932 - 933 - 934 - 935 - 936 - 937 - 938 - 939 - 930 - 931 - 932 - 933 - 934 - 935 - 936 - 937 - 938 - 939 - 940 - 941 - 942 - 943 - 944 - 945 - 946 - 947 - 948 - 949 - 940 - 941 - 942 - 943 - 944 - 945 - 946 - 947 - 948 - 949 - 950 - 951 - 952 - 953 - 954 - 955 - 956 - 957 - 958 - 959 - 950 - 951 - 952 - 953 - 954 - 955 - 956 - 957 - 958 - 959 - 960 - 961 - 962 - 963 - 964 - 965 - 966 - 967 - 968 - 969 - 960 - 961 - 962 - 963 - 964 - 965 - 966 - 967 - 968 - 969 - 970 - 971 - 972 - 973 - 974 - 975 - 976 - 977 - 978 - 979 - 970 - 971 - 972 - 973 - 974 - 975 - 976 - 977 - 978 - 979 - 980 - 981 - 982 - 983 - 984 - 985 - 986 - 987 - 988 - 989 - 980 - 981 - 982 - 983 - 984 - 985 - 986 - 987 - 988 - 989 - 990 - 991 - 992 - 993 - 994 - 995 - 996 - 997 - 998 - 999 - 990 - 991 - 992 - 993 - 994 - 995 - 996 - 997 - 998 - 999 - 1000

Les périphériques sont reliés par l'intermédiaire de la prise correspondante au port C.

Un strap permet de monter, soit un microprocesseur 6805 masqué, soit un microprocesseur 68705 (utilisation d'une EPROM). Un autre strap permet de choisir la configuration du clavier, français ou export.

Signaux échangés avec l'unité centrale

• Signaux reçus par le clavier

L'unité centrale est capable de modifier certaines fonctions du clavier, telles que réinitialisation, commande majuscule-minuscule, autorisation de périphériques, en envoyant un mot série (UC -> Clavier).

Ce mot est constitué par:

- 1 bit de start
- 3 bits de données
- 1 bit de stop.

La vitesse de transmission est de 9 600 bauds.

L'unité centrale utilisant l'ACIA pour envoyer ces commandes, le code est donc constitué de 8 bits. Seuls les 3 bits de poids faible sont utilisés, les autres sont toujours à l'état haut.

• Signaux émis vers l'unité centrale

Le clavier envoie vers l'unité centrale, des informations sous forme d'octets, transmis en série avec le format suivant:

- 1 bit de start
- 8 bits de données ou octet (code ASCII)
- 1 bit de parité (indicateur)
- 3 bits de stop.

La vitesse de transmission est de 9 600 bauds.

Le bit de parité sert d'indicateur pour différencier les codes clavier des codes périphériques. Les 3 bits de stop permettent d'obtenir un écart de temps minimum entre deux mots consécutifs. Les informations sont transmises de la manière suivante:

- *Mode clavier seul*

Un octet est envoyé à chaque appui d'une touche. Si cette touche reste enfoncée, après un délai de 0,8 secondes, le code est envoyé toutes les 70 milli-secondes (répétition automatique). Si deux touches sont pressées simultanément, les deux codes sont envoyés successivement. Dans ce cas, la répétition automatique est inhibée, et ceci tant que les deux touches (ou plus de deux) sont enfoncées.

- *Mode périphérique*

Lorsqu'un périphérique est connecté et actif, les informations transmises à l'unité centrale sont composées de trains de quatre octets successifs qui se répètent toutes les 10 milli-secondes. Ce train est organisé de la façon suivante:

– 1er octet: Code clavier

Cet octet vaut 00, si aucun code clavier n'est envoyé. La parité de cet octet est impaire (bit de parité = 1, si le nombre de bits à 1 est impair). Si le clavier est en répétition automatique, le code est envoyé toutes les 70 milli-secondes, c'est-à-dire, une fois tous les 7 trains.

– 2ème octet: Valeur du déplacement (boule ou potentiomètre) en X

Cet octet varie de 00 à \$FF. La parité est paire.

– 3ème octet: Valeur du déplacement (boule ou potentiomètre) en Y

Cet octet varie de 00 à \$FF. La parité est paire.

– 4ème octet: Dépassement et gachettes

La parité est paire. La désignation est la suivante:

bit 7: dépassement Y

bit 6: dépassement X

bit 5:

bit 4:

bit 3:

bit 2: gachette 2

bit 1:

bit 0: gachette 1

En conclusion, le bit de parité utilisé comme indicateur est impair uniquement pour le code clavier. Cela permet la synchronisation des données à la réception par l'unité centrale.

8. Gestion du crayon optique

Fonctionnement du crayon optique

Le crayon optique est constitué de deux éléments séparés.

- Un interrupteur de validation tactile.
- Un phototransistor de détection optique du spot sur l'écran.

Son action est dirigée à partir de diverses routines situées dans le moniteur (voir page 200).

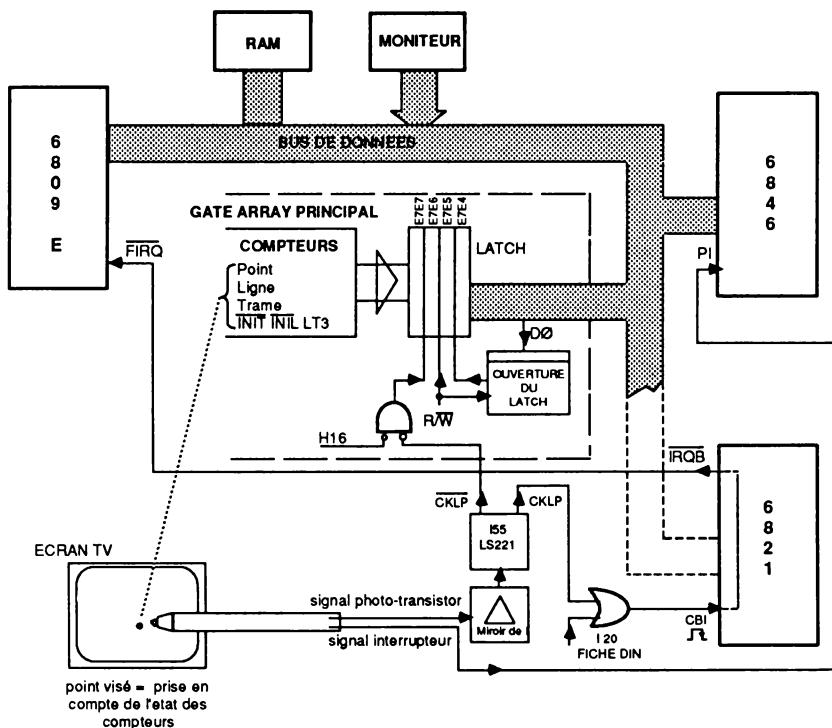


Figure 14. Synoptique du fonctionnement du crayon optique dans le T09

Fonctionnement de l'interrupteur

En effectuant une pression sur l'écran avec le crayon optique, on ferme l'interrupteur de ce dernier sur la tension d'alimentation + 5 V. Cet état haut résultant vient informer le bit P1 du port du 6846.

En logiciel, ce bit à 1 est repris par la routine LPINT du moniteur qui, après un test "anti-rebond", force le bit de carry du 6809 conjointement à 1.

Fonctionnement du phototransistor

Lorsque l'écran du téléviseur reçoit, via la prise péritel, une information RVB, il n'est conçu, au même instant, qu'un point sur l'écran. S'il est dans la fenêtre de visualisation, ce point appartient à un GPL dont l'adresse est présente, toujours à cet instant, dans les compteurs lignes et trame du gate array principal. Si face à ce point, on place le phototransistor, ce dernier va émettre une information récupérée en tension, amplifiée (circuit à miroir de courant) et mise en forme par un monostable (circuit I-55), d'où résulte une impulsion calibrée à 700 ns. Cette impulsion est aiguillée en deux directions CKLPN et CKLP.

- Action de CKLPN = CKLP

CKLPN attaque le gate array principal dans le but de latcher l'état des compteurs points, lignes et trame. Pour ce faire, le signal est découpé par la fréquence de l'horloge mère à 16 MHz, ce qui permet la reconnaissance des compteurs points. En fait, l'opération générale du stockage des compteurs points, lignes et trame, ne pourra se faire que par un ordre du 6809. Le CPU doit envoyer en

Adresses du latch	Bus de données en correspondance								
	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
E7E4	T12	T11	T10	T9	T8	T7	T6	T5	
E7E5	T4	T3	TL2	TL1	TL0	E	H2	H4	
E7E6	LT3	INILN	0	0	0	0	0	0	
E7E7	INITN	INITN	0	0	0	0	0	1	

• *Action générale*

Aux adresses E7E4 - E7E5, la connaissance de l'état de l'ensemble des compteurs points, lignes et trames (H4 à T12) permet à la routine principale GETLTP (routine appelée par l'utilisateur) de transcrire, pour le point visé, l'acquisition effectuée en coordonnées X et Y de la fenêtre de visualisation. Cette routine applique la formule suivante:

$$Y = \text{acquisition}/320$$

X = reste de la division

A l'adresse E7E6, INILN indique si la mesure du crayon optique s'est effectuée dans la partie horizontale active de la fenêtre ou dans les bords droit ou gauche. A la même adresse, LT3 permet, dans le cas d'une mesure horizontalement en

9. L'exploitation du lecteur-enregistreur de disques

Description

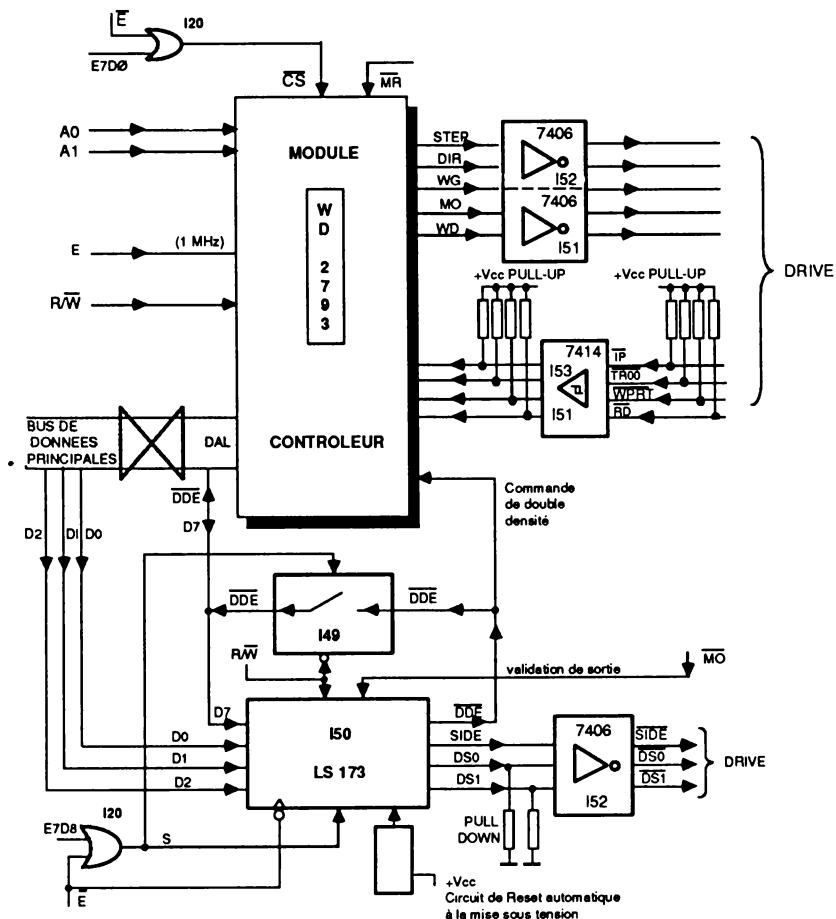


Figure 15. Contrôle du lecteur-enregistreur de disquettes dans le TO9

L'appareil est composé, sous forme d'un module approprié, par un circuit d'interface, contrôleur de disques WD 2793 (WESTERN DIGITAL). Il est destiné à adapter les caractéristiques électriques et mécaniques du lecteur-enregistreur de disquettes, (DRIVE ou FLOPPY) 3,5 pouces, à l'unité centrale. Il remplace avantageusement le WD 1770 dont les premières versions du TO9 étaient pourvues.

La figure 15 (page précédente) représente et schématisé les différentes commandes liées au CPU et au DRIVE. Ces commandes peuvent être répertoriées selon la description suivante:

– Liaison CPU

- CS assure la sélection du boîtier et, à travers l'action d'un monostable interne au module, la mise en marche du moteur du lecteur (commande MO).
- A0 et A1 permettent la sélection des registres internes.
- R/WN est la commande de lecture-écriture.
- DAL constitue le bus de données bidirectionnel, en relation avec le CPU, pour faire transiter les mots de commande et d'état.
- E assure le synchronisme du transfert des données.

– Commandes mécaniques

- STEP commande du moteur pas à pas.
- DIR commande de direction du moteur pas à pas.
- WG commande de validation d'écriture.
- MO commande du moteur d'entraînement de la disquette.

En entrée:

- IP détection d'index.
- TROO détection de la piste 0.
- WPRT détection de la protection en écriture.

– Transfert des données

- RD ligne de transmission en lecture.
- WD ligne de transmission en écriture.

– Commande d'initialisation

- MR MASTER RESET, en liaison avec le RESET du CPU.

Fonctionnement général

Le contrôleur est commandé par l'action de la porte OU (I-20) et de celle du décodage d'adresses combiné avec A0 et A1. Ainsi, il est sélectionné pour E = 1 aux quatre adresses E7D0, E7D1, E7D2, E7D3.

Un monostable redéclenchable (74 LS 122) interne au module, activé par le décodage d'adresses, assure la mise en marche du moteur pendant tout le temps ou le 6809 travaille en relation avec le lecteur. La commande résultante de mise en marche du moteur vient informer l'entrée "READY" du contrôleur.

- Le latch I-50 (74 LS 173) associé à un ensemble de portes tristates (I-49) réalise un registre de commande de drive et de choix de densité. De par le montage, ce registre est accessible en écriture à l'adresse E7D8 pour E = 1. L'opération d'écriture est réalisable sous la forme:

DDE X X X X DS1 DS0 SIDE

avec DDE: Choix de densité

DDE = 1 simple densité

DDE = 0 double densité

avec DS1 et DS0 – commande de drive et SIDE commande de face.

La gestion du système présente la particularité suivante: Une face de disquette correspond à un numéro de lecteur. Ainsi, les numéros 0 et 1 font partie du drive intégré au TO9 (1 est inexploitable) 2 et 3 font partie d'un drive externe.

Tableau des commandes:

DS0 = 1	DS1 = 0	SIDE = 0	-> lecteur n°0
DS0 = 1	DS1 = 0	SIDE = 1	-> lecteur n°1
DS0 = 0	DS1 = 1	SIDE = 0	-> lecteur n°2
DS0 = 1	DS1 = 1	SIDE = 1	-> lecteur n°3

Le rôle de I-49 est de rendre le registre accessible en lecture pour l'information du choix de densité DDEN.

Les circuits I-51 et I-52, de structure à collecteur ouvert, combinés avec des résistances de pull up et de pull down, adaptent et bufferisent les différentes commandes entrée et sortie du WD 2793.

Page Blanche

Troisième partie

Analyse matérielle du TO8

Page Blanche

1. Analyse générale

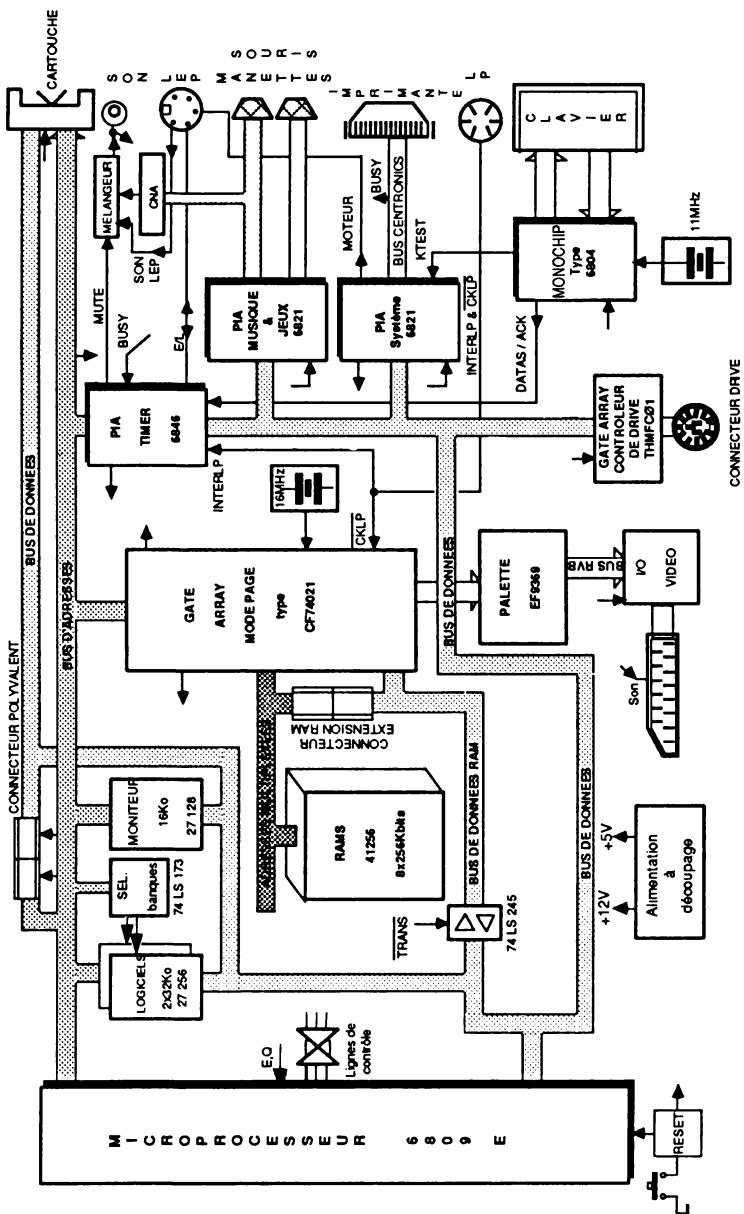


Figure 16. Synoptique de l'unité centrale TO8

Conception générale - Description

Le micro-ordinateur TO8 est conçu comme ses prédecesseurs, à partir d'un 6809 E, microprocesseur commandé à la fréquence de 1 MHz par deux horloges extérieures en quadrature: *E* et *Q*.

Le bus d'adresses 16 bits est direct et permet d'accéder aux différentes mémoires mortes et aux registres.

Le bus de données 8 bits véhiculant les principaux échanges a une ramifications particulière: le bus de données RAM qui est bufferisé et relié par un 74 LS 245. Pendant la phase non active du 6809, ce bus est isolé du bus de données principal par l'action du 74 LS245 commandé par le signal TRANS. C'est durant cette période que le gate array accède aux mémoires en "mode page".

Les lignes de contrôles du 6809 E correspondent:

- aux commandes de lecture écriture R/WN des différents registres et mémoires,
- aux demandes d'interruption IRQN concernant la gestion du clavier, le clignotement du curseur, les manettes de jeux et la souris,
- aux demandes d'interruption FIRQN pour le fonctionnement du crayon optique et du code barre.

Un circuit de réinitialisation "RESET" est en relation avec le 6809 E et différents circuits, tels que le contrôleur de clavier 6804.

• Pour la mémoire morte

Les deux pages de 6 Ko du moniteur ainsi que les deux pages de 1,9 Ko de logiciel contrôleur de disque sont logées dans une EPROM 16 Ko 27 128.

Les 2×32 Ko de logiciel d'application BASIC 1 - divers - BASIC 512 - EXTRAMONITEUR, sont logés chacun dans une ROM ou EPROM 32 Ko selon une répartition en quatre banques.

La commutation des banques s'effectue en **programmation** par une écriture d'adresses ROM dans un *latch* 74 LS 173. Ce circuit permet de sélectionner chaque partie concernée dans une des mémoires mortes.

La cartouche de logiciel d'application externe est reliée à l'unité centrale par l'intermédiaire d'un connecteur. Elle est sélectionnée par **logiciel** à partir d'un bit de PIA du 6846.

- Pour la mémoire vive

Huit boîtiers 256 Kbits 41256 forment un plan mémoire de 256 Ko comprenant un découpage de pages logiques de 16 Ko.

Les différentes pages sont commutées par un **adressage physique** sur 18 bits en provenance du gate array mode page.

L'extension mémoire, accessible par un connecteur de carte relié au bus de données RAM, est constituée de huit boîtiers 41256 qui regroupent seize autres pages de RAM utilisateur (pages 16 à 31) adressées de la même manière et différencierées par le signal CAS2N.

Outre le 6809 E, l'élément vital de l'unité centrale est un circuit à réseau logique (gate array) appelé "mode page" car il permet, par un bus d'adresses multiplexées, de faire fonctionner les RAMS dynamiques 41256 dans le type de mode susnommé.

Pendant la phase non active du CPU, il assure le rafraîchissement des mémoires et de l'écran. Piloté par une horloge mère de 16 MHz, il délivre les différents signaux de timing et de commande vidéo. Il fabrique tous les décodages d'adresses. Il gère, en partie, le fonctionnement du crayon optique par le signal CKLPN. Il regroupe et produit les huit modes d'affichage et définit les couleurs

Un deuxième connecteur de carte, appelé polyvalent, permet de relier les bus et signaux nécessaires aux extensions.

Trois circuits d'interface sont en relation avec différents périphériques:

- Un 6846 qui assure par le timer l'envoi codé des informations numériques à enregistrer sur le magnétophone LEP (sauvegarde). Inversement, une ligne du PIA récupère les informations numériques décodées en provenance du LEP (chargement). Les autres lignes du PIA sont affectées à la commande de silence ou "MUTE" en utilisation de la souris, à la prise en compte du signal BUSY de l'imprimante, à la communication avec le 6804 pour la gestion du clavier, au traitement de l'information "tactile" du crayon optique LP (signal INTERLP) et, enfin, à la commutation des logiciels internes ou de la cartouche externe.
- Un 6821 "musique et jeux" qui est chargé par ses deux ports de huit bits et ses quatre lignes de contrôle de la génération du son et de la liaison manettes des jeux et souris. Un convertisseur numérique analogique CNA récupère le son synthétisé et l'envoie vers un circuit mélangeur recevant, par ailleurs, le son du LEP et la commande de MUTE. La sortie du mélangeur alimente la prise peritel et une prise auxiliaire CINCH.
- Un 6821 "système" qui assure principalement, par l'intermédiaire d'un connecteur spécialisé, la gestion d'une imprimante en mode parallèle de type CENTRONICS, prend en compte, par le signal KTEST, l'action d'une touche du clavier, procure les demandes d'incrustation et la télécommande du moteur LEP.

Un microprocesseur monochip du type 6804 sert de contrôleur de clavier. Piloté par une horloge oscillant à 11 MHz, il dialogue en transmission série codée avec le 6809 E par le truchement du 6846. La liaison est effectuée dans les deux sens à l'aide de deux fils DATAS et ACK. Le clavier est relié au 6804 par deux connecteurs assurant une transmission parallèle.

Un contrôleur de disquettes, sous forme d'un deuxième circuit à réseau logique ou gate array (THMFC01), programmable par le 6809 E, délivre par l'intermédiaire d'une prises DIN 14 broches les signaux nécessaires au fonctionnement d'un lecteur de disquettes.

Une alimentation à découpage au secondaire fabrique les deux tensions de + 5 V et + 12 V nécessaires à la configuration de l'unité centrale.

2. Le 6809 E dans le TO8

Suivant la lignée de ses prédecesseurs, le fonctionnement général du TO8 est basé sur le principe fondamental de la phase active et non active du 6809 E (cf. étude du TO9, paragraphe sur le Principe fondamental page 34).

La fréquence des horloges E et Q en provenance du gate array reste de 1 MHz et la constante de temps du RESET de 1 seconde.

La structure de bus est simplifiée. Un seul buffer 74 LS 245 est utilisé pour l'aiguillage du bus de données RAM (cf. synoptique). En dehors de l'action de R/WN déterminant le sens du transfert des informations, le 74 LS 245 est commandé par le signal TRANSN réagissant en fonction de E, des zones adressées et indirectement du CSCRTN (cf. commutation des logiciels) selon la forme:

E	CSCRTN	zones adressées	TRANSN
0	X	XXXX	1
1	0	0000-3FFF	1
1	1	0000-3FFF	0 } validation
1	1	4000-DFFF	0 } du buffer

La consultation de ce tableau amène les remarques suivantes:

Pour E = 0, le CPU n'a pas accès au bus RAM. Ce dernier est réservé au rafraîchissement.

Pour E = 1, selon la programmation du gate array mode page, la zone d'adresse 0000-3FFF initialement réservée pour les logiciels internes ou externes peut être attribuée à une page de RAM. Dans ce cas, CSCRN = 1 et le signal TRANSN = 0 valident le buffer permettant au microprocesseur d'accéder à la mémoire vive.

Exceptées les zones d'adresses du gate array mode page, l'espace E000-FFFF reste en majorité innaccessible par le CPU à travers le bus RAM.

Les deux entrées d'interruptions utilisées sont IRQN et FIRQN. La première sert à gérer le clignotement du curseur (sortie du TIMER 6846), le fonctionnement du clavier (PIA du 6846) ou d'un périphérique externe tel que manettes de jeux, souris (6821 musique et jeux). La deuxième gère l'action du phototransistor dans le crayon optique lors d'une visée (gate array mode page) ou, en relation avec un logiciel adapté, l'action d'un éventuel capteur de "code barre".

3. Gestion de la mémoire morte

Contrairement au TO7, au TO7/70 et d'une façon similaire au TO9, le TO8 est livré avec des logiciels intégrés qui sont adressés dans le même espace mémoire que la cartouche. Le moniteur, quant à lui, réside dans une autre partie de zone mémoire.

Description des logiciels

La mémoire morte interne du TO8 est répartie en trois boîtiers:

- Une ROM ou EPROM de 32 Ko (27256) organisée en deux pages de 16 Ko (banque 0, banque 1) contenant le BASIC 512 et l'EXTRAMONITEUR.
- Une ROM ou EPROM de 32 Ko (27256) organisée en deux pages de 16 Ko (banque 2, banque 3) contenant le BASIC 1, la page d'en-tête, le réglage palette et le DOS ICONIQUE.
- Une ROM ou EPROM de 16 Ko (27128) organisée en deux pages de 8 Ko contenant le MONITEUR de l'unité centrale et du lecteur de disquettes externe.

La cartouche enfichable de 16 Ko ou 32 Ko représente la mémoire morte externe.

Commutation des logiciels

La figure 17 décrit le mécanisme général de fonctionnement.

De par les décodages d'adresses CSCRTN et CSMN en provenance du gate array mode page, le système assure la sélection de la zone cartouche 0000-3FFF et zone moniteur E000-FFFF moins quelques adresses prises par les registres des circuits périphériques.

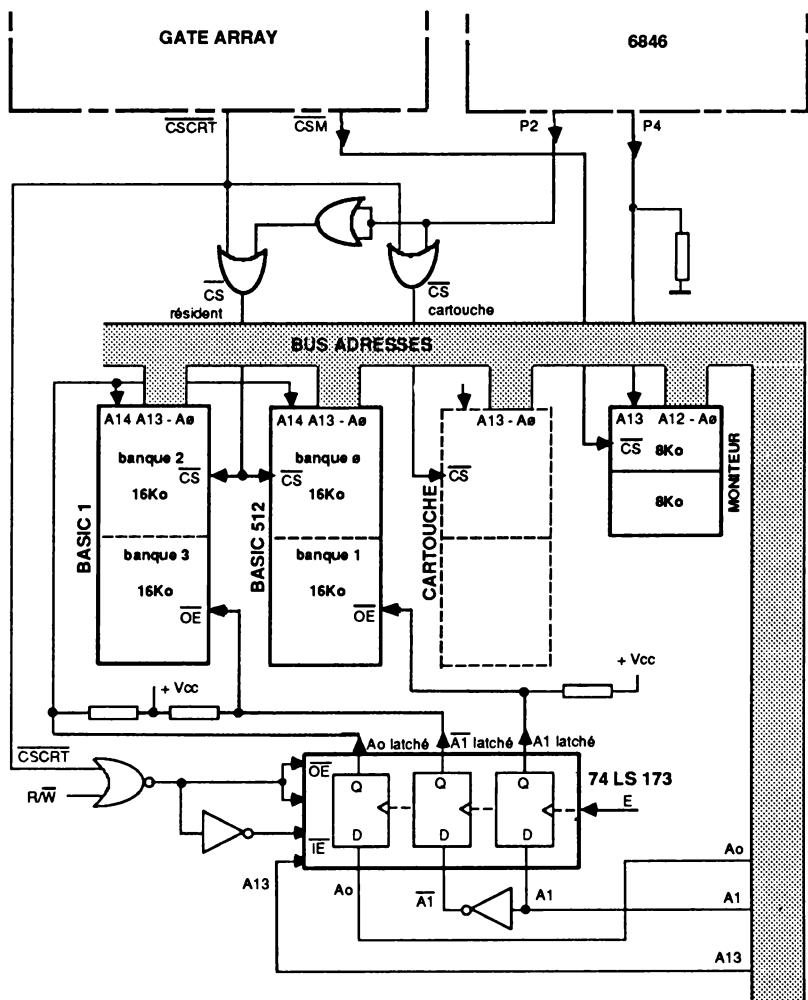


Figure 17. Gestion des ROMS dans le T08

Sélection d'une page moniteur

Par construction, le bit P4 du 6846 étant relié au bit A13 du bus d'adresse de la mémoire de 16 Ko, ce bit permet de choisir la page de 8 Ko haute ou basse du boîtier. Ainsi:

P4 = 0 => partie basse de la ROM

P4 = 1 => partie haute de la ROM

La résistance reliée à la masse a pour effet, lors de l'initialisation, de rendre accessible automatiquement la partie basse de la ROM, P4 étant positionnée en entrée.

Sélection entre logiciels résidents et cartouche

La commutation se fait à partir du bit P2 du 6846 qui, combiné avec le décodage d'adresse CSCRTN, restitue à travers une logique câblée les deux commandes telles que:

$$\overline{\text{CS résident}} = \overline{\text{CSCRT}} + \overline{\text{P2}}$$

$$\overline{\text{CS cartouche}} = \overline{\text{CSCRT}} + \text{P2}$$

Ainsi, pour P2 = 0:

$\overline{\text{CS cartouche}}$ est actif dans le champ d'adresses 0000-3FFF et valide la cartouche.

$\overline{\text{CS résident}}$ est inactif.

Ainsi, pour P2 = 1:

$\overline{\text{CS résident}}$ est actif dans le champ d'adresses 0000-3FFF et valide les deux boîtiers de logiciels internes.

$\overline{\text{CS cartouche}}$ est inactif.

De par l'action du gate array mode page, ce montage offre la possibilité d'inhiber les logiciels dans l'espace mémoire 0000-3FFF qui leur est normalement alloué. Dans ce cas de figure, CSCRTN = 1 constant. Ce type de fonctionnement permet à l'utilisateur de substituer de la ROM par une page de RAM pouvant être, par ailleurs, chargée par un logiciel en provenance d'une mémoire de masse (cf. fonctionnement du gate array mode page, page 105).

Sélection des quatre banques de logiciels internes

Le mécanisme employé est comparable à celui utilisé par les cartouches (COLORCALC, COLORPAINT, BASIC II ...) et par le TO9 (en remplaçant le signal CSN par CSCRTN).

Synthèse de fonctionnement

Le tableau suivant résume le mécanisme général des commutations selon différents cas de figure:

Champ d'adr.	CSCRT	CSM	P2	P4	A1 latché	A0 latché	Logiciel sélectionné
0000-3FFFF	0	1	0	X	X	X	Cartouche
- - -	0	1	1	X	0	0	Banque 0
- - -	0	1	1	X	0	1	Banque 1
- - -	0	1	1	X	1	0	Banque 2
- - -	0	1	1	X	1	1	Banque 3
4000-DFFF	1	1	X	X	X	X	Néant
E000-E7AF	{ 1	0	X	0	X	X	Moniteur partie basse
E800-FFFF	{ 1	0	X	1	X	X	Moniteur partie haute
E000-E7AF	{ 1	0	X	1	X	X	
E800-FFFF	{ 1	0	X	1	X	X	

4. Les mémoires vives

Technologiquement, les 256 Ko de mémoire vive résidente du TO8 sont constitués par 8 boîtiers intégrés du type 41256. Ces circuits ont une capacité de $256K \times 1$ bit. Pour une reconstitution en données de 8 bits, huit 41256 sont associées, chacune étant spécialisée par un poids de D7 à D0 (cf. figure 18)

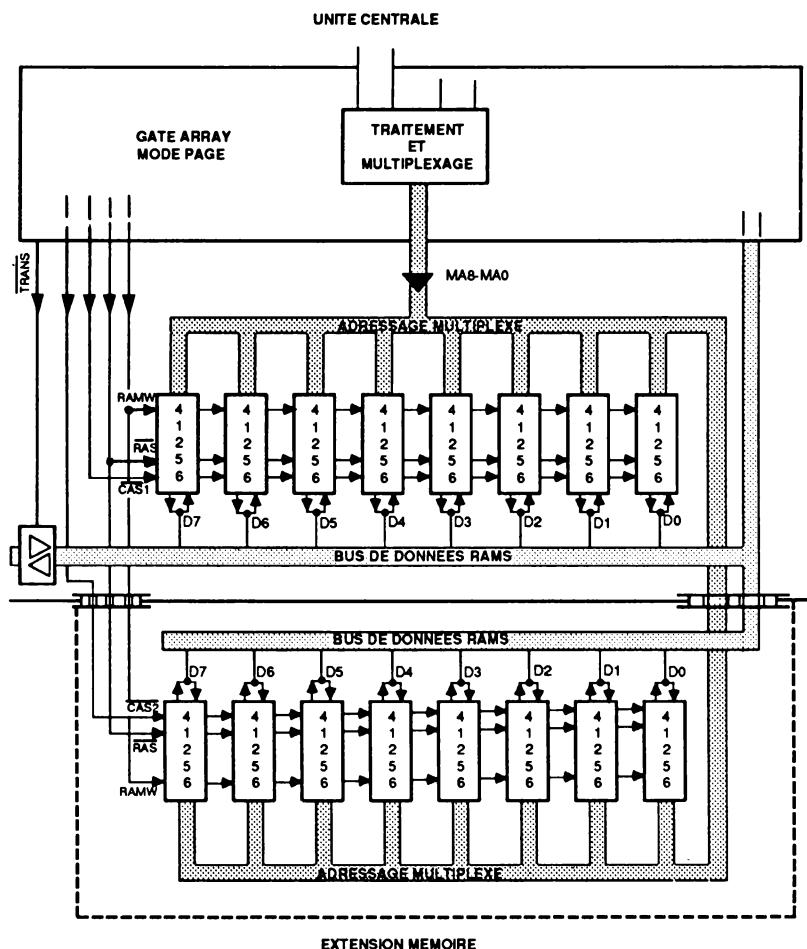


Figure 18. Système de mémorisation RAMS dans le TO8

Fonctionnement d'une 41256

Les 41256 sont des mémoires vives dynamiques qui permettent de stocker sous forme de matrice de $2^9 = 512$ lignes et de $2^9 = 512$ colonnes, $512 \times 512 = 256$ Kbits. L'adressage d'une telle matrice, à structure symétrique, nécessite 2×9 bits d'adressage envoyés en deux temps sur les 9 fils du bus d'adresse correspondant. Aux 9 bits de poids faible correspond l'adressage ligne validé par le signal de ligne RASN; aux 9 bits de poids fort correspond l'adressage colonne validé par le signal de colonne CASN. Le diagramme suivant précise la forme multiplexée de l'adressage:

a0	a9
a1	a10
a2	a11
a3	a12
a4	a13
a5	a14
a6	a15
a7	a16
a8	a17

Adressage ligne
validé par RASN
et rafraîchissement
d'une ligne

Adressage colonne
validé par CASN

On peut faire suivre un adressage ligne bien particulier par deux adressages colonnes successifs en utilisant deux validations de CASN, pour RASN actif constamment. Ce type de fonctionnement s'intitule mode page. Il est utilisé dans le TO8, par l'intermédiaire du gate array correspondant.

Le rafraîchissement de ces mémoires dynamiques se fait par adressages successifs des 512 lignes.

Les 41256 ne sont pas sélectionnées (bus de données déconnecté) lorsque le signal CASN n'est pas actif. Ce dernier remplace avantageusement une commande de CHIP SELECT.

Organisation générale

La figure 18 montre deux plans mémoires distincts composés chacun de huit boîtiers 41256. Le plan supérieur représente les 256 Ko de mémoire vive résidant dans l'unité centrale, l'autre plan représente les 256 Ko de mémoire vive appartenant à l'unité d'extension.

Chaque boîtier reçoit en commun les commandes de RASN et RAMWN en provenance du gate array. CAS1N et CAS2N autorisent la sélection des plans mémoire, conformément au tableau suivant par l'intermédiaire des commandes communes de CASN.

CAS1	CAS2	Plan mémoire actif
0	1	Résident
1	0	Extension
1	1	Aucun

Un bus de données RAMS est commun en entrée-sortie à tous les boîtiers des deux plans mémoire. Ce bus est en relation avec le bus de données du 6809 par

l'intermédiaire d'un buffer 74 LS 245 commandé par le signal TRANSN selon certaines modalités. (cf. chapitre II le 6809 E dans le TO8, page 95).

L'adressage de chaque boîtier, nécessairement multiplexé en 2×9 bits, est issu du gate array mode page. Cet adressage physique sur 18 bits (A0 à A17-256 Ko d'investigation) permet un découpage logique en pages de 16 Ko, selon une

Le tableau ci-dessous montre la relation entre les conditions physiques et les découpages logiques obtenus pour assurer la compatibilité avec les anciens montages.

Conditions physiques			Découpage logique		
CAS1	CAS2	Zone physique	Page	Zone logique	Appellation
0	1	00000-01FFF	0	4000-5FFF	RAM écran B
0	1	02000-03FFF	0	4000-5FFF	RAM écran A
0	1	04000-07FFF	1	6000-9FFF	RAM système
0	1	08000-0BFFF	2	A000-DFFF	Banque 0
0	1	0C000-0FFFF	3	A000-DFFF	Banque 1
0	1	10000-13FFF	4	A000-DFFF	Banque 2
0	1	14000-17FFF	5	A000-DFFF	Banque 3
0	1	18000-1BFFF	6	A000-DFFF	Banque 4
0	1	1C000-1FFFF	7	A000-DFFF	Banque 5
-	-	-	-	-	-
0	1	3C000-3FFFF	15	A000-DFFF	Banque 13
1	0	00000-03FFF	16	A000-DFFF	Banque 14
-	-	-	-	-	-
1	0	3C000-3FFFF	31	A000-DFFF	Banque 29

La commutation de CAS1N et CAS2N est dépendante de la programmation du gate array mode page (voir page 105) dans lequel cinq bits représentent le numéro de page.

On remarquera, à la vue de ce tableau, une correspondance logique/physique beaucoup plus rationnelle que dans les montages précédents.

Ecriture et lecture des RAMS

Comme pour le TO9, deux cas de figure sont à considérer.

- E = 1, phase active du 6809:

Le microprocesseur peut communiquer en lecture ou écriture avec les RAMS à travers le 74 LS 245 par le bus de données RAM.

La commande RAMW = R/WN.

- E = 0, phase non active du 6809:

RAMW = 1, les mémoires sont en lecture automatique. Les lignes sont adressées en incrémentation constante par les compteurs du gate array.

Afin de permettre leur rafraîchissement en deux temps, soit en accès mode page, les colonnes sont doublement adressées, avec un écart constant qui représente une variation de 8 Ko. Ainsi:

Un premier accès a lieu dans la page physique 0 à une première adresse AD telle que:

- $00000 < AD < 01FFF$ donc dépendante de la mémoire écran B (couleur).

Un deuxième accès a lieu dans la même page physique 0 à une adresse telle que:

- $02000 < AD + 8 \text{ Ko} < 03FFF$ donc dépendante de la mémoire écran A (points).

Toute cette organisation est définie à partir du gate array "mode page".

5. Le gate array mode page CF 74021

Ce nouveau circuit à réseau logique est une extension et une amélioration sensible du gate array principal utilisé dans le TO9. A lui seul, il assure en effet:

- La distribution des signaux nécessaires à l'interface vidéo
- Les décodages d'adresses
- Les huit modes d'affichages
- Une nouvelle gestion des mémoires vives, dont le "mode page"
- Un fonctionnement polyvalent de commutation, d'adaptation et de changement de caractéristiques pour divers systèmes.

Définition du mode page

Dans le TO9, le gate array système est conçu de telle sorte que lorsque le CPU travaille dans la mémoire écran, son accès est dirigé, soit vers la RAMA (mémoire points ou forme), soit vers la RAMB (mémoire couleur) en fonction du bit de forme. Les circuits d'exploitation automatique (automate) de la mémoire écran permettent, quant à eux, la lecture simultanée des deux RAMS. Cette lecture est indépendante du bit de forme, afin de pouvoir élaborer en temps réel l'intégralité des signaux de visualisation destinés au tube cathodique d'affichage.

Pour chaque groupe de huit pixels ou GPL affichés à l'écran, la circuiterie vidéo doit lire 16 bits en mémoire: 8 bits pour l'octet "RAMA" et 8 bits pour l'octet "RAMB". Jusqu'à maintenant, cette lecture devait se faire en une seule fois, sur 16 bits, ce qui imposait à la mémoire écran, d'être organisée en deux bancs de 8 bits, alors que tout le reste de la mémoire système est sur un octet seulement. Cette organisation "irrégulière" n'est pas optimale économiquement et n'est pas favorable à l'utilisation des boîtiers mémoire dynamiques $N \times 1$ bits qui sont pourtant les plus répandus.

Afin de pallier cet inconvénient, le nouveau gate array dénommé "mode page" utilise un automate qui remplace l'accès 16 bits à la mémoire écran par deux accès successifs très rapides et qui totalisent la même durée que l'ancien accès 16 bits.

