

PETER'S ASSEMBLERECKE

für ATARI -Computer

Text und Grafik mischen

Wer hat nicht schon einmal einen Spectrum, einen Schneider oder sogar einen MacIntosh voll des Neides betrachtet, die alle scheinbar ohne Mühe Grafik und Text auf einem Screen bunt durcheinander mischen können? Wir Atari-Besitzer dagegen haben zwar einen reinen Textbildschirm (GR.O) und natürlich eine ganze Menge von verschiedenen Grafikbildschirmen, aber das Mischen von Text und Grafik endet bereits beim allseits bekannten, vierzeiligen Textfenster (von handgestrickten Display-Lists einmal abgesehen).

Wenn man die oben genannten Computer einmal genauer unter die Lupe nimmt, stellt man fest, daß die Mischbarkeit von Text und Grafik durch einen recht einfachen Trick möglich ist. Der Bildschirm ist nicht wie unser GR.O-Screen aus einzelnen Zeichen aufgebaut, sondern besteht durch und durch aus Hi-Res Grafik, mehr oder weniger dem GR.8-Screen des Atari ähnlich. Die Zeichen kommen dann durch Kopieren des entsprechenden Bitmusters per Software auf den Bildschirm. Der Vorteil dieser Lösung besteht, wie bereits gesagt, in der leichten Mischbar-

keit von Text und Grafik. Außerdem wird die Hardware natürlich entsprechend einfacher, da ja nur ein Grafikmodus zu bewältigen ist. Allerdings ist dieser Vorteil teuer erkauft, denn ein solcher Hi-Res Schirm frißt auch dann wertvollen Speicherplatz, wenn er gar nicht nötig wäre, z. B. bei der Textverarbeitung. Ganz abgesehen von den netten Spielchen, die sich mit einem echten, hardwaremäßigen Zeichensatz machen lassen. Wenn Sie z. B. schon Zeppelin oder Cavelord gesehen haben, dann wissen Sie, wovon ich rede.

Text in Hi-Res

Jetzt aber zur Sache. In der Assemblerecke beschäftigen wir uns diesmal ebenfalls mit der Mischung von Text und Grafik innerhalb eines GR.8-Schirmes. An Grafik-Befehlen mangelt es ja nicht gerade (PLOT, DRAWTO), aber mit der Ausgabe von Text ist es schlecht bestellt. Das nachfolgende Assemblerprogramm gibt Ihnen einen neuen BASIC-Befehl in die Hand, mit dem Sie einen String an (fast) jede beliebige Stelle eines GR.8-Screens drucken können. »Fast« deshalb, weil in horizontaler Rich-

tung nur (wie in GR.0) 40 Schritte möglich sind, in vertikaler Richtung haben wir aber mit 192 Schritten die volle Auflösung zur Verfügung. Aufgerufen wird das Assemblerprogramm mit: X=USR (1536, A, L, X, Y). A bezeichnet dabei die Adresse des Strings, in BASIC einfachst durch die ADDR()-Funktion zu bekommen, L ist entsprechend die Länge des Strings, X die horizontale Position auf dem Bildschirm (0-39), Y die vertikale Position (0-183), wie üblich vom oberen Bildschirm aus gesehen. Ein praktisches Beispiel zum Aufruf des Befehls können Sie dem Demoprogramm entnehmen.

Der String wird nun nicht einfach in den Screen kopiert, sondern wird mit den Bildschirminhalt mit »Exklusiv-Oder« verknüpft. Konkret bedeutet das, daß die Buchstaben bei dunklem Hintergrund hell und bei hellem Hintergrund dunkel erscheinen. Entscheidender Vorteil dieser Methode aber ist, daß ein String ohne Zerstörung der Hintergrundgrafik vom Schirm entfernt werden kann, wenn man ihn einfach ein zweites Mal an die gleiche Stelle druckt. Auf diese Weise kommt übrigens der blinkende Text im Demoprogramm zustande. Wem dieses Feature nicht gefällt, der kann es durch Entfernen der Zeile 1190 im Assemblerlisting ausschalten.

Blick ins Innenleben

Für reine BASIC-Programmierer genügt es, das Demoprogramm ab Zeile 30000 in eigene Programme zu übernehmen. Wer Interesse an Maschinenprogrammen hat, sollte einen Blick in das wie üblich reichlich kommentierte Assemblerlisting werfen. Dort werden

wie gehabt die USR-Argumente vom Stack genommen und anschließend die Berechnung der Bildschirmadresse aus der X- und Y-Koordinate vorgenommen. Dazu ist eine Multiplikation mit 40 notwendig, die etwas trickreich programmiert ist. Es folgt die Umrechnung des ATASCII-Zeichens in den Bildschirmcode, die Adresse des Bitmusters im Zeichensatz wird ermittelt, und schließlich wird das Bitmuster EXOR-verknüpft mit dem vorigen Bildschirminhalt ins Screen-RAM gebracht.

