

BRÜCKMANN-SCHIEB

MICRO APPLICATION

10

AMSTRAD

**LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE
CPC 6128, 664 & 464**



UN LIVRE DATA BECKER

BRÜCKMANN-SCHIEB

MICRO APPLICATION

10

AMSTRAD

**LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE
CPC 6128, 664 & 464**



UN LIVRE DATA BECKER

Distribué par MICRO APPLICATION
13 RUE SAINTE CECILE
75009 PARIS

et également

EDITIONS RADIO
3 rue de l'Eperon
75006 PARIS

(c) Reproduction interdite sans l'autorisation de MICRO APPLICATION.

"Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (loi du 11 mars 1957, alinéa 1er de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelques procédés que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à l'utilisation collective d'une part, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration".

ISBN 2-86899-022-3

Copyright (c) 1985 DATA BECKER
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf
Allemagne de l'Ouest

Copyright (c) Traduction française 1985 MICRO APPLICATION
13 Rue Sainte Cécile
75009 PARIS

Traduction Française et mise en pages assurées par Pascal HAUSSMAN

Edité par Frédérique BEAUDONNET
Philippe OLIVIER

TABLE DES MATIERES

Chapitre 1: Introduction à la programmation du DDI-1

1.1	Qu'offre un lecteur de disquette?.....	1
1.2	La disquette.....	4
1.2.1	L'évolution.....	4
1.2.2	La disquette fournie.....	7
1.3	Quelques notions sur CP/M.....	8
1.3.1	Qu'est-ce que CP/M?.....	8
1.3.2	Charger et lancer CP/M.....	8
1.3.3	Formatage des disquettes.....	9
1.3.4	Copie sous CP/M.....	13
1.3.5	Copie avec deux lecteurs de disquette.....	16
1.3.6	DISCCHK - vérification des disquettes.....	16
1.3.7	Formats de formatage spéciaux.....	17
1.3.8	Instructions transitoires et résidentes.....	19
1.3.9	Copie de fichiers avec Filecopy.....	20
1.3.10	Les Jokers (wild cards).....	21
1.3.11	L'instruction DIR.....	23
1.3.12	L'instruction ERA.....	23
1.3.13	L'instruction REN.....	24
1.3.14	L'instruction TYPE.....	24
1.3.15	Commutation du lecteur de disquette standard.....	24
1.3.16	L'instruction PIP.....	25
1.3.17	L'instruction STAT.....	26
1.3.18	BOOTGEN.....	27
1.3.19	MOVCPM et SYSGEN.....	27
1.3.20	SETUP.....	28
1.3.21	AMSDOS.....	28
1.4	LE TRAVAIL AVEC AMSDOS.....	29
1.4.1	Qu'est-ce qu'AMSDOS?.....	29
1.4.2	LOAD et RUN.....	30
1.4.3	Les instructions de fichier.....	34
1.4.4	Les instructions AMSDOS supplémentaires.....	40
1.5	Sauvegarde séquentielle de données.....	50
1.5.1	Qu'est-ce que la sauvegarde séquentielle de données?....	50
1.5.2	La programmation des fichiers séquentiels.....	53
1.5.3	Fichiers séquentiels et tableaux.....	60
1.5.4	Différences entre PRINT# et WRITE#.....	67
1.5.5	Différences entre INPUT# et LINE INPUT#.....	72

Chapitre 2: Programmation disquette avancée

2.1 Les vecteurs du DOS.....	76
2.1.1 DISK IN OPEN.....	78
2.1.2 DISK IN CLOSE.....	81
2.1.3 DISK IN ABANDON.....	81
2.1.4 DISK IN CHAR.....	81
2.1.5 DISK IN DIR.....	82
2.1.6 DISK RETURN.....	84
2.1.7 DISK TEST EOF.....	84
2.1.8 DISK OUT OPEN.....	85
2.1.9 DISK OUT CLOSE.....	87
2.1.10 DISK OUT ABANDON.....	88
2.1.11 DISK OUT CHAR.....	88
2.1.12 DISK OUT DIRECT.....	89
2.1.13 DISK OUT CATALOG.....	90
2.1.14 Le détournement (patching) des vecteurs.....	90
2.2 Les extensions d'instruction de l'AMSDOS.....	93
2.2.1 Programmation des extensions en assembleur.....	93
2.2.2 Les instructions "cachées" de l'extension d'instruction.	98
2.2.2.1 L'instruction &81 Message on/off.....	98
2.2.2.2 L'instruction &82 Paramètres de lecteur.....	99
2.2.2.3 L'instruction &83 Paramètres de format disque...	101
2.2.2.4 L'instruction &84 Lire secteur.....	102
2.2.2.5 L'instruction &85 Ecrire secteur.....	106
2.2.2.6 L'instruction &86 Formater piste.....	106
2.2.2.7 L'instruction &87 Chercher piste.....	109
2.2.2.8 L'instruction &88 Tester lecteur.....	109
2.2.2.9 L'instruction &89 Retry count.....	110
2.3 Les messages d'erreur des routines disque.....	111

Chapitre 3: Technique du lecteur et de la disquette

3.1 Le controller du lecteur de disquette.....	114
3.1.1 Description de l'électronique du controller disque.....	116
3.1.2 Le FDC 765.....	119
3.1.2.1 L'affectation des connexions du FDC.....	120
3.1.2.2 La programmation du FDC 765.....	127
3.1.2.3 Les registres d'état du FDC 765.....	146
3.1.2.4 L'emploi du FDC 765 sur le CPC.....	154
3.2 La structure de la disquette.....	156
3.2.1 Les trois formats de disquette.....	156
3.2.1.1 Le format standard CPC ou format système.....	156
3.2.1.2 Le format de données.....	157
3.2.1.3 Le format IBM.....	157
3.2.2 La structure du catalogue.....	158
3.2.3 La structure des fichiers.....	163
3.2.4 L'enregistrement physique des données.....	165
3.2.4.1 MF, MFM, bits et magnétisation.....	165
3.2.4.2 GAPS, IDs et Adress Marks.....	171

Chapitre 4: La ROM et la RAM de l'AMSDOS

4.0 La ROM et la RAM de l'AMSDOS.....	178
4.1 La RAM système de l'AMSDOS.....	178
4.2 Le listing de la ROM de l'AMSDOS.....	II 1

Chapitre 5: Programmes et astuces pour le DDI-1

5.1 Erreur avec MERGE et CHAIN MERGE.....	II 120
5.2 Messages d'erreur - la routine d'interception des erreurs...	II 124
5.3 Gestion de fichiers relatifs.....	II 142
5.4 Le programme de gestion de fichier.....	II 165
5.5 Le moniteur de disque.....	II 181
5.6 La gestion de disquette.....	II 190

Chapitre 6 : Différence entre les divers ordinateurs CPC II 200

CHAPITRE 1: INTRODUCTION A LA PROGRAMMATION DU DDI-1

1.1 QUE PERMET DE FAIRE UN LECTEUR DE DISQUETTE?

L'Amstrad CPC 464 est une machine très appréciée qui se distingue par son bon rapport possibilités/prix. Elle est livrée avec un lecteur de cassette intégré.

Depuis peu existe également sur le marché l'Amstrad CPC 664, compatible vers le bas, qui possède un lecteur de disquette intégré. Le CPC 664 est en outre doté d'un autre clavier et son Basic a été étendu de quelques instructions.

Les deux versions (comme d'ailleurs tout autre ordinateur) ne disposent cependant que de ce qu'on appelle une mémoire fugitive; les données et programmes entrés dans l'ordinateur sont perdus dès qu'on coupe le courant. Pour pouvoir conserver ces informations, on a besoin de mémoires externes telles par exemple qu'un lecteur de cassette.

Les informations dans l'ordinateur sont alors converties en impulsions magnétiques et écrites sur cassette. Le procédé technique se présente exactement comme celui utilisé dans votre chaîne stéréo. Si vous écoutez une bande magnétique sur laquelle vous avez sauvegardé un programme, vous n'entendrez que des sons aigus assez désagréables.

Vous avez certainement découvert, à la lecture du manuel d'utilisation de la machine, que vous pouvez écrire sur la cassette avec deux vitesses différentes. Lors de la lecture, l'ordinateur adapte automatiquement sa vitesse de lecture à la vitesse utilisée lors de l'écriture. SPEED WRITE vous permet d'obtenir une vitesse d'écriture du lecteur de cassette de 1000 ou de 2000 bauds. Que signifie Baud? Baud est mis pour "bits par seconde". 1000 bauds signifie donc que l'ordinateur écrit, et lira plus tard, 1000 bits par seconde sur la cassette. 1000 bits, c'est-à-dire $1000/8$, soit 125 octets par seconde. Avec 2000 bauds, ce sont 250 octets qui seront écrits ou lus par seconde. Pourquoi ne travaillerait-on donc pas toujours avec une vitesse de 2000 bauds? Tout simplement parce qu'à cette vitesse le danger d'une erreur de lecture/écriture est plus grand et que vous risquez de ne pas retrouver lors de la lecture la même chose que ce que vous aviez écrit. Vous voyez certainement ce que cela signifie.

Un lecteur de disquette présente l'avantage de permettre une seconde tentative de lecture lorsqu'une erreur de lecture s'est produite. Normalement, ce sont jusqu'à 10 tentatives de lecture d'un secteur qui seront effectuées avant que ne soit donné le message indiquant que le secteur n'est pas lisible. Un secteur est la plus petite unité pouvant être appelée sur la disquette. Sur votre lecteur de disquette, un secteur comprend 512 octets. Sur un lecteur de cassette, seul un dispositif mécanique compliqué permettrait de faire rembobiner la bande par programme, sans quoi aucune nouvelle tentative de lecture n'est possible. Mais sur l'Amstrad, même cela n'est pas possible.

Pour une utilisation professionnelle, le lecteur de cassette convient mal, et ce pour deux raisons principales:

1. Un lecteur de cassette est beaucoup trop lent. Les programmes professionnels sont toujours plus complets et donc toujours plus longs. Il n'est pas rare qu'ils atteignent une taille de 25 Koctets, ce qui signifie qu'on doit se résoudre à un long délai d'attente lors du chargement de tels programmes. Il faut en outre le plus souvent écrire et lire également des données, ce qui nous amène déjà au second inconvénient:

2. Il est très difficile de charger des fichiers bien définis à partir de la cassette. Un fichier représente soit un programme sauvegardé, soit des données sauvegardées. Si vous avez sauvegardé plusieurs programmes sur cassette, vous devez soit, ce qui est compliqué et très peu précis, faire défiler la bande et essayer ensuite de charger le fichier, soit laisser l'ordinateur chercher le fichier voulu, ce qui signifie toutefois qu'il doit alors repasser sur tous les autres fichiers figurant sur la bande avant le fichier recherché. Vous n'avez pas sur une cassette d'accès direct à chaque fichier figurant sur la cassette. Les spécialistes parlent de "Random access".

Les informations arrivent séquentiellement, c'est-à-dire octet par octet ou caractère par caractère et vous ne pouvez commander le déroulement de cette procédure. Lorsque vous voulez lire le 10ème enregistrement d'un fichier, il vous faut d'abord lire les 9 enregistrements précédents. Avec l'accès direct, vous pouvez dire directement "Je voudrais lire le 10ème enregistrement".

Il est possible de remédier à ces inconvénients du travail sur cassette: les disquettes offrent en effet une plus grande vitesse de travail et

également une manipulation plus simple.

Sur les grosses installations, on utilise des disques durs qui sont les frères aînés des disquettes. Un disque dur peut contenir jusqu'à 50 Moctets (50 Mégas = 50 millions). Toutefois on copie aujourd'hui encore des données importantes sur les bandes magnétiques, plus lentes, lorsqu'on veut archiver des données. Les bandes magnétiques conviennent parfaitement dans ce cas car elles occupent moins de place et sont moins coûteuses.

Mais revenons au CPC et au travail sur disquette:

"Bienvenue dans le cercle des heureux possesseurs d'un AMSTRAD DDI-1. Vous verrez vite que votre décision était la bonne et vous ne regretterez pas votre investissement."

C'est ce que vous promet le manuel d'utilisation de votre lecteur de disquette AMSTRAD DDI-1. Nous voulons avec cet ouvrage vous convaincre de la justesse de cette phrase d'introduction en vous montrant les possibilités que recèle ce lecteur de disquette.

1.2 LA DISQUETTE

1.2.1 L'évolution

Il y encore quelques années, la plupart des disquettes avaient un format de 8 pouces. Ces disquettes se révélèrent cependant peu pratiques; un peu plus tard furent alors développées les disquettes 5 pouces 1/4 que l'on utilise aujourd'hui sur presque tous les ordinateurs familiaux ou personnels (IBM, Apple, Commodore, Sirius, etc...). Une révolution s'annonça avec Apple LISA et MacIntosh qui utilisent des disquettes 3 pouces et demi et le DDI-1 d'Amstrad travaille même avec des disquettes de 3 pouces. La miniaturisation avance donc visiblement également dans le domaine des mémoires externes.

Comme on produit encore très peu de disquettes trois pouces, elles sont jusqu'à présent assez chères. Mais une chute des prix ne devrait pas tarder, de sorte qu'elles ne coûteront vraisemblablement dans un an que la moitié de leur prix actuel.

Vous connaissez certainement les disquettes 5 pouces 1/4 qui se composent d'une enveloppe en plastique souple et d'un disque disposé à l'intérieur. Sur vos disquettes, ces disques sont cependant protégés, pour des raisons de sécurité, par un boîtier en plastique dur. Vous ne pouvez plus non plus atteindre avec vos doigts l'ouverture prévue pour la tête de lecture/écriture (voir figure 1 (1)). Cette ouverture est en effet dotée d'une fermeture métallique qui ne s'ouvre que lorsque la disquette est introduite dans le lecteur de disquette.

Il en va de même pour l'orifice d'index (2). Les disquettes ont un orifice d'index pour que le lecteur de disquette "sache" toujours quand une nouvelle rotation se produit. Les orifices d'index sont reconnus par un faisceau lumineux. Cet orifice permet donc en fait au lecteur de disquette de s'orienter. Il existe aussi des lecteurs de disquette qui n'ont pas besoin de cet orifice d'index mais ces lecteurs sont en général plus lents car il faut alors résoudre ce problème par programmation.

Ces deux ouvertures sont protégées par un clapet que vous pouvez, EN FAISANT TRES ATTENTION, écarter avec votre doigt. Prenez votre disquette dans la main, face B dirigée vers le haut, l'ouverture de la tête de lecture/écriture tournée vers l'extérieur. Introduisez ensuite votre ongle dans le rail de gauche jusqu'à ce que vous rencontriez un bouton en plastique blanc (3) que vous pouvez maintenant tirer vers vous jusqu'à la

butée. Vous voyez que l'orifice d'index ainsi que l'ouverture pour la tête de lecture/écriture sont maintenant libérés. Examinez maintenant directement la véritable disquette sur laquelle sont stockées les informations. Mais ne la touchez surtout pas avec vos doigts! Au milieu se trouve l'orifice de commande par lequel la disquette est prise et tournée. Si vous faites maintenant, avec beaucoup de précautions, pivoter la disquette avec votre autre main, vous pourrez voir également l'orifice d'index. Refermez maintenant la disquette, en relâchant le bouton blanc.

Il nous reste pour terminer à parler des deux ouvertures qui servent à la protection contre l'écriture (5). Sur le bord gauche de chaque disquette se trouve un orifice doté d'une petite flèche. Il sert à protéger une disquette contre l'écriture. Vous connaissez déjà ce principe pour votre lecteur de cassette. Lorsque l'orifice est fermé, vous pouvez écrire sur la disquette. Mais vous pouvez également repousser le bouton plastique, de façon à ce que l'orifice soit ouvert. Dans ce cas, il ne sera plus possible d'écrire sur la disquette, ce qui est très intéressant lorsque vous avez sur une disquette des programmes précieux dont vous voulez éviter à tout prix qu'ils ne soient effacés par mégarde. Sur les disquettes fournies par Amstrad et qui contiennent CP/M et LOGO, le bouton doit être poussé du haut vers le bas. Sur les disquettes d'autres constructeurs, les choses sont légèrement différentes mais tout aussi simples.

Vous pouvez utiliser les deux faces de vos disquettes. Pour les disquettes 5 pouces 1/4, cette possibilité était indiquée par l'inscription "Double sided"; un luxe qu'il fallait payer. Sur votre Amstrad, il est cependant évident que vous pouvez utiliser les deux faces de vos disquettes. Vous pouvez stocker 180 Koctets sur chaque face, soit 360 Koctets ou 360 000 caractères sur une disquette.

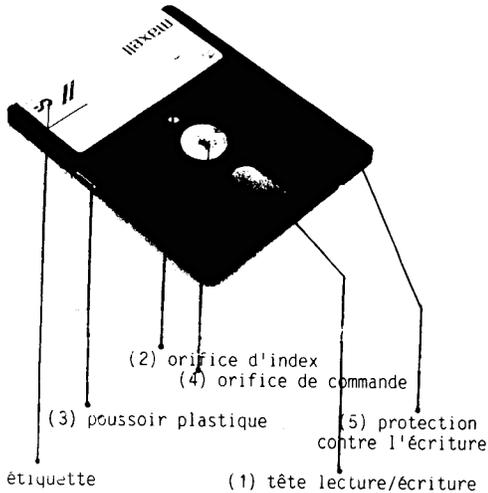
Pour placer une disquette dans le lecteur de disquette, il vous faut simplement la prendre dans la main et l'enfoncer avec précaution dans le lecteur de disquette, en suivant le sens de la flèche, jusqu'à ce que vous entendiez un claquement sourd; la disquette est alors bien en position dans le lecteur. Pour la retirer, appuyez sur le bouton qui se trouve à droite de l'ouverture prévue pour la disquette. C'est ce bouton qui permet "l'éjection" de la disquette. Mais n'actionnez jamais ce bouton lorsque votre lecteur est en train de travailler! Ceci pourrait en effet se traduire par une perte définitive de données.

Faites également attention à ce qu'aucune disquette ne se trouve dans le

lecteur de disquette aussi bien lors de la mise sous tension que lors de la mise hors tension; ceci pourrait en effet également provoquer une perte de données du fait des pointes de tension qui se produisent alors sur la tête de lecture/écriture.

Une disquette que vous venez d'acheter est encore "brute", un peu comme une feuille de papier non quadrillée. Avant qu'une disquette ne puisse être utilisée, il faut la formater, un peu comme on quadrille une feuille de papier pour qu'on puisse ensuite véritablement écrire dessus. Nous vous expliquons au chapitre 2 (CP/M) comment vous pouvez formater une disquette.

Figure 1



1.2.2 LA DISQUETTE FOURNIE AVEC LE LECTEUR

Lorsque vous achetez un DDI-1 ou bien sûr également lorsque vous achetez un CPC 664, vous recevez une disquette système. Sur cette disquette figure le système d'exploitation CP/M et sur la face B également Dr. LOGO. Le langage LOGO est maintenant très apprécié. Il avait été développé pour rendre possible à des enfants de "programmer" des ordinateurs. Si vous voulez utiliser le LOGO, sachez qu'il existe sur ce langage une littérature spécialisée assez abondante.

Dans le manuel fourni avec la disquette figurent toutes les instructions LOGO, expliquées parfois au moyen de petits exemples. Dr. LOGO signifie Digital Research Logo et il s'agit d'une version du LOGO adaptée à l'Amstrad CPC. On a augmenté le langage LOGO de quelques instructions de son de façon à ce que ces possibilités de l'Amstrad CPC puissent également être utilisées. D'autre part les touches curseur ont été également intégrées pour l'édition du programme.

1.3 QUELQUES NOTIONS SUR CP/M

1.3.1 QU'EST-CE QUE CP/M?

Sur la face A de votre disquette se trouve le système d'exploitation CP/M. CP/M signifie Control Program for Microcomputers. CP/M existe sur les ordinateurs dotés des processeurs très répandus que sont le 8080, le 8085 et le Z80. Qui possède un ordinateur travaillant sous CP/M peut accéder à une grande bibliothèque de logiciels utilisateur. CP/M présente l'avantage que très peu ou même aucunes modifications ne sont nécessaires pour faire tourner un programme existant sur un autre ordinateur. Il existe sous CP/M des tables de saut pour certaines routines (telles que la sortie sur écran, etc...) qui ont été définies une fois pour toutes. Ces tables de saut sont appelées par les programmes CP/M de sorte que les adaptations nécessaires sont ramenées au minimum. Les routines de base correspondantes sont chargées sur chaque ordinateur lors de la mise en place de CP/M.

Vous verrez que vous n'aurez pas longtemps à attendre avant que le premier logiciel CP/M, comme par exemple WORDSTAR, ne devienne également disponible sur votre CPC.

Un autre avantage vient de ce qu'un utilisateur qui a appris à utiliser CP/M peut également travailler sur n'importe quel autre ordinateur sous ce système d'exploitation. Qui a appris le Basic sur un ordinateur X est par contre encore loin de pouvoir programmer avec succès en Basic sur n'importe quel ordinateur Y. Contrairement à CP/M qui est très standardisé. Sur votre disquette figure CP/M 2.2. Vous en aurez de toute façon besoin pour formater ou copier des disquettes mais vous pouvez également l'utiliser tout autrement. Si vous voulez pour cette raison apprendre CP/M, le marché des ouvrages techniques vous offre un très large choix.

1.3.2 CHARGEMENT ET LANCEMENT DE CP/M

Une remarque préalable: lorsque vous travaillez avec votre lecteur de disquette, allumez toujours en premier le lecteur de disquette et ensuite seulement le moniteur et l'ordinateur. Sinon une procédure de test qui identifie tous les périphériques connectés enregistrera que le lecteur de disquette n'est pas connecté et toutes les instructions qui devraient

normalement être envoyées au lecteur de disquette seront adressées comme auparavant au lecteur de cassette.

Introduisez maintenant la disquette système dans le lecteur de disquette de façon à ce que son étiquette puisse être lue de l'extérieur et que la flèche avec l'inscription CP/M soit pointée vers le haut. Entrez maintenant ICPM. (Remarque: I est mis pour le trait vertical que vous obtenez à l'écran lorsque vous actionnez simultanément les touches SHIFT et .)

Maintenant CP/M est chargé de la disquette dans l'ordinateur. Vous obtenez le message suivant:

```
CPM 2.2 - Amstrad Consumer Electronics plc.  
A>
```

Dès maintenant, toutes les instructions Basic sont inopérantes. Vous pouvez en faire l'expérience en entrant par exemple:

```
run
```

```
CP/M vous répond:  
RUN?
```

ce qui signifie "Mais je ne connais pas l'instruction RUN". Vous avez certainement déjà remarqué qu'un "A>" se trouve dans la première colonne. Il s'agit de ce qu'on appelle "promptsymbol" ou symbole d'interrogation. On vous indique ici que l'ordinateur attend vos ordres et qu'il est commuté sur le lecteur A. Si vous ne possédez qu'un lecteur de disquette, vous obtiendrez toujours ce message; si vous possédez deux lecteurs, vous rencontrerez également le symbole d'interrogation B>. Mais essayez maintenant une instruction compréhensible pour CP/M:

```
dir
```

Vous obtenez instantanément sur l'écran le catalogue de la disquette. dir est mis ici pour le mot anglais signifiant catalogue, Directory.

1.3.3 FORMATAGE DES DISQUETTES

Formater signifie préparer une disquette brute pour le lecteur de disquette. Une disquette non-formatée est pour le lecteur de disquette

comme une feuille de papier sur laquelle on a écrit à l'encre blanche.

Pour formater une disquette, vous devez entrer sous CP/M l'instruction suivante:

format

Sur l'écran apparaît:

Please insert disc to be formatted into drive A then press any key

Retirez maintenant la disquette CP/M et placez dans le lecteur la disquette que vous voulez formater. Lors du formatage, toutes les informations éventuellement stockées sur une disquette sont effacées, c'est-à-dire que si vous formatez une disquette qui était déjà formatée et sur laquelle vous aviez sauvegardé des programmes ou d'autres informations, ces programmes seront perdus. C'est pourquoi il convient lors d'un formatage de se hâter avec lenteur car une fois que vous avez fait formater une disquette, il n'y a plus de contre-ordre possible. Une fois que vous avez changé la disquette, appuyez sur n'importe quelle touche et le formatage commencera aussitôt. Chaque face de la disquette est formatée avec 40 pistes qui sont disposées de façon concentrique autour de l'orifice de commande, de la piste 0 à la piste 39. La piste 0 est à l'extérieur, la piste 39 à l'intérieur. Outre les pistes, il existe cependant encore d'autres subdivisions de la disquette, les SECTEURS. La disquette est en effet subdivisée en 9 secteurs qu'on peut comparer à des parts de gâteau.

On ne peut lire la disquette que secteur par secteur. La division en pistes et secteurs se retrouve sur la plupart des systèmes de disquette.

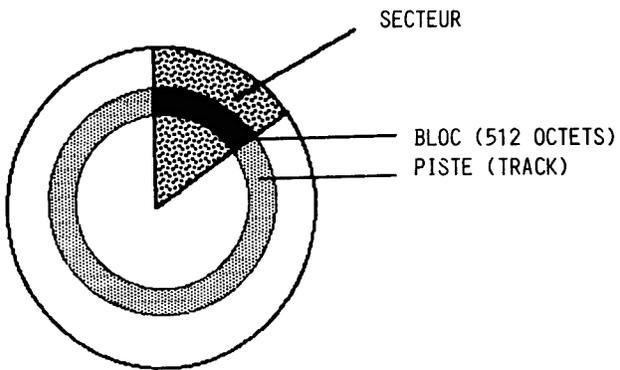


FIGURE 2

D'une façon générale, il faut distinguer les termes suivants: piste, secteur, bloc et enregistrement.

Une PISTE est, comme nous l'avons expliqué, un quarantième de la disquette. Chaque piste a 9 secteurs dont chacun comprend 512 octets.

Il existe cependant pour CP/M encore une autre subdivision, ce qu'on appelle les ENREGISTREMENTS. Un enregistrement ne comprend ni plus ni moins de 128 octets. Chaque secteur comprend donc 4 enregistrements. Cette subdivision est nécessaire pour des raisons de compatibilité avec CP/M.

AMSDOS connaît encore une autre, la dernière possibilité de subdivision, les BLOCS. Un bloc comprend 1024 octets et est donc constitué de 2 secteurs. Un bloc est la plus petite unité pouvant être appelée en Basic.

Mais revenons à notre véritable sujet, le formatage.

Après que les 40 pistes aient donc été formatées, le système vous demande:

Do you want to format another disc (Y/N):

Si vous voulez donc par exemple formater l'autre face de la disquette, répondez y pour "Yes=oui"; vous pouvez cependant également faire ainsi formater n'importe quelle autre disquette.

Le formatage peut être répété aussi souvent que vous le voulez, jusqu'à ce que vous répondiez à la question par un n pour "No=non". Le système vous demandera alors:

Please insert a CP/M system disc into drive A then press any key:

Vous pouvez maintenant actionner n'importe quelle touche, vous n'êtes pas en effet obligé de changer la disquette car le système a placé, lors du formatage, le système CP/M (mais pas les fichiers d'instructions comme par exemple l'instruction format) sur les deux pistes extérieures de la disquette.

Lorsque vous voulez formater une disquette, celle-ci ne doit pas être protégée contre l'écriture. Sinon vous obtenez le message:

Drive A:disc is write protected

Retry, Ignore or Cancel?

Ce message vous indique que la protection contre l'écriture empêche le formatage. Il existe encore d'autres messages d'erreur semblables pour lesquels vous pouvez également choisir entre:

- a) Retry Lorsque vous voulez essayer encore une fois, appuyez sur la touche "r".
- b) Ignore Si vous voulez ignorer le message d'erreur du lecteur de disquette, celui-ci poursuivra son travail. Actionnez à cet effet la touche "i". Ceci est cependant rarement conseillé car des effets inattendus peuvent alors se produire lors des instructions suivantes.
- c) Cancel En actionnant la touche "c" vous interrompez la procédure de travail en cours. C'est aussi ce que vous devriez faire dans notre exemple, de sorte à d'abord, s'il y a lieu, retirer la protection contre l'écriture.

1.3.4 COPIE SOUS CP/M

Il est très facile de copier sous CP/M le contenu d'une disquette entière sur une autre disquette. Si vous ne disposez que d'un lecteur, entrez l'instruction:

disccopy

Si vous disposez de deux lecteurs, vous pouvez utiliser l'instruction copydisc qui travaille plus vite.

Après que vous ayez entré disccopy, l'ordinateur vous demande:

Please insert source disc into drive A
then press any key

Si vous obtenez toutefois sur l'écran le message:

DISCCOPY?

cela signifie que ce n'est pas la disquette CP/M qui se trouve dans le

lecteur de disquette.

Retirez maintenant la disquette CP/M du lecteur. Si vous voulez cependant copier la disquette CP/M elle-même, ce que vous devriez absolument faire au moins une fois, laissez la disquette CP/M dans le lecteur. Actionnez maintenant une touche quelconque.

Copying started
Reading track 0 to 7

L'ordinateur lit maintenant les 8 premières pistes (=tracks) et les charge dans l'ordinateur. Lorsque cela est terminé, vous obtenez le message:

Please insert destination disc into drive A
then press any key

Retirez maintenant la disquette source du lecteur de disquette et introduisez la disquette sur laquelle doivent être copiés les fichiers. Si votre disquette objet n'est pas encore ou si elle est incorrectement formatée, celle-ci sera d'abord formatée. D'autre part, toutes les données figurant sur la disquette seront effacées car c'est une copie intégrale de la disquette source qui est effectuée. On ne peut plus distinguer en théorie et en pratique la copie de l'original.

Après avoir placé la disquette objet dans le lecteur et après avoir actionné une touche quelconque, vous obtenez le message:

Writing track 0 to 7

Répétez la même procédure de travail pour les pistes (tracks) 8 à 15, 16 à 23, 24 à 31 et 32 à 39. La copie de la disquette est alors terminée et vous obtenez le message:

Do you want to copy another disc (Y/N):

Si vous ne voulez pas copier d'autre disquette, entrez N et suivez les instructions qui vous sont données à l'écran. Pour effectuer une autre copie, la procédure est exactement la même.

HARDCOPY D'UNE PROCEDURE DE COPIE

DISCCOPY

DISCCOPY V2.0

PLEASE INSERT SOURCE DISC INTO DRIVE A THEN PRESS ANY KEY..

COPYING STARTED

READING TRACK 0

READING TRACK 1

READING TRACK 2

READING TRACK 3

READING TRACK 4

READING TRACK 5

READING TRACK 6

READING TRACK 7

PLEASE INSERT DESTINATION DISC INTO DRIVE A THEN PRESS ANY KEY..

FORMATTING WHILST COPYING

WRITING TRACK 0

WRITING TRACK 1

WRITING TRACK 2

WRITING TRACK 3

WRITING TRACK 4

WRITING TRACK 5

WRITING TRACK 6

WRITING TRACK 7

PLEASE INSERT SOURCE DISC INTO DRIVE A THEN PRESS ANY KEY..

READING TRACK 8

READING TRACK 9

READING TRACK 10

READING TRACK 11

READING TRACK 12

READING TRACK 13

READING TRACK 14

READING TRACK 15

PLEASE INSERT DESTINATION DISC INTO DRIVE A THEN PRESS ANY KEY..

ETC...

1.3.5 COPIE AVEC DEUX LECTEURS DE DISQUETTE

Vous ne pouvez utiliser l'instruction COPYDISC que si vous avez deux lecteurs de disquette. La procédure est semblable à celle de l'instruction DISCCOPY que nous venons de décrire. L'avantage de cette instruction, comme nous l'avons déjà indiqué, est cependant que vous n'avez plus à échanger sans arrêt les disquettes source et objet.

Avec l'instruction COPYDISC également, la disquette objet est automatiquement formatée si nécessaire. Pour le reste vous avez simplement à suivre les instructions qui vous sont données à l'écran.

1.3.6 DISCCHK - VERIFICATION DES DISQUETTES

Après avoir réalisé une copie, vous pouvez également vérifier si tout a bien été copié correctement; il serait en effet rageant que votre disquette originale se détériore et que vous constatiez ensuite que la copie est également en mauvais état (ce qui peut se produire de temps en temps). Pour vérifier les disquettes source et objet, entrez l'instruction:

```
discchk
```

Suivez alors les instructions sur l'écran qui vous demandent de placer dans le lecteur la disquette originale ou la disquette de copie. Si des différences sont constatées entre la disquette originale et la disquette objet, vous obtenez le message:

```
Failed to verify destination disc correctly:  
track x sector y
```

La comparaison des deux disquettes se poursuit malgré tout, de sorte que d'autres divergences éventuelles peuvent être affichées de la même façon. Ce sont toujours 8 pistes qui sont comparées consécutivement. Si vous avez deux lecteurs de disquette la comparaison s'effectuera nettement plus vite et plus simplement. Utilisez dans ce cas l'instruction:

```
chkdisc
```

Vous n'avez plus alors qu'à disposer les disquettes source et objet en vous conformant aux instructions qui vous sont données à l'écran et les

deux disquettes seront comparées exactement comme avec l'instruction discchk.

Vous pouvez par ailleurs interrompre l'exécution de toutes les instructions CP/M en tenant simultanément enfoncées les touches [CTRL] et "C". Si vous avez par exemple entré par erreur l'instruction format, vous pouvez revenir avec [CTRL]-C à la procédure d'entrée de CP/M.

Voici maintenant une liste des autres fonctions de contrôle:

[CTRL]C	=Interruption de l'instruction actuelle
[CTRL]S	=Arrête la sortie sur écran. En appuyant sur n'importe quelle touche, vous pouvez faire se poursuivre la sortie sur écran.
[CTRL]P	=Commutation sur la sortie sur imprimante, c'est-à-dire que la sortie sur écran est envoyée sur l'imprimante.
[CTRL]Z	=Fin du texte. Est utilisé par exemple lors des entrées de texte.

1.3.7 FORMATS DE FORMATAGE SPECIAUX

Lorsque vous voulez par exemple formater une disquette ne devant comporter que des données ou lorsque vous voulez utiliser une disquette exclusivement pour y stocker des programmes Basic, vous n'êtes pas obligé de copier également le système d'exploitation CP/M. CP/M est placé sur les pistes 0 et 1. Mais sur une disquette de données, vous n'avez pas besoin de CP/M, de sorte que vous gaspilleriez ainsi l'emplacement occupé par ces deux pistes. Pour éviter ce gaspillage, on peut utiliser une instruction spéciale:

format d

Lorsque vous utilisez cette instruction au lieu de format, la disquette est formatée sans recevoir le système d'exploitation CP/M. Vous avez ainsi plus de place à votre disposition pour des données ou des programmes. Voici les différentes possibilités de formatage:

format	formatage avec copie de CP/M
format d	formatage en format de données, sans CP/M
format i	formatage en format IBM
format v	formatage en format Vendor

C'est toujours la disquette se trouvant dans le lecteur de disquette standard (A) qui est formatée. Il n'est malheureusement pas possible de formater une disquette qui se trouve dans un autre lecteur.

Le format le plus usuel pour vous est le premier si vous travaillez sous CP/M ou le second si vous ne travaillez pratiquement qu'en Basic sous AMSDOS. On formate ici 9 secteurs par piste. Dans le format système, les secteurs sont numérotés de #41 à #49 (hexadécimal). Les pistes réservées sont occupées comme suit:

Piste 0, secteur #41	:secteur boot
Piste 0, secteur #42	:secteur de configuration
Piste 0, secteur #43-#47	:inutilisé
Piste 0, secteur #48,#49	:comme:
Piste 1, secteur #41-#49	:CCP et BDOS

CCP = Console Command Processor
BDOS = Basic Disk Operating System

Le format Vendor est identique au format système, sauf que le système d'exploitation CP/M n'est pas copié. Ce format est utilisé dans l'industrie des logiciels car on ne peut pas vendre CP/M avec les logiciels.

Le format DATA-ONLY

Le formatage est le même que pour le format système. 40 pistes de 9 secteurs chacune sont formatées. Les secteurs sont numérotés de #C1 à #C9. CP/M n'est pas copié, de sorte que les deux pistes supérieures, la piste 0 et la piste 1 sont disponibles pour l'utilisateur. Vous avez ainsi $2*9*512=9216$ octets de plus à votre disposition.

Le format IBM

Le formatage se fait avec 8 secteurs par piste (#1-#8). Une piste est réservée. Ce format est évidemment le même que le format de disquette utilisé sur l'IBM PC sous CP/M.

Ce format ne doit être utilisé que pour une utilisation spécifique, il n'est pas sinon à recommander.

1.3.8 INSTRUCTIONS TRANSITOIRES ET RESIDENTES

Sous CP/M il faut distinguer entre ce qu'on appelle les instructions transitoires et les instructions résidentes. Les instructions résidentes sont automatiquement disponibles après le boot (c'est-à-dire le chargement général du système) de CP/M. Elles résident alors formellement dans la mémoire comme autrefois les rois dans leurs châteaux.

Il s'agit des instructions suivantes:

SAVE, A:, B:, DIR, ERA, REN, USER et TYPE.

Mais la plus grande partie, de très loin, des instructions appartiennent au groupe des instructions transitoires. Les instructions transitoires doivent être d'abord chargées à partir de la disquette, avant que l'ordinateur ne puisse les exécuter. Il s'agit des instructions:

AMSDOS, BOOTGEN, CHKDISC, CLOAD, COPYDISC, CSAVE, DISCCHK, DISCCOPY, FILECOPY, FORMAT, SETUP et SYSGEN.

Ces instructions tournent exclusivement sur l'Amstrad CPC, d'autres fournisseurs utilisent cependant des programmes utilitaires semblables sous des noms semblables ou identiques. Voici d'autres instructions CP/M transitoires standardisées:

ED, MOVCPM, PIP et STAT.

Vous trouvez ces fichiers sur votre disquette système CP/M. Les noms de fichiers sont marqués par un .COM. Vous pouvez par exemple trouver sur votre disquette le fichier FILECOPY.COM (en utilisant l'instruction DIR). Les instructions transitoires ne sont pas disponibles si elles n'ont pas été copiées avec DISCCOPY, COPYDISC, FILECOPY ou PIP.

Pour avoir une réplique exacte de votre disquette CP/M, vous devez la copier soit avec:

DISCCOPY (pour les ordinateurs avec un seul lecteur) ou avec COPYDISC (pour les possesseurs de deux lecteurs de disquette).

Vous pouvez également copier tous les fichiers transitoires avec:

FORMAT et ensuite avec FILECOPY *.*

Une autre possibilité est de ne copier que les fichiers transitoires que vous utilisez le plus souvent. C'est ainsi que vous pouvez par exemple négliger les instructions PIP, COPYDISC et CHKDISC lorsque vous n'avez qu'un seul lecteur. Il vous restera ainsi plus de place sur votre disquette.

1.3.9 COPIE DE FICHIERS AVEC FILECOPY

Pour copier différents fichiers, utilisez l'instruction:

```
filecopy
```

Si vous avez toutefois deux lecteurs de disquette, vous pouvez également utiliser l'instruction CP/M PIP.

Si vous voulez copier tous les fichiers d'une disquette, entrez:

```
filecopy *.*
```

Un nom de fichier est constitué de deux parties séparées entre elles par un point ".". La première partie est le nom de fichier proprement dit et la seconde partie est le type de fichier. La première partie peut comporter jusqu'à 8 caractères, la seconde jusqu'à 3 caractères. Cette règle ne vaut pas seulement, sur votre lecteur DDI-1, sous CP/M, mais également sous AMSDOS. Il existe par exemple les types de fichier suivants:

Type indéfini. Il pourrait s'agir par exemple d'un fichier créé en Basic qui a été ouvert sans type de fichier au moyen de l'instruction OPENOUT.

.BAS Il s'agit ici d'un programme Basic qui a été sauvegardé avec l'instruction Basic SAVE"programme" ou SAVE"programme",P ou SAVE"programme.bas",a.

.BIN Sauvegarde d'une zone de mémoire ou d'un programme machine.

.BAK Il s'agit ici de ce qu'on appelle un Backup, une copie de sécurité. Lorsque vous sauvegardez par exemple un programme sous AMSDOS et que vous utilisez un nom sous lequel un programme a déjà été sauvegardé, AMSDOS crée alors automatiquement un fichier Backup. Cela se produit pour des raisons de sécurité, pour que

vous n'effaciez par un fichier par mégarde. Mais si vous sauvegardez encore une autre fois un programme sous le même nom, l'ancien fichier Backup est effacé, le dernier fichier devient le fichier Backup et votre nouveau programme est sauvegardé sous le nom "Nom.Bas".

- .COM Il s'agit ici de fichiers d'instruction dans lesquels sont sauvegardées des instructions. C'est ainsi que tous les programmes utilitaires de CP/M sont de ce type de fichier.
- .DAT Il s'agit d'un fichier qui a été par exemple créé sous AMSDOS par un programme de gestion de fichier (comme dans le présent ouvrage).
- .SEQ Le fichier est de type "séquentiel". Le lecteur de disquette DDI-1 dispose uniquement de ce type de fichier, tous les fichiers sont sauvegardés de façon séquentielle.

Il n'y a au fond que deux modes de sauvegarde sur lesquels sont fondés tous les autres modes. Ce sont a) la sauvegarde séquentielle et b) la sauvegarde relative de données. Le DDI-1 ne dispose de façon standard que du mode le plus simple, la sauvegarde séquentielle de données. Nous vous permettrons cependant dans le présent ouvrage de réaliser aussi des fichiers relatifs sur votre DDI-1 (voir Chapitre 5).

Par ailleurs, toute autre désignation de type de fichier est imaginable car ici n'importe quelle combinaison de trois lettres est autorisée. Les types de fichiers que nous vous avons présentés ici sont toutefois les plus usités.

1.3.10 LES WILD CARDS

Les étoiles utilisées dans l'instruction filecopy *.* sont ce qu'on appelle des wild cards (=cartes sauvages ou jokers). Ces jokers peuvent souvent vous faciliter la vie. Mais que sont donc les jokers? Il y a deux formes de jokers, les étoiles et le point d'interrogation. Si vous copiez un fichier avec l'instruction FILECOPY MATHS.BAS, le programme FILECOPY charge le fichier MATHS.BAS en mémoire et l'écrit ensuite sur la disquette objet sous exactement le même nom. Vous avez ainsi spécifié de façon très précise quel fichier devait être copié. Il y a cependant souvent des cas où vous voulez copier (ou appeler) plusieurs fichiers

différents portant des noms semblables. Supposons par exemple que vous vouliez copier exclusivement tous les programmes Basic, donc tous les programmes dont le nom se termine par un .BAS. Il vous faudrait pour cela examiner le catalogue, noter tous les fichiers dont le nom se termine par un .BAS puis copier ces fichiers les uns après les autres avec l'instruction filecopy Nom.BAS. C'est certainement assez pénible. Pour éviter cela, il y a heureusement les Jokers que vous ne trouvez d'ailleurs pas uniquement sous CP/M.

Dans notre exemple, vous n'auriez plus à entrer que l'instruction suivante:

```
filecopy *.BAS
```

et tous les programmes Basic seraient copiés. L'étoile signifie "quelle que soit la première partie du nom de fichier, s'il s'agit d'un programme Basic, alors copie-le".

Seront donc ainsi copiés tous les programmes Basic.

Il est aussi possible de ne placer l'étoile qu'après un ou plusieurs caractères. Par exemple:

```
filecopy f*.*
```

signifie copie tous les fichiers qui commencent par un "f", quel que soit leur type de fichier. Les fichiers:

```
"faineant.bas"
```

```
"femme.seq"
```

seraient ainsi copiés. Il existe cependant un autre Joker, le point d'interrogation. Un point d'interrogation remplace, en n'importe quelle position, une lettre.

On aurait donc pu également écrire au lieu de filecopy f*.*, filecopy f???????.* ou filecopy f*.*??? mais aussi filecopy f???????.*. Si vous avez par exemple sauvegardé un agenda sur disquette, vous pourriez avec l'instruction:

```
filecopy 05-??.*
```

faire copier tous les rendez-vous du mois de mai pour les années précédentes, à condition bien entendu que le format du nom de fichier corresponde à ce modèle.

filecopy 1?1 copierait tous les fichiers qui ont un 1 en première et en troisième positions, alors que tous les caractères autorisés seraient imaginables pour l'emplacement du milieu.

Lorsque vous utilisez l'instruction filecopy *.* , on vous demande si vous voulez copier tous les fichiers ou si vous voulez effectuer une sélection. On vous montre les noms de fichier les uns après les autres et vous pouvez décider chaque fois (avec y pour oui et n pour non) si le fichier doit être copié.

1.3.11 L'INSTRUCTION DIR

Avec l'instruction DIR vous pouvez faire éditer le catalogue de la disquette. Vous pouvez d'autre part effectuer une sélection, c'est-à-dire que vous pouvez exclure certains fichiers. Ceci est obtenu grâce à l'utilisation des jokers. Si vous négligez les paramètres, on suppose que vous avez entré *.* . L'instruction DIR a les effets suivants:

DIR	:affiche tous les fichiers
DIR B:	:affiche tous les fichiers du lecteur B:
DIR *.BAS	:affiche uniquement les fichiers BASic
DIR FILECOPY.COM	:affiche uniquement le fichier FILECOPY.COM, pour autant qu'il soit présent sur la disquette

Les fichiers sont affichés dans l'ordre dans lequel ils ont été créés, c'est-à-dire que le premier fichier que l'on a sauvegardé sur la disquette sera exactement le premier présenté dans le catalogue.

1.3.12 L'INSTRUCTION ERA

Avec l'instruction ERA (pour ERAse), vous pouvez supprimer des fichiers sur la disquette. Ce ne sont toutefois que les entrées correspondant à ces fichiers sur la disquette qui sont supprimées, les données elles-mêmes ne sont pas détruites mais il n'est plus possible d'y accéder. Si vous indiquez *.* , l'instruction doit être confirmée car toutes les entrées de la disquette seraient ainsi supprimées. Si un fichier à supprimer ainsi ne peut qu'être lu (voir aussi 1.3.16), l'exécution de

l'instruction sera interrompue.

Instructions possibles:

ERA DISCCOPY.COM :Supprime le fichier DISCCOPY.COM
ERA *.SEQ :Supprime tous les fichiers marqués .SEQ

1.3.13 L'INSTRUCTION REN

L'instruction REN (pour RENAME) permet de changer le nom de fichiers.

REN nouveau nom=ancien nom

Si le nouveau nom existe déjà ou si l'ancien nom n'existe pas, un message d'erreur est sorti.

1.3.14 L'INSTRUCTION TYPE

L'instruction TYPE permet de faire éditer le contenu de fichiers sur l'écran. S'il ne s'agit pas de fichiers ASCII, comme par exemple pour les programmes Basic, des symboles graphiques ou autres peuvent apparaître sur l'écran. Il se peut également par exemple que la couleur du fond ou que le mode d'affichage soient modifiés.

TYPE EX1.BAS :Affichage du programme d'exemple EX1

1.3.15 COMMUTATION DU LECTEUR DE DISQUETTE STANDARD

Les instructions A: et B: vous permettent, si vous possédez deux lecteurs de disquette, de commuter d'un lecteur de disquette à l'autre.

B: le lecteur de disquette B: est le lecteur standard

Le symbole d'interrogation est également modifié pour devenir B> par exemple.

1.3.16 L'INSTRUCTION PIP

L'instruction PIP vous permet d'effectuer un transfert entre l'ordinateur et la périphérie, à moins que vous n'utilisiez cette instruction pour effectuer une copie si vous possédez deux lecteurs de disquette.

La syntaxe est:

PIP<objet>=<source>.

La <source> et l'<objet> peuvent être des fichiers ou des périphériques. Vous pouvez appeler les périphériques suivants:

Comme source:

CON: Console = clavier
RDR: Interface sérieielle

Comme objet:

CON: Console = écran
PUN: Interface sérieielle
LST: Imprimante

Exemple:

Vous voulez créer un fichier que vous voulez entrer à partir du clavier:

PIP Text.Txt=CON:

Tout ce que vous entrez sera alors sauvegardé sur le fichier Text.Txt, jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [CTRL]-Z. Le fichier sera alors fermé.

Vous ne pouvez pas utiliser l'instruction PIP pour copier des fichiers avec un seul lecteur de disquette. Utilisez dans ce cas l'instruction FILECOPY.

Autres exemples:

PIP LST:=EX2.BAS Sort le fichier Basic EX2.BAS sur imprimante

PIP CON:=EX2.BAS Sort le fichier Basic EX2.BAS sur écran. Cette instruction est semblable à l'instruction TYPE EX2.BAS

1.3.17 L'INSTRUCTION STAT

STAT est mis pour STATus (statut). L'instruction STAT vous permet d'une part de réaliser une sortie pratique des informations sur vos fichiers, de façon semblable à l'instruction DIR.

```
STAT
STAT B:
STAT *.BAS
```

sont des exemples possibles. D'autre part cette instruction vous offre une option très importante et très pratique. Vous pouvez rendre par exemple un fichier "uniquement lisible", c'est-à-dire que vous ne pourrez plus effacer ce fichier par mégarde. Avec l'instruction:

```
STAT *.BAS$R/O
```

tous les fichiers Basic seront dotés du statut Read-Only. Tout effaçage par mégarde de ces fichiers est dès lors exclu.

Pour supprimer ce statut, il vous faut ajouter les caractères pour le statut de lecture/écriture (\$R/W) à l'instruction de base:

```
STAT *.BAS$R/W
```

Vous pouvez également doter un fichier du statut système. Ce fichier ne sera plus alors listé par l'instruction DIR, il deviendra en fait invisible. Ce fichier ne pourra d'autre part plus être copié. Il ne sera plus listé que par l'instruction STAT. Si vous entrez par exemple:

```
STAT *.COM$SYS
```

tous les fichiers COM seront dotés du statut système, vous ne pourrez donc plus lister ces fichiers avec l'instruction DIR et vous ne pourrez plus les copier. Toutefois ces instructions peuvent continuer d'être appelées.

L'inverse de cette instruction est:

```
STAT *.COM$DIR
```

Cette instruction fixe le "statut catalogue".

Voici des instructions STAT impressionnantes:

STAT dsk: Toutes les informations importantes sur le format de la disquette vous sont fournies.

STAT val: Vous fournit une liste des abréviations et vous indique quelle est leur affectation actuelle. Par exemple CON:=ITY etc...

ou STAT dev: et STAT usr:.

1.3.18 BOOTGEN

BOOTGEN permet de copier les deux pistes 0 et 1 sur une autre disquette. Vous pouvez utiliser cette instruction lorsque vous voulez doter de CP/M une disquette formatée en format Vendor ou lorsque vous voulez copier un nouveau secteur de configuration sur plusieurs disquettes.

1.3.19 MOVCPM et SYSGEN

L'instruction MOVCPM vous permet de décaler CP/M dans une autre zone de la mémoire. Ceci est souvent nécessaire lorsque CP/M et un logiciel quelconque se chevauchent. Vous pouvez décaler CP/M par pas de 256 octets. La syntaxe est:

```
MOVCPM<grandeur>*
```

La grandeur a des valeurs comprises entre 64 et 179. Le CP/M standard a été produit avec la grandeur 179. MOVCPM décale par exemple CP/M de 256 octets vers le bas.

Vous pouvez ensuite sauvegarder le CP/M nouvellement produit avec l'instruction SYSGEN ou le sauvegarder dans un fichier. Cette possibilité vous est également donnée sous MOVCPM.

SYSGEN écrit le résultat d'une instruction MOVCPM sur la piste système. Il y cependant encore trois instructions différentes à cet effet:

SYSGEN*

Cette instruction écrit le CP/M créé immédiatement auparavant par une instruction MOVCPM sur les pistes système.

SYSGEN<nom de fichier>

Cette instruction lit le fichier créé par MOVCPM sous le nom <nom de fichier> et le copie sur les pistes système. Exemple: SYSGEN CPMEXTRA.COM

SYSGEN

A défaut de paramètres, on vous demande quelles sont les disquettes source et objet et CP/M sera copié en fonction de cela sur la disquette objet. Cette instruction vous permet de copier CP/M sur une disquette VENDOR.

1.3.20 SETUP

Cette instruction vous permet de modifier de façon décisive l'allure et le fonctionnement de CP/M. Cette instruction vous permet d'intervenir dans l'affectation des touches, dans l'accès à la disquette et dans beaucoup d'autres choses. Vous ne devriez cependant utiliser cette instruction qu'après vous être informé de façon suffisamment précise sur les effets qu'elle peut avoir. Les chapitres 3.7.3.2 et 1.5 du manuel de l'utilisateur du lecteur de disquette DDI-1 fournissent notamment les informations nécessaires à cet égard.

1.3.21 AMSDOS

L'instruction AMSDOS déconnecte CP/M et vous ramène à AMSDOS. Vous pouvez alors programmer en Basic comme à l'habitude. Vous disposez des instructions AMSDOS.

1.4 LE TRAVAIL SOUS AMSDOS

1.4.1 QU'EST-CE QU'AMSDOS?

AMSDOS signifie "AMStrad Disc Operating System". AMSDOS soutient le travail avec la disquette en Basic. Respectez absolument le bon ordre pour la mise sous tension! C'est d'abord le lecteur de disquette qui doit être mis sous tension et ce n'est qu'ensuite que vous pouvez allumer le moniteur et l'ordinateur. La raison en est que lors de la mise sous tension de l'ordinateur un test est automatiquement effectué pour savoir quels éléments de la périphérie (imprimante, lecteur de disquette, etc...) sont allumés. Si donc le lecteur de disquette est encore hors tension lorsque vous allumez l'ordinateur, les instructions qui devraient être envoyées plus tard au lecteur de disquette seront malgré tout envoyées au lecteur de cassette.

Toutes les instructions ci-dessous, qui sont normalement envoyées au lecteur de cassette, sont envoyées au lecteur de disquette si vous ne donnez pas d'instruction contraire:

```
load"nom de fichier"  
run"nom de fichier"  
chain"nom de fichier"  
merge"nom de fichier"  
chain merge"nom de fichier"  
save"nom de fichier"  
openin"nom de fichier"  
closein  
openout"nom de fichier"  
closeout  
cat  
eof  
input#9  
line input#9  
print#9  
write#9  
list#9
```

L'instruction speed write se rapporte cependant toujours au lecteur de cassette car sur le lecteur de disquette, les vitesses de lecture et d'écriture (voir chapitre 1) ne sont pas variables.

Il existe en outre encore, EN PLUS, les instructions suivantes, appelées instructions externes. Il s'agit ici d'instructions externes car ces instructions sont stockées dans la ROM de l'AMSDOS, c'est-à-dire dans le lecteur de disquette. Ces instructions ne peuvent absolument pas être utilisées en Basic cassette car elles ne deviennent disponibles qu'après la mise sous tension du lecteur de disquette. Ces instructions commencent par un I (SHIFT et); ce caractère introduit toutes les instructions dites instructions RSX, c'est-à-dire les instructions d'extension du Basic. Les instructions disquette ne sont toutefois pas des instructions RSX à proprement parler mais constituent une exception.

Ia
Ib
Idir
Idisc
Idisc.in
Idisc.out
Idrive
Iera
Iren
Itape
Itape.in
Itape.out
Iuser

Ces instructions seront expliquées encore une fois par des exemples spécifiques.

1.4.2 LOAD ET RUN

Lorsque vous voulez charger un programme à partir de la disquette, que ce soit pour le lancer ou pour programmer, vous devez utiliser l'instruction:

LOAD"nom de fichier"

Cette instruction vous permet de charger des programmes Basic. Lorsque vous n'indiquez pas le type de fichier, AMSDOS suppose ". ", c'est-à-dire qu'aucun caractère ne figure dans le type de fichier.

AMSDOS essaie d'abord de charger le fichier "nom de fichier. ". Si ce

fichier n'existe pas, il essaie de charger le fichier "nom du fichier.BAS". Si ce fichier n'existe pas non plus, il essaie enfin de charger le fichier "nom de fichier.BIN". Ce n'est que si ce fichier n'a pas non plus été trouvé qu'un "File not found" est sorti. Vous pouvez cependant entrer aussi:

```
LOAD"nom de fichier.BAS"
```

pour empêcher qu'AMSDOS ne charge un éventuel fichier qui existerait sous le nom de "nom de fichier. ".

Il est bien sûr possible de charger des programmes à partir du lecteur de disquette B:. Il vous suffit pour cela d'indiquer le lecteur de disquette dans l'instruction LOAD:

```
LOAD"B:nom de fichier"
```

Si aucune disquette ne se trouve dans le lecteur ou si elle n'y pas été placée correctement, le message d'erreur suivant apparaît:

```
Drive A:disc missing  
Retry, Ignore or Cancel?
```

Placez alors la disquette correctement dans le lecteur et actionnez la touche "r" pour "Retry", c'est-à-dire réessayer.

Notez qu'il n'est pas nécessaire d'indiquer le type de fichier. AMSDOS ajoute automatiquement au nom de fichier le suffixe ".BAS" lors du chargement et de la sauvegarde des programmes Basic. Si vous avez toutefois sauvegardé un programme sous un autre nom avec une autre désignation que ".BAS", vous pouvez également charger ce fichier avec l'instruction:

```
LOAD"nom de fichier.xxx"
```

Vous pouvez remplacer ici xxx par la marque de type de fichier correspondante.

Si toutefois le fichier "nom de fichier" n'existe pas (par exemple parce que vous avez mal entré le nom de fichier), vous obtenez le message d'erreur:

Nom de fichier. not found.

Vérifiez alors votre nom de fichier et essayez encore une fois si nécessaire.

Si vous obtenez le message d'erreur Type mismatch, cela signifie que vous avez oublié d'entrer les guillemets au début du nom de fichier.

Le message d'erreur:

Drive A:read fail
Retry, Ignore or Cancel

indique qu'une erreur de lecture s'est produite sur la disquette. C'est probablement que votre disquette est défectueuse (ou que vous n'avez pas placé la bonne disquette dans le lecteur). Il se peut également que votre disquette n'ait pas été formatée correctement dans le format Amstrad.

Le message:

Press PLAY then any key:

signifie que la connexion entre l'ordinateur et l'interface ou entre l'ordinateur et le lecteur de disquette n'est pas bonne. Il se peut également que vous n'avez pas allumé le lecteur de disquette en premier. Une autre possibilité est que vous ayez utilisé l'instruction Itape.in, entrez alors:

Idisc

et essayez à nouveau. Si vous obtenez le même message d'erreur, éteignez votre ordinateur et allumez-le à nouveau.

Comme en Basic cassette, il est possible de faire démarrer les programmes automatiquement après leur chargement. On utilise également à cet effet l'instruction:

RUN"nom de fichier"

Il n'y a cependant plus comme en Basic cassette la possibilité d'utiliser l'instruction RUN" car vous devez définir précisément le nom du fichier à charger. Les mêmes messages d'erreur expliqués pour LOAD, avec les mêmes

conséquences, valent pour l'instruction RUN"nom de fichier".

Vous remarquerez notamment lors du chargement des programmes Basic combien votre lecteur de disquette est rapide par rapport au lecteur de cassette.

Vous pouvez tout aussi naturellement utiliser également les autres instructions Basic de chargement. Pour l'utilisation des instructions:

CHAIN"nom de fichier", MERGE"nom de fichier" et CHAIN MERGE"nom de fichier"

nous vous invitons à vous reporter au manuel d'utilisation.

Une très utile possibilité est constituée par le fait que vous pouvez sous AMSDOS, comme sous CP/M, définir des Users. Si vous avez déjà examiné un catalogue, vous avez certainement constaté que la première ligne est:

```
Drive A:user 0
```

Vous pouvez définir des numéros user de 0 à 15, le numéro user standard est 0. Par l'intermédiaire des numéros user, vous pouvez appeler différents catalogues, c'est-à-dire que vous pouvez par exemple placer sous user 0 uniquement les instructions CP/M et sous user 1 vos programmes Basic et les données. Si vous voulez charger un programme de user 1, vous avez deux possibilités pour le faire. La première consiste à définir le user avec l'instruction IUSER:

```
IUSER,1
```

vous permet de le faire. Vous pouvez alors charger le programme avec LOAD"nom de fichier". Après chargement du programme, vous vous trouvez encore dans user 1, jusqu'à ce que vous le redéfinissiez. La seconde possibilité consiste à indiquer le user dans le nom de fichier:

```
LOAD"1:nom de fichier"
```

chargera un programme du user 1, quel que soit votre statut user actuel. Vous devez donc indiquer le numéro user, suivi d'un double-point puis du nom de fichier, de même que pour le choix du lecteur de disquette. Si vous voulez sélectionner simultanément le lecteur de disquette et le

numéro user, il vous faut indiquer d'abord le numéro user, ensuite le lecteur de disquette et placer enfin le double-point. Exemple:

```
LOAD"8B:Nim"
```

chargera le jeu "Nim" à partir du lecteur B, user étant 8. La syntaxe est donc:

```
LOAD"<NoUser><Drive>:Nom de fichier"
```

<NoUser> est un numéro user quelconque entre 0 et 15, <Drive> est mis pour le nom du lecteur de disquette sélectionné, donc soit A, soit B.

1.4.3 LES INSTRUCTIONS FICHER

Pour traiter des fichiers avec le lecteur de cassette, on a besoin des instructions:

```
OPENOUT"nom de fichier"
```

```
OPENIN"nom de fichier"
```

```
CLOSEOUT
```

```
CLOSEIN
```

```
INPUT#9
```

```
LINE INPUT#9
```

```
PRINT #9
```

```
WRITE #9
```

Le programme suivant écrit les 100 premiers nombres sur un fichier sur cassette:

```
10 REM =====
20 REM Programme exemple de fichiers données
30 REM =====
40:
50 OPENOUT"nombres"
60 FOR I=1 TO 100
70 PRINT#9,I
80 NEXT I
90 CLOSEOUT
100:
110 REM =====
```

```

120 REM Maintenant lire
130 REM =====
140:
150 MODE 1:PEN 1
160 PRINT"Rembobinez la bande"
170 PRINT"et frappez une touche"
180 D$=INKEY$:REM *** Vide le buffer ***
190 IF INKEY$="" THEN 190
200:
210 OPENIN"nombres"
220 WHILE NOT EOF
230 INPUT V9,I
240 PRINT I,
250 WEND
260 CLOSEIN
270 END

```

Attention! Ce programme n'écrira sur la cassette que si vous n'avez pas connecté le lecteur de disquette à l'ordinateur. Si vous avez donc connecté votre lecteur de disquette à l'ordinateur, entrez encore l'instruction:

ITAPE

avant de faire exécuter le programme. Maintenant toutes les instructions fichiers vont à nouveau sur le lecteur de cassette. Vous pouvez ainsi mesurer le temps que le programme met à être exécuté. Lorsque ce sera terminé, entrez:

Idisc

et lancez à nouveau le programme. Maintenant, le fichier "nombres" est ouvert sur le lecteur de disquette. Comme vous ne pouvez pas rembobiner une disquette, vous pouvez ignorer le message "Rembobinez la bande" et frapper directement une touche.

Placez maintenant une disquette non protégée contre l'écriture dans le lecteur, de préférence une disquette que vous avez formatée pour y faire des expériences. Entrez ensuite RUN.

Vous remarquerez que ce travail est exécuté beaucoup plus rapidement. En principe vous n'avez donc pas à changer votre façon de travailler si vous

voulez traiter des fichiers séquentiels sur disquette et que vous l'aviez déjà fait en Basic avec le lecteur de cassette.

Vous pouvez également revenir avec l'instruction Itape au Basic cassette bien connu. Nous en dirons cependant plus à ce sujet au chapitre 1.4.4.

La fonction eof, telle qu'elle se présente dans la ligne 220 de notre programme d'exemple signifie End Of File, soit fin du fichier. Cette fonction est fausse (=0) si d'autres caractères peuvent encore être lus à partir du fichier ouvert en lecture. EOF devient vrai (=-1) si le dernier caractère du fichier a été lu et qu'il n'est donc plus possible de retirer d'autres caractères de ce fichier. Cette instruction est très importante lorsqu'on lit des fichiers séquentiels et que le nombre de caractères à lire n'est pas connu d'avance. EOF vous fournit ainsi une possibilité de travailler de façon très souple avec les fichiers séquentiels.

Nous nous occupons ici exclusivement des instructions disquette! Les effets sur le travail avec le lecteur de cassette sont comparables mais ils n'ont pas à être décrits en détail dans un ouvrage consacré au lecteur de disquette.

Entrez maintenant l'instruction:

```
cat
```

Vous obtenez le catalogue de la disquette sur l'écran. On entend par catalogue de la disquette la liste de tous les fichiers sauvegardés sur une face de disquette. La disquette doit être organisée; il existe à cet effet des blocs spéciaux sur la disquette sur lesquels figurent les informations suivantes: le nom des différents fichiers, leur taille, le type auquel ils appartiennent et où le DOS, le Disk Operating System, peut trouver ces fichiers.

Si vous examinez avec l'instruction cat ou avec Idir le catalogue de la disquette, vous obtenez des informations sur les fichiers figurant sur la disquette et sur la place encore disponible pour des sauvegardes sur la disquette.

Si vous utilisez l'instruction cat, on vous indique en outre encore la longueur des différents fichiers en Koctets, ce qui manque avec l'instruction Idir. La plus petite unité pour un fichier est le Koctets.

Les instructions Idir et cat ne sont pas identiques. Toutes deux affichent le catalogue de la disquette mais l'instruction Idir affiche les fichiers dans l'ordre dans lequel ils ont été placés sur la disquette alors que l'instruction cat affiche la taille de chaque fichier et trie en outre les entrées du catalogue par ordre alphabétique avant de les sortir sur l'écran. Il y a donc là deux différences importantes.

Vous allez trouver également dans ce catalogue de la disquette le fichier "nombres" que nous venons de créer:

```
nombres . 1k
```

Comme nous n'avons pas indiqué de type de fichier, aucun type de fichier n'est indiqué après le point. Les noms de fichiers sont toujours complétés par des espaces si nécessaire, de façon à ce qu'ils comportent toujours exactement 8 caractères.

Vous voyez que nos 100 nombres occupent 1 Koctets, soit 1024 octets. Mais même si nous n'avions écrit qu'un nombre dans ce fichier, le fichier "nombres" occuperait de toute façon 1 Koctets puisque c'est la plus petite unité possible.

Mais lancez maintenant votre programme à nouveau et voyez ce que devient le catalogue. Entrez RUN, puis cat.

Vous verrez qu'il y a maintenant deux fichiers portant le nom "nombres". Un des fichiers ne comporte pas d'indication du type de fichier. C'est dans ce fichier que figurent les 100 nombres que vous avez sauvegardés en dernier. Il y a cependant maintenant encore un fichier "nombres .BAK". Vous vous souvenez certainement, comme nous vous l'expliquions dans la partie consacrée à CP/M, que BAK est l'abréviation de BACKup. Lors de l'ouverture du fichier "nombres" avec l'instruction OPENOUT"nombres", AMSDOS a testé si le fichier "nombres" existait déjà. Comme nous avons déjà fait exécuter notre programme une fois, ce fichier existait déjà. C'est d'ailleurs ce que nous avons pu constater d'après le catalogue. Comme AMSDOS ne veut pas effacer ce fichier, il en réalise d'abord une copie de sécurité sous le nom de "nom de fichier.BAK". C'est alors seulement que l'ancien fichier est véritablement supprimé, de façon à ce que le nouveau fichier puisse être ouvert sous le même nom. Vous apprécierez certainement à l'usage cette particularité d'AMSDOS. Si vous êtes certain de ne plus avoir besoin de la copie de sécurité, vous pouvez également la supprimer.

Lorsque vous sauvegardez un programme Basic avec l'instruction SAVE"nom de fichier" ou SAVE"nom de fichier.BAS",A, un programme pouvant déjà figurer sur la disquette sous le même nom sera également d'abord sauvegardé sous forme de fichier Backup, de sorte que vos programmes Basic sont protégés de façon assez efficace contre un effaçage inopiné. Essayez donc ce qui suit:

Entrez NEW.

NEW (ENTER)

```
10 PRINT"Premiere partie."  
20 PRINT
```

SAVE "Prog"

Le programme est sauvegardé sur la disquette sous le nom de "Prog .BAS". Ajoutez encore les lignes:

```
30 PRINT"a ete complete."  
40 PRINT
```

Entrez à nouveau l'instruction de sauvegarde d'un programme:

SAVE"Prog"

Vous utilisez donc exactement le même nom de fichier qu'auparavant. Vous pouvez maintenant entrer LOAD"Prog.BAK". (Notez que lorsque vous entrez un nom de fichier il n'est pas obligatoire qu'il y ait effectivement 8 caractères avant le point.) Si vous faites maintenant lister votre programme, vous constatez que c'est la première version de notre petit programme que vous avez chargée. Entrez maintenant:

LOAD"Prog"

et c'est la dernière version avec 4 lignes de programme qui sera chargée en mémoire. Supposons que vous complétiez encore le programme en y ajoutant la ligne:

```
50 END
```

et que vous le sauvegardiez une nouvelle fois sur la disquette, la toute

première version du programme qui ne comportait que deux lignes aura cette fois disparu. Vous trouvez maintenant notre programme de 4 lignes sous le nom de "Prog.BAK" et le programme actuel a pour nom "Prog.BAS".

Si vous sauvegardiez maintenant le programme sous le nom de "nombres", aucun fichier de copie ne serait réalisé car il n'existe aucun fichier sous le nom de "nombres.BAS". Vos fichiers "nombres" et "nombres.BAK" seront donc conservés. Si toutefois vous sauvegardez le programme encore une fois, le fichier "nombres.BAK" sera effacé et remplacé par une copie du programme Basic.

Voici les autres instructions SAVE possibles:

SAVE"nom de fichier",A

sauvegarde le programme sous la forme d'un fichier ASCII. Ces fichiers de programme sont un peu plus longs que les fichiers de programme Basic "normaux" car les différentes instructions comme "PRINT" par exemple sont sauvegardées sur la disquette caractère par caractère et non sous la forme d'un token. (Un token est un code d'un octet représentant un mot-clé Basic.) Les programmes qui ont été sauvegardés avec cette instruction peuvent également être lus caractère par caractère par un programme.

SAVE"nom de fichier",P

sauvegarde un programme protégé, c'est-à-dire qu'on ne peut plus LISTER le programme et qu'après une interruption par (ESC)(ESC) il n'est plus possible de le relancer ni de le sauvegarder.

SAVE"nom de fichier",B,<adresse de départ>,<longueur>

Cette instruction vous permet de sauvegarder une zone de la mémoire, par exemple la zone de la mémoire-écran, sous la forme d'un fichier binaire. Vous devez indiquer l'adresse de départ et la longueur de la zone de mémoire. Lors du chargement avec l'instruction LOAD"nom de fichier.BIN", le fichier sera alors à nouveau chargé dans l'adresse originale correspondante.

Vous pouvez bien sûr fournir également dans le nom de fichier pour l'instruction SAVE, exactement comme pour l'instruction LOAD, des indications sur le lecteur de disquette et sur le numéro user.

Vous avez certainement remarqué que vous pouvez travailler avec l'instruction SAVE comme vous y étiez habitué avec le Basic cassette. L'utilisation des autres instructions Basic de chargement et d'écriture de données vous sera expliquée dans le chapitre suivant, où nous vous expliquerons également, par des exemples, le travail avec des fichiers séquentiels.

1.4.4 LES INSTRUCTIONS SUPPLEMENTAIRES AMSDOS

En connectant le lecteur de disquette, vous avez à votre disposition encore d'autres instructions disquette qui sont sauvegardées dans la ROM (Read Only Memory) du lecteur de disquette. Ces instructions sont également appelées instructions externes parce qu'elles sont définies dans le lecteur de disquette.

Sans lecteur de disquette, vous ne pouvez utiliser ces instructions. Vous pouvez identifier ces instructions par le fait qu'elles commencent par le caractère I (Touches SHIFT et @). Vous pouvez aussi bien entrer ces instructions directement que les intégrer dans des programmes. Voici la liste des instructions externes avec des exemples caractéristiques.

Lorsqu'un mot est entouré par les caractères < et >, cela signifie qu'il s'agit d'un qualificatif de paramètre. Par exemple, vous trouverez souvent l'expression <expression alphanumérique> ce qui signifie que vous devez insérer à cet endroit une variable alphanumérique dans l'instruction. Mais si l' <expression alphanumérique> est placée entre crochets [`<expression alphanumérique>`], cela vous indique que l' <expression alphanumérique> peut être également négligée et qu'elle est donc facultative.

IA

Cette instruction définit le lecteur A comme lecteur standard. Cette instruction est bien sûr inutile si vous n'avez qu'un lecteur de disquette puisque ce lecteur de disquette A est automatiquement le lecteur standard. On entend par lecteur standard le lecteur de disquette qui est automatiquement appelé par les instructions disquette lorsque le lecteur de disquette n'est pas précisé dans l'instruction. Cette instruction est identique à l'instruction:

a\$="a"
IDRIVE, @a\$

IB

Cette instruction définit le lecteur B comme lecteur standard (voir ci-dessus). Cette instruction est identique à l'instruction:

a\$="b"
IDRIVE, @a\$

ICPM

Le système CP/M est chargé à partir de la disquette. Lorsque vous utilisez cette instruction, il faut qu'une disquette qui a été formatée avec CP/M sur les deux pistes système se trouve dans le lecteur A. Il peut s'agir par exemple de la disquette fournie avec le lecteur de disquette.

IDIR[,<expression alphanumérique>]

Cette instruction vous montre le contenu de la disquette. Elle est très comparable à l'instruction Basic standard CAT.

On vous montre le catalogue de la disquette ainsi que la place encore disponible sur la disquette.

Si l' <expression alphanumérique> facultative manque, on supposera *.* , ce qui veut dire que tous les fichiers seront sortis (sans sélection). Comme nous l'avons déjà expliqué, les étoiles et les points d'interrogation sont des Jokers qui représentent n'importe quels caractères. En guise de rappel: un point d'interrogation signifie: ici peut se trouver n'importe quel caractère; une étoile signifie: à partir d'ici et jusqu'à la fin du nom de fichier peuvent figurer n'importe quels caractères. Supposons que vous vouliez avoir une liste uniquement des fichiers Basic, vous l'obtiendrez avec l'instruction:

a\$="*.BAS"
IDIR,@a\$

L'utilisation des jokers peut être très utile et vous faire gagner beaucoup de temps. Essayez de retenir l'utilisation de ces caractères de façon à ce que vous puissiez les mettre vous-même en oeuvre. Il arrive souvent en effet qu'on ne veuille par exemple avoir une liste que des fichiers Basic ou que des fichiers séquentiels. Avec l'instruction IDIR, la sélection que vous pouvez ainsi effectuer vous permet d'obtenir une plus grande clarté des informations.

L'avantage de l'instruction CAT est qu'elle trie les noms de fichier avant de les sortir et qu'elle indique la taille des fichiers. L'instruction IDIR a l'avantage de permettre un affichage SELECTIF du catalogue.

IDISC

Cette instruction comprend les deux instructions Idisc.in et Idisc.out. Comme vous devez utiliser les mêmes instructions Basic pour le lecteur de cassette et pour le lecteur de disquette, vous ne pourriez en principe appeler avec succès qu'un seul des deux périphériques. Mais pour que vous puissiez également utiliser le lecteur de cassette lorsque vous travaillez avec le lecteur de disquette, les instructions Idisc et Itape vous permettent de sélectionner librement le périphérique d'entrée ou de sortie.

IDISC.IN

Après que cette instruction ait été entrée, les instructions d'ENTREE suivantes se rapporteront toutes automatiquement au lecteur de disquette, et non au lecteur de cassette:

LOAD"Nom de fichier"
RUN"Nom de fichier"
CHAIN"Nom de fichier"

```
CHAIN MERGE"Nom de fichier"  
MERGE"Nom de fichier"  
OPENIN"Nom de fichier"  
CLOSEIN ,  
EOF  
CAT  
INPUT#9  
LINE INPUT#9
```

Cette instruction déconnecte à nouveau l'instruction ITAPE ou ITAPE.IN.
Si vous avez par exemple la séquence d'instructions suivante:

```
ITAPE  
IDISC.IN  
OPENIN"Fichier"  
OPENOUT"Backup"
```

un canal d'entrée sera ouvert en lecture sur le lecteur de disquette mais le canal de sortie écrira sur la cassette. C'est ainsi que vous pouvez par exemple copier des fichiers de la disquette sur la cassette (pour des raisons de sécurité des données),

IDISC.OUT

Cette instruction est comparable à l'instruction IDISC.IN mais ce sont ici les sorties qui sont envoyées sur le lecteur de disquette. Les instructions suivantes sont concernées:

```
SAVE"Nom de fichier"  
OPENOUT"Nom de fichier"  
CLOSEOUT  
WRITE#9  
PRINT#9
```

```
ITAPE  
IDISC.OUT  
IOPENIN"Backup"  
IOPENOUT"Fichier"
```

C'est donc l'inverse de l'exemple donné pour IDISC.IN. Maintenant le fichier Backup sera lu à partir de la cassette avec les instructions de lecture mais les instructions d'écriture se rapporteront au lecteur de disquette.

IDRIVE,<expression alphanumérique>

Cette instruction est identique aux instructions IA et IB mais cette instruction est plus souple car le nom du lecteur de disquette standard à sélectionner peut être fourni sous forme d'une variable alphanumérique.

a\$="b"
IDRIVE,@a\$

aura pour conséquence que le lecteur de disquette B sera défini comme lecteur standard à partir du moment où cette instruction aura été exécutée. Vous ne pouvez bien sûr pas utiliser cette instruction si vous n'avez qu'un lecteur de disquette.

IERA,<expression alphanumérique>

ERA est mis pour le mot anglais ERase=supprimer. Cette instruction vous permet donc de supprimer des fichiers. Vous pouvez également utiliser des Jokers avec cette instruction. Par exemple, l'instruction:

a\$="*.seq"
IERA,@a\$

supprimera tous les fichiers ayant le type de fichier "seq". Il convient cependant de toujours bien réfléchir avant d'utiliser cette instruction, notamment lorsqu'on travaille avec des Jokers. Il peut en effet arriver dans ce dernier cas que vous supprimiez également des fichiers que vous n'aviez pas l'intention de supprimer. Il est donc déconseillé d'utiliser des Jokers avec l'instruction IERA si l'on n'a pas encore l'habitude du maniement du lecteur de disquette et de l'utilisation des Jokers.

L'instruction:

```
a$="*.**"  
IERA@a$
```

supprimera tous les fichiers. Dans ce cas AMSDOS attend une confirmation spéciale de l'instruction.

IEREN,<expression alphanumérique>,<expression alphanumérique>

REName= changement du nom d'un fichier. Cette instruction vous permet donc de donner un autre nom à un fichier. La première expression alphanumérique doit contenir le NOUVEAU nom de fichier, la seconde contient l'ancien nom de fichier. Si vous voulez par exemple changer le nom du fichier "Pepe" parce que vous préférez votre mémé, vous pouvez entrer les instructions suivantes:

```
ancien$="Pepe.bas"  
nouveau$="Meme.bas"  
IEREN, nouveau$,ancien$
```

Si vous examinez maintenant le catalogue avec l'instruction IDIR, vous verrez que le fichier "Pepe.BAS" n'existe plus et qu'il y a par contre maintenant un fichier "Meme.BAS".

L'indication des deux expressions alphanumériques est obligatoire.

ITAPE

Cette instruction annule les instructions IDISC, IDISC.IN et IDISC.OUT et place l'entrée comme la sortie sur le lecteur de cassette. Cette instruction comprend les fonctions des instructions ITAPE.IN et ITAPE.OUT.

ITAPE.IN

Cette instruction fait que le lecteur de cassette sera utilisé en entrée. Cette instruction annule les instructions IDISC et IDISC.IN.

ITAPE.OUT

Le lecteur de cassette sera utilisé comme périphérique de sortie. Cette instruction annule les instructions IDISC et IDISC.OUT.

IUSER,<expression entière>

Cette instruction vous permet de définir un user = utilisateur déterminé. Vous avez certainement déjà remarqué que dans les catalogues de la disquette apparaît également le message:

USER:0

Il s'agit d'une très utile instruction spéciale CP/M. Vous trouverez des informations plus complètes à ce sujet au chapitre 1.4.2.

L'instruction IUSER vous permet par exemple de protéger vos fichiers contre les regards indiscrets.

Sauvegardez donc un programme Basic quelconque de la façon suivante:

```
IUSER,3
SAVE"Programme"
IUSER,0
CAT
```

ou beaucoup plus simplement avec l'instruction:

```
SAVE"3:Programme"
```

Vous ne trouverez pas le programme que vous venez de sauvegarder dans le catalogue. Mais si vous entrez:

```
IUSER,3  
CAT  
IUSER,0
```

vous verrez s'afficher un catalogue beaucoup plus court puisqu'il ne comporte qu'une entrée. Vous pouvez donc constituer plusieurs catalogues différents ou dissimuler certains programmes à d'autres utilisateurs.

Vous avez certainement remarqué que les instructions avec des expressions alphanumériques sont particulièrement difficiles à utiliser. Vous êtes en effet obligé d'entrer par exemple:

```
a$="a"  
IDRIVE,@a$
```

alors qu'il serait beaucoup plus simple d'entrer:

```
IDRIVE,"a"
```

Cependant le système d'exploitation Basic prévoit que l'adresse d'une expression alphanumérique doit être transmise au système d'exploitation AMSDOS. AMSDOS va alors lui-même chercher cette chaîne de caractères dans la mémoire.

Les chaînes de caractères peuvent être placées n'importe où dans la mémoire. La fonction @nom de variable vous permet de faire afficher l'adresse à laquelle est stockée la variable, en l'occurrence une chaîne de caractères. Cette forme de transmission des données n'est certainement pas très pratique mais vous vous habituerez vite à cette procédure. L'instruction @ est une instruction Basic utile qui n'est pas évoquée dans le manuel d'utilisation. Entrez par exemple:

```
a=12.2  
PRINT@a
```

Suivant le nombre de variables que vous avez déjà utilisées, la valeur sortie en réponse sera plus ou moins élevée. Plus une variable est déclarée tardivement, plus grande sera la valeur de la fonction nom de variable. La longueur du programme Basic actuel joue par ailleurs

également un rôle car la table des variables commence dans la mémoire immédiatement après le programme Basic.

Comme vous le savez peut-être, les variables numériques sont placées dans la mémoire de bas en haut alors que les chaînes sont situées contre la limite supérieure de la mémoire et se déplacent vers le bas. Vous pouvez vous en rendre compte avec l'exemple suivant:

```
NEW
```

```
a=10.1:b=20:a$="Exemple 1":b$="Exemple 2"
```

```
PRINT@a,@b,@a$,@b$
```

Si vous examinez maintenant les adresses des variables, vous voyez que les variables numériques occupent 9 octets. Ici sont stockées les valeurs des variables a et b ainsi que leurs noms. Les variables alphanumériques (chaînes de caractères) sont cependant stockées différemment. Entrez par exemple:

```
PRINT PEEK@a$)
```

Vous obtenez alors la valeur 9 qui correspond exactement à la longueur de la variable a\$. Il en va de même pour la variable b\$. Les valeurs des cases mémoire:

```
@a$+1 ainsi que:
```

```
@a$+2
```

constituent un pointeur. Ce pointeur indique au système d'exploitation où il peut trouver la chaîne de caractères elle-même. Cette méthode de stockage des chaînes vous semble peut-être compliquée mais elle présente un avantage décisif: il n'est pas nécessaire de déplacer la totalité de la table des variables lorsqu'une chaîne voit sa longueur modifiée; il suffit de modifier les trois octets que nous venons de décrire.

Mais faisons éditer la chaîne a\$ de façon peu conventionnelle:

```
ad=PEEK@a$+1)+256*PEEK@a$+2)
```

Nous avons maintenant calculé l'adresse à laquelle est stockée la chaîne de caractères a\$. Nous avons sauvé cette adresse dans la variable ad.

```
FOR I=0 TO PEEK@a$)-1
PRINT CHR$(PEEK(ad+I));
NEXT I
```

Et vous obtenez exactement le contenu de la variable a\$. Vous pouvez très facilement changer les valeurs des pointeurs des variables alphanumériques et arriver ainsi à ce que leur contenu se modifie à votre guise. Cette propriété sera aussi utilisée dans les programmes du chapitre 5 (routine d'interception des erreurs et gestion de fichier relatif). Détournez par exemple la chaîne a\$ sur votre écran:

```
POKE@a$+1,&00
POKE@a$+2,&C1
```

Le pointeur de la chaîne de caractères est maintenant dirigé sur le beau milieu de la mémoire écran. Faites maintenant éditer la variable alphanumérique a\$:

```
PRINT a$
```

Il n'est pas possible de décrire précisément l'effet obtenu car il sera différent suivant ce que contenait votre écran, mais il se peut que le cadre se mette à clignoter ou que le mode d'écriture change de lui-même. En tout cas vous obtenez une série de caractères indéfinis. Nous en terminerons ainsi avec cette introduction à l'instruction@.

1.5 SAUVEGARDE SEQUENTIELLE DE DONNEES

1.5.1 QU'EST-CE QUE LA SAUVEGARDE SEQUENTIELLE DE DONNEES?

Un lecteur de disquette ne doit bien sûr pas servir uniquement à la sauvegarde et au chargement des programmes; il convient en outre parfaitement à la sauvegarde de grandes masses de données qu'il était jusqu'alors, avec le lecteur de cassette, pratiquement impossible de maîtriser.

Le DDI-1 ne vous permet en principe de traiter que des fichiers SEQUENTIELS comme ceux que vous connaissez déjà d'après le Basic cassette; le principe est totalement identique. La sauvegarde séquentielle de données n'est pas la méthode la plus rapide mais c'est la plus simple pour sauvegarder des données. Elle est d'ailleurs tout à fait suffisante pour les petits ou moyens problèmes. Comme elle est d'autre part simple à comprendre, elle convient parfaitement à l'apprentissage.

Séquentiel ne signifie pas autre chose que CARACTERE par CARACTERE. Un fichier séquentiel est donc une séquence (une suite) de caractères (lettres, chiffres, caractères spéciaux etc.). Pour lire le dernier caractère d'un fichier, il faut lire tous les caractères situés auparavant, du premier à l'avant-dernier. Imaginez par exemple un livre de 100 pages. Pour lire la première lettre de la page 100 vous devriez d'abord lire TOUTES les lettres des pages 1 à 99. C'est ainsi qu'un fichier séquentiel est lu; une méthode évidemment peu pratique. Heureusement le DDI-1 est très rapide de sorte qu'on se rend à peine compte de tels problèmes.

Une possibilité nettement plus pratique pour la sauvegarde des données consiste à pouvoir accéder directement à un fichier, ce que l'on appelle accès direct ou Random access; le terme de fichier relatif s'est également imposé.

L'accès direct signifie, pour rester sur notre exemple du livre, que vous pouvez lire par exemple directement la 55ème lettre de la 29ème page sans être obligé de lire toutes les pages précédentes. Lorsque vous en êtes arrivé, sur un fichier séquentiel, au 100ème enregistrement, vous ne pouvez plus lire de caractère appartenant au 5ème enregistrement, il n'est donc pas possible de revenir en arrière. C'est là une des limites à l'efficacité des fichiers séquentiels que l'on ne rencontre plus avec les

fichiers relatifs.

Il s'agit cependant simplement ici pour nous de vous faire comprendre grossièrement les différences entre les deux types de fichier. Vous trouverez au chapitre 5 de plus amples informations sur les fichiers relatifs et sur la façon dont ils peuvent être programmés sur le DDI-1.

Nous allons maintenant expliquer avec quelques exemples comment on peut utiliser de façon efficace la sauvegarde séquentielle des données puisque celle-ci constitue (pour le moment) la seule possibilité dont nous disposons pour sauvegarder des données sur disquette.

Nous allons maintenant créer notre premier petit fichier. Nous allons, à titre d'exemple, créer un agenda téléphonique qui nous permettra d'enregistrer les principaux numéros de téléphone de nos parents ou amis.

Lorsqu'on crée un fichier, se pose toujours au début la question de savoir ce qu'on veut au juste enregistrer. Dans l'exemple suivant nous avons choisi les indications suivantes:

- 1)Nom (=Champ 1)
- 2)Prénom (=Champ 2)
- 3)No de tél. (=Champ 3)

Un enregistrement est une unité cohérente. Chaque enregistrement contient des informations que l'on retrouve également dans tout autre enregistrement. Notre enregistrement se compose de trois champs.

Nous pourrions ainsi avoir un enregistrement "Dupont" qui contienne comme informations les nom, prénom et numéro de téléphone de notre collègue Dupont.

Figure 3

LE FICHER COMPLET

Enregistrement 1	Enregistrement 2	Enregistrement 3
Dupont	Jourdain	Peterson
Thomas	Cécile	Hans-Dieter
23 44 98 21	80 23 44 01	34 41 22 37

Nous avons trois champs par enregistrement:

Nom, Prénom et Numéro de téléphone

Champ 1: Nom

Champ 2: Prénom

Champ 3: Numéro de téléphone

Vous pouvez bien vous représenter, au vu de cette figure, les subdivisions que comporte un fichier.

Lorsque les données sont écrites dans un fichier, il n'est pas possible de distinguer aussi nettement que nous l'avons fait ici sur le papier les subdivisions en enregistrements. Seuls les champs sont séparés physiquement les uns des autres. La séparation entre les enregistrements ne se distingue pas en effet de la séparation entre les champs de données; c'est le même symbole de séparation qui est utilisé. La séparation entre les différents enregistrements, c'est-à-dire la bonne affectation des champs de données incombe au programmeur. Il est le seul à savoir combien de champs comporte chaque enregistrement.

Lorsque vous avez terminé une entrée à l'écran, vous actionnez la touche ENTER, également appelée RETOUR DE CHARIOT, en anglais CARRIAGE RETURN. Il en va exactement de même avec la sauvegarde séquentielle des données puisque les différents champs de données sont en effet séparés sur la disquette par un retour de chariot: le code ASCII 13 est produit.

Pour vous permettre de vous représenter plus facilement comment les différents champs de données sont séparés, examinons la figure 4. Le symbole de séparation retour de chariot est représenté par l'étoile (*).

Figure 4

```
Dupont*Thomas*23449821*Jourdain*C...
```

```
Champ1 Champ2 Champ 3 Champ 1 ...
```

```
ENREGISTREMENT 1      ENREGISTREMENT 2
```

Vous voyez d'après notre exemple que les champs de données ne doivent pas avoir obligatoirement la même longueur mais qu'ils peuvent avoir dans les fichiers séquentiels une longueur quelconque, il en va de même pour la longueur des enregistrements. Les champs de données peuvent être cependant clairement identifiés puisqu'ils sont séparés les uns des autres par le symbole de retour de chariot (*).

Pour lire un tel fichier, on utilise l'instruction INPUT#9.

```
OPENIN"Nom de fichier"  
INPUT#9,Nom$,Prenom$,Telephone$  
CLOSEIN
```

Après ces instructions, seul un enregistrement déterminé serait lu; les variables pourraient avoir par exemple les valeurs suivantes:

```
Nom$           ="Durand"  
Prenom$        ="Alain"  
Telephone$     ="14 22 51 33"
```

Les guillemets ne servent ici qu'à indiquer le début et la fin d'une chaîne de caractères et ils n'appartiennent pas à la chaîne elle-même. Des chaînes peuvent toutefois contenir des guillemets.

1.5.2 LA PROGRAMMATION DES FICHIERS SEQUENTIELS

Mais nous allons maintenant créer concrètement un fichier séquentiel sur disquette. Entrez pour cela le petit programme suivant:

```

10 REM =====
20 REM   PREMIER PROGRAMME DE FICHER
30 REM =====
40 :
50 OPENOUT"Test.dat"
60 PRINT#9,"Durand"
70 PRINT#9,"Louis"
80 PRINT#9,"14225114"
90 REM --- premier enregistrement ---
100 PRINT#9,"Chalet"
110 PRINT#9,"Lucienne"
120 PRINT#9,"23990123"
130 REM --- second enregistrement ---
140 PRINT#9,"Lefol"
150 PRINT#9,"Charles"
160 PRINT#9,"18155118"
170 REM --- troisieme enregistrement ---
180 CLOSEOUT
190 END

```

Nous avons créé un fichier sous le nom de "Test.dat" qui contient trois enregistrements.

L'instruction Basic PRINT#n s'emploie exactement comme l'instruction PRINT normale. Vous connaissez certainement déjà l'instruction PRINT# en liaison avec les windows (fenêtres) que vous pouvez définir sur votre Amstrad. L'instruction PRINT# vous permet d'appeler une des instructions définies lorsque n est compris entre 0 et 7. Si n=8, c'est l'imprimante qui est appelée et si n=9 c'est le lecteur de cassette ou le lecteur de disquette, suivant la configuration utilisée. Il en va de même pour les instructions INPUT#n et LINE INPUT#n.

Le caractère de séparation logique Carriage Return est dans notre exemple placé entre les enregistrements parce que l'instruction PRINT#9 n'est pas suivie d'un point-virgule. C'est donc le même principe que pour l'instruction PRINT simple. Si vous placez un point-virgule à la fin d'une instruction PRINT, la prochaine sortie sera écrite sur la même ligne. Pour les sorties sur le lecteur de disquette, vous pouvez également constituer un champ de données en plaçant plusieurs sorties à la suite l'une de l'autre.

Mais commençons d'abord par relire nos données:

```

10 REM =====
20 REM      LIRE LES DONNEES SAUVEES
30 REM =====
40 :
50 OPENIN"Test.dat"
60 INPUT#9,Nom$,Prenom$,Telephone$
70 PRINT Nom$,Prenom$,Telephone$
80 INPUT#9,Nom$,Prenom$,Telephone$
90 PRINT Nom$,Prenom$,Telephone$
100 INPUT#9,Nom$,Prenom$,Telephone$
110 PRINT Nom$,Prenom$,Telephone$
120 CLOSEIN
130 END

```

Vous obtenez alors la sortie suivante:

```

Durand      Louis      14225114
Chalet      Lucienne  23990123
Lefol       Charles   18155118

```

Nous avons donc réussi à sauvegarder des données sur disquette et à les relire; nous pouvons ainsi dire pour récapituler:

Avec PRINT#9 nous écrivons des données sur disquette et avec INPUT#9 nous pouvons les relire. L'entrée et la sortie sur disquette ne se distinguent donc pas trop de l'entrée et de la sortie sur écran.

Notre exemple fonctionne donc bien mais de façon encore très peu pratique si l'on pense au travail qui serait nécessaire pour faire lire ainsi 100 enregistrements. C'est une boucle qui sera ici la solution de notre problème et qui apportera un allègement considérable:

```

10 REM =====
20 REM     LIRE LES DONNEES (2)
30 REM =====
40 :
50 OPENIN"Test.dat"
60 FOR i=1 TO 3
70 INPUT#9,Nom$,Prenom$,Telephone$
80 PRINT Nom$,Prenom$,Telephone$
90 NEXT i
100 CLOSEIN
110 END

```

Il n'est pas nécessaire de toujours lire un enregistrement d'une seule traite. Vous pourriez également procéder ainsi:

```

10 REM =====
20 REM     LIRE LES DONNEES (3)
30 REM =====
40 :
50 OPENIN"Test.dat"
60 FOR i=1 TO 3
70 INPUT#9,Nom$
80 PRINT Nom$,
90 INPUT#9,Prenom$
100 PRINT Prenom$,
110 INPUT#9,Telephone$
120 PRINT Telephone$
130 NEXT i
140 CLOSEIN
150 END

```

Vous devez vous dire qu'après l'ouverture d'un fichier, les données du fichier sont à votre disposition. Peu importe à cet égard que vous lisiez un enregistrement avec une seule instruction INPUT, comme par exemple avec:

```
INPUT#9,Nom$,Prenom$,Telephone$
```

ou que vous lisiez l'enregistrement morceau par morceau avec plusieurs instructions Input, comme par exemple avec:

```
INPUT#9,Nom$
INPUT#9,Prenom$
```

INPUT#9,Telephone\$

Lorsque vous venez de lire un enregistrement, un pointeur note l'emplacement où doit se poursuivre la lecture.

Vous pouvez également fermer prématurément un fichier que vous avez ouvert en lecture, sans en avoir donc lu tous les enregistrements.

Si vous avez cependant déjà lu le dernier élément du fichier et que vous effectuez à nouveau une nouvelle tentative de lecture, vous obtenez le message d'erreur:

EOF met

Nous allons vous montrer cela dans un exemple.

Chaque chiffre représente, dans l'exemple suivant, un enregistrement:

```
12345678901234567890123*
```

Nous avons donc 23 enregistrements; EOF est représenté par le caractère "***". Après l'ouverture du fichier en lecture, le premier enregistrement sera lu. Le pointeur interne est simulé dans la seconde ligne. Voici comment les choses se présentent de façon interne après l'instruction OPENIN:

```
12345678901234567890123*
↑
```

Le pointeur est dirigé sur le premier enregistrement; nous lisons maintenant le premier enregistrement avec l'instruction INPUT. Après que le premier enregistrement ait été lu, notre pointeur interne est dirigé sur le second enregistrement:

```
12345678901234567890123*
↑
```

Lors d'une lecture, c'est maintenant le second enregistrement qui serait lu. Cela continue ainsi jusqu'à ce que nous en arrivions au dernier enregistrement de notre fichier.

