

CODAGE DES DESSINS

10/6/88

PROGRAMME 1

	ORG 40000	;ADRESSE D'IMPLANTATION
	LD E,(IX+4)	
	LD D,(IX+5)	;IDEI = ADRESSE CODAGE DESSIN
BCL0:	LD L,(IX+6)	
	LD H,(IX+7)	;IHLI = ADRESSE ECRAN DEPART
	LD B,(IX+0)	;NBRE CASES MEMOIRE EN HAUTEUR
BCL1:	PUSH BC	
	LD B,0	
	LD C,(IX+2)	;NBRE CASES MEMOIRE EN LARGEUR
	PUSH HL	
	LDIR	;TRANFERT D'UNE "LIGNE"
	PUSH DE	
	LD C,(IX+2)	;NBRE CASES-MEMOIRE EN LARGEUR
	LD E,(IX+8)	;NOMBRE DE BANDEAUX DIFFERENTS
	LD B,8	
	CALL MULT	;CES DEUX VALEURS MULTIPLIEES
	POP DE	;ET LE TOUT AJOUTE A IDEI QUI POINTE
	ADD HL,DE	;SUR L'EMPLACEMENT DE CODAGE
	EX DE,HL	;DONNE ADRESSE POUR SUITE CODAGE
	POP HL	;ON RECUPERE ADRESSE ECRAN DU BORD
	LD BC,#800	;GAUCHE ET ON AJOUTE 2048 POUR
	ADD HL,BC	;DESCENDRE D'UNE LIGNE A L'ECRAN
	JP NC,BCL2	;SI CORRECT OK
	LD BC,#C050	;AUTREMENT ON RETABLIT LE TIR COMME
	ADD HL,BC	;VU DANS NUMEROS PRECEDENTS DE CPC
BCL2:	POP BC	;ON RECUPERE COMPTEUR NBRE DE LIGNES
	DJNZ BCL1	;EN HAUTEUR SI > 0 ON RECOMMENCE
	LD A,1	;ON TESTE SI NOTRE VARIABLE BASIC TEST
	CP (IX+10)	;EST EGALE A 1 (1er BANDEAU ?)
	RET NZ	;SI SUPERIEURE A 1: CODAGE TERMINE
	LD C,(IX+2)	;AUTREMENT LARGEUR MULTIPLIEE
	LD E,(IX+8)	;PAR NBRE BANDEAUX DIFFERENTS
	LD B,8	
	CALL MULT	
	LD D,(IX+5)	;AJOUTE A IDEI QUI RECUPERE ICI
	LD E,(IX+4)	;L'ADRESSE DE DEPART OU L'ON STOCKE LE
	ADD HL,DE	;CODAGE DU DESSIN NOUS DONNE L'ADRESSE
	EX DE,HL	;CORRECTE POUR RECODER UNE 2e FOIS LE
	LD (IX+10),2	;1er BANDEAU. IX+10 A 2 EMPACHERA
	JP BCL0	;CETTE ROUTINE DE TOURNER INDEFINIMENT
MULT:	LD D,0	;ICI COMMENCE LA SOUS-ROUTINE
	LD HL,0	;DE MULTIPLICATION ATTENDANT
BCL3:	SRL C	;LES VALEURS A MULTIPLIER
	JR NC,ADDIT	;DANS [C] et [E]
	ADD HL,DE	;ET LE NOMBRE DE BITS (DANS NOTRE
ADDIT:	SIA E	;CAS 8) DANS [B]
	RL D	;ET DONNANT LE RESULTAT DANS [HL]
	DEC B	
	JR NZ,BCL3	
	LD A,L	
	RET	

POLI GUY - 13/6/88

DECORS TRANSLATION DROITE-GAUCHE  
AVEC APPOINT DE NOUVEAUX ELEMENTS

PROGRAMME 3

ORG 42000

;ADRESSE D'IMPLANTATION

PROCEDURE POUR LES RSX

BUFF: DEFS #04 ;BUFFER NECESSAIRE POUR LES RSX  
LD BC,NOUCOM ;FOURNIT L'ADRESSE DE LA TABLE RSX  
LD HL,BUFF ;FOURNIT ADRESSE BUFFER 4 OCTETS  
CALL #BCD1 ;APPEL ROUTINE INSTALLATION RSX  
RET

NOUCOM: DEFw NOM ;ADRESSE TABLE NOMS DES RSX

JP RENS  
JP PARAM  
JP DECOR  
JP DECORD  
JP DECORG

NOM: DEFM "REN" ;NOM DE LA RSX  
DEFB "S"+#80 ;+#80 MARQUE LA FIN DU NOM  
DEFM "PARA" ;MEME CHOSE POUR LES AUTRES RSX  
DEFB "M"+#80  
DEFM "DECO"  
DEFB "R"+#80  
DEFM "DECOR"  
DEFB "D"+#80  
DEFM "DECOR"  
DEFB "G"+#80  
DEFB 0

