

Endlich ist es soweit: Wie schon vor geraumer Zeit versprochen, lernen Sie nun die Blockverschieberoutine kennen, aber auch ihre Schwächen und einen Weg, Speicherbereiche fehlerfrei zu verschieben.

Eng mit dem Verschieben von Bereichen ist das andere Programm verwandt, das wir entwickeln. SWAP nennen wir es, und es soll Speicherbereiche miteinander vertauschen. Wie immer, so sind auch diesmal die Programme sowohl auf dem C 64 als auch dem C 128 einsetzbar.

Speicherblöcke verschieben

Häufiges Thema in Leserfragen ist das Verschieben von Speicherbereichen. Das ist durchaus zu verstehen, denn mit einem Programminstrument, das beliebige Inhalte beliebiger Speicherbereiche verschieben kann, läßt sich allenthalben anstellen. So könnte man ein Basic-Programm vorübergehend beispielsweise nach \$C000 legen, in der Zwischenzeit ein anderes laden und bearbeiten und dann das erste wieder herunterholen in den Basic-Speicher. Oder es wäre möglich, einen Hilfsbildschirm zu erstellen, diesen irgendwo im Speicher an einen sicheren Ort zu verlagern und ihn dann auf Tastendruck wieder hervorzuholen. Oder man könnte sich verschiedene Teile von Bildern erstellen, im Speicher ablegen und bei Bedarf in die aktuelle Bitmap blenden. Oder... Ihnen fallen bestimmt noch viele Anwendungen für ein solches Programminstrument ein.

Diejenigen unter Ihnen, vor denen nun ein C 64 steht, haben Glück: Im Betriebssystem des C 64 ist nämlich eine komplette und vor allem leicht ansteuerbare Blockverschieberoutine enthalten. C 128-Benutzer finden solch eine Routine zwar auch in ihrem Speicher vor (nämlich ab \$F4EA8), die ist aber leider nicht zu verwenden, weil sie nicht einfach mit einem RTS endet, sondern noch allerlei unerwünschte Zeigeränderungen anstellt. Allerdings kann der C 128-Besitzer auch mit erheblichen Effekt auf den T-Befehl des eingebauten Monitors zugreifen. Auch von Basic aus ist das mit Hilfe des »programmierten Direktmodus« möglich. Wen näheres darüber interessiert, der sollte mal in folgendem Buch das Kapitel dazu nachlesen: Ponnath, »Grafikprogrammierung C 128«, Markt und Technik Verlag, MT857. Eine andere Möglichkeit für den C 128-Benutzer ist unser später noch vorzustellendes Programm BLOCK.

Von Basic zu Assembler (Teil 4)

Das Hauptaugenmerk wird in dieser Folge auf das Verschieben und Vertauschen von Speicherbereichen gerichtet. Des weiteren finden Sie noch Anwendungsvorschläge, um die Routinen richtig zu nutzen.

Sehen wir uns nun zunächst die im C 64-Interpreter enthaltene Blockverschieberoutine BLTUC an:

Wir schreiben nun die Quellenstartadresse statt nach \$5F/60 zunächst nach 780 und 781. Der anschließende SYS-

Name	BLTUC
Zweck	Verschieben von Speicherinhalten im Speicher
Adresse	\$A3BF, dez. 41919
Vorbereitungen	Quelle Startadresse nach \$5F/60
Endadresse + 1	nach \$5A/5B
Ziel	Endadresse + 1 nach \$58/59
Speicherstellen	\$58 bis 5B, \$5F, \$60, \$22
Register	Akku, X- und Y-Register
Stapelbedarf	keiner

Das scheint also der Weg zur Benutzung dieser Routine zu sein: Man schreibt ein Basic-Programm, das die leidige Umrechnung der drei Adressen (Quellenstart, Quellenende + 1 und Zielende + 1) übernimmt und die errechneten LSB und MSB in die erforderlichen Abhol-Speicherstellen packt. Danach braucht man nur noch mittels eines SYS 41919 die BLTUC-Routine zu starten. Sollten Sie es mal probieren wollen, dann werden Sie einen Absturz des Programmes erleben. So geht es nicht, und zwar deshalb, weil der Basic-Interpreter die Speicherstellen \$5F und \$60 nach dem Belegen mit der Quellenstartadresse mit seinen Markwerten überschreibt. Glücklicherweise enthält aber die Seite 3 eine Möglichkeit, Werte abholbereit für die Register so aufzubewahren, daß sie nach einem SYS-Befehl im Akku, dem X- und dem Y-Register zu finden sind. Die Zuordnung ist dann so:

Name	Adresse \$ dez.	Register
SAREG	30C 780	Akku
SXREG	30D 781	X-Register
SYREG	30E 782	Y-Register
SPREG	30F 783	Stapelzeiger

Befehl ruft zuerst ein kleines Maschinenprogramm auf, das die Werte in die richtigen Speicherzellen schreibt und dann BLTUC anspricht:

STA \$5F
STX \$60
JMP \$A3BF

Beiliegend finden Sie ein kleines Basic-Programm, das all diese Aufgaben übernimmt:

»BLTUC BAS« (Listing 1)