12345678901234567890123*

↑

Dans notre exemple, le dernier enregistrement n'a donc pas été encore lu puisque le pointeur interne est dirigé sur ce dernier enregistrement. Nous lisons maintenant également ce dernier enregistrement:

12345678901234567890123*

↑

Il n'y a plus maintenant d'enregistrement disponible, nous sommes arrivé à la fin des entrées du fichier. Le pointeur est maintenant dirigé sur l'étoile qui est censée représenter ici la marque EOF. Lors de notre dernière tentative de lecture, le flag EOF a été mis par le système d'exploitation sur vrai=-1. Une autre tentative de lecture provoquerait l'erreur EOF met.

La fonction EOF nous indique donc si nous avons ou non déjà lu le dernier élément d'un fichier.

Pour éviter de provoquer cette erreur, nous pouvons utiliser la fonction Basic EOF. Quand vous ne savez pas exactement combien d'enregistrements vous devez lire, il est même indispensable d'utiliser la fonction EOF. Notre programme se présenterait alors ainsi:

```
10 REM =====  
20 REM  LIRE LES DONNEES AVEC EOF  
30 REM =====  
40 :  
50 OPENIN"Test.dat"  
60 WHILE NOT EOF  
70 INPUT#9,Noms,Prenoms,Telephones  
80 PRINT Nom$,Prenom$,Telephones  
90 WEND  
100 CLOSEIN  
110 END
```

Cet exemple est cependant assez dangereux car nous partons du principe qu'il reste toujours encore trois autre champs de données tant que nous n'avons pas rencontré EOF. Pour les fichiers de structure inconnue, il

est impossible de le prévoir. Notre programme devrait donc se présenter ainsi:

```
10 REM =====
20 REM  LECTURE DE DONNEES SOUPLE
30 REM =====
40 :
50 OPENIN"Test.dat"
60 WHILE NOT EOF
70 INPUT#9,Champ$
80 PRINT Champ$
90 WEND
100 CLOSEIN
110 END
```

Avec ce programme, une erreur EOF met est exclue puisqu'on teste si EOF après la lecture de chaque champ.

Quand les champs de données sont lus avec l'instruction INPUT#9, les caractères suivants fonctionnent comme symboles de séparation entre les champs de données:

Carriage Return (retour de chariot)

Virgule (,)

Marque EOF

Lorsque vous lisez des variables numériques avec INPUT#9, la <barre espace> fait également office de marque de séparation.

Ces marques de séparation sont également faciles à retenir puisque la virgule et le retour de chariot font également office de marques de séparation avec l'instruction INPUT normale.

Bien sûr vous pourriez également définir une marque de fin "particulière", vous pourriez par exemple écrire toujours dans le dernier champ de donnée un "*fin" ou autre. Vous pourriez alors faire rechercher cette marque par le programme. Vous m'accorderez cependant certainement que la manipulation de la fonction EOF constitue une méthode plus sûre et plus simple.

Le plus souvent, on ne veut pas simplement lire des données pour les sortir immédiatement mais les données doivent encore pouvoir rester dans

la mémoire de l'ordinateur pour pouvoir être évaluées et modifiées. Dans ce cas, le mieux est de constituer un TABLEAU (ARRAY en anglais), une variable indexée. Si cette notion vous est inconnue, nous vous invitons à vous reporter au chapitre correspondant du manuel du Basic.

Notre programme d'exemple se présenterait maintenant comme suit:

```
10 DIM Nom$(3),Prenom$(3),Telephone$(3)
20 REM =====
30 REM  LIRE-SAUVEGARDER FICHER
40 REM =====
50 :
60 x=0
70 OPENIN"Test.dat"
80 WHILE NOT EOF
90 x=x+1
100 INPUT#9,Nom$(x),Prenom$(x),Telephone$(x)
110 WEND
120 PRINT x-1;"enregistrements ont ete lus."
130 CLOSEIN
140 END
```

Dans l'instruction DIM en ligne 10, vous devez définir la limite de l'index en fonction de la limite supérieure du nombre d'enregistrements.

Avec une telle boucle, on peut lire un fichier et le placer dans un tableau. On peut ensuite traiter le fichier par le programme puis sauvegarder à nouveau le fichier de façon séquentielle. C'est ici le principe LECTURE/ENTREE, TRAITEMENT et SORTIE qui s'applique. Quand la mémoire le permet, nous vous recommandons de faire lire vos fichiers de cette façon et de les faire traiter dans le programme. Cette méthode a de grands avantages en ce qui concerne la vitesse de traitement.

1.5.3 LES FICHIERS SEQUENTIELS ET LES TABLEAUX

Sur les programmes d'envergure qui doivent gérer de grandes masses de données, il est conseillé de déterminer auparavant précisément la masse de données prévue et de définir alors cette masse de données dans le programme.

Si vous lisez le fichier séquentiel et que vous placiez tous les enregistrements dans un tableau, vous économisez beaucoup de temps de traitement car à partir de ce moment vous n'avez plus à accéder au

lecteur de disquette. (Un accès à des tableaux est toujours plus rapide qu'un accès à la disquette).

Nos tableaux se présentent ainsi:

No d'index	Nom\$	Prenom\$	Telephone\$
1	Durand	Louis	14225114
2	Chalet	Lucienne	23990123
3	Lefol	Charles	18155118

Nous avons donc simplement lu une fois ces données et nous les avons placées dans des tableaux. Nous avons ici utilisé 3 différents tableaux à une dimension. Il est plus pratique pour le programmeur de créer un tableau à deux dimensions de façon à pouvoir lui donner un SEUL nom, ce qui augmente la clarté du programme.

	Champ 1	Champ 2	Champ 3
Enregistrement 1	D\$(1,1)	D\$(1,2)	D\$(1,3)
Enregistrement 2	D\$(2,1)	D\$(2,2)	D\$(2,3)
Enregistrement 3	D\$(3,1)	D\$(3,2)	D\$(3,3)
Enregistrement 4	D\$(4,1)	D\$(4,2)	D\$(4,3)
Enregistrement 5	D\$(5,1)	D\$(5,2)	D\$(5,3)

Notre tableau D\$(x,y) a 5 enregistrements de 3 champs chacun. Ce tableau doit être "dimensionné", c'est-à-dire créé avec l'instruction:

```
DIM D$(5,3)
```

Le tableau D\$(x,y) pourrait avoir par exemple le contenu suivant:

```
D$(x,1)=Nom          auparavant Nom$(x)
D$(x,2)=Prénom      auparavant Prénom$(x)
D$(x,3)=Téléphone   auparavant Téléphone$(x)
```

Notre programme d'exemple se présente alors ainsi:

```

10 REM =====
20 REM  LIRE LES DONNEES AVEC D$(x,y)
30 REM =====
40 DIM d$(3,3)
50 REM 3 enregistrements et 3 champs
60 OPENIN"Test.dat"
80 FOR i=1 TO 3
90  FOR j=1 TO 3
100  INPUT #9,d$(i,j)
110  NEXT j
120 NEXT i
130 :
140 REM =====
150 REM          SORTIE
160 REM =====
170 FOR i=1 TO 3
180  FOR j=1 TO 3
190  PRINT d$(i,j)
200  NEXT j
210 PRINT
220 NEXT i
230 CLOSEIN
240 END

```

Vous pouvez prendre ce programme d'exemple comme modèle si vous voulez vous-même écrire un programme de fichier. En imbriquant deux boucles vous réalisez une lecture logique pas à pas des champs de données et des enregistrements. Lorsque vous voulez modifier des données dans un programme de fichier, le mieux est de lire toutes les données et de les placer dans un tel tableau. Vous pouvez alors traiter les données, les corriger, etc. A la fin du programme, les données doivent alors être à nouveau sauvegardées sous le même nom.

Le plus souvent on crée également un fichier auxiliaire dans lequel se trouvent des informations sur la masse de données. Par masse de données vous devez comprendre: combien de données comporte le tableau? Combien de champs de données comporte chaque enregistrement? Lorsque vous créez un programme souple de fichier ceci est indispensable pour des raisons pratiques. D'autre part vous pouvez de cette façon économiser une précieuse place mémoire car toute coordonnée inutile coûte de la place mémoire et du temps. L'instruction DIM permet également un

dimensionnement dynamique, c'est-à-dire que vous pouvez utiliser des variables comme limites d'index. Nous allons maintenant créer un tel fichier d'information. Nous entrerons à cet effet le nombre d'ENREGISTREMENTS ainsi que le nombre de CHAMPS de données par enregistrement.

```
OPENOUT"Test.inf"  
WRITE#9,3,3  
CLOSEOUT
```

Nous appellerons le type de fichier "INF" pour fichier d'INformation. Le nom de fichier doit être dans notre exemple identique au nom du fichier (.dat). Voici cette routine souple de lecture:

```
10 REM =====  
20 REM ROUTINE SOUPLE DE LECTURE  
30 REM =====  
40 :  
50 INPUT"Nom du fichier: ";file$  
60 OPENIN file$+".inf"  
70 INPUT #9,enregistrements,champs  
80 CLOSEIN  
90 :  
100 DIM d$(enregistrements,champs)  
110 :  
120 OPENIN file$+".dat"  
130 FOR i=1 TO enregistrements  
140 FOR j=1 TO champs  
150 INPUT#9,d$(i,j)  
160 NEXT j  
170 NEXT i  
180 CLOSEIN  
190 END
```

Lancez le programme et entrez "Test".

En ligne 100 le dimensionnement s'effectue alors en fonction des besoins. Dans les cas où le nombre d'enregistrements peut être augmenté au cours du déroulement du programme, il faut avoir prévu cette éventualité lors du dimensionnement. Une autre solution consiste à fixer auparavant le nombre maximal d'enregistrements; le nombre de champs peut cependant rester malgré tout dynamique car il est peu probable que le nombre des

champs de données ait à être modifié au cours de l'exécution du programme. La lecture à partir d'un fichier des nombres d'enregistrements et de champs peut être cependant malgré tout d'une aide précieuse. Si vous remplacez la ligne 100 par:

```
100 DIM d$(200,champs)
```

vous obtenez bien un nombre de champs dépendant de chaque fichier.

Nous avons jusqu'à présent toujours indiqué, lors de l'ouverture d'un fichier, un nom précis. En effet le nom de fichier n'était pas variable, il figurait entre guillemets et il était déjà fixé lors de la programmation. On ouvre toutefois parfois un fichier avec une variable alphanumérique comme nous l'avons fait dans notre exemple (lignes 60 et 120). Malheureusement le système d'exploitation n'est pas entièrement au point à cet égard. AMSDOS ouvre en effet parfois dans ce cas les fichiers sous un nom incorrect ou réagit par un message d'erreur. Si vous faites alors afficher, après ce message d'erreur, le contenu de la variable alphanumérique correspondante, vous pouvez vous rendre compte que le contenu de cette variable est pourtant correct.

Lors de l'ouverture d'un fichier un buffer de 4096 octets est créé dans la RAM de l'Amstrad CPC. Ce buffer est situé la plupart du temps dans les régions supérieures de la mémoire. C'est cependant également dans ces régions que se trouvent les variables alphanumériques. Il peut donc arriver assez facilement que des "collisions" se produisent ici, surtout lorsque vous travaillez avec des tableaux car le nombre de chaînes de caractères est dans ce cas particulièrement élevé. Cela tient au fait que le système d'exploitation "nettoie" de temps à autre la mémoire car les manipulations de chaînes produisent beaucoup de déchet. Nous entendons par déchet tous anciens morceaux de chaîne qui sont devenus inutiles à la suite de manipulations de chaînes. Ce "nettoyage" est appelé GARBAGE COLLECTION, il s'agit d'une sorte de réorganisation de la mémoire qui réorganise la mémoire de chaînes de caractères. Il peut se produire dans ce cas que le buffer disquette soit victime de cette réorganisation. Lorsque le buffer est décalé par la Garbage Collection, le nom de fichier ne peut plus être lu correctement. La petite routine suivante vous permet de remédier à cet inconvénient:

```
OPENOUT"Dummy"  
MEMORY HIMEM-1  
CLOSEOUT
```

Il est conseillé de placer cette instruction au début de chaque programme qui travaille avec la disquette. Vous devez utiliser cette instruction avant de définir la première variable alphanumérique. Le buffer de 4096 octets est créé D'AVANCE et cette zone est protégée avec l'instruction MEMORY. A partir de ce moment, le buffer disquette ne pourra plus être détruit par la Garbage Collection car il sera protégé par l'instruction MEMORY.

Le nom "Dummy" dans l'instruction OPENOUT ne désigne pas dans ce cas un fichier (puisque rien n'y sera écrit) mais il correspond dans le langage technique informatique à une sorte de "poubelle électronique". L'instruction OPENOUT"Dummy" a en fait pour effet de créer le buffer de 4096 octets dont nous avons parlé. La variable système HIMEM est alors diminuée de façon à ce que le buffer soit protégé des variables. Après un CLOSEOUT, HIMEM serait à nouveau relevé, mais pour éviter cela l'instruction MEMORY a été employée.

Si donc vous avez obtenu un message d'erreur en faisant exécuter notre programme d'exemple qui ne contenait pas encore cette routine, ajoutez la ligne 40 suivante:

```
40 OPENOUT"Dummy":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
```

Le risque existe maintenant encore que l'utilisateur entre un nom de fichier incorrect ce qui entraînerait l'interruption du programme. Mais cela peut également être évité, par exemple en créant un fichier dans lequel seront enregistrés tous les noms de fichier; ce serait en fait un "catalogue privé". Nous appellerons ce fichier "Filename.dir".

```
OPENOUT"Filename.dir"  
PRINT#9,"Test"  
CLOSEOUT
```

Notre catalogue privé ne contient pour le moment que l'entrée "Test". Nous n'avons plus maintenant qu'à intégrer encore cette routine de test et un message d'erreur sera exclu.

```

10 REM =====
20 REM  ROUTINE SOUPLE DE LECTURE
30 REM =====
40 OPENOUT"Dummy":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
50 INPUT"Nom du fichier: ";file$
60 GOSUB 1000
70 IF trouve=0 THEN 50
80 OPENIN file$+".inf"
90  INPUT #9,enregistrements,champs
100 CLOSEIN
110 :
120 DIM d$(200,champs)
130 :
140 OPENIN file$+".dat"
150 FOR i=1 TO enregistrements
160  FOR j=1 TO champs
170   INPUT#9,d$(i,j)
180  NEXT j
190 NEXT i
200 CLOSEIN
210 END
1000 REM =====
1010 REM  Tester si nom autorise
1020 REM =====
1030 OPENIN"Filename.dir"
1040 trouve=0
1050 WHILE NOT EOF AND trouve=0
1060  INPUT#9,nom$
1070  IF nom$=file$ THEN trouve=1
1080 WEND
1090 CLOSEIN
1100 RETURN

```

Un tel test ou un test semblable est indispensable pour qu'un programme soit d'un usage pratique. Les entrées erronnées devraient, autant que possible, toujours être identifiées et écartées.

Il n'est possible d'ouvrir qu'un SEUL canal d'entrée et un SEUL canal de sortie. Vous pouvez donc ouvrir au maximum deux canaux en direction du lecteur de disquette.

Dans la sous-routine commençant en ligne 1030, on teste s'il existe un fichier portant le nom file\$. A cet effet, toutes les entrées du fichier "Filename.dir" sont comparées à la variable file\$. Si la routine rencontre la fin du fichier sans avoir trouvé le nom recherché, la variable "trouve" vaut 0. En cas de succès, cette variable est mise sur 1. Cette valeur peut alors être testée dans le programme principal qui réagira comme il convient.

Si vous voulez par exemple écrire vous même un programme de gestion d'adresses pratique, nous ne pouvons que vous conseiller d'intégrer de telles routines de protection.

Cela suppose bien sûr que le fichier "Filename.dir" existe; si ce n'est pas le cas, un message d'erreur "File not found" sera sorti. Pour éviter cela, on pourrait prévoir un point du menu qui pourrait s'appeler "Initialisation" et qui créerait ce fichier.

Toutes ces "astuces" sont contenues dans un petit programme de gestion de fichier que vous trouverez au chapitre 5 de cet ouvrage. Nous vous conseillons d'étudier les passages correspondants de ce programme de façon à ce que vous compreniez bien la manipulation de ces routines.

1.5.4 DIFFERENCES ENTRE PRINT# ET WRITE#

Nous avons jusqu'ici utilisé uniquement l'instruction PRINT#. Vous avez cependant certainement déjà vu, aussi bien dans le manuel d'utilisation que dans le présent ouvrage, qu'il existe aussi une instruction WRITE#.

Dans nos programmes d'exemple c'est le Carriage Return qui était utilisé comme marque de séparation. Vous vous souvenez cependant certainement que le Carriage Return n'est pas le seul symbole de séparation et que la virgule (,) fait également office de symbole de séparation, aussi bien pour les chaînes de caractères que pour les données numériques. Pour les

données numériques il est en fait sans importance que la séparation soit faite avec des virgules, des Carriage Return ou même des espaces. Par contre, avec les chaînes de caractères, cela peut avoir un certain nombre d'effets désagréables. Essayez l'exemple suivant:

```
10 REM =====
20 REM      EXEMPLE POUR PRINT #
30 REM =====
40 :
50 OPENOUT"Demo"
60 PRINT#9,"Chalet, Lucienne"
70 PRINT#9,"Lefol, Charles"
80 CLOSEOUT
90 :
100 REM =====
110 REM      ET LIRE A NOUVEAU
120 REM =====
130 :
140 OPENIN"Demo"
150 INPUT#9, Nom1$
160 INPUT#9, Nom2$
170 CLOSEIN
180 PRINT"Nom1 = "Nom1$
190 PRINT"Nom2 = "Nom2$
200 END
```

Vous vous attendez certainement à ce que la sortie sur l'écran se présente ainsi:

```
Nom1=Chalet, Lucienne
Nom2=Lefol, Charles
```

Certains d'entre vous le savent certainement déjà: le résultat produit ne se présente malheureusement pas ainsi. Si vous lancez le programme, vous pouvez constater ce phénomène mystérieux:

```
Nom1=Chalet
Nom2=Lucienne
```

Vous voyez très nettement d'après cet exemple que la virgule fait office de symbole de séparation et que cela a entraîné avec l'instruction INPUT#9 une séparation entre les deux chaînes de caractères. D'autre

part, il manque la virgule de la chaîne de caractères ainsi que l'espace devant "Lucienne". La solution de ce problème est très simple: quand on utilise l'instruction WRITE#, une chaîne à sortir est placée entre guillemets. Lors de la lecture de cette chaîne tous les espaces, même placés au début, ainsi que toutes les virgules seront acceptés dans la chaîne. Seuls les guillemets ne seront pas et n'ont pas à être acceptés dans la chaîne.

Vous pouvez maintenant faire sortir sur l'écran différentes valeurs pour mieux comprendre le mode de fonctionnement de cette instruction. Entrez par exemple:

```
WRITE 1,2,"Oui,oui,c'est comme ca.",3
```

Sur l'écran apparaît:

```
1,2,"Oui,oui,c'est comme ca.",3
```

Si vous faites sortir le même texte avec l'instruction PRINT, l'image suivante apparaît sur le moniteur:

```
1,2 Oui,oui,c'est comme ca. 3
```

En effet, comme vous le savez, la virgule a pour effet avec l'instruction PRINT de faire sauter le tabulateur à la prochaine tabulation, de sorte que des espaces vides importants apparaissent. L'écriture sur disquette s'effectue exactement comme sur l'écran, c'est-à-dire que les espaces vides correspondants sont également écrits sur la disquette (ce qui d'ailleurs constitue un gaspillage de la place mémoire disponible).

On peut cependant aisément constater que la chaîne n'est plus traitée comme une chaîne unique, à cause des virgules. Avec l'instruction WRITE, les guillemets marquent le début et la fin de la chaîne de façon parfaitement claire.

Un effet secondaire appréciable est l'économie de place mémoire sur la disquette lorsqu'on veut sauvegarder des variables numériques.

On pourrait également reconstituer l'instruction WRITE avec l'instruction PRINT:

```
PRINT 1",";2;"",chr$(34);"Oui,oui,c'est comme ca.";chr$(34);",",3
```

Le résultat sur l'écran ou sur la disquette sera identique avec cette façon d'écrire et l'on obtiendra également en lecture l'effet recherché. Mais l'instruction WRITE est plus simple et plus pratique et c'est pourquoi il est recommandé d'y avoir recours le plus souvent possible. Elle est particulièrement pratique lorsqu'on veut écrire plusieurs champs de données en une ligne Basic sur la disquette. Comme vous pouvez le constater d'après le programme d'exemple, nous avons stocké sur la disquette un seul champ de données par ligne PRINT# et ainsi, comme aucun point-virgule ne figure à la fin de l'instruction PRINT#, nous avons fait envoyer un Carriage Return comme symbole de séparation. Avec l'instruction WRITE, notre programme devient donc plus court et plus clair. Il se présente maintenant ainsi:

```
10 REM =====
20 REM     EXEMPLE POUR WRITE #
30 REM =====
40 :
50 OPENOUT "Demo"
60 WRITE#9, "Chalet, Lucienne"
70 WRITE#9, "Lefol, Charles"
80 CLOSEOUT
90 :
100 REM =====
110 REM     ET LIRE A NOUVEAU
120 REM =====
130 :
140 OPENIN "Demo"
150 INPUT#9, Nom1$
160 INPUT#9, Nom2$
170 CLOSEIN
180 PRINT "Nom1 = "Nom1$
190 PRINT "Nom2 = "Nom2$
200 END
```

Après avoir lancé le programme, vous constatez que nous sommes maintenant arrivé au résultat voulu.

Après une instruction PRINT# ou WRITE# une marque de séparation est donc AUTOMATIQUEMENT envoyée qui est le Carriage Return. Il y a cependant des cas où cet automatisme peut être gênant, par exemple lorsque vous voulez effectuer des opérations sur les chaînes de caractères pour ne les sortir que plus tard. Nous allons maintenant sortir tout l'alphabet en ne

résolvant pas cependant ce problème avec une simple instruction PRINT# mais en programmant une boucle.

```
10 REM =====
20 REM     EXEMPLE DE CONCATENATION
30 REM =====
40 :
50 OPENOUT"Demo"
60 FOR i=1 TO 26
70 PRINT#9,CHR$(64+i);
80 NEXT i
90 PRINT#9
100 CLOSEOUT
110 OPENIN"Demo"
120 INPUT#9,a$
130 PRINT a$
140 CLOSEIN
150 END
```

Nous définissons en ligne 60 une variable de boucle i, qui comptera de 1 à 26. L'alphabet a en effet 26 lettres. Le code ASCII de "A" est 65, de sorte que nous pouvons calculer en ligne 70 le code ASCII du caractère à sortir en ajoutant la valeur actuelle de la variable de boucle au décalage 64. L'important est ici que le dernier caractère en ligne 70 soit un point-virgule. Exactement comme en Basic lorsqu'on effectue une sortie sur écran, le point-virgule a pour effet sur la disquette qu'aucune "fin de champ" n'est envoyée, de même qu'à l'écran il manquerait la "fin de ligne".

Après avoir lancé le programme, nous voyons que la variable a\$ contient tout l'alphabet. Cela met bien en évidence la signification du point-virgule. Dans cet exemple, il ne faut en aucun cas utiliser l'instruction WRITE car la sortie sur écran se présenterait alors ainsi:

```
"A""B""C""D""E""F""G""H"... "Y""Z"*
```

alors que nous obtenons dans notre exemple le résultat suivant:

```
ABCDEFGH...YZ*
```

(* représente à nouveau le Carriage Return)

Vous voyez qu'on doit se demander pour chaque application laquelle des deux instructions convient le mieux. Il est souvent indifférent que vous utilisiez PRINT#9 ou WRITE#9. WRITE#9 est parfois plus intéressant, mais parfois aussi cette instruction est totalement inadaptée, comme dans l'exemple que nous venons de donner.

Essayez de deviner quelle valeur la variable a\$ aurait si on remplaçait la ligne 70 par:

```
70 WRITE#9,CHR$(i+64);
```

Lorsque vous penserez avoir trouvé la solution, modifiez la ligne et lancez le programme. Aviez-vous prévu juste? Vous pouvez maintenant passer au chapitre suivant.

1.5.5 DIFFERENCES ENTRE INPUT# ET LINE INPUT#

Vous connaissez maintenant les différences qu'il y a entre PRINT#9 et WRITE#9. Pour la lecture des données, il existe également deux instructions différentes: l'instruction normale INPUT#9 que nous avons toujours utilisée jusqu'ici, et l'instruction LINE INPUT#9. Ici aussi il y a des différences essentielles.

Nous nous limiterons, dans notre comparaison entre INPUT et LINE INPUT, aux variables alphanumériques. Les symboles de séparation peuvent être: le retour de chariot, la virgule et la marque EOF. Nous ne pouvons donc lire, avec INPUT#9, aucune chaîne contenant une virgule (sauf bien sûr si cette chaîne avait été placée entre guillemets) car cette virgule sera automatiquement interprétée comme une marque de séparation. Il en résulte un autre problème: lorsque les guillemets marquent une chaîne, comment puis-je alors lire ces guillemets? Il est impossible de lire les guillemets dans une chaîne avec INPUT, cela nous le savons.

C'est ici qu'intervient l'instruction LINE INPUT. LINE INPUT lit tous les caractères; seul le retour de chariot fait office de marque de séparation, les virgules et les guillemets sont donc également acceptés par LINE INPUT.

Lorsque vous utilisez l'instruction:

```
WRITE#9,1,2,"Oui,oui, c'est comme ca.",3
```

pour écrire sur la disquette et que vous relisez cela avec:

```
LINE INPUT#9,tout$
```

la variable tout\$ contiendra:

```
1,2,"Oui,oui, c'est comme ca.",3
```

TOUS les symboles de séparation sans exception ont donc été acceptés dans la chaîne, les guillemets y compris.

LINE INPUT n'est pas toujours supérieur à l'instruction INPUT; cela pourrait même le plus souvent avoir des conséquences catastrophiques si vous remplacez simplement, dans un programme existant, INPUT#9 par LINE INPUT#9. Vous vous rendez certainement compte que cela est lié au fait que les symboles de séparation sont alors ignorés. Si l'on ne tient pas compte dans l'instruction PRINT ou l'instruction WRITE du fait que la lecture se fera avec LINE INPUT, et donc si l'on n'utilise pas UNIQUEMENT le retour de chariot comme marque de séparation, on peut aboutir à des résultats assez surprenants. Lorsque vous écrivez vous-même un programme qui accède souvent à la disquette, réfléchissez bien avant de choisir quelles instructions vous utiliserez en écriture et en lecture.

Mais voici maintenant encore un exemple où l'instruction LINE INPUT est indispensable parce qu'il s'agit de lire un fichier dont le contenu et la structure sont inconnus.

Chargez un des programmes réalisés dans le présent ouvrage et sauvegardez-le immédiatement avec:

```
OPENOUT"ASCII.DAT"  
LIST#9  
CLOSEOUT
```

Vous avez maintenant sauvegardé le listing du programme sur la disquette, sous le nom de "ASCII.DAT". Un fichier de programme normal ne peut pas être ouvert en lecture avec l'instruction OPENIN car un tel fichier a un header (=une tête de fichier) qui n'est pas accepté par l'instruction

OPENIN. Après que vous ayez donc LISTÉ un fichier de programme sur la disquette, entrez le petit programme suivant:

NEW

```
10 REM =====
20 REM LECTURE D'UN FICHER QUELCONQUE
30 REM =====
40 :
50 OPENIN"ASCII.dat"
60 WHILE NOT EOF
70   LINE INPUT#9,lignes$
80   PRINT lignes$
90 WEND
100 CLOSEIN
110 END
```

Cette routine affiche le listing de votre programme sur l'écran avec tous les guillemets et toutes les virgules, comme dans le programme original. Pour des tâches semblables, l'instruction LINE INPUT est parfaitement appropriée puisqu'elle va chercher sans problème tous les caractères sur la disquette.

Malheureusement le Basic de l'Amstrad ne permet pas de lire des caractères isolés dans un fichier ouvert en lecture, comme on peut le faire dans d'autres version du Basic, sur d'autres ordinateurs. Cette possibilité aurait bien sûr l'avantage de rendre possible de lire y compris le caractère RETOUR DE CHARIOT. Il existe cependant dans le DOS une routine DISC IN CHAR que vous pouvez utiliser à cet effet (voir également le listing du DOS) mais uniquement en langage machine. Vous pouvez ainsi écrire une routine adaptée à votre problème qui transmette le caractère lu à votre programme Basic.

Voici une petite routine qui simule en Basic l'instruction GET. Lorsque vous appelez cette routine, le fichier doit être ouvert en lecture.

```

10000 REM =====
10010 REM          ROUTINE  GET
10020 REM =====
10030 :
10040 IF LEN(in$)=0 THEN 10080
10050 ch$=LEFT$(in$,1)
10060 in$=MID$(in$,2)
10070 RETURN
10080 IF EOF THEN CLOSEIN:ch$="":RETURN
10090 LINE INPUT#9,in$
10100 IF NOT EOF THEN in$=in$+CHR$(13)
10110 GOTO 10050

```

Le caractère lu vous est transmis dans la variable ch\$, le retour de chariot est maintenant lui aussi un caractère autorisé. Lorsque le dernier caractère a été lu, ch\$ est vide et LEN(ch\$) vaut donc zéro.

Si vous voulez lire à l'écran des valeurs numériques, vous utilisez le plus souvent l'instruction:

```
10 INPUT valeur
```

Si vous entrez maintenant un caractère qui n'est pas un nombre, le système répond par:

```
?Redo from start
```

AMSDOS ne peut bien sûr pas sortir un tel message d'erreur. Certains systèmes envoient dans ce cas une FILE TYPE ERROR, ce qui signifie: une chaîne de caractères a été transmise au lieu d'une valeur numérique. AMSDOS ne sort aucun message d'erreur mais effectue DE FACON INTERNE le calcul suivant:

```
10 INPUT#9,a$:valeur=val(a$)
```

On voit nettement ici pourquoi le caractère espace fait également office de symbole de séparation pour les nombres. En outre, chaque caractère non numérique fait office de symbole de séparation, à l'exception de "E" ou "e" qui est utilisé pour l'écriture exponentielle des nombres.

2.1 LES VECTEURS DU DOS

Après que les chapitres précédents vous aient décrits de façon détaillée les possibilités d'AMSDOS et de CP/M pour une utilisation "normale", vous découvrirez dans les chapitres suivants un certain nombre de notions sur le mode de travail du DOS et sur l'utilisation du DOS en langage machine. Les chapitres suivants s'adressent donc essentiellement aux lecteurs qui disposent de certaines connaissances de base sur la programmation en langage machine du Z80. Si ces connaissances vous manquent, un certain nombre de notions développées dans les pages suivantes vous sembleront incompréhensibles. Mais n'abandonnez pas pour autant la lecture de cet ouvrage. Même si un certain nombre de choses vous semblent obscures au départ, vous pourrez néanmoins utiliser beaucoup des informations qui vous sont fournies dans les pages suivantes.

On peut distinguer trois niveaux principaux de programmation en langage machine du lecteur de disquette du CPC. Le niveau supérieur de programmation est le plus simple à comprendre. A ce niveau, toutes les tâches essentielles sont accomplies par le DOS. Il s'agit au fond des équivalents en langage machine des instructions Basic que vous connaissez déjà depuis le chapitre précédent.

Le second niveau de programmation en langage machine de la disquette est un niveau qui serait impensable sans un listing de la ROM bien commenté. A ce niveau on dispose de routines dont certaines sont très simples mais dont d'autres aussi sont très complexes. Ces routines vont de la simple mise en marche du moteur du lecteur de disquette à la lecture et à l'écriture de données sur la disquette. Nous décrirons les plus importantes routines du DOS car on peut grâce à elles réaliser un certain nombre de choses très intéressantes qui sont impossibles à réaliser à partir du Basic.

La troisième possibilité de programmation du lecteur de disquette représente ce qu'on pourrait qualifier de programmation 'à pied'. Seuls quelques spécialistes se risqueront à ce niveau car il faut alors programmer directement les fonctions du disc controller. Mais comme les fonctions essentielles se trouvent déjà sous une forme ou sous une autre dans le DOS, cette programmation peut se limiter à quelques cas particuliers. Nous évoquerons également ce niveau de programmation et nous décrirons largement les possibilités du disc controller.

Mais commençons par les choses les plus simples. Ni le système d'exploitation du CPC 464 ni celui du CPC 664 ne sont conçus pour commander un lecteur de disquette. Le seul moyen de sauvegarde externe des données qu'ils connaissent est le lecteur de cassette. Ce n'est qu'avec la ROM AMSDOS que la commande du lecteur de disquette devient possible. Si cette ROM n'est pas disponible lors de la mise sous tension de l'ordinateur, les instructions LOAD, SAVE, OPENIN, OPENOUT, CAT et les instructions de manipulation des fichiers s'appliqueront au lecteur de cassette. Si par contre la ROM AMSDOS est disponible lors de l'initialisation du CPC, la situation change totalement et presque toutes les instructions qui s'appliquaient auparavant au lecteur de cassette agissent maintenant sur le lecteur de disquette. La seule exception est l'instruction SPEED WRITE puisque celle-ci n'a aucun effet sur le lecteur de disquette.

Le principe des vecteurs qui a été utilisé par les développeurs du CPC revêt un aspect essentiel pour la souplesse d'utilisation. Au lieu d'appeler directement l'action, c'est-à-dire la routine du système d'exploitation voulue, cette routine est appelée à travers une adresse de la RAM à laquelle figure un saut à la routine système correspondante. Le fait que la routine soit appelée à travers un vecteur situé en RAM peut sembler inutile au premier abord. En réalité cependant, ce principe garantit la compatibilité entre différentes versions de système d'exploitation. Ce n'est qu'à travers ce détour qu'il devient possible que des programmes machine puissent tourner aussi bien sur le 464 que sur le 664 bien que les deux ordinateurs possèdent des systèmes d'exploitation très différents à certains égards. Tant que les vecteurs figurent aux mêmes emplacements de la RAM et que les routines correspondantes remplissent des fonctions identiques, on peut entreprendre pratiquement n'importe quelles modifications du système d'exploitation. La compatibilité reste garantie. Un autre point très important est qu'on a en tant que programmeur toutes les cartes en main. Il n'est certes pas possible de modifier les routines de la ROM mais comme les vecteurs figurent en RAM, ils peuvent être sans problème 'détournés' sur les routines propres de l'utilisateur. Il est ainsi possible de modifier si nécessaire toutes les fonctions appelées à travers les vecteurs.

C'est exactement ce qui se produit lorsque le lecteur de disquette est connecté. Dans le CPC, 22 vecteurs sont prévus pour commander le lecteur de cassette. 13 de ces vecteurs sont modifiés pour le travail avec la disquette, c'est-à-dire que les adresses des routines à appeler sont modifiées. A travers ces 13 vecteurs sont appelées à partir du Basic

toutes les fonctions du lecteur de disquette. Mais ces vecteurs peuvent être également parfaitement utilisés en langage machine. Voici maintenant une présentation des vecteurs modifiés. Les noms employés correspondent à ceux du CPC 464 Firmware Manual.

&BC77	CAS IN OPEN	ouvre un fichier en lecture
&BC7A	CAS IN CLOSE	ferme correctement un fichier ouvert en lecture
&BC7D	CAS IN ABANDON	ferme immédiatement un fichier ouvert en lecture
&BC80	CAS IN CHAR	retire un caractère d'un fichier d'entrée
&BC83	CAS IN DIRECT	lit et place entièrement dans la mémoire un fichier d'entrée
&BC86	CAS RETURN	le dernier caractère est réécrit
&BC89	CAS TEST EOF	teste si la fin du fichier est atteinte
&BC8C	CAS OUT OPEN	ouvre un fichier en écriture
&BC8F	CAS OUT CLOSE	ferme correctement un fichier ouvert en écriture
&BC92	CAS OUT ABANDON	ferme immédiatement un fichier ouvert en écriture
&BC95	CAS OUT CHAR	écrit un caractère dans un fichier de sortie
&BC98	CAS OUT DIRECT	écrit entièrement une zone de la mémoire dans un fichier
&BC9B	CAS CATALOG	fonction identique à celle de l'instruction Basic CAT

Une fois que vous aurez lu cette table, nous vous conseillons d'oublier bien vite les noms utilisés ici. Il nous semble en effet vraiment illogique de désigner par CAS des routines utilisées avec le lecteur de disquette. Nous remplacerons toujours par la suite CAS par DISK. Le nom correspond ainsi à la fonction.

2.1.1 DISK IN OPEN &BC77

Avant que des données puissent être lues dans un fichier, ce fichier doit être ouvert. L'ouverture d'un fichier est prise en charge par la routine DISK IN OPEN. Il est à cet égard indifférent que le fichier à lire soit un fichier ASCII ou un programme. Cette routine doit être de toute façon appelée une fois.

Pour lire le fichier, certains paramètres sont bien sûr attendus. Le paramètre le plus important est le nom du fichier. Avec toutes les routines DISK, des paramètres sont transmis à travers les registres. Mais comme un nom de fichier se compose de 8 caractères plus 3, le nom ne peut

être entièrement transmis à travers les registres. Le registre double reçoit donc l'adresse à laquelle le nom de fichier figure en mémoire. Le nom de fichier peut se trouver n'importe où dans la RAM, y compris dans la partie de celle-ci qui se chevauche avec la ROM, par exemple dans les 16 premiers K de la mémoire du CPC.

Un autre paramètre, qui doit lui être transmis à la routine à travers le registre B, est constitué par la longueur du nom de fichier. Cela est une propriété très agréable de DISK IN OPEN puisque vous n'êtes pas ainsi obligé d'amener vous même le nom de fichier à une longueur prédéterminée. Vous pouvez ainsi entrer des noms de fichier ayant par exemple 4 caractères pour le nom et 2 pour l'extension (le type de fichier). La routine complètera elle-même le nom ainsi fourni de façon à ce qu'il atteigne la longueur requise. Mais n'oubliez jamais d'indiquer également la longueur de l'extension.

Un troisième paramètre est attendu par la routine DISK IN OPEN dans le registre double DE. Vous devez fournir ici l'adresse d'un buffer long de 2048 octets. Les données à lire seront écrites dans ce buffer. Il n'y a pas ici non plus de limites concernant la situation de ce buffer dans la mémoire.

Après que les trois paramètres aient été transmis aux registres que nous avons indiqués, la routine peut être appelée. Voyons un exemple d'un tel appel. Nous allons ouvrir le fichier 'TEST.DAT' en lecture. Programmée en assembleur, la séquence d'instructions se présente ainsi:

```
100      LD      HL,FILNAM      ;adresse du nom
110      LD      B,BUFF-FILNAM  ;longueur du nom
120      LD      DE,BUFF        ;adresse du buffer
130      CALL   DISK-IN-OPEN
140      RET
150 FILNAM:  DEFM  'test.dat'   ;nom du fichier
160 BUFF:    DEFS  80800        ;place pour 2K
```

Mais que fait exactement cette routine et quels résultats produit-elle? Elle contrôle tout d'abord si le nom de fichier correspond à certaines règles formelles. C'est ainsi que certains caractères sont interdits dans le nom de fichier. Si un de ces caractères est rencontré, l'instruction est interrompue. Le nombre de caractères dans le nom de fichier ne doit pas non plus être supérieur à 15. Ce nombre comprend le numéro user, le numéro de drive avec le double point, 8 caractères pour le nom de fichier, le point de séparation et trois caractères d'extension. Un tel nom de fichier pourrait être par exemple: "0A:FILENAME.DAT".

En même temps que le nom de fichier est contrôlé, toutes les lettres

minuscules sont changées en majuscules. Les noms de fichiers plus courts sont complétés jusqu'à la longueur requise avec des caractères espace. Après ce contrôle du nom de fichier, on examine s'il existe bien sur la disquette un fichier portant ce nom. S'il n'y a pas sur la disquette de fichier portant ce nom, par exemple parce que le nom a été mal ou incomplètement entré, AMSDOS annonce 'Filename not found'. C'est également ce message d'erreur que vous obtenez lorsque vous voulez charger un programme qui ne figure pas sur la disquette qui a été placée dans le lecteur.

Indépendamment du fait que le fichier figure ou ne figure pas sur la disquette, vous obtenez en tout cas dans les registres, après avoir appelé la routine, un certain nombre de paramètres importants en retour. Tout d'abord l'état des flags Carry et Zéro indique si le DISK IN OPEN a réussi. A cet effet, le flag Carry est mis et le flag Zéro est annulé si l'OPEN a réussi. Si par contre le Carry et le Zéro sont tous deux annulés, c'est que vous avez tenté d'ouvrir en lecture un deuxième fichier. Vous aviez donc déjà ouvert un fichier. La troisième possibilité est que le flag Zéro soit mis mais que le Carry soit annulé. Dans ce cas, le fichier indiqué n'a pas été trouvé.

Si l'OPEN a réussi, la valeur de l'accumulateur permet de déterminer le type de fichier. S'il s'agit par exemple d'un programme Basic, l'accumulateur contiendra après la routine OPEN la valeur 0. Une valeur de 816 signifie que le fichier ouvert est un fichier ASCII. Vous trouverez les autres valeurs possibles, sous forme de table, sous DISK OUT OPEN.

Le double registre HL contient après ouverture du fichier l'adresse du header de fichier. La notion de header de fichier ne vous est certainement pas encore familière, c'est pourquoi nous allons l'expliquer brièvement ici. Mais c'est sous DISK OUT OPEN que vous trouverez une description détaillée de la structure du header de fichier. Le header de fichier contient une somme d'informations sur le fichier correspondant. C'est ainsi qu'il contient le nom du fichier, le type de fichier, la longueur du fichier ainsi que l'adresse à partir de laquelle le fichier a été écrit. Presque tous les fichiers qui sont sauvegardés sur la disquette, donc aussi les programmes Basic et les programmes machine, sont sauvegardés avec ces informations. La seule exception est constituée par les purs fichiers ASCII pour lesquels le header n'est pas sauvegardé avec le fichier mais produit par AMSDOS. Vous obtenez une autre information dans le registre double DE. Ici vous est communiquée l'adresse de départ du fichier. Cette information n'a bien sûr de sens que s'il s'agit d'un fichier de programme. Si le fichier ouvert est un programme Basic, la valeur contenue par DE est normalement de &0170. Pour

les programmes machine, DE contient l'adresse à partir de laquelle le programme a été écrit.

Enfin le registre double BC vous fournit comme dernière information la longueur du fichier. Il faut noter ici à nouveau que cette information n'est pas fournie pour les purs fichiers ASCII. Les fichiers ASCII peuvent être notablement plus longs que les 64K qu'un registre double permet seuls de représenter. Cette information n'a d'ailleurs de sens que pour le chargement des programmes.

2.1.2 DISK IN CLOSE &BC7A

Après que cette routine ait été appelé, un fichier ouvert en lecture sera fermé. Il n'est plus possible de lire dans ce fichier. DISK IN CLOSE est essentiellement requis lorsqu'il s'agit de lire des données dans un deuxième fichier. On ferme alors d'abord le fichier ouvert avec DISK IN CLOSE avant d'ouvrir en lecture le nouveau fichier avec DISK IN OPEN.

Si vous voulez absolument le savoir, vous pouvez déterminer, après avoir appelé cette routine et d'après le flag Carry, si un fichier était bien ouvert en lecture. Si le Carry est mis, c'est qu'un fichier était ouvert. Cette routine ne nécessite pas d'autres paramètres puisque pour le moment il ne peut jamais y avoir qu'un seul fichier d'entrée ouvert.

2.1.3 DISK IN ABANDON &BC7D

Cette routine remplit presque la même tâche que DISK IN CLOSE. Après DISK IN ABANDON aussi, un fichier d'entrée ouvert sera fermé. Cette routine est essentiellement conçue pour fermer le fichier en cas d'erreur. DISK IN ABANDON est également appelée par l'interpréteur Basic avant tout LOAD, SAVE ou CAT. Cela signifie que les fichiers ouverts sont toujours fermés après exécution d'une de ces instructions.

2.1.4 DISK IN CHAR &BC80

AMSDOS connaît fondamentalement deux méthodes différentes pour lire dans un fichier. La première méthode consiste à appeler la routine DISK IN CHAR, qui retire un caractère (CHARacter) du fichier. Cette routine ne nécessite pas non plus de paramètres puisqu'un seul fichier d'entrée peut être ouvert.

Le caractère lu dans le fichier est transmis à travers l'accumulateur. En

outre, les flags Carry et Zéro signalent si la routine a été exécutée correctement. Si un caractère a bien été retiré du fichier, le Carry est mis alors que le flag Zéro est annulé. Si vous essayez cependant de lire un caractère d'un fichier non ouvert, vous obtiendrez comme marque d'erreur les états Carry annulé, Zéro annulé. En outre le message d'erreur &OE figurera dans l'accumulateur. Cette marque indique que le fichier d'entrée n'était pas ouvert comme on s'y attendait.

D'autre part, si vous êtes arrivé à la fin du fichier, les flags seront tous deux annulés comme précédemment mais c'est la valeur &1A, la marque de END OF FILE, que vous obtiendrez dans l'accumulateur.

Les messages d'erreur possibles vous sont présentés à la fin du présent chapitre.

La lecture de données avec DISK IN CHAR ne peut s'effectuer que de façon séquentielle. Si vous avez par exemple lu le 100ème caractère d'un fichier mais que vous vouliez accéder à nouveau au dixième caractère, il vous faut fermer le fichier puis le réouvrir.

2.1.5 DISK IN DIRECT &BC83

Comme nous l'avons déjà indiqué, AMSDOS offre deux possibilités de lecture des fichiers. Vous connaissez déjà la première méthode avec la routine DISK IN CHAR. DISK IN DIRECT représente la deuxième forme possible d'accès aux données d'un fichier. Contrairement à DISK IN CHAR, cette routine permet de lire et de placer dans la mémoire un fichier entier. L'application principale de cette routine est bien sûr le chargement de zones de la mémoire sauvegardées auparavant. C'est à travers cette routine que sont chargés les programmes Basic et les programmes machine.

Contrairement à DISK IN CHAR, DISK IN DIRECT exige un paramètre. Il s'agit de l'adresse de chargement du bloc de données. Cette adresse doit être transmise à travers le registre HL.

```
100      LD  HL,BUFFER      ;adresse de départ pour les données
110      CALL DISK IN DIRECT
120      RET
130 BUFFER EQU $           ;c'est ici que sont placées les
                           données lues
```

Après appel de DISK IN DIRECT les flags indiquent de la façon qui nous est déjà familière si la routine a été ou non couronnée de succès. Carry mis/Zéro annulé signifie ici aussi que les données ont été lues

correctement. Les messages d'erreur possibles sont les mêmes que pour DISK IN CHAR. On obtient en outre dans le registre double HL, après appel de cette routine, ce qu'on appelle l'adresse ENTRY, fournie par le header de fichier. Veuillez voir sous DISK OUT OPEN quelle est la signification de cette adresse.

Il faut encore relever un certain nombre de particularités concernant les deux possibilités d'accès aux données d'un fichier. D'une part l'utilisation de ces deux routines est entièrement libre. Contrairement à ce qui est le cas en Basic, il est donc possible de lire aussi un programme avec DISK IN CHAR. Mais si un caractère d'un fichier d'entrée a déjà été lu avec DISK IN CHAR, le reste ne peut plus être lu et placé dans la mémoire avec la routine DIRECT. Inversement il n'est pas possible de continuer avec la routine CHAR la lecture d'un fichier commencée avec la routine DIRECT, sans compter qu'après DIRECT on a de toute façon atteint la fin du fichier. Il est d'autre part déconseillé de lire une seconde fois un fichier qui a été lu avec DISK IN DIRECT. Vous risqueriez en effet de détruire les données en mémoire.

2.1.6 DISK RETURN &BC86

Nous avons dit pour DISK IN CHAR qu'un fichier ne peut être traité que de façon séquentielle et cette affirmation est juste en principe. Avec DISK IN CHAR il est cependant possible de lire des caractères plus d'une fois. Avec DISK RETURN le caractère lu en dernier est réécrit dans le buffer et est à nouveau disponible pour la lecture. Si les 20 premiers caractères du fichier ont été lus, après avoir appelé 20 fois DISK RETURN, le prochain DISK IN CHAR lira à nouveau le premier caractère. Cette possibilité a toutefois ses limites. Le retour en arrière n'a été en effet prévu à l'origine que pour un seul caractère.

Un exemple illustrera où se situent les limites de cette routine. Dans cet exemple nous imaginerons un fichier de 4000 caractères. Après avoir lu 2048 caractères avec DISK IN CHAR, le buffer que nous avons défini avec DISK IN OPEN est vide, nous avons lu tous les caractères qu'il contenait. Lors de l'accès au prochain caractère, le 2049ème, le buffer sera rempli de nouvelles données à partir de la disquette. Si nous avons maintenant lu ce 2049ème caractère et que nous appelions la routine DISK IN RETURN plus d'une fois, il faudrait normalement que les 2048 premiers octets soient à nouveau chargé dans le buffer. Ce n'est cependant pas ce qui se produit. Au lieu de cela, le pointeur sur le prochain caractère à lire quitte la zone du buffer, de sorte que les caractères lus par la suite n'ont plus rien à voir avec le contenu du fichier.

DISK RETURN ne doit donc comme vous le voyez être utilisé que de façon très limitée. L'application principale de cette routine est le contrôle sélectif d'un caractère isolé. C'est ainsi que DISK RETURN est également utilisé pour tester le critère EOF &1A.

2.1.7 DISK TEST EOF &BC89

Cette routine vous permet de déterminer si vous avez atteint la fin du fichier. Le prochain caractère du fichier est lu à cet effet avec DISK IN CHAR et on teste s'il vaut &1A, soit 26 en décimal. Si la valeur du caractère lu n'est pas 26, le caractère est ensuite réécrit dans le buffer avec DISK RETURN et la routine renvoie un flag Carry mis et un flag Zéro annulé. Si par contre la valeur &1A a été trouvée, les flags Carry et Zéro sont annulés.

Cette routine ne peut être utilisée que lors d'une lecture caractère par caractère d'un fichier car cette routine utilise elle-même la routine DISK IN CHAR. Or l'utilisation de cette dernière routine est interdite

avec DISK IN DIRECT et entraîne des messages d'erreur.

2.1.8 DISK OUT OPEN &BC8C

Toutes les routines décrites précédemment présupposent que des données se trouvent déjà sur la disquette. Les descriptions de routines suivantes vous montrent maintenant comment vous pouvez sauvegarder des données et programmes sur la disquette en langage machine. De même que pour la lecture de données, le fichier voulu doit également être ouvert avant toute opération d'écriture. L'ouverture se fait en appelant la routine DISK OUT OPEN. De même que pour la lecture, différents paramètres doivent être transmis à la routine.

Il y a tout d'abord le nom de fichier sous lequel les données pourront ensuite être retrouvées. L'adresse du nom voulu est transmise à travers le registre double HL. La longueur du nom et l'adresse d'un buffer de 2048 octets doivent être transmis à travers le registre B et à travers le registre double DE, comme pour DISK IN OPEN.

```
100      LD   HL,FILNAM   ;adresse du nom
110      LD   B,BUFF-FILNAM ;longueur du nom
120      LD   DE,BUFF     ;adresse du buffer
130      CALL DISK-OUT-OPEN
140      RET
150 FILNAM: DEFM 'test.dat' ;nom du fichier
160 BUFF:   DEFS &0800     ;place pour 2048 octets
```

La validité du nom de fichier est d'abord contrôlée et le nom est complété si nécessaire pour comporter le nombre correct de caractères. L'extension est ensuite remplacée par trois caractères dollar et ce nom est alors cherché sur la disquette. Sous ce nom est en effet d'abord créé un fichier provisoire dans lequel l'extension originale ne sera entrée que plus tard. Un header de fichier est d'autre part créé dont l'adresse est mise après exécution de la routine à la disposition de l'utilisateur dans le registre double HL. Cela suppose toutefois qu'aucune erreur ne se produise dans le DISK OUT OPEN. Vous pouvez tester ce fait comme toujours en examinant l'état du flag Carry. Si après exécution de cette routine le flag Carry est mis, c'est que tout est en ordre et que le fichier est ouvert en écriture. Si le Carry est par contre annulé, c'est qu'une erreur quelconque s'est produite. Les erreurs possibles sont par exemple des entrées incorrectes pour le nom de fichier. Les erreurs de lecture lors de l'examen du catalogue sont également annoncées comme erreurs.

Dans ce cas le contenu de HL est indéterminé.

Mais considérons le cas où le fichier de sortie a été ouvert correctement. Nous recevons dans ce cas l'adresse du header de fichier dans le registre double HL. Nous allons maintenant examiner ce header de fichier un peu plus précisément.

Le fichier n'est en fait rien d'autre qu'une zone de mémoire de 64 octets. Ces 64 octets contiennent les données les plus importantes sur le fichier. La signification des différents octets du header sont identiques pour la lecture et l'écriture des données. La structure du header est par ailleurs identique à la structure du header pour le travail sur cassette. Les 16 premiers octets contiennent le nom de fichier. Un nom de fichier peut en effet comporter pour le travail sur cassette jusqu'à 16 caractères mais par contre pour le travail sur disquette, le nom ne se compose au maximum que de 8 caractères. Si on ajoute encore l'extension avec ses trois caractères maximum, nous n'avons toujours que 11 caractères. Comme premier caractère est en outre entré le numéro user. Cela donne un nombre de 12 octets et les 4 derniers caractères du nom de fichier dans le header fichier valent toujours 0.

Les octets 16 et 17 sont sans signification pour le lecteur de disquette. Ils contiennent pour le travail sur cassette le numéro de bloc actuel et une marque indiquant si le bloc actuel est le dernier bloc du fichier. Du fait d'une structure totalement différente, ces indications disparaissent sous AMSDOS.

L'octet suivant, numéro 18, est cependant également très important sous AMSDOS. Il contient le type de fichier. Le type de fichier est codé sous forme binaire, c'est-à-dire que les différents bits de cet octet ont une signification déterminée.

Le bit 0 indique si le fichier est protégé. Pour les programmes qui ont été sauvegardés avec SAVE"nom de fichier".P, le bit 0 du type de fichier est mis.

Les bits 1, 2 et 3 déterminent le type de fichier proprement dit. Si les trois bits sont annulés, il s'agit d'un programme Basic. Si le bit 1 est mis, le fichier est un fichier binaire, donc une zone de mémoire du CPC. Le type de fichier ASCII est produit par la mise des bits 1 et 2.

Les bits 4 à 7 ne sont normalement pas mis et ils représentent, selon le Firmware Manual du CPC, le numéro de version, sans que cette notion apparaisse très claire. Seuls les fichiers ASCII ont le numéro de version 1, le bit 4 du type de fichier étant mis.

Après un DISK OUT OPEN réussi, le type de fichier est mis sur fichier ASCII. C'est à vous d'entrer ici la valeur correcte dont vous avez besoin.

Les octets 19 et 20 sont encore un reste du travail sur cassette. Ils

contiennent le nombre d'octets du bloc de données actuel mais ils sont sans signification pour le travail sur disquette.

Plus importants sont les deux octets suivants numéros 21 et 22. Ils contiennent l'adresse à partir de laquelle les données ont été écrites. Cette indication n'est bien sûr pas encore fournie pour DISK OUT OPEN. Ce n'est que lors de l'écriture dans un fichier avec DISK OUT DIRECT (voir ci-dessous) que ce champ du header de fichier est rempli. Pour les fichiers ASCII vous ne trouvez ici que la valeur 0 car ce paramètre n'a aucun sens dans ce cas.

L'octet 23 du header de fichier vaudra toujours &FF. Pour le travail sur cassette, cette valeur indique que le bloc de données actuellement lu est le premier du fichier. Cette indication n'a pas non plus de sens pour le travail sur disquette.

Les octets 24 et 25 contiennent la longueur du fichier. Cette valeur est transmise dans le registre double DE après DISK IN OPEN. Pour les fichiers ASCII, cette valeur est toujours 0 car les fichiers ASCII ne voient leur taille limitée que par la capacité de la disquette. Celle-ci excède toutefois la valeur maximale pouvant être représentée avec deux octets.

Les derniers octets utilisés, 26 et 27 contiennent sur les programmes machine l'adresse de départ du programme. Lorsque vous sauvegardez une zone de la mémoire avec l'instruction SAVE"memoire.bin",b,1000,2000,1200, la valeur 1200 sera alors placée dans ces deux cases mémoire en format hexadécimal. Si vous travaillez cependant avec les mêmes routines en langage machine, vous devez entrer cette valeur vous même.

Tous les autres octets du header de fichier ne sont utilisés d'aucune manière par AMSDOS. Si vous en avez l'utilité, vous pouvez les employer. Après DISK OUT OPEN, ces octets sont mis sur 0 et sont ensuite à votre libre disposition.

2.1.9 DISK OUT CLOSE &BC8F

Un fichier de sortie doit également être fermé. Mais la nécessité de fermer un fichier est beaucoup plus grande lors de l'écriture que lors de la lecture. Cela vient du fait que chaque caractère n'est pas écrit directement sur la disquette mais d'abord dans le buffer de 2048 octets qui a été créé avec DISK OUT OPEN. Si ce buffer déborde, c'est-à-dire si le nombre de caractères à stocker est plus grand que 2048, ce buffer est écrit sur la disquette. Lors de la fermeture d'un fichier, il peut donc y avoir dans le buffer jusqu'à 2047 caractères. Avec l'appel de la routine CLOSE, ce reste figurant dans le buffer est également écrit sur la

disquette. Ce n'est qu'à partir de ce moment que le fichier sur la disquette sera complet. Vous risquez donc de perdre, dans l'hypothèse la moins favorable, 2047 octets si vous changez la disquette alors qu'un fichier de sortie est encore ouvert.

D'autre part, le nom de fichier provisoire (avec l'extension .\$\$\$) est remplacé par le nom de fichier original. Un fichier existant éventuellement déjà sous ce nom verra alors son nom changer, il recevra l'extension .BAK. Si vous voyez dans le catalogue un fichier ayant cette extension, il s'agit en général d'un fichier qui n'a pas été refermé correctement.

La routine CLOSE ne nécessite pas la transmission de paramètres particuliers car, comme pour la lecture, un seul fichier peut être ouvert à la fois. Après exécution de cette routine, vous pouvez déterminer, au vu de l'état des flags Carry et Zéro, si le CLOSE a été exécuté correctement. Dans ce cas, le Carry est à nouveau mis alors que le flag Zéro est annulé.

2.1.10 DISK OUT ABANDON &BC92

Si une erreur grave se produit lors de l'écriture dans un fichier, le fichier peut être fermé grâce à cette routine. Un exemple d'une telle erreur grave serait un message indiquant que la disquette est pleine. Dans ce cas vous devriez appeler DISK OUT ABANDON car les blocs occupés jusqu'ici seront alors libérés sur la disquette. De même, le nom du fichier n'apparaîtra pas dans le catalogue. Dans un tel cas, toutes les données écrites jusqu'à présent devront être écrites à nouveau sur une disquette comportant plus de place mémoire libre.

2.1.11 DISK OUT CHAR &BC95

Comme pour la lecture de données, AMSDOS connaît deux moyens différents pour écrire des données sur la disquette. La première méthode passe par DISK OUT CHAR. Cette routine écrit le caractère figurant dans l'accumulateur dans le buffer OPENOUT. Si un débordement se produit, les caractères écrits jusqu'ici dans le buffer sont sauvés sur la disquette et le buffer est ainsi à nouveau libéré.

Cette routine permet en principe d'écrire n'importe quel caractère dans un fichier. Si le fichier est cependant plus tard lu avec DISK IN CHAR, vous devrez alors être très prudent dans l'utilisation du caractère &1A (26 en décimal). Ce caractère risquerait en effet sinon d'être interprété

lors d'une lecture ultérieure comme la marque EOF, même si le fichier ne se termine pas du tout à cet endroit.

Hormis le caractère à écrire qui doit être placé dans l'accumulateur, aucun autre paramètre ne doit être transmis à cette routine. Comme pour les autres routines, après exécution de DISK OUT CHAR, le Carry est mis si le caractère a été écrit correctement. Si par contre les flags Carry et Zéro sont annulés, c'est que vous avez négligé d'ouvrir correctement le fichier de sortie nécessaire.

2.1.12 DISK OUT DIRECT &BC98

Cette routine représente la seconde possibilité pour AMSDOS de sauvegarder des données dans un fichier sur disquette. Au contraire de l'écriture de caractères isolés, cette routine est utilisée pour sauvegarder des zones entières de la mémoire du CPC. Il faut pour cela transmettre différents paramètres à DISK OUT DIRECT.

Le registre double HL doit d'abord recevoir l'adresse de départ de la zone de mémoire à écrire. A partir de cette adresse, les données seront écrites dans le fichier.

La prochaine valeur importante est la taille de fichier voulue. Vous devez à cet effet charger dans le registre double DE le nombre d'octets à sauvegarder. Il est donc évident que la taille maximale d'un tel fichier est 64K ou 65536 octets. Des fichiers de taille plus importante ne seraient d'ailleurs pas utiles. Cette grandeur de fichier suffit pour sauvegarder toute la mémoire RAM du CPC sur disquette, ce qui d'ailleurs n'est pas très intéressant puisqu'un tel fichier ne peut plus être rechargé entièrement.

Si vous le souhaitez, vous pouvez transmettre dans le registre double BC l'adresse ENTRY (par exemple l'adresse de départ pour des programmes machine). Le contenu de ce registre double est écrit dans les octets 26 et 27 du header de fichier.

Vous pouvez transmettre un dernier paramètre à travers l'accumulateur. Il s'agit du type de fichier voulu. Cette indication sera également écrite dans le header de fichier, dans l'octet 18 du header.

Comme pour la lecture de fichiers, il est également important en écriture de ne pas changer de méthode d'écriture. On ne peut donc pas sauter dans un fichier d'une méthode à l'autre. Une fois que vous avez écrit un caractère avec DISK OUT CHAR, toute tentative pour utiliser ensuite DISK OUT DIRECT entraînera un message d'erreur.

Il n'est malheureusement pas non plus possible d'utiliser dans un fichier

DISK OUT DIRECT plus d'une fois. Même si, après un autre DISK OUT DIRECT, AMSDOS envoie le message OK, il y aura, au plus tard lors de DISK OUT CLOSE, le message 'File not open as expected'. Le fichier ne sera pas non plus écrit correctement. Après que cette routine ait donc été exécuté une fois, le fichier de sortie doit être refermé. Une autre zone de mémoire du CPC ne pourra être sauvegardée sur la disquette que dans un autre fichier.

2.1.13 DISK CATALOG &BC9B

Ne serait-ce que pour cette propriété intéressante, la disquette doit être préférée à la cassette. Vous obtenez en un temps très bref un aperçu des fichiers figurant sur le lecteur de disquette. En outre, le nombre de blocs libres sur la disquette est affiché.

Avant d'appeler DISK CATALOG vous devez indiquer dans le registre double DE l'adresse de départ d'une mémoire buffer de 2048 octets. Ce buffer n'était pas au fond indispensable et il a été mis en place certainement en premier lieu pour des raisons de compatibilité avec le travail sur cassette. Mais les programmeurs de l'AMSDOS ont eu une idée très intéressante pour tirer profit de ce buffer. Lorsque vous appelez DISK CATALOG, les noms des fichiers sont en effet lus sur la disquette et placés dans ce buffer, avec l'information concernant le nombre de blocs occupés. Les noms de fichier ne sont cependant pas écrits simplement dans l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la disquette mais ils sont triés d'après l'ordre alphabétique. C'est pourquoi vous obtenez toujours un catalogue aussi joliment trié lorsque vous entrez l'instruction CAT. Par contre, avec l'instruction DIR, les fichiers sont affichés dans l'ordre dans lequel ils figurent effectivement sur la disquette, c'est-à-dire non triés.

2.1.14 LE PATCHING (OU DETOURNEMENT) DES VECTEURS

Au début de ce chapitre nous avons expliqué en détail les avantages des vecteurs situés en RAM. Mais si vous voulez tirer parti d'un avantage essentiel, de la facilité de modification des routines correspondantes, il vaut mieux ne pas vous mettre au travail de façon trop précipitée. La médaille a en effet un revers dangereux.

Un regard sur le listing de la ROM au chapitre 3 montre où se situe la difficulté. Après initialisation d'AMSDOS, les 13 vecteurs présentent le

même contenu. Dans tous les cas, les trois octets de chaque vecteur sont:

```
RST    &18  
DEFW  &A88B
```

Une simple boucle PEEK confirme cette affirmation. La routine RST &18, également appelée RST 3 permet d'appeler comme sous-programme, donc de sauter presque comme avec CALL à n'importe quelle routine dans n'importe quelle ROM ou dans la RAM. Pour cela cependant, l'adresse sur deux octets figurant après l'instruction Restart ne suffit pas. En effet on ne peut placer dans deux octets qu'une seule adresse, sans qu'il soit possible d'ajouter une valeur de sélection de la ROM. La solution de ce problème est la suivante: l'adresse derrière RST indique l'adresse de la mémoire à laquelle figure la véritable adresse sur trois octets.

Dans notre cas, il nous faut regarder en &A88B pour obtenir l'adresse et l'octet de sélection de la ROM pour la routine effective du DOS. A l'adresse &A88B figurent les valeurs &30, &CD et &07. Ceci donne en lecture 'en clair' l'adresse &CD30 dans la ROM d'extension 7.

Si l'on regarde maintenant à l'adresse indiquée de la ROM AMSDOS on trouve une routine assez particulière qui détermine l'adresse du vecteur appelé à travers une manipulation de la pile (en effet, sur la pile se trouve l'adresse du vecteur + 3). Une valeur de &10D2 est ajoutée à cette adresse et placée sur le haut de la pile. Un RETURN conduit alors à la routine demandée. Que s'est-il donc passé?

On comprend pourquoi on a choisi cette voie détournée pour appeler les différentes routines si l'on se représente que le RST 3 a le même effet qu'un CALL. Lors d'un CALL, une adresse de retour est placée sur la pile. Mais cette adresse pointe DERRIERE le vecteur appelé, sur la prochaine entrée du bloc de sauts. Notre programme doit cependant être poursuivi à partir de l'emplacement qui suit l'appel du vecteur. C'est pourquoi l'adresse de retour de RST doit absolument disparaître de la pile.

C'est exactement cette tâche qui incombe à la routine en &CD30. L'adresse de retour à écarter n'est cependant pas simplement jetée aux oubliettes. Elle est au contraire additionnée à la valeur &10D2, ce qui donne l'adresse effective de la routine à appeler. Si un RST vient sur l'adresse &CD30 à partir d'une autre adresse qu'une entrée du bloc de sauts, l'addition donne une valeur totalement insensée et un "plantage" ou un Reset peuvent en être les conséquences probables.

Mais assez d'explications. Voyons comment on peut malgré tout détourner ces routines.

L'exemple choisi est très simple. La seule fonction de ce détournement est de montrer comment un tel détournement fonctionne. Pour cet exemple, nous détournerons le vecteur CAT.

```
100 INIT:   LD   HL,&BC9C      ;adresse du vecteur CAT
110         LD   TEMP,HL    ;sauvegarder
120         LD   HL,PATCH   ;nouvelle adresse du RST
130         LD   &BC9C,HL   ;patcher
140         RET              ;c'est bon
150 PATCH:  EQU   $         ;ici pourrait figurer votre routine
160         LD   HL,TEMP     ;adresse originale
170         LD   &BC9C,HL   ;entrer à nouveau
180         CALL &BC9B      ;vecteur CAT avec adresse correcte
190 PATCH1: EQU   $         ;ici aussi pourrait être votre routine
200         CALL INIT      ;restaurer pour le prochain appel
210         RET              ;tout est fini
```

Comme vous le voyez, nous ne faisons vraiment rien d'autre que détourner le vecteur. Toutefois, de cette façon, vous pouvez intervenir aussi bien avant qu'après la routine.

Un exemple pratique de la méthode utilisée est la réparation de MERGE et de CHAIN MERGE. Vous pourriez désassembler ce petit programme pour voir comment l'intervention dans la routine DISK IN CHAR y est programmée.

2.2 LES EXTENSIONS D'INSTRUCTIONS DE L'AMSDOS

Les routines décrites dans le chapitre précédent sont loin d'épuiser toutes les possibilités qui s'offrent au programmeur. Les instructions étendues, marquées en Basic par un trait vertical (SHIFT-Ⓢ), peuvent être également utilisées sans difficulté en langage machine. Voyons maintenant en détail comment procéder.

Vous connaissez déjà les instructions possibles:

CPM	A
DISC	B
DISC.IN	DRIVE
DISC.OUT	USER
TAPE	DIR
TAPE.IN	ERA
TAPE.OUT	REN

Au contraire des routines DISK décrites précédemment, il n'y a pas de vecteurs pour les instructions étendues, de sorte qu'il n'est pas possible de les appeler directement. Pour les extensions d'instructions, il convient de prendre certaines mesures particulières pour arriver à l'action voulue. Essayons donc de nous familiariser avec le mécanisme nécessaire.

2.2.1 PROGRAMMATION DES EXTENSIONS EN ASSEMBLEUR

Si les instructions d'une extension d'instruction quelconque doivent être exécutées, il faut tout d'abord que l'adresse de la routine soit connue. Comme ces routines peuvent se trouver aussi bien dans la RAM sous la forme de ce qu'on appelle une extension RSX que dans les ROMs dans les 16 K supérieurs du CPC, il faut donc en outre déterminer une éventuelle adresse de ROM. Une routine spéciale du Kernal du CPC sert à retrouver ces indications lorsque nous indiquons le nom de l'extension d'instruction voulue. Il faut à cet effet que l'adresse du nom soit entrée dans le registre double HL. Il ne faut d'autre part indiquer le nom qu'en majuscules. Le dernier caractère du nom doit être marqué par la mise du bit 7 de ce caractère. C'est exactement sous cette forme que figurent en ROM et en RAM tous les noms des extensions d'instructions. Si le nom se trouve donc en RAM sous la forme voulue et que HL contient l'adresse de ce nom, il suffit d'appeler la routine KL FIND COMMAND.

KL FIND COMMAND est une routine du kernal du CPC qui a un vecteur en RAM à l'adresse &BCD4. Après que cette routine ait été exécutée, vous obtenez en retour les paramètres suivants:

Si le flag Carry n'est pas mis, c'est que l'instruction correspondante n'a pas été trouvée. Soit vous n'avez pas entré correctement le nom de l'extension d'instruction, soit l'extension n'est pas encore initialisée. Avec le lecteur de disquette, ce dernier cas peut survenir si vous allumez d'abord le CPC et ensuite seulement le lecteur de disquette. Mais si vous appuyez alors simultanément sur les trois touches CTRL, SHIFT et ESC, un Reset se produira au cours duquel l'extension d'instruction sera 'intégrée', de sorte qu'elle sera ensuite à votre disposition.

Si par contre le flag Carry est mis après la routine KL FIND COMMAND, vous obtenez en retour l'adresse de la routine voulue dans le registre double HL. Vous trouverez dans le registre C l'adresse ROM requise.

Le fait que ce soient précisément ces registres qui reçoivent ces informations résulte d'un choix délibéré des programmeurs du système d'exploitation. Il existe en effet une routine Kernal appelée KL FAR PCHL qui peut appeler comme sous-programme n'importe quelle adresse dans une ROM ou dans la RAM. L'adresse de la routine doit à cet effet être transmise dans HL et l'adresse ROM requise dans le registre C. C'est exactement ici que se trouvent les valeurs nécessaires après KL FIND COMMAND, de sorte que rien ne manque plus pour appeler la routine.

Examinons ce mécanisme en prenant l'exemple de l'instruction IDIR, qui ne nécessite pas de paramètres supplémentaires, avant que nous n'en venions aux instructions qui nécessitent des paramètres sous forme de variable numériques ou alphanumériques.

```
100      LD    HL,COMMAND      ;adresse de l'instruction
110      CALL KL-FIND-COMMAND ;adresse &BCD4
120      RET  NC                ;pas trouvé instruction
130      XOR  A                 ;pas de paramètres
140      CALL KL-FAR-PCHL     ;adresse &001B
150      RET
160  COMMAND:  DEFM  'DI','R'+&80 ;nom de l'instruction
```

Les deux routines du Kernal utilisées ici sont d'une efficacité vraiment fantastique. Plus personne n'a à se perdre dans de longues tables d'adresses des routines nécessaires. Il suffit simplement que le nom de la routine soit connu. Cette puissance n'a été à notre connaissance atteinte jusqu'ici sur aucun autre ordinateur domestique.

La programmation ne devient que légèrement plus complexe lorsque des paramètres doivent être transmis à l'extension d'instruction. Prenons d'abord le cas où seules des valeurs numériques entières doivent être transmises. C'est par exemple le cas pour l'instruction IUSER. Les numéros USER autorisés sont les valeurs de 0 à 15. Voyons un programme d'exemple d'appel de l'instruction user avant de traiter des particularités de la transmission des paramètres:

```

100      LD    HL,COMMAND      ;adresse de l'instruction
110      CALL KL-FIND-COMMAND  ;adresse &BCD4
120      RET    NC             ;pas trouvé instruction
130      LD    A,1             ;transmettre un paramètre
140      LD    IX,NUMBER       ;numéro user voulu
150      CALL  KL-FAR-PCHL     ;adresse &001B
160      RET
170  COMMAND:  DEFM 'USE','R'+&80 ;nom de l'instruction
180  NUMBER:   DEFW  0004

```

Vous voyez tout d'abord que nous transmettons dans l'accumulateur à la routine IUSER le nombre de paramètres transmis. Toute autre valeur que 1 entraîne dans ce cas la sortie de 'Bad command'.

Le registre IX pointe sur le numéro user voulu, dans notre exemple le numéro user 4. Comme seules des valeurs 16 bits peuvent être transmises, la valeur de NUMBER doit être définie à la ligne 180 avec l'instruction DEFW, sous la forme d'une valeur sur deux octets (soit 16 bits).

La programmation n'est donc pas tellement plus compliquée dans ce cas. Il faut cependant un peu plus de travail lorsque des chaînes de caractères doivent être transmises à l'extension d'instruction. C'est par exemple le cas pour les instructions IERA, IREN et IDRIVE.

Comme vous le savez déjà, les chaînes de caractères ne peuvent pas être transmises directement aux instructions de l'extension d'instruction. Au lieu de cela, c'est le pointeur de variable que vous obtenez avec la fonction arobas @ qui doit être transmis. Le pointeur de variable pointe sur ce qu'on appelle le string descriptor ou descripteur de chaîne. La description détaillée du descripteur de chaîne et de la gestion des chaînes de caractères en Basic sort du cadre de cet ouvrage.

Prenons d'abord l'exemple le plus simple où une seule chaîne doit être transmise comme paramètre, l'instruction IERA. Dans notre exemple, nous supprimerons un fichier portant le nom 'ADRESSES.DAT'.

```

100      LD    HL,COMMAND      ;adresse de l'instruction

```

```

110      CALL  KL-FIND-COMMAND    ;adresse &BCD4
120      RET   NC                 ;pas trouvé instruction
130      LD    A,1                ;transmettre un paramètre
140      LD    IX,VARPTR         ;descripteur de variable
150      CALL  KL-FAR-PCHL       ;adresse &001B
160      RET
170  COMMAND:  DEFM  'ER','A'+&80 ;nom de l'instruction
180  VARPTR:   DEFW  DESCRIP     ;adresse du descripteur
190  DESCRIP:  DEFB  12         ;longueur de la variable
200          DEFW  FILNAM       ;adresse du nom
210  FILNAM:   DEFM  'ADRESSES.DAT' ;fichier à supprimer

```

Les choses se compliquent encore un peu plus lorsque deux chaînes doivent être transmises, comme c'est le cas pour l'instruction IREN. L'exemple suivant vous montre comment vous pouvez changer le nom d'un fichier 'ADRESSES.DAT' en 'ADRESSES.ANC'.

```

100      LD    HL,COMMAND        ;adresse de l'instruction
110      CALL  KL-FIND-COMMAND    ;adresse &BCD4
120      RET   NC                 ;pas trouvé instruction
130      LD    A,2                ;transmettre deux noms de fichier
140      LD    IX,VARPTR         ;descripteurs de variable
150      CALL  KL-FAR-PCHL       ;adresse &001B
160      RET
170  COMMAND:  DEFM  'RE','N'+&80 ;nom de l'instruction
180  VARPTR:   DEFW  DESCOLD     ;adresse descripteur ancien nom
190          DEFW  DESCNEW     ;adresse descripteur nouveau nom
200  DESCOLD:  DEFB  12         ;longueur de la variable
210          DEFW  OLDNAME     ;adresse ancien nom de fichier
220  OLDNAME:  DEFM  'ADRESSES.DAT' ;ancien nom de fichier
230  DESCNEW:  DEFB  12         ;longueur de la variable
240          DEFW  NEWNAME     ;adresse nouveau nom de fichier
250  NEWNAME:  DEFM  'ADRESSES.ANC' ;nouveau nom de fichier

```

Même si dans cet exemple toutes les données ont été bien disposées à la suite les unes des autres, elles peuvent cependant figurer en réalité n'importe où dans la mémoire du CPC. L'ordre ne joue pas non plus de rôle. Il faut simplement que les pointeurs sur les descripteurs figurent en mémoire dans le bon ordre et immédiatement les uns à la suite des autres.

Les connaissances acquises dans ce chapitre devraient maintenant vous

permettre de pouvoir utiliser également en langage machine toutes les possibilités disponibles à partir du Basic. Cela fait certainement déjà beaucoup mais cela ne représente qu'une partie de ce qui est effectivement possible. Le but de la programmation en langage machine est en effet justement de reculer les limites des possibilités existant en Basic. Cependant nous n'en sommes pas encore arrivé là.

Nous allons donc étudier dans le chapitre suivant quelles possibilités supplémentaires s'offrent au programmeur en langage machine.

2.2.2 LES INSTRUCTIONS 'CACHEES' DE L'EXTENSION D'INSTRUCTION

En étudiant le listing de la ROM nous avons découvert des possibilités qui ne sont nullement évoquées dans le manuel d'utilisation. Outre les 14 instructions connues de l'extension d'instructions, il y a encore 9 autres instructions très intéressantes qui peuvent être mises en oeuvre comme les instructions décrites jusqu'ici. Toutefois ces instructions ne peuvent pas être utilisées à partir du Basic comme par exemple l'instruction IDIR.

Toutes ces instructions ont un nom d'un caractère. Ces noms sont &01, &02 ... &09. Comme pour tous les noms de l'extension d'instruction le 7ème bit du dernier caractère doit être mis, les noms effectifs sont donc &81, &82 ... &89. De tels noms ne peuvent être entrés dans des programmes Basic. L'utilisation de ces instructions est donc en fait ainsi réservée au programmeur en langage machine. Pour certaines de ces instructions, leur utilisation en Basic ne présenterait d'ailleurs aucun intérêt comme vous le montrera la description des différentes instructions.

2.2.2.1 L'INSTRUCTION &81 MESSAGE ON/OFF

Cette instruction permet d'interdire les messages d'erreur qui peuvent se produire en liaison avec les instructions suivantes &82 à &89. Il s'agit en particulier des messages d'erreur du disk controller qui demandent à l'utilisateur d'entrer C, I ou R pour Chancel, Ignore et Retry. Pour arriver à cette interdiction des messages d'erreur, le programmeur doit placer dans l'accumulateur, avant appel de l'instruction, une valeur non nulle.

```
100      LD   HL,COMMAND      ;adresse de l'instruction
110      CALL KL-FIND-COMMAND ;adresse &BCD4
120      RET   NC              ;pas trouvé instruction
130      LD   A,&FF            ;valeur pour interdire les
                               messages
140      CALL KL-FAR-PCHL     ;adresse &001B
150      RET
160 COMMAND: DEFB &81        ;nom de l'instruction
```

La seule fonction de ce programme est de transférer la valeur dans l'accumulateur dans la case mémoire &BE78. Vous pouvez arriver certainement plus rapidement au même résultat en écrivant explicitement dans cette case mémoire. Mais si l'adresse de cette case mémoire devait

être modifiée, pour des raisons quelconques, dans des versions ultérieures de l'AMSDOS, la routine de l'AMSDOS que nous venons de décrire sera certainement adaptée de façon à ce que ce soit la nouvelle adresse qui soit fournie. Pour des raisons de compatibilité avec d'éventuelles versions ultérieures, il faut donc absolument que vous utilisiez la routine montrée ci-dessus, si vous ne programmez pas exclusivement pour vous même.

En Basic 1.0, cette routine ne peut être utilisée car vous devez vous en tenir aux messages d'erreur sur l'écran. Le numéro d'erreur transmis dans l'accumulateur ne vous est en effet pas fourni en Basic 1.0. Le seul effet serait d'interrompre le programme en cours et de faire apparaître sur l'écran le message laconique 'BREAK'. Avec le Basic 1.1 du CPC 664 vous pouvez par contre employer cette routine et interroger les erreurs avec ON ERROR GOTO et avec la variable système DERR. Pour les programmes Basic, le programme d'interception des messages d'erreur que vous trouverez plus tard dans la collection de programmes, est cependant plus adapté.

2.2.2.2 L'INSTRUCTION &82 PARAMETRES DE DRIVE

Cette instruction autorise la modification des données du lecteur de disquette telles que le délai d'attente entre la mise en marche du moteur et le moment où est atteint le nombre de rotations voulu, ou la constante correspondant au délai qu'il faut attendre après un changement de piste, ainsi que le temps de fin de rotation du moteur du disque. Les durées pour le HEAD LOAD TIME et pour le HEAD UNLOAD TIME peuvent être également fixées à nouveau avec cette routine.

Contrairement aux routines précédentes de l'extension d'instruction, &82 ne peut pas être appelée avec les routines connues jusqu'ici. &82 attend en effet dans le registre double HL le début de la table pour les données du lecteur de disquette. L'appel avec KL FAR PCHL n'a donc pas lieu d'être ici puisque cette routine attend en HL l'adresse de la routine à appeler. Il y a cependant également d'autres méthodes pour appeler une instruction d'extension.

```
100      LD    HL,COMMAND      ;adresse de l'instruction
110      CALL KL-FIND-COMMAND  ;adresse &BCD4
120      RET    NC              ;pas trouvé instruction
130      LD    (FARADR),HL     ;ranger adresse de la routine
140      LD    A,C              ;sélection ROM dans l'accu
```

```

150          LD   (FARADR+2),A      ;et sauver également
160          LD   HL,NEWTAB        ;tables des paramètres disque
170          RST  &18              ;agit comme un CALL de la routine
                                   voulue
180          DEFW FARADR           ;vecteur sur far adress 3 octets
190          RET
200 COMMAND: DEFB  &82            ;nom de l'instruction
210 FARADR:  DEFS  3              ;place pour l'adresse 3 octets
220 NEWTAB:  DEFS  7              ;7 octets doivent être transmis à
                                   &82
230 HDUNLD:  DEFS  1              ;ici doit figurer l'adresse HEAD
                                   UNLOAD TIME voulue
240 HEADLD:  DEFS  1              ; HEAD LOAD TIME d'après fiche
                                   technique du FDC

```

Contrairement aux appels précédents de routines de l'AMSDOS, nous avons utilisé ici une instruction RESTART. Le RST représente une forme particulière de l'instruction CALL. Ce RST permet, comme avec la routine KL FAR PCHL, d'appeler n'importe quelle adresse dans n'importe quelle ROM possible ou dans la RAM. L'avantage de RST &18 est cependant qu'aucun registre n'est nécessaire. Nous pouvons donc avec cette routine transmettre aux sous-programmes à appeler des paramètres même dans le registre double HL et dans le registre C, ce qui n'était pas possible avec la routine du KERNAL utilisée jusqu'ici. Pour cela, les trois octets de la FAR adresse doivent être placés dans la mémoire du CPC. Ces trois octets, soit l'adresse sur deux octets et l'octet de sélection de la ROM, doivent absolument être placés dans la mémoire dans l'ordre indiqué et l'un après l'autre.

Nous allons maintenant examiner encore une fois comment la table requise doit se présenter.

La première entrée de la table est une valeur 16 bits qui définit le temps qu'il faut attendre après la mise en marche du moteur du disque. Il est évident que la disquette n'atteint pas la vitesse de rotation voulue immédiatement après que le moteur du lecteur ait été mis en marche. Cela ne se produit qu'au bout d'environ une seconde. La valeur standard après la mise sous tension est donc de 50 décimal. Cette valeur est décomptée avec un ticker event. Comme le ticker est exécuté tous les cinquantièmes de seconde, on obtient un délai d'attente d'exactement une seconde.

La deuxième entrée de la table décrit le temps de fin de rotation des moteurs après le dernier accès à la disquette. Ici aussi on travaille avec le ticker. Après initialisation d'AMSDOS, la valeur 16 bits utilisée

est 250 décimal. Cela correspond à une période de fin de rotation de 2,5 secondes.

La troisième entrée de la table est une valeur sur un octet. La valeur standard est ici &AF. Cette valeur n'est utilisée que par la routine &86, formatage d'une piste. Elle ne doit pas être modifiée.

La valeur 16 bits suivante définit également des délais d'attente. L'octet fort de cette valeur détermine le temps qu'il faut attendre après un changement de piste. C'est un délai d'attente de 12 ms qui est fixé comme valeur standard. Ce délai d'attente dépend du lecteur de disquette utilisé.

Deux autres délais d'attente doivent être définis dans cette table. Ce sont les valeurs pour HEAD LOAD TIME et HEAD UNLOAD TIME qui sont requises par le circuit intégré du controller. Les valeurs prescrites en ROM sont 32 ms pour HEAD UNLOAD TIME et 16 ms pour HEAD LOAD TIME. Vous trouverez plus loin la signification exacte de ces valeurs, dans la description du FDC 765.

L'instruction &82 est exécutée automatiquement par AMSDOS après la mise sous tension ou après un Reset. Sous CP/M également, cette fonction est exécutée une fois après le lancement de CP/M. Sous CP/M il est possible de définir comme vous le souhaitez les différents paramètres dans le programme SETUP.COM. Vous trouverez la table utilisée après le Reset à l'adresse &C5D4 dans la ROM de l'AMSDOS.

2.2.2.3 L'INSTRUCTION &83 PARAMETRES DE FORMAT DE DISQUE

Comme vous le savez, le CPC est prévu pour pouvoir travailler avec trois formats de disquette différents. L'instruction &83 permet de déterminer le format d'une disquette placée dans le lecteur de disquette actif. Pour chaque format figure une table dans la ROM de l'AMSDOS. Suivant la valeur transmise dans l'accumulateur, la table requise sera placée dans la RAM du CPC. L'utilisateur peut donc ainsi mettre en place les tables qui conviennent dans des programmes machine avec accès direct de secteur. En Basic, l'utilisation de cette instruction est possible mais elle ne présente aucun intérêt puisque AMSDOS détermine ces valeurs par lui-même. Même si vous indiquez donc un format déterminé, le format sera une nouvelle fois déterminé, avant l'accès à la disquette.

100	LD	HL,COMMAND	;adresse de l'instruction
110	CALL	KL-FIND-COMMAND	;vecteur &BCD4
120	RET	NC	;pas trouvé instruction

```

130          LD   (FARADR),HL      ;ranger adresse de la routine
140          LD   A,C              ;sélection ROM dans l'accu
150          LD   (FARADR+2),A     ;et sauver également
160          LD   HL,FORMAT        ;marque du format (voir texte)
170          RST   &18
180          DEFW FARADR          ;vecteur sur far adress 3 octets
190          RET
200 COMMAND: DEFB  &83           ;nom de l'instruction
210 FARADR:  DEFS  3              ;place pour l'adresse 3 octets

```

Ce programme ne se distingue en aucune manière de ceux qui ont été présentés jusqu'ici. Il reste simplement à définir comment les marques des différents formats doivent se présenter.

Cette distinction est entreprise au moyen des numéros de secteur. Avec le format CP/M-AMSDOS, il y a sur chaque piste d'une disquette 9 secteurs de 512 octets chacun. Ces 9 secteurs portent les numéros &41 à &49. Cela signifie que le bit 6 est mis sur chaque numéro de secteur. Dans le format de données AMSDOS par contre, les numéros de secteur sont &C1 à &C9. Dans ce cas, les bits 6 et 7 sont mis sur chaque numéro de secteur. En format IBM-CP/M, les numéros de secteur sont &01 à &08. En effet, avec ce format, seuls 8 secteurs sont formatés sur la disquette. Il y a donc ainsi un critère très simple pour distinguer entre les trois formats disponibles. Si vous transmettez à la routine &83 la valeur 0 (ou toute autre valeur dont les bits 6 et 7 soient annulés), c'est la table de paramètres pour le format IBM-CP/M qui sera alors mise en place dans la RAM. Le format CP/M-AMSDOS est mis en place lorsqu'une valeur avec un bit 6 mis et un bit 7 annulé est transmise. Cela pourrait donc être &40 mais aussi &73. Si vous mettez les deux bits supérieurs de la valeur à transmettre (par exemple &C0 ou &FF), c'est le format AMSDOS de données qui sera mis en place.

2.2.2.4 L'INSTRUCTION &84 READ SECTOR

La puissance de cette instruction ne doit pas être sous-estimée. Elle permet en effet de lire directement n'importe quel secteur de la disquette!

Vous n'êtes plus ainsi lié aux structures de fichier connues mais vous pouvez construire si nécessaire des structures qui vous soient entièrement propres comme par exemple des fichiers relatifs ou ISAM, puisque l'instruction suivante &85 permet en outre d'écrire directement sur n'importe quel secteur. Avec ces deux instructions, tous les octets

figurant sur la disquette sont à votre disposition en accès direct.

Pour pouvoir lire un secteur déterminé avec &84, certaines indications doivent être fournies à la routine.

Il s'agit tout d'abord du lecteur de disquette voulu. Cette indication doit être placée dans le registre E. Une valeur de 0 dans le registre E sélectionne le lecteur A, un 1 sélectionne le lecteur B.

Il faut d'autre part également indiquer à la routine le secteur voulu. C'est le registre C qui a été choisi comme registre pour ce paramètre. C'est toutefois le numéro de secteur figurant effectivement sur la disquette qui doit être transmis. Si vous voulez par conséquent lire le premier secteur d'une piste écrite en format CP/M-AMSDOS, le numéro de secteur correct sera donc &41. Le décalage sélectionné lors du formatage dans les bits 6 et 7 comme marque de format doit donc être inclus dans la valeur fournie.

Il faut enfin indiquer encore la piste (track) voulue sur la disquette. Le numéro de piste est indiqué dans le registre D. Dans l'AMSDOS les numéros de piste entre &00 et &27 (39 décimal) sont autorisés.

Voilà donc comment transmettre à travers les registres corrects tous les paramètres importants. Mais attention! Cela ne va pas tout à fait aussi vite. Nous devons encore décider dans quelle adresse mémoire doivent être écrits les 512 octets d'un secteur. Cette indication doit être transmise dans le registre HL. Nous avons ainsi réuni tous les paramètres et les données peuvent être envoyées.

100	LD	HL,COMMAND	;adresse de l'instruction
110	CALL	KL-FIND-COMMAND	;vecteur &BCD4
120	RET	NC	;pas trouvé instruction
130	LD	(FARADR),HL	;ranger adresse de la routine
140	LD	A,C	;sélection ROM dans l'accu
150	LD	(FARADR+2),A	;et sauver également
160	LD	E,DRIVE	;0/1 pour drive A/B
170	LD	D,TRACK	;0 à 39 pour piste voulue
180	LD	C,SECTOR	;numéro de secteur avec décalage de format
190	LD	HL,BUFFER	;512 octets pour les données du secteur
200	RST	&18	;agit comme un CALL de la routine voulue
210	DEFW	FARADR	;vecteur sur far adress 3 octets
220	RET		

```
230 COMMAND: DEFB 884 ;nom de l'instruction
240 FARADR: DEFS 3 ;place pour l'adresse 3 octets
```

Nous n'allons pas écrire maintenant un moniteur de disque complet. Le programme Basic suivant fournit cependant déjà la fonction 'lecture de secteurs'. Tapez donc ce programme, complétez-le et analysez-le pour vous familiariser avec la manipulation des instructions. Ce petit programme représente l'armature de base du moniteur de disque déjà évoqué. Avant que vous n'essayiez de vous assurer du bon fonctionnement de ce programme, il faut absolument que vous fixiez la protection contre l'écriture sur la disquette que vous utiliserez. Il suffit en effet qu'un seul octet soit erroné, notamment l'octet de commande, pour que le secteur sélectionné ne soit pas lu mais remplacé par les données du buffer. Si vous remplacez par exemple de cette façon le premier secteur du catalogue de votre disquette master CP/M par un série de 0, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter que vous en ayez déjà fait une copie. Sinon 16 programmes de cette disquette seront sans aucun doute perdus. Suivez donc le conseil que nous vous donnons maintenant dans votre intérêt:

BACKUP, BACKUP, BACKUP !!!!

```

100 DEFINT a-z
110 MEMORY &A000-1
120 FOR adresse=&A000 TO &A01C
130 READ octet
140 POKE adresse,octet
150 controle=controle+octet
160 NEXT adresse
170 IF controle<>2941 THEN PRINT"erreur en datas!":END
180 MODE 2
190 INPUT"Canal de sortie (0/8)";periph
200 INPUT"Lecteur (0/1)";lecteur
210 INPUT"Piste (0-39)";piste
220 INPUT"Secteur (1-9)";secteur
230 POKE &A020,lecteur
240 POKE &A021,piste
250 POKE &A022,secteur+64
260 CALL &A000
270 MODE 2
280 lincnt=0
290 FOR i=&A030 TO &A030+511
300 IF lincnt=0 THEN PRINT#periph," ";HEX$(i-&A030,4);" ";
310 PRINT#periph,HEX$(PEEK(i),2);" ";:lincnt=lincnt+1
320 IF lincnt=16 THEN lincnt=0
330 a=PEEK(i):a=a AND 127
340 IF a<32 OR a=127 THEN t$="." ELSE t$=CHR$(a)
350 lin$=lin$+t$
360 IF lincnt=0 THEN PRINT#periph,lin$:lin$=""
370 NEXT
380 PRINT"Appuyez sur la barre <SPACE> pour continuer"
390 IF INKEY(47) THEN 390
400 GOTO 180
410 DATA &21,&1c,&a0,&cd,&d4,&bc,&22,&1d
420 DATA &a0,&79,&32,&1f,&a0,&21,&20,&a0
430 DATA &5e,&23,&56,&23,&4e,&21,&30,&a0
440 DATA &df,&1d,&a0,&c0,&84

```

La manipulation du programme est expliquée par le programme lui-même. La transmission des paramètres se fait d'après le principe des boîtes à lettres, c'est-à-dire que nous écrivons les valeurs dans certaines cases mémoire d'où elles sont ensuite retirées par le programme machine. Cela est malheureusement nécessaire car il n'est pas possible de charger directement certaines valeurs dans les registres du Z80 à partir du Basic.

Après que les paramètres nécessaires aient été POKES dans la mémoire, la routine en langage machine est appelée avec CALL. Le secteur indiqué est recherché sur la disquette et les données sont écrites dans un buffer de 512 octets qui commence en &A030. Les octets sont lus ici par le programme Basic qui les affiche sur l'écran en format hexadécimal. Vous pouvez également choisir de détourner la sortie sur une imprimante connectée à votre ordinateur.

2.2.2.5 L'INSTRUCTION &85 WRITE SECTOR

La simple lecture des données est déjà intéressante en soi. La routine que nous venons de vous présenter vous permet en effet un examen très intéressant du catalogue par exemple ou des pistes système 0 et 1 d'une disquette CP/M. Mais nous pouvons faire plus. L'écriture de données sur n'importe quel secteur de la disquette avec l'instruction &85 est aussi simple que la lecture avec l'instruction &84. Les paramètres nécessaires, le numéro du lecteur, la piste, le secteur et l'adresse du buffer de données sont même transmis à travers les mêmes registres que pour la lecture. Les modifications à apporter au programme précédent se ramènent donc à un seul octet. Seuls doivent être modifiés le numéro de

l'instruction qui est le dernier élément de DATA dans le programme Basic ainsi bien sûr que la valeur de contrôle.

Vous pouvez expérimenter cette possibilité en prenant une disquette que vous venez de formater et en essayant d'écrire sur un secteur. Vous pouvez POKer à cet effet n'importe quelles valeurs dans le buffer de secteur et écrire ensuite ce buffer sur un secteur. Avec la routine de lecture que nous vous avons fournie, vous pourrez ensuite contrôler si tout a bien marché comme vous le vouliez.

2.2.2.6 L'INSTRUCTION &86 FORMAT TRACK (FORMATER UNE PISTE)

Cette instruction est pour ceux d'entre vous qui sont des spécialistes. Elle permet de formater une piste isolée sur la disquette. Avec l'aide de l'instruction &86, vous pouvez intégrer dans vos programmes des routines de formatage, de sorte que l'utilisateur n'est pas obligé de se contenter du programme CP/M 'FORMAT.COM'.

