

# SMAKY NEWS

No 3

10 décembre 78

## SMAKY AVEC FLOPPY DISK

Les premiers circuits imprimés de l'interface seront disponibles à mi-décembre.

*A droite:*

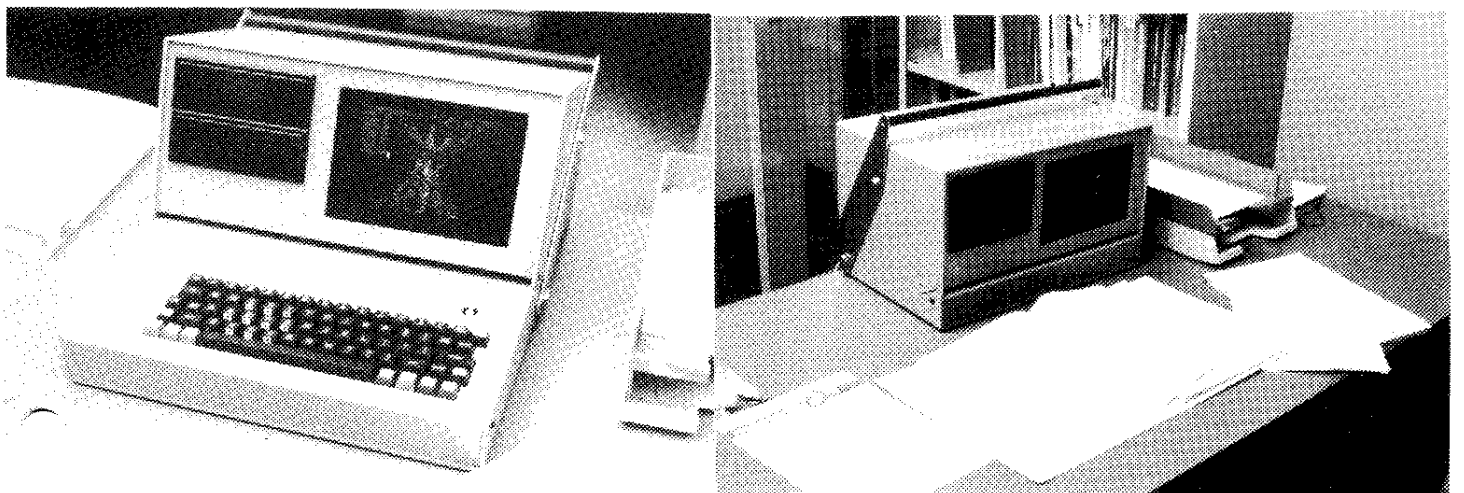
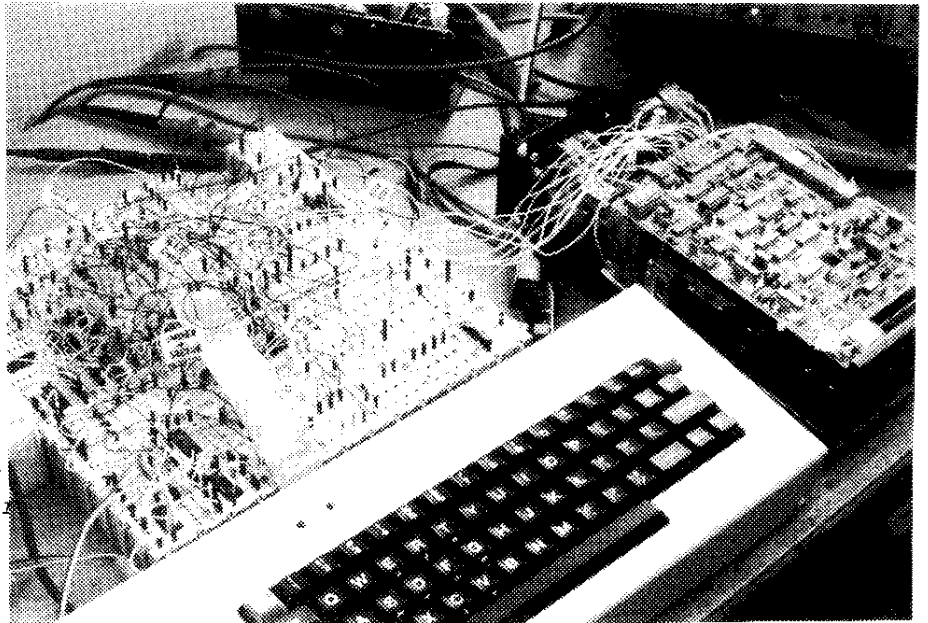
*le prototype de l'interface floppy réalisé en LOGIDULES*

