

(C) 1998-2002 BY RGI/PoS-WT, Izhevsk

Внимательнейше прочтите перед использованием данного продукта

Конкретный HELP'ец.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

- Раздел 1. Функциональные возможности.
- Раздел 2. Основное меню.
- Раздел 3. Memory options.
- Раздел 4. Clear options.
- Раздел 5. Jump options.
- Раздел 6. STS-Debugger.
- Раздел 7. Reset service.
- Раздел 8. Конец... конец... Концы в воду!!!
- Раздел 9. Контакты (не сношения!!!) :>

### РАЗДЕЛ 1. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

- >1.1. Автоопределение Spectrum (SP)/Extended (EX), количества доступной памяти и длины INT'a (в тактах).
- >1.2. Автоопределение наличия Turbo-Sound'a.

Две эти штучки переинициализируются с каждым перестраиванием основного меню.

- 1.3. Возможность сохранения и восстановления 48/128 памяти в/из высокой памяти (см. Save/Restore Memory).
- 1.4. Поиск (запуск) Alasm (см. Jump Option).
- 1.5. Поиск, запуск STS v6.x (см. Jump Option).
- 1.6. Определение Alasm'овских текстов (см. Clear Page).
- 1.7. Интегрированный в ПЗУ STS v6.2 (см. Jump Option).
- 1.8. Интегрированный в ПЗУ TR-BOOT (см. Jump Option).
- 1.9. Разнообразная работа с доступными страницами (очистка,

неполная очистка, блочная очистка, копирование, установка/запуск STS и т.п. (см. Clear Page)).

- 1.10. Вход по любому адресу с любой установленной страницей (см. Jump Option).
- 1.11. Сохранение на диск всех найденных Alasm'овских текстов.
- 1.12. Сохранение на диск любой страницы памяти.
- 1.13. Сохранение на диск (по Reset'y) обеих видеостраниц (см. Reset service).
- 1.14. Возможность работы с оверлейными банками памяти, в которых могут размещаться пользовательские подпрограммы.

...И много-много радости детишкам принесла... =)

## РАЗДЕЛ 2. ОСНОВНОЕ МЕНЮ

√5	RRom v2.01		H	√3 71680	√4 TS
√6	TR-DOS	128K	-		
√7	TR-DOS	48K	-		
√8	BASIC	128K	-		
√9	BASIC	48K	-		
√A	MEMORY	OPTIONS	M		
√B	CLEAR	OPTIONS	C		
√C	JUMP	OPTIONS	J		
√D	STS	DEBUGGER	S		

(C) 2002 by RGI/POS-WT

- √1 - Сигнализатор SPECCY (SP) / EXTENDED MEMORY (EX)
- √2 - Количество доступной памяти (128...1024K)  
! 16/48КБ машинки не определяются (нафиг надо:)...
- √3 - Производительность аппарата в тактах (IT by ANDYMAN/POS)
- √4 - Сигнализатор (TS) наличия Turbo-Sound.
- √5 - Номер версии.
- √6 - Выход в TR-DOS 128K (с открытыми страницами)
- √7 - Выход в TR-DOS 48K (с закрытыми страницами)
- √8 - Выход в BASIC 128K

√9 - Выход в BASIC 48K

√A - Выход в меню MEMORY OPTIONS (см. раздел 3)

√B - Выход в меню CLEAR OPTIONS (см. раздел 4)

√C - Выход в меню JUMP OPTIONS (см. раздел 5)

√D - Выход в меню STS-DEBUGGER (см. раздел 6)

Управление: Q, A, 8, 9; CS+6, CS+7 - перемещение курсора;  
0, Space, Enter, 7, CS+8 - выбор опции;  
6, CS+5 - выход в меню.

Также в основном меню (впрочем, как и во всех остальных) почти все опции можно выбрать "горячими" клавишами. На каждом рисунке см. графу |H|. Также в основном меню есть несколько клавиш, не отображенных на рисунке:

"T" - Turbo ON (приделано по просьбе Himik'a);

"L" - Turbo OFF (см. на строку выше);

"B" - Jump to TR-boot (см. JUMP OPTION);

"V" - Jump to Overlays (см. JUMP OPTION);

"D" - Jump to STS-Debugger (с автопоиском);

"Z" - Jump to Clear One Page (см. Clear one page);

"Sym.Shift" - Jump to Alasm (см. JUMP OPTION).