BLTUC BAS zeigt die Funktion von BLTUC anhand des Bildschirm-Speichers. In den Zeilen 40 und 50 wird in die erste Bildschirmzeile — ab Position 1025 — eine fortlaufende Reihe von verschiedenen Zeichen geschrieben, die wir im nachfolgenden verschieben werden. Damit diese Zeichen sichtbar werden, müssen einige ältere Versionen des C 64 auch den Farbspeicher beschreiben. Das geschieht in der Zeile 40. Die Zeilen 54 und 56 erzeugen das kleine Maschinenprogramm, das die Belegung der Abfrüßzellen \$5F, \$60 und den Sprung in die BLTUC-Routine ausführt. Sie lesen den Dezimalcode des Maschinenprogrammes aus der DATA-Zeile in den Speicher ab 49152. Nun bereiten wir die erste Verschiebung vor: Hier soll einfach der ganze Bereich von 1025 bis 1063 um eine Zeile weiter geschoben werden, also nun bei 1065 begin-

nen. Damit das alles nicht ganz so schnell geht, sind noch einige kleine Warteschleifen ins Programm eingebaut worden. In den Zeilen 90 bis 110 trennen wir die in 70 und 80 benannten Start- und Endadressen auf in die MSB- und LSB-Werte und schreiben sie in die erforderlichen Speicherstellen 88 bis 91, beziehungsweise 780 und 781 ein. Zeile 120 vollführt nun mittels des SYS-Aufrufes die Verschiebung, was Sie auf dem Bildschirm erkennen können.

Auf Tastendruck gelangen Sie in den zweiten, den kritischen Teil des Programmes. Hier werden wir nun einen Fehler der BLTUC-Routine finden. Wir verschieben in diesem Teil den Inhalt des Speicherbereiches 1025 bis 1063 um eine Position abwärts, also in den Bereich 1024 bis 1062. Woran liegt es, daß hier plötzlich eine Fehlfunktion auftritt? Sehen wir uns dazu die BLTUC-Routine etwas genauer an. Als Programm BLTUC (Listing 2) finden Sie nachstehend ein Disassemblerlisting der BLTUC-Routine wie sie im C 64-Speicher ab \$A3BF zu finden ist.

Die Anatomie der BLTUC-Routine

Das ganze Programm besteht aus zwei Teilen. Im ersten davon werden Berechnungen angestellt über die Länge des zu transportierenden Bereiches und zwei Transportzeiger eingerichtet. Im zweiten Teil findet dann die eigentliche Verschiebung statt. Die erste 16-Bit-Subtraktion (Quelle bis Ende + 1 minus Quelle-Start) legt das MSB der Länge ins X-Register (das enthält dann die Anzahl der zu transportierenden Pages) und das LSB ins Y-Register und in die Speicherstelle \$22 (dort liegt dann die restliche Länge, die weniger als eine ganze Page beträgt). Der BEQ-Befehl stellt fest, ob überhaupt ein solcher Rest vorhanden ist und verzweigt ansonsten direkt in den Transportteil. Zwei weitere Subtraktionen (Quelle-Ende + 1 minus Länge des Restes und Ziel-Ende + 1 minus Länge des Restes) richten die Zeiger \$5A/5B und \$58/59 auf die Adressen der nächstniedrigeren ganzen Page. Der Rest befindet sich noch im Y-Register. Das X-Register dient als Page-Zähler. Der BCC-Befehl bei \$A3E6 führt immer zum Sprung nach \$A3EC, weil an dieser Stelle das Carry-Bit immer frei ist.

Danach beginnt der Transportteil. Er besteht im wesentlichen aus zwei ineinander verschachtelten Schleifen, von denen die innere Schleife Byte für Byte aus dem Quell- in den Zielbereich kopiert (dabei beginnt sie mit dem Rest), die äußere zunächst ebenfalls ein Byte über-

trägt und dann die MSB-Werte der beiden Zeiger (\$59 und \$5B) herunterzählt. Dabei wird auch jedesmal der Pagezähler (X-Register) um 1 reduziert.

Kopieren von oben und von unten

Wir stellen also fest, daß ein Bereich durch BLTUC immer von der höheren zur niedrigeren Adresse hin durchgearbeitet wird. Sowohl der Index Y als auch der Page-Zähler X werden heruntergezählt. Was das zur Folge hat, werden wir nun bei einer genauen Betrachtung aller möglichen Verschiebungsfälle schnell erkennen. Insgesamt acht sind zu unterscheiden:

1. Quell- und Zielbereich überschneiden sich nicht. Der Zielbereich liegt oberhalb des Quellbereiches. Das Kopieren erfolgt von unten (also von der niedrigsten Adresse an aufwärts. Die Register werden hochgezählt). Das nennen wir den Fall 1.
2. Gleiche Bedingungen wie in Fall 1. Aber das Kopieren geschieht nun von oben (also von der höchsten Adresse an abwärts. Die Register zählen wir hier herunter). Dies ist Fall 2.
3. Wieder liegt keine Überschneidung vor. Der Zielbereich liegt nun aber unterhalb des Quellbereiches. Das Kopieren erfolgt von unten. Fall 3 liegt vor.
4. Die Bedingungen sind mit Fall 3 identisch, aber es wird wieder abwärts kopiert. Das ist Fall 4.
5. Quell- und Zielbereich überschneiden sich. Ansonsten lie-

gen die Verhältnisse wie bei Fall 1 vor. Das wäre dann Fall 5.

6. Das ist der Fall 6, wo gleiche Bedingungen wie in Fall 2 vorliegen. Einziger Unterschied ist auch hier die Überschneidung von Quell- und Zielbereich.

