Исходные тексты Андрея Родионова (1988-2022)

Графическая Библиотека MSX для BDS C версия 3.05

Диск с исходным кодом Pattern Composer, версия 3.04

Игры:

- Загрузчик игр 2.10
- Возвращение на землю 2.18
- Майор Пистолетотов 1.07
- Пистолетов на заводе 1.14
- Танцроид 1.05

Программы на языке Бейсик 1985 г.:

- Посадка на Луну
- Биоритмы
- Часы–будильник

Документация для загрузки:

- Программное средство «Маэстро»
- BDS C User Guide
- Отличия BDS-C от UNIX-C
- MSX2 Technical Handbook

В подавляющем большинстве случаев я предпочитаю загружать с диска минимум данных, прилинковывая их по возможности непосредственно к исполняемому коду утилитой EDL (Extra Data Linker). Описание этой утилиты можно найти в Документации на пакет Маэстро.

Каждый диск это DevDisk на котором есть абсолютно всё необходимое для компиляции и сборки программ, включая скрипты.

По текстам можно изучать, как пользоваться инструментами.

Я надеюсь, что у тех, кто заинтересуется DevDisk'ами хватит упорства и способностей разобраться со скриптами, предназначенными для сборки программ, но на всякий случай напомню:

1. «.» (точка) в первой позиции командной строки скрипта превращает строку в комментарий и часто используется для условной компиляции, передаваясь как параметр вызова скрипта:

   ```
   <scriptname> .
   ```

   В данном случае все строки скрипта, имеющие в первой позиции `%1` не будут выполняться т.к. превратятся в строки комментариев.

2. Если возникнут какие-либо вопросы по использованию скриптов - спрашивайте, я отвечу. Некоторые сложные компиляции настраиваются и операторами `#define` в хидерах кода на C, и требуют, при этом, использования отдельных (разных) скриптов, которые есть в каждом проекте. В основном это относится к различиям русских и английских версий, но иногда используется и в других случаях.

http://sysadminmosaic.ru/msx/maestro/sources

2024-03-20 23:45