Cette technique est rendue possible grâce à un mode d'adressage particulier des mémoires dynamiques: le mode page. Dans ce type de fonctionnement, plusieurs

cases mémoires du composant peuvent être lues en séquence, à condition que ces cases appartiennent toutes à la même rangée ou ligne de la matrice interne.

Ainsi pour une adresse poids faible constante et un signal RASN à l'état bas, deux accès sont possibles pour deux adresses poids fort différentes en corrélation avec deux fronts descendants du signal CASN.

Cette nouvelle structure implique donc une organisation nouvelle de la mémoire écran pour que les octets "RAMA" et "RAMB" soient accessibles en mode page. Evidemment, vu du logiciel, l'agencement de l'écran doit rester compatible avec les systèmes précédents, c'est-à-dire que le bit de forme doit toujours permettre de rendre l'accès du CPU, soit à la mémoire "écran A" soit à la mémoire "écran B".

Gestion de la mémoire vive

Cette nouvelle version du gate permet de surcroît de gérer une quantité de RAM bien supérieure à celle implicitement contenue dans la carte mémoire. Ainsi est-il possible d'exploiter jusqu'à 512 Ko de mémoire vive par page de 16 Ko. Le numéro de page peut être choisi par programmation.

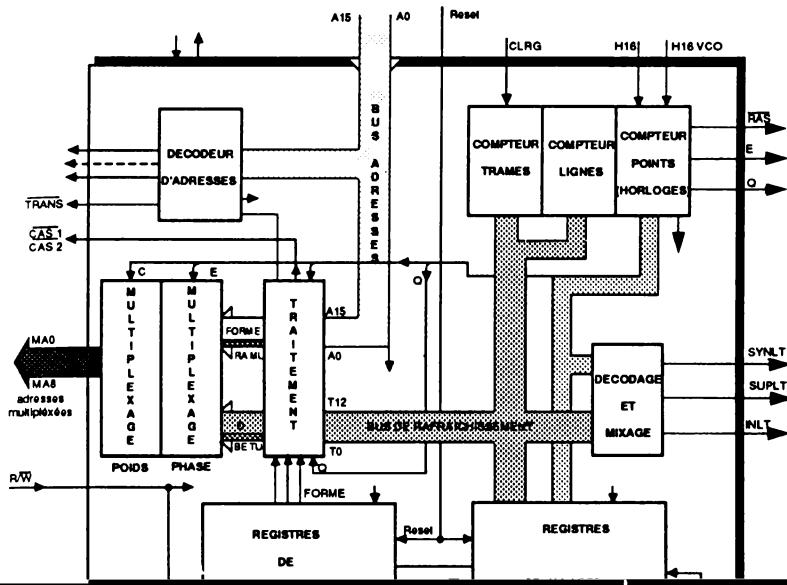
De même ces pages "physiques" peuvent être affectées à plusieurs espaces "logiques" du système, tels que l'espace "cartouche", l'espace "écran" et l'espace "données" (cf. gate array mode page dans le TO8, page 117).

D'un façon indépendante et de par une organisation très souple, un simple changement de programmation dans des registres rend possible l'adaptation du gate array mode page à diverses unités centrales (TO8, TO9+, MO6, MO5NR). De la même manière, divers types de mémoires dynamiques peuvent être câblés (4416, 4464, 4164, 41128, 41256 ou 44256).

Structure du circuit

La figure 19 schématise la structure interne du circuit à réseau logique prédiffusé. On y distingue:

- Le décodeur d'adresses sollicité par le bus d'adresses du microprocesseur A15 - A0.
- Le module des modes d'affichage avec ses deux registres programmables et son électronique en partie identique à ceux du gate array "mode d'affichage" dans le TO9. Conformément au mécanisme du "mode page", dans ce module le transcodeur est attaqué en deux accès de huit bits, en remplacement de l'ancien accès 16 bits RAMA RAMB. (Cf. analyse matérielle du TO9, p. 54.)



- des compteurs ligne et trame, (pilotés par H16 et CLRG),
- et du bus de rafraîchissement T12 - T0 correspondant.

H16 VCO est une nouvelle commande de remise en phase (cf. incrustation).

On voit apparaître selon les commandes d'horloge interne :

Pour: – E = 1 (phase active du CPU)
– C = 1 (adresses RAM lignes)

A7-A0 = adresses poids faible du CPU; MU16 représentant soit A8, soit les bits de commutation de banques BC2 ou BD2.

Pour: – E = 1 (phase active du CPU)
– C = 0 (adresses RAM colonnes)

A9-A12 = adresses poids fort du CPU;
RA13 = soit A13, soit le bit de forme;
RA14 = soit A14, soit les commutations de banques BC0 ou BD0;
RA15 = les commutations de banques BC1 ou BD1;
MU8 = soit les bits de commutation de banques BC2 ou BD2,
soit A8; MU8 = MU16 en commutation inverse;
RA17 = les commutations de banques BC3 ou BD3.

Pour: – E = 0 (phase non active du CPU)
– C = 1 (adresses RAM lignes)

T0-T8 = adresses poids faible des compteurs.

Pour: – E = 0 (phase non active du CPU)
– C = 0 (adresses RAM colonnes)

T9-T12 = adresses poids fort des compteurs;
TU8 = soit T8, soit "0";
BE0, BE1;
Q;
"0".

On notera que pour la condition E = 0, le système permet deux accès RAM, validés par deux fronts descendants de CASN (cf. gestion des mémoires vives) avec RASN à l'état 0. La différence d'adressage est représentée par l'état de Q qui, compte tenu du timing (quadrature avec E), délivre pendant la condition présente l'état 0 et l'état 1.

Q est en position de poids 13, ce qui représente une variation ou saut d'adresse de $2^{13} = 8$ Ko, les autres bits restant inchangés. Ainsi, quelle que soit l'adresse pointée, il existe systématiquement deux accès dans deux pages de 8 Ko conjointes. Ces deux pages sont concrétisées par la RAMA et la RAMB.

Cette procédure réalise l'adressage automatique en mode page. On notera aussi que les signaux du type MU, TU, RA représentent des choix de commande imposés par programmation dans le registre de traitement afin de rendre compatible, comme nous l'avons précisé précédemment, le gate array avec le type de mémoires dynamiques et le micro-ordinateur choisis.

BC, BD, BE et le bit de forme, quant à eux, sont des états directement programmables dans les registres de traitement, pour les commutations de banque, voire de page.

Ainsi:

- BC3, BC2, BC1, BC0 fixent le choix d'une banque de 16 Ko parmi 16 banques, pour recouvrir l'espace "cartouche".
- BD3, BD2, BD1, BD0 fixent le choix d'une banque de 16 Ko parmi 16 banques pour recouvrir l'espace "données".
- BE1, BE0 fixent le choix d'une banque de 8 Ko parmi 4 banques, pour recouvrir l'espace "écran".

Les registres de traitement

En dehors de la gestion des mémoires vives, ces circuits offrent, en relation avec les horloges et les décodages d'adresses, des possibilités multiples d'adaptation et de changement de caractéristiques selon les machines à concevoir, sans oublier pour autant la compatibilité avec les anciennes versions.

D7 = 0 \Rightarrow contrôleur interne
D7 = 1 \Rightarrow contrôleur externe

D6 – bit de gestion RAM dans l'espace cartouche.

D6 = 0 \Rightarrow mode compatible nanoréseau

D6 = 1 \Rightarrow gestion par registre interne "cartouche" A7E6/E7E6.

D5 – bit de standard d'affichage

D5 = 0 \Rightarrow 624 lignes (France)

D5 = 1 \Rightarrow 524 lignes (Export).

D4 - bit de gestion RAM dans l'espace "données".

D4 = 0 \Rightarrow gestion par bit de PIA (émulation)

D4 = 1 \Rightarrow gestion par registre interne: autorise l'écriture dans le registre "RAM données" en A7E5/E7E5.

D3 et D2 – bits de choix du type d'ordinateur.

D3 = 0 D2 = 0 \Rightarrow MO

D3 = 0 D2 = 1 \Rightarrow TO9

D3 = 1 D2 = 1 \Rightarrow TO

D1 et D0 – bits de choix de la RAM dynamique

D1 = 0 D0 = 0 \Rightarrow 256 K \times 1 bit
 \Rightarrow 256 K \times 4 bits

D1 = 1 D0 = 0 \Rightarrow 128 K \times 1 bit

D1 = 1 D0 = 1 \Rightarrow 64 K \times 4 bits

- Registre "système 2" - adresse A7DD/E7DD

Ce registre est une combinaison de l'électronique de traitement et du registre définissant la couleur du tour ou cadre dans le module d'affichage.

Organisation:

D7 et D6 – bits indiquant le numéro de page physique à afficher sur l'écran (de 0 à 3 en binaire naturel).

Avec $\left. \begin{array}{l} D7 = BE1 \\ D6 = BE0 \end{array} \right\}$ cf. diagramme précédent page 108

D5 – bit pour masquer la cartouche, utilisable uniquement en mode MO.

D5 = 0 \Rightarrow cartouche visible

D5 = 1 \Rightarrow cartouche masquée.

D4 – bit du BASIC à sélectionner, utilisable uniquement en mode MO.

D4 = 0 \Rightarrow BASIC 1

D4 = 1 \Rightarrow BASIC 128

D3, D2, D1, D0 – bits de la couleur du tour (cf. affichage).

- Registre "RAM données" - adresse A7E5/E7E5

Ce registre n'est accessible en écriture que si le bit D4 du registre "système 1" est écrit à 1.

Organisation:

D7 – bit d'autorisation d'accès au registre d'affichage en A7DC/E7DC en mode contrôleur de disque externe sélectionné (D7 de A7E7/E7E7 écrit à 1).

D7 = 0 \Rightarrow écriture autorisée

D7 = 1 \Rightarrow écriture inhibée.

Le rôle de ce bit est dû au fait d'un risque de conflit, à l'adresse A7DC/E7DC, avec un éventuel contrôleur externe de QDD qui décode lui aussi cet octet.

D6 = 0

D5 = 0

D4, D3, D2, D1, D0 – bits définissant le numéro de page RAM utilisée dans l'espace "RAM données" (de 0 à 31 en binaire naturel).

Avec :

D4 = Commutation de CASN

D4 = 0 \Rightarrow CAS1N valide

D4 = 1 \Rightarrow CAS2N valide

D3 = BD3

D2 = BD2

D1 = BD1

D0 = BD0



cf. diagramme précédent, page 108

Ainsi, en mode gestion de l'espace "RAM données", D4-D0 donne le numéro de page physique de 16 Ko à affecter à l'espace logique.

- Registre "cartouche" adresse A7E6/E7E6

Organisation:

D7 = 0

D6 – bit de protection en écriture dans la page de RAM sélectionnée lorsque l'espace cartouche est recouvert par cette même page de RAM (D5 = 1).

D6 = 0 \Rightarrow écriture impossible

D6 = 1 \Rightarrow écriture autorisée.

D5 – bit de sélection de l'espace cartouche.

D5 = 0 \Rightarrow l'espace cartouche n'est pas recouvert par de la RAM.

D5 = 1 \Rightarrow l'espace cartouche est recouvert par une page de RAM dont le numéro est donné par D4-D0.

l'espace cartouche (de 0 à 31 en binaire naturel).

Avec :

D4 = Commutation de CAS.

D4 = 0 \Rightarrow CAS1N valide

- Registre de commutation "lecture traitement/crayon optique" adresse A7E4/E7E4.

Ce registre est un peu particulier et ne rentre pas dans la catégorie des registres susnommés. Il est en effet destiné selon l'écriture du bit D0 à aiguiller, pour des adresses semblables, la lecture de certains registres de traitement ou des registres crayon optique (latch).

Ainsi:

D0 = 0 \Rightarrow sélection des registres de traitement (lecture)

D0 = 1 \Rightarrow sélection des registres du crayon optique (lecture).

Description des registres accessibles en lecture pour D0 = 0 (A7E4/E7E4)

Excepté le registre "système 1", les registres de traitement, étudiés en écriture sont lisibles en entier ou partiellement, à des adresses différentes ou semblables.

- Registre "système 2" - adresse A7E4/E7E4

Il permet une relecture partielle du registre écrit en A7DD/E7DD.

Organisation:

D7 et D6 – bits indiquant le numéro de page physique affichée sur l'écran (de 0 à 3 en binaire naturel).

D5 – bit de masquage cartouche en mode MO.

D4 – bit de sélection du BASIC en mode MO.

Les bits D3, D2, D1, D0 sont à zéro.

- Registre "RAM données" - adresse A7E5/E7E5

Il permet la relecture du numéro de la page RAM, imposé en écriture, dans l'espace "données".

D7, D6, D5 sont à l'état "0".

- Registre "cartouche" - adresse A7E6/E7E6

C'est le seul registre permettant une relecture complète des bits positionnés pendant la phase d'écriture à la même adresse A7E6/E7E6. Il permet notamment

la relecture du numéro de page RAM, imposé en écriture, dans l'espace cartouche.

Description des registres accessibles en lecture pour D0 = 1 (A7E4/E7E4)

Il s'agit de quatre registres semblables à ceux du gate array système dans le TO9.

- Registre "crayon optique 1" - adresse A7E4/E7E4

Organisation:

D7 = T12	}	Avec T12 - T5, 8 bits de poids fort du compteur trame.
D6 = T11		
D5 = T10		
D4 = T9		
D3 = T8		
D2 = T7		
D1 = T6		
D0 = T5		

- Registre "crayon optique 2" - adresse A7E5/E7E5

Organisation:

D7 = T4	}	Avec T4-T0, 5 bits de poids faible du compteur trame.
D6 = T3		
D5 = T2		
D4 = T1		
D3 = T0		
D2 = E	}	Avec E-H4, bits du compteur point.
D1 = H2		
D0 = H4		

- Registre "crayon optique 3" - adresse A7E6/E7E6

Organisation:

D7 – Bit significatif quand D6 = 0, c'est-à-dire, quand le spot est situé dans les bords droit ou gauche de l'écran.

D7 = 0 \Rightarrow spot situé dans la partie gauche du cadre.

D7 = 1 \Rightarrow spot situé dans la partie droite du cadre.

D6 – Bit latché de situation fenêtre cadre en ligne (INILN).

D6 = 0 \Rightarrow spot situé dans le cadre à gauche ou à droite.

D6 = 1 \Rightarrow spot situé dans la partie horizontale de la fenêtre de travail.

Cette valeur est latchée au moment de l'interruption de lecture crayon optique.

D5, D4, D3, D2, D1, D0 sont à l'état "0".

- Registre "crayon optique 4" - adresse A7E7 E7E7

Note: La lecture de ce registre est indépendante de l'état du bit D0 (A7E4/E7E4), ce qui le rend toujours accessible.

Organisation:

D7 – bit instantané de situation fenêtre cadre en trame (INITN)

D7 = 0 \Rightarrow spot situé dans le cadre en haut ou en bas.

D7 = 1 \Rightarrow spot situé dans la partie verticale de la fenêtre de travail.

D6 – Bit latché de situation fenêtre cadre en trame (INITN).

D6 = 0 \Rightarrow spot situé dans le cadre en haut ou en bas.

D6 = 1 \Rightarrow spot situé dans la partie verticale de la fenêtre de travail.

D5 – bit instantané de situation fenêtre cadre en ligne (INILN)

D5 = 0 \Rightarrow spot situé dans le cadre à gauche ou à droite.

D5 = 1 \Rightarrow spot situé dans la partie horizontale de la fenêtre de travail.

D4, D3, D2 sont à l'état "0".

D1 – bit de flag ou drapeau d'interruption de la demande FIRQN.

D1 = 0 \Rightarrow pas de demande.

D1 = 1 \Rightarrow une interruption a été générée.

D0 – bit de copie de D0 écrit en A7E4.E7E4 permettant de savoir quel type de registre est commuté en lecture. Ce bit est toujours accessible.

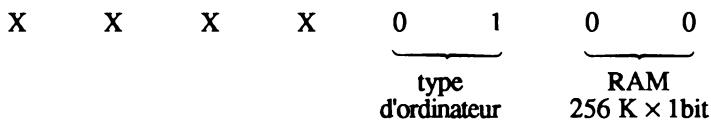
D0 = 0 \Rightarrow registres de traitement.

D0 = 1 \Rightarrow registres de crayon optique.

6. Le gate array "mode page" dans le TO8

Afin de procurer l'adaptation nécessaire à l'unité centrale, certains bits des registres de traitement "système 1" doivent être verrouillés dans un état bien particulier. La description suivante met en relief les bits nécessairement "figés" pour la configuration TO8, par rapport aux bits "X" commutables selon les fonctions ou standard à réaliser.

Organisation du registre de traitement "système 1"
en écriture - adresse E7E7



Ces conditions entraînent plus particulièrement:

MU16 = A8
MU8 = BC2,BD2
TU8 = 0

Les autres registres gardent la structure telle qu'elle est décrite dans le chapitre précédent, selon le répertoire suivant:

Adresse	R/W	Type de registre
E7E4	0	commutation ou système 2
E7E4	1	crayon optique 1
E7E5	0	RAM données
E7E5	1	crayon optique 2
E7E6	0	espace cartouche
E7E6	1	crayon optique 3
E7E7	0	système 1
E7E7	1	crayon optique 4
E7DD	0	système 2
E7DD	1	affichage

Diagramme des signaux multiplexés

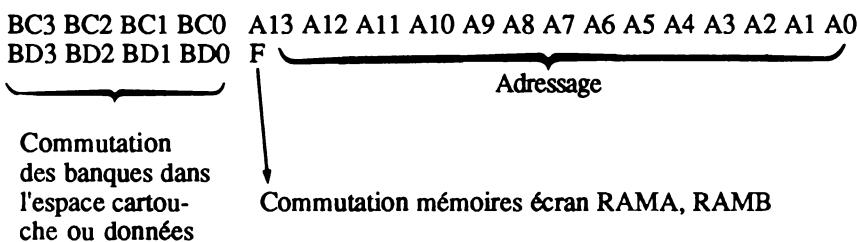
Les conditions précédemment exposées déterminent le diagramme suivant:

A0	BC1,BD1	T0	BE1	BE1
A1	BC2,BD2	T1	0	0
A2	A9	T2	T9	T9
A3	A10	T3	T10	T10
A4	A11	T4	T11	T11
A5	A12	T5	T12	T12
A6	A13, forme	T6	Q = 0	Q = 1
A7	BC0, BD0	T7	BE0	BE0
A8	BC3, BD3	T8	0	0

Ligne Colonne Ligne Col.1 Col.2

Les éléments de ce diagramme sont à considérer dans l'ordre des poids respectifs selon la forme:

Pour l'adressage CPU:



Il convient de rappeler que le bit D4 dans le registre "RAM données" et dans le registre "espace cartouche", de par sa position, joue indirectement le rôle d'un dix-neuvième bit d'adressage par le truchement de CAS1N et CAS2N.

De par ce fait, on peut donc considérer que le système est capable d'adresser un plan mémoire de 512 Ko constitué lui-même de deux plans mémoires de 41256

Association entre adressage logique et adressage physique

Pour des raisons de compatibilité évidente, nous savons que l'ensemble du système, vu du logiciel, conduit à la détermination de quatre espaces d'adressage logique distincts:

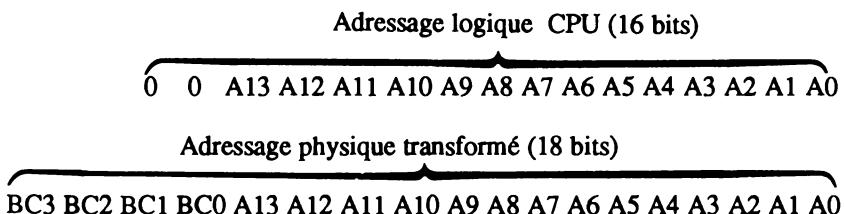
- l'espace "cartouche"
- l'espace "écran" (page 0)
- l'espace "système" (page 1 fixe)
- l'espace "données" (pages des banques).

De par la programmation du gate array et la transformation de l'adressage résultant sur le bus multiplexé MA8-MA0, une page physique, c'est-à-dire 16 Ko d'un plan mémoire 41256, peut être affecté à un espace logique donné. Le comportement individuel de chacun des espaces logiques est spécifié dans ce qui suit (cf. figure 20 page suivante).

Espace "cartouche"

Cet espace situé entre 0000 et 3FFF contient normalement de la ROM sous forme de mémoire interne (BASIC 1, BASIC 512) ou de mémoire externe (cartouche). Il est néanmoins possible d'affecter une page de mémoire vive à cet espace logique (recouvrement) en mettant le bit D5 du registre gate array (E7E6) à l'état 1. Dans ces conditions, CSCRTN est dévalidé et les 41256 reçoivent CAS1N ou CAS2N. (cf. gestion de la mémoire morte, page 96).

La correspondance entre l'adressage CPU et l'adressage multiplexé est immédiate pour les bits A0 à A13. Elle se présente sous la forme suivante:



L'adressage transformé permet un recouvrement par une des 16 pages d'adresses de 00000 à 3FFFF pour CAS1N = 0 du plan mémoire résident et, par 16 pages d'adresses de 00000 à 3FFFF pour CAS2N = 0, du plan mémoire extension.

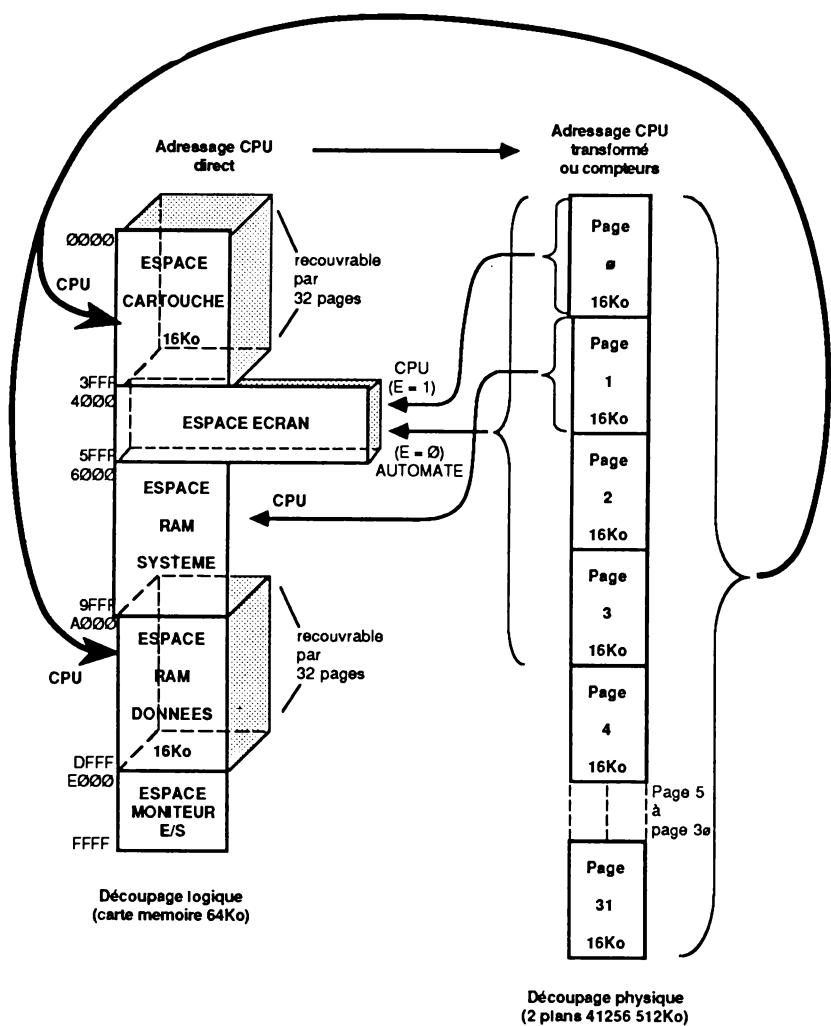


Figure 20. Association des espaces logiques/physiques

Espace "écran"

Cet espace, situé entre 4000 et 5FFF, contient deux banques de 8 Ko (RAMA ou mémoire point, RAMB ou mémoire couleur) utilisées par l'automate pour synthétiser l'image affichée. Par défaut, c'est la page 0 qui est affichée, mais il est possible de demander à l'automate d'afficher les pages 1, 2 ou 3.

Le principe est le suivant:

- Après un RESET, une mise sous tension ou si les bits D7, D6 du registre situé en E7DD sont tous les deux à 0, c'est la page physique 0 qui est affichée à l'écran. La façon dont les données sont interprétées par l'automate d'affichage dépend alors du mode choisi.
- En reprogrammant les bits D7 et D6 de E7DD, on peut afficher les pages physiques 1, 2 ou 3. Si on demande l'affichage de la page 1, c'est le contenu de la RAM "système" qui apparaîtra à l'écran. Ce contenu ayant peu d'intérêt, ce sont surtout les pages 2 et 3 qui seront utilisables.
- Lorsque le CPU accède à l'espace logique d'écran, c'est toujours la page physique 0 qui est adressée, même si l'automate d'affichage utilise une autre page. Dans l'espace logique d'écran, le CPU utilise le bit "FORME" pour travailler dans la mémoire RAMA (point) ou RAMB (couleur), de par la programmation en émulation du bit D0 en E7C3.
- Si le CPU veut accéder aux pages 2 et 3 en les considérant comme des écrans, il doit les affecter à son espace RAM "données" afin de pouvoir les lire ou les écrire. Dans ce cas, on doit considérer que la mémoire RAMA (point) se trouve aux adresses hautes de la page, tandis que les adresses basses contiennent les informations RAMB (couleurs); en effet, le bit FORME traditionnel est inopérant dans l'espace "données".
- La page affichée par l'automate peut être en même temps affectée à l'espace "données", voire à l'espace "cartouche". De par le principe énoncé, si on veut par exemple afficher la page 2, dans laquelle le CPU puisse faire une mise à jour, il faudra nécessairement affecter la page 2 à l'espace RAM "données" qui sera considérée alors comme la nouvelle mémoire écran; et demander à l'automate

compatibilité, cette technique est ici totalement émulée par le gate array mode page. L'écriture et la lecture des cinq bits de PIA se font identiquement. Pour obtenir cette émulation, il faut que le bit D4 du registre E7E7 soit mis à 0. Ceci est obtenu par défaut au RESET et à la mise sous tension.

Nous savons qu'un deuxième mode est disponible en mettant à 1 le bit D4 de E7E7. Dans ce mode, il suffit d'écrire le numéro (de 0 à 31) de la page physique souhaitée, par les bits D4-D0 du registre E7E5, pour que la page concernée soit affectée à l'espace "données". Ainsi la gestion de la mémoire s'en trouve simplifiée puisqu'une simple écriture de numéro de page suffit à effectuer le recouvrement. La correspondance entre l'adressage CPU et l'adressage multiplexé est immédiate pour les bits A0 à A13. Elle se présente sous la forme suivante:

Adressage logique CPU (16 bits)

1	0	
1	0	
1	1	A13 A12 A11 A10 A9 A8 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 A0
1	1	

Adressage physique transformé (13 bits)

BD3 BD2 BD1 BD0 A13 A12 A11 A10 A9 A8 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 A0

Comme pour l'espace cartouche, l'adressage transformé permet le recouvrement des deux plans mémoire de $256 + 256 = 512$ Ko par l'intermédiaire du CAS1N et CAS2N en relation avec le bit D4. Il faut noter cependant que de par la transposition schématisée ci-avant, il existe une distorsion entre les deux adressages qui se manifeste dans le champ A15-A12. Ainsi, en prenant par exemple un recouvrement par la page 2:

$$BD3 = 0 \quad BD2 = 0 \quad BD1 = 1 \quad BD0 = 0,$$

la transposition devient:

Adressage logique

A15	A14	A13	A12	...
1	0	1	0	...
1	0	1	1	...
1	1	0	0	...
1	1	0	1	...

Adressage physique

BD1	BD0	A13	A12	...
1	0	1	0	...
1	0	1	1	...
1	0	0	0	...
1	0	0	1	...

On traduit ce phénomène par un découpage en tranches de 4 Ko, exprimé par le tableau suivant, selon la valeur de A13, A12:

Adresse logique	Adresse physique
A000-AFFF	3 ^{ème} tranche de 4 Ko
B000-BFFF	4 ^{ème} tranche de 4 Ko
C000-CFFF	1 ^{ère} tranche de 4 Ko
D000-DFFF	2 ^{ème} tranche de 4 Ko

Cette transposition n'a pas d'importance tant que l'on ne transfère pas d'information de l'espace "données" vers les autres espaces. Si on opère des transferts, il faut alors tenir compte des correspondances.

Par déduction, la correspondance entre espace "cartouche" et espace "données" est la suivante:

Espace "données"	Espace "cartouche"
A000-AFFF	2000-2FFF
B000-BFFF	3000-3FFF
C000-CFFF	0000-0FFF
D000-DFFF	1000-1FFF

De même, la correspondance entre espace "données" et espace "écran" est telle que:

Espace "données"	Espace "écran"
A000-BFFF	RAMB
C000-DFFF	RAMA

La correspondance entre espace "cartouche" et espace "écran" est donc quant à elle:

Espace "cartouche"	Espace "écran"
0000-1FFF	RAMA
2000-3FFF	RAMB

On notera pour terminer que les six pages accessibles par bits de PIA, selon l'ancien mécanisme, correspondent aux pages 2 à 7 selon le nouveau système.

On en déduit:

Ancien système banque	Nouveau système page
0	2
1	3
2	4
3	5
4	6
5	7

Au RESET, la gestion par bits de PIA étant prise par défaut, c'est la page

Gestion de l'affichage

La procédure d'affichage sur l'écran est sensiblement identique à celle du TO9 (cf. étude matérielle du TO9, page 54). Le gate array mode page intègre la totalité de la circuiterie vidéo capable de gérer les différents modes d'affichage connus sur le TO9. Il est prévu pour piloter directement une palette externe.

Selon les modes d'affichage, les couleurs imposées en configuration de base diffèrent de celles connues sur le TO9. Le bit S (saturation) est notamment remplacé par le bit P (pastel).

En dehors du bit D5 du registre "système 1" en E7E7 qui permet de définir le standard 624 lignes (système européen) ou 524 lignes (système NTSC), un registre spécial appelé registre "affichage", situé en E7DC, contient les bits de programmation essentiels de l'affichage.

Ce registre d'affichage est identique à celui du TO9 (cf. système de visualisation du TO9) et, de la même manière, permet de décider:

– du mode d'affichage

Cette procédure est récapitulée par le tableau suivant:

Mode	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
	0	T1	T0	Φ1	Φ0	C	B	A
TO7	0	0	0	0	0	0	0	0
bit map 4	0	0	1	0	0	0	0	1
bit map 4 spécial	0	1	0	0	0	0	0	1
80 colonnes	0	0	1	0	1	0	1	0
bit map 16	0	1	1	1	1	0	1	1
page 1	0	0	1	0	0	1	0	0
page 2	0	0	1	0	0	1	0	1
surimpression	0	0	1	0	0	1	1	0
triple surimpression	0	0	1	1	1	1	1	1

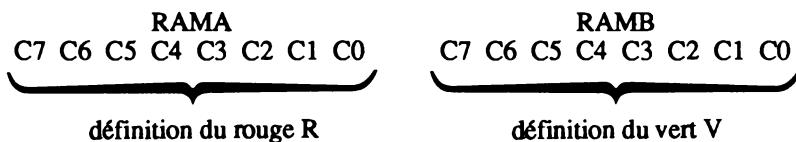
organ.

fréq.
pixel

mode

La consultation de ce tableau permet de voir qu'il existe un neuvième mode d'affichage non utilisé sur le TO9, le **mode bit map 4 couleurs spécial**. Le schéma de codage et transcodage en RAM est le suivant:

Mode bit map 4 (rappel)



Après transcodage ==> mode bit map 4 spécial:

C7 C7 C6 C6 C5 C5 C4 C4 R V R V R V R V	C3 C3 C2 C2 C1 C1 C0 C0 R V R V R V R V
--	--

Dans ce type de codage, un point est représenté par deux bits consécutifs du même octet. Cette organisation présente un intérêt pour certaines routines graphiques; toutefois, il faut noter qu'elle n'est pas employée par les routines du moniteur.

Gestion des couleurs du cadre

La couleur du tour de l'écran est programmable directement par le registre "système 2" en E7DD, par les bits D3 à D0, selon une organisation semblable à celle du TO9, exception faite pour le bit S (saturation) qui devient P (pastel).

D3 D2 D1 D0	P B V R
-------------	---------

Les décodages d'adresses

Le gate array mode page génère directement un certain nombre de signaux destinés à sélectionner les différents ROMS et périphériques. Ce sont:

CSMN	= sélection de l'espace moniteur
CSCRTN	= sélection de l'espace cartouche
CS32	= sélection de 32 octets (FFD0-FFEF)
E7CXN	= sélection de la zone des 6821 et 6846
CSPALN	= sélection de la palette
EXXXN	= sélection périphériques externes
DISN	= sélection du contrôleur disque (E7D0 à E7D9)

Les signaux CS32, E7CXN, CSPALN sont décodés par une simple logique combinatoire et sont toujours valides. Les autres signaux dépendent de la programmation de certains registres et leur comportement est détaillé ci-après.

Sélection de l'espace moniteur CSMN

Le moniteur système du TO8 est situé de l'adresse E800 à FFFF. L'espace utilisé par le moniteur du drive (floppy ou QDD) est placé de E000 à E7AF. Les deux moniteurs faisant partie intégrante d'une même ROM, c'est le même signal qui est validé sur l'ensemble :

[E000 - E7AF] U [E800 - EFFF].

Par ailleurs, il est possible en programmant le bit D7 du registre "système 1" en E7E7 à l'état 1, d'installer un contrôleur de mémoire de masse externe. Dans ce cas de figure, CSMN n'est plus validé de E000 à E7AF.

Il est à signaler que l'espace moniteur contient un "trou" de 32 octets situé en FFD0 et FFEF qui sont réservés aux décodages d'extensions futures (rôle de CS32 en relation avec le connecteur extension). Dans cet espace, CSMN = 1.

Sélection de l'espace cartouche CSCRTN

L'espace logique réservé aux logiciels externes (cartouche) ou interne s'étend de 0000 à 3FFF. Il peut être recouvert par de la RAM en positionnant le bit D5 du registre "espace cartouche" à l'état 1. Dans ce cas, CSCRTN qui est normalement validé passe à l'état 1, supprimant, par là-même, toute communication avec les ROMS.

Sélection de la zone des périphériques externes EXXXN

Le signal EXXXN sort du gate array "mode page" pour aller vers les connecteurs d'extensions de l'unité centrale où il est utilisé par les périphériques pour leur décodage.

Il permet, entre autre, d'effectuer un prédécodage d'adresses dans le cas où l'utilisateur désire se fabriquer sa propre extension. Ce dernier devra alors impérativement loger son interface dans l'espace mémoire E7B0 à E7BF.

Comme dans le TO8, un bon nombre d'adresses correspondant à la zone EXXX sont déjà exploitées, il faut donc que le signal correspondant soit non valide quand il y a risque de conflit entre un périphérique extérieur et l'unité centrale.

Les possibilités de conflit diffèrent selon l'utilisation ou non d'un contrôleur externe.

En utilisation normale (D7 du registre "système 1" = 0), EXXXN est invalidé sur l'ensemble:

[E000 - E7AF] U [E7D0 - E7D9].

En utilisation d'un contrôleur externe (D7 = 1), EXXXN reste valide à ces endroits.

De même, une souplesse de programmation est laissée pour l'octet E7DC qui peut être à la fois employé en temps que registre d'affichage ou par un contrôleur externe de QDD.

Si le bit D7 du registre "données" en E7E5 est écrit à 0, alors EXXXN n'est pas valide à l'adresse E7DC; sinon EXXXN reste valide à l'adresse E7DC mais on ne peut plus accéder au registre d'affichage.

L'ensemble des adresses [E7DA - E7DB] U [E7DD - E7DF] invalide toujours le signal EXXXN car elles correspondent à la palette et certains registres protégés.

Sélection du contrôleur du DRIVE DISN

Ce signal n'est valide sur [E7D0 - E7D9] que si le bit D7 du registre "système 1" (E7E7) = 0, déterminant alors l'utilisation du contrôleur interne.

Tableau récapitulatif

Avec D77 bit du registre "système 1" en E7E7 pour le contrôleur externe.

Avec D75 bit du registre "RAM données" en E7E5 pour le choix d'un QDD.

	D77 = 0			D77 = 1			
Espaces	CSMN	EXXXN	DISN	CSMN	EXXXN	DS1N	EXXXN
E000-E7AF	0	1	1	1	0	1	0
E7B0-E7CF	1	0	1	1	0	1	0
E7D0-E7D9	1	1	0	1	0	1	0
E7DA-E7DB	1	1	1	1	1	1	1
E7DC	1	1	1	1	1	1	0
E7DD-E7DF	1	1	1	1	1	1	1
E7E0-E7FF	1	0	1	1	0	1	0
E800-EFFF	0	1	1	0	1	1	1
	{			}			QDD
	contrôleur interne			contrôleur externe			

Gestion du crayon optique

Le fonctionnement de l'interrupteur du crayon optique est assuré de la même manière que sur le TO9 (cf. gestion du crayon optique, page 82).

Pour la gestion du photo-transistor, via un circuit à miroir de courant, le signal CKLPN est récupéré par le gate array mode page qui intègre la demande d'interruption FIRQN établie anciennement par le 6821 dans le TO9. En dehors de cette particularité, le fonctionnement reste pratiquement semblable et le gate array mode page offre, comme son successeur, la possibilité de faire des mesures avec la résolution du point.

Nous savons que quatre registres permettent de lire les informations afférentes à une mesure light-pen; ce sont :

- en E7E4 - le registre crayon optique 1
- en E7E5 - le registre crayon optique 2
- en E7E6 - le registre crayon optique 3
- en E7E7 - le registre crayon optique 4

En écrivant le bit D0 de E7E4 à 1, on se prépare à pouvoir lire ces registres et, par la même occasion, on autorise le passage du signal arrivant du crayon optique lui-même vers la sortie ITLP du gate array reliée à l'entrée FIRQN du

7. Chaîne de visualisation

Le gate array "mode page" génère les informations R, V, B, P et HP nécessaires au circuit de palette IGV EF 9369 d'une façon parfaitement identique au TO9 (cf. Le système de visualisation du TO9, page 52). Ce circuit remplit bien évidemment les mêmes fonctions (choix de 16 teintes parmi 4096, choix de la couleur d'incrûstation) et se programme de la même manière.

Les trois sorties analogiques R, V, B attaquent, d'une façon toujours identique au TO9, la prise péritel à travers un circuit d'adaptation et un mélangeur recevant le signal SYNLT pour reconstituer une vidéo composite.

Les trois sorties sont dérivées vers un adaptateur pour un éventuel modulateur PAL (version EXPORT).

Le circuit d'incrûstation, bien que semblable à celui du TO9 dans son principe (cf. Circuit d'incrûstation du TO9, page 71), diffère par sa conception. En effet, le gate array "mode page" possède une entrée spéciale (16MHz VCO) de remise en phase, ce qui, en demande d'incrûstation, ne nécessite pas une décommutation de l'horloge mère.

La figure 21 concrétise le fonctionnement général du dispositif.

Ainsi en fonctionnement normal (après mise sous tension ou RESET) le bit CB2 du PIA système est à l'état 1. Le transistor T14 est saturé et le transistor TO6 est bloqué. Le 12 V apparaît en commande de commutation lente et force par la diode D4 et la conduction du transistor TO5 la commande de commutation rapide. Le bit marqueur en provenance du circuit de palette est inopérant, la diode D7 étant bloquée.

En fonctionnement incrûté, après mise à l'état 0 de CB2 par programmation, le transistor T14 est bloqué, entraînant la saturation du transistor TO6. La commande de commutation lente devient inactive (0 V). Le bit marqueur, protégé par la diode D4 constamment bloquée, devient maître d'œuvre pour envoyer la commande de commutation rapide à travers TO5, selon la procédure connue sur le TO9:

couleur hors incrûstation $\Rightarrow \bar{M} = 1 \Rightarrow$ commutation rapide

couleur d'incrûstation $\Rightarrow \bar{M} = 0 \Rightarrow$ pas de commutation rapide

Le boîtier d'incrustation branché, le gate array reçoit la commande de remise en phase ligne par l'intermédiaire du 16 MHz VCo. Il reçoit la commande de remise à l'heure trame par l'intermédiaire de CLRG.

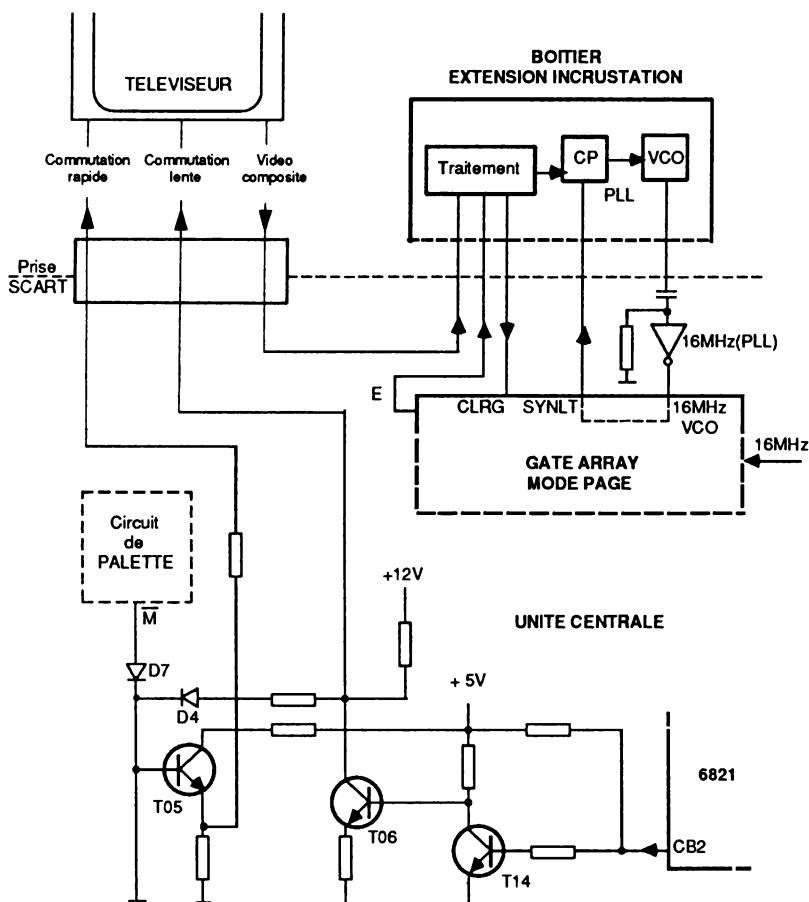


Figure 21. Synoptique du fonctionnement de l'incrustation dans le T08

8. Les interfaces

Le TO8 comprend quatre circuits d'interface pour gérer ses divers périphériques (un 6846, deux 6821, un 6804). Certains bits restent compatibles pour le TO9, ce qui est mis en évidence dans la description suivante.