### РАЗДЕЛ 3. MEMORY OPTIONS

Данная опция позволяет сохранить/восстановить 48/128 памяти в высокой памяти Вашего компьютера.

MEMORY OPTIONS	H
STORE 128K	S
RESTORE 128K	R
STORE 48K	-
RESTORE 48K	-
EXIT MENU	E

STORE 128K - Позволяет сохранить 8 страниц 128 памяти в высокой памяти. При выборе выводится окошко, предлагающее ввести номер "X" страницы, с которой будет вестись сохранение. Сохранение возможно лишь в том случае, если введённая страница существует и если существует страница с номером "Y"="X"+#08.

Страницы сохраняются следующим образом: 2, 0, 5, 1, 3, 4, 6, 7.

RESTORE 128K - Позволяет восстановить 8 страниц 128 памяти из высокой памяти. При выборе предлагается выбрать, с какой страницы высокой памяти будет производится восстановление. Восстановление: 7, 6, 4, 3, 1, 5, 0, 2.

STORE 48K - Аналогично STORE 128K (правда, можно поюзать банки 1, 3, 4, 6, 7. Сохранение: 2, 0, 5).

RESTORE 48K - Аналогично RESTORE 128K (см.  
примечание к STORE 48K)

EXIT MENU - Без комментариев.

#### РАЗДЕЛ 4. CLEAR OPTIONS

Данная опция является одной из наиболее обширных в нашей программе. Она позволяет очищать (полностью/частично), копировать страницы, устанавливать (или входить) в STS в любую страницу отмеченную курсором, сохранять на диск Alasm'овские тексты, сохранять на диск любой банк, отмеченный курсором.

CLEAR OPTIONS	H
SINGLE PAGE	P
WHOLE MEMORY	M
128K MEMORY	L
HI MEMORY	H
<>ALASM TEXTS	W
EXIT MENU	E

SINGLE PAGE - очистка одной страницы. Подробнее об этой опции читайте в подразделе 4.1.  
WHOLE MEMORY - очистка всей доступной памяти.  
128K MEMORY - очистка 128K памяти.  
HI MEMORY - очистка высокой памяти.  
<>ALASM TEXTS - очистка всей доступной памяти, исключая Alasm тексты.  
EXIT MENU - выход в основное меню.

#### 4.1. Clear single page

При выборе данной опции открывается вот такая фишка:

```
#C000: Тут сидит всякий  
#C010: ██████████ отстой! ██████████  
  
00 01 02 03 04 05 06 07  
08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F  
10 11 12 13 14 15 16 17  
18 19 1A 1B 1C 1D 1E 1F  
20 21 22 23 24 25 26 27  
28 29 2A 2B 2C 2D 2E 2F  
30 31 32 33 34 35 36 37  
38 39 3A 3B 3C 3D 3E 3F  
  
CLR <#FF-#FF>, "E"-QUIT
```

- Дамп памяти (см. п.4.1.8)

- Количество доступных страниц (зависит от мозгообильности текущего аппарата). Если доступных страниц меньше #3F(63), то вместо остальных Вы увидите "-" (что означает, что данная страница недоступна). Соответственно, курсор на них не наводится.

- CLR <#FF-#FF> - см. п.4.1.7.  
"E" - Ежу понятно (я думаю...:)

При входе в данную опцию некоторые страницы могут быть отмечены цветовыми маркерами:

Белый на красном - Alasm и его тексты;  
Голубой на красном - Измененные Alasm тексты;  
Синий - STS v6.x (а их может быть много...);  
Фиолетовый - маркированная страница;  
Черный - оверлейная страница (см. Overlays);

Голубой - при отметке блока для удаления (см.4.1.7).

...А курсор \_вечно\_ зелёный! Гы!

При отметке страницы цветом приоритет имеет Alasm и его тексты (не распространяется на маркировку и блок для удаления:).

#### 4.1.1. Очистка страницы.

Полная очистка страницы (с #C000 до #FFFF) производится простым наведением на неё курсора и нажатия Fire (0,En,Sp). Неполная очистка (с #DB00 до #FFFF) - клавиша "Z".

! Все очистки без запроса подтверждения, поэтому будьте бдительны при тыкании во всякие там "нули", "пробелы" и "Z"-ы.:)

#### 4.1.2. Копирование страниц.

Копирование маркированной страницы ("M" - Mark page), в страницу под курсором осуществляется нажатием клавиши "C". Одну страницу можно копировать неограниченное количество раз.

