

mageco  electronic

INTERFACE FLOPPY  
et IMPRIMANTE  
pour 2K 81

Ref: 1143

Code : 1670559

# Interface floppy 2K81

## SOMMAIRE

-----

0 - FICHE RAPIDE.....	2
1 - MISE EN SERVICE.....	3
2 - REMARQUE IMPORTANTE.....	4
3 - PRISE EN MAIN.....	5
4 - MODIFICATION DU NOM.....	15
5 - SAUVEGARDE/CHARGEMENT ZONE MEMOIRE.....	15
6 - SAUVEGARDE/CHARGEMENT FICHIER.....	16
7 - LECTURE/ECRITURE DU CATALOGUE.....	17
8 - CARACTERISTIQUES TECHNIQUES.....	18
9 - COMMANDES.....	19
10 - MESSAGES D'ERREURS.....	22
11 - DEFINITION DU NOM.....	23
12 - BREAK.....	23
13 - ANNEXE N° 1.....	24
14 - ANNEXE N° 2.....	26
15 - ANNEXE N° 3.....	28
16 - ANNEXE N° 4.....	29
17 - ANNEXE N° 5.....	30
18 - ANNEXE N° 6.....	30
19 - OBSERVATIONS.....	31

0 - FICHE RAPIDE

LANCEMENT GESTION FLOPPY      RAND USR 9123

RETOUR BASIC      Ø

LOAD                    1   X (X) (X) Return  
                           Charge un programme BASIC (Modifier RAMTOP avant)

SAVE                    2   X (X) (X) Return  
                           Sauvegarde un programme BASIC

MENU 1 ou 2            3

CATALOGUE            4  
                           Lecture et affichage du catalogue

DELETE                5   X (X) (X) Return  
                           Efface un programme BASIC

PAUSE                  P  
                           Met le lecteur en attente pour changement de disquette

DISK                    6   X  
                           Choix du lecteur            (Ø, 1, 2 ou 3)

COMP                    7  
                           Compactage de la disquette

INITIALISATION        8   0   Return  
                           Remise à zéro du catalogue

COPY                    9   X   Return  
                           Copie le contenu d'une disquette sur une autre

A sélectionne la face A

B sélectionne la face B

MESSAGES D'ERREURS

Disquette Absente

Disquette Protégée

Disquette non initialisée

Impossible 1

Pas assez de place sur disquette pour SAVE

Impossible 2

Nom existant mais pas assez de place pour SAVE

Impossible 3

Pas assez de place en mémoire pour COMP ou COPY

? ? ?

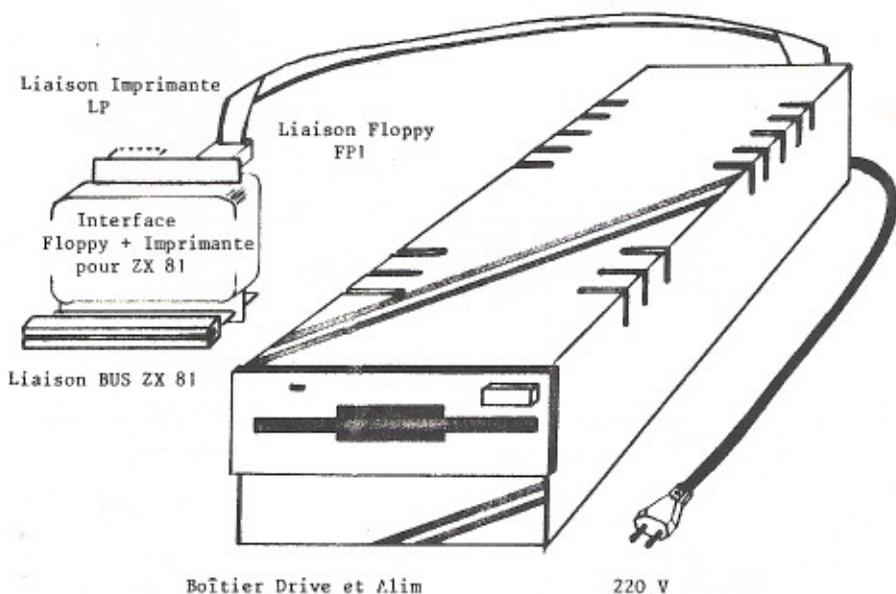
Nom inexistant pour LOAD

4/ligne (cf manuel basic)

Pas assez de place en mémoire pour le catalogue

### 1 - MISE EN SERVICE

S'assurer que le ZX 81 (VP 100) et le Floppy soient hors tension.



- Connecter l'interface sur le bus extension.
- Connecter le câble plat (sortant du Bloc Alim) sur le connecteur 2x10 noté F(loppy) D(isq) 1 de l'interface.
- Ne pas introduire de disquette dans le Floppy.
- Brancher le cordon secteur du boîtier Drive et Alim.
- Brancher la prise de courant du ZX 81 (VP 100). L'écran affiche  le floppy ne tourne pas.

