P O G L A V J E 23

Kratka vsebina: OUT in IN

Procesor lahko bere (vsaj s pomočjo RAM-a) in piše v spomin z uporabo PEEK in POKE. Samemu procesorju je vseeno, ali je spomin ROM, RAM ali pa čisto nič. On samo ve, da obstoja 65536 naslovov v spominu ter, da lahko prebere bajt z vsakega naslova (pa čeprav je to neumnost) in ga tudi vpiše na vsak naslov (pa čeprav se je izgubil). Na popolnoma analogen način obstoja 65536 tako imenovanih I/O portov (I/O = input/output), ki jih procesor uporablja za komuniciranje z raznimi stvarmi npr. tastatura ali printer, nadzorujemo pa jih lahko z uporabo funkcije IN ter ukaza OUT.

IN je funkcija, kakor PEEK.

IN naslov
ima en argument, naslov porta, njen rezultat pa je bajt, ki se prebere s porta.
OUT je ukaz podoben POKE.

OUT naslov, vrednost
piše dano "vrednost" na port z danim "naslovom". Kako bo ta naslov pojasnjen, je v veliki meri odvisno od ostalega dela računalnika. Največkrat mnogo različnih naslovov pomeni isto.
Najbolje je, da si zamislite, da je naslov pisan binarno, saj posamezne vrste težijo k neodvisnemu delovanju. Obstoja 16 bitov, ki jih bomo imenovali (A uporabimo za naslov):

A15, A14, ... A1, AØ

AØ je tukaj prvi bit, A1 drugi, A2 tretji, itd.

Biti AØ, A1, A2, A3, ter A4 so zelo važni. Običajno imajo vrednost 1.Če pa ima kateri od njih Ø, bo to računalniku povedalo nekaj specifičnega. Računalnik ne obvlada več nalog istočasno, pa zato ne bi smeli postavljati na Ø več kot en bit (od petih navedenih).