

UPORABA STROJNE KODE

Kratka vsebina: USR s številčnim argumentom

To poglavje je napisano za tiste, ki razumejo Z80 strojno kodo; skupina inštrukcij, ki jih uporablja procesor Z80. Če jih ne razumete, želeli pa bi jih razumeti, si nabavite eno izmed množice knjig na to temo. Poiščite takšno, ki ima naslov "Z80 strojna koda" (ali asemblerski jezik) ali kaj podobnega za začetnike, če pa je v naslovu knjige omenjen Spectrum, pa je še bolje.

Ti programi se običajno pišejo v asemblerju in čeprav so videti skrivnostni, se jih s prakso kaj hitro naučimo (inštrukcije v asemblerju lahko vidite v dodatku A). Da bi te programe lahko izvedli na računalniku, jih morate kodirati v zaporedje bajtov (takšna oblika zapisovanja programov se imenuje strojna koda). Prevajanje iz asemblarskega jezika v strojni običajno vrši računalnik sam s pomočjo programa, ki se imenuje "Assembler". Assembler ni vgrajen v ZX Spectrum, vendar ga lahko kupite posnetega na kaseto. Če tega ne boste storili, boste morali prevajati sami, če seveda program ni predolg.

Za primer vzemimo program:

```
ld, bc, 99
```

```
ret
```

ki natovarja v registrski par število 99. To se prevede v štiri strojne kodirane bajte: 1, 99, in 0 (za ld, bc, 99) ter 201 (za ret). Če boste poiskali 1 in 201 v dodatku A, boste našli: ld bc, NN, kjer NN velja za katerokoli dvobajtno število in ret.

Ko imate svoj strojno kodirani program, je naslednji korak vnašanje v računalnik (assembler bo to verjetno storil avtomatsko). Vi morate odločiti, kje približno se bo nahajal v spominu. Najbolje je, da naredite prostor med BASIC področjem in samostojno definiranimi grafikami. Recimo, da imate 16K Spectrum.

Zgornji konec RAM-a je:

	samostojno definirane grafike	
--	-------------------------------	--

RAMTOP=32599

UDG=32600

P RANT=32767