L'interface 6846

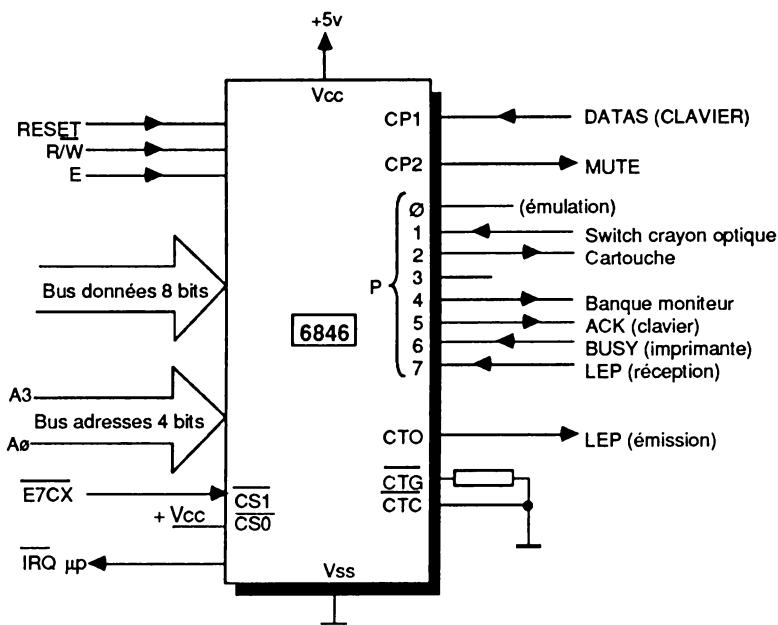


Figure 22. Le 6846 dans le TO8

Partie ROM

Comme pour le TO9, la partie mémoire morte de ce boîtier complexe n'est pas utilisée (adressage sur 4 bits de A₀ à A₃).

Partie PIA

Le port 8 bits a, par initialisation, trois lignes P2, P4, P5 configurées en sortie et trois autres lignes P1, P6, P7 en entrée. Le bit P0, bien que configuré en sortie, n'est pas utilisé matériellement (broche non connectée). En fait, l'action de ce bit est émulée dans le gate array "mode page" (cf. Le gate array mode page CF 7021, page 105) pour la commutation du bit de forme.

- Le bit P1, comme pour le TO9, assure la lecture de l'état de l'interrupteur du crayon optique (0 ==> interrupteur ouvert, 1 ==> interrupteur fermé).
- Le bit P2, incompatible sur le TO9, commande la commutation cartouche/logiciels internes (cf. Sélection entre logiciels résidents et cartouche, page 98).
- Le bit P3 n'est pas utilisé (ancienne commande LED clavier TO7, TO7/70).
- Le bit P4, incompatible sur le TO9, détermine la sélection de page moniteur (cf. Sélection d'une page moniteur, page 98) avec:

0 ==> partie basse.

1 ==> partie haute.

- Le bit P5, incompatible sur le TO9, envoie le signal ACK (acknoledge-accusé de réception), en retour d'une communication du clavier (cf. Le 6804, page 138).
- Le bit P6, incompatible sur le TO9, reçoit l'information BUSY (indicateur d'occupation) de l'imprimante CENTRONICS avec:

0 ==> imprimante occupée

1 ==> imprimante disponible

- Le bit P7 réceptionne, comme pour le TO9, les informations numériques décodées en lecture du LEP.

Les lignes de contrôles, incompatibles avec celles du TO9, assurent pour:

- CP1: La réception des données en transmission série, provenant du clavier via le 6804. Chaque bit est codé selon une temporisation récupérée en demande IRQN par le 6809 E (cf. fonctionnement du 6804).
- CP2: initialisée en sortie, envoie la commande "MUTE" procurant un blocage du son (action sur un transistor du mélangeur) lorsque l'utilisateur manipule la souris:

0 ==> passage du son

1 ==> blocage du son

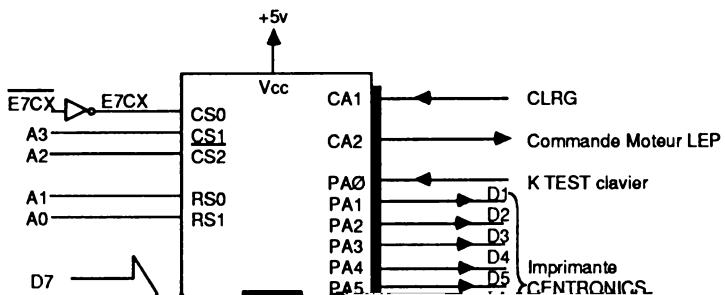
Partie TIMER

D'une façon identique au TO9, la sortie CT0 génère l'écriture cassette.

Adresses des registres internes

- E7C0 - registre d'état composite
- E7C1 - registre de contrôle périphérique
- E7C2 - registre de direction de données
- E7C3 - registre de données périphériques
- E7C4 - registre d'état composite
- E7C5 - registre contrôle temporisation
- E7C6 - registre temporisation

Le 6821 système



A l'exception de CB1 recevant par la broche 5 du connecteur crayon optique, une éventuelle demande en code barre, et des bits PB7, PB6, PB5, PB4, PB3 de commutation banque RAM sur le TO9, dont l'action est ici parfaitement émulée par le gate array "mode page" (les broches sont "en l'air"), le composant joue le même rôle que dans l'unité centrale du TO9 (cf. Utilisation du 6821 dans le TO9, page 75).

Adresses des registres internes

E7C8 - registre de direction de données ou registre de données partie A

E7C9 - registre de direction de données ou registre de données partie B

E7CA - registre de contrôle partie A

E7CB - registre de contrôle partie B.

Le 6821 jeux et musique

Ce boîtier a, de par l'initialisation, toutes ses lignes en entrée. La quasi-totalité des lignes assume l'exploitation des manettes de jeux ou de la souris. Lorsque l'unité centrale doit émettre un message sonore, six bits du port B sont alors commutés en sortie pour attaquer, après bufferisation, un convertisseur numérique analogique du type CNA R/2R dont la sortie est reliée au mélangeur recevant par ailleurs une éventuelle information audio, après lecture du LEP.

Description des broches

– Port A

Quatre lignes sont consacrées à la manette de jeux "0", ou à la souris, par l'intermédiaire du connecteur B12 (prise avant) avec:

PA0	contact nord	ou gachette 1
PA1	contact sud	ou gachette 2
PA2	contact ouest	ou XB
PA3	contact est	ou YB

Les quatre autres lignes sont consacrées à la manette de jeux "1" par l'intermédiaire du connecteur B13 (prise arrière) avec:

PA4	contact nord
PA5	contact sud
PA6	contact ouest
PA7	contact est

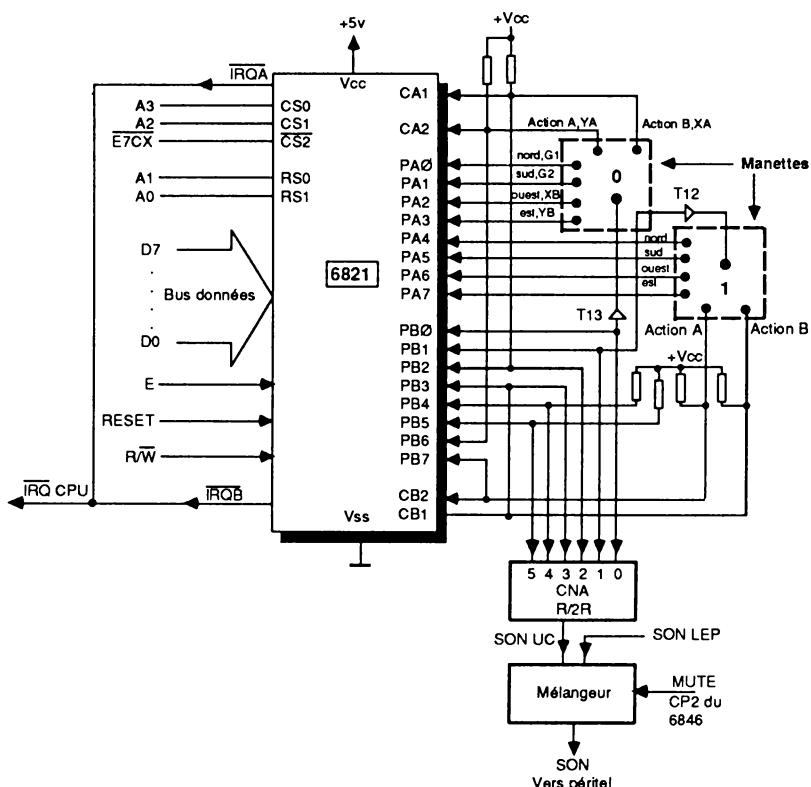


Figure 24. Le 6821 "musique et jeux" dans le TO8

– Port B

Chaque ligne a un rôle complexe:

PB0 commun bufferisé pour la manette de jeux "0" ou bit 0 configuré en sortie pour le CNA.

PB1 commun bufferisé pour la manette de jeux "1" ou bit 1 configuré en sortie pour le CNA.

PB2 bouton d'action B de la manette de jeux "0" ou XA de la souris ou bit 2 configuré en sortie pour le CNA.

PB4 bit 4 configuré en sortie pour le CNA.

PB5 bit 5 configuré en sortie pour le CNA.

PB6 bouton d'action A de la manette de jeux "0" ou YA de la souris.

PB7 bouton d'action A de la manette de jeux "1".

Les lignes de contrôle CA1, CA2, CB1, CB2 peuvent être utilisées conjointement en demande IRQN pour les boutons d'action ou la souris selon:

CA1 bouton d'action B pour la manette "0"

CA2 bouton d'action A pour la manette "0"

CB2 bouton d'action A pour la manette "1"

CB1 bouton d'action B pour la manette "1".

De par l'emploi des mêmes connections pour l'élaboration du son et pour l'utilisation de la souris, il est nécessaire, pour ne pas être gêné par un bruit parasite à chaque manipulation, de bloquer la sortie son. Cela est réalisé par le bit CP2 du PIA 6846 (0 sortie son validée - 1 sortie son invalidée) qui vient agir sur le mélangeur.

Adresses des registres internes

E7CC - registre de direction de données ou registre de données partie A

E7CD - registre de direction de données ou registre de données partie B

E7CE - registre de contrôle partie A

E7CF - registre de contrôle partie B.

Le 6804

Le MONOCHIP 6804 a pour tâche l'interfaçage et le traitement du clavier en relation avec le 6846 et le 6821 système.

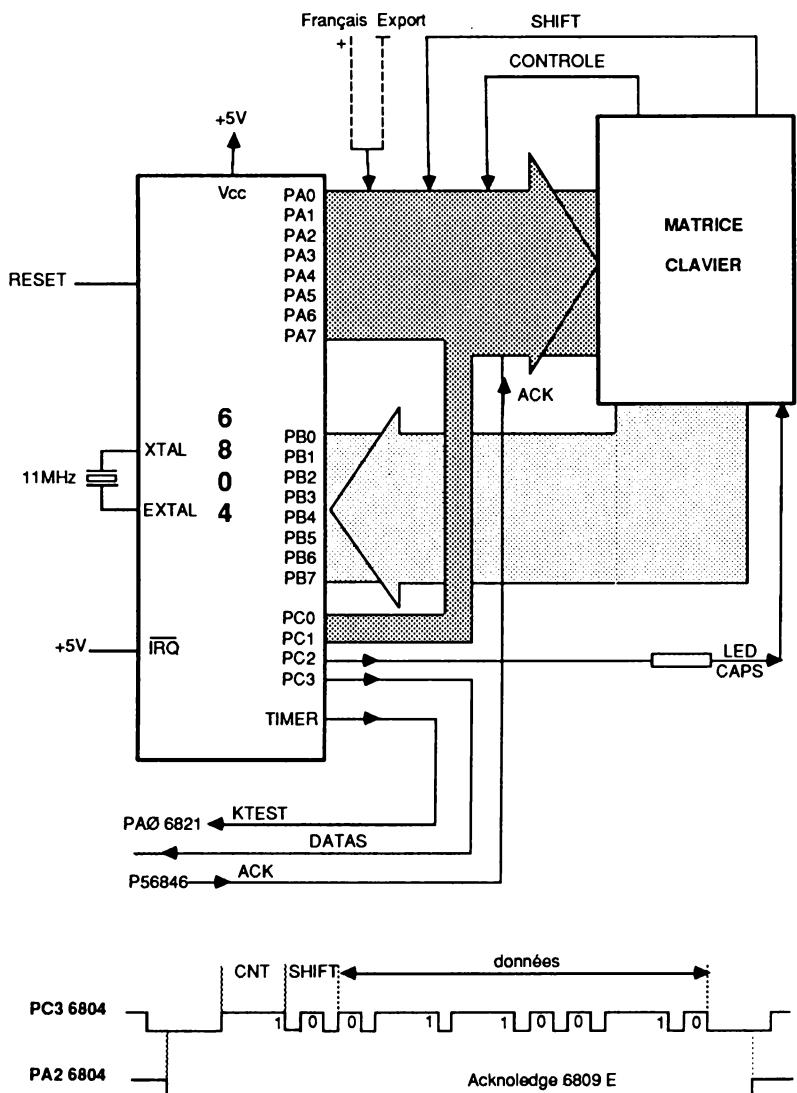


Figure 25. Gestion du clavier dans le T08

Interfaçage du clavier

La figure 25 montre les interconnexions entre la matrice 10×8 du clavier et les ports A, B et C du 6804. Ce dernier est piloté par un quartz à la fréquence de 11 MHz.

Fonctionnement

Comme pour le TO9, c'est le clavier qui indique au 6809 E qu'une touche vient d'être appuyée. La transmission est réalisée par un dialogue entre les deux microprocesseurs via trois bits de PIA:

- CP1 du 6846, pour les données à transmettre
- P5 du 6846, pour la reconnaissance d'une touche du clavier (ACK),
- PA0 du 6821 système pour la reconnaissance du périphérique (KTEST).

- Emission d'une donnée par le microprocesseur "clavier":

Les données émises par le microprocesseur "clavier" se composent de 9 bits:

1er bit:	Touche CNT enfoncée	--> 1
	Touche CNT libre	--> 0

2ème bit:	Touche SHIFT enfoncée ou CAPS LOCK actionné	--> 1
	Touche libre et CAPS LOCK non actionné	--> 0

7 bits suivants: Numéro de la touche de 0 à 79 (contrairement au TO9 et TO9W, ce n'est pas la code ASCII de la touche qui est envoyé)

Les informations séries transmises répondent à la convention suivante:

- un 1 logique est codé comme étant une impulsion positive de 56 microsecondes.
- un 0 logique est codé comme étant une impulsion positive de 38 microsecondes.

Dans l'exemple de la figure 25, la touche CNT est enfoncée en même temps que la touche "U" du clavier "métropole" dont le code est 32 en hexadécimal.

- Emission d'une requête au clavier par le 6809 E:

Le 6809 peut émettre 3 requêtes différentes au 6804:

Initialisation: Le 6804 renvoie alors au 6809 E, un code indiquant que le clavier est configuré en version Française ou Export. Le clavier se met en CAPS LOCK actif - LED allumée.

Majuscule: Le clavier se met en CAPS LOCK actif - LED allumée.

Minuscule: Le clavier se met alors en CAPS LOCK inactif - LED éteinte.

Quand le 6809 E souhaite émettre une requête, il met P5 à 0 et attend que le 6804 descende de fil PC3 à 0, le 6804 compte alors le temps pendant lequel P5 reste à 0. Le 6809 E peut donc générer trois temporisations différentes correspondant aux trois requêtes possibles:

- 0,67 milliseconde --> demande d'initialisation du 6809 E
- 1,30 milliseconde --> mise en CAPS LOCK actif

A timing diagram illustrating the three possible pulse widths for the CAPS LOCK request. It shows a horizontal timeline with three distinct pulses of increasing duration. The first pulse is the shortest, labeled '0,67 milliseconde'. The second pulse is longer, labeled '1,30 milliseconde'. The third pulse is the longest, labeled '1,90 milliseconde'. Below the pulses, the text 'CAPS LOCK inactif' is written, indicating the state of the keyboard during each pulse.

9. Le contrôleur de l'unité de disquette

Le contrôleur de drive du TO8 est un nouveau boîtier gate array THMFC1 développé par THOMSON Micro-informatique, pour répondre aux besoins des nouvelles machines. Il présente, notamment, une adaptabilité aux différents formats d'enregistrement des données (codage FM et MFM) et à la gestion des floppies 3"5, 5"25 ou d'un QDD (Quick Disk Drive).

Il peut commander deux unités de disquettes à la fois. D'un point de vue externe, le THMFC1 s'apparente au WD 2793 ou WD 1770 utilisés sur le TO9. En interne, il se distingue par l'emploi d'un séparateur de données utilisant la

même, il intègre un registre du choix de codage simple ou double densité (FM, MFM).

Branchements du THMFC1

En liaison directe avec le bus du 6809 E (figure 26), le contrôleur est connecté au bus d'adresses par les trois lignes A2, A1, A0. Ces trois bits, en relation avec le décodage d'adresse DISN (actif pour E = 1) dans l'espace E7D0 à E7D9, et en relation avec la commande R/WN (retardée en lecture), permettent la sélection des onze registres dont dispose le composant.

La figure 26 décrit les différentes commandes concernant les unités de disquettes.

On distingue:

- La commande MO du moteur de drive (non utilisée pour le QDD). Elle est en liaison avec la sélection du contrôleur qui, via un monostable redéclencheable, avec une constante de temps de plusieurs secondes, intègre les demandes d'accès et procure une inertie suffisante du moteur adaptée pour le bon fonctionnement du mécanisme.
- READY est une information en retour de la mécanique confirmant l'insertion de la disquette, la mise en route du moteur, la fréquence d'index correcte. Cette commande permet de valider, dans le contrôleur, les actions de lecture et d'écriture.

Des commandes bufferisées par un 74 LS 07 délivrent:

- Les signaux de commande mécanique du drive:

STEPN	Pour déplacer la tête de lecture/écriture d'un pas. Cette commande est inutilisée dans un QDD.
DIRN	Pour indiquer à la mécanique dans quel sens déplacer la tête (0 vers le centre, 1 vers l'extérieur).
WGN	Le signal d'autorisation d'écriture.
WDN	Flot de données séries d'écriture de la disquette.
DS0N DS1N	Les signaux de choix du drive.

Le signal SIDEN bufferisé par un transistor indique à la mécanique sur quelle face de la disquette travailler (0 face supérieure, 1 face inférieure).

Pour le QDD, cette commande concerne l'alimentation du moteur.

Quatre signaux d'entrée informent le contrôleur:

IPN	Indique le passage du repère d'index (une impulsion négative par tour de disquette). Dans le QDD, ce bit indique la présence ou l'absence de disquette (1 = disquette présente).
-----	--

TROON	Indique que la tête de lecture écriture est positionnée sur la piste 0. Avec le QDD, ce bit est envoyé constamment à l'état 0, ce qui permet au THMFC1 de "savoir" quel type de machine il doit contrôler.
WPRTN	Indique que la disquette insérée dans la mécanique est protégée en écriture.
RDN	Flot de données lues sur la disquette.

Description et programmation des registres

- Registre CMD0 en écriture à E7D0

bit 7 à 0									
bit 6 à 0									
bit 5 à 0	→ MFM								
à 1	→ FM								
bit 4 à 1	→ validation de la détection des mots de synchro								
bit 3 à 0	→ inhibition de la synchronisation du séparateur de données pour le formatage.								
bit 2 à 1	→ active la sortie WGN								
bit 1									
bit 0	→ code opération <table border="0"> <tr> <td>0 0</td><td>reset</td></tr> <tr> <td>0 1</td><td>écriture secteur</td></tr> <tr> <td>1 0</td><td>lecture adresse</td></tr> <tr> <td>1 1</td><td>lecture secteur</td></tr> </table>	0 0	reset	0 1	écriture secteur	1 0	lecture adresse	1 1	lecture secteur
0 0	reset								
0 1	écriture secteur								
1 0	lecture adresse								
1 1	lecture secteur								

- Registre CMD1 en écriture à E7D1

bit 7	→ bit de compatibilité								
bit 6									
bit 5	→ longueur du secteur <table border="0"> <tr> <td>0 0</td><td>128 mots/secteur</td></tr> <tr> <td>0 1</td><td>256 mots/secteur</td></tr> <tr> <td>1 0</td><td>512 mots/secteur</td></tr> <tr> <td>1 1</td><td>1024 mots/secteur</td></tr> </table>	0 0	128 mots/secteur	0 1	256 mots/secteur	1 0	512 mots/secteur	1 1	1024 mots/secteur
0 0	128 mots/secteur								
0 1	256 mots/secteur								
1 0	512 mots/secteur								
1 1	1024 mots/secteur								
bit 4 à 0	→ face 0 du disque								
à 1	→ face 1								
bits 3, 2, 1	→ commande de précompensation à 437,5 ns par pas de 62,5ns.								
bit 0 à 1	→ inhibition du système, lorsque le signal READY est inactif (bit à 1).								

- Registre CMD2 en écriture à E7D2

Registre de commande, il a des fonctions différentes selon le drive utilisé:

Floppy ou QDD.

bit 7	→	non utilisé.
bit 6 à 0	→	face 0 du floppy.
0	→	commande active du moteur QDD.
1	→	fonctions inverses.
bit 5 à 0	→	commande de direction vers l'extérieur (piste 0) du disque.
1	→	fonction inverse
	→	non utilisé pour le QDD.
bit 4 à 0	→	commande de pas inactivée pour le floppy.
1	→	active.
	→	non utilisé pour le QDD.
bit 3	→	non utilisé
bit 2 à 0	→	commande moteur inactive pour le floppy.
1	→	active.
	→	non utilisé pour le QDD.
bit 1	→	commandes de sélection de drive (floppy et QDD) actives à l'état 1.
bit 0	→	

- Registre d'état STAT0 en lecture à E7D0.

bit 7	→	image de l'horloge caractère:
à 1	→	demande d'opération
à 0	→	par lecture ou écriture des registres RDATA ou

WDATA.

bit 6 à 0	→	
bit 5 à 0	→	
bit 4 à 1	→	indication que l'opération se termine.
bit 3 à 1	→	indication que l'opération est terminée.
bit 2 à 1	→	erreur de CRC (check sum de la zone d'identification de données).
bit 1	→	action identique au bit 7 pour les opérations dites intelligentes.
bit 0 à 1	→	indique le bon résultat d'une détection synchro.

- Registre d'état STAT1 en lecture à E7D1

bit 7 à 0	→	détection d'index pour le floppy.
bit 6 à 1 à 1	→	présence de disquette pour de QDD.
bit 5 à 1	→	information de changement de disquette non utilisé pour le QDD.
bit 4	→	image inverse de la commande moteur MO.
bit 3 à 1 à 1	→	détection de la piste 0 pour le floppy. information de détection d'un QDD.
bit 2 à 1	→	information de protection en écriture sur le floppy et le QDD.
bit 1 à 1	→	information "ready" en provenance du floppy ou QDD.
bit 0	→	non utilisé.

- Registres de données WDATA, RDATA en écriture ou lecture à E7D3.

Ces registres 8 bits ont le rôle traditionnel de tampon.

- Registre d'horloge type en écriture à E7D4.

Ce registre 8 bits contient la configuration (FF) pour les données et (0A) pour les mots de synchro.

Spécification d'un secteur

Un secteur est composé d'un champ d'identification et d'un champ de données selon le modèle:

	Nombre d'octets	Caractères	Désignation
Champ d'identification	12	0 0	synchro bit
	3	A1 horloge	synchro caractères
	1	0A	adresse début identif.
	1	F E	numéro de piste
	1		numéro de face
	1		numéro de secteur
	1		longueur secteur
	2		contrôle CRC
	22		espaces
			synchro bit
Champ de données	12	0 0	synchro caractère
	3	A1 horloge	adresse début donnée
	1	0A	données
	selon longueur de secteur		contrôle CRC
	2		inhibition porte écrit.
	1		espaces
	variable selon le drive		

Les fonctions "intelligentes" du contrôleur consistent à lire une adresse, un secteur ou écrire un secteur. Elles sont programmées par les bits 1 et 0 du registre CMD0. Chaque fonction doit permettre l'acquittement d'une série d'opérations répondant aux spécifications décrites ci-avant.

Quatrième partie

Analyse matérielle
du TO9+

Page Blanche

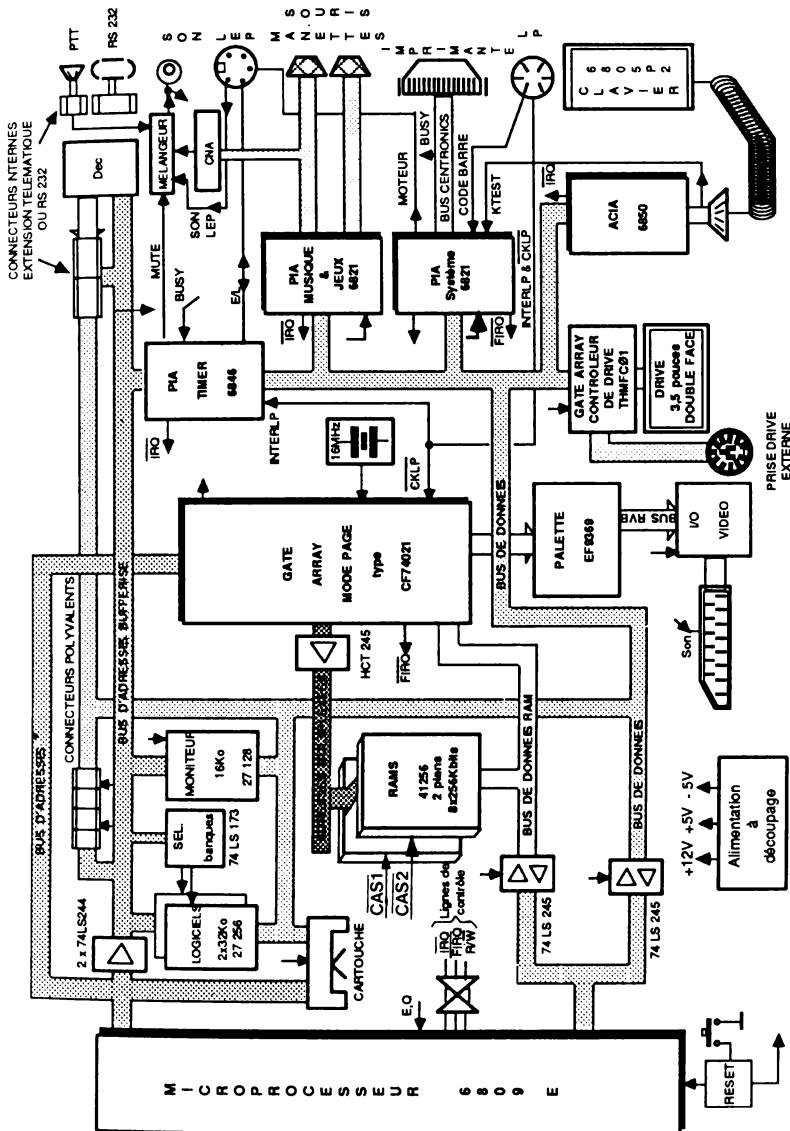


Figure 27. Synoptique de l'unité centrale TO9+

1. Conception générale

Description

Le TO9+ étant la symbiose du TO9 et du TO8, nous faisons référence tout au long de cette partie à des similitudes de structure et de fonctionnement. Nous invitons le lecteur à se reporter, pour plus de détails, aux chapitres concernant les produits cités en comparaison.

Comme le TO9, le micro-ordinateur TO9+ est architecturé autour du 6809 E, microprocesseur commandé à la fréquence de 1 MHz par deux horloges extérieures en quadrature: E et Q.

Le bus d'adresses 16 bits est direct pour la cartouche et le gate array mode page. Il est bufferisé par 2 × 74 LS 244 pour adjoindre les autres composants.

Le bus de données 8 bits comporte deux dérivation bufferisées et contrôlées par deux 74 LS 245. Les informations sont alors aiguillées, selon leur destination, sur le **bus de données RAMS** ou sur le bus de données afférent aux principaux composants de l'unité. En dehors de l'aiguillage RAM, ce principe permet de "délester" le 6809, compte tenu des nombreux circuits à alimenter.

Le bus de données RAM assure, plus particulièrement en mode page, les transferts d'information entre les RAMS et le gate array.

Comme pour le TO9, les lignes de contrôles du 6809 E correspondent:

- aux commandes de lecture écriture R/WN des différents registres et mémoires,
- aux demandes d'interruption IRQN concernant la gestion du clavier, le clignotement du curseur, les manettes de jeux et la souris,
- aux demandes d'interruption FIRQN pour le fonctionnement du crayon optique et du code barre.

Un circuit de réinitialisation "RESET" est en relation avec le 6809 E et les PIA.

D'une manière identique au TO8, la mémoire morte comporte:

- Les deux pages de 6 Ko du moniteur ainsi que les deux pages de 1,9 Ko de logiciel contrôleur de disque qui sont logées dans une EPROM 16 Ko 27 128. Chacune des pages est sélectionnée à partir du bit P4 du PIA 6846.

– Les 2 × 32 Ko de logiciel d'application BASIC 1 - divers - BASIC 512 - EXTRAMONITEUR, qui sont logés chacun dans une ROM ou EPROM 32 Ko selon une répartition en quatre banques. D'une manière semblable au TO8, la commutation des banques s'effectue en programmation par une écriture d'adresses dans un LATCH 74 LS 173. Ce circuit permet de sélectionner chaque partie concernée dans une des mémoires mortes.

Huit boîtiers 256 K-bits 41256 forment un premier plan mémoire validé par CAS1N et comprenant les différentes pages de 16 Ko initialement telles que:

page 0	=	mémoire ou espace "écran" avec la RAMA et la RAMB
page 1	=	mémoire ou espace "système" avec la page moniteur
pages 2 à 15	=	banques mémoires utilisateur ou espace "données".

Les différentes pages sont commutées par un adressage physique sur 18 bits (MA8-MA0), en provenance du gate array mode page.

Le deuxième plan mémoire est validé par CAS2N. Il correspond à l'extension mémoire dans le TO8 et regroupe, par ses huit boîtiers 41256, seize pages de RAM utilisateur (pages 16 à 31). Adressé de la même manière que le premier plan, il représente la suite de l'espace "données" (cf. figure 28).

Conformément au TO8, le TO9+ utilise le gate array mode page CF 74021 ou EFG 202A pour lequel il joue un rôle parfaitement identique. Il est en relation avec les plans RAM dynamiques par l'intermédiaire du bus d'adresses multiplexées. Ce dernier est adapté par un HCT245. Les commandes des boîtiers mémoires sont elles-mêmes adaptées par un HCT245.

La sélection du bus de données RAM est dépendante du signal TRANSN par l'intermédiaire du 74 LS 245. Il assure l'aiguillage des informations et permet notamment un accès du CPU dans l'espace mémoire: 0000-3FFF (cf. Le 6809 dans le TO8, page 95). Un signal complémentaire de TRANSN agit de façon opposée sur le 74 LS 245 du bus de données principal.

Le gate array mode page détermine les mêmes cas de fonctionnement ou figures réalisables sur TO8 dont, plus particulièrement, les recouvrements d'espace mémoires. De par le registre E7DC, il procure, en relation avec la RAMA et la RAMB, les mêmes modes d'affichage connus sur le TO8 ou le TO9 (cf. Le système de visualisation du TO9, page 52).

Les signaux, en provenance du crayon optique, subissent le même traitement que sur le TO8.

Toujours conformément au TO8, un circuit de palette du type EF 9369, programmable par le 6809 E, permet le choix des seize teintes exploitables parmi 4 096. Il distribue les informations nécessaires à la prise périphérique, via des circuits d'interfaçage vidéo.

Deux connecteurs de carte "polyvalents" établissent les liaisons bus et signaux nécessaires aux extensions.

Quatre circuits d'interface sont en relation avec différents périphériques:

- Un PIA TIMER 6846 qui, exception faite de la ligne de contrôle CP1 et du bit P5 devenus inutilisés, est câblé et fonctionne comme sur le TO8.
- Un PIA 6821 "musique et jeux" pour l'élaboration du son et les commandes de manettes et souris; un PIA "système". De par leur fonctionnement, ils sont parfaitement identiques aux circuits utilisés sur le TO8. Ainsi, le bit de forme et les bits de commutation de banques mémoires du TO9 voient leur action totalement émulée par le gate array mode dans le TO9+.
- Un ACIA 6850 qui, comme sur le TO9, réalise la transformation série/parallèle des informations envoyées en série à travers le cordon du clavier.

Il existe cependant une différence notable qui singularise, en ce point particulier, le fonctionnement du TO9+: la transmission série asynchrone dans le TO9 devient synchrone pour le TO9+. Pour ce faire, l'horloge est fournie avec les données série par un fil supplémentaire en provenance du monochip du clavier. La liaison entre le clavier et la partie unité centrale est bi-directionnelle. La cadence de travail est d'environ 9600 bauds.

Les registres de l'ACIA sont accessibles aux adresses suivantes:

E7DE	registre de contrôle en écriture
E7DE	registre d'état en lecture
E7DF	registre d'émission en écriture
E7DF	registre de réception en lecture.

La figure 29, page suivante, traduit le fonctionnement matériel du clavier.

L'élément de dialogue est un monochip 6805 P2 dont le port A et le port B réalisent l'exploration de la matrice clavier. Le port C est en partie consacré aux échanges avec l'ACIA. Ce microprocesseur est piloté par une horloge de 4 MHz. Une commutation interne offre la possibilité de monter un 68705.

Le programme du 6805 P2 est tel que, à chaque appui sur une touche, un octet précédé d'un bit de start et suivi par un bit de stop, est envoyé après un délai maximum de 8 ms (temps de scrutin). La prise en compte de chaque bit se fait sur un front montant de l'horloge RXC fournie par le 6805 P2 (transmis-
[redacted]

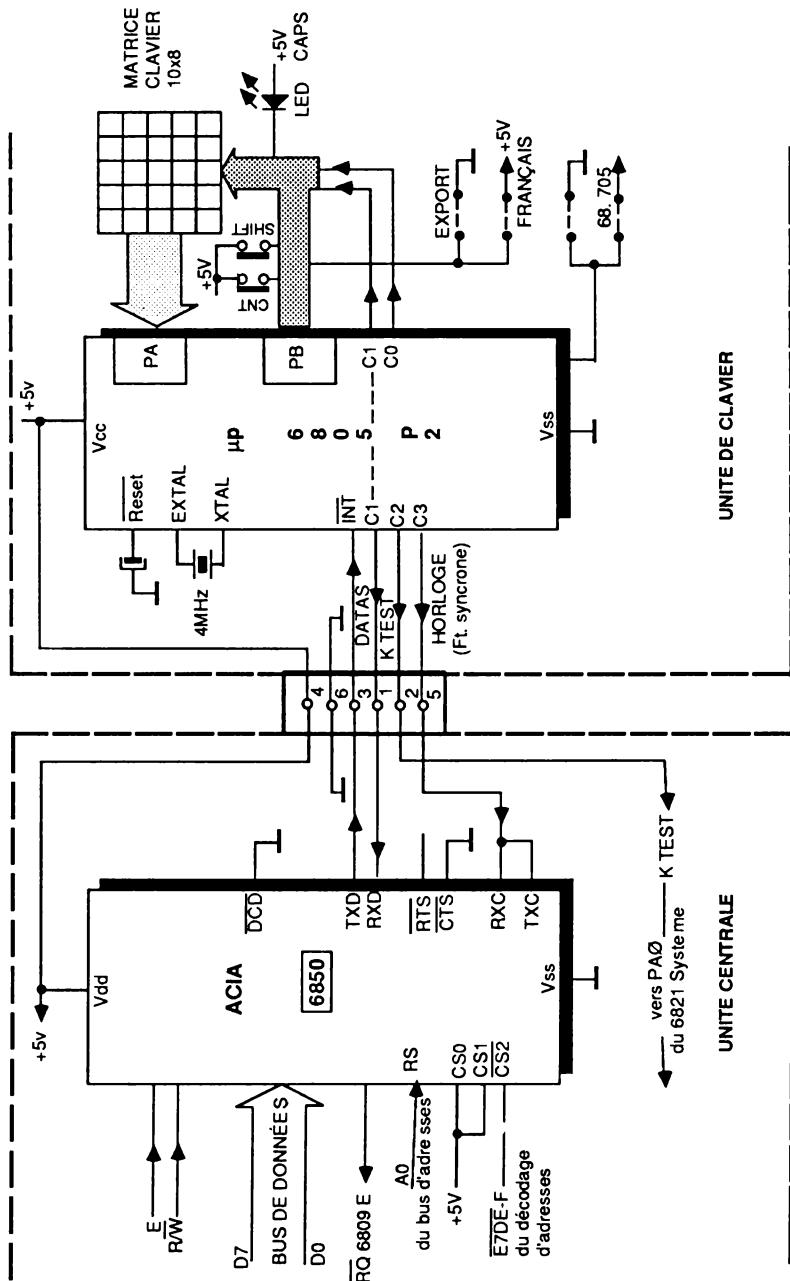


Figure 29. Structure matérielle du fonctionnement du clavier dans le TO9+

Comme pour le TO9, le clavier est susceptible de recevoir des informations en provenance de l'unité centrale. La transmission est composée de trois bits avec un bit de start et un bit de stop. Le bit de start est envoyé lorsque l'ACIA reçoit une impulsion d'horloge TXC. Lorsque le bit de start est présent, une interruption externe est déclenchée et le mot est lu par le monochip.

Le gate array contrôleur de disquettes THMIC01 équipant le TO8 est également utilisé sur le TO9+. Il gère l'unité de floppy 3,5 pouces intégrée et délivre, en parallèle, par l'intermédiaire d'une prises DIN 14 broches, les signaux nécessaires au fonctionnement d'une drive externe selon les deux standards 5,25 pouces ou 3,5 pouces.

tensions de + 5 V, de + 12 V et - 5 V pour le fonctionnement des composants de l'unité centrale et des extensions.

2. Extension intégrée

Le TO9+ est équipé, en relation avec le décodage d'adresse correspondant, d'un module extension télématique qui permet de relier directement l'ordinateur au réseau téléphonique connecté selon la norme NFC 98010 et les spécifications techniques du CNET 1108 et 1435. Le principe de transmission est conforme à l'avis V23 du CCITT.

- Conception de l'extension télématique

Elle est accessible aux adresses E7F8 à E7FF. Elle est composée:

- D'un ACIA 6850 qui réalise la sérialisation des données en émission et leur déserialisation en réception.
- D'un 6821 qui assure les commandes et détections nécessaires au modem et à l'interface ligne (prise de ligne, numérotation, détection d'appel, retournement et passage du modem en half duplex...).
- D'un MODEM EFB 7513: modulateur/démodulateur FSK V23, pouvant assurer un dialogue "full duplex" car les voies émission et réception sont transmises par des porteuses de fréquences différentes.
- D'un duplexeur constitué d'un transformateur et amplificateurs opérationnels TDB 0124, pour mixer et séparer les signaux émis et reçus par la ligne téléphonique bi-directionnelle. Cette fonction est appelée conversion 2 fils/4 fils.
- D'une interface ligne (relais optocoupleurs et transformateur) qui permet d'adapter les signaux aux exigences de transmission et de sécurité du réseau téléphonique commuté des PTT (isolement galvanique par rapport au secteur, régulation du courant de ligne, numérotation décimale et détection d'appel).

Elle peut être gérée par un logiciel appelé handler télématique et qui respecte les normes en vigueur.

Cinquième partie

Le moniteur

Page Blanche

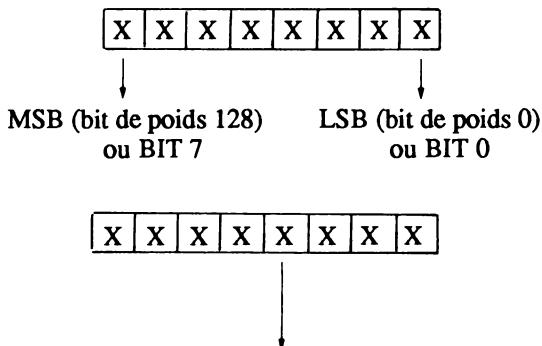
1. Généralités

Les moniteurs des TO8, TO9 et TO9+ renferment un ensemble de programmes appelés routines, écrits en langage machine. Le rôle de chacune d'elles est de gérer une fonction de la machine. Ainsi nous trouverons une routine chargée de visualiser des caractères sur l'écran, une autre fera la scrutation du clavier pour éventuellement détecter une touche appuyée, une troisième permettra d'utiliser les manettes de jeux, etc.

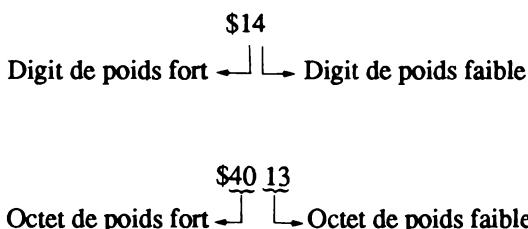
Les programmes intégrés par exemple dans le TO9, tels le BASIC ou PARAGRAPHE, utilisent ces routines pour effectuer leurs différents traitements; un utilisateur muni de la cartouche ASSEMBLEUR peut en faire autant.