So, das war's. Ihr Atari kann ab jetzt auch Text und Grafik mischen. Eine recht nützliche Sache, wenn es z. B. um Beschriften von Zeichnungen geht. Ein Tip zum Schluß: Das Programm arbeitet auch mit veränderten Zeichensätzen, wenn deren Page-Nummer nach CHBAS (756 dez.) gepoked wurde.

Die nächste Assemblerecke in der Mai-Ausgabe wird den Newcomern unter den Assemblerprogrammierern gewidmet sein, bis dahin "Happy computing".

Peter Finzel

Assembler-Listing

```

0100 ;*****
0110 ;* Text in GRAPHICS 8 *
0120 ;*
0130 ;* Peter Finzel '85 *
0140 ;*****
0150 ;
0160 ; Betriebssystemadressen:
0170 ;
-005B 0180 SAVMSC = $5B Adresse des Bildschirmspeichers
-02F4 0190 CHBAS = $02F4 Pagenr. des Zeichensatzes
0200 ;

```

```

0210 ; Benutzte Speicherzellen
0220 ;
-00CB 0230 B_PTR = #CB Zeiger in Hi-Res Bildschirm
-00CD 0240 Z_PTR = #CD Zeiger in Zeichensatz
-00CF 0250 S_PTR = #CF Zeiger in Textstring
-00D1 0260 B_ADR = $D1 Basisadresse des Zeichens
-00D3 0270 LAENG = $D3 Laenge des Strings
-00D4 0280 IMASK = $D4 Maske fuer Inversdarstellung
0290 ;
0300 ;*****
0310 ; Textausgaberroutine
0320 ; Aufruf: X=USR(1536,Adresse,Laenge,X,Y)
0330 ;*****
0340 ;
0350 ; == $0600 ist in PAGE 2, aber relocatibel
0360 HRTXT PLA Anz. der Args, weg damit
0370 LDA #0 Ein paar Register vorbesetzen
0380 STA B_ADR+1 MSB Bildschirmadresse
0390 PLA Stringadresse in
0400 STA S_PTR+1 den Textzeiger
0410 PLA Low-Byte
0420 STA S_PTR MSB der Laenge, in den Muell
0430 PLA Laenge (Max. 255 Zeichen!)
0440 PLA
0450 STA LAENG MSB der X-Koordinate -> Muell
0460 PLA jetzt haben wir X
0470 STA Z_PTR aufbewahren (Z_PTR ist noch frei)
0480 PLA Die Y-Koord. ist ebenfalls nur
0490 PLA ein Byte
0500 STA B_ADR einsteilen marken
0510 ASL A Multiplikation mit 40 folgt
0520 ROL B_ADR+1 dazu zuerst Y*4
0530 ASL A
0540 ROL B_ADR+1
0550 CLC
0560 ADC B_ADR plus urspruenglichen Y-Wert
0570 STA B_ADR gibt Y*5 nach Adam Riese
0580 BCC M1 Uebertrag
0590 INC B_ADR+1
0600 INC B_ADR+1
0610 ;
0620 M1 ASL A das ganze noch mal 8
0630 ROL B_ADR+1 das ist dann Y*5*8=Y*40
0640 ASL A
0650 ROL B_ADR+1
0660 ASL A
0670 ROL B_ADR+1
0680 CLC
0690 ADC Z_PTR X-Koordinate addieren
0700 BCC M2 jetzt haben wir relative Adresse
0710 INC B_ADR+1 der Position am Schirm
0720 ;
0730 M2 CLC
0740 ADC SAVMSC Basisadresse des Bildschirms
0750 STA B_ADR muss noch dazu
0760 LDA B_ADR+1
0770 ADC SAVMSC+1 MSB nicht vergessen...
0780 STA B_ADR+1
0790 ;
0800 WEITER LDA B_ADR Bildschirmadresse
0810 STA B_PTR in Bildschirmzeiger
0820 LDA B_ADR+1
0830 STA B_PTR+1
0840 LDY #0
0850 STY IMASK Inversmaske auf Normal
0860 STY Z_PTR+1 Vorbesetzung
0870 LDA (S_PTR),Y ASCII-Zeichen im Akku
0880 ;
0890 BPL NORMAL Zeichen nicht invers ->
0900 LDX #FF Inversmaske setzen
0910 STX IMASK
0920 ;
0930 NORMAL AND #*7F Inversbit maskieren
0940 CMP #96 jetzt Umwandlung in Bildschirmcode
0950 BCS W_ENDE Code stimmt -->
0960 CMP #32 ist Graphikzeichen?
0970 BCS ALPHA nein, ist Alphazeichen -->
0980 DRA #64 plus 64
0990 BNE W_ENDE Umwandlung fertig -->
1000 ALPHA SEC
1010 SBC #32 Korrektur Buchstaben und Zahlen
1020 ;
1030 W_ENDE ASL A Bildschirmcode mal 8
1040 ASL A ist Zeiger in Zeichensatz
1050 ROL Z_PTR+1
1060 ASL A
1070 ROL Z_PTR+1
1080 STA Z_PTR LSB ist fertig
1090 CLC
1100 LDA Z_PTR+1
1110 ADC CHBAS Basisadresse des Zeichensatz
1120 STA Z_PTR+1 dazu
1130 ;
1140 LDY #0 Zeichen in Hi-Res kopieren
1150 LDX #8 Acht Bytes kopieren
1160 ;
1170 ZEILE LDA (Z_PTR),Y eine Zeile des Zeichens
1180 EOR IMASK evt. invers
1190 EOR (B_PTR),Y mit vorh. Bild verknuepfen
1200 STA (B_PTR),Y und eintragen
1210 CLC
1220 LDA B_PTR naechste Zeile ist 40 Bytes
1230 ADC #40 Byte weiter
1240 STA B_PTR
1250 BCC M3
1260 INC B_PTR+1
1270 M3 INC Z_PTR Zeichensatz Adresse (nur LSB)
1280 DEX
1290 BNE ZEILE Zeile fuer Zeile ...
1300 ;
1310 INC B_ADR Bildschirmadresse fuer
1320 BNE M4 naechstes Zeichen vorbereiten
1330 INC B_ADR+1
1340 M4 INC S_PTR Stringzeiger auf
1350 BNE M5 naechstes Zeichen
1360 INC S_PTR+1
1370 M5 DEC LAENG ueberhaupt noch Zeichen da??
1380 BNE WEITER jawohl -->
1390 RTS Ciao ...