Avant que nous n'expliquions plus en détail cette instruction 'cachée' de l'extension d'instructions, il nous faut expliquer comment le FDC 765 formate une piste. Pour ne pas déflorer la description à venir du FDC 765, nous ne vous révélerons pour le moment que les points suivants:

Le contrôleur du lecteur de disquette est, en ce qui concerne le formatage des disquettes, très axé sur les besoins des utilisateurs. Il se contente de certains octets, en petit nombre et il fait lui-même tout le 'sale boulot' comme par exemple la production des valeurs de contrôle, les différents marquages d'ID et ce qu'on appelle les GAPS. Il observe d'autre part quand l'orifice d'index marque le début d'une piste et il reconnaît par lui-même si la disquette est ou non protégée contre

l'écriture. Si ce composant rusé doit formater une piste, il a d'abord besoin de l'instruction correspondante. Cette instruction lui dit (entre autre) quelle piste il doit formater, sur quel lecteur, quelle est la taille des secteurs à produire et quelle valeur il doit utiliser comme octet de remplissage. L'octet de remplissage est une valeur qui figure, après un formatage réussi, sur tous les secteurs, en guise de données. Il est évident que le moteur du lecteur doit être mis en marche pour un formatage. Dès donc qu'après l'instruction l'orifice d'index est reconnu, commence la procédure de formatage véritable. Le FDC attend du processeur 4 octets pour chaque secteur à formater. Pour chaque secteur doivent être indiqués les numéros de piste, de tête et de secteur ainsi que la taille du secteur. Du fait que le numéro de secteur doit être également indiqué pour chaque secteur, les secteurs peuvent être placés sur la disquette dans un ordre fixé par le programmeur. Cela peut considérablement accélérer les accès ultérieurs.

Mais nous en dirons plus à ce sujet plus tard. Nous allons maintenant voir ce que tout cela a à voir avec l'instruction &86.

L'instruction &86 attend des paramètres dans différents registres, comme les routines de lecture et d'écriture de secteur que nous avons décrites précédemment. Il y a d'abord la piste voulue. Cette valeur est transmise à travers le registre D. Dans le registre E doit se trouver la valeur du lecteur voulu. Le registre C reçoit le numéro du premier secteur à formater et le registre double HL est utilisé comme pointeur sur une table.

Les trois premiers registres et leurs fonctions ne se distinguent pas de ceux des routines décrites précédemment. Mais le registre double HL a lui aussi une fonction comparable à celle qu'il a pour l'écriture des données. En effet, dans la table adressée par HL figurent pour chaque secteur à formater 4 octets qui sont les valeurs déjà indiquées pour la piste, la tête et le lecteur, le numéro de secteur et la taille du secteur. L'exemple de programme suivant vous montre comment une piste isolée peut être formatée.

```

100                                ;FORMATAGE D'UNE PISTE ENTIERE
110 START: LD      E,DRIVE          ;numéro de lecteur voulu dans le
                                ;registre E
120         LD      D,TRACK         ;numéro de piste dans le registre D
130         LD      C,&41           ;premier numéro de secteur sur la
                                ;piste
140         LD      HL,FTAB        ;table des 32 octets pour le FDC
150         RST    &18             ;Call Format &87

```

```

160          DEFW  FORMAT          ;adresse de far adress de trois octets
170          RET                    ;la piste est formatée
180  FORMAT: DEFW  &C652          ;adresse de la routine &87 dans
                                   l'AMSDOS
190          DEFB  7                ;adresse nécessaire pour sélection ROM
200  FTAB:   EQU    $
210  SECT1:  DEFB  TRACK            ;numéro de piste pour ID de secteur
220          DEFB  HEAD            ;numéro de tête du lecteur
230          DEFB  &41             ;numéro du secteur
240          DEFB  2                ;taille du secteur pour l'ID
250  SECT2:  DEFB  TRACK
260          DEFB  HEAD
270          DEFB  &43
280          DEFB  2
290  SECT3:  DEFB  TRACK
300          DEFB  HEAD
310          DEFB  &45
320          DEFB  2
330  SECT4:  DEFB  TRACK
340          DEFB  HEAD
350          DEFB  &47
360          DEFB  2
370  SECT5:  DEFB  TRACK
380          DEFB  HEAD
390          DEFB  &49
400          DEFB  2
410  SECT6:  DEFB  TRACK
420          DEFB  HEAD
430          DEFB  &42
440          DEFB  2
450  SECT7:  DEFB  TRACK
460          DEFB  HEAD
470          DEFB  &44
480          DEFB  2
490  SECT8:  DEFB  TRACK
500          DEFB  HEAD
510          DEFB  &46
520          DEFB  2
530  SECT9:  DEFB  TRACK
540          DEFB  HEAD
550          DEFB  &48
560          DEFB  2

```

2.2.2.7 L'INSTRUCTION &87 SEEK TRACK (RECHERCHE DE PISTE)

Bien que toutes les instructions avec accès direct à la disquette vues jusqu'ici se déplacent d'elles-mêmes vers la piste voulue, il peut être intéressant pour certaines applications de pouvoir positionner la tête sur une piste déterminée. Cette tâche est accomplie par l'instruction &87.

Pour le positionnement, deux paramètres seulement sont requis. Il faut d'abord indiquer le numéro du lecteur voulu. Le second paramètre exigé est le numéro de la piste vers laquelle la tête doit se déplacer.

Pour cette routine également, les programmeurs ont utilisé les registres comme interface. Le numéro de lecteur doit être transmis dans le registre E alors que le registre D doit contenir le numéro de piste.

L'utilisation des flags comme marque du succès de la routine fonctionne également comme à l'habitude. Un Carry mis vous indique que la piste recherchée sur la disquette a été trouvée.

Comme le programme nécessaire ne se distingue pas non plus fondamentalement des routines présentées précédemment, nous renoncerons ici pour une fois à le réécrire.

2.2.2.8 L'INSTRUCTION &88 TEST DRIVE

Voulez-vous savoir dans un programme machine si un lecteur de disquette déterminé est disponible? Rien de plus simple que cela. L'instruction &88 révèle toutes les informations importantes sur le lecteur sélectionné. Cette routine représente toutefois une exception dans une certaine mesure puisqu'elle n'attend pas l'indication du lecteur à tester comme d'habitude dans le registre E mais dans l'accumulateur.

Au retour de cette routine les flags et le contenu de l'accumulateur permettent de déterminer si le lecteur de disquette sélectionné est disponible. En cas d'exécution correcte de la routine, le flag Carry sera mis. L'accumulateur contient alors le contenu du registre d'état 0 du FDC. La seule chose intéressante à cet égard c'est que si le lecteur de disquette sélectionné est disponible l'accumulateur contiendra 0 pour le drive A ou 1 pour le drive B.

Vous trouverez une explication détaillée des autres valeurs, qui surviennent en cas d'erreur, dans le chapitre sur la programmation du FDC.

2.2.2.9 L'INSTRUCTION &89 RETRY COUNT

Si la tête doit être positionnée sur la disquette sur une piste déterminée, cela peut être réalisé très aisément avec l'instruction &87. Avec cette instruction on indique en effet au contrôleur la piste voulue. Un registre spécial du FDC contient le numéro de piste actuel et le FDC détermine à partir de cette valeur et de la nouvelle piste indiquée le nombre d'impulsions nécessaires pour le stepper motor du lecteur de disquette. Après que le lecteur ait déplacé la tête de lecture/écriture du nombre de pas correspondant dans la direction voulue, le FDC lit automatiquement le numéro de piste qui a été placé sur la piste lors du formatage.

Si le numéro lu correspond au numéro voulu, l'instruction s'est achevée avec succès. Tout autre est le cas où aucune information ne peut être lue ou bien où le numéro de piste lu est différent du numéro voulu. Dans ce cas une nouvelle tentative pour trouver la piste voulue sera entreprise. C'est exactement ici qu'intervient l'instruction &89. Cette instruction permet de fixer le nombre de tentatives de lecture après positionnement. L'AMSDOS prévoit une valeur par défaut de 10 tentatives. C'est normalement suffisant. Il peut toutefois arriver qu'il soit nécessaire d'augmenter ce nombre.

La nouvelle valeur voulue est transmise dans l'accumulateur à la routine &89. Il faut cependant noter à cet égard que la valeur 0 est comprise comme la valeur maximale 256. Il ne sert pas à grand chose d'employer des valeurs de 1 à 9 mais on peut par contre ressusciter parfois des disquettes présentant des problèmes de lecture en utilisant un nombre de tentatives de lecture supérieur à 10.

Pour expérimenter rapidement et sans assembleur les effets de cette routine, vous pouvez essayer de POKER la valeur 0 dans la case mémoire &BE66. Cela revient à l'appel de l'instruction &89 avec transmission de 0 à travers l'accumulateur. Si vous placez maintenant une disquette brute, non formatée dans le lecteur, et que vous essayez de faire afficher le catalogue, vous entendrez très distinctement comment la tête "s'acharne" sur la disquette pour trouver la piste voulue. Si vous POKER par contre un 1 dans la case mémoire &BE66, vous verrez que le lecteur de disquette se donne beaucoup moins de mal pour essayer de trouver des données sur cette disquette vide.

2.3 LES MESSAGES D'ERREUR DES ROUTINES DISK

Rien ni personne n'est parfait. L'AMSDOS doit donc lui aussi être prêt à faire face dans tous les endroits importants à des erreurs de formes tout à fait différentes. Lorsque des erreurs sont constatées, elles sont indiquées à l'utilisateur sous une forme ou une autre.

Pour autant que cela soit possible, les programmeurs ont essayé d'obtenir une très large compatibilité avec le travail sur cassette. Le meilleur exemple est à cet égard l'état des flags Zéro et Carry lors d'une exécution réussie. Comme pour les routines cassette correspondante, le flag Carry est en effet mis et le flag Zéro annulé dans ce cas. Les erreurs qui peuvent être détectées de même manière par les deux types de routines sont indiquées par le fait que les deux flags Carry et Zéro sont annulés.

Les erreurs qui ne peuvent être annoncées que par le lecteur de disquette sont indiquées par le fait que le flag Zéro est mis. En Basic 1.0 cet état du CPC 464 est interprété comme si la touche ESC avait été appuyée lors d'une opération cassette. Le programme en cours est donc interrompu et le message BREAK est sorti. En Basic 1.1, il est heureusement possible d'intercepter également ces erreurs avec ON ERROR GOTO, sans interruption du programme. Dans ce cas, la variable système DERR indique quelle erreur s'est produite. DERR ne correspond cependant PAS à la valeur de l'accumulateur après la routine disquette.

Nous allons maintenant étudier de plus près ce contenu de l'accumulateur car il est très important pour les programmeurs en assembleur. Les valeurs sont les mêmes pour le 464 et pour le 664.

&OE FILE NOT OPEN AS EXPECTED.

Ce message d'erreur peut être provoqué par des actions très différentes. Ce message survient en effet lorsque vous passez dans un fichier d'entrée d'une possibilité de lecture des données à l'autre. Vous obtenez également ce numéro d'erreur lors de la fermeture du fichier si vous avez appelé plus d'une fois la routine DISK OUT DIRECT.

&OF HARD END OF FILE.

Ce message d'erreur est sorti lorsque vous demandez d'autres données après la fin du fichier et que le buffer devrait être rempli avec de nouvelles données de la disquette.

&1A SOFT END OF FILE.

Ce message signale que vous avez atteint la fin du fichier. Vous devriez maintenant le fermer.

&20 BAD COMMAND.

Vous obtenez ce message par exemple lors d'entrées incorrectes de noms de fichier. Cela comprend par exemple les points d'interrogation dans le nom de fichier pour OPENIN. L'indication de lecteurs non autorisés ou de numéros user trop élevés provoque également ce message d'erreur.

&21 FILE ALREADY EXISTS.

Ce message d'erreur ne survient qu'en relation avec le changement de nom d'un fichier. Si vous inversez l'ordre des noms de fichier dans une instruction de changement de nom, AMSDOS sortira ce message d'erreur.

&22 FILE DOESN'T EXIST.

On obtient ce numéro d'erreur lorsqu'on tente d'accéder à des fichiers qui n'existent pas. La cause de l'erreur peut être que vous vous êtes trompé de disquette ou que le nom de fichier n'a pas été entré correctement.

&23 DIRECTORY FULL.

Une fois que 64 fichiers ont été entrés, le catalogue (directory) est plein. Même s'il y a encore des blocs libres sur la disquette, plus rien ne peut être sauvegardé sur la disquette.

&24 DISC FULL.

Tous les blocs de la disquette sont affectés à des fichiers. La sauvegarde de données supplémentaires a été interrompue.

&25 DISC HAS BEEN CHANGED WITH FILES OPEN.

Si vous obtenez ce numéro d'erreur lors de la lecture de données, cela n'est pas très grave. Les conséquences deviennent cependant fatales si vous changez de disquette alors qu'un fichier de SORTIE est encore ouvert. Ce fichier ne sera pas alors correctement fermé. Vous pouvez perdre jusqu'à 2047 octets qui n'ont pas été transférés du buffer sur la disquette.

&26 FILE IS READ ONLY.

Ce numéro d'erreur apparaît dans l'accumulateur lorsque vous avez tenté de modifier le nom d'un fichier protégé contre l'écriture ou lorsque vous avez tenté de supprimer un tel fichier.

Il convient d'ajouter après ces numéros d'erreur une remarque essentielle. Si l'erreur a déjà été communiquée, si donc elle a déjà été sortie sur l'écran, le bit 7 de son code d'erreur est mis. Le numéro

d'erreur &24, Disk full, deviendrait donc par exemple &A4.

Outre les erreurs 'logiques' de l'AMSDOS, il y a cependant également les erreurs 'physiques' du FDC. Ces erreurs concernent par exemple les erreurs de lecture, les erreurs d'écriture à cause de la protection contre l'écriture ou le cas où aucune disquette n'a été placée dans le lecteur. Ces messages d'erreur peuvent être reconnus par le fait que le bit 6 du numéro d'erreur est mis. Les erreurs possibles sont marquées par les bits du numéro d'erreur. La signification des différents bits est:

BIT 0 ADRESS MARK MISSING.

Cette erreur signale une disquette non formatée.

BIT 1 NOT WRITABLE.

La disquette est protégée contre l'écriture au moment d'un accès en écriture. Notez que cette erreur ne survient pas encore lors d'un OPENOUT car OPENOUT n'est pas encore écrit sur la disquette.

BIT 2 NO DATA.

Le secteur indiqué n'a pas pu être trouvé. Cette erreur ne se produira qu'en liaison avec des routines programmées par l'utilisateur pour la lecture et l'écriture directe de secteurs.

BIT 3 DRIVE NOT READY.

Il n'y a probablement pas de disquette dans le lecteur appelé. Une autre possibilité pouvant entraîner cette erreur est un accès à un lecteur non présent.

BIT 4 OVERRUN ERROR.

Cette erreur devrait être particulièrement rare car elle ne peut en fait pas survenir étant données les routines de secteur existantes. Si vous êtes cependant gagné par l'ambition d'écrire vos propres routines de lecture/écriture directe de secteur, cette erreur peut alors par exemple survenir si votre routine est trop lente ou si vous négligez d'interdire les interruptions.

BIT 5 DATA ERROR.

Ce numéro d'erreur est le pire qui puisse survenir lors du travail sur disquette. Dans ce cas, en effet, le secteur indiqué n'est pas lisible.

Pour ces messages d'erreur également, le bit 7 signale si l'erreur a déjà été communiquée.

3.1 LE DISK CONTROLLER

Alors que sur le CPC 664 l'électronique de l'ordinateur et l'interface disquette sont intégrées dans le boîtier de l'ordinateur, sur le CPC 464, l'électronique du lecteur de disquette figure dans un petit boîtier enfiché dans le port d'extension. Nous allons décrire ici l'électronique de l'interface disquette externe dont vous trouverez le schéma dépliant en annexe de cet ouvrage. Les connexions sont sensiblement les mêmes pour les deux ordinateurs, de sorte que même les possesseurs d'un CPC 464 peuvent profiter de la description suivante. Nous évoquerons les principales différences lorsque nous traiterons des endroits correspondants. Pour le moment, le schéma de fonction 3.1.1 suffira à nous donner un aperçu des éléments de l'interface disquette.

Le point central du controller board est constitué par le floppy disk controller (FDC) PD 765. Ce circuit intégré constitue l'interface entre les lecteurs et le processeur du CPC. On peut certes tout à fait construire des lecteurs de disquette sans FDC mais la grande 'intelligence propre' du FDC simplifie grandement la construction. L'électronique nécessaire ainsi que l'importance du logiciel d'exploitation sont considérablement réduites par l'emploi d'un FDC. Un exemple éclairera ce point.

Le lecteur de disquette 1541 de la firme Commodore que beaucoup d'entre vous connaissent certainement comme lecteur de disquette du Commodore 64 est un lecteur de disquette construit sans FDC. Sans compter la lenteur de la transmission des données due à la construction même du lecteur (lenteur qui ne peut que faire sourire les possesseurs d'un CPC), l'investissement électronique pour ce lecteur est beaucoup plus important que sur le lecteur de disquette du CPC. L'électronique digitale du 1541 contient un processeur propre, des circuits intégrés périphériques de 40 pôles et une masse de circuits intégrés TTL de toute sorte. Cette masse de composants correspond à celle que requiert un CPC 664 complet!

Le logiciel d'exploitation du 1541 est, avec 16 K, deux fois plus grand que l'AMSDOS. Il est évident que les développeurs (pour des raisons de confort) et les commerçants (pour des raisons de coût) recourent volontiers aux FDCs dont l'utilisation est si pratique.

Avant que nous n'ôtions pour ainsi dire dans les pages suivantes le couvercle du FDC, nous allons jeter un regard sur le schéma et examiner les fonctions de base.

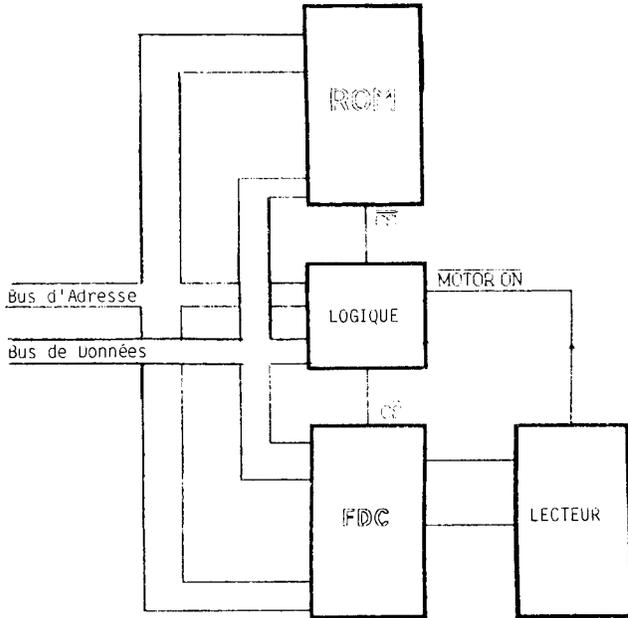


FIGURE 3.1.1

3.1.1 DESCRIPTION DE L'ELECTRONIQUE DU FLOPPY CONTROLLER BOARD

L'électronique complète du controller externe du 464 se compose de 12 circuits intégrés, 2 transistors, 20 résistances, 15 condensateurs et une diode, le nombre de composants étant comparable sur le 664. Ce petit nombre de composants n'a pu être obtenu que par la haute intégration de trois circuits intégrés. Il s'agit du FDC, du séparateur de données et de la ROM avec l'AMSDOS. Nous avons déjà parlé des deux premiers circuits intégrés. Intéressons-nous à la ROM AMSDOS. Les indications sur les noms des circuits intégrés correspondent à ceux du disk controller du 464. Il n'y a cependant sur ce plan pas de différences fonctionnelles importantes entre 464 et 664.

Bien que sur le CPC les ROMs externes ne puissent avoir qu'une taille de 16 K, le fait qu'un circuit intégré de 28 pôles ait été employé peut légitimement faire supposer que la ROM intégrée est une ROM de 32 K. Nous ne savons pas à vrai dire s'il s'agit effectivement d'une ROM si généreusement employée ou s'il s'agit simplement d'un habitacle spécial. Toutefois l'emploi d'une ROM aussi grande comporte un avantage essentiel. Comme la ROM réside sur un socle de 28 pôles, il est possible de modifier le système d'exploitation et de le remplacer sans bricolage par une EPROM 16 K.

Et il y a dans les 16 K utilisés plus de place qu'il n'en faut pour vos propres extensions. L'AMSDOS n'occupe qu'à peine 8 K de la place mémoire disponible. Les 8 K restants sont nécessaires pour LOGO qui ne laisserait sinon presque plus de place pour les programmes LOGO sans l'emploi de cette zone de la ROM. Si l'on accepte cependant de renoncer au langage de programmation LOGO, un système d'exploitation étendu du lecteur de disquette peut donc avoir jusqu'à une taille de 16 K.

Pour adresser 16 K, il faut au total 14 canaux d'adresse. Ces 14 connexions de la ROM sont reliées directement à la fiche s'enfichant dans le port d'extension du CPC. Les 8 canaux de données sont également placés directement, sans circuits intégrés buffer, sur le bus de données du processeur. Le chip est activé par le signal ROMEN du port d'extension du CPC. Les sorties de données ne sont toutefois effectivement placées sur le bus de données que lorsque se produit un low (niveau faible) du signal OE (Output Enable: autoriser sortie). Cette distinction est particulièrement importante sur le CPC puisque le signal ROMEN devient également low lors d'accès du processeur au kernal et au Basic. La production du signal OE est relativement simple du point de vue de l'électronique. Une instruction OUT sur l'adresse &DFxx avec une valeur de

7 suffit pour que la sortie Q (pin 5) du flip-flop IC 112-1 devienne high.

L'octet de donnée 7 (cela correspond à l'adresse de sélection de ROM pour ce qu'on appelle les far calls) entièrement décodé par les triples portes logiques Nor IC 111-1 et 111-2, la porte logique Nand IC 110-3 et les trois portes logiques XOR IC 109-1 à 109-3. Le décodage de l'adresse de port &DFxx est par contre effectué de façon très simple et incomplète. On teste simplement pendant l'instruction OUT si le bit d'adresse A13 est bien sur un niveau low.

Si ces deux conditions sont remplies, un high apparaît sur la sortie du flip-flop dont nous avons parlé. Toute autre valeur sur le bus de données provoque un low sur la sortie du flip-flop et ainsi la déconnexion de la ROM AMSDOS. La sortie du flip-flop est reliée aux deux portes logiques IC 110-1 et IC 106-1. L'autre entrée des deux portes logiques est reliée au canal d'adresse A15. Si maintenant le processeur veut accéder, alors que la sortie du flip-flop est mise, à une adresse de la ROM (ce qu'indique le signal ROMEN) située dans la zone de &C000 à &FFFF, la sortie de l'IC 110-1 devient low et la ROM AMSDOS obtient un niveau low sur la connexion OE. Simultanément, la sortie de la porte logique IC 106-1 devient high et la ROM Basic située à ces adresses est déconnectée à travers la diode D101.

Si vous suivez encore une fois sur le schéma les branchements de décodage de l'adresse de sélection de ROM, vous constatez que les trois portes logiques XOR de l'IC 109 sont placées ensemble, avec une entrée chacune, sur la masse à travers le pont LK 1. Que se passe-t-il donc lorsque ce pont n'est pas fermé?

Dans ce cas l'adresse de sélection de ROM ne sera plus 7 mais 0! S'il n'y avait que cela, ce ne serait pas sans grande conséquence. Beaucoup plus intéressant est le fait que l'AMSDOS teste l'adresse de sélection de ROM lors de l'initialisation, c'est-à-dire lors d'un Reset ou à la mise sous tension. Si une valeur de 0 est trouvée, on essaie automatiquement de charger et de lancer automatiquement CP/M à partir de la disquette. Si dans ce cas le programme CP/M 'AMSDOS.COM' n'est pas disponible, il n'est pas possible de travailler avec l'ordinateur sous le Basic Locomotive. Tout nouveau Reset ne fait que lancer à nouveau CP/M. Mais même avec le programme 'AMSDOS.COM', seul le Basic cassette peut être utilisé car les modifications de vecteurs nécessaires des routines CAS ne peuvent être exécutées dans ce cas.

Le second flip-flop que comporte l'IC 112 est également utilisé. C'est avec ce flip-flop que sont commandés les moteurs du lecteur de disquette.

L'entrée de données du flip-flop est placée sur le bit de donnée 0. L'impulsion CLK pour le flip-flop est obtenue à travers plusieurs portes logiques à partir des bits d'adresse A7, A8 et A10 ainsi que des signaux IORQ et WN. Les bits d'adresse indiqués doivent être low pour basculer le flip-flop. Cela donne une adresse de port de &FA7x, dans l'AMSDOS le flip-flop est appelé à travers le PORT &FA7E.

Les portes logiques pour décoder l'adresse de port du flip-flop du moteur sont également utilisées pour le décodage des adresses du FDC. Dans ce cas cependant, le bit d'adresse A8 doit être high pour générer le signal CS. Cela donne l'adresse de port &FB7X. Comme le bit d'adresse A0 du processeur est utilisé pour la sélection des deux registres du FDC, on obtient les adresses de port &FB7E pour le registre d'état principal et &FB7F pour le registre de données.

Un autre branchement intéressant du contrôleur est celui construit avec les trois portes logiques IC 105-2, IC 110-4 et IC 109-4. Sur l'entrée pin 13 de la porte logique AND IC 105-2 se trouve la fréquence d'horloge du processeur fournie par le CPC, une fréquence de 4 MHz. Ce circuit intégré ne constitue qu'un buffer du signal d'horloge. Sur la sortie pin 11 de ce buffer est d'une part placée l'entrée pin 4 de la porte logique IC 109-4 mais une combinaison de deux résistances, d'un condensateur et de la porte logique NAND IC 110-4 est en outre encore branchée sur la sortie. La sortie de la porte logique NAND est branchée sur la deuxième entrée de la porte logique XOR, pin 5.

Si l'on examine le diagramme logique d'une porte logique XOR, on voit que la sortie d'un tel élément est toujours low si les deux entrées ont le même niveau. La sortie devient par contre high lorsque les niveaux sont différents.

S'il n'y avait pas dans ce branchement la combinaison RC et la porte logique NAND, les deux entrées auraient toujours systématiquement le même niveau, la sortie du XOR resterait low. Mais comme le signal d'horloge est un peu ralenti par la combinaison RC et la porte logique NAND, il en résulte un effet intéressant de ce branchement. La fréquence d'entrée de 4 MHz est doublée. Sur la sortie du XOR, pin 6, nous obtenons une fréquence d'horloge de 8 MHz.

C'est avec cette fréquence qu'est commandée l'entrée d'horloge du séparateur de données qui produit par division de fréquence, à partir de ce signal, les deux fréquences d'horloge nécessitées par le FDC. Comme la connexion MINI (pin 3 du 9229) est placée sur la masse, la fréquence du signal CLK du FDC (pin 19) est de 4 MHz, le WCK (pin 21 du 765) est de 500 KHz.

Toutes les autres portes logiques employées dans le controller board font simplement office de buffer des signaux envoyés au lecteur de disquette. Il ne reste en fait d'intéressant que la production des deux signaux de sélection de lecteur de disquette. Bien que le FDC dispose de deux connexions séparées pour la production du Drive Select (sélection de lecteur), une seule connexion est utilisée. Le signal de sortie du pin 29, USO, est utilisé comme signal de sélection pour le lecteur B à travers une porte logique NAND branchée comme inverseur et comme signal de sélection pour le lecteur A à travers une autre porte logique NAND/inverseur. Suivant la polarité du signal USO, c'est donc le lecteur A ou le lecteur B qui est actif. Cette structure facilite vraiment les choses pour les programmeurs de l'AMSDOS. Il suffit donc de décrémenter la valeur de sélection de lecteur pour déterminer quel lecteur doit être activé. Si la valeur n'est pas nulle après décrémentement, c'est que c'était le lecteur A qui était actif, si la valeur est par contre nulle, c'est que c'est le lecteur B qui est actif.

3.1.2 LE FDC 765

Le FDC exploité par les firmes NEC sous le nom de PD 765, ROCKWELL sous le nom de R 6765 et INTEL sous le nom de 8765, peut être considéré comme un microprocesseur très spécialisé. Les possibilités de ce circuit intégré sont si étendues et si complexes que ce qualificatif n'est certainement pas exagéré.

Le format de données utilisé par le FDC correspond au format IBM 3740 en densité simple et au format IBM System 84 en double densité. De ce fait, les disquettes Commodore ou Apple par exemple ne peuvent malheureusement pas être lues ni écrites.

Avec ces 40 pins, il fournit tous les signaux nécessaires pour exploiter les lecteurs du marché des tailles 8", 5 1/4" et 3". Les signaux de commande disponibles permettent au développeur de connecter ce FDC à presque n'importe quel processeur. Deux possibilités fondamentales de connexion et d'exploitation sont offertes. La première méthode est l'exploitation DMA. En liaison avec un DMA controller, le FDC peut prendre en charge le contrôle de la mémoire du système informatique pour le transfert de données en lecture et en écriture. Il retire alors de la mémoire, à l'aide du DMA controller, les nouvelles données nécessitées ou écrit dans la mémoire, également en contournant le processeur, les données lues sur la disquette. Cette très rapide méthode de transfert de données n'est cependant pas utilisée sur le CPC et nous ne l'avons

évoquée que par souci d'exhaustivité.

Avec la seconde méthode, celle utilisée sur le CPC, le transfert de données est pris en charge par le processeur. Pour cette seconde méthode, il faut cependant à nouveau distinguer entre deux possibilités d'exploitation du FDC.

Il y a d'abord la méthode des interruptions. Pour chaque transfert de données, une interruption est alors produite. Dans la routine d'interruption du processeur doit alors être fourni ou lu par le processeur le prochain octet de donnée ou d'instruction. Du fait de la structure électronique du CPC, il ne pouvait non plus être question de cette méthode, de sorte que les développeurs ont choisi la méthode polling. Le processeur doit alors examiner régulièrement dans les registres du FDC quelle est la prochaine action demandée par le FDC.

Mais considérons tout d'abord un aperçu des données techniques du 765. Gardez cependant à l'esprit que les développeurs du controller board n'ont pas utilisé toutes les possibilités du 765.

- * longueur de secteur programmable
- * toutes les données du lecteur programmables
- * jusqu'à quatre lecteurs connectables
- * transfert de données au choix, en mode DMA ou pas en mode DMA
- * connectable à presque tous les types de processeur courants
- * alimentation électrique simple 5 volts
- * horloge monophasé simple de 4 ou 8 MHz
- * habitacle de 40 pôles du circuit intégré

Nous allons maintenant nous intéresser un peu plus en détail au dernier point de cette brève présentation.

3.1.2.1 L'AFFECTATION DES CONNEXIONS DU FDC

Les connexions du FDC 765 peuvent être subdivisées en plusieurs groupes. Le premier groupe de connexions représente l'interface avec le processeur système. C'est donc à travers ces connexions que le FDC est commandé par le processeur.

Le deuxième groupe n'est nécessaire qu'en liaison avec l'exploitation DMA. C'est à travers ces signaux que communiquent le DMA controller et le FDC.

L'interface avec les lecteurs de disquette est constituée par le troisième groupe, qui est avec 19 connexions le groupe le plus important en nombre.

Dans le quatrième et dernier groupe peuvent être regroupées les connexions pour l'alimentation électrique et l'horloge.

Commençons l'examen des connexions par le premier groupe, l'interface avec le processeur.

L'interface avec le processeur

- RESET : L'entrée RESET du FDC est active high. En exploitation normale, cette connexion est placée sur masse. Un high sur le pin RESET place le FDC dans un état déterminé.
- CS* : CHIP SELECT. Un low sur ce pin sélectionne le FDC. Ce n'est qu'avec CS* = low que RD* et WR* deviennent valables pour le FDC. Comme la production du CS est à la libre disposition du développeur, le FDC peut être appelé au choix Memory-Mapped, donc comme élément de la zone de la mémoire, ou à travers des adresses de port.
- RD* : READ*. Cette connexion doit être reliée au signal RD* du processeur. Dès que le processeur veut lire des données à partir du FDC, ce canal est mis sur low.
- WR* : WRITE*. De même que le canal RD* signale des accès en lecture du processeur, un low sur WR* indique que le processeur écrit des données ou des instructions dans le FDC.
- AO : ADDRESS LINE 0. Le FDC ne dispose que de deux adresses pouvant être appelées de l'extérieur. La distinction entre les deux adresses est effectuée avec le signal AO. Ce canal est normalement relié au bit d'adresse le plus bas du processeur.

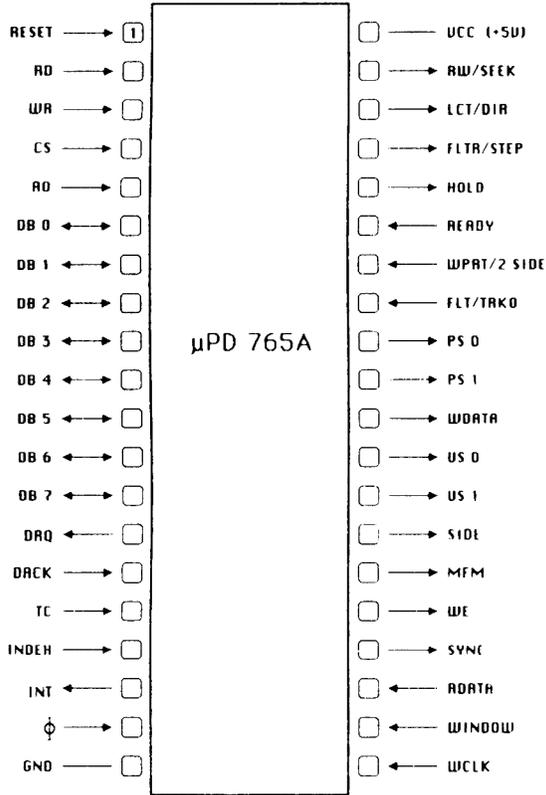


FIGURE 3.1.2.1.1

DB0 - DB7 : DATABUS 0-7. Ces connexions du FDC sont reliées au bus de données du système. Toutes les instructions et données sont transportées à travers ces huit connexions bi-directionnelles. La direction des données est chaque fois déterminée soit par le processeur, soit par le DMA controller en mode DMA.

INT : INTERRUPT. A travers cette connexion, le FDC peut produire une interruption du processeur du système. Les interruptions sont produites à chaque transfert d'octet (non connecté sur le CPC)

Signaux pour le mode DMA (inutilisé sur le CPC)

DRQ : DMA REQUEST. A travers cette connexion, le FDC signale au DMA controller qu'un accès à la mémoire doit se produire. A la prochaine occasion possible, le DMA controller prendra en charge le bus système. Le processeur est alors déconnecté.

DACK* : DMA ACKNOWLEDGE. Ce signal indique au FDC que le DMA controller a pris en charge le bus et a maintenant commencé le transfert de données.

TC : TERMINAL COUNT. Un niveau high sur cette connexion interrompt le transfert de données vers et à partir du FDC. Bien que cette connexion soit essentiellement utilisée en mode DMA, le transfert de données peut également être interrompu à travers cette connexion dans les systèmes commandés par interruption.

L'interface disquette

US0, US1 : UNIT SELECT 0/1. A travers ces deux connexions peuvent être connectés directement deux lecteurs de disquette, mais avec l'aide d'un décodeur deux-à-quatre, ce sont même quatre lecteurs qui peuvent être connectés. C'est à travers ces connexions qu'est appelé chaque fois le lecteur voulu pour l'écriture ou la lecture de données.

HD : HEAD SELECT. Comme le FDC est conçu pour l'exploitation de lecteurs de disquette à double tête de lecture, la sélection de la tête peut s'effectuer à travers cette connexion lorsqu'on utilise de tels lecteurs.

- HDL : HEAD LOAD. Ce signal est employé presque exclusivement sur les lecteurs 8". Les moteurs de ces lecteurs ne sont pas mis en marche quand c'est nécessaire, mais ils tournent normalement sans arrêt. Mais pour ménager malgré tout la disquette et la tête d'écriture, la tête n'est normalement 'chargée', à travers un aimant qui l'amène près de la surface de la disquette, que lorsque c'est nécessaire. La commande de l'aimant s'effectue alors au moyen de HDL.
- IDX : INDEX. Le signal produit par le faisceau lumineux est placé sur cette connexion. Il signale au FDC le début physique d'une piste.
- RDY : READY. Le signal READY fourni par le lecteur de disquette indique qu'une disquette se trouve dans le lecteur de disquette et que celle-ci tourne à une vitesse minimum déterminée. Ce n'est qu'après apparition du READY que le FDC accède au lecteur de disquette.
- WE : WRITE ENABLE. Cette sortie du FDC doit être high pour que des données puissent être écrites sur la disquette.
- RW/SEEK : READ WRITE/SEEK. Un lecteur de disquette produit au total plus de signaux qu'il n'y en a de disponibles pour l'interface disquette sur un socle de 40 pôles. Toutefois, tous les signaux ne sont pas nécessaires en même temps à tout moment. Huit de ces signaux disquette ont été pour cette raison séparés en deux groupes qui peuvent être placés de façon sélective sur quatre connexions du FDC. Le FDC sélectionne de lui-même à travers la connexion RW/SEEK les signaux dont il a besoin à un moment donné.
- FR/STP : FIT RESET/STEP. C'est le premier des quatre doubles signaux du FDC. Cette sortie a différentes significations suivant l'opération exécutée. D'une part cette connexion permet de restaurer le flip-flop d'erreur qui existe sur certains lecteurs. La seconde utilisation, beaucoup plus courante est la commande de l'entrée des pas du lecteur. A chaque déplacement de tête, les impulsions nécessaires sont fournies sur cette connexion.
- FLT/TRO : FAULT/TRACKO. Cette entrée peut elle aussi évaluer deux

signaux différents. Si une opération SEEK (voir Programmation du FDC) est exécutée, le signal track0 du lecteur est attendu sur cette connexion. Ce signal est produit par un faisceau lumineux ou par un commutateur mécanique, lorsque la tête de lecture/écriture se trouve sur la piste physique 0. La seconde fonction, le signal Fault est générée par certains lecteurs en cas d'erreur. Elle peut être à nouveau annulée par le FDC avec le signal FR/STP défini plus haut. Ce signal est contrôlé lors d'opérations Read/Write du FDC.

- LCT/DIR : LOW CURRENT/DIRECTION. Les impulsions de pas de FR/STP indiquent bien sûr uniquement que la tête doit être déplacée. LCT/DIR détermine alors en mode Seek la direction du déplacement de la tête. La fonction LOW CURRENT est nécessaire lors de l'écriture des données. Ce signal permet de diminuer le flot d'écriture sur les pistes intérieures. Vous trouverez des détails sur ce signal dans la description des bases théoriques de la sauvegarde sur disquette.
- WP/TS : WRITE PROTECT/TWO SIDE. Indépendamment des diverses méthodes utilisées avec les différentes tailles de lecteurs de disquette, l'état de protection contre l'écriture est communiqué par le lecteur de disquette au controller, sous forme d'un signal. Ce signal est testé par l'entrée WP/TS lors des opérations de lecture/écriture. Le signal TS est testé lors des opérations Seek. Il n'est nécessaire qu'en liaison avec les lecteurs à double tête de lecture.
- WDA : WRITE DATA. Les données sérielles à écrire sont transmises à travers cette connexion au lecteur de disquette. Ce peuvent être aussi bien les données pour l'écriture d'un secteur que toutes les informations nécessaires lors du formatage.
- PSO, 1 : PRE SHIFT 0/1. A travers ces connexions, le FDC indique pour le format à double densité (MFM) à une électronique appropriée comment le flot sériel de données doit être écrit sur la disquette. Les trois états possibles sont EARLY, NORMAL et LATE pour la précompensation.

- RD : READ DATA. Les informations lues sur la disquette sont entrées dans le FDC à travers cette entrée. C'est à partir de ce flot sériel de bits que les octets écrits à l'origine sont reconstitués.
- RDW : READ DATA WINDOW. Ce signal est obtenu dans un séparateur de données à partir des données lues. Plus de détails dans le chapitre Bases de la sauvegarde sur disquette.
- VCO : VCO SYNC. Ce signal est nécessaire pour la commande du VCO dans le séparateur de données PLL.
- MFM : MFM MODE. Cette connexion signale si le contrôleur travaille en format simple densité (MF) ou double densité (MFM).

Alimentation électrique et signaux d'horloge

- Vcc : +5 Volts. C'est à travers cette connexion que le FDC reçoit son alimentation en courant électrique. La tension de 5 Volts doit être constamment dans la zone de $\pm 5\%$. L'intensité de courant nécessaire est au maximum de 150 mA.
- GND : GROUND. Connexion à la masse du FDC.
- CLK : CLOCK. Le FDC a besoin d'une fréquence d'horloge. Suivant les lecteurs, cette fréquence doit être de 4 MHz (pour les 5 1/4 et les formats plus petits) ou de 8 MHz (pour les 8").
- WCK : WRITE CLOCK. La fréquence de ce signal doit être sélectionnée en fonction du format de données choisi. Pour MF, la fréquence doit être de 500 kHz, pour MFM, de 1 MHz. Cette fréquence détermine la vitesse de transmission des données vers et à partir du lecteur de disquette.

3.1.2.2 LA PROGRAMMATION DU FDC 765

Le FDC 765 ne dispose vers l'extérieur que de deux adresses ou registres. Le niveau du signal AO détermine quel registre est disponible. Si AO est sur la masse, on peut accéder au registre principal d'état. Ce registre principal d'état ne peut être que lu. Un niveau haut sur AO autorise l'accès au registre de données. Le registre de données peut être écrit ou lu. C'est à travers ce registre que le FDC est programmé, que toutes les données de lecture/écriture sont transférées et que les données sont fournies au processeur dans la phase résultat.

Il faut distinguer pour les instructions du FDC trois phases fondamentales. La première phase est la phase instruction. Dans cette phase, tous les paramètres nécessaires pour l'instruction sont transmis au FDC. Pour certaines instructions, cela peut représenter jusqu'à 9 octets. Dès que tous les octets de cette phase ont été communiqués au FDC, commence la phase exécution. Cela signifie concrètement que par exemple, après une instruction de lecture, les données arrivent maintenant de la disquette. Après que la phase exécution soit terminée, commence la dernière phase, la phase résultat. Pendant la phase résultat, le FDC fournit jusqu'à 7 informations d'état qui doivent toutes être lues par le processeur.

Le schéma indiqué ici ne vaut toutefois pas pour toutes les instructions. Pour certaines instructions, il n'y a pas de phase résultat alors que d'autres instructions n'ont pas de phase exécution. Il y a même une instruction qui ne dispose d'aucune de ces deux phases et qui se contente de la phase instruction.

Avant que nous n'en venions à traiter les différentes instructions, nous allons d'abord jeter un regard sur les informations d'état.

Le FDC 765 dispose au total de 7 registres d'état. Le registre principal d'état occupe une adresse propre (AO=low) comme nous l'avons déjà indiqué et il ne peut qu'être lu. Un accès à ce registre est toutefois possible à tout moment, même lors du traitement de l'instruction.

Les quatre autres registres d'état ne sont accessibles que dans la phase résultat de certaines instructions. Le premier octet dans la phase résultat de ces instructions indique l'état du registre d'état 0 (ST0). Les états de ST1 et ST2 sont fournis ensuite comme octets deux et trois dans la phase résultat. L'état de ST3, le dernier registre d'état, ne peut être obtenu que sur demande particulière, avec une instruction spéciale dont la seule fonction est de fournir l'état de ST3. Nous étudierons un peu plus tard la signification des registres d'état.

Le FDC 765 dispose au total de 15 instructions différentes. Ce simple nombre montre déjà clairement que ce contrôleur maîtrise plus de choses que la simple lecture/écriture. Nous allons maintenant examiner en détail quelles possibilités il offre. Si certaines notions non expliquées dans ce chapitre, telles que par exemple ID de secteur, Gap ou Data Address Mark ne vous disent rien, vous pouvez vous reporter pour ces notions au chapitre sur l'écriture physique des données.

LIRE LES DONNEES

Avant que le FDC puisse lire des données à partir de la disquette, 9 octets doivent lui être transmis dans la phase instruction. Après indication de toutes les données, le signal Head Load est activé et on attend le Head Load Time programmé. Le FDC lit ensuite les ID de secteur jusqu'à ce qu'il rencontre l'ID du secteur indiqué ou jusqu'à ce que l'impulsion de l'index apparaisse pour la deuxième fois depuis le début de la recherche. Dans le premier cas il commence la phase exécution, dans le second cas il met fin à l'instruction et la phase résultat commence.

Dès qu'il a identifié le secteur, il commence la phase exécution. Dans la phase exécution, les données sont lues sur la disquette et fournies au processeur à travers le bus de données. Les délais correspondants sont très courts. Environ toutes les 26 microsecondes un octet est disponible et doit être lu par le processeur.

Après transmission du dernier octet du secteur voulu, une impulsion TERMINAL COUNT (TC, pin 16) doit être placée sur le FDC pour déclencher la phase résultat. En effet, en l'absence d'une impulsion TC, ce qu'on appelle un Multi Sector Read sera exécuté.

Multi Sector Read signifie que le contrôleur lit des données jusqu'à ce qu'il ait lu le dernier secteur de la piste. On peut par ailleurs renoncer à l'impulsion TC sous certaines conditions. Dans la phase instruction de 'lire secteur' et de quelques autres instructions, ce n'est pas seulement le secteur voulu qui doit être indiqué mais aussi le dernier secteur de la piste. Si alors les deux valeurs sont identiques, le FDC interrompt automatiquement la lecture à la fin du secteur voulu et commence la phase résultat.

BUS DE DONNEES										REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
LIRE LES DONNEES										
INSTRUCTION	W	MT	MF	SK	0	0	1	1	0	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	W	----Adresse de tête-----								avant exécution de
	W	----Adresse de secteur-----								l'instruction
	W	----Taille du secteur-----								
	W	--Dernier No secteur sur piste-								
	W	---Vide entre ID et données---								
	W	Longueur secteur si taille secteur = 0								
EXECUTION										Transfert de données entre FDD et le système
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	R	----Adresse de tête-----								après exécution de
	R	----Numéro de secteur-----								l'instruction
	R	----Taille du secteur-----								

MT Bit Multitrack: lorsqu'il est mis, la fonction est poursuivie sur la seconde face de la disquette pour les fonctions multi-secteur; disponible uniquement sur les lecteurs à double tête, dans l'AMSDOS toujours 0.

MF Bit Mode MFM: lorsqu'il est mis, le FDC travaille en double densité, dans l'AMSDOS toujours 1.

SK Bit SKip: lorsqu'il est mis, les secteurs effacés (deleted DAM) sont sautés. Inutilisable sous AMSDOS et CP/M. Toujours 0.

- HD Bit Head select: avec les lecteurs à double tête, la sélection de la face est faite à travers ce bit. Dans l'AMSDOS, toujours 0.
- US 0,1 Unit Select: les lecteurs sont sélectionnés à travers ces bits. Sous AMSDOS, 0 pour lecteur A, 1 pour lecteur B.
- R Read = lire
- W Write = écrire

Les noms et abréviations donnés ici valent également pour toutes les présentations d'instruction suivantes.

Dans la phase résultat, 7 octets sont fournis par le FDC au processeur. Le processeur doit retirer, c'est-à-dire lire ces octets le plus vite possible. Le FDC n'accepte aucune nouvelle instruction avant que le dernier octet de la phase résultat n'ait été lu.

Les trois premiers octets fournis sont les états des registre d'état 0 à 2. Avec ces trois registres, le programmeur dispose de toutes les données nécessaires sur le succès ou l'échec de l'instruction. Ensuite sont fournis le numéro de piste actuel, l'adresse de tête (importante pour les lecteurs à double tête), le numéro de secteur et la taille du secteur. Ce n'est qu'après cela qu'une nouvelle instruction peut être exécutée.

Ecrire données

Comme pour la lecture, lors de l'écriture de secteurs, 9 octets sont nécessaires. Après que tous les octets aient été transmis au FDC, celui-ci commence (après écoulement du Head Load Time) la recherche du secteur voulu. Il lit à cet effet les IDs de secteur jusqu'à ce qu'il ait identifié le secteur voulu ou jusqu'à ce que l'impulsion d'index ne survienne pour la deuxième fois depuis le début de la recherche. Dans ce dernier cas, l'instruction est interrompue et la phase résultat commence immédiatement.

Si cependant le secteur voulu est rencontré, le FDC demande maintenant au processeur les données à écrire (pas en exploitation DMA). Après que toutes les données aient été écrites, la phase résultat commence. Elle ne

se distingue pas de celle de l'instruction Lire données.

		BUS DE DONNEES								REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
----- Ecrire DONNEES -----										
INSTRUCTION	W	MT	MF	0	0	0	1	0	1	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	W	----Adresse de tête-----								avant exécution de
	W	----Adresse de secteur-----								l'instruction
	W	----Taille du secteur-----								
	W	--Dernier No secteur sur piste--								
	W	---Vide entre ID et données---								
	W	Longueur secteur si taille secteur = 0								
EXECUTION										Transfert de données entre FDD et le système
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	R	----Adresse de tête-----								après exécution de
	R	----Numéro de secteur-----								l'instruction
	R	----Taille du secteur-----								

LIRE DONNEES EFFACEES

Le nom de cette instruction est curieux. Il ne faut pas comprendre ici par données supprimées les données d'un fichier supprimé. Quelle que soit l'intelligence du FDC, celui-ci n'a aucune idée de ce que sont les fichiers et les catalogues. Le terme 'effacées' se rapporte bien plutôt à la possibilité de marquer des secteurs comme effacés en entrant une Data Adress Mark. De tels secteurs sont alors ignorés en lecture et écriture

normales. La lecture de données effacées s'effectue pour le reste comme la lecture de données normales.

BUS DE DONNEES										

PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	REMARQUES

LIRE DONNEES EFFACEES										

INSTRUCTION	W	MT	MF	SK	0	1	1	0	0	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	W	----Adresse de tête-----								avant exécution de
	W	----Adresse de secteur-----								l'instruction
	W	----Taille du secteur-----								
	W	--Dernier No secteur sur piste-								
	W	---Vide entre ID et données---								
	W	Longueur secteur si taille								
		secteur = 0								
EXECUTION										Transfert de données
										entre FDD et le
										système
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	R	----Adresse de tête-----								après exécution de
	R	----Numéro de secteur-----								l'instruction
	R	----Taille du secteur-----								

Ecrire données effacées

Cette instruction ne diffère pas fondamentalement de l'écriture normale de données. La seule exception est le traitement spécial de la Data Address Mark. Ici en effet, une Data Address Mark effacée est entrée.

		BUS DE DONNEES									REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0		

Ecrire DONNEES EFFACEES											

INSTRUCTION	W	MT	MF	0	0	1	0	0	1	Codes d'instruction	
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0		
	W	----Numéro de piste-----									Information ID secteur
	W	----Adresse de tête-----									avant exécution de
	W	----Adresse de secteur-----									l'instruction
	W	----Taille du secteur-----									
	W	--Dernier No secteur sur piste-									
	W	---Vide entre ID et données---									
	W	Longueur secteur si taille									
			secteur = 0								
EXECUTION											Transfert de données entre FDD et le système
RESULTAT	R	-----Etat 0-----									Information d'état
	R	-----Etat 1-----									après exécution de
	R	-----Etat 2-----									l'instruction
	R	----Numéro de piste-----									Information ID secteur
	R	----Adresse de tête-----									après exécution de
	R	----Numéro de secteur-----									l'instruction
	R	----Taille du secteur-----									

LECTURE D'UNE PISTE

Cette instruction est comparable à la lecture d'un secteur. Toutefois avec cette instruction, tous les octets de données de la piste sont lus. Cette instruction se termine soit si le secteur indiqué comme dernier secteur a été lu, soit si un tel secteur n'a pas été rencontré, si l'orifice d'index produit une seconde impulsion après le début de l'instruction.

BUS DE DONNEES										

PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	REMARQUES

LIRE UNE PISTE										

INSTRUCTION	W	0	MF	SK	0	0	0	1	0	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	W	----Adresse de tête-----								avant exécution de
	W	----Adresse de secteur-----								l'instruction
	W	----Taille du secteur-----								
	W	--Dernier No secteur sur piste-								
	W	---Vide entre ID et données---								
	W	Longueur secteur si taille								
	W	secteur = 0								
EXECUTION										Transfert de données entre FDD et le système. Le FDC lit tout ce qui se trouve sur la piste entre l'orifice d'index et EOT
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	R	----Adresse de tête-----								après exécution de
	R	----Numéro de secteur-----								l'instruction
	R	----Taille du secteur-----								

FORMATAGE D'UNE PISTE

Le formatage d'une piste est très simple avec le 765. Une chaîne de 6 octets est à cet effet transmise au FDC dans la phase instruction. Lorsque, après la transmission complète des 6 octets, le FDC reconnaît à l'impulsion d'index le début physique de la piste, il commence automatiquement à formater la piste avec tous les Adress Marks, Gaps et IDs nécessaires.

L'octet numéro 4 de la chaîne d'instruction indique combien de secteurs doivent être disposés sur la piste. Pour chaque secteur, le FDC demande quatre autres octets. Un de ces octets est le numéro de secteur qui est inscrit dans l'ID secteur. Il est ainsi possible de formater les secteurs dans des ordres différents. Cela permet, par un choix judicieux de l'ordre, d'accélérer nettement les accès ultérieurs en lecture.

		BUS DE DONNEES								REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
----- FORMATER UNE PISTE -----										
INSTRUCTION	W	0	MF	0	0	1	1	0	1	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	-----Taille du secteur-----								Octets par secteur
	W	-----Secteurs par piste-----								Secteurs par piste
	W	---Vide entre ID et données---								Vide #3
	W	--Modèle données pour secteur--								Octet de remplissage
EXECUTION										Le FDC formate une piste entière.
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	-----Numéro de piste-----								Dans ce cas,
	R	-----Adresse de tête-----								l'information ID n'a
	R	-----Numéro de secteur-----								pas de signification
	R	-----Taille du secteur-----								

LIRE ID

Cette instruction permet, après avoir fourni deux octets dans la phase instruction, de lire sur la disquette la prochaine ID possible. Chaque secteur a reçu sa propre ID lors du formatage. Cette ID contient les valeurs de numéro de secteur, de piste, de face de disquette et de taille de secteur.

Le résultat final est obtenu en même temps que les états des registres d'état ST0 à ST2.

BUS DE DONNEES										
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	REMARQUES

LIRE ID										

INSTRUCTION	W	0	MF	0	0	1	0	1	0	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
EXECUTION										Sauvegarder la première information ID correcte dans les registres de données.
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	-----Numéro de piste-----								Dans ce cas,
	R	-----Adresse de tête-----								l'information ID n'a
	R	-----Numéro de secteur-----								pas de signification
	R	-----Taille du secteur-----								

LES INSTRUCTIONS SCAN, TEST D'UN SECTEUR

Ces instructions reviennent par leurs effets à un verify, c'est-à-dire à une vérification de l'identité entre les données écrites et les données à écrire. Les conditions de test possibles sont 'égal', 'supérieur ou égal' et 'inférieur ou égal'. Après que 9 octets aient été transmis dans la phase instruction, des données sont lues par le FDC sur le secteur sélectionné. En même temps, le FDC demande des données au processeur. Chaque octet de la disquette est comparé à un octet venant du processeur, suivant les conditions de test indiquées. Cette instruction se termine soit lorsque la condition de test est remplie dans le secteur indiqué, soit lorsque le dernier secteur de la piste a été testé ou lorsqu'une impulsion TC a été placée sur le pin 16.

		BUS DE DONNEES								REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
----- SCAN EQUAL -----										
INSTRUCTION	W	MT	MF	SK	1	0	0	0	1	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	W	----Adresse de tête-----								avant exécution de
	W	----Adresse de secteur-----								l'instruction
	W	----Taille du secteur-----								
	W	--Dernier No secteur sur piste-								
	W	---Vide entre ID et données----								
	W	Longueur secteur si taille								
		secteur = 0								
EXECUTION										Comparaison de données
										entre FDD et système
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	R	----Adresse de tête-----								après exécution de
	R	----Numéro de secteur-----								l'instruction
	R	----Taille du secteur-----								

BUS DE DONNEES										

PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	REMARQUES

SCAN LOW OR EQUAL										

INSTRUCTION	W	MT	MF	SK	1	1	0	0	1	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	-----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	W	-----Adresse de tête-----								avant exécution de
	W	-----Adresse de secteur-----								l'instruction
	W	-----Taille du secteur-----								
	W	--Dernier No secteur sur piste-								
	W	---Vide entre ID et données---								
	W	Longueur secteur si taille								
		secteur = 0								
EXECUTION										Comparaison de données
										entre FDD et le
										système
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	-----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	R	-----Adresse de tête-----								après exécution de
	R	-----Numéro de secteur-----								l'instruction
	R	-----Taille du secteur-----								

		BUS DE DONNEES								REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
SCAN HIGH OR EQUAL										
INSTRUCTION	W	MT	MF	SK	1	1	1	0	1	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	W	----Adresse de tête-----								avant exécution de
	W	----Adresse de secteur-----								l'instruction
	W	----Taille du secteur-----								
	W	--Dernier No secteur sur piste-								
	W	---Vide entre ID et données----								
EXECUTION	W	Longueur secteur si taille secteur = 0								
EXECUTION										Comparaison de données entre FDD et le système
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état
	R	-----Etat 1-----								après exécution de
	R	-----Etat 2-----								l'instruction
	R	----Numéro de piste-----								Information ID secteur
	R	----Adresse de tête-----								après exécution de
	R	----Numéro de secteur-----								l'instruction
RESULTAT	R	----Taille du secteur-----								

RECALIBRER, CHERCHER PISTE ZERO

Avec cette instruction, la tête du lecteur sélectionné est déplacée vers la piste zéro, soit jusqu'à ce que l'impulsion Track0 du lecteur signale au FDC que cette piste a été atteinte, soit jusqu'à ce que le FDC ait fourni 77 impulsions de pas. Les registres d'état permettent de déterminer comment cette instruction s'est achevée.

BUS DE DONNEES										

PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	REMARQUES

CHERCHER PISTE 0										

INSTRUCTION	W	0	0	0	0	0	1	1	1	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
EXECUTION										Replacer tête sur piste 0

L'INSTRUCTION SEEK, RECHERCHE D'UNE PISTE

Les lecteurs de disquette déplacent la tête de lecture/écriture avec ce qu'on appelle des moteurs de pas. Ces moteurs ne sont pas sans cesse en mouvement mais sont déplacés par des impulsions selon des changements d'angle bien définis par rapport à l'axe. Ces impulsions sont en règle générale produites dans les lecteurs de disquette eux-mêmes par des branchements digitaux parfois très onéreux. Un lecteur de disquette dispose de deux connexions vers l'extérieur. Sur une connexion sont placées des impulsions qui commandent le moteur de pas de façon à ce que la tête soit déplacée exactement d'une piste chaque fois qu'une impulsion se produit. La deuxième entrée sur les lecteurs détermine la direction de ce déplacement.

Ce déplacement de la tête est commandé par l'instruction Seek. Le FDC dispose en tout de quatre registres internes dans lesquels il stocke la position de tête actuelle des quatre lecteurs possibles. Ces registres sont sur zéro, ils sont donc annulés après l'instruction Recalibrate. Si une instruction Seek est envoyée à un lecteur déterminé, le contenu du registre de position correspondant est comparé à la valeur demandée. Si les deux valeurs sont identiques, aucune autre action n'est nécessaire.

Si cependant une différence entre ces deux valeurs est constatée, la polarité du signal DIR sur le pin 38 sera modifiée en fonction de la direction nécessaire et des impulsions de pas seront produites sur le pin 37. Le délai entre les impulsions de pas est programmable dans des limites assez larges avec l'instruction 'Indiquer lecteurs'.

Pour cette instruction et pour l'instruction Recalibrate, il n'y a pas de phase résultat. Il est recommandé que le programmeur entre toujours l'instruction 'lire état d'interruption' après une instruction Seek afin de terminer correctement l'instruction. Cette instruction fournit l'état du STO, aussi appelé état d'interruption, dans la phase résultat. Sans cette instruction, le FDC n'accepte plus d'instructions de lecture/écriture.

BUS DE DONNEES										REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	

CHERCHER PISTE										

INSTRUCTION	W	0	0	0	0	0	1	1	1	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
	W	-----Numéro de piste-----								
EXECUTION										La tête est placée sur le piste recherchée de la disquette

SENSE INTERRUPT STATUS, INTERROGER REGISTRE D'ETAT 0
Des interruptions sont produites par le FDC en exploitation NON DMA lors des évènements suivants:

- pendant la phase exécution,
- au début de la phase résultat,
- à la fin d'un Seek ou d'un Recalibrate,
- lors de la modification du signal Ready d'un lecteur

Si les deux premières causes d'interruption peuvent être aisément reconnues par le processeur, pour les deux autres causes d'interruption suivantes l'instruction 'Sense Interrupt Status' doit par contre être exécutée pour déterminer la cause de l'interruption. Les bits de la valeur du STO permettent de déterminer aisément la source d'interruption.

BUS DE DONNEES										
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	REMARQUES

INTERROGER ETAT D'INTERRUPTION										

INSTRUCTION	W	0	0	0	0	0	0	0	0	Codes d'instruction
RESULTAT	R	-----Etat 0-----								Information d'état à la fin de l'opération de recherche à travers FDC
	R	Numéro de piste après instruction de recherche								

SENSE DRIVE STATUS, INTERROGER ETAT LECTEUR

Cette instruction constitue la seule possibilité de déterminer le contenu du registre d'état ST3. Ce registre indique l'état du lecteur sélectionné. Il peut être lu à tout moment avec cette instruction.

BUS DE DONNEES										REMARQUES
PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
INTERROGER ETAT LECTEUR										
INSTRUCTION	W	0	0	0	0	0	1	0	0	Codes d'instruction
	W	X	X	X	X	X	HD	US1	US0	
RESULTAT	R	-----Etat 3-----							Information d'état à travers FDD	

L'INSTRUCTION SPECIFY, INDIQUER DONNEES LECTEUR

Bien que cette instruction soit placée à la fin de notre brève présentation des instructions du FDC, c'est la première instruction qu'il faut utiliser après un Reset ou après la mise sous tension du FDC. A l'aide de cette instruction, les lecteurs les plus divers peuvent être adaptés au FDC. Tous les délais nécessaires sont indiqués au FDC avec cette instruction sur 3 octets. Outre les délais d'attente, un bit décide si le FDC doit travailler en mode DMA ou en mode d'interruption.

Mais examinons les données du lecteur de disquette. Il y a d'abord ce qu'on appelle le Step Rate Time. Le FDC attend automatiquement l'écoulement de ce délai entre les différentes impulsions de pas. Comme les différents lecteurs fabriqués attendent des délais d'attente entre deux impulsions complètement différents, ce délai peut être adapté précisément aux valeurs nécessaires.

Le deuxième délai qui peut être fixé est le délai d'attente dont le FDC attend automatiquement l'écoulement après activation du signal Head Load. Ce délai d'attente appelé Head Load Time n'a de sens que pour les lecteurs 8", sur les plus petits lecteurs, la tête est presque toujours chargée avec le signal Motor On.

Le troisième délai pouvant être fixé est le Head Unload Time. Ce délai programmable est celui qui doit s'écouler, après un accès à la disquette, avant que le signal Head Load du FDC ne redevienne inactif. Ce délai également n'a de sens que sur les lecteurs de disquette qui effectuent réellement la commande de la tête à travers la connexion du FDC que nous avons indiquée.

BUS DE DONNEES										

PHASE	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	REMARQUES

INDIQUER DONNEES LECTEUR										

INSTRUCTION	W	0	0	0	0	0	0	1	1	Code d'instruction
	W	--Step rate--> <élever tête---								Information d'état à la fin de l'opération de recherche à travers FDC
	W	---Charger tête --> pas DMA---								

Step rate pour 5 1/4"					

Bit	7	6	5	4	Délai

	0	0	0	0	32 ms
	0	0	0	1	30 ms
	0	0	1	0	28 ms
			.		.
			.		.
	1	1	0	1	6 ms
	1	1	1	0	4 ms
	1	1	1	1	2 ms

Elever tête					

Bit	3	2	1	0	Délai

	0	0	0	0	0 ms
	0	0	0	1	32 ms
	0	0	1	0	64 ms
			.		.
			.		.
	1	1	0	1	416 ms
	1	1	1	0	448 ms
	1	1	1	1	480 ms

Charger tête									

Bit	7	6	5	4	3	2	1	0	Délai

	0	0	0	0	0	0	0	0	4 ms
	0	0	0	0	0	0	0	1	8 ms
	0	0	0	0	0	0	1	0	12 ms
				.					.
				.					.
	1	1	1	1	1	1	0	1	500 ms
	1	1	1	1	1	1	1	0	504 ms
	1	1	1	1	1	1	0	1	508 ms

BIT DMA

1 = Mode DMA
0 = Mode Non DMA

3.1.2.3 LES REGISTRES D'ETAT DU FDC 765

Comme nous l'avons déjà indiqué, le 765 dispose de 5 registres d'état internes. Le registre d'état principal peut être lu à tout moment. Le contenu des registres d'état 0 à 2 est fourni à la fin des instructions de lecture et d'écriture. Il n'est pas possible d'accéder de façon sélective aux registres 1 et 2. Seul le contenu des registres 0 et 3 peut être lu de façon sélective grâce aux instructions particulières correspondantes.

Les noms et abréviations spéciaux utilisés dans la description suivante sont tirés de la fiche technique NEC du 765. Malheureusement, même chez NEC, ces termes n'ont pas toujours été employés de façon systématique. C'est ainsi que le compte rendu d'application du 765 utilise parfois d'autres noms et abréviations que la fiche technique.

Avant que nous n'examinions maintenant le registre d'état en détail, nous allons encore expliquer brièvement une des notions utilisées. Le terme Cylinder ne signifie rien d'autre que track ou piste. Nous ne nous expliquons pas pour quelle raison les deux termes track et cylinder apparaissent parallèlement dans les fiches techniques. Nous avons essayé d'éviter autant que possible d'utiliser le terme cylinder. A certains endroits toutefois les abréviations utilisées n'auraient plus alors de sens. Dans ce cas, nous avons conservé la notion de cylinder.

LE REGISTRE D'ETAT PRINCIPAL

Dans ce registre sont représentées les principales données sur l'état actuel du FDC. C'est aussi avec ce registre qu'est réglé le hand shaking entre processeur et FDC. Les huit bits de ce registre indiquent les données et états suivants:

Bit 7 RQM : ReQuest for Master

Si ce bit est mis, le FDC est prêt à lire ou à envoyer un nouvel octet à travers le registre de données. Si par contre le RQM est à zéro, aucun transfert de données ne peut se faire pour le moment.

Bit 6 DIO : Data Input/Output

Si RQM indique qu'un transfert de données est possible, DIO signale la direction de données nécessaire. Un DIO mis signifie que le FDC a un octet de données pour le

processeur, un DIO annulé indique que le FDC attend un octet du processeur.

Bit 5 EXM : EXecution Mode
Ce bit n'est utilisé qu'en mode Non DMA. En exploitation DMA, ce bit est systématiquement annulé. En mode Non DMA, le bit EXM est mis lorsque la phase exécution a commencé. Au début de la phase résultat, EXM est à nouveau annulé. Ce bit permet donc de déterminer si les valeurs fournies sont des informations de secteur ou s'il s'agit des octets de la phase résultat.

Bit 4 CB : FDC Busy
Le bit CB mis signale que le FDC est en train de traiter une instruction de lecture ou d'écriture et qu'il ne peut recevoir d'autres instructions. A la réception du premier octet d'une chaîne d'instruction, ce bit est mis et il le reste jusqu'à ce qu'ait été lu le dernier octet de la phase résultat. Ce bit est ensuite automatiquement remis à zéro.

Bits 3-0 DB : FDD3-0 Busy
Ces quatre bits sont affectés aux quatre lecteurs possibles. Si une instruction Seek ou Recalibrate est lancée sur un de ces lecteurs, le bit correspondant du registre d'état principal sera mis. Dès qu'un de ces bits est mis, aucune instruction de lecture ou écriture ne peut être envoyée au FDC. D'autres instructions Seek ou Recalibrate restent cependant possibles pour les autres lecteurs de disquette. Le bit correspondant est alors mis pour chaque instruction supplémentaire.
Ces bits ne sont pas annulés automatiquement à la fin de l'instruction. Pour remettre à nouveau ces bits sur 0, l'instruction 'lire état d'interruption' doit être envoyée au FDC. Cette instruction efface les bits si l'instruction correspondante s'était déjà terminée.

LE REGISTRE D'ETAT 0

Le registre d'état 0 est également appelé registre d'état d'interruption car il indique en exploitation Non DMA la cause d'une interruption.

Bits 7,6 IC : Interrupt Code

Dans ces deux bits, le FDC fournit des indications sur le déroulement d'une instruction. Les deux bits donnent quatre possibilités:

Bit

7 6

- 0 0 Instruction terminée avec succès. C'est évidemment ce message que vous devez toujours souhaiter obtenir car il indique qu'un accès en lecture par exemple a réussi. Mais attention!
- 0 1 Instruction interrompue. Dans ce cas, l'instruction a bien été lancée mais elle ne s'est pas terminée avec succès. Ce message peut survenir par exemple pour des erreurs de lecture sur la disquette mais il est également envoyé sur le CPC après chaque lecture ou écriture d'un secteur. La raison en est le fait de renoncer au signal TC et la programmation ainsi rendue nécessaire du dernier secteur de piste de façon identique au secteur à lire. Lorsque survient cette combinaison, il n'y a donc pas absolument à considérer qu'une véritable erreur s'est produite.
- 1 0 Instruction non valable. L'instruction que vous avez indiquée n'a pu être lancée parce qu'il s'agit d'une instruction illégale.
Vous obtenez également ce message lorsque vous avez envoyé l'instruction 'Sense Interrupt Status' mais qu'il n'y a encore pour le moment aucune interruption.
- 1 1 Instruction interrompue. La cause de ce message est une modification du signal Ready du lecteur sélectionné, pendant une instruction. L'instruction a alors bien été commencée mais elle n'a pu être entièrement terminée. Vous obtenez par exemple ce message lorsque vous retirez la disquette du lecteur pendant un accès en lecture.

Bit 5 SE : Seek End

Dès qu'une instruction a été terminée, le FDC met ce bit sur 1.

Bit 4 EC : Equipment Check
Ce bit d'état indique d'une part si le lecteur de disquette annonce une erreur. En cas d'erreur, le bit EC est mis. La seconde cause pour un bit EC mis peut être l'absence du signal TRKO après un Recalibrate. Avec Recalibrate en effet, la tête est déplacée vers la piste 0, soit jusqu'à ce que le sensor de piste 0 envoie un message au FDC, soit jusqu'à ce que 77 impulsions de pas aient été envoyées au lecteur de disquette. Ce cas peut se produire sur les lecteurs à 80 pistes lorsque la tête de lecture/écriture se trouve sur les pistes intérieures 78 à 80. Dans ce cas on peut simplement répéter l'instruction 'Recalibrate'.

Bit 3 NR : Non Ready
Lorsque le lecteur de disquette sélectionné communique lors d'une instruction de lecture ou d'écriture qu'il n'est pas prêt, ce flag est mis. La tentative d'accès à une deuxième tête qui n'existe pas d'un lecteur simple face a également pour effet de mettre ce bit.

Bit 2 HD : Head adress
Ce bit informe sur la tête sélectionnée au moment de l'évènement d'interruption.

Bits 1,0 US : Unit Select
Ces deux bits indiquent quel lecteur est actif au moment de l'interruption.

LE REGISTRE D'ETAT 1

Ce registre informe dans la phase résultat sur le déroulement de la phase exécution.

Bit 7 EN : ENd of track
Ce flag est mis par le FDC lorsqu'il tente un accès à un secteur après la fin programmée de la piste.

Bit 6 INUTILISE, TOUJOURS ZERO

Bit 5 DE : Data Error
Lors de l'écriture de données, le FDC produit

automatiquement une valeur de contrôle (check sum), d'après le principe du 'Cyclic Redundance Check', valeur qui est sauvegardée sur la disquette avec les données. Ces valeurs de contrôle sont également formées lors de la lecture des données. Elles sont alors comparées aux valeurs sauvegardées. Si le FDC constate une différence entre les deux valeurs de contrôle dans les champs de données ou dans les champs ID, le flag DE est mis.

Bit 4 OR : Over Run

Le transfert de données entre processeur et FDC en lecture ou en écriture doit se dérouler en un temps maximum déterminé. C'est ainsi que les données sont fournies au processeur en lecture avec des intervalles de seulement 26 ms. Si le processeur, pour n'importe quelles raisons, ne peut tenir cette vitesse, il peut arriver qu'un nouvel octet soit prêt à être lu avant que le dernier octet n'ait pu être lu par le processeur. Dans un tel cas on parle d'Over Run et le bit OR est mis.

Bit 3 INUTILISE, TOUJOURS ZERO

Bit 2 ND : No Data

Ce flag peut être mis pour plusieurs raisons. Ce flag est mis lors de l'exécution d'une instruction d'écriture, de lecture ou de scanning lorsque le controller ne trouve pas le secteur indiqué.

Lors de l'exécution de l'instruction 'lire ID secteur', le flag ND est mis si le controller n'arrive pas à lire sans erreur un champ ID. Dans ce cas également, la cause de l'erreur est une erreur dans la valeur de contrôle.

La troisième cause possible apparaît en liaison avec l'instruction 'lire piste' lorsque le secteur de départ indiqué n'a pu être trouvé sur la piste.

Bit 1 NW : Non Writable

Si on constate, lors de l'exécution des instructions 'écrire secteur', 'écrire secteur effacé' ou 'formater piste' que la disquette est protégée contre l'écriture, ce flag est mis.

Bit 0 MA : Missing Address mark
Ce flag est toujours mis lorsque le FDC n'a pu trouver, lors de la lecture ou de l'écriture de données, l'ID secteur au cours d'une rotation complète de la disquette. L'absence de la Data Address Mark ou de la Data Address Mark effacée est également signalée par la mise de ce bit. En outre et simultanément, le flag MD du registre d'état 2 est mis.

LE REGISTRE D'ETAT 2

De même que ST1, ST2 fournit des indications sur le succès ou l'échec d'une instruction.

Bit 7 INUTILISE, TOUJOURS ZERO

Bit 6 CM : Control Mark
Si le FDC trouve lors de la lecture de données ou lors d'une instruction Scan un secteur avec une Data Address Mark effacée, il met ce bit.

Bit 5 DD : Data error in Data field
Comme pour le flag DE (Bit 5 de ST1), ce bit est mis lors d'erreurs CRC. Ce bit n'est toutefois mis que pour des erreurs dans les champs de données.

Bit 4 WC : Wrong Cylinder (Track)
Lors du formatage d'une piste doivent être indiqués pour chaque secteur le numéro de secteur, le numéro de piste, le numéro de tête et la taille du secteur. Ces données sont sauvegardées dans l'ID secteur et sont lues lors des instructions de lecture. Si le FDC constate alors une différence entre le numéro de piste lu et le numéro de piste indiqué, il met le flag WC.

Bit 3 SH : Scan equal Hit
Si une instruction Scan est lancée qui compare les informations de secteur avec les données fournies par le processeur, ce bit sera mis si les données sont effectivement identiques.

- Bit 2 SN : Scan Not satisfied
Si le FDC ne trouve lors d'une quelconque instruction Scan aucun secteur qui corresponde de la façon demandée aux données indiquées, le bit SN est mis.
- Bit 1 BC : Bad Cylinder
Ce flag a une signification semblable à celle du flag WC. Il est mis lorsque le numéro de piste lu dans l'ID ne coïncide pas avec celui indiqué dans l'instruction et que le numéro de piste lu dans l'ID est &FF.
- Bit 0 MD : Missing adress mark in Data field
Si le FDC ne peut trouver la Data Adress Mark ou la Data Adress Mark effacée lors de la lecture de données, ce bit est mis.

LE REGISTRE D'ETAT 3, L'ETAT DU LECTEUR DE DISQUETTE

Le contenu de ce registre ne peut être transmis au processeur qu'avec l'instruction 'déterminer état lecteur'. Les bits de ce registre reflètent l'état du lecteur sélectionné dans l'instruction.

- Bit 7 FT : Fault
Ce flag reflète l'état du signal Fault qui existe sur certains lecteurs de disquette. Lorsque le lecteur dispose d'une telle connexion et que ce bit est mis, c'est qu'une erreur s'est produite dans le lecteur de disquette.
- Bit 6 WP : Write Protected
Ce flag indique si la disquette placée dans le lecteur est protégée contre l'écriture. Un flag WP mis signifie qu'il n'est pas possible d'écrire sur la disquette.
- Bit 5 RY : Ready
Ce bit est utilisé pour déterminer l'état du canal Ready du lecteur de disquette. Un flag RY mis signale l'état 'Drive Ready'.
- Bit 4 TO : Track 0
Si la tête de lecture/écriture du lecteur sélectionné se trouve sur la piste 0 au moment de l'instruction, le flag TO est mis.

- Bit 3 TS : Two Side
Les lecteurs à double tête placent cette connexion sur la masse. Sur les lecteurs à simple tête, ce signal est par contre normalement high. L'état du bit TS permet au programme de déterminer quel type de lecteur est connecté.
- Bit 2 HD : Head adress
Ce bit reflète l'état du signal Head select du FDC (pin 27).
- Bits 1,0 : Unit Select
L'état de ces deux bits est identique aux niveaux des deux canaux US du FDC (pins 28 et 29).

3.1.2.4 L'EMPLOI DU FDC 765 SUR LE CPC

Malheureusement les développeurs du CPC sont loin d'avoir utilisé toutes les possibilités du FDC. C'est ainsi que deux lecteurs seulement peuvent être connectés au lieu des quatre possibles. L'exploitation de lecteurs à double tête n'est pas non plus possible car le signal HEAD SELECT, s'il est bien connecté, n'est cependant pas utilisé. Le sort du signal HEAD LOAD est encore pire puisqu'il n'est connecté nulle part. Ce défaut est cependant le plus facile à admettre puisqu'une exploitation de disquette 8" est d'une part sans intérêt pour l'utilisateur 'moyen' du fait des énormes dimensions physiques de ces lecteurs et qu'elle est d'autre part rendue impossible par d'autres détails dans les connexions du contrôleur. Malgré ces réserves, le contrôleur a été très intelligemment construit pour le but recherché, l'exploitation sans problème de deux lecteurs 3". Avec une économie maximum d'électronique, un contrôleur a été réalisé qui présente d'excellentes caractéristiques techniques.

Malgré l'esprit d'économie des développeurs, on n'a heureusement pas limité la fiabilité de l'appareil. On a ainsi adapté comme 'auxiliaire' au FDC 765 un composant qui arrache aux experts en électronique, pour le moins, une moue d'approbation. Nous pensons au séparateur de données intégré à 20 pôles SMC 9229 de l'interface du CPC 464. Sur le CPC 664, c'est, certainement pour des raisons de coût, le 'petit frère' de ce séparateur de données, le SMC 9216 à 8 pôles qui a été employé. Bien que ne disposant pas de toutes les possibilités du 9229, il est tout aussi fiable comme séparateur de données. Tous les signaux pour l'interface disquette du FDC, à l'exception du signal pour la mise en marche des moteurs du lecteur de disquette, sont produits par le FDC et le séparateur de données.

Bien que l'exploitation DMA représente la méthode la plus simple et la plus élégante pour connecter le disk controller, c'est une autre voie qui a été choisie, certainement pour des raisons de coût. Le processeur synchronise le transfert de données au vu du registre d'état principal. Les interruptions produites par le contrôleur ne sont pas utilisées. Effectivement, la connexion d'interruption du FDC n'est pas branchée.

Le FDC est situé sur les adresses de port &FB7E et &FB7F. A la première adresse se trouve le registre d'état principal, la deuxième adresse appartient au registre de données.

Une troisième adresse est occupée par le Controller Board. Sur le port &FA7E se trouve un flip-flop à travers lequel les moteurs du lecteur de

disquette sont commandés. Si on écrit un 1 sur ce port (OUT &FA7E,1 en Basic), les moteurs de tous les lecteurs connectés sont mis en marche, par contre si on écrit un 0, tous les moteurs sont à nouveau arrêtés.

L'intéressant est que la connexion Terminal Count soit reliée au pin Reset. Les deux connexions sont branchées ensemble et reçoivent ensemble une impulsion positive en cas de Reset. La production d'une impulsion TC séparée n'est pas prévue dans le controller. Cela pose bien sûr la question de savoir comment est terminé un accès en lecture à la disquette. (Remarque: les développements suivants ne valent pas seulement pour la lecture des données mais également pour les instructions d'écriture et les instructions Scan.)

Habituellement, une impulsion TC est envoyée après lecture du secteur voulu. En l'absence de cette impulsion, un I/O multi-secteur est exécuté, ce qui veut dire que le controller lit des données jusqu'à ce qu'il rencontre le dernier secteur de la piste. Comme cependant le dernier secteur de la piste doit être programmé dans les neuf octets de l'instruction de lecture, les développeurs ont eu recours à une astuce. Ils fixent simplement le numéro du dernier secteur de façon à ce qu'il soit identique au numéro du secteur à lire. Après que toutes les données du secteur aient été lues, le FDC met automatiquement fin à la procédure de lecture et commence la phase résultat.

Cette façon de procéder entraîne toutefois un point qui doit être pris en compte lors de la programmation des routines du controller. Si un secteur est lu avec ce procédé, le registre d'état 0 indique en retour une erreur au système d'exploitation. Il s'agit de l'erreur 'Instruction lancée mais non terminée correctement', le bit 6 du ST0 est mis. La cause exacte de l'erreur se trouve dans le ST1; ici, le bit 7 est mis. Cela signifie en clair: fin de la piste atteinte, tentative d'accès à un secteur après la fin de la piste. Cette erreur doit être ignorée par le système d'exploitation sans toutefois que cela entraîne que d'autres erreurs éventuelles soient ainsi ignorées.

Le branchement réalisé rend impossible l'exploitation de lecteurs de disquette 8". Mais les routines de l'AMSDOS ne sont pas non plus conçues pour l'exploitation de lecteurs de disquette 8". D'ailleurs il n'est pas ou très difficilement possible sous AMSDOS de connecter des lecteurs ayant des caractéristiques techniques différentes, comme par exemple 80 pistes ou double tête de lecture. La connexion de tels lecteurs est en principe possible. Le signal correspondant pour la sélection de la tête de lecture pour les lecteurs à double tête est même branché sur l'interface disquette. Il faut cependant alors réécrire des sections essentielles du DOS car l'AMSDOS ne supporte pas le signal HS.

3.2 LA STRUCTURE DE LA DISQUETTE

3.2.1 LES TROIS FORMATS DE DISQUETTE

Comme vous le savez, le CPC distingue trois différents formats de disquette, le format CPC standard, le format de données et le format IBM. Vous pouvez sélectionner le format à utiliser lors du formatage de la disquette en indiquant S ou V (pour Système et Vendor), D (pour Données) ou I (pour IBM). Nous allons maintenant examiner plus précisément comment les formats sont structurés et en quoi ils se distinguent les uns des autres.

Lors de chaque accès à une disquette, AMSDOS détermine automatiquement le format. Cela ne se produit cependant que lorsqu'aucun fichier n'est ouvert sur la disquette. Cette limite peut cependant parfaitement être acceptée puisque, comme vous le savez, les disquettes avec des fichiers ouverts ne doivent pas être retirées du lecteur de disquette. Nous avons déjà évoqué le critère de distinction qui est constitué par les numéros de secteurs différents correspondant à chaque format.

En fixant certaines cases mémoire de la Ram, on dispose d'une autre possibilité pour interdire ce log-in automatique, autre terme pour désigner la détermination des paramètres disquette. Vous trouverez ces cases mémoire dans la liste de la Ram disquette, dans un chapitre ultérieur.

Un certain nombre de choses sont communes aux trois formats. Il y a d'abord le nombre des pistes sur la disquette. Ce nombre est toujours de 40, les différentes pistes étant numérotées de 0 à 39. La taille d'un secteur est également identique pour les trois formats: 512 octets par secteur. En outre, pour tous les formats, 64 fichiers au maximum peuvent être placés sur les disquettes.

Mais c'est à cela que se résument les points communs.

3.2.1.1 LE FORMAT CPC STANDARD OU FORMAT SYSTEME

Ce format est certainement le format de disquette habituel et le format le plus utilisé sur le CPC. Dans ce format, une piste contient 9 secteurs avec les numéros de secteur &41 à &49. D'autre part les deux premières pistes de la disquette sont réservées pour CP/M. Si donc vous voulez travailler sous CP/M, c'est ce format que vous devriez utiliser car ce

n'est qu'avec ce format qu'un lancement ou un Warm Boot (Control C) de CP/M est possible.

Les pistes réservées sont affectées comme suit:

- Piste 0, Secteur &41: Secteur Boot.
- Piste 0, Secteur &42: Secteur de configuraton
- Piste 0, Secteurs &43 à &47: inutilisés.
- Piste 0, Secteurs &48, &49 et
- Piste 1, Secteurs &41 à &49: CCP et BDSOS.

Bien que nous ayons jusqu'ici parlé de trois formats, ce qui est fondamentalement exact, le programme 'FORMAT.COM' ne connaît cependant pas que les trois indications S, D ou I mais également une quatrième possibilité, le 'V'. Avec cette indication, la disquette est formatée comme avec S mais les pistes système ne sont pas écrites. Cette option est essentiellement conçue pour l'exploitation commerciale des logiciels CP/M qui doivent être vendus, pour des raisons de Copyright, sans CP/M. L'utilisateur doit écrire lui-même CP/M sur les pistes système après avoir acquis un de ces logiciels. On peut utiliser le programme SYSGEN.COM à cet effet.

3.2.1.2 LE FORMAT DE DONNEES

Dans ce format également, 9 secteurs sont formatés sur chacune des 40 pistes. Les numéros de secteur sont cependant &C1 à &C9. Avec ce format, il n'y a pas de pistes système réservées, de sorte que vous disposez avec ce format de 9216 octets supplémentaires sur la disquette.

3.2.1.3 LE FORMAT IBM

Ce format est identique au format de l'IBM-PC sous CP/M 86. Si par pur hasard vous disposez à côté de votre CPC d'une telle machine comme second ordinateur, vous pouvez lire et écrire les disquettes de l'IBM également sur votre CPC. Cela suppose toutefois que les deux ordinateurs travaillent avec la même taille physique de disquette. Le format IBM se traduit par une place mémoire un peu plus réduite que pour les deux formats précédents car 8 secteurs seulement sont formatés sur une piste. Ce nombre moindre de secteurs est cependant quelque peu compensé par le fait qu'une seule piste, la première piste, est réservée comme piste

système.

3.2.2 LA STRUCTURE DU CATALOGUE

Avec les trois formats, 64 fichiers maximum peuvent être sauvegardés sur la disquette. Dans cette section, nous allons examiner de plus près où et sous quelle forme les noms de fichier sont sauvegardés sur la disquette.

La structure fondamentale du catalogue est imposée par CP/M. Comme les disquettes doivent pouvoir être lues et écrites aussi bien sous CP/M que sous AMSDOS, l'AMSDOS a dû être adapté à la structure de catalogue de CP/M. Si donc nous parlons dans les développements suivants d'AMSDOS, toutes ces explications vaudront également pour CP/M, étant donnée la compatibilité entre les deux systèmes d'exploitation. Nous ne vous rappellerons donc pas chaque fois cette compatibilité.

La gestion automatique d'un catalogue constitue une des tâches essentielles de tout système d'exploitation de disquette. Seule l'existence d'un tel catalogue permet de trouver les données aussi rapidement sur la disquette. Si cependant ce catalogue ne contient que les noms de fichier, cela n'apporte pas encore l'accès rapide voulu. Dans ce cas en effet, il faudrait que vous vous occupiez vous-même de la bonne gestion des différents secteurs sur la disquette. Vous comprendrez la complexité d'une telle tâche s'il vous arrive un jour que le catalogue de votre disquette favorite devienne illisible et si vous devez alors sauver les données de la disquette 'manuellement'.

Le catalogue doit donc également comprendre, outre le nom du fichier, la situation physique des données sur la disquette. Ce sont précisément ces deux données qui sont sauvegardées par AMSDOS dans l'entrée catalogue d'un fichier. Avant cependant que nous n'examinions de plus près comment est faite cette sauvegarde, il est nécessaire que nous expliquions ici certaines notions que nous allons souvent employer par la suite.

Il y a d'abord la notion de SECTEUR. Un secteur est une zone qui est disposée pour les données sur la disquette, lors du formatage. Dans l'AMSDOS, les secteurs ont toujours une taille de 512 octets, d'autres systèmes d'exploitation utilisent par exemple des secteurs de 128, 256 ou même 1024 octets.

Lorsque des données doivent être lues sur la disquette, c'est toujours un secteur entier qui devra être lu. Il n'est pas possible de lire directement sur la disquette, de façon parfaitement sélective, uniquement

certain octets déterminés. Le secteur est donc la zone de données qui peut être appelée au niveau le plus bas.

Un ENREGISTREMENT est un bloc de données plus petit d'exactly 128 octets. Chaque secteur (d'AMSDOS) contient par conséquent exactement 4 enregistrements. Pourquoi cette subdivision? La raison tient à l'histoire de la genèse de CP/M. CP/M a été à l'origine développé avec des lecteurs de disquette 8". Sur ces lecteurs un secteur avait toujours, à l'époque du développement, une taille de 128 octets. Ce n'est que plus tard que des formats furent développés avec des secteurs de taille supérieure à 128 octets. Pour conserver la compatibilité avec le format utilisé précédemment, le secteur de plus grande taille fut subdivisé par le BIOS, par programme, en unités plus petites de 128 octets. La compatibilité était ainsi assurée. AMSDOS travaille également du point de vue logique au niveau de l'enregistrement. Cela signifie qu'AMSDOS et CP/M ne connaissent en fait absolument pas les secteurs.

Une troisième notion nécessite une explication. Il s'agit de la notion de bloc. Cette notion remonte également à la préhistoire de CP/M. Lorsqu'on veut stocker sur disquette des fichiers de plusieurs dizaines de K, il faut enregistrer un nombre considérable de secteurs occupés par le fichier. Ce nombre peut cependant être considérablement réduit si l'on réunit plusieurs enregistrements dans des blocs et qu'on enregistre les numéros de bloc. La taille des blocs peut être librement définie sous CP/M, les valeurs usuelles sont 1K (comme sous AMSDOS) ou 2K. Pour maîtriser les calculs nécessaires à cet effet, tous les secteurs libres, c'est-à-dire tous ceux qui ne sont pas occupés par les pistes système sont numérotés dans l'ordre, à partir des pistes inférieures.

Dans la pratique, sur une disquette en format S, le secteur &41 de la piste 2 contient les enregistrements 0 à 3 de la disquette. Sur le secteur &42 se trouvent les enregistrements 4 à 7, etc. Comme donc un bloc a sous AMSDOS une taille de 1K, il contient 8 enregistrements. Le bloc 0 se trouve donc sur les secteurs &41 et &42 de la piste 2, le bloc 1 occupe les secteurs &43 et &44 et le bloc 4 occupe par exemple le secteur &49 de la piste 2 ainsi que le secteur &41 de la piste 3.

Nous reconnaissons volontiers que ces calculs sont très compliqués mais ils sont tout simplement indispensables sous CP/M et AMSDOS. Mais revenons à notre catalogue.

Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi même le plus petit programme prend toujours 1K sur la disquette, même s'il ne comporte qu'un octet et qu'il ne remplit donc ainsi même pas un enregistrement ni un secteur? Nous venons justement d'en découvrir la raison. Ce sont les numéros des blocs occupés par un fichier qui sont enregistrés dans le catalogue.

Examinons donc une entrée de catalogue de plus près. Chaque entrée occupe 32 octets. Commençons par les 16 premiers octets.

```
00 46 4F 52 4D 41 54 20 20 43 4F 4D 00 00 00 15 .FORMAT COM....
```

Il s'agit, comme pour l'entrée DIR, de l'entrée du programme FORMAT.COM. Voici ce qu'on peut dire sans connaissance approfondie d'AMSDOS. Le point entre le nom de fichier et l'extension n'est pas sauvegardé avec le nom puisque le nom de fichier est rempli par deux caractères espace (valeur ASCII 32 ou 20 hexa). Mais que signifie la valeur 0 devant le nom de fichier. Souvenez-vous du numéro user qui peut être affecté à chaque fichier. Ce numéro est rangé dans le premier octet de l'entrée et règle l'accès au fichier. Cette valeur a en outre une autre signification que nous étudierons un peu plus tard.

Le nom de fichier est suivi de trois autres octets zéro et d'un octet de valeur &15. La signification de ces octets n'est pas très simple à découvrir. Seuls les octets 12 et 15 importent mais nous ne voulons pas encore vous en révéler la signification. Examinons d'abord les 16 octets manquant encore de l'entrée.

```
55 56 57 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 UVW.....
```

La signification de ces octets n'est pas non plus très aisée à deviner. Toutefois, si nous essayions une instruction CAT alors que la disquette Master CP/M se trouve dans le lecteur, cela nous aiderait un peu à trouver la solution de ce problème. Dans le catalogue, le fichier FORMAT.COM est présenté avec une taille de 3 K. Comme 1 K correspond à un bloc et que trois des 16 octets ci-dessus contiennent une autre valeur que 0, on est en droit de supposer que ces numéros sont les numéros de bloc. Cette supposition est parfaitement fondée. Les blocs occupés par un fichier sont en effet enregistrés dans les octets 16 à 31 d'une entrée du catalogue.

Cela soulève beaucoup de questions nouvelles. La question principale est: que se passe-t-il lorsqu'un fichier dépasse 16 K? La réponse est très simple, AMSDOS offre simplement à de tels fichiers une entrée de fichier supplémentaire. Une telle extension d'entrée ne se distingue de la première entrée qu'à peu d'égards. C'est essentiellement que les autres blocs occupés sont enregistrés dans les octets 16 à 31. Le numéro user et le nom de fichier sont identiques dans les deux entrées.

La prochaine question qui se pose est: à quoi AMSDOS reconnaît-il qu'une

extension suit? Il nous faut pour cela connaître la signification de l'octet 15 d'une entrée. Un petit exemple de calcul est nécessaire. Notre exemple FORMAT.COM se compose de 3 blocs. Comme nous l'avons dit, un bloc contient 8 enregistrements. Le fichier FORMAT.COM peut donc comporter au maximum 24 enregistrements (18 hexa). Le 15 est en fait le nombre d'enregistrements du fichier FORMAT.COM en hexadécimal.

Si un fichier dépasse la taille maximum pouvant être couverte par une entrée, la valeur de l'octet 15 de l'entrée se calcule alors ainsi: 16 (blocs) * 8 (enregistrements) = 128 ou &80. Dès que cette valeur figure à cet endroit, AMSDOS considère automatiquement qu'une extension suit.

Pour qu'il n'y ait pas de confusion avec les très grands fichiers comportant plusieurs extensions, les extensions sont numérotées en ordre croissant dans l'octet 12, immédiatement après le nom de fichier. L'ordre dans lequel les extensions doivent être lues est ainsi déterminé. Avec cette organisation, un fichier peut atteindre une taille qui n'est limitée que par le fait qu'il ne reste plus de place dans le catalogue pour d'autres entrées ou par le fait que la disquette est pleine.

Mais revenons brièvement sur le premier octet de l'entrée. Comme nous l'avons déjà indiqué, le numéro user est enregistré dans cet octet.

Si vous avez déjà essayé le programme de lecture de secteurs quelconques ou le moniteur disquette et que vous avez ainsi inspecté les secteurs du catalogue de vos propres disquettes, vous avez peut-être rencontré pour certains fichiers la valeur &E5 au lieu d'un numéro user correct (0 à 15). Les noms de fichier correspondants n'apparaissent cependant pas dans le catalogue lorsque vous entrez l'instruction CAT. Ce n'est pas étonnant car il s'agit très probablement de fichiers que vous avez vous-même supprimés au moyen de l'instruction ERA.

AMSDOS est en effet très prudent dans la suppression des fichiers. Il recherche simplement le nom du fichier indiqué avec toutes ses extensions éventuelles et fixe le numéro user sur la valeur &E5. A partir de ce moment, ce fichier n'existe plus pour AMSDOS même si toutes les données figurent encore sur la disquette. Cette procédure prudente est très appréciable lorsque vous avez supprimé par erreur des fichiers importants. Il vous suffit en effet dans un tel cas de lire les secteurs du catalogue avec un moniteur disquette et de fixer à nouveau le numéro user sur une valeur raisonnable. Votre fichier sera alors ressuscité. La valeur &E5 comme marque de suppression n'a par ailleurs pas été choisie par hasard. Après le formatage, tous les secteurs contiennent la valeur &E5, y compris donc les secteurs du catalogue. Si un accès au catalogue est alors entrepris, AMSDOS trouve alors pour chaque entrée possible la marque de suppression sans qu'une procédure spéciale soit donc

nécessaire.