7. Fall 7 entspricht dem Fall 3 mit Überlappung der Bereiche.

8. Das ist wieder der Fall 4 mit der Überschneidung von Quell- und Zielbereich.

Die Fälle 1 bis 4 bereiten keine

```

., a3bf 38      sec
., a3c0 a5 5a   lda #5a
., a3c2 e5 5f   sbc #5f
., a3c4 85 22   sta #22
., a3c6 a8      tay
., a3c7 a5 5b   lda #5b
., a3c9 e5 60   sbc #60
., a3cb aa      tax
., a3cc e8      inx
., a3cd 98      tya
., a3ce f0 23   beq #a3f3
., a3d0 a5 5a   lda #5a
., a3d2 38      sec
., a3d3 e5 22   sbc #22
., a3d5 85 5a   sta #5a
., a3d7 b0 03   bcs #a3dc
., a3d9 c6 5b   dec #5b
., a3db 38      sec
., a3dc a5 58   lda #58
., a3de e5 22   sbc #22
., a3e0 85 58   sta #58
., a3e2 b0 08   bcs #a3ec
., a3e4 c6 59   dec #59
., a3e6 90 04   bcc #a3ec
., a3e8 b1 5a   lda (#5a),y
., a3ea 91 58   sta (#58),y
., a3ec 88      dey
., a3ed d0 f9   bne #a3e8
., a3ef b1 5a   lda (#5a),y
., a3f1 91 58   sta (#58),y
., a3f3 c6 5b   dec #5b
., a3f5 c6 59   dec #59
., a3f7 ca      dex
., a3f8 d0 f2   bne #a3ec
., a3fa 60      rts

```

Listing 2. »BLTUC« — So steht die BLTUC-Routine im C 64-Speicher (Disassembler-Listing)

Probleme. Hier bleibt es uns überlassen, wie wir eigene Verschiebungsprogramme organisieren wollen. Der BLTUC-Routinenanwendung entsprechen die Fälle 2 und 4. Sehen wir uns nun Fall 5 an (siehe dazu Bild 1).

In Bild 1a ist die Ausgangslage abgebildet, wobei der besseren Übersicht halber Quell- und Zielbereich untereinander gezeichnet sind. Natürlich handelt es sich bei den untereinander liegenden Kästchen immer um ein- und dieselbe Speicherstelle. In Bild 1b wird das erste Byte des Quellbereiches in die erste Speicherstelle des Zielbereiches kopiert. Das ist aber gleichzeitig das zweite Byte des Quellbereiches. Was nun geschieht, zeigen die Teilbilder 1c und schließlich 1d: Der gesamte Zielbereich füllt sich mit dem Inhalt der ersten Quellbereichs-

Speicherstelle. Hätten Sie das gedacht?

Bild 2 verdeutlicht uns den Fall 6.

Es ist nach dem gleichen Schema wie Bild 2 aufgebaut. Sie sehen, daß nun aber von oben herunter gearbeitet wird. Die erste Verschiebung packt das letzte Byte des Quellbereiches in die letzte Speicherstelle des Zielbereiches (Teilbild b). An den folgenden Teilbildern c und d ist deutlich, daß diese Methode fehlerfrei funktioniert. Nach diesem Schema arbeitet die BLTUC-Routine, weshalb wir beim Aufwärtsverschieben von Speicherinhalten auch bei Überlappungen keine Störungen erwarten brauchen.

Wenden wir uns nun dem Fall 7 zu. Bild 3 soll bei dieser Betrachtung wieder helfen:

