Справочное руководство по языку программирования MSX-BASIC для КУВТ "Ямаха MSX-2"

Fix Me!

Справочное руководство по языку программирования MSX Бейсик для комплектов учебной вычислительной техники на базе персональных компьютеров "Ямаха MSX-2". 03.88. YAMAHA Corp. Japan. 474 с

Эта книга поставлялась в составе Ямаха КУВТ2

Разыскиваются страницы:

230	12-1-2. Две иерархические системы	✔
231	12-2. Проектирование программы, 12-2.1. Разделение на подпрограммы	✔
334, 335	Приложение А. Управляющие клавиши и коды	✔
434	Л-1. Описание подпрограмм поддержки маппера	✔
435	Л-2. Спецификации подпрограмм поддержки маппера	✔

Содержание

Введение			01, 02, 03
Содержание			01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08
Глава 8 Ввод с клавиатуры и с помощью манипуляторов			187
	8-1. Операции ввода с клавиатуры		187
		8-1-1. INKEY$	187
		8-1-2. INPUT$	189
		8-1-3. INPUT	190
		8-1-4. LINE INPUT	191
		8-1-5. STRIG(0)	192
		8-1-6. STICK(0)	193
	8-2. Манипуляторы		193
		8-2-1. STRIG	194
		8-2-2. STICK	194
		8-2-3. PAD и PDL	195
Глава 9 Музыкальные возможности MSX Бейсика			197

	9-1. Оператор PLAY		197
		9-1-1. Высота звука	198
		9-1-2. Длительность нот	201
		9-1-3. Паузы (R)	202
		9-1-4. Динамические отметки	202
		9-1-5. Специальные эффекты	203
		9-1-6. Использование переменных	203
		9-1-7. Подпрограммы	204
		9-1-8. Работа с продолжительными звуковыми партиями	205
		9-1-9. Прекращение воспроизведения звука	206
	9-2. Оператор SOUND		206
		9-2-1. Регистры, устанавливающие частоту звука	206
		9-2-2. Генератор шумов	208
		9-2-3. Микширование каналов	209
		9-2-4. Установка громкости	209
		9-2-5. Генератор огибающей	210
		9-2-6. Использование оператора SOUND	211
Глава 10 Инициализация в MSX Бейсике			215
Глава 11 Краткие сведения о численных методах			221
	11-1. Численное интегрирование		221
	11-2. Вычисление функции Беселя		224
	11-3. Программа ускорения сходимости		226
Глава 12 Разработка программ			229
	12-1. Структурирование программы		229
		12-1-1. Деление программы на подпрограммы	229
		12-1-2. Две иерархические системы	230
	12-2. Проектирование программы		231
		12-2.1. Разделение на подпрограммы	232
		12-2.2. Прерывания	233
		12-2.3. Написание программы	233
	12-3. Пример программирования		235
		12-3.1. Входы, выходы и обработка	235
		12-3.2. Разделение на подпрограммы второго уровня	236
		12-3.3. Подпрограммы третьего уровня	237
		12-3.4. Подпрограмма последнего уровня	240
		12-3.5. Номера строк и инициализация	240
Глава 13 Структура памяти			249

	13-1. Постоянное запоминающее устройство (ПЗУ) и оперативное запоминающее устройство (ОЗУ)		249
		13-1.1. ПЗУ	250
		13-1.2. ОЗУ	252
	13-2. Управление ОЗУ		255
		13-2.1. Оператор CLEAR	255
		13-2.2. Функция FRE(0)	256
		13-2.3. Функция FRE("")	257
		13-2.4. Оператор MAXFILES=	258
		13-2.5. Функция VARPTR	258
		13-2.6. Операторы BSAVE и BLOAD	259
	13-3. PIT (Program Instruction Table — Таблица программных команд)		260
		13-3.1. Адрес PIT	261
		13-3.2. Структура PIT	261
	13-4. VT (Variable Table — Таблица переменных)		264
	13-5. Стек		265
	13-6. Строковое пространство		266
	13-7. Рабочая область		268
Глава 14 Структура видеопамяти			271