Cela nous amène au dernier point important du catalogue, la situation sur la disquette. Comme nous l'avons déjà indiqué, 64 fichiers peuvent être au maximum enregistrés dans le catalogue. A raison de 32 octets par entrée, on obtient un besoin de place mémoire de 2048 octets. Cela correspond à 2 blocs ou 4 secteurs ou encore 16 enregistrements. Pour les trois formats, les deux premiers blocs de la première piste libre sont systématiquement utilisés pour le catalogue. En format S, le catalogue se trouve donc sur les secteurs &41 à &45 de la piste 2, en format D sur les secteurs &C1 à &C5 de la piste 0 et en format I sur les secteurs &01 à &05 de la piste 1.

En guise de conclusion de ce chapitre sur le catalogue, encore deux conseils.

Si le bit 7 du premier caractère de l'extension du nom de fichier, c'est-à-dire du neuvième octet de l'entrée, est mis le fichier reçoit alors l'attribut READ-ONLY. Les fichiers ainsi marqués ne peuvent être ni supprimés ni renommés sous AMSDOS et CP/M. Il y a (au moins) deux moyens de mettre ce bit. La première possibilité est offerte par l'instruction CP/M transitoire STAT. La seconde possibilité est offerte par le moniteur disquette. Si vous avez trouvé l'entrée à protéger dans les secteurs du catalogue, additionnez la valeur 128 ou &80 à la valeur ASCII du premier caractère, modifiez cet octet en fonction du résultat et réécrivez tout simplement le secteur ainsi modifié sur la disquette.

Notre seconde astuce vous permettra de dissimuler un fichier aux regards non-autorisés. Vous devez pour cela, comme pour l'attribut READ-ONLY, fixer le bit 7 du second octet de l'extension. Cette tâche peut également être réalisée sous CP/M avec STAT ou sous AMSDOS avec notre petit moniteur disquette. Mais n'oubliez pas le nom d'un fichier que vous aurez ainsi protégé. Ni CAT ni DIR n'indiquerons plus en effet sa présence sur la disquette.

3.2.3 LA STRUCTURE DES FICHIERS

Après que le chapitre précédent nous ait donné un aperçu des informations enregistrées dans le catalogue, nous allons maintenant voir comment les données proprement dites figurent sur la disquette.

Se pose d'abord la question de savoir d'où les informations telles que type de fichier, longueur du fichier ou adresse de départ du programme chargé sont tirées lorsqu'on lit un fichier. Ces informations header ne figurent pas en effet dans l'entrée du catalogue. C'est donc qu'elles sont sauvegardées avec les données.

Cela pose cependant le problème de savoir sous quelle forme ces données supplémentaires doivent être sauvegardées pour qu'il n'y ait pas de confusion entre header et données. Nous allons effectuer quelques expériences qui nous donneront des indications sur la façon dont sont sauvegardées les données.

Entrez par exemple la ligne:

```
SAVE"X1,BIN",B,&1000,1024
```

sur votre CPC et appuyez sur la touche ENTER. Le contenu du fichier ne nous intéresse pas pour le moment et vous pouvez donc choisir n'importe quelle adresse comme valeur de départ. Ce qui importe par contre, c'est la longueur de la zone de mémoire sauvegardée. Comme nous l'avons vu auparavant, les fichiers sont toujours sauvegardés sous AMSDOS par blocs de 1K. Comme nous avons choisi une longueur d'exactly 1K, le catalogue devrait indiquer pour ce fichier une longueur de 1K. Pensez-vous! Le fichier occupe 2K.

Entrez à nouveau cette ligne mais en réduisant la valeur de la longueur de fichier de 100, à 924. A la surprise générale, le fichier ne semble pas être plus petit et il occupe toujours 2K.

Faisons une troisième tentative. Entrez comme longueur l'expression 1024-128. Et voilà, c'est accompli. Notre fichier X1.BIN n'occupe plus qu'1 K sur la disquette. Toute indication de longueur supérieure, ne serait-ce que d'un octet entraînera à nouveau une taille de fichier de 2 K.

Un enregistrement, autrement dit 128 octets, sont donc sauvegardés en plus des données. Dans cet enregistrement figurent toutes les informations header. L'enregistrement-header est le premier enregistrement de presque tous les fichiers. Pourquoi cette réserve?

Essayez par exemple le petit programme suivant:

```
10 OPENOUT"X1.DAT"  
20 FOR I=1 TO 1024  
30 PRINT#9,"X";  
40 NEXT I  
50 CLOSEOUT
```

D'après nos expériences précédentes, on pourrait supposer que le fichier X1.DAT figurera au catalogue avec 2K. Mais il n'en est pas ainsi. En fait le fichier n'a qu'une taille de 1K, soit exactement la taille correspondant au nombre de caractères qui ont été écrits dans le fichier.

Cela nous donne la règle suivante:

Les purs fichiers ASCII qui ont été sauvegardés avec la marque de type de fichier &16, n'ont pas d'enregistrement-header. (Le système d'exploitation n'évalue que le quartet faible, c'est-à-dire que &16 et &36 sont également traités comme de purs fichiers ASCII)

Sur tous les autres fichiers, donc par exemple les programmes Basic ou machine, le premier enregistrement est l'enregistrement-header, qui sera copié lors du chargement dans la zone header.

Bien. Mais comment un programme peut-il déterminer si un fichier est un pur fichier ASCII. En effet, il n'y a dans le catalogue aucune indication sur le type de fichier. Ce problème a certainement donné quelque peu la migraine aux programmeurs de l'AMSDOS.

Finalement on a choisi une voie qui semble à peu près passable.

Lors de l'ouverture d'un fichier d'entrée, une valeur de contrôle sur 16 bits est systématiquement constituée avec les 66 octets du premier enregistrement. Le résultat est comparé au contenu des octets 67 et 68 de l'enregistrement. Si les valeurs sont identiques, cet enregistrement est à peu près certainement un enregistrement-header. Si cependant cette condition de contrôle devait par hasard être remplie sur un fichier ASCII, le premier enregistrement du fichier serait perdu. Cette possibilité est cependant très peu probable, de sorte qu'elle n'est pas envisagée par le système d'exploitation.

3.2.4 L'ECRITURE PHYSIQUE DES DONNEES SUR LA DISQUETTE

Etes-vous de ceux qui aiment bien remonter au fond des choses? Dans ce cas ce chapitre est fait pour vous. Nous allons vous montrer comment les données figurent effectivement sur la disquette. Nous n'entendons pas par données, dans ce chapitre, le contenu de n'importe quels fichiers, mais tout ce qui est placé sur une piste, sous une forme ou sous une autre. Nous expliquerons également dans ce contexte des notions telles que ID secteur, Gap ou Adress Mark.

3.2.4.1 MF, MFM, BITS ET MAGNETISME

Comme vous le savez déjà, la surface de la disquette est subdivisée en 40 sections ou pistes. La tête de lecture/écriture du lecteur de disquette peut être placée de façon sélective au dessus de chacune de ces pistes au moyen d'un moteur de pas. De même qu'avec le lecteur de cassette, les données sont sauvegardées sur la disquette bit par bit. La sauvegarde bit par bit des données et l'utilisation d'enregistreurs de données magnétiques représentent cependant les seuls points communs entre les deux systèmes de sauvegarde.

Avec le lecteur de disquette, la couche magnétique de la disquette est entièrement magnétisée. Sur le lecteur de cassette, on aurait la plus belle surmodulation possible avec un facteur de résonance de 100 pour cent. Ce facteur de résonance 'idéal' n'est cependant absolument pas gênant pour le lecteur de disquette. Au contraire, plus la magnétisation est réussie lors de l'écriture, plus la lecture ultérieure des données sera simple.

Pour comprendre le format d'enregistrement utilisé sur le CPC, il nous faut faire un petit détour par la physique. La tête de lecture/écriture d'un lecteur de disquette se compose essentiellement d'une bobine. Les bobines sont parmi les composants électroniques les plus intéressants même si elles sont malheureusement souvent méconnues. Une des propriétés capitales des bobines est constituée par le fait qu'un champ magnétique dans une bobine produit une tension. Il est toutefois très important que le champ magnétique se modifie en permanence pour produire une tension continue dans la bobine. Un champ magnétique statique, qui ne se modifie donc pas, ne produit par contre aucune tension. On trouve ce principe par exemple dans la dynamo d'une bicyclette.

L'intéressant est que cette particularité peut être également inversée. Une tension placée sur une bobine produit un champ magnétique. Si une tension changeante est envoyée, un champ magnétique se modifiant au même

rythme sera produit.

Ces deux propriétés de la bobine sont utilisées dans la tête de lecture/écriture du lecteur de disquette. Si une information doit être écrite sur la disquette, une tension alternative est placée sur la tête qui produira un champ magnétique. Ce champ magnétique magnétise le revêtement de la disquette, la sauvegarde est ainsi effectuée. Dans le cas inverse, le champ magnétique alternatif sur la disquette produit dans la bobine une tension qui est amplifiée et traitée par une électronique appropriée.

On pourrait maintenant avoir l'idée de marquer un lowbit (bit 0) par une absence de magnétisation et un highbit (1) par contre par des champs magnétiques sans cesse changeants. On reconstituerait ainsi directement, lors de la lecture, les signaux digitaux. Ce n'est cependant pas tout à fait aussi simple. L'électronique et la mécanique du lecteur qui seraient en effet nécessaires avec cette méthode devraient en effet travailler de façon extrêmement précise car il faudrait mesurer de façon très exacte les durées pour low et high lorsque plusieurs low bits ou plusieurs high bits se suivent sur la disquette.

Le problème devient plus simple si on sauvegarde avec les données une fréquence fixe de référence. Cette fréquence permet alors de déterminer très aisément la longueur d'une cellule de bit. Mais l'enregistrement de champs magnétiques se modifiant rapidement dans le cas d'un high bit ne peut pas non plus être utilisée sous cette forme. Au lieu de cela, on procède simplement ainsi: si un high bit doit être sauvegardé, on produit une impulsion exactement entre deux impulsions de fréquence, alors que pour un zéro on ne produit aucune impulsion entre deux impulsions de fréquence. La figure 3.2.4.1.1 montre comment peut se présenter une telle chaîne d'impulsions.

Cette chaîne d'impulsions commande un flip-flop (bascule électronique) qui inverse l'état de sa sortie lors de chaque impulsion d'entrée. Vous voyez dans la figure 3.2.4.1.2 la tension de sortie qui en résulte.

Le signal de sortie résultant convient parfaitement à la commande de la tête de lecture/écriture. Si la tension de sortie du flip-flop est high, un courant électrique traverse la bobine dans une direction, la couche magnétique de la disquette est magnétisée dans une direction. Si cependant la tension de sortie du flip-flop se modifie, la direction du courant dans la bobine s'inverse également, ce qui entraîne également une inversion de la direction de magnétisation de la disquette.

1) IMPULSIONS DE FREQUENCE

2) HIGH-BIT

3) LOW-BIT, NON ENREGISTRE

4) UNE CELLULE DE BIT = 2 UNITES D'HORLOGE

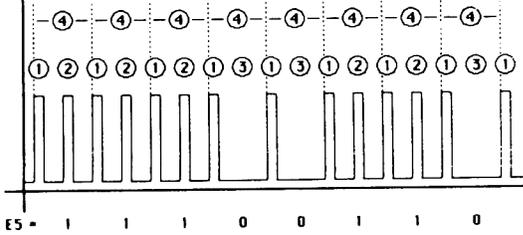


FIGURE 3.2.4.1.1

DEROULEMENT DU SIGNAL SUR LA TETE DE LECTURE/ECRITURE LORS DE L'ECRITURE (DENSITE SIMPLE)

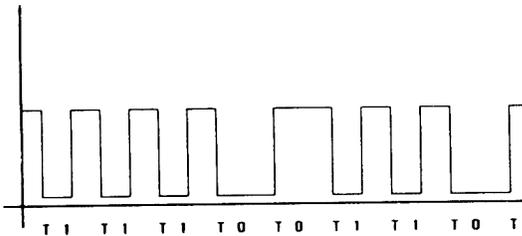


FIGURE 3.2.4.1.2

Si les données sont ainsi enregistrées, avec des différences low-high, la disquette contient ensuite plusieurs petits aimants qui sont magnétisés dans l'une ou l'autre direction, en fonction de l'enregistrement. La figure 3.2.4.1.3 représente graphiquement cette disposition des aimants les uns à la suite des autres.



FIGURE 3.2.4.1.3

Mais que se passe-t-il lors de la lecture des données? Nous avons dit que la disquette est entièrement magnétisée. Les nombreux petits aimants défilent devant la tête de lecture grâce à la rotation de la disquette. Chaque modification du champ magnétique produit dans la bobine une petite impulsion qui peut être amplifiée et traitée. Le reste du temps le champ magnétique ne se modifie pratiquement pas et aucune tension n'est donc produite. La figure 3.2.4.1.4 représente le signal de sortie amplifié. La ressemblance avec la première figure n'est pas le fait du hasard. Nous avons à nouveau lu entièrement les informations qui avaient été placées sur la disquette.

SIGNAL DE LECTURE RENFORCE

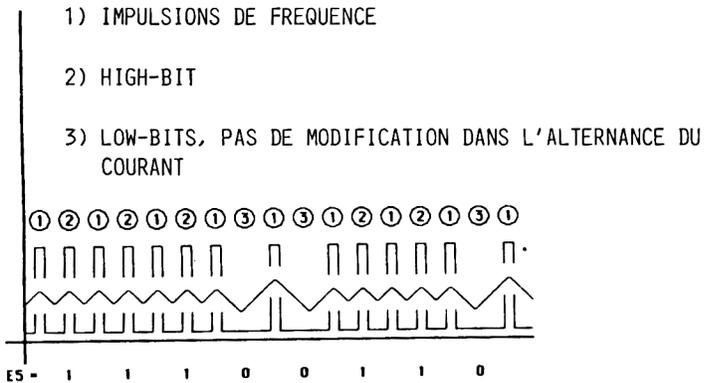


FIGURE 3.2.4.1.4

L'électronique d'évaluation n'a ainsi affaire, avec ce procédé, qu'à deux durées différentes. La première durée, la plus longue est celle entre deux impulsions de fréquence, elle marque les low bits. La seconde durée, la plus courte correspond au délai entre impulsion de fréquence et impulsion de données, elle marque les high bits. Comme les durées sont respectées avec une assez grande précision, les impulsions de données peuvent être séparées des impulsions de fréquence avec des branchements mono-flop simples puisqu'il y a toujours une fréquence disponible pour la synchronisation.

Encore un mot sur les durées qui apparaissent: une impulsion de fréquence dure toujours 500 nanosecondes (un demi millionième de seconde), le délai entre deux impulsions de fréquence est de 8 microsecondes. L'écriture ou la lecture d'un octet avec le procédé ainsi décrit nécessite donc $8 * 8 = 64$ microsecondes. Avec une durée nominale de rotation de la disquette de 200 millisecondes, on peut donc placer sur la disquette 40 (pistes) $* 200$ (millisecondes) / 64 (microsecondes par octet) = 125000 octets.

Et pourtant vous disposez sur votre disquette d'environ 40000 à 50000 octets de plus? C'est vrai, nous vous avons présenté en premier le format en densité simple ou format MF. En partant du format que nous venons de décrire, nous allons maintenant décrire le format MFM ou format en double densité qui est utilisé sur le CPC.

Quelques 'cerveaux' n'étaient pas satisfaits du procédé que nous venons de décrire. On continua à fouiner jusqu'à ce qu'on développe un procédé, certes plus compliqué, permettant de presque doubler la capacité mémoire disponible. On partit pour cela de l'idée qu'il devait être possible de renoncer aux impulsions de fréquence, même si cela n'est pas entièrement possible. L'enregistrement des high bits ne crée pas de difficultés particulières puisque chaque bit 1 à enregistrer produit sur la disquette une inversion de flux. Malheureusement, il faut également pouvoir enregistrer également des bits zéro. Et quand plusieurs bits zéro se suivent, la synchronisation devient très difficile.

La solution consiste à enregistrer simplement des bits de fréquence lorsque plusieurs zéros se suivent. Ce sont à nouveau les durées qui permettent de distinguer entre les bits de données et les bits de fréquence. Il faut toutefois distinguer maintenant trois durées différentes. Les durées possibles sont représentées graphiquement dans les figures 3.2.4.1.5 et 3.2.4.1.6. La première figure représente les informations en entrée, la seconde représente l'enregistrement sur la disquette.

1) HIGH-BIT

2) LOW-BIT, pas d'enregistrement

3) BIT DE FREQUENCE, lorsque plus d'un low-bit doivent être enregistrés

4) 1 CELLULE DE BIT = 1 UNITE D'HORLOGE

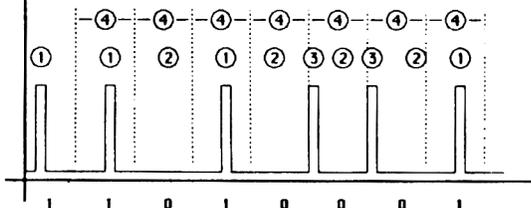


FIGURE 3.2.4.1.5

DEROULEMENT DU SIGNAL SUR LA TETE DE LECTURE/ECRITURE LORS DE L'ECRITURE (DOUBLE DENSITE)

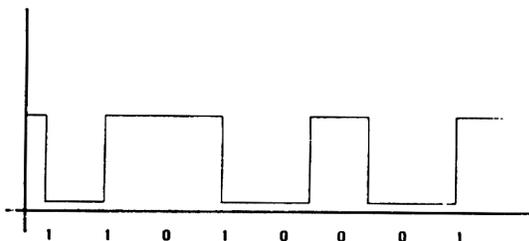


FIGURE 3.2.4.1.6

Une unité de temps simple est constituée par le temps qui s'écoule entre deux 1 consécutifs, une durée double caractérise la séquence de bits 1-0-1. Si plusieurs zéros se suivent, la troisième durée possible est utilisée. Cette durée d'une unité et demi signale le passage d'une impulsion de fréquence à une impulsion de données ou inversement.

Malheureusement les graphiques ne montrent pas très bien l'avantage immédiat du procédé MFM, du fait de l'échelle choisie. Essayez de vous représenter que la division du temps n'est pas la même dans les deux représentations graphiques. Si l'on se représente en effet que l'enregistrement physique avec ce procédé travaille avec le même nombre de changements de flux possibles, c'est-à-dire avec le même nombre de modifications possibles du champ magnétique, on obtient en fait un doublement de la capacité de la disquette.

Il est évident qu'avec ce procédé l'électronique d'évaluation doit être nettement plus précise qu'avec le format MF plus simple. Sur le CPC, l'évaluation est effectuée de façon extrêmement fiable par le séparateur de données dont nous avons déjà parlé.

Reste cependant encore une question. Comme une disquette formatée en format MF a une capacité de 125000 octets, une disquette écrite en format MFM ou format double densité devrait normalement pouvoir stocker 250000 octets. La capacité affichée n'est cependant que d'environ 182000 octets. Qu'est donc devenu le reste?

3.2.4.2 GAPS, IDs, et ADDRESS-MARKS

Dans la section précédente, nous avons d'abord subdivisé la disquette en différentes pistes. Cela était rendu nécessaire par l'utilisation d'un moteur de pas pour la commande de la tête. Dans la présente section, nous allons diviser la disquette comme un gâteau, en différentes sections, les secteurs.

Si nous ne faisons pas cette subdivision, nous pourrions difficilement placer sur une piste plus d'un fichier. Et un fichier occuperait toujours une piste entière avec ses 6250 octets, quelle que soit la place effectivement nécessaire pour le fichier. Il s'agit là bien sûr d'un procédé très peu économe, surtout pour les fichiers de très petite taille. Pour la gestion des fichiers séquentiels, il faudrait en plus disposer dans l'ordinateur au moins un buffer d'une capacité de 6250 octets. Pour lire un fichier et écrire simultanément dans une autre fichier, le besoin de place mémoire s'élèverait même à 12500 octets. Il

s'agit d'une dépense de place mémoire considérable, même pour des ordinateurs d'une capacité de 64K.

Comme on voit, l'idée de subdiviser en zones plus petites est très intéressante. Mais pour séparer ces zones nettement entre elles, il faut effectuer un travail relativement complexe. Ce travail occupe de la place sur la disquette, de sorte que ce n'est plus la capacité originelle dont on disposera pour la sauvegarde des données. La première donnée est appelée la capacité non-formatée, la capacité effectivement disponible est appelée capacité formatée.

Nous allons maintenant examiner de plus près ce formatage et la capacité qui en résulte. La figure 3.2.4.2.1 représente les procédés décrits ici. Cette figure représente le contenu complet d'une piste.

La reconnaissance du début physique d'une piste ne pose pas de difficulté particulière au FDC, grâce à l'orifice d'index et à un faisceau lumineux bien réglé. Le faisceau lumineux d'index produit une impulsion lorsque le faisceau lumineux parvient au récepteur à travers l'orifice d'index. La fin de l'impulsion est pour le FDC le signal qui lui indique de commencer immédiatement le formatage. Son premier travail consiste à écrire sur la disquette 80 octets avec la valeur &4E. Cette zone est appelée GAP 4A.

Un GAP est, traduit littéralement, un vide. Pourquoi ce vide? La réponse est très simple. Le vide comble les tolérances entre les différents lecteurs de disquette. Malgré la haute précision incontestable des lecteurs de disquette, il y a malgré tout de petites différences dans le réglage des faisceaux lumineux d'index des différents lecteurs de disquette. Le GAP 4A a été choisi suffisamment grand pour que ces différences de réglage ne prêtent pas à conséquence, tant qu'elles restent dans certaines limites. C'est ainsi que les supports de données, c'est-à-dire les disquettes elles-mêmes peuvent être lues et écrites sans difficulté sur des lecteurs différents.

Après le GAP 4A est écrite une zone SYNC de 12 octets d'une valeur de 0. Comme nous l'avons vu, aussi bien en format MF qu'en format MFM, c'est la fréquence d'horloge qui est enregistrée lorsqu'il y a plusieurs 0 qui se suivent. Le terme SYNC signifie que le FDC est synchronisé avec la fréquence d'horloge. A la suite des 12 octets Sync, le FDC écrit trois octets qui sont appelés Index Adress Mark. Ces trois octets sont structurés d'après un schéma très spécial et ils peuvent être reconnus par le FDC grâce à une électronique spéciale du chip. L'Index Adress Mark n'est écrite qu'une fois au début d'une piste, c'est-à-dire immédiatement à la suite de l'orifice d'index. Elle constitue en quelque sorte une marque supplémentaire du début de la piste. A la suite de l'Index Adress

Mark est formaté un octet avec une valeur de &FC puis un autre GAP, le GAP 1, constitué de 50 octets &4E. Ce GAP est nécessaire pour donner au FDC, lors d'une lecture ultérieure, suffisamment de temps pour le traitement interne de l'Index Adress Mark. Le formatage du début de piste caractéristique est alors achevé. Ensuite viennent des zones qui existent pour chaque secteur.

Chaque secteur commence par 12 octets Sync. Comme précédemment, ce sont uniquement des zéros, donc uniquement les informations de fréquence, qui sont écrits. Les octets Sync sont suivis d'une Adress Mark, l'ID Adress Mark cette fois. L'ID AM a également 3 octets de long et elle peut être décodée électroniquement par le FDC. Après l'ID AM suit un octet d'une valeur de &FE.

Jusqu'à cet endroit, tous les secteurs de la disquette sont identiques. Mais pour pouvoir accéder plus tard de façon sélective aux pistes et secteurs, il est nécessaire de les marquer. C'est exactement cette tâche qui est prise en charge par les quatre octets qui suivent maintenant et qui constituent le champ ID. Dans l'ordre d'écriture sont entrés ici le numéro de piste, la face de disquette (0 ou 1), le numéro de secteur et la taille du secteur. La dernière indication ne peut bien sûr pas être entrée directement car il faudrait sinon un champ de deux octets pour les secteurs de 512 octets de long. Le codage correspondant correspond aux indications qui sont faites lors du formatage. Les secteurs de 512 octets de long sont marqués par un 2 dans cet octet.

On donne ainsi à chaque secteur son identification spéciale, l'ID secteur. Celle-ci permettra plus tard un accès sélectif. Les développeurs du système n'ont cependant rien laissé au hasard. Pour être protégé contre des erreurs éventuelles, une valeur de contrôle (checksum) de deux octets est formée d'après un procédé spécial à partir des trois octets de l'ID AM, de l'octet &FE et des quatre octets du champ ID. Le procédé utilisé est appelé Cyclic Redundancy Check ou CRC. Il permet une détection extrêmement fiable des erreurs de lecture. Les deux octets CRC ainsi obtenus sont placés immédiatement à la suite du champ ID.

Pour donner au FDC suffisamment de temps pour tester les octets ID et CRC lors d'une lecture ultérieure des données, vient ensuite d'abord un autre GAP, le GAP 2 d'une longueur de 22 octets. Sur ce GAP également, la valeur de données employée (qui n'a d'ailleurs pas d'importance) est à nouveau &4E. Le GAP 2 a une signification supplémentaire. Toutes les données d'un secteur seront écrites à la suite du GAP 2 lors de l'écriture ultérieure d'un secteur. Le GAP 2 permet au FDC d'effectuer la commutation entre lecture et écriture, une procédure qui prend toujours un certain temps.

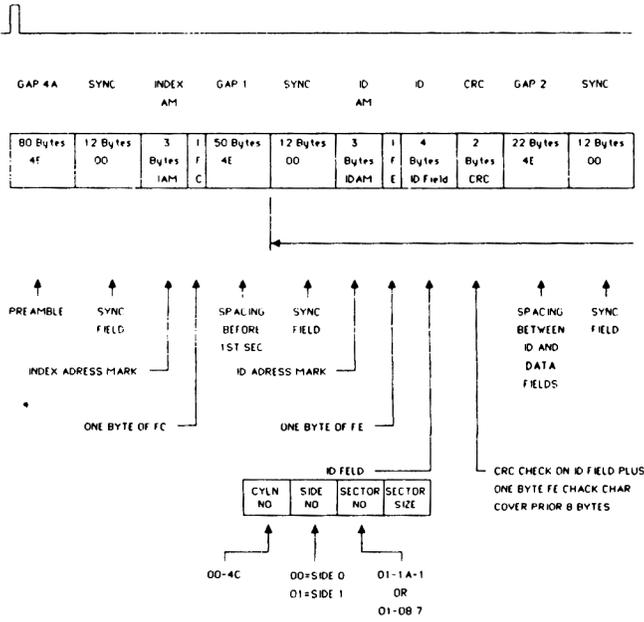
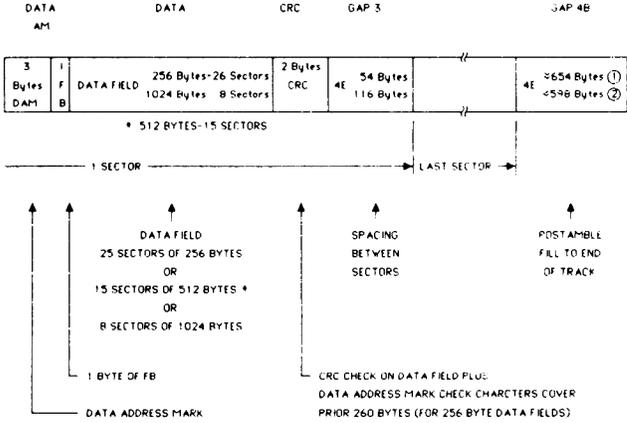


FIGURE 3.2.4.2.1

INDEX
PULSE



- ① FOR 256 BYTES/SECTOR
- ② FOR 1024 BYTES/SECTOR
- * 512 BYTES - 15 SECTORS NOT AN IBM STANDARD BUT OFTEN USED

Avez-vous deviné ce qui vient après le GAP 2? Exact, c'est une zone Sync de 12 octets zéro qui annonce enfin le début de la zone des données proprement dite. Mais les données ne sont pas encore écrites sur la disquette. Un Sync est en effet toujours suivi d'une zone Adress Mark. L'AM qui est maintenant formatée est la DATA Adress Mark qui a la même structure que l'ID AM et qui peut donc également être décodée par le FDC. Pour la distinguer de l'ID AM, la DATA AM est cependant suivie d'un octet d'une valeur &FB.

Et c'est maintenant que tout commence. Enfin vient la zone des données qui est remplie lors du formatage avec la valeur de l'octet de remplissage. La taille de cette zone est variable mais elle est fixée lors du formatage dans les indications qui sont fournies au FDC. C'est ainsi que sont possibles des zones de données d'entre 128 et 4096 octets. Dans ce dernier cas cependant, on ne peut placer qu'un seul secteur sur une piste, de sorte qu'on utilise presque toujours des tailles de secteur plus réduites. Sur le CPC, la taille de secteur est fixée à 512 octets. Une valeur de contrôle de deux octets est également formée d'après le procédé CRC à travers la zone de données. Pour détecter également des erreurs dans l'ID DATA, ces octets sont inclus dans la formation du CRC, de sorte qu'avec une longueur de secteur de 512 octets, ce sont en tout 516 octets qui sont vérifiés. La fin d'un secteur est constituée par le GAP 3. La longueur de ce gap peut être indiquée lors du formatage. Sur le CPC, 82 octets &4E sont écrits lors du formatage. Ce gap a une signification tout à fait particulière. Si en effet de nouvelles données sont écrites plus tard sur les secteurs d'une disquette formatée, il est extrêmement improbable que la disquette tourne exactement à la même vitesse que lors du formatage. Or si la vitesse de rotation est ne serait-ce que légèrement supérieure, l'arc de cercle nécessaire pour le secteur sur la piste sera obligatoirement plus grand puisque la vitesse d'enregistrement est constante. S'il n'y avait pas le GAP 3, un tel enregistrement plus long pourrait tout simplement effacer un ID secteur venant immédiatement à la suite et le secteur suivant ne serait plus lisible. Les différences de longueur des secteurs produites par les variations de la vitesse peuvent cependant être neutralisées par le GAP 3 bien que le GAP 3 soit également produit lors de l'écriture d'un secteur. Cependant la longueur du GAP produit lors de l'écriture d'un secteur est considérablement réduite. En effet, 42 octets GAP seulement sont écrits, de sorte qu'il reste une marge suffisante pour les différences qui peuvent se produire.

Le secteur est alors entièrement formaté, le FDC demande maintenant les valeurs pour le prochain secteur et les écrit également sur la disquette. Quand tous les secteurs ont ainsi été formatés les uns à la suite des

autres, des octets GAP sont alors écrits jusqu'à ce que l'impulsion d'index apparaisse. Quand se produit l'impulsion d'index, le formatage de cette piste est terminé.

Comme on voit, le FDC a beaucoup à faire pour préparer une piste à être utilisable. D'autres FDC que le 765 sont loin d'être aussi prévenants. C'est ainsi par exemple que les disk controllers souvent utilisés de la série 197x ont par exemple besoin que presque chaque octet leur soit envoyé par le processeur, le programme de formatage devient alors très compliqué et long. Le soutien important qu'apporte le 765 transforme presque le formatage avec ce FDC en jeu d'enfant.

CHAPITRE 4: LA ROM ET LA RAM DE L'AMSDOS

Nous reconnaissons volontiers qu'il n'est pas donné à tout le monde d'étudier les détails internes d'un système d'exploitation. Beaucoup de possesseurs d'ordinateur sont totalement satisfaits si les programmes existants fonctionnent sans erreur et de façon fiable. Ces utilisateurs d'ordinateur peuvent en toute quiétude sauter le présent chapitre. Si cependant un jour les possibilités disponibles avec AMSDOS ne suffisent plus pour certaines tâches déterminées, le listing de la ROM peut être d'un très grand secours. La gestion de fichier relatif présentée dans cet ouvrage n'aurait par exemple pas pu être programmée sans une connaissance précise de la ROM. Pour tous ceux qui veulent abandonner les sentiers battus et se jeter dans le chaos des bits et des octets, une sorte de carte d'état-major peut se révéler extrêmement utile. Vous pouvez utiliser le listing de la ROM ainsi que les indications sur la RAM système en guise de carte d'état-major. Grâce à elle vous vous orienterez certainement plus aisément dans le système d'exploitation que si vous deviez chercher de nouvelles voies sans point de repère.

Nous regrettons les tâches blanches qui figurent encore sur cette carte d'état-major. Mais si vous étudiez le listing de façon approfondie, vous comprendrez peut-être que, même après deux mois de travail intensif sur le listing de la ROM, nous n'ayons pas pu élucider toutes les énigmes de l'AMSDOS. Le style de programmation des programmeurs de l'AMSDOS est parfois 'vraiment décapant'!

4.1 LA RAM SYSTEME DE L'AMSDOS

Comme vous le savez, après la mise sous tension du lecteur de disquette et du CPC, vous disposez d'une mémoire de 42249 octets pour les programmes Basic. Sans le lecteur de disquette, c'est-à-dire quand AMSDOS n'a pas été activé, ce sont cependant 43533 octets dont vous disposez comme le CPC vous l'indique si vous le lui demandez. La différence de 1284 octets n'est cependant pas entièrement à mettre à la charge du lecteur de disquette. Celui-ci se réserve cependant le plus grand morceau lorsqu'il est mis sous tension, soit 1024 octets. Cette zone de 1024 octets commence habituellement en &A700. Cette limitation a sa raison particulière dans la gestion des ROMs externes par le CPC. Le CPC peut gérer en tout 252 ROMs externes dans la zone de mémoire de &C000 à &FFFF. Il faut à cet égard distinguer trois différents types de ROMs, les ROMs de premier plan, les ROMs de second plan et les ROMs d'extension. C'est

le premier octet (&C000) de chaque ROM qui détermine le type d'une ROM donnée.

Après la mise sous tension, on teste d'abord si une ROM externe de premier plan se trouve sur le CPC avec l'adresse 0. On effectue dans ce but un OUT &DF00,0. Si le système d'exploitation constate qu'il 'se passe' quelque chose à cet endroit, la Rom externe est initialisée et prend ainsi le contrôle de la machine. Si cependant aucune Rom externe ne se trouve sur le port d'extension avec cette adresse de sélection de ROM, alors la ON Board ROM, le Basic, est initialisée comme ROM 0. Après l'initialisation, le programme de premier plan activé doit activer d'éventuelles ROMs de second plan. Chaque adresse de sélection de ROM, en commençant par l'adresse ROM 7 est alors interrogée à cet effet, pour savoir si une telle ROM de second plan existe. Dans le cas où existe une telle ROM, celle-ci est alors automatiquement initialisée.

Si lors de la mise sous tension de l'ordinateur une autre ROM que la ROM de premier plan intégrée a pris le contrôle du CPC, elle est alors libre de se réserver une zone de la RAM comme mémoire de travail. Elle peut par exemple décaler à cet effet vers le bas la limite supérieure de la RAM, c'est-à-dire le HIMEM. Lors de la réservation ultérieure de la mémoire pour AMSDOS, la mémoire occupée par AMSDOS sera alors également décalée. Dans ce cas, la RAM AMSDOS pourrait par exemple commencer en &A000.

Cette flexibilité de l'ordinateur a bien sûr également un inconvénient. Toutes les indications d'adresses que nous allons vous donner par la suite sur la zone commençant en &A700 n'ont pas de valeur absolue. Dans les conditions que nous venons de décrire, ces adresses peuvent en effet fort bien être situées dans une autre zone. Si l'on veut donc organiser des programmes avec accès direct à la RAM AMSDOS de la façon la plus souple possible, il ne faut accéder aux variables que de façon indirecte. On doit à cet effet rechercher le début effectif de la RAM AMSDOS et accéder aux variables avec le décalage correspondant au début de cette mémoire.

Ce qui semble un peu compliqué dans nos explications deviendra plus évident dans un exemple que nous vous donnerons un peu plus tard. Il nous faut cependant indiquer encore une autre particularité du lecteur de disquette ou de la RAM de l'AMSDOS. Il n'y a pas seulement, en effet, la zone de 1K que nous avons déjà décrite dans laquelle sont placées la plupart des variables système. Dans la zone de &BE40 à &BE7F, 64 autres octets sont utilisés pour le lecteur de disquette. Cette zone ne peut pas être décalée, elle est fixée une fois pour toutes.

Cette zone est cependant quelque peu menacée. La pile du processeur est normalement placée de façon descendante à partir de &C000. Dans les programmes qui ne gèrent pas correctement cette pile, ou qui ont besoin

d'une très grande pile, par exemple à cause d'une programmation récursive, il peut parfaitement arriver que la pile devienne si grande, du fait d'un trop grand nombre de PUSHs ou de CALLs, qu'elle efface une partie de la zone mémoire du lecteur de disquette. Dans le premier cas, il faut corriger au plus vite le programme. Dans le second cas, il faut placer la pile dans une autre zone de la mémoire.

Mais venons-en maintenant à la liste de ces 64 octets, pour autant que nous en ayons compris la signification.

LISTE DE REFERENCE RAM SYSTEME BE40 à BE7F

BE40, BE41	Vecteur sur header paramètres disquette, lecteur A
BE42, BE43	Vecteur sur bloc paramètres disquette, lecteur A
BE44, BE45	Délai d'attente après MOTOR ON
BE46, BE47	Temps de fin de rotation du moteur du lecteur de disquette après le dernier accès
BE48	Valeur pour boucle d'attente lors du formatage d'une piste
BE49, BE4A	Valeurs pour une longue boucle de temporisation
BE4B	Nombre d'octets pour lecture de l'état d'interruption
BE4C-BE52	Buffer pour octets de la phase résultat du FDC
BE53	Lecteur (HS/US)
BE54	Piste
BE55	Enregistrement
BE56	Lecteur (HS/US)
BE57	Piste
BE58	Enregistrement
BE59	Nombre d'enregistrements par piste (masque de bloc + 1)
BE5A	Lecteur (HS/US)
BE5B	Piste
BE5C	Enregistrement
BE5D	
BE5E	Flag lire/écrire secteur
BE5F	Flag moteur marche/arrêt
BE60, BE61	Vecteur sur buffer I/O d'enregistrement
BE62, BE63	Vecteur sur buffer I/O de secteur
BE64, BE65	Mémoire provisoire de la pile

BE66	Nombre de tentatives de lecture
BE67, BE6C	Tick block
BE67, BE68	Ticker Chain, chaînage de la liste ticker
BE69, BE6A	Ticker count, nombre des tickers, pour expulser l'évènement
BE6B, BE6C	Reload Count
BE6D, BE73	Event block
BE6D, BE6E	Event Chain, chaînage des évènements
BE6F	Event Count
BE70	Event Class
BE71, BE72	Adresse de la routine EVENT
BE73	ROM select de la far adress pour la routine Event.
BE74	Buffer pour le numéro de piste voulu
BE75	Buffer pour code d'opération à envoyer au FDC
BE76, BE77	Vecteur sur buffer I/O de secteur
BE78	Flag pour messages d'erreur du controller ON/OFF
BE79, BE7C	Non-utilisé dans la version actuelle d'AMSDOS
BE7D, BE7E	Mémoire IY, low adress memory pool pour le lecteur de disquette
BE7F	Vecteur pour la manipulation des routines disque (DISC OUT OPEN etc.), normalement &C9, RETURN.

Il nous faut encore faire quelques remarques sur ces adresses. Comme il s'agit d'adresses absolues, comme nous l'avons déjà indiqué, et que leur situation dans la zone d'adresses ne change pas, il est possible d'intervenir ici par de simples POKES. Toutefois certaines variables ne sont modifiées qu'au cours du déroulement de routines disque, de sorte qu'on ne peut y intervenir utilement à partir du Basic. Il est toutefois possible d'intervenir de façon importante en d'autres endroits par quelques POKES.

Essayez par exemple de POKER une valeur de 1 dans la case mémoire &BE45. Entrez ensuite l'instruction CAT. L'effet est surprenant. Si vous avez assez de patience, vous obtenez un CATalogue tout à fait normal. Cela aura toutefois duré beaucoup plus longtemps que d'habitude. Les valeurs des cases mémoire &BE44 et &BE45 déterminent en effet le temps d'attente

après la mise en marche du moteur. On attend normalement environ une seconde mais nous avons considérablement augmenté cette durée.

Vous pouvez obtenir par des POKes dans les cases mémoire &BE46/&BE47 une autre manipulation de durées qui peut être très intéressante dans certains cas. Les valeurs de ces cases mémoire déterminent le temps de fin de rotation des moteurs du lecteur de disquette après le dernier accès à la disquette. Il peut cependant parfaitement arriver lors de la lecture et du traitement des données d'un fichier, que ce délai soit justement en train de s'écouler. Le moteur est alors à nouveau mis en marche pour le prochain accès mais on attend encore à nouveau une seconde pour que le moteur arrive à plein régime. Si le temps de fin de rotation est tellement allongé que le moteur ne s'arrête plus entre les différents accès, on peut constater un net accroissement de la vitesse de traitement. Essayez donc vous-même.

Les octets des adresses &BE4C à &BE52 sont également très intéressants. C'est ici que sont placées les indications de la phase résultat après toutes les opérations du FDC. Vous pouvez interpréter vous-même à votre guise ces valeurs, ce qui est extrêmement important dans le cas où on interdit les messages d'erreur du controller.

Nous arrivons maintenant à la prochaine case mémoire, &BE78, que nous avons déjà évoquée. Si une valeur de &FF est entrée ici, les messages d'erreur du FDC ne seront pas sortis sur l'écran. Dans ce cas il vous faut réagir vous-même aux erreurs, au vu des octets de la phase résultat.

Les cases mémoire &BE7D et &BE7E sont très importantes pour l'accès à la zone RAM décalable de 1K de l'AMSDOS. C'est ici qu'est rangée l'adresse de départ de cette zone de 1K. Ici figure normalement l'adresse &A700. Si cependant le début de la RAM AMSDOS est modifié pour une raison quelconque, c'est dans ces cases mémoire que vous trouverez l'adresse de départ correcte.

La case mémoire &BE7F est certainement très intéressante pour les grands experts. Vous trouvez ici normalement la valeur &C9. C'est le code d'opération Z80 pour RETurn. Chaque accès aux routines CAS détournées passe par ce RETurn. Vous avez ainsi une possibilité très simple pour intervenir aussi bien avant qu'après l'exécution des routines. Il est certes également possible de détourner encore une fois les routines CAS détournées, c'est-à-dire de leur fournir les adresses de vos propres routines, mais ce procédé est très compliqué.

Mais venons-en maintenant à la partie de loin la plus vaste de la Ram système. Dans la présentation suivante, nous sommes parti du principe qu'aucune extension n'est connectée. Nous nous référons ainsi aux adresses de la zone commençant en &A700.

Ceux d'entre vous qui sont des experts ès CP/M devront toutefois chercher un peu par eux-mêmes, l'organisation de la RAM nécessaire pour le BIOS est ici quelque peu différente. C'est ainsi que les FDCs figurent aux adresses standard (&5C à &7C). Les headers de paramètres de disque figurent dans la mémoire à partir de &AE58, les blocs de paramètres de disque à partir de &ADD8.

LISTE DE REFERENCE RAM SYSTEME A700 à AA80

A700	lecteur appelé
A701	user appelé
A702	lecteur actif
A703, A704	pointeur sur le header de paramètres de disque (A910/A920) lecteur actif
A705	flag si OPEN actif sur lecteur appelé
A706,A707	mémoire provisoire pour pointeur de pile pour toutes les routines logiques
A708,A72B	bloc de contrôle de fichier supplémentaire pour OPENIN
A709-A728	buffer bloc de contrôle de bloc (FCB) OPENIN
A708	flag pour OPENIN ff= pas d'OPENIN actif 00= OPENIN sur lecteur A 01= OPENIN sur lecteur B
A709	numéro user pour OPENIN
A70A-A714	nom de fichier pour OPENIN, 8 caractères nom de fichier, 3 caractères extension
A715	&00 première entrée sinon numéro de l'extension
A716	&00
A717	&00
A718	nombre d'enregistrements de cette extension
A719-A728	numéros des blocs de cette extension
A729-A72B	nombre d'enregistrements lus jusqu'ici pour ENTREE

A72C-A74F bloc de contrôle de fichier supplémentaire pour OPENOUT

A72D-A74C buffer bloc de contrôle de bloc (FCB) OPENOUT
A72C flag pour OPENOUT
 ff= pas d'OPENOUT actif
 00= OPENOUT sur lecteur A
 01= OPENOUT sur lecteur B

A72D numéro user pour OPENOUT

A72E-A738 nom de fichier pour OPENOUT, 8 caractères nom de fichier,
 3 caractères extension, complété avec des espaces
A739 &00 première entrée sinon numéro de l'extension
A73A &00
A73B &00
A73C nombre d'enregistrements de cette extension
A73D-A74C numéros des blocs de cette extension
A74D-A74F nombre d'enregistrements lus jusqu'ici pour SORTIE

A750-A799 header de fichier OPENIN

A750 1 = Disk In Char
 2 = Disk In Direct

A751-A752 vecteur sur début du buffer OPENIN de 2K

A753-A754 vecteur sur caractère actuel dans le buffer OPENIN

A755 numéro user du fichier, élément du nom de fichier

A756-A764 nom de fichier pour le header de fichier, complété avec
 des zéros

A765 numéro de bloc

A766 dernier bloc

A767 type de fichier fichier ENTREE

A768-A769 longueur de données

A76A-A76B emplacement de données

A76C premier bloc

A76D-A76E longueur logique

A76F-A770 adresse Entry

A771-A794 champs user libres pour l'utilisateur

A795-A797 compteur sur trois octets nombre de caractères lus

A798-A799 valeur de contrôle sur deux octets formée sur le header
 fichier OPENIN (A755-A797)

A79A-A7E3 header de fichier OPENOUT

A79A	1 = Disk Out Char 2 = Disk Out Direct
A79B-A79C	vecteur sur début du buffer OPENOUT de 2K
A79D-A79E	vecteur sur caractère actuel dans le buffer OPENOUT
A79F	numéro user du fichier, élément du nom de fichier
A7A0-A7AE	nom de fichier pour le header de fichier, complété avec des zéros
A7AF	numéro de bloc
A7B0	dernier bloc
A7B1	type de fichier fichier SORTIE
A7B2-A7B3	longueur de données
A7B4-A7B5	emplacement de données
A7B6	premier bloc
A7B7-A7B8	longueur logique
A7B9-A7BA	adresse Entry
A7BD-A7BE	longueur du bloc de données pour Disk Out Direct
A7BF-A7C0	adresse Entry pour Disk Out Direct
A7C1-A7DE	champs user libres pour l'utilisateur
A7DF-A7E1	compteur sur trois octets nombre de caractères écrits
A7E2-A7E3	valeur de contrôle sur deux octets formée sur le header fichier OPENOUT (A79F-A7E1)
A7E4-A8E3	buffer temporaire/buffer d'enregistrement Ce buffer est utilisé aussi bien comme buffer d'enregistrement que comme buffer pour vérifier et étendre le nom de fichier entré.
A874-A88A	buffer pour les vecteurs cassette qui sont à nouveau rétablis dans BC77... par l'instruction ITAPE
A88B-A88D	far address pour les vecteurs cassette détournés. Nécessaire pour l'emploi de RST 4. Pointe sur CD30 de la ROM 7.
A890-A8A8	bloc paramètres de disque supplémentaire lecteur A
A890, A891	SPT enregistrements par piste (36)
A892	BSH Block SHift (décalage de bloc) (3)
A893	BLM BLock Mask (masque de bloc) (7)
A894	EXM EXtend Mask (masque supplémentaire) (0)

A895, A896	DSM	nombre de blocs maximal (170)
A897, A898	DRM	nombre maximal d'entrées dans le catalogue -1 (63)
A899, A89A	ALO,1	taille catalogue (C000) codée en binaire, correspond à deux blocs
A89B, A89C	CKS	nombre des entrées à vérifier dans le catalogue (0010) 16 entrées
A89D, A89E	OFF	décalage de piste (2) pistes système occupées
A89F-A8A8	paramètres FDC	
A89F	FSC	premier secteur de chaque piste (&41)
A8A0	PST	secteurs physiques par piste (9)
A8A1	GPS	longueur gap 3 pour lecture/écriture secteur (&2A)
A8A2	GPT	longueur gap 3 pour formatage piste (&52)
A8A3	FLB	octet de remplissage pour formatage piste (&E5)
A8A4	BPS	octets par secteur (2) correspond à 512 octets
A8A5	RPS	enregistrements par secteur (4)
A8A6	buffer pour piste actuelle	
A8A7	flag pour chercher piste 0, read/write recalibrate	
A8A8	flag, si login doit se produire à chaque accès disque	
A8A9-A8B8	CSA	16 octets pour les valeurs de contrôle
A8B9-A8CE	ALT	22 octets table d'affectation, affectation blocs lecteur A
A8D0-A8E8	bloc paramètres de disque supplémentaire lecteur B affectation comme DPB lecteur A	
A8E9-A8F8	CSA	16 octets pour les valeurs de contrôle
A8F9-A90E	ALT	22 octets table d'affectation, affectation blocs lecteur B
A910-A91F	header paramètres disque lecteur A	
A910-A911	XLT	table de conversion Skew Factor (inutilisée)
A912-A913	TRACK	mémoire BIOS piste actuelle. Attention! Est utilisé par AMSDOS comme DIRNUM

A914-A915	SECTOR	mémoire BIOS pour secteur actuel
A916-A917	DIRNUM	mémoire BIOS pour numéro DIR actuel
A918, A919	DIRBUF	pointeur sur buffer I/O de 128 octets (A930)
A91A, A91B	DPB	pointeur sur DPB lecteur A (A890)
A91C, A91D	CSV	pointeur sur mémoire pour formation valeur de contrôle (A8A9)
A91E, A91F	ALV	pointeur sur table d'affectation (A8B9)
A920-A92F		header paramètres disque lecteur B
A910-A921	XLT	table de conversion Skew Factor (inutilisée)
A922-A923	TRACK	mémoire BIOS piste actuelle. Attention! Est utilisé par AMSDOS comme DIRNUM
A924-A925	SECTOR	mémoire BIOS pour secteur actuel
A926-A927	DIRNUM	mémoire BIOS pour numéro DIR actuel
A928, A929	DIRBUF	pointeur sur buffer I/O de 128 octets (A930)
A92A, A92B	DPB	pointeur sur DPB lecteur B (A8D0)
A92C, A92D	CSV	pointeur sur mémoire pour formation valeur de contrôle (A8E9)
A92E, A92F	ALV	pointeur sur table d'affectation (A8F9)
A930-A9AF	DIRREC	buffer de 128 octets pour un enregistrement catalogue. Est transféré du secteur DIR à ici
A9B0-ABAF	SECBUF	buffer pour le transfert physique de données vers et à partir du lecteur de disquette

Pour ces adresses également, cela vous 'démange' certainement d'observer l'effet de la manipulation de certaines de ces cases mémoire. Ne vous gênez surtout pas, il ne peut bien sûr rien arriver à l'ordinateur, comme vous le savez. Toutefois il n'est pas particulièrement recommandé de faire vos premiers essais en plaçant dans le lecteur, sans protection contre l'écriture, une de vos disquettes préférées. Une fois que les données qui figuraient sur une disquette sont détruites, il est trop tard pour penser à faire ce fameux backup que vous avez indéfiniment reporté à plus tard.

Si l'on examine précisément cette zone mémoire, on peut nettement dégager les limites de différentes sections. Nous avons doté ces sections de noms

qui ne sont cependant certainement pas connus de tous les lecteurs. Nous avons tiré ces noms de CP/M car beaucoup de sections de données ont des fonctions identiques à celles de sections comparables de CP/M. C'est ainsi que les sections Disc Parameter Header et Disc Parameter Block se présentent (presque) exactement sous cette forme dans CP/M. Tout ordinateur CP/M a des DPBs et des DPHs.

Les FDC, les File Control Blocks sont également utilisés dans CP/M. Toutefois certaines sections ont été étendues sous AMSDOS. Un DPB CP/M standard ne comprend que les 15 octets SPT à OFF, les extensions sont particulières à l'AMSDOS et ne peuvent être transférées sur d'autres ordinateurs CP/M, ni même sur le CP/M du CPC. Les header de fichier pour OPENOUT et OPENIN sont également particuliers à l'AMSDOS.

4.2 LE LISTING DE LA ROM DE L'AMSDOS

Vous trouverez sur les pages suivantes le listing de la ROM de l'AMSDOS. La ROM de l'AMSDOS contient toutes les routines nécessaires à l'exploitation du lecteur de disquette. Mais elle ne contient pas que cela. Comme nous l'avons déjà indiqué, l'AMSDOS n'occupe même pas la moitié des 16K disponibles dans la ROM. 8K entiers sont occupés par une partie du LOGO qui est fourni avec le lecteur de disquette. Cela divise donc par deux la zone disponible.

Cette zone LOGO n'a pas été imprimée dans le listing suivant, pour plusieurs raisons. D'une part c'est un livre sur le lecteur de disquette et non un livre sur LOGO que vous avez entre les mains. D'autre part la partie de LOGO figurant dans cette ROM n'est qu'une petite partie de l'interpréteur LOGO complet. Vous trouverez 32K supplémentaires de ce langage de programmation par ailleurs très intéressant sur la disquette système du CPC. Si donc nous imprimions et commentions la partie de LOGO située dans la ROM, personne ne pourrait en tirer quoi que ce soit car il s'agit d'une partie trop restreinte de l'interpréteur complet.

Mais même les 8K restants ne sont pas complètement utilisés par AMSDOS. 1024 octets de la zone de &DC00 à &DFFF ne sont absolument pas utilisés. Cette zone a été peut-être prévue pour des extensions ultérieures de l'AMSDOS. Nous n'avons plus maintenant que 7K qui ne sont cependant toujours pas entièrement à la disposition de l'AMSDOS. Des sections de CP/M sont également intégrées dans cette zone. CP/M et AMSDOS utilisent ainsi ensemble de nombreuses routines de la ROM alors que d'autres sont par contre exclusivement utilisées par CP/M ou par AMSDOS. C'est ainsi que sont intégrés dans la ROM deux programmes complets de commande pour deux interfaces sérieelles qui peuvent être affectés sous CP/M de différentes façons aux différents périphériques à travers l'octet I/O.

Un examen du listing révèle qu'une fois retirées toutes les sections de mémoire qui sont exclusivement utilisées par CP/M, il ne reste qu'à peine 6K pour l'AMSDOS. Mais voyez plutôt par vous-même comment ces 6K sont construits.

***** Préfixe pour ROM CPM

C000	01	DEFB	01H	;ROM Type, Background ROM
C001	00	DEFB	00H	;ROM Mark Number
C002	05	DEFB	05H	;ROM Version Number
C003	00	DEFB	00H	;ROM Modification Level

***** Adresse de la table d'instructions

C004	72C0	DEFW	0C072H
------	------	------	--------

***** Bloc Jump instructions AMSDOS

C006	C3BCC1	JP	0C1BCH	;CPM ROM
C009	C3B2C1	JP	0C1B2H	;CPM
C00C	C3D1CC	JP	0CCD1H	;DISC
C00F	C3D5CC	JP	0CCD5H	;DISCIN
C012	C3E4CC	JP	0CCE4H	;DISCOUT
C015	C3FDCC	JP	0CCFDH	;TAPE
C018	C301CD	JP	0CD01H	;TAPEIN
C01B	C318CD	JP	0CD18H	;TAPEOUT
C01E	C3DACD	JP	0CDDAH	;A:
C021	C3DDCD	JP	0CDDDH	;B:
C024	C3E4CD	JP	0CDE4H	;DRIVE
C027	C3FECF	JP	0CDFEH	;USER
C02A	C32ED4	JP	0D42EH	;DIR
C02D	C38AD4	JP	0D48AH	;ERA
C030	C3C4D4	JP	0D4C4H	;REN

***** Bloc Jump instructions disc controller

C033	C372CA	JP	0CA72H	;^81 enable/disable messages d'erreur
C036	C30DC6	JP	0C60DH	;^82 indiquer données disque
C039	C381C5	JP	0C581H	;^83 déterminer format disque
C03C	C366C6	JP	0C666H	;^84 lire secteur
C03F	C34EC6	JP	0C64EH	;^85 écrire secteur
C042	C352C6	JP	0C652H	;^86 formater piste
C045	C363C7	JP	0C763H	;^87 chercher piste
C048	C330C6	JP	0C630H	;^88 déterminer état disque
C04B	C303C6	JP	0C603H	;^89 fixer nombre tentatives lecture

***** Bloc Jump entrées CP/M

C04E	C368C1	JP	0C168H
C051	C3DBC0	JP	0C0DBH

```

***** Bloc jump routines I/O s rieelles pour CP/M
C054 C389C3 JP 0C389H ;initialisation compl te SIO & 8253
C057 C301C3 JP 0C301H
C05A C3DBC3 JP 0C3DBH ;Canal A buffer RX plein?
C05D C3F7C3 JP 0C3F7H ;Canal A retirer un caract re
C060 C335C4 JP 0C435H ;Canal A buffer TX vide?
C063 C345C4 JP 0C445H ;Canal A envoyer un caract re
C066 C3E3C3 JP 0C3E3H ;Canal B buffer RX plein?
C069 C3FFC3 JP 0C3FFH ;Canal B retirer un caract re
C06C C33AC4 JP 0C43AH ;Canal B buffer TX vide?
C06F C34BC4 JP 0C44BH ;Canal B envoyer un caract re

```

***** Table des instructions DOS

```

C072 43504D20 DEFM 'CPM RO', 'M'+80H
C076 524FCD
C079 4350CD DEFM 'CP', 'M'+80H
C07C 444953C3 DEFM 'DIS', 'C'+80H
C080 44495343 DEFM 'DISC.I', 'N'+80H
C084 2E49CE
C087 44495343 DEFM 'DISC.OU', 'T'+80H
C08B 2E4F55D4
C08F 544150C5 DEFM 'TAP', 'E'+80H
C093 54415045 DEFM 'TAPE.I', 'N'+80H
C097 2E49CE
C09A 54415045 DEFM 'TAPE.OU', 'T'+80H
C09E 2E4F55D4
COA2 C1 DEFM 'A'+80H
COA3 C2 DEFM 'B'+80H
COA4 44524956 DEFM 'DRIV', 'E'+80H
COA8 C5
COA9 555345D2 DEFM 'USE', 'R'+80H
COAD 4449D2 DEFM 'DI', 'R'+80H
COBO 4552C1 DEFM 'ER', 'A'+80H
COB3 5245CE DEFM 'RE', 'N'+80H

```

***** Instructions Disc Controller

```

COB6 81 DEFB 01H + 80H
COB7 82 DEFB 02H + 80H
COB8 83 DEFB 03H + 80H
COB9 84 DEFB 04H + 80H
COBA 85 DEFB 05H + 80H
COBB 86 DEFB 06H + 80H

```

```

COBC 87      DEFB 07H + 80H
COBD 88      DEFB 08H + 80H
COBE 89      DEFB 09H + 80H
COBF 00      DEFB 00      ;Marque fin de la table

```

```

***** sauver vecteur d'interruption et adresse de port GA
COCO 2A3900  LD      HL,(0039H) ;vecteur INT (RST 7)
COC3 223EAD  LD      (0AD3EH),HL ;ranger dans la Ram
COC6 3EC3    LD      A,0C3H    ;code d'opération JMP
COC8 3233AD  LD      (0AD33H),A    ;pour module CALL
COCB AF      XOR     A
COC3 3240AD  LD      (0AD40H),A
COCF F3      DI      ;interdire INT pour utilisation
COD0 D9      EXX     ;du jeu de registres alternatif
COD1 ED433CAD LD      (0AD3CH),BC ;sauver adresse port GA et config ROM
COD5 D9      EXX     ;restaurer jeu de registres altern.
COD6 21FAC0  LD      HL,OC0FAH
COD9 181A    JR      COCF5H

```

```

*****
CODB 2140AD  LD      HL,0AD40H
CODE BE      CP      (HL)
CODF C8      RET     Z
COE0 C5      PUSH    BC
COE1 46      LD      B,(HL)
COE2 77      LD      (HL),A
COE3 B7      OR      A
COE4 78      LD      A,B
COE5 C1      POP     BC
COE6 28E7    JR      Z,OCOCFH
COE8 F3      DI      ;nécessaire pour utiliser ancien jeu
COE9 08      EX      AF,AF' ;de registres
COEA D9      EXX
COEB ED4B3CAD LD      BC,(0AD3CH) ;rechercher adresse port GA et ROM-
                          Select
COEF B7      OR      A      ;annuler Carry
COF0 08      EX      AF,AF'
COF1 D9      EXX
COF2 2132C1  LD      HL,0C132H
COF5 2234AD  LD      (0AD34H),HL ;Adresse du saut en AD33
COF8 FB      EI      ;autoriser à nouveau interruptions
COF9 C9      RET

```

```

***** module 'CALL AD33', conserver ancien jeu de registres
COFA F3      DI                ;interdire interruptions
COFB 08      EX      AF,AF'    ;pour travailler avec jeu de
COFC D9      EXX              ;registres alternatif
COFD 2238AD  LD      (OAD38H),HL ;sauver HL
C100 E1      POP      HL        ;adresse de retour dans HL
C101 ED7336AD LD      (OAD36H),SP ;sauver pointeur de pile
C105 3100C0  LD      SP,0C000H  ;et initialiser
C108 D5      PUSH     DE        ;tous registres sur pile initialisée
C109 C5      PUSH     BC
C10A F5      PUSH     AF
C10B FDE5    PUSH     IY
C10D ED4B3CAD LD      BC,(OAD3CH) ;(adresse de port Gate Array)
C111 B7      OR       A
C112 CD4FC1  CALL     OC14FH     ;chercher adresse après 'CALL AD33'
                                ;et CALLER

C115 F3      DI                ;pourrait être à nouveau autorisé
C116 08      EX      AF,AF'    ;échanger registres
C117 D9      EXX
C118 ED433CAD LD      (OAD3CH),BC ;a été éventuellement modifié
C11C 2163C1  LD      HL,0C163H  ;détourner à nouveau vecteur INT
C11F 223900  LD      (0039H),HL
C122 FDE1    POP      IY        ;restaurer registres
C124 F1      POP      AF
C125 C1      POP      BC
C126 D1      POP      DE
C127 2A38AD  LD      HL,(OAD38H) ;hl n'avait pas été PUSHé
C12A 08      EX      AF,AF'
C12B D9      EXX              ;commuter sur Jeu reg. standard
C12C ED7B36AD LD      SP,(OAD36H) ;restaurer ancien pointeur de pile
C130 FB      EI
C131 C9      RET                ;routine voulue exécutée

```

```

***** module 'CALL AD33', ancien jeu reg. n'est pas sauvé
C132 F3      DI                ;interdire INT
C133 08      EX      AF,AF'    ;jeu de registres alternatif
C134 D9      EXX
C135 E1      POP      HL        ;retirer adresse de retour de la pile
C136 ED7336AD LD      (OAD36H),SP ;sauver pointeur de pile
C13A 3100C0  LD      SP,0C000H  ;initialiser pile
C13D CD4FC1  CALL     OC14FH     ;rechercher adresse après CALL AD33
                                ;et JPer

```

```

C140 F3      DI                      ;pourrait être à nouveau autorisé
C141 D9      EXX                     ;commuter Jeu de registres
C142 2163C1 LD      HL,0C163H        ;détourner à nouveau vecteur INT
C145 223900 LD      (0039H),HL
C148 D9      EXX                     ;commuter Jeu de registres
C149 ED7B36AD LD     SP,(0AD36H) ;restaurer pointeur de pile
C14D FB      EI
C14E C9      RET                      ;routine voulue exécutée

```

***** JP à l'adresse après 'CALL AD33'

```

C14F ED5B3EAD LD     DE,(0AD3EH) ;(System Interrupt Vector)
C153 ED533900 LD     (0039H),DE ;détourner vecteur INT
C157 FD2148AC LD     IY,0AC48H ;adresse de base pour Ram disque
C15B 5E      LD     E,(HL) ;retirer octets après CALL AD33
C15C 23      INC    HL ;de DE
C15D 56      LD     D,(HL)
C15E D5      PUSH   DE ;sur la pile
C15F 08      EX     AF,AF'
C160 D9      EXX
C161 FB      EI
C162 C9      RET                      ;et appeler à travers RET

```

```

C163 CD33AD  CALL   0AD33H
C166 3800

```

```

C168 223AAD  LD     (0AD3AH),HL ;ranger hl
C16B E1      POP    HL ;adresse RET dans hl
C16C E5      PUSH   HL
C16D 23      INC    HL ;augmenter de 2, donc après
C16E 23      INC    HL ;indication de l'adresse
C16F E3      EX     (SP),HL ;échanger avec adresse RET
C170 E5      PUSH   HL ;valeur originelle sur pile
C171 2A3AAD  LD     HL,(0AD3AH) ;restaurer hl
C174 C333AD  JP     0AD33H

```

***** entrer vecteur INT système, JP (DE)

```

C177 2163C1 LD     HL,0C163H
C17A 223900 LD     (0039H),HL
C17D EB      EX     DE,HL
C17E E9      JP     (HL)

```

***** bloc de Jump BIOS, sous CP/M en Ram à partir de 0AD00H

C17F	C3B2C1	JP	0C1B2H	COLD BOOT
C182	C3BEC2	JP	0C2BEH	WARM BOOT
C185	C3E1C2	JP	0C2E1H	CONSOLE STATUS
C188	C3C3C2	JP	0C2C3H	CONSOLE INPUT
C18B	C3C8C2	JP	0C2C8H	CONSOLE OUTPUT
C18E	C3D2C2	JP	0C2D2H	PRINTER OUTPUT
C191	C3D7C2	JP	0C2D7H	PUNCHER
C194	C3DCC2	JP	0C2DCH	READER
C197	C3E9C2	JP	0C2E9H	TRACK 0
C19A	C3F2C2	JP	0C2F2H	SELECT DRIVE
C19D	C324C5	JP	0C524H	SELECT TRACK
C1A0	C329C5	JP	0C529H	SELECT SECTOR
C1A3	C31AC5	JP	0C51AH	INSTALL BUFFER
C1A6	C3F7C2	JP	0C2F7H	READ SECTOR
C1A9	C3FCC2	JP	0C2FCH	WRITE SECTOR
C1AC	C3CDC2	JP	0C2CDH	PRINTER STATUS
C1AF	C35AC5	JP	0C55AH	TRADUIRE NUMERO SECTEUR

***** CPM-COLD BOOT

C1B2	CD12B9	CALL	0B912H	;KL CURR SELECTION
C1B5	4F	LD	C,A	;ROM Selection
C1B6	21DCC1	LD	HL,0C1DCH	;Entry Point Adresse
C1B9	C316BD	JP	0BD16H	;MC START PROGRAM

***** CPM ROM

C1BC	3806	JR	C,0C1C4H	
C1BE	CD12B9	CALL	0B912H	;KL CURR SELECTION
C1C1	B7	OR	A	;tester si adresse ROM Select = 0
C1C2	2818	JR	Z,0C1DCH	;=> LK 1 sur Contr.Board ouvert, CP/M
C1C4	FDE5	PUSH	IY	;Adresse himem
C1C6	D5	PUSH	DE	;Adresse lomem
C1C7	1100FB	LD	DE,0FBOOH	;hl = himem
C1CA	19	ADD	HL,DE	;diminué de 0400h
C1CB	E5	PUSH	HL	;ranger nouvelle himem
C1CC	23	INC	HL	
C1CD	E5	PUSH	HL	
C1CE	FDE1	POP	IY	;iy = himem+1
C1D0	CDDDC5	CALL	0C5DDH	;initialiser FDC et Event
C1D3	CDAOCC	CALL	0CCA0H	;détourner vecteurs cassette
C1D6	E1	POP	HL	;transmettre nouvelles valeurs pour
C1D7	D1	POP	DE	;lomem et himem à KL START PROGRAM

```

C1D8 FDE1     POP     IY
C1DA 37       SCF
C1DB C9       RET

***** ENTRY démarrage à froid CP/M
C1DC 3100C0   LD      SP,0C000H ;initialiser pile
C1DF FD2148AC LD      IY,0AC48H
C1E3 1133AD   LD      DE,0AD33H
C1E6 01A500   LD      BC,00A5H
C1E9 CDAFCA   CALL   OCAAFH ;efface (de) à (de+bc)
C1EC 2141AD   LD      HL,0AD41H
C1EF 35       DEC     (HL)
C1F0 3E81     LD      A,81H ;fixation standard octet IO
C1F2 320300   LD      (0003H),A
C1F5 AF       XOR     A ;Drive et User
C1F6 320400   LD      (0004H),A
C1F9 2133C0   LD      HL,0C033H ;table Jump instructions Controller
                        &81-&89
C1FC 1180BE   LD      DE,0BE80H ;copier dans BE80
C1FF 013F00   LD      BC,003FH ;en tout 3fh octets
C202 EDB0     LDIR
C204 CDC0C0   CALL   0C0C0H ;sauver vecteur INT & adresse port GA
C207 CDDDC5   CALL   0C5DDH ;initialiser FDC et Event
C20A 0E41     LD      C,41H ;numéro de secteur
C20C 110000   LD      DE,0000H ;piste et lecteur
C20F 210001   LD      HL,0100H ;adresse buffer
C212 CD66C6   CALL   0C666H ;lire secteur
C215 DCACC2   CALL   C,0C2ACH ;=> secteur lu vide?
C218 300A     JR      NC,0C224H ;erreur apparue
C21A EB       EX     DE,HL
C21B 017FC1   LD      BC,0C17FH
C21E 3133AD   LD      SP,0AD33H
C221 C377C1   JP     0C177H ;vecteur INT sur C163, JP (DE)

***** erreur lors du chargement du secteur BOOT
C224 3E0F     LD      A,0FH ;Msg. 15 'Failed to load Boot sector'
C226 CDB8CA   CALL   0CAB8H ;demander 'CHAN., IGN. or RETRY'
C229 18DF     JR      0C20AH

***** charger CP/M CCP et BDOS à partir disque, Warm Boot
C22B CD6FC8   CALL   0C86FH
C22E CDB0C8   CALL   0C8BOH

```

C231	014801	LD	BC,0148H	;b=compteur secteur, c=numéro secteur
C234	110000	LD	DE,0000H	;piste et lecteur
C237	E5	PUSH	HL	;ranger adresse buffer
C238	CD99C2	CALL	OC299H	;lire nombre secteurs voulu
C23B	E1	POP	HL	;début buffer à nouveau dans hl
C23C	DCACC2	CALL	C,OC2ACH	;teste, si secteur lu est vide
C23F	3051	JR	NC,OC292H	;erreur apparue
C241	E5	PUSH	HL	
C242	23	INC	HL	
C243	5E	LD	E,(HL)	
C244	23	INC	HL	
C245	56	LD	D,(HL)	
C246	21A4FC	LD	HL,OFCA4H	
C249	19	ADD	HL,DE	
C24A	EB	EX	DE,HL	
C24B	E1	POP	HL	
C24C	010002	LD	BC,0200H	;longueur buffer
C24F	EDB0	LDIR		
C251	EB	EX	DE,HL	;adresse buffer
C252	01490A	LD	BC,0A49H	;b=compteur secteur, c=numéro secteur
C255	110000	LD	DE,0000H	;piste et lecteur
C258	CD99C2	CALL	OC299H	;lire nombre secteurs voulu
C25B	3035	JR	NC,OC292H	;erreur apparue
C25D	EB	EX	DE,HL	
C25E	2100EA	LD	HL,0EA00H	
C261	19	ADD	HL,DE	
C262	E5	PUSH	HL	
C263	2106F2	LD	HL,OF206H	
C266	19	ADD	HL,DE	
C267	3EC3	LD	A,OC3H	;code d'opération pour JP
C269	320500	LD	(0005H),A	;
C26C	220600	LD	(0006H),HL	;Entry BDOS, 8F00
C26F	320000	LD	(0000H),A	;Code JP
C272	210300	LD	HL,0003H	
C275	19	ADD	HL,DE	
C276	220100	LD	(0001H),HL	;Entry BIOS, AD00
C279	217FC1	LD	HL,OC17FH	;Table des vecteurs CP/M
C27C	013300	LD	BC,0033H	;51 octets de long
C27F	EDB0	LDIR		;dans AD00
C281	210400	LD	HL,0004H	;User et lecteur
C284	7E	LD	A,(HL)	
C285	E60F	AND	0FH	;isoler lecteur

```

C287 FE02    CP    02H    ;lecteur 0 ou 1?
C289 3802    JR    C,0C28DH ;est 0 ou 1 =>
C28B 3600    LD    (HL),00H  ;sinon mettre sur 0
C28D 4E      LD    C,(HL)
C28E D1      POP   DE
C28F C377C1   JP    0C177H   ;vecteur INT sur C163, JP(de)

```

***** erreur apparue lors du chargement de CP/M

```

C292 3E0E    LD    A,0EH    ;Msg. 14 'Failed to load CPM'
C294 CDB8CA   CALL  0CAB8H   ;demander 'CHAN., IGN. or RETRY'
C297 1892    JR    0C22BH   ;WARM BOOT

```

** charge continuellement secteurs, nombre en b, secteur en c, piste en d

```

C299 CD66C6   CALL  0C666H   ;charger secteur
C29C D0      RET    NC      ;erreur apparue
C29D 79      LD    A,C      ;numéro secteur dans accu
C29E 0C      INC    C      ;prochain secteur
C29F FE49    CP    49H     ;dernier secteur était Nr 49h?
C2A1 3803    JR    C,0C2A6H ;=> n'était pas 49h
C2A3 0E41    LD    C,41H   ;Sector 41h
C2A5 14      INC    D      ;sur piste suivante
C2A6 24      INC    H      ;élever pointeur buffer de 2 pages
C2A7 24      INC    H
C2A8 10EF    DJNZ  0C299H   ;lu tous les secteurs?
C2AA 37      SCF
C2AB C9      RET

```

***** teste si secteur lu est vide

```

C2AC E5      PUSH  HL      ;adresse buffer
C2AD 010200  LD    BC,0002H ;512 octets
C2B0 7E      LD    A,(HL)  ;premier caract. de buffer dans accu
C2B1 BE      CP    (HL)  ;(pointeur buffer)
C2B2 23      INC    HL      ;augmenter pointeur
C2B3 37      SCF
C2B4 2006    JR    NZ,0C2BCH ;si différent, alors =>
C2B6 10F9    DJNZ  0C2B1H   ;boucle sur 256 octets
C2B8 0D      DEC    C      ;fois deux = un secteur
C2B9 20F6    JR    NZ,0C2B1H
C2BB B7      OR    A      ;annuler Carry
C2BC E1      POP   HL      ;répéter pointeur buffer
C2BD C9      RET

```

```

***** WARM BOOT
C2BE CD33AD CALL OAD33H ;'JP C22B'
C2C1 2BC2 DEFW OC22BH

***** CONSOLE INPUT
C2C3 2186C4 LD HL,OC486H ;(hl)=> Affectation Console In
C2C6 181C JR OC2E4H

***** CONSOLE OUTPUT
C2C8 218FC4 LD HL,OC48FH ;(hl)=> Affectation Console Out
C2CB 1817 JR OC2E4H

***** PRINTER STATUS
C2CD 2198C4 LD HL,OC498H ;(hl)=> Affect. List Device Status
C2D0 1812 JR OC2E4H

***** PRINTER OUTPUT
C2D2 21A1C4 LD HL,OC4A1H ;(hl)=> Affect. List Device Output
C2D5 180D JR OC2E4H

***** PUNCHER
C2D7 21AAC4 LD HL,OC4AAH ;(hl)=> Affectation Puncher
C2DA 1808 JR OC2E4H

***** READER
C2DC 21BCC4 LD HL,OC4BCH ;(hl)=> Affectation Reader
C2DF 1803 JR OC2E4H

***** CONSOLE STATUS
C2E1 217DC4 LD HL,OC47DH ;(hl)=> Affectation Console Status
C2E4 CD33AD CALL OAD33H ;'JP C46A'; Affect. par octet I/O
C2E7 6AC4

***** CHERCHER PISTE 0
C2E9 CD68C1 CALL OC168H ;'JP C51F'
C2EC 1FC5
C2EE 2189BE LD HL,OBE89H
C2F1 C9 RET

***** SELECT DRIVE
C2F2 CD33AD CALL OAD33H ;'JP C4F0'
C2F5 FOC4

```

```
***** READ SECTOR
C2F7 CD33AD CALL OAD33H ;'JP C54C'
C2FA 4CC5
```

```
***** WRITE SECTOR
C2FC CD33AD CALL OAD33H ;'JP C52E'
C2FF 2EC5
```

```
*****
C301 32C5AD LD (OADC5H),A
C304 018100 LD BC,0081H
C307 1142AD LD DE,OAD42H
C30A EDB0 LDIR
C30C 2143AD LD HL,OAD43H
C30F 22C3AD LD (OADC3H),HL
C312 C9 RET
```

```
***** tester état clavier, caractère disponible?
C313 2141AD LD HL,OAD41H
C316 7E LD A,(HL)
C317 B7 OR A
C318 2804 JR Z,OC31EH
C31A 35 DEC (HL)
C31B CC81BB CALL Z,OBB81H ;TXT CURSOR ON
C31E CD09BB CALL OBB09H ;KM READ CHAR, 1 caract. du clavier
C321 DC0CBB CALL C,OBB0CH ;si car. disponible, KM RETURN CHAR
C324 9F SBC A,A ;Offh=> caractère disponible,
C325 C9 RET ;00 pas de caractère
```

```

***** Console Input, retirer un caractère du clavier
C326 2142AD LD HL,0AD42H ;Keyboard Modus Flag
C329 7E LD A,(HL)
C32A B7 OR A ;tester flag
C32B 281B JR Z,0C348H ;=> Keyboard Mode 'INPUT'
C32D CD09BB CALL OBB09H ;Keyboard Mode 'INKEY', KM READ CHAR
C330 300C JR NC,0C33EH ;=> reçu aucun caractère
C332 21C5AD LD HL,0ADC5H
C335 34 INC (HL)
C336 35 DEC (HL)
C337 C0 RET NZ
C338 2142AD LD HL,0AD42H
C33B 3600 LD (HL),00H
C33D C9 RET

```

```

C33E 35 DEC (HL) ;Keyboard Mode sur 'INPUT'
C33F 2AC3AD LD HL,(OADC3H)
C342 7E LD A,(HL)
C343 23 INC H
L
C344 22C3AD LD (OADC3H),HL
C347 C9 RET

```

***** Console Input, attendre un caractère du clavier

```

C348 2141AD LD HL,0AD41H
C34B 7E LD A,(HL)
C34C B7 OR A
C34D C481BB CALL NZ,OBB81H ;TXT CURSOR ON
C350 3600 LD (HL),00H
C352 C306BB JP OBB06H ;KM WAIT CHAR, attendre caractère

```

***** High Speed Reader comme Reader, non étendu

```

C355 3E1A LD A,1AH ;EOF
C357 C9 RET

```

***** Status CRT comme Printer, High Speed Reader comme Reader

```

C358 3EFF LD A,0FFH

```

***** High Speed Puncher comme Puncher Device

```

C35A C9 RET

```

```

***** CRT-Device, sortir un caractère sur l'écran
C35B 2141AD LD HL,0AD41H
C35E 7E LD A,(HL)
C35F B7 OR A
C360 CC84BB CALL Z,OBB84H ;TXT CURSOR OFF
C363 36FF LD (HL),OFFH
C365 79 LD A,C ;caractère à sortir dans l'accu
C366 CD5ABB CALL OBB5AH ;TXT OUTPUT
C369 FE20 CP 20H ;caractère espace
C36B D0 RET NC ;=> pas code de contrôle
C36C CD78BB CALL OBB78H ;TXT GET CURSOR
C36F CD87BB CALL OBB87H ;TXT VALIDATE
C372 D8 RET C
C373 CD8ABB CALL OBB8AH ;TXT PLACE CURSOR
C376 C38DBB JP OBB8DH ;TXT REMOVE CURSOR

***** Line Printer Status, teste, si Centronics Busy
C379 CD2EBD CALL OBD2EH ;MC BUSY PRINTER, Carry si Busy
C37C 3F CCF ;Carry, si pas Busy
C37D 9F SBC A,A ;Offh => pas Busy, 00 si pas Busy
C37E C9 RET

***** Line Printer Output, un caractère vers l'imprimante
C37F 79 LD A,C ;caractère dans accu
C380 CD2BBB CALL OBD2BH ;MC PRINT CHAR, sortir
C383 D8 RET C ;envoi caractère réussi
C384 CDD3C4 CALL 0C4D3H ;Printer Busy, tester Keyboard
C387 18F6 JR 0C37FH ;nouvelle tentative

***** initialiser I/O sériel (hl)=> table paramètres
C389 F3 DI
C38A 01DDFA LD BC,0FADDH ;SIO Canal A/registre de contrôle
C38D 11C6AD LD DE,0ADC6H ;mémoire pour registre WR 5, Canal A
C390 CDBDC3 CALL 0C3BDH ;Reset canal, Init. Can. A
C393 03 INC BC
C394 03 INC BC ;SIO Canal B/registre de contrôle
C395 13 INC DE ;mémoire pour registre WR 5, Canal B
C396 CDBDC3 CALL 0C3BDH ;Channel Reset, Init. Can. B
C399 3E36 LD A,36H ;Mode Timer 0 du 8253
C39B 1EDC LD E,0DCH ;octet faible pour adr. port timer 0
C39D CDAEC3 CALL 0C3AEH ;fixer baudrate d'envoi canal A
C3A0 3E76 LD A,76H ;Mode Timer 1 du 8253

```

```

C3A2 1C      INC      E      ;octet faible pour adr. port Timer 1
C3A3 CDAEC3  CALL    OC3AEH ;fixer baud rate réception canal A
C3A6 3EB6    LD      A,0B6H ;Mode Timer 2 du 8253
C3A8 1C      INC      E      ;octet faible pour adr. port Timer 2
C3A9 CDAEC3  CALL    OC3AEH ;Baudrate réc. et envoi canal B
C3AC FB      EI
C3AD C9      RET

```

```

***** init. Baudrate-Generator 8253, (hl) => Lo-Hi valeurs timer
C3AE 01DFFB  LD      BC,0FBDFH ;adr. port mot contrôle 8253
C3B1 ED79    OUT    (C),A    ;sortir mot de contrôle au 8253
C3B3 4B      LD      C,E      ;octet faible adr.port du timer voulu
C3B4 7E      LD      A,(HL)   ;octet faible valeur timer
C3B5 23      INC      HL
C3B6 ED79    OUT    (C),A    ;charger dans timer
C3B8 7E      LD      A,(HL)   ;octet fort valeur timer
C3B9 23      INC      HL
C3BA ED79    OUT    (C),A    ;charger dans timer
C3BC C9      RET

```

```

***** initialiser canal SIO dans (BC)
C3BD 3E18    LD      A,18H    ; code d'opération restaurer canal
C3BF ED79    OUT    (C),A    ;sortir sur SIO
C3C1 3E04    LD      A,04H    ;sélectionner Write-Register 4
C3C3 ED79    OUT    (C),A
C3C5 7E      LD      A,(HL)   ;entrée de table pour
C3C6 23      INC      HL      ;Parity, Stop-Bits et Clock-Mode
C3C7 ED79    OUT    (C),A    ;sortir sur SIO
C3C9 3E05    LD      A,05H    ;sélectionner Write-Register 5
C3CB ED79    OUT    (C),A
C3CD 7E      LD      A,(HL)   ;ranger entrée table pour hand shake
C3CE 12      LD      (DE),A   ;et Bits/Char dans (de) (ADC6/ADC7)
C3CF 23      INC      HL
C3D0 ED79    OUT    (C),A    ;et sortir sur SIO, envoi param. (TX)
C3D2 3E03    LD      A,03H    ;sélectionner Write-Register 3
C3D4 ED79    OUT    (C),A
C3D6 7E      LD      A,(HL)   ;valeur table pour Handshake et
C3D7 23      INC      HL      ;Bits/Char.
C3D8 ED79    OUT    (C),A    ;sortir sur SIO, param. récept. RX
C3DA C9      RET

```

```

***** Canal A buffer RX plein?

```

C3DB	01DDFA	LD	BC,0FADDH	;SIO Canal A, registre de contrôle
C3DE	21C6AD	LD	HL,0ADC6H	;(h1)=> contenu Write-Reg. 5, Can. A
C3E1	1806	JR	0C3E9H	

***** Canal B buffer RX plein?

C3E3	01DFFA	LD	BC,0FADFH	;SIO Canal B, registre de contrôle
C3E6	21C7AD	LD	HL,0ADC7H	;(h1)=> Write-Reg. 5, Can. B
C3E9	ED78	IN	A,(C)	;lire Read-Reg. 0 du canal voulu
C3EB	0F	RRCA		;Bit 0, caractère RX prêt?
C3EC	9F	SBC	A,A	
C3ED	D8	RET	C	;=> un caractère présent
C3EE	CD24C4	CALL	0C424H	;fixer bit DTR
C3F1	ED78	IN	A,(C)	;lire Read-Reg. 0
C3F3	0F	RRCA		;Bit 0, caractère RX prêt?
C3F4	9F	SBC	A,A	
C3F5	1829	JR	0C420H	;annuler bit DTR

***** SIO canal A retirer un caractère

C3F7	01DDFA	LD	BC,0FADDH	;SIO canal A, registre de contrôle
C3FA	21C6AD	LD	HL,0ADC6H	;(h1)=> contenu Write-Reg. 5, Can. A
C3FD	1806	JR	0C405H	

***** SIO canal B retirer un caractère

C3FF	01DFFA	LD	BC,0FADFH	;SIO canal B, registre de contrôle
C402	21C7AD	LD	HL,0ADC7H	;(h1)=> Write-Reg. 5, Can. B
C405	ED78	IN	A,(C)	;lire Read-Reg. 0
C407	0F	RRCA		;caractère RX disponible?
C408	3812	JR	C,0C41CH	;=> recevoir un caractère
C40A	CD24C4	CALL	0C424H	;fixer bit DTR
C40D	CDC5C4	CALL	0C4C5H	;interroger clavier
C410	FE1A	CP	1AH	;entré Control Z comme fin?
C412	280C	JR	Z,0C420H	;=> annuler bit DTR, RET
C414	ED78	IN	A,(C)	;lire Read-Reg. 0
C416	0F	RRCA		;Caractère RX disponible?
C417	30F4	JR	NC,0C40DH	;=> pas encore disponible
C419	CD20C4	CALL	0C420H	;annuler bit DTR
C41C	0B	DEC	BC	;adresse de port registre de données
C41D	ED78	IN	A,(C)	;lire caractère reçu
C41F	C9	RET		

```
***** annuler bit DTR, autoriser réception
C420 1E00 LD E,00H ;annuler bit 7, indifférent
C422 1802 JR OC426H
```

```
***** mettre bit DTR, interdire réception
C424 1E80 LD E,80H ;mettre bit 7
C426 F3 DI
C427 F5 PUSH AF
C428 3E05 LD A,05H ;Write-Reg. 5
C42A ED79 OUT (C),A ;appeler
C42C 7E LD A,(HL) ;(hl)=> contenu de WR-Reg 5
C42D E67F AND 7FH ;isoler bit 7
C42F B3 OR E ;suivant appel Bit 7 mis/annulé
C430 ED79 OUT (C),A ;écrire dans Write-Reg. 5
C432 F1 POP AF
C433 FB EI
C434 C9 RET
```

```
***** teste, si buffer TX canal A vide
C435 01DDFA LD BC,0FADDH ;SIO canal A, registre de contrôle
C438 1803 JR OC43DH
```

```
***** teste, si buffer TX canal B vide
C43A 01DFFA LD BC,0FADFH ;SIO canal B, registre de contrôle
C43D ED78 IN A,(C) ;lire Read-Reg 0
C43F E604 AND 04H ;isoler TX-Empty-Bit
C441 C8 RET ;=> Buffer n'est pas vide
C442 37 SCF ;marque buffer vide
C443 9F SBC A,A
C444 C9 RET
```

```
***** envoyer un caractère à travers canal A
C445 79 LD A,C ;caractère à sortir dans accu
C446 01DDFA LD BC,0FADDH ;SIO canal A, registre de contrôle
C449 1804 JR OC44FH
```

```
***** envoyer un caractère à travers canal B
C44B 79 LD A,C ;caractère à sortir dans accu
C44C 01DFFA LD BC,0FADFH ;SIO canal B, registre de contrôle
C44F F5 PUSH AF ;sauver caractère
C450 CDD3C4 CALL OC4D3H ;interroger clavier
C453 CD3DC4 CALL OC43DH ;buffer d'envoi vide?
```

```

C456 30F8    JR    NC,OC450H    ;=> pas encore vide
C458 F1      POP   AF          ;caractère à nouveau dans accu
C459 0B      DEC   BC          ;adresse de port registre de données
C45A ED79    OUT   (C),A       ;écrire caractère dans SIO
C45C C9      RET

```

***** déterminer READER Status à travers octet I/O

```

C45D 21B3C4  LD    HL,OC4B3H    ;table READER-Status
C460 1808    JR    OC46AH

```

***** READER-Input à travers octet I/O

```

C462 21BCC4  LD    HL,OC4BCH    ;table READER-Input
C465 1803    JR    OC46AH

```

***** PRINTER-OUTPUT à travers octet I/O

```

C467 21A1C4  LD    HL,OC4A1H    ;table PRINTER-Output

```

***** déterminer I/O-Device avec octet I/O, (hl)=> table d'affectation

```

C46A 46      LD    B,(HL)       ;nombre boucle pour les 4 Devices
C46B 23      INC   HL          ;(hl)=> première affectation
C46C 3A0300  LD    A,(0003H)    ;octet I/O, habituellement &81
C46F 07      RLCA
C470 10FD    DJNZ  OC46FH       ;(b) fois octet I/O vers la gauche
C472 E606    AND   06H          ;isoler bits significatifs
C474 1600    LD    D,00H
C476 5F      LD    E,A          ;donne décalage dns table affectation
C477 19      ADD   HL,DE        ;additionner à start
C478 5E      LD    E,(HL)      ;Adresse de routine I/O dans de
C479 23      INC   HL
C47A 56      LD    D,(HL)
C47B EB      EX   DE,HL
C47C E9      JP   (HL)        ;saut indirect à routine I/O

```

***** CONSOLE STATUS

```

C47D 01      DEFB  01H
C47E A7BE    DEFW  0BEA7H      ;JP OC3D8H,Car.SIO Can. A disponible?
C480 13C3    DEFW  0C313H      ;Caractère du clavier disponible?
C482 5DC4    DEFW  0C45DH      ;READER Status à travers octet I/O
C484 B3BE    DEFW  0BEB3H      ;JP OC3E3H,Car.SIO Can. B disponible?

```

***** CONSOLE INPUT

```

C486 01      DEFB  01H

```

C487	AABE	DEFW	OBEEAH	;JP 0C3F7H,retirer car. de SIO Can. A
C489	26C3	DEFW	0C326H	;retirer caractère du clavier
C48B	62C4	DEFW	0C462H	;lire car. READER à travers octet I/O
C48D	B6BE	DEFW	0BEB6H	;JP 0C3FFH,retirer car. de SIO Can. B

***** CONSOLE OUTPUT

C48F	01	DEFB	01H	
C490	80BE	DEFW	0BEB0H	;JP 0C445H,envoyer car. par SIO Can.A
C492	5BC3	DEFW	0C35BH	;sortir caractère sur l'écran
C494	67C4	DEFW	0C467H	;PRINTER OUTPUT à travers octet I/O
C496	BCBE	DEFW	0BEBCH	;JP 0C44BH,envoyer car. par SIO Can.B

***** PRINTER STATUS

C498	03	DEFB	03H	
C499	ADBE	DEFW	0BEADH	;JP 0C435, buffer envoi can. A vide?
C49B	58C3	DEFW	0C358H	;non complété
C49D	79C3	DEFW	0C379H	;teste Centronics Busy
C49F	B9BE	DEFW	0BEB9H	;JP 0C43A, buffer envoi can. B vide?

***** PRINTER OUTPUT

C4A1	03	DEFB	03H	
C4A2	80BE	DEFW	0BEB0H	;JP 0C445H,envoyer car. par SIO Can.A
C4A4	5BC3	DEFW	0C35BH	;sortir caractère sur l'écran
C4A6	7FC3	DEFW	0C37FH	;sort caractère sur port Centronics
C4A8	BCBE	DEFW	0BEBCH	;JP 0C44BH,envoyer car. par SIO Can.B

***** PUNCHER

C4AA	05	DEFB	05H	
C4AB	80BE	DEFW	0BEB0H	;JP 0C445H,envoyer car. par SIO Can.A
C4AD	5AC3	DEFW	0C35AH	;non complété, RET
C4AF	BCBE	DEFW	0BEBCH	;JP 0C44BH,envoyer car. par SIO Can.B
C4B1	5BC3	DEFW	0C35BH	;sortir caractère sur l'écran

***** READER Status

C4B3	07	DEFB	07H	
C4B4	A7BE	DEFW	0BEA7H	;JP 0C3D8H, Car. SIO Can. A dispon.?
C4B6	58C3	DEFW	0C358H	;non complété
C4B8	B3BE	DEFW	0BEB3H	;JP 0C3E3H, Car. SIO Can. B? dispon.?
C4BA	13C3	DEFW	0C313H	;teste, si car. du clavier présent

***** READER lire caractère

C4BC	07	DEFB	07H	
------	----	------	-----	--

```

C4BD AABE DEFW OBEAAH ;JP 0C3F7H, retire car. de SIO can.A
C4BF 55C3 DEFW 0C355H ;non complété, retire EOF
C4C1 B6BE DEFW 0BEB6H ;JP 0C3FFH, retire car. de SIO can.B
C4C3 26C3 DEFW 0C326H ;retire caractère du clavier

```

```

C4C5 CDD3C4 CALL 0C4D3H ;tester si CONTROL C enfoncé
C4C8 FE13 CP 13H ;ENTER ?
C4CA C0 RET NZ ;=> pas ENTER
C4CB E5 PUSH HL
C4CC C5 PUSH BC
C4CD CD26C3 CALL 0C326H ;retirer autre caractère du clavier
C4D0 C1 POP BC
C4D1 E1 POP HL
C4D2 C9 RET

```

***** tester, si CONTROL C est appuyé

```

C4D3 E5 PUSH HL
C4D4 D5 PUSH DE
C4D5 C5 PUSH BC
C4D6 CD13C3 CALL 0C313H ;tester Keyboard Status
C4D9 B7 OR A
C4DA 280F JR Z,0C4EBH ;=> pas de caractère disponible
C4DC CD26C3 CALL 0C326H ;retirer caractère du clavier
C4DF FE03 CP 03H ;CONTROL C?
C4E1 2008 JR NZ,0C4EBH ;=> pas Control C
C4E3 3E0D LD A,0DH ;message système 14 ..^C
C4E5 CDEBCA CALL 0CAEBH ;sortir
C4E8 C32BC2 JP 0C22BH ;Warm Boot

```

***** pas d'action, CONTROL C pas appuyé

```

C4EB C1 POP BC
C4EC D1 POP DE
C4ED E1 POP HL
C4EE C9 RET

```

***** pas utilisé

```

C4EF FF RST 38H

```

***** SELECT DRIVE

```

C4F0 79 LD A,C ;No lecteur dans accu
C4F1 FE02 CP 02H ;ne peut être que 0 ou 1

```

```

C4F3 210000 LD HL,0000H
C4F6 D0 RET NC ;No lecteur trop grand
C4F7 7B LD A,E ;No lecteur actuel dans accu
C4F8 1F RRA ;Bit 0 dans Carry
C4F9 380F JR C,0C50AH ;Saut, si lecteur 1 actif Jusqu'ici
C4FB 59 LD E,C ;lecteur voulu dans e
C4FC 3E18 LD A,18H
C4FE CD5CCA CALL OCA5CH ;charge val. bloc param.disc 18h dns
accu
C501 B7 OR A ;si différent 0
C502 2006 JR NZ,0C50AH ;alors saut
C504 E5 PUSH HL
C505 CD6CC5 CALL OC56CH ;sinon déterminer format disque
C508 E1 POP HL
C509 D0 RET NC
C50A 79 LD A,C ;numéro lecteur dans accu
C50B 3253BE LD (0BE53H),A ;buffer HS/US
C50E 211002 LD HL,0210H ;décal. Disc Param. Header lecteur A
C511 B7 OR A ;si lecteur A utilisé, alors saut,
C512 2803 JR Z,0C517H
C514 212002 LD HL,0220H ;sinon décalage DPH pour lecteur B
C517 C39FCA JP OCA9FH ;hl=hl+iy, hl => début table pointeur

```

***** entrer adresse buffer enregistrement

```

C51A ED4360BE LD (0BE60H),BC ;(bc):= buffer enregistrement
C51E C9 RET

```

***** chercher piste 0

```

C51F CD6FC8 CALL OC86FH
C522 0E00 LD C,00H
C524 79 LD A,C
C525 3254BE LD (0BE54H),A ;(Buffer pour numéro de piste)
C528 C9 RET

```

***** envoyer numéro enregistrement au controller

```

C529 79 LD A,C
C52A 3255BE LD (0BE55H),A ;(Buffer pour numéro enregistrement)
C52D C9 RET

```

***** Write Record (écrire enregistrement)

```

C52E C5 PUSH BC
C52F 79 LD A,C

```

```

C530 FE02 CP 02H
C532 CCEBC7 CALL Z,0C7EBH ;lecteur, piste, enr. de be53h dns
;be5ah
C535 CD00C8 CALL 0C800H ;teste, si Drv, Trk & Rec dns be53h =
;be5ah
C538 DC1BC8 CALL C,0C81BH ;=> identiques
C53B CD32C8 CALL 0C832H ;déterminer secteur avec numéro enr.
C53E C1 POP BC
C53F D0 RET NC
C540 CDB6C8 CALL 0C8B6H ;transfère enreg. dans buffer secteur
C543 0D DEC C ;nombre enregistrements
C544 37 SCF
C545 CC6FC8 CALL Z,0C86FH ;ajouter décal.secteur,écrire secteur
C548 D0 RET NC ;=> erreur
C549 3E00 LD A,00H
C54B C9 RET

```

***** Read Record

```

C54C AF XOR A ;vider accu et
C54D 3259BE LD (0BE59H),A ;entrer dans Blockmask+1
C550 CD32C8 CALL 0C832H ;déterminer secteur avec No enreg.
C553 CDC7C8 CALL 0C8C7H ;transfère enreg. dans buffer enreg.
C556 D0 RET NC
C557 3E00 LD A,00H
C559 C9 RET

```

***** traduire numéro enregistrement

```

C55A 60 LD H,B ;transfère seulement bc dans hl
C55B 69 LD L,C
C55C C9 RET

```

***** lire ID secteur, interroger erreurs éventuelles

```

C55D 017EFB LD BC,0FB7EH ;Status reg. FDC
C560 3E4A LD A,4AH ;lire code ID secteur
C562 CD5CC9 CALL 0C95CH ;sortir accu sur FDC
C565 7B LD A,E ;Unit Select/Head Select
C566 CD5CC9 CALL 0C95CH ;sortir accu sur FDC
C569 C3F9C8 JP 0C8F9H ;phase résultat FDC, Drive READY?

