

AX81: Bedienung



1 Tastaturfunktionen

Als Eingabegerät dient eine PS2-Computertastatur wobei derzeit nur das **QWERTY**-Layout unterstützt wird. Einige der ZX-81 Mehrfachbelegungen sind, soweit sinnvoll, auch auf eigene Tasten geführt.

- Die Backspace-Taste liefert Rubout (shift+0)
- Die Cursor-Tasten liefern Shift+5...8
- Die Cursor-Tasten zusammen mit der linken CTRL-Taste liefern 5...8
- Die Zeichen +-*=,;,: sind auch über die PS2-tasten erreichbar
- CTRL+ALT+DEL startet das System neu

2 Das Dateisystem

Die Organisation des Massenspeichers (Atmel DataFlash oder SD-Karte) erfolgt in Tapes, die jeweils bis zu 32 Programme enthalten können. Für die Emulation von **LOAD** und **SAVE** wurde das original ROM-File gepatcht, ebenso erhält der **LLIST** Befehl eine neue Bedeutung. Das Dateisystem liefert zwei neue Fehlercodes: wenn die zu ladende Datei nicht gefunden wird, wird der Error **S** ausgegeben, für die restlichen Dateisystemfunktionen ist der Fehlercode **T** vorgesehen, Wenn Programme überschrieben oder gelöscht werden, geschieht dies ohne Warnmeldung oder Sicherheitsabfrage!!!

2.1 Auswahl und Inhaltsanzeige von Tapes

Die Auswahl des Tapes erfolgt über den Befehl **POKE 99,n** wobei n die Nummer des gewählten Tapes ist. Unterstützt werden die Tapes 0...255, wobei man auf die physikalische Größe des Mediums selbst achten muss. Beim Atmel DataFlash AT45DB081 mit seinen 2 Tapes wird nur das unterste Bit von n ausgewertet, Tape 2 entspricht wieder Tape 0 und so weiter...

Gibt man den Befehl **LLIST** ein, wird ein Inhaltsverzeichnis des aktuellen Tapes angezeigt. Ganz oben steht dabei die Tape-Nummer, darunter sind die enthaltenen Programme aufgelistet. Neben der Dateinummer steht jeweils der Dateiname oder "———" falls der entsprechende Programmplatz leer ist.

2.2 Laden von Programmen

Das Laden von Programmen erfolgt über den Befehl **LOAD "PROGNAME"**. Der Programmname darf dabei wie beim Original maximal 10 Zeichen lang sein. Bei leerem Dateinamen wird abweichend vom Original NICHTS geladen. Ist das zu ladende Programm nicht im aktuellen Tape enthalten, wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Mit dem Befehl **LOAD "\$nn"** kann auch die Nummer des zu ladenden Programmes direkt angegeben werden.

2.3 Speichern von Programmen

Das Speichern von Programmen erfolgt über den Befehl **SAVE "PROGNAME"**. Der Programmname darf dabei wie beim Original maximal 10 Zeichen lang sein. Ist ein Programm mit gleichem Namen im aktuellen tape enthalten, wird dieses überschrieben. Ansonsten wird der erste freie Dateiplatz benutzt. Ist kein freier Dateiplatz mehr vorhanden, wird mit einer Fehlermeldung abgebrochen.

2.4 Löschen von Programmen

Mittels des **SAVE** Befehls können auch Dateien gelöscht werden.

- **SAVE "-nn"** löscht das angegebene Programm im aktuellen Tape
- **SAVE "-all"** löscht alle Programme im aktuellen Tape