

Beschreibung zu GEDIT V.1.0

=====

Bei Programmen, insbesondere bei Spielprogrammen werden oft eine oder mehrere Grafiken benötigt.

Zur Erstellung dieser Grafiken gibt es einmal die Möglichkeit jedes einzelne Grafikzeichen mittels eines Programms in den Bildspeicher zu "poken". Dies ist bei komplizierten Grafiken zwar weniger speicherintensiv aber recht schwierig und aufwendig.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, die Grafik auf dem Bildschirm zu editieren und diese im RAM vor oder hinter dem eigentlichen Programm abzulegen und über einen Transfer auf den Bildschirm zu holen.

Der Nachteil dieser Methode besteht aber darin, daß eine Grafik dann 2 kByte Speicherplatz benötigt und das ist oft mehr als das eigentliche Programm.

Um die genannten Nachteile auszuschließen, wurde dieser Grafikeditor zum entwerfen von Pseudografiken geschrieben. Mit ihm ist es möglich, die Grafik auf dem Bildschirm frei zu editieren und dann in komprimierter Form im RAM abzulegen. Um das Komprimieren so effektiv wie möglich zu gestalten, werden alle Zeichen die mehr als 2 mal hintereinander folgen, in verdichteter Form abgelegt. Derartige Grafiken können dann einfach über einen Call - Befehl in den Bildspeicher geholt werden.

Voraussetzung für das einwandfreie funktionieren sind:

- Monitor Version 8.0/6/88...10.0
- Grafiktaste PIO 1 PB 2
- 4k - Zeichengenerator AC1/ACC

GEDIT V.1.0 belegt den Speicherbereich 1900H...1C7AH
mit Titelgrafik den Bereich ...1E5FH

Der Start erfolgt mit 'f' oder 'g'

Nach dem Starten des Programms erscheint die Titelgrafik bzw. der Bildschirm wird gelöscht und das Menü wird ausgeschrieben.

Funktionen:

N - Mit dieser Taste kann ein Neustart ausgeführt werden. Das heißt, der Editierpuffer (2000H...27FFH) wird gelöscht, das Menü verschwindet aus dem Bild und der Cursor steht home.

Mit Hilfe der Steuertasten kann jedes Zeichen auf dem Bildschirm geschrieben werden. Alle Steuerfunktionen werden ausgeführt. Zum Darstellen von Grafikzeichen muß natürlich die Grafiktaste gedrückt sein und mit Z vorher der gewünschte Zeichengenerator (AC1 oder ACC) eingeschaltet sein.

Der Rücksprung ins Menü erfolgt immer mit der '@'-Taste. Dies ist übrigens das einzige Zeichen, welches nicht dargestellt werden kann.

R - Ein Restart wird mit Taste 'R' ausgeführt. Dabei wird eine Grafik, die im 2k - Format im Editierpuffer steht, auf den Bildschirm geholt. Alles weitere wie bei 'N'.

T - Da auf Grund dessen, daß die Funktionen der Steuertasten erhalten bleiben sollen, ist es nur möglich die Zeichen mit dem Code E0H...FFH darzustellen, wenn zuvor über das Menü die Taste 'T' gedrückt wurde. Das Leerzeichen wird in diesen Modus mit '@'+ Grafiktaste dargestellt und die o.g. Grafikzeichen mit den Kleinbuchstaben bis zur Taste DEL.
Das Grafikzeichen des AC1 Zeichensatzes mit dem Code A0H kann in diesem Modus durch die Space - Taste eingegeben werden. Ein Rücksprung erfolgt immer erst über das Menü ('@'). Das mag zwar umständlich anmuten, ist aber die einzige Möglichkeit, so viele Zeichen darstellen zu können und die Steuerfunktionen beizubehalten.

V - Wird vom Menü aus die Taste 'V' betätigt, kann die gesamte Grafik mit Hilfe der vier Cursorrichtungstasten an den gewünschten Ort des Bildschirms gerückt werden. Der Rücksprung erfolgt immer mit '@'.

A - Ist die Grafik fertig, kann diese durch Drücken der Taste 'A' in jeden beliebigen RAM - Bereich oberhalb 2000H in komprimierter Form abgelegt werden.

Nach Aufruf werden die Adresse u. der Zeichensatz 1 o. 2 (1 = AC1 2 = ACC) abgefragt. Nach erfolgter Komprimierung werden die Anfangs- und die Endadresse angezeigt. Gleichzeitig sind die Argumentzellen geladen, so daß ein Abspeichern auf Kassette mit K:"Name" erfolgen kann.

H - Um Grafiken zu verändern oder fertig zu stellen, kann man eine, von Kassette geladene unkomprimierte Grafik, in den RAM - Bereich 2000H...27FFH laden und mit 'R' in den Editor rufen. Eine komprimierte Grafik wird mit 'H' geholt. Befindet sich keine Grafik auf der eingegebenen Adresse, so erfolgt Fehlermeldung.

Bemerkungen:

Eine komprimiert abgelegte Grafik ist als Unterprogramm zu behandeln. Sie kann somit in ein Hauptprogramm eingefügt und über den Befehl CD BB AA aufgerufen werden (AABB = Grafik - Adresse).

Will man sich die Grafik nur ansehen, ist es vorteilhaft, sie mit einem Kennbuchstaben zu starten, da beim Aufruf mit 'J AABB' beim Rücksprung in den Monitor zu Problemen kommen kann. (00 09 XX 0d C3 BB AA).

GEDIT V.1.0 stellt eine recht einfache Lösung dar, Pseudo-Grafiken zu erstellen. Für Verbesserungen und für Hinweise auf evtl. Fehler bin ich jederzeit dankbar.

(c) R.MOECKEL Leipzig 5.12.1988

(Vom AC1 ausgelesen und entsprechend Original-Bildschirm formatiert von Norbert Z80-Nostalgiker 05/2009)