```

***** déterminer format disquette d'après ID secteur

```

C56C CD76C9 CALL 0C976H ;Moteur en marche
C56F 3E16 LD A,16H

```

```

C571 CD5CCA CALL OCA5CH ;charger valeur bloc paramètres
;disque 16h dans accu
C574 57 LD D,A ;c'est le numéro de piste actuel
C575 0E10 LD C,10H ;nombre de tentatives de lecture
C577 215DC5 LD HL,0C55DH ;Adresse Routine 'lire ID secteur'
C57A CDFFC6 CALL OC6FFH ;chercher piste dans d
C57D D0 RET NC ;NC = erreur
C57E 3A51BE LD A,(0BE51H) ;No secteur de FDC dns phase résultat

```

***** ^83h déterminer formatage disque

```

C581 F5 PUSH AF ;contient numéro secteur lu par FDC
C582 AF XOR A ;vider accu
C583 CD63CA CALL OCA63H ;début bloc param. disque dans hl
C586 E5 PUSH HL
C587 EB EX DE,HL
C588 2143CA LD HL,0CA43H ;bloc param.disc stndrd (DPB) dns Rom
C58B 011600 LD BC,0016H ;22 octets
C58E EDB0 LDIR ;dans bloc param. disque actuel
C590 E1 POP HL ;début table
C591 F1 POP AF ;numéro de secteur
C592 E6C0 AND OCOH ;annuler bits 0 à 5
C594 FE40 CP 40H ;bit 6 mis?
C596 37 SCF
C597 C8 RET Z ;alors utiliser table format standard
C598 11CAC5 LD DE,0C5CAH ;début format données DPB, Tab.2
C59B FE00 CP OCOH ;Bit 6 et 7 mis?
C59D 2803 JR Z,0C5A2H ;si oui, utiliser format de données
C59F 11C0C5 LD DE,0C5COH ;début DBP format IBM, Tab.1
C5A2 1A LD A,(DE) ;transférer les deux 1ères valeurs
C5A3 13 INC DE ;dans bloc param. disc
C5A4 77 LD (HL),A
C5A5 23 INC HL
C5A6 1A LD A,(DE)
C5A7 13 INC DE
C5A8 77 LD (HL),A
C5A9 010400 LD BC,0004H ;
C5AC 09 ADD HL,BC ;hl pointe sur bloc param. disc +5
C5AD 1A LD A,(DE) ;nombre blocs/disque
C5AE 13 INC DE ;transférer deux octets suivants
C5AF 77 LD (HL),A ;dans bloc param. disque
C5B0 23 INC HL
C5B1 1A LD A,(DE)

```

C5B2	13	INC	DE	
C5B3	77	LD	(HL), A	
C5B4	010700	LD	BC,0007H	
C5B7	09	ADD	HL,BC	;h1 pointe sur bloc param. disque +13
C5B8	EB	EX	DE,HL	
C5B9	010600	LD	BC,0006H	;transférer les 6 octets restants
C5BC	EDB0	LDIR		;dans bloc paramètres disque

C5BE 37 SCF
 C5BF C9 RET

***** valeurs table pour format IBM

C5C0	2000	DEFW	0020	;nombre enregist./piste, SPT
C5C2	9B00	DEFW	009B	;nombre blocs/disque, DSM
C5C4	0100	DEFW	0001	;nombre pistes pour système d'exploitation, OFF
C5C6	01	DEFB	01	;décalage secteur
C5C7	08	DEFB	08	;secteurs/piste
C5C8	2A	DEFB	2A	;longueur GAP 3 read/write
C5C9	50	DEFB	50	;longueur GAP 3 formater

***** valeurs table pour format disque de données

C5CA	2400	DEFW	0024	;Nombre enreg./piste, SPT
C5CC	B300	DEFW	00B3	;Nombre blocs/disque, DSM
C5CE	0000	DEFW	0000	;Nombre pour système d'exploitation, OFF
C5D0	C1	DEFB	C1	;décalage secteur
C5D1	09	DEFB	09	;secteurs/piste
C5D2	2A	DEFB	2A	;longueur GAP 3 read/write
C5D3	52	DEFB	52	;longueur GAP 3 formater

***** table (7 octets) est copiée dans be44...

C5D4	3200	DEFW	0032	;délai plein régime moteur disque
C5D6	FA00	DEFW	00FA	;ticker délai pour moteur lecteur
C5D8	AF	DEFB	AF	;
C5D9	0FOC	DEFW	0C0F	;valeurs pour longue boucle délai

***** Table (2 octets) nécessaire en &82

C5DB	01	DEFB	01	;Head Unload Time pour FDC = 32 ms
C5DC	03	DEFB	03	;Head Load Time pour FDC = 16 ms

***** initialise DPHs, DPBs, FDC et Event

C5DD	1140BE	LD	DE,0BE40H	;Adresse Ram pour routines controller
C5E0	013D00	LD	BC,003DH	;Nombre d'octets
C5E3	CDAFCA	CALL	OCAAFH	;efface (de) à (de+bc)
C5E6	CD4FC9	CALL	0C9F4H	;initialise bloc paramètres disque/Header
C5E9	CDE8C9	CALL	0C9E8H	;arrêter moteur lecteur
C5EC	21D4C5	LD	HL,0C5D4H	;table paramètres FDC
C5EF	CD0DC6	CALL	0C60DH	;initialiser paramètres lecteur FDC
C5F2	CD12B9	CALL	0B912H	;KL ASK CURR SELECTION

```

C5F5 4F      LD      C,A      ;sélection Rom pour routine Event
C5F6 0680    LD      B,80H    ;classe Event asynchrone
C5F8 216DBE  LD      HL,OBE6DH ;bloc Event
C5FB 11D6C9  LD      DE,OC9D6H ;Adresse de la routine Event
C5FE CDEFBC  CALL   OBCEFH    ;KL INIT EVENT
C601 3E10    LD      A,10H

```

***** 189 fixe nombre tentatives lecture, nombre dans accu

```

C603 E5      PUSH   HL
C604 2A66BE  LD      HL,(OBE66H) ;Nombre tentatives lecture
C607 3266BE  LD      (OBE66H),A
C60A 7D      LD      A,L
C60B E1      POP    HL
C60C C9      RET

```

***** 182 spécifier données lecteur

```

C60D 1144BE  LD      DE,OBE44H ;FDC-Ram +4
C610 010700  LD      BC,0007H
C613 EDB0    LDIR
C615 017EFB  LD      BC,0FB7EH ;registre d'état FDC
C618 3E03    LD      A,03H    ;code opération Specify Drive Param.
C61A CD5CC9  CALL   OC95CH    ;envoyer au FDC
C61D 3A4ABE  LD      A,(OBE4AH) ;délai d'attente en millisec. (12)
C620 3D      DEC    A
C621 07      RLCA
C622 07      RLCA
C623 07      RLCA
C624 2F      CPL
C625 E6F0    AND    OF0H      ;donne A0h = 12 ms Step Rate
C627 B6      OR     (HL)      ;Head Unload-Time dans les bits 0 à 3
C628 CD5CC9  CALL   OC95CH    ;envoyer au FDC
C62B 23      INC    HL
C62C 7E      LD      A,(HL)   ;Head Load Time
C62D C35CC9  JP     OC95CH    ;Envoyer au FDC

```

***** ^88 déterminer état lecteur

```

C630 CD38C6  CALL   OC638H    ;Routine déterminer état lecteur
C633 D0      RET    NC      ;=> erreur apparue
C634 3A4CBE  LD      A,(OBE4CH) ;charger FDC-Status 0 dans accu
C637 C9      RET

```

```

***** Routine déterminer état lecteur
C638 CD76C9 CALL OC976H ;Moteur marche, ajouter ticker pour
        ;délai
C63B F5 PUSH AF ;Accu contient No lecteur
C63C CD47C9 CALL OC947H ;Sense Interrupt Status FDC
C63F 017EFB LD BC,0FB7EH ;registre d'état FDC
C642 3E04 LD A,04H ;code opération Sense Drive Status
C644 CD5CC9 CALL OC95CH ;envoyer accu au FDC
C647 F1 POP AF ;No lecteur
C648 CD5CC9 CALL OC95CH ;envoyer accu au FDC
C64B C31CC9 JP OC91CH ;lire phase résultat FDC

***** ^85 écrire secteur e=Drv, d=Trk, c=Sec, hl=buffer I/O
C64E 3E45 LD A,45H ;code d'opération écrire secteur
C650 1802 JR OC654H

***** ^86 formater piste
C652 3E4D LD A,4DH ;code d'opération formater piste
C654 CD76C9 CALL OC976H ;Moteur marche, ajouter ticker pour
        ;délai
C657 0611 LD B,11H ;Nombre tentatives
C659 CD6DC6 CALL OC66DH ;Read/Write/Format cont'd
C65C 3A48BE LD A,(OBE48H)
C65F 3D DEC A
C660 03 INC BC
C661 03 INC BC
C662 03 INC BC
C663 20FA JR NZ,OC65FH
C665 C9 RET

***** ^84 lire secteur, e=Drv, d=Trk, c=Sec, hl=buffer I/O
C666 CD76C9 CALL OC976H ;Moteur marche, ajouter ticker pour
        ;délai
C669 3E66 LD A,66H ;code d'opération lire secteur
C66B 0610 LD B,10H

***** Read/Write/Format cont'd
C66D 2262BE LD (OBE62H),HL ;buffer I/O de 512 octets
C670 67 LD H,A ;code d'opération FDC
C671 69 LD L,C ;numéro secteur
C672 2274BE LD (OBE74H),HL ;ranger code opérat. et secteur voulu
C675 48 LD C,B ;Nombre des tentatives de lecture

```

```

C676 217CC6 LD HL,0C67CH ;programmer adresse FDC
C679 C3FFC6 JP 0C6FFH ;chercher piste dans d, 'Call (hl)'
```

```
***** programmer FDC pour action voulue
```

```

C67C 2A74BE LD HL,(0BE74H) ;(code opér. et secteur voulu)
C67F 017EFB LD BC,0FB7EH ;registre d'état FDC
C682 7C LD A,H ;code d'opération FDC
C683 CD5CC9 CALL 0C95CH ;envoyer au FDC
C686 7B LD A,E ;Head Sel./Unit Sel., donc No lecteur
C687 CD5CC9 CALL 0C95CH ;envoyer au FDC
C68A 7C LD A,H ;code d'opération sorti dans accu
C68B FE4D CP 4DH ;formater piste?
C68D 2016 JR NZ,0C6A5H ;saut si lecture/écriture secteur
C68F 3E14 LD A,14H
C691 CD59C9 CALL 0C959H ;octets/secteur de bloc param.disc au
FDC
C694 3E10 LD A,10H
C696 CD59C9 CALL 0C959H ;secteurs/piste de bloc param.disc au
FDC
C699 3E12 LD A,12H
C69B CD59C9 CALL 0C959H ;longueur GAP3 de bloc param. disc au
FDC
C69E 3E13 LD A,13H
C6A0 CD5CCA CALL 0CA5CH ;octet remplissage, valeur bloc
param. lecteur 13h
C6A3 181C JR 0C6C1H ;Read/Write/Format Phase Execution
```

```
***** entrée lecture/écriture d'un secteur
```

```

C6A5 7A LD A,D ;numéro piste
C6A6 CD5CC9 CALL 0C95CH ;envoyer accu au FDC
C6A9 AF XOR A ;No tête (pour lecteur double-tête)
C6AA CD5CC9 CALL 0C95CH ;Envoyer accu au FDC
C6AD 7D LD A,L ;Numéro secteur
C6AE CD5CC9 CALL 0C95CH ;Envoyer accu au FDC
C6B1 3E14 LD A,14H ;Octets/Secteur
C6B3 CD59C9 CALL 0C959H ;tiré de bloc param. disque au FDC
C6B6 7D LD A,L ;numéro secteur comme dernier secteur
C6B7 CD5CC9 CALL 0C95CH ;Envoyer accu au FDC
C6BA 3E11 LD A,11H ;Longueur GAP3 pour Read/Write
C6BC CD59C9 CALL 0C959H ;tiré de bloc param. disque au FDC
C6BF 3EFF LD A,0FFH ;DTL, doit être ffh
```

***** Read/Write/Format Phase Execution

```

C6C1 CDD1C6 CALL 0C6D1H ;Secteur I/O de 512 octets
C6C4 FB EI
C6C5 CD07C9 CALL 0C907H ;lire état FDC, Drive Ready Write
C6C8 D8 RET C ;Prot?
C6C9 C0 RET NZ
C6CA 3A4DBE LD A,(0BE4DH) ;Statusreg.1 FDC
C6CD 87 ADD A,A
C6CE D8 RET C ;=> Carry est OK
C6CF AF XOR A
C6D0 C9 RET

```

***** Secteur Read/Write, 512 Octets

```

C6D1 F3 DI
C6D2 CD5CC9 CALL 0C95CH ;Envoyer accu au FDC
C6D5 7C LD A,H
C6D6 2A62BE LD HL,(0BE62H) ;buffer I/O de 512 octets
C6D9 FE66 CP 66H ;Code d'opération lire secteur?
C6DB 2018 JR NZ,0C6F5H ;si non, à la boucle d'écriture
C6DD 1806 JR 0C6E5H ;à la boucle de lecture

```

***** boucle de lecture, lire données jusque FDC annonce fin du secteur

```

C6DF 0C INC C ;(bc) sur reg. données FDC
C6E0 ED78 IN A,(C) ;lire octet de données
C6E2 77 LD (HL),A ;sauver dans buffer (hl)
C6E3 0D DEC C ;(bc) sur registre d'état FDC
C6E4 23 INC HL ;augmenter pointeur de buffer
C6E5 ED78 IN A,(C) ;retirer octet d'état
C6E7 F2E5C6 JP P,0C6E5H ;attendre octet message Ready
C6EA E620 AND 20H ;fin exécution, commencer résultat?
C6EC 20F1 JR NZ,0C6DFH ;retirer prochain octet
C6EE C9 RET

```

***** boucle d'écriture, écrire données jusque FDC annonce fin

```

C6EF 0C INC C ;(bc) sur registre de données FDC
C6F0 7E LD A,(HL) ;retirer octet du buffer
C6F1 ED79 OUT (C),A ;et écrire sur disque
C6F3 0D DEC C ;(bc) sur registre d'état FDC
C6F4 23 INC HL ;augmenter pointeur de buffer
C6F5 ED78 IN A,(C) ;aller chercher octet d'état
C6F7 F2F5C6 JP P,0C6F5H ;prochain octet réclamé?
C6FA E620 AND 20H ;fin exécution, commencer résultat?

```

```

C6FC 20F1    JR      NZ,0C6EFH    ;écrire prochain octet
C6FE C9      RET

***** cherche la piste indiquée dans d
C6FF 3A66BE  LD      A,(0BE66H)  ;Nombre de tentatives de lecture
C702 47      LD      B,A
C703 CD2BC7  CALL   0C72BH      ;chercher piste
C706 D8      RET      C          ;=> trouvé piste
C707 2819    JR      Z,0C722H   ;=> 10 échecs, alors READ FAIL
C709 78      LD      A,B          ;nombre tentatives restant
C70A E604    AND    04H
C70C 2809    JR      Z,0C717H   ;mettre flag recalibrate
C70E D5      PUSH   DE          ;piste voulue
C70F 1627    LD      D,27H      ;piste 39
C711 CD66C7  CALL   0C766H      ;chercher piste
C714 D1      POP    DE          ;piste voulue
C715 18EC    JR      0C703H     ;nouvelle tentat. pour trouver piste

***** fixer flag recalibrate sur recalibrate
C717 E5      PUSH   HL
C718 3E17    LD      A,17H      ;Octet 17h dans paramètre disc actuel
C71A CD63CA  CALL   0CA63H      ;déterminer bloc, fixer flag
C71D 3600    LD      (HL),00H   ;recalibrate sur recalibrate
C71F E1      POP    HL
C720 18E1    JR      0C703H

***** sortir READ FAIL lors de recherche de piste
C722 79      LD      A,C
C723 C5      PUSH   BC
C724 CD7ACA  CALL   0CA7AH      ;lecteur dans c, sortir message, CIR
C727 C1      POP    BC
C728 20D5    JR      NZ,0C6FFH  ;chercher piste dans d, call (hl)
C72A C9      RET

*****
C72B CD54C7  CALL   0C754H      ;chercher piste dans d, CALL (HL)
C72E D8      RET      C
C72F C8      RET      Z
C730 CD47C9  CALL   0C947H      ;Sense Interrupt Status FDC
C733 CD54C7  CALL   0C754H      ;chercher piste dans d, CALL (HL)
C736 D8      RET      C
C737 C8      RET      Z

```

C738	7A	LD	A,D	; numéro de piste
C739	FE27	CP	27H	; 40 pistes
C73B	05	DEC	B	
C73C	300A	JR	NC,OC748H	
C73E	04	INC	B	
C73F	14	INC	D	
C740	CD66C7	CALL	OC766H	; chercher piste dans d
C743	15	DEC	D	
C744	CD54C7	CALL	OC754H	; chercher piste dans d, CALL (HL)
C747	D8	RET	C	
C748	C8	RET	Z	
C749	7A	LD	A,D	; Numéro de piste
C74A	B7	OR	A	; <>0?
C74B	2002	JR	NZ,OC74FH	
C74D	05	DEC	B	
C74E	C9	RET		

C74F	15	DEC	D	
C750	CD66C7	CALL	OC766H	; Chercher piste dans d
C753	14	INC	D	
C754	CD66C7	CALL	OC766H	; Chercher piste dans d
C757	E5	PUSH	HL	
C758	C5	PUSH	BC	
C759	CD1E00	CALL	001EH	; CALL (HL)
C75C	C1	POP	BC	
C75D	E1	POP	HL	
C75E	D8	RET	C	
C75F	20F3	JR	NZ,OC754H	; Chercher piste dans d, CALL (HL)
C761	05	DEC	B	
C762	C9	RET		

***** ^87 chercher piste dans registre d

C763	CD76C9	CALL	OC976H	; Moteur en marche, ajouter ticker pour délai
C766	E5	PUSH	HL	
C767	D5	PUSH	DE	
C768	C5	PUSH	BC	
C769	3A66BE	LD	A,(OBE66H)	; Nombre de tentatives de lecture
C76C	47	LD	B,A	
C76D	3E17	LD	A,17H	; Octet 17h, flag recalibrate
C76F	CD63CA	CALL	OCA63H	; du bloc param. disc actuel

C772	7E	LD	A, (HL)	; dans accu
C773	B7	OR	A	
C774	201F	JR	NZ, OC795H	; => pas de recalibrate
C776	C5	PUSH	BC	; b:= Nombre tentatives de lecture
C777	017EFB	LD	BC, OFB7EH	; registre d'état FDC
C77A	3E07	LD	A, 07H	; Recalibrate piste 0
C77C	CD5CC9	CALL	OC95CH	; Envoyer accu au FDC
C77F	7B	LD	A, E	; Head Select/Unit Select
C780	CD5CC9	CALL	OC95CH	; Envoyer accu au FDC
C783	3E28	LD	A, 28H	; attendre 40 fois 12 millisecondes,
C785	CDC7C7	CALL	OC7C7H	; puis lire FDC Interrupt Status
C788	302A	JR	NC, OC7B4H	
C78A	3E16	LD	A, 16H	; Octet 16h, DPB actuel
C78C	CD63CA	CALL	OCA63H	; c'est le numéro de piste actuel
C78F	3600	LD	(HL), 00H	; effacer
C791	23	INC	HL	; Octet 17 dans bloc param. disc
C792	36FF	LD	(HL), OFFH	; sur -1
C794	C1	POP	BC	; b:= Nombre tentatives de lecture
C795	2B	DEC	HL	
C796	7E	LD	A, (HL)	; numéro de piste atteint
C797	92	SUB	D	; comparer avec piste voulue
C798	2828	JR	Z, OC7C2H	; => position atteinte
C79A	C5	PUSH	BC	; b:= Nombre tentatives de lecture
C79B	017EFB	LD	BC, OFB7EH	; Registre d'états FDC
C79E	3E0F	LD	A, 0FH	; Code d'opération chercher piste
C7A0	CD5CC9	CALL	OC95CH	; Envoyer accu au FDC
C7A3	7B	LD	A, E	; Head Select/Unit Select
C7A4	CD5CC9	CALL	OC95CH	; Envoyer accu au FDC
C7A7	7A	LD	A, D	; Numéro de piste voulu
C7A8	CD5CC9	CALL	OC95CH	; Envoyer accu au FDC
C7AB	96	SUB	(HL)	; ôter numéro de piste atteinte
C7AC	3002	JR	NC, OC7B0H	; Position atteinte
C7AE	7E	LD	A, (HL)	
C7AF	92	SUB	D	
C7B0	72	LD	(HL), D	
C7B1	CDC7C7	CALL	OC7C7H	; attendre, puis lire FDC Inter. Stat.
C7B4	C1	POP	BC	
C7B5	380B	JR	C, OC7C2H	; tout OK, piste trouvée
C7B7	20BD	JR	NZ, OC776H	; nouvelle tentative, éventuellement avec Recalibrate
C7B9	05	DEC	B	; compteur tentatives écoulé?
C7BA	CAADC9	JP	Z, OC9ADH	; alors traitement erreur

C7BD	CD47C9	CALL	0C947H	;Sense Interrupt Status FDC
C7C0	18B4	JR	0C776H	;nouvelle tentative, éventuellement avec recalibraté

***** piste a été trouvée

C7C2	C1	POP	BC	
C7C3	D1	POP	DE	
C7C4	E1	POP	HL	
C7C5	37	SCF		;marque que tout est OK
C7C6	C9	RET		

***** attend (Accu * 12)+ 16 ms, lit Int.Status FDC

C7C7	F5	PUSH	AF	
C7C8	3A4ABE	LD	A,(0BE4AH)	
C7CB	CDE0C7	CALL	0C7E0H	;Boucle de tempor.
C7CE	F1	POP	AF	
C7CF	3D	DEC	A	
C7D0	20F5	JR	NZ,0C7C7H	;Boucle de tempor. finie?
C7D2	3A49BE	LD	A,(0BE49H)	
C7D5	CDE0C7	CALL	0C7E0H	;Boucle de tempor.
C7D8	3E08	LD	A,08H	;Code d'opér. Sense Interrupt Status
C7DA	CD5CC9	CALL	0C95CH	;Envoyer accu au FDC
C7DD	C3F9C8	JP	0C8F9H	;lire Int.Status FDC, Drive READY?

***** attend accu*1 milliseconde

C7E0	F5	PUSH	AF	;Accu est compteur de boucle
C7E1	3EF6	LD	A,0F6H	;valeur de délai
C7E3	3D	DEC	A	;compte à rebours accu jusqu'à 0
C7E4	20FD	JR	NZ,0C7E3H	;environ 1 milliseconde
C7E6	F1	POP	AF	;diminuer compteur de boucle
C7E7	3D	DEC	A	
C7E8	20F6	JR	NZ,0C7E0H	;éventuellement nouvelle boucle
C7EA	C9	RET		

C7EB	2153BE	LD	HL,0BE53H	;buffer HS/US
C7EE	5E	LD	E,(HL)	;numéro lecteur dans e
C7EF	3E03	LD	A,03H	;valeur bloc param.disc 03h, masque bloc
C7F1	CD5CCA	CALL	OCA5CH	;charger dans accu
C7F4	3C	INC	A	;augmenter bloc masque
C7F5	1159BE	LD	DE,0BE59H	

```

C7F8 12      LD      (DE),A      ;et ranger
C7F9 13      INC     DE      ;transférer lecteur, piste et numéro
C7FA 010300  LD      BC,0003H     ;enregistrement de be53h en be5ah
C7FD EDB0     LDIR
C7FF C9      RET

```

```

C800 1159BE  LD      DE,0BE59H
C803 1A      LD      A,(DE)
C804 B7      OR      A
C805 C8      RET     Z
C806 13      INC     DE
C807 2153BE  LD      HL,0BE53H    ;buffer HS/US
C80A 0603    LD      B,03H        ;3 octets, lecteur, piste et secteur
C80C 1A      LD      A,(DE)      ;(hl) = (de)?
C80D AE      XOR     (HL)
C80E 2006    JR      NZ,0C816H ;=> différent, erreur
C810 13      INC     DE
C811 23      INC     HL
C812 10F8    DJNZ   0C80CH       ;prochain Octet
C814 37      SCF
C815 C9      RET     ;marque OK

```

```

C816 AF      XOR     A
C817 3259BE  LD      (0BE59H),A
C81A C9      RET

```

***** encore place pour cet enregistrement? sinon piste suivante?

```

C81B F5      PUSH   AF
C81C 2159BE  LD      HL,0BE59H
C81F 35      DEC     (HL)
C820 23      INC     HL
C821 5E      LD      E,(HL)      ;No lecteur dans e
C822 23      INC     HL
C823 23      INC     HL          ;No enregistrement dans la piste
C824 34      INC     (HL)      ;augmenter numéro enregistrement
C825 AF      XOR     A          ;octet faible enregistrements/piste
C826 CD5CCA  CALL   0CA5CH       ;de bloc param.disc dans accu
C829 BE      CP      (HL)      ;numéro enregistrement maxi atteint?
C82A 2004    JR      NZ,0C830H   ;=> pas encore atteint
C82C 3600    LD      (HL),00H    ;fixer enregist. dans la piste sur 0

```

C82E	2B	DEC	HL	;hl = be5b, numéro de piste
C82F	34	INC	(HL)	;augmenter numéro de piste
C830	F1	POP	AF	
C831	C9	RET		

C832	F5	PUSH	AF	
C833	CD54C8	CALL	OC854H	
C836	3819	JR	C,OC851H	
C838	CD6FC8	CALL	OC86FH	
C83B	C1	POP	BC	;réparer pile pour cas d'erreur
C83C	D0	RET	NC	;=> erreur
C83D	C5	PUSH	BC	;pas erreur, bc à nouveau sur la pile
C83E	CD80C8	CALL	OC880H	;teste si fin secteur
C841	F1	POP	AF	
C842	3806	JR	C,OC84AH	;=> enreg. déjà dans buffer secteur
C844	CDA2C8	CALL	OC8A2H	;No secteur dans c,buffer sect.dns hl
C847	CD66C6	CALL	OC666H	;lire secteur
C84A	F5	PUSH	AF	;traiter erreur éventuelle
C84B	9F	SBC	A,A	;ffh =pas d'erreur en lecture secteur
C84C	325EBE	LD	(OBE5EH),A	
C84F	F1	POP	AF	
C850	C9	RET		

C851	F1	POP	AF	
C852	37	SCF		
C853	C9	RET		

C854	3A5EBE	LD	A,(OBE5EH)	;lire flag OK secteur
C857	B7	OR	A	
C858	C8	RET	Z	
C859	0153BE	LD	BC,OBE53H	;buffer HS/US
C85C	2156BE	LD	HL,OBE56H	
C85F	5E	LD	E,(HL)	;No lecteur dans e
C860	0A	LD	A,(BC)	;charger ancien No lecteur dans accu
C861	AE	XOR	(HL)	;identiques?
C862	C0	RET	NZ	;si non, alors RET
C863	03	INC	BC	;ancien numéro de piste
C864	23	INC	HL	;nouveau numéro de piste
C865	0A	LD	A,(BC)	

```

C866 AE      XOR      (HL)      ;identiques?
C867 CO      RET      NZ          ;si non, alors retour
C868 CD92C8  CALL     OC892H      ;dépassement lors d'écriture enreg.
C86B AE      XOR      (HL)
C86C CO      RET      NZ          ;si dépassement, alors retour
C86D 37      SCF
C86E C9      RET

```

```

C86F 215EBE  LD      HL,OBE5EH ;annuler flag OK lire secteur
C872 3600    LD      (HL),00H
C874 2B      DEC     HL
C875 7E      LD      A,(HL)    ;(hl)=> flag écrire secteur
C876 B7      OR      A
C877 37      SCF
C878 C8      RET      Z          ;=> Flag à 0, ne pas écrire
C879 34      INC     (HL)
C87A CDA2C8  CALL     OC8A2H      ;calculer No secteur effectif
C87D C34EC6  JP      OC64EH      ;^85 écrire secteur

```

```

C880 2156BE  LD      HL,OBE56H
C883 0153BE  LD      BC,OBE53H ;buffer HS/US
C886 0A      LD      A,(BC)
C887 77      LD      (HL),A
C888 5F      LD      E,A          ;valeur Head Select/Unit Sel. dans e
C889 23      INC     HL
C88A 03      INC     BC
C88B 0A      LD      A,(BC)
C88C 77      LD      (HL),A
C88D CD92C8  CALL     OC892H      ;détermine No sect., teste si overflow
C890 77      LD      (HL),A
C891 C9      RET

```

***** détermine No secteur, teste si dépassement enregistrement

```

C892 03      INC     BC          ;(numéro enregistrement)
C893 23      INC     HL
C894 3E15    LD      A,15H
C896 CD5CCA  CALL     OCA5CH      ;charger nombre enregistrements par
                        secteur dans accu

```

```

C899 57 LD D,A
C89A 0A LD A,(BC) ;charger numéro enreg. dans accu
C89B CB3A SRL D
C89D D8 RET C
C89E CB3F SRL A
C8A0 18F9 JR OC89BH

```

***** calcule numéro secteur effectif

```

C8A2 ED5B56BE LD DE,(0BE56H) ;No lecteur et piste dans d et e
C8A6 3E0F LD A,0FH ;charger dns accu bloc param.disc 0fh
C8A8 CD5CCA CALL OCA5CH ;premier numéro secteur d'une piste
C8AB 2158BE LD HL,0BE58H ;(numéro secteur voulu 0-8)
C8AE 86 ADD A,(HL) ;donne No du secteur à lire
C8AF 4F LD C,A ;Numéro secteur dans c
C8B0 21B002 LD HL,02B0H ;déterminer adresse buffer secteur
C8B3 C39FCA JP OCA9FH ;hl=hl+iy

```

***** transférer enregistrement dans buffer secteur écriture

```

C8B6 E5 PUSH HL ;sauver tous les registres
C8B7 D5 PUSH DE
C8B8 C5 PUSH BC
C8B9 F5 PUSH AF
C8BA 3EFF LD A,0FFH ;écrire marque enregistrement
C8BC 325DBE LD (0BE5DH),A ;Read/Write flag secteur
C8BF CDD6C8 CALL OC8D6H ;alimenter bc, de et hl
C8C2 CD1BB9 CALL OB91BH ;KL LDIR,transférer enreg.dns secteur
C8C5 180A JR OC8D1H ;restaurer tous les registres

```

** transférer enregistrement de buffer secteur dans buffer enregistrement

```

C8C7 E5 PUSH HL ;sauver tous les registres
C8C8 D5 PUSH DE
C8C9 C5 PUSH BC
C8CA F5 PUSH AF
C8CB CDD6C8 CALL OC8D6H ;alimenter bc, de et hl
C8CE EB EX DE,HL
C8CF EDB0 LDIR ;de buffer enreg. dans buffer secteur
C8D1 F1 POP AF ;restaurer tous les registres
C8D2 C1 POP BC
C8D3 D1 POP DE
C8D4 E1 POP HL
C8D5 C9 RET

```

```

***** de := début enreg. dans buffer secteur
C8D6 2153BE LD HL,0BE53H ;buffer HS/US
C8D9 5E LD E,(HL) ;Head Select/Unit Select dans e
C8DA 3E15 LD A,15H ;charger dns accu valeur bloc
param.disc 15h

C8DC CD5CCA CALL OCA5CH ;nombre d'enregistrements par secteur
C8DF 3D DEC A
C8E0 23 INC HL
C8E1 23 INC HL
C8E2 A6 AND (HL) ;(numéro d'enregistrement)
C8E3 118000 LD DE,0080H ;longueur d'enregistrement 128 octets
C8E6 213002 LD HL,0230H ;décalage par rapport buffer enreg.
C8E9 3C INC A ;correction nécessaire
C8EA 19 ADD HL,DE ;calcule adresse du prochain enreg.
C8EB 3D DEC A ;dans buffer secteur
C8EC 20FC JR NZ,0C8EAH
C8EE EB EX DE,HL ;résultat dans hl
C8EF CD98CA CALL OCA98H ;de=de+iy, de => prochain enregistr.
C8F2 2A60BE LD HL,(0BE60H) ;adresse buffer enreg. dans hl
C8F5 018000 LD BC,0080H ;taille enreg. 128 octets dans bc
C8F8 C9 RET

```

```

***** lire registre d'état FDC, tester si DRIVE READY
C8F9 CD1CC9 CALL OC91CH ;lire phase résultat FDC
C8FC D8 RET C ;=> aucune erreur apparue
C8FD 3A4CBE LD A,(0BE4CH) ;registre d'état FDC 0
C900 E608 AND 08H ;Drive Ready?
C902 C8 RET Z ;=> Drive est READY
C903 3E13 LD A,13H ;message d'erreur 13, Disc is missing
C905 180D JR OC914H

```

```

***** lire registre d'état FDC, disquette protégée contre écriture
C907 CDF9C8 CALL OC8F9H ;phase résultat FDC, Drive READY?
C90A D8 RET C ;=> tout est OK
C90B C0 RET NZ
C90C 3A4DBE LD A,(0BE4DH) ;registre d'état FDC 1
C90F E602 AND 02H ;disquette protégée contr l'écriture?
C911 C8 RET Z ;=> n'est pas protégé
C912 3E12 LD A,12H ;mess.d'erreur12, Disc is write prot.
C914 CD7ACA CALL OCA7AH ;Drive dans c, sortir message, CIR
C917 D8 RET C ;'Ignore'
C918 CAADC9 JP Z,0C9ADH ;'Cancel' => fin

```

```

C91B C9          RET          ;'Retry'

***** lit et place octets de phase résultat FDC dans buffer
C91C E5          PUSH        HL
C91D D5          PUSH        DE
C91E 1600        LD          D,00H          ;nombre d'octets lus
C920 214CBE     LD          HL,0BE4CH      ;adresse buffer phase résultat
C923 E5          PUSH        HL
C924 ED78        IN          A,(C)         ;registre d'état FDC dans bc
C926 FEC0        CP          0COH         ;attendre jusqu'à ce que
C928 38FA        JR          C,0C924H      ;octet d'état ready
C92A 0C          INC          C           ;adresse registre données FDC dans bc
C92B ED78        IN          A,(C)         ;Interrupt-Statusregister
C92D 0D          DEC          C           ;adresse registre d'état FDC
C92E 77          LD          (HL),A       ;sauvegarder dans (hl)
C92F 23          INC          HL
C930 14          INC          D           ;compteur nombre octets retirés
C931 3E05        LD          A,05H         ;
C933 3D          DEC          A           ;courte boucle d'attente
C934 20FD        JR          NZ,0C933H     ;
C936 ED78        IN          A,(C)         ;lire octet d'état
C938 E610        AND          10H         ;Bit FDC Busy
C93A 20E8        JR          NZ,0C924H     ;instruction pas encore terminée
C93C E1          POP         HL
C93D 7E          LD          A,(HL)
C93E E6C0        AND          0COH         ;isoler code interr., bits 6&7 de SRO
C940 2B          DEC          HL
C941 72          LD          (HL),D       ;sauver nombre octets phase résultat
C942 D1          POP         DE
C943 E1          POP         HL
C944 C0          RET          NZ          ;erreur apparue!
C945 37          SCF
C946 C9          RET          ;terminé sans erreur

***** Sense Interrupt Status FDC
C947 C5          PUSH        BC
C948 017EFB     LD          BC,0FB7EH      ;registre d'état FDC
C94B 3E08        LD          A,08H         ;code d'opér. Sense Interrupt Status
C94D CD5CC9     CALL        0C95CH        ;envoyer accu au FDC
C950 CD1CC9     CALL        0C91CH        ;lire phase résultat FDC
C953 FE80        CP          80H         ;message 'INVALID COMMAND'?
C955 20F4        JR          NZ,0C94BH        ;sinon essayer encore une fois

```

```
C957 C1      POP      BC
C958 C9      RET
```

```
***** charger dans accu octet du bloc param.disc (DPB) et sortir
C959 CD5CCA  CALL    OCA5CH      ;charger dans accu valeur DPB
```

```
***** teste FDC, envoie accu à FDC s'il y a lieu
C95C F5      PUSH    AF          ;valeur à sortir deux fois sur pile
C95D F5      PUSH    AF
C95E ED78    IN      A,(C)      ;Bit 7, tester Request for Master
C960 87      ADD     A,A
C961 30FB    JR      NC,OC95EH     ;attendre que nouvel octet réclamé
C963 87      ADD     A,A          ;Bit 6,direction données vers FDC
C964 3003    JR      NC,OC969H     ;Test si entrée ou sortie
C966 F1      POP     AF          ;ne pas envoyer octet au controller,
C967 F1      POP     AF          ;FDC enverra octet au processeur
C968 C9      RET
```

```
***** accu est transmis au FDC
C969 F1      POP     AF          ;valeur à sortir de la pile
C96A 0C      INC     C          ;registre données FDC dans bc
C96B ED79    OUT     (C),A      ;envoyer octet au FDC
C96D 0D      DEC     C          ;registre d'état FDC dans bc
C96E 3E05    LD      A,05H          ;
C970 3D      DEC     A          ;courte boucle d'attente
C971 00      NOP
C972 20FC    JR      NZ,OC970H     ;compte à rebours accu de 5 à zéro
C974 F1      POP     AF          ;restaurer valeur dans accu
C975 C9      RET
```

```
***** moteur en marche, manipuler pile, (h1) sur buffer I/O
C976 2276BE  LD      (OBE76H),HL ;stockage provisoire
C979 E3      EX      (SP),HL   ;retirer adresse retour de la pile
C97A D5      PUSH   DE          ;sauver bc et de
C97B C5      PUSH   BC
C97C ED7364BE LD      (OBE64H),SP ;sauver pointeur de pile
C980 E5      PUSH   HL          ;adresse retour à nouveau sur la pile
C981      21ADC9      LD      HL,OC9ADH      ;
C984 E3      EX      (SP),HL   ;RETURN à nouveau -> h1,C9AD sur pile
C985 E5      PUSH   HL          ;adresse RETURN sur pile définitivem.
C986 D5      PUSH   DE          ;sauver de, bc, af,un RET après cette
C987 C5      PUSH   BC          ;routine conduit à C9AD!
```

```

C988 F5      PUSH   AF          ;pas simple, n'est-ce pas?
C989 CDDFC9  CALL   OC9DFH       ;Del Ticker
C98C 3A5FBE  LD     A,(OBE5FH)   ;flag moteur
C98F B7        OR     A            ;tester
C990 2014    JR     NZ,OC9A6H    ;Moteur tourne déjà
C992 017EFA  LD     BC,OFA7EH    ;adresse port commande moteur
C995 3E01    LD     A,O1H        ;
C997 ED79    OUT   (C),A         ;mise en marche moteur
C999 ED5B44BE LD     DE,(OBE44H)  ;nombre de ticks
C99D CDCDC9  CALL   OC9CDH       ;appeler add ticker, délai plein rég.
C9A0 3A5FBE  LD     A,(OBE5FH)   ;flag moteur
C9A3 B7        OR     A            ;tester
C9A4 28FA    JR     Z,OC9A0H    ;attendre que flag moteur <> 0
C9A6 F1        POP   AF          ;retirer af, bc, de de pile
C9A7 C1        POP   BC          ;
C9A8 D1        POP   DE          ;
C9A9 2A76BE  LD     HL,(OBE76H)  ;(hl) pointe sur buffer I/O
C9AC C9        RET                    ;le prochain RET va en C9AD!

```

```

C9AD ED7B64BE LD     SP,(OBE64H)  ;rangé ici pour C97C
C9B1 F5      PUSH   AF          ;
C9B2 ED5B46BE LD     DE,(OBE46H)  ;nombre de ticks
C9B6 CDCDC9  CALL   OC9CDH       ;appeler Add Ticker
C9B9 F1        POP   AF          ;
C9BA C1        POP   BC          ;bc, de et hl ont été PUSHés
C9BB D1        POP   DE          ;vers C979 à C97B
C9BC E1        POP   HL          ;
C9BD 3E00    LD     A,O0H    ;
C9BF D8        RET                    ;
C9C0 214CBE  LD     HL,OBE4CH   ;
C9C3 7E      LD     A,(HL)  ;
C9C4 E608    AND   O8H         ;
C9C6 23      INC   HL          ;
C9C7 B6      OR    (HL)       ;
C9C8 F640    OR    40H         ;
C9CA 2B      DEC   HL          ;
C9CB 2B      DEC   HL          ;(hl) => OBE4B
C9CC C9      RET                    ;

```

```

C9CD 2167BE  LD     HL,OBE67H   ;Adresse Tick Block

```

```

C9D0 010000 LD BC,0000H ;Reload Count
C9D3 C3E9BC JP OBCE9H ;KL ADD TICKER

```

***** Routine Tick

```

C9D6 215FBE LD HL,OBE5FH ;flag moteur
C9D9 7E LD A,(HL) ;est 0 ou ffh
C9DA 2F CPL ;devient ffh ou 0
C9DB 77 LD (HL),A ;sauvegarder
C9DC B7 OR A ;si flag moteur zéro
C9DD 2806 JR Z,OC9E5H ;=> moteur tourne
C9DF 2167BE LD HL,OBE67H ;sinon Adresse Tick Block
C9E2 C3ECBC JP OBCECH ;KL DEL TICKER, déclencher ticker
; moteur

```

```

C9E5 CDDFC9 CALL OC9DFH
C9E8 3E00 LD A,00H ;
C9EA 017EFA LD BC,OFA7EH ;port moteur
C9ED ED79 OUT (C),A ;restaur flipflop moteur,moteur coupé
C9EF AF XOR A
C9F0 325FBE LD (OBE5FH),A ;annuler flag moteur
C9F3 C9 RET

```

***** organiser Disc Parameter Header et blocs DP

```

C9F4 212002 LD HL,0220H ;décalage pour DPH lecteur B
C9F7 11D001 LD DE,01D0H ;décalage pour DPB lecteur B
C9FA CD03CA CALL OCA03H ;initialiser DPH et DPB lecteur B
C9FD 211002 LD HL,0210H ;décalage pour DPH lecteur A
CA00 119001 LD DE,0190H ;décalage pour DPB lecteur A
CA03 CD98CA CALL OCA98H ;de=de+iy, début du DPB
CA06 ED5342BE LD (OBE42H),DE ;ranger adresse
CA0A D5 PUSH DE ;et ranger sur la pile
CA0B CD9FCA CALL OCA9FH ;hl=hl+iy, début du DPH
CA0E 2240BE LD (OBE40H),HL ;ranger également
CA11 E5 PUSH HL ;et sur la pile
CA12 2143CA LD HL,OCA43H ;Adresse du DPB standard
CA15 011900 LD BC,0019H ;25 octets
CA18 EDB0 LDIR ;transfère à adresse correcte
CA1A 4B LD C,E ;ranger début zone checksum dans bc
CA1B 42 LD B,D
CA1C E1 POP HL ;début du DPH, soit XLT
CA1D 3600 LD (HL),00H ;conversion éventuelle facteur SKEW
CA1F 23 INC HL ;non utilisé, donc 0

```

```

CA20 3600 LD (HL),00H
CA22 110700 LD DE,0007H
CA25 19 ADD HL,DE ;(hl)=> DIRBUF
CA26 113002 LD DE,0230H ;décalage 128 octets pour buffer DIR
CA29 CD98CA CALL OCA98H ;de=de+iy, adresse du buffer DIR
CA2C 73 LD (HL),E ;entrer dans DIRBUF
CA2D 23 INC HL
CA2E 72 LD (HL),D
CA2F 23 INC HL
CA30 D1 POP DE ;début des DPBs
CA31 73 LD (HL),E ;entrer dans le header
CA32 23 INC HL
CA33 72 LD (HL),D
CA34 23 INC HL ;(hl)=> CSV, Checksum Vector
CA35 71 LD (HL),C ;(bc)=> adresse de zone checksum
CA36 23 INC HL ;entrer dans le header
CA37 70 LD (HL),B
CA38 23 INC HL ;(hl)=> ALV, Allocation Vector
CA39 EB EX DE,HL ;stockage provisoire dans de
CA3A 211000 LD HL,0010H ;décalage entre zone Checksum et
CA3D 09 ADD HL,BC ;zone allocation
CA3E EB EX DE,HL ;(hl)=> ALV
CA3F 73 LD (HL),E ;entrer zone allocation dns le header
CA40 23 INC HL
CA41 72 LD (HL),D
CA42 C9 RET

```

***** DPB standard bloc paramètres disque

```

CA43 2400 DEFW 24H ;SPT enregistrements par piste
CA45 03 DEFB 03H ;BSH Block Shift
CA46 07 DEFB 07H ;BLM Block Mask
CA47 00 DEFB 00H ;EXM Extent Mask
CA48 AA00 DEFW 00AAH ;DSM nombre blocs libres -1
CA49 3F00 DEFW 003FH ;DRM nombre entrées Dir -1
CA4B C000 DEFW 00C0H ;ALO affectation Directory
CA4D 1000 DEFW 0010H ;CKS nombre d'entrées à contrôler
CA4F 0200 DEFW 0002H ;OFF décal. piste pour pistes système

```

***** extensions des DPBs, pas prévu dans CP/M standard

```

CA4B 41 DEFB 41H ;décalage secteur pour reconn. format
CA53 09 DEFB 09H ;nombre secteurs/piste
CA54 2A DEFB 2AH ;longueur GAP3 pour Read/Write

```

```

CA55 52      DEFB 52H      ;longueur GAP3 pour formatage
CA56 E5      DEFB E5H      ;octet remplissage pour formatage
CA57 02      DEFB 02H      ;octets/secteur pour FDC, 512 octets
CA58 04      DEFB 04H      ;nombre enregistrements par secteur
CA59 00      DEFB 00H      ;trois mémoires provisoires
CA5A 00      DEFB 00H
CA5B 00      DEFB 00H

```

***** charger dans accu valeur DPB (A890h+(Drive*40h)+Accu)

```

CA5C E5      PUSH HL
CA5D CD63CA  CALL OCA63H
CA60 7E      LD A,(HL)      ;Accu =(Table+(drive*40h)+Accu)
CA61 E1      POP HL
CA62 C9      RET

```

***** hl = Pointeur sur DPB actuel + accu

```

CA63 D5      PUSH DE
CA64 2A42BE  LD HL,(0BE42H) ;pointeur sur DPB lecteur 0
CA67 1D      DEC E          ;Head Select/Unit Select -1
CA68 114000  LD DE,0040H    ;décalage des DPBs lecteur 0 et 1
CA6B 2001    JR NZ,OCA6EH ;saut si drive 0 actuel
CA6D 19      ADD HL,DE      ;déterminer début table lecteur 1
CA6E 5F      LD E,A        ;Accu pointe sur octet voulu
CA6F 19      ADD HL,DE      ;d=0, e=octet voulu
CA70 D1      POP DE
CA71 C9      RET

```

***** ^81h messages d'erreur Disc Controller on/off

```

CA72 2A78BE  LD HL,(0BE78H) ;ranger ancienne valeur dans L
CA75 3278BE  LD (0BE78H),A ;entrer nouvelle valeur
CA78 7D      LD A,L        ;transmettre ancienne valeur dns accu
CA79 C9      RET

```

***** si autorisé, sortir message d'erreur

```

CA7A F5      PUSH AF
CA7B 3A78BE  LD A,(0BE78H) ;Flag pour messages d'erreur
CA7E B7      OR A         ;tester
CA7F 2005    JR NZ,OCA86H ;=> pas de sortie autorisée
CA81 F1      POP AF
CA82 4B      LD C,E        ;numéro lecteur pour sortie dans C
CA83 C3B8CA  JP OCAB8H    ;sortir message système, C, I or R

```

```

***** fin pas de sortie autorisée
CA86 F1      POP      AF
CA87 AF      XOR      A          ;annuler accu et flags
CA88 C9      RET

```

```

***** inutilisé Jusqu'à ca90

```

```

CA89 FF      RST      38H
CA8A FF      RST      38H
CA8B FF      RST      38H
CA8C FF      RST      38H
CA8D FF      RST      38H
CA8E FF      RST      38H
CA8F FF      RST      38H

```

```

***** BC = BC + IY

```

```

CA90 FDE5    PUSH     IY
CA92 E3      EX      (SP),HL    ;iy dans hl, hl sur pile
CA93 09      ADD     HL,BC    ;ajouter bc et hl
CA94 44      LD      B,H      ;résultat dans bc
CA95 4D      LD      C,L
CA96 E1      POP     HL      ;restaurer hl
CA97 C9      RET

```

```

***** DE = DE + IY

```

```

CA98 FDE5    PUSH     IY
CA9A E3      EX      (SP),HL    ;iy dans hl, hl sur pile
CA9B 19      ADD     HL,DE    ;ajouter de et hl
CA9C EB      EX      DE,HL    ;résultat dans de
CA9D E1      POP     HL      ;restaurer hl
CA9E C9      RET

```

```

***** HL = HL + IY

```

```

CA9F D5      PUSH     DE
CAA0 FDE5    PUSH     IY
CAA2 D1      POP     DE      ;iy dans de
CAA3 19      ADD     HL,DE    ;ajouter hl et de
CAA4 D1      POP     DE      ;restaurer de
CAA5 C9      RET

```

```

***** convertir minuscules en majuscules

```

```

CAA6 FE61    CP      61H      ;'a' ou supérieur?
CAA8 D8      RET      C

```

CAA9	FE7B	CP	7BH	; 'z' ou inférieur?
CAAB	D0	RET	NC	
CAAC	C6E0	ADD	A,0E0H	;convertir en majuscules
CAAE	C9	RET		

***** vider mémoire (de) à (de)+(bc)

CAAF	AF	XOR	A	;annuler accu
CAB0	12	LD	(DE),A	;vider mémoire
CAB1	13	INC	DE	;prochaine adresse
CAB2	0B	DEC	BC	;diminuer nombre
CAB3	78	LD	A,B	;tester si bc = 0
CAB4	B1	OR	C	
CAB5	20F8	JR	NZ,OCAAFH	;vide (de) à (de+bc)
CAB7	C9	RET		

***** sortir erreur dans A, puis tester 'IGN, RET, CHAN'

CAB8	CDEBCA	CALL	OCAEBH	;sortir message système dans a
CABB	3E14	LD	A,14H	;message système 20
CABD	CDEBCA	CALL	OCAEBH	;chercher et sortir
CAC0	CD09BB	CALL	OBBO9H	;KM READ CHAR
CAC3	38FB	JR	C,OCAC0H	
CAC5	CD81BB	CALL	OB81H	;TXT CUR ON
CAC8	CD06BB	CALL	OBBO6H	;KM WAIT CHAR
CACB	CDA6CA	CALL	OCAA6H	;convertir en majuscules
CACE	FE43	CP	43H	; 'C' = Cancel
CAD0	2811	JR	Z,OCAE3H	;=> Z=1,C=0
CAD2	FE49	CP	49H	; 'I' = Ignore
CAD4	37	SCF		;=> Z=1,C=1
CAD5	280C	JR	Z,OCAE3H	
CAD7	FE52	CP	52H	; 'R' =Retry
CAD9	2807	JR	Z,OCAE2H	;=> Z=0,C=0
CADB	3E07	LD	A,07H	;caractère 'BELL'
CADD	CD5ABB	CALL	OB5AH	;TXT OUTPUT, un bip
CAE0	18E6	JR	OCAC8H	;attendre nouvelle entrée

***** Entry Retry, annuler flags

CAE2	B7	OR	A	
------	----	----	---	--

***** Entry Cancel et Ignore, sortir caractère dans accu

CAE3	CD5ABB	CALL	OB5AH	;TXT OUTPUT
CAE6	CD84BB	CALL	OB84H	;TXT CUR OFF
CAE9	3E00	LD	A,00H	;sortir 'CR/LF'

```

***** MESSAGE SYSTEME, chercher message système et sortir
CAEB E5      PUSH   HL
CAEC C5      PUSH   BC
CAED F5      PUSH   AF
CAEE E67F    AND     7FH      ;annuler bit du numéro d'erreur
CAF0 2186CB  LD      HL,0CB86H ;hl pointe sur mess.système et erreur
CAF3 47      LD      B,A      ;numéro d'erreur dans b
CAF4 04      INC     B      ;augmenter d'un, est immédiatement
CAF5 1805    JR      OCAFCH ;diminué à nouveau lors de DJNZ

```

```

***** ignorer messages jusqu'au message voulu
CAF7 7E      LD      A,(HL) ;un caractère du message dans accu
CAF8 23      INC     HL      ;augmenter pointeur
CAF9 3C      INC     A      ;teste si fin d'un message
CAFA 20FB    JR      NZ,OCAF7H ;si pas fin, continuer recherche
CAFC 10F9    DJNZ   OCAF7H ;b<>0 ignorer prochain message

```

***** sortir message voulu

CAFE	7E	LD	A,(HL)	;un caractère du message dans accu
CAFF	23	INC	HL	;augmenter pointeur
CB00	FEFF	CP	OFFH	;fin du message atteinte?
CB02	280B	JR	Z,OCBOFH	;si oui, alors saut
CB04	E5	PUSH	HL	
CB05	D5	PUSH	DE	
CB06	C5	PUSH	BC	
CB07	CD13CB	CALL	OCB13H	;continuer test car. dans a et sortir
CB0A	C1	POP	BC	
CB0B	D1	POP	DE	
CB0C	E1	POP	HL	
CB0D	18EF	JR	OCAFEB	;retirer prochain caractère

***** message sorti, terminé

CB0F	F1	POP	AF
CB10	C1	POP	BC
CB11	E1	POP	HL
CB12	C9	RET	

***** continuer test caractère et sortir

CB13	B7	OR	A	;tester caractère dans accu
CB14	F266CB	JP	P,OCB66H	;inférieur 80h, alors à la sortie
CB17	FEFE	CP	OFEH	;chaîne pour numéro de lecteur
CB19	2846	JR	Z,OCB61H	;convert. No lecteur en A/B et sortir
CB1B	FEFC	CP	OFCH	;chaîne pour variable numérique
CB1D	281A	JR	Z,OCB39H	;déterminer variable et sortir
CB1F	FEFD	CP	OFDH	;chaîne pour nom de fichier
CB21	20C8	JR	NZ,OCAEBH	;sortir chaîne extens. messag système
CB23	0608	LD	B,08H	;nom de fichier a 8 caractères
CB25	CD2FCB	CALL	OCB2FH	;localiser dans mémoire et sortir
CB28	3E2E	LD	A,2EH	;"."
CB2A	CD83CB	CALL	OCB83H	;sortir
CB2D	0603	LD	B,03H	;extension a trois octets de long
CB2F	13	INC	DE	;de pointe sur position en mémoire
CB30	1A	LD	A,(DE)	;caractère dans accu
CB31	E67F	AND	7FH	;annuler bit 7
CB33	CD83CB	CALL	OCB83H	;sortir
CB36	10F7	DJNZ	OCB2FH	;nombre - 1, prochain caractère
CB38	C9	RET		

```
CB39 EB EX DE,HL ;de pointe sur nom de fichier
CB3A 1620 LD D,20H ;" ", caractère espace
CB3C 019CFF LD BC,0FF9CH
CB3F CD4DCB CALL OCB4DH
CB42 01F6FF LD BC,0FFF6H
CB45 CD4DCB CALL OCB4DH
CB48 7D LD A,L
CB49 C630 ADD A,30H ;décalage pour chiffre ASCII
CB4B 1836 JR OCB83H ;sortir
```

```
CB4D 3EFF LD A,0FFH
CB4F E5 PUSH HL
CB50 3C INC A
CB51 09 ADD HL,BC
CB52 3004 JR NC,OCB58H
CB54 E3 EX (SP),HL
CB55 E1 POP HL
CB56 18F7 JR OCB4FH
```

```
CB58 E1 POP HL
CB59 B7 OR A ;zéro dans accu?
CB5A 2802 JR Z,OCB5EH ;alors sortir espace
CB5C 1630 LD D,30H ;décalage pour chiffre ASCII
CB5E 82 ADD A,D
CB5F 1822 JR OCB83H ;sortir
```

```
CB61 79 LD A,C ;numéro de lecteur 0 ou 1
CB62 C641 ADD A,41H ;ajouter 'A'
CB64 181D JR OCB83H ;sortir 'A' ou 'B'
```

***** sortir caractère dans la fenêtre dans position curseur

```
CB66 F5 PUSH AF ;sauvegarde provisoire caractère
CB67 FE20 CP 20H ;caractère espace?
CB69 2017 JR NZ,OCB82H ;alors sortir directement
CB6B E5 PUSH HL
CB6C D5 PUSH DE
CB6D CD69BB CALL OBB69H ;TXT GET WINDOW
CB70 CD78BB CALL OBB78H ;TXT GET CURSOR
```

```

CB73 7A LD A,D ;d contient colonne droite fenetre
CB74 D604 SUB 04H
CB76 3F CCF
CB77 3001 JR NC,OCB7AH
CB79 BC CP H ;h contient colonne curseur
CB7A D1 POP DE
CB7B E1 POP HL
CB7C 3004 JR NC,OCB82H
CB7E F1 POP AF
CB7F C3E9CA JP OCAE9H ;sortir 'CR/LF'

```

```

CB82 F1 POP AF ;caractère à nouveau dans accu
CB83 C35ABB JP OBB5AH ;TXT OUTPUT

```

***** messages d'erreur / messages système

***** message système 0

```

CB86 0D 0A FF CR/LF

```

***** message système 1

```

CB89 20 20 20 FF sortir trois espaces

```

***** message système 2

```

CB8D FC 4B FF 'variable numérique'K

```

***** message système 3

```

CB90 97 82 20 66 72 65 65 97 'CR/LF''CR/LF' 'variable num. K'
CB98 FF free

```

***** message système 4

```

CB99 80 42 61 64 20 63 6F 6D 'CR/LF'Bad command'CR/LF'
CBA1 6D 61 6E 64 80 FF

```

***** message système 5

```

CBA7 9B 61 6C 72 65 61 64 79 'CR/LF Filename' already exists
CBAF 20 65 78 69 73 74 73 80
CBB7 FF

```

***** message système 6

```

CBB8 9B 6E 6F 74 20 66 6F 75 'CR/LF Filename' not found
CBC0 6E 64 80 FF

```

```

***** message système 7
CBC4 95 64 69 72 65 63 74 6F 'CR/LF Drive A/B' directory 'full'
CBCC 72 79 20 9A FF

***** message système 8
CBD1 98 9A FF 'CR/LF Drive A/B Disc' 'full CR/LF'

***** message système 9
CBD4 98 63 68 61 6E 67 65 64 'CR/LF Drive A/B Disc' changed,
CBDC 2C 20 63 6C 6F 73 69 6E closing 'Filename' 'CR/LF'
CBE4 67 20 FD 80 FF

***** message système A
CBE9 9B 69 73 20 9D 20 6F 6E 'CR/LF Filename' is 'read' only
CBF1 6C 79 80 FF

***** message système B
CBF5 FD FF 'Filename'

***** message système C
CBF7 95 75 73 65 72 FC 80 FF 'CR/LF Drive A/B' user
'variable numérique'

***** message système D
CBFF 2E 2E 2E 5E 43 FF ...^C

***** message système E
CC05 96 43 50 2F 4D 80 FF 'CR/LF failed to load' CP/M 'CR/LF'

***** message système F
CC0C 96 62 6F 6F 74 20 73 65 'CR/LF failed to load' boot sector
CC14 63 74 6F 72 80 FF 'CR/LF'

***** message système 10
CC1A 95 9D 99 FF 'CR/LF Drive A/B' 'read' ' fail
CR/LF'

***** message système 11
CC1E 95 9C 99 FF 'CR/LF Drive A/B' 'write' ' fail
CR/LF'

***** message système 12
CC22 98 69 73 20 9C 20 70 72 'CR/LF Drive A/B disc is 'write'
CC2A 6F 74 65 63 74 65 64 80 protected 'CR/LF'
CC32 FF

```

```

***** message système 13
CC33  98 6D 69 73 73 69 6E 67      'CR/LF Drive A/B disc 'missing
CC3B  80 FF 'CR/LF'                  'CR/LF'

***** message système 14
CC3D  80 52 65 74 72 79 2C 20      'CR/LF' Retry, Ignore or Cancel?
CC45  49 67 6E 6F 72 65 20 6F
CC4D  72 20 47 61 6E 63 65 6C
CC55  3F 20 FF

***** message système 15
CC58  80 44 72 69 76 65 20 FE      'CR/LF' Drive 'A/B':
CC60  3A 20 FF

***** message système 16
CC63  80 46 61 69 6C 65 64 20      'CR/LF' Failed to load
CC6B  74 6F 20 6C 6F 61 64 20
CC73  FF

***** message système 17
CC74  80 80 FF                      'CR/LF' 'CR/LF'

***** message système 18
CC77  95 64 69 73 63 20 FF          'CR/LF Drive A/B' disc

***** message système 19
CC7E  20 66 61 6C 80 FF            fail 'CR/LF'

***** message système 1A
CC85  66 75 6C 6C 80 FF            full 'CR/LF'

***** message système 1B
CC8B  80 FD 20 FF                  'CR/LF' 'Filename'

***** message système 1C
CC8F  77 72 69 74 65 FF            write

***** message système 1D
CC95  72 65 61 64 FF              read

CC9A  FF          RST          38H
CC9B  FF          RST          38H

```

```

CC9C FF      RST      38H
CC9D FF      RST      38H
CC9E FF      RST      38H
CC9F FF      RST      38H

```

***** détourner tous les vecteurs cassette pour le disque

```

CCA0 AF      XOR      A
CCA1 FD7700 LD      (IY+00H),A ;Drive et User sur défaut A0
CCA4 FD7701 LD      (IY+01H),A
CCA7 3D      DEC      A ;Accu = ffh
CCA8 FD7708 LD      (IY+08H),A ;flag OPENIN actif sur inactif ffh
CCAB FD772C LD      (IY+2CH),A ;flag OPENOUT actif sur inactif ffh<
CCAE FD227DBE LD     (0BE7DH),IY
CCB2 2177BC LD      HL,0BC77H ;vecteurs cassette
CCB5 116401 LD      DE,0164H ;sauvegarder
CCB8 CD98CA CALL     OCA98H ;de=de+iy, mempool + 164h
CCBB 012700 LD      BC,0027H ;13*3 octets = 13 vecteurs
CCBE EDB0     LDIR
CCCO EB      EX      DE,HL
CCC1 3630     LD      (HL),30H ;OCD30H est l'adresse d'entrée pour
CCC3 23      INC     HL ;toutes les entrées CAS détournées
CCC4 36CD     LD      (HL),OCDH
CCC6 23      INC     HL
CCC7 CD12B9 CALL     OB912H ;KL ASC CURR SELECTION, numéro de la
CCCA 77      LD      (HL),A ;Rom disque comme 3ème octet pour RST
CCCB 3EC9     LD      A,0C9H ;Code pour Return
CCCD 327FBE LD      (0BE7FH),A ;
CCD0 AF      XOR      A

```

***** DISC

```

CCD1 CDE4CC CALL     OCCE4H ;Disc Out
CCD4 D0      RET      NC ;erreur apparue alors RET

```

***** DISC IN

```

CCD5 2177BC LD      HL,0BC77H ;Cass In Open
CCD8 0607     LD      B,07H ;détourner Cass In Open et les
CCDA CDE9CC CALL     OCCE9H ;six entrées suivantes
CCDD D0      RET      NC
CCDE 219BBC LD      HL,0BC9BH ;Catalog
CCE1 04      INC     B
CCE2 1805     JR      OCCE9H ;détourner Catalog

```

***** DISC OUT

CCE4 218CBC LD HL,0BC8CH ;Cass Out Open et les quatre entrées
 CCE7 0605 LD B,05H ;suivantes

CCE9 B7 OR A ;est-ce que des paramètres suivent?
 CCEA 203F JR NZ,OCD2BH ;si oui alors saut
 CCEC 118B01 LD DE,018BH ;sinon détourner vecteurs voulus
 CCEF CD98CA CALL OCA98H ;de=de+iy, discmem + 18bh
 CCF2 36DF LD (HL),ODFH ;Restart 3
 CCF4 23 INC HL
 CCF5 73 LD (HL),E ;les entrées pointent toutes
 CCF6 23 INC HL ;vers A88Bh
 CCF7 72 LD (HL),D
 CCF8 23 INC HL
 CCF9 10F7 DJNZ OCCF2H
 CCFB 37 SCF
 CCFc C9 RET

***** TAPE, restaurer vecteurs cassette

CCFD CD18CD CALL OCD18H ;restaurer Tape Out
 CD00 D0 RET NC ;erreur apparue, alors RET

***** TAPE IN

CD01 216401 LD HL,0164H
 CD04 1177BC LD DE,0BC77H
 CD07 011500 LD BC,0015H ;7 vecteurs tous Tape In
 CDOA CD21CD CALL OCD21H
 CD0D D0 RET NC ;erreur apparue
 CD0E 218801 LD HL,0188H
 CD11 119BBC LD DE,0BC9BH
 CD14 0E03 LD C,03H ;un vecteur Cass Catalog
 CD16 1809 JR OCD21H

***** TAPE OUT

CD18 217901 LD HL,0179H
 CD1B 118CBC LD DE,0BC8CH
 CD1E 010F00 LD BC,000FH ;5 vecteurs tous Tape Out
 CD21 B7 OR A ;est-ce que des paramètres suivent?
 CD22 2007 JR NZ,OCD2BH ;alors sortir erreur
 CD24 CD9FCA CALL OCA9FH ;hl=hl+iy
 CD27 EDB0 LDIR

CD29 37 SCF ;fixer Carry comme marque que OK
 CD2A C9 RET

CD2B 3E04 LD A,04H ;message système 4, 'BAD#COMMAND'
 CD2D C3EBCA JP OCAEBH ;chercher et sortir

***** est appelé par toutes les entrées CAS au moyen de RST3

CD30 FD2A7DBE LD IY,(OBE7DH) ;début de mémoire pour disque dans iy
 CD34 F3 DI ;nécessaire pour utilisation du
 CD35 08 EX AF,AF' ;jeu de registres alternatif
 CD36 D9 EXX
 CD37 79 LD A,C ;contenu de c est variable
 CD38 D1 POP DE ;adresse de retour dans de
 CD39 C1 POP BC ;POPer deux autres RETs
 CD3A E1 POP HL
 CD3B E3 EX (SP),HL ;ce RET doit remonter
 CD3C C5 PUSH BC ;bc et RET original à nouveau sur pile
 CD3D D5 PUSH DE
 CD3E 4F LD C,A ;restaurer c et b
 CD3F 067F LD B,7FH
 CD41 11D210 LD DE,10D2H ;augmenter adresse RET de 10D2h
 CD44 19 ADD HL,DE ;et comme nouvelle adres.RET sur pile
 CD45 E5 PUSH HL ;RET pointe alors dans table suivante
 CD46 D9 EXX ;répéter Jeu de registre original
 CD47 08 EX AF,AF'
 CD48 FB EI ;les INTs sont à nouveau autorisées
 CD49 C37FBE JP OBE7FH ;il y a là un RET!

***** bloc de jump pour les entrées CAS/DISC détournées

CD4C C3AFCE JP OCEAFH ;DISC IN OPEN
 CD4F C3B6D1 JP OD1B6H ;DISC IN CLOSE
 CD52 C3BCD1 JP OD1BCH ;DISC IN ABANDON
 CD55 C364CF JP OCF64H ;DISC IN CHAR
 CD58 C3F5CF JP OCF5H ;DISC IN DIRECT
 CD5B C369D0 JP OD069H ;DISC RETURN
 CD5E C365D0 JP OD065H ;DISC TEST EOF

 CD61 C337CF JP OCF37H ;DISC OUT OPEN
 CD64 C3D8D1 JP OD1D8H ;DISC OUT CLOSE
 CD67 C3C2D1 JP OD1C2H ;DISC OUT ABANDON

```
CD6A C38FD0 JP ODO8FH ;DISC OUT CHAR
CD6D C3D8D0 JP OD0D8H ;DISC OUT DIRECT
```

```
CD70 C313D5 JP OD513H ;DISC CATALOG
```

```
***** augmenter pointeur de pile et dans discmem+6
```

```
CD73 CD77CD CALL OCD77H ;nécessaire pour correction de pile
CD76 C9 RET
```

```
***** pointeur de pile dans discmem+6
```

```
CD77 E5 PUSH HL
CD78 210600 LD HL,0006H ;deux CALLs et le PUSH HL = 6 octets
CD7B 39 ADD HL,SP ;pile corrigée comme il faut dans hl
CD7C FD7506 LD (IY+06H),L ;et dans discmem+6
CD7F FD7407 LD (IY+07H),H ;et ranger discmem+7
CD82 E1 POP HL
CD83 C9 RET
```

```
***** sauvegarder pile, si OPENIN pas actif, alors interruption
```

```
CD84 CD77CD CALL OCD77H ;sauvegarder pointeur de pile
CD87 F5 PUSH AF
CD88 FD7E08 LD A,(IY+08H) ;flag OPENIN actif
CD8B 1807 JR OCD94H
```

```
***** sauvegarder pile, si OPENOUT pas actif, alors interruption
```

```
CD8D CD77CD CALL OCD77H ;sauvegarder pointeur de pile
CD90 F5 PUSH AF
CD91 FD7E2C LD A,(IY+2CH) ;flag OPENOUT actif
CD94 FEFF CP OFFH ;fichier pas ouvert?
CD96 2812 JR Z,OCDAAH ;=> interruption
CD98 CD16CE CALL OCE16H ;si nécessaire Login, détermin format
CD9B F1 POP AF
CD9C C9 RET
```

```
***** interruption si OPENIN actif
```

```
CD9D FD7E08 LD A,(IY+08H) ;flag OPENIN actif
CDA0 1803 JR OCDA5H
```

```
***** interruption si OPENOUT actif
```

```
CDA2 FD7E2C LD A,(IY+2CH) ;flag OPENOUT actif
CDA5 CD77CD CALL OCD77H ;sauvegarder pointeur de pile
CDA8 3C INC A ;flag est fffh, si pas actif
```

```

CDA9 C8      RET    Z      ;=> n'était pas actif, tout est OK
CDA4 3E0E    LD     A,OEH  ;numéro d'erreur dans accu
CDAC B7      OR     A      ;annuler flag Carry, marque erreur
CDAD 180A    JR     OCDB9H ;restaurer pile, interrompre instruc.

```

```

***** sortir Bad command, interrompre instruction
CDAF 3E04    LD     A,04H  ;Message système 4, 'Bad command'
CDB1 CDCADB  CALL   ODBCAH  ;
CDB4 C60C    ADD    A,OCH  ;numéro d'erreur dans accu
CDB6 F680    OR     80H   ;pas de message d'erreur jusqu'ici
CDB8 BF      CP     A      ;annuler Carry, marque erreur

```

```

***** interrompre instruction
CDB9 FD6E06  LD     L,(IY+06H) ;restaurer pointeur de pile
CDBC FD6607  LD     H,(IY+07H)
CDBF F9      LD     SP,HL
CDC0 C9      RET                    ;et retour

```

```

***** teste si accu = 2, si non, interruption et 'Bad Command'
CDC1 3D      DEC    A

```

```

***** teste si accu = 1, si non, interruption et 'Bad Command'
CDC2 3D      DEC    A
CDC3 C8      RET    Z      ;=> Accu est zéro
CDC4 C3AFCD  JP     OCDAFH  ;sortir Bad command, interrompre
                    ;instruction

```

```

***** amène longueur chaîne dans b, adresse chaîne dans hl
CDC7 CDCFCD  CALL   OCDCFH  ;amener un paramètre dans hl
CDCA 46      LD     B,(HL) ;longueur de la chaîne
CDCB 23      INC    HL   ;(hl) => adresse de la chaîne
CDCC C3F9DB  JP     ODBF9H ;LD HL,(HL)

```

```

***** amener un paramètre d'extension d'instruction dans hl
CDCF DD6E00  LD     L,(IX+00H) ;octets faible et
CDD2 DD6601  LD     H,(IX+01H) ;fort du param. à transmettre dans hl
CDD5 DD23    INC    IX   ;ix sur paramètre suivant éventuel
CDD7 DD23    INC    IX
CDD9 C9      RET

```

```

***** !A:
CDDA AF      XOR    A      ;Accu sur 0, valeur pour lecteur A
CDD8 1802    JR     OCDDFH

```

```

***** !B:
CDDD 3E01 LD A,01H ;Accu sur 1, valeur pour lecteur B
CDDF CD73CD CALL OCD73H ;sauvegarder pointeur de pile
CDE2 1813 JR OCD7H ;transmettre valeur au DOS

***** !DRIVE
CDE4 CD73CD CALL OCD73H ;sauvegarder pile
CDE7 CDC2CD CALL OCDC2H ;1 param.à suivre sinon 'Bad command'
CDEA CDC7CD CALL OCDC7H ;retirer paramètre
CDED 05 DEC B
CDEE C2AFCD JP NZ,OCDAFH ;sortir Bad command,interrompre instr
CDF1 7E LD A,(HL) ;marque lecteur voulue (A/B) dns accu
CDF2 CDA6CA CALL OCAA6H ;convertir en majuscules
CDF5 D641 SUB 41H ;donne 0 ou 1
CDF7 CD16CE CALL OCE16H ;Login
CDFA FD7700 LD (IY+00H),A ;transmettre No lecteur au DOS
CDFD C9 RET

***** !USER
CDFE CD73CD CALL OCD73H ;sauvegarder pile
CE01 CDC2CD CALL OCDC2H ;1 param.à suivre sinon 'Bad command'
CE04 CDC7CD CALL OCDC7H ;amener paramètre dans hl
CE07 111000 LD DE,0010H ;numéro User maximal + 1
CE0A CDF3DB CALL ODBF3H ;de = hl?, numéro User légal?
CE0D D2AFCD JP NC,OCDAFH ;trop grand, 'Bad command', interrup.
CE10 FD7501 LD (IY+01H),L ;transmettre numéro User au DOS
CE13 C9 RET

*****
CE14 0A LD A,(BC) ;premier caractère extens. nom
CE15 03 INC BC ;de fichier, numéro lecteur
CE16 E5 PUSH HL
CE17 D5 PUSH DE
CE18 C5 PUSH BC
CE19 F5 PUSH AF
CE1A 4F LD C,A ;No lecteur lecteur appelé
CE1B 1EFF LD E,OFFH ;ffh = OPEN actif sur lecteur appelé
CE1D FD7E08 LD A,(IY+08H) ;flag OPENIN actif
CE20 B9 CP C ;sur ce lecteur?
CE21 2808 JR Z,OCE2BH ;=> OPENIN actif
CE23 FD7E2C LD A,(IY+2CH) ;flag OPENOUT actif
CE26 B9 CP C ;sur ce lecteur?

```

CE27	2802	JR	Z,0CE2BH	;=> OPENOUT actif
CE29	1E00	LD	E,00H	;00h = pas OPEN actif sur lecteur
CE2B	D5	PUSH	DE	;appelé
CE2C	C5	PUSH	BC	
CE2D	CDF0C4	CALL	0C4F0H	;teste No lecteur,déterm. format disc
CE30	C1	POP	BC	
CE31	D1	POP	DE	
CE32	7C	LD	A,H	;teste hl sur 0000
CE33	B5	OR	L	;si hl = 0000,alors lecteur pas READY
CE34	CAAFCD	JP	Z,0CDAFH	;sortir Bad command,interrompre instr
CE37	FD7503	LD	(IY+03H),L	; (hl) => Disc Parameter Header
				; (a910/a920)
CE3A	FD7404	LD	(IY+04H),H	;dans iy+3/iy+4
CE3D	FD7305	LD	(IY+05H),E	;flag, si OPEN actif sur lectr appelé
CE40	FD7102	LD	(IY+02H),C	;numéro lecteur (HS/US)
CE43	F1	POP	AF	
CE44	C1	POP	BC	
CE45	D1	POP	DE	
CE46	E1	POP	HL	
CE47	C9	RET		

***** copie nom fichier étendu dans bloc header OPENIN

CE48	215000	LD	HL,0050H	;décalage par rapp.bloc header OPENIN
CE4B	CD5ACE	CALL	0CE5AH	
CE4E	E5	PUSH	HL	
CE4F	114200	LD	DE,0042H	
CE52	19	ADD	HL,DE	
CE53	3680	LD	(HL),80H	

```

CE55 E1      POP      HL
CE56 C9      RET

```

```

***** copie nom de fichier étendu dans bloc header OPENOUT
CE57 219A00 LD      HL,009AH ;décal. par rapp. bloc header OPENOUT
CE5A C5      PUSH     BC
CE5B D5      PUSH     DE
CE5C CD9FCA CALL    OCA9FH ;hl=hl+iy, hl=> bloc header
CE5F 3600    LD      (HL),00H
CE61 23      INC      HL
CE62 73      LD      (HL),E ;(de) => Adresse du buffer user
CE63 23      INC      HL
CE64 72      LD      (HL),D ;dans pointeur début buffer user
CE65 23      INC      HL
CE66 73      LD      (HL),E ;Vecteur dans buffer user
CE67 23      INC      HL ;fixer sur début
CE68 72      LD      (HL),D
CE69 23      INC      HL ;(hl)=> début nom fichier dans header
CE6A E5      PUSH     HL
CE6B C5      PUSH     BC ;(bc) => EFN à partir numéro user
CE6C 014500 LD      BC,0045H ;nombre d'octets à annuler
CE6F EB      EX      DE,HL ;
CE70 CDAFCA CALL    OCAAFH ;vide (de) à (de+bc), reste du header
CE73 C1      POP      BC ;(bc) => EFN à partir numéro user
CE74 60      LD      H,B ;transférer dans hl
CE75 69      LD      L,C
CE76 D1      POP      DE ;adr. nom fichier dans header dans de
CE77 D5      PUSH     DE
CE78 010C00 LD      BC,000CH ;longueur nom fichier avec Drive/User
CE7B EDB0    LDIR    ;tranférer dans bloc header
CE7D E1      POP      HL ;adr. nom fichier dans header dans hl
CE7E D1      POP      DE ;adresse buffer user dans de
CE7F E5      PUSH     HL
CE80 011200 LD      BC,0012H
CE83 09      ADD      HL,BC
CE84 3616    LD      (HL),16H ;marque type fichier 'unprot. ASCII'
CE86 23      INC      HL
CE87 23      INC      HL
CE88 23      INC      HL
CE89 73      LD      (HL),E ;Adresse buffer user
CE8A 23      INC      HL
CE8B 72      LD      (HL),D

```

CE8C	23	INC	HL	
CE8D	36FF	LD	(HL),OFFH	
CE8F	E1	POP	HL	
CE90	C1	POP	BC	
CE91	C9	RET		
***** valeur contrôle deux octets sur header (43h octets)				
CE92	E5	PUSH	HL	;hl => début header
CE93	210000	LD	HL,0000H	;fixer valeur contrôle sur 0
CE96	54	LD	D,H	;octet fort de de mis à 0
CE97	0643	LD	B,43H	;nombre d'octets
CE99	E3	EX	(SP),HL	;hl = pointeur dans header, valeur contrôle sur pile
CE9A	7E	LD	A,(HL)	;un caractère dans accu
CE9B	23	INC	HL	;prochain caractère dans le header
CE9C	E3	EX	(SP),HL	;hl = valeur de contrôle, pointeur dans header sur pile
CE9D	5F	LD	E,A	;accu dans e, de = caract. en 16 bits
CE9E	19	ADD	HL,DE	;ajouter à valeur de contrôle
CE9F	10F8	DJNZ	OCE99H	;encore un caractère? =>
CEA1	EB	EX	DE,HL	;valeur de contrôle dans de
CEA2	E1	POP	HL	;hl => début header
CEA3	C9	RET		

CEA4	E5	PUSH	HL	
CEA5	CD92CE	CALL	OCE92H	
CEA8	73	LD	(HL),E	
CEA9	23	INC	HL	
CEAA	72	LD	(HL),D	
CEAB	E1	POP	HL	
CEAC	C3F9D3	JP	OD3F9H	
***** DISC IN OPEN				
CEAF	CD9DCD	CALL	OCD9DH	;ranger pointeur de pile
CEB2	D5	PUSH	DE	;adresse buffer 2K
CEB3	CD6FDA	CALL	ODA6FH	;contrôler validité nom de fichier
CEB6	CD14CE	CALL	OCE14H	;header param. disc dans hl, Login s'il y a lieu
CEB9	210900	LD	HL,0009H	
CEBC	09	ADD	HL,BC	; (bc)=> nom de fichier étendu
CEBD	7E	LD	A,(HL)	; (hl)=> premier caract. extension

CEBE	3C	INC	A	;premier caract. extension =ffh?
CEBF	2808	JR	Z,OCEC9H	;=> entré nom fichier sans extension
CEC1	CD51D6	CALL	OD651H	;chercher nom de fichier dans Dir
CEC4	D20CD5	JP	NC,OD50CH	;=> fichier pas trouvé, interruption
CEC7	181E	JR	OCEE7H	

***** entré nom de fichier sans extension

CEC9	CDA8D2	CALL	OD2A8H	;entrer 3 espaces extension
CECC	CD51D6	CALL	OD651H	;nom de fichier sur disque sans ext.?
CECF	3816	JR	C,OCEE7H	;=> trouvé
CED1	CDB3D2	CALL	OD2B3H	;entrer extension 'BAS'
CED4	CD51D6	CALL	OD651H	;sauvegardé comme fichier Basic?
CED7	380E	JR	C,OCEE7H	;=> trouvé
CED9	CDB7D2	CALL	OD2B7H	;entrer extension 'BIN'
CEDC	CD51D6	CALL	OD651H	;sauvegardé comme fichier binaire?
CEDF	F5	PUSH	AF	
CEEO	D4A8D2	CALL	NC,OD2A8H	;fichier pas trouvé, ext. 3 espaces
CEE3	F1	POP	AF	
CEE4	D20CD5	JP	NC,OD50CH	;=> interruption, 'File not found'

***** trouvé nom de fichier dans le Directory

CEE7	D1	POP	DE	;adresse buffer 2K
CEE8	CD48CE	CALL	OCE48H	;copier nom fichier dns header OPENIN
CEEB	E5	PUSH	HL	;adresse début header
CEEC	110800	LD	DE,0008H	
CEEF	CD98CA	CALL	OCA98H	;de=de+iy, adresse OPENIN FCB
CEF2	0B	DEC	BC	
CEF3	0A	LD	A,(BC)	;numéro de lecteur
CEF4	12	LD	(DE),A	;dans OPENIN FCB
CEF5	CD9CD7	CALL	OD79CH	;nb caract. dans fichier d'entrée à 0
CEF8	21E400	LD	HL,00E4H	;
CEFB	CD9FCA	CALL	OCA9FH	;hl=hl+iy, adresse buffer d'enregist.
CEFE	CD92D3	CALL	OD392H	;enregistrement dans buffer d'enreg.
CF01	301F	JR	NC,OCF22H	;=> erreur apparue
CF03	E5	PUSH	HL	;(hl)=> début buffer d'enregistrement
CF04	D5	PUSH	DE	;(de)=> nom de fichier dns OPENIN FCB
CF05	CD92CE	CALL	OCE92H	;valeur contrôle 43h octets de l'enregistrement dans de
CF08	CDF9DB	CALL	ODBF9H	;ld hl,(hl), valeur contr. sauvée éventuelle
CF0B	CDF3DB	CALL	ODBF3H	;hl = de? si oui, enregistrement chargé est header

CF0E	D1	POP	DE	
CF0F	E1	POP	HL	
CF10	200D	JR	NZ,0CF1FH	;=> valeur contrôle <>, fichier ASCII
CF12	115500	LD	DE,0055H	
CF15	CD98CA	CALL	OCA98H	;de=de+iy, bloc header OPENIN +5
CF18	014500	LD	BC,0045H	;nombre d'octets header
CF1B	EDB0	LDIR		;transférer dans bloc header OPENIN
CF1D	1803	JR	OCF22H	

***** fichier d'entrée pas fichier ASCII

CF1F	CD9CD7	CALL	OD79CH	;nb caract. dans fichier entrée sur 0
CF22	E1	POP	HL	
CF23	E5	PUSH	HL	
CF24	111500	LD	DE,0015H	
CF27	19	ADD	HL,DE	
CF28	5E	LD	E,(HL)	;adresse, d'où fichier a été écrit
CF29	23	INC	HL	;à l'origine, dans de
CF2A	56	LD	D,(HL)	
CF2B	23	INC	HL	
CF2C	23	INC	HL	
CF2D	4E	LD	C,(HL)	;longueur du fichier dans bc
CF2E	23	INC	HL	
CF2F	46	LD	B,(HL)	
CF30	E1	POP	HL	
CF31	37	SCF		;marque OPENIN OK
CF32	9F	SBC	A,A	;au système d'expl CPC pas d'erreur
CF33	FD7E67	LD	A,(IY+67H)	;type de fichier de fichier ouvert
CF36	C9	RET		

***** DISC OUT OPEN

CF37	CDA2CD	CALL	OCDA2H	;ranger pointeur de pile
CF3A	D5	PUSH	DE	;adresse de buffer OPENOUT de 2K
CF3B	CD6ADA	CALL	ODA6AH	;teste si nom fichier valide, organise EFN
CF3E	CD14CE	CALL	OCE14H	;header param. disc dans hl, Login s'il y a lieu
CF41	D1	POP	DE	;buffer OPENOUT 2K
CF42	CD57CE	CALL	OCE57H	;copier EFN dans bloc header OPENOUT
CF45	E5	PUSH	HL	; (hl) => header OPENOUT +5, No user
CF46	CDABD2	CALL	OD2ABH	;entrer extension '\$\$\$' dans OHB
CF49	CD76D6	CALL	OD676H	;fichier déjà sur la disquette?
CF4C	60	LD	H,B	;adresse header OPENOUT dans hl

CF4D	69	LD	L,C	
CF4E	2B	DEC	HL	; (hl) => numéro lecteur
CF4F	112C00	LD	DE,002CH	
CF52	CD98CA	CALL	OCA98H	; de=de+iy, bloc fichier contr.OPENOUT
CF55	010D00	LD	BC,000DH	; longueur nom fichier av. lect.& user
CF58	EDBO	LDIR		; transférer dans FCB OPENOUT
CF5A	011700	LD	BC,0017H	; longueur affect.blocs dans Dir(10h) + pointeur (7)
CF5D	CDAFCA	CALL	OCAAFH	; efface reste après nom de fichier dans FCB
CF60	E1	POP	HL	; bloc header +5
CF61	37	SCF		; marque OPENOUT OK
CF62	9F	SBC	A,A	; au système d'expl. CPC OPENOUT OK
CF63	C9	RET		

***** DISC IN CHAR

CF64	E5	PUSH	HL	; sauver tous les registres
CF65	D5	PUSH	DE	
CF66	C5	PUSH	BC	
CF67	CD74CF	CALL	OCF74H	; retirer caract. de buffer OPENIN
CF6A	C1	POP	BC	; restaurer registres
CF6B	D1	POP	DE	
CF6C	E1	POP	HL	
CF6D	D0	RET	NC	; marque erreur apparue
CF6E	FE1A	CP	1AH	; lu marque EOF?
CF70	37	SCF		; marque que tout est OK
CF71	C0	RET	NZ	; => pas EOF
CF72	B7	OR	A	; sinon annuler Carry
CF73	C9	RET		; et retour

***** retire un caractère de fichier OPENIN ouvert

CF74	CD84CD	CALL	OCD84H	; sauvegarder pile, tester flag OPENIN
CF77	FDE5	PUSH	IY	; Disc-Mempool
CF79	D1	POP	DE	; dans de
CF7A	215000	LD	HL,0050H	
CF7D	19	ADD	HL,DE	; (hl)=>marque In Char(1)/In Direct(2)
CF7E	7E	LD	A,(HL)	; marque dans accu
CF7F	FE02	CP	02H	; Disc In Direct était actif?
CF81	CAAACD	JP	Z,OCDAAH	; alors erreur, interrupt.de l'instr.
CF84	3601	LD	(HL),01H	; entrer marque Disc In Char
CF86	219500	LD	HL,0095H	; tester, si caract. dans buffer
CF89	19	ADD	HL,DE	

CF8A	7E	LD	A,(HL)	;compteur de caractères de
CF8B	23	INC	HL	;remplissage de trois octets
CF8C	B6	OR	(HL)	
CF8D	23	INC	HL	
CF8E	B6	OR	(HL)	
CF8F	2836	JR	Z,OCFC7H	;=> pas de caractère dans buffer
CF91	216800	LD	HL,0068H	
CF94	19	ADD	HL,DE	
CF95	7E	LD	A,(HL)	
CF96	23	INC	HL	
CF97	B6	OR	(HL)	
CF98	2B	DEC	HL	
CF99	CCCBCF	CALL	Z,OCFCBH	;remplir buffer OPENIN de 2K
CF9C	7E	LD	A,(HL)	;tester si nombre de caractères lus
CF9D	23	INC	HL	;et placés dans buffer OPENIN = 0
CF9E	B6	OR	(HL)	
CF9F	2826	JR	Z,OCFC7H	;=> erreur, pas de caract.dans Buffer
CFA1	46	LD	B,(HL)	;nombre octets lus dans bc
CFA2	2B	DEC	HL	
CFA3	4E	LD	C,(HL)	
CFA4	0B	DEC	BC	;un caractère est lu, donc décompter
CFA5	71	LD	(HL),C	;ranger nombre de caractères
CFA6	23	INC	HL	;restant dans le buffer
CFA7	70	LD	(HL),B	
CFA8	219500	LD	HL,0095H	
CFAB	19	ADD	HL,DE	
CFAC	0603	LD	B,03H	
CFAE	7E	LD	A,(HL)	
CFAF	D601	SUB	01H	
CFB1	77	LD	(HL),A	
CFB2	3003	JR	NC,OCFB7H	
CFB4	23	INC	HL	
CFB5	10F7	DJNZ	OCFAEH	
CFB7	215300	LD	HL,0053H	
CFBA	19	ADD	HL,DE	
CFBB	5E	LD	E,(HL)	;pointeur dans buffer OPENIN dans de
CFBC	23	INC	HL	
CFBD	56	LD	D,(HL)	
CFBE	EB	EX	DE,HL	
CFBF	E7	RST	20H	;LD A,(HL), retirer caract. de buffer
CFC0	EB	EX	DE,HL	
CFC1	13	INC	DE	;augmenter pointeur buffer OPENIN

CFC2	72	LD	(HL),D	;et ranger
CFC3	2B	DEC	HL	
CFC4	73	LD	(HL),E	
CFC5	37	SCF		;marque, un caractère retiré
CFC6	C9	RET		

***** conclusion erreur

CFC7	3E0F	LD	A,0FH	;code erreur
CFC9	B7	OR	A	;annuler Carry
CFCA	C9	RET		

CFCB	E5	PUSH	HL	
CFCC	D5	PUSH	DE	
CFCD	E5	PUSH	HL	
CFCE	215100	LD	HL,0051H	
CFD1	19	ADD	HL,DE	
CFD2	CD9DB	CALL	ODBF9H	;ld hl,(hl), adresse buffer
CFD5	E5	PUSH	HL	;ranger sur la pile
CFD6	011000	LD	BC,0010H	;16 enregistrements
CFD9	CD49D0	CALL	OD049H	;charger dns buffer OPENIN si présent
CFDC	3E10	LD	A,10H	
CFDE	91	SUB	C	;déterminer nombr enregistrements lus
CFDF	47	LD	B,A	;nombre dans b
CFE0	0E00	LD	C,00H	
CFE2	CB38	SRL	B	;détermine nombre octets lus
CFE4	CB19	RR	C	;résultat dans bc
CFE6	D1	POP	DE	;pointeur buffer OPENIN
CFE7	E1	POP	HL	; (hl)=> nombre octets lus
CFE8	71	LD	(HL),C	;ranger
CFE9	23	INC	HL	
CFEA	70	LD	(HL),B	
CFEB	01EAFB	LD	BC,OFFEAB	
CFEE	09	ADD	HL,BC	
CFEF	73	LD	(HL),E	;ranger pointeur buffer OPENIN
CFF0	23	INC	HL	
CFF1	72	LD	(HL),D	
CFF2	D1	POP	DE	
CFF3	E1	POP	HL	
CFF4	C9	RET		

```

***** DISC IN DIRECT
CFF5 CD84CD CALL OCD84H ;sauver pile, tester flag OPENIN
CFF8 E5 PUSH HL ;adresse de chargement
CFF9 215000 LD HL,0050H ;
CFFC CD9FCA CALL OCA9FH ;hl=hl+iy
CFFF 7E LD A,(HL) ;tester marque In Char(1)/In Direct
D000 FE01 CP 01H ;si Disc In Char,
D002 CAAACD JP Z,OCDAAH ;erreur,interruption de l'instruction
D005 3602 LD (HL),02H ;entrer marque Disc In Direct
D007 114500 LD DE,0045H
D00A 19 ADD HL,DE
D00B 5E LD E,(HL) ;nombre Caractères dans de
D00C 23 INC HL
D00D 56 LD D,(HL)
D00E E1 POP HL
D00F D5 PUSH DE
D010 E5 PUSH HL ;adresse de chargement dans hl
D011 EB EX DE,HL ;et échanger
D012 3E07 LD A,07H ;2^7=128
D014 CDEBDB CALL ODBEBH ;divise nombre caractères/128
D017 44 LD B,H ;résultat nombre enreg. dans bc
D018 4D LD C,L
D019 E1 POP HL ;adresse de chargement dans hl
D01A CD49D0 CALL OD049H ;charger nombre enregistr. calculé
D01D D1 POP DE
D01E 301E JR NC,OD03EH ;=> erreur
D020 7B LD A,E
D021 E67F AND 7FH
D023 2819 JR Z,OD03EH
D025 F5 PUSH AF
D026 E5 PUSH HL
D027 21E400 LD HL,00E4H
D02A CD9FCA CALL OCA9FH ;hl=hl+iy
D02D E5 PUSH HL
D02E 010100 LD BC,0001H
D031 CD49D0 CALL OD049H
D034 E1 POP HL
D035 D1 POP DE
D036 C1 POP BC
D037 3005 JR NC,OD03EH
D039 48 LD C,B
D03A 0600 LD B,00H

```

```

D03C EDB0      LDIR
D03E 216F00    LD      HL,006FH
D041 CD9FCA    CALL   OCA9FH
D044 37        SCF
D045 9F        SBC    A,A
D046 C3F9DB    JP     ODBF9H      ;ld hl,(hl)

```

```

D049 1814      JR     OD05FH

```

***** enregistrements dans buffer OPENIN, nombre enreg. dans bc

```

D04B CD92D3    CALL   OD392H      ;enreg., éven. de disc, dans buffer
D04E D0        RET     NC         ;=> fin fichier au autre erreur
D04F 116700    LD     DE,0067H
D052 CD98CA    CALL   OCA98H      ;de=de+iy, adresse type de fichier
                        dans header OPENIN
D055 1A        LD     A,(DE)      ;tester type de fichier
D056 1F        RRA
D057 DC52D2    CALL   C,OD252H    ;=> Carry que pour 'Protected File'
D05A 118000    LD     DE,0080H    ;longueur d'enregistrement
D05D 19        ADD    HL,DE       ;augmenter pointeur de buffer
D05E 0B        DEC    BC         ;nombre d'enregistrem. encore à lire
D05F 78        LD     A,B         ;tester si nombre = 0
D060 B1        OR     C
D061 20E8      JR     NZ,OD04BH   ;=> pas encore tous lus
D063 37        SCF
                        ;tout est OK, lu tous les enreg.
D064 C9        RET

```

***** DISC TEST EOF

```

D065 CD64CF    CALL   OCF64H      ;appeler Disc In Char
D068 D0        RET     NC         ;RET si EOF, sinon renvoyer caractère
                        ;dans buffer