In Fall 7 liegt ja der Zielbe-

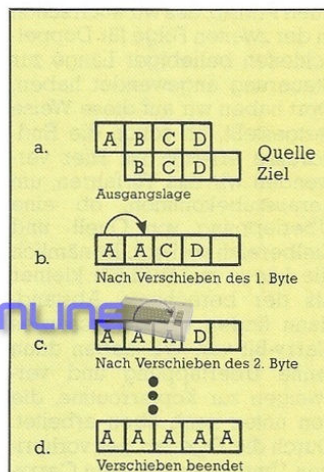


Bild 1. Der Fall 5

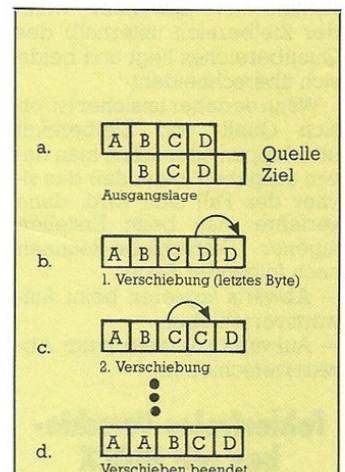


Bild 2. Der Fall 6

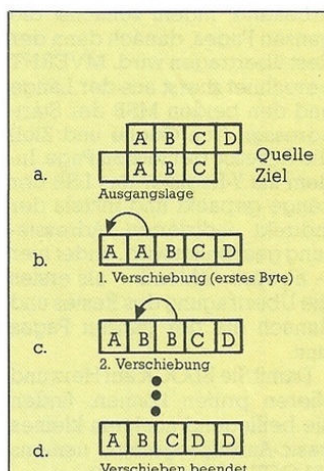


Bild 3. Der Fall 7

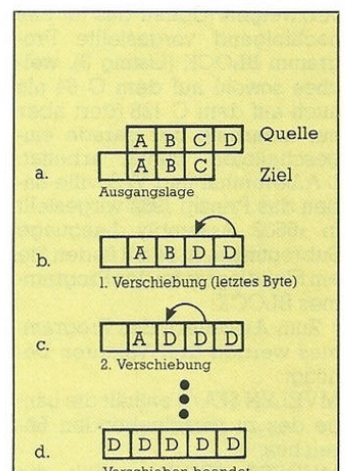


Bild 4. Der Fall 8

```

10 REM ***** BLTUC - TESTPROGRAMM ***** <179>
20 PRINT CHR$(147) <049>
30 POKE 53280,0:POKE 53281,5:POKE 646,1 <120>
35 REM *** FARBAM U. SCHIRM BELEGEN *** <053>
40 FOR I = 0 TO 79:POKE 55296+I,1:NEXT I <221>
50 FOR I = 1 TO 39:POKE 1024+I,1:NEXT I <188>
52 REM *** ML-PRG.PARAMETERUEBERGABE *** <073>
54 FOR I=49152 TO 49158:READ A:POKE I,A:NE
XT I <219>
56 DATA 133,95,134,96,76,191,163 <002>
60 REM *** AUFWAERTS VERSCHIEBEN *** <188>
62 FOR I=0 TO 300:NEXT I <161>
64 PRINT CHR$(17):CHR$(17) "WIR VERSCHIEBEN
JETZT!" <196>
66 FOR I=0 TO 300:NEXT I <165>
70 QS=1025:QE=1064:REM QUELLE START UND QU
ELLE ENDE+1 <062>
80 ZE=1065:REM ZIEL ENDE+1 <092>
90 A=INT(QS/256):POKE 781,A:POKE 780,QS-25
6*A <015>
100 A=INT(QE/256):POKE 91,A:POKE 90,QE-256
*A <099>
110 A=INT(ZE/256):POKE 89,A:POKE 88,ZE-256
*A <034>
120 SYS 49152 <178>
130 PRINT CHR$(17):CHR$(17) "DAS WAR UM 1 AU
FWAERTS":PRINT"BITTE TASTE DRUECKEN" <167>
140 GET A:IF A$="" THEN 140 <014>
150 REM *** ABWAERTS VERSCHIEBEN *** <121>
152 FOR I=0 TO 300:NEXT I <251>
154 PRINT CHR$(17):CHR$(17) "JETZT VERSCHIEB
EN WIR ABWAERTS!" <200>
156 FOR I=0 TO 300:NEXT I <255>
160 QS=1025:QE=1064:REM QUELLE START UND Q
UELLE ENDE+1 <152>
170 ZE=1065:REM ZIEL ENDE+1 <180>
180 A=INT(QS/256):POKE 781,A:POKE 780,QS-2
56*A <105>
190 A=INT(QE/256):POKE 91,A:POKE 90,QE-256
*A <189>
200 A=INT(ZE/256):POKE 89,A:POKE 88,ZE-256
*A <124>
210 SYS 49152 <012>
220 PRINT CHR$(17):CHR$(17) "DA SEHEN SIE DA
S PROBLEM":PRINT"DER BLTUC-ROUTINE" <177>

```

© 64'er

Listing 1. »BLTUC BAS« — Ein kleines Basic-Programm zum Testen der BLTUC-Routine

reich unterhalb des Quellbereiches und es wird von unten gearbeitet, also die Register aufwärts gezählt. Aus Bild 4 ist — gleiches Schema wie bisher — zu entnehmen, daß keine Probleme auftreten. Zu guter Letzt hilft uns nun das Bild 4 zum Verstehen des Falls 8:

Im Teilbild b erkennen Sie das Problem: Sobald das letzte Byte des Quellbereiches in die letzte Speicherstelle des Zielbereiches verschoben ist, haben wir das vorletzte Byte des Quellbereiches damit überschrieben, denn das ist ja gleichzeitig die letzte Speicherstelle des Zielbereiches. Jede weitere Verschiebung kopiert nun nur wieder diesen gleichen Inhalt, was Ihnen die Teilbilder c und d zeigen. Genau das macht die BLTUC-Routine, wie Sie im zweiten Teil des Programmes BLTUC BAS feststellen konnten. Man darf also diese Interpreter-Routine nicht anwenden, wenn der Zielbereich unterhalb des Quellbereiches liegt und beide sich überschneiden!

Wenn es daher unsicher ist, ob sich Quell- und Zielbereich überlappen oder wenn man davon ausgehen kann, daß das sicher der Fall sein wird, dann verfähre man beim Erstellen eigener Verschiebe-Routinen nach folgender Regel:

- Abwärts kopieren beim Aufwärtsverschieben
- Aufwärts kopieren beim Abwärtsverschieben

Fehlerfreies Verschieben mit BLOCK

Wie sollte ein Verschiebeprogramm aussehen, das allen Eventualitäten gerecht wird? Ganz einfach: Es müßte zunächst prüfen, ob eine Überlappung von Quell- und Zielbereich vorliegt und je nach Ergebnis dann zum entsprechenden Kopierteil verzweigen. Genau das tut das nachfolgend vorgestellte Programm BLOCK (Listing 3), welches sowohl auf dem C 64 als auch auf dem C 128 (dort aber nur innerhalb der gerade eingeschalteten Bank) arbeitet. L.A. Leventhal und W. Saville haben das Prinzip 1982 vorgestellt in »6502 Assembly Language Subroutines«. In Bild 5 finden Sie ein Flußdiagramm des Programmes BLOCK:

Zum Ansteuern des Programmes werden drei Vektoren benötigt:

MVELEN \$FA/B enthält die Länge des zu verschiebenden Bereiches; MVDEST \$FC/D enthält die Startadresse des Zielbereiches; MVSRC \$FE/F enthält die Startadresse des Quellbereiches.

Im Hauptprogramm wird zunächst der Abstand der Start-

adressen von Quell- und Zielbereich berechnet und dieser dann mit der angegebenen Länge des zu verschiebenden Bereiches verglichen. Ist der Abstand kürzer als diese Länge, dann liegt eine Überlappung vor. Es mag Ihnen vielleicht seltsam anmuten, daß das sowohl dann, wenn die Quelle unterhalb, als auch dann, wenn sie oberhalb des Zielbereiches liegt, funktioniert. Das — scheinbare — Geheimnis liegt im Carry-Bit verborgen: Die Routine rechnet automatisch mit Modulo(64K). Ein unter dem Quellbereich liegender Zielbereich erfährt die gleiche Behandlung, als läge er 64K höher. Rechnen Sie diesen Teil mal mit fiktiven Adressen bitweise nach, wenn Sie zu den »Fortgeschrittenen« zu zählen sind.