La démarche, très générale, de l'utilisation d'une routine s'opère en trois temps:

La majeure partie des codes ou valeurs employés sont exprimés sur un octet (8 bits) ou un double octet (16 bits). Nous utiliserons en conséquence les termes suivants:



Les appellations "4^e LSB" ou "BIT 3" désignent toutes les deux le bit repéré ci-dessus.



Certains registres en RAM recevront des valeurs cadrées sur un octet, d'autres sur deux octets. Dans le second cas, une consigne indiquant qu'il faut par exemple mettre la valeur \$13F dans le registre TOTO (\$6030-\$6031) signifie que:

- 1) La valeur \$01 doit être implantée à l'adresse \$6030
- 2) La valeur \$3F doit être implantée à l'adresse \$6031.

L'accès normalisé à une routine du moniteur se fait en utilisant l'instruction "JSR" ou "JMP", suivie de l'adresse du point d'entrée (ces adresses sont au nombre de 24). Souvent des exemples sont donnés sous cette forme:

```
PUTC EQU $E803  
LDB #$07  
JSR PUTC
```

Les points signifient que des instructions peuvent être avant ou après, il ne s'agit alors que d'une brique de programme. Si vous voulez "essayer" l'exemple, il convient de rajouter simplement un arrêt (par exemple SWI), et les directives d'assemblage ORG et END.

Exemple: reprise et complément du programme précédent:

```
ORG $A000  
PUTC EQU $E803  
LDB #$07  
JSR PUTC  
SWI  
END
```

Les sous-programmes du moniteur sauvegardent les registres du 6809 E. Au retour, tous les registres sont remis dans l'état antérieur de l'appel, sauf le registre code condition du 6809 E (ou registre d'état RE) et, bien sûr, les registres contenant des paramètres de retour (le plus souvent B, X et Y).

Il vous est **fortement conseillé** d'appeler les routines du moniteur en utilisant l'accès normalisé. En effet, ces routines ne peuvent fonctionner correctement qu'avec le pointeur de pile et certains registres du 6809 E positionnés dans un état bien précis.

2. Gestion alphanumérique de l'écran

Générateur de caractères alphanumériques

Les TO8, TO9 et TO9+ possèdent trois générateurs de caractères conciliant souplesse, rapidité et facilité d'utilisation. Le point commun de ces générateurs est, bien sûr, la manière d'afficher un caractère dans la fenêtre de travail. La méthode est la suivante: chaque caractère est défini par une matrice de 8×8 points, soit 64 points mémorisés par 8 octets de mémoire consécutifs. La codification d'un octet répond à la norme ci-dessous:

0 = le point n'est pas allumé

1 = le point est allumé.

Par exemple, le tracé du caractère A se définira par la matrice suivante:

MSB	LSB
↓	↓
0 0 0 0 0 0 0 0	8eme octet
0 0 0 1 1 0 0 0	7eme octet
0 0 1 0 0 1 0 0	6eme octet
0 1 0 0 0 0 1 0	5eme octet
0 1 1 1 1 1 1 0	4eme octet
0 1 0 0 0 0 1 0	3eme octet
0 1 0 0 0 0 1 0	2eme octet
0 0 0 0 0 0 0 0	1er octet

Sa codification dans le générateur de caractères étant dans l'ordre les octets \$00, \$42, \$42, \$7F, \$42, \$24, \$18, \$00.

Alphabet standard G0

Le générateur de caractères G0 est celui implicitement utilisé par les TO8, TO9 et TO9+. Il est constitué d'une suite de caractères affichables, correspondants au standard ASCII. L'adresse de ce générateur est contenue en RAM dans le registre appelé PTGENE et situé en \$60CF-\$60D0.

De fait, vous avez la possibilité de créer votre propre générateur de caractères selon le principe énoncé ci-dessus, et de l'implanter en RAM. Vous demanderez ensuite au microprocesseur de travailler avec votre police de caractères, en implantant l'adresse de ce nouveau générateur dans le registre PTGENE. Les seules contraintes à respecter sont de débuter ce générateur par le caractère correspondant au code \$20, le second sera appelé par le code \$21, etc. D'autre part, ne pas oublier qu'un caractère est constitué de 8 octets consécutifs, et enfin que le premier octet correspond au bas du caractère, le 8ème au haut du caractère.

Alphabet G2

Cet alphabet suit et complète le générateur G0. Il est composé de 22 éléments permettant l'affichage des caractères accentués (aigus, graves et circonflexes), ainsi que des configurations spéciales comme le tréma et la cédille.

Caractères utilisateurs

Indépendamment des alphabets G0 et G2 pouvant être redéfinis, les TO8, TO9 et TO9+ nous offrent la possibilité de travailler avec des caractères dits "utilisateurs" qui, seuls ou associés, peuvent aussi bien permettre d'afficher du texte que des dessins.

Ce générateur est en BASIC initialisé par la fonction DEFGR\$ et sollicité par PRINTGR\$. Le principe de création et de mémorisation d'un caractère est

identique à celui décrit précédemment. L'adresse du début de ce générateur de caractères utilisateur doit être implanté dans le registre USERAF (\$602D-\$602E). Le premier caractère (constitué des 8 premiers octets) correspondra automatiquement au code \$80, le second au code \$81 et ainsi de suite jusqu'à \$FF. La taille maximum de ce générateur est donc de 128 caractères.

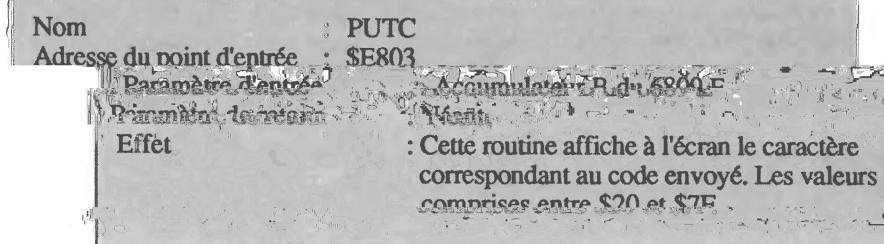
Affichage des caractères alphanumériques

La routine PUTC permet d'afficher, à la position courante du curseur d'écran, un caractère contenu dans l'un des différents générateurs de caractères décrits précédemment. Le code du caractère désiré devra être implanté dans l'accumulateur B du CPU juste avant l'appel à la routine. Les codes compris entre \$20 et \$7F appelleront un caractère inclus dans l'alphabet pointé par PTGENE (\$60CF-\$60D0). Théoriquement, il s'agit donc des générateurs G0 et G2, mais nous avons vu qu'il était également possible que ces codes appellent un caractère d'une police redéfinie.

Les codes compris entre \$80 et \$FF correspondent aux caractères "utilisateur". Le générateur sollicité sera celui dont l'adresse de début est implantée dans le registre USERAF (\$602D-\$602E).

Le tableau ci-dessous dresse la liste des codes hexadécimaux et des caractères correspondants pour les alphabets G0 et G2.

Code	Caract.	Code	Caract.	Code	Caract.
20	blanc	40	@	60	-
21	!	41	A	61	a
22	"	42	B	62	b
23	#	43	C	63	c
24	\$	44	D	64	d
25	%	45	E	65	e
26	&	46	F	66	i
27	'	47	G	67	g
28	(48	H	68	h
29)	49	I	69	i
2A	*	4A	J	6A	j
		2B		4B	
		2C	,	4C	L
		2D	-	4D	M
		2E	.	4E	N
2F	/	4F	O	6F	o
30	0	50	P	70	p
31	1	51	Q	71	q
32	2	52	R	72	r
33	3	53	S	73	s
34	4	54	T	74	t
35	5	55	U	75	u
36	6	56	V	76	v
37	7	57	W	77	w
38	8	58	X	78	x
39	9	59	Y	79	y
3A	:	5A	Z	7A	z
3B	:	5B	[7B	{
3C	<	5C	\	7C	}
3D	=	5D]	7D	}
3E	>	5E	^	7E	-
3F	?	5F	-	7F	■



Exemple:

```
* AFFICHAGE DU GENERATEUR DE CARACTÈRE
* GO

TITLE GRNCARAC
ORG $A000
PUTC EQU $E803
JSR PUTC AFFICH CARACT
INCB
CMPP #\$80 7P=DERNIER CARACT
BNE SUIT
SWI
END
```

Positionnement des caractères

Position

autres alphanumériques affichables à l'écran, la routine PUTC intègre également les valeurs \$07 à \$1F. Elles déterminent les modes de traitement, en particulier de PUTC: création d'un bip sonore, séquence d'échappement... En particulier, le code US (\$1F) déclenche une séquence de positionnement du curseur ou de définition de la fenêtre de travail.

Programmation du curseur

Les coordonnées du curseur sont déterminées par la ligne (L) et la colonne (C). Alors que L est toujours compris entre 0 et 24, l'intervalle de C est fonction du mode de visualisation:

En mode 40 colonnes $1 \leq C \leq 40$ décimal
En mode 80 colonnes $1 \leq C \leq 80$ décimal

Une séquence de positionnement du curseur s'opère en trois appels de PUTC:

- 1^e appel consiste à envoyer le code US (\$1F)
- 2^e appel envoie le numéro de ligne
- 3^e appel envoie le numéro de colonne.

Les numéros de ligne et de colonne envoyés à PUTC se calculent selon les formules suivantes:

ligne = L + \$40 L est exprimé en base 16
colonne = C + \$40 C est exprimé en base 16.

Exemple: On désire positionner le curseur sur la ligne 12 et la colonne 17:
12 en décimal correspond à \$0C en hexadécimal
17 en décimal correspond à \$11 en hexadécimal

ligne = \$0C + \$40 = \$4C
colonne = \$11 + \$40 = \$51

La séquence s'écrira donc:

```
PUTC EQU $E803
      LDB #$1F   code US envoyé
      JSR PUTC  1e appel
LDB #$4C  numéro ligne
JSR PUTC  2e appel
LDB #$51  numéro colonne
JSR PUTC  3e appel
```

Nom	: PUTC
Adresse du point d'entrée	: \$E803
Paramètre d'entrée	: Accumulateur B du 6809 E
Paramètre de retour	: Néant
Effet	: Pour des valeurs comprises entre \$07 et \$1F les effets sont les suivants:

Effet :
Création d'un bip sonore
Déplacement curseur d'une position à gauche,
ou recopie à gauche du caractère courant
si l'adresse \$6043 contient la valeur \$FF
Déplacement curseur d'une position
à droite, ou recopie à droite du caractère courant si
l'adresse \$6043 contient la valeur \$FF
Descente d'une ligne

Code hexa	Nom
\$07	BEL
\$08	BS
\$09	HT
\$0A	LF

	VT	Remontée d'une ligne
	FF	Effacement de la fenêtre
	CR	Retour en début de ligne courante
	SO	Page en mode de définition
	DC1	Retour en mode normal
	DC2	Allumage du curseur
	DC4	Répétition du dernier caractère ASCII affiché
\$10	ACC0	Séquence caractére du C0
\$18	CAN	Effacement d'une ligne à partir de la position du curseur
\$1B	ESC	Séquence d'échappement
\$1E	RS	Retour du curseur dans le coin supérieur gauche de la fenêtre
\$1F	US	Séquence de positionnement curseur ou de définition

de la fenêtre de travail

sera définie par le repérage de la première ligne ou "haut de page" et la dernière ligne ou "bas de page". L'un comme l'autre nécessitent une PUTC:

de US (\$1F) Accu B
nombre N1 par l'accu B
nombre N2 par l'accu B.

Détermination de

La fenêtre de travail s'étend de la "haut de page" et de la dernière ligne ou "bas de page". Les trois appels à la routine PUTC:

- 1er appel: envoi du nombre N1
- 2e appel: envoi du nombre N2
- 3e appel: envoi du nombre N1

Haut de page

Le haut de page est repérée par un nombre compris entre 00 et 99, donc s'écritant par deux digits. La programmation du haut de page se fait en décomposant ces deux digits pour former N1 et N2 selon la formule suivante:

de poids fort + \$20
de poids faible + \$20

La ligne représentant le haut de page se forme par la formule suivante:

$$\begin{aligned} N1 &= \text{digit } 1 \\ N2 &= \text{digit } 2 \end{aligned}$$

LN2 sera toujours composé entre \$20 et \$29. Prendons un exemple: lorsque la haut de la fenêtre soit la ligne 01:

$$\begin{aligned} \$20 - \$20 \\ \$20 = \$21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} N1 = 0 \\ N2 = 1 + \end{aligned}$$

La séquence s'écrira:

PUTC	EQU	\$E803	
LDB	#\$1F	code US	
JSR	PUTC	1e appel	
LDB	#\$20	N1	
JSR	PUTC	2e appel	
JDB	#\$21	N2	

Bas de page

La ligne représentant le bas de page est un nombre décimal compris entre 00 et 24, donc constitué de deux digits. La programmation du bas de page se fera en décomposant ces deux digits pour former N1 et N2 selon la formule ci-dessous:

$$\begin{aligned}N1 &= \text{digit de poids fort} + \$10 \\N2 &= \text{digit de poids faible} + \$10\end{aligned}$$

Ainsi N1 et N2 seront compris entre \$10 et \$19.

Exemple: on désire que le bas de la fenêtre soit la ligne 24:

le digit de poids fort est 2
le digit de poids faible est 4.

Donc,

$$N1 = 2 + \$10 = \$12$$

$$N2 = 4 + \$10 = \$14$$

La séquence s'écrira:

PUTC	EQU	\$E803	
LDB	#\$1F		
JSR	PUTC		
LDB	#\$12		
JSR	PUTC		
LDB	#\$14		
JSR	PUTC		

Retour du curseur dans le coin gauche

Pour positionner le curseur dans le coin supérieur gauche de la zone définie comme étant la fenêtre de travail, vous utiliserez le code \$1E, envoyé à PUTC de la manière suivante :

```
PUTC EQU $E803  
LDB  #$1E  
JSR  PUTC
```

Descente d'une ligne

Il suffit d'envoyer le code \$0A à la routine PUTC pour provoquer la descente du curseur d'une ligne. La colonne reste inchangée.

```
PUTC EQU $E803  
LDB  #$0A  
JSR  PUTC
```

Remontée d'une ligne

L'opération inverse à celle décrite plus haut est réalisée en envoyant le code \$0B à la routine PUTC.

```
PUTC EQU $E803  
LDB  #$0B  
JSR  PUTC
```

Retour au début de ligne

Le code \$0D implanté dans l'accu B provoque, lors de l'appel de PUTC, un positionnement du curseur sur la colonne 0 de la ligne courante.

Effacements divers

Effacement de la fenêtre

Cette opération est réalisée en envoyant le code \$0C à la routine PUTC.

```
PUTC EQU $E803  
LDB #$0C  
JSR PUTC
```

Tout ce qui est dans la zone définie comme étant la fenêtre de travail sera alors entièrement effacé.

Extinction et allumage du curseur

Le code \$14 envoyé à la routine PUTC aura pour effet d'effacer le curseur de l'écran.

```
PUTC EQU $E803  
LDB #$14  
JSR PUTC
```

Pour rallumer ce curseur, vous utiliserez le code \$11.

Effacement d'une ligne

Le code \$18 envoyé à la routine PUTC provoque l'effacement d'une ligne d'écran. La ligne effacée sera la ligne courante du curseur, de même l'effacement se fera à partir de la colonne courante du curseur.

```
PUTC EQU $E803  
LDB #$18  
JSR PUTC
```

Affichages particuliers

Caractères accentués alphabet G2

Le code ACC (\$16) appliqué à la routine PUTC permet l'affichage d'une minuscule accentuée ou d'un caractère de l'alphabet G2. Dans le cas d'une minuscule accentuée, la procédure demande trois appels à PUTC :

- 1e appel : envoi du code ACC (\$16)
- 2e appel : envoi du code d'accent
- 3e appel : envoi du code de la minuscule

Les accents disponibles sont les suivants:

Code	Accent ou signe correspondant
\$41	Aigu
\$42	Grave
\$43	Circonflexe
\$48	Tréma
\$4B	Cédille

Nous rappelons que les minuscules sont accessibles par les codes compris entre \$61 (a) et \$7A (z), voir à ce sujet l'affichage des caractères alphanumériques, page 163.

Exemple: Pour afficher un ç nous écrirons:

```
PUTC EQU $E803
LDB #\$16    Code ACC
JSR PUTC   1e appel
LDB #\$4B    code cédille
JSR PUTC   2e appel
LDB #\$63    code de c
JSR PUTC
```

D'une manière générale, si le dernier code envoyé ne correspond pas à une

Dans ce cas, le code caractère est à choisir parmi les suivants:

Code	Caractère affiché
------	-------------------

\$23	livre sterling
\$24	dollar

\$27	naraçranhe
------	------------

\$2E	flèche à droite
\$2F	flèche en bas
\$30	degré
\$31	plus ou moins
\$38	division entière
\$3C	un quart
\$3D	un demi
\$3E	trois quart
\$6A	o dans e majuscule
\$7A	o dans e minuscule

\$7B	sz allemand
------	-------------

Le programme suivant affiche tous ces caractères:

```
* AFFICHAGE DES CARACTERES ALPHABET G2
* PAR CODE ACC ROUTINE PUTC
```

```
TITLE GENG2
ORG    $A000
PUTC   EQU    $E803
        LDA    #$23
ENCOR  LDB    #$16
        JSR    PUTC
```

Caractères Télétel

Les caractères semi-graphiques aux normes Télétel sont également disponibles dans les TO8, TO9 et TO9+. Vous accéderez à ce générateur spécial de la manière suivante:

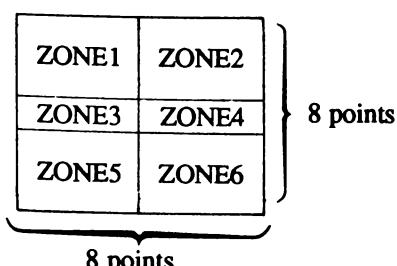
- 1e appel à PUTC, envoi du code \$0E (selection mode Télétel)
- 2e appel à PUTC, envoi du code caractère

Le code caractère est compris entre les valeurs \$20 à \$7F, soit 64 caractères au total. Le programme suivant permet de les afficher à l'écran.

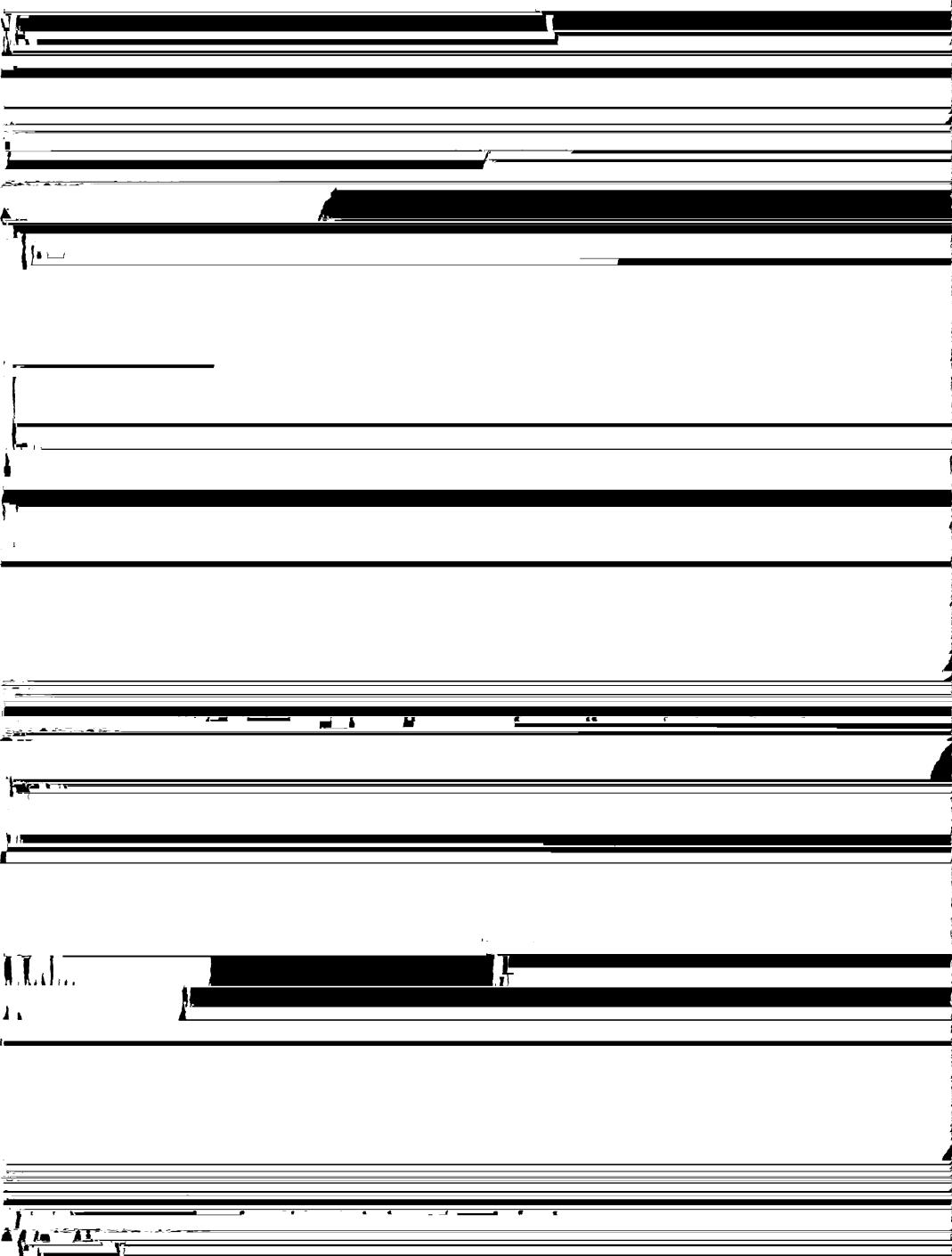
* AFFICHAGE DES CARACTERES TELETEL
* ET RETOUR AU MODE NORMAL

```
TITLE    TELETEL
ORG      $A000
PUTC     EQU      $E803
          LDE      #$0E      MODE TELETEL
          JSR      PUTC
          LDB      #$20
SUITE    JSR      PUTC
          INCB
          CMPB      #$80
          BNE       SUITE
          LDB      #$0F      MODE NORMAL
          JSR      PUTC
          SWI
END
```

Notez que l'émission du code \$0F permet de revenir au mode normal et, par conséquent, d'accéder à l'alphabet G0 par les codes compris entre \$20 et \$7F. Le principe de base de l'affichage Télétel est de ne plus considérer un caractère par une matrice de 8 × 8 points (comme l'alphabet G0 ,G2, utilisateur), mais par un ensemble de 6 zones réparties de la manière suivante:



Le caractère semi-graphique est fabriqué en allumant une ou plusieurs zones.
Nous comprenons ainsi que le nombre de combinaisons possibles nous limite à



Séquences d'échappement

Les séquences d'échappement permettent de réaliser plusieurs tâches différentes, comme par exemple la modification des attributs de couleurs, le passage en mode d'incrustation vidéo ou le changement de la taille des caractères... Vous devrez utiliser deux méthodes d'appels différents à la routine PUTC (\$E803) selon le travail désiré. Nous devons en effet distinguer deux modes de traitement possibles:

- le mode courant
- le mode plein écran.

Pour bien comprendre la différence, prenons un exemple: vous désirez écrire des caractères en rouge sur l'écran. Si cette couleur n'est utilisée que ponctuellement pour afficher un texte ou une portion de texte, cotoyant des caractères déjà affichés à l'écran (ou à venir) dans une couleur différente, vous utiliserez le mode courant. Par contre, si l'ensemble de tout ce qui est (ou sera) affiché à l'écran doit être écrit en rouge, le mode plein écran sera utilisé. En langage BASIC, la différence est faite par le choix des instructions COLOR ou SCREEN.

Pour appeler une séquence d'échappement en mode courant, la procédure s'écrit en deux appels à la routine PUTC:

- 1e appel : envoi du code d'échappement (\$1B)
- 2e appel : envoi du code réalisant la fonction désirée.

Exemple:

```
PUTC EQU $E803
LDB #\$1B    code d'échappement
JSR PUTC
LDB #\$XX    XX = code fonction
JSR PUTC
```

Par contre, en mode plein écran, la procédure nécessite 4 appels à la routine PUTC:

- 1e appel: envoi du code d'échappement \$1B
- 2e appel: envoi du code \$23
- 3e appel: envoi du code \$20
- 4e appel: envoi du code réalisant la fonction désirée.

Exemple:

```
PUTC EQU $E803
LDB #$1B
JSR PUTC
LDB #$23
JSR PUTC
LDB #$20
JSR PUTC
LDB #$XX XX=code fonction
JSR PUTC
```

Programmation des couleurs

La séquence d'échappement permet de modifier les attributs de couleurs (forme, fond, tour). La valeur du code appelé XX dans les exemples précédents est définie de la manière suivante:

le digit de poids fort précise le destinataire du changement de couleur, il peut donc prendre trois valeurs possibles,

- 4 pour la forme
- 5 pour le fond
- 6 pour le tour.

Le digit de poids faible indique la couleur, selon la codification suivante:

0	pour le Noir
1	Rouge
2	Vert
3	Jaune
4	Bleu
5	Magenta
6	Cyan
7	Blanc

Pour reprendre l'exemple cité plus haut, nous savons maintenant que pour écrire en rouge sur l'écran le code sera égal à:

CODE = \$ 4 1
couleur de forme ← | → couleur rouge

Ainsi le programme suivant passera tous les caractères de la fenêtre de travail en rouge (mode plein écran).

PUTC	EQU	\$E803	
LDB	#\$1B	code d'échappement	
JSR	PUTC		
LDB	#\$23	code intermédiaire	

JSR	PUTC	
LDB	#\$20	code intermédiaire
JSR	PUTC	
LDB	#\$41	code couleur
JSR	PUTC	

.

Alors que le programme suivant écrira le message "OK" en rouge et vert sans modifier le reste de l'écran (mode courant).

```
* CE PROG AFFICHE OK EN ROUGE ET VERT
* ECHAPPEMENT DE TYPE COURANT
```

PUTC	TITLE	OK	
	ORG	\$A000	
	EQU	\$E803	
	LDB	#\$1B	ECHAPPEMENT
	JSR	PUTC	
	LDB	#\$41	FORME=ROUGE
	JSR	PUTC	
	LDB	#\$4F	AFFICHE O
	JSR	PUTC	
	LDB	#\$1B	ECHAPPEMENT
	JSR	PUTC	
	LDB	#\$42	FORME=VERT
	JSR	PUTC	
	LDB	#\$4B	AFFICHE K
	JSR	PUTC	
	SWI		
	END		

En conclusion, la valeur du code peut être comprise entre

\$40 à \$47 pour la forme
\$50 à \$57 pour le tour
\$60 à \$67 pour le tour

Mais, comme vous l'avez déjà certainement remarqué (petits futés), nous ne travaillons dans ce cas que sur 8 couleurs. La table de valeurs a donc été étendue de \$70 à \$87 afin d'accéder aux 8 couleurs pastel et, dans ce cas, les allocations sont les suivantes :

\$70 à \$77 pour la forme
\$78 à \$7F pour le fond
\$80 à \$87 pour le tour

avec

0	pour le Gris
1	Rose
2	Vert clair
3	Sable
4	Bleu clair
5	Parme
6	Bleu ciel
7	Orange

Programmation des modes d'affichage

Comme nous l'avons détaillé dans les études matérielles, les TO8, TO9 et TO9+ possèdent de nombreux modes d'affichage différents, permettant de faire ponctuellement des compromis entre couleurs, définition graphique et rapidité de visualisation. L'accès de ces modes nécessite 2 appels à la routine PUTC:

- 1e appel: envoi du code d'échappement (\$1B)
2e appel: envoi du code de mode.

Le code de mode désiré sera l'un des suivants:

Code Mode sélectionné

\$48	Page 1
\$49	Page 2
\$4A	Superposition écriture page 2
\$4B	Superposition écriture page 1
\$59	Bit-map 4 couleurs
\$5A	40 colonnes
\$5B	80 colonnes
\$5E	Bitmap 16 couleurs
\$6D	Incrustation
\$6C	Incrustation (off)
\$88	Triple superposition sélection page 1
\$89	Triple superposition sélection page 2
\$8A	Triple superposition sélection page 3
\$8B	Triple superposition sélection page 4

Exemple: pour travailler en mode 80 colonnés, nous utiliserons la procédure suivante:

```
PUTC EQU $E803
LDB #$1B code d'échappement
JSR PUTC
LDB #$5B mode 80 colonnes
JSR PUTC
```

Si l'unité centrale est équipée de l'interface d'incrustation (en option), vous pourrez alors la commuter dans ce mode spécial de visualisation, en envoyant le code \$6D. L'incrustation permet de mélanger une image vidéo issue du téléviseur et l'image synthétique créée par le micro-ordinateur. La coexistence de ces deux images simultanées à l'écran est également fonction de la

programmation du circuit PALETTE, détaillée page 212.

fonctionnement des TO8, TO9 et TO9+ si vous désirez de plus amples détails sur les particularités des modes Page, Bit-map, etc.

Dimensions des caractères

Exemple: pour travailler en double taille, nous écrirons le programme suivant:

```
ORG $A000
PUTC EQU $E803
      LDB #$1B code d'échappement
      JSR PUTC premier appel
      LDB #$4F code double taille
      JSR PUTC second appel
      SWI
END
```

Traitements divers

Certains traitements particuliers repertoriés ci-dessous sont également définis sous le contrôle de séquence d'échappement:

Code	Traitement correspondant
\$58	Masquage
\$5F	Démasquage
\$5C	Inversion de la vidéo
\$6A	Scroll normal
\$6E	Scroll doux
\$6B	Mode page (pas de scroll)
\$68	Ecriture d'un caractère sans modifier la couleur
\$69	Ecriture d'un caractère dans la couleur courante

La procédure s'établit en deux appels de PUTC:

1e appel : envoi du code d'échappement \$1B

2e appel : envoi du code représentant le traitement désiré.

Exemple: pour avoir un listing d'éditeur défilant doucement à l'écran, nous pouvons écrire le programme suivant:

```
ORG $A000
PUTC EQU $E803
      LDB #$1B
      JSR PUTC
      LDB #$6E
      JSR PUTC
      SWI
END
```

Vous pourrez constater ce scroll doux en faisant des dumpings sous monitor. Notons que certains codes, comme par exemple \$5C pour l'inversion vidéo, peuvent être appelés en mode plein écran selon la procédure décrite en début de

chapitre. Le masquage consiste à écrire des caractères en couleur noire sur fond noir, jusqu'à ce que l'attribut de démasquage soit sollicité. En utilisant ce dernier selon le mode plein écran, vous dévoilerez d'un seul coup tous les caractères écrits en mode masqué.

Affichage alphanumérique par la routine PLOT

La routine PLOT, utilisée plus fréquemment pour afficher des points graphiques (voir page 184), peut également être sollicitée pour l'affichage de caractères alphanumériques. Dans ce cas, le code ASCII du caractère à afficher est implanté dans le registre CHDRAW (\$6041). La couleur est précisée dans le registre COLOUR (\$603B), et ses coordonnées sont exprimées dans les registres X et Y du 6809 E (représentant respectivement l'abscisse et l'ordonnée).

Les coordonnées dans X sont comprises entre 1 et 40 décimal, pour le mode 40 colonnes, ou entre 1 et 80 pour le mode 80 colonnes. Les valeurs de Y sont comprises entre 0 et 24 décimal pour les deux modes.

git de poids faible
eur de forme. En
registres X et Y sont
TY.

les entrées de cette routine identiques à ceux exprimés page 184. Le
envoyé à COLOUR est décomposable en deux digits, le digit de poids fort code la coul
retour de la routine PLOT, les valeurs implantées dans les registres reg
automatiquement reconnues dans les registres PLOTX et PI

primé en ASCII
ées passées par X et
r COLOUR

caractère "K" au
nd blanc.

Nom	: PLOT
Adresse du point d'entrée	: \$E80F
Paramètre d'entrée	: registres X et Y du 6809 E registre CHDRAW \$6041 registre COLOUR \$603B
Paramètre de retour	: registre PLOTX \$603D-\$603E registre PLOTY \$603F-\$6040
Effet	: affiche à l'écran un caractère ex dans CHDRAW aux coordonnées X et Y et dans la couleur définie pa
Exemple	: le programme suivant affiche le milieu de l'écran, en noir sur fo

* LA ROUTINE PLOT

```
TITLE PLOTCAR
ORG $A000
PLOT EQU $E80F
CHDRAW EQU $B041
COLOUR EQU $E03B
LDA #$4B
STA CHDRAW
LDA #$40
STA COLOUR
LDX #$0014 COLONNE 20
LDY #$000C LIGNE 12
JSR PLOT
SWI
END
```

CODE ASCII DE 'K'
COULEUR NOIR/BLANC

Note: On peut accéder directement à l'écriture du caractère repéré CHDRAW en faisant un appel à l'adresse \$E833 (CHPL). L'accès au mode Map 16 et Triple superposition sont interdits dans ce mode de PLOT.

Mémorisation en RAM forme et couleur

Comme nous l'avons expliqué dans l'étude matérielle du TO9, la RAM écran est en fait constituée d'une RAM A et d'une RAM B dont le fonctionnement ainsi que les octets mémorisés sont fonction du type de visualisation utilisé (mode 40 ou 80 colonnes, bit-map, etc.).

Néanmoins, dans le mode commun au TO7/70 (40 colonnes, 16 couleurs, 320×200 points), la RAM A correspond à la mémoire forme et la RAM B à la mémoire couleur.

Ces deux RAM sont décodées aux mêmes adresses comprises entre \$4000 et \$5FFF et la sélection de l'une d'entre elles est effectuée par le bit forme issu du PIA interne au 6846 (\$E7C3).

Pour les TO8 et TO9+, les notions sont les mêmes bien que physiquement rien ne soit comparable. La différence fondamentale est liée à l'utilisation du gate mode page qui intègre, grossso modo, les fonctions des gates de gestion machine et gate d'affichage dans un même boîtier.

D'autre part, au niveau de l'organisation mémoire nous passons d'une structure de commutation de banques par commutation de boîtiers RAM (TO9), à une

Commutation forme

Inversement, pour travailler dans la mémoire forme, il faut forcer à 1 le bit 0 de l'adresse \$E7C3 (à l'exclusion d'autres bits).

Allumage ou extinction d'un point graphique

La routine PLOT présentée ci-dessous, permet de changer la couleur d'un point graphique dont les coordonnées sont exprimées dans le registre X (abscisses) et le registre Y (ordonnées). Si l'ordonnée est toujours comprise entre 0 et 199, l'intervalle des abscisses dépend du mode d'affichage choisi:

Valeurs limites pour X	Mode graphique
Décimal	Hexadécimal
0-319	\$0-\$13F
0-639	\$0-\$27F
0-159	\$0-\$9F
TO7	16 couleurs
Page 1	2 couleurs
Page 2	2 couleurs
Bit-map	4 couleurs
Superposition	
80 colonnes	2 couleurs
Bit-map	16 couleurs

La couleur du point sera précisée dans le registre FORME (\$6038), les valeurs comprises entre -16 et +15 seront interprétées de la manière suivante:

Couleur	Code forme	Code fond
Noir	0	-1
Rouge	1	-2
Vert	2	-3
Jaune	3	-4
Bleu	4	-5
Magenta	5	-6
Cyan	6	-7
Blanc	7	-8
Gris	8	-9
Rose	9	-10
Vert clair	10	-11
Sable	11	-12
Bleu clair	12	-13
Parme	13	-14
Bleu ciel	14	-15
Orange	15	-16

Nom
Adresse du point d'entrée
Paramètres d'entrée

: PLOT
: \$E80F
: Registre X et Y du 6809 E
Registre FORME \$6038
Registre CHDRAW \$6041
Registre STATUS \$6019
Registre PILOTX \$603D-\$603E
Registre PLOTRY \$603F-\$6040
Affiche un point graphique dont les coordonnées sont précisées dans X et Y du 6809 E, et la couleur exprimée dans le registre FORME

Effet

l'écran.

TITLE POINT
ORG CACDC
PLOT NEUVE
CHDRAW EQU \$6041
STATUS EQU \$6019
FORME EQU \$6038
LDA STATUS
ANDA #\$EF BIT4 FORCE A 0
STA STATUS
CLR CHDRAW PLOT EN DESSIN GRAPH
LDA #\$01 COUL ROUGE
STA FORME
LDY #012E DEINIERE COLONNE
LDY #\$0064 LIGNE=100
JSR PLOT
SWI
END

En conséquence, il est bon de noter que les valeurs positives appellent des couleurs de forme et inversement, les codes négatifs sélectionnent des couleurs de fond. Un code de couleur fond se déduit d'un code de forme en ajoutant 1 à l'opposé.

Précisons quelques remarques importantes relatives aux modes utilisés. En TO7, si le code de la couleur est négatif, le point sera écrit en fond, cela implique que le bit correspondant dans l'octet de mémoire forme soit mis à 0. Inversement, si le code couleur est positif, le point sera écrit en forme, le bit correspondant dans l'octet de mémoire forme sera mis à 1.

Si le bit 4 du registre STATUS (\$6019) est à 1, seul le bit en mémoire forme sera modifié, la couleur ne sera pas changée. En mode Page1, Page2, Superposition et Triple superposition, un code positif écrit dans la couleur de la page sélectionnée, un code négatif écrit dans la couleur fond.

Pour le mode bit-map 4 couleurs, seuls les 4 premiers codes positifs sont utilisables (de 0 à 3) et travaillent dans la mémoire forme, le fond n'a aucune signification.

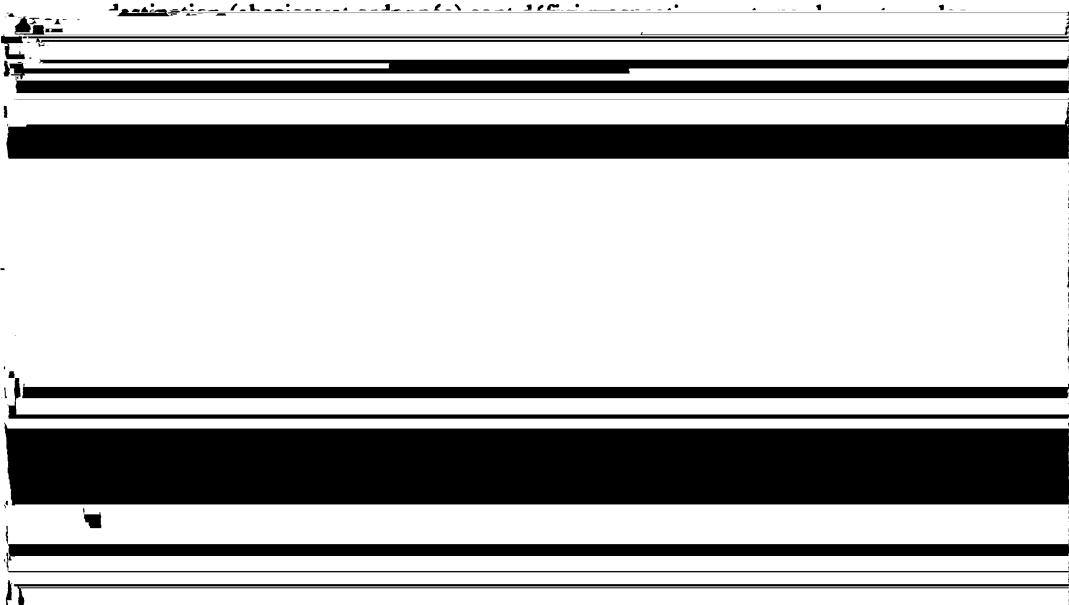
Pareillement, le mode bit-map 16 couleurs n'autorise que les 16 codes positifs (0 à 15) en forme, le fond n'ayant aucun sens. Le mode 80 colonnes ne comprend à la fois qu'un code positif écrit en forme et un code négatif écrit en fond.

Enfin, dans tous les modes choisis, le registre CHDRAW (\$6041) doit être mis à 0 pour avoir une gestion graphique de l'écran. Si CHDRAW est différent de 0, la routine PLOT sera utilisée en mode alphanumérique, décrit page 181.

En retour de la routine PLOT, les coordonnées du dernier point affiché seront automatiquement recopiées des registres X et Y (6809 E) dans les registres PLOTX (\$603D-\$603E) et PLOTY (\$603F-\$6040).

Tracé d'un segment de droite

La routine DRAW trace un segment de droite entre deux points déterminés que nous appellerons origine et destination. Les coordonnées du point d'origine (abscisse et ordonnée) sont définis respectivement par le contenu des registres PLOTX (\$603D-\$603E) et PLOTY (\$603F-\$6040). Les coordonnées du point



Nom

Adresse du point d'entrée
Paramètres d'entrée

: DRAW

: \$E80C

: Registre X et Y du 6809 E

Registre PLOTX \$603D-\$603E

Registre PLOTY \$603F-\$6040

Registre CHDRAW \$6041

Registre FORME \$6038

Registre STATUS \$6019

Registre COLOUR \$603B

Paramètre de retour

: Registre PLOTX \$603D-\$603E

Registre PLOTY \$603F-\$6040

: Trace un segment de droite

: Le programme ci-dessous utilise quatre fois la routine DRAW pour dessiner un losange.