*En bas à gauche:*

*Le prototype de SMAKY6-S avec double floppy et boîtier pliable*

*En bas à droite:*

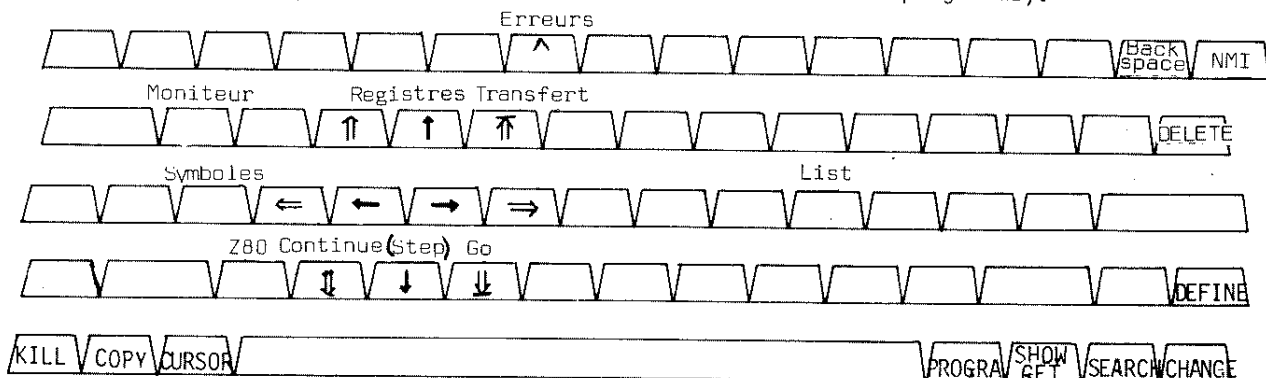
*Le même SMAKY6-S avec boîtier replié. L'écran peut continuer à montrer des messages.*



# SMILE, PROGRAMME EDITEUR ASSEMBLEUR, CARACTERISTIQUES

Ce programme éditeur-assembleur permet, grâce à l'utilisation de touches fonction, d'insérer, d'effacer, de copier, d'assembler et d'exécuter un programme, ainsi que de communiquer avec des périphériques aux d'autres systèmes microordinateurs.

Le principe d'utilisation est le suivant: les touches fonction définissent les opérations à effectuer (insérer, effacer, déplacer le curseur, chercher, échanger, assembler, exécuter), certaines touches (E,R,T,S,D,F,G,X,C,V) définissent le champ d'application des opérations (par exemple: un champ délimité par TAB ; une ligne ou tout le programme).



SMILE est un programme de 8 kbytes, qui se charge en RAM à partir d'un ruban papier, d'une cassette ou d'une disquette. Il permet d'éditer des textes et d'assembler en quelques secondes des programmes jusqu'à 1 kbyte.

Lorsque SMILE est chargé, on voit le pointeur clignoter en haut à gauche de l'écran, et au bas de l'écran on lit:

SMILE 2-4

WORKFILE 0: 1

FREE CORE: 15872

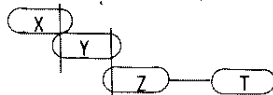
SMILE permet de travailler alternativement dans 10 buffers différents, donc d'éditer 10 programmes en parallèle. Au début, on se trouve toujours dans le buffer 0. Pour passer dans un autre buffer, il faut presser simultanément sur (SHOW) et une touche chiffre ((0) à (9)). L'écran se partage, montrant en dans la partie supérieure le buffer dans lequel on travaille et plus bas, le buffer dans lequel on éditait précédemment, ce qui permet de comparer facilement 2 textes. Une deuxième pression n'affiche plus que le buffer dans lequel on travaille.

On passe aussi en écran double lorsque l'on veut copier tout ou partie du buffer source (haut de l'écran) dans un buffer destination (bas de l'écran).

Les buffers sont organisés selon des blocs chaînés. Lorsque la mémoire est pleine, l'ordre de compactification réorganise la mémoire et permet de gagner de la place pour permettre la suite de l'édition (le sauvetage).