2 - REMARQUE IMPORTANTE

Il est recommandé de ne jamais laisser de disquette dans le Drive quand vous ne faites pas d'échange avec le Floppy.

En cas de plantage en cours de mise au point d'un de vos programmes vous pourriez détruire le contenu de certaines pistes.

Les programmes de gestion du floppy et de l'imprimante occupent la zone mémoire située entre 8192 et 12288. Si vous possédez une extension mémoire 64 K, il faut obligatoirement inhiber cette zone de RAM. Pour cela consultez le manuel de votre extension mémoire.

Voyant Floppy

Le voyant est éteint si le floppy n'est pas sélectionné.

Le voyant est vert quand il est sélectionné mais ne tourne pas.

Le voyant est rouge quand il est sélectionné et qu'il est en cours d'échange.

Attention

Ne jamais retirer la disquette si le voyant est rouge.

### 3 - PRISE EN MAIN

#### 3 - 1 Initialisation, catalogue, retour basic

Suivez les exemples d'utilisation pour vous familiariser avec la GESTION FLOPPY, chaque manipulation vous permettra de voir exactement ce qui se passe.

Taper RAND USR 9123 (9123 = point d'Entrée de la gestion Floppy)

L'écran se brouille quelques secondes puis affiche

GESTION FLOPPY 0

0 RETOUR BASIC  
1 LOAD  
2 SAVE  
3 MENU 2  
4 CATALOGUE  
5 DELETE

**DISQUETTE NON INITIALISEE**

Taper A pour choisir la face A de la disquette.

Taper 3

L'écran se brouille quelques secondes puis affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

P PAUSE  
6 DISK  
7 COMP  
8 INITIALISATION  
9 COPY  
3 MENU 1

**DISQUETTE NON INITIALISEE**

Taper 8 (Initialisation), puis taper 0 (comme OUI).

L'écran se brouille, le floppy calcule le nombre de pistes, recherche si il y a 1 ou 2 têtes puis l'écran affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

P PAUSE  
6 DISK  
7 COMP  
8 INITIALISATION  
9 COPY  
3 MENU 1

Maintenant la disquette est initialisée sur la face A.

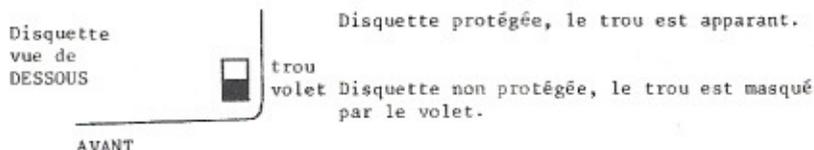
Taper P (Pause).

L'écran affiche **PAUSE**

Pour initialiser l'autre face taper B et refaire la manip.

Ejecter la disquette

Protégez-la en glissant le volet vers l'avant pour faire apparaître le trou.



Remettre la disquette.

TAPER P (Pause)

L'écran se brouille puis affiche.

```

GESTION FLOPPY 0 A

P PAUSE
6 DISK
7 COMP IMPOSSIBLE
8 INITIALISATION IMPOSS.
9 COPY
3 MENU 1
DISQUETTE PROTEGEE

```

Taper P (Pause)

Ejecter la disquette, enlever la protection Ecriture.

L'écran se brouille puis affiche.

```

GESTION FLOPPY 0 A

P PAUSE
6 DISK
7 COMP
8 INITIALISATION
9 COPY
3 MENU 1

```

TAPER 3 (MENU 1) puis 0 (retour BASIC)

Le floppy ne tourne plus, l'écran s'efface puis affiche o/o.

Nous sommes retournés au basic.

3 - 2 Load, Save, Delete, Comp.

Maintenant nous allons faire des exemples de LOAD , SAVE avec ou sans lancement automatique et de DELETE.

- Exemple de programme ne tenant que sur une piste sans lancement automatique

TAPER le programme suivant :

```
10 PRINT "TEST SAUVEGARDE"  
RAND USR 9123
```

Le floppy tourne, l'écran se brouille quelques secondes puis affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

```
0 RETOUR BASIC  
1 LOAD  
2 SAVE  
3 MENU 2  
4 CATALOGUE  
5 DELETE
```

TAPER 2 (SAVE)

L'écran se brouille puis affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

```
0 RETOUR BASIC  
1 LOAD  
2 SAVE ...  
3 MENU 2  
4 CATALOGUE  
5 DELETE
```

**2**

TAPER TE1

Vous pouvez constater que TE1 s'affiche sur la ligne SAVE.