! Маркированная страница не копируется в страницы, отмеченные как Alasm или Alasm'овский текст (если хочешь туда что-то скопировать - сначала очисти!).

#### 4.1.3. Установка STS-Debugger'a v6.2.

В данной версии STS 6.2 интегрирован в ПЗУ, поэтому его можно установить в любую страницу, наведя на неё курсор и нажав "S".

! При установке STS маркировка страницы не учитывается - STS ту-по туда забрасывается.

#### 4.1.4. Установка STS'a с запуском производится нажатием "J".

! Нажимая "S" или "J" не пугайтесь, что машинка долго думает - так и должно быть (STS декрэнчитя...)

#### 4.1.5. Сохранение на диск банка памяти.

Сохранение страницы на диск - наведение на неё курсора и подавление педали "B". Имя - "bank\_000C". При каждой последующей записи счётчик (000) увеличивается на 1. Под Saver юзается банка #05 (адреса #6000-#6105).

! На MuStDieOS-диски не пишем!!!

#### 4.1.6. Сохранение на диск всех обнаруженных Alasm-текстов.

Очень удобная вещь (Thanx 2 Himik's ZXZ for idea!). Выжимаешь "H" - и все обнаруженные Alasm тексты пишешь на диск (запись ведётся с именем, расширением и длиной, указанными в Alasm тексте, а если такой файл уже существует, записывает под тем же именем, но с увеличенным его последним символом на 1. (То есть, например, если Вы записываете файл "DECOD008.H", а он уже существует на диске, то каталог дополнится файлом "DECOD009.H")).

! См. примечание к п.4.1.5!!!

#### 4.1.6.1. Сохранение на диск только измененных Alasm-текстов осуществляется нажатием клавиши "G".

#### 4.1.7. Очистка блока (CLR <#FF-#FF).

Начало блока - "F", конец блока - "T", очистить блок - "D", снять маркировку блока - "U".

#### 4.1.8. В листалке Дампа работают кнопки:

CS+A - Dump address -#0010 (-16);

CS+Q - Dump address +#0010 (+16);  
 CS+O - Dump address -#0100 (-256);  
 CS+P - Dump address +#0100 (+256).

4.1.9. В Alasm можно выйти и отсюда (просто нажми Symbol Shift).

РАЗДЕЛ 5. JUMP OPTIONS

Опция (как понятно из названия) служит для Jump'ания куда попало и как попало.

JUMP OPTIONS		Н	
JUMP TO	STS	S	STS-Debugger - Выход в STS (см. ниже)
JUMP TO	PAGE	P	Page - см. подраздел 5.1.
JUMP TO	BOOT	B	TR-boot - Выход в TR-boot (ПЗУ).
JUMP TO	ALASM	SS	Alasm - Выход в Alasm (см. ниже).
JUMP	OVERLAYS	V	Overlays - см. подраздел 5.2.
EXIT	MENU	E	Exit Menu - выход в меню.

Выход в STS v6.x и Alasm v.4.xx осуществляется путем поиска оных во всей доступной памяти. Если поиск завершился отрицательным результатом, программа возвращается в основное меню.

! При выходе в Alasm устанавливается STS в страницу, считанную из Alasm'ового SetUp'a.

Jump to Alasm протестен на асмах версий:  
 v.3.8, v.4.1, v.4.2, v.4.41, v.4.42, v.4.43, v.4.44, v.4.45.

TR-boot также интегрирован в RRom. Предназначен для запуска Basic-файлов, просмотра стандартных фонтов (#0300) 1..3 третей (#0800, #1000, #1800), стандартных скринов (#1B00) и загрузки оверлеев. Краткое описание:

Управление: Q, A, O, P, Space;  
 6, 7, 8, 9, 0;  
 Cursor keys + Enter;  
 R - Reread CAT;  
 F - Full CAT;  
 H - DEC/HEX;  
 B - Basic filter;  
 V - Owerlays filter;  
 M - change Mask (при вводе несуществующей маски выводится Full CAT; для заглавных букв юзайте Caps Shift);  
 D - swop Drive (A>B>C>D>A... - если в дисковёртах нет дисков, то переключает флопы, пока чего-нибудь не поймает);  
 E - Exit to RRom (Выход в RRom (без запроса)).

