

sta ukaz BIT in RL. BIT prebere vrednost bita 7 registra H, RL pa pomakne vrednost v levo. Če je ima bit 7 vrednost 1, se na zaslon izpiše 1, sicer 0. Pred klicem strojnega programa moramo uporabiti ukaz PRINT, zato ima izvajanje programa lepoto napako. Poleg tega moramo število, ki ga pretvarjamo, najprej neposredno naložiti v par HL. Poskusite napisati program v basiscu (dolga bo le nekaj vrst), s katerim se bo pokazala prava uporaba vrednosti strojnega dela (morda bo treba nekoliko spremeniti tudi sam strojni program).

```

21 XX XX LD HL, XXXX ;pretvarjana vrednost
06 10 LD B, 10H ;število ima 16 bitov
CB 7C Zanka BIT 7, H ;testiraj najvišji bit
3E 30 LD A, 30H ;pripravi se na izpis "0"
28 01 JR Z, Piši ;skoči, če je bit 7 enak 0
3C INC A ;sicer pripravi "1"
D7 Piši RST 10 ;izpiši ustrezní znak
3E 20 LD A, 20H ;20H je koda presledka
D7 RST 10 ;izpiši presledek
CB 15 RL L ;pomakni L
CB 14 RL H ;pomakni H in poberi prenos
10 EF DJNZ Zanka ;ponavljaj, dokler niso
C9 RET ;obdelani vsi biti.

```

PREKINITVENI UKAZI

CP vsako 1/50 sekunde pogleda stanje posebne notranje zastavice IFF1 (Interrupt Flip Flop 1). Če je njena vrednost 1, prekine (interrupt) svoje delo in izvrši ukaz RST 38, s katerim kontrolira tipkovnico. S tem se delovna hitrost seveda nekoliko zmanjša. V posameznih delih strojnega programa pogosto ne potrebujemo kontrole tipkovnice, želimo pa hitro izvajanje. Pomagamo si z ukazom DI, ki pomeni "onemogoči prekinitve" (DISABLE INTERRUPTS) in ki postavi IFF1 na vrednost 0. Ponovno lahko prekinitve vključimo z EI, "omogoči prekinitve" (ENABLE INTERRUPTS). Ne pozabite dela programa, ki ste ga začeli z DI, končati z EI, sicer bo program izgubljen, ker nanj ne bo več mogoče vplivati!

Procesor Z80 pozna še nekaj ukazov (IM0, IM1, IM2), povezanih s prekinitvami. Njihova raba zahteva natančnejše poznavanje procesorja Z80, zato se ob njih ne bomo zadrževali. Vedoželjni bralec bo našel razlago teh ukazov v knjigi Mikroročunalna (G. Smiljanič: Mikroročunalna, šolska knjiga, Zagreb 1983).