

ATMAS-II REFERENZKARTE

EDITOR-BEFEHLE im Textmodus

- <CTRL>-E : Cursor an den Textanfang
- <CTRL>-D : Cursor an das Textende
- <CTRL>-R : Kopier-Register öffnen
- <CTRL>-F : Kopier-Register schliessen
- <CTRL>-J : Kopierregister in Text einsetzen
- <CTRL>-K : Kopierregister löschen
- <CTRL>-V : Umschalten 1-Zeilen und 2-Zeilenmodus
- <CTRL>-T : Umschaltung Control-Zeichendarstellung
- <CTRL>-G : Wiederholung der Kommandozeile

- <CTRL>-Y : Aufruf des ATMAS-II Makroassemblers
- <CTRL>-P : Aufruf des Maschinensprache-Monitors

EDITOR-BEFEHLE der Kommandozeile

- B : Cursor eine Position zurück
- F : Cursor eine Position vorwärts
- D : Zeichen links vom Cursor löschen
- T : Von Cursorposition bis Zeilenende löschen
- H<Hexbyt>: beliebigen ASCII-Code in den TEXT einfügen
- S<String>: Sucht nach Zeichenkette <String>
- I<String>: Zeichenkette <String> in Text einsetzen
- J : Wiederholt Kommandozeile
- K : Löscht Textbuffer
- U : User-Befehl, startet Maschinenpgm ab \$A800
- @<n> : Setzt Tabulatorweite auf <n> Zeichen
- M : Rückkehr zum DOS
- E : Löscht Kopier-Register
- G : Kopier-Register in Text einfügen
- W<D:FN> : Text ab Cursorposition unter <FN> speichern
- R<D:FN> : Text ab Cursorposition von File <FN> lesen
- L<0,1,2> : Listing des Quelltextes ausgeben (1:=Drucker)

ASSEMBLER-DIREKTIVEN:

- ORG : Anfangsadresse Objektcode festlegen
- EQU : Konstanten definieren
- EPZ : Zeropagekonstante definieren, nicht obligatorisch!
- DFB : Byte-Werte in Objektcode einfügen
- DFW : Wort-Werte in Objektcode einfügen
- ASC : Texte in ASCII und Bildschirmcode ablegen
- OUT : Kontrolle des Ausgabelistings
- MACRO : Einleitung der Makrodefinition
- MEND : Abschluß der Makrodefinition

MONITOR-BEFEHLE:

- M : Memory-Dump-Befehl
- D : Disassemblieren
- C : Change-Memory, Speicher editieren
- F : Fill Memory, Speicherblock mit Wert füllen
- B : Blocktransfer
- G : Goto, Maschinenprogramm starten
- S : Binary-Save, Maschinenprogramm speichern
- L : Binary-Load, Maschinenprogramm laden
- E : Rückkehr zum Editor
- I : Inhaltsverzeichnis Laufwerk 1 anzeigen