```

***** DISC RETURN

```

D069 E5        PUSH   HL
D06A D5        PUSH   DE
D06B F5        PUSH   AF
D06C 215300    LD     HL,0053H
D06F CD9FCA    CALL   OCA9FH      ;hl=hl+iy
D072 5E        LD     E,(HL)
D073 23        INC    HL
D074 56        LD     D,(HL)
D075 1B        DEC    DE

```

```

D076 72      LD      (HL),D
D077 2B      DEC      HL
D078 73      LD      (HL),E
D079 54      LD      D,H
D07A 5D      LD      E,L
D07B 214200  LD      HL,0042H
D07E 19      ADD      HL,DE
D07F CDABD7  CALL    OD7ABH
D082 211500  LD      HL,0015H
D085 19      ADD      HL,DE
D086 34      INC      (HL)
D087 2002    JR      NZ,OD08BH
D089 23      INC      HL
D08A 34      INC      (HL)
D08B F1      POP     AF
D08C D1      POP     DE
D08D E1      POP     HL
D08E C9      RET

```

***** DISC OUT CHAR

```

D08F CD8DCD  CALL    OCD8DH      ;range pile, teste flag OPENOUT actif
D092 E5      PUSH   HL
D093 D5      PUSH   DE
D094 C5      PUSH   BC
D095 F5      PUSH   AF          ;accu contient le caractère
D096 FDE5    PUSH   IY          ;Disc-Mempool dans de
D098 D1      POP    DE
D099 219A00  LD      HL,009AH
D09C 19      ADD      HL,DE      ;flag Disc Out Mode (Char/Direct)
D09D 7E      LD      A,(HL)     ;de header dans accu
D09E FE02    CP      02H       ;jusqu'ici Disc Out Direct?
DOA0 CAAACD  JP      Z,OCDAAH   ;=> fin de l'instruction
DOA3 3601    LD      (HL),01H   ;entrer marque Disc Out Char
DOA5 21B200  LD      HL,00B2H
DOA8 19      ADD      HL,DE      ;(hl):= nombre car.dns buffer OPENOUT
DOA9 E5      PUSH   HL
DOAA CDF9DB  CALL    ODBF9H     ;ld hl,(hl), nbre caractères dans hl
DOAD 0100F8  LD      BC,0F800H
DOB0 09      ADD      HL,BC
DOB1 D5      PUSH   DE
DOB2 DC18D1  CALL    C,OD118H   ;=> plus de2K,écrire données sur disc
DOB5 D1      POP    DE

```

DOB6	E1	POP	HL	
DOB7	34	INC	(HL)	;augmenter nmbre car.dans buffer user
DOB8	23	INC	HL	;valeur deux octets
DOB9	2001	JR	NZ,ODOBCH	;n'augmenter octet fort
DOB8	34	INC	(HL)	;que si nécessaire
DOBC	21DF00	LD	HL,0ODFH	
DOBF	19	ADD	HL,DE	
DOC0	CDABD7	CALL	OD7ABH	;augmenter File Character Counter
DOC3	219D00	LD	HL,009DH	
DOC6	19	ADD	HL,DE	;(hl) => vecteur sur pointeur dans
DOC7	F1	POP	AF	;buffer user
DOC8	4E	LD	C,(HL)	;bc => pointeur dans buffer user
DOC9	23	INC	HL	
DOCA	46	LD	B,(HL)	
DOCB	2B	DEC	HL	
DOCC	02	LD	(BC),A	;placer caractère dans accu dans buffer user
DOCD	34	INC	(HL)	;augmenter pointeur dans buffer user
DOCE	2002	JR	NZ,ODOD2H	;également octet fort si nécessaire
DOD0	23	INC	HL	
DOD1	34	INC	(HL)	
DOD2	C1	POP	BC	
DOD3	D1	POP	DE	
DOD4	E1	POP	HL	
DOD5	37	SCF		;marque que tout est OK
DOD6	9F	SBC	A,A	;message au système CPC: OK
DOD7	C9	RET		

***** DISC OUT DIRECT

DOD8	CD8DCD	CALL	OCD8DH	;range pile, teste flag OPENOUT actif
DODB	F5	PUSH	AF	;accu = type de fichier
DODC	E5	PUSH	HL	;adresse, à partir de laquelle écrire
DODD	D5	PUSH	DE	;longueur du bloc de données
DODE	219A00	LD	HL,009AH	
DOE1	CD9FCA	CALL	OCA9FH	;hl=hl+iy, Disc Out Mode(Char/Direct)
DOE4	7E	LD	A,(HL)	;dans accu
DOE5	FEO1	CP	01H	;Disc Out Char actif jusqu'ici?
DOE7	CAAACD	JP	Z,OCDAAH	;alors erreur, fin de l'instruction
DOEA	3602	LD	(HL),02H	;entrer marque direct
DOEC	112000	LD	DE,0020H	

DOEF	19	ADD	HL,DE	
DOF0	70	LD	(HL),B	;bc = adresse entrée
DOF1	2B	DEC	HL	
DOF2	71	LD	(HL),C	
DOF3	C1	POP	BC	;bc = longueur bloc de données
DOF4	2B	DEC	HL	
DOF5	70	LD	(HL),B	
DOF6	2B	DEC	HL	
DOF7	71	LD	(HL),C	
DOF8	112900	LD	DE,0029H	
DOFB	19	ADD	HL,DE	
DOFC	70	LD	(HL),B	
DOFD	2B	DEC	HL	
DOFE	71	LD	(HL),C	
DOFF	11D3FF	LD	DE,OFFD3H	
D102	19	ADD	HL,DE	
D103	71	LD	(HL),C	
D104	23	INC	HL	
D105	70	LD	(HL),B	
D106	C1	POP	BC	
D107	23	INC	HL	
D108	71	LD	(HL),C	
D109	23	INC	HL	
D10A	70	LD	(HL),B	
D10B	11E6FF	LD	DE,OFFE6H	
D10E	19	ADD	HL,DE	
D10F	71	LD	(HL),C	
D110	23	INC	HL	
D111	70	LD	(HL),B	
D112	F1	POP	AF	;Type de fichier dans accu
D113	111500	LD	DE,0015H	
D116	19	ADD	HL,DE	
D117	77	LD	(HL),A	;Type fichier dns bloc header OPENOUT

***** écrire 2K (buffer user avec OUT CHAR) sur la disquette

D118	FDE5	PUSH	IY	;Disc Mempoool
D11A	D1	POP	DE	;dans de
D11B	21B600	LD	HL,00B6H	
D11E	19	ADD	HL,DE	
D11F	7E	LD	A,(HL)	;octet header 'First Block'
D120	B7	OR	A	
D121	2818	JR	Z,0D13BH	;=> pas le premier bloc

D123	21B100	LD	HL,00B1H	
D126	19	ADD	HL,DE	; (hl):= Type de fichier
D127	7E	LD	A,(HL)	; Type de fichier dans accu,
D128	E60F	AND	0FH	; Hi-Nibble est indifférent
D12A	FE06	CP	06H	; marque 'unprotected ASCII'?
D12C	280D	JR	Z,0D13BH	; => c'est le cas
D12E	212C00	LD	HL,002CH	
D131	19	ADD	HL,DE	; hl=> bloc contrôle fichier OPENOUT
D132	D5	PUSH	DE	; Disc-Mempool
D133	EB	EX	DE,HL	
D134	CDA7D7	CALL	0D7A7H	; Nombre enreg. +1 pour enreg. header
D137	CD7DD7	CALL	0D77DH	; tester nombre enreg. dans FCB
D13A	D1	POP	DE	
D13B	21B200	LD	HL,00B2H	
D13E	19	ADD	HL,DE	
D13F	E5	PUSH	HL	
D140	5E	LD	E,(HL)	; Block Char Counter,
D141	23	INC	HL	; Nombre des caractères dans de
D142	56	LD	D,(HL)	
D143	01E8FF	LD	BC,0FFE8H	
D146	09	ADD	HL,BC	; hl => User Buffer Vector
D147	CDF9DB	CALL	0DBF9H	; ld hl,(hl), hl => User Buffer
D14A	E5	PUSH	HL	
D14B	CD64D1	CALL	0D164H	; Buffer dans enreg., alors sur Disque
D14E	C1	POP	BC	; bc => User Buffer
D14F	E1	POP	HL	; hl => Character Count
D150	3600	LD	(HL),00H	; mettre à 0
D152	23	INC	HL	
D153	3600	LD	(HL),00H	
D155	23	INC	HL	
D156	23	INC	HL	
D157	23	INC	HL	
D158	3600	LD	(HL),00H	
D15A	11E7FF	LD	DE,0FFE7H	
D15D	19	ADD	HL,DE	
D15E	71	LD	(HL),C	
D15F	23	INC	HL	
D160	70	LD	(HL),B	
D161	37	SCF		; Marque OK
D162	9F	SBC	A,A	
D163	C9	RET		

D164	D5	PUSH	DE	;Nombre caractères dans bloc
D165	3E07	LD	A,07H	;Nombre enreg./bloc
D167	EB	EX	DE,HL	;Nombre dans de
D168	CDEBDB	CALL	ODBEBH	;divise nombre car.s /128
D16B	EB	EX	DE,HL	;résultat nécessitait enreg. dans de
D16C	42	LD	B,D	;et bc
D16D	4B	LD	C,E	
D16E	CD88D1	CALL	OD188H	;transférer enregistrements
D171	C1	POP	BC	;Nombre caractères
D172	79	LD	A,C	;octet faible dans accu
D173	E67F	AND	7FH	;limiter à un enregistrement
D175	C8	RET	Z	;si zéro, alors pas d'autres octets
D176	4F	LD	C,A	;sinon reste fichier dans nouvel enr.
D177	0600	LD	B,00H	;alors octet fort = zéro
D179	11E400	LD	DE,00E4H	
D17C	CD98CA	CALL	OCA98H	;de=de+iy
D17F	D5	PUSH	DE	;buffer enregistrement
D180	CD1BB9	CALL	OB91BH	;KL LDIR,transf.dernier enr.dns buffe
D183	3E1A	LD	A,1AH	;marque EOF
D185	12	LD	(DE),A	;ajouter
D186	E1	POP	HL	;hl => buffer enregistrement
D187	03	INC	BC	;bc = augmenter compteur d'enregistr.
D188	1827	JR	OD1B1H	

***** écrire enreg. (Nombre dans bc) dans fichier

D18A	E5	PUSH	HL	
D18B	11B100	LD	DE,00B1H	
D18E	CD98CA	CALL	OCA98H	;de=de+iy
D191	1A	LD	A,(DE)	;Type de fichier dans accu
D192	1F	RRA		;Bit 0 mis?
D193	3013	JR	NC,OD1A8H	;=> pas mis, pas 'Protected'
D195	C5	PUSH	BC	
D196	11E400	LD	DE,00E4H	
D199	CD98CA	CALL	OCA98H	;de=de+iy
D19C	D5	PUSH	DE	;de = buffer enregistrement
D19D	018000	LD	BC,0080H	;longueur d'enregistrement
D1A0	CD1BB9	CALL	OB91BH	;KL LDIR, bloc header dns buffer enr.
D1A3	E1	POP	HL	
D1A4	C1	POP	BC	
D1A5	CD52D2	CALL	OD252H	; 'protéger' enregistrement
D1A8	CDAFD3	CALL	OD3AFH	;enreg.dns buffer secteur, évtl disc

```

D1AB E1      POP      HL          ;hl => buffer enregistrement
D1AC 118000 LD      DE,0080H  ;longueur d'enregistrement
D1AF 19      ADD      HL,DE
D1B0 0B      DEC      BC          ;diminuer nombre des enregistrements
D1B1 78      LD      A,B          ;tous enreg. écrits?
D1B2 B1      OR       C
D1B3 20D5    JR      NZ,OD18AH ;=> encore enreg. à écrire
D1B5 C9      RET

***** DISC dans CLOSE
D1B6 CD84CD  CALL    OCD84H  ;sauvegarder pile, tester flag OPENIN
D1B9 CDE5C9  CALL    OC9E5H  ;Moteur éteint, déclencher Event

***** DISC dans ABANDON
D1BC FD3608FF LD      (IY+08H),OFF;mettre flag OPENIN actif sur inactif
D1C0 186E    JR      OD230H  ;fin

***** DISC OUT ABANDON
D1C2 CD8DCD  CALL    OCD8DH  ;sauvegarde pile, teste flag OPENOUT
D1C5 112D00 LD      DE,002DH
D1C8 CD98CA  CALL    OCA98H  ;de=de+iy
D1CB AF      XOR      A
D1CC CD3CD8  CALL    OD83CH  ;libérer à nouveau blocs dans
D1CF 1B      DEC      DE          ;table d'affectation
D1D0 3EFF    LD      A,OFFH
D1D2 12      LD      (DE),A
D1D3 CD1FC5  CALL    OC51FH  ;chercher piste 0
D1D6 1858    JR      OD230H  ;fin

***** DISC OUT CLOSE
D1D8 21DF00 LD      HL,00DFH  ;File Character Count
D1DB CD9FCA  CALL    OCA9FH  ;hl=hl+iy
D1DE 7E      LD      A,(HL)  ;teste si des caractères ont été
D1DF 23      INC      HL          ;transférés,
D1E0 B6      OR      (HL)
D1E1 23      INC      HL
D1E2 B6      OR      (HL)
D1E3 28DD    JR      Z,OD1C2H  ;sinonDiscOutAbandon,pas d'entrée DIR
D1E5 CD8DCD  CALL    OCD8DH  ;sauver pointeur pile, tester flag
OPENOUT
D1E8 CD18D1  CALL    OD118H  ;transf. dernier enreg. dans buffer
D1EB 112C00 LD      DE,002CH

```

D1EE	CD98CA	CALL	OCA98H	;de=de+iy, nom fichier dans
D1F1	D5	PUSH	DE	;FCB OPENOUT
D1F2	CD8CD7	CALL	OD78CH	;entrer nom fichier et affectation
D1F5	019F00	LD	BC,009FH	;blocs dans dir
D1F8	CD90CA	CALL	OCA90H	;bc=bc+iy, bc:= bloc header OPENOUT
D1FB	211200	LD	HL,0012H	
D1FE	09	ADD	HL,BC	;(hl):= Type de fichier
D1FF	5E	LD	E,(HL)	
D200	210900	LD	HL,0009H	
D203	09	ADD	HL,BC	
D204	7E	LD	A,(HL)	;1er caractère extension dans accu
D205	3C	INC	A	;tester si ffh
D206	2016	JR	NZ,OD21EH	;=> extension indiquée
D208	7B	LD	A,E	;Type de fichier dans accu
D209	E60E	AND	0EH	
D20B	2005	JR	NZ,OD212H	
D20D	CDB3D2	CALL	OD2B3H	;entrer extension 'BAS'
D210	180C	JR	OD21EH	

D212	FE02	CP	02H	;Type de fichier 2?
D214	2005	JR	NZ,OD21BH	
D216	CDB7D2	CALL	OD2B7H	;entrer extension 'BIN'
D219	1803	JR	OD21EH	

D21B	CDA8D2	CALL	OD2A8H	;entrer extension 3 espaces
D21E	60	LD	H,B	;Adresse bloc header OPENOUT dans hl
D21F	69	LD	L,C	
D220	7B	LD	A,E	;Type de fichier dans accu
D221	E60F	AND	0FH	;Hi-Nibble est indifférent
D223	FE06	CP	06H	; 'Unprotected ASCII'?
D225	C4A4CE	CALL	NZ,OCEA4H	;=> est 'protected'
D228	C1	POP	BC	;FCB OPENOUT dans bc
D229	3EFF	LD	A,OFFH	
D22B	02	LD	(BC),A	;Marque, OPENOUT pas actif
D22C	03	INC	BC	
D22D	CDDAD2	CALL	OD2DAH	;remplace '\$\$\$' par extension orig.
D230	37	SCF		;Marque DISC OUT CLOSE OK
D231	9F	SBC	A,A	;message au système CPC: tout est OK
D232	C9	RET		

```
D233 FD6602 LD H,(IY+02H)
D236 FD360500 LD (IY+05H),00H ;pas OPEN actif sur lecteur appelé
D23A 110800 LD DE,0008H
D23D CD43D2 CALL OD243H
D240 112C00 LD DE,002CH
D243 CD98CA CALL OCA98H ;de=de+iy
D246 1A LD A,(DE)
D247 BC CP H
D248 C0 RET NZ
D249 3EFF LD A,OFFH
D24B 12 LD (DE),A
D24C 13 INC DE
D24D 3E09 LD A,09H
D24F C3CADB JP ODBCAH
```

```
D252 E5 PUSH HL
D253 C5 PUSH BC
D254 E5 PUSH HL
D255 110101 LD DE,0101H
D258 0681 LD B,81H
D25A 180E JR OD26AH
```

***** ;'Protected File', protection par XOR

```
D25C E3 EX (SP),HL ;pointeur buffer OPENIN dans hl
D25D E7 RST 20H ;RAM LAM, caract. de buffer dans accu
D25E E3 EX (SP),HL
D25F AE XOR (HL)
D260 DDAE00 XOR (IX+00H)
D263 E3 EX (SP),HL
D264 77 LD (HL),A ;retour octet dans buffer OPENIN
D265 23 INC HL ;augmenter pointeur buffer
D266 E3 EX (SP),HL ;et à nouveau sur la pile
D267 DD23 INC IX ;prochain octet XOR
D269 23 INC HL ;prochain octet XOR
D26A 15 DEC D ;compteur octets pour table ix
D26B 2006 JR NZ,OD273H ;=> table pas encore terminée
D26D 160B LD D,0BH ;table 11 octets pour ix
D26F DD2181D2 LD IX,OD281H ;début table dans ix
D273 1D DEC E ;compteur octets pour table hl
D274 2005 JR NZ,OD27BH ;=> table pas encore terminée
```

```

D276 1E0D LD E,0DH ;table 13 octets pour hl
D278 218CD2 LD HL,0D28CH ;début table
D27B 10DF DJNZ 0D25CH ;b:= Nombre des octets à coder
D27D E1 POP HL
D27E D1 POP DE
D27F E1 POP HL
D280 C9 RET

```

***** table pour ix

```

D281 49 B1 36 F0 2E 1E
D287 06 2A 28 19 EA

```

***** table pour hl

```

D28C E2 9D DB 1A 42 29
D292 39 C6 B3 C6 90 45
D298 8A

```

***** extensions

```

D299 202020 DEFM ' '
D29C 242424 DEFM '$$$'
D29F 42414B DEFM 'BAK'
D2A2 424153 DEFM 'BAS'
D2A5 42494E DEFM 'BIN'

```

```

D2A8 AF XOR A ;trois espaces
D2A9 180E JR 0D2B9H

```

```

D2AB 3E03 LD A,03H ;'$$$' pour nom fichier temporaire
D2AD 180A JR 0D2B9H

```

```

D2AF 3E06 LD A,06H ;'BAK' pour fichier backup
D2B1 1806 JR 0D2B9H

```

```

D2B3 3E09 LD A,09H ;'BAS' pour fichiers Basic
D2B5 1802 JR 0D2B9H

```

```

D2B7 3E0C LD A,0CH ;'BIN' pour fichiers binaires

```

D2B9	D5	PUSH	DE	
D2BA	C699	ADD	A,99H	;ajouter octet faible de début table
D2BC	5F	LD	E,A	;résultat dans e
D2BD	CED2	ADC	A,0D2H	;ajouter octet fort avec Carry
D2BF	93	SUB	E	;soustraire octet faible
D2C0	57	LD	D,A	;octet fort résultat dans d
D2C1	1807	JR	0D2CAH	

***** entrer extension dans nom fichier

D2C3	D5	PUSH	DE	;
D2C4	11A800	LD	DE,00A8H	
D2C7	CD98CA	CALL	OCA98H	;de=de+iy
D2CA	E5	PUSH	HL	
D2CB	C5	PUSH	BC	
D2CC	210900	LD	HL,0009H	;longueur nom fichier avec User,
D2CF	09	ADD	HL,BC	;sans extension
D2D0	010300	LD	BC,0003H	;longueur extension
D2D3	EB	EX	DE,HL	
D2D4	EDB0	LDIR		;entrer extens.voulue dns nom fichier
D2D6	C1	POP	BC	
D2D7	E1	POP	HL	
D2D8	D1	POP	DE	
D2D9	C9	RET		

D2DA	210C00	LD	HL,000CH	;longueur nom fichier + extension
D2DD	09	ADD	HL,BC	
D2DE	36FF	LD	(HL),OFFH	
D2E0	23	INC	HL	
D2E1	23	INC	HL	
D2E2	36FF	LD	(HL),OFFH	
D2E4	CD83D6	CALL	0D683H	;nbre entrées Dir et tab affect sur 0
D2E7	E5	PUSH	HL	
D2E8	210000	LD	HL,0000H	
D2EB	E3	EX	(SP),HL	
D2EC	CDA2D6	CALL	0D6A2H	;prochaine entrée DIR dans (de)
D2EF	E3	EX	(SP),HL	
D2F0	3028	JR	NC,0D31AH	;=> pas d'autre entrée dans DIR
D2F2	CDAFD2	CALL	0D2AFH	;ajouter extension 'BAK'
D2F5	CDD8D7	CALL	0D7D8H	;cherche nom fichier indiqué sur disc
D2F8	3008	JR	NC,0D302H	;=> BAK pas présent
D2FA	2601	LD	H,01H	

D2FC	CDD9D9	CALL	OD9D9H	;teste,si fichier READ ONLY
D2FF	3801	JR	C,OD302H	;=> est READ ONLY
D301	24	INC	H	
D302	CDC3D2	CALL	OD2C3H	;entrer extension dans (de)
D305	CDD8D7	CALL	OD7D8H	;cherche nom indiqué sur disque
D308	3008	JR	NC,OD312H	;=> fichier pas présent
D30A	2E01	LD	L,01H	
D30C	CDD9D9	CALL	OD9D9H	;teste, si fichier READ ONLY
D30F	3801	JR	C,OD312H	;=> fichier est READ ONLY
D311	2C	INC	L	
D312	7C	LD	A,H	
D313	B7	OR	A	
D314	28D5	JR	Z,OD2EBH	
D316	7D	LD	A,L	
D317	B7	OR	A	
D318	28D1	JR	Z,OD2EBH	
D31A	F1	POP	AF	
D31B	7D	LD	A,L	
D31C	B7	OR	A	
D31D	2843	JR	Z,OD362H	
D31F	3D	DEC	A	
D320	2866	JR	Z,OD388H	
D322	7C	LD	A,H	
D323	B7	OR	A	
D324	283C	JR	Z,OD362H	
D326	3D	DEC	A	
D327	2845	JR	Z,OD36EH	
D329	CD83D6	CALL	OD683H	;nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D32C	CDA2D6	CALL	OD6A2H	
D32F	D0	RET	NC	
D330	CD35D3	CALL	OD335H	
D333	18F7	JR	OD32CH	

D335	CDAFD7	CALL	OD2AFH	;entrer extension 'BAK'
D338	CDD8D7	CALL	OD7D8H	;cherche nom fichier indiqué sur disc
D33B	DAAAD4	JP	C,OD4AAH	;=> trouvé
D33E	CD51D3	CALL	OD351H	;chercher fichier '\$\$\$' dans Dir
D341	D8	RET	C	;=> trouvé
D342	CDC3D2	CALL	OD2C3H	;ajouter extension d'origine
D345	CDD8D7	CALL	OD7D8H	;cherche nom fichier indiqué sur disc
D348	D0	RET	NC	;=> pas trouvé

```

D349 C5      PUSH   BC
D34A 42      LD      B,D
D34B 4B      LD      C,E
D34C CDAFD2  CALL   OD2AFH      ;entrer extension 'BAK'
D34F 180D    JR      OD35EH

```

```

***** teste, si nom fichier avec '$$$' est déjà sur disquette
D351 CDABD2  CALL   OD2ABH      ;entrer extension '$$$'
D354 CDD8D7  CALL   OD7D8H      ;cherche nom fichier indiqué dans Dir
D357 D0      RET     NC          ;=> pas trouvé
D358 C5      PUSH   BC          ;(bc) => nom fichier
D359 42      LD      B,D        ;adresse de l'entrée Dir identique
D35A 4B      LD      C,E        ;dans bc
D35B CDC3D2  CALL   OD2C3H      ;écrire extension d'origine dans
D35E C1      POP    BC          ;enregistrement Dir
D35F C37AD9  JP     OD97AH

```

```

*****
D362 CD83D6  CALL   OD683H      ;Nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D365 CDA2D6  CALL   OD6A2H      ;déterminer proch.entrée Dir, de=nbre
D368 D0      RET     NC          ;=> pas d'autre entrée Dir
D369 CD3ED3  CALL   OD33EH      ;cherche noms fich. temp($$$)et orig.
D36C 18F7    JR      OD365H      ;continuer recherche

```

```

*****
D36E CD83D6  CALL   OD683H      ;Nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D371 CDA2D6  CALL   OD6A2H      ;déterminer proch.entrée Dir, de=nbre
D374 D0      RET     NC          ;=> pas d'autre entrée Dir
D375 CD7AD3  CALL   OD37AH      ;si fichier temp. trouvé, ext.orig.
                        dans enregistrement
D378 18F7    JR      OD371H      ;sinon continuer recherche

```

```

*****
D37A CD51D3  CALL   OD351H
D37D D8      RET     C
D37E CDC3D2  CALL   OD2C3H      ;entrer extension dans (de)
D381 CDD8D7  CALL   OD7D8H      ;cherche nom fichier indiqué sur disc
D384 DAAAD4  JP     C,OD4AAH
D387 C9      RET

```

```

***** fichier READ ONLY, interrompre extension
D388 CDC3D2  CALL   OD2C3H      ;entrer extension dans (de)

```

```

D38B 50      LD      D,B
D38C 59      LD      E,C
D38D 3E0A    LD      A,0AH      ;mess.systeme 10, fichier read only
D38F C3B1CD  JP      OCDB1H     ;sortir, terminer instruction

```

```

D392 E5      PUSH   HL
D393 D5      PUSH   DE
D394 C5      PUSH   BC
D395 E5      PUSH   HL
D396 110800  LD      DE,0008H
D399 CD98CA  CALL   OCA98H      ;de=de+iy, adresse FCB OPENIN
D39C CD10D4  CALL   OD410H      ;teste, si dernier enregistrement lu
D39F 3008    JR      NC,OD3A9H  ;=> pas d'autre enregistrdns fichier
D3A1 EB      EX     DE,HL      ;de:=No enreg., hl:= nom fich dns FCB
D3A2 E3      EX     (SP),HL     ;(hl):= buffer enregistrement
D3A3 CDE8D9  CALL   OD9E8H      ;retirer enregistrdans buffer enreg.
D3A6 D1      POP    DE
D3A7 1848    JR      OD3F1H

```

```

D3A9 E1      POP    HL
D3AA C1      POP    BC
D3AB D1      POP    DE
D3AC E1      POP    HL
D3AD B7      OR     A
D3AE C9      RET

```

***** enreg. dans buffer secteur, éventuellement sur disque

```

D3AF E5      PUSH   HL      ;buffer enregistrement
D3B0 D5      PUSH   DE
D3B1 C5      PUSH   BC      ;Nombre enreg.
D3B2 E5      PUSH   HL      ;et encore buffer enregistrement
D3B3 112C00  LD      DE,002CH
D3B6 CD98CA  CALL   OCA98H      ;de=de+iy, FCB OPENOUT
D3B9 CDC8D6  CALL   OD6C8H      ;teste si DISK FULL
D3BC 380B    JR      C,OD3C9H  ;=> encore place
D3BE 3E08    LD      A,08H     ;message système 8, disc full
D3C0 C2B1CD  JP      NZ,OCDB1H ;sortir, interrompre instruction
D3C3 CD8CD7  CALL   OD78CH      ;cherche entrée Dir libre
D3C6 CDFAD6  CALL   OD6FAH
D3C9 CD2FD7  CALL   OD72FH

```

D3CC	0E00	LD	C,00H	
D3CE	3818	JR	C,0D3E8H	
D3D0	D5	PUSH	DE	
D3D1	EB	EX	DE,HL	
D3D2	CD93D8	CALL	0D893H	;chercher bloc libre et occuper
D3D5	EB	EX	DE,HL	
D3D6	3E08	LD	A,08H	;sortir message système 8, disc full
D3D8	D2B1CD	JP	NC,0CDB1H	;interrompre instr. si pas bloc libre

```

D3DB 73      LD      (HL),E      ;ranger bloc occupé
D3DC 78      LD      A,B
D3DD B7      OR      A
D3DE 2802    JR      Z,0D3E2H
D3E0 23      INC     HL
D3E1 72      LD      (HL),D
D3E2 D1      POP     DE
D3E3 CD2FD7  CALL    OD72FH
D3E6 0E02    LD      C,02H
D3E8 EB      EX      DE,HL
D3E9 E3      EX      (SP),HL
D3EA CDF3D9  CALL    OD9F3H      ;enregistrement dans buffer secteur
D3ED D1      POP     DE      ;éventuellement sur disque
D3EE CD7DD7  CALL    OD77DH
D3F1 CDA7D7  CALL    OD7A7H      ;nombre enregistrements +1
D3F4 C1      POP     BC
D3F5 D1      POP     DE
D3F6 E1      POP     HL
D3F7 37      SCF
D3F8 C9      RET

```

```

D3F9 E5      PUSH    HL
D3FA 112C00  LD      DE,002CH
D3FD CD98CA  CALL    OCA98H
D400 CD9CD7  CALL    OD79CH
D403 CD10D4  CALL    OD410H
D406 EB      EX      DE,HL
D407 E1      POP     HL
D408 0E00    LD      C,00H
D40A DAF3D9  JP      C,0D9F3H    ;enregistrement dans buffer secteur,
                    ;éventuellement sur disque
D40D C3AFCD  JP      OCDAFH      ;sortirBad command, interrompre
                    ;instruction

```

***** teste, si dernier enregistrement a été lu

```

D410 CDC8D6  CALL    OD6C8H
D413 3812    JR      C,0D427H
D415 C0      RET     NZ
D416 CDFAD6  CALL    OD6FAH
D419 D5      PUSH    DE
D41A 42      LD      B,D
D41B 4B      LD      C,E

```

D41C	03	INC	BC	
D41D	C5	PUSH	BC	
D41E	CDB3D7	CALL	OD7B3H	
D421	EB	EX	DE,HL	
D422	D1	POP	DE	
D423	DCDFDB	CALL	C,0DBDFH	;32 octets de (hl) dans (de)
D426	D1	POP	DE	
D427	DC0CD7	CALL	C,OD70CH	
D42A	DA2FD7	JP	C,OD72FH	
D42D	C9	RET		
***** I DIR				
D42E	CD73CD	CALL	0CD73H	;sauvegarder pile
D431	0600	LD	B,00H	
D433	B7	OR	A	;est-ce que des paramètres suivent?
D434	2806	JR	Z,OD43CH	;=> pas d'autre paramètre
D436	CDC2CD	CALL	0CDC2H	;un param.est OK, sinon 'Bad command'
D439	CDC7CD	CALL	0CDC7H	;b:=longu.chafne, hl:=adresse chaîne
D43C	CDA6DA	CALL	ODAA6H	;convertir en nom fichier correct
D43F	CD14CE	CALL	OCE14H	;header param.disc dans hl, Login s'il y a lieu
D442	CDD0DB	CALL	0DBD0H	;sortir 'Drive #: user #'
D445	3E0C	LD	A,0CH	;longueur d'un nom fichier avec '.'
D447	CD72D4	CALL	OD472H	;détermine nb entrées par ligne écran
D44A	65	LD	H,L	
D44B	E5	PUSH	HL	
D44C	CD83D6	CALL	OD683H	;Nb entrées dir & tab affect sur 0
D44F	CD98D6	CALL	OD698H	;chercher nom fichier et déterminer affectation
D452	301A	JR	NC,OD46EH	;=> pas d'autre entrée
D454	CDDFD9	CALL	OD9DFH	;teste, si entrée porte attribut SYS
D457	38F6	JR	C,OD44FH	;=> 2ème car. ext. >7f, attribut SYS
D459	E3	EX	(SP),HL	;entrées comptées sur pile
D45A	C5	PUSH	BC	
D45B	7C	LD	A,H	;h:= entrées/ligne
D45C	BD	CP	L	;l:=encore entrées à sortir dns ligne
D45D	C4C4DB	CALL	NZ,ODBC4H	;=> sortir trois espaces
D460	CCE9CA	CALL	Z,OCAE9H	;=> sortir 'CR/LF'
D463	CDC8DB	CALL	ODBC8H	;sortir nom de fichier, de pointe sur nom de fichier
D466	2D	DEC	L	;entrées affichées dns ligne actuelle
D467	2001	JR	NZ,OD46AH	;=> ligne pas encore pleine

D469	6C	LD	L,H	; ligne pleine, nbre sur valeur
D46A	C1	POP	BC	; de départ
D46B	E3	EX	(SP),HL	; entrées comptées dans hl
D46C	18E1	JR	OD44FH	; prochaine entrée
***** fin !DIR				
D46E	E1	POP	HL	
D46F	C371D5	JP	OD571H	; déterminer nbre blocs libres, sortir
***** déterminer nombre entrées/ligne pour IDIR et CAT				
D472	C603	ADD	A,03H	; longueur entrée plus trois espaces
D474	67	LD	H,A	
D475	D5	PUSH	DE	
D476	E5	PUSH	HL	
D477	CD69BB	CALL	OBB69H	; TXT GET WINDOW
D47A	7A	LD	A,D	; colonne droite de fenêtre actuelle
D47B	E1	POP	HL	
D47C	D1	POP	DE	
D47D	C604	ADD	A,04H	
D47F	2E00	LD	L,00H	; initialiser compteur entrées/ligne
D481	2C	INC	L	; nombre entrées/ligne
D482	94	SUB	H	; longueur d'une entrée DIR
D483	30FC	JR	NC,OD481H	
D485	2D	DEC	L	; nombre entrées DIR/ligne, correction
D486	C0	RET	NZ	; si nombre=0, alors pas de formatage
D487	2E01	LD	L,01H	; fixer nombre sur 1
D489	C9	RET		
***** IERA				
D48A	CD73CD	CALL	OCD73H	; sauvegarder pile
D48D	CDC2CD	CALL	OCDC2H	; 1 paramètre suit, sinon 'Bad command'
D490	CDC7CD	CALL	OCDC7H	; adresse nom fichier à suppr. dans hl
D493	CD8DDA	CALL	ODA8DH	; créer nom de fichier pour DOS
D496	CD14CE	CALL	OCE14H	; header param.disc dans hl, login s'il y a lieu
D499	CD83D6	CALL	OD683H	; nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D49C	CD98D6	CALL	OD698H	; cherche nom fichier et déterm.affect
D49F	306B	JR	NC,OD50CH	; => annonce fichier pas trouvé, interr.
D4A1	CDB1D4	CALL	OD4B1H	
D4A4	CD98D6	CALL	OD698H	; cherche nom fichier et déterm.affect
D4A7	38F8	JR	C,OD4A1H	
D4A9	C9	RET		

D4AA CDB1D4 CALL OD4B1H
D4AD D2B8CD JP NC,OCDB8H
D4B0 C9 RET

D4B1 CDD9D9 CALL OD9D9H ;teste, si fichier READ ONLY
D4B4 3F CCF
D4B5 3EOA LD A,0AH ;message système "'nom fichier" is
read only'
D4B7 D2CADB JP NC,ODBCAH ;=> sortir message, interruption
D4BA AF XOR A
D4BB CD3CD8 CALL OD83CH ;libérer blocs dans table affectation
D4BE 3EE5 LD A,OE5H ;entrer marque fichier supprimé
D4C0 12 LD (DE),A ;dans nom de fichier
D4C1 C37AD9 JP OD97AH

***** IREN

D4C4 CD73CD CALL OCD73H ;sauvegarder pile
D4C7 CDC1CD CALL OCDC1H ;2 param.suivent, sinon interruption
D4CA CDC7CD CALL OCDC7H ;premier param., nouveau nom, dans hl
D4CD CD5BDA CALL ODA5BH ;organise nom de fichier pour DOS
D4D0 C5 PUSH BC
D4D1 CDC7CD CALL OCDC7H ;second param.,ancien nom, dans hl
D4D4 CD60DA CALL ODA60H ;organise nom de fichier pour DOS
D4D7 E1 POP HL
D4D8 OA LD A,(BC)
D4D9 BE CP (HL)
D4DA C2AFCD JP NZ,OCDAFH ;sortir Bad command, interr. instr.
D4DD CD14CE CALL OCE14H ;header param.disc dans hl, login
D4E0 23 INC HL ;s'il y a lieu
D4E1 E5 PUSH HL
D4E2 CD44D6 CALL OD644H ;teste, si nouveau nom fichier existe
D4E5 E1 POP HL ;déjà
D4E6 C5 PUSH BC
D4E7 44 LD B,H
D4E8 4D LD C,L
D4E9 CD83D6 CALL OD683H ;nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D4EC CD98D6 CALL OD698H ;cherche nom fichier, déterm.affect.
D4EF 301B JR NC,OD50CH ;=> fichier pas trouvé
D4F1 CDD9D9 CALL OD9D9H ;teste, si fichier READ ONLY
D4F4 DA8DD3 JP C,OD38DH ;=>fichier READ ONLY, pas changer nom

D4F7	E3	EX	(SP),HL	
D4F8	E5	PUSH	HL	
D4F9	C5	PUSH	BC	
D4FA	010C00	LD	BC,000CH	;longueur nouveau nom de fichier
D4FD	EDB0	LDIR		;remplacer ancien nom de fichier
D4FF	C1	POP	BC	
D500	E1	POP	HL	
D501	E3	EX	(SP),HL	
D502	CD7AD9	CALL	OD97AH	
D505	CD98D6	CALL	OD698H	;chercher nom de fichier et
D508	38E7	JR	C,OD4F1H	;déterminer affectation
D50A	E1	POP	HL	
D50B	C9	RET		

***** fichier pas trouvé, interruption

D50C	50	LD	D,B	;adr. nom fichier pour sortie dans de
D50D	59	LD	E,C	
D50E	3E06	LD	A,06H	;sortir message système 6, file not
D510	C3B1CD	JP	OCDB1H	;found, interrompre instruction

***** CATALOG

D513	CD73CD	CALL	OCD73H	;ranger pointeur de pile
D516	D5	PUSH	DE	;adresse buffer user
D517	DDE1	POP	IX	;transférer dans ix
D519	010008	LD	BC,0800H	;longueur du buffer user
D51C	CDAFCA	CALL	OCAAFH	;vide buffer user (de) à (de+bc)
D51F	CD86DA	CALL	ODA86H	
D522	CD14CE	CALL	OCE14H	;header param.disc dans hl, login s'il y a lieu
D525	CDD0DB	CALL	ODBDOH	;sortie 'Drive #: user #'
D528	AF	XOR	A	
D529	F5	PUSH	AF	
D52A	CD83D6	CALL	OD683H	;nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D52D	CD98D6	CALL	OD698H	;cherche nom fichier détermin.affect.
D530	300C	JR	NC,OD53EH	
D532	CDDFD9	CALL	OD9DFH	;teste, si fichier porte attribut SYS
D535	38F6	JR	C,OD52DH	;=> est fichier SYS, ne pas sortir
D537	E3	EX	(SP),HL	
D538	CDAAD5	CALL	OD5AAH	;une entrée dans buffer user
D53B	E3	EX	(SP),HL	
D53C	38EF	JR	C,OD52DH	;prochaine entrée, donc encore une
D53E	3E11	LD	A,11H	;longueur d'une entr.DIR sur moniteur

```

D540 CD72D4 CALL OD472H ;détermine nombre d'entrées/ligne
D543 55 LD D,L ;nombre dans d
D544 F1 POP AF
D545 1E00 LD E,00H
D547 1C INC E
D548 92 SUB D
D549 30FC JR NC,OD547H
D54B 82 ADD A,D
D54C 2001 JR NZ,OD54FH
D54E 1D DEC E ;nombre de lignes
D54F DDE5 PUSH IX ;buffer user
D551 E1 POP HL ;dans hl
D552 4B LD C,E ;lignes dans c
D553 42 LD B,D ;entrées/ligne dans b
D554 E5 PUSH HL
D555 CD7AD5 CALL OD57AH ;sortie d'une entrée
D558 D5 PUSH DE
D559 EB EX DE,HL
D55A 2600 LD H,00H
D55C CD3AD6 CALL OD63AH ;hl:= hl * 14 pour sortie alphab.
D55F 19 ADD HL,DE ;dans plusieurs colonnes
D560 D1 POP DE
D561 10F2 DJNZ OD555H ;et sortir prochaine entrée
D563 E1 POP HL
D564 D5 PUSH DE
D565 110E00 LD DE,000EH
D568 19 ADD HL,DE
D569 D1 POP DE
D56A 0D DEC C
D56B 2804 JR Z,OD571H
D56D 7E LD A,(HL)
D56E B7 OR A
D56F 20E2 JR NZ,OD553H
D571 CDC2D8 CALL OD8C2H ;détermine nombre blocs occupés
D574 3E03 LD A,03H
D576 B7 OR A ;sortir message système 3, xxxK free
D577 C3EBCA JP OCAEBH

```

```

***** sortie d'une entrée du buffer user
D57A E7 RST 20H ;RAM LAM, LD A,(HL) de buffer user
D57B B7 OR A ;caractère un 0?
D57C C8 RET Z ;alors pas d'entrée et =>

```

```

D57D E5      PUSH    HL          ;sauver registres
D57E D5      PUSH    DE
D57F C5      PUSH    BC
D580 78      LD      A,B          ;entrées/ligne
D581 BA      CP      D          ;égale entrées sorties?
D582 C4C4DB  CALL   NZ,ODBC4H    ;si différent, sortir 3 espaces
D585 CCE9CA  CALL   Z,OCAE9H     ;sinon sortir 'CR/LF'
D588 EB      EX      DE,HL
D589 CDC8DB  CALL   ODBC8H       ;sortir nom de fichier
D58C CDD9D9  CALL   OD9D9H       ;teste, si fichier READ ONLY
D58F 3E2A    LD      A,2AH        ; '*'
D591 3802    JR      C,OD595H   ;si R/0, sortir '*'
D593 3E20    LD      A,20H        ; 'espace'
D595 CD5ABB  CALL   OBB5AH       ;TXT OUTPUT
D598 210C00  LD      HL,000CH
D59B 19      ADD     HL,DE
D59C E7      RST    20H          ;RAM LAM, LD A,(HL) de Ram
D59D 5F      LD      E,A
D59E 23      INC    HL
D59F E7      RST    20H          ;RAM LAM, LD A,(HL) de Ram
D5A0 57      LD      D,A
D5A1 3E02    LD      A,02H        ;message système 2, sortir
D5A3 CDEBCA  CALL   OCAEBH       ;3 espaces
D5A6 C1      POP    BC
D5A7 D1      POP    DE
D5A8 E1      POP    HL
D5A9 C9      RET

```

```

D5AA C5      PUSH    BC
D5AB 4C      LD      C,H
D5AC 0600    LD      B,00H
D5AE DDE5    PUSH    IX          ;buffer user
D5B0 E1      POP    HL          ;dans hl
D5B1 E7      RST    20H          ;RAM LAM, LD A,(HL) de Ram
D5B2 B7      OR     A          ;teste si caractère 0
D5B3 2850    JR      Z,OD605H
D5B5 04      INC    B
D5B6 CD23D6  CALL   OD623H
D5B9 280F    JR      Z,OD5CAH
D5BB 3026    JR      NC,OD5E3H
D5BD D5      PUSH    DE

```

D5BE	110E00	LD	DE,000EH
D5C1	19	ADD	HL,DE
D5C2	D1	POP	DE
D5C3	78	LD	A,B
D5C4	FE92	CP	92H
D5C6	38E9	JR	C,0D5B1H
D5C8	1856	JR	0D620H

D5CA	E5	PUSH	HL	
D5CB	CDF2D8	CALL	0D8F2H	;déterm.nbres blocs occupés du fichier
D5CE	E3	EX	(SP),HL	
D5CF	110C00	LD	DE,000CH	
D5D2	19	ADD	HL,DE	
D5D3	E7	RST	20H	;RAM LAM, LD A,(HL) de Ram
D5D4	5F	LD	E,A	
D5D5	23	INC	HL	
D5D6	E7	RST	20H	;RAM LAM, LD A,(HL) de Ram
D5D7	57	LD	D,A	
D5D8	2B	DEC	HL	
D5D9	E3	EX	(SP),HL	
D5DA	19	ADD	HL,DE	
D5DB	EB	EX	DE,HL	
D5DC	E1	POP	HL	
D5DD	73	LD	(HL),E	
D5DE	23	INC	HL	
D5DF	72	LD	(HL),D	
D5E0	37	SCF		
D5E1	183D	JR	0D620H	

D5E3	79	LD	A,C
D5E4	FE92	CP	92H
D5E6	2838	JR	Z,0D620H
D5E8	E5	PUSH	HL
D5E9	D5	PUSH	DE
D5EA	C5	PUSH	BC
D5EB	EB	EX	DE,HL
D5EC	79	LD	A,C
D5ED	90	SUB	B
D5EE	3C	INC	A
D5EF	6F	LD	L,A

D5F0	2600	LD	H,00H
D5F2	CD3AD6	CALL	OD63AH
D5F5	44	LD	B,H
D5F6	4D	LD	C,L
D5F7	19	ADD	HL,DE
D5F8	2B	DEC	HL
D5F9	EB	EX	DE,HL
D5FA	210E00	LD	HL,000EH
D5FD	19	ADD	HL,DE
D5FE	EB	EX	DE,HL
D5FF	CD1EB9	CALL	OB91EH
D602	C1	POP	BC
D603	D1	POP	DE
D604	E1	POP	HL

D605	0C	INC	C
D606	C5	PUSH	BC
D607	D5	PUSH	DE
D608	36FF	LD	(HL),OFFH ;marque fin dans buffer user
D60A	23	INC	HL
D60B	13	INC	DE ;de := pointeur d'enregistrement
D60C	EB	EX	DE,HL
D60D	010B00	LD	BC,000BH ;longueur nom de fichier + extension
D610	CD1BB9	CALL	OB91BH ;KL LDIR, d'enreg. dans buffer user
D613	EB	EX	DE,HL ;pointeur d'enregistrement dans hl
D614	E3	EX	(SP),HL ;début d'enregistrement dans hl
D615	EB	EX	DE,HL ;début d'enregistrement dans de
D616	CDF2D8	CALL	OD8F2H ;déterm.nbre blocs occupés du fichier
D619	EB	EX	DE,HL ;nombre blocs dans de
D61A	E1	POP	HL
D61B	73	LD	(HL),E ;entrer dans buffer user
D61C	23	INC	HL
D61D	72	LD	(HL),D
D61E	C1	POP	BC
D61F	37	SCF	
D620	61	LD	H,C
D621	C1	POP	BC
D622	C9	RET	

D623	E5	PUSH	HL
------	----	------	----

D624	D5	PUSH	DE	
D625	C5	PUSH	BC	
D626	060B	LD	B,OBH	
D628	13	INC	DE	
D629	23	INC	HL	
D62A	1A	LD	A,(DE)	
D62B	E67F	AND	7FH	
D62D	4F	LD	C,A	
D62E	E7	RST	20H	;RAM LAM, LD A,(HL) de Ram
D62F	E67F	AND	7FH	
D631	B9	CP	C	
D632	2002	JR	NZ,OD636H	
D634	10F2	DJNZ	OD628H	
D636	C1	POP	BC	
D637	D1	POP	DE	
D638	E1	POP	HL	
D639	C9	RET		

***** hl:=hl*14

D63A	D5	PUSH	DE	;ranger
D63B	54	LD	D,H	
D63C	5D	LD	E,L	
D63D	29	ADD	HL,HL	;hl dernière valeur dans hl*2
D63E	19	ADD	HL,DE	;hl dernière valeur dans hl*3
D63F	29	ADD	HL,HL	;hl dernière valeur dans hl*6
D640	19	ADD	HL,DE	;hl dernière valeur dans hl*7
D641	29	ADD	HL,HL	;hl dernière valeur dans hl*14
D642	D1	POP	DE	
D643	C9	RET		

D644	CD83D6	CALL	OD683H	;nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D647	CD98D6	CALL	OD698H	;cherche nom fichier et déterm.affect
D64A	3025	JR	NC,OD671H	
D64C	3E05	LD	A,05H	;sortir message système 5, file
D64E	C3B1CD	JP	OCDB1H	;already exists, interrompre instr.

***** chercher nom de fichier dans le directory

D651	CD83D6	CALL	OD683H	;nbre entrées dir et tab affect sur 0
D654	CD98D6	CALL	OD698H	;cherche nom fichier et déterm.affect
D657	3018	JR	NC,OD671H	;=> pas trouvé
D659	E5	PUSH	HL	;numéro entrée Dir trouvée

```

D65A 210900 LD HL,0009H
D65D CD9FCA CALL OCA9FH ;hl=hl+iy, adresse FCN OPENIN
D660 EB EX DE,HL ;dans de
D661 CDDFDB CALL ODBDFH ;32 octets,entrée DIR dans FCB OPENIN
D664 E1 POP HL ;numéro de l'entrée DIR trouvée
D665 FD7E05 LD A,(IY+05H) ;fichier actif sur ce lecteur?
D668 B7 OR A
D669 37 SCF
D66A C0 RET NZ ;=> fichier est actif
D66B CDA2D6 CALL OD6A2H ;lire directory jusqu'à fin, détermin.
D66E 38FB JR C,OD66BH ;nombres fichiers et blocs occupés
D670 37 SCF ;Directory lu
D671 FD3605FF LD (IY+05H),OFF;marquer fichier sur ce lecteur comme
D675 C9 RET ;actif

```

***** cherche nom de fichier dans directory, détermine affectation blocs

```

D676 CD83D6 CALL OD683H ;nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D679 CD98D6 CALL OD698H ;cherche nom fichier et détermin.affect
D67C 30F3 JR NC,OD671H ;=> pas trouvé
D67E CDAAD4 CALL OD4AAH ;
D681 18F6 JR OD679H

```

***** déterminer affectation blocs disque

```

D683 C5 PUSH BC ;=> nom de fichier
D684 CD1FC5 CALL OC51FH ;chercher piste 0
D687 C1 POP BC
D688 21FFFF LD HL,OFFFHH
D68B FD7E05 LD A,(IY+05H) ;fichier sur ce lecteur actif?
D68E B7 OR A
D68F C0 RET NZ ;=> fichier est ouvert
D690 E5 PUSH HL
D691 CD14D8 CALL OD814H ;tab affect à 0, occuper blocs Dir
D694 E1 POP HL
D695 C3A8D9 JP OD9A8H

```

***** chercher nom de fichier, affectation blocs + nombre fichiers

```

D698 CDA2D6 CALL OD6A2H ;compte nombre blocs dans table
; d'affectation, fichiers
D69B D0 RET NC ;=> pas d'autre entrée
D69C CDD8D7 CALL OD7D8H ;nom fichier indiqué= entrée Dir?
D69F 30F7 JR NC,OD698H ;=> différent, chercher et déterminer
affectation

```

```

D6A1 C9      RET          ;trouvé même nom de fichier

***** déterminer nombre de fichiers sur disque
D6A2 23      INC          HL          ;compteur d'entrées
D6A3 FD7E05  LD          A,(IY+05H) ;OPEN actif sur ce lecteur?
D6A6 B7      OR          A
D6A7 2011    JR          NZ,OD6BAH  ;=> Open est actif
D6A9 CD1CD9  CALL        OD91CH      ;enregistrement dans buffer, pointeur
                                     d'enregistrement => entrée Dir
D6AC D0      RET          NC        ;=> pas d'autre entrée
D6AD 1A      LD          A,(DE)    ;de pointeur sur entrée Dir
D6AE FEE5    CP          OE5H      ;marque fichier supprimé
D6B0 37      SCF
D6B1 C8      RET          Z          ;=> si entrée supprimée
D6B2 CDA8D9  CALL        OD9A8H      ;sinon augmenter nombre d'entrées
D6B5 3EFF    LD          A,OFFH
D6B7 C33CD8  JP          OD83CH      ;détermine nombre de blocs occupés

```

```

***** entrée D6A2, si Open actif
D6BA CDB8D9 CALL OD9B8H ;teste, si pos. entrée dir ok
D6BD DO RET NC
D6BE C31CD9 JP OD91CH

```

```

***** nombre caractères dans le fichier dans hl
D6C1 212100 LD HL,0021H
D6C4 19 ADD HL,DE
D6C5 C3F9DB JP ODBF9H ;ld hl,(hl)

```

```

*****
D6C8 212300 LD HL,0023H
D6CB 19 ADD HL,DE
D6CC 7E LD A,(HL)
D6CD B7 OR A
D6CE C0 RET NZ
D6CF CDC1D6 CALL OD6C1H
D6D2 7C LD A,H
D6D3 1F RRA
D6D4 1F RRA
D6D5 1F RRA
D6D6 1F RRA
D6D7 E60F AND OFH
D6D9 47 LD B,A
D6DA 29 ADD HL,HL
D6DB 7C LD A,H
D6DC E61F AND 1FH
D6DE 4F LD C,A
D6DF C5 PUSH BC
D6E0 210F00 LD HL,000FH
D6E3 19 ADD HL,DE
D6E4 7E LD A,(HL)
D6E5 A8 XOR B
D6E6 200F JR NZ,OD6F7H
D6E8 3E04 LD A,04H
D6EA CD54DA CALL ODA54H ;masque extension dans accu
D6ED 2F CPL
D6EE 47 LD B,A
D6EF 2B DEC HL
D6F0 2B DEC HL
D6F1 7E LD A,(HL)
D6F2 A9 XOR C

```

D6F3	A0	AND	B
D6F4	2001	JR	NZ,0D6F7H
D6F6	37	SCF	
D6F7	C1	POP	BC
D6F8	9F	SBC	A, A
D6F9	C9	RET	

D6FA	210D00	LD	HL,000DH
D6FD	19	ADD	HL,DE
D6FE	71	LD	(HL),C
D6FF	23	INC	HL
D700	23	INC	HL
D701	70	LD	(HL),B
D702	23	INC	HL
D703	EB	EX	DE,HL
D704	011100	LD	BC,0011H
D707	CDAFCA	CALL	OCAAFFH ;vide (de) à (de+bc)
D70A	EB	EX	DE,HL
D70B	C9	RET	

D70C	D5	PUSH	DE
D70D	CDC1D6	CALL	OD6C1H
D710	7C	LD	A,H
D711	E60F	AND	0FH
D713	67	LD	H,A
D714	E5	PUSH	HL
D715	211000	LD	HL,0010H
D718	19	ADD	HL,DE
D719	4E	LD	C,(HL)
D71A	0600	LD	B,00H
D71C	2B	DEC	HL
D71D	2B	DEC	HL
D71E	2B	DEC	HL
D71F	66	LD	H,(HL)
D720	68	LD	L,B
D721	3E01	LD	A,01H
D723	CDEBDB	CALL	ODBEBH
D726	09	ADD	HL,BC
D727	D1	POP	DE
D728	13	INC	DE

D729	CDF3DB	CALL	ODBF3H	;hl = de? Carry si égal
D72C	3F	CCF		
D72D	D1	POP	DE	
D72E	C9	RET		

D72F	CDC1D6	CALL	OD6C1H	
D732	3E03	LD	A,03H	
D734	CD54DA	CALL	ODA54H	;masque bloc dans accu
D737	A5	AND	L	
D738	4F	LD	C,A	
D739	3E02	LD	A,02H	
D73B	CD54DA	CALL	ODA54H	;Shift bloc dans accu
D73E	CDEBDB	CALL	ODBEBH	
D741	3E06	LD	A,06H	
D743	CD54DA	CALL	ODA54H	;No bloc maxi, octet fort dans accu
D746	47	LD	B,A	
D747	B7	OR	A	
D748	7D	LD	A,L	
D749	211100	LD	HL,0011H	
D74C	19	ADD	HL,DE	
D74D	280E	JR	Z,OD75DH	
D74F	E607	AND	07H	
D751	87	ADD	A,A	
D752	85	ADD	A,L	
D753	6F	LD	L,A	
D754	8C	ADC	A,H	
D755	95	SUB	L	
D756	67	LD	H,A	
D757	E5	PUSH	HL	
D758	CDF9DB	CALL	ODBF9H	;ld hl,(hl)
D75B	180B	JR	OD768H	

D75D	E60F	AND	0FH	
D75F	85	ADD	A,L	
D760	6F	LD	L,A	
D761	8C	ADC	A,H	
D762	95	SUB	L	
D763	67	LD	H,A	
D764	E5	PUSH	HL	
D765	6E	LD	L,(HL)	

```

D766 2600    LD      H,00H
D768 7C      LD      A,H
D769 B5       OR      L
D76A 280F    JR      Z,OD77BH
D76C F1       POP     AF
D76D 3E02    LD      A,02H
D76F CD54DA  CALL   ODA54H      ;Shift bloc dans accu
D772 29      ADD     HL,HL
D773 3D      DEC     A
D774 20FC    JR      NZ,OD772H
D776 79      LD      A,C
D777 B5       OR      L
D778 6F      LD      L,A
D779 37      SCF
D77A C9      RET

```

```

D77B E1      POP     HL
D77C C9      RET

```

***** déterminer nombre enregistrements dans FCB

```

D77D 211000 LD      HL,0010H
D780 19      ADD     HL,DE
D781 7E      LD      A,(HL)
D782 34      INC     (HL)
D783 B7       OR      A
D784 F0      RET     P
D785 3601    LD      (HL),01H
D787 2B      DEC     HL
D788 2B      DEC     HL
D789 2B      DEC     HL
D78A 34      INC     (HL)
D78B C9      RET

```

***** occuper entrée directory libre

```

D78C D5      PUSH   DE
D78D D5      PUSH   DE
D78E CDBBD7  CALL   OD7BBH      ;chercher entrée libre
D791 E3      EX     (SP),HL    ;adr. entrée sur pile,hl=adr.nom fich
D792 23      INC     HL          ;No lecteur pas nécessaire
D793 CDDFDB  CALL   ODBDFH      ;écrire nom fichier et affect bloc
                        dans enregistrement

```

```

D796 E1      POP      HL
D797 CD7AD9  CALL     OD97AH      ;nom de fichier et affectation blocs
D79A D1      POP      DE      ;dans enregistrement Dir
D79B C9      RET

```

***** fixer nombre caractères dans le fichier sur 0

```

D79C 212100 LD      HL,0021H
D79F 19     ADD     HL,DE
D7A0 AF     XOR     A
D7A1 77     LD      (HL),A
D7A2 23     INC     HL
D7A3 77     LD      (HL),A
D7A4 23     INC     HL
D7A5 77     LD      (HL),A
D7A6 C9     RET

```

***** augmenter de 1 nombre caractères dans le fichier

```

D7A7 212100 LD      HL,0021H
D7AA 19     ADD     HL,DE
D7AB 34     INC     (HL)
D7AC C0     RET     NZ
D7AD 23     INC     HL
D7AE 34     INC     (HL)
D7AF C0     RET     NZ
D7B0 23     INC     HL
D7B1 34     INC     (HL)
D7B2 C9     RET

```

```

D7B3 CD83D6 CALL     OD683H      ;nbre entrées Dir & tab affect sur 0
D7B6 CD98D6 CALL     OD698H      ;cherche nom fichier et déterm.affect
D7B9 1811   JR      OD7CCH

```

***** chercher entrée directory libre

```

D7BB 21FFFF LD      HL,0FFFFH
D7BE 23     INC     HL
D7BF CD1CD9 CALL     OD91CH      ;teste si place dans directory
D7C2 3E07   LD      A,07H      ;sortir mess.systeme 7,directory full
D7C4 D2B1CD JP      NC,OCDB1H    ;interrompte instruction si pas place
D7C7 1A     LD      A,(DE)      ;(de)= pointeur enreg.dans enreg. Dir
D7C8 FEE5   CP      OE5H      ;entrée supprimée?
D7CA 20F2   JR      NZ,OD7BEH ;=> pas libre, entrée suivante

```

D7CC	F5	PUSH	AF	
D7CD	FD7E05	LD	A,(IY+05H)	;OPEN actif sur ce lecteur?
D7D0	B7	OR	A	
D7D1	3E09	LD	A,09H	
D7D3	CAB8CD	JP	Z,0CDB8H	;erreur, interrompre instruction
D7D6	F1	POP	AF	
D7D7	C9	RET		

***** cherche dans le directory le nom de fichier indiqué en bc

D7D8	C5	PUSH	BC	; (bc) => nom fichier du fichier voulu
D7D9	D5	PUSH	DE	; (de) => pointeur d'enregistrement
D7DA	E5	PUSH	HL	
D7DB	60	LD	H,B	;adresse nom fichier indiqué dans hl
D7DC	69	LD	L,C	
D7DD	1A	LD	A,(DE)	;premier caractère entrée Dir,No user
D7DE	AE	XOR	(HL)	;égal à numéro user indiqué?
D7DF	202D	JR	NZ,0D80EH	;si non, alors =>
D7E1	23	INC	HL	
D7E2	13	INC	DE	
D7E3	060B	LD	B,0BH	;longueur nom de fichier + extension
D7E5	7E	LD	A,(HL)	
D7E6	FE3F	CP	3FH	;joker '?' dans nom fichier indiqué?
D7E8	2806	JR	Z,0D7F0H	;=> ignorer caractère dans entrée Dir
D7EA	1A	LD	A,(DE)	;caractère d'entrée Dir
DEB	AE	XOR	(HL)	;comparer avec caract. du nom fourni
D7EC	E67F	AND	7FH	
D7EE	201E	JR	NZ,0D80EH	;=> les noms sont différents
D7F0	23	INC	HL	;sinon prochain caract. nom indiqué
D7F1	13	INC	DE	;prochain caractère entrée Dir
D7F2	10F1	DJNZ	0D7E5H	;tester
D7F4	7E	LD	A,(HL)	
D7F5	3C	INC	A	
D7F6	280C	JR	Z,0D804H	
D7F8	3E04	LD	A,04H	
D7FA	CD54DA	CALL	0DA54H	;masque extension dans accu
D7FD	2F	CPL		
D7FE	47	LD	B,A	
D7FF	1A	LD	A,(DE)	
D800	AE	XOR	(HL)	
D801	A0	AND	B	
D802	200A	JR	NZ,0D80EH	
D804	23	INC	HL	

```

D805 13      INC      DE
D806 23      INC      HL
D807 13      INC      DE
D808 7E      LD        A,(HL)
D809 3C      INC      A
D80A 2802    JR        Z,OD80EH
D80C 1A      LD        A,(DE)
D80D AE      XOR      (HL)
D80E E1      POP      HL
D80F D1      POP      DE
D810 C1      POP      BC
D811 C0      RET      NZ      ;fichier pas trouvé
D812 37      SCF
D813 C9      RET      ;marque OK

```

***** vide table affectation, inscrit blocs Dir

```

D814 3E05    LD        A,05H
D816 CD45DA  CALL     ODA45H      ;numéro bloc maxi dans hl
D819 3E03    LD        A,03H
D81B CDEBDB  CALL     ODBEBH      ;divise numéro bloc par 8
D81E 23      INC      HL          ;correction, 22 octets pour table
D81F EB      EX      DE,HL      ;d'affectation
D820 3E0E    LD        A,0EH
D822 CD3FDA  CALL     ODA3FH      ;(hl)=> début table act.d'affectation
D825 3600    LD        (HL),00H   ;8 blocs = 1 octet comme marque libre
D827 23      INC      HL          ;octet suivant
D828 1B      DEC      DE          ;diminuer nombre
D829 7A      LD        A,D        ;les 22 octets tous annulés?
D82A B3      OR      E
D82B 20F8    JR        NZ,OD825H ;=> pas encore tous annulés
D82D 3E09    LD        A,09H
D82F CD45DA  CALL     ODA45H      ;taille en blocs de directory dans hl
D832 EB      EX      DE,HL
D833 3E0E    LD        A,0EH
D835 CD3FDA  CALL     ODA3FH      ;(hl)=> début table act.d'affectation
D838 73      LD        (HL),E     ;inscrire blocs Dir comme occupés
D839 23      INC      HL
D83A 72      LD        (HL),D
D83B C9      RET

```

***** occupe blocs de cette entrée dans table d'affectation

```

D83C E5      PUSH     HL          ;nombre entrées Dir testées

```

D83D	D5	PUSH	DE	;pointeur sur début entrée dns enreg.
D83E	C5	PUSH	BC	
D83F	4F	LD	C,A	
D840	211000	LD	HL,0010H	;décalage par rapport affectat. blocs
D843	19	ADD	HL,DE	
D844	0610	LD	B,10H	;nombre d'entrées d'affectation par
D846	5E	LD	E,(HL)	;entrée Dir
D847	23	INC	HL	
D848	3E06	LD	A,06H	
D84A	CD54DA	CALL	ODA54H	;No bloc maxi, octet fort dans accu
D84D	B7	OR	A	;si 0 alors entrées sur 1 octet
D84E	2803	JR	Z,0D853H	;=> entrées sur un octet
D850	05	DEC	B	
D851	7E	LD	A,(HL)	
D852	23	INC	HL	
D853	57	LD	D,A	
D854	B3	OR	E	
D855	280E	JR	Z,0D865H	;pas d'autres blocs occupés
D857	E5	PUSH	HL	
D858	3E05	LD	A,05H	
D85A	CD45DA	CALL	ODA45H	;numéro bloc maxi dans hl
D85D	7D	LD	A,L	
D85E	93	SUB	E	;numéro bloc valable?
D85F	7C	LD	A,H	
D860	9A	SBC	A,D	
D861	D46CD8	CALL	NC,0D86CH	;valable=> occuper/libérer
D864	E1	POP	HL	;dans table d'affectation
D865	10DF	DJNZ	0D846H	
D867	C1	POP	BC	
D868	D1	POP	DE	
D869	E1	POP	HL	
D86A	37	SCF		
D86B	C9	RET		

***** occuper/libérer No bloc dans position bit table d'affect.

D86C	C5	PUSH	BC	
D86D	D5	PUSH	DE	;numéro bloc occupé
D86E	D5	PUSH	DE	
D86F	EB	EX	DE,HL	
D870	3E03	LD	A,03H	
D872	CDEBDB	CALL	0DBEBH	;diviser No bloc par 8
D875	EB	EX	DE,HL	;résultat dns de,octet dns tab affect

```

D876 3E0E LD A,0EH
D878 CD3FDA CALL ODA3FH ;(hl)=> début table affectation act.
D87B 19 ADD HL,DE ;sauter nombre d'octets nécessaire
D87C D1 POP DE ;numéro de bloc occupé dans de
D87D 7B LD A,E
D87E E607 AND 07H
D880 5F LD E,A
D881 3E01 LD A,01H
D883 1C INC E
D884 0F RRCA ;déterminer position bit dans table
D885 1D DEC E ;d'affectation
D886 20FC JR NZ,OD884H
D888 47 LD B,A
D889 A1 AND C
D88A 4F LD C,A
D88B 78 LD A,B
D88C 2F CPL
D88D A6 AND (HL)
D88E B1 OR C ;ORer modèle bits act. avec bit bloc
D88F 77 LD (HL),A ;et sauvegarder dans table d'affect.
D890 D1 POP DE
D891 C1 POP BC
D892 C9 RET

```

***** cherche bloc libre dans table d'affectation

```

D893 C5 PUSH BC
D894 D5 PUSH DE
D895 3E05 LD A,05H
D897 CD45DA CALL ODA45H ;numéro bloc maxi dans hl
D89A EB EX DE,HL
D89B 3E0E LD A,0EH
D89D CD3FDA CALL ODA3FH ;(hl)=> début act. table d'affect.
D8A0 018008 LD BC,0880H ;b:= compteur de bits, c:=modèle bits
D8A3 7E LD A,(HL) ;entrée de table affect. dans accu
D8A4 A1 AND C ;modèle bits pour bloc
D8A5 280C JR Z,OD8B3H ;=> trouvé bloc libre
D8A7 0F RRCA ;tester bit suivant
D8A8 4F LD C,A
D8A9 7A LD A,D ;de:= nombre blocs encore à tester
D8AA B3 OR E ;plus d'autres blocs?
D8AB 2812 JR Z,OD8BFH ;=> trouvé aucun bloc libre,Disc Full
D8AD 1B DEC DE ;diminuer nombre blocs à tester

```

```

D8AE 10F3    DJNZ  OD8A3H    ;boucle bits sur 8 bits
D8B0 23      INC   HL        ;prochain octet dans table d'affect.
D8B1 18ED    JR    OD8A0H    ;continuer à tester

```

* détermine No bloc d'après position bit, occupe dans table d'affectation

```

D8B3 7E      LD    A,(HL)    ;modèle bits de tab affect dans accu
D8B4 B1      OR    C         ;occuper bloc libre trouvé
D8B5 77      LD    (HL),A    ;et placer dans table d'affectation
D8B6 3E05    LD    A,05H
D8B8 CD45DA  CALL  ODA45H    ;numéro de bloc maxi dans hl
D8BB B7      OR    A
D8BC ED52    SBC   HL,DE     ;calculer numéro de bloc, dans hl
D8BE 37      SCF
D8BF D1      POP   DE
D8C0 C1      POP   BC
D8C1 C9      RET

```

***** nombre bloc occupés de table d'affectation pour affichage directory

```

D8C2 C5      PUSH  BC
D8C3 E5      PUSH  HL
D8C4 210000  LD    HL,0000H  ;hl est compteur de blocs
D8C7 E5      PUSH  HL        ;sur pile
D8C8 3E05    LD    A,05H
D8CA CD45DA  CALL  ODA45H    ;numéro de bloc maxi dans hl
D8CD EB      EX    DE,HL  ;et dans de
D8CE 3E0E    LD    A,0EH
D8D0 CD3FDA  CALL  ODA3FH    ;(hl) => début actuelle ALV
D8D3 018008  LD    BC,0880H ;b:=compteur de bits, c:= modèle bits
D8D6 7E      LD    A,(HL)    ;octet de tab d'affect. dans accu
D8D7 A1      AND   C         ;position de bit marquée occupée?
D8D8 2003    JR    NZ,OD8DDH ;=> pas occupé
D8DA E3      EX    (SP),HL  ;compteur dans hl
D8DB 23      INC   HL        ;augmenter compteur et
D8DC E3      EX    (SP),HL  ;de nouveau sur la pile
D8DD 79      LD    A,C       ;modèle bits dans accu
D8DE 0F      RRCA
D8DF 4F      LD    C,A       ;amener modèle bits suivant par rotat
D8E0 7A      LD    A,D       ;et ranger à nouveau dans c
D8E1 B3      OR    E         ;de:= nombre blocs encore à tester
D8E2 2806    JR    Z,OD8EAH  ;=> plus d'autre bloc à tester
D8E4 1B      DEC   DE        ;diminuer nombre de blocs à tester
D8E5 10EF    DJNZ  OD8D6H    ;boucle de bits

```

```
D8E7 23      INC      HL          ;prochain octet de table d'affect.
D8E8 18E9    JR        OD8D3H     ;et continuer à tester
```

***** détermine nombre effectif blocs occupés

```
D8EA E1      POP      HL          ;retire comptr blocs occupés de pile
D8EB CD10D9  CALL    OD910H     ;déterm.affectat.effect.avec BSH & hl
D8EE EB      EX      DE,HL    ;résultat dans de
D8EF E1      POP      HL
D8F0 C1      POP      BC
D8F1 C9      RET
```

***** détermine nombre de blocs occupés par le fichier

```
D8F2 D5      PUSH    DE          ;début d'une entrée Dir dns enreg Dir
D8F3 211000  LD      HL,0010H   ;entrer décal.par rapport affect bloc
D8F6 19      ADD     HL,DE
D8F7 110010  LD      DE,1000H   ;d:= octets table d'affectation
D8FA 3E06    LD      A,06H      ;e:= compteur blocs occupés
D8FC CD54DA  CALL    ODA54H     ;No bloc maxi, octet fort dans accu
D8FF B7      OR      A          ;si 0,que valeurs 1 oct.ds tab affect
D900 7E      LD      A,(HL)     ;un octet de table d'affectation
D901 23      INC     HL         ;augmenter pointeur dans table affect
D902 2803    JR      Z,OD907H  ;octet fort No bloc maxi=0?, alors ne
                        tester qu'un octet
D904 B6      OR      (HL)      ;sinon tester octet faible
D905 15      DEC     D
D906 23      INC     HL
D907 B7      OR      A          ;tester octet table affect. si 0
D908 2801    JR      Z,OD90BH  ;aucun bloc occupé
D90A 1C      INC     E        ;augmenter compteur blocs occupés
D90B 15      DEC     D        ;diminuer nombre
D90C 20EC    JR      NZ,OD8FAH  ;encore octets dans la table?
D90E EB      EX     DE,HL   ;nombre dans hl
D90F D1      POP     DE
D910 3E02    LD     A,02H
D912 CD54DA  CALL    ODA54H     ;Shift bloc dans accu
D915 3D      DEC     A
D916 3D      DEC     A
D917 3D      DEC     A
D918 C8      RET     Z
D919 29      ADD     HL,HL
D91A 18FB    JR     OD917H
```

D91C	E5	PUSH	HL	
D91D	C5	PUSH	BC	;bc => nom fichier temporaire
D91E	7D	LD	A,L	;nombre entrées testées ds l'enreg.
D91F	E603	AND	03H	;4 sont possibles, 0-3
D921	2011	JR	NZ,0D934H	
D923	EB	EX	DE,HL	;nombre entrées dans de
D924	3E07	LD	A,07H	
D926	CD45DA	CALL	ODA45H	;entrées Dir maxi dans hl
D929	CD3DB	CALL	ODBF3H	;hl = de? testé toutes les entrées
D92C	3F	CCF		;possibles
D92D	EB	EX	DE,HL	
D92E	3015	JR	NC,0D945H	;toutes lues =>
D930	CD48D9	CALL	OD948H	;nouvel enreg. dans buffer enreg.
D933	AF	XOR	A	
D934	47	LD	B,A	
D935	3E08	LD	A,08H	
D937	CD3FDA	CALL	ODA3FH	;(hl)=>buffer enreg.,à nouv sur début
D93A	112000	LD	DE,0020H	;longueur d'une entrée dans le buffer
D93D	04	INC	B	;(32 octets)
D93E	1801	JR	OD941H	

D940	19	ADD	HL,DE	;pointeur d'enregistrement sur
D941	10FD	DJNZ	OD940H	;prochain début Dir
D943	EB	EX	DE,HL	;pointeur d'enregistrement dans de
D944	37	SCF		
D945	C1	POP	BC	

D946 E1 POP HL
 D947 C9 RET

D948 3E02 LD A,02H
 D94A CDEBDB CALL ODBEBH ;nombre d'entrées testées/4
 D94D EB EX DE,HL ;résultat nbre enreg. testés dans de
 D94E 3E08 LD A,08H
 D950 CD3FDA CALL ODA3FH ;(hl) => numéro d'enregistrement
 D953 CDE8D9 CALL OD9E8H ;amène enr., No ds hl, ds buffer enr.
 D956 3E0B LD A,0BH
 D958 CD45DA CALL ODA45H ;nbre entrées DIR à tester dans hl
 D95B EB EX DE,HL
 D95C CDF3DB CALL ODBF3H ;hl=de, testé toutes entrées possibles?
 D95F EB EX DE,HL
 D960 D0 RET NC ;=> lu toutes les entrées
 D961 3E0C LD A,0CH
 D963 CD3FDA CALL ODA3FH ;(hl) => bloc valeur de contrôle
 D966 19 ADD HL,DE
 D967 CDC8D9 CALL OD9C8H ;calcul valeur contrôle sur l'enreg.
 D96A BE CP (HL) ;égale valeur contrôle sauvegardée?
 D96B C8 RET Z ;=> sont égales
 D96C F5 PUSH AF
 D96D EB EX DE,HL
 D96E 29 ADD HL,HL
 D96F 29 ADD HL,HL
 D970 CDB8D9 CALL OD9B8H
 D973 EB EX DE,HL
 D974 D1 POP DE
 D975 DA33D2 JP C,OD233H ;erreur
 D978 72 LD (HL),D
 D979 C9 RET

D97A E5 PUSH HL ;numéro de l'entrée Dir occupée
 D97B C5 PUSH BC ;adresse buffer
 D97C 3E02 LD A,02H
 D97E CDEBDB CALL ODBEBH ;divise hl/4
 D981 EB EX DE,HL ;résultat No enregistrement dans de
 D982 3E08 LD A,08H
 D984 CD3FDA CALL ODA3FH ;(hl) => buffer d'enregistrement
 D987 OE01 LD C,01H

```

D989 CDF3D9 CALL OD9F3H ;enregistrement Dir dans buffer
D98C 3E0B LD A,0BH ;secteur, sur disque s'il y a lieu
D98E CD45DA CALL ODA45H ;nombre enreg. Dir à tester dans hl
D991 EB EX DE,HL
D992 CDF3DB CALL ODBF3H ;hl=de? testé tous enreg. possibles?
D995 EB EX DE,HL
D996 300A JR NC,OD9A2H
D998 3E0C LD A,0CH
D99A CD3FDA CALL ODA3FH ;(hl) => buffer valeur de contrôle
D99D 19 ADD HL,DE
D99E CDC8D9 CALL OD9C8H ;valeur de contrôle sur l'enreg.
D9A1 77 LD (HL),A ;et entrer dans buffer valeur contr.
D9A2 C1 POP BC
D9A3 E1 POP HL ;teste si nom de fichier est en
D9A4 CDB8D9 CALL OD9B8H ;position correcte
D9A8 D5 PUSH DE
D9A9 E5 PUSH HL
D9AA EB EX DE,HL
D9AB 13 INC DE ;augmenter nombre entrées occupées
D9AC 3E02 LD A,02H
D9AE CD35DA CALL ODA35H ;(hl) => nombre entrées Directory
D9B1 73 LD (HL),E ;ranger nouveau nombre
D9B2 23 INC HL
D9B3 72 LD (HL),D
D9B4 E1 POP HL
D9B5 D1 POP DE
D9B6 37 SCF
D9B7 C9 RET

```

***** teste, si position de l'entrée Dir est ok

```

D9B8 D5 PUSH DE
D9B9 E5 PUSH HL ;nombre entrées Dir
D9BA 3E02 LD A,02H
D9BC CD35DA CALL ODA35H ;(hl)=> nombre entrées Dir occupées
D9BF 5E LD E,(HL) ;nombre dans de
D9C0 23 INC HL
D9C1 56 LD D,(HL)
D9C2 E1 POP HL
D9C3 CDF3DB CALL ODBF3H ;hl = de, entrée calculée ok?
D9C6 D1 POP DE
D9C7 C9 RET

```

```

***** valeur de contrôle sur l'enregistrement, résultat dans accu
D9C8 C5      PUSH   BC
D9C9 E5      PUSH   HL
D9CA 0680    LD      B,80H      ;lonueur enregistrement
D9CC 3E08    LD      A,08H
D9CE CD3FDA  CALL   ODA3FH      ;(hl) => buffer enregistrement
D9D1 AF      XOR     A              ;vider accu
D9D2 86      ADD    A,(HL)        ;valeur de contrôle sur l'enregistr.
D9D3 23      INC    HL
D9D4 10FC    DJNZ  OD9D2H
D9D6 E1      POP    HL
D9D7 C1      POP    BC
D9D8 C9      RET

```

```

***** tester si attribut READ ONLY, bit 7 premier caractère extension
D9D9 E5      PUSH   HL
D9DA 210900 LD    HL,0009H      ;premier caractère extension
D9DD 1804    JR     OD9E3H

```

```

***** tester si attribut SYS, bit 7 second caractère extension
D9DF E5      PUSH   HL
D9E0 210A00 LD    HL,000AH      ;second caractère extension
D9E3 19      ADD    HL,DE
D9E4 7E      LD    A,(HL)        ;caractère dans accu
D9E5 87      ADD    A,A          ;Carry mis, si attribut mis
D9E6 E1      POP    HL
D9E7 C9      RET

```

```

***** amener enregistrement, No dans de, dans buffer enregistr.
D9E8 C5      PUSH   BC
D9E9 D5      PUSH   DE
D9EA E5      PUSH   HL
D9EB CD06DA CALL  ODA06H      ;déterm.piste et secteur avec No enr.
D9EE CD4CC5 CALL  0C54CH      ;lire enregistrement dans buffer enr.
D9F1 180B    JR     OD9FEH      ;message d'erreur dans accu

```

```

***** écrire enregistrement, No dans de, dans buffer secteur
D9F3 C5      PUSH   BC
D9F4 D5      PUSH   DE
D9F5 E5      PUSH   HL
D9F6 C5      PUSH   BC          ;déterminer piste et secteur
D9F7 CD06DA CALL  ODA06H      ;d'après No d'enregistrement

```

```

D9FA C1      POP      BC
D9FB CD2EC5  CALL     OC52EH      ;écrire enreg. dans buffer secteur
D9FE B7       OR       A          ;message d'erreur dans accu
D9FF C2B6CD  JP       NZ,OCDB6H   ;=> erreur, interrompre instruction
DA02 E1      POP      HL
DA03 D1      POP      DE
DA04 C1      POP      BC
DA05 C9      RET

```

```

***** calculé piste et secteur d'après numéro d'enregistrement
DA06 D5      PUSH     DE          ;numéro d'enregistrement
DA07 44      LD       B,H        ;adresse buffer pour un enregistremnt
DA08 4D      LD       C,L        ;dans bc et transmettre
DA09 CD1AC5  CALL     OC51AH      ;aux routines du controller
DA0C D1      POP      DE
DA0D 3E0D    LD       A,ODH
DA0F CD45DA  CALL     ODA45H      ;décalage de piste dans hl
DA12 44      LD       B,H        ;et bc
DA13 4D      LD       C,L
DA14 AF      XOR      A
DA15 CD45DA  CALL     ODA45H      ;Nbre enregistr./piste dans hl
DA18 0B      DEC      BC          ;correction
DA19 03      INC      BC
DA1A 7B      LD       A,E
DA1B 95      SUB      L
DA1C 5F      LD       E,A
DA1D 7A      LD       A,D
DA1E 9C      SBC      A,H
DA1F 57      LD       D,A
DA20 30F7    JR       NC,ODA19H
DA22 19      ADD      HL,DE
DA23 E5      PUSH     HL
DA24 CD24C5  CALL     OC524H      ;piste en c dans be54 pour Controller
DA27 C1      POP      BC
DA28 AF      XOR      A
DA29 CD3FDA  CALL     ODA3FH      ;(hl) => (a910/a920)
DA2C EB      EX       DE,HL
DA2D CD5AC5  CALL     OC55AH      ;traduire numéro d'enregistrement
DA30 4D      LD       C,L
DA31 44      LD       B,H
DA32 C329C5  JP       OC529H      ;secteur dans be55 pour Controller

```

```

***** charge header paramètres disque + accu dans hl
DA35 FD8603 ADD A,(IY+03H) ;ajoute octet faible DPH actuel
DA38 6F LD L,A ;résultat dans l
DA39 FD8E04 ADC A,(IY+04H) ;ajoute octet fort, éventu.avec Carry
DA3C 95 SUB L
DA3D 67 LD H,A ;octet fort dans h
DA3E C9 RET

```

```

***** charge contenu (header paramètres disque + accu) dans hl
DA3F CD35DA CALL ODA35H ;(hl) => DPH + accu
DA42 C3F9DB JP ODBF9H ;ld hl,(hl)

```

```

***** charge contenu (DPB+accu) dans hl
DA45 F5 PUSH AF
DA46 3E0A LD A,0AH
DA48 CD3FDA CALL ODA3FH ;(hl) => début bloc paramètres disque
DA4B F1 POP AF ;décalage voulu
DA4C 85 ADD A,L
DA4D 6F LD L,A
DA4E 8C ADC A,H ;calcule adresse nécessaire
DA4F 95 SUB L
DA50 67 LD H,A
DA51 C3F9DB JP ODBF9H ;LD HL,(HL)

```

```

***** charge contenu (bloc paramètres disque + accu) dans accu
DA54 E5 PUSH HL
DA55 CD45DA CALL ODA45H ;charge contenu (DPB+accu) dans hl
DA58 7D LD A,L ;octet voulu dans accu
DA59 E1 POP HL
DA5A C9 RET

```

```

*****
DA5B 11E400 LD DE,00E4H
DA5E 1803 JR ODA63H

```

```

*****
DA60 11F400 LD DE,00F4H
DA63 0E20 LD C,20H
DA65 CD74DA CALL ODA74H
DA68 182B JR ODA95H

```

```
DA6A CD6FDA CALL ODA6FH ;crée EFN, teste nom de fichier
DA6D 1826 JR ODA95H
```

***** crée nom fichier étendu, teste si espace ou '?'

```
DA6F OEFF LD C,OFFH
DA71 11E400 LD DE,00E4H
DA74 CDA0DA CALL ODAA0H ;disposer nom de fichier dans buffer
DA77 C5 PUSH BC
DA78 160B LD D,0BH ;longueur du nom de fichier avec ext.
DA7A 03 INC BC
DA7B 03 INC BC ;bc => nom de fichier
DA7C 0A LD A,(BC) ;premier caractère du nom dans accu
DA7D FE3F CP 3FH ;joker '?'
4A7F 2869 JR Z,ODAEAH ;si oui => sortir Bad command
DA81 15 DEC D
DA82 20F7 JR NZ,ODA7BH ;tester si prochain caractère '?'
DA84 C1 POP BC ;trouvé aucun point d'interrogation
DA85 C9 RET ;semble ok
```

```
DA86 0600 LD B,00H
DA88 CDA6DA CALL ODAA6H
DA8B 1808 JR ODA95H
```

```
DA8D 0E20 LD C,20H ;espace
DA8F 11E400 LD DE,00E4H ;adresse buffer enregistrement
DA92 CDA0DA CALL ODAA0H ;disposer nom de fichier
DA95 210D00 LD HL,000DH
DA98 09 ADD HL,BC
DA99 36FF LD (HL),OFFH
DA9B 23 INC HL
DA9C 23 INC HL
DA9D 36FF LD (HL),OFFH
DA9F C9 RET
```

***** crée nom fichier étendu, teste si nom de fichier ok

```
DAA0 CDB6DA CALL ODAB6H ;crée nom de fichier étendu
DAA3 2845 JR Z,ODAEAH ;=>espace ds nom fichier, Bad Command
DAA5 C9 RET
```

```
DAA6 OE20 LD C,20H ;espace
DAA8 11E400 LD DE,00E4H ;décalage par rapport buffer enreg.
DAAB CDB6DA CALL ODAB6H
DAAE C5 PUSH BC
DAAF OE0B LD C,0BH
DAB1 CC8EDB CALL Z,0DB8EH
DAB4 C1 POP BC
DAB5 C9 RET
```

```
DAB6 E5 PUSH HL
DAB7 CD98CA CALL OCA98H ;de=de+iy, buffer nom fichier étendu
DABA D5 PUSH DE ;ranger
DABB FD7E00 LD A,(IY+00H) ;numéro du lecteur actif
DABE 12 LD (DE),A ;entrer dans nom fichier
DABF 13 INC DE
DAC0 FD7E01 LD A,(IY+01H) ;numéro user actif
DAC3 12 LD (DE),A ;entrer dans nom de fichier
DAC4 13 INC DE
DAC5 C5 PUSH BC
DAC6 41 LD B,C
DAC7 OE08 LD C,08H ;nom fichier a 8 caractères de long
DAC9 CD85DB CALL ODB85H ;8 espaces dans (de) à (de+7)
DACC 78 LD A,B
DACD OE03 LD C,03H ;extension a 3 caractères de long
DACF CD90DB CALL ODB90H ;3 fois ffh dans (de+8h) à (de+0ah)
DAD2 010300 LD BC,0003H ;
DAD5 CDAFCA CALL OCAAFH ;vide (de+0bh) à (de+0dh)
DAD8 C1 POP BC ;b=> taille nom fichier ent, c=> Offh
DAD9 D1 POP DE ;de => début nom fichier étendu (EFN)
DADA E1 POP HL ;hl => adr. nom fichier entrée (IFN)
DADB D5 PUSH DE
DADC CDEDDA CALL ODAEDH ;créé EFN, si IFN correct
DADF D1 POP DE
DAE0 3008 JR NC,ODAEAH ;bad command,nom fich. entrée pas ok
DAE2 42 LD B,D ;adresse EFN dans bc
DAE3 4B LD C,E
DAE4 13 INC DE ;de => nom de fichier
DAE5 13 INC DE
DAE6 1A LD A,(DE) ;premier caractère du EFN
DAE7 FE20 CP 20H ;espace?
```

DAE9 C9 RET

DAEA C3AFCD JP OCDAFH ;sortir Bad command, interr.instr.

***** teste IFN, crée EFN avec Drive et USER

DAED 2B DEC HL ;Dummy
DAEE CD97DB CALL ODB97H ;tester longueur IFN
DAF1 3F CCF
DAF2 D8 RET C ;erreur apparue! pas de nom fichier?
DAF3 4F LD C,A
DAF4 E5 PUSH HL
DAF5 C5 PUSH BC
DAF6 FE3A CP 3AH ;caractère est un ':'?
DAF8 2806 JR Z,ODB00H ;oui, alors =>
DAFA CDA5DB CALL ODBA5H ;un caract. de IFN, convert.majusc.
DAFD 38F7 JR C,ODAF6H ;tester si ':'
DAFF 37 SCF ;trouvé aucun ':' dans le nom

***** si ':', tester si numéro USER valable

DB00 C1 POP BC
DB01 E1 POP HL
DB02 79 LD A,C
DB03 383E JR C,ODB43H ;saut si trouvé aucun ':'
DB05 13 INC DE ;
DB06 FE30 CP 30H ;'0'
DB08 381F JR C,ODB29H ;caractère < '0', donc pas chiffre
DB0A FE3A CP 3AH ;':'
DB0C 301B JR NC,ODB29H ;caractère >= ':', pas chiffre
DB0E D630 SUB 30H ;est un chiffre,-30h donne nb binaire
DB10 4F LD C,A ;
DB11 12 LD (DE),A ;entrer chiffre dans EFN
DB12 CDA5DB CALL ODBA5H ;un caract. de IFN, convert.majusc.
DB15 FE30 CP 30H ;'0'
DB17 3810 JR C,ODB29H ;caractère < '0', alors pas chiffre
DB19 FE3A CP 3AH ;':'
DB1B 300C JR NC,ODB29H ;caractère >= ':', pas chiffre
DB1D B7 OR A ;caractère est un chiffre
DB1E OD DEC C ;premier chiffre est un 1?
DB1F C0 RET NZ ;non, erreur en IFN, faux No USER
DB20 C6DA ADD A,ODAH ;tester si second chiffre de 0 à 6
DB22 FE10 CP 10H

DB24	DO	RET	NC	;second chiffre >6, faux No USER
DB25	12	LD	(DE),A	;entrer chiffre dans EFN
DB26	CDA5DB	CALL	ODBA5H	;un caractère de IFN, convert.majusc.

***** si pas chiffre, tester (logiquement) si No lecteur valable

DB29	1B	DEC	DE	
DB2A	FE51	CP	51H	; 'Q'
DB2C	300A	JR	NC, ODB38H	; Caract. est 'Q', 'R'... erreur ds IFN
DB2E	FE41	CP	41H	; 'A'
DB30	3806	JR	C, ODB38H	; Caractère < 'A', erreur dans IFN
DB32	D641	SUB	41H	; ôter 'A', donne 0 à 15
DB34	12	LD	(DE),A	; ce sont les lecteurs possibles (logiquement)
DB35	CDA5DB	CALL	ODBA5H	; un caractère de IFN, convert.majusc.

***** si USER et/ou Drive, alors ':' doit suivre, sinon erreur

DB38	CD9BDB	CALL	ODB9BH	; retirer caractère, ignorer espace
DB3B	EE3A	XOR	3AH	; maintenant doit venir un ':'
DB3D	C0	RET	NZ	; si non, alors erreur dans IFN
DB3E	CD97DB	CALL	ODB97H	; retirer caractère, ignorer espace
DB41	3F	CCF		
DB42	D8	RET	C	; erreur, pas de caractère après ':'

***** détermine nom fichier effectif et extension d'après IFN

DB43	13	INC	DE	
DB44	13	INC	DE	
DB45	FE2E	CP	2EH	; '.'
DB47	C8	RET	Z	; nom de fichier manque, entré qu'ext.
DB48	OE08	LD	C, 08H	; longueur nom de fichier étendu (EFN)
DB4A	CD58DB	CALL	ODB58H	
DB4D	D8	RET	C	
DB4E	EE2E	XOR	2EH	; maintenant doit venir un '.'
DB50	C0	RET	NZ	; erreur, IFN trop long
DB51	CD97DB	CALL	ODB97H	; retirer caractère, ignorer espace
DB54	OE03	LD	C, 03H	; longueur de l'extension
DB56	302D	JR	NC, ODB85H	; plus de caract., alors ext.=3 espaces

***** teste caractère pour nom fichier et ext., entre dans EFN

DB58	FE20	CP	20H	; ' '
DB5A	3829	JR	C, ODB85H	; si pas d'espace, remplir avec espaces
DB5C	E5	PUSH	HL	
DB5D	C5	PUSH	BC	

DB5E	47	LD	B,A	;sauvegarde provisoire
DB5F	21B2DB	LD	HL,0DBB2H	;table des caractères 'interdits'
DB62	7E	LD	A,(HL)	;retirer valeur de table
DB63	23	INC	HL	;augmenter pointeur
DB64	B7	OR	A	
DB65	2804	JR	Z,0DB6BH	;table terminée?
DB67	B8	CP	B	;comparer valeur table avec caract.
DB68	20F8	JR	NZ,0DB62H	;si différent, comparer suivante
DB6A	37	SCF		;marque caractère 'interdit'
DB6B	78	LD	A,B	;caractère dans accu
DB6C	C1	POP	BC	
DB6D	E1	POP	HL	
DB6E	3815	JR	C,0DB85H	;caract.'interdit',reste avec espaces
DB70	0D	DEC	C	;compteur longueur nom ou extension
DB71	F8	RET	M	;tous caractères parcourus? alors =>
DB72	FE2A	CP	2AH	;'', Joker pour le reste
DB74	CC8EDB	CALL	Z,0DB8EH	;si Joker alors remplir reste de '?'
DB77	12	LD	(DE),A	;caractère ok. Entrer dns nom fichier
DB79	CDA5DB	CALL	ODBA5H	;caract.de nom fichier,convert.majus.
DB7C	3007	JR	NC,0DB85H	;plus de caractère, remplir reste avec espaces
DB7E	FE20	CP	20H	;caractère espace?
DB80	20D6	JR	NZ,0DB58H	;si non, alors tester et entrer

***** jeter rester dans IFN après espace

DB82	CD9BDB	CALL	0DB9BH	;teste si espace, si oui, car.suivant
------	--------	------	--------	---------------------------------------

***** remplit mémoire (de) à (de+c) avec caractère espace

DB85	F5	PUSH	AF	
DB86	3E20	LD	A,20H	;valeur pour caractère espace
DB88	CD90DB	CALL	0DB90H	
DB8B	F1	POP	AF	
DB8C	3F	CCF		
DB8D	C9	RET		

***** remplit mémoire (de) à (de+c) avec '?'

DB8E	3E3F	LD	A,3FH	;'', Joker pour un caractère
------	------	----	-------	------------------------------

***** remplit mémoire (de) à (de+c) avec caractère dans accu

DB90	0C	INC	C	;correction nécessaire
DB91	0D	DEC	C	;case mémoire suivante
DB92	C8	RET	Z	;ou éventuellement c=0, alors fin

DB93	12	LD	(DE),A	;caractère dans mémoire adressée
DB94	13	INC	DE	;augmenter pointeur
DB95	18FA	JR	0DB91H	;et encore une fois

***** retire un caractère, teste si longueur nom de fichier > 0

DB97	CDA5DB	CALL	0DBA5H	;un caractère, teste longueur nom
DB9A	DO	RET	NC	;longueur 0, erreur!