Der Vergleich des so berechneten Abstandes mit der angegebenen Länge folgt dem gleichen Prinzip, das wir auch schon in der zweiten Folge für Doppelschleifen beliebiger Länge zur Steuerung angewendet haben. Dort haben wir auf diese Weise festgestellt, ob schon die Endadresse erreicht ist. Hier verwenden wir das Verfahren, um herauszubekommen, ob eine Überlappung von Quell- und Zielbereich vorliegt. Ist nämlich die Länge in MVELEN kleiner als der berechnete Abstand, dann finden wir ein gesetztes Carry-Bit vor. Wir haben dann keine Überlappung und verzweigen zur Kopieroutine, die von unten nach oben arbeitet. Durch die Eigenart des vorherigen Umganges mit dem Carry-Bit wird der gleiche Weg auch dann eingeschlagen, wenn eine Überlappung zwar vorliegt, aber der Quell- oberhalb des Zielbereiches liegt.

Den Rest des Programmes bilden die beiden Transportschleifen. MVELFT kopiert aufwärts arbeitend, indem zunächst die ganzen Pages, danach dann der Rest übertragen wird. MVERHT berechnet zuerst aus der Länge und den beiden MSB der Startadressen (von Quelle und Ziel) die Adresse der letzten Page. Indem ins Y-Register das LSB der Länge gepackt und mittels der indirekt indizierten Adressierung gearbeitet wird, findet hier — abwärts zählend — als erstes die Übertragung des Restes und danach die der ganzen Pages statt.

Damit Sie BLOCK auf Herz und Nieren prüfen können, finden Sie beiliegend noch ein kleines Basic-Aufrufprogramm namens »BLOCK BAS« (Listing 4).

Ähnlich wie beim Programm BLTUC BAS finden alle Operationen der besseren Verfolgbarkeit wegen im Bildschirmspeicher statt. Auch hier ist wieder — weil ältere C 64-Modelle das be-

```

10 -;
20 -;
30 -.BASE $1300 ;IN HYPER-ABS: .BA $C000
40 -;*****
50 -; BLOCKVERSchieBEROUTINE OHNE FEHLER
60 -;*****
70 -.DEFINE MVELEN = $FA ;IN HYPER-ABS WIRD STATT DER
80 -.DEFINE MVDEST = $FC ;.DEFINE BEFEHLE JEWEILS DER BEFEHL
90 -.DEFINE MVSRC = $FE ;.EQ = ... VERWENDET
100 -;
110 -;IN MVELEN WIRD DIE LAENGE DER ZU VERSCHIEBENDEN BEREICHES ANGEBOGEN
120 -;IN MVDEST DIE STARTADRESSE DES ZIELBEREICHES UND IN
130 -;MVSRC DIE STARTADRESSE DES QUELLBEREICHES.
140 -;
150 -;----- PROGRAMM -----
160 -;ALS ERSTES WIRD BESTIMMT, OB DER ZIELBEREICH OBERHALB DES
170 -; QUELLBEREICHES LIEGT UND OB SICH DIE BEIDEN BEREICHE UEBER-
180 -; LAPPEN. EINE UEBERLAPPUNG LIEGT DANN VOR, WENN DIE DIFFERENZ
190 -; VON ZIELADRESSE MINUS QUELLADRESSE KLEINER ALS DIE ANZAHL DER
200 -; ZU VERSCHIEBENDEN BYTES IST.
210 -;
220 -START LDA MVDEST ;BERECHNUNG ZIEL MINUS QUELLE
230 - SEC
240 - SBC MVSRC
250 - TAX
260 - LDA MVDEST+1
270 - SBC MVSRC+1
280 - TAY
290 - TXA ;VERGLEICH MIT LAENGE DES VERSCHIEBEBEREICHES
300 - CMP MVELEN
310 - TYA
320 - SBC MVELEN+1
330 - BCS DOLEFT ;VERZWEIGEN, WENN KEINE UEBERLAPPUNG
340 - JSR MVERHT ;SONST ZUM UP FUER UEBERLAPPUNG
350 - JMP EXIT
360 -DOLEFT JSR MVELFT ;ZUM UP OHNE UEBERLAPPUNG
370 -EXIT RTS
380 -;
390 -;**** UP ZUM VERSCHIEBEN OHNE UEBERLAPPUNG: MVELFT ****
400 -;
410 -MVELFT LDY #0 ;INDEX AUF NULL
420 - LDX MVELEN+1 ;ANZAHL PAGES IN X
430 - BEQ MLPART ;FALLS KEINE GANZEN PAGES DANN REST
440 -MLPAGE LDA (MVSRC),Y ;EIN BYTE VERSCHIEBEN
450 - STA (MVDEST),Y
460 - INY
470 - BNE MLPAGE ;NACHSTES BYTE
480 - INC MVSRC+1 ;BIS 255 BYTES VERSCHOBEN SIND
490 - INC MVDEST+1 ;NACHSTE PAGE DER QUELLE
500 - DEX ;UND DES ZIELBEREICHES
510 - BNE MLPAGE ;PAGEZAehler HERUNTERZAELLEN
520 -MLPART LDX MVELEN ;WEITERMACHEN BIS ALLE VOLLEN PAGES FERTIG
530 - BEQ MLEXIT ;LAENGE DES RESTBEREICHES IN X
540 -MLLAST LDA (MVSRC),Y ;ZURUECK, WENN REST GLEICH NULL
550 - STA (MVDEST),Y ;EIN BYTE VERSCHIEBEN
560 - INY
570 - DEX ;NACHSTES BYTE
580 - BNE MLLAST ;ZAEHLER HERUNTERZAELLEN
590 -MLEXIT RTS ;WEITER BIS REST DURCHGEARBEITET IST
600 -;
610 -;**** UP ZUM VERSCHIEBEN MIT UEBERLAPPUNG: MVERHT ****
620 -;
630 -MVERHT LDA MVELEN+1 ;ZEIGER AUF LETZTE QUELLPAGE RICHTEN
640 - CLC
650 - ADC MVSRC+1
660 - STA MVSRC+1 ;FUER DAS MSB DER MAX. QUELLADRESSE
670 - LDA MVELEN+1 ;ZEIGER AUF LETZTE ZIELPAGE RICHTEN
680 - CLC
690 - ADC MVDEST+1
700 - STA MVDEST+1 ;FUER DAS MSB DER MAX. ZIELADRESSE
710 - LDY MVELEN ;LAENGE DES RESTES
720 - BEQ MRPAGE ;WENN NULL, DANN NUR GANZE PAGES
730 -MRO DEX ;ZAEHLER MINUS EINS
740 - LDA (MVSRC),Y ;EIN BYTE VERSCHIEBEN
750 - STA (MVDEST),Y
760 - CPY #0
770 - BNE MRO ;REST SCHON FERTIG ?
780 -MRPAGE LDX MVELEN+1 ;WEITER BIS DER GANZE REST VERSCHOBEN IST
790 - BEQ MREXIT ;ANZAHL PAGES ALS ZAEHLER NACH X
800 -MRE1 DEC MVSRC+1 ;WENN KEINE GANZEN PAGES DANN ENDE
810 - LDA MVDEST+1 ;MSB QUELLADRESSE HERUNTERZAELLEN
820 - DEY ;EINDE DAS MSB DER ZIELADRESSE
830 - LDA (MVSRC),Y ;INDEX Y HERUNTERZAELLEN
840 - STA (MVDEST),Y ;EIN BYTE VERSCHIEBEN
850 - CPY #0
860 - BNE MRE2 ;ZAEHLER SCHON NULL ?
870 -MRE2 DEC MVSRC+1 ;WEITER BIS GANZE PAGES VERSCHOBEN IST
880 - BNE MRE1 ;PAGEZAehler HERUNTERZAELLEN
890 -MREXIT RTS ;WEITER BIS ALLE PAGES VERSCHOBEN SIND
900 -;
910 -;ZURUECK ZUM HAUPTPROGRAMM