;FIN DE LA DEFINITION DES NOMS DES RSX

ZONE RESERVEE POUR STOCKAGE DE VALEURS

POINTE: DEFS #02 ;POUR ADRESSE VISEE PAR LE POINTEUR  
LIMITG: DEFS #02 ;LIMITE GAUCHE POUR LE POINTEUR  
LIMITD: DEFS #02 ;ET LIMITE DROITE  
PASDEP: DEFS #02 ;VALEUR DECAL. POUR SUITE DU DESSIN  
ADRDEP: DEFS #02 ;ADRESSE COIN GAUCHE-SUP. DE LA FENETRE  
NBRELI: DEFS #01 ;NBRE DE LIGNES (HAUTEUR DE LA FENETRE)  
LARG: DEFS #02 ;LARGEUR DE LA FENETRE  
NEWPAS: DEFS #02 ;PASDEP - LARG  
DEPECR: DEFS #02 ;DEPLAC. POUR LIGNE-ECRAN EN DESSOUS

; RSX RENS

RENS: LD H,(IX+5) ;CHARGE DANS HL L'ADRESSE DE  
LD L,(IX+4) ;DEPART DU DESSIN  
LD (POINTE),HL ;LE POINTEUR Y SERA POUR DECOR  
LD (LIMITG),HL ;C'EST AUSSI LA LIMITE GAUCHE  
PUSH HL ;ON CONSERVE CETTE VALEUR  
LD C,(IX+0) ;C = LARGEUR D'UN BANDEAU  
LD E,(IX+2) ;E = NBRE DE BANDEAUX DIFFERENTS  
CALL MULT ;HL = C X E  
EX DE,HL ;MAINTENANT DE = C X E  
POP HL ;ON RECUPERE NOTRE ADRESSE DE DEPART  
ADD HL,DE ;ON Y AJOUTE DE  
DEC HL  
LD (LIMITD),HL ;LIMITE DROITE DU POINTEUR  
LD C,(IX+0) ;C = LARGEUR D'UN BANDEAU  
LD E,(IX+2) ;E = NBRE DE BANDEAUX DIFFERENTS



INC E  
CALL MULT  
LD (PASDEP),HL  
RET

;VALEUR DEPL. POUR SUITE DESSIN

\*\*\*\*\*  
; RSX PARAM  
\*\*\*\*\*

```
PARAM: LD H,0 ;CHARGE QUELLE VALEUR (X) A
LD L,(IX+6) ;PARTIR DU BORD GAUCHE DE L'ECRAN
LD DE,47103
ADD HL,DE ;AUQUEL ON AJOUTE 47103
LD DE,#800
LD BC,#C050
LD A,(IX+4) ;CHARGE NBRE LIGNES ECRAN A DESCENDRE
BOUCL1: ADD HL,DE ;ON AJOUTE A L'ADRESSE DEPART (HL) 2048
NOP ;POUR DESCENDRE D'UNE LIGNE ECRAN
JP NC,BOUCL2 ;SI X#FFFF CORRECT DONC CONTINUER
ADD HL,BC ;AUTREMENT AJOUTER #C050
NOP ;POUR REVENIR A L'ADRESSE CORRECTE
BOUCL2: DEC A ;-1 AU COMPTEUR DE LIGNES
JP NZ,BOUCL1 ;SI PAS A ZERO ON CONTINUE
LD (ADRDEP),HL ;1ERE ADRESSE OU L'ON AFFICHERA
LD A,(IX+0) ;COMBIEN DE LIGNES ECRAN A AFFICH.
LD (NBRELI),A ;RESULTAT BIEN SUR CONSERVE
LD D,0 ;ON RECUPERE LE PARAMETRE TRANSMIS
LD E,(IX+2) ;POUR LA LARGEUR A AFFICHER
LD (LARG),DE ;ET ON CONSERVE CETTE VALEUR
LD HL,(PASDEP) ;EN OTANT DU PAS DE DEPLACEMENT CETTE
OR A ;LARGEUR, ON OBTIENT UNE VALEUR
SBC HL,DE ;DIRECTEMENT EXPLOITABLE PAR LES
LD (NEWPAS),HL ;ROUTINES (GAIN DE VITESSE !)
LD HL,2048 ;ICI AUSSI, LE RESULTAT (2048 -
OR A ;LARGEUR) NOUS PERMET D'ARRIVER PLUS
SBC HL,DE ;VITE A LA BONNE ADRESSE-ECRAN
LD (DEPECR),HL ;POUR LE NOUVEL AFFICHAGE
RET ;FIN DE LA SOUS-ROUTINE
```

\*\*\*\*\*  
; RSX DECOR  
\*\*\*\*\*

```
DECOR: DI ;ADRESSE DEPART ECRAN DANS DE
LD DE,(ADRDEP) ;HL POINTE SUR LE DESSIN
LD HL,(POINTEUR) ;AFFICHE DEBUT DU DECOR
CALL AFFICH
RET
```