*** teste si accu est espace, si espace, alors retirer prochain caractère

DB9B	FE20	CP	20H	;espace?
DB9D	37	SCF		
DB9E	C0	RET	NZ	;c'était quelque chose d'autre
DB9F	CDA5DB	CALL	0DBA5H	;retirer prochain caractère
DBA2	38F7	JR	C,0DB9BH	;teste si espace, si oui,
DBA4	C9	RET		;prochain caractère

***** retire un caractère du nom de fichier et convertit en majuscules

DBA5	78	LD	A,B	;longueur nom fichier (restante)
DBA6	B7	OR	A	;longueur <> 0?
DBA7	C8	RET	Z	;si 0, alors Return
DBA8	23	INC	HL	;(hl) => pointeur sur nom de fichier
DBA9	05	DEC	B	;d'entrée
DBAA	E7	RST	20H	;RAM LAM, LD A,(HL) de Ram
DBAB	E67F	AND	7FH	;que caractère ASCII, S.V.P
DBAD	CDA6CA	CALL	0CAA6H	;convertir en majuscules
DBB0	37	SCF		;marque octet retiré
DBB1	C9	RET		

***** caractères interdits dans nom de fichier

DBB2	3C	DEFB	3CH	; '<'
DBB3	3E	DEFB	3EH	; '>'
DBB4	2E	DEFB	2EH	; '.'
DBB5	2C	DEFB	2CH	; ','
DBB6	3B	DEFB	3BH	; ';'
DBB7	3A	DEFB	3AH	; ':'
DBB8	3D	DEFB	3DH	; '='
DBB8	5B	DEFB	5BH	;crochet ouvert
DBB8	5D	DEFB	5DH	;crochet fermé
DBB8	5F	DEFB	5FH	;soulignage
DBB8	25	DEFB	25H	; '%'
DBB8	7C	DEFB	7CH	;Shift arobac

```

DBBE 28      DEFB  28H      ;'( '
DBBE 29      DEFB  29H      ;') '
DBBE 2F      DEFB  2FH      ;'/ '
DBBE 5C      DEFB  5CH      ;Backslash
DBBE 7F      DEFB  7FH      ;Delete
DBBE 00      DEFB  00H      ;marque fin de la table

***** sort trois espaces, No lecteur actuel dans c
DBC4 3E01    LD      A,01H      ;message système 1
DBC6 1802    JR      ODBCAH

***** sort 'nom de fichier', No lecteur actuel dans c
DBC8 3E0B    LD      A,0BH      ;message système 11
DBCA C5      PUSH     BC
DBCB FD4E02  LD      C,(IY+02H) ;No lecteur dans c
DBCE 180A    JR      ODBDAH

***** sort 'Drive #: user #', e=lecteur, c= No user
DBD0 C5      PUSH     BC
DBD1 0A      LD      A,(BC)      ;numéro lecteur
DBD2 5F      LD      E,A          ;dans e
DBD3 1600    LD      D,00H
DBD5 0B      DEC     BC
DBD6 0A      LD      A,(BC)      ;No user
DBD7 4F      LD      C,A          ;dans c
DBD8 3E0C    LD      A,0CH      ;message système 12
DBDA CDEBCA  CALL    OCAEBH      ;sortir message système
DBDD C1      POP     BC
DBDE C9      RET

***** transfère 32 octets avec LDIR de hl dans de
DBDF E5      PUSH     HL
DBE0 D5      PUSH     DE
DBE1 C5      PUSH     BC
DBE2 012000  LD      BC,0020H
DBE5 EDB0    LDIR
DBE7 C1      POP     BC
DBE8 D1      POP     DE
DBE9 E1      POP     HL
DBEA C9      RET

```

***** divide hl par (accu^2)

DBEB	CB3C	SRL	H
DBED	CB1D	RR	L
DBEF	3D	DEC	A
DBF0	20F9	JR	NZ,ODBEBH
DBF2	C9	RET	

***** compare hl avec de

DBF3	E5	PUSH	HL
DBF4	B7	OR	A
DBF5	ED52	SBC	HL,DE
DBF7	E1	POP	HL
DBF8	C9	RET	

***** charge (hl) dans hl

DBF9	D5	PUSH	DE
DBFA	5E	LD	E,(HL)
DBFB	23	INC	HL
DBFC	56	LD	D,(HL)
DBFD	EB	EX	DE,HL
DBFE	D1	POP	DE
DBFF	C9	RET	

***** dc00 à dfff ne sont pas utilisés

DC00	à	DFFF	RST	38H
------	---	------	-----	-----

CHAPITRE 5: PROGRAMMES ET ASTUCES POUR LE DDI

5.1 ERREUR AVEC MERGE ET CHAIN MERGE

Ce chapitre intéressera tous ceux qui ont été parmi les premiers à acheter un lecteur de disquette. Une erreur s'est malheureusement glissée dans le système d'exploitation de sorte que lorsqu'on charge un programme supplémentaire avec les instructions MERGE et CHAIN MERGE l'erreur 'EOF met' survient de façon injustifiée.

Comme le fabricant a connaissance de cette erreur, celle-ci sera éliminée dans les versions ultérieures du système d'exploitation. Ceux d'entre vous qui ne savent pas encore si leur lecteur de disquette comporte ou non cette erreur pourront le savoir en étudiant le présent chapitre.

Comme nous l'avons déjà indiqué et comme vous l'avez peut-être déjà expérimenté par vous-même, le système d'exploitation AMSDOS comporte une erreur. Ne soyez pas trop irrité par ce fait car même les installations les plus coûteuses comportent encore d'innombrables erreurs dans leur système d'exploitation.

Il n'y a pas non plus là de raison de paniquer: votre problème est déjà résolu puisque vous avez le présent ouvrage entre les mains. Nous ne vous fournissons pas UNE possibilité de solution, mais DEUX. Mais quand et pourquoi cette erreur se produit-elle? Peut-être n'avez vous eu jusqu'ici aucun problème lors de l'utilisation des instructions MERGE et CHAIN MERGE. C'est tout à fait possible. Notamment pour les petites routines, il est même assez improbable qu'une erreur se produise.

Essayez donc notre exemple:

NEW

```
10 PRINT x;"C'est réussi."  
20 GOTO 20
```

SAVE "Deux"

NEW

```
10 PRINT "Nous essayons ..."  
20 x=1  
30 CHAIN MERGE "Deux"
```

RUN

Vous pouvez maintenant vous faire LISTER le programme. Tout s'est passé comme voulu et attendu. (Voyez également le chapitre correspondant du manuel du Basic CPC).

Entrez maintenant:

NEW

```
26 PRINT x;"C'est réussi."  
27 END
```

SAVE "Deux"

NEW

```
10 PRINT "Nous essayons ..."  
20 x=1  
25 CHAIN MERGE "Deux"
```

RUN

Faites toutefois très attention à bien respecter les numéros de ligne que nous vous indiquons car ils sont importants pour notre exemple.

Après avoir lancé le programme, vous obtiendrez un

EOF met in 25

Vous savez que EOF signifie End of File et vous vous demandez certainement pourquoi l'ordinateur a rencontré une fin de fichier? C'est exactement en cela qu'est l'erreur du système d'exploitation. Nous avons provoqué cette erreur dans notre exemple en utilisant le numéro de ligne 26. Dès que, lors du chargement d'un second programme, un `&1a = 26` est rencontré, le message d'erreur 'EOF met' est sorti. Le code 26 ne peut pas se présenter comme caractère ASCII dans un programme, mais il peut

par contre être utilisé dans le codage des programmes.

Lors de la sauvegarde d'un programme sur disquette est écrite également sur disquette pour chaque ligne du programme la longueur ainsi que l'adresse de début en mémoire de cette ligne. Cela représente trois caractères pour chaque ligne et le risque est grand qu'un de ces trois octets vaille &1a. D'autre part le numéro de ligne est sauvé sous la forme d'un nombre entier sur 16 bits. Ce nombre peut également comporter un &1a, comme dans notre exemple. La probabilité est donc de $1:(256/5)=51.2$ par ligne, ce qui signifie que statistiquement, un 'EOF met' doit survenir au plus tard lorsque le programme dépasse 51 lignes. Dans la pratique cependant, un nombre de lignes très inférieur suffit souvent.

Une première solution possible consiste à sauvegarder les programmes à charger en second sous la forme de ce qu'on appelle les fichiers ASCII. Les programmes ne sont plus alors codés mais sont écrits sur la disquette comme à l'écran, caractère par caractère. Les fichiers de programmes deviennent ainsi un peu plus longs, un programme d'une taille de 30 Koctets occupera par exemple 32 Koctets sur la disquette. Dans notre exemple, vous auriez donc dû entrer:

```
SAVE "Deux",a
```

Le ',a' est mis pour fichier ASCII. Cette première solution est aussi la plus simple. Si vous avez toutefois des programmes protégés que vous voulez charger en second (par exemple), cette solution n'est pas utilisable.

Nous avons donc un petit programme à vous offrir comme deuxième solution. Ce programme exécute l'instruction CHAIN MERGE comme elle devrait normalement être exécutée, c'est-à-dire comme elle est décrite dans le manuel d'utilisation et comme elle fonctionne en Basic cassette.

```
1 '  
2 ' Firmware Patch for CHAIN-MERGE  
3 ' Amstrad CPC & DDI-1  
4 '  
5 '  
6 '
```

```

10 MEMORY HIMEM-41
20 DEF FNmsb(a)=&FF AND INT(a/256)
30 DEF FNlsb(a)=&FF AND UNT(a)
40 FOR I=HIMEM+1 TO HIMEM+38
50 READ byte
60 POKE I,byte
70 NEXT I
80 POKE HIMEM+3, FNlsb(HIMEM+39)
90 POKE HIMEM+4, FNmsb(HIMEM+39)
100 POKE HIMEM+9, FNlsb(HIMEM+41)
110 POKE HIMEM+10, FNmsb(HIMEM+41)
120 POKE HIMEM+18, FNlsb(HIMEM+1)
130 POKE HIMEM+19, FNmsb(HIMEM+1)
140 'CAS IN CHAR
150 POKE HIMEM+39, PEEK(&BC80+0)
160 POKE HIMEM+40, PEEK(&BC80+1)
170 POKE HIMEM+41, PEEK(&BC80+2)
180 POKE &BC80+0, &C3
190 POKE &BC80+1, FNlsb(HIMEM+1)
200 POKE &BC80+2, FNmsb(HIMEM+1)
210 DATA &e5,&2A,&00,&00,&22,&80,&bc
220 DATA &3a,&00,&00,&32,&82,&bc
230 DATA &cd,&80,&bc,&21,&00,&00
240 DATA &22,&81,&bc,&21,&80,&bc
250 DATA &36,&c3,&e1,&d8,&c8,&fe,&1a
260 DATA &37,&3f,&c0,&b7,&37,&c9

```

Une fois cette routine entrée, sauvez-la sur disquette. Lorsque vous aurez ensuite un programme qui utilise l'instruction CHAIN MERGE, vous pourrez placer cette routine au début du programme. Une fois la routine exécutée, vous pouvez à nouveau effacer les lignes correspondant à cette routine avec DELETE (cela est également possible dans un programme).

5.2 MESSAGES D'ERREUR

Il y a en certainement parmi vous que le simple terme de 'message d'erreur' suffit à plonger dans une colère noire parce qu'ils ne peuvent manquer de se rappeler telle ou telle vaine tentative pour créer un programme qui soit à l'abri des messages d'erreur du lecteur de disquette.

Les messages d'erreur sont cependant une chose tout à fait naturelle lorsqu'on travaille avec des ordinateurs. Tout le monde fait des erreurs que l'ordinateur affiche alors à l'écran. Si l'on veut par exemple charger un fichier qui n'existe pas sur la disquette, on obtient la remarque lapidaire suivante:

```
Filename.Ext not found
```

Vous savez alors que vous avez mal indiqué le nom du fichier ou que vous n'avez pas placé dans le lecteur la bonne disquette. Le lecteur de disquette se donne dans un tel cas beaucoup de mal pour essayer de vous servir, avant de sortir le message d'erreur. Si aucune extension (type de fichier) n'est indiquée, le lecteur de disquette DDI-1 effectuera TROIS tentatives pour essayer de trouver le fichier voulu.

- 1) sous le nom de Filename.
- 2) sous le nom de Filename.BAS
- 3) sous le nom de Filename.BIN

Ce n'est que si toutes ces tentatives échouent que le lecteur de disquette vous enverra le message d'erreur indiqué plus haut. Si toutefois vous indiquez l'extension avec le nom de fichier, une seule tentative sera effectuée. (Par exemple LOAD"Jeuxdeba.lle" ou OPENIN"Donnees.dat" etc.)

Nous vous expliquons par ailleurs au chapitre 1.5 comment éviter certaines erreurs. Ces astuces de programmation ne peuvent cependant pas toujours être mises en oeuvre avec succès.

Il y a malheureusement des instructions telles que Disc missing ou d'autres semblables que l'on ne peut absolument pas intercepter par programme.

Cette erreur ne signifie pas nécessairement que le lecteur de disquette soit vide, il se peut également que la disquette n'ait pas été complètement enfoncée. Vous obtenez alors le message d'erreur:

```
Drive A: disc missing
```

```
Retry, Ignore or Cancel?
```

Un autre exemple: si votre disquette n'est plus en très bon état et qu'un Read Fail apparaît comme message d'erreur. On pourrait encore allonger cette liste de possibilités. Tout cela ne serait d'ailleurs pas si dramatique et ces messages d'erreur pourraient même n'être considérés que comme un grand avantage de ce lecteur de disquette, s'il n'y avait pas un inconvénient décisif! Si en effet le lecteur de disquette détecte une erreur lors du déroulement d'un programme, quelle que soit l'erreur, le texte de cette erreur vous est affiché sur l'écran et le déroulement du programme est immédiatement interrompu. Ce n'est pas grave, direz-vous, cela m'arrive bien aussi lorsqu'il y a une erreur dans mon programme. Il est vrai, cependant:

Il est possible d'éliminer presque totalement les erreurs d'un programme. On peut par exemple éliminer toutes les erreurs de syntaxe, tester la validité des entrées faites par l'utilisateur et intercepter les mauvaises entrées. Il est ainsi possible d'intercepter pratiquement toutes les erreurs imaginables lors du déroulement d'un programme.

Il est en outre possible d'utiliser l'instruction Basic ON ERROR GOTO afin qu'un message d'erreur survenant pendant le déroulement du programme n'ait pas pour effet de l'interrompre mais seulement de SUSPENDRE son exécution.

Lorsqu'une erreur se produit, le déroulement normal du programme est alors suspendu, l'endroit où l'erreur s'est produite est mémorisé et l'ordinateur saute à une sous-routine qui pourra alors éventuellement réagir à cette erreur. En programmant de la sorte, on peut intercepter à 100% tout risque d'interruption du programme.

Mais que pourriez-vous faire pour que le programme puisse s'assurer qu'une disquette figure bien dans le lecteur? Vous pouvez indiquer à l'utilisateur du programme de placer une disquette dans le lecteur mais cela n'exclut pas un tas d'autres messages d'erreur possibles. Bien, direz-vous, je peux donc utiliser l'instruction ON ERROR GOTO qui est vraiment pratique.

Malheureusement ON ERROR GOTO n'a aucun effet pour les messages d'erreur du lecteur de disquette. Les messages d'erreur sont sortis malgré tout et le programme est interrompu.

(A ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore suffisamment cette instruction, nous recommandons d'en étudier la description dans le manuel d'utilisation.)

Il convient de noter cependant ici que le CPC 664 vous offre la possibilité d'intercepter les messages d'erreur du disque avec l'instruction ON ERROR GOTO. La variable d'erreur système ERR a alors la valeur 32 et la variable DERR contient en outre le numéro d'erreur transmis par le DOS. Le programme n'est donc pas interrompu mais le texte d'erreur apparaît sur l'écran. Un autre inconvénient est qu'on ne peut demander clairement de QUELLE erreur il s'agit car ERR contient toujours 32 et la variable DERR ne donne pas beaucoup de renseignements à ce sujet.

Les bons conseils sont donc très appréciables dans ce domaine. Même le plus opiniâtre des programmeurs peut en effet être un jour contraint à l'abandon. Imaginez comme il est désespérant en effet d'entrer 200 enregistrements et au moment de les sauvegarder de recevoir de la disquette le message

Disc full

Le programme est alors interrompu et vous pouvez entrer à nouveau vos 200 enregistrements! Un tel programme ne correspond bien sûr pas vraiment à l'image qu'on se fait d'un logiciel professionnel. Protéger les programmes contre un erreur d'utilisation est en effet le premier souci des programmeurs professionnels. Mais le lecteur de disquette est justement très sujet à erreur.

Vous trouverez donc dans ce chapitre une routine en langage machine qui résout définitivement ce problème. Les erreurs ne sont plus sorties sur l'écran et les programmes ne sont plus interrompus. On aurait pu faire en sorte que le programmeur ne remarque même pas qu'une erreur a été annoncée par le lecteur de disquette. Mais cela n'est vraiment pas souhaitable non plus car il vaut mieux prendre connaissance de l'erreur, l'important étant simplement que le programme ne soit pas alors interrompu. Avec cette routine le problème a été résolu de façon à ce

qu'une erreur du lecteur de disquette entraîne la sortie du message d'erreur

Unknown user function

Ce message d'erreur survient en fait très rarement et c'est pourquoi il a été choisi de façon à ce que les erreurs disque puissent être distinguées dans un programme des autres erreurs. Tous les messages d'erreur ont des codes d'erreur qu'on peut interroger avec la variable système ERR. On peut également interroger la ligne dans laquelle est survenue la dernière erreur. On utilise à cet effet la variable système ERL.

Quand donc un message d'erreur est envoyé par le lecteur de disquette, celui-ci est intercepté et stocké provisoirement dans un buffer spécial. Le programme n'est pas interrompu et une erreur UNKNOWN USER FUNCTION avec le code d'erreur 18 est générée. Cette erreur peut alors fort bien être interceptée avec l'instruction ON ERROR GOTO. Il faut ensuite examiner dans la routine d'erreur correspondante quelle erreur a été annoncée. Si la variable de code d'erreur ERR vaut 18, c'est qu'on est en présence d'une erreur disque. On peut alors se faire transmettre le texte par la routine, dans une variable alphanumérique, pour déterminer de quelle erreur précise il s'agit. On peut alors réagir dans le programme à l'erreur annoncée. Il est possible d'activer ou de désactiver cette routine de protection à tout moment.

Un programme d'exemple

```
10 ON ERROR GOTO 1000
20 CALL active : 'Routine d'erreur activée
30 OPENIN "nombres"
40 WHILE NOT EOF
50   INPUT #9,a
60   PRINT a,
70 WEND
80 CLOSEIN
90 CALL desactive : END
1000 IF ERR<>18 THEN RESUME NEXT
1010 ds$="+ " : CALL msg.@ds$
1020 PRINT "Disk:",ds$
1030 RESUME 90
```

Vous voyez que les routines d'erreur sont appelées avec l'instruction CALL. Il y a là trois différentes adresses d'entrée:

CALL active Avec Call active, vous activez la routine d'interception des erreurs. Un grand nombre de vecteurs du système d'exploitation sont alors DETOURNES. Ce problème ne peut pas être résolu autrement. Immédiatement après, les messages d'erreur ne sont plus sortis sur l'écran mais interceptés et entrestockés. Après un message d'erreur annoncé par le lecteur de disquette, une erreur Unknown user function est générée. Cette erreur peut être interceptée avec ON ERROR GOTO.

CALL msg,@a\$ Le dernier message d'erreur annoncé est transmis à travers la variable alphanumérique @a\$ (toute autre variable alphanumérique est bien sûr également possible). Faites attention à ce que, avant d'être appelée avec a\$, la variable alphanumérique a\$ ait bien été INITIALISEE. Un a\$="" est suffisant. Sinon vous obtiendrez un Improper argument.

CALL desactive La routine d'interception des erreurs est à nouveau désactivée. L'état normal est à nouveau rétabli. Immédiatement après les messages d'erreur apparaissent à nouveau sur l'écran. Il est recommandé de placer la désactivation des routines d'erreur à la fin de tout programme car vous risqueriez sinon de vous demander pourquoi un FILE NOT FOUND ne vous est plus communiqué comme d'habitude.

On suppose bien entendu que la routine d'erreur soit en mémoire!

Explication du programme d'erreur:

LIGNE EXPLICATION

10 On décide qu'après un message d'erreur le programme doit se poursuivre en ligne 1000.

20 La routine d'erreur est activée. Immédiatement après les

messages d'erreur du lecteur de disquette ne sont plus affichés à l'écran mais interceptés et stockés dans des buffers.

- 30 Le fichier séquentiel "nombres" est ouvert. Si ce fichier n'existe pas, un "File not found" sera généré.
- 40-80 Si le fichier a pu être trouvé, les nombres sont lus et sortis.
- 90 La routine d'interception des erreurs est à nouveau désactivée et le programme est terminé.
- 1000 On teste ici s'il s'agit d'une erreur disquette. Si ce n'est pas le cas, l'exécution du programme se poursuit immédiatement après l'erreur.
- 1010 La variable ds\$ est initialisée. Cela est nécessaire pour ne pas obtenir un "Improper argument" avec @ds\$. Le texte d'erreur fourni est alors transmis à la variable ds\$.
- 1020 Le texte transmis est sorti sur l'écran. Cela ne représente qu'une des possibilités d'utilisation parmi des milliers.
- 1030 Le programme se poursuit en ligne 90.

Voilà donc un exemple d'application. Vous pouvez également voir d'après le programme de gestion de fichier que nous vous donnons dans ce chapitre comment on peut travailler avec la routine d'erreur de façon très intéressante.

Il s'est avéré très pratique et très intéressant de fixer et d'interroger dans le programme ce qu'on appelle des flags. On peut alors reconnaître à l'intérieur du programme si une erreur s'est produite ou non et réagir comme il convient.

Cela pourrait se présenter comme dans l'exemple suivant:

```
10 ON ERROR GOTO 1000
20 CALL active : 'Routine d'erreur activée
30 errflg=0 : OPENIN "nombres" : IF errflg THEN 100
40 WHILE NOT EOF
50 INPUT #9,a
60 PRINT a,
```

```

70 WEND
80 CLOSEIN
90 CALL desactive : END
100 IF RIGHT$(ds$,9)="not found" THEN REM Réagir au message
110 PRINT "Disk -- ";ds$
120 END
1000 IF ERR<>18 THEN RESUME NEXT
1010 ds$="+": CALL msg,eds$
1020 errflg=1
1030 RESUME NEXT

```

Vous voyez dans cet exemple qu'après l'instruction OPENIN on teste s'il y a une erreur. S'il n'y a pas d'erreur, l'exécution normale du programme se poursuit.

Si toutefois il y a une erreur, on teste alors s'il s'agit d'une erreur "File not found". Si c'est un "File not found", on peut y réagir de manière appropriée (par exemple en changeant le nom de fichier). Sinon le message d'erreur sera sorti. On pourrait bien sûr faire ici encore d'autres distinctions. On pourrait ainsi par exemple lors d'un Drive A: disc missing demander à l'utilisateur par un message en clair de placer une disquette dans le lecteur.

Ce mode de traitement des erreurs permet par exemple de déterminer par un essai d'ouverture d'un fichier si le fichier existe déjà ou non et donc de le créer si nécessaire.

Vous voyez que les possibilités sont très diverses et leur mise en oeuvre extrêmement simple.

Vous pouvez placer la routine d'interception des erreurs dans n'importe quelle zone de la mémoire. Pour ceux d'entre vous qui programment en langage machine, nous vous fournissons un listing assembleur. Pour tous les autres nous vous présentons un chargeur Basic pour placer la routine machine dans n'importe quelle zone de la mémoire. La routine a 229 octets de long (ce qui est très peu). C'est certainement une infime dépense de place mémoire par rapport à l'usage qu'on peut en faire. Vous pouvez entrer en ligne 70 du chargeur Basic l'adresse de départ que doit avoir le programme. Si vous avez un programme dans lequel aucune instruction Symbol after n'est utilisée, vous pouvez placer la routine tout en haut de la mémoire, pour perdre le moins de place possible pour votre programme Basic.

En Basic cassette, vous disposez de 43533 octets pour vos programmes et vos données. La limite supérieure de la mémoire est en &AB7F. Lorsque vous connectez le lecteur de disquette, un peu de mémoire est perdue pour les buffers d'entrée et de sortie ainsi que pour le DOS. Après la mise sous tension, HIMEM est en &A67B et vous n'avez plus que 42249 octets de libres. Le DOS nécessite toutefois encore 4096 octets pour les buffers d'entrée et sortie que nous venons d'indiquer. Ces buffers peuvent cependant être librement déplacés (contrairement à la mémoire système). Nous mettons en place cette mémoire avec:

```
OPENOUT "dummy"  
MEMORY HIMEM-1  
CLOSEOUT
```

Nous obtenons maintenant pour HIMEM la valeur de &967A. Il reste 38152 octets libres. La limite supérieure pour Basic se trouve donc dans le meilleur des cas en &967A. Notre routine a 229 octets de long et nécessite en outre encore 40 octets comme buffer pour le texte du message d'erreur. Nous calculons donc &967A-229-40=956D et nous faisons maintenant commencer notre routine en &956D. Entrez cette valeur dans la ligne 70 du chargeur.

Si vous utilisez toutefois l'instruction Symbol after, vous devrez placer la routine un peu plus bas dans la mémoire. A cet effet, éteignez votre ordinateur et rallumez-le. Entrez alors:

```
Symbol After n
```

Remplacez ici n par la plus grande valeur survenant dans le programme. Entrez ensuite:

```
OPENOUT "dummy"  
MEMORY HIMEM-1  
CLOSEOUT
```

```
PRINT HEX$(HIMEM-229-40)
```

Vous obtiendrez par exemple avec Symbol after 190 un résultat de &93DD. Vous n'avez plus alors qu'à définir &93D0 comme adresse de départ. C'est tout.

Créez de cette manière, à titre d'exercice, une routine située en &9650. Vous pourrez utiliser cette routine dans la plupart des programmes, tant que vous n'utilisez pas d'instructions Symbol after et tant que d'autres

routines machine ne sont pas intégrées dans le programme. Sauvegardez alors ce fichier sur disquette car il est plus facile de charger la routine d'interception des erreurs à partir de la disquette plutôt que d'intégrer chaque fois toutes les lignes DATA dans le programme. Si vous voulez maintenant intégrer la routine d'interception des erreurs dans un programme, conformez-vous à la marche à suivre ci-dessous:

- 1) Créez le fichier de programme binaire avec le programme de chargeur Basic et sauvegardez ce programme sur disquette (bien sûr sur la même disquette sur laquelle est sauvegardé le programme qui nécessite et charge cette routine).
- 2) Intégrez la routine dans le programme. Il convient ici aussi de procéder dans l'ordre car il peut sinon arriver que 4096 octets soient inutilement perdus. Cela arrive en effet lorsque la routine est d'abord chargée, que la limite supérieure de la mémoire est alors abaissée et que le buffer n'est défini qu'ensuite.

Un programme chargeant la routine d'interception des erreurs devrait se présenter à peu près comme ceci:

```
10 ON ERROR GOTO 20000 'Routine d'erreur
20 LOAD "ERROR.BIN"
30 MEMORY &9650-1
40 OPENOUT "dummy"
50 MEMORY HIMEM-1
60 CLOSEOUT
70 .
80 .
90 .
```

Vous reconnaissez l'ordre à suivre. La routine doit d'abord être générée et sauvée sur disquette sous le nom "Error.bin"; n'importe quel autre nom est également possible puisque vous fixez vous-même le nom de fichier dans le chargeur.

Notre programme charge d'abord ce fichier, la limite de la mémoire est ensuite fixée directement en dessous de notre routine ainsi chargée, de façon à ce que notre routine ne puisse être effacée ni par des variables ni par les buffers du DOS. Ce n'est qu'ensuite que sont créés les buffers du DOS et que la limite de la mémoire est à nouveau abaissée. La routine ne peut plus maintenant être effacée. Le mieux est de toujours éteindre

puis rallumer l'ordinateur avant d'utiliser de tels programmes car il peut y avoir certaines complications si vous aviez auparavant un programme qui avait déjà mis en place le buffer du DOS ou si la limite supérieure avait déjà été abaissée d'une manière ou d'une autre. Après tout cela, le mieux est que vous définissiez encore QUATRE variables dont vous aurez en permanence besoin dans le programme.

```
ACTIVE=&9650+0  
MSG=&9650+3  
DESACTIVE=&9560+6  
DS$=""
```

Avec une autre adresse de départ de la routine, vous devez bien sûr modifier ces valeurs. Il s'agit ici des adresses d'entrée des différentes routines. Nous vous souhaitons beaucoup de succès dans l'utilisation de ces routines. Mais avant que vous ne vous précipitiez pour taper ce chargeur Basic: dans ce chapitre figure un autre paquet de routines pour rendre possible la sauvegarde relative de fichiers. Ces routines ont été réalisées à l'aide des instructions RSX plus puissantes. La routine d'interception des erreurs est intégrée dans ce paquet de routines. Si vous voulez donc utiliser la sauvegarde relative de fichier, il vaut donc mieux que vous tapiez le chargeur Basic de la sauvegarde relative de fichier pour éviter beaucoup de travail inutile.

Les possesseurs d'un CPC 664 qui jugent la routine d'interception des erreurs inutile parce qu'elle est soutenue par leur Basic ne doivent pas perdre de vue trois faits importants:

- 1) Les messages d'erreur apparaissent obligatoirement sur l'écran; cela est difficilement admissible pour des programmes professionnels.
- 2) Vous n'avez pas de compatibilité avec les ordinateurs CPC 464.
- 3) L'interrogation de la variable ERR vous indique s'il y a une erreur disque mais vous n'obtenez jamais le message d'erreur précis et vous ne pouvez pas l'obtenir non plus en utilisant la variable DERR! Il ne vous est donc pas possible de distinguer un DISC FULL du message d'erreur DISC IS MISSING.

5.2.1 Explications sur la routine d'interception des erreurs

Pour intercepter les messages d'erreur certaines connaissances sur l'intérieur du CPC sont nécessaires car on ne doit pas sous-estimer l'intervention dans le système d'exploitation qu'il est nécessaire d'entreprendre. Nous nous servons pour cela de la possibilité qu'offre le CPC de DETOURNER certains vecteurs. Nous devons utiliser abondamment cette possibilité.

Lorsque le lecteur de disquette sort un message d'erreur sur l'écran, la routine du système d'exploitation TXT OUTPUT, en &BB5A, est appelée. Cette routine sert à sortir sur l'écran dans la fenêtre actuelle un caractère placé dans l'accumulateur. Cette routine est donc détournée.

La routine d'interception des erreurs est donc placée et exécutée AVANT la routine TXT OUTPUT normale, et ce pour CHAQUE caractère devant être affiché à l'écran. Cette routine examine si le caractère à afficher vient du lecteur de disquette. A cet effet, on examine l'adresse de retour placée sur la pile. La ROM disquette est située dans la zone AU DESSUS de &C000. C'est ici également que se trouve le système d'exploitation Basic. La routine de transmission des messages d'erreur est située dans la zone de &CB00 à &CBFF. Il nous suffit donc d'interroger l'octet fort de l'adresse de retour. Si donc TXT OUTPUT est appelée à partir de cette zone, il s'agit d'un caractère venant du lecteur de disquette qui est intercepté par la routine et stocké provisoirement pour une utilisation ultérieure.

Un flag est mis simultanément pour qu'on puisse ensuite tester si une erreur s'est produite. Le flag sert en outre à intercepter le message BREAK. Le message BREAK ne vient pas en effet de la ROM disquette mais de la ROM Basic normale. Tout cela est réalisé dans la routine OUTCHK (voyez le listing assembleur). Dans cette routine, les vecteurs sont détournés et ces vecteurs sont à nouveau fixés à leur valeur normale dans la routine RESET.

Lorsque le lecteur de disquette a sorti un message d'erreur, il saute à la ROM Basic, à l'endroit où les programmes sont interrompus. Le message BREAK est sorti et le programme est interrompu. Nous devons ici détourner le vecteur Ready Modus pour empêcher que les programmes puissent être interrompus. Cette routine teste si le flag d'erreur est mis car on peut fort bien parvenir au mode Ready Modus SANS qu'un message d'erreur ne se soit produit. Si le flag d'erreur est mis, le message d'erreur #18 (Unknown user function) est généré qui pourra ensuite être intercepté.

Nous avons enfin encore la routine GETTXT qui sert à nous transmettre le

message d'erreur en Basic. Nous obtenons donc le message d'erreur en clair dans une variable alphanumérique quelconque.

La routine KWC sert à envoyer un C pour répondre à la question éventuelle

Retry, Ignore or Cancel

L'erreur est ainsi immédiatement reconnue et le déroulement du programme est immédiatement interrompu.

ATTENTION! IMPORTANT!

Lorsque vous faites afficher le catalogue d'une disquette, ces caractères sont également interprétés comme une erreur car ils proviennent exactement de la même zone que les messages d'erreur. Cela vaut aussi bien pour l'instruction IDIR que pour l'instruction CAT. Lorsque la routine d'erreur est activée, l'instruction IDIR devient inopérante! Si vous voulez utiliser cette instruction, vous devez utiliser

CALL active:IDIR:CALL desactive

L'instruction CAT a été traitée ici de façon spéciale. Ses vecteurs ont également été détournés de sorte que l'instruction CAT peut être utilisée comme à la normale.

Pour tous ceux qui veulent utiliser la routine d'interception des erreurs, il est certainement également intéressant de savoir comment cette routine a été ici intégrée dans le programme. En fait 8 lignes suffisent, à partir de la ligne 3170, pour réaliser un traitement pratique des erreurs. L'ouverture d'un fichier se présente donc maintenant ainsi:

ef=0:OPENIN"nom de fichier":IF ef THEN recommencer

Le flag d'erreur ef est mis à 0 avant l'OPENIN. S'il est mis après l'OPENIN, c'est qu'une erreur s'est produite et on essaie à nouveau d'exécuter l'instruction OPENIN. Dans la routine d'erreur, l'utilisateur a la possibilité soit de revenir au menu principal, soit d'entreprendre une nouvelle tentative d'ouverture; cela peut dépendre du message d'erreur survenu. Par exemple, avec Disc missing, on peut placer la disquette dans le lecteur de disquette et essayer à nouveau (ef vaut alors 1). Pour un Read fail, cela est moins évident. Si le message

d'erreur est un File not found, la variable nf est mise à 1. Aucun texte d'erreur n'est sorti. On peut par exemple tester de cette façon si un fichier existe déjà.

.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
 .DAMS.

```

;
;ROUTINE D'INTERCEPTION DES ERREURS
;*****
;
;(C) 1985 BY DATA BECKER GMBH
;
; JS 22/3/1985
;
; CPC 464 / 664 / 6128
;
;          ORG #8000
;
;          JP SET
;          JP GETTXT
;          JP RESET
;
;
;          ;ACTIVE
;          ;RETIRE CHAINE
;          ;RESTAURE LES VECTEURS
;
;
;          SET
;
;          CALL #B900
;          PUSH AF
;          LD A,(#DE01)
;          LD (VER),A
;          POP AF
;          CALL #B90C
;          LD A,(VER)
;          CP #71
;          JR NZ,CPC664
;          LD A,#C3
;          LD (#AC01),A
;          LD A,#C3
;          LD (#BB5A),A
;          LD (#BB06),A
;          LD (#BC9B),A
;
;          LD A,(VER)
;          CP #71
;          JR NZ,CPC66A
;          LD HL,READYM
;          LD (#AC02),HL
;          LD HL,(#BB5B)
;          LD (VEK4+1),HL
;          LD HL,OUTCHK
;          LD (#BB5B),HL
;          LD HL,(#BB07)
;          LD (VEK5+1),HL
;          LD HL,KWC
;          LD (#BB07),HL
;          LD HL,(#BC9C)
;          LD (VEK3),HL
;          LD HL,CAT
;          LD (#BC9C),HL
;          LD HL,BUFFER
;          LD (HELP),HL
;          RET
;
;
;          ;FROM ENABLE
;          ;RANGE ETAT ROM
;          ;RETIRER CARACTERE
;          ;RANGE NUMERO DE VERSION
;          ;RESTORE ETAT ROM
;          ;464?
;          ;READY
;          ;OUT CHAR
;          ;KM WAIT CHAR
;          ;CAS CATALOG
;
;          ;VERSION
;          ;664
;          ;DETOURNER READY
;          ;DETOURNER OUT CHAR
;          ;RANGER ANCIEN VECTEUR
;          ;DETOURNER WAIT CHAR
;          ;ANCIEN VECTEUR
;          ;CAS CATALOGUE

```

```

;ROUTINE TESTE SI CARACTERE VIENT DU CLAVIER
;
OUTCHK  EX  (SP),HL          ;RETIRE ADRESSE DE RETOUR
        PUSH AF             ;SAUVE ACCU
        LD  A,H             ;TESTE OCTET FORT
        CP  #CB            ;VIENT DE ROM DISQUE ?
        JR  NZ,NEIN        ;NON
        LD  A,1             ;
        LD  (TESTER),A     ;FIXER FLAG
        POP AF              ;NE PAS SORTIR CARACTERE
        PUSH HL             ;SAUVE HL
        LD  HL,(HELP)      ;RETIRE POINTEUR BUFFER
        CP  10              ;CARACTERE EST IL LF ?
        JR  Z,NOT          ;
;CR AUTORISE COMME SYMBOLE DE SEPARATION
        LD  (HL),A         ;MEMOIRE CARACTERE
        INC HL              ;
        LD  A,L             ;
        CP  40              ;40 CARACTERES?
        JR  NZ,N1         ;
        DEC HL              ;40 CARACTERES MAXI
N1      LD  (HELP),HL      ;
NOT     POP HL             ;
SUPRES  PUSH AF           ;
        POP AF             ;
        EX  (SP),HL       ;ADRESSE DE RETOUR
        RET                ;PAS DE SORTIE
;
;
NEIN    LD  A,(VER)        ;
        CP  #71            ;
        JR  Z,NEINAL      ;
        LD  A,(TESTER)    ;
        OR  A              ;
        JR  Z,N12         ;
N12     DEC A             ;
        LD  (TESTER),A    ;
        JR  NZ,SUPRES     ;
        PUSH HL           ;
        LD  HL,BUFFER     ;
        LD  (HELP),HL     ;
        POP HL            ;
        POP AF            ;RETIRE CARACTERE
        EX  (SP),HL       ;
VEK4    DEFB #CF,0,#94    ;RST2
;
NEINAL  LD  A,(TESTER)    ;
        OR  A              ;
        JR  NZ,SUPRES     ;RETIRE CARACTERE
        POP AF            ;
        EX  (SP),HL       ;
        DEFB #CF,0,#94    ;RST2
;
;
; ROUTINE POUR MODE READY
;
READYM  LD  A,(TESTER)    ;
        OR  A              ;TESTE FLAG
        RET Z              ;PAS D'ERREUR
        XOR A              ;

```

```

LD (TESTER),A
LD HL,BUFFER
LD (HELP),HL
LD E,18
JP #CA94
;
;DETOURNEMENT POUR #BB06 KM WAIT CHAR
;VALEUR DEF AUT POUR ERREUR ELECTRONIQUE
;C=CANCEL
;
KWC
PUSH AF ;SAUVE ACCU
LD A,(TESTER)
OR A ;A=0?
JR NZ,DEFAULT ;PAS DEFAULT-C
POP AF
VEK5
DEFAULT
DEFB #CF,#3C,#9A
LD A,4
LD (TESTER),A
POP AF
LD A,"C" ;DEFAULT
RET
;
;
;
;
;ROUTINE POUR RESTITUER LE TEXTE D'ERREUR
;
GETTXT
CP 1 ;1 PARAMETRE ?
RET NZ ;MAUVAIS NOMBRE DE PARAMETRES
LD E,(IX+0) ;OCTET FAIBLE
LD D,(IX+1) ;OCTET FORT
LD C,#FF ;COMPTEUR
LD HL,BUFFER
L1
LD A,(HL)
CP 13 ;RETOUR DE CHARIOT ?
INC HL
JR Z,L1
DEC HL ;TROUVE LE 1ER CARACT. TEXTE
PUSH HL ;RANGER
DEC HL ;MOINS 1
LOOP
INC C
INC HL
LD A,(HL)
CP 13 ;RETOUR DE CHARIOT
JR NZ,LOOP
LD A,C
LD (DE),A ;RANGER LONGUEUR
POP HL ;ADRESSE DE TEXTE
EX DE,HL
INC HL
LD (HL),E ;OCTET FAIBLE
INC HL
LD (HL),D ;OCTET FORT
RET
;
;
;RESTAURER LES POINTEURS

```

```

;
RESET
    LD    A,(VER)                ;NUMERO DE VERSION
    CP    #71
    JR    NZ,CPC66B
    LD    A,#C9
    LD    (&#AC01),A
CPC66B
    LD    A,#CF                ;RST2
    LD    (&#BB5A),A           ;OUT CHAR
    LD    (&#BB06),A           ;KM WAIT CHAR
    LD    A,#DF                ;RST #38
    LD    (&#BC9B),A           ;CAS CATALOG
;
    LD    HL,(VEK4+1)           ;OUTCHAR
    LD    (&#BB5B),HL
    LD    HL,(VEK5+1)           ;KM WAIT CHAR
    LD    (&#BB07),HL
    LD    HL,#A88B
    LD    (&#BC9C),HL         ;CAS CATALOG
    RET
;
CAT
    PUSH AF                    ;SAUVE REGISTRES
    PUSH HL
    CALL RESET                 ;RESTAURE VALEUR ORIGINE
    POP  HL
    POP  AF
    CALL #BC9B                 ;CAS CATALOG
    PUSH HL
    PUSH AF
    CALL SET                   ;ACTIVER A NOUVEAU
    POP  AF
    POP  HL                    ;RESTAURE REGISTRES
    RET
;
;POINTEURS ET MEMOIRE AUXILIARE
;
VEK3    DEFW 0                 ;VECTEUR OUTCHAR
TESTER  DEFB 0
VER     DEFB 0
HELP    DEFW BUFFER
BUFFER  DEFB "0","K",#0D
;
    DEFS 40-3,                 ;BUFFER 40 CARACTERES

Text:11514          End:14468          2954 Bytes
Hmem:28475

```

```

10 '*****
20 '*** Routine d'interception des erreurs ***
30 '*** (c) 1895 by data Becker gmbh js 22/3/85 ***
40 '*** CPC 464 / 664 / 6128 ***
50 '*****
60 '
70 DEFINT b-r
80 adresse=&8000 : 'Adresse de dePart de la routine
90 '
100 DATA C3,09,80,C3,DE,80,C3,05,81,CD,00,B9,F5,3A,01,DE
110 DATA 32,46,81,F1,CD,0C,B9,3A,46,81,FE,71,20,05,3E,C3
120 DATA 32,01,AC,3E,C3,32,5A,BB,32,06,BB,32,9B,BC,3A,46
130 DATA 81,FE,71,20,06,21,B6,00,22,02,AC,2A,5B,BB,22,A9
140 DATA 80,21,66,80,22,5B,BB,2A,07,BB,22,D3,80,21,CA,80
150 DATA 22,07,BB,2A,9C,BC,22,43,81,21,31,81,22,9C,BC,21
160 DATA 49,81,22,47,81,C9,E3,F5,7C,FE,CB,20,1E,3E,01,32
170 DATA 45,81,F1,E5,2A,47,81,FE,0A,28,0B,77,23,7D,FE,28
180 DATA 20,01,2B,22,47,81,E1,F5,F1,E3,C9,3A,46,81,FE,71
190 DATA 28,19,3A,45,81,B7,28,01,3D,32,45,81,20,EA,E5,21
200 DATA 49,81,22,47,81,E1,F1,E3,CF,00,94,3A,45,81,B7,20
210 DATA D7,F1,E3,CF,00,94,3A,45,81,B7,C8,AF,32,45,81,21
220 DATA 49,81,22,47,81,1E,12,C3,94,CA,F5,3A,45,81,B7,20
230 DATA 04,F1,CF,3C,9A,3E,04,32,45,81,F1,3E,43,C9,FE,01
240 DATA C0,DD,5E,00,DD,56,01,0E,FF,21,49,81,7E,FE,00,23
250 DATA 28,FA,2B,E5,2B,0C,23,7E,FE,00,20,F9,79,12,E1,EB
260 DATA 23,73,23,72,C9,3A,46,81,FE,71,20,05,3E,C9,32,01
270 DATA AC,3E,CF,32,5A,BB,32,06,BB,3E,DF,32,9B,BC,2A,A9
280 DATA 80,22,5B,BB,2A,D3,80,22,07,BB,21,8B,A8,22,9C,BC
290 DATA C9,F5,E5,CD,05,81,E1,F1,CD,9B,BC,E5,F5,CD,09,80
300 DATA F1,E1,C9,00,00,00,00,49,81,4F,4B,00
310 '
320 s=0
330 FOR i=adresse TO adresse+&14B
340 READ a$:a=VAL("&"a$)
350 POKE i,a:s=s+a
360 NEXT
370 IF S<>37703 THEN PRINT CHR$(7)"*** Erreur en data ***":END
380 '
390 'Adapter a la zone memoire
400 '
410 FOR i=adresse TO adresse+&14B
420 P=PEEK(i)
430 IF P%&7F AND P<&83 THEN GOSUB 480
440 NEXT
450 PRINT CHR$(7):INPUT "Nom du fichier :";a$
460 SAVE a$,b,adresse,&14C
470 END
480 '
490 ad=PEEK(i-1)+256*P:ad=UNT(ad)-&8000+adresse
500 POKE i-1,ad AND &FF:'octet faible
510 POKE i,&FF AND INT(ad/256):'octet fort
520 RETURN

```

5.3 GESTION DE FICHIERS RELATIFS

Vous avez appris au chapitre 1.5 comment on programme les fichiers séquentiels et vous êtes certainement impatient de découvrir les fichiers relatifs qui offrent vraiment quelques avantages remarquables. Ce mode de programmation n'est toutefois pas toujours optimal: notamment pour de petites applications, l'utilisation des fichiers relatifs ne présente aucune intérêt car elle prendrait plus de temps et de place que la programmation séquentielle des fichiers. Ce n'est que si des corrections et divers accès au fichier sont souvent nécessaires que les fichiers relatifs deviennent très vite intéressants. Outre la différence dans le travail exigé de l'utilisateur par les fichiers relatifs ou les fichiers séquentiels, il existe d'autres différences importantes.

Tout d'abord, avec un fichier relatif, il n'est plus nécessaire de charger un fichier entièrement en mémoire pour pouvoir le traiter. Les boucles compliquées pour rechercher ou pour lire un enregistrement déterminé du fichier deviennent également superflues. Il y a au lieu de cela d'autres règles qu'il faut suivre: c'est ainsi qu'il faut réfléchir auparavant très sérieusement à la taille maximale que pourra avoir un enregistrement (combien de caractères notre enregistrement pourra-t-il comporter?), et au nombre d'enregistrements que contiendra notre fichier (combien d'enregistrements voulons-nous traiter?). Avec les fichiers séquentiels, vous pouviez jusqu'ici faire l'économie de cette réflexion préalable, bien que tout programmeur sérieux doive en fait toujours essayer d'évaluer la taille de son fichier avant de commencer son travail, ne serait-ce que pour savoir combien d'enregistrements rentrent sur une disquette.

Nous allons maintenant effectuer un tel calcul en reprenant notre exemple du chapitre 1.5; vous vous souvenez certainement de notre agenda téléphonique:

Nous avons TROIS champs de données

Champ 1) Nom

Champ 2) Prénom

Champ 3) Numéro de téléphone

Supposons maintenant que vous vouliez sauvegarder 50 enregistrements de ce type, nous aurons alors 50 enregistrements.

Pour pouvoir accepter le cas échéant d'autres enregistrements, nous créerons 100 enregistrements. Il nous faut maintenant déterminer encore la taille des enregistrements. Il faut pour cela attribuer d'abord à chaque champ de données une longueur maximale qui ne pourra plus être ensuite dépassée dans le programme. Vous devez donc veiller à ce que ces limites soient respectées car sinon cela peut entraîner des complications. Il s'agit là d'une contrainte que vous retrouverez pour tous les fichiers relatifs, même sur les plus gros ordinateurs. La taille d'un enregistrement est un élément important pour un bon déroulement des calculs qui permettront de déterminer où tel ou tel enregistrement se trouve.

Avec NOTRE gestion de fichiers relatifs, vous avez même une certaine marge de manoeuvre puisque vous pouvez dépasser sans crainte les limites des différents champs de données pourvu que vous raccourcissiez le champ suivant en fonction de ce dépassement. Nous avons prévu cela pour rendre la gestion de fichier un peu plus souple mais il n'en va pas de même sur tous les systèmes! Vous devez simplement veiller à ce que la longueur totale ne soit pas dépassée. Mais revenons à notre exemple:

Nous devons attribuer maintenant les longueurs maximales, c'est-à-dire le nombre maximum de caractères autorisé pour chaque CHAMP DE DONNEES. Choisissons par exemple les limites suivantes:

Champ 1) Nom	(25 caractères)
Champ 2) Prénom	(15 caractères)
Champ 3) Numéro de téléphone	(15 caractères)

Total	55 caractères
-------	---------------

Le nom peut donc comporter au maximum 25 caractères, ce qui devrait suffir même pour des doubles noms, le prénom est limité à 15 caractères. Nous avons enfin encore prévu au plus 15 caractères pour le numéro de téléphone. Cela nous donne au total 55 caractères par enregistrement. Il faut encore ajouter 3 à ces 55 caractères car nous avons trois champs de données qui doivent être séparés les uns des autres. Le symbole de séparation ne serait pas nécessaire si les champs de données avaient une taille fixe mais comme ce n'est pas le cas nous aurons besoin également avec les fichiers relatifs d'un symbole de séparation. Nous arrivons ainsi à une longueur de

58 caractères

Mais pour que la routine de gestion de fichiers relatifs ne soit pas trop longue -car c'est vous qui devrez la taper- nous avons prévu une limite: la longueur d'enregistrement doit être arrondie à la prochaine puissance de 2. Dans notre exemple, cela signifie que nous indiquerons 64 comme longueur d'enregistrement.

La longueur maximale d'enregistrement est de 512 octets, vous avez donc le choix entre les longueurs d'enregistrements suivantes:

2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256 et 512

Vous pouvez ainsi choisir entre 9 différentes longueurs d'enregistrement possibles. Si la longueur d'enregistrement que vous avez calculée est par exemple de 32, alors vous avez de la chance et vous pouvez indiquer aussi 32 comme longueur. Si par contre vous arrivez à un caractère de plus, vous devez soit choisir la longueur d'enregistrement 64, soit essayer de réfléchir à nouveau si vous ne pouvez pas raccourcir l'un ou l'autre des champs de données. Dans notre exemple, nous avons calculé une longueur de 58. La différence entre 64 et 58 est de 6. Vous aurez donc 6 octets en trop pour chaque enregistrement qui seront ainsi "gaspillés". Vous pouvez donc prendre en compte cette longueur d'enregistrement et augmenter encore l'un ou l'autre des champs de données de 1 ou 2 caractères. On peut cependant tout à fait accepter cette contrainte. Pour les fichiers relatifs, vous pouvez oublier les instructions utilisées jusqu'ici pour les fichiers séquentiels, à part les instructions OPENIN et CLOSEIN. Par contre nous utiliserons 4 nouvelles instructions:

```
IINIT,<longueur>  
IRECORD,<numéro d'enregistrement>  
IPUT,<liste de paramètres>  
IGET,<liste de paramètres>
```

L'instruction GET est comparable à l'instruction LINE INPUT et concerne donc la lecture des données, PUT sert à l'écriture des données et est donc comparable à PRINT.

Lorsqu'un champ de données doit comporter des nombres, ces nombres doivent être convertis en une chaîne de caractères avec l'instruction STR\$. Pour les nombres réels, la longueur d'un champ de données est alors de 12 et de 9 seulement pour les nombres entiers.

Comme le lecteur de disquette DDI-1 ne permet pas normalement le travail

avec des fichiers relatifs, ceux-ci seront simulés avec des fichiers séquentiels. Avant que nous puissions travailler avec un fichier relatif, celui-ci doit d'abord avoir été "créé". Nous réalisons cela en créant un fichier séquentiel dans lequel il n'y aura rien. Souvenez-vous que notre fichier d'exemple doit comporter 100 enregistrements avec une longueur d'enregistrement de 64 caractères. Nous avons donc besoin d'une place mémoire de $100 \times 64 = 6400$ octets. La création d'un tel fichier est très simple:

```
10 REM =====
20 REM   Création du fichier
30 REM =====
40 :
50 OPENOUT "Fichier.Rel"
60 FOR i=0 TO 100
70 PRINT STRING$(64,32);
80 NEXT
90 CLOSEOUT
```

La boucle en ligne 60 doit contenir le nombre d'enregistrements prévu, 100 dans notre exemple. La ligne 70 réserve la place nécessaire pour chaque enregistrement; nous remplissons donc notre fichier (encore) séquentiel avec des caractères espace (vous pouvez choisir n'importe quel caractère). Le point-virgule en ligne 70 permet que le calcul tombe tout à fait juste. Ces quelques lignes sont suffisantes pour créer un fichier relatif que nous allons maintenant pouvoir traiter.

Nous pouvons maintenant écrire 100 enregistrements dans notre fichier et dorénavant chaque enregistrement aura un numéro qui le définit de façon précise. Le premier enregistrement aura le numéro d'enregistrement 0. Lorsque vous ouvrez un fichier relatif, vous pouvez toujours utiliser l'instruction OPENIN. Il est possible d'écrire et de lire simultanément dans un fichier relatif mais l'ouverture se fait toujours avec OPENIN!!

L'instruction IINIT permet de définir la longueur d'enregistrement. Cela doit être fait IMMEDIATEMENT après l'ouverture du fichier. OPENIN et IINIT marchent toujours ensemble, comme deux frères siamois. L'instruction IINIT a un paramètre; vous pouvez utiliser aussi bien des constantes (ce qui sera le plus souvent le cas) que des variables. Dans notre exemple, vous devriez entrer:

```
IINIT,64
```

Il serait cependant également possible d'entrer :

```
longueurenregistrement=64:IINIT,longueurenregistrement
```

Avec l'instruction IRECORD, vous pouvez déterminer quel est le prochain enregistrement qui devra être traité; il est indifférent à cet égard que vous vouliez lire ou écrire cet enregistrement. Le premier enregistrement a le numéro 0. Si cela vous ennuie, vous pouvez fort bien laisser de côté ce premier enregistrement ou l'utiliser comme mémoire spéciale. L'instruction IRECORD a également un paramètre qui peut également être une constante ou une variable. Avec l'instruction IRECORD il est cependant plus probable qu'on ait à utiliser une variable comme paramètre. Pour vous positionner par exemple sur le 36ème enregistrement, entrez :

```
IRECORD,35
```

Les instructions IGET et IPUT ont une syntaxe identique. L'instruction IGET retire des données de l'enregistrement sélectionné et l'instruction IPUT écrit des données dans l'enregistrement sélectionné. Les instructions IGET et IPUT ont un nombre de paramètres quelconque compris entre 1 et 32. Si vous n'entrez aucun paramètre, vous n'aurez pas de message d'erreur, mais l'instruction restera sans effet. Vous ne pouvez transmettre QUE des variables alphanumériques. Les constantes qui doivent être écrites doivent auparavant avoir été affectées à une variable alphanumérique. Supposons par exemple que nous voulions écrire le mot "Cheval" dans le 24ème enregistrement. Nous devons alors entrer la séquence d'instructions suivante :

```
10 OPENIN "Fichier.REL"  
20 IINIT,64  
30 IRECORD,23  
40 a$="Cheval"  
50 IPUT,a$  
60 IINIT,0  
70 CLOSEIN
```

Cette exemple nous permet de noter deux particularités. Avant de fermer un fichier relatif, vous DEVEZ entrer l'instruction IINIT,0 et ce n'est qu'après que vous pouvez fermer le fichier. Cela garantit que des données qui pourraient se trouver encore en mémoire avant la fermeture du fichier soient écrites sur la disquette. Une seconde particularité tient à

l'instruction IPUT: la variable alphanumérique ne peut pas être indiquée directement après la virgule, vous devez placer un @ devant. Il ne s'agit pas là d'une lubie des auteurs de cet ouvrage mais d'un défaut du système d'exploitation qui ne prévoit que cette possibilité comme unique interface entre le Basic et le langage machine. Cette petite difficulté ne devrait cependant pas vous gêner outre mesure car il est facile de s'y habituer. Si vous voulez transmettre plus d'un paramètre à l'instruction IPUT, vous devez séparer les différents paramètres entre eux par des virgules. Nous allons par exemple écrire encore le mot "Chat" dans notre enregistrement:

```
10 OPENIN "Fichier.REL"  
20 IINIT,64  
30 IRECORD,23  
40 a$="Cheval"  
45 b$="Chat"  
50 IPUT,@a$,@b$  
60 IINIT,0  
70 CLOSEIN
```

Il est par ailleurs indifférent que vous écriviez tous les champs de données d'un enregistrement dans une seule instruction IPUT ou que vous le fassiez en plusieurs instructions car des pointeurs internes veillent déjà au bon déroulement des opérations. Nous pouvons relire les données tout aussi simplement que nous les avons écrites, grâce à l'instruction IGET.

Vous pouvez ici transmettre un nombre quelconque de variables alphanumériques comme paramètres. Il est tout aussi indifférent que vous lisiez tous les champs de données dans une seule ligne ou en plusieurs. Nous allons maintenant relire notre enregistrement:

```
10 OPENIN "Fichier.REL"  
20 IINIT,64  
30 a$="" : b$=""  
40 IRECORD,23  
50 IGET,@a$,@b$  
60 PRINT a$,b$  
70 IINIT,0  
80 CLOSEIN
```

Lorsque vous transmettez des variables alphanumériques comme paramètres à la routine IGET, celles-ci doivent avoir été déjà rencontrées au moins

une fois dans le programme, sinon l'interpréteur Basic vous enverra le message d'erreur:

Improper argument

Voilà en fait tout ce que vous devez prendre en compte. Pour ne pas allonger les routines plus que nécessaire, nous avons renoncé à la plupart des interrogations d'erreur. Vous devez donc veiller vous-même dans votre programme à ne pas fournir de numéros d'enregistrement trop importants (ce qui pourrait entraîner de gros désagréments) et vous devez également faire attention à ne pas dépasser la longueur d'enregistrement maximale car sinon vous effacerez les enregistrements suivants. Lorsque vous avez ouvert un fichier relatif, vous ne pouvez ouvrir aucun fichier de sortie avec OPENOUT; vous ne devez donc avoir d'ouvert que le fichier relatif. Cela est d'ailleurs bien compréhensible puisque dans un fichier relatif, vous pouvez simultanément lire ET écrire.

Faites attention à bien mettre en place et protéger les buffers d'entrée et de sortie au début du programme avec l'instruction:

```
OPENOUT "Dummy" : MEMORY HIMEM-1 : CLOSEOUT
```

Vous risquez sinon en effet d'avoir des difficultés lors du travail avec les instructions disquette étendues. Si vous voulez vous-même travailler avec la routine, prenez le programme d'exemple que nous vous fournissons. Vous pouvez voir d'après le programme d'exemple comment et dans quel ordre les différentes instructions doivent être utilisées.

N'utilisez pas l'instruction CAT car elle ferme le fichier sans sauver encore sur disquette des données éventuellement nécessaires et elle efface le buffer.

Si vous observez les règles, vous aurez beaucoup de réussite dans l'utilisation de cette routine. Le fichier relatif peut avoir n'importe quelles dimensions et il peut s'étendre théoriquement sur toute la surface de la disquette. Les temps d'accès sont très courts comme le démontre le programme d'exemple. Nous avons intégré également, outre les instructions pour la gestion des fichiers relatifs, les instructions pour la routine d'interception des erreurs (voir chapitre 5.2). Les instructions doivent être manipulées exactement comme décrit au chapitre 5.2. CALL active devient IAN et CALL desactive devient IAUS et CALL msg devient IERR. Vous disposez donc encore des trois instructions suivantes:

IAN
IAUS
IERR,ⓐ<variable alphanumérique>

Ces sept nouvelles instructions remédient à toutes les insuffisances du lecteur de disquette. Vous pouvez maintenant construire des programmes pratiques et sans erreur, sans avoir à recourir à toute sorte d'astuces. Nous vous fournissons un listing assembleur ainsi qu'un chargeur Basic. Voyez au chapitre 5.2 comment calculer l'adresse à laquelle doit figurer l'extension. La longueur de cette routine est de $297 = 633$ octets. Normalement (c'est-à-dire pour un programme sans l'instruction SYMBOL AFTER), vous pouvez utiliser $93E0$ comme adresse de base.

Comme vous pouvez voir d'après le programme machine comment le problème a été précisément résolu, nous n'expliquerons ici que le principe suivant lequel la gestion de fichier a été réalisée.

5.3.1 EXPLICATION DU PROGRAMME MACHINE

Si nous voulons avoir un fichier relatif, celui-ci doit d'abord être "créé". Nous créons d'abord à cet effet un fichier séquentiel de la longueur voulue. Nous réservons ainsi sur la disquette la place voulue et occupons le nombre nécessaire de blocs (voyez également à ce sujet le chapitre 2). Les blocs occupés sont enregistrés dans le catalogue de la disquette, avec une entrée du catalogue par bloc de 16Koctets. Lorsque nous ouvrons maintenant notre fichier relatif, l'instruction IINIT,RL détermine quels blocs sont occupés par le fichier. Tous les numéros de bloc sont sauvegardés (1 bloc est constitué de deux secteurs consécutifs). Cette table est la base de la gestion de fichiers relatifs car on ne pourrait pas sinon accéder librement aux différents enregistrements. La longueur d'enregistrement est en outre sauvegardée séparément mais attention: la routine ne contrôle pas si la longueur d'enregistrement est vraiment une puissance de deux. Même si vous ouvrez un fichier relatif qui a la même longueur d'enregistrement qu'un autre fichier ouvert auparavant, l'instruction INIT doit ABSOLUMENT suivre immédiatement l'instruction OPENIN car sinon ce sont les anciens numéros de bloc qui restent en mémoire!

A partir des numéros de bloc on peut alors chaque fois calculer le secteur à appeler, grâce à l'instruction IRECORD. La routine est programmée de façon à ce qu'un secteur ne soit chargé que si c'est

absolument nécessaire. Il se peut en effet que ce secteur figure déjà en mémoire; cela sera notamment le cas si vous lisez tous les enregistrements du premier au dernier. Dans ce cas, notre méthode permettra donc de gagner beaucoup de temps. Il faut en outre, avant de lire un secteur, déterminer si le secteur se trouvant actuellement en mémoire a été écrit avec IPUT. Si c'est le cas, l'ancien secteur sera d'abord sauvegardé avant qu'un nouveau ne soit chargé.

Avec l'instruction IPUT, toutes les variables alphanumériques indiquées sont copiées dans le buffer de secteur mais avec l'instruction IGET les pointeurs des variables alphanumériques sont simplement détournés vers le buffer de secteur et leur longueur est modifiée.

Voilà donc brièvement le principe de base qui est réalisé dans cette routine. Nous avons opté pour les instructions RSX parce qu'elles sont un peu plus faciles à manipuler et qu'elles sont en même temps plus parlantes que des CALLs. De cette façon vous n'avez (presque) pas non plus à vous préoccuper de la zone mémoire dans laquelle est située la routine.

.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

```
;
;      INSTRUCTIONS RSX
;      *****
;
; (C) 1985 BY DATA BECKER
;
; CPC 464 / 664 / 6128
;
;      ORG #8000
;
;      LD  A,<VER>           ;VERSION
;      OR  A                 ;A=0 ?
;      RET NZ
;      CALL #B900           ;ROM ENABLE
;      PUSH AF
;      LD  A,<#DE01>        ;VERSION
;      LD  <VER>,A          ;RANGER
;      POP AF
;      CALL #B90C          ;RESTORE
;      LD  A,<VER>
;      CP  #71
;      JR  Z,RSXON         ;464
;      LD  A,#DF
;      LD  <A1>,A
;      LD  <A2>,A
;      LD  A,<VER>
;      CP  #C9             ;6128?
;      JR  NZ,M02         ;664
;      LD  HL,TABU4
;      JR  M02+3
M02   LD  HL,TABU2
;      LD  <A1+1>,HL
;      LD  <A2+1>,HL
;
RSXON LD  BC,RSX           ;EXTENTIONS
;      LD  HL,KERNAL      ;4 OCTETS RAM POUR SYSTEME
;      JP  #BCD1         ;INTEGRER EXTENTIONS
;
;
; RSX
;
;      DEFW TABLE       ;ADRESSE DES MOTS INSTRUCT.
;      JP  RECORD
;      JP  GET
;      JP  PUT
;      JP  INIT          ;DETERMINER LONGUEUR
;      JP  SET           ;ACTIVER
;      JP  RESET        ;DEACTIVER
;      JP  GETTXT       ;RETIRE TEXTE
;
;
TABLE
;
;      DEFM RECOR
;      DEFB #80+"D"
;      DEFB "G","E",#80+"T"
;      DEFB "P","U",#80+"T"
;      DEFB "I","N","I",#80+"T"
;      DEFB "A",#80+"N"
;      DEFB "A","U",#80+"S"
```

```

DEFB "E", "R", #80+"R"
DEFB 0 ;FIN DE TABLE
;
; KERNAL DEFS 4 ;MEMOIRE POUR KERNEL
;
; RECORD CP 01 ;1 PARAMETRE
RET NZ ;MAUVAIS NOMBRE
LD B,(IX+1) ;RETIRE ENREGISTREMENT #
LD C,(IX+0)
LD HL,(RECLEN) ;RECORD LENGHT
A0 CALL MULTI ;DE=HL*BC
EX DE,HL
LD DE,512 ;LONGUEUR D'UN SECTEUR
A1 CALL #BDC1 ;HL=HL/DE -- DE=REST
LD A,(FL0)
LD (&OFFSET),DE ;RANGER DECALAGE
LD DE,128
OR A
JR Z,NOC
ADD HL,DE
NOC LD (&SECNR),HL ;RANGE NUMERO SECTEUR
XOR A ;A=0
LD (&POINTE),A ;POINTEUR SUR ZERO
LD (&POINTE+1),A
LD DE,(OLDSEC)
SBC HL,DE ;MEME SECTEUR
RET Z ;SI ZERO DANS BUFFER
CALL SAVE ;SAUVER D'ABORD BUFFER
LD HL,&SECNR ;RETIRE No SECTEUR
LD (&OLDSEC),HL ;RANGER SECTEUR
RR H
RR L ;HL=HL/2 LE RESTE DANS CARRY
PUSH AF ;RANGE CARRY
LD DE,&A79B ;TABLE BLOCS
ADD HL,DE ;RETIRE No BLOC
LD A,(HL) ;No BLOC
LD L,A
LD H,0 ;HL = No BLOC
ADD HL,HL ;*2
POP AF ;RETIRE CARRY
LD DE,0
ADC HL,DE ;AJOUTE CARRY
LD DE,9
A2 CALL #BDC1 ;HL=HL/DE ---- DE=RESTE
INC HL ;+1
INC HL ;+1 = TRACK
LD A,L ;TRACK
LD (&TRACK),A ;RANGER
LD A,E ;SECTOR
ADD A,#41 ;AJOUTER DECALAGE
LD (&SECTOR),A ;RANGER SECTEUR
LD D,L ;D=TRACK
LD C,A ;C=SECTEUR
LD A,&A708 ;DRIVE POUR OPENIN
LD E,A
LD HL,&A751 ;POINTEUR POUR BUFFER INPUT
DEFB #DF
DEFW TAB1 ;CALL #C666, CHARGE
RET ;SECTEUR
;

```

```

; SAUVEGARDE DU BLOC
;
SAVE
    LD    A,(REAWRI)           ;FLAG READ/WRITE
    OR    A
    RET   Z                    ;PAS NECESSAIRE D'ECRIRE
    LD    HL,(TRACK)          ;RETIRER TRACK/SECTOR
    LD    D,L
    LD    C,H
    LD    A,(#A708)           ;TRACK
    LD    E,A
    LD    HL,(#A751)          ;SECTOR
    DEFB #DF                   ;DRIVE POUR OPENIN
    DEFW TAB2                  ;DRIVE
    XOR   A                    ;INPUT BUFFER
    LD    (REAWRI),A
    RET

;
GET
    LD    C,0                  ;0=GET
    JR    GETPUT
PUT
GETPUT
    LD    C,1                  ;1=PUT
    OR    A
    RET   Z                    ;TESTE NOMBRE PARAMETRES
    LD    B,A
    ADD   A,A                   ;=0 ALORS FIN
    PUSH IX                    ;NOMBRE DE VARIABLES (ALPHAN.)
    POP  HL                    ;#2
    ADD   A,L                   ;HL=IX
    LD    L,A
    LD    H,A
    ADC   A,0                   ; HL + NOMBRE * 2 - 1 =
    LD    H,A                   ;POINTEUR DANS PARAMETRES
    DEC  HL
    LD    A,C                   ;ORDRE #
    LD    (ORDER),A            ;RANGER
    L0   PUSH HL                ;RANGER
    LD    HL,(#A751)           ;POINTEUR POUR OPENIN
    LD    DE,(OFFSET)
    ADD   HL,DE                 ;AJOUTER DECALAGE
    LD    DE,(POINTE)
    ADD   HL,DE                 ;AJOUTER DECALAGE
    EX   DE,HL                 ;DE=POINTEUR DANS BUFFER
    POP  HL                    ;RETIRER ADRESSE
    PUSH BC
    LD    B,(HL)
    DEC  HL
    LD    C,(HL)               ;ADRESSE VARIABLE DANS BC
    DEC  HL
    PUSH HL
    PUSH DE
    PUSH BC
    LD    A,(ORDER)
    OR    A
    JR   NZ,PUTV               ;PUTer VARIABLE
    LD    B,0                   ;COMPTEUR A ZERO
    L1   LD    A,(DE)           ;RETIRE CARACTERE
    CP   13                    ;CR=FIN ?
    JR   Z,END
    INC  B                      ;AUGMENTER LONGUEUR

```

```

        JR    Z,END                ;ERREUR TROP LONG
        INC  DE
        JR    L1
END     POP  HL
        LD  <HL>,B                ;RANGER LONGUEUR
        POP  DE                    ;DE=ADRESSE DE DEPART
        INC  HL
        LD  <HL>,E                ;OCTET FAIBLE
        INC  HL
        LD  <HL>,D                ;OCTET FORT
        LD  HL,<POINTE>
        LD  D,0
        LD  E,B                    ;E=LONGUEUR
        INC  DE                    ;DE=DE+1 POUR CR
        ADD  HL,DE
LOOP   LD  <POINTE>,HL            ;NOUVEAU POINTEUR
        POP  HL                    ;POINTEUR SUR TABLE
        POP  BC
        DJNZ L0                    ;PROCHAINE VARIABLE
        RET
;
PUTV   POP  HL                    ;RETIRE ADRESSE VARIABLE
        LD  C,<HL>                ;NOMBRE CARACTERES
        LD  B,0
        INC  HL
        LD  E,<HL>                ;OCTET FAIBLE ADRESSE
        INC  HL
        LD  D,<HL>                ;ET OCTET FORT
        EX  DE,HL                ;HL=STRING
        POP  DE                    ;RETIRE ADRESSE BUFFER
        LD  A,C
        OR  A
        PUSH BC                    ;RANGE NOMBRE
        JR  Z,EN1                ;FIN SI CHAINE VIDE
        LDIR                       ;DECALE CARACT. DS BUFFER
EN1    EX  DE,HL
        LD  <HL>,13                ;CR=SYMBOLE SEPARATION
        POP  DE
        INC  DE                    ;+1 POUR CARACTERE SEPARATION
        LD  HL,<POINTE>
        ADD  HL,DE
        LD  <POINTE>,HL            ;NOUVEAU POINTEUR
        LD  A,1
        LD  <REAWRI>,A            ;RANGER SIGNAL ECRITURE
        JR  LOOP                    ;FERMER BOUCLE
;
; INITIALISE FICHER
;
INIT   CP  1                        ;1 PARAMETRE ?
        RET  NZ                    ;MAUVAIS NOMBRE PARAM
        LD  H,<IX+1>
        LD  L,<IX+0>                ;DETERMINER LONGUEUR
        LD  A,H
        OR  L
        JP  Z,SAVE                ;INSTRUCTION INIT,0
        LD  <RECLEN>,HL            ;RANGER
        LD  HL,#FFFF
        LD  <OLDSEC>,HL            ;ANNULER FLAG
        LD  DE,<#A79B>            ;ADRESSE BUFFER OPENOUT

```

```

L10      LD   HL, #A719                ;TABLE BLOCS
        LD   B, 16
L11      LD   A, (HL)
        OR   A
        RET  Z                        ;DERNIER BLOC
        LD   (DE), A
        INC  DE
        INC  HL
        DJNZ L11                      ;PROCHAIN BLOC
        LD   HL, (#A729)
        LD   BC, #80
        ADD  HL, BC
        LD   (HL), 0
        LD   HL, 0
        LD   (HL), 0
        DEFB #DF                      ;VIDER BUFFER
        DEFW GETCHA                    ;CALL #CF64 DISC IN CHAR
        JR   L10
;
RECLEN  DEFW 64                       ;LONGUEUR ENREG. 1-512
SECNR   DEFW 0                        ;SECTORNR
OFFSET  DEFW 0                        ;OFFSET DS SECTEUR
REARWI  DEFB 0                        ;FLAG 1=ECRIT 0=LU
OLDSEC  DEFW #FFFF                    ;DERNIER SECTEUR
TRACK   DEFB 0                        ;PISTE DU SECTEUR
SECTOR  DEFB 0                        ;SECTEUR DU SECTEUR
TAB1    DEFB #66, #C6, 7              ;ADRESSE #C666 DANS ROM DISQUE
TAB2    DEFB #4E, #C6, 7              ;Ecrire SECTEUR
POINTE  DEFW 0                        ;POINTEUR DANS BUFFER
ORDER   DEFB 0
GETCHA  DEFB #64, #CF, 7              ;#CF64 GET CHAR
FL0     DEFB 0
FL1     DEFB 0
ONOF    DEFB 0
;
MULTI   XOR   A                        ;A=0
        LD   D, A
        LD   E, A
        LD   (FL0), A
        LD   (FL1), A
        LD   A, 16
Q1      RR   B
        RR   C
        JR   NC, Q2
        PUSH HL
        ADD  HL, DE
        JR   NC, Q0
        LD   (FL0), A
Q0      EX   DE, HL
        PUSH AF
        LD   A, (FL0)
        LD   HL, FL1
        OR   (HL)
        LD   (FL0), A
        POP  AF
        POP  HL
Q2      ADD  HL, HL
        JR   NC, Q3
        LD   (FL1), A
Q3      DEC  A                        ;COMPTEUR

```

```

        JR    NZ, Q1
        RET
;
;ROUTINE D'INTERCEPTION DES ERREURS
;*****
;
;(C) 1985 BY DATA BECKER GMBH
;
; JS 22/3/1985
;
;
SET     LD    A,(ONOF)
        OR    A
        RET   NZ
        LD    A,(VER)
        LD    (ONOF),A
        CP    #71
        JR    NZ,N01
        LD    A,#C3
        LD    <#AC01>,A
N01     LD    A,#C3
        LD    (&#BB5A),A
        LD    (&#BB06),A
        LD    (&#BC9B),A
;
        LD    A,(VER)
        CP    #71
        JR    NZ,N03
        LD    HL,READYM
        LD    (&#AC02),HL
N03     LD    HL,<#BB5B>
        LD    <VEK4+1>,HL
        LD    HL,OUTCHK
        LD    (&#BB5B),HL
        LD    HL,<#BB07>
        LD    <VEK5+1>,HL
        LD    HL,KWC
        LD    (&#BB07),HL
        LD    HL,<#BC9C>
        LD    <VEK3>,HL
        LD    HL,CAT
        LD    (&#BC9C),HL
        LD    HL,BUFFER
        LD    <HELP>,HL
        RET
;
;ROUTINE TESTE SI CARACTERE VIENT DU CLAVIER
;
OUTCHK  EX    <SP>,HL
        PUSH AF
        LD    A,H
        CP    #CB
        JR    NZ,NEIN
        LD    A,1
        LD    <TESTER>,A
        POP  AF
        PUSH HL
        LD    HL,<HELP>
        CP    10

```

```

        JR      Z,NOT
;CR AUTORISE COMME SYMBOLE DE SEPARATION
        LD      <HL>,A           ;MEMOIRE CARACTERE
        INC    HL
        LD      A,L
        CP     40+BUFFER&#xFF   ;40 CARACTERES?
        JR     NZ,N1
        DEC    HL               ;40 CARACTERES MAXI
N1      LD      <HELP>,HL
NOT     POP    HL
        PUSH   AF
SUPRES  POP    AF
        EX     <SP>,HL         ;ADRESSE DE RETOUR
        RET    ;PAS DE SORTIE
;
;
NEIN    LD      A,<VER>
        CP     #71
        JR     Z,NEINAL
        LD      A,<TESTER>
        OR     A
        JR     Z,N12
        DEC    A
N12     LD      <TESTER>,A
        JR     NZ,SUPRES
        PUSH   HL
        LD     HL,BUFFER
        LD     <HELP>,HL
        POP    HL
        POP    AF               ;RETIRE CARACTERE
        EX     <SP>,HL
VEK4    DEFB   #CF,0,#94       ;RST2
;
;
NEINAL  LD      A,<TESTER>
        OR     A
        JR     NZ,SUPRES
        POP    AF               ;RETIRE CARACTERE
        EX     <SP>,HL
        DEFB   #CF,0,#94       ;RST2
;
;
; ROUTINE POUR MODE READY
;
READYM  LD      A,<TESTER>
        OR     A               ;TESTE FLAG
        RET    Z               ;PAS D'ERREUR
        XOR    A
        LD     <TESTER>,A
        LD     HL,BUFFER
        LD     <HELP>,HL
        LD     E,18
        JP     #CA94
;
;DETOURNEMENT POUR #BB06 KM WAIT CHAR
;VALEUR DEFALT POUR ERREUR ELECTRONIQUE
;C=CANCEL
;
KWC     PUSH   AF               ;SAUVE ACCU
        LD     A,<TESTER>

```

```

OR      A                                ;A=0?
JR      NZ,DEFAULT                       ;PAS DEFAULT-C
POP     AF
VEK5    DEFB #CF,#3C,#9A
DEFAULT LD  A,4
LD      (TESTER),A
POP     AF
LD      A,"C"                            ;DEFAULT
RET

;
;
;
;ROUTINE POUR RESTITUER LE TEXTE D'ERREUR
;
GETTXT  CP      1                          ;1 PARAMETRE ?
RET     NZ                                ;MAUVAIS NOMBRE PARAM
LD      E,(IX+0)                          ;OCTET FAIBLE
LD      D,(IX+1)                          ;OCTET FORT
LD      C,#FF                              ;COMPTEUR
LD      HL,BUFFER
LA      LD  A,(HL)
CP      13                                 ;RETOUR DE CHARIOT ?
INC     HL
JR      Z,LA
DEC     HL                                ;TROUVE LE 1ER CARACT. TEXTE
PUSH   HL                                ;RANGER
SLOOP  DEC  HL                            ;MOINS 1
INC     C
INC     HL
LD      A,(HL)
CP      13                                 ;RETOUR DE CHARIOT
JR      NZ,SLOOP
LD      A,C
LD      (DE),A                            ;RANGER LONGUEUR
POP     HL                                ;ADRESSE DE TEXTE
EX     DE,HL
INC     HL
LD      (HL),E                            ;OCTET FAIBLE
INC     HL
LD      (HL),D                            ;OCTET FORT
RET

;
;
;RESTAURER LES POINTEURS
;
RESET  LD      A,(VER)                     ;NUMERO DE VERSION
CP      #71
JR      NZ,N02
LD      A,#C9
LD      (&AC01),A
N02    LD      A,#CF                       ;RST2
LD      (&B85A),A                          ;OUT CHAR
LD      (&BB06),A                          ;KM WAIT CHAR
LD      A,#DF                              ;RST #38
LD      (&BC9B),A                          ;CAS CATALOG

;
LD      HL,(VEK4+1)                        ;OUTCHAR
LD      (&B85B),HL

```

```

LD HL,(VEK5+1) ;KM WAIT CHAR
LD (&BB07),HL
LD HL,#A88B
LD (&BC9C),HL ;CAS CATALOG
XOR A
LD (&D0F),A
RET
;
CAT
PUSH AF ;SAUVE REGISTRE
PUSH HL
CALL RESET ;RESTAURE VALEUR ORIGINE
POP HL
POP AF
CALL &BC9B ;CAS CATALOG
PUSH HL
PUSH AF
CALL SET ;ET REACTIVER
POP AF
POP HL ;RESTAURE REGISTRES
RET
;
;POINTEURS ET MEMOIRE AUXILIARE
;
VEK3 DEFB 0 ;VECTEUR OUTCHAR
TESTER DEFB 0
VER DEFB 0
HELP DEFW BUFFER
TABU2 DEFB &B0,&D0,&FD
TABU4 DEFB &AE,&DD,&FD
BUFFER DEFB "0","K",&0D
;
DEFS 40-3 ;BUFFER 40 CARACTERES

```

Text:11514
Mem:28475

End:18612

7098 Bytes

```

10 '*****
20 '***** Chargeur basic pour instructions RSX *****
30 '*****      (C) by DATA BECKER GmbH      *****
40 '*****      CPC 464 / 664 / 6128      *****
50 '*****
60 '
70 DEFINT b-z:DEFREAL s,i
80 adresse=&B000 'adresse de depart de la routine
90 '
100 DATA 3A,3F,83,B7,C0,CD,00,B9,F5,3A,01,DE,32,3F,83,F1
110 DATA CD,0C,B9,3A,3F,83,FE,71,2B,1D,3E,DF,32,B7,80,32
120 DATA CA,80,3A,3F,83,FE,C9,20,05,21,45,83,18,03,21,42
130 DATA 83,22,8B,80,22,CB,80,01,40,80,21,70,80,C3,D1,BC
140 DATA 57,80,C3,74,80,C3,FF,80,C3,03,81,C3,7D,81,C3,04
150 DATA 82,C3,FA,82,C3,D3,82,52,45,43,4F,52,C4,47,45,D4
160 DATA 50,55,D4,49,4E,49,D4,41,CE,41,55,D3,45,52,D2,00
170 DATA 00,00,00,00,FE,01,C0,DD,46,01,DD,4E,00,2A,BA,81
180 DATA CD,D4,81,EB,11,00,02,CD,C1,BD,3A,D1,81,ED,53,BE
190 DATA 81,11,80,00,B7,2B,01,19,22,BC,81,AF,32,CB,81,32
200 DATA CC,81,ED,5B,C1,81,ED,52,CB,CD,E6,80,2A,BC,81,22
210 DATA C1,81,CB,1C,CB,1D,F5,ED,5B,9B,A7,19,7E,6F,26,00
220 DATA 29,F1,11,00,00,ED,5A,11,09,00,CD,C1,BD,23,23,7D
230 DATA 32,C3,81,7B,C6,41,32,C4,81,55,4F,3A,08,A7,5F,2A
240 DATA 51,A7,DF,C5,81,C9,3A,C0,81,B7,CB,2A,C3,81,55,4C
250 DATA 3A,08,A7,5F,2A,51,A7,DF,CB,81,AF,32,C0,81,C9,0E
260 DATA 00,18,02,0E,01,B7,CB,47,87,DD,E5,E1,85,6F,7C,CE
270 DATA 00,67,2B,79,32,CD,81,E5,2A,51,A7,ED,5B,BE,81,19
280 DATA ED,5B,CB,81,19,EB,E1,C5,46,2B,4E,2B,E5,D5,C5,3A
290 DATA CD,81,B7,20,24,06,00,1A,FE,0D,2B,06,04,2B,03,13
300 DATA 18,F5,E1,70,D1,23,73,23,72,2A,CB,81,16,00,58,13
310 DATA 19,22,CB,81,E1,C1,10,BF,C9,E1,4E,06,00,23,5E,23
320 DATA 56,EB,D1,79,B7,C5,2B,02,ED,B0,EB,36,0D,D1,13,2A
330 DATA CB,81,19,22,CB,81,3E,01,32,C0,81,18,D7,FE,01,C0
340 DATA DD,66,01,DD,6E,00,7C,B5,CA,E6,80,22,BA,81,21,FF
350 DATA FF,22,C1,81,ED,5B,9B,A7,21,19,A7,06,10,7E,B7,CB
360 DATA 12,13,23,10,F8,2A,29,A7,01,80,00,09,22,29,A7,21
370 DATA 00,00,22,68,A7,DF,CE,81,18,DE,40,00,00,00,00,00
380 DATA 00,FF,FF,00,00,66,C6,07,4E,C6,07,00,00,00,64,CF
390 DATA 07,00,00,00,AF,57,5F,32,D1,81,32,D2,81,3E,10,CB
400 DATA 18,CB,19,30,15,E5,19,30,03,32,D1,81,EB,F5,3A,D1

```

```

410 DATA 81,21,D2,81,B6,32,D1,81,F1,E1,29,30,03,32,D2,81
420 DATA 3D,20,DC,C9,3A,D3,81,B7,C0,3A,3F,83,32,D3,81,FE
430 DATA 71,20,05,3E,C3,32,01,AC,3E,C3,32,5A,BB,32,06,BB
440 DATA 32,9B,BC,3A,3F,83.FE.71,20,06,21,AB,82,22,02,AC
450 DATA 2A,5B,BB,22,9E,82,21,5B,82,22,5B,BB,2A,07,BB,22
460 DATA C8,82,21,BF,82,22,07,BB,2A,9C,BC,22,3C,83.21,2A
470 DATA 83,22,9C,BC,21,48,83,22.40,83,C9,E3,F5,7C,FE,CB
480 DATA 20,1E,3E,01,32,3E,83,F1,E5,2A,40,83,FE,0A,28,0B
490 DATA 77,23,7D,FE,70,20,01,2B,22,40,83,E1,F5,F1,E3,C9
500 DATA 3A,3F,83,FE,71,28,19,3A,3E,83,B7,28,01,3D,32,3E
510 DATA 83,20,EA,E5,21,48,83,22.40,83,E1,F1,E3,CF.00,94
520 DATA 3A,3E,83,B7,20,D7,F1.E3,CF,00,94,3A.3E,83,B7,CB
530 DATA AF,32,3E,83,21,48,83,22.40,83,1E,12,C3,94,CA,F5
540 DATA 3A,3E,83,B7,20,04,F1,CF,3C,9A,3E,04,32,3E,83,F1
550 DATA 3E,43,C9,FE,01,C0,DD,5E.00,DD,56.01,0E,FF,21,48
560 DATA 83,7E,FE,0D,23,28,FA,2B,E5,2B,0C,23,7E,FE,0D,20
570 DATA F9,79,12,E1,EB,23,73,23,72,C9,3A,3F,83,FE,71,20
580 DATA 05,3E,C9,32,01,AC,3E,CF,32,5A,BB,32,06,BB,3E,DF
590 DATA 32,9B,BC,2A,9E,82,22,5B,BB,2A,C8,82,22,07,BB,21
600 DATA 8B,AB,22,9C,BC,AF,32,D3,81.C9,F5,E5,CD,FA,82,E1
610 DATA F1,CD,9B,BC,E5,F5,CD,04,82,F1,E1,C9,00,00,00,00
620 DATA 48,83,B0,DD,FD,AE,DD,FD,4F,4B,0D
630 '
640 FOR i=0 TO &34A
650 READ d$
660 POKE i+adresse,VAL("&"+d$)
670 s=s+VAL("&"+d$)
680 NEXT
690 IF s<>95703 THEN PRINT CHR$(7)"*** Erreur en data ***":E
ND
700 '
710 ' Adapter a la zone memoire
720 '
730 FOR i=adresse TO adresse+&34A
740 p=PEEK(i)
750 IF p>&7F AND p<&84 THEN 810
760 NEXT
770 PRINT CHR$(7):INPUT "Nom du fichier :";a$
780 SAVE a$,b,adresse,&34B
790 END

```

```
800 '
810 IF PEEK(i+1)>&7F AND PEEK(i+1)<&84 OR PEEK(i-1)=1 OR PEEK(i-1)=17 THEN 760
820 ad=PEEK(i-1)+p*256:ad=UNT(ad)-&8000+adresse
830 POKE i-1,&FF AND UNT(ad) 'octet faible
840 POKE i,&FF AND INT(ad/256) 'octet fort
850 GOTO 760
```

```

10 '*****
20 ' DEMONSTRATION FICHIERS RELATIFS
30 '*****
40 '
50 MODE 2
60 '
70 'RESPECTEZ L'ORDRE DES INSTRUCTIONS SUIVANTES Y COMPRIS
80 'DANS VOS PROPRES PROGRAMMES !!
90 '
100 OPENOUT"DUMMY":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
110 MEMORY &7FFF 'PROTEGER ROUTINE
120 'NOTRE ROUTINE D'EXTENSION DOIT A CET ENDROIT
130 'SOIT SE TROUVER DEJA EN MEMOIRE. EN &8000
140 'SOIT ETRE GENEREES EN &8000
150 'ET ETRE SAUVEGARDEE SUR DISQUETTE SOUS LE NOM
160 "'DISK.BIN". LA LIGNE SUIVANTE SERA ALORS:
170 LOAD"0:RSX1"
180 CALL &8000 'ACTIVER EXTENSIONS
190 '
200 PRINT"CREER FICHIER"
210 OPENOUT"FICHIER.REL"
220 FOR I=1 TO 600 '600 ENREGISTREMENTS
230 PRINT#9,STRING$(32,32); 'DE 32 CARACTERES
240 NEXT
250 CLOSEOUT 'FICHIER CREE
260 '
270 PRINT"ECRIRE DONNEES"
280 OPENIN"FICHIER.REL" 'OUVRIR FICHIER EN LECTURE ET ECRITURE
290 :INIT,32 'INITIALISE FICHIER REL
300 FOR I=0 TO 599
310 :RECORD,I
320 A$=STR$(I):B$=STR$(I^2):C$=STR$(SQR(I))
330 :PUT,@A$,@B$,@C$ 'SAUVE DONNEES
340 NEXT
350 '
360 'LIRE MAINTENANT LES 600 VALEURS DE FACON SEQUENTIELLE
370 '
380 PRINT"LECTURE SEQUENTIELLE"

```

```
390 FOR I=0 TO 599
400   :RECORD,I
410   :GET,@A$,@B$,@C$
420   PRINT I;A$;" ";B$;" ";C$
430 NEXT
440 CLOSEIN
450 '
460 'TIRER MAINTENANT 100 FOIS UN ENREGISTREMENT AU HASARD
470 '
480 OPENIN"FICHER.REL"
490 :INIT,32
500 PRINT"TIRER AU HASARD"
510 FOR I=1 TO 100
520   X=RND*600-1
530   :RECORD,X
540   :GET,@A$,@B$,@C$
550   PRINT I;A$;" ";B$;" ";C$
560 NEXT
570 CLOSEIN
```

5.4 LE PROGRAMME DE GESTION DE FICHER

Le chaos règne dans votre collection de disques ou vous ne savez plus dans quel classeur se trouve le plus précieux timbre de votre collection? Alors ce programme de gestion de fichier est fait pour vous.

Le programme de gestion de fichier que nous vous fournissons est relativement long mais cela ne doit pas vous décourager de le taper car il vous offre des possibilités insoupçonnées. Il n'est pas aussi puissant que DATAMAT mais il suffira certainement de par sa vitesse de travail et sa souplesse d'utilisation pour de nombreuses applications.

Peu importe donc que vous vouliez gérer vos adresses ou vos disques car aucun masque pré-défini d'entrée ne vous est imposé. Vous disposez de Jusqu'à 10 champs de données pour vos enregistrements et vous pouvez occuper ces champs de données à votre guise. Le programme est conçu de sorte que vous puissiez gérer Jusqu'à 200 enregistrements. Les données ne sont pas sauvegardées de façon relative mais de façon séquentielle, toutes les données étant chargées en mémoire. Nous avons opté pour cette solution entre autre par égard pour le lecteur/utilisateur car le programme aurait été sinon encore plus long.

Nous avons intégré les accents français mais ceux-ci ne participent pas correctement au tri(!) car le travail fourni serait sinon sans rapport avec l'effet recherché. Plusieurs touches ont été échangées. Si ce nouveau clavier vous gêne, vous pouvez supprimer les lignes 350-440. Il est nécessaire que la routine d'interception des erreurs du chapitre 5.2 figure également sur la disquette sur laquelle vous sauvegarderez le programme de gestion de fichier. Générez cette routine à partir de l'adresse &AOBO, comme nous vous l'expliquons au chapitre 5.2 et sauvegardez cette routine sous le nom "error.bin". C'est tout ce que vous avez à faire.

Après que le programme ait été tapé et que vous l'ayez sauvegardé au moins une fois sur dsquette (mieux vaut le sauvegarder plusieurs fois sur plusieurs disquettes) ainsi que le fichier error.bin, vous pouvez lancer le programme. Vous obtenez tout d'abord le menu à l'écran. Vous pouvez maintenant sélectionner les différents points du menu à l'aide des touches curseur, en validant votre choix avec la touche ENTER; c'est alors le point du menu apparaissant en vidéo inversée qui sera exécuté. Les données sont sauvegardées sous USER 1 de sorte que les données sont nettement séparées des programmes et données normaux. Pour examiner la liste de vos fichiers, vous pouvez sélectionner le point du menu Afficher

contenu disquette. Seuls les fichiers sous USER 1 vous seront alors montrés, normalement donc vos fichiers. Faites-le et vous verrez que la place libre sur la disquette est également indiquée. En actionnant une touche quelconque, vous êtes alors ramené au menu principal.

Créons comme exemple un fichier que nous avons déjà pris comme exemple au chapitre 5.3. Nous créerons un agenda téléphonique avec trois champs de données:

Nom
Prénom
Téléphone

Nous pouvons facilement augmenter encore ce fichier de trois autres champs de données en ajoutant par exemple les champs de données:

Code postal
Localité
Rue

Sélectionnez le point du menu Créer/modifier masque et créons notre masque avec six champs de données. Les entrées sont validées comme toujours avec ENTER. Lorsque vous voulez modifier un champ de données, vous pouvez déplacer le curseur vers le haut avec la touche curseur haut et réécrire sur le champ de données correspondant. La correction de lettres isolées n'est pas non plus possible ici, pour des raisons tenant au système d'exploitation, vous devez donc réécrire entièrement le champ correspondant. Le curseur saute toujours, après l'entrée, au champ suivant immédiatement le dernier champ. Lorsque vous voulez quitter le point du menu Créer/modifier masque, appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER. Vous vous retrouverez instantanément dans le menu principal. Dès que vous avez entré un enregistrement, vous ne pouvez que modifier le masque, mais pas ajouter de données supplémentaires!

Après que vous ayez créé le masque, vous devez choisir le point du menu Entrer/modifier données. Vous obtenez alors le masque d'entrée en mode 80 colonnes. On vous indique en haut à droite la longueur maximale de vos champs de données pour qu'une ligne ne soit pas dépassée.

Le champ dans lequel vous êtes en train d'écrire est systématiquement affiché en vidéo inversée. Entrez d'abord vos propres données. Lorsque vous aurez fini, le masque d'entrée sera à nouveau vidé et vous verrez en bas à gauche qu'un enregistrement a été sauvegardé.

Vous vous êtes peut-être déjà étonné de découvrir en bas à droite de l'écran un affichage d'état. Vous en concluez logiquement que ce qui ne doit pas être n'est pas possible et qu'il doit donc y avoir encore un autre état. Il s'agit ici de l'état de correction. Vous voyez dans la fenêtre du milieu que le fait d'actionner simultanément les touches ENTER et CTRL entraîne une modification de l'état d'erreur. Essayez donc.

Ce n'est déjà plus le mot Entrée que vous lisez sous le mot "Etat" mais Correction. Vous voyez d'autre part apparaître:

**** Remplissez le masque avec le critère de recherche ****

Cela a la signification suivante: lorsque vous voulez modifier un enregistrement, vous devez indiquer au programme de quel enregistrement il s'agit. Vous disposez pour cela du masque d'entrée tout entier; mais ne craignez rien, vous n'êtes pas obligé de remplir le masque entier de données. Entrez par exemple votre prénom dans le champ "Prénom", vous pouvez faire défiler les autres champs simplement avec la touche ENTER. Dès que vous avez terminé tous les champs avec ENTER, vous vous trouvez à nouveau dans le mode d'entrée. Mais s'il y a par exemple dans votre fichier plus d'une personne portant le même prénom, il se peut qu'un autre enregistrement vous soit proposé à la correction car seul le premier enregistrement correspondant à votre description a été pris en compte.

Supposez qu'il y ait parmi vos amis deux Pierre et que votre femme vous explique que Pierre a maintenant un nouveau numéro de téléphone. De quel Pierre s'agit-il donc? Si on vous indique cependant l'ancien numéro que vous connaissiez par coeur, vous pouvez identifier sans peine le "bon" Pierre. De même que vous avez besoin dans un tel cas de plus d'informations, de même vous faut-il fournir également plus d'informations à votre ordinateur de façon à exclure toute confusion. Dans notre exemple, il serait donc plus sensé d'entrer également le numéro de téléphone dans le champ de données prévu à cet effet pour éviter ainsi tout problème. C'est ce qu'on appelle une COMPARAISON ET qui est alors exécutée, c'est-à-dire que toutes les indications fournies doivent correspondre. Si vous faites rechercher un enregistrement qui n'existe pas, vous obtenez le message d'erreur:

**** Cet enregistrement n'existe pas ****

Vous vous trouvez alors toujours en mode de correction et vous pouvez lancer une autre tentative.

Vous pouvez sortir du mode de correction à tout moment avec CTRL/ENTER; vous revenez alors au mode d'entrée et la correction n'est pas entreprise!!

Vous pouvez sortir à tout moment du point de menu Entrée/correction en entrant fin dans n'importe quel champ de données.

Mais venons-en maintenant brièvement aux autres points du menu:

Charger données et Sauver données

Les données entrées ainsi que le masque sont chargées ou sauvées. Vous pouvez indiquer un nom de fichier qui ne doit pas comporter plus de 8 caractères. Vous revenez au menu principal avec CTRL/ENTER.