```

Listing 3. »BLOCK« — Programm zum fehlerfreien Verschieben von Speicherinhalten

```

10 REM ***** VERSCHIEBEN MIT DEM BLOCK-P
PROGRAM *****
20 PRINT CHR$(147):REM C 128 = WAIT0,1 <077>
30 POKE 53280,0:POKE 53281,5 <118>
40 POKE 241,1:REM C64 = POKE646,1 <178>
50 REM ----- FARBGRAM BELEGEN ----- <097>
60 FOR I=0 TO 1000:POKE 55296+I,1:NEXT I:R
EM DAUERT EIN WENIG! <027>
70 REM ----- BILDSCHIRM BELEGEN ----- <249>
80 S=1504:REM STARTADRESSE QUELLE <022>
90 FOR I=0 TO 39:POKE 5+I,1:NEXT I <040>
100 REM ----- PARAMETER ABFRAGEN ----- <198>
110 INPUT"WIEVIELE BYTES (SINNVOLL 0 BIS 4 <170>
0) ":N
120 INPUT"ZIELORT (SINNVOLL 1024 BIS 1984) <173>
":Z
130 REM ----- BERECHNEN UND UEBERGABE ----- <012>
140 A=INT(S/256):POKE 255,A:POKE 254,S-256
A <038>
150 A=INT(Z/256):POKE 253,A:POKE 252,Z-256
A <253>
160 A=INT(N/256):POKE 251,A:POKE 250,N-256
A <233>
170 REM ----- VERSCHIEBEN ----- <099>
180 SYS 4864:REM C64 = SYS 49152 <066>
190 END <192>

```

© 64'er

Listing 4. »BLOCK BAS« — Basic-Programm zum Testen von BLOCK

Somit könnte man das Programm BLOCK als Ausgangsstruktur verwenden. Anstelle des Einsprunges in die Routine für überlappende Bereiche müßten wir nur eine Routine packen, die den Benutzer darauf aufmerksam macht, daß eine

64'er 137
64er-online.de
64eronline.net

Überschneidung stattfindet. Anstelle der Sequenzen

LDA (V1),Y

STA (V2),Y

(V1 und V2 sind die Vektoren, die auf die jeweilige Quell- und Zielbereichsadresse weisen) müßte bei SWAP eine Lösung gefunden werden, die zunächst ein Byte lädt, es dann beiseite legt, dann aus dem anderen Bereich das entsprechende Byte lädt, dieses dann anstelle des zuerst geladenen speichert, dann das beiseite gelegte wieder hervorholt und an die Stelle des zuletzt geladenen packt.

Zum Beiseitelegen könnte man irgendeine Speicherstelle parat halten. Wir verwenden aber einfach den Stapel:

LDA (V1),Y

PHA

LDA (V2),Y

STA (V1),Y

PLA

STA (V2),Y

Damit hätten wir es dann. Hier finden Sie nun noch das Programm SWAP (Listing 5) abgedruckt.

Wie Sie sicher erkennen können, haben wir das Programm BLOCK etwas umgeschrieben, nämlich um die eben vorgestellten Teile. Die Meldung, daß eine Überschneidung vorliegt, wird mittels einer kleinen Schleife aus einer Tabelle herausgelesen und durch die Kernel-Routine CHROUT (oder auch BSOUT genannt) auf dem Bildschirm ausgegeben. Diese Routine haben wir schon in der Folge 2 kennengelernt.