Effet

Exemple

* DESSIN D'UN LOSANGE BLEU PAR LA ROUTINE DRAW

TITLE	LOSANGE
ORG	\$A000
DRAW	EQU \$E80C
CHDRAW	EQU \$6041
STATUS	EQU \$6019
FORME	EQU \$6038
PLOTX	EQU \$603D
PLOTY	EQU \$603F

LDA #STATUS
AND A #\$EF BIT4 FORCE A 0
STA STATUS
CLR CHDRAW DRAW EN GEST GRA
LDA #\$04 COULEUR BLEUE
STA FORME
LDX #\$00A0 COLONNE 160
LDY #\$0040 LIGNE 64
STX PLOTX
STY PLOTY
LDX #\$00D0 COLONNE 208
LDY #\$0070 LIGNE 112
JSR DRAW TRACE SEGMENT 1
LDX #\$00A0 COLONNE 160
LDY #\$00A0 LIGNE 160
JSR DRAW TRACE SEGMENT 2

```
LDX    #$0070  COLONNE 112
LDY    #$0070  LIGNE   112
JSR    DRAW    TRACE SEGMENT 3
LDX    #$00A0  COLONNE 160
LDY    #$00A0  LIGNE   160
JSR    DRAW    TRACE SEGMENT 4
SWI
END
```

Note: Pour modifier les couleurs, le bit 4 de STATUS (\$6019) doit être fixé à 0.

Dessiner avec des caractères

L'intérêt de DRAW est de pouvoir travailler également avec des caractères au lieu de points graphiques. Dans ce cas, le registre CHDRAW doit contenir le code ASCII du caractère qui nous servira à dessiner. La couleur est déterminée par le

tableau déterminant la couleur de forme.

de poids faible

ordonnées passées par PLOTX, PLOTY, X et Y du 6809 E sont entre 0 et 24 decimal pour les ordonnées, les abscisses dépendant du visualisation:

Les coordonnées comprises dans le mode de v

1 à 40 pour le mode 40 colonnes
1 à 80 pour le mode 80 colonnes.

ns pouvons reprendre le programme précédent dont la structure est la même. En modifiant simplement le contenu de CHDRAW, les valeurs des coordonnées et en initialisant le registre COLOUR, nous traçons le même losange mais avec les lettres "K".

Ainsi, nous obtenons le même. En modifiant simplement le contenu de CHDRAW, les valeurs des coordonnées et en initialisant le registre COLOUR, nous traçons le même losange mais avec les lettres "K".

* DESSIN D'UN LOSANGE CONSTITUE DE 'K'

	TITLE	LOSANGK
	ORG	\$A000
DRAW	EQU	\$E80C
CHDRAW	EQU	\$6041
STATUS	EQU	\$6019
PLOTX	EQU	\$603D
PLOTY	EQU	\$603F
COLOUR	EQU	\$603B

LDA	STATUS	
ANDA	#\$EF	BIT4 FORCE A 0
STA	STATUS	
LDA	#\$4B	CODE ASCII DE 'K'
STA	CHDRAW	DRAW EN GEST CARAC
LDA	#\$40	COUL NOIR/BLANC
STA	COLOUR	
LDX	#\$0014	COLONNE 20
LDY	#\$0008	LIGNE 08

STX	PLOTX	
-----	-------	--

LDX	#\$001A	COLONNE 26
LDY	#\$000E	LIGNE 14
JSR	DRAW	TRACE SEGMENT 1
LDX	#\$0014	COLONNE 20
LDY	#\$0014	LIGNE 20
JSR	DRAW	TRACE SEGMENT 2
LDY	#\$000F	COLONNE 14

LDY	#\$000E	LIGNE 14
JSR	DRAW	TRACE SEGMENT 3
LDX	#\$0014	COLONNE 20
LDY	#\$0008	LIGNE 08
JSR	DRAW	TRACE SEGMENT 4
SWI		
END		

4. Lecture de l'écran

Lecture d'un point graphique

Le principe général est de viser un point à l'écran qui sera repéré par ses coordonnées (registres X et Y du 6809 E), afin de lire sa couleur (retour dans l'accu B). L'utilisation des valeurs et l'interprétation des résultats de la routine GETP réalisant cette tâche sont fonction du mode d'affichage sélectionné. Afin de mieux vous repérer, nous avons répertoriés dans le tableau ci-dessous les divers cas possibles:

Mode d'affichage	Coordonnées du point	Valeur lue dans B	
	Ordonnée Y Abscisse X		
16 colonnes (TCI), Page 1	0 à 199	0 à 319	1 si coul. forme 0 à +15 si coul. forme
Bit-map 4 couleurs Page 1	0 à 199	0 à 319	0 à 3
Page 2	{ 0 à 199	0 à 319	0 si point en forme -1 si point en fond
Superposition			
Bit-map 16 couleurs	0 à 199	0 à 159	0 à +15
80 colonnes	0 à 199	0 à 639	0 si point en forme -1 si point en fond

La commande de lecture d'un point graphique GETP nécessite à la différenciation en fonction de la carte d'affichage.

Nom	: GETP
Adresse du point d'entrée	: \$E821
Paramètre d'entrée	: Registre X et Y du 6809 E
Paramètre de retour	: Accumulateur B du 6809 E
Effet	: Retourne dans B la couleur du point visé par X et Y
Exemple	: En supposant que vous travaillez avec la cartouche ASSEMBLEUR TUTORIAL sous éditeur nous avons un bandeau rouge réservé aux messages d'erreurs ou de confirmation.

Le programme ci-dessous va lire un point correspondant à ce bandeau. En retour nous aurons la valeur \$FE dans l'accumulateur B du 6809 E (\$FE = -02 couleur de fond rouge).

GETP EQU \$E821
 LDX #\$013E colonne 318
 LDY #\$00C7 ligne 199
 JSR GETP
 SWI
 END

Lecture d'un caractère

colonnes, Page 1,
 modes Bit-map 4
 TS retourne dans
 ées sont précisées

La routine GETS peut être utilisée dans les modes TO7, 80
 Page 2, Superposition. Vous ne devez pas l'appeler dans les
 couleurs, Bit-map 16 couleurs et Triple superposition. GE
 l'accumulateur B le code ASCII du caractère dont les coordonnées
 dans le registre X (abscisse) et l'accumulateur A (ordonnée).

$0 \leq A \leq 24$ et $1 \leq X \leq 80$ pour le mode 80 colonnes
 $0 \leq A \leq 24$ et $1 \leq X \leq 40$ pour le mode 40 colonnes

Si à l'endroit visé le caractère n'est pas connu la routine GETS renverra la valeur 0 dans l'accumulateur B. Si en revanche il existe un caractère à cet endroit, alors GETS renverra son code ASCII correspondant. Si ce caractère est une minuscule accentuée ou c cédille alors il faudra faire deux appels à GETS pour lire le code de l'accent et le code de la minuscule.

Caractère normal

code ASCII correspondant.

Minuscule accentuée ou c cédille

Le caractère visé est une minuscule accentuée, donc il faut faire deux appels à GETS : le premier pour lire le code de l'accent ACC soit \$16, et il est nécessaire de faire deux autres appels à GETS :

- 2e appel : B retourne le code de l'accent
- 3e appel : B retourne le code ASCII de la minuscule.

Caractère de l'alphabet G2

Si le caractère visé appartient à l'alphabet G2, le deuxième appel à GETS doit être fait dans B. Il faudra alors faire un 2e appel à GETS pour lire le code du caractère.

2e appel : B retourne le code du caractère.

Nom	: GETS
Adresse du point d'entrée	: \$E824
Paramètre d'entrée	: Accu A et registre X du 6809 E
Paramètre de retour	: Accu B du 6809 E
Effet	: retourne le code ASCII du caractère défini par ces coordonnées d'écran (A = ordonnée X = abscisse)

Exemples

Si vous travaillez avec la cartouche ASSEMBLER TOTEK BLEUR TOTEK, sous monitor un bandeau jaune sur le haut de la fenêtre de travail sera à l'abîme l'affichage du contenu des registres du micro-processeur 6809 E.

Le programme ci-dessous lit le caractère P de ce bandeau et retourne en conséquence le code \$50 dans B.

```

ORG  $A000
GETS EQU  $E824
CLRA          1e ligne
LDX   #$0002  2e colonne
JSR   GETS
SWI
END

```

5. Gestion du clavier

Lecture rapide du clavier

La routine KTST fait un balayage rapide des touches du clavier pour détecter si

IT C

l'une d'entre elles est appuyée. Le résultat de ce test est consigné dans le B

TST,

du registre d'état du microprocesseur:

si C = 0 aucune touche n'est appuyée
si C = 1 une touche est enfoncée.

Aucune reconnaissance de la touche appuyée n'étant effectuée par KT

l'exécution de cette routine est très rapide.

Nom	:	KTST
Adresse du point d'entrée	:	\$E809
Paramètre d'entrée	:	Néant
Paramètre de retour	:	BTTC du registre d'état du 0809 E
Effet	:	Positionne C à 1 si une touche est appuyée.
Exemple	:	

URE RAPIDE DU CLAVIER
RESSION D'UNE TOUCHE ENTRAINER SWI

* LECT
* IA P

```
KTST    TITLE TESTCLAV
        ORG $A000
        EQI $E809
        ANDCC #$FF
        LDX #FFFF
ENCOR   LEAX 1,X
        BNE ENCOR
        JSR KTST
        BCC SUITE
        SWI
END
```

Décodage du clavier

La routine GETC est plus complète que la précédente (KTST). En effet, elle teste le clavier pour détecter une touche éventuellement appuyée, mais elle identifie également cette touche et retourne son code ASCII dans l'accumulateur

Les touches envoyées par ces touches sont compris entre \$90 et \$99 (inclus). Les pavés numériques peuvent être reconfigurés de façon à envoyer des codes différents de ceux inhérents aux touches. Dans ce cas, les 10 chiffres de 0 à 9 envoient les codes de \$9A à \$A3, le point envoie le code \$A4 et la touche ENT le code \$A5.

Nom : GETC
Adresse du point d'entrée : \$E806

Registre STZCLV \$607B

Bit C du RE 6809 E

ACCU B du 6809 E

Paramètre de retour

Entet

Example

END

* FOUACHE PROVOQUE
* DANS L'ACCU B PAR COMMANDE R
TITLE CLAVIER1
GETC EQU \$E806
ENCORE JSR GETC
BCC ENCORE

Dans ce second exemple, nous avons chaîné GETC et PUTC. En effet, cette opération se réalise facilement car le paramètre de sortie de GETC correspond au paramètre d'entrée de PUTC (Accu B, code ASCII). Ainsi le programme ci-dessous affiche à l'écran le caractère tapé au clavier.

- * LECTURE DU CLAVIER ET AFFICHAGE DU
- * CARACTERE CORRESPONDANT A L'ECRAN
- * UTILISATION DE GETC ET PUTC

```

        TITLE  CLAVIER2
        ORG    $A000
GETC   EQU    $E806
PUTC   EQU    $E803
ENCORE JSR    GETC
        BCC    ENCORE test bit C=1
        JSR    PUTC
        BRA    ENCORE
END

```

Programmation du clavier

Le dialogue entre l'unité centrale et le clavier est bi-directionnel. Nous avons en effet la possibilité d'envoyer divers codes au clavier pour le programmer. C'est

une autre utilisation de la routine GETC, employée en association du registre STATUS (\$6019). Pour envoyer un code au clavier, il faut que le bit 1 de STATUS soit à 1. En retour de GETC, le bit 1 de STATUS est automatiquement remis à 0.

Nom	:	GETC
Adresse du point d'entrée	:	\$E806
Paramètre d'entrée	:	Registre STATUS \$6019 Accu B du 6809 E
paramètre de retour	:	Néant
effet	:	en fonction du code implanté dans B. Les effets sont les suivants:
		Code dans B Effet
	\$F8	RESET soft du clavier: - CAPSLOCK on - keypad selecté pour les chiffres
	\$F9	CAPS LOCK on
	\$FA	CAPS LOCK off
	\$FB	Sélection codes spéciaux pour le clavier

SFC Sélection chiffres pour le clavier
\$FD Péphériques autorisés à émettre
\$FE Péphériques interdits d'émettre
(TO9)

Exemple :

- * CE PROG POSITIONNE LE CAPS LOCK OFF
- * (VOYANT ROUGE ETEIND)

TITLE CLAVIER3

ORG \$A000

GETC EQU \$E806

STATUS EQU \$6019

LDB STATUS

STE STATUS

LDB #\$FA

JSR GETC

SWI

END

Péphériques du clavier

Une prise 9 broches située sur le flanc arrière du clavier du TO9 permet la connexion de divers péphériques, par exemple la souris. Le bit 6 du registre CONFIG (\$6074) indique la présence du péphérique clavier:

bit 6 = 0 pas de péphérique connecté

bit 6 = 1 péphérique connecté

Le bit 7 du même registre (CONFIG) indique si la souris remplace ou non le light pen.

bit 7 = 0 light pen en fonctionnement

bit 7 = 1 souris remplace le light pen.

Dans le second cas, les appels à LPIN et GETL (voir page 200) sont déroutés sur les routines PEJN et GEPE.

Test des boutons du périphérique

La routine PEIN teste l'état des boutons du périphérique connecté au clavier. La

routine GEPE lit les coordonnées issues de la position du périphérique et

bit C = 1 bouton n°1 enfoncé
bit C = 0 cas contraire

bit Z = 1 bouton n°2 enfoncé
bit Z = 0 cas contraire.

que, dans le cas de la souris, le bouton n°2 est le poussoir de droite.

A note

lecture du périphérique

Routine GEPE lit les coordonnées issues de la position du périphérique et
mettre dans Y l'ordonnée (0 à 199 décimal) et dans X l'abscisse correspondante
dans les modes, 0 à 159, 0 à 319 ou 0 à 639). Si la mesure est correcte, le bit

La rou
retourn
(selon
Gau

se du point d'entrée	:	PEIN	Nom
entrée d'entrée	:	\$EC09	Adres
entrée de retour	:	Néant	Param
	:	Bit C et bit Z du RE 6809 E	Param
	:	Test des boutons du périphérique	Effet

l'entrée	:	GEPE	Nom
	:	\$EC06	Adres
	:	Néant	Paramètre d'entrée
	:	Bit C du RE	Paramètre de retour
	:	Registre X et Y du 6809 E	Effet
	:	lecture de la position du périphérique	Exemple

MMÉ PERMET DE DESSINER
SOURIS. CLIQUER LE BOUTON
ENTRAINE SWI

E SOURIS
\$6074
\$EC06
\$E80F
\$6038
\$EC09

* CE PROGRAMME
* AVEC LA SOURIS
* DE GAUCHE

CONFIG	EQU	TITL
GEPE	EQU	
PLOT	EQU	
FORME	EQU	
PEIN	EQU	

	ORG	\$A000
	LDA	CONFIG
	ORA	#\$C0 bit 7 et 6 a 1
	STA	CONFIG souris reconnue
	LDA	#\$01 01=code coul rouge
	STA	FORME coul forme rouge
ENCOR	JSR	GEPE
	JSR	PLOT
	JSR	PEIN
	BCC	ENCOR test bout gauche
	SWI	
	END	

6. Gestion du light pen

Test du switch light pen

La routine LPIN permet de tester l'état du switch situé sur l'extrémité du light pen. La réponse est retournée dans le bit C (carry) du registre d'état du microprocesseur 6809 E.

Si C = 1, le switch est (ou a été) enfoncé

Si C = 0, le switch n'est pas enfoncé.

Le bit Z du registre d'état est toujours forcé à 0. Un anti-rebond de 10 millisecondes est effectué automatiquement. Dans le cas où la souris est connectée, se reporter page 193.

Nom	:	LPIN
Adresse du point d'entrée	:	\$E81B
Paramètre d'entrée	:	Néant
Paramètre de retour	:	Registre d'état du 6809 E
Effet	:	Positionne C à 1 si le switch est enfoncé
Exemple	:	Dans le programme ci-dessous, l'appui sur le switch entraîne un SWI.

```
ORG $A000
LPIN EQU $E81B
ENCOR JSR LPIN
BCC ENCOR test C = 1
SWI
END
```

Lecture de la zone pointée

La routine GETL présentée ci-dessous lit les coordonnées d'un point visé par le light pen et les retourne dans le registre X (abscisse) et Y (ordonnée) du 6809 E.

0 ≤ Y ≤ 199 et 0 ≤ X ≤ 159 pour le mode bit-map 16

0 ≤ Y ≤ 199 et 0 ≤ X ≤ 638 pour le mode 80 colonnes

0 ≤ Y ≤ 199 et 0 ≤ X ≤ 319 pour les autres modes.

En mode 80 colonnes, l'abscisse est obligatoirement paire. La mesure s'effectue sur une trame TV. En cas de problème de lecture (luminosité de l'écran trop faible, light pen trop éloigné de l'écran...), la routine GETL force le bit C du registre d'état du 6809 E à 1. Dans le cas où la souris est connectée, se reporter page 193.

Nom : GETL
Adresse du point d'entrée : \$E818

Paramètre d'entrée :
Paramètre de sortie : Registre X et Y du 6809 F

Effet

Le point vise par le light pen est formé
ses coordonnées dans X et Y.

Exemple

* CE PROGRAMME PERMET DE DESSINER
* SUR L'ECRAN AVEC LE LIGHT PEN EN BLEU
* SUR FOND BLANC. ON SORT DU PROGRAMME
* EN APPUYANT SUR LE SWITCH

TITLE DESLIGHT

ORG \$A000

EQU \$E818

EQU \$E803

EQU \$E80F

EQU \$E81B

V EQU \$6041

S EQU \$6019

EQU \$6038

LDA STATUS

STA STATUS

CLR CHDRAW PLOT EN GEST GRAPH

LDA #\$04 COUL FORME BLEU

STA FORME

LDB #\$0C

JSR PUTC EFFACE FENETRE

JSR PUTC

LDB #\$23 PLEIN-

JSR PUTC

LDB #\$20 -ECRAN

JSR PUTC

LDB #\$57 FOND BLANC

JSR PUTC

ENCORE JSR GETL LECT LIGHTPEN

JSR PLOT AFFICH POINT VISE

JSR LPIN LECT DU SWITCH

BCC

SWI

END

GETL
PUTC
PLOT
LPIN
CHDRAW
STATUS
FORME

manette de jeux.
à lire (0 ou 1),
suivant:

La routine JOYS fait la lecture de la position d'une manette.
L'accumulateur A du 6809 E contiendra le code de la manette et
l'accumulateur B retourne sa position conformément au codage suivant:

CODES DES MANETTES

Code renvoyé dans B

Position correspondante dans B

FONCTION

Centre	\$00
Nord	\$01
Nord-est	\$02
Est	\$03
Sud-est	\$04
Sud	\$05
Sud-ouest	\$06
Ouest	\$07
Nord-ouest	\$08

Le bit de l'état 6809 E est mis à 1 si le bouton ACTION est enfoncé et à 0 dans le cas contraire. Il n'y a pas d'anti-rebond prévu pour

Le bit de retenue (C) du registre A est mis à 1 si le bouton ACTION est enfoncé, et à 0 dans le cas contraire.

YS
827
cu A du 6809 E
cu B et BIT C du RE 6809 E
effectue une lecture de la manette
signée dans A et retourne sa
position dans B

: Après avoir lancé le programme ci-dessous, inclinez la manette sur l'une des huit positions et appuyez sur le bouton ACTION.

Le bouton ACTION entraîne le SWI. Par la commande R du monitor (cartouche ASSEMBLEUR TOTEK), vous vérifiez le code dans B.

Nom	: JOYS
Adresse du point d'entrée	: \$E827
Paramètre d'entrée	: Accumulateur A
Paramètre de retour	: Accumulateur B
Effet	: Effectue une lecture de la manette et retourne sa position dans B

Exemple

Le bouton ACTION entraîne le SWI. Par la commande R du monitor (cartouche ASSEMBLEUR TOTEK), vous vérifiez le code dans B.

```

ORG $A000
JOYS EQU $E827
CLRA
ENCOR JSR JOYS
      BCC ENCOR
END

```

8. Gestion de l'interface de communication

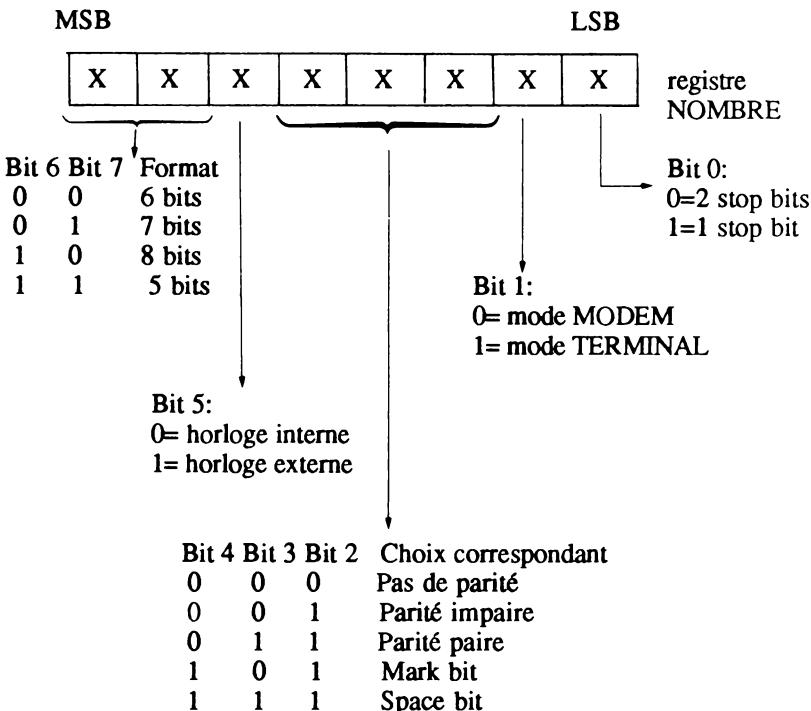
La routine RSCO permet d'envoyer (ou de recevoir) des valeurs transférées en série ou en parallèle, sur l'interface de communication. Les registres à paramétrier sont nombreux, leur contenu précise le mode d'échange choisi, l'état de la communication ou la vitesse de transmission.

Le registre RS.OPC (\$602B) sélectionne le mode de transfert désiré, les codes sont à choisir parmi les suivants:

Opération désirée	Valeur à implanter dans RS.OPC
Ouverture en lecture-écriture RS232	\$01
Lecture d'un caractère en RS232	\$02
Ouverture en écriture seule	\$04
Ecriture d'un caractère en série	\$09
Ecriture d'un caractère en série	\$0C
Fermeture en série	\$11
Fermeture en série	\$14
Ouverture en écriture parallèle	\$40
Ecriture d'un caractère en parallèle	\$08
Fermeture en parallèle	\$10
Copie graphique d'écran	\$20

En cas d'écriture, l'accu B doit contenir l'octet à envoyer; en cas de lecture l'accu B contient le caractère reçu. Si seule la ligne série est ouverte, une fermeture en parallèle sera considérée comme une fermeture série. Pour la copie graphique de l'écran, le registre GRCODE (\$6047) doit contenir le code de mise en mode graphique spécifique à l'imprimante utilisée. GRCODE contient la valeur 7 par défaut. La copie graphique s'exécute selon le mode 40 ou 80 colonnes.

Pour les transmissions série, vous préciserez le format des données échangées, en programmant le registre NOMBRE (\$6046) selon les options suivantes:



Enfin, vous choisirez la vitesse de transmission en programmant le registre BAUDS (\$6044-\$6045).

Vitesse désirée Valeur à planter
dans BAUDS

50 bauds	\$0001
75 bauds	\$0002
110 bauds	\$0003
135 bauds	\$0004
150 bauds	\$0005
200 bauds	\$0006

600 bauds	\$00CA
1 200 bauds	\$0008
1 800 bauds	\$0009
2 400 bauds	\$000A
3 600 bauds	\$000B
4 800 bauds	\$000C

7 200 bauds	\$000D
9 600 bauds	\$000E
19 200 bauds	\$000F

Cependant, pour la compatibilité avec le TO7, ce paramètre peut être pris (pour certaines vitesses) dans la table BDTAB située à l'adresse \$E836. Le premier paramètre (sur 2 octets) représente la vitesse pour 110 bauds, les suivants pour 300, 600, 1 200, 2 400 et 4 800 bauds.

Le registre RS.STA en retour de la routine RSCO nous indique l'état de la

communication

la communication

de RS232
RS232

elle

forcé à 0 si tout s'est passé

Contenu de RS.STA

\$01
\$04
\$10
\$40
\$80

Interprétation de l'état de

Ouvert en lecture-écriture
Ouvert en écriture seule
Fermé
Ouvert en écriture parallèle
Périphérique non prêt

Le bit de retenue (C) du registre d'état 6809 E est

normalement à 0, mais il passe à 1 dans les conditions

Nom	: RSCO
Adresse du point d'entrée	: \$E812
Paramètres d'entrée	: Accu B du 6809 E (en cas d'écriture) Registre RS.OPC \$602B Registre BAUDS \$6044-\$6045 Registre NOMBRE \$6046 Registre GRCODE \$6047 (TO9)
Paramètres de retour	: Accu B du 6809 E (en cas de lecture) BIT C du RE 6809 E Registre RS.STA \$602C

Effet

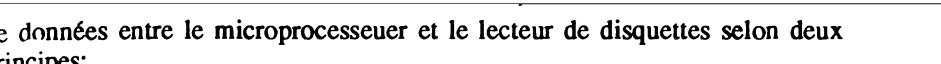
Permet la lecture ou l'écriture en série RS232, ou l'écriture en mode parallèle.

10. Contrôleur de disquettes

Les disquettes 3,5 pouces utilisées par les TO8, TO9 et TO9+ sont divisées en 80 pistes de 16 secteurs chacune. Au gré de l'utilisateur, elles peuvent être formatées en simple ou double densité ce qui modifiera le format des secteurs:

simple densité = 128 octets par secteur
double densité = 256 octets par secteur.

En conséquence, le contrôleur de disquettes intégré aux unités centrales peut



de données entre le microprocesseur et le lecteur de disquettes selon deux principes:

- au niveau physique, en utilisant le point d'entrée du moniteur
 - au niveau logique, en manipulant des fichiers au format BASIC Microsoft.
- Nous vous proposons d'étudier ces deux possibilités.

Gestion physique

Les routines DKFORM et DKCO permettent respectivement de formater une disquette et de lire ou écrire des données. Le nombre de registres constituant les paramètres d'entrées ne doivent effrayer personne; globalement leurs rôles sont

Recherche de la piste 0	\$20
Recherche de piste (reperée par DK.TRK)	\$40
Vérification en écriture	\$80

Remarques:

- Si l'initialisation s'est déroulée sans problèmes, le bit de retenue (ou Carry C) du registre d'état du microprocesseur est mis à 0 et le type de contrôleur "D" est retourné dans le registre DK.STA. Dans le cas contraire, le bit de retenue est forcé à 1 et le code d'erreur \$40 est mis dans le registre DK.STA.
- Pour la vérification en écriture, il est nécessaire de faire un "OU" logique entre le code \$80 et le code de l'opération à vérifier.

En fonction du code implanté dans DK.OPC, certains registres ci-dessous devront être initialisés:

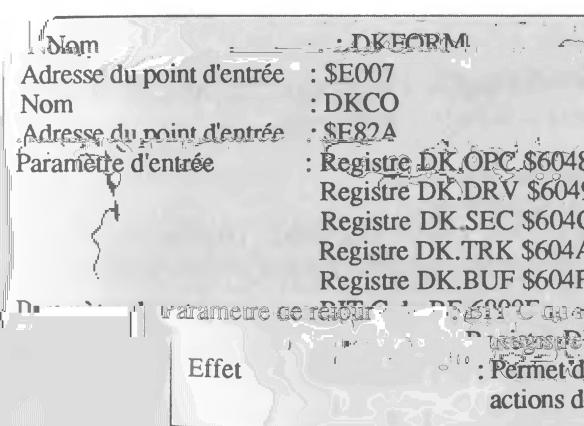
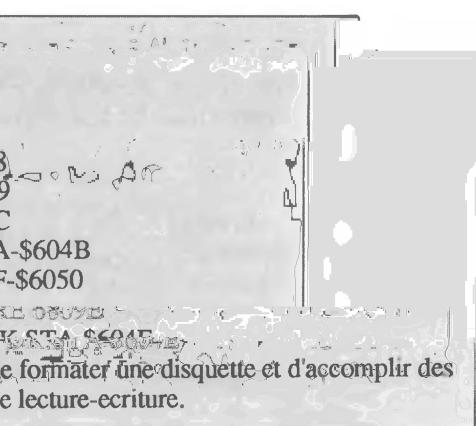
- Registre DK.DRV (\$6049). Ce registre doit contenir le numéro de lecteur concerné (soit une valeur comprise entre 0 et 4).

Précisons à ce sujet que le lecteur intégré au TO9 ne fonctionne que sur une seule face ainsi que le lecteur stand alone référencé DD09-350. Le lecteur intégré au TO9+ fonctionne sur les deux faces. Le lecteur stand alone référencé DD90-352 raccordé au TO8 par le connecteur DIN 14 broches fonctionne également sur les deux faces. Pour le registre DK.DRV, les numéros 0 et 1 correspondent aux deux faces du lecteur interne, les numéros 2 et 3 aux deux faces du disque externe (donc le 1 et le 3 sont inutilisables sur le TO9). Le numéro 4 est le "RAM disk" ou "disque virtuel" physiquement représenté par l'extension mémoire 64 K pour le TO9 ou de RAM résidente pour les TO8 et TO9+. Pour le TO9, cette interface sera gérée comme une unité de disque double densité, ayant 16 pistes (de 16 à 32) de 16 secteurs contenant 256 octets.

- Registre DK.TRK (\$604A-\$604B). Ce registre doit contenir le numéro de piste où l'on désire travailler; la valeur est comprise entre 0 et 79.
- Registre DK.SEC (\$604C). Ce registre doit contenir le numéro de secteur concerné par la lecture ou l'écriture; la valeur est comprise entre 1 et 16.
- Registre DK.NUM (\$604D). Ce registre contient l'entrelacement des secteurs logiques sur la disquette lors du formatage. Cette technique permet d'accélérer les temps d'accès au disque. Sur le TO9, l'entrelacement utilisé par le BASIC est de 7. Une lecture rapide des secteurs peut être optimale avec un entrelacement de 2.
- Registre DK.BUF (\$604F-\$6050). Ce registre contient l'adresse d'origine d'une zone tampon en RAM, d'une capacité de 128 octets en simple densité ou 256 octets en double densité. Ce buffer contiendra soit les données à écrire sur la disquette, soit les données lues sur la disquette.

En retour des routines DKFORM et DKCO , le registre DK.STA peut être interrogé afin de savoir si l'opération s'est bien déroulée. Dans la négative, DK.STA contiendra un code précisant l'erreur détectée (et bit C = 1). Les interprétations sont les suivantes:

Code lu dans DK.STA	Interprétation
\$01	Disquette protégée.
\$02	Problèmes de timing ou données perdues.
\$04	Erreur de secteur, identificateur incorrect. Secteur ne pouvant être lu ou erreur sur le checksum, cependant la piste peut être correcte.
\$08	Erreur sur les données, l'identificateur de secteur est correct, mais les données ne peuvent être lues, ou le checksum est incorrect.
\$10	<u>Lecteur non prêt; le moteur n'est pas en route</u> ou le lecteur spécifié est inexistant.
\$20	Erreur sur vérification. La zone tampon en mémoire et la zone correspondante écrite sur la disquette ne sont pas identiques.



soft

Format BASIC Microsoft

Supposons que la piste 20 soit une zone réservée et organisée

différents. Ce format implique la manière suivante:

Nom de la disquette sur les 8 premiers octets

Secteur 1 :

Table d'allocation des fichiers (FAT)

Secteur 2 :

Contenu de la piste 20

Secteur 3 : ...

Table d'allocation des fichiers

Les fichiers sont organisés en bloc de 1 K en simple densité ou 2 K en double densité. Dans tous les cas nous aurons deux blocs par piste. Les blocs sont numérotés à partir de 0. Chaque octet de la table d'allocation des fichiers, à partir de l'octet 1, représente un bloc physique.

Organisation de la "FAT":

Octet 0 :	0
Octet 1 :	Bloc 0, piste 0, secteurs 1 à 8
Octet 2 :	Bloc 1, piste 0, secteurs 9 à 16
Octet 3 :	Bloc 2, piste 1, secteurs 1 à 8
Octet 4 :	Bloc 3, piste 1, secteurs 9 à 16
.....	
Octet 2j-1 :	Bloc 2j-2, piste j-1, secteurs 1 à 8
Octet 2j :	Bloc 2j-1, piste J-1, secteurs 9 à 16
.....	
Octet 160 :	Bloc 159, piste 79, secteurs 9 à 16

En simple densité, la FAT est limitée à 127 blocs. Un octet de la "FAT" représentant un bloc physique peut avoir comme valeur:

- \$FF, qui signifie bloc non alloué
- \$FE, qui signifie bloc réservé
- Tout nombre de 0 à \$BF signifie bloc alloué. Dans ce cas, le nombre représente le numéro du bloc logique suivant du même fichier.
- Tout nombre de \$C1 à \$C8 signifie dernier bloc d'un fichier. Les quatre bits de poids faible indiquent le nombre de secteurs utilisés dans ce dernier bloc.

Le catalogue

Le rôle du catalogue est de donner la liste de tous les fichiers enregistrés sur la disquette. Il occupe à ces fins 14 secteurs. Chaque fichier est répertorié sur 32 octets. Il y a 4 fichiers répertoriés par secteur en simple densité et 8 fichiers par secteur en double densité. En conséquence, le catalogue peut donc répertorier au maximum 56 fichiers en simple densité et 112 en double densité.

Chaque fichier dans le catalogue est memorisé de la manière suivante:

Octets 00 à 07	: Nom du fichier, cadré à gauche et complété par des blancs
Octets 08 à 0A	: Suffixe du fichier (.BAS, .BIN, etc.), cadré à gauche et complété par des blancs.
Octet 0B	: Type de fichier: 0 pour un programme BASIC, ASCII ou binaire 1 pour des données BASIC en ASCII 2 pour un programme en langage machine 3 pour un fichier assembleur édité en ASCII
Octet 0C	: Sémaaphore: \$FF pour de l'ASCII \$00 pour du binaire
Octet 0D	: Numéro du premier bloc logique du fichier
Octets 0E à 0F	: Nombre d'octets utilisés dans le dernier secteur du fichier
Octets 10 à 17	: Commentaire associé au fichier
Octets 18 à 1F	: Réservés.

Le premier octet de chaque entrée dans le catalogue indique son état:

\$00	: Entrée non allouée, pas de fichier répertorié pour cette entrée
\$20 à \$7F	: Code ASCII du premier caractère du nom de fichier, donc entrée allouée
\$FF	: Fin logique du catalogue

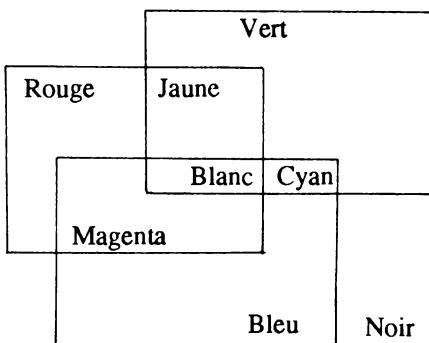
Lors de la création du catalogue, ces octets sont tous mis à \$FF. Chaque fois qu'un fichier est créé, la fin logique du catalogue est déplacée dans le premier octet de l'entrée suivante, jusqu'à concurrence de la capacité maximum (catalogue plein). La destruction d'un fichier entraîne la mise à zéro du premier octet de son entrée (l'entrée devient non allouée). Dans ce cas, tout fichier créé ultérieurement se verra attribuer en priorité cette entrée.

11. Programmation de la Palette

La génération d'une couleur est obtenue en dosant judicieusement les teintes fondamentales utilisées en télévision:

- le Rouge
- le Vert
- le Bleu.

Par association (ou dissociation) de ces trois composantes primaires, nous obtenons quatre autres couleurs:



Le noir constituant une 8e couleur est en fait obtenu par l'absence des trois fondamentales.

En jouant sur des intensités plus ou moins importantes de ces trois teintes fondamentales, nous pouvons créer des nuances intermédiaires et obtenir ainsi, par exemple, un jaune plus ou moins foncé.

A chaque couleurs correspond un registre interne du circuit Palette. Nous disposons sur les TO8, TO9 et TO9+ de 16 couleurs utilisables simultanément; en conséquence, Palette possède 16 registres internes différents. Le premier s'appelle 0, son contenu permet de définir la teinte visualisée lors de l'appel de l'attribut de couleur 0, et ainsi de suite jusqu'au registre 15.

Chaque registre est cadré sur 16 bits; le principe de codage est le suivant:

couleur. En fait, l'opération logique réalisée par SETP est:

registre co

$$GISTRE = (\text{REGISTRE . X}) + Y$$

Un exemple: on désire changer le contenu du registre 0 et obtenir à la moitié noir, un jaune demi-teinte. Il faut alors mélanger du rouge demi-teinte avec demi-teinte.

Prenons u
place du n
avec du ve
Soit:

BBBB = 0000 Pas de bleu
VVVV = 0111 Moitié de vert
RRRR = 0111 Moitié de rouge

tions binaires sont:

Les opéra

X X M	B B B B	V V V V	R R R R	Cont. init. reg. 0
1 1 1	0 0 0 0	0 1 1 1	0 1 1 1	Contenu de X

X X M	0 0 0 0	0 V V V	0 R R R	Résult. intermédiaire
-------	---------	---------	---------	-----------------------

Plus

X X X M	0 0 0 0	0 V V V	0 R R R	
+ 0 0 0 0	0 0 0 0	0 1 1 1	0 1 1 1	Contenu de Y
X X X M	0 0 0 0	0 1 1 1	0 1 1 1	Résultat final

Donc pour cette teinte, le registre X doit contenir la valeur \$F077, le registre Y la valeur \$0077, et l'accumulateur A la valeur 0 (registre numéro 0), cf. le programme PALETTE ci-contre.

Pour lire le contenu d'un registre sans le modifier, X doit contenir \$FFFF et Y doit contenir \$0000.

Nom	SETP
Adresse du point d'entrée	\$EC00
Paramètre d'entrée	Accu A
Paramètre de retour	Registre X
Effet	Registre Y du 6809 E
Exemple	Permet d'écrire dans le registre Palette désigné A, la valeur binaire résultant d'un masquage OU des registres X et Y. Cette opération est effectuée sans attente de retour trame. En cas de lecture, la valeur est à lire dans le registre X.

* REMplacement du noir par un jaune
* DEMI TEINTE.

```
TITLE: PALETTE
ORG   $A000
STEP  EQU   $EC00
CLRA
LDX    #$F077
LDY    #$0077
JSR    STEP
SWI
END
```

COUL=0

Programmation complète de la palette

Si vous voulez redéfinir le contenu de l'ensemble des 16 registres couleurs du circuit Palette, vous pouvez évidemment refaire la procédure décrite ci-dessus 16 fois de suite !! Mais il y a plus simple. Le registre A doit contenir dans ce cas la valeur \$FF. Le registre X doit pointer une table de 32 octets qui représentent les 16 valeurs à implanter dans les registres. Les deux premiers octets codent la couleur 0, les deux derniers codent la couleur 15 (ceci en mode 40 colonnes).

Vous appelez ensuite une seule fois la routine SETP, et l'ensemble des registres

couleurs sont programmés automatiquement. C'est une fonction très utile lorsque vous

programmez la palette.

Nom	: SETP
Adresse du point d'entrée	: \$EC00
Paramètre d'entrée	: Accu A (valeur \$FF) Registre X du 6809 E
Paramètre de retour	: Néant
Effet	: SETP prend des valeurs dans une table pointée par X, et les charge automatiquement dans les 16 registres couleurs. Cette opération est effectuée avec attente de retour trame.

- Le programme ci-dessous nous renvoie deux secondes. Le premier, PROG1, implante 32 octets à partir de l'adresse \$B000. Le second, PROG2, réalise la programmation complète de la palette (transfert des octets de la table dans les registres couleurs). Notez que les valeurs correspondent aux 16 possibilités de la fondamentale Rouge. Le résultat final sera un dégradé du rouge/noir au rouge saturé que vous pourrez visualiser après un RÉSET dans le menu Réglages et Préférences.

Exemple

```

        ORG      $A000
SETP    EQU      $EC00
PROG1  EQU      *          ECRIT VAL TABLE
        LDB      #$C01
        LDX      #$0000
ECRIT  SIX      Y++
        ABX
        BNE      ECRIT
PROG2  EQU      *
        LDA      #$FF
        LDX      #$555555
        JSR      SETP
        SWI
END

```

Correspondance mode d'affichage-registres couleurs

appelée par
et ainsi de
TO7/70 (40

nous avons
tur sur d'une
une bonne
ée, afin de
é, les rôles et attributions de

Précédemment, nous sommes partis du principe que la couleur attribut 0 correspondait au contenu du registre 0 de couleur Palette, suite jusqu'à 15. Mais ce raisonnement n'est exact que pour le mode T (320 colonnes, 320 × 200 points, 16 couleurs).

Or, les TO8, TO9 et TO9+ possèdent d'autres modes d'affichage que ceux déjà détaillé (80 colonnes, Bit-map, etc.), et qui nous obligent à structurer de manière différente le traitement vidéo (cf. étude matérielle). Pour la programmation du circuit Palette, la table suivante doit être utilisée.

connaître, en fonction du mode d'affichage utilisé, le contenu de chacun des registres couleurs.

Modes	Numéro de couleur														
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
40 col.	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff	Ff
80 col.	f	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Page 1	f	-	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Page 2	f	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Superpos.	f	F2	F1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bitmap 4	F	F	F	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bitmap 16	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
Triple sup.	f	F1	F2	-	F3	-	-	-	F4	-	-	-	-	-	-

Légende: f = couleur de fond F = couleur de forme - = cases inaccessibles

En programmation complète de la palette, les numéros logiques ne correspondent plus aux numéros physiques. Il faut donc accéder à la table de conversion suivante pour modifier les couleurs selon le mode sélectionné.