TAPER ~~Return~~ *N/L*

L'écran se brouille, le floppy ne tourne plus, nous sommes retournés au BASIC.

Voici maintenant que le programme est sauvegardé, il est situé sur la 1ère piste de la disquette face A.

Débrancher et rebrancher le ZX 81 (VP 100) pour faire Reset.

Maintenant nous allons charger le programme que nous venons de sauvegarder.

TAPER RAND USR 9123

L'écran se brouille quelques secondes puis affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

TE1

TAPER 1 (LOAD)

L'écran affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD ...
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

1

TAPER TE1

TE1

Vous pouvez constater que TE1 s'affiche sur la ligne LOAD.

TAPER ~~Return~~ *N/L*

L'écran se brouille, le floppy ne tourne plus, nous sommes retournés au BASIC.

TAPER Return *N/C*

Vous pouvez constater que le programme

10 PRINT "TEST SAUVEGARDE"

a bien été chargé.

Nous allons le modifier pour le rendre auto-lançable.

TAPER

```

1 CLS
20 GOTO 10
30 RAND USR 9123
40 GOTO 1

```

Faire RUN 30

L'écran se brouille puis affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

TE1

Taper 2 (SAVE) l'écran se brouille.  
Taper TE2 l'écran affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE TE2
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

**2**

Taper Return *N/C*

TE1

L'écran se brouille, le floppy ne tourne plus, nous sommes retournés au BASIC.

L'écran affiche.

```

TEST SAUVEGARDE
TEST SAUVEGARDE
TEST SAUVEGARDE
  T SAUVEGARDE
TE. SAUVEGARDE
TEST UVEGARDE
TEST SA. EGARDE
TEST SAUV. RDE
TEST SAUVEG. DE
TEST SAUVEGARL
TEST SAUVEGARDE

```

Le programme s'exécute puis s'arrête pour l'erreur Ecran plein.

Débrancher et rebrancher le ZX 81 (VP 100) pour faire Reset.  
Maintenant nous allons charger le programme que nous venons de sauvegarder.

Taper

RAND USR 9123

Le floppy tourne, l'écran se brouille quelques secondes puis affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

Taper 1 (LOAD) TE1 TE2

L'écran affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD ...
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE
- 1

Taper TE2 Return TE1 TE2  
NL

Le floppy ne tourne plus, l'écran se brouille puis affiche.

TEST SAUVEGARDE  
TEST SAUVEGARDE

Le programme s'est exécuté aussitôt après avoir été chargé.

Maintenant que vous commencez à mieux connaître l'utilisation de votre floppy nous allons enregistrer deux programmes de longueur maximum qui demande un changement de piste.

Débrancher et rebrancher votre ZX 81 (VP 100) pour faire reset.

Taper le programme suivant :

```
1 DIM A$(2009)
10 PRINT (PEEK 16404+256*PEEK
16405)-16393
```

Faire RUN pour que la DIM soit exécutée.

La ligne 10 sert à calculer la longueur d'un programme, elle pourra vous être utile pour avoir une idée du nombre de piste que pourrait avoir un programme que vous voudriez sauvegarder.

La ligne 1 sert à ajuster la longueur à 3 000 octets exactement.

3 000 octets correspondent au passage d'une piste à la suivante.

#### Sauvegarde

Taper RAND USR 9123, le menu apparaît.

Taper 2 TE3 Return, l'écran se brouille, le floppy ne tourne plus, nous sommes retournés au BASIC.

Taper RAND USR 9123, l'écran affiche.

#### GESTION FLOPPY 0 A

```
0 RETOUR BASIC
1 LOAD
2 SAVE
3 MENU 2
4 CATALOGUE
5 DELETE
```

TE1 TE2 TE3

Vous pouvez constater que dans le catalogue le nom TE3 n'apparaît qu'une seule fois.

Retourner au Basic en tapant 0.

Modification de la ligne 1 pour obtenir une longueur de 3 001 octets.

```
1 DIM A$(2010)
```

Faire RUN pour modifier la DIM.

SAUVEGARDE

Taper RAND USR 9123, le menu apparaît.

Taper 2 TE4 Return, la sauvegarde s'effectue puis il y a retour au BASIC.

Taper RAND USR 9123, l'écran affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

TE1 TE2 TE3 TE4 TE4

Vous pouvez constater que dans le catalogue le nom TE4 apparaît 2 fois de suite.

A chaque piste utilisée correspond un nom de programme.

Pour pouvoir faire des essais avec les commandes DELETE et COMP.(Compactage) nous allons faire une deuxième sauvegarde de TE4 sous le nom XX.

Taper 2XX Return.

Taper RAND USR 9123.

L'écran affiche.

GESTION FLOPPY 0 A

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

TE1 TE2 TE3 TE4 TE4 XX XX

Taper 0 (retour Basic).

