

# ROMANTIC ROBOT

Présente :

## L'INSIDER

– Pour Amstrad CPC 464 / 664 6128 avec MULTIFACE II –

L'INSIDER est unique en son genre en matière d'aide à la programmation du z80 pour son utilisation exclusive avec le MULTIFACE 2.

Situé en dehors de CPC 464/664/6128, il peut regarder à l'intérieur de n'importe quel programme et le désassembler.

L'INSIDER se charge à l'intérieur de l'extension RAM de 8k du MULTIFACE II et n'emprunte rien à la RAM du CPC.

Vous pouvez ainsi faire tourner un programme comme à l'habitude, puis :

L'interrompre avec le bouton STOP du MULTIFACE II et examiner le programme dans ses moindres détails.

Si vous désirez voir ou même modifier tout ce qui se passe à l'intérieur de n'importe quel programme et ce n'importe quand, vous n'avez qu'à le demander à L'INSIDER le bien nommé, il vous donnera un accès immédiat à :

- Un Désassembleur Z80 (comprenant même des codes non officiels)
- "FIND", une commande qui comme un chien de chasse va chercher du texte des codes machines etc..
- Un affichage du tableau des registres du CPU Z80.
- L'examen de la mémoire sous forme numérique ou ASCII
- La sortie sur écran ou/et imprimante en HEXA OU DECI

Bien que quelques connaissances du code machine du Z80 soit nécessaire pour tirer le meilleur parti de L'INSIDER, la possibilité qu'il procure d'examiner chaque détail de n'importe quel programme est d'une inestimable valeur didactique.

## CHARGEMENT

Pour charger L'INSIDER, vérifiez que le MULTIFACE est sur "ON", (à condition qu'il ait le contact d'invisibilité). Insérez le disque puis tapez RUN "I" (+ RETURN) ou RUN "DISC" (+ RETURN) pour installer L'INSIDER dans votre MULTIFACE. Ensuite, avant de charger un programme que vous voulez examiner, faites un RESET du CPC par CTRL-ALT-ESC (et non par le bouton de gauche de RESET du MULTIFACE car ceci altérerait L'INSIDER). Démarrez ensuite votre programme avec RUN et STOPEZ-LE quand vous voulez. Le fait de presser le STOP du MULTIFACE amènera le MENU de L'INSIDER.

Pour revenir au menu du MULTIFACE éventuellement, par la suite, pressez n'importe quelle touche en même temps que le STOP.

Nota : le disque portant le programme de L'INSIDER doit se trouver dans le drive "A" pendant que vous utilisez effectivement les programmes qu'il contient car ces programmes sont trop volumineux pour tenir dans la mémoire du MULTIFACE et différentes parties en sont chargées à la demande.

**TRES IMPORTANT : Ne pas activer L'INSIDER (en pressant le STOP button) avant de charger les programmes sauvegardés par le MULTIFACE attendre jusqu'à ce que ces programmes "multifacés" soient complètement chargés.**

**NOTEZ que pendant l'utilisation du programme INSIDER :**

- La barre d'ESPACEMENT fait basculer sur le page à page ou le continu
- La touche RETURN affiche la page suivante en mode page à page
- ESC ramène au MENU principal

## LE MENU PRINCIPAL

Chaque option se sélectionne en pressant les touches indiquées en vidéo inverse (ex : "D" pour Désassembler).

- |  |   |
|--|---|
| <b>L – LOWER ROM</b><br>bas.   | Bascule entre ROM et RAM inférieures dans les 16 k du bas.  |
| <b>U – UPPER ROM</b><br>dans les 16 k du haut.   | Bascule entre ROM et RAM supérieures sélectionnées  |
| <b>S – SELECT UPPER</b><br>Tapez les numéros de ROM à afficher (en HEXA ou DECI suivant le mode dans lequel vous êtes).  | Sélectionne une des ROMS du haut pour lecture par page.   |
| <b>B – BANKED ROM</b><br>deuxièmes 16k de la mémoire   | Sélectionne quelle RAM BANK (0-16) doit être lue dans les (la BANK 0 étant la RAM normale).   |
| <b>O – OUT TO SCREEN PRINTER</b>   | Bascule entre sortie sur écran seulement ou écran/imprimante.   |
| <b>I – LIN FEED</b><br>"Carriage Return"(chr\$(13). Cela dépend de votre imprimante, dans le doute essayez les deux. " y en a un qui marche" surtout si c'est jap. | Bascule entre "Line Feed" chr\$(10) avec ou sans  |
| <b>R – RETURN</b>  | Retourne au programme en cours d'examen. L'écran, les couleurs et le son, sont rétablis et l'exécution du programme se poursuit depuis l'endroit où il a été interrompu avec le STOP Button.  |
| <b>D – DISASSEMBLE</b>   | Complet Désassembleur Z80 utilisant les mnémonics standards Zilog. Un certain nombre de codes Z80 valides ont été omis de la liste officielle du jeu d'instructions Z80. Il n'est pas garanti que ces codes marchent avec tous les processeurs Z80 mais ils sont utilisés néanmoins. Ces codes supplémentaires sont désassemblés avec les suffixes appropriés pour les extensions des IX et IY ex : DD84= ADD A, IX ou encore CB, 37 = SLL A. |
| <b>F – FIND (Trouver)</b>  | Vous offre quatre options (plus ESC pour retour au MENU).   |
| (1) Entrer Number Séquence : Entrez une suite de nombres chacun étant séparé par RETURN, un deuxième RETURN termine la séquence.                                   |   |
| (2) Enter Text Séquence : Entrez un texte en caractères ASCII puis RETURN.   |   |
| (3) Set Search Start Adress : Mettre l'adresse du début de recherche.  |   |
| (4) DO Search : Exécution de la recherche depuis l'adresse de départ fixée jusqu'à ce que la chaine de caractères soit trouvée ou que le compteur atteigne 65535.  |   |
| Nota si aucune adresse de départ n'est spécifiée, la recherche part de la dernière adresse où le compteur c'est arrêté.  |   |
| <b>T – TEXT :</b>  | Visionne le contenu de la mémoire en caractère ASCII (les caractères non imprimables sont représentés par un point ".".   |
| <b>N – NUMBER :</b><br>ou DECL.  | Visionne le contenu de la mémoire en numérotation HEXA  |

**Z – Z80 :**

**Visionne les contenus des registres du Z80 en HEXA ou DECI. Les Flags sont indiqués par des lettres, les majuscules indiquant que le Flag est mis, par exemple : “Zc” signifie que le Flag “Z” est mis et que le Flag Carry “C” est enlevé. La situation du Mode des interruptions est indiquée par “EI” (Enable Interrupts = interruptions en service) ou “DI” (Desable Interrupts = Interruptions hors service), les deux Modes d’Interruptions étant notés : IM1 et IM2. pour modifier les valeurs des registres, utilisez les touches fléchées, la Gauche pour aller vers le Haut, et la droite pour aller vers le Bas. Quand le registre que vous souhaitez modifier apparaît, tapez la nouvelle valeur et pressez RETURN, (ESC permet de sortir à tout instant de cette procédure).**