

## 5/6

# Tracé de points et de droites en assembleur

---

L'équivalent des ordres BASIC MOVE, MOVER, PLOT, PLOTR, DRAW et DRAWR existe dans les ROM du FIRMWARE. Reportez-vous à la partie 4 chap. 2.7 pour avoir plus de détails à ce sujet.

Pour utiliser les programmes élémentaires situés dans le FIRMWARE (couramment appelés routines), il suffit de charger les registres demandés en entrée, et d'appeler le programme élémentaire.

Par exemple, pour appeler la routine « MOVE ABSOLUTE » située en #BBC0, il faudra faire :

*En assembleur :*

```
LD    DE, 100 ;Abscisse X = 100
LD    HL, 120 ;Ordonnee Y = 120
CALL  #BBC0  ;Appel de MOVE ABSOLUTE
```

*En BASIC :*

```
1000 FOR I=0 TO 9
1010 READ A:POKE &9000+I,A
1020 NEXT I
1030 DATA &11, 100, 0, &21, 120, 0, &CD, &C0, &BB, &C9
1040 CALL &9000
```

ou encore PLOT 100, 120

Les routines équivalentes aux PLOT, MOVE et DRAW BASIC sont les suivantes :

MOVE absolu :

**CALL #BBCO**

avec, en entrée, DE qui contient l'abscisse absolue (entre 0 et 639),  
HL qui contient l'ordonnée absolue (entre 0 et 399).

MOVE relatif :

**CALL #BBC3**

avec, en entrée, DE qui contient le déplacement signé en abscisse,  
HL qui contient le déplacement signé en ordonnée.

PLOT absolu :

**CALL #BBEA**

avec, en entrée, DE qui contient l'abscisse absolue (entre 0 et 639),  
HL qui contient l'ordonnée absolue (entre 0 et 399).

PLOT relatif :

**CALL #BBED**

avec, en entrée, DE qui contient le déplacement signé en abscisse,  
HL qui contient le déplacement signé en ordonnée.

LINE absolu :

**CALL #BBF6**

avec, en entrée, DE qui contient l'abscisse absolue du point final,  
HL qui contient l'ordonnée absolue du point final.

LINE relatif :

**CALL #BBF9**

avec, en entrée, DE qui contient le déplacement signé en X du point final,  
HL qui contient le déplacement signé en Y du point final.