Maintenant nous allons modifier la DIM pour avoir un grand programme.

Pour un 16 K.

Charger le programme TE4 puis modifier la ligne 1.

```
1 DIM A$(4000,3)
```

Faire RUN pour modifier la DIM.

Le programme occupe 13001 octets en mémoire ce qui correspond à 5 pistes sur le floppy. Sauvegardez-le sous le nom TE5.

Taper RAND USR 9123, l'écran affiche.

```
GESTION FLOPPY 0 A
```

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

```
TE1 TE2 TE3 TE4 TE4 XX XX TE5
TE5 TE5 TE5 TE5
```

Maintenant nous allons utiliser la commande DELETE.

Taper RAND USR 9123

Taper 5

L'écran affiche

```
GESTION FLOPPY 0 A
```

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE ...
- 5

```
TE1 TE2 TE3 TE4 TE4 XX XX TE5
TE5 TE5 TE5 TE5
```

Taper XX return

L'écran affiche.

```
GESTION FLOPPY 0 A
```

- 0 RETOUR BASIC
- 1 LOAD
- 2 SAVE
- 3 MENU 2
- 4 CATALOGUE
- 5 DELETE

```
TE1 TE2 TE3 TE4 TE4 TE5
TE5 TE5 TE5 TE5
```

Vous pouvez constater que dans le catalogue le nom XX a disparu

Maintenant nous allons utiliser la commande COMP. (Compactage).

Taper 3 (Menu 2), taper 7 (COMP.)

L'écran affiche le message IMPOSSIBLE 3 ce qui correspond à un manque de place en mémoire, il lui faut une table de transfert de 3K disponible.

Pour pouvoir exécuter le compactage nous allons effacer la DIM A\$ pour faire de la place.

Taper 3 (Menu 1), taper 0 (Retour Basic).

Faire CLEAR

Taper RAND USR 9123, Taper 3 (Menu 2), Taper 7 (COMP.)

Après compactage l'écran affiche

```
GESTION FLOPPY 0 A
P PAUSE
6 DISK
7 COMP
8 INITIALISATION
9 COPY
3 MENU 1
TE1 TE2 TE3 TE4 TE5 TE5 TE5
TE5 TE5
```

Vous pouvez constater que la commande COMP. élimine les emplacements vides qui pourraient être gênants après DELETE. Vous n'êtes pas obligé de la faire systématiquement.

4 - PROGRAMME BASIC POUR MODIFICATION DE NOM,

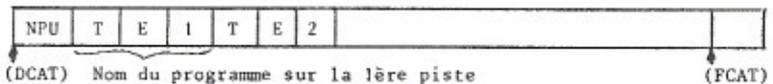
Annulation de programme, affecter un nom à une zone sauvegardée...

Le catalogue est toujours situé en mémoire de 512 à 256 octets plus bas que RAMTOP.

RAMTOP	256	
FCAT	256	Fin du CAtalogue
DCAT		Début du CAtalogue

Le 1er octet du catalogue indique toujours le Nombre de pistes Utilisables pour la sauvegarde soit 40 ou 80.

- Représentation schématique du catalogue



Les valeurs de DCAT et FCAT sont respectivement situées en 16458 et 16460.

Entrez le programme (voir annexe n° 1).

5 - SAUVEGARDE D'UNE ZONE MEMOIRE (de taille maximum 3 000 octets)

Avant de faire la sauvegarde il faut connaître le numéro de la 1ère piste libre.

Après la sauvegarde il faudra impérativement lancer le programme de modification du nom qui vous permettra d'écrire dans le catalogue le nom de cette zone.

Remarque

Pour éviter toutes fausses manoeuvres qui entraîneraient des plantages, utilisez pour ces noms des caractères en vidéo inverse.

Ne sachant pas gérer ce type de caractères, la gestion floppy ne vous permettra pas de les changer par la commande LOAD.

Entrez le programme (voir annexe n° 2)

- CHARGEMENT D'UNE ZONE MEMOIRE (de taille maximum 3 000 octets)

Avant de faire le chargement il faut connaître le numéro de la piste où il se trouve.

Entrez le programme (voir annexe n° 3)

## 6 - SAUVEGARDE DE TABLEAU OU FICHER

Le tableau (ou fichier) à sauvegarder aura une taille exacte de 3 000 octets. Il devra correspondre à la première variable du système définie par un tableau à 2 dimensions de la forme :

DIM A\$( X, Y) avec  $X * Y = 3\ 000$

La routine en 8386 permet la sauvegarde des données.

### Sauvegarde des données

Paramètres à fournir

Le contenu de 16507 sera de la forme :

72 + N° DRIVE + FACE

N° DRIVE de 0 à 3

FACE A = 0 FACE B = 16

Ex1 : Drive 2 face B  $72 + 2 + 16 = 90$

Le contenu de 16508 correspond au N° de la piste choisie.