Pour décrire tous les ordres possibles, nous utilisons la convention suivante: le trait vertical reliant deux touches signifie que l'on presse simultanément sur ces deux touches; le trait horizontal reliant deux touches signifie que l'on presse successivement sur ces deux touches.

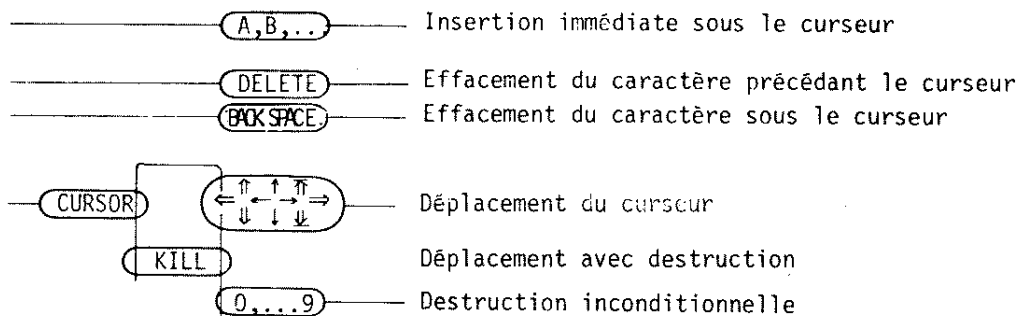
Par exemple,

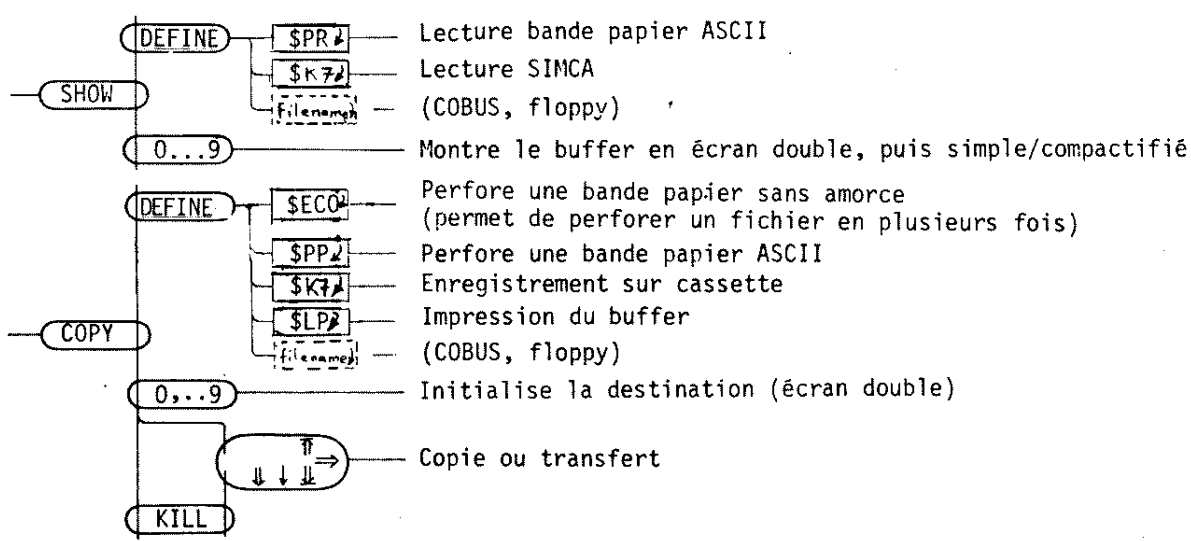


signifie taper simultanément sur X, Y et Z, puis sur T.

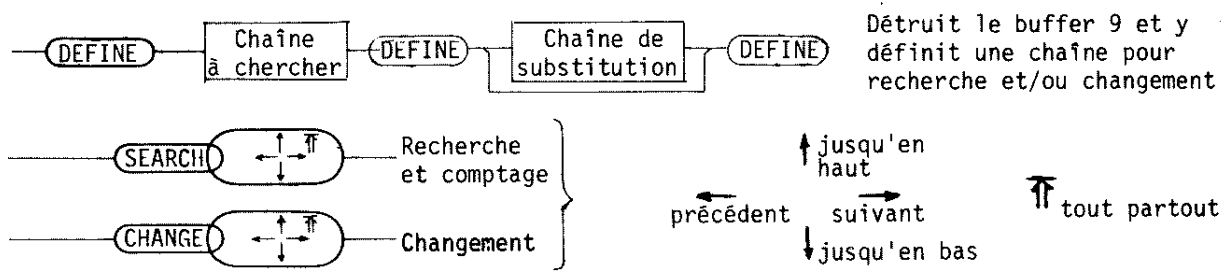
Si l'on maintient le (les) doigt(s) sur la (les) touches pendant plus de 1/2 seconde, un REPEAT automatique est effectué.