Modes	Numéro de couleur															
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
40 col.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
80 col.	8	14	10	11	12	13	9	15	0	1	2	3	4	5	6	7
Page1	8	9	10	11	12	13	14	15	0	1	2	3	4	5	6	7
Page2	8	9	10	11	12	13	14	15	0	1	2	3	4	5	6	7
Superpos.	8	9	10	11	12	13	14	15	0	1	2	3	4	5	6	7
Bitmap 4	8	9	10	11	12	13	14	15	0	1	2	3	4	5	6	7
Bitmap 16	8	9	10	11	12	13	14	15	0	1	2	3	4	5	6	7
Triple sup.	8	9	10	11	12	13	14	15	0	1	2	3	4	5	6	7

Fichier PALETTE.CFG

Le fichier PALETTE.CFG contient les données d'une palette sauvegardée par l'utilitaire "Choisir sa palette de couleurs" issu du menu de garde "Réglages et Préférences ". Il s'agit d'un fichier binaire de 32 octets correspondant aux 16 mots de 16 bits, à transférer dans les 16 registres couleurs du circuit Palette. Le cadrage est, bien entendu, identique à celui décrit au début de ce chapitre.

MSB LSB
XXXX BBBB VVVV RRRR

12. Génération de sons

Création d'un bip

La création d'un bip sonore est obtenue en envoyant le code BEL (\$07) à la routine PUTC (\$E803), par l'accumulateur B du 6809 E.

Exemple:

```
ORG  $A000
PUTC EQU  $E803
LDB  #$07
JSR  PUTC
SWI
END
```

Création musicale

La routine NOTE permet d'écrire des compositions musicales que jouera docilement votre micro-ordinateur. D'une manière générale, chaque note sera caractérisée par:

- son identification
- son octave
- sa durée
- son timbre

et l'ensemble du morceau musical sera conditionné par le tempo.

L'identification de la note à jouer sera précisée dans l'accumulateur B du 6809 E. Vous avez 13 notes à votre disposition, de DO à UT, plus le silence. Le tableau ci-dessous donne la correspondance entre les notes désirées et les codes à envoyer.

Note désirée Code à envoyer dans B

Silence	\$30
DO	\$31
DO#	\$32
RE	\$33
RE#	\$34
MI	\$35
FA	\$36
FA#	\$37
SOL	\$38
SOL#	\$39
LA	\$3A
LA#	\$3B
SI	\$3C
UT	\$3D

L'octave permet de situer la hauteur de la note au sein de la gamme générée par l'unité centrale. Cinq octaves sont disponibles, de l'octave 1 la plus grave à l'octave 5 la plus aiguë. Les codes à planter dans le registre OCTAVE (\$6036-\$6037) sont à choisir parmi les suivants:

Octave désirée Code correspondant

1	\$0010
2	\$0008
3	\$0004
4	\$0002
5	\$0001

La durée de la note sera indiquée dans le registre DUREE (\$6033-\$6034). Notez que les codes correspondants suivent une progression arithmétique identique à la durée relative des notes. Ainsi, comme une blanche vaut deux noires, le code de la blanche étant 48, celui de la noire est 24.

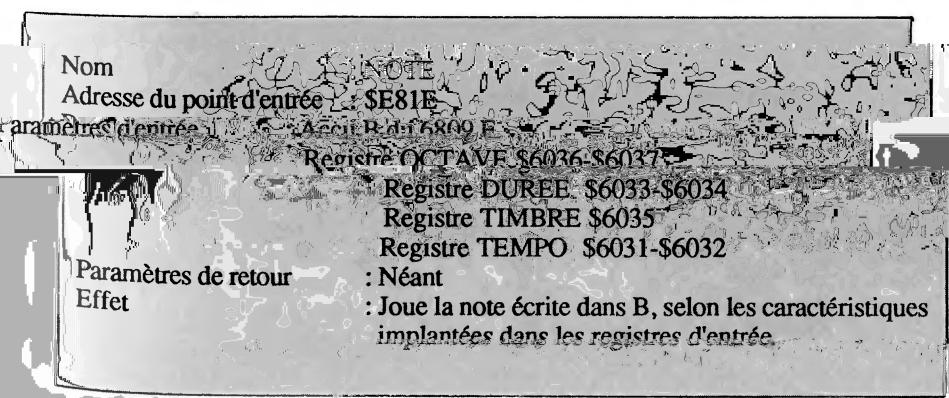
Durée de la note	Valeur correspondante
Ronde	96
Blanche pointée	72
Blanche	48
Noire pointée	36
Noire	24
Croche pointée	18
Croche	12
Double croche pointée	09
Double croche	06
Triple croche pointée	05
Triple croche	03

Dans un triplet:

Noire	16
Croche	08
Double croche	04
Triple croche	02

Le coefficient appelé timbre et chargé dans le registre du même nom (\$6035) peut varier de 0 à 5. Plus généralement, il permet de modifier le caractère physique du signal créant le son, modifiant ainsi son taux d'harmoniques. La valeur 0 correspond à une note "plate".

Le tempo détermine la vitesse générale d'exécution du morceau. C'est comme le métronome que l'on règle plus ou moins vite et qui change la base ou référence de temps, sans changer la durée relative des notes (une croche sera toujours une croche). La valeur du tempo est chargée dans le registre TEMPO (\$6031-\$6032) et peut varier entre 1 et 255.



13. Commutation des mémoires ROM

Le TO9 possède cinq boîtiers ROM accessibles entre les adresses 0000 et 3FFF (IW56, 40, 39, 38 et la cartouche extérieure). Ces boîtiers, hormis la cartouche, contiennent l'ensemble des logiciels intégrés au TO9:

- FICHES ET DOSSIERS
- PARAGRAPHE
- BASIC 128
- BASIC 1.0
- REGLAGES ET PREFERENCES
- EXPLOITATION DE FICHIERS

et L'EXTRAMON.

Cet espace adressable de 16 Ko ne convient pas à tous les logiciels. Certains en effet dépassent cette capacité et sont alors organisés en banques commutables de 16 Ko. La routine COMS permet d'accéder à n'importe quel sous-programme implanté dans n'importe quelle banque de n'importe quel boîtier ROM. Dans ce cas, le registre U du microprocesseur 6809 E doit contenir l'adresse du début du programme à exécuter, et l'accumulateur A contient un octet défini de la manière suivante:

00SS00BB

SS repère le numéro de boîtier et BB le numéro de banque. Le tableau ci-dessous vous aidera dans ces choix.

Programme	SS	BB
Cartouche externe	11	XX
Fiches et dossiers	10	XX
Paragraphe	01	XX
BASIC 128	00	00
Extramon	00	01
BASIC 1	00	10
Exploitation fichiers	00	11

Chaque ROM possède à l'adresse \$20 son numéro de banque. Ainsi le moniteur peut s'assurer de l'identité de la banque sélectionnée, afin de mieux se repérer dans les diverses ~~banques~~ constituées de plusieurs banques de 16 Ko en parallèle. Dans le cas des T08 et T09+, le tableau suivant doit être utilisé pour la détermination du contenu de A:

	Programme	SS	RR
Cartouche externe	FF	00	00
BASIC 512	00	00	00
Extremen	00	00	01
BASIC 1	00	10	00
Exploitation fichiers	00	11	00

: COMS
Le point d'entrée : \$EC03
d'entrée : Accu A
Registre U du 6809 E
e retour : Neut
: Permet d'accéder à n'importe quel programme en
ROM ROM

Nom
Adresse d'
Paramètre
France
Effet

14. Accès à l'extramoniteur

La routine EXTRA permet d'accéder aux routines de l'extramoniteur. En entrée, l'accumulateur B contient le numéro de la routine à exécuter; les registres nécessaires des pages \$6100-\$62FF devant être positionnés selon la routine annexée. En sortie, l'accumulateur B contient un numéro d'erreur, les registres des pages \$6100-\$62FF étant modifiés si nécessaire.

cet ouvrage traitant de son utilisation.

Nom	: EXTRA
Adresse du point d'entrée	: \$EC0C
Paramètre d'entrée	: Accu B
Paramètre de retour	Registres \$6100-\$62FF, selon routine
Effet	Registres \$6100-\$62FF, selon routine : Accès aux routines de l'extramoni

15. Gestion des interruptions

Nous avons appris, au travers de l'étude matérielle, que certaines interruptions du 6809 E sont utilisées:

- L'interruption IRQ est déclenchée soit pour le dialogue clavier, soit par le timer du 6846 pour faire clignoter le curseur à l'écran toutes les 100 ms, soit encore pour gérer la souris ou les manettes (TO8 et TO9+).
- L'interruption FIRQ est utilisée pour la gestion du light pen.

Par les différents exemples d'utilisation des routines du moniteur donnés dans les chapitres précédents, nous savons que les interruptions logicielles SWI sont utilisées pour arrêter un programme ou "reprendre la main".

Mais ces différentes interruptions sont programmables. A chacune d'elles correspond un registre en RAM contenant l'adresse du programme qui doit la traiter. A la mise sous tension ou après un redémarrage "à chaud", ces registres ont été initialisés avec l'adresse d'un programme du moniteur. En conséquence, vous pouvez dériver ou aiguiller ces interruptions sur des programmes personnels, en ré-initialisant ces registres !

- Aiguillage des IRQ

L'adresse de votre programme de gestion de l'IRQ générée par le timer doit être implantée dans le registre TIMEPT (\$6027-\$6028) et dans le registre IRQPT (\$6021-\$6022).

- Le bit 5 du registre STATUS (\$6019) doit être forcé à 1.
- Les registres DP et S doivent être conservés.
- Votre programme doit obligatoirement finir par un JMP KBIN (\$E830) pour valider l'interruption.

Si l'interruption IRQ est générée par une autre source que le timer, l'adresse du programme sera implantée en TIMEPT.

Le programme de la page suivante donne un exemple d'une telle procédure. Le programme de gestion de l'IRQ est écrit à partir de l'adresse \$A000, et le programme de dérivation est écrit en \$7000 (attention, lancez le programme en \$7000 et non en \$A000). Après lancement, la couleur du cadre changera toute les 100 ms sans pour autant "monopoliser" votre machine.

- Aiguillage des FIRQ

Vous devez mettre l'adresse de votre programme en FIRQPT (\$6023-\$6024).

- Aiguillage des SWI

Pour gérer les SWI, vous devez mettre l'adresse de votre programme en SWI1 (\$602F-\$6030). SWI2 saute directement en \$6800, et SWI3 en \$7000.

Mais attention, certaines routines du moniteur sont interruptibles et vos programmes ne doivent pas modifier leurs paramètres. Un JMP MENU (\$E82D) fait revenir à la page d'en-tête.

```
* PROGRAMME DE GEST. IRQ ECRIT EN $A000
* PROGRAMME DE DERIVATION EN $7000
```

```
TITLE    GEST2IRQ
ORG      $A000
PUTC     EQU      $E803
RETOUR   EQU      $E830
PILE     EQU      $B000
LDB      #$1B
JSR      PUTC
LDB      PILE
CMPB    #$67
BNE      SUIT
LDB      #$60
STB      PILE
SUIT    JSR      PUTC
INC      PILE
JMP      RETOUR

ORG      $7000
STATUS   EQU      $6019
TIMEPT  EQU      $6027
IRQPT   EQU      $6021
LDA      STATUS
ORA      #$20
STA      STATUS
LDX      #$A000
STX      TIMEPT
STX      IRQPT
LDA      #$60
STA      PILE
SWI
END
```

16. Initialisation

Le jargon communément employé pour expliquer les processus de fonctionnement logiciel d'une machine utilise les termes de "démarrage à chaud" ou "démarrage à froid" pour qualifier un "reset". Pourtant, un reset sera toujours la conséquence d'un passage à 0 de l'entrée RESET d'un microprocesseur. Alors ?

Le démarrage à froid qualifie le reset créé matériellement et automatiquement par le hard de la machine, à la mise sous tension. Le démarrage à chaud est le reset déclenché volontairement par l'utilisateur, à l'aide du poussoir appelé INIT. Un flag en RAM permet au microprocesseur de faire la différence. La distinction entre les deux implique des tâches différentes effectuées par le programme d'initialisation.

- En cas de reset ou démarrage à chaud, ne seront pas modifiés:

- le réglage du crayon optique
- la programmation du circuit Palette

- le contenu du disque RAM.

- En cas de reset ou démarrage à froid, ne seront pas modifiés:

- l'initialisation de la page 0
- le formatage du disque RAM disque s'il existe (TO9)
- la programmation de la palette avec couleurs standards.

- Dans les deux cas, il y a les modifications suivantes:

- les registres d'aiguillage d'interruptions sont initialisés avec les

17. Informations complémentaires

Points d'entrées standard du moniteur

Nom	Point d'entrée	Effet
EXTRA	\$EC0C	Appel de l'extramoniteur
PEIN	\$EC09	Lecture des boutons du périphérique clavier
GEPE	\$EC06	Lecture du périphérique clavier
COMS	\$EC03	Appel d'un sous-programme en ROM
SETP	\$EC00	Programmation de la palette
CHPL	\$E833	Ecriture d'un point "caractère"
KBIN	\$E830	Sortie du programme d'interruption
MENU	\$E82D	Retour au menu initial
WCO	\$E82A	Retour au menu initial

GETS	\$E824	Lecture de l'écran
GETP	\$E821	Lecture de la couleur d'un point
NOTE	\$E81E	Génération de musique
LPIN	\$E81B	Lecture du bouton du crayon optique
GETL	\$E818	Lecture du crayon optique

Registres du moniteur (page 0)

Détails des attributions de mémoire RAM entre les adresses \$6000 et \$60FF:

Adresse	Nom	Traitement
*\$6000-\$6015	REDIR	Les routines suivantes du moniteur font une indirection en RAM. Si vous voulez reprendre le contrôle lors d'un appel à l'une de ces routines, il suffit de modifier l'adresse de renvoi dans cette table: \$6000-\$6001: Indirection de GETLP \$6002-\$6003: Indirection de LPIN \$6004-\$6005: Indirection de GETP \$6006-\$6007: Indirection de GACH \$6008-\$6009: Indirection de PUTC \$600A-\$600B: Indirection de GETC \$600C-\$600D: Indirection de DRAW \$600E-\$600F: Indirection de PLOT \$6010-\$6011: Indirection de RSCONT \$6012-\$6013: Indirection de GETP \$6014-\$6015: Indirection de GETS
*\$6016	PLAN	Numéro du plan dans les modes superposition b2 : Numéro de plan en superposition b1-0 : Numéro de plan en triple superposition
*\$6016-\$6017 *\$6019	SAVPAL STATUS	Sauvegarde de la palette 14 en mode 80 colonnes Différents sémaphores: b7 : Semi-graphique b6 : Scroll rapide b5 : IRQ timer validée b4 : Graphique sans écriture de couleurs b3 : Forme seule b2 : Curseur visible ou invisible b1 : Transmission par GETC b0 : Traitement des séquences SS2 dans GETC
*\$601A *\$601B *\$601C *\$601D	TABPT RANG TOPTAB TOPRAN	Pointeur dans la table des terminateurs de lignes Ligne logique courante Pointeur sur le sommet logique de la table des terminateurs de lignes Première ligne logique de la fenêtre

*\$601E	BOTTAB	Pointeur sur la fin logique de la table des terminateurs de lignes
*\$601F	BOTRAN	Dernière ligne logique de la fenêtre
*\$6020	COLN	Colonne logique courante
*\$6021-\$6022	IRQPT	Pointeur sur la routine moniteur de traitement des interruptions IRQ
*\$6023-\$6024	FIRQPT	Pointeur sur la routine de traitement des interruptions rapides FIRQ
*\$6025-\$6026	COPBUF	Copie de BUFFAT, réservé au système
*\$6027-\$6028	TIMEPT	Pointeur sur la routine utilisateur de traitement des interruptions TIMER
*\$6029	K7OPC	Code opération du L.E.P
*\$602A	K7STA	Code d'état du L.E.P
*\$602B	RSOPC	Mot de commande pour la gestion de la communication
*\$602C	RSSTA	Etat courant de la liaison communication
*\$602D-\$602E	USERAF	Pointeur sur le générateur de caractères utilisateur
*\$602F-\$6030	SWI1	Pointeur sur SWI
*\$6031-\$6032	TEMPO	Tempo général pour la musique
*\$6033-\$6034	DUREE	Durée de la note
*\$6035	TIMBRE	Attaque de la note
*\$6036-\$6037	OCTAVE	Octave de la note
*\$6038	FORME	Code de la couleur
*\$6039	ATRANG	Sémaphore pour la gestion d'écran b7 : sémaphore de scroll b6 à b2 : réservé b1 : largeur simple ou double b0 : hauteur simple ou double
*\$603A	ATRSCR	Sémaphore de gestion plein écran b7 : sémaphore de fond plein écran b6 : sémaphore de forme plein écran b5 à b2 : réservé b1 : largeur simple ou double b0 : hauteur simple ou double
*\$603B	COLOUR	Couleur courante
*\$603C	TELETL	Si = \$F, alors mode page
*\$603D-\$603E	PLOTX	Abscisse du dernier point
*\$603F-\$6040	PLOTY	Ordonnée du dernier point
*\$6041	CHDRAW	Code ASCII du caractère servant à dessiner
*\$6042	CURSFL	Sémaphore de mouvement de curseur
*\$6043	COPCHR	Sémaphore de recopie caractère
*\$6044-\$6045	BAUDS	Paramètre de vitesse de la liaison série
*\$6046	NOMBRE	Définition des paramètres de la liaison série
*\$6047	GRCODE	Mise en mode graphique de l'imprimante
*\$6048	DKOPC	Commande du contrôleur de disque
*\$6049	DKDRV	Numéro du disque sélecté
*\$604A-\$604B	DKTRK	Numéro de piste drive

*\$604C	DKSEC	Numéro de secteur drive
*\$604D	DKNUM	Entrelacement des secteurs au formatage
*\$604E	DKSTA	Etat du contrôleur de disquettes
*\$604F-\$6050	DKBUF	Pointeur de la zone tampon d'I/O disque
*\$6051-\$6052	TRACK0	Position de la tête du lecteur 0
*\$6053-\$6054	TRACK1	Position de la tête du lecteur 1
*\$6055-\$6056	TEMP1	Registre temporaire
*\$6057	TEMP2	Registre temporaire
*\$6058	ROTAT	Flag de rotation du moteur
*\$6059	SEQUCE	Code indiquant dans quelle séquence de gestion d'écran on se trouve
*\$605A-\$605B	SCRPT	Pointeur courant dans l'écran
*\$605C	SAVCOL	Sauvegarde de la couleur courante
*\$605D	ASCII	Code du dernier caractère affiché
*\$605E	READCLV	Pointeur de lecture du buffer clavier
*\$605F	SCRMOD	Flag indiquant le mode d'affichage
*\$6060-\$6061	STADR	Adresse du premier octet de la fenêtre
*\$6062-\$6063	ENDDR	Adresse+1 du dernier octet de la fenêtre
*\$6064	TCRSAV	Sauvegarde de l'état courant du timer
*\$6065-\$6066	TCTS AV	Sauvegarde du compte courant du Timer
*\$6067	WRITECLV	Pointeur d'écriture dans buffer clavier
*\$6068-\$6069	SAVATR	Sauvegarde des attributs courants d'écran
*\$606A	US1	Sémaphore des séquences "unit séPARATOR"
*\$606B	COMPT	Compteur de caractères répétés
*\$606C-\$606D	TEMP	Registre temporaire pour le transfert de données
*\$606E-\$606F	SAVEST	Sauvegarde du pointeur de pile
*\$6070	ACCENT	Sémaphore de séquence d'accent
*\$6071	SS2GET	Minuscule accentuée
*\$6072	SS3GET	Idem
*\$6073	BUZZ	Sémaphore d'extinction du buzzer
*\$6074	CONFIG	Flag de présence de périphériques
*\$6075	EFCMPT	Compteur d'effacement du curseur
*\$6076-\$6077	BLOCZ	2 octets à 0 pour les inits
*\$6078	SCROLS	Sémaphore de scroll doux
*\$6079-\$607A	BUFCLV	Adresse du buffer de réception clavier
*\$607B	SIZCLV	Longueur du buffer clavier
*\$607C	ACCES	Validation d'une info périphérique clavier
*\$607D	PERIPH	Echo des 3 LSB retournés par le clavier lors de l'envoi d'une commande
*\$607E	PERIPH1	Assure la chronologie des infos issues du clavier
*\$607F	RUNFLG	Sémaphore indiquant que l'option auto a été choisie
*\$6080	DKFLG	Sémaphore de présence du contrôleur disque
*\$6081-\$6085	IDSAUT	Buffer clavier par défaut
*\$6086	CURFLG	Page dans laquelle le curseur clignote en mode 80 colonnes
*\$6087	TEMP2	Registre temporaire

*\$6088-\$608A	RESETP	Adresse d'initialisation des nouveaux périphériques
*\$608B-\$60CC	STACK	Pile système
*\$60CD-\$60CE	PTCLAV	Pointeur sur la table de décodage du clavier
*\$60CF-\$60D0	PTGENE	Pointeur sur le générateur de caractères standards
*\$60D1	APPLIC	Checksum de l'application en cours
*\$60D2	DECALG	Ajustement du crayon optique
*\$60D3-\$60FD	LPBUFF	Zone tampon de I/O crayon ou souris
*\$60FE-\$60FF	TSTRST	Sémaphore de démarrage à chaud ou à froid

Sixième partie

L'extramondeur

Page Blanche

1. Généralités

Principes de base

L'extramoniteur est une bibliothèque de logiciels intégrée aux TO8, TO9 et TO9+ dont le but est de compléter les fonctions gérées par le moniteur décrit précédemment. Il met à notre disposition un panel de routines bien utiles permettant de simplifier considérablement l'écriture de programmes en assembleur et d'optimiser leur temps d'exécution. Les domaines abordés sont variés, il y en a pour tous les goûts: graphisme, tortue, mathématiques, musique et gestion de disquettes.

La procédure pour utiliser des programmes de l'extramoniteur est légèrement différente de celle utilisée pour le moniteur:

- 1) On appelle l'extramoniteur à l'aide du moniteur en faisant un JSR à l'adresse \$EC0C.
- 2) Par le contenu de l'accumulateur B, on précise quel programme doit être exécuté.

Donc d'une manière générale, l'écriture sera souvent:

```
        .
        .
EXTRA    EQU    $EC0C
        .
LDB      #$CODE
        .
JSR      EXTRA
        .
        .
```

Le CODE étant le numéro de la routine concernée.

L'utilisation de cette bibliothèque nécessite néanmoins quelques précautions d'emploi strictes et indispensables, que nous avons rassemblées et appelées les 5 commandements (sic!):

Premier commandement

Avant toute chose, initialiser EXTRAMON avec RESETC (à froid) ou RESETW (à chaud).

Second commandement

Ne pas avoir de sous-programme d'interruption dans l'espace \$0000-\$4000.

Troisième commandement

Si vous utilisez le disque, il faut indiquer les zones tampons grâce à FCBINI.

Quatrième commandement

Il est important de penser à gérer les erreurs déclarées par EXTRAMON. En conséquence, à la sortie de toute routine il est recommandé (surtout pour les programmeurs inexpérimentés) de tester le registre B. Dans le cas où tout s'est déroulé normalement, l'accu B contiendra 0. Dans le cas contraire, il contiendra un code correspondant aux codes d'erreur du BASIC.

Cinquième commandement

Il faut avoir en mémoire que les paramètres d'entrée sont implantés soit dans les registres du 6809 E, soit dans la zone RAM \$6100-\$62FF. Les paramètres de retour sont, eux, tous en RAM. Tous les registres, sauf B, sont préservés.

Initialisation d'extramon

Conformément au premier commandement, le premier appel d'EXTRAMON doit concerner son initialisation. Cette tâche est réalisée par deux routines:

RESETC pour un reset à froid
RESETW pour un reset à chaud.

Ces routines initialiseront la zone mémoire d'EXTRAMON et feront un test non destructif de la RAM. En retour, la variable NBANK contiendra le nombre de banques RAM présentes dans le système. Le registre MODELE désignera le type d'unité centrale selon le codage suivant:

Code dans Modèle	Unité centrale
\$01	TO9
\$02	TO8
\$03	TO9+

Nom	: RESETC
Code d'entrée	: 00
Paramètre d'entrée	: Néant
Paramètre de retour	: Registre NBANK \$618C Registre MODELE \$627B Registre TYPDSK \$6219 (TO8, TO9+)

retourne dans NBANK le nombre de banques RAM disponibles, dans MODELE le type d'unité centrale et dans TYPDSK le type de contrôleur.

Nom	: RESETW
Code d'entrée	: 01
Paramètre d'entrée	: Néant
Paramètre de retour	: Toute la zone RAM concernée par EXTRAMON
Effet	: Initialise "à chaud" la zone RAM d'EXTRAMON

Exemple

```

EXTRA EQU $EC0C
RESETW EQU $01
LDB #RESETW
JSR EXTRA
      SWI
      END

```

2. Le graphique

Généralités

Avant d'appeler une routine graphique, il est impératif:

- d'appeler une fois la routine CHOIX pour choisir son mode de tracé,
- de définir sa fenêtre de travail.

La plupart des routines graphiques travaillent à partir du point de coordonnées XXXX, YYYY appelé curseur graphique et correspondant au centre des ellipses, à la première extrémité des droites, des rectangles, etc.

La fenêtre de travail

L'EXTRAMON ne détermine pas implicitement de fenêtre de travail. Afin d'afficher du graphisme à l'écran, il est donc indispensable de définir ses dimensions. La fenêtre de travail est déclarée en initialisant directement les registres XL,YB et XR,YT (XLeft, YBottom, XRight, YTop). Aucun appel à

déterminer le type de tracé utilisé par les graphismes. Les options sont les suivantes:

Contenu de TRATYP	Tracé correspondant
\$00	Tracé normal
\$01	Mode transparent (OU)
\$02	Mode inversion (OU ex)
\$03	Mode ET (TO8 et TO9)

(logique)
xclusif)
+ uniquement)

de mode. Le type de
me prendra la couleur
au WITH précise si le

ent).

er en tond au lieu de
s affecter

ible de COULEUR
ture ne sera réalisée

le tracé (tracé de 1

acé utilisé par les

graphique dont les coordonnées
e registre Y (ordonnée) du
ontiendront les coordonnées
n tracé que s'il est à l'intérieur

\$00	Tracé normal
\$01	Mode transparent (OU)
\$02	Mode inversion (OU ex)
\$03	Mode ET (TO8 et TO9)

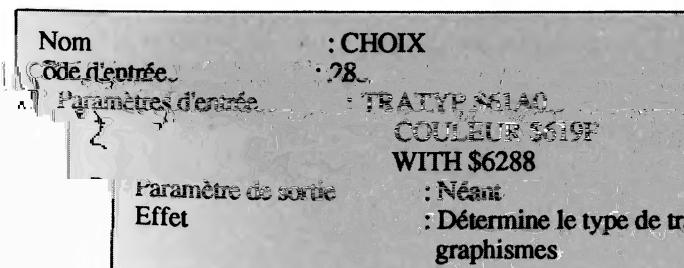
La routine CHOIX sera sollicitée pour tout changement
tracé sera implanté dans le registre TRATYP, et le graphisme
désignée dans le registre COULEUR (-16 à +15). Le drapeau
tracé sera avec la couleur de fond :

\$00	avec la couleur de fond
\$FF	sans la couleur (forme uniqueme

Dans le mode TO7-70, des couleurs négatives feront tracer
l'écriture de WITH à \$FF, seul le plan membre FORME

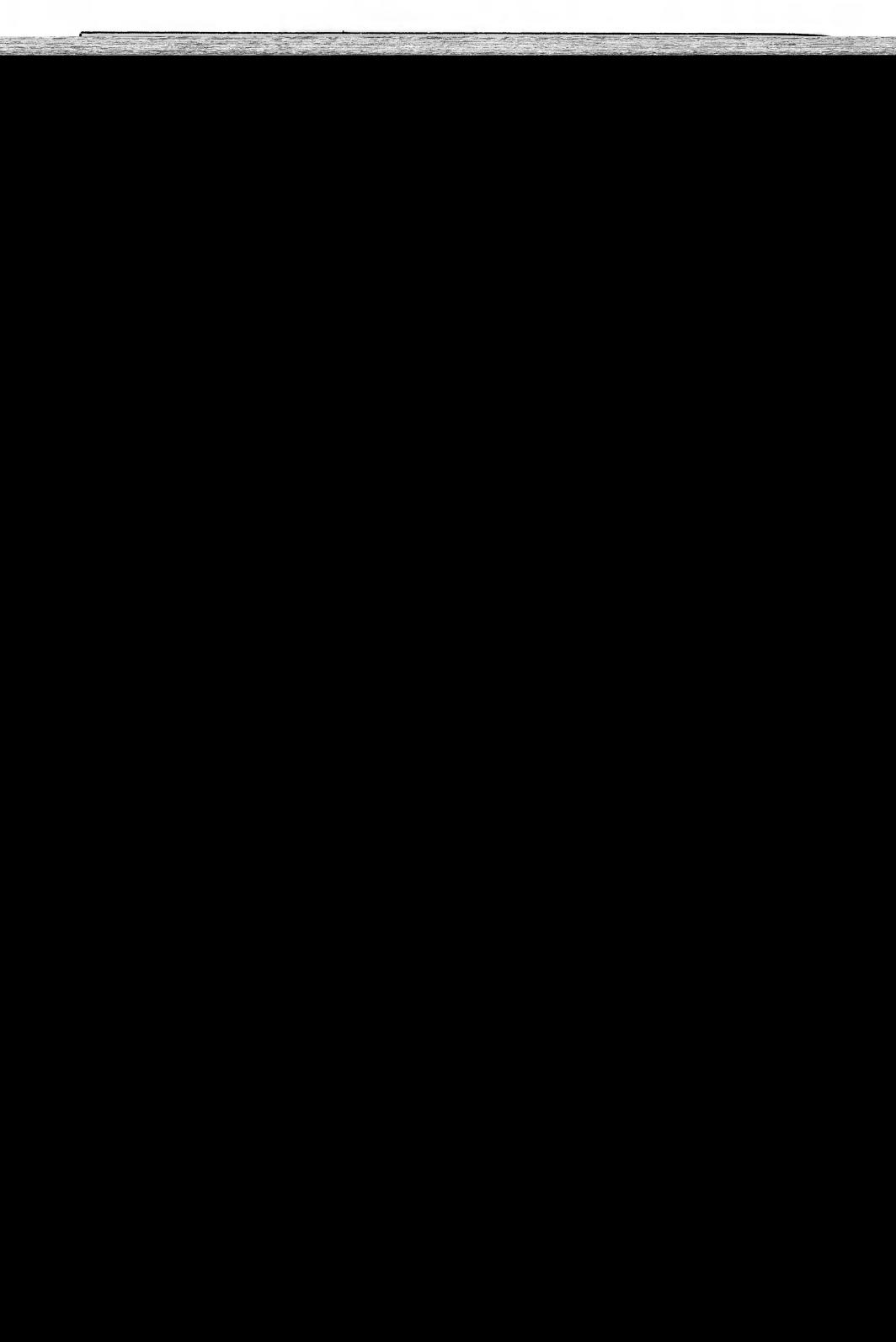
En mode bit-map 4 couleurs, seuls les deux bits de poids faibles
sont pris en compte. L'octet WITH à \$FF implique que l'écriture
que dans le plan FORME (ici plan ROUGE).

En mode 80 colonnes, seul le signe de COULEUR agira sur le tracé (0 ou de 0). L'octet WITH n'a pas d'effet.



Tracé d'un point

La routine PSETXY permet d'afficher un point graphique dont les coordonnées sont exprimées dans le registre X (abscisse) et Y (ordonnée) du dernier point tracé. En retour, les registres XXXX et YYYY contiendront les coordonnées du dernier point tracé. Précisons que le point ne sera affiché que si le registre TRACER est à 1.



Tracé de droites

A l'aide de la routine LINE, vous pourrez tracer des lignes graphiques qui seront affichées si leur position est à l'intérieur de la fenêtre de travail. Le principe est de désigner les coordonnées des deux extrémités de la droite avant d'appeler la routine. L'abscisse et l'ordonnée du premier point seront respectivement implantées dans le registre XXXX et YYYY, le dernier point sera précisé dans le registre X (abscisse) et Y (ordonnée) du microprocesseur. En retour de la routine LINE, les coordonnées du dernier point tracé seront automatiquement recopierées dans les registres XXXX,YYYY.

Nom	: LINE
Code d'entrée	: 26
Paramètres d'entrée	: Registre XXXX \$61A1-\$61A2 Registre YYYY \$61A3-\$61A4 Registres X et Y du 6809 E
Paramètres de retour	: Registre XXXX Registre YYYY
Effet	: Trace une ligne graphique entre les deux points designés par leur coordonnées.
Exemple	:

* TRACE DE DEUX LIGNES GRAPHIQUES PAR
* EXTRAMON

```
TITLE EXLINE
ORG $A000
EXTRAMON EQU #61A0
RESETW EQU 01
LINE EQU 26
XL EQU $61A5
YR EQU $61A2
YB EQU $61A7
YT EQU $61AB
XXXX EQU $61A1
YYYY EQU $61A3
```

```
GENERAL
ramon
on
FLAG EQU *
LDB #RESETW
JSR EXTRA reset ext
LDX #0
STX XL declarati
STX YB de
```

STX XR fenetre
 LDX #199 de
 STX YT travail

 FLAG1 EQU * prog etudie
 LDX #1001 point:colon=100
 LDY #50 ligne=50
 STX XXXX
 STY YYYY
 LDX #200 2 point:colon=200
 LDY #150 ligne=150
 LDB #LINE
 ISR EXTRA
 LDY #300 3 point:colon=300
 LDY #50 ligne=50
 LDB #LINE
 IGD EXTRA
 SWI
 END

Objectif de remplissage

tout remplissage d'une figure pleine, il faut fournir un motif. Un motif est une séquence de 8 octets avec les mêmes connexions que les séquences graphiques.

implanté dans le registre MACP (\$627D-\$627E).

Mo

Pour
une

Tracé de rectangles

La routine BOX permet de tracer des rectangles en désignant les coordonnées de deux sommets opposés. La procédure d'appel est identique au tracé de droite, il suffit d'appeler BOX à la place de LINE. En conséquence, l'abscisse et l'ordonnée du premier sommet sont implantées respectivement dans XXXX et YYYY, le sommet opposé est repéré dans les registres X et Y du 6809 E. De plus, par le contenu du registre FILFLG vous indiquez si le rectangle est vide ou plein :

FILFLG = \$00 rectangle vide
 FILFLG = \$FF rectangle plein (BOXF en BASIC).

FILFLG
 FILFLG

à \$FF, le remplissage se fera avec un motif préalablement défini
 e 8 octets pointés par le registre MACP (voir ci-dessus, Motif de
 Le remplissage se fait dans le mode courant d'affichage choisi lors
 routine CHOIX (normal, transparent ou inversion).

Si FILFLG est
 par une série de
 remplissage). L
 de l'appel à la r

Nom
Code d'entrée
Paramètres d'entrée

: BOX
: 27
: XXXX \$61A1-\$61A2 Abscisse 1e sommet
YYYY \$61A3-\$61A4 Ordonnée 1e sommet
Registre X du 6908 E Abscisse 2e sommet
Registre Y du 6908 E Ordonnée 2e sommet
Registre FILFLG \$61EF
Registre MACP \$627D-\$627E

Paramètres de retour

: Régistre XXXX
Régistre YYYY

Exemple

* TRACE D'UNE BOÎTE PLEINE. LE MUR SE
REMPILLAGE EST INFLUENT EN GRILLE

TITLE EXBOX.A65

ORG \$A000

	EXTRA	FLAG	REG	VAL
RESETW	EQU			01
BOX	EQU			27
FILFLG	EQU			\$61EF
MACP	EQU			\$627D
XL	EQU			\$61A5
XR	EQU			\$61A9
YB	EQU			\$61A7
YS	EQU			\$61A8
XXXX	EQU			\$61A1
YYYY	EQU			\$61A3

FLAG F0H

LDB #RESETW
JSR EXTRA
LDX #0

STY YL

STX YB

LDX #319

fenêtre

LDX #199 de

STX YT la travail

```

FLAG1 EQU * prog etudie
LDA #$FF
STA CAMFLG ; pour la plupart
#$B007
MACP posit. pointeur
$B000 implantation
du
MOTIF motif
,Y en
X+ forme
de
$08 damier
#REFAI
#100 1 point: colonne=10
#50 ligne=50
X# XXXX
Y# YYYY
#200 2 point: colonne=200
#150 ligne=150
#BOX
EXTRA trace de la boite
$AA, $55, $AA, $55, $AA, $55
$AA, $55
MOTIF FCB
FCE
END

```

ellipse

L'ellipse est le curseur graphique dont les coordonnées sont dans le registre XXXX (abscisse) et YYYY (ordonnée). Les rayons peuvent être initialisés successivement dans les registres A1 YELL et A2 XELL. Ensuite lorsque CRG=1 vous aurez alors tracé une ellipse.

Également la possibilité de dessiner des "camemberts" (arcs) en mettant la valeur \$FF dans le registre CAMFLG. Il faut alors les 2 angles de l'arc dans A1 PHA1 et A1 PHA2 (4 octets). Le registre CRG doit être mis à zéro que dans BOX.

Tracé d'ellipse

Le centre de l'ellipse est exprimée dans le registre XXXX et YYYY. Les rayons sont dans A1 YELL et A2 XELL. Ensuite lorsque CRG=1 vous aurez alors tracé une ellipse complète.

Mais vous avez également la possibilité de dessiner des "camemberts" (arcs) en mettant la valeur \$FF dans le registre CAMFLG. Il faut alors les 2 angles de l'arc dans A1 PHA1 et A1 PHA2 (4 octets).

Nom : CIRCLE
 Code d'entrée : 24
 Paramètres d'entrée : Registre XXXX \$61A1-\$61A2
 YYYY \$61A3-\$61A4
 AXEH \$61F1)
 AXEV \$61F0)
 FILFLG \$61EF
 CAMFLG \$61F2
 ALPHA1 \$61F1-\$61F0
 ALPHA2 \$61F7-\$61FA
 MACP \$627D-\$627E
 Paramètre de retour : Néant
 Effet : Dessine une ellipse vide ou pleine, totale ou partielle (camembert)

Exemple

TRACE D'UNE ELLIPSE PLEINE, LE MOTIF DE

```

TITLE EXELIPS
        ORG      $A000
EXTRA    EQU      $FFFF
RESETW  EQU      #01
CIRCLE   EQU      24
AXEH    EQU      $61F1
AXEV    EQU      *$61F0
CAMFLG  EQU      $61F2
FILFLG  EQU      $61EF
MACP    EQU      $627D
XL      EQU      $61A5
XR      EQU      $61A9
YB      EQU      $61A7
YT      EQU      $61AB
XXXX   EQU      $61A1
YYYY   EQU      $61A3

FLAG    EQU      *      RESET GENERAL
LDB    #RESETW
JSR    EXTRA    reset extramoni
LDX    #0
STX    XL      declaration
STX    YB      de
LDX    #319
STX    XR      fenetre
LDX    #100
STX    YT      travail

```

```

FLAG1 EQU *      prog etudie
LDA    #$FF
STA    FILFLG  ellipse pleine
CLRA
STA    CAMFLG  ellipse complete
LDX    #$B007
STY    MACP    pointeur
LDX    #$B000  implantation
CLRA
LDY    #MOTIF   motif
REFAI LDB    A,Y    en
        STB    ,X+    forme
INCA
CMPA  #$08    dé
BNE    REFAI
LDX    #160   centre : colon.=160
LDY    #100   ligne=100
STX    YYYY
STY    YYYY
LDA    #100   axe horizont=100
STA    AXEV
LDA    #50    axe vertical=50
STA    AXEV
LDB    #CIRCLE
JSR    EXTRA  trace de l'ellipse

```

A, \$55, \$AA, \$55, \$AA, \$55
A, \$55

SWI	MOTIF
FCB	FCB
FCB	FCB

END

Remplissage d'une zone

Le curseur graphique (VVVV VVVV) est l'origine du remplissage. Toute la zone de la fenêtre concernée sera remplie par le même motif que celles choisies par les deux derniers appels à la routine PAINT. La couleur de remplissage sera celle définie par le dernier appel à la routine CHOIX. Le motif de remplissage est pointé par le registre MACP (\$627D-\$627E) comme dans le cas des routines BOX et CIRCLE.

Il est indispensable, pour réaliser cette opération, de fournir une zone de travail suffisante entre DEBZON (début de zone) et FINZON (fin de zone). Si cette zone est insuffisante pour la complexité du dessin, une erreur "OUT OF MEMORY" sera générée.

Il est initialisé place MEM

Nom	: PAINT
Code d'entrée	: 29
Paramètres d'entrée	: XXXX \$61A1-\$61A2 YYYY \$61A3-\$61A4
	DEBZON \$616B-\$616C
	FINZON \$616E-\$616F
	MACP \$627D-\$627E
Paramètre de sortie	: Néant
Effet	: Permet de peindre une surface avec un motif choix.

Le Micro-Interpréteur Graphique MIG

Le micro-interpréteur graphique MIG est un outil vraiment extraordinaire mesure où il intègre dans une même routine différentes fonctions précédemment. La routine MIG permet en effet de tracer des figures complexes en un minimum d'instructions. Les programmes sont ainsi plus simples à

avoir choisi votre type de tracé par la routine CHOIX ainsi que votre e d'affichage, MIG est capable de tracer des points, des droites, des gles et des ellipses (pleins ou vides).

deux manières d'utiliser cette routine:

- le macro-assembleur
- l'assembleur.

les deux cas, les codes à utiliser sont du type code opération suivies. La plupart des commandes de MIG sont doublées de façon à pouvoir éler sur des opérandes de 8 ou 16 bits, ceci afin de gagner de la place et du . Les commandes 16 bits commencent par L (pour Long). Quel que soit mode de traitement, voici la liste des macros graphiques de MIG :

Après fenêtr rectan

Il y a

Dans d'opér travail temps vous

Passe en relatif

RBL

Passe en absolu (ces commandes permettent de passer des coordonnées de manière relative ou absolue, au choix...)

ABS

Positionne le curseur graphique en x,y,x,y sont ici sur

LFCI

2 octets chacun.

FCUR x,y

Identique à LFCUR, mais x,y sont sur un octet chacun seulement. Il n'y a pas de séparateur entre les deux octets.