Après sauvegarde du tableau ou fichier, le pointeur du nom dans le catalogue est disponible aux adresses 16507 (Poids Faibles) et 16508 (Poids Forts).

### REMARQUE

Le nom que vous allez donner au tableau devra être en caractères inversés pour éviter d'être pris en compte par la commande LOAD.

Pour écriture du nom dans le catalogue voir le paragraphe "ECRITURE CATALOGUE".

Pour essai entrer le programme en Annexe n° 4.

### CHARGEMENT DE TABLEAU OU FICHER

La réservation du tableau (ou fichier) avant chargement aura une taille exacte de 3 000 octets. Elle devra correspondre à la première variable du système.

La routine en 8429 permet le chargement des données.

Paramètres à fournir

Le contenu de 16507 sera de la forme :

72 + N° DRIVE + FACE

N° DRIVE de 0 à 3

FACE A = 0 FACE B = 16

Ex2 : Drive 0 Face A =  $72 + 0 + 0 = 72$

Le contenu de 16508 correspond au N° de la piste choisie.

Pour essai entrer le programme en Annexe n° 5.

## 7 - LECTURE DU CATALOGUE

Dans l'exécution d'un programme il est parfois utile de connaître sur quelle piste est situé un fichier, l'utilitaire en Annexe 6 permet de lire le catalogue sans passer par le menu.

La routine en 8484 a besoin de 2 paramètres. Ils sont les suivants :

$16507 = 72 + N^{\circ} \text{ DRIVE} + \text{FACE}$

$N^{\circ} \text{ DRIVE}$  de 0 à 3

$\text{FACE A} = 0 \quad \text{FACE B} = 16$

Ex3 : Drive 1 Face B =  $72 + 1 + 16 = 89$

$16508 = 1$  car le catalogue est sur la piste 1.

Après lecture du catalogue, le pointeur du 1er NOM du catalogue est disponible aux adresses 16507 (Poids Faibles) et 16508 (Poids Forts). Voir représentation schématique du catalogue au chapitre 4.

Pour essai entrer le programme en Annexe 6.

## ECRITURE DU CATALOGUE

Après sauvegarde d'un tableau (ou fichier) il faudra lui affecter un nom, donc écrire le catalogue.

Ce n'est que dans ce cas et ce cas seulement qu'il faudra utiliser cette routine, toute fausse manipulation pourrait entraîner la perte du contenu de la disquette par destruction involontaire du catalogue.

La routine en 8470 est indissociable de la sauvegarde du fichier.

Avant de lancer l'écriture catalogue il faut écrire en mémoire le nom du fichier. Procéder de la manière suivante.

```
50 LET P=PEEK 16507+256*PEEK 16508
51 REM POINTEUR DANS LE CATALOGUE
60 POKE P, CODE "E"
61 POKE P+1, CODE "1"
62 POKE P+2, CODE "1"
```

La routine en 8470 a besoin d'un paramètre

$16507 = 72 + N^{\circ} \text{ DRIVE} + \text{FACE}$

$N^{\circ} \text{ DRIVE}$  de 0 à 3

$\text{FACE A} = 0 \quad \text{FACE B} = 16$

Ex4 : DRIVE 3 FACE A =  $72 + 3 + 0 = 75$

Pour essai entrer le programme en Annexe 4.



## 9 - COMMANDES

### 0 - Retour Basic

La ligne 0 du menu 1 vous permet de retourner au basic.

### 1 - Load

La ligne 1 du menu 1 vous permet le chargement d'un programme. Le chargement du programme s'effectuera après validation du nom par Return.

Si le nom n'existe pas dans le catalogue vous obtenez ??? sur la ligne LOAD puis retourner au Menu 1.

#### Remarque

Si le nom choisi est nul (return aussitôt après la commande LOAD) il y a généralement plantage car LOAD chargera le programme dont le nom est une suite de 3 espaces.

Toutefois s'il vous arrivait d'effacer (DELETE) un programme par erreur vous avez toujours la possibilité de le charger en l'appelant avec un nom nul puis de le sauvegarder à nouveau avec un Nom.

Vous devez initialiser RAMTOP à la valeur adéquate avant de faire le chargement d'un programme exactement comme vous l'auriez fait avec la cassette.

### 2 - SAVE

Vous pouvez sauvegarder vos programmes de deux manières :

- 1) avec lancement en fin de chargement
- 2) sans lancement en fin de chargement

1) Vous appelez la gestion floppy par une ligne de programme suivie d'un GOTO début du programme.

Lors de la sauvegarde le pointeur de ligne a été mémorisé à la ligne qui suit l'appel de la gestion du floppy.