\*\*\*\*\*  
; RSX DECORDE  
\*\*\*\*\*

```
DECORDE: DI ;ADRESSE DEPART ECRAN DANS DE
LD DE,(ADRDEP) ;HL POINTE SUR LE DESSIN
LD HL,(POINTEUR) ;LIMITE DROITE A NE PAS FRANCHIR
LD BC,(LIMITD) ;ON COMPARE LES DEUX VALEURS
LD A,B ;POIDS FORTS D'ABORD
CP H ;SI DIFFERENTS: CAS CORRECT
JP NZ,NEXT4 ;SI EGAUX, ON COMPARE LES
LD A,C ;POIDS FAIBLES
JP NZ,NEXT4 ;SI DIFFERENTS: CAS CORRECT
LD HL,(LIMITG) ;SI EGAUX: LE POINTEUR EST
LD (POINTE),HL ;RAMENE A LA LIMITE GAUCHE
CALL AFFICH ;ON PEUT AFFICHER LE DECOR
RET
NEXT4: INC HL ;CAS CORRECT: POINTEUR + 1
LD (POINTE),HL ;ON REMET A JOUR LE POINTEUR
CALL AFFICH ;ET ON AFFICHE
RET
```

```

;*****
; RSX DECORG
;*****

```

```

DECORG: DI

```

```

LD DE,(ADRDEP) ;ADRESSE DEPART ECRAN DANS DE
LD HL,(POINTE) ;MEME PROCESSUS QUE DANS DECORG
LD BC,(LIMITG) ;CI-DESSUS, MAIS CETTE FOIS ON
LD A,B ;CHERCHE A SAVOIR SI L'ON PEUT
CP H ;DESINCREMENTER LE POINTEUR
JP NZ,NEXT6 ;DONC ON INVERSE L'ARGUMENT
LD A,C ;SI CELUI CI EST EGAL A LA LIMITE
CP L ;GAUCHE ON NE PEUT PAS. ON LE RAMENE
JP NZ,NEXT6 ;A LA LIMITE DROITE QUI NOUS
LD HL,(LIMITD) ;POSITIONNE DIRECTEMENT
LD (POINTE),HL ;ET APRES MISE A JOUR DU POINTEUR
CALL AFFICH ;ON AFFICHE
RET

```

```

NEXT6: DEC HL ;CAS NORMAL: ON DESINCREMENTE
LD (POINTE),HL ;TOUJOURS NOTRE MISE A JOUR
CALL AFFICH ;AVANT AFFICHAGE
RET

```

```

;*****
; SOUS-ROUTINE PRINCIPALE (AFFICHAGE)
;*****

```

```

AFFICH: LD B,245 ;COPIE ROUTINE #BD19 EN RAM
FRAME2: IN A,(C) ;(MEME RESULTAT QUE FRAME EN BASIC)

```

```

RRA

```

```

JR NC,FRAME2

```

```

LD A,(NBRELI)

```

```

;NBRE DE LIGNES A AFFICHER

```

```

NEXT2: LD BC,(LARG)

```

```

;DE COMBIEN DE LARGE

```

```

LDIR

```

```

LD BC,(NEWPAS)

```

```

;DECAL. POUR POINTER AUTRE LIGNE

```

```

ADD HL,BC

```

```

;DU DESSIN EN MEMOIRE

```

```

EX DE,HL

```

```

LD BC,(DEPECR)

```

```

;ON AJOUTE UN DEPLACEMENT POUR

```

```

ADD HL,BC

```

```

;TROUVER L'ADRESSE ECRAN EN DESSOUS

```

```

JP NC,NEXT3

```

```

;COMME D'HABITUDE SI L'ON

```

```

LD BC,#C050

```

```

;EST DANS UN CAS D'OFFSET

```

```

ADD HL,BC

```

```

;ANORMAL !

```

```

NEXT3: EX DE,HL

```

```

;(DE) PRET POUR LIGNE EN DESSOUS

```

```

DEC A

```

```

;DESINCREMENTE COMPTEUR DE LIGNES

```

```

JP NZ,NEXT2

```

```

;SI PAS A 0, ON CONTINUE

```

```

EI

```

```

;ON REAUTORISE LES INTERRUPTIONS

```

```

RET

```

```

;*****
; SOUS-ROUTINE DE MULTIPLICATION
;*****

```

```

MULT: LD B,B ;ON ATTEND C ET E EN ENTREE
LD D,0
LD HL,0

```

```

BOUCLE: SRL C

```

```

JR NC,ADDIT

```

```

ADD HL,DE

```

```

;ET RESULTAT FINAL EN HL

```

```

ADDIT: SLA E

```

```

RL D

```

```

DEC B

```

```

JR NZ,BOUCLE

```

```

RET

```