Supprimer données

Vous pouvez supprimer un enregistrement. A cet effet, vous pouvez le faire d'abord rechercher comme dans le point du programme Créer/modifier; avant qu'il ne soit supprimé, vous devez confirmer votre intention après une question de sécurité.

Sortir données

Vous pouvez choisir si la sortie doit s'effectuer sur l'imprimante (I) ou sur l'écran (E). Après que vous ayez actionné soit la touche "E" soit la touche "I", vous pouvez sélectionner quels champs de données doivent être sortis; c'est intéressant pour sortir des listes qui ne doivent pas contenir tous les champs de données. Si un champ de données ne doit pas être sorti, appuyez simplement sur la touche ENTER pour le champ correspondant, sinon marquez le champ avec un caractère quelconque; il suffit donc que vous appuyiez ESPACE/ENTER pour que le champ soit sorti.

Afficher contenu disquette

Le catalogue de la disquette est affiché sur l'écran.

Fin du programme

Ne choisissez ce point du programme qu'après que vous ayez déjà sauvegardé sur disquette vos données et éventuellement les corrections que vous y avez apportées; le programme ne vous demande pas de confirmation de sécurité.

Tout supprimer

Toutes les données en mémoire sont supprimées, le programme est à nouveau démarré.

```

10 '*****
20 '***** (c) 1985 by DATA BECKER *****
30 '***** Auteur : Joerg Schieb *****
40 '***** Gestion de fichier *****
45 '***** Debut de prg. pour cpc 464 / 664 / 6128 *****
50 '*****
60 '
65 ' Pour un 664 ou un 6128,
66 ' modifier la ligne 3170 : ERR<>32
70 '
80 SYMBOL AFTER 91
90 MEMORY &A000-1
100 LOAD "0:error.bin" 'error.bin doit avoir
101 '           ete creee en &a000
110 CLEAR
120 '
130 ON ERROR GOTO 3170
140 ON BREAK GOSUB 960
150 OPENOUT "dumm"
160 MEMORY HIMEM-1
170 CLOSEOUT
175 DEFINIT a-z:active=&A000:msg=&A003:desactive=&A006:ds$="*
":CALL active
180 DIM ma$(20),m$(9),l(20),d$(200,9),da$(9)
190 cursorup$=CHR$(240):cursordown$=CHR$(241)
200 :USER,1
210 :
220 REM =====
230 REM     Definition des accents francais
240 REM =====
250 :
260 DATA 135,91,136,92,137,93,132,123,133,124,134,125,129,12
6
270 FOR i=1 TO 7:READ a,b:KEY a,CHR$(b):NEXT
280 SYMBOL 126 , 0 , 0 , 60 , 102 , 96 , 102 , 60 , 24
285 SYMBOL 123 , 96 , 48 , 120 , 12 , 124 , 204 , 118 , 0
290 SYMBOL 124 , 60 , 102 , 60 , 102 , 102 , 102 , 60 , 0
295 SYMBOL 125 , 48 , 24 , 102 , 102 , 102 , 102 , 63 , 0
300 SYMBOL 91 , 48 , 24 , 60 , 102 , 126 , 96 , 60 , 0
305 SYMBOL 92 , 12 , 24 , 60 , 102 , 126 , 96 , 60 , 0

```

```

310 SYMBOL 93 , 60 , 102 , 60 , 102 , 126 , 96 , 60 , 0
315 SYMBOL 94 , 120 , 204 , 120 , 12 , 124 , 204 , 118 , 0
320 SYMBOL 95 , 60 , 102 , 0 , 102 , 102 , 102 , 63 , 0
325 SYMBOL 96 , 60 , 102 , 24 , 24 , 24 , 24 , 60 , 0
350 KEY DEF 29,1,124,92
360 KEY DEF 28,1,123,91
370 KEY DEF 26,1,125,93,124
380 KEY DEF 24,1,126,94,ASC("#")
390 KEY DEF 19,1,58,42
400 KEY DEF 17,1,59,43,64
410 KEY DEF 18,0,13,13,140
420 KEY 140,"*ESC*"+CHR$(13)
450 :
460 DATA Charger donn\es,Sauver donn\es,Entrer/modifier donn
\es,Supprimer donn\es,Trier donn\es,Sortir donn\es,Afficher
contenu disquette,Cr\er/modifier masque,Fin du programme,Tou
t supprimer,fin
470 :
480 i=0 : WHILE ma$(i)<>"fin" : i=i+1
490 READ ma$(i) : l(i)=LEN(ma$(i))/2
500 WEND : nmbmask = i-1
510 STAT=0:INK 0,0 : INK 1,13 : BORDER 0 : PAPER 0 : MODE 1
: PEN 1 : PEN #1,0 : PAPER #1,1
520 WINDOW #1,1,40,1,3:CLS #1:LOCATE #1,16,2:PRINT #1,"M E N
U"
530 FOR i=1 TO nmbmask
540 LOCATE 20-1(i),5+i*2 : PRINT ma$(i)
550 NEXT
560 champ=1 : PEN #1,1
570 PAPER #1,1 : PEN #1,0
580 WINDOW #1,20-1(champ),20+1(champ),5+champ*2,5+champ*2 :
PRINT #1,ma$(champ)
590 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 590
600 PAPER #1,0:PEN #1,1:IF d$=cursorup$ THEN PRINT #1,ma$(ch
amp):champ=champ-1:IF champ=0 THEN champ=nmbmask:GOTO 570 EL
SE 570
610 IF d$=cursordown$ THEN PRINT #1,ma$(champ):champ=champ+1
:IF champ>nmbmask THEN champ=1:GOTO 570 ELSE 570
620 IF d$<>CHR$(13) THEN 590
630 ON champ GOSUB 1680,1240,2190,2690,2810,2940,1940,2020,1

```

```

880,640:GOTO 510
640 CALL desactive:RUN 120 'Supprime tout
650 :
660 REM =====
670 REM   Cherche le tableau de cha'nes da$
680 REM =====
690 :
700 IF nombre=0 THEN found=0 : RETURN
710 FOR i=1 TO nombre
720   FOR i9=0 TO nombrechamps-1
730     IF da$(i9)=" " THEN 750
740     IF da$(i9)<>d$(i,i9) THEN 770
750     NEXT i9
760     found=i : RETURN
770 NEXT i
780 found=0 : RETURN
790 :
800 REM =====
810 REM   Trier tableau d'apr[cs No champ
820 REM =====
830 :
840 IF nombre<2 THEN RETURN
850 EVERY 30,0 GOSUB 2870
860 FOR i1=1 TO nombre-1
870   ver=i1
880   FOR i2=i1+1 TO nombre
890     IF d$(i2,champ)<d$(ver,champ) THEN ver=i2
900     NEXT
910   FOR i2=0 TO nombrechamps-1
920     d$=d$(ver,i2) : d$(ver,i2)=d$(i1,i2) : d$(i1,i2)=d$
930     NEXT
940 NEXT
950 i=REMAIN(0)
960 RETURN
970 :
980 REM =====
990 REM Tester si un nom de fichier existe
1000 REM =====
1010 :
1020 nf=0 : ef=0 : OPENIN file$+".dat" : IF ef THEN 1020

```

```

1030 found=1-nf : '1=trouv\, 0=pas trouv\
1040 CLOSEIN
1050 RETURN
1060 :
1070 REM =====
1080 REM   Supprimer cha`ne Nr. Sn
1090 REM =====
1100 :
1110 IF nombre=1 THEN nombre=0 : RETURN
1120 FOR i=sn TO nombre-1
1130   FOR il=0 TO nombrechamps-1
1140     d$(i,il)=d$(i+1,il)
1150   NEXT
1160 NEXT
1170 nombre=nombre-1
1180 RETURN
1190 :
1200 REM =====
1210 REM   Sauve fichier sur disque
1220 REM =====
1230 :
1240 GOSUB 1490 : IF file$="*ESC*" THEN RETURN ELSE GOSUB 10
20 : IF found=0 THEN 1310 ELSE WINDOW #1,1,40,25,25 : PAPER
2 : INK 2,1 : CLS #1 : PRINT #1,CHR$(7)"Doit ltre remplac\ (
o,n) "
1250 EVERY 20,0 GOSUB 1290
1260 d$=INKEY$ : IF d$="" THEN 1260
1270 im=REMAIN(0):IF UPPER$(d$)<>"0" THEN 1240
1280 GOTO 1310
1290 LOCATE #1,30,1 : IF im=0 THEN PRINT#1,"?";:im=1 ELSE PR
INT#1," ";:im=0
1300 RETURN
1310 ef=0 : OPENOUT file$+".dat" : IF ef THEN 1310
1320 PRINT#9,nombrechamps
1330 FOR i=0 TO nombrechamps-1
1340 PRINT #9,m$(i)
1350 NEXT
1360 PRINT#9,nombre
1370 FOR i=1 TO nombre
1380   FOR il=0 TO nombrechamps-1

```

```

1390 PRINT#9,d$(i,i1)
1400 NEXT
1410 NEXT
1420 CLOSEOUT
1430 RETURN
1440 :
1450 REM =====
1460 REM Entr\e du nom de fichier
1470 REM =====
1480 :
1490 MODE 1 : WINDOW #1,1,40,1,3 : PAPER #1,2 : INK 2,1 : CL
S#1 : LOCATE #1,7,2 : PRINT #1,"Entrez le nom de fichier:"
1500 WINDOW #1,1,40,15,16 : CLS #1 : PRINT#1,TAB(10)"N'utili
sez pas (,,:\"CHR$(34)\")
1510 PRINT#1,TAB(8)"Entrez au maximum 8 caract\res
1520 WINDOW #1,1,40,6,10 : CLS #1
1530 LOCATE #1,5,3 : INK 3,3
1540 PRINT #1,"Nom de fichier :";
1550 WINDOW #1,21,29,8,8 : PAPER #1,3 : CLS #1
1560 LINE INPUT #1,"",file$: IF file$="*ESC*" THEN RETURN
1570 IF LEN(file$)>8 THEN PEN 3:LOCATE 8,16:PRINT CHR$(7)"En
trez au maximum 8 caract\res":FOR i=1 TO 300:NEXT:PAPER #1,2
:GOTO 1500
1580 c$=",:\"CHR$(34)
1590 FOR i=1 TO LEN(c$):IF INSTR (file$,MID$(c$,i,1))=0 THEN
NEXT:GOTO 1610
1600 LOCATE 10,15 : PEN 3:PRINT CHR$(7)"N'utilisez pas (,,:\"
CHR$(34)\")":FOR i=1 TO 300:NEXT:PAPER #1,2:GOTO 1500
1610 RETURN
1620 :
1630 :
1640 REM =====
1650 REM Entr\e du fichier
1660 REM =====
1670 :
1680 GOSUB 1490 : IF file$="*ESC*" THEN RETURN ELSE GOSUB 10
20 : IF found=0 THEN 1680
1690 ef=0 : OPENIN file$+".dat" : IF ef THEN 1690
1700 INPUT#9,nombrechamps
1710 ERASE d$:DIM d$(200,nombrechamps-1)

```

```

1720 FOR i=0 TO nombrechamps-1
1730 INPUT#9,m$(i)
1740 NEXT
1750 INPUT#9,nombre
1760 FOR i=1 TO nombre
1770   FOR i1=0 TO nombrechamps-1
1780     INPUT#9,d$(i,i1)
1790   NEXT i1
1800 NEXT
1810 CLOSEIN
1820 RETURN
1830 :
1840 REM =====
1850 REM   Fin du programme
1860 REM =====
1870 :
1880 !USER,0 : CALL desactive : MODE 2 : PRINT "*** Fin du p
rogramme ***" : END
1890 :
1900 REM =====
1910 REM   Affiche contenu disquette
1920 REM =====
1930 :
1940 MODE 2 : CAT
1950 LOCATE 36,25 : PRINT "<< Frapper une touche >>"
1960 CALL &BB06 : RETURN
1970 :
1980 REM =====
1990 REM   Modifier/Cr\er masque
2000 REM =====
2010 :
2020 MODE 1 : WINDOW #1,1,40,1,3 : PAPER #1,2 : INK 2,1 : CL
S#1 : LOCATE #1,7,2 : PRINT #1,"Cr\er et modifier masque
2030 LOCATE 1,7 : IF nombre>0 THEN jusque=nombrechamps-1 ELS
E jusque=9
2040 FOR i=0 TO jusque
2050 PRINT "Champ "RIGHT$(STR$(i+1),2)":"m$(i)
2060 NEXT
2070 WINDOW #1,5,35,23,25 : PAPER #1,2 : PEN #1,1 : CLS#1 :
LOCATE #1,8,2 : PRINT#1,"Ctrl/Enter pour fin

```

```

2080 WINDOW #1,10,40,7,7+jusque : PAPER #1,0 : PEN #1,1
2090 CLS#1:FOR I=0 TO nombrechamps-1:PRINT #1,M$(I)
2100 NEXT:LOCATE #1,1,nombrechamps+1+(nombrechamps=jusque+1)
:i2=VPOS(#1)-2:LINE INPUT #1,"",a$ : IF a$="*ESC*" THEN RETU
RN ELSE IF a$="" THEN LOCATE #1,1,nombrechamps+1 : GOTO 2090

2110 i1=VPOS(#1)-2:IF i2=8 AND i1=8 THEN i1=9
2120 m$(i1)=a$ : IF i1>nombrechamps-1 THEN nombrechamps=i1+1

2130 GOTO 2090

2140 :
2150 REM =====
2160 REM Entr\e/modification des donn\es
2170 REM =====
2180 :
2190 IF nombrechamps=0 THEN RETURN ELSE MODE 2 : WINDOW #1,1
,80,1,3 : PAPER #1,1 : PEN #1,0 : CLS #1
2200 IF stat=0 THEN a$="Entr\e et modification de donn\es" E
LSE IF stat=3 THEN a$="S\lection de l'enregistrement ( suppr
imer" ELSE IF stat=5 THEN a$="S\lection des enregistrements
( sortir"
2210 LOCATE #1,40-LEN(a$)/2,2:PRINT #1,a$
2220 GOSUB 2580
2230 LOCATE 1,7 : FOR i=0 TO nombrechamps-1
2240 PRINT m$(i)TAB(longueur-2)": "
2250 NEXT
2260 LOCATE 60,5 : PRINT "Longueur du champ de donn\e="80-lo
ngueur
2270 PEN #2,0 : PEN #3,1 : PAPER #2,1 : PAPER #3,0
2280 WINDOW #2,5,75,22,23 : CLS #2 : IF stat<5 THEN PRINT #2
,TAB(7)"** Touches Ctrl/Enter=Changer \tat (entr\e/correctio
n) **":IF stat=0 THEN a$="** Entrez dans n'importe quel cham
p 'fin' pour fin **":GOTO 2300
2290 IF stat<>2 THEN a$="** Remplissez le masque avec le cri
t[re de recherche **" ELSE a$="** Entrez maintenant les corr
ections **"
2300 PRINT #2,TAB(35-LEN(a$)/2)a$
2310 WINDOW #1,1,80,25,25 : PAPER #1,1 : PEN #1,0
2320 CLS#1 : LOCATE #1,5,1 : PRINT #1,"Stock\ : ";nombre : LO
CATE #1,55,1 : PRINT #1,"Etat : " : IF stat<>1 THEN PRINT#1

```

```

,** Entr\e **" ELSE PRINT#1,** Correction **"
2330 PO=0
2340 IF stat<>2 THEN WINDOW #3,longueur,79,7,16 : CLS#3
2350 WHILE PO<nombrechamps : WINDOW#2,1,longueur-3,7+PO,7+po
: WINDOW #3,1,longueur-3,7+po,7+po : CLS#2 : PRINT #2,m$(po
)
2360 WINDOW #4,longueur,79,7+po,7+po : LINE INPUT #4,a$ : a$
=LEFT$(a$,80-longueur)
2370 IF a$="*ESC*" THEN 2500 ELSE IF LOWER$(a$)="fin" THEN R
ETURN
2380 da$(po)=a$
2390 CLS#3:PRINT#3,m$(po):po=po+1
2400 WEND
2410 IF stat=0 THEN nombre=nombre+1+(nombre=200):FOR i=0 TO
nombrechamps-1:d$(nombre,i)=da$(i):NEXT:GOTO 2320
2420 IF stat=2 THEN 2470
2430 IF stat=5 THEN RETURN
2440 GOSUB 700 : REM d\termine cha`ne recherch\e
2450 LOCATE 25,20 : IF found=0 THEN PRINT CHR$(7)** Cet enr
egistrement n'existe pas **" ELSE PRINT SPACE$(40)
2460 IF found=0 THEN 2320 ELSE FOR i=0 TO nombrechamps-1:LOC
ATE longueur,7+i:PRINT d$(found,i):NEXT:IF stat=3 THEN RETUR
N ELSE stat=2:GOTO 2280
2470 FOR i=0 TO nombrechamps-1:IF da$(i)="" THEN 2490
2480 d$(found,i)=da$(i)
2490 NEXT:stat=1:GOTO 2500
2500 IF stat=5 THEN RETURN ELSE IF st>1 THEN 2280 ELSE stat=
1-stat:GOTO 2280
2510 END
2520 RETURN
2530 :
2540 REM =====
2550 REM D\termine la plus grande cha`ne
2560 REM =====
2570 :
2580 longueur=0
2590 FOR i=0 TO nombrechamps-1
2600 IF LEN(m$(i))>longueur THEN longueur=LEN(m$(i))
2610 NEXT
2620 longueur=longueur+4

```

```

2630 RETURN
2640 :
2650 REM =====
2660 REM      Supprimer un enregistrement
2670 REM =====
2680 :
2690 IF nombre=0 THEN RETURN ELSE stat=3 : st1=1 : GOSUB 219
0 : IF LOWER$(a$)="fin" THEN RETURN ELSE st1=0
2700 LOCATE 1,18 : PRINT "Enregistrement correct (o/n) ":EVE
RY 30,0 GOSUB 2740
2710 d$=INKEY$ : IF d$="" THEN 2710
2720 sn=REMAIN(0):IF LOWER$(d$)<>"o" THEN 2690
2730 sn=found : GOSUB 1110 : RETURN
2740 i=ABS(i=0):LOCATE 30,18:IF i THEN PRINT"?" ELSE PRINT"
"
2750 RETURN
2760 :
2770 REM =====
2780 REM      Trier
2790 REM =====
2800 :
2810 MODE 2:PRINT"Sur quel champ doit se faire le tri (1-"ST
R$(nombrechamps)"):"; : INPUT " ",a
2820 IF a<1 OR a>nombrechamps THEN 2810
2830 PRINT : PRINT "Champ "CHR$(34);m$(a-1);CHR$(34)" -- cor
rect ? (o/n)
2840 d$=INKEY$ : IF d$="" THEN 2840
2850 IF LOWER$(d$)<>"o" THEN 2810
2860 champ=a-1 : GOTO 840
2870 i9=(i9=0):LOCATE 5,7:IF i9 THEN PRINT" "CHR$(224) ELSE
PRINT CHR$(224)" "
2880 RETURN
2890 :
2900 REM =====
2910 REM      Sortie sur \cran et imprimante
2920 REM =====
2930 :
2940 MODE 2:PRINT"Sortie sur imprimante ou sur \cran ? (I/E)
"
2950 d$=INKEY$ : IF d$="" THEN 2950

```

```

2960 IF INSTR("ei",LOWER$(d$))=0 THEN 2950
2970 IF LOWER$(d$)="i" THEN ae=8 ELSE ae=0
2980 st1=1:stat=5:GOSUB 2190
2990 f=0
3000 FOR i=0 TO nombrechamps-1
3010   IF da$(i)<>" " THEN f(f)=i:f=f+1
3020 NEXT
3030 longueur=longueur-4:IF ae=0 THEN MODE 2
3040 FOR i=1 TO nombre
3050   FOR i1=0 TO f-1
3060     PRINT#ae,m$(f(i1))SPACE$(longueur-LEN(m$(f(i1))))":
       "d$(i,f(i1))
3070   NEXT
3080   PRINT#ae
3090 NEXT
3100 IF ae=0 THEN PRINT "<< Frapper une touche >>":CALL &BBC
6
3110 RETURN
3120 :
3130 REM =====
3140 REM   Routine d'erreur
3150 REM =====
3160 :
3170 IF ERR<>18 THEN RESUME NEXT
3180 ef=0 : CALL msg,@ds$
3190 nf=0:IF RIGHT$(ds$,9)="not found" THEN nf=1:RESUME NEXT
3200 WINDOW #6,1,40,24,25:PAPER #6,1:PEN #6,0:CLS #6
3210 PRINT #6,CHR$(7)"*** Disque:";ds$;" en";ERL:PRINT #6,"<
ENTER>=menu principal,sinon recommence
3220 d$=INKEY$ : IF d$="" THEN 3220
3230 ef=1 : IF ASC(d$)=13 THEN RESUME 510
3240 RESUME NEXT

```

5.5 DISKMON - UN MONITEUR DISQUETTE POUR LE CPC

Avez-vous essayé le programme de lecture et d'affichage de secteurs isolés de la disquette? Vous savez alors combien la sortie sur écran était lente avec ce programme. Dans le moniteur de disque suivant qui repose à l'origine sur le programme que nous venons d'indiquer, nous avons réalisé la sortie des informations de secteur dans un petit programme machine pour obtenir une vitesse de sortie acceptable. Nous avons également intégré d'autres instructions qui sont certainement très utiles dans certaines circonstances. Voici les différentes instructions dont vous disposez:

R-lire des secteurs

M-modifier le contenu d'un secteur

W-écrire des secteurs

C-afficher le catalogue

B-calculer les numéros de piste et de secteur à partir du numéro de bloc

La lecture des secteurs a été organisée de façon très pratique. N'importe quel secteur de la disquette peut être atteint avec les quatre touches curseur. Les touches 'curseur haut' et 'curseur bas' permettent de sélectionner respectivement la prochaine piste plus élevée ou moins élevée, les touches 'curseur gauche' et 'curseur droite' sélectionnent le secteur qui se trouve avant ou après le secteur actuel.

Un 'wrap around' est intégré à ces fonctions. C'est-à-dire que si vous avez lu le secteur 9 d'une piste et que vous appuyez ensuite la touche 'curseur droite', c'est le secteur 1 de la prochaine piste qui est affiché. Notez la particularité suivante: lorsque vous tenez enfoncée les touches curseur, ce n'est pas le contenu du secteur actuellement lu qui est affiché. La vitesse d'accès est ainsi nettement accélérée. Malheureusement il en résulte également que ce n'est pas toujours le dernier secteur lu qui est affiché, de sorte que nous vous conseillons de le lire à nouveau avec 'R(ENTER)'.
Vous pouvez naturellement également sélectionner directement un secteur précis. L'instruction 'R' sert aussi à cela. Mais au lieu d'ENTER entrez alors un numéro de lecteur, dans la forme 0 pour lecteur A ou 1 pour lecteur B, le programme vous demandera alors les valeurs de piste et secteur voulues. Le secteur sera alors lu et la première moitié du contenu de ce secteur sera affichée.

Il n'est malheureusement pas possible de faire entrer dans un écran la

totalité des 512 octets d'un secteur en dump ASCII et HEXA. C'est pour cette raison qu'on peut basculer entre les deux pages écran correspondant à un secteur avec les touches 'Shift curseur gauche' et 'Shift curseur droite'.

L'instruction 'M' permet de modifier les informations lues. Cette instruction vous demande l'adresse de buffer à modifier. Si vous répondez à cette question avec ENTER, c'est le début du buffer qui sera sélectionné comme adresse.

L'adresse est alors affichée en même temps que le contenu. Le programme attend ensuite la nouvelle valeur de l'adresse de buffer. Vous pouvez entrer les nombres hexa 00 à FF. Ces nombres doivent être entrés sans '&' et validés avec ENTER. La prochaine adresse de buffer est alors affichée avec le contenu correspondant. Si vous ne voulez toutefois pas modifier le contenu de l'adresse affichée, vous pouvez passer à l'adresse suivante en appuyant sur la touche ENTER. Vous pouvez sortir du mode d'entrée avec 'X(ENTER)'.

Vous pouvez ensuite réécrire sur la disquette un secteur ainsi modifié avec l'instruction 'W'. En entrant 'W(ENTER)', le secteur est écrit dans le secteur d'où il avait été lu à l'origine. Vous pouvez cependant choisir également un autre secteur en indiquant la piste et le secteur avec l'instruction 'M'.

L'instruction 'B' constitue en quelque sorte une aide à la lecture de fichiers. Comme vous l'avez vu dans les chapitres précédents, les numéros des blocs occupés par chaque fichier sont sauvegardés dans le catalogue. Il n'est pas difficile de convertir ces numéros de bloc en numéros de piste et de secteur, mais c'est tout de même assez pénible. Ce travail nous est épargné par l'instruction 'B'. Indiquez à cet effet le numéro de bloc trouvé dans le catalogue et le CPC calculera automatiquement pour vous les valeurs correspondantes et les affichera dans la ligne d'entête. Avec 'R(ENTER)' vous pouvez alors lire et faire afficher le premier secteur ainsi calculé du bloc. Vous obtenez le second secteur en appuyant sur la touche 'curseur droite'.

L'instruction 'C' affiche le catalogue normal de la disquette. Cette fonction est très utile car vous n'êtes pas obligé de quitter le programme pour examiner le contenu de la disquette.

Comme le programme est largement écrit en Basic, il peut aisément être étendu avec vos propres routines et extensions. Une extension possible

consisterait par exemple à afficher le format de la disquette placée dans le lecteur de disquette et à reconnaître un changement de disquette. Si vous avez en effet lu une disquette en format de données, vous devez, dans la version actuelle du programme, envoyer d'abord l'instruction 'C', en cas de changement de format, pour qu'AMSDOS reconnaisse le changement de format et modifie le DPB en fonction de cela. Vous pourriez résoudre ce problème en déconnectant les messages d'erreur et en examinant d'après les flags si le secteur a été lu avec succès. Si ce n'est pas le cas, vous pourriez alors sauter à la routine AMSDOS pour déterminer le format (&C56C) et lire ensuite le secteur une nouvelle fois.

Un autre point faible que vous pourriez éventuellement améliorer est constitué par l'instruction 'B'. Elle ne fonctionne correctement qu'avec les formats CP/M standard et Vendor. Les résultats calculés pour les autres formats sont faux.

Une autre amélioration possible consisterait à sortir le contenu du secteur sur imprimante. La routine hexdump de l'exemple de lecture d'un secteur isolé pourrait rendre de grands services à cet égard.

Mais malheureusement, avant que vous ne pensiez à modifier notre programme, il vous faut encore le taper. Mais cela ne devrait pas poser de problème, notamment grâce aux valeurs de contrôle pour les lignes de Datas.

```

1000 ' *****  MONITEUR DISQUETTE  *****
1010 ' *****  RBR 17/4/1985      *****
1020 '
1030 DEFINT A-L,N-Z
1040 MEMORY &A000-1
1050 MODE 2
1060 LOCATE 10,10:PRINT"Veuillez patienter ..."
1070 GOSUB 9000:'definir les fenetres et POKer
1071 '          les routines machine en memoire
1080 CLS#1
1090 ins$=" "
1100 buffer=&A2
1110 cmd$="CRWMB"+CHR$(&F0)+CHR$(&F1)+CHR$(&F2)+CHR$(&F3)
1120 cmd$=cmd$+CHR$(&F6)+CHR$(&F7)
1130 FOR i=1 TO LEN(cmd$):cmd1$=cmd1$+MID$(cmd$,i,1)+",":NEX
T
1140 cmd1$=LEFT$(cmd1$,LEN(cmd1$)-1)
1150 sector=1:track=0:drive=0:instruction=&84:catflag=0
1160 '
1170 '
2000 ' *****  PROGRAMME PRINCIPAL  *****
2010 '
2020 POKE &A108,buffer:POKE &A10A,buffer
2030 LOCATE #1,1,1:CLS
2040 GOSUB 6000:'afficher une page
2050 PRINT"INSTRUCTION "cmd1$ ">"
2060 ins$=UPPER$(INKEY$):IF ins$="" THEN 2060 ELSE CLS
2070 ON INSTR(cmd$,ins$) GOTO 3100,3150,3200,3250,3300,3500,
3550,3600,3650,3400,3450
2080 GOTO 2050
2090 '
2100 '
3000 ' *****  TABLE D'INSTRUCTIONS  *****
3010 '
3100 '*** INSTRUCTION D
3110 GOSUB 4000:GOTO 2050
3120 '
3150 '*** INSTRUCTION R
3160 GOSUB 5000:GOTO 2020

```

```

3170 '
3200 '*** INSTRUCTION W
3210 GOSUB 5100:GOTO 2020
3220 '
3250 '*** INSTRUCTION M
3260 GOSUB 7000:GOTO 2030
3270 '
3300 '*** INSTRUCTION B
3310 GOSUB 8000:GOTO 2030
3320 '
3400 '*** AFFICHER LA PREMIERE PAGE
3410 POKE &A10B,BUFFER:POKE &A10A,BUFFER:GOTO 2030
3420 '
3450 '*** AFFICHER LA SECONDE PAGE
3460 POKE &A10B,BUFFER+1:POKE &A10A,BUFFER+1:GOTO 2030
3470 '
3500 '*** TRACK+1
3510 TRACK=-(TRACK<39)+TRACK+((TRACK=39)*39):GOSUB 5500:GOTO
  2020
3520 '
3550 '*** TRACK-1
3560 TRACK=(TRACK>0)+TRACK+(-(TRACK=0)*39):GOSUB 5500:GOTO 2
  020
3570 '
3600 '*** SECTOR-1
3610 SECTOR=(SECTOR>1)+SECTOR+(-(SECTOR=1)*(PEEK(&A8A0+(DRIV
  E*64))-1))
3620 IF SECTOR=9 THEN GOTO 3550 ELSE GOSUB 5500:GOTO 2020
3630 '
3650 '*** SECTOR+1
3660 SECTOR=-(SECTOR<9)+SECTOR+((SECTOR=9)*(PEEK(&A8A0+(DRIV
  E*64))-1))
3670 IF SECTOR=1 THEN GOTO 3500 ELSE GOSUB 5500:GOTO 2020
3680 '
4000 '*** AFFICHER LE DIRECTORY
4010 WINDOW SWAP 0,1:CLS:PRINT:DIR:WINDOW SWAP 1,0:CATFLAG=
  1
4020 RETURN
4030 '
5000 '*** LIRE SECTEUR

```

```

5010 PRINT"          LIRE SECTEUR":PRINT
5020 GOSUB 5800:GOTO 5500
5030 '
5100 '*** ECRIRE SECTEUR
5110 INSTRUCTION=&85:PRINT"          ECRIRE SECTEUR":PRINT
5120 GOSUB 5800
5130 '
5500 '*** LIRE/ECRIRE SECTEUR
5510 POKE &A100,INSTRUCTION
5520 POKE &A104,DRIVE
5530 POKE &A105,TRACK
5540 POKE &A106,SECTOR-1+PEEK(&A89F+DRIVE*&40)
5550 CALL &A0A0:INSTRUCTION=&84:RETURN
5560 '
5800 '*** ALLER CHERCHER DRIVE, TRACK SECTEUR
5810 INPUT"          DRIVE (0/1) OU ENTER";DRIVE$: IF DRIVE$=""
THEN RETURN
5820 DRIVE=VAL(DRIVE$)
5830 INPUT"          TRACK (0-39)          ";TRACK
5840 INPUT"          SECTEUR (1-9)          ";SECTOR
5850 RETURN
5860 '
6000 '*** AFFICHER
6010 IF .CATFLAG=1 THEN CATFLAG=0:CLS#1
6020 WINDOW SWAP 0,1
6030 PRINT USING "          ; DRIVE ### ; TRACK ### ; S
ECTDR ### ";DRIVE,TRACK,SECTOR
6040 PRINT
6050 IF INKEY$<>"" GOTO 6070
6060 IF INSTR("BW",INS$)=0 THEN CALL &BB81:CALL &A000:CALL &
BB84
6070 WINDOW SWAP 1,0
6080 RETURN
6090 '
7000 '*** MODIFY
7010 PRINT"          MODIFIER BUFFER"
7020 INPUT"ADRESSE BUFFER ";BUADR$
7030 IF BUADR$="" THEN BUADR=0 ELSE BUADR=VAL("&"+BUADR$)
7040 MADR=BUADR+(BUFFER*256)
7050 PRINT HEX$(BUADR,4);" ";HEX$(PEEK(MADR),2);" ";

```

```

7060 INPUT NEWBYT$:NEWBYT$=UPPER$(NEWBYT$)
7070 IF NEWBYT$="X" THEN RETURN
7080 IF NEWBYT$="" THEN GOTO 7110
7090 NEWBYT=VAL("&"+NEWBYT$):NEWBYT$=""
7100 POKE MADR,NEWBYT
7110 BUADR=BUADR+1:GOTO 7040
7120 `
8000 `*** CONVERTIR NUMERO BLOC
8010 PRINT"      CONVERTIR NUMERO BLOC EN TRACK ET SECTOR"
8020 INPUT"      NUMERO BLOC (EN HEXA)  ":BLOCK$
8030 BLOCK$="&"+BLOCK$:A=VAL(BLOCK$)
8040 SECTCNT=A*2+18
8050 TRACK=(A*2+18)/9
8060 SECTOR=(A*2+18) MOD 9 +1
8070 RETURN
8080 `
9000 `*** DEFINIR FENETRES
9010 WINDOW #0,1,80,20,25
9020 WINDOW #1,1,80,1,19
9030 `
9100 `*** DATAS POUR HEXDUMP/SECTOR I-0
9110 FOR I=&A000 TO &A0BC
9120 READ BYTE:POKE I,BYTE:S=S+BYTE:NEXT
9130 DATA &C3,&2D,&A0,&7C,&CD,&08,&A0,&7D,&F5,&1F,&1F,&1F,&1
F,&CD,&11,&A0
9140 DATA &F1,&E6,&0F,&C6,&30,&FE,&3A,&3B,&02,&C6,&07,&C3,&5
A,&BB,&3E,&0D
9150 DATA &CD,&5A,&BB,&3E,&0A,&C3,&5A,&BB,&3E,&20,&C3,&5A,&B
B,&2A,&07,&A1
9160 DATA &ED,&5B,&09,&A1,&FD,&21,&01,&00,&06,&10,&E5,&C5,&E
D,&4B,&0B,&A1
9170 DATA &09,&CD,&03,&A0,&C1,&E1,&CD,&2B,&A0,&CD,&2B,&A0,&7
E,&CD,&08,&A0
9180 DATA &FD,&2B,&CD,&2B,&A0,&A7,&ED,&52,&19,&2B,&2C,&23,&1
0,&EE,&01,&F0
9190 DATA &FF,&09,&06,&10,&CD,&2B,&A0,&7E,&E6,&7F,&FE,&20,&3
B,&02,&1B,&02
9200 DATA &3E,&2E,&CD,&5A,&BB,&23,&10,&EF,&CD,&1E,&A0,&E5,&3
7,&ED,&52,&E1
9210 DATA &CB,&FD,&E5,&C1,&0D,&1B,&B1,&05,&3E,&10,&90,&4F,&0

```

```
6,&00,&ED,&42
9220 DATA &23,&41,&18,&D0,&4E,&4B,&3A,&4C,&44,&09,&41,&2C,&2
2,&20,&22,&0D
9230 DATA &21,&00,&A1,&CD,&D4,&BC,&22,&01,&A1,&79,&32,&03,&A
1,&21,&04,&A1
9240 DATA &5E,&23,&56,&23,&4E,&21,&00,&A2,&DF,&01,&A1,&C9,&2
D
9250 IF S<>20027 THEN PRINT"ERROR IN CHECKSUM":END
9300 S=0
9310 FOR I=&A100 TO &A10C
9320 READ BYTE:POKE I,BYTE:S=S+BYTE:NEXT
9330 DATA &84,&00,&00,&00,&00,&00,&01,&00,&A2,&FF,&A2,&00,&5
E
9340 IF S<>806 THEN PRINT"ERROR IN CHECKSUM":END
9350 RETURN
```

5.6 LA GESTION DE DISQUETTE

La gestion de disquette sert à créer et à traiter des disquettes de travail. Les différentes fonctions vous sont proposées dans les points du menu de sorte que vous n'êtes plus par exemple obligé de charger CP/M pour formater une disquette. Après que vous ayez tapé le programme de gestion de disquette, sauvegardez-le d'abord sur disquette. Après que vous ayez lancé le programme, vous obtenez le menu suivant à l'écran:

- 1) Changer nom de fichier
- 2) Suppression de fichier
- 3) Formatage d'une disquette
- 4) Affichage contenu disquette
- 5) Copie de fichiers NON-PROGRAMMES
- 6) APPEND - Fusion de deux fichiers
- 7) Afficher contenu d'un fichier

- 9) Fin du programme

Pour sélectionner une point du menu, vous n'avez qu'à actionner la touche correspondante du clavier (sans ENTER). Vous arrivez instantanément dans la routine correspondante.

Pour donner plus de clarté à nos explications, nous allons traiter tous les points du menu les uns après les autres.

1) Changer nom de fichier

Ce point du menu vous permet de changer le nom d'un fichier. On vous demande le nom du fichier dont vous voulez changer le nom. Entrez le nom correspondant et actionnez la touche ENTER.

SI VOUS VOULEZ SORTIR D'UN POINT DU MENU, ACTIONNEZ LORS DE L'ENTREE D'UN CHAMP QUELCONQUE LA TOUCHE ENTER, SANS AUTRES INDICATIONS.

Après que vous ayez entré le nom d'un fichier, on vous demande le nouveau nom. Si vous voulez par exemple changer le nom d'un fichier de "A" en "B", entrez "A" comme ancien nom et "B" comme nouveau nom.

On vous demande de placer dans le lecteur de disquette la disquette sur laquelle se trouve le fichier dont vous voulez changer le nom. Après que vous ayez actionné une touche, le nom fichier correspondant sur la disquette est changé.

2) Suppression de fichier

Ce point du menu est le plus pratique du programme de gestion de disquette. Il sert à "nettoyer" les disquettes. Vous serez surpris par la quantité de programmes et de données qui peuvent s'accumuler assez vite sur une disquette. Cette routine vous permet d'éliminer facilement de vos disquettes les programmes et fichiers de données devenus périmés et inutiles. Après que le catalogue de la disquette ait été affiché à l'écran, vous pouvez "aller" sur les différents noms de fichiers. En actionnant la touche COPY, vous pouvez marquer un fichier comme fichier à supprimer, le champ correspondant clignote alors entre rouge et rose, ou vous pouvez supprimer à nouveau ce marquage. Lorsque vous avez marqué tous les fichiers que vous voulez supprimer, actionnez la touche ENTER. On vous demande alors encore si vous avez vraiment marqué tous les fichiers et si vous voulez vraiment supprimer ces fichiers. Après que vous ayez répondu positivement à ces questions, les fichiers marqués sur la disquette sont supprimés.

Cette routine s'est avérée très utile pour nous, pour "nettoyer" les disquettes, particulièrement parce qu'elle est moins sujette à erreur que l'instruction ERA, a\$ avec laquelle on a vite fait de supprimer par mégarde un fichier.

3) Formatage d'une disquette

Ce point du menu est particulièrement intéressant car il vous évite d'avoir à charger CP/M pour formater une disquette. Cette routine de formatage est plus rapide que la routine FORMAT sous CP/M; elle ne contrôle toutefois pas si les pistes ont été "correctement" formatées. Nous n'avons cependant jamais eu de problème avec des disquettes que nous avons formatées avec cette routine.

Vous pouvez formater en format Vendor et en format Data only; le formatage IBM n'a pas été prévu.

Le format Vendor signifie que la disquette est formatée comme disquette système sur laquelle ne figure PAS CP/M et qu'on se contente de réserver les deux pistes supérieures. Il vous faudrait alors copier CP/M sur la disquette sous CP/M avec l'instruction SYSGEN.

Vous avez en règle générale intérêt à formater votre disquette en format Data only; vous pouvez ainsi utiliser la totalité de la capacité de la disquette pour y sauvegarder des programmes Basic et des données.

Après que vous avez sélectionné le format, on vous demande de placer dans le lecteur la disquette à formater et d'actionner une touche.

4) Affichage contenu disquette

Le contenu de la disquette est affiché à l'écran. Vous pouvez utiliser par exemple ce point du menu pour vérifier si un fichier dont vous voulez changer le nom ou que vous voulez supprimer se trouve bien sur la disquette.

5) Copie de fichiers NON-PROGRAMMES

Vous ne pouvez pas copier des fichiers programmes avec cette routine mais elle vous permet par contre de copier des fichiers de données copiés avec cette routine. Vous pouvez choisir si le fichier source doit être copié sur la même disquette ou sur une autre. Si vous voulez copier le fichier sur la même disquette, vous n'êtes soumis à aucune contrainte de place mémoire, contrairement à ce qui se passe si vous voulez copier le fichier sur une autre disquette: comme dans ce dernier cas, en effet, le contenu du fichier doit être entrestocké dans la mémoire centrale, la place mémoire disponible constitue une certaine limite; vous pouvez copier au maximum 250 enregistrements. Si le fichier est trop long pour pouvoir être copié, cela vous sera indiqué par un message à l'écran.

6) APPEND - Fusion de deux fichiers

Ce point du menu vous permet de faire un seul fichier à partir de deux fichiers. On vous demande les noms des deux fichiers que vous voulez relier entre eux: le premier fichier constituera également plus tard la première partie du nouveau fichier et le second fichier sera ajouté à sa suite. Le fichier objet est créé sur la même disquette sur laquelle se trouvent également les deux fichiers sources.

7) Afficher contenu d'un fichier

Ce point du menu a le même effet que l'instruction TYPE sous CP/M: le contenu d'un fichier ASCII est affiché sur l'écran. En appuyant sur une touche quelconque, vous pouvez arrêter l'affichage ou le faire redémarrer.

L'une ou l'autre de ces routines vous rendra certainement de bons services dans votre travail quotidien avec le lecteur de disquette.

```

10 '*****
20 '*** Gestion de disquette ---- JS/RB 1.5.85 ***
30 '*****
40 :
50 OPENDOUT "dummy" : MEMORY HIMEM-1 : CLOSEOUT
60 DATA &3e,&00,&32,&2f,&80,&3a,&2f,&80,&57,&3a,&30,&80,&5f,
&3a,&31,&80
70 DATA &4f,&21,&35,&80,&df,&32,&80,&3a,&2f,&80,&fe,&27,&c8,
&3c,&32,&2f
80 DATA &80,&21,&35,&80,&06,&09,&77,&23,&23,&23,&23,&10,&f9,
&18,&d6,&27
90 DATA &00,&41,&52,&c6,&07
100 :
110 FOR i=&8000 TO &9034
120 READ d
130 POKE i,d
140 s=s+d
150 NEXT
160 IF s<>4258 THEN PRINT"*** Erreur en Datas ***"
170 MEMORY &7FFF
180 :
190 CLEAR : DEFINT b-z
200 MODE 1 : INK 0,11 : INK 1,16,6 : INK 2,0 : INK 3,24 : PE
N 3 : PAPER 2 : CLS
210 BORDER 0
220 CLS : ORIGIN 0,0,0,640,340,400 : CLG 3
230 PAPER 3 : PEN 2 : LOCATE 14,2 : PRINT"Gestion de disquet
te" : PAPER 2 : PEN 3
240 LOCATE 1,7
250 PRINT"1) Changer nom de fichier"
260 PRINT"2) Suppression de fichier"
270 PRINT"3) Formatage d'une disquette"
280 PRINT"4) Affichage contenu disquette"
290 PRINT"5) Copie de fichiers NON-PROGRAMMES"
300 PRINT"6) APPEND - Fusion de deux fichiers"
310 PRINT"7) Afficher contenu d'un fichier"
320 PRINT : PRINT"9) Fin du programme"
330 LOCATE 1,20 : PEN 1 : PRINT "Votre choix:"
340 a$=INKEY$ : IF a$="" THEN 340

```

```

350 we=VAL(a#) : IF we<1 OR (we>7 AND we<>9) THEN 340
360 PEN 3 : ON we GOTO 1200,550,380,1120,1340,1700,1900,1900
,2100
370 '
380 '=====
390 '   Formatage d'une disquette
400 '=====
410 :
420 CLS : PRINT"1) Format Vendor" : PRINT : PRINT"ou" : PRIN
T : PRINT"2) Format Data only"
430 a#=INKEY# : IF a#<"1" OR a#>"2" THEN 430
440 IF a#="1" THEN f#="Vendor" : y=&41 ELSE f#="Data Only" :
y=&C1
450 x=&8035
460 FOR i=1 TO 9
470   POKE x,0 : POKE x+1,0 : POKE x+2,y : POKE x+3,2
480   x=x+4
490   y=y+2 : IF (y AND &F) = &B THEN y=y-9
500 NEXT
510 PRINT : PRINT"Veuillez inserer la diquette" : PRINT"et f
rapper une touche..."
520 IF INKEY#="" THEN 520
530 CALL &8000 : GOTO 190
540 '
550 '=====
560 '   Suppression de fichier
570 '=====
580 :
590 DIM a$(65),era(64) :CLS
600 LOCATE 4,11 : PRINT"Je lis le Directory ..."
610 PRINT : PRINT"   un moment, je vous prie
620 lin#=STRING$(40,154)
630 FOR i=0 TO 63
640   a$(i)=STRING$(11,32)
650 NEXT
660 a=PEEK(&BB5A) : POKE &BB5A,&C9 : CAT : POKE &BB5A,a
670 anz=PEEK(&A912) : a=PEEK(&A79C)*256 + PEEK(&A79B)+1
680 CLS
690 FOR i=0 TO anz
700   POKE @a$(i)+1,a-(INT(a/256)*256)

```

```

710  POKE @a$(i)+2,INT(a/256) : a=a+14
720  NEXT
730  FOR i=0 TO anz
740  IF ASC(LEFT$(a$(i),1)) = 0 THEN a=i : i=anz : GOTO 770
750  a$(i)=LEFT$(a$(i),8) + "." + RIGHT$(a$(i),3)
760  PRINT a$(i),
770  NEXT : anz=a
780  LOCATE 1,22 : PRINT lin$
790  txt$="Supprimer sur ce disque? (O/N)" : GOSUB 1090
800  GOSUB 1100 : IF LOWER$(a$)="o" THEN 840
810  txt$="ENTER = un autre disque, X = fin" : GOSUB 1090
820  GOSUB 1100 : IF a$=CHR$(13) THEN ERASE a$,era : GOTO 550
830  IF LOWER$(a$)="x" THEN 190 ELSE 820
840  txt$="Touche 'COPY' marque a supprimer" : GOSUB 1090
850  x=0 : xc=1 : yc=1 : GOTO 950
860  x=temp : GOSUB 1100 : IF a$=CHR$(13) THEN 1000
870  IF ASC(a$)=%F0 THEN x=x-3 : IF x<0 THEN 860 ELSE 950
880  IF ASC(a$)=%F1 THEN x=x+3 : IF x>anz-1 THEN 860 ELSE 950
890  IF ASC(a$)=%F2 THEN x=x-1 : IF x<0 THEN 860 ELSE 950
900  IF ASC(a$)=%F3 THEN x=x+1 : IF x>anz-1 THEN 860 ELSE 950
910  IF ASC(a$)<>&E0 THEN 860
920  era(x) = era(x) XOR 1 'Inverser le champ
930  LOCATE xc,yc : PAPER era(x)
940  PRINT a$(x); : PAPER 2 : GOTO 860
950  yco = x\3+1 : xco = (x-((yco-1)*3))*13+1
960  LOCATE xc,yc : PAPER (era(temp)=0)*-2+era(temp)
970  PRINT a$(temp); : PAPER 2
980  LOCATE xco,yco : PAPER era(x) : PRINT a$(x); : PAPER 2
990  xc=xco : yc=yco : temp=x : GOTO 860
1000 LOCATE xc,yc : PAPER 2+(era(x)<>0) : PRINT a$(x); : PAP
ER 2 : txt$="Tous les fichiers sont marques? (O/N)" : GOSUB
1090
1010 GOSUB 1100 : IF LOWER$(a$)<>"o" THEN 840
1020 txt$="Vraiment supprimer (O/N)" : GOSUB 1090
1030 GOSUB 1100 : IF LOWER$(a$)<>"o" THEN 840
1040 txt$="Je supprime les fichiers !" : GOSUB 1090
1050 FOR i=0 TO anz
1060 IF era(i) THEN !ERA,@a$(i)
1070 NEXT
1080 GOTO 190

```

```

1090 LOCATE 4,24 : PRINT CHR$(20);txt$: RETURN
1100 a$=INKEY$: IF a$="" THEN 1100 ELSE RETURN
1110 '
1120 '=====
1130 '   Affiche contenu disquette
1140 '=====
1150 :
1160 CLS : CAT
1170 PRINT : PRINT"Frapper une touche ..."
1180 IF INKEY$="" THEN 1180 ELSE 190
1190 :
1200 '=====
1210 '   Changement de nom de fichier
1220 '=====
1230 :
1240 CLS
1250 INPUT "Ancien nom du fichier : ",falt$: IF falt$="" TH
EN 190
1260 INPUT "Nouveau nom du fichier : ",Neu$: IF neu$="" THE
N 190
1270 PRINT : PRINT"Veuillez inserer la disquette"
1280 PRINT : PRINT"sur laquelle se trouve le fichier"
1290 PRINT : PRINT"et actionnez une touche"
1300 IF INKEY$="" THEN 1300
1310 !REN,@neu$,@falt$
1320 GOTO 190
1330 '
1340 '=====
1350 '   Copie de fichiers pas PRG
1360 '=====
1370 :
1380 CLS : INPUT "Nom du fichier source : ",quell$: IF quel
l$="" THEN 190
1390 INPUT "Nom du fichier objet : ",ziel$: IF ziel$="" TH
EN 190
1400 INPUT "Copier sur une autre disquette (O/N) : ",jn$
1410 IF LOWER$(jn$)="n" THEN 1620
1420 DEFSTR a : DIM a(250)
1430 PRINT : PRINT"Veuillez inserer la disquette source"
1440 PRINT"et actionnez une touche"

```

```

1450 IF INKEY#="" THEN 1450
1460 OPENIN quell#
1470 WHILE NOT EOF
1480   LINE INPUT #9,a(xc)
1490   xc=xc+1 : IF xc>250 OR FRE(0)<2000 THEN PRINT CHR$(7)
"Le fichier est trop grand" : FOR i=1 TO 1000:NEXT:CLOSEIN:R
UN 190
1500 WEND
1510 CLOSEIN
1520 PRINT : PRINT CHR$(7)"Veuillez inserer la disquette obj
et"
1530 PRINT"et actionnez une touche"
1540 IF INKEY#="" THEN 1540
1550 PRINT : PRINT"Je copie"xc"enregistrements."
1560 OPENOUT ziel#
1570 FOR i=0 TO xc
1580   PRINT #9,a(i); : IF LEN(a(i))<255 THEN PRINT #9
1590 NEXT
1600 CLOSEOUT
1610 RUN 190
1620 OPENIN quell# : OPENOUT ziel#
1630 WHILE NOT EOF
1640   LINE INPUT #9,a#
1650   PRINT #9,a#
1660 WEND
1670 CLOSEIN : CLOSEOUT
1680 GOTO 190
1690 '
1700 '=====
1710 '   Fusion de deux fichiers
1720 '=====
1730 '
1740 CLS : INPUT "Nom du premier fichier : ",f$(0) : IF f$(0)
)=" THEN 190
1750 INPUT "Nom du second fichier: ",f$(1) : IF f$(1)=" THE
N 190
1760 INPUT "Nom du fichier objet   : ",f3# : IF f3#="" THEN
190
1770 PRINT : PRINT"ok"
1780 OPENOUT f3#

```

```

1790 FOR i=0 TO 1
1800 OPENIN f$(i)
1810 WHILE NOT EOF
1820 LINE INPUT #9,a$
1830 PRINT #9,a$
1840 WEND
1850 CLOSEIN
1860 NEXT
1870 CLOSEOUT
1880 GOTO 190
1890 '
1900 '=====
1910 ' Afficher contenu fichier
1920 '=====
1930 :
1940 ON ERROR GOTO 2090
1950 CLS : INPUT "Nom du fichier : ",f$ : IF f$="" THEN 190
1960 MODE 2 : PEN 1 : INK 1,1 : PRINT"Contenu du fichier "f$
1970 PRINT STRING$(80,"-")
1980 OPENIN f$
1990 WHILE NOT EOF
2000 LINE INPUT #9,a$
2010 PRINT a$
2020 IF INKEY$="" THEN 2040
2030 IF INKEY$="" THEN 2030
2040 WEND
2050 CLOSEIN
2060 PRINT : PRINT"Frapper une touche"
2070 IF INKEY$="" THEN 2070
2080 GOTO 190
2090 PRINT"File Type Error - pas fichier ASCII !!" : RESUME
2060
2100 CLS : PEN 1 : PRINT"Fin du programme"

```

VI. Différences entre les divers ordinateurs CPC

La société Amstrad qui travaille en collaboration avec Locomotive Software peut se vanter d'avoir apporté ces derniers temps une grande animation dans le marché de la micro. Elle a en effet tout de même réussi, en un peu moins d'un an, à mettre 3 (!) ordinateurs sur le marché. Ces ordinateurs étaient ou sont censés être compatibles mais il existe entre eux quelques différences dues à certaines modifications importantes.

Le premier ordinateur de cette série a été l'Amstrad CPC 464. Cet ordinateur a un lecteur de cassette intégré et il a été et est encore très apprécié, grâce à son Basic rapide et puissant ainsi que grâce à son prix peu élevé. Peu de temps après, la société AMSTRAD annonça une nouvelle machine: le CPC 664.

La différence principale avec le CPC 464 devait être constituée par le lecteur de disquette intégré. Les deux machines ont une mémoire RAM de 64 K octets, dont une part importante est cependant occupée par l'écran (16 K) et les variables système. L'utilisateur dispose librement en Basic de 42249 octets. Le CPC 664 a un Basic légèrement modifié (V 1.1) qui corrige quelques erreurs du Basic du CPC 464 et qui dispose de quelques nouvelles instructions. Pour les deux ordinateurs, CPC 464 et CPC 664, CP/M 2.2 est nécessaire. CP/M 2.2 est la version courante de CP/M pour les ordinateurs de 64 K octets.

Mais il n'y a pas que la vie interne de la machine qui se soit modifiée, l'apparence extérieure a également subi une transformation: le CPC 664 est un peu plus plat et il dispose d'un autre clavier avec un bloc curseur surélevé. Le CPC est devenu plus professionnel. Les maisons de logiciel ont cependant quelques problèmes avec les deux "frères" car la compatibilité annoncée n'est pas réalisée. Cela va d'ailleurs de soi: lorsqu'on élimine des erreurs du Basic et qu'on ajoute des instructions, les deux ordinateurs ne peuvent bien sûr plus être compatibles.

Mais les programmeurs en langage machine sont encore bien plus

durement touchés car c'est ici surtout que des modifications ont été apportées. Mais heureusement: il y a CP/M. Ici rien n'a changé pour l'utilisateur. Vous voyez tout l'intérêt qu'il y a à disposer d'un standard.

Comme les sociétés concurrentes ont mis sur le marché des ordinateurs disposant de 128 K octets et plus, la société AMSTRAD se vit contrainte, avec ses partenaires, de sortir elle aussi un ordinateur 128 K octets. Et c'est ainsi qu'AMSTRAD surprit son monde avec l'AMSTRAD CPC 6128.

Le CPC 6128 dispose également d'un lecteur de disquette intégré et c'est certainement pourquoi le premier chiffre du nom de cet ordinateur est aussi un "6". Le CPC 6128 ressemble aussi plus au CPC 664 qu'au CPC 464. L'ordinateur 128 K octets est encore plus plat, très plat. Il dispose d'un clavier presque encore plus professionnel que celui du CPC 664. Les touches curseur ont été déplacées et ce clavier nécessite un certain temps d'adaptation: la touche COPY n'est plus au milieu du bloc curseur et les touches SHIFT ne se trouvent pas dans la ligne inférieure mais au dessus des touches "CONTROL" et "ENTER". Cela entraîne au moins au début des fautes de frappe de temps à autre.

Le Basic n'a pas été modifié dans la version CPC 6128, la version intégrée est toujours la version 1.1. AMSDOS, c'est-à-dire le système d'exploitation intégré pour le lecteur de disquette est fort heureusement identique pour les trois ordinateurs. Les lecteurs de disquette 3 pouces sont par ailleurs des lecteurs très rapides et très fiables comme en conviendront certainement ceux qui ont l'habitude d'utiliser également d'autres lecteurs de disquette.

Les connexions à l'arrière de l'ordinateur ont également été un peu modifiées. Les connexions du lecteur de disquette et de l'imprimante (Centronics) ont progressé en qualité. Le CPC 6128 dispose en outre également d'une connexion appelée extension.

Lorsque vous achetez le DDI-1 ou le CPC 664, vous recevez une disquette système sur laquelle figurent CP/M 2.2 ainsi que le langage de programmation LOGO. Sur le CPC 6128, ce sont même deux disquettes qui vous sont fournies car tous les fichiers de CP/M 3.0 ne rentraient pas sur une seule disquette. Les textes HELP notamment, c'est-à-dire les textes que vous pouvez appeler avec l'instruction CP/M 3.0 HELP, prennent beaucoup de place sur la disquette. Les acquéreurs d'un CPC 6128 reçoivent également une disquette comportant CP/M 2.2.

La plus importante différence entre le nouveau CPC et ses prédécesseurs est toutefois la place mémoire disponible. Elle a ici été tout simplement multipliée par deux. Le programmeur Basic en profite cependant moins que le programmeur en langage machine; il ne dispose toujours que de 42249 octets. On ne peut rien y changer sans recourir à des astuces. Mais les 128 K octets de mémoire disponible sur le CPC 6128 permettent à cet ordinateur de faire le saut de CP/M 2.2 à CP/M 3.0. CP/M 3.0 est la version courante de CP/M pour les ordinateurs 128 K octets.

Les deux versions de CP/M permettent de travailler de façon très agréable. Bien entendu, CP/M 3.0 est un peu plus puissant mais cela est dans la nature des choses. C'est à cela que sert le progrès et la société Digital Research développe toujours un peu plus son programme Nobel CP/M.

Comme cet ouvrage doit servir de livre d'entraînement pour tous les ordinateurs CPC, les instructions de CP/M 2.2 sont décrites aussi bien que celles de CP/M 3.0. Presque toutes les instructions CP/M 2.2 peuvent également être utilisées sous CP/M 3.0. Les instructions qui ne peuvent être utilisées que sous CP/M 3.0 sont indiquées spécialement.

NOUVELLE EDITION
DU LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE
AMSTRAD
POUR LES CPC 6128, 664 & 464.

Pour l'AMSTRAD CPC 6128, aucune commande d'utilisation du lecteur de disquette n'a besoin du caractère @ devant une variable alphanumérique.

Page : II - 127 :

Ligne 1000 : Pour un CPC 664 et 6128 remplacez le "ERR <>18" par "ERR <>32".

Page : II - 145 :

Ligne 70 : 70 PRINT #9,STRING\$(64,32)

Page : II - 180 :

Ligne 3170 : Pour un CPC 664 ou 6128, remplacer le "ERR<>18" par "ERR<>32".

Page : II - 187 :

Ligne 7060 :
7060 INPUT NEWBYT\$:NEWBYT\$=UPPER\$(NEWBYT\$)

Ligne 8050 :
8050 TRACK=(A*2+18)/9

INDEX

Les numéros renvoient au chapitre concerné

&

&1A.....	2.1.11
&81 MESSAGE ON OFF.....	2.2.2.1
&82 DRIVE PARAMETER.....	2.2.2.2
&83 DISK FORMAT PARAMETER.....	2.2.2.3
&84 READ SECTOR.....	2.2.2.4
&85 WRITE SECTOR.....	2.2.2.5
&86 FORMAT TRACK.....	2.2.2.6
&87 SEEK TRACK.....	2.2.2.7
&88 TEST DRIVE.....	2.2.2.8
&89 RETRY COUNT.....	2.2.2.9
&BC77	2.1
&BC7A	2.1
&BC7D	2.1
&BC80	2.1
&BC83	2.1
&BC86	2.1
&BC89	2.1
&BC8C	2.1
&BC8F CAS OUT CLOSE.....	2.1
&BC92 CAS OUT ABANDON.....	2.1
&BC95 CAS OUT CHAR.....	2.1
&BC98 CAS OUT DIRECT.....	2.1
&BC9B CAS CATALOG.....	2.1

.BAK.....	2.1
-----------	-----

8

80 PISTES (LECTEURS A).....	3.1.2.4
-----------------------------	---------

A

A.....	1.3.15, 1.4.4, 2.2
--------	--------------------

ACCES DIRECT.....	1.1, 1.5.1
ADRESS MARK.....	3.2.4.2
ADRESSE DE CHARGEMENT.....	2.1.5
ADRESSE DE PORT DU FDC.....	3.1.2.4
AMSDOS (ROM).....	2.1
AMSDOS.....	1.3.21, 1.4
AROBAS.....	2.2
ASCII (FICHIER).....	3.2.3, 2.1.8
ATTRIBUT.....	3.2.2
ATTRIBUT SYSTEME.....	3.2.2

B

B.....	1.3.15, 1.4.4, 2.2
BANDE MAGNETIQUE.....	1.1
BAUD.....	1.1
BDOS.....	1.3.7
BLOC.....	1.3.3, 3.2.2
BLOCS (AFFECTATION DES).....	3.2.2
BLOC (NUMERO DE).....	3.2.2.1, 2.1.8
BLOC DE DONNEES.....	2.1.5
BOOTGEN.....	1.3.18
BUFFER.....	1.5.3
BUFFER D'ENTREE SORTIE.....	1.5.3

C

CAPACITE.....	1.2.1
CARRIAGE RETURN.....	1.5.1
CAS CATALOG.....	2.1
CAS IN ABANDON.....	2.1
CAS IN CHAR.....	2.1
CAS IN CLOSE.....	2.1
CAS IN DIRECT.....	2.1
CAS OUT ABANDON.....	2.1
CAS OUT CHAR.....	2.1
CAS OUT CLOSE.....	2.1
CAS OUT DIRECT.....	2.1
CAS RETURN.....	2.1
CAS TEST EOF.....	2.1
CAS OUT OPEN.....	2.1
CAT (INSTRUCTION).....	2.1.1.3

CAT.....	1.4.3
CCP.....	1.3.7
CHAIN MERGE.....	2.1.14
CHAMP DE DONNEES.....	1.5.1, 1.5.3
CHAMP MAGNETIQUE.....	3.2.4
CHECKSUM (VALEUR DE CONTROLE).....	3.2.4.2
CHKDISC.....	1.3.6
CONNEXIONS DU FDC.....	3.1.2.1
CONTROLE (CODES DE).....	1.3.6
COPIER.....	1.3.3, 1.3.9
COPYDISC.....	1.3.5.1
CPC 664.....	1.1
CPM.....	1.4.4, 1.3, 2.2
CRC (OCTETS).....	3.2.4.2
CRITERE EOF &1A.....	2.1.6
CRITERE EOF.....	2.1.11
CYCLIC REDUNDANCY CHECK.....	3.2.4.2

D

DATA ADRESS MARK.....	3.2.4.2
DELAI D'ATTENTE.....	4.1
DELAIS D'ATTENTE.....	2.2.2.2
DENSITE SIMPLE.....	3.2.4
DERR.....	2.2.2.1
DESCRIPTEUR DE CHAINE.....	2.2.1
DIFFERENCES DE REGLAGE.....	3.2.4.2
DIR (INSTRUCTION).....	2.1.13
DIR.....	1.3.11, 1.4.2, 1.4.4, 2.2
DISC.IN.....	1.4.4, 2.2
DISC.OUT.....	1.4.4, 2.2
DISC.....	1.4.1, 1.4.4
DISC CONTROLLER.....	2.3
DISCCHK.....	1.3.6
DISCCOPY.....	1.3.4
DISK CATALOG &BC98.....	2.1.1.3
DISK IN ABANDON &BC7D.....	2.1.3
DISK IN CHAR &BC80.....	2.1.4
DISK IN CLOSE &BC7A.....	2.1.2
DISK IN DIRECT &BC83.....	2.1.5
DISK IN OPEN &BC77.....	2.1.1
DISK OUT ABANDON &BC92.....	2.1.10

DISK OUT CHAR &BC95.....	2.1.11
DISK OUT CLOSE &BC8F.....	2.1.9
DISK OUT DIRECT &BC98.....	2.1.12
DISK OUT OPEN &BC8C.....	2.1.8
DISK PARAMETER BLOCK.....	4.1
DISK PARAMETER HEADER.....	4.1
DISK RETURN &BC86.....	2.1.6
DISK TEST EOF &BC89.....	2.1.7
DISQUE.....	1.1
DISQUETTE.....	1.3.3, 1.2
DISQUETTE (STRUCTURE).....	3.2
DISQUETTE (FORMAT).....	3.2.1
DISQUETTE (FORMATS).....	1.3.7
DISQUETTE SYSTEME CPM.....	2.2.2.4
DMA.....	3.1.2
DONNEES SUPPRIMEES (DELETED DAM)...	3.1.2.2
DOS.....	2.1
DOUBLE DENSITE.....	3.2.4
DPB (DISK PARAMETER BLOCK).....	4.1
DPH (DISK PARAMETER HEADER).....	4.1
DRIVE SELECT (SIGNAUX).....	3.1.1
DRIVE.....	1.4.4, 2.2

E

ECRIRE DONNEES SUPPRIMEES	3.1.2.2
END OF FILE.....	2.1.4
ENTRY ADRESS.....	2.1.5
ENREGISTREMENT.....	1.5.1, 1.5.3
ENREGISTREMENT PHYSIQUE DES DONNEES	3.2.4
ENREGISTREUR.....	2.1
EOF.....	1.4.2, 1.5.2, 2.1.7
EPROM.....	2.3
ERA.....	1.3.12, 1.4.4, 2.2
ETAT D'INTERRUPTION.....	3.1.2.2
ETAT LECTEUR.....	3.1.2.2
EXTENSIONS D'INSTRUCTION DE L'AMSDOS	2.2
EXTENSION.....	2.1.1
EXTENSION D'ENTREE CATALOGUE.....	3.2.2

F

FDC 765.....	3.1.2
FICHER.....	1.1, 1.5.3
FICHER AUXILIAIRE.....	1.5.3
FICHER D'ENTREE.....	2.1.3
FICHER TEMPORAIRE (\$\$\$).....	2.1.8, 2.1.9
FILECOPY.....	1.3.9
FIRMWARE MANUAL.....	2.1
FORMAT DE DONNEES.....	3.2.1.2
FORMAT.....	1.3.3, 3.2.1.1, 1.3.7
FORMAT IBM 3740.....	3.1.2
FORMAT SYSTEME IBM 84.....	3.1.2
FORMAT IBM.....	3.2.1.3
FORMATAGE.....	3.2.1.1
FORMATER.....	1.3.3

G

GAP.....	3.2.4.2
GARBAGE COLLECTION.....	1.5.3
GET.....	1.5.5

H

HEAD LOAD TIME.....	2.2.2.2
HEAD SELECT (SIGNAL).....	3.1.2.4
HEAD UNLOAD TIME.....	2.2.2.2
HEADER DE FICHER.....	2.1.5, 2.1.6, 2.1.8
HEADER ENREGISTREMENT.....	3.2.3

I

ID DE SECTEUR.....	3.2.4.2
IMPULSION DE FREQUENCE.....	3.2.4.1
IMPULSIONS D'HORLOGE.....	3.2.4.1
INDEX (IMPULSION).....	3.1.2.2
INDEX (ORIFICE).....	3.2.4.2, 1.2.1
INPUT#.....	1.5.1, 1.5.5
INPUT FILE (FICHER D'ENTREE).....	2.1.3
INSTRUCTION DE FICHER.....	1.4.3
INSTRUCTIONS RESIDENTES.....	1.3.8
INSTRUCTIONS TRANSITOIRES.....	1.3.8
ITAPE.....	1.4.3

K

KL FAR PCHL..... 2.2.1, 2.2.2.1
 KL FIND COMMAND..... 2.2.1

L

LANGAGE MACHINE..... 2.1
 LECTEUR A DOUBLE TETE..... 3.1.2.4
 LECTEUR DE CASSETTE..... 1.1
 LECTEUR DE DISQUETTE..... 1.1, 2.1
 LINE INPUT #..... 1.5.1, 1.5.5
 LIST#..... 1.5.5
 LISTE RAM SYSTEME..... 4.1
 LOAD..... 1.4.2, 2.1
 LOG IN..... 3.2.1
 LOGO..... 2.3, 1.2.2

M

MAGNETOPHONE..... 2.1
 MASSE..... 1.5.3
 MERGE..... 2.1.14
 MESSAGE D'ERREUR &OE..... 2.1.4
 MF..... 3.2.4.1
 MFM (FORMAT)..... 3.2.4.1
 MFM..... 3.2.4.1
 MONITEUR DE DISQUE..... 2.2.2.4
 MOTEUR (FLIP FLOP)..... 3.1.1, 3.1.2.4
 MOVCPM..... 1.3.19
 MULTI SECTOR IO..... 3.1.2.4

N

NOMBRE DE TENTATIVES DE LECTURE.... 2.2.2.9
 NOM DE FICHIER (FILENAME)..... 2.1.1, 2.1.8

O

ON ERROR GOTO..... 2.2.2.1
 OPENIN..... 2.1
 OPENOUT..... 1.4.2, 2.1

OUVERTURE D'UN FICHIER..... 2.1.1

P

PARAMETRES (TRANSMISSION)..... 2.2.1
PARAMETRES (TABLE)..... 2.2.2.4
PATCHING (DETOURNEMENT DE VECTEURS) 2.1.14
PIP..... 1.3.9, 1.3.16
PISTE..... 1.3.3
PISTES RESERVEES..... 3.2.1.1
PISTE SYSTEME..... 3.2.1.1
PHASE EXECUTION..... 3.1.2.2
PHASE INSTRUCTION..... 3.1.2.2
PHASE RESULTAT..... 3.1.2.2
POINTEUR INTERNE..... 1.5.1
PORT D'EXTENSION..... 2.3
PRINT#..... 1.5.2, 1.5.4
PROBLEMES DE LECTURE..... 2.2.2.9
PROGRAMME MACHINE..... 2.1.8
PROTECTION CONTRE L'ECRITURE..... 1.2.1

R

RAM SYSTEME..... 4.1
READ ONLY (ATTRIBUT)..... 3.2.2
RECONNAISSANCE HEADER ENREGISTR.... 3.2.3
REGISTRE D'ETAT..... 3.1.2.2, 3.1.2.3
REN..... 1.3.13, 1.4.4, 2.2
RESTART..... 2.2.2.2
RETOUR DE CHARIOT..... 1.5.1
ROM D'EXTENSION..... 4.1
ROM DE PREMIER PLAN..... 4.1
ROM DE SECOND RANG..... 4.1
ROUTINE..... 2.1
RSX..... 2.2
RUN..... 1.4.2

S

SAUVEGARDE DE DONNEES..... 3.2.3
SAUVER FICHIER SUPPRIME..... 3.2.2
SAVE"FILENAME"..... 1.4.3

SAVE.....	2.1
SCHEMA DE FONCTION.....	2.3
SECTEUR.....	1.1, 1.3.3, 3.2.2
SECTEUR (TAILLE).....	3.2.1
SEPARATEUR DE DONNEES.....	2.3, 3.1.2.4
SEQUENTIEL.....	1.1, 1.5.1, 2.1.4
SETUP.....	1.3.20
SITUATION DU CATALOGUE.....	3.2.2
SPEED WRITE.....	2.1
STAT.....	1.3.17
STRING DESCRIPTOR.....	2.2.1
STRUCTURE DU CATALOGUE.....	3.2.2
STRUCTURE DE FICHIER.....	3.2.3
SYMBOLE DE SEPARATION.....	1.5.1
SYMBOLES DE SEPARATION.....	1.5.2
SYNC.....	3.2.4.2
SYSGEN.....	1.3.19

T

TAILLE DU CATALOGUE.....	3.2.1
TAILLE DE FICHIER.....	2.1.1.2
TAPE.IN.....	1.4.4, 2.2
TAPE.OUT.....	1.4.4, 2.2
TAPE.....	1.4.3, 1.4.4, 2.2
TEMPS D'ARRET DU MOTEUR.....	4.1, 2.2.2.2
TEMPS DE CHANGEMENT DE PISTE.....	2.2.2.2
TENTATIVES DE LECTURE.....	2.2.2.9
TERMINAL COUNT (IMPULSION).....	3.1.2.2
TETE DE LECTURE/ECRITURE.....	1.2.1, 3.2.4
TICKER EVENT.....	2.2.2.2
TRACK (PISTE).....	1.3.3
TRANSFERT DE DONNEES.....	2.3
TYPE DE FICHIER.....	3.2.3, 2.1.8, 2.1.12
TYPE.....	1.3.14
TYPE (NOM).....	1.3.9

U

UPD 765.....	2.3
USER.....	1.4.2, 1.4.4, 2.2

V

VALEUR DE CONTROLE.....	3.2.4.2
VALEUR DE SELECTION DE LA ROM.....	2.1.14
VARIABLE (POINTEUR).....	1.4.4
VARIABLES DE CHAMP.....	1.5.3
VECTEUR.....	2.1, 2.1.14
VECTEUR DU DOS.....	2.1
VERSION (NUMERO).....	2.1.8

W

WARM BOOT.....	3.2.1.1
----------------	---------

AMSTRAD NOUS VOILA!



LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

LA BIBLE DE L'AMSTRAD CPC est une pièce indispensable pour les programmeurs en BASIC et le MS-DOS obligés pour les programmeurs en assembleur. Cet ouvrage de référence qui révèle vraiment tous les secrets du CPC, est le fruit d'un travail minutieux de plusieurs mois.

Contenu :
- Organisation de la mémoire - le processeur - particularités du Z80, du CPC - GARS ARRAY - le contrôleur vidéo - le ROM vidéo - le CPU assemblé - les interfaces - les systèmes d'exploitation - utilisation des routines avec l'ensemble du HARD COPY - le générateur de cartes - l'interpréteur BASIC - BASIC et langage machine - le listing de la ROM - etc.

Prix : 249 F TTC Ref. ML 122

LE BASIC AU BOUT DES DOMESTES CPC 464

Ce livre est une introduction complète et didactique du BASIC du micro-ordinateur AMSTRAD CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation Instructions BASIC, ongles des problèmes algorithmiques complexes.

Plusieurs thèmes abordés :
- Les bases de la programmation - BR, COSET, ASCII et instructions du BASIC - Programmes - Les thèmes et Programmes BASIC plus poussés et Le programme et menu.
Comportement de nombreux exemples, ce livre vous ouvre un apprentissage simple et efficace du BASIC CPC 464.

Prix : 99 F TTC Ref. ML 116

AMSTRAD CPC 464.

TRUCS ET ASTUCES

De nombreux trucs et astuces pour le CPC 464. La structure hardware, du système d'exploitation, des thèmes BASIC, du dessin avec le joystick, des applications de la technique des données, et d'un grand nombre

LE LANGAGE MACHINE POUR L'AMSTRAD CPC

Le langage machine pour l'AMSTRAD CPC est fait pour tous ceux qui considèrent que le BASIC n'est pas si simple qu'il n'est. Des bases de la programmation en langage machine au mode de travail du processeur Z80 en passant par une description précise de ses instructions ainsi que l'utilisation des routines systèmes.

Tout est expliqué complètement et avec de nombreux exemples.

Le livre contient des programmes complets : un assembleur, un désassembleur et un moniteur. Grâce à ce livre, le langage machine n'aure plus de secret pour vous.

Prix : 239 F TTC Ref. ML 123

de programmes intéressants tels qu'une gestion de fichiers complètes, d'un éditeur de son, d'un générateur de cartes à commandes, jeu d'outils listing complètes de leur fonctionnement.

Prix : 149 F TTC Ref. ML 112

LES JEUX D'AVENTURES.

LES PROGRAMMES.

Voici le ciel du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utiles et fichiers de jeux.

Ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sûr, des programmes tout prêts à être tapés.

Prix : 129 F TTC Ref. ML 121

PEKES ET POKES DU CPC

Les PEKES, POKES et CALLS sont une introduction aisée à la compréhension du système

d'exploitation et du Langage Machine de l'AMSTRAD CPC. De nombreux et intéressantes possibilités de programmation et d'applications sont ébauchées dans ce livre. Quelques extraits :

- Configuration "HARDWARE" du CPC - systèmes d'exploitation et interpréteurs - PEKES et POKES - CALL
- Calcul binaire - Protection de la mémoire.

Prix : 99 F TTC Ref. ML 124

GRAPHISMES ET SONS DU CPC

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes intéressants et utiles. Contenu :

- base de programmation graphique - éditeur de police de caractères - "sprites", "shopper", et autres ; représentations multi-couleurs - calcul des coordonnées - rotations, mouvements - représentations graphiques de fonctions en 3D - D.A.O. (dessin assisté par ordinateur) - synthétiseur - mixeur - orgue - enveloppes de son, et beaucoup d'autres choses...

Prix : 239 F TTC Ref. ML 124

AMSTRAD OUVRI-TOI

Le bon départ avec le CPC 464 ! Ce livre vous apporte les précieuses informations sur l'utilisation, les possibilités de connexions du CPC 464 et les routines nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micro-ordinateurs avec le CPC 464.

Prix : 99 F TTC Ref. ML 120

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

Allez-vous acheter le CPC 464. Ce livre contient de super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de textes... tous les programmes sont prêts à être tapés et abandonnés commentés.

Prix : 239 F TTC Ref. ML 119

AMSTRAD AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS

Contient un livre et un logiciel. Le livre : Cet ouvrage introduit le débutant à la programmation du Z80 grâce à la méthode du DR WATSON qui selon les critiques vous son passant d'or ! Aucune connaissance préalable n'est requise et le but du livre est d'assurer au novice un succès total. A la fin du livre les instructions du Z80 sont expliquées en détail. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes du cours alors que des exer-

ces (les solutions sont fournies) facilitent la compréhension. Le logiciel :

Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend :
- Etiquettes Symboliques et Directives d'Assemblage et Choix de l'assembleur / éditeur et Copie Iron à INSURE/DELETE. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assembleur puis les transforme en code machine (langage machine). Pour vous aider à comprendre les rotations mathématiques utilisées, une démonstration de l'utilisation des nombres binaires et hexadécimaux est fournie. Un programme utilisant les commandes graphiques optionnelles décrites dans le livre est également fourni.

Prix : 199 F TTC Ref. ML 126

MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

EAUTÉS NOUVEAUTÉS NOUV

**LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE
AMSTRAD CPC (Tome 10)**

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le floppy DDI-1 et le 664 ! Utile au debutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute

les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy ou un 664 AMSTRAD.

Ref. : ML127
Prix : 149 FF



LE NOUVEL ATARI ST

Ce livre décrit la superbe machine qu'est l'ATARI ST. Architecture, interfaces, operating system, le bios, GEM, LOGO, le processeur 68000, sont quelques-uns

des themes abordes. Ce livre doit etre lu par tous ceux qui suivent de pres le monde de la micro-informatique.

Ref. : ML125
Prix : 129 FF

LE NOUVEAU COMMODORE 128

Ce livre presente le nouveau Commodore 128. Vous y trouverez un aperçu complet des possibilites du successeur du celebre "64" et une presentation detaillee des trois operating system. Le super nouveau

BASIC Commodore 7.0 est décrit ainsi que la configuration de la memoire, la page zero et le nouveau et rapide lecteur de disquette 1571. Pour tous les Commodoristes !

Ref. : ML130
Prix : 129 FF



MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

LES LIVRES AMSTRAD

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC (Tome 1)

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des

super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de texte et de sons...).

Ref. : ML112
Prix : 149 FF



PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

ALIMENTEZ VOTRE CPC 464

Ce livre contient de super programmes, notamment un

désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte... Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment commentés.

Ref. : ML119
Prix : 129 FF

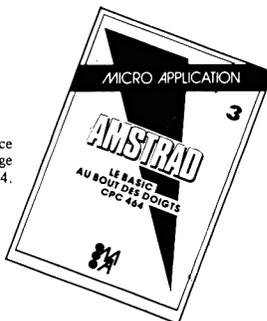
LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS CPC 464

Ce livre est une introduction complète et didactique au BASIC du micro-ordinateur AMSTRAD CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions BASIC, analyses des problèmes, algorithmes complexes...)

Principaux thèmes abordés :
- Les bases de la programmation

- Bit, Octet, ASCII
 - Instructions du BASIC
 - Organigrammes
 - Les fenêtres
 - Programmes BASIC plus poussés
 - Le programme et menus.
- Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du BASIC CPC 464.

Ref. : ML118
Prix : 149 FF



MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

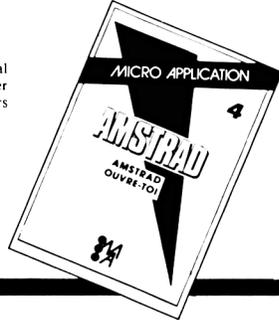
MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

AMSTRAD OUVRE-TOI

Le bon départ avec le CPC 464 ! Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexions du CPC 464 et les rudiments nécessaires pour développer vos propres

programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micro-ordinateurs avec le CPC 464.

Ref : ML120
Prix : 99 FF



JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux. Ainsi qu'un

générateur d'aventures pour programmer vous-mêmes facilement vos jeux d'aventures. Avec, bien sûr, des programmes tout prêts à être tapes.

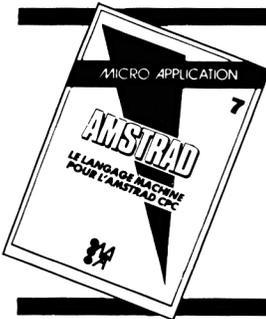
Ref : ML121
Prix : 129 FF

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 (Tome 6)

Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, le

contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLEE et COMMENTEE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.

Ref : ML122
Prix : 249 FF



LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 7)

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des

routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.

Ref : ML123
Prix : 129 FF

MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

GRAPHISMES ET SONS DU CPC

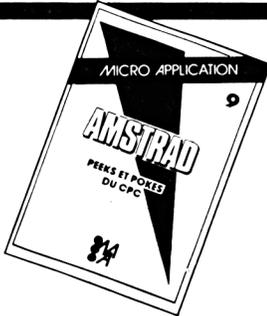
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires.

Contenu :

- base de programmation graphique
- éditeur de police de caractères
- "sprites", "shapes", et chaînes
- représentations multi-couleurs
- calcul des coordonnées

- rotations, mouvements
- représentations graphiques de fonctions en 3D
- D.A.O. (dessin assisté par ordinateur)
- synthétiseur
- mini-orgue
- enveloppes de son, et beaucoup d'autres choses...

Ref. : ML124
Prix : 129 FF



PEEKES ET POKES DU CPC (Tome 9)

Comment exploiter à fond son CPC à partir du BASIC ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi

comment protéger la mémoire, calculer en binaire... et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du BASIC au puissant LANGUAGE MACHINE.

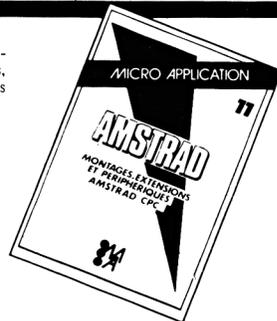
Ref. : ML126
Prix : 99 FF

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC (Tome 11)

Pour tous les amateurs d'électronique ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec un CPC. De nombreux schémas et exemples

illustrent les thèmes et applications abordés comme les interfaces, programmeur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.

Ref. : ML131
Prix : 199 FF



MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications

et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M. (300 pages).

Ref. : ML128
Prix : 149 FF



DES IDEES POUR LES CPC (Tome 13)

Vous n'avez pas d'idées pour utiliser votre CPC (464, 664, 6128) ? Ce livre va vous en donner ! Vous trouverez de très nombreux programmes BASIC couvrant des sujets très variés qui transformeront votre

CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages).

Ref. : ML132
Prix : 129 FF

AMSTRAD AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR EN FRANCAIS

Contient un livre et un logiciel.
LE LIVRE :

Cet ouvrage introduit le débutant à la programmation du Z80 grâce à la méthode du DR WATSON qui selon les critiques vaut son pesant d'or ! Aucune connaissance préalable n'est requise et le but du livre est d'assurer au novice un succès total. A la fin du livre les instructions du Z80 sont expliquées en détail. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes du cours alors que des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension.

LE LOGICIEL : Un assembleur Z80

complet est livré sur cassette et comprend :

- Etiquettes Symboliques
- Directives d'Assemblage
- Chargement/Sauvegarde
- Copie Ecran
- INSERT / DELET.

L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage puis les transforme en code machine (langage machine). Pour vous aider à comprendre les rotations mathématiques utilisées, une démonstration de l'utilisation des nombres binaires et hexadécimaux est fournie. Un programme utilisant les commandes graphiques additionnelles décrites dans le livre est également fourni.

Ref. : ML126
Prix : 195 FF K 7 - 295 FF - disquette



MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

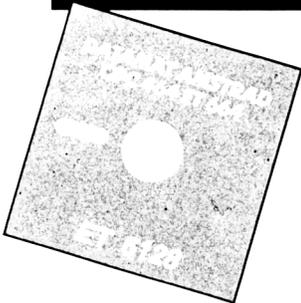
MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

TEXTOMAT AMSTRAD CPC 464 & 664

Traitement de texte de qualité professionnelle pour tous. Tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphes, calcul... Accents à l'écran et imprimante. Module permettant de

gérer tout type d'imprimante. Ecrit en LANGAGE MACHINE. Liaison avec DATAMAT pour mailing et lettres types personnalisées... TEXTOMAT est la solution traitement de texte sur CPC. Documentation complète.

Ref. : AM305
Prix : 450 FF



DATAMAT AMSTRAD CPC 464 & 664

La gestion de fichier la plus complète fonctionnant pour les 464 et 664. Entièrement en LANGAGE

MACHINE. Fonctions de calcul, de tri, de recherche multicritères, impressions paramétrables, liaison avec TEXTOMAT pour mailing... Documentation française de 60 pages.

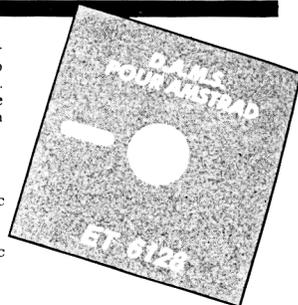
Ref. : AM304
Prix : 450 FF

D.A.M.S. POUR AMSTRAD CPC 464 & 664

D.A.M.S. est un logiciel intégrant un assembleur, un moniteur et un désassembleur symbolique pour développer et mettre au point facilement des programmes en langage machine sur les micro ordinateurs AMSTRAD. Les trois modules sont co-résidents en mémoire ce qui assure une grande souplesse d'utilisation. Vous pouvez notamment utiliser un éditeur plein écran, un assembleur

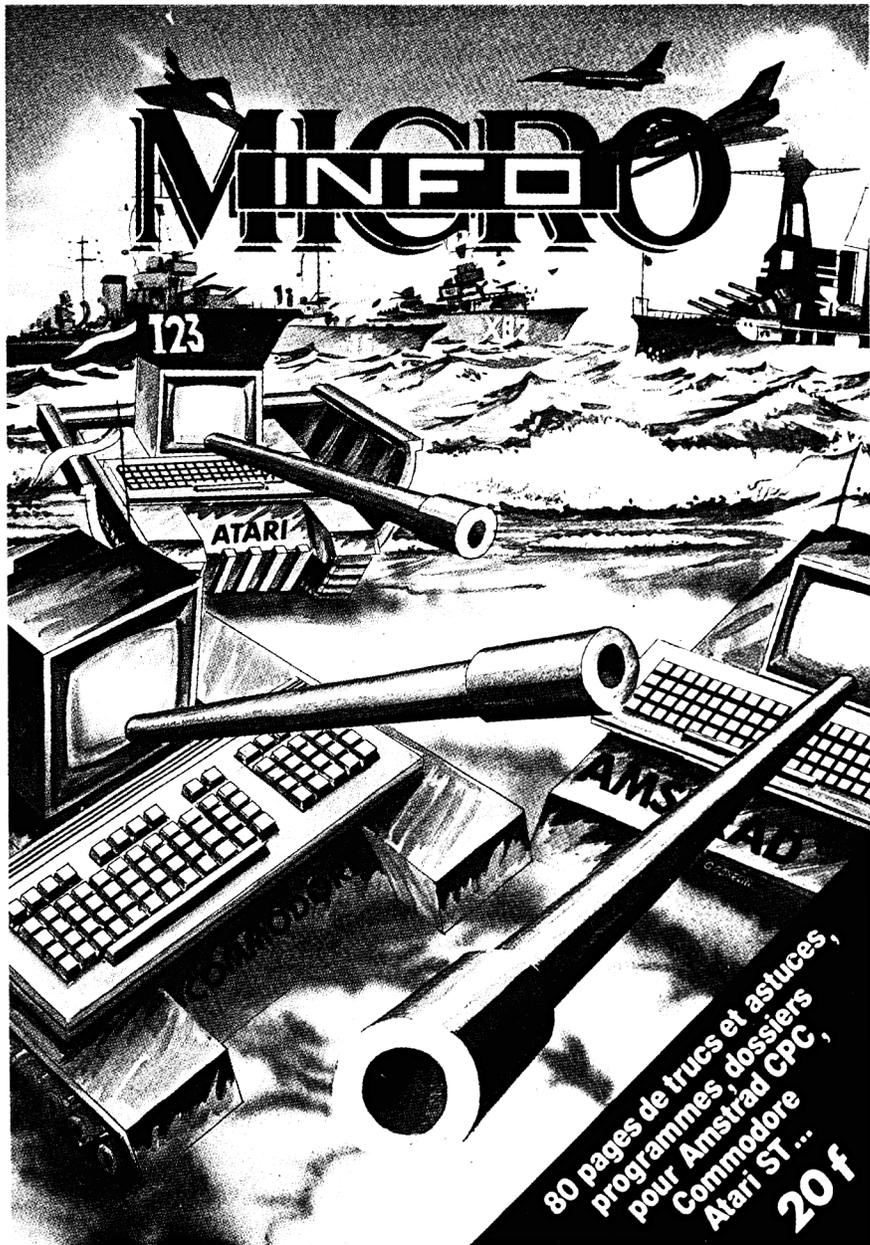
immédiat, un désassembleur symbolique, une trace et beaucoup d'autres fonctions très puissantes. D.A.M.S. est entièrement relogéable et est bien évidemment écrit en langage machine.

Ref. : AM208
Prix : sur cassette : 295 FF TTC pour CPC 464
Ref. : AM308
Prix : sur disquette : 395 FF TTC pour CPC 664 & CPC 464



MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

MICRO



80 pages de trucs et astuces,
programmes, dossiers
pour Amstrad CPC,
Commodore
Atari ST ...

20 f

MICRO APPLICATION vous présente MICRO INFO, nouveau journal avec des dossiers, des bidouilles, des trucs et astuces, des nouveautés, des programmes et plein de rubriques sympas! (88 pages)

Chaque numéro traite principalement de 3 matériels:

AMSTRAD - COMMODORE - ATARI

carte d'abonnement

Je désire m'abonner à MICRO INFO

- Le numéro 1 : 15 F + 5 F pour frais d'envoi
- Le numéro 2 : 20 F + 5 F pour frais d'envoi
- Les numéros 1 et 2 : 35 F + 5 F pour frais d'envoi
- Je choisis de m'abonner pour 4 numéros au prix de 70F

Je règle par chèque
 mandat
 CCP

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ date et signature :

Veillez nous retourner cette carte sous pli ainsi que votre règlement à l'adresse suivante :

MICRO APPLICATION
13 rue Sainte Cécile 75009 PARIS

Achévé d'imprimer en février 1986
sur les presses de l'imprimerie Laballery et C^{ie}
58500 Clamecy
Dépôt légal : février 1986
Numéro d'imprimeur : 602016

**CE LIVRE VOUS PASSIONNE,
MAIS VOUS N'AVEZ PAS LE TEMPS
DE TAPER LES PROGRAMMES
ACHETEZ LA DISQUETTE
DES PROGRAMMES DU LIVRE
DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC !**

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

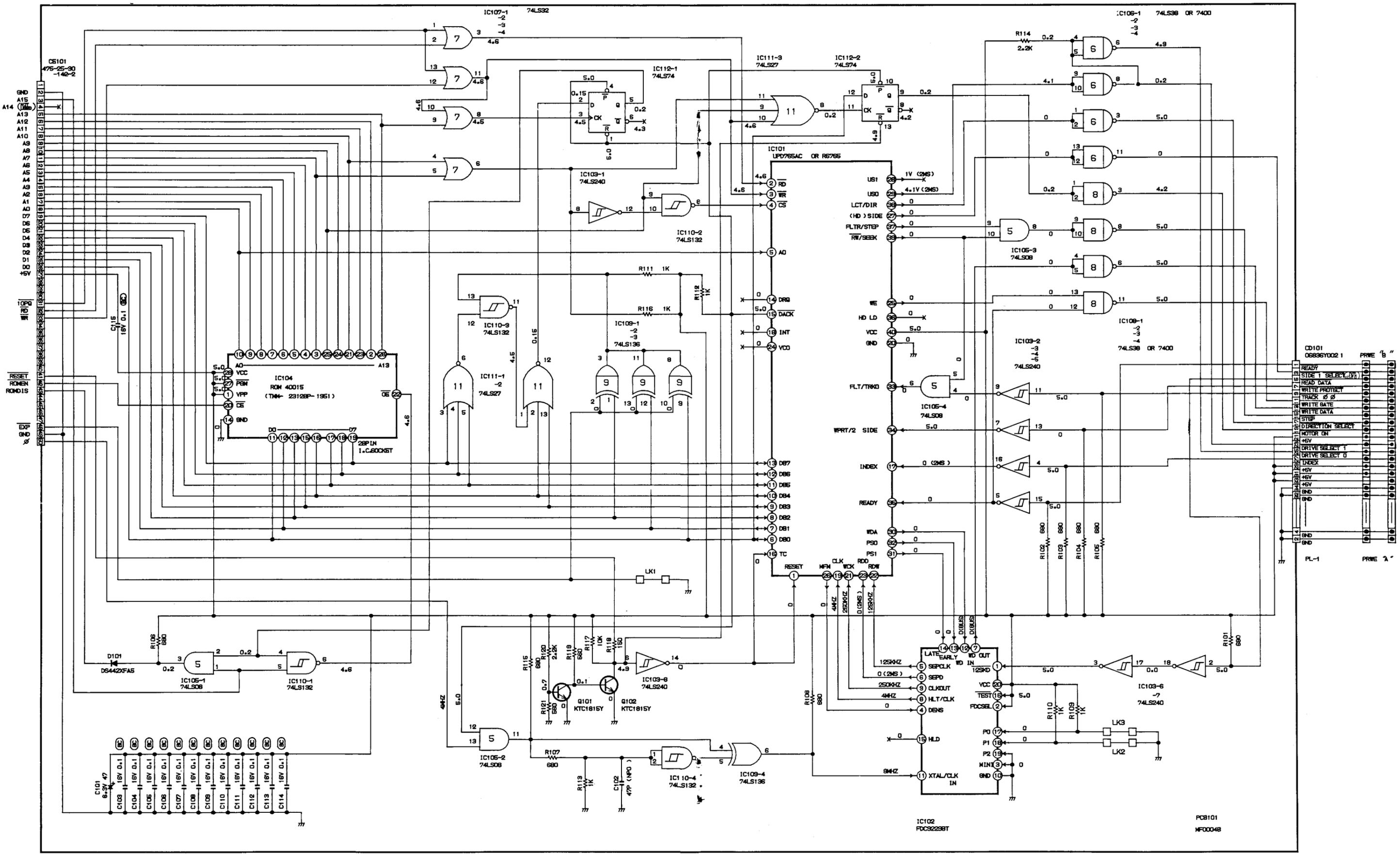
CODE POSTAL : _____ **VILLE :** _____

Je désire recevoir la disquette des programmes du livre DU LECTEUR
DE DISQUETTE AMSTRAD CPC.

Je joins a ce coupon un chèque de 120 francs.
 CCP de 120 francs.

Date :

Signature :



NOTE: THIS SCHEMATIC DIAGRAM IS THE LATEST AT THE TIME OF PRINTING AND SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE.

TOUT SUR LE LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD.

Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec l'AMSTRAD CPC 6128 (664) ou l'AMSTRAD CPC 464 et le FLOOPY DDI-1 ! Ce livre vous fournira de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DE FICHIERS RELATIFS... Vous trouverez également le LISTING du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichier complète. De nombreux exemples accompagnent chaque chapitre.

Aperçu des différents sujets traités :

- Tout sur les fichiers séquentiels
- Listing d'une gestion de fichier
- Explication des messages d'erreurs
- Gestion de fichiers relatifs (!)
- Listing du DOS commenté
- Programmation des contrôleurs
- Moniteur-Disque
- Gestionnaire de Disque
- Programmation en Assembleur
- Utilisateur de CP/M

Ce livre est le must absolu pour tous les heureux possesseurs d'un lecteur de disquette AMSTRAD.

AMSTRAD

LE LIVRE DU LECTEUR

DE DISQUETTE

CPC 6128, 664 & 464





Document numérisé
avec amour par :

AMSTRAD

CPC 

MÉMOIRE ÉCRITE



<http://amstradcpc.fredisland.net/>