Comme le LOAD rend toujours la main au Basic, la ligne qui suit le RAND USR 9123 sera exécutée et comme elle branche au début du programme, votre programme s'exécutera directement après le LOAD.

2) Vous appelez la gestion floppy directement par :

RAND USR 9123

Deux cas peuvent se présenter :

1) le nom n'existe pas

- . Sauvegarde s'il reste assez de place.
- . Sinon affichage du message IMPOSSIBLE 1.

2) Le nom existe

- . Recherche si la place déjà occupée est suffisante pour une nouvelle sauvegarde.
- . Sinon recherche s'il y a assez de pistes libres consécutives au nom.
- . Sinon affichage du Message IMPOSSIBLE 2.

### 3 - Menu

Dans le menu 1 la ligne 3 permet d'accéder à la suite du menu appelé MENU 2.

Dans le menu 2 elle permet de retourner au MENU 1.

### 4 - Catalogue

Contrôle l'initialisation de la disquette.

L'appel du catalogue affiche les noms des programmes enregistrés sur la disquette.

A chaque piste utilisée correspond le nom du programme.

Par exemple pour un programme de 15 000 octets 5 pistes seront utilisées et vous trouverez dans le catalogue 5 fois le nom de votre programme.

### 5 - Delete

La ligne 5 du menu 1 vous permet d'effacer un programme, après effacement le nouveau catalogue est écrit puis retourne au Menu.

### P - Pause

La ligne P du menu 2 vous permet de changer de disquette sans risque de destruction car le floppy ne tourne plus.

### 6 - Disk

Si vous possédez plusieurs lecteurs de disquettes la ligne 6 du menu 2 vous permet de changer le numéro du floppy (0 à 3).

Toutes valeurs différentes retournent au Menu 1.

Si vous sélectionnez un floppy absent le message **DISQUETTE ABSENTE** clignote vous pouvez en sortir par BREAK (maintenir suffisamment longtemps pour être pris en compte pendant la scrutation clavier) qui retourne au BASIC.

### 7 - Compactage

La ligne 7 du menu 2 permet la suppression des espaces vides laissés après DELETE. Elle nécessite une table de travail en RAM de 3K. Si cette place n'existe pas le message **IMPOSSIBLE 3** est affiché.

### 8 - Initialisation

L'initialisation de la disquette consiste à effacer le catalogue et à déterminer le nombre de pistes du drive et le nombre de têtes.

La question **INITIALISATION ?O/N** est posée. La validation se fait par O (Oui), l'annulation par N (Non).

### 9 - COPY

La ligne 9 du menu 2 permet la copie Hard d'une disquette sur une autre sans interprétation des données .

Cette commande n'est effective que si vous possédez plusieurs lecteurs de disquettes.

La syntaxe est la suivante :      COPIE X => .

X est le numéro de l'unité sur laquelle vous avez effectué les derniers échanges, y mettre la disquette source.

. (0 à 3 et ≠ X) est le numéro du lecteur sur lequel vous mettrez la disquette destinataire.

10 - MESSAGE D'ERREURS

Tous les messages d'erreurs sont écrits en vidéo inverse.

DISQUETTE ABSENTE

Apparaît si un lecteur de disquette a été sélectionné et qu'il est absent.

DISQUETTE PROTEGEE

Apparaît lorsque vous avez protégé votre disquette.

DISQUETTE NON INITIALISEE

Apparaît après le lancement de la gestion floppy ou la lecture du catalogue si la disquette n'avait jamais été préalablement initialisée.

IMPOSSIBLE 1

Apparaît après la commande SAVE :

- si la longueur du programme à sauvegarder est supérieure à la place disponible,
- si il n'y a plus de place sur la disquette.

IMPOSSIBLE 2

Apparaît si le nom existe et que la nouvelle longueur est supérieure à l'ancienne.

IMPOSSIBLE 3

Apparaît si il n'y a pas assez de place en mémoire pour COMP. ou COPY.

???

Apparaît après la commande LOAD si le nom du programme demandé n'existe pas dans le catalogue.

4/LIGNE BASIC

Apparaît si il n'y a pas assez de place en mémoire pour mettre le catalogue.

11 - Définition du nom d'un programme

Chaque nom de programme peut être composé de 1 à 3 caractères (chiffres ou lettres exclusivement) validé par Return.

Pour les corrections en cours de frappe, RUBOUT annule ceux qui ont déjà été entrés.

12 - Break

La touche break permet de retourner au BASIC.

La maintenir jusqu'au retour Basic.