Внизу экрана отображается кол-во файлов на диске, кол-во удаленных файлов, кол-во свободных секторов на диске, имя файла, стартовый адрес, длина файла в байтах, длина файла в секторах,

стартовая дорожка и стартовый сектор файла.

При загрузке оверлея выводится имя выбранного оверлея и запрашивается номер страницы, в которую Вы собираетесь его загрузить.

Boot хоть и простенький, но жить стало намного легче...

! Дописано переключение Current drive по педалям 1,2,3 и 4. Не бойтесь переключаться на несуществующие драйвы - к фатальным последствиям это не приведет (только придется немного подождать, пока все флопы промотаются (см. swop Drive)).

! Сегодня к BOOT'явке приписан TEXT VIEWER, так что мона стало и тексты читать, не отходя от кассы... В-) В Text View'ере есть возможность догрузки текстового файла (если его длина > #80 секторов) клавишей "L".

### 5.1. Jump to Page

Переход по выбранному адресу в выбранную страницу. По входу выводится окно:

SELECT PAGE	H	
***	-	-> см. подпункт 5.1.1.
ADDR: #C000	-	-> см. подпункт 5.1.2 (специально для Химики)
EXIT MENU	E	-> Выход (всем уже надоевший:) в меню.

5.1.1. При выборе данной опции Вам предоставляется \_уникальнейшая\_ возможность ввести номер страницы, в которую бы Вы хотели вывалиться. Ввод возможен как в DEC, так и в HEX системах исчисления (перед HEX числом нужно тыкнуть "SS" - значок "#", хотя, если вводится страница от #00 до #0F, то "#" ставить необязательно - машинка \_УМНАЯ\_=) Очистка введённой строки - "CS". Завершение ввода и переход по адресу из следующей строки меню - "Enter". Выход из режима ввода страницы - "Q".  
! SP - #47FF, за остальным следите сами...

5.1.2. Эта опция служит для установки адреса, по которому будет производиться переход. Ввод - аналогично установке страницы, кроме DEC чисел, - машинка \_НЕУМНАЯ\_ :-\ "Enter" - завершение ввода. Первоначальное значение ADDR - #C000.

### 5.2. Overlays

Переход в меню оверлеев. Если программа не нашла ни одного оверлея, осуществляется выход в основное меню, иначе:

Name, Addr, Page	H	Name_0, Name_1 - Имена найденных оверлеев. Максимальное коли-
------------------	---	---

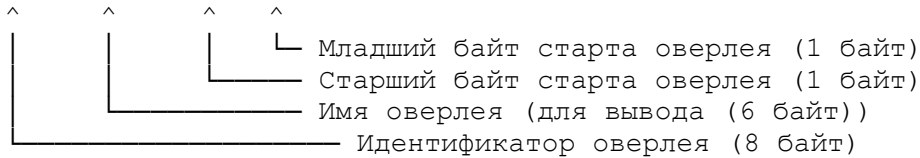
Name_0 XXXX YY	-
Name_1 XXXX YY	-
.....	-
EXIT MENU	E

чество оверлеев - 10.  
 XXXX - Адрес старта (2 байта),  
 указанный после названия  
 оверлея.  
 YY - Страница, в которой на-  
 ходится данный оверлей.

EXIT MENU - Rulez 4eva !!!

Строение оверлея:

SYS_PAGE	Name_0	#00	#00
----------	--------	-----	-----



Таких блоков в каждой странице может быть несколько. В последнем блоке после 2 байт адреса нужно поставить #FF (байт, указывающий на то, что в этой странице оверлеев больше нет).

Пример оверлейного файла в одной банке:

```
#C000 SYS_PAGE ;идентификатор оверлея (8 байт);
#C008 NAME_0 ;имя оверлея (6 байт);
#C00E #C0,#40 ;стартовый адрес оверлея ((#C040) - 2 байта -
; - сначала старший байт, потом младший);
#C010 NAME_1 ;...продолжаем в том же духе...
#C011 #C0,#60 ;...и дальше точно так же...
#C020 #FF ;конец оверлея в данной странице.
..... ;После маркера #FF можете юзать оставшиеся бай-
..... ;ты в банке так, как вам заблагорассудится...
.....
#C040 JP КУДА-НИБУДЬ...
.....
#C060 JP ОТКУДА-НИБУДЬ...
```