```

ASSEMBLY ERRORS: 0 23901 BYTES FREE

Basic-Programm

```

1 REM ** DEMOPROGRAMM F. HI-RES TEXT
2 REM **
10 DIM A$(100):REM Platz f. String
20 GRAPHICS 8+16:COLOR 1:REM Hi-Res ein
30 FOR I=0 TO 191:PLOT 191-I,I:DRAWTO 319-I,I:NEXT I
40 GOSUB 30000:REM * Maschinenprogramm einrichten
50 A$="Text in HI-RES Bildschirm"
60 X=6:Y=20:GOSUB 10000:REM * A$ Ausgeben
70 A$="Alle normalen Zeichen sind darstellbar"
80 X=1:Y=50:GOSUB 10000
90 A$="XXXXXXXXXXXXX Graphik: + * + ♥"
100 X=5:Y=100:GOSUB 10000
110 A$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
120 X=5:Y=150
130 GOSUB 10000:FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOTO 130
10000 REM * GIBT A$ AN POSITION X,Y AUS
10010 Q=USR(1536,ADR(A$),LEN(A$),X,Y)
10090 RETURN
30000 REM * HIRES-TEXT Maschinenpgm
30010 S=0:RESTORE 30100
30020 FOR A=1536 TO 1701:READ D:POKE A,D:S=S+D:NEXT A
30030 IF S<>22328 THEN ? "DATEN-FEHLER!":STOP
30090 RETURN
30100 DATA 104,169,0,133,210,104,133,208,104,133,207,104,104,133,211
30110 DATA 104,104,133,205,104,104,133,209,10,38,210,10,38,210,24
30120 DATA 101,209,133,209,144,2,230,210,10,38,210,10,38,210,10,38
30130 DATA 210,24,101,205,144,2,230,210,24,101,88,133,209,165,210
30140 DATA 101,89,133,210,165,209,133,203,165,210,133,204,160,0,132
30150 DATA 212,132,206,177,207,16,4,162,255,134,212,41,127,201,96
30160 DATA 176,11,201,32,176,4,9,64,208,3,56,233,32,10,10,38,206,10
30170 DATA 38,206,133,205,24,165,206,109,244,2,133,206,160,0,162,8
30180 DATA 177,205,69,212,81,203,145,203,24,165,203,105,40,133,203
30190 DATA 144,2,230,204,230,205,202,208,232,230,209,208,2,230,210
30200 DATA 230,207,208,2,230,208,198,211,208,156,96

```