## 13 - ANNEXE N.1

```

1 REM PROGRAMME DE MODIFICATION D UN NOM DANS LE CATALOGUE
2 REM LECTURE DU CATALOGUE,DEMANDEZ LE RETOUR AU BASIC
3 RAND USR 9123
4 CLS
5 FAST
6 PRINT AT 0,0;"MODIFICATION NOM DE PROGRAMME"
10 DIM A$(256)
15 REM CALCUL DES ADRESSES DE DEBUT ET DE FIN DU CATALOGUE
20 LET DCAT=(PEEK 16388+256*PEEK 16389)-512
21 LET FCAT=DCAT+256
22 GOSUB 30
25 GOTO 70
27 REM TRANSFERT DU CATALOGUE DANS UNE CHAINE A$ ET VISUALISATION
30 FOR N=1 TO 256
40 LET A$(N)=CHR$ PEEK (DCAT+N)
42 NEXT N
45 FOR N=1 TO 40
47 PRINT " ";N;"-";
50 FOR X=1 TO 3
52 PRINT A$(((3*N)-3)+X);
55 NEXT X
57 NEXT N
58 SLOW
59 RETURN
65 REM ENTREES DES PARAMETRES
70 PRINT AT 10,0;"NUMERO DE LA PISTE";
80 INPUT P
90 PRINT " ";P;" => ";
95 LET M=(3*P)-2
100 PRINT A$(M);A$(M+1);A$(M+2)
110 PRINT AT 11,0;"NOUVEAU NOM = ";
120 INPUT B$
130 PRINT B$
135 FAST
137 REM MODIFICATION DU NOM DANS A$
140 FOR N=1 TO 3
150 LET A$(M+N-1)=B$(N)
160 NEXT N
200 GOSUB 45
210 SLOW
220 PRINT AT 21,0;"EST-CE FINI ?(0/N)";
230 IF INKEY$(<>)" THEN GOTO 230
235 IF INKEY$="" THEN GOTO 235
240 LET C$=INKEY$
250 IF C$="N" THEN GOTO 350
255 FAST

```

ANNEXE N. 1 SUITE

```
260>FOR N=1 TO 256
262 POKE (DCAT+N),CODE A*(N)
264 NEXT N
265 CLS
267 REM INITIALISATION DE DPROG ET FPROG POUR ECRITURE DU CATALOGUE
270 POKE 16459,INT (DCAT/256)
280 POKE 16458,DCAT-(INT (DCAT/256)*256)
290 POKE 16461,INT (FCAT/256)
300 POKE 16460,FCAT-(INT (FCAT/256)*256)
305 REM MISE SOUS TENSION ET PRESENCE DISQUETTE
310 RAND USR 8850
315 REM ECRITURE DU CATALOGUE
320 RAND USR 9070
325 REM APPEL DE LA GESTION FLOPPY POUR VISU DU NOUVEAU CATALOGUE
330 RAND USR 9123
340 RUN
350 FAST
355 CLS
360 GOSUB 45
370 GOTO 70
```

## 14- ANNEXE N.2

```

0)REM PROGRAMME DE SAUVEGARDE D UNE ZONE MEMOIRE <= 3000 OCTETS"
1 RAND USR 9123
2 CLS
3 FAST
4 DIM A$(256)
5 LET DCAT=(PEEK 16388+256*PEEK 16389)-512
6 LET FCAT=DCAT+256
7 FOR N=1 TO 256
8 LET A$(N)=CHR$ PEEK (DCAT+N)
9 NEXT N
10 SLOW
15 REM ENTREES DES PARAMETRES
20 PRINT AT 0,0;"SAUVEGARDE ZONE MEMOIRE"
30 PRINT AT 2,0;"ADRESSE DE DEBUT = ";
40 INPUT ADEB
50 PRINT ADEB
60 PRINT AT 4,0;"ADRESSE DE FIN = ";
70 INPUT AFIN
80 PRINT AFIN
90 IF AFIN-ADEB<=3000 THEN GOTO 100
95 PRINT AT 6,0;" ZONE MEMOIRE TROP GRANDE"
97 STOP
99 REM CHARGEMENT DES VARIABLES POUR LE SOUS-PROGRAMMES D ECRITUE
100 POKE 16445,INT (ADEB/256)
110 POKE 16444,ADEB-(PEEK 16445)*256
120 POKE 16447,INT (AFIN/256)
130 POKE 16446,AFIN-(PEEK 16447)*256
140 PRINT AT 6,0;"NUMERO DE LA PISTE = ";
145 INPUT P
150 PRINT P
152 LET M=(3*P)-2
154 PRINT AT 8,0;"NOUVEAU NOM = ";
156 INPUT B$
158 PRINT B$
160 FAST
162 FOR N=1 TO 3
164 LET A$(M+N-1)=B$(N)
166 NEXT N

