



POGLAVJE 3

NAČINI NASLAVLJANJA IN FORMAT UKAZA

3.1 OBLIKA MAKRO PROGRAMA

Freden začnemo govoriti o ukazih, si ogledjmo še kako pišemo makro program. Oblika programa ni obvezna, dobro pa je, da se držimo priporočil, saj je tako program preslednejši.

Vrstica je razdeljena na polja. Prvo polje se začne v prvem stolpcu in vanj pišemo oznake vrstic. To je simbol, ki se mu priredi vrednost naslova v pomnilniku, na katerem bo zapisan ukaz iz te vrste. Oznako vrstice obvezno zaključimo z dvopičjem, ki pa ni del imena. Če je oznaka vrstice tako dolga, da sega v drugo polje, lahko vso vrstico zamaknemo v desno, ali pa pišemo oznako v svoji vrsti ukaz pa v naslednji.

Drugo polje se začne v devetem stolpcu. Navadno pridemo v drugo polje s tabulatorjem. V to polje pišemo ime ukaza ali navodilo prevajalniku. Nekaj navodil prevajalniku je opisanih v poglavju o tipih podatkov. V to polje bi npr. napisali .WORD ali ukaz kot je CLRFB.

V tretje polje, ki se začne v 17. stolpcu ali za dvema tabulatorjema, pišemo podatke za ukaz. Če je podatkov več, jih ločimo z vejico.

Četrto polje od 41. stolpca ali za petimi tabulatorji je za komentar. Začetek komentarja zaznamujemo s podpičjem. Krajši komentarji se navadno v isti vrstici kot ukaz, daljše pa raje pišemo v svoji vrstici.

Lepo je, če program začnemo z navodilom .TITLE in imenom programa, na začetku ukazov, torej tam, kjer se začne izvajati naš program, pa določimo vstopno točko z .ENTRY. Na koncu datoteke s programom moramo pisati .END in ime, ki smo ga navedli pri .ENTRY.