Auch diesmal finden Sie anliegend noch ein kleines Basic-Programm (Listing 6), das sich der

SWAP-Routine bedient. Die Belegung des Farb-RAM in Zeile 60 können sich Besitzer neuerer C 64 und auch des C 128 ersparen, für den alten C 64 ist diese Zeile wichtig. Ab Zeile 80 schreibt das Programm jeweils in die obere und die untere Bildschirmhälfte einen Text. Auf einen Tastendruck werden in den Zeilen 180 bis 240 die Adressen der beiden zu vertauschenden Bereiche und ihre Länge umgerechnet in MSB und LSB und danach in die Abrufspeicherstellen \$FA bis \$FF gepoket. Zeile 260 ruft SWAP auf, Zeile 270 führt den Programmlauf wieder zurück zur Tastaturabfrage in Zeile 160, von wo aus ein erneuter SWAP-Aufruf gestartet wird. Blitzartig wird bei jedem Tastendruck der untere gegen den oberen Text ausgetauscht.

Hilfsbildschirme (beispielsweise mit Erklärungen zu einem bestehenden Programm) erstellen und mittels BLOCK (oder BLTUC) zum Beispiel ab \$C100 abspeichern. Durch Anwendung von SWAP könnten Sie diese Hilfsbildschirme dann gegen den jeweils aktiven Bildschirm austauschen und mit einem zweiten SWAP den normalen Bildschirm wiederherstellen.

— Maschinenprogramme, Hilfsbildschirme und beliebige Speicherinhalte könnten Sie mit BLOCK an Basic-Programme anhängen und mit diesen abspeichern. Beim Laden solcher Kombinationen würde dann durch RUN zunächst BLTUC oder BLOCK aktiviert, das dann diese Anhängsel in die richtigen Speicherteile umlädt.

— Bis zu fünf Bitmaps könnten Sie im Speicher an beliebiger Stelle parat haben und mittels SWAP ohne Verlust von deren Bitmuster in die normale Bitmap blenden.

— Denkbar wäre die Entwicklung einer RAM-Disk, deren Inhalte durch BLOCK und SWAP verwaltet würden.

Sie sehen, daß Schleifen in Assembler auf vielfältige Weise verwendet werden. Wir werden ihnen weiterhin auf Schritt und Tritt begegnen. In den nächsten Folgen schließen wir dieses Thema ab mit den selbstmodifizierenden Schleifen und wenden uns dann einigen Routinen zu, die uns Bildschirmausgaben erleichtern werden.

(H. Ponnath/dm)

Kombination von BLOCK und SWAP

BLOCK und SWAP sind kurze Routinen, die beide zusammen nur 219 Byte an Platz erfordern. Mit einigem Geschick lassen sich beide auch noch kombinieren. Falls Sie sicher sind, daß Ihnen nie der Fall unterkommt, der eine Fehlfunktion der BLTUC-Interpreter-Routine verursacht, können Sie sich natürlich auch einer Kombination von BLTUC und SWAP bedienen.

Vielfältige Einsatzmöglichkeiten sind denkbar:

— Bauen Sie doch mal ein Basic-Programm, mit dem Sie einige

```

1  -4,0:1
1  -4,0:1
10  -
30  -BASE $1300 ;IN HYPR-ASS: .BA $C000
40  -*****
50  -;VERTAUSCHEN ZWEIER SPEICHERBEREICHE (SWAP)
60  -*****
70  -;DEFINE MVELEN = $FA ;IN HYPR-ASS WIRD STATT DER
80  -;DEFINE MVDEST = $FC ;.DEFINE BEFEHLE JEWEILS DER BEFEHL
90  -;DEFINE MVRCE = $FE ;.ED = $.... VERWENDET
100 -;DEFINE PRINT = $FFD2 ;BILDSCHIRMAUSGABE
110 -
120 -;IN MVELEN WIRD DIE LAENGE DER ZU VERTAUSCHENDEN BEREICHE ANGEZEIGT
130 -;IN MVDEST DIE STARTADRESSE DES 1. BEREICHES UND IN
140 -;MVRCE DIE STARTADRESSE DES 2. BEREICHES.
150 -
160 -;----- PROGRAMM
170 -;ALS ERSTES WIRD BESTIMMT, OB DER ZIELBEREICH OBERHALB DES
180 -;QUELLBEREICHES LIEGT UND OB SICH DIE BEIDEN BEREICHE UEBER-
190 -;LAPPEN. EINE UEBERLAPPUNG LIEGT DANN VOR, WENN DIE DIFFERENZ
200 -;VON ZIELADRESSE MINUS QUELLADRESSE KLEINER ALS DIE ANZAHL DER
210 -;ZU VERSCHIEDENDEN BYTES IST.
220 -
230 -START LDA MVDEST ;BERECHNUNG ZIEL MINUS QUELLE
240 -SEC
250 -SBC MVRCE
260 -TAX
270 -LDA MVDEST+1
280 -SBC MVRCE+1
290 -TAY
300 -TXA ;VERGLEICH MIT LAENGE DES VERSCHIEBEBEREICHES
310 -CMP MVELEN
320 -TYA
330 -SBC MVELEN+1
340 -BCS DOLEFT ;VERZWEIGEN, WENN KEINE UEBERLAPPUNG
350 -JSR MELDEN ;SONST AUSGABE EINER FEHLERMELDUNG
360 -JMP EXIT
370 -DOLEFT JSR MVELFT ;ZUM UP OHNE UEBERLAPPUNG
380 -EXIT RTS
390 -
400 -;**** UP ZUM VERSCHIEBEN OHNE UEBERLAPPUNG: MVELFT ****
410 -
420 -MVELFT LDY #0 ;INDEX AUF NULL
430 -LDX MVELEN+1 ;ANZAHL PAGES IN X
440 -BEQ MLPART ;FALLS KEINE GANZEN PAGES DANN REST
450 -MLPAGE LDA (MVRCE),Y ;EIN BYTE LESEN
460 -PHA ;SICHERN DES BYTE
470 -LDA (MVDEST),Y ;BYTE AUS ANDEREM BEREICH LESEN
480 -STA (MVRCE),Y ;UND UMTRAGEN
490 -PLA ;BYTE WIEDER ZURUECKHOLEN
500 -STA (MVDEST),Y ;UND UMTRAGEN
510 -INY
520 -BNE MLPAGE ;BIS 256 BYTES VERSCHOBEN SIND
530 -INC MVRCE+1 ;NAECHSTE PAGE DER QUELLE
540 -INC MVDEST+1 ;UND DES ZIELBEREICHES
550 -DEX ;PAGEZAehler HERUNTERZAEHLEN
560 -BNE MLPAGE ;WEITERMACHEN BIS ALLE Vollen PAGES FERTIG
570 -MLPART LDX MVELEN ;LAENGE DES RESTBEREICHES IN X
580 -BEQ MLEXIT ;ZURUECK, WENN REST GLEICH NULL
590 -MLLAST LDA (MVRCE),Y ;EIN BYTE LESEN
600 -PHA ;SICHERN DES BYTE
610 -LDA (MVDEST),Y ;BYTE AUS ANDEREM BEREICH LESEN
620 -STA (MVRCE),Y ;UND UMTRAGEN
630 -PLA ;BYTE WIEDER ZURUECKHOLEN
640 -STA (MVDEST),Y ;UND UMTRAGEN
650 -INY
660 -DEX ;ZAEHLEHER HERUNTERZAEHLEN
670 -BNE MLLAST ;WEITER BIS REST DURCHGEARBEITET IST
680 -MLEXIT RTS ;ZURUECK ZUM HAUPTPROGRAMM
690 -
700 -;**** UP ZUR AUSGABE EINER FEHLERMELDUNG: MELDEN ****
710 -
720 -MELDEN LDY #0 ;INDEX AUF NULL
730 -WEITER LDA TEXT,Y ;TEXTZEICHEN LADEN
740 -BEQ ENDE ;WENN NULLBYTE, DANN ZURUECK ZUM HAUPTPROGRAMM
750 -JSR PRINT ;SONST AUF BILDSCHIRM AUSGEBEN
760 -INY
770 -JMP WEITER ;INDEX ERHOEHEN
780 -ENDE RTS ;NAECHSTES ZEICHEN AUSGEBEN
790 -
800 -TEXT .BYTE 13 ;HYPR-ASS: .BY 13
810 - .BYTE "UEBERSCHNEIDUNG !";HYPR-ASS: .TX "UEBERSCHNEIDUNG !"
820 - .BYTE 13,0 ;HYPR-ASS: .BY 13,0
830 -
850 -