```

ANNEXE N.2 SUITE

```
169)REM MISE SOUS TENSION
170 RAND USR 8211
179 REM RETOUR PISTE ZERO
180 RAND USR 8293
189 REM AVANCE JUSQU A LA PISTE DESIREE
190 FOR N=1 TO P
200 RAND USR 8237
210 NEXT N
219 REM ECRITURE PISTE
220 RAND USR 8476
225 RAND USR 8293
227 REM NOUVEAU CATALOGUE
228 FOR N=1 TO 256
231 POKE (DCAT+N),CODE A*(N)
234 NEXT N
236 REM PARAMETRES POUR ECRITURE DU CATALOGUE
237 POKE 16459,INT (DCAT/256)
240 POKE 16458,DCAT-(PEEK 16459)*256
243 POKE 16461,INT (FCAT/256)
246 POKE 16460,FCAT-(PEEK 16461)*256
248 REM ECRITURE DU CATALOGUE
249 RAND USR 9070
254 REM MISE HORS TENSION
255 RAND USR 8224
260 SLOW
265 CLS
270 RAND USR 9123
280 RUN 1
```

## 15- ANNEXE N.3

```

1 REM PROGRAMME DE CHARGEMENT D UNE ZONE MEMOIRE (<= 3000 OCTETS
4 REM ** DANS LE MENU FAIRE 0 (RETOUR BASIC) **
5 RAND USR 9123
10 CLS
15 REM ENTREES DES PARAMETRES
20 PRINT AT 0,0;"CHARGEMENT ZONE MEMOIRE"
30 PRINT AT 2,0;"ADRESSE DE DEBUT =";
40 INPUT ADEB
50 PRINT ADEB
60 PRINT AT 4,0;"ADRESSE DE FIN =";
70 INPUT AFIN
80 PRINT AFIN
90 IF AFIN-ADEB<=3000 THEN GOTO 100
95 PRINT "ZONE MEMOIRE TROP GRANDE"
97 STOP
99 REM CHARGEMENT DES VARIABLES POUR LE SOUS-PROGRAMME DE LECTURE
100 POKE 16445,INT (ADEB/256)
110 POKE 16444,ADEB-(PEEK 16445)*256
120 POKE 16447,INT (AFIN/256)
130 POKE 16446,AFIN-(PEEK 16447)*256
140 PRINT AT 6,0;"NUMERO DE LA PISTE =";
150 INPUT P
160 PRINT P
165 FAST
169 REM MISE SOUS TENSION
170 RAND USR 8211
179 REM RETOUR PISTE ZERO
180 RAND USR 8293
189 REM AVANCE JUSQU A LA PISTE DESIREE
190 FOR N=1 TO P
200 RAND USR 8237
210 NEXT N
219 REM LECTURE DE LA PISTE
220 RAND USR 10423
229 REM RETOUR PISTE ZERO
230 RAND USR 8293
239 REM MISE HORS TENSION
240 RAND USR 8224
250 SLOW
260 STOP

```

## 16 - ANNEXE 4

```
10 DIM A$(6,500)
11 REM BLOCK A TRANSFERER
15 LET A$(1)="0123456789"
20 POKE 16507,72
21 REM DRIVE 0 FACE A
30 POKE 16508,10
31 REM DIXIEME PISTE
40 RAND USR 8386
41 REM ECRITURE
50 LET P=PEEK 16507+256*PEEK 16508
51 REM POINTEUR DANS LE CATALOGUE
60 POKE P,CODE "0"
61 POKE P+1,CODE "1"
62 POKE P+2,CODE "1"
63 REM TITRE
65 POKE 16507,72
66 REM DRIVE 0 FACE A
70 RAND USR 8470
71 REM ECRITURE DU CATALOGUE
79 STOP
```

17- ANNEXE 5

```
110>DIM A$(6,500)
111 REM BLOCK A TRANSFERER
120 POKE 16507,72
121 REM DRIVE 0 FACE A
130 POKE 16508,10
131 REM DIXIEME PISTE
140 RAND USR 8429
141 REM LECTURE
149 STOP
```

18- ANNEXE 6

```
200>POKE 16507,72
201 REM DRIVE 0 FACE A
210 POKE 16508,1
211 REM PISTE 1
220 RAND USR 8484
221 REM LECTURE DU CATALOGUE
230 LET P=PEEK 16507+256*PEEK 16508
240 FOR I=0 TO PEEK (P-1)-1
250 PRINT CHR$ PEEK (P+3*I);CHR$ PEEK (P+3*I+1);CHR$ PEEK (P+3*I+2);" ";
260 NEXT I
```

19 - OBSERVATIONS

Toutes observations ou suggestions pouvant apporter une amélioration du produit (notice, matériel ou logiciel, seront examinées avec toute notre attention.

Prière de renvoyer la feuille jointe convenablement remplie à :

SOCIETE MAGECO ELECTRONIC  
DEPARTEMENT SDTI  
Service Technique Floppy  
28 bis rue Pascal  
75005 PARIS