LPOIN x,y	Ecrit un point en x,y
POIN x,y	Idem mais x,y sur 8 bits
LLINE x,y	Trace une ligne jusqu'en x,y
LINE x,y	Idem mais 2×8 bits
LBOX x,y	Trace un rectangle
BOX x,y	Idem mais 2×8 bits
LBOXF x,y	Trace un rectangle plein
BOXF x,y	Idem mais 2×8 bits
ROND a,b	Trace une ellipse de rayon horizontal a et de rayon vertical b. Les 2 rayons sont des octets.
RONDF a,b	Idem mais l'ellipse est pleine.
MOTIF ad	Fournit un nouveau motif de remplissage: ad pointe sur les 8 octets décrivant le motif.
RMOTIF ad	Idem mais permet d'adresser le motif de manière relative au compteur de programme de MIG. Ceci permet de générer des suites de commandes relogeables.
LRMOTIF ad	Idem à RMOTIF mais en relatif 16 bits.
En plus des commandes graphiques, vous disposerez de quelques instructions de contrôle.	
CALL ad	Permet l'appel à un sous-programme. Ce sous-programme est bien entendu écrit lui aussi en MIG et doit se terminer par STOP qui est un retour de sous-programme.
RCALL ad	Idem mais relatif au compteur de programme de MIG
LRCALL ad	Idem mais relatif 16 bits.
DO n	Permet de répéter n fois la séquence qui suit jusqu'au LOOP associé.
MULTIP n	Permet de multiplier l'appel à une fonction. Si vous devez appeler 18 fois de suite LINEC, il vaut mieux appeler: MULTIP 18 LINEC x1,y1, x2,y2,..., x18,y18 L'économie ici réalisée est de 15 octets...

Dans le cas où vous travaillez avec un macro-assembleur, le tableau ci-après donne le listing des codes à planter en FCB pour créer les macro-instructions.

Instructions de l'interpréteur graphique M.I.G.

STOP	MACRO FCB ENDM	0	Retour sous-programme ou principal
CALL	MACRO FCB FDB ENDM	ARG 1 ARG	Appel de sous-programme
RCALL	MACRO BRA ORG FCB FCB	ARG ARG *-2 19 ARG-*.1	BSR
LRCALL	MACRO FCB FDB ENDM	ARG 20 ARG-*.2	LBSR
DO	MACRO FCB ENDM	ARG 2,ARG	Structure de contrôle
LOOP	MACRO FCB ENDM	0	Le complément du DO
MULTIP	MACRO FCB ENDM	ARG 3,ARG	Cette macro est généralement suivie d'une suite de FCB
MOTIF	MACRO FCB FDB ENDM	ARG 4 8+(ARG)	Pointeur vers un pattern
RMOTIF	MACRO BRA ORG FCB FCB ENDM	ARG ARG+8 *-2 21 8+(ARG)-*.1	
LRMOTIF	MACRO FCB FDB ENDM	ARG 22 8+(ARG)-*.2	
ABSOLU	MACRO FCB ENDM	5	Passe en absolu

RELATIF	MACRO FCB ENDM	6	Passe en relatif
LFCUR	MACRO FCB FDB ENDM	7 ARGX,ARGY	Positionne le curseur
FCUR	MACRO FCB ENDM	8,ARGX,ARGY ARGX,ARGY	
LPOIN	MACRO FCB FDB ENDM	9 ARGX,ARGY	Ecrit un point
POIN	MACRO FCB ENDM	10,ARGX,ARGY ARGX,ARGY	
LLINE	MACRO FCB FDB ENDM	11 ARFX,ARGY ARGX,ARGY	Trace une ligne
LINE	MACRO FCB ENDM	12,ARGX,ARGY ARGX,ARGY	
LBOX	MACRO FCB FDB ENDM	13 ARGX,ARGY ARGX,ARGY	Trace un rectangle
BOX	MACRO FCB ENDM	14,ARGX,ARGY ARGX,ARGY	
LBOXF	MACRO FCB FDB ENDM	15 ARGX,ARGY ARGX,ARGY	Trace un rectangle plein
BOXF	MACRO FCB ENDM	16,ARGX,ARGY ARGX,ARGY	
ROND	MACRO FCB ENDM	17,ARGX,ARGY ARGX,ARGY	Trace une ellipse
RONDF	MACRO FCB ENDM	18,ARGX,ARGY ARGX,ARGY	Une ellipse pleine

Pour les moins fortunés (comme nous) qui ne possèdent pas de macro-assembleur, pas de panique! Le MIG peut également être utilisé. Dans le listing ci-dessus vous voyez qu'à chaque instruction de MIG correspond un code en FCB:

- pour ROND c'est 17
- pour STOP c'est 0
- pour BOXF c'est 16 etc.

Bien! Dans le tableau précédent (liste des macros graphiques de MIG) sont indiquées les syntaxes de chaque instruction (nombre d'octets et cadrage). En assembleur, il suffira de rentrer une figure graphique constituée de séquences écrites en FCB pour travailler avec MIG.

Exemple d'application: On veut tracer une figure complexe constituée:

- d'une boîte (remplie) de coordonnées 150,50 et 200,100
- d'un cercle de coordonnées 200,100 et 50,50
- d'un segment de droite de coordonnées 50,50 à 150,150

Nous écrirons donc la séquence d'octet suivante:

- 06 pour travailler en relatif
- 16 200,100 pour afficher une boîte pleine selon coordonnées

-
- 17,50,50 pour afficher un cercle selon les coordonnées 50,50
 - 12,150,150 pour tracer la ligne jusqu'à 150,150
 - 0 pour arrêter la séquence MIG (indispensable).

Dans sa totalité le programme peut s'écrire de la manière suivante:

```
* TRACE D'UNE BOITE PLEINE, D'UN CERCLE  
* VIDE ET D'UNE DROITE PAR LE M. I. G
```

TITLE	EXMIG
ORG	\$A000
EXTRA	EQU \$EC0C
RESETW	EQU 01
MIG	EQU 30
XL	EQU \$61A5
XR	EQU \$61A9
YB	EQU \$61A7
YT	EQU \$61AB
XXXX	EQU \$61A1
YYYY	EQU \$61A3

```

FLAG    EQU      *      RESET GENERAL
       LDB      #RESETW
       JSR      EXTRA   reset extramon
       LDX      #0
       STX      XL     declaration
       STX      YB     de
       LDX      #319   la
       STX      XR     fenetre
       LDX      #199   de
       STX      YT     travail

FLAG1   EQU      *      prog etudie
       LDX      #150   positionnement
       STX      XXXX   du
       LDX      #50    curseur
       STX      YYYY   graphique
       LDX      #FIGURE charge graphisme
       LDB      #MIG   appel a MIG
       JSR      EXTRA
       SWI

FIGURE  FCB      06    mode relatif
       FCB      16,200,100 BOXF-(200,100)
       FCB      17,50,50  ROND
       FCB      12,150,150 LINE-(150,150)
       FCB      $0     stop

END

```

Si vous travaillez en macro-assembleur (petits veinards) la différence essentielle se situe sur la partie en flag FIGURE qui s'écrira:

```

FIGURE  REL
       BOXF   200,100
       ROND   50,50
       LINE   150,150
       STOP

```

Les néophytes auront certainement remarqué au passage qu'un programme écrit à l'aide des macro-instructions a des allures de BASIC.

Nom : MIG
 Code d'entrée : 30
 Paramètres d'entrée : Registre XXXX \$61A1-\$61A2
 Registre YYYY \$61A3-\$61A4
 Registre X du 6809 E
 Paramètre de sortie : Néant
 Effet : A partir du curseur graphique de coordonnées YYYY et
 YYYY, trace une figure graphique définie en FCB et
 pointée par le registre d'index X.
 : voir le programme EXMIG ci-avant.

emple

Exem

Code et décodage d'images

2

Coda

Codage

entrée	:	CODE	Nom
es d'entrée	:	69 (pour TO9+ et TO8)	Code d'ent
	:		Paramètr
		\$00	
,Y0COD	\$61D7	Coin supérieur gauche	PUTFLG \$6249
,Y0COD	\$61D9	Coin inférieur droit	X0COD \$61D6
-\$616D		Début de la zone résultat	X1COD \$61D8
		\$00 => avec la couleur	DEBZON \$616B
		\$FF => sans la couleur	WITH \$6288
		\$00 => codage virtuel	
		SFF => code, rangé en mémoire	

: LSTBYT (\$61DC-\$61DE) Le 1er octet libre après le codage

PASSCD	\$61DB
PUTFLG	\$6249
X0COD	\$61D6
X1COD	\$61D8
DEBZON	\$616B
WITH	\$6288

Paramètres de retour

donnés en coordonnées caractères. La zone mémoire est
 mise à disposition par PASSCD. Les données sont alors
 mises dans la zone mémoire et peuvent être affichées sur
 l'écran.

Décodage

Nom	CODE	
Code d'entrée	69 (pour TO9+ et TO8)	
Paramètres d'entrée	:	
PUTFLG \$6249	\$FF	
DEBZON \$616B-\$616D	Adresse début du dessin	
XCOD \$661D6 YCOD \$61D7	Coin supérieur gauche	
YTEL \$6288	\$00 = avec la couleur	
Paramètre de sortie	\$FF => sans le couleur	
Tout	permet de décoder une image. Le troisième octet de DEBZON contient le numéro de banque logique (de 1 à 6). Si le coin supérieur gauche est trop à droite, ou trop bas pour que le dessin soit affiché, rien n'est tracé. Le décodage se fait dans le mode choisi par la routine CHOIX et permet donc le "ou exclusif" ainsi que d'autres substitutions (voir CHOIX).	

3. Les tortues

Généralités

Une tortue est un objet graphique (fil de fer) que l'on peut déplacer, agrandir, déformer à volonté. D'une manière générale, pour parler à une tortue en appelant EXTRAMON, il suffit d'implanter un code dans l'accumulateur B correspondant à la fonction désirée et de fournir un pointeur vers le descripteur de la tortue dans le registre Y du 6809 E.

Ce descripteur a une longueur de $14 + n$ octets, n dépendant de la complexité de la forme de la tortue. La plupart des actions réalisables avec une tortue se font grâce à un appel d'EXTRAMON. La manipulation des commandes est très

POUR SUIVRE UN ORDRE

Initialisation

Première étape, initialiser la tortue. Cette opération est réalisée par la INITORTUE. Après exécution de cette routine:

- La zone est initialisée.
- La tortue est au centre de l'écran, invisible, crayon levé.
- Echelle normale, direction et rotation nulles, mode "rapide".
- Elle est en forme de triangle isocèle (un peu comme la tortue LOGO).

Nom	INITORTUE
Code d'entrée	: 39
Paramètre d'entrée	: Registre Y du 6809E
Paramètre de sortie	; Néant
Effet	: Initialise une tortue. Le registre Y passe de 27 octets au minimum.
Exemple	: Voir programme EXTORTUE page 2

La visibilité

La routine SHOW affiche ou cache une tortue désignée par le registre d'index Y du 6809 E. Les tortues sont dessinées en mode "OU exclusif" afin que ces opérations soient rapides. La couleur de la tortue est choisie par la routine CHOIX.

routine

stant une zone

61.

registre d'index Y
"ou exclusif" afin que ces
soient réalisées par la routine

En mode TO7/70, la couleur n'est pas mise en vidéo inverse. Ainsi une tortue peut laisser des traces de couleurs. Vous pourrez éviter cet effet également par la routine CHOIX.

Nom

: SHOW

Code d'entrée : 33

Paramètres d'entrée : Registre Y du 6809 E

Accumulateur A du 6809 E

Paramètre de sortie : Néant

Effet : Si A = \$00 la tortue désignée par Y s'efface

ment

Le déplace

permet de déplacer la tortue désignée par le registre Y dans la direction courante. Ceci correspond à la commande AVANCE de l'interpréteur LOGO. Le déplacement a lieu dans une fenêtre virtuelle sphérique de - 32768 à +32768 en Y. La partie visible étant définie par la fenêtre de visualisation. Le pas de déplacement compris entre -256 (recul) et +256 (avance) est précisé dans le registre d'index X.

La routine FWD permet de déplacer la tortue dans la direction courante dans une fenêtre virtuelle sphérique de - 32768 à +32768 en Y. La partie visible étant définie par la fenêtre de visualisation. Le pas de déplacement compris entre -256 (recul) et +256 (avance) est à préciser dans le registre d'index X.

Nom

: FWD

Code d'entrée : 37

Paramètres d'entrée : Registre Y du 6809 E

Registre X du 6809 E

Effet

Déplace une tortue

Exemple

Voir programme EXFORTEE page 261

La direction

au registre d'index X, montre. Les actions

Les angles de direction sont fournis en 256ème de cercle sachant que le sens positif est celui des aiguilles d'une montre. Les actions FWD agiront dans cette nouvelle direction.

Par l'accumulateur A, (\$FF). En relatif, ceci correspond à l'angle est absolu (A = 00) ou relatif (A = 180). En absolu, cela

La tortue concernée est désignée par le registre d'index Y. On précise si l'angle est absolu (A = 00) ou relatif (A = 180). Cela correspond à l'instruction DROITE de l'interpréteur LOGO. L'autre instruction correspond à l'ordre FCAP (fixe cap).

Nom	: HEAD
Code d'entrée	: 34
Paramètres d'entrée	: Registre Y du 6809 E Registre X du 6809 E
Paramètre de sortie	: Néant
Effet	: Détermine la direction pour les déplacements de la tortue.
Exemple	: Voir programme EXTORTUE page 261.

La rotation

Le sens positif est le sens des aiguilles d'une montre. Les angles sont fournis en 256ème de cercle. La forme de la tortue désignée par le registre Y tourne sur elle-même de X 256ème de cercle sans changer de direction. L'angle est écrit dans le registre X, l'accu A précise s'il est absolu (A = 00) ou relatif (A = \$FF).

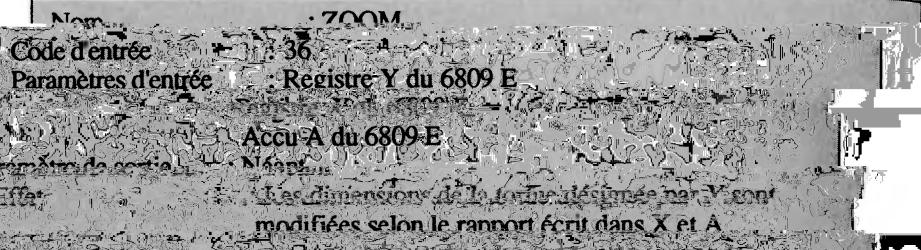
Nom	: ROT
Code d'entrée	: 35
Paramètres d'entrée	: Registre Y du 6809 E Registre X du 6809 E Accu A du 6809 E
Paramètre de sortie	: Néant
Effet	: La tortue désignée par Y pivote d'un angle écrit dans X
Exemple	: Voir programme EXTORTUE page 261.

a taille

Nous avons la possibilité de modifier les dimensions de la tortue et de créer ainsi de véritables zooms avant, d'où l'appellation de cette routine. L'agrandissement est limité de manière absolue entre 0 et 255.

Il est conseillé de faire attention sur les agrandissements d'objets. En effet, pour ces questions de rapides EXTRAMONTE testifient. Si un segment d'un objet dépasse 256 pixels, il peut être mal affiché.

Comme pour les autres routines, le registre d'index Y désigne la tortue concernée, le registre d'index X contient la variable (ici la valeur du zoom), et l'accumulateur A indique si l'agrandissement est absolu (A = 00) ou relatif (A = \$FF).

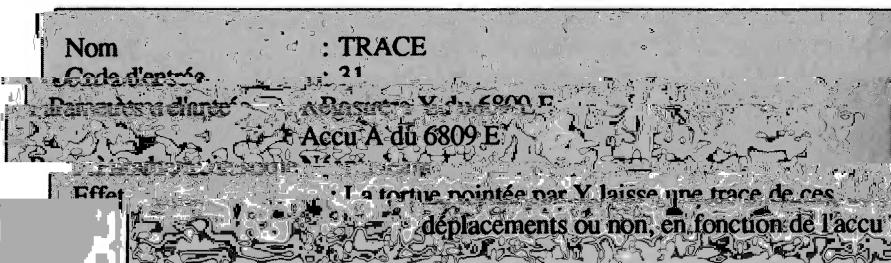


La trace

A chaque tortue est associé un crayon qui peut ainsi laisser une trace de ses déplacements comme le font les pneus boueux d'une voiture sur le bitume (!). Habillement maniée, cette fonction permet de dessiner comme avec LOGO.

Y de
D, la
yon).

La routine TRACE demande à la tortue pointée par le registre d'index Y de baisser son crayon (A = \$FF) ou de le relever (A = \$00). En LOGO, cette différence est faite par les primitives BC (Baisse Crayon) et LC (Lève Crayon). Le tracé se fait dans le mode courant choisi avec la routine CHOIX.



La vitesse

en donnant
et en effet à notre
priorité à la vitesse ou au ravi de l'affichage. Deux modes sont
disposition:

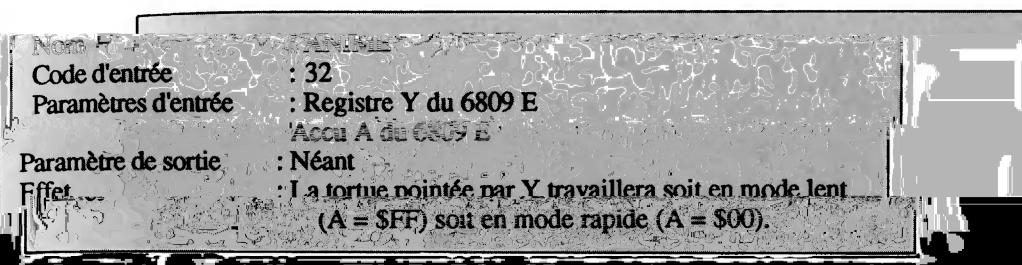
- le mode lent
- le mode rapide

La différence essentielle est qu'en mode lent on réaffiche la modification, alors qu'en mode rapide EXTRAMON ne réaffiche pas le déplacement de la tortue.

La tortue à chaque
tache que lors d'un

En particulier, les actions de ZOOM et de ROT sont différées au prochain mouvement de l'objet. Ceci permet de modifier plusieurs paramètres de la tortue assez rapidement.

On peut aussi, pour des questions de vitesse ou pour déplacer la tortue autrement que par FWD modifier directement certains octets du descripteur. Les modifications étant faites, il faut appeler MOVE (chapitre suivant) pour les voir à l'écran. De cette manière, en un seul appel à EXTRAMON nous pouvons changer la taille, la position, la rotation, etc. de la tortue.



Le positionnement

Pour modifier la forme d'une tortue, il faut changer la forme standard proposée par EXTRAMON. Sauf si vous êtes amateur de sensations fortes du style "transmutations corporelles" (bonsoir docteur!), il est conseillé de demander à la tortue de se cacher avant de modifier sa forme (un peu comme superman) pour éviter de bizarres effets sur votre écran.

Cette forme se trouve dans le descripteur à partir de TFORME (Y +16). En fait, la forme d'une tortue est une série de commandes consistant à avancer, tourner, lever ou baisser le crayon. Elle est donc définie par une série de doublets ou de triplets.

Exemple:

TFORME	FDB	0,15,0	LC AV 15 TD 0 (BC)
	FDB	30,117	AV 30 TD 117
	FDB	15,74	AV 15 TD 74
	FDB	30,74	AV 30 TD 74
	FDB	0,0	

En général, ce seront des doublets (LONGUEUR, ANGLE), mais notez que si la longueur vaut zéro, alors le doublet qui suit sera effectué crayon levé. Deux zéros terminent la description. L'exemple donné ci-dessus correspond à la forme attribuée par défaut aux tortues.

TY	(en Y + 6)	Abscisse de la tortue (2 octets)
TX	(en Y + 9)	Ordonnée de la tortue (3 octets)
TTAT	(en Y + 12)	Taille (1 octet)
TDIR	(en Y + 14)	Direction (1 octet)

TX et TY sont connus au 256ème de pixel, le dernier octet représentant la partie fractionnaire de pixel.

Nom	: MOVE
Code d'entrée	: 38
Paramètre d'entrée	: Registre Y du 6809 E
Paramètre de sortie	: Néant
Effet	: Permet de modifier des paramètres de définition des

ation d'une forme

La compilat

d'entrée	: CMPTORTUE
e	: 40
	: Registre Y du 6809 E, pointe sur la chaîne
	à compiler
	FACLO (\$6151), longueur de la chaîne de
	caractères
	Registre X du 6809 E, pointeur sur une zone de
	rangement
	: Registre FACLO \$6151, longueur du résultat

lisée dans l'ordre TURTLE de BASIC 128 ou de BASIC compilation peut immédiatement être interprétée par les

Nom	
Numéro du point	
Paramètres d'entrée	

Paramètres de retour

La syntaxe est celle utilisée dans BASIC 512. Le résultat de la co

commandes tortue.

Exemple d'une tortue en mouvement

* DEPLACEMENT D' UNE TORTUE.

	ORG	\$	1000
EXTRA	EQU	\$ECOC	
RESETW	EQU	01	
INITOR	EQU	39	
SHOW	EQU	33	
FWD	EQU	37	
HEAD	EQU	34	
ROT	EQU	35	
XL	EQU	\$61A5	
XR	EQU	\$61A9	
YT	EQU	\$61AB	
YB	EQU	\$61A7	

FLAG	EQU	*	RESET GENERAL
	LDB	#RESETW	
	JSR	EXTRA	reset extramon
	LDX	#0	
	STX	XL	declaration
	STX	YB	de
	LDY	#318	1a

	LDX	#199	de
	STX	YT	travail

FLAG1	EQU	*	prog etudie
	LDY	#DTOR	designe tortue
	LDB	#INITOR	initialisation
	JSR	EXTRA	
	LDA	#\$FF	
	LDB	#SHOW	montre la tortue
	JSR	EXTRA	
REC	JSR	TEMPO	temporisation

LDX	#15	angle=15
LDA	#\$FF	angle relatif
LDB	#ROT	tortue pivote..
JSR	EXTRA	sur elle meme
LDX	#15	angle direction=15
LDA	#\$FF	angle relatif
LDB	#HEAD	tortue change..
JSR	EXTRA	de direction
LDX	#15	avance de 15
LDB	#FWD	deplacement tortue
JSR	EXTRA	

BRA REC on recommence

TEMPO	EQU	*	ajuster la vitesse
LDX	#\$9FFF		par contenu de X

	BNE	BOUC
	RTS	
DTOR	EQU	*
	END	

4. Les mathématiques

Généralités

L'EXTRAMON sait même compter! L'ensemble de ses possibilités mathématiques sont exposées dans les chapitres suivants. Passé l'effet de surprise, immanquable lorsqu'on apprend qu'il traite les quatres opérations, on plonge dans une bénédiction inénarrable en découvrant que les fonctions trigonométriques ne sont pas épargnées (SIN, COS, TAN, ATN...), ainsi que les logarithmes népériens, exponentiel, racine carrée, conversion de bases, etc. Bref, avis aux amateurs, vous avez dans les mains une petite merveille (non, pas le livre, l'unité centrale!)

Toutes ces fonctions mathématiques seront utilisées en relation de registres appelés accumulateurs FAC et ARG. Globalement vous ferez des opérations unaires et binaires. Dans le premier cas l'argument doit se trouver dans l'accumulateur FAC, un appel à SIN ou COS, par exemple, vous rend le résultat ainsi que dans FAC. Dans le second cas, l'argument gauche doit être dans ARG et l'argument droit dans FAC. Les deux arguments seront de même type et précisés dans VALTYP. Le résultat recherché sera dans FAC. Il est conseillé de faire attention car le type du résultat peut être différent du type des opérandes. Surveillez donc bien le registre VALTYP. Si vous désirez faire des calculs en double précision, il faut nécessairement que VALTYP (\$6105) soit égal à 8, et que DBLFLG (\$6103) soit à \$FF.

Description des accumulateurs

Pour fixer rapidement les idées, nous pouvons dire que FAC est l'accumulateur principal, et ARG le secondaire. ARG sert pour les opérations telles que additions, soustractions, multiplications et divisions.

Les réels courts sont codés (sauf signe) sur 4 octets. Le 1er octet est l'exposant E, les 3 autres la mantisse M.

$$\text{nombre} = \text{Exposant} - 128 \\ \text{nombre} = 0.\text{Mantisse} \times 2^{\text{Exposant}}$$

Exemple: Le nombre 100 décimal s'écrit:

$$0.C80000 \times 2^7$$

et se code en:

Exposant = $128 + 7 = 135 = \%10000111$
Mantisse = \$C80000 = %11001000 00000000 00000000

Pour ces routines, un exposant nul implique que le nombre est égal à 0. En entrée, le nombre doit être normalisé (bit de poids fort de la mantisse = 1). En sortie, EXTRAMON rend également des nombres normalisés.

– Vous trouverez ci-dessous la liste des composants de FAC :

Pour un réel court ou simple précision:

VALTYP (\$6105) : type de l'accu (à 4)
FACEXP (\$614E) : exposant binaire (de - 128 + 127)
FACHO (\$614F) : mantisse 24 bits, poids forts
FACMO (\$6150) : mantisse poids moyens
FACLO (\$6151) : mantisse poids faibles
FACSGN (\$6156) : signe de l'accumulateur

Pour un réel long, c'est identique sauf:

VALTYP (\$6105) : à 8
(\$6152-\$6155) : 4 octets supplémentaires suivent la mantisse

Pour un entier 16 bits:

VALTYP (\$6105) : à 2
FACMO, FACLO contiennent l'entier
FACEXP, FACHO, FACSGN sont inutiles.

– Vous trouverez ci-dessous la liste des composants de ARG. Elle est très semblable à FAC:

ARGEXP, ARGHO, ARGMO, ARGLO (\$6159-\$615C)
pour les réels courts (4)
DARGHO (\$615D-\$6160) +4 octets pour les réels longs (8)
ARGSGN (\$6161) signe de l'argument pour réels
ARGMO, ARGLO (\$615B-\$615C) pour les entiers

Dans FACSGN et ARGSGN seul le bit 7 est utilisé. Ce bit à 1 représente un nombre négatif.

Echanges mémoire et accumulateur

Les réels courts (4) sont codés sur 5 octets dans l'accumulateur, et sur 4 octets en mémoire. Ceci est possible en codant le signe du nombre dans le bit de poids fort de la mantisse, ce bit étant un 1 pour un réel normalisé. Pour les réels longs, on agit de même, mais avec 4 octets de plus pour la mantisse. Les routines fonctionnent aussi pour les entiers, X pointant alors sur 2 octets seulement.

Pour utiliser les routines de transfert bi-directionnelles entre mémoire et accumulateur:

- il faut planter le type de la variable dans VALTYP,
- puis appeler une des routines de transfert avec le registre d'index X du 6809 E pointant sur la variable à transférer. Soit:

MOVFM	Code d'entrée 62:	Transfert de FAC vers la mémoire pointée par X.
MOVMF	Code d'entrée 63:	Transfert de la mémoire pointée par X vers l'accumulateur FAC
MOVAF	Code d'entrée 64:	Transfert de l'accumulateur ARG vers l'accumulateur FAC.

Liste des fonctions mathématiques

Le tableau ci-dessous dresse la liste des routines mathématiques disponibles et leur code d'entrée respectif.

Nom	Code d'entrée	Fonctionnalité
SGN	41	Rend le signe de l'accumulateur dans FACMO, FACLO. L'accumulateur "entier" vaut ainsi 0, -1 ou 1
INT	42	Rend la partie entière de l'accumulateur.
ABS	43	Rend la valeur absolue de l'accumulateur.
SQR	44	Rend la racine carrée de l'accumulateur. Le résultat est un nombre réel.
LOG	45	Rend le logarithme néperien de l'accumulateur. Le résultat est un nombre réel.
EXP	46	Rend l'exponentielle de l'accumulateur. Le résultat est un nombre réel.

Nom	Code d'entrée	Fonctionnalité
COS	47	Rend le cosinus de l'accumulateur. L'accumulateur est en radians. Le résultat est un nombre réel.
SIN	48	Rend le sinus de l'accumulateur. L'accumulateur est en radians. Le résultat est un nombre réel.
TAN	49	Rend la tangente de l'accumulateur. L'accumulateur est en radians. Le résultat est un nombre réel.
ATN	68	Rend l'arctangente de l'accumulateur. Le résultat est un nombre réel (TO8 et TO9+ uniquement).
FRCTYP	50	<p>Conversion de type. Paramètres d'entrée:</p> <ul style="list-style-type: none"> - VALTYP le type courant de l'accumulateur FAC - si registre A = 2 résultat entier 2 - si registre A = 4 résultat réel 4 - si registre A = 8 résultat réel 8
FIXER	51	Rend l'entier tronqué d'un réel. Le résultat est un réel
RND	52	Rend un réel court aléatoire (4)
NEGGO	53	Effectue: FAC= - FAC
ADDGO	54	Effectue: FAC= ARG + FAC
SUBGO	55	Effectue: FAC= ARG - FAC
MULTGO	56	Effectue: FAC= ARG * FAC
DIVGO	57	Effectue: FAC= ARG / FAC. Les arguments sont des réels 4 ou 8 octets
EXPGO	58	Effectue: FAC= ARG ^ FAC. Les arguments sont des réels 4 ou 8
IMODO	59	Effectue: FAC= ARG MOD FAC. Les opérandes doivent être des entiers
IDIVO	60	Effectue: FAC= ARG division entière par FAC. Les opérandes doivent être des entiers
FIN	65	Conversion d'une valeur ASCII en binaire

PUFOUT 66

Paramètres d'entrée:

- registre Y du 6809 E pointe sur ASCII fini par \$00

Paramètres de retour:

- FAC contient le nombre
- VALTYP le type du nombre

Les conventions sont similaires à celles de BASIC.
FIN accepte aussi les constantes binaires, octales
ou hexadécimales.

Conversion d'une valeur binaire en ASCII décimal.

Paramètres d'entrée:

- FAC (\$614E) le nombre à convertir
- VALTYP (\$6105) le type de celui-ci
- Registre Y du 6809 E pointe sur un tampon
- PUMASK (\$617C) Flag de PRINTUSING

Le flag PUMASK permet d'utiliser le PRINTUSING comme BASIC. Si ce flag est nul, le format de sortie sera choisi par PUFOUT, sinon les octets DPWID et FLDWID permettent de choisir le nombre de chiffres avant et après le point décimal.

- DPWID (\$617A) nombre de chiffres après le point décimal
- FLDWID(\$617B) idem mais avant le point
- PUMASK (\$617C)
 - bit 0 notation scientifique
 - bit 2 signe après le nombre
 - bit 3 force le "+" pour les positifs
 - bit 5 remplit d"*" au lieu d'espaces
 - bit 7 USING or not USING

Paramètre de retour (pour le TO9):

- Le registre Y du 6809 E pointe sur l'ASCII

Pour récupérer les codes ASCII, il faut sauter les caractères indésirables (inférieurs ou égaux à \$20),
ensuite vous trouverez votre nombre se terminant par

Paramètre de retour (pour les TO8 et TO9+):

- Le registre FACMO pointe sur l'ASCII.

Le registre FACMO pointe sur l'ASCII dans le tampon que vous avez fourni à travers le registre Y. Le nombre initialement implanté dans FAC est détruit après conversion.

Paramètres d'entrée:

- FACMO (\$6150-\$6151) le nombre à convertir en entier 2
- Registre Y du 6809 E pointe sur le buffer résultat
- Accu A du 6809 E si \$00 la sortie est octale si \$FF la sortie est hexa.

5. Le DOS

Pour toutes informations relatives aux disquettes elles-mêmes, nous vous prions de vous reporter au chapitre "Contrôleur de disquettes", page 207. Le Disk

Opérating System est compatible au format Microsoft. Les chapitres suivants présentent les différentes routines de l'EXTRAMON pour travailler sur les disquettes

(gestion de fichiers, backup, etc.). Notons qu'en double densité, le DOS n'utilise que 255 octets par secteur (sur 256 de disponibles).

Initialisation du DOS

Après initialisation de l'EXTRAMON par un RESETC, il est également nécessaire d'initialiser les variables d'EXTRAMON liées aux disques (densité, nombre de disques, nombre de fichiers, etc.). L'ensemble de ces opérations est

réalisé par la routine FCBINI.

Pour changer la densité d'un drive (si le contrôleur la permet), il faut modifier la table TABDEN débutant à l'adresse \$621A. Cette table contient 8 octets, chacun étant associé à un lecteur. Pour être en simple densité, il faut mettre \$04 dans l'octet correspondant alors que la valeur \$10 permet de commuter en double densité. Cette table est automatiquement initialisée par FCBINI en fonction du contrôleur présent. Avec un contrôleur double densité la table est entièrement mise à \$10, ce qui est le cas sur le TO9. Remarque: Il est fortement conseillé de ne pas toucher à la densité du disque virtuel 4, celui-ci est forcément double densité.

Nom	:	FCBINI
Code d'entrée	:	02
Paramètres d'entrée	:	SECBUF (\$6197) Pointe sur un buffer pour un secteur. 256 ou 128 octets selon la densité. FATPTR (\$6199) Pointe la place libre pour 5 FATs. Il faut DSBLEN (166) octets par 1 FAT.
		Registre Y du 6809E Nombre de disques que l'on veut utiliser (5 au maximum). Accu A du 6809E Nombre de fichiers que l'on veut donner au temps.
Paramètre de sortie	:	Registre X du 6809E Pointé la zone pour FCELEN (21) × A octets. Nécessaire pour A File Control Block.
Effet	:	voir texte Initialisation du DOS

Cache disque

Sur les machines TO8 et TO9, le cache disque est disponible. Il permet d'accéder aux deux faces du disque en alternance. Ainsi l'accès disque initialisé prévu pour optimiser les transferts des lecteurs ODD, le cache disque peut également être appelé pour des accès aux lecteurs double densité.

Il n'est défini par défaut. Pour en déclarer l'existence, il est nécessaire d'enlever le flag ONOFF (\$62B0) à \$FF et d'adresser une table de 32 descripteurs de caches par le pointeur BLOCS (\$62AE). Chaque descripteur a une taille de 8 octets divisés de la manière suivante:

E	2 octets	Adresse du buffer
	1 octet	Numéro de banque
	5 octets	

On peut ainsi déclarer autant de caches que nous voulons. Il suffit d'enlever les 3 premiers octets de chaque descripteur vers une zone mémoire

suffisamment grande pour lire une piste (257*16 en double et 129*16 en simple densité).

Le mot KBANQUE représente un numéro de banque logique compris entre 1 et 9, la valeur écrite dans NBANK (\$618C). Extramon reconnaît la table des descripteurs de cache lorsqu'un 0 est en première position. D'autre part, il suppose que le disque n'est pas retiré du lecteur. Si vous voulez le prévenir d'un risque de changement, il faut positionner le flag RSKCHG (\$6189) à \$FF. Extramon considérera alors ses caches comme incorrects et ira relire le disque si nécessaire. Enfin, EXTRAMON vide ses caches dans les opérations importantes telles que CLOSE, KILL, etc.

Le type de contrôleur est dans l'octet TYPDSK (\$6219). Ainsi le programmeur qui préfère la sécurité à la vitesse peut demander un cache sur ODD et non sur FDD.

Nom	: INICACHE
Code d'entrée	: 70
Paramètre d'entrée	: Flag ONOFF \$62B0
	: Registre BLOCS \$62AE
	: Registre RSKCHG \$6189
Paramètre de retour	: Néant
Effet	: Positionne un cache disque après avoir mis à jour les pointeurs et ONOFF=\$FF. Si des opérations sont réalisées sans cache, il suffit de mettre ONOFF à 0. Par exemple, on peut ainsi interdire les écritures en écriture et

Ouverture d'un fichier

Nom : OPEN
Code d'entrée : 03

On peut ouvrir un fichier selon trois modes:

- Lecture,
- Ecriture.
- Accès direct en lecture/écriture.

Paramètres d'entrée : DK.DRV (\$6049) Numéro de drive
FILMOD (\$624B) Type d'accès
M.SQI (\$10) ouvre en input.
M.SQO (\$20) ouvre en output.
M.RND (\$40) ouvre en direct.

FILNAM (\$624E-\$6250) Nom du fichier à ouvrir
OPTBUF (\$625A-\$6261) Commentaire (écriture seule)
8 octets, s'arrête au 1er \$00.

En écriture, 2 autres flags:

FILTYP (\$624C) type de fichier.

ASCFLG (\$624D)

\$00 fichier binaire.

Pour l'ouverture d'un fichier en accès direct, nous vous prions de vous reporter à l'étude de PPUTGET (page 272).

Paramètres de retour : FCBNUM (\$6244) Numéro logique de fichier.

En lecture, 2 autres flags:

FILTYP (\$624C) Type de fichier.

ASCFLG (\$624D) \$FF fichier ASCII.

\$00 fichier binaire.

: Un numéro de fichier est rendu dans FCBNUM, il permet de distinguer les différents fichiers ouverts en même temps. Pour lire, écrire ou fermer un fichier, il suffit de

routine concernée. Tout ceci est transparent si l'on n'ouvre qu'un seul fichier.

Remarque

Lecture d'un caractère

Nom	: INPUT	
Code d'entrée	: 05	
Paramètres d'entrée	: FCBNUM (\$6244)	Numéro logique de fichier
Paramètres de retour	: CARCOU (\$6196) EOFFLG (\$6178)	Le caractère lu Flag de fin de fichier
Remarque	: Si EOFFLG est mis, il n'y a pas de caractère valide dans CARCOU.	

Ecriture d'un caractère

Nom	: PRINT	
Code d'entrée	: 04	
Paramètres d'entrée	: FCBNUM (\$6244)	Numéro logique de fichier. Accu A du 6809E Caractère à écrire,

L'accès direct

Les deux opérations principales d'un enregistrement sont PUT et GET.	PUT	GET
	: PUTFLG (\$6249)	\$00 pour GET \$FF pour PUT
	FCBNUM (\$6244) Numéro logique de fichier	
	Registre X du 6809E Numéro d'enregistrement désiré	
	: Pour PUT, le buffer est enregistré	
	: Pour GET, le buffer a été lu	

Les deux opérations principales d'un enregistrement sont PUT et GET.	PUT	GET
	: PUTGET	
	Code d'entrée	
	Paramètres d'entrée	
	Paramètres de retour	
	Paramètres de retour	

Lors de l'ouverture d'un fichier OPEN, il faut spécifier la longueur des données (\$62AA-\$62AB). Ce buffer est, bien sûr, de longueur RLEN. Le 1er enregistrement est le numéro¹. Si X est nul, l'enregistrement suivant est pris (éventuellement par défaut).

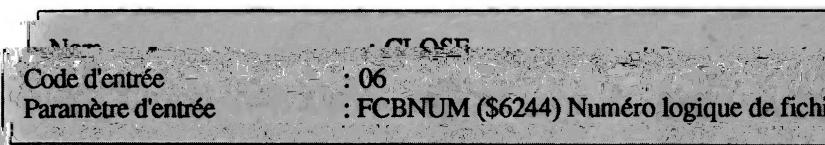
Demandez

Vous pouvez remplir ou vidrer le buffer avec :

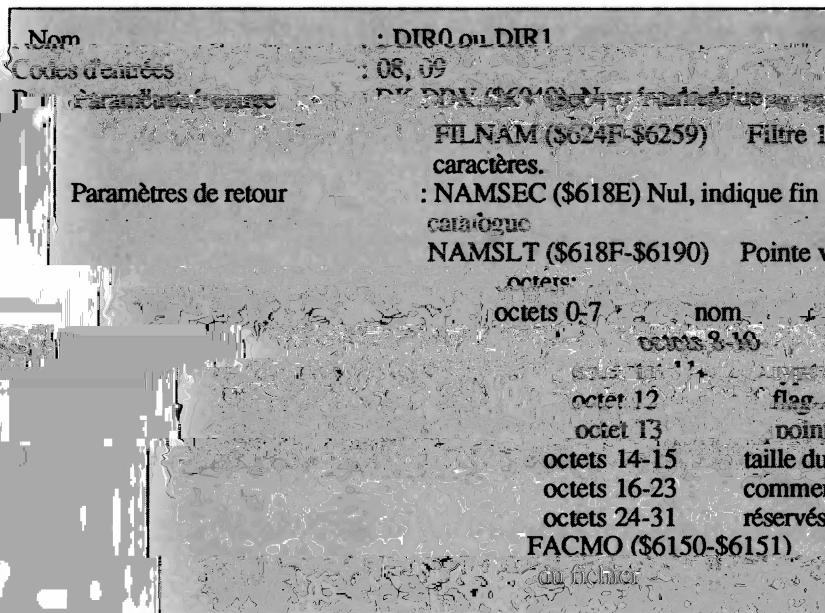
ferez.
ment du

ou passer par PRINT et INPUT si vous préparez. Ceux-ci vous préviennent en cas de dépassement du buffer.

Fermeture d'un fichier



Lecture du catalogue

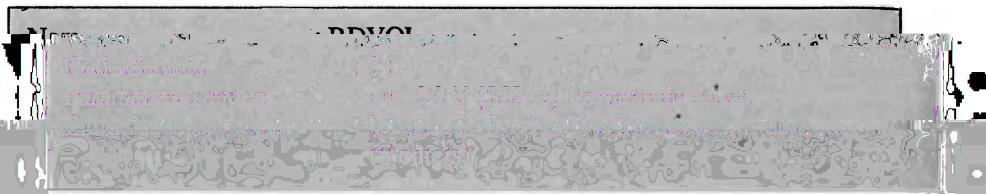


que des zéros binaires servant de séparateur dans la FAT. Le dernier secteur contenant sur 8 octets

Taille en Koctets

Le registre FILNAM sert de filtre pour le catalogue. Si tout est à zéro, le DIR rend un nom de fichier. À chaque appel, DIR rend un nom de fichier.

Lecture du nom d'une disquette



Backup d'une disquette

Trois routines de backup sont disponibles:

- BACKUP0 et BACKUP1 pour les TO8, TO9 et TO9+.
- NEW-BACKUP pour les TO8 et TO9+ uniquement.