При написании собственных оверлеев можете юзать:

```
RST #08 - Восстановление системных переменных Basic'a и стандар-
тного блока стека для выхода в вышеозначенный Basic.
Выполните: RST #08
LD SP,#5FE9
LD BC,#7FFD ;Эта фигня нужна для от-
LD A,#10 ;мены проецирования бан-
OUT (C),A ;ка #00 (4-й бит #7FFD).
RET
```

```
RST #20 - Процедура перещёлкивания банков.
! Сия фица !НЕ ВКЛЮЧАЕТ! 4-й бит #7FFD.
```

РАЗДЕЛ 6. STS-DEBUGGER

Данная опция позволяет установить и войти в STS v6.2, интег-





H	Восстановление 48K из страницы #08 (Memory Option)
J	-   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   #10   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -
K	-   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   #18   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -
L	-   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   #20   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -
Enter	Выход в BASIC 128K (с открытыми страницами)
C.Shift	Выход в STS v6.x с автопоиском
Z	Выход в страницу #04 по адресу #C000 (Jump to Page)
X	-   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   #07   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -
C	-   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   #0F   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -
V	-   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   #1F   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -   -
B	Выход в TR-boot
N	Выход в TR-DOS 48K (с закрытыми страницами)
M	Сохранение экранов (банки #05 и #07) на диск (см.ниже)
S.Shift	Выход в Alasm с автопоиском
Space	Выход в TR-DOS 128K (с открытыми страницами)

Запись экранов на диск. Имя: scrn\_000.C, при каждой следующей записи счётчик (000) увеличивается на единицу.

РАЗДЕЛ 8. Авторы данного программного продукта

KIM/RGI/PoS-WT - main code, testing;  
MS/RGI/PoS-WT - code, design, testing, gfx, help writer.

Большой и горячий THANX всем людям, как-либо причастным к появлению этого беспЕрдела:

Himik's ZXZ/PoS-WT - some ideas, testing, support (TNX)  
Oscar/RGI/PoS-WT - drinking support, some ideas

Мамам, папам, детям, жёнам, глючным компам и всем остальным, кто мешал нам работать.

При производстве данного программного продукта мы бессовестно юзали следующую софтину:

Alasm v3.8, v4.42, v4.43, v4.44 by Alem/KVA/Carpy/Stall (TNX)  
STS v5.1, STS v6.2 by Stalker (TNX too)  
JC 4.01T by Jemmini Soft (Profi Hi-Mem Driver by MS/RGI/PoS-WT)  
BGE 3.05 by DT  
Immation Tester by AndyMan/PoS

Также были заюзаны железяки:

Profi v3.2 (x3) - Profi RULEZ everywhere  
Color TV 21' - Not bad...  
Color TV 29' - MEGACOOOL!!!  
Color Monitors - (good as possible)  
Осциллограф, калькуляторы, мультиметры, etc...

И всякую музыкальную муть (типа магнитол и усилителей) для более полного руля!

Special Hards (maked by KIM/RGI/PoS-WT):

Аппаратное проецирование RAM вместо BASIC 128K;  
SDRAM (ROM DISK) 128K by SONY + battery (PANASONIC);

И ещё различные фишки:

Turbo-Sound (YM2149F by YAMAHA x 2) (BitWalker & Himik's ZxZ);  
... А я тут недавно REAL AY-3-8910 заимел :)  
Profi Stereo Covox (maked by someone...);  
Pentagon Fix PROM by PoS;  
Multiscreen port;  
Vicom modem...  
...И прочий ШИТ ;)

Всё писалось и тестировалось на РЕАЛЕ !!!

При производстве не было заняно !НИ ОДНОГО! писюка !!!  
(ну, кроме Химиковского (на нем баг-тестинг проходил...))

## РАЗДЕЛ 9. Наши координаты

KIM: 426075, Удмуртия, Ижевск,  
Молодёжная 56-101, Казаков Илья  
тел. +7(3412) 365-374

MS: 426028, Удмуртия, Ижевск,  
Гагарина 37-211, Лавров Александр  
тел. +7(3412) 491-351; +7-912-851-81-64

С предложениями и пожеланиями можете обращаться по вышеуказанным адресам (почтой) и телефонам, либо:  
[www.pos.izhnet.ru](http://www.pos.izhnet.ru) или [himik@udm.net](mailto:himik@udm.net) (для RGI/PoS-WT)

MS/RGI, KIM/RGI  
Last edition: 20.12.2002