

Logika našega programa je takšna:

če je bit 4 nespremenjen, je premik dopusten. Sicer...
 če je bit 3 nespremenjen, premik NI dopusten. Sicer...
 če bit 3 ni enak bitu 4, je premik dopusten. Sicer...
 premik NI dopusten.

Prepuščam vam, (1) da se sami poglobite v podrobnosti programa
 ter (2) da premislite, kje vam bo prišel prav.

Za konec še dva programa, ki vas bosta verjetno zanimala.
 Gre za premikanje slike (scroll); prvi program bo povzročil
 pomikanje navzgor, drugi navzdol. "PRINT" položaj se ob tem ne
 spremeni, izbrisemo pa zgornjo ali spodnjo vrstico. Slika 1 vam
 bo za razumevanje obeh programov v veliko pomoč.

Prvi del: pomikanje navzgor. Program lahko spravite kamor-
 koli v pomnilnik, START ZA USR pa mora dobiti vrednost naslova
 GOR. Številca, označena s #, so zapisana šestnajstiško, ostala
 desetiško. Kod je kot vedno šestnajstiški (čeprav je brez #).

```

3E0B          LD A,#0B
3600 BRISI LD (HL),#00
CDXXXX      CALL POMIK
3D          DEC A
20FB       JR NZ, BRISI
265A       LD H,#5A
54         LD D,H
3A485C     LD A,(BORDCR)
77         LD (HL),A
EDB0       LDIR
C9         RET
  
```

Drugi del: pomikanje navzdol. Navedite naslov DOL za izved-
 bo START ZA USR.

```

C5          POMIK PUSH BC
D5          PUSH DE
E5          PUSH HL
EDB8       LDDR
E1         POP HL
25         DEC H
D1         POP DE
15         DEC D
C1         POP BC
C9         RET
21DFSA DOL LD HL,#5ADF
11FF5A     LD DE,#5AFF
01E01A     LD BC,#1AEO
EDB8       LDDR
211F50     LD HL,#501F
111F57     LD DE,#571F
0E20       LD C,#20
3E10       LD A,#10
CDXXXX ZANKA CALL POMIK
3D         DEC A
20FA       JR NZ, ZANKA
62         LD H, D
1E1E       LD E,#1E
0B         DEC BC
3E0B       LD A,#0B
  
```