```

Listing 5. »SWAP« — SWAP tauscht Speicherinhalte gegeneinander aus

```

10 REM ***** SWAP TESTPROGRAMM ***** <085>
20 PRINT CHR$(147):REM C 128 = WAIT0,1 <118>
30 POKE 53280,0:POKE 53281,5 <178>
40 POKE 241,1:REM C64 = POKE 646,1 <097>
50 REM ----- FARBRAM BELEGEN (AELTERE C64) <125>
-----
60 FOR I=0 TO 1000:POKE 55296+I,1:NEXT I:R <048>
EM DAS DAUERT ETWAS <249>
70 REM ----- BILDSCHIRM BELEGEN -----
80 PRINT"AS DIE ALTE DAME EMPFINDET, WENN <199>
SIE,(2SPACE)NACHDEM SIE IHREN KANARIEN
VOGEL "
90 PRINT"GEFUEHRT HAT UND SPAZIEREN GEGA <173>
NGEN(3SPACE)IST, BEI DER RUECKKEHR DEN
KAEFIG "
100 PRINT"MIT EINEM LEBENDIGEN TRUTHAHN ZU <125>
M(7SPACE)PLATZEN VOLL FINDET,"
110 PRINT CHR$(17):CHR$(17):CHR$(17):CHR$(17) <153>
CHR$(17)
120 PRINT"ODER DER ALTE HERR,DER,NACHDEM E <004>
R UEBER NACHT SEINEN KLEINEN TERRIER "
130 PRINT"AN DIE KETTE BELEGHT HAT, EIN NIL <102>
PFERD(3SPACE)FINDET, DAS UM DIE HUNDHU
ETTE "
140 PRINT"HERUM SCHNAUBT...":PRINT TAB(20) <133>
"LEWIS CARROLL 1882"
150 PRINT CHR$(17):CHR$(17)"JEDER TASTENDRU <022>
CK FUEHRT ZUM TAUSCH"
160 GET A$:IF A$=""THEN 160 <162>
170 REM ----- PARAMETER FESTLEGEN ----- <016>
180 B1=1024:REM STARTADRESSE BEREICH 1 <133>
190 B2=1504:REM STARTADRESSE BEREICH 2 <023>
200 L=240:REM LAENGE = 6 ZEILEN ZU JE 40 <034>
ZEICHEN
210 REM ----- PARAMETER UEBERGEBEN ----- <035>
220 A=INT(B1/256):POKE 255,A:POKE 254,B1-2 <051>
56*A
230 A=INT(B2/256):POKE 253,A:POKE 252,B2-2 <192>
56*A
240 A=INT(L/256):POKE 251,A:POKE 250,L-256 <181>
*A
250 REM ----- SWAP AUSFUEHREN ----- <001>
260 SYS 4864:REM C64 = SYS 49152 <148>
270 GOTO 160 <040>

```

64'er

Listing 6. »SWAP BAS« — Basic-Programm, das die Funktion von SWAP überprüft