La différence essentielle du NEW-BACKUP par rapport aux deux autres est une meilleure utilisation de l'espace mémoire. Ensuite, les pointeurs DEBZON et FINZON sont sur trois octets, le dernier étant un numéro de banque (entre 1 et NBANK \$618C). DEBZON et FINZON délimitent la zone utilisée dans tous les cas.

Lecteur source différent du lecteur destination

En ce cas, DEBZON et FINZON doivent délimiter une zone mémoire d'au moins la longueur d'une piste, c'est-à-dire 2 ou 4 Ko selon la densité du drive.

Fiche des routines

Pour TO8, TO9 et TO9+:

Noms : BACKUP0 , BACKUP1
Numéros points d'entrée : 10, 11

Pour TO8 et TO9+ uniquement :

Nom	; NEW-BACKUP
Code d'entrée	: 71
Paramètres d'entrée	; DV DRV (\$6040) Drive destination Accu A du 6809E Drive source: DEBZON (\$616B-\$616C) Zone mémoire de travail.
Paramètres de retour	; HNZON (\$616E-\$616F) Fin de cette zone. ; SWPFLG (\$619D) Flag : doit-on swapper ?

Copie d'un fichier

La taille minimum du buffer est de 20 octets. Mais une taille assez grande est presque indispensable dans le cas de copie avec SWAP.

Lors de la copie, le commentaire du fichier origine est recopié si le nouveau commentaire commence par un 0. La date du fichier origine sera recopiée dans le catalogue du nouveau fichier (TO8 et TO9+ uniquement).

Comme pour BACKUP, 2 cas se présentent. Le cas d'une copie nécessitant un swap et l'autre. Si les registres X et Y du 6809E sont bons, EXTRAMON suppose que l'utilisateur veut copier son fichier dans le même lecteur, mais sur une autre disquette et que la dernière commande COPY1 n'a pas été terminée ou n'a pas assez longue pour contenir le fichier. COPY1 rend la main avec SWPFLG différent de 0. C'est alors au programme appelant d'afficher un message du "PLEASE INSERT DESTINATION etc." et lorsque l'utilisateur a changé de disquette, il faut rappeler COPY1 qui continue le travail. C'est fini pour ce programme appelant lorsque SWPFLG est nul.

Si X est différent de Y, il y a aucun problème et rien d'autre à faire. Attention, il faut avoir réservé au moins 2 PCBs (voir FCN1) pour pouvoir faire COPY.

Le point d'entrée NEW_COPY (disponible uniquement sur TO8 et TO9+) est très proche de COPY0, la différence principale étant une meilleure gestion des pointeurs DEBZON et FINZON sont alors sur trois octets, le numéros de banque (entre 1 et NBANK \$618C). Dans tous les pointeurs délimitent la zone utilisée.

mémoire. Les derniers étant un cas ces deux do

oms
des entrées
paramètres d'entrée

: COPY0 , COPY1

: 12, 13

: Registre X du 6809E Pointe fichier source.

Registre Y du 6809E Pointe fichier destination.

tres X et Y pointent sur une zone de 20 octets:

octets 0-7 nom
octets 8-10 extension
octet 10 commande
octet 19 numéro de drive.

DEBZON (\$616B-\$616C) Zone mémoire de travail.

FINZON (\$616D-\$616F) Fin de cette zone.

: SWPFLG (\$619D) Flag: doit-on swapper ?

No
Co
Pa

Les regist

Paramètres de retour

n fichier

Destruction d'u

VIII

: 14

: DK.DRV (\$6049) Numéro de drive

11 caractères.

8 octets pour le nom

qui contient une chaîne de caractères de 11 octets.

qui contient une chaîne de caractères de 11 octets.

qui contient une chaîne de caractères de 11 octets.

Nom

Code d'entrée

Paramètres d'entrée

Changement de nom d'un fichier

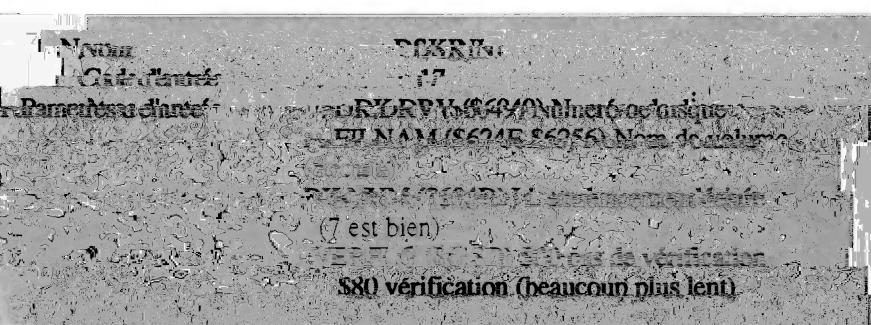
Nom	: NAME
Code d'entrée	: 15
Paramètres d'entrée	: Registre X du 6809E Pointe fichier ancien nom. Registre Y du 6809E Pointe fichier prochain nom
	Intégration

X comme Y pointent sur une zone de 20 octets:

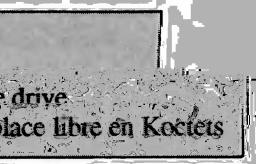
octets 0-7	date
octets 8-10	extension
octets 11-18	commentaire
octet 19	numéro de drive

EXTRAMON vérifie que le nouveau nom n'est pas déjà présent sur la disquette. Lors du changement de nom, le commentaire du fichier est conservé si le nouveau commentaire commence par 0. La date du fichier est conservée (TO8+ et TO9+ uniquement).

Initialisation d'une disquette



Place libre sur une disquette



Taille d'un fichier

Nom	: LOF
Codé d'entrée	: FCBNUM (\$6244) Numéro logique de fichier
Paramètres d'entrée	: FAC (\$614E) Résultat en entier 16 bits
Paramètres de retour	(FACMO(\$6150)) ou en réel 4 selon la taille, pour le courant il faut tester VAL.TYP (2 ou 4)

des fichiers à accès direct, c'est le nombre d'enregistrements du
est rendu. En séquentiel, c'est le nombre de secteurs du fichier.

Formule de calcul pour l'accès direct :

$$LOF := (NBOct * NBsecteur - Inutiles) / RLEN$$

BOct = Nombre d'octets par secteur

Bsecteur = Nombre de secteurs du fichier

Inutiles = Nombre d'octets inutiles du dernier secteur

Dans le cas
fichier qui e

Avec:

NO

IN

TO9 en double densité EXTRAMON prend NBOct à 256
32, donc des petits chiffres de calcul... Ce problème n'existe
TO9+.

Attention: Sur le TO
Octets au lieu de 256
plus sur TO8 et TO

Enregistrement courant

: LOC
: 10
: (\$6244) Numéro logique de fichier
: C (\$6150-\$6151) Résultat en entier 16 bits.
: C rend le numéro de l'enregistrement courant un fichier à accès direct. Sur un fichier à accès séquentiel, c'est le numéro du secteur courant qui est rendu.

Nom	: LOC
Codé d'entrée	: FCBNUM
Paramètres d'entrée	: FAC (\$614E)
Paramètres de retour	: FACMO (\$6150)
Effet	sur le TO

Exemple d'utilisation

Le programme ci-dessous représente une application simple du DOS en assembleur. Son but est d'afficher à l'écran le nom d'une disquette :

	ORG	\$A000	
EXTRA	EQU	\$EC0C	
PUTC	EQU	\$E803	
SECBUF	EQU	\$6197	
DK.DRV	EQU	\$6049	
RDVOL	EQU	21	
	LDX	#NBUF	Initialisation du pointeur.
	STX	SECBUF	SECBUF sur NBUF.
	LDB	#01	Initialisation d'EXTRAMON.
	JSR	EXTRA	-
	CLRA		
	STA	DK.DRV	Numéro de drive 0
	LDB	#RDVOL	Recherche du nom de disque.
	JSR	EXTRA	-
	LDX	#NOM	Affichage.
REC	LDB	,X+	-
	JSR	PUTC	-
	CMPX	#FBUF	-
	BNE	REC	-
	SWI		
NOM	FCC	/NOM DU DISQUE:/	
NBUF	RMB	8	
FBUF	EQU	*	
	END		

6. L'éditeur

Cette routine permet d'utiliser un éditeur ayant toutes les fonctionnalités de l'éditeur BASIC (insertion, effacement, déplacement curseur, etc.). Il fonctionne

fenêtre courante, nous vous conseillons de vous reporter à l'étude de la routine PUTC du moniteur et sur ses séquences d'échappements US pour fixer cette fenêtre (page 175)

En entrée l'appelant fournit un buffer, en sortie il reçoit la ligne lue. L'éditeur teste (entre autres) l'octet IWTFLG. Dans le cas où ce dernier est différent de zéro, on sort de l'éditeur avec un tampon vide. Ceci permet quelques fantaisies comme par exemple reprendre la main sur une touche fonction ! Pour ce faire, le registre IWTFLG peut être modifié dans une routine d'interruption ou dans l'indirection de GETC du moniteur.

Il est également possible de demander à l'éditeur de prendre un texte pointé par DEFTXT à la place de l'entrée clavier, le texte devant se terminer par \$00. Pour ne pas avoir de texte par défaut, il est recommandé de pointer DEFTXT sur un \$00.

A titre d'exemple, citons l'instruction AUTO du BASIC qui fonctionne selon ce principe. En entrant dans l'éditeur, DEFTXT pointe sur le numéro de ligne à afficher; ainsi ce numéro de ligne est écrit à l'écran comme si l'utilisateur l'avait frappé.

Nom	: EDIT
Code d'entrée	: 22
Paramètres d'entrée	: Registre X du 6809E. Adresse du tampon.
	: Registre Y du 6809E. Taille du tampon (dernier octet utile).
Paramètre de sortie	: DEFTXT (\$61E0-\$61E1) Pointe sur un texte se substituant à l'entrée clavier.
Effets	: IWTFLG (\$62A9) Sémaphore de sortie rapide
	: Néant
	: L'entrée est remplie lorsque la touche ENTREE est appuyée. La fin de la ligne se reconnaît par un \$0D. Les accents sont codés avec les codes de caractères de l'ASCII.

7 L'interpréteur musical

La routine PLAY est à l'extramondeur ce que l'instruction PLAY est à BASIC. C'est dire sa facilité d'utilisation ! Après avoir précisé dans l'accumulateur A la longueur de la chaîne à jouer et pointé par le registre Y l'adresse où elle se trouve, il suffit d'appeler la routine PLAY pour que vos oreilles mélomanes jouissent de vos talents de compositeur. La syntaxe de la chaîne interpréter, son contenu, ses paramètres ainsi que ses valeurs par défaut sont rigoureusement les mêmes que pour l'instruction PLAY du BASIC (Octet de durée, tempo, etc.)

Paramètres de retour :
Accumulateur A du 6809 E
Néant : Exécute la mélodie désignée par Y

Exemple

```
TITLE EXMUSIC
ORG $A000
EXTRA EQU SECOC
RESETW EQU 01
```

```
EQU * RESET GENERAE
LDB #RESETV
JSR EXTRA
```

prog étudie
longeur chaîne

LDA #30
LDY #MUSIC
LDB #PLAY
JSR EXTRA

RCC: 03DOREMIFASOLASL
ACC: 04DOREMIFASOLASL
419605D0Z

FLAG

FLAG1

MUSIC

RCC

END

8. Les messages d'erreur en anglais

Les messages d'erreur générés sous BASIC représentent une suite de chaînes de caractères qui peuvent être appelés par l'extramondeur. La procédure est la suivante:

- Tout d'abord on implante dans l'accumulateur A le numéro du message d'erreur dont on désire l'affichage (par exemple 02 pour "Syntax Error"),
- Ensuite il faut pointer par le registre d'index X un buffer où sera rangée la chaîne de caractères correspondante.
- Enfin vous appelez la routine ERRMSG qui implantera le message dans le buffer pointé.

Notez que la routine ne se charge pas de l'affichage. Ainsi, dans l'exemple proposé ci-dessous nous utilisons la routine PUTC ("Affichage des caractères alphanumériques, page 163) dans une boucle, afin de transférer sur l'écran le contenu du buffer.

```
        : ERRMSG    :
Code d'entrée   : 20
Paramètres d'entrée : Accumulateur A du 6809 E
                    : Registre X du 6809 E
Paramètres de retour : Registre X du 6809E
Effet           : Transfert dans un buffer pointé par X, le message d'erreur
                  repéré par A.

Exemple          : Le programme ci-dessous vous offrira un spectacle que
                  j'espérai original pour vous, puisqu'il affiche une
                  trentaine de messages d'erreurs simultanément !
* Affichage des 22 derniers
erreurs du basic (du no 50 au 78)
TITLE  EXMESS
ORG   $A000
EQU   #RESET
RUTOR
SETW EQU  01
RMSG EQU  20
AC   EQU  #RESET
LDB   #RESET
JSR   EXTRA
```


Le DOS iconique

Généralités

Le DOS Iconique, appelé sur les menus "Exploitation de fichiers", est situé sur la banque 3 du slot 0 des TO8, TO9 et TO9+. Il utilise pour réaliser ses différentes manipulations de fichiers, des routines du moniteur et de l'extramoniteur. Ainsi, globalement, ses variables se situent dans les pages \$60, \$61 et \$62, ce qui implique que toute application utilisant le DOS Iconique doit laisser ces 3 pages libres.

Comme toutes routines de l'extramoniteur, le début du programme sera consacré aux initialisations des sous-ensembles concernés:

- Unités de disquettes
- Fenêtre graphique (nulle par défaut)
- Curseur graphique qui définit la position des coins gauches des tableaux générés par le DOS Iconique.
- Mise à jour du registre COULEUR (\$619F)
- Le registre CHDRAW (\$6041) doit être à 0.

Le DOS Iconique ne sauvegarde pas l'écran avant d'afficher ses fenêtres, il faudra donc prévoir un traitement adéquat dans vos programmes personnels.

Trois routines sont utilisables par une application externe:

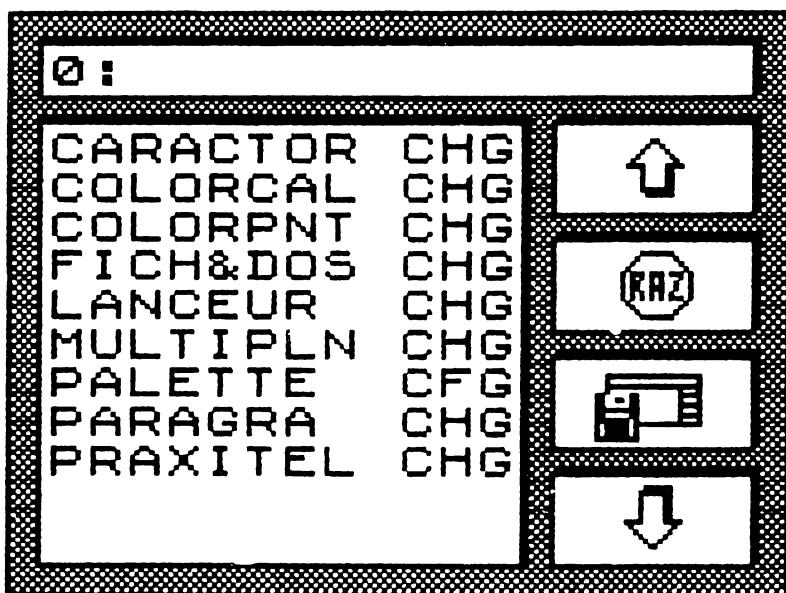
- La saisie d'un nom de fichier,
- La sélection du lecteur courant.

Ainsi, l'utilisateur peut à l'aide du crayon optique ou de la souris (si elle est en action), sélectionner un fichier, relire le catalogue et se déplacer à l'intérieur. Toutes les commandes light pen ou souris sont doublées au clavier par les touches RAZ, ENTREE, les chiffres de 0 à 4 et les flèches verticales.

Pour réaliser ces tâches, un buffer pointé par le registre d'index X doit être alloué, sa longueur étant définie par le registre Y. Si ce buffer est trop petit, une erreur "Out of Memory" sera générée.

La routine DIRR fournit un catalogue réduit (nom + extension), classé alphabétiquement, de la disquette placée dans le lecteur courant. Au préalable, les registres DK.DRV et FILNAM indiqueront respectivement le numéro de lecteur concerné et le filtre de sélection des noms de fichiers (0 étant le caractère transparent). En sortie, le registre B retourne le numéro de l'erreur. Si son contenu vaut 0, aucune erreur n'est détectée et le nom est inscrit dans le registre FILNAM.

Un buffer de 1500 octets est nécessaire pour accomplir cette routine, sachant que la fenêtre affichée à l'écran a une taille de 20 × 15 caractères.



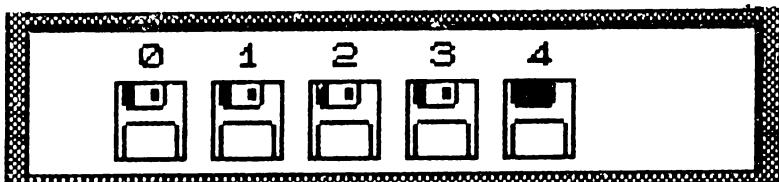
Saisie d'un nom de fichier

La routine SAISIE permet la frappe d'un nom de fichier complet constitué du nom, de l'extension et du commentaire. Le registre FILNAM contient le nom par défaut proposé à l'utilisateur suivi de l'extension et du commentaire (8+3+8 caractères).

Nom	PARAGRA	CHG	
Commentaire			
OK	<input type="checkbox"/>	Annuler	<input checked="" type="checkbox"/>

Sélection du lecteur courant

La routine SELDEV permet de sélectionner le lecteur courant. Le registre DK.DRV contient le numéro du lecteur à mettre en évidence. Un buffer de 100 octets est nécessaire. La taille de la fenêtre affichée est de 24 × 11 caractères.



Appel au DOS Iconique

L'appel de l'une des routines décrites ci-dessus se fait via la routine COMS du moniteur. Pour de plus amples détails, veuillez vous reporter au chapitre "Commutation des mémoires ROM", page 222.

Exemple:

LDX	#\$B000	Début du buffer
LDY	#1700	Longueur de la zone (1700 octets)
LDA	#03	Appel du slot 0, banque 3
LDU	#ROUTINE	Point d'entrée de la routine ex \$3FC1 pour DIRR
JSR	COMS	
TSTB		
BNE	ERROR	
OK	EQU	*

Il conviendra d'ajouter au début du programme les initialisations des registres concernés par la routine appelée. Vous trouverez ci-dessous un résumé des équates du DOS Iconique.

DK.DRV	EQU	\$6049	Numéro de lecteur courant
SECBUF	EQU	\$6197	Pointer de buffer disque
FATPTR	EQU	\$6199	Pointer de buffer FAT
FILNAM	EQU	\$624F	Nom de fichier courant
CHDRAW	EQU	\$6041	Caractère graphique
COULEUR	EQU	\$619F	Couleur courante
EXTRA	EQU	\$EC0C	Point d'entrée d'extramon
COMS	EQU	\$EC03	Point d'entrée de commutation de slot
DIRR	EQU	\$3FC1	Point d'entrée du catalogue réduit
SAISIE	EQU	\$3FC4	Point d'entrée de SAISIE
SELDEV	EQU	\$3FC7	Point d'entrée de SELDEV

10. Informations complémentaires

Exramon sous BASIC 512

Le BASIC 512 disponible sur les TO8 et TO9+, initialise automatiquement l'extramoniteur. En conséquence, vos programmes personnels appelant extramon à partir du BASIC 512 n'ont pas à réaliser ce traitement. Si vous désirez récupérer les erreurs éventuelles, il faut rediriger le vecteur de rattrapage d'erreur ZPERR (\$6185) de la manière suivante:

```
SAVSTK EQU $6175
LDS SAVSTK
PULS A,DP,X,Y,U,PC
```

Dans le cas contraire, c'est le message d'erreur BASIC qui sera affiché.

Les numéros de fonctions ou routines d'extramon

<u>RESETC</u>	EQU	0	reset à froid
<u>RESFTW</u>	EQU	1	reset à chaud
FCBINI	EQU	2	init d'un FCB
OPEN	EQU	3	ouverture
PRINT	EQU	4	output
INPUT	EQU	5	input
CLOSE	EQU	6	close
PUTGET	EQU	7	accès direct
DIR0	EQU	8	catalogue
DIR1	EQU	9	catalogue suite
BACKUP0	EQU	10	backup
BACKUP1	EQU	11	backup suite
COPY0	EQU	12	copie
COPY1	EQU	13	copie suite
KILL	EQU	14	destruction d'un fichier
NAME	EQU	15	renomme un fichier
DSKF	EQU	16	calcul place libre
DSKINI	EQU	17	initialise la disquette
LOF	EQU	18	taille d'un fichier
LOC	EQU	19	adresse écriture dans fichier

ERRMSG	EQU	20	rend erreur en clair
RDVOL	EQU	21	va lire le nom du disque
EDIT	EQU	22	l'éditeur plein écran
PLAY	EQU	23	l'interpréteur musical
CIRCLE	EQU	24	dessin du cercle ou ellipse
PSETXY	EQU	25	écrit un point
LINE	EQU	26	trace une ligne
BOX	EQU	27	trace un rectangle
CHOIX	EQU	28	initialisation mode graphique
PAINT	EQU	29	remplissage d'une surface
MIG	EQU	30	l'interpréteur graphique
TRACE	EQU	31	tracé de tortue
ANIME	EQU	32	liberté de la tortue
SHOW	EQU	33	allumage de la tortue
HEAD	EQU	34	direction de la tortue
ROT	EQU	35	rotation de la tortue
ZOOM	EQU	36	taille de la tortue
FWD	EQU	37	avance de la tortue
MOVE	EQU	38	déplacement de la tortue
INITORTUE	EQU	39	initialise une tortue
CMPTORTUE	EQU	40	compile une forme de tortue
SGN	EQU	41	signe
INT	EQU	42	entier
ABS	EQU	43	valeur absolue
SQR	EQU	44	racine carrée
LOG	EQU	45	logarithme népérien
EXP	EQU	46	exponentielle
COS	EQU	47	cosinus
SIN	EQU	48	sinus
TAN	EQU	49	tangente
FRCTYP	EQU	50	force le type
FIXER	EQU	51	troncature
FRND	EQU	52	valeur aléatoire
NEGGO	EQU	53	négation
ADDGO	EQU	54	addition
SUBGO	EQU	55	soustraction
MULTGO	EQU	56	multiplication
DIVGO	EQU	57	division réelle
EXPGO	EQU	58	exponentiation
IMODO	EQU	59	reste de la division entière
IDIVO	EQU	60	division entière
MOVFM	EQU	62	FAC := mémoire
MOVMF	EQU	63	mémoire := FAC
MOVAF	EQU	64	ARG := FAC
FIN	EQU	65	conversion ASCII ==> binaire
PUFOUT	EQU	66	C.binaire ==> ASCII décimal
HOFOUT	EQU	67	C.binaire ==> ASCII héxa/octal

***POUR TO8 ET TO9+ UNIQUEMENT:**

ATN	EQU	68	arctangente
CODE	EQU	69	code et décode image
INICACHE	EQU	70	cache disque
NEWBACKUP	EQU	71	backup
NEWCOPY	EQU	72	copie

Les equates d'extramon

******* MODES D'OUVERTURE POUR LA ROUTINE OPEN *******

M.SOI	EQU	\$10	ouverture en input séquentiel
M.SQO	EQU	\$20	ouverture en output séquentiel
M.RND	EQU	\$40	ouverture en direct (I/O)

******* LES OBJETS TORTUES *******

TX	EQU	6	position de la tortue en X
TY	EQU	9	position de la tortue en Y
TROT	EQU	12	rotation de la tortue
TTAI	EQU	13	taille de la tortue
TDIR	EQU	14	direction de la tortue
TFORME	EQU	16	forme de la tortue

******* L'ACCUMULATEUR FLOTTANT *******

DBLFLG	EQU	\$6103	flag de double précision
VALTYP	EQU	\$6105	indicateur de type
FAC	EQU	\$614E	accumulateur
FACEXP	EQU	\$614E	exposant
FACHO	EQU	\$614F	octet fort de la mantisse
FACMO	EQU	\$6150	octet moyen de la mantisse
FACLO	EQU	\$6151	octet faible de la mantisse
DFACHO	EQU	\$6152	4 octets de plus pour double précision
DFACMH	EQU	\$6153	
DFACML	EQU	\$6154	
DFACLO	EQU	\$6155	
FACSGN	EQU	\$6156	signe de FAC (0 ou -1) quand non codé

*****LES ARGUMENTS FLOTTANTS (NON CODES)*****

ARGEXP	EQU	\$6159	
ARGHO	EQU	\$615A	
ARGMO	EQU	\$615B	
ARGLO	EQU	\$615C	
DARGHO	EQU	\$615D	4 octets de plus pour double précision
DARGMH	EQU	\$615E	
DARGML	EQU	\$615F	
DARGLO	EQU	\$6160	
ARGSGN	EQU	\$6161	
*			
DEBZON	EQU	\$616B	Début et fin de zone tampon pour
FINZON	EQU	\$616E	EXTRAMON
EOFFLG	EQU	\$6178	flag fin de fichier zéro - non fini non zéro - fini

***** TEMPORAIRES POUR PRINT USING*****

DPWID	EQU	\$617A	
FLDWID	EQU	\$617B	
PUMASK	EQU	\$617C	
ZPERR	EQU	\$6185	rattrapage d'erreur d'EXTRAMON BASIC l'initialise à ERROR dans CLEAR
RSKCHG	EQU	\$6189	Flag de risque de changement de disque
NBANK	EQU	\$618C	nombre de banques accessibles

***** VARIABLES LIEES AUX DISQUES *****

VERFLG	EQU	\$618D	pour VERIFY ON ou OFF
NAMSEC	EQU	\$618E	le secteur du catalogue contenant le nom recherché.
NAMSLT	EQU	\$618F	un pointeur vers le slot dans le secteur (voir NAMSEC), ou zéro si le nom n'a pas été trouvé.

CARCOU	EQU	\$6196	Le caractère que DFCHRI vient de lire.
			SECBUF et FATPTR doivent être positionnés avant le 1er appel au DOS sous peine d'erreur.
SECBUF	EQU	\$6197	Un pointeur vers le buffer de lecture d'un secteur
FATPTR	EQU	\$6199	pointeur vers la zone où l'utilisateur veut ranger les FATs (DSBs)
DSBLEN	EQU	6+2*80	
SWPFLG	EQU	\$619D	un flag pour dire que l'on veut un

***** VARIABLES GLOBALES NECESSAIRES AU GRAPHIQUE *****

COULEUR	EQU	\$619F	
TRATYP	EQU	\$61A0	type de tracé 0 pour normal 1 normal sans couleur 2 en ou exclusif
XXXX	EQU	\$61A1	
YYYY	EQU	\$61A3	le curseur graphique.
XL	EQU	\$61A5	La fenêtre graphique
YB	EQU	\$61A7	
XR	EQU	\$61A9	de XLeft, YBottom
YT	EQU	\$61AB	à XRight, YTop.

***** TEMPORAIRE POUR L'EDITEUR *****

DEFTXT	EQU	\$61E0	pointeur vers du texte à afficher
--------	-----	--------	-----------------------------------

***** VARIABLES LOCALES AU TRACE D'ELLIPSES *****

FILFLG	EQU	\$61EF	doit-on remplir l'ellipse ou le rectangle...
AXEV	EQU	\$61F0	axe vertical.
AXEH	EQU	\$61F1	axe horizontal.
CAMFLG	EQU	\$61F2	camembert ?
ALPHA1	EQU	\$61F3	
ALPHA2	EQU	\$61F7	

***** VARIABLES LOCALES AU CODAGE ET AU DECODAGE

XOCOD	EQU	\$61D6	extrémités du rectangle
YOCOD	EQU	\$61D7	
X1COD	EQU	\$61D8	
Y1COD	EQU	\$61D9	

***** DIVERS de \$6200 à \$62FF *****

TYPDSK	EQU	\$6219	Type de contrôleur
TABDEN	EQU	\$621A	table des densités par disque
MAXMOD	EQU	\$6223	
FCBNUM	EQU	\$6244	numéro du FCB courant
RLEN	EQU	\$6247	longueur de l'enregistrement du fichier à accès direct.
PUTFLG	EQU	\$6249	pour distinguer PUT de GET !
FILMOD	EQU	\$624B	mode du fichier (OPEN).
FILTYP	EQU	\$624C	type de fichier. 0 = BASIC program. 1 = BASIC data file. 2 = machine language file.
ASCFLG	EQU	\$624D	Flag ASCII. 0 = fichier non ASCII. FF = fichier ASCII.
FILNAM	EQU	\$624F	buffer nom de fichier.
FILEXT	EQU	\$6257	buffer extension nom de fichier
OPTBUF	EQU	\$625A	buffer de descriptions des options.
MACP	EQU	\$627D	le pointeur vers le motif de peinture.
WITH	EQU	\$6288	flag avec ou sans couleur.
IWTFLG	EQU	\$62A9	pour l'éditeur, lorsque ce flag devient <> de 0, on sort sans réfléchir !!!
PWD	EQU	\$67A1	pour l'OPEN en mode direct

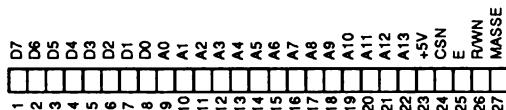
Annexe

Connectique

Les figures suivantes décrivent les interconnexions accessibles à l'utilisateur par l'intermédiaire des prises et fiches des unités centrales TO9, TO8, TO9+.

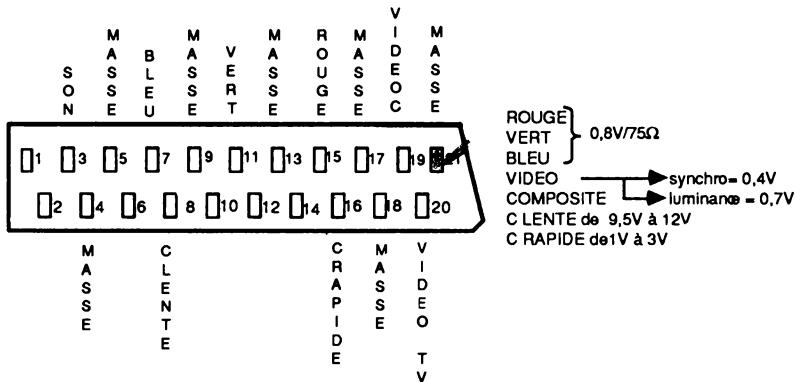
Chaque dessin correspond à une vue de face du connecteur, côté utilisation.

Connecteur cartouche TO9, TO8, TO9+

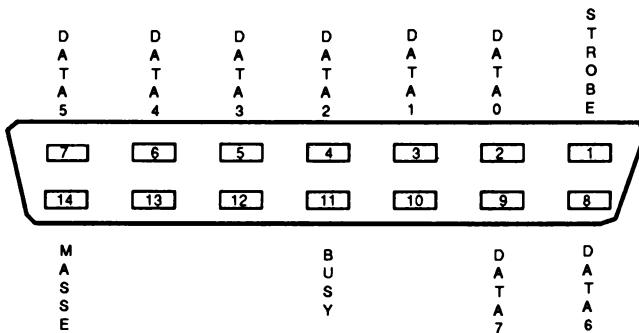


Tous les signaux de ce connecteur sont compatibles TTL

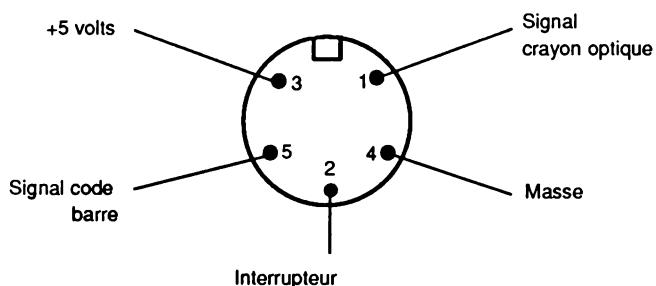
Prise péritel TO9, TO8, TO9+



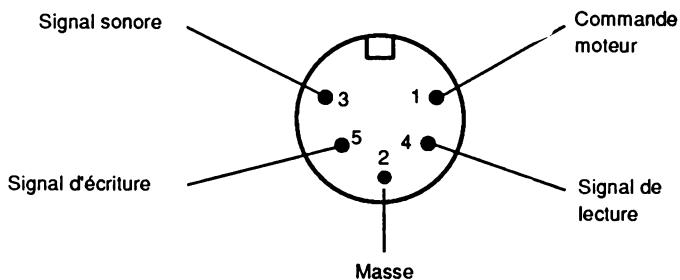
Connecteur imprimante type "Centronics" TO9, TO8, TO9+



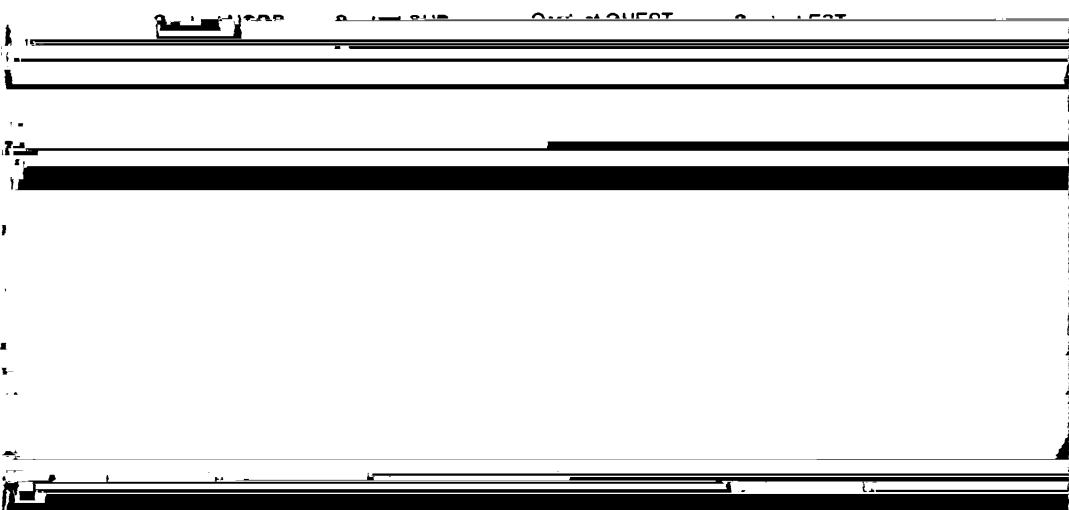
Connecteur crayon optique TO9, TO8, TO9+



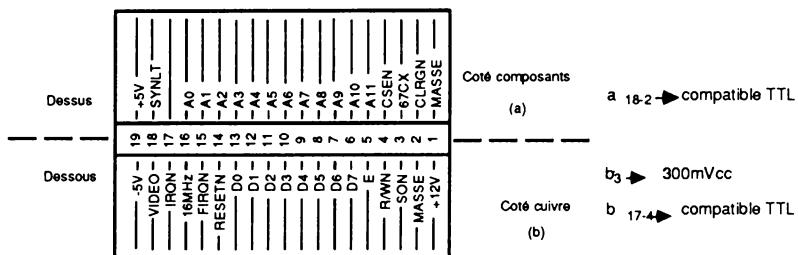
Connecteur magnétophone TO9, TO8, TO9+



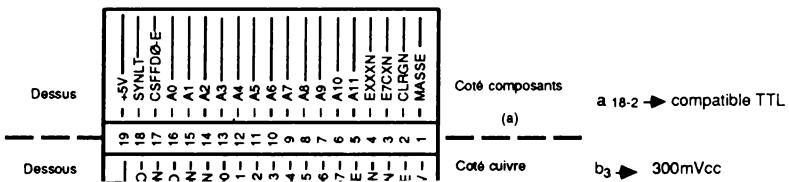
Connecteur manettes de jeux/souris TO9, TO8, TO9+



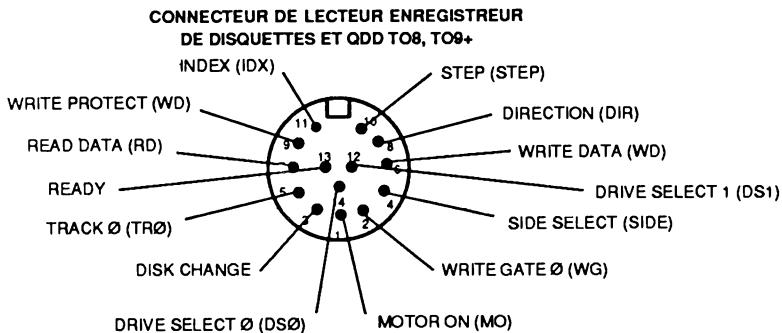
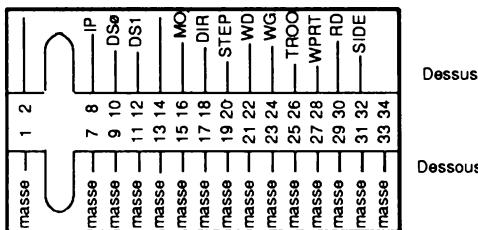
Connecteur extension (contrôleurs) TO9



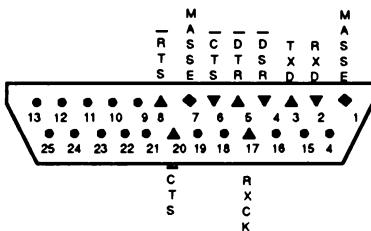
Connecteur polyvalent ou universel TO8, TO9+



Connecteur drive externe TO9



Connecteur RS 232 TO9+



Connecteur de raccordement à la ligne PTT (TO9+)



T2, T1, L2, L1

Page Blanche

TO8 D

Le TO8 D est une nouvelle version étendue du TO8 dont la principale différence réside dans l'adjonction d'un lecteur enregistreur de disquettes (3,5 pouces).

Caractéristiques techniques

- Electronique

- Microprocesseur 6809E (microprocesseur principal)
- Microprocesseur 6804 (microprocesseur contrôleur de clavier)
- RAM : 256 Ko extensible à 512 Ko
- ROM : 16 Ko pour le moniteur et le contrôleur de disquettes
64 Ko BASIC 1.0. et BASIC 512
- Gate array (circuit prédiffusé) "page mode" (d'affichage, gestion de mémoire)
- Gate array "contrôleur de disquettes"
- Circuit 6821 contrôleur jeux et musique
- Circuit 6821 contrôleur d'imprimante
- Palette EF 9369 (choix de 16 couleurs parmi 4096)
- Alimentation à découpage au secondaire.

- Affichage : 8 modes

Mode	Nombre de caractères	Nombre de points	Nombre de couleurs
TO7	40 x 25	320 x 200	16
80 colonnes	80 x 25	640 x 200	2
BIT MAP 4	40 x 25	320 x 200	4
PAGE 1	40 x 25	320 x 200	2
PAGE 2	40 x 25	320 x 200	2
Superposition	40 x 25	320 x 200	3
BIT MAP 16	20 x 25	160 x 200	16
Quadruple superposition	20 x 25	160 x 200	5

- Connecteurs

- Connecteur de cartouche TO7-70 ou TO9 (version verticale)
- Fiche DIN magnétophone : compatible avec TO7 ou TO9 (vitesse transmission : 900 bauds)
- Fiche DIN crayon optique : compatible TO ou MO
- 2 SUBDS X 9 broches : manettes de jeu
souris Thomson (connexion MSX, modèle ATARI)
- Prise scart pour téléviseur couleur ou moniteur
- Fiche DIN 14 broches : lecteur de disque externe, disquettes 5"25, 3"5
- Fiche cinch son : système HIFI
- Prise HF pour téléviseur ou standard PAL uniquement pour la version export
- Connecteur polyvalent : extensions RS-232, IEEE, incrustation, modem.

- Software

- 16 Ko ROM : moniteur du contrôleur de disquettes
- 64 Ko ROM : BASIC 512, BASIC 1.0., choix de couleurs, Extra-moniteur.

- Clavier

- 81 touches : 58 touches (machine à écrire)
pavé numérique de 12 touches
6 touches de contrôle curseur
5 touches de fonction (doublées par "shift").

Organisation mémoire

Adresses en hexadécimal

- 0000-3FFF - Espace mémoire cartouche
- 4000-5F3F - 2 banques de 8 000 octets pour la mémoire écran
- 6000-60FF - Page 0 du moniteur
- 6100-9FFF - Espace mémoire utilisateur
- A000-DFFF - 16 Ko de banques ou pages commutables
- E000-E7AF - ROM : 2 banques de 1,9 Ko chacune pour le contrôleur de disquettes
- E7B0-E7BF - Libre (non compatible avec TO7, TO7-70, TO9, MO6)
- E7C0-E7C7 - Réservé pour le circuit PIA horloge 6846
- E7C8-E7CB - Réservé pour le circuit 6821 PIA système et imprimante
- E7CC-E7CF - Réservé pour le circuit 6821 PIA musique et jeux
- E7D0-E7D7 - Réservé pour le circuit contrôleur de disquettes
- E7D8-E7D9 - Sélection de disquettes
- E7DA-E7DB - Réservé pour le circuit de palette
- E7DC - Réservé pour le gate array "mode page" (registre d'affichage)
- E7DD - Réservé pour le gate array "mode page" (registre de configuration)
- E7DE-E7DF - Libre
- E7E0-E7E3 - Non utilisé (ancien contrôleur de communication)
- E7E4-E7E7 - Réservé pour le gate array "mode page" (registres système et crayon optique)
- E7E8-E7EB - Extension RS232 (RF57-932) externe
- E7E0-E7F7 - Extension IEEE
- E7F8-E7ED - Extension MODEM
- E800-FFCF - ROM moniteur
- FFD0-FFEF - Espace libre pour utilisation future
- FFF0-FFFF - Vecteur d'interruption et de RESET.

Le moniteur du TO8 D est parfaitement conforme au moniteur du TO8. Nous invitons le lecteur à se reporter aux parties 5 et 6 de l'ouvrage pour l'accès aux divers points d'entrée.

Les auteurs.

**Imprimé en France par Pollina, 85400 Luçon - N° 9797 — Dépôt légal : janvier 1988
N° d'Éditeur : IN 44622 - II**