Passons en revue les différents ordres, en commençant par ceux qui concernent l'édition de texte et les transferts avec les périphériques.



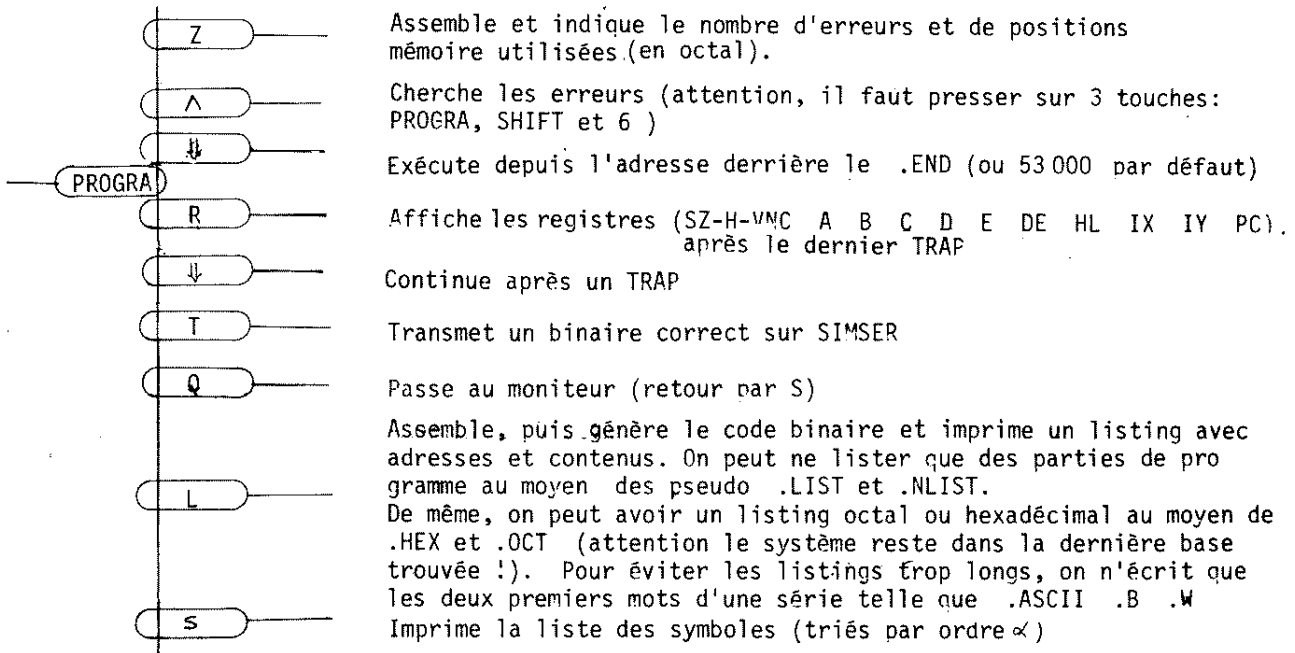


SHOW(DEFINE) et COPY(DEFINE) répondent FILE: puis une fois le nom tapé I/O READY.



Le programme SMILE permet également l'assemblage de programmes écrits en mnémoniques CALM. Les pseudo-instructions suivantes sont reconnues: .BYTE/WORD .ASCII/ASCIZ .BLKB/BLKW .RDX .LOC .END .LIST/NLIST .TITLE .Z80 .HEX/OCT et bien sûr toutes les combinaisons de .BWBW...

L'instruction TRAP génère un RST 60 (ne pas l'utiliser lorsqu'on transfère dans un DAUPHIN).



Les erreurs signalées ont été corrigées, mais si vous en découvrez d'autres ou recevez le message FATAL ERROR PC= écrivez à Ronald Forster, Braillon, 1095 Lutry en ayant soin d'indiquer vos nom, adresse, téléphone, date, description de la panne et valeur du PC.