	14-1. Режим SCREEN 0		272
		14-1.1. Структура видеопамяти в SCREEN 0	272
		14-1.2. Соотношение отображения и таблиц в SCREEN 0	273
	14-2. Режим SCREEN 1		275
		14-2.1. Структура видеопамяти в SCREEN 1	275
		14-2.2. Соотношение отображения и таблиц в SCREEN 1	276
	14-3. Режим SCREEN 3		277
		14-3.1. Структура видеопамяти в SCREEN 3	277
		14-3.2. Соотношение отображения и таблиц в SCREEN 3	279
	14-4. Режим SCREEN 3		283
		14-4.1. Структура видеопамяти в SCREEN 3	283
		14-4.2. Соотношение отображения и таблиц в SCREEN 3	285
	14-5. Режим SCREEN 4 (для компьютеров MSX-2)		286
	14-6. Режим SCREEN 5 (для компьютеров MSX-2)		287
		14-6.1. Структура видеопамяти в SCREEN 5	287
		14-6.2. Связь между PNT и отображением в режиме SCREEN 5	288
	14-7. Режим SCREEN 6 (для компьютеров MSX-2)		289
		14-7.1. Структура видеопамяти в SCREEN 6	289
		14-7.2. Связь между PNT и отображением в режиме SCREEN 6	290
	14-8. Режим SCREEN 7 (для компьютеров MSX-2 с объёмом видеопамяти 128 Кбайт)		290
		14-8.1. Структура видеопамяти в SCREEN 7	290
		14-8.2. Связь между PNT и отображением в SCREEN 7	290
	14-9. Режим SCREEN 8 (для компьютеров MSX-2 с объёмом видеопамяти 128 Кбайт)		291
		14-9.1. Структура видеопамяти в SCREEN 8	291
		14-9.2. Связь между PNT и отображением в режиме SCREEN 8	292
	14-10. Таблица палитр (для компьютеров MSX-2)		293
	14-11. Спрайты		295
		14-11-1. SGT	295
		14-11-2. SAT	296
		14-11-3. SCT (для компьютеров MSX-2)	298
Глава 15 Управление видеопамятью			299
	15-1. Плодопеременная BASE		299
		15-1.1. Чтение адресов таблиц	299
		15-1.2. Установление расположения таблиц	300, 301
	15-2.Плодопеременная VDP		302
Глава 16 Введение в программирование на машинном языке			303

	16-1. Процессор Z-80		303
	16-2. Оператор DEFUSR и функция USR		304
	16-3. Подпрограммы BIOS		305
		16-3.1. Подпрограммы BIOS без параметров	305
		16-3.2. Подпрограммы BIOS требующие параметров	307
		16-3.3. Подпрограммы BIOS возвращающие параметры	310
	16-4. Использование ловушек		312
	16-5. Написание программы на машинном языке (без программы–монитора)		314
	16-6. Короткая программа «Монитор звуковых эффектов»		319
Глава 17 Программирование портов			329
	17-1. Программируемый параллельный интерфейс (PPI)		330, 331
	17-2. Другие порты		332
Приложение А. Управляющие клавиши и коды			333, 334, 335
Приложение Б. Сообщения об ошибках			337,,,,344
Приложение В. Выражения для некоторых математических функций			345, 346
Приложение Г. Список ключевых слов с внутренними кодами			347
Приложение Д. Системы представления чисел			351
	Д-1. Десятичная система		351
	Д-2. Двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления		352,353
	Д-3. Преобразования		353, 354
	Д-4. Представление в памяти целых чисел		354, 355
	Д-5. Хранение целых чисел		359
	Д-6. Двоично-десятичная система счисления		362
	Д-7. Хранение чисел одинарной и двойной точности		363
Приложение Е. Подпрограммы BIOS			367
	Е-1. Интерпретатор, управление слотами, аппаратные прерывания		368
	Е-2. Инициализация ввода-вывода		371
	Е-3. Доступ к видеопроцессору (VDP) (режим TI9918)		372
	Е-4. Доступ к PSG (звукогенератору)		378
	Е-5. Доступ к консоли (клавиатуре и монитору)		379
	Е-6. Доступ к кассетной ленте		384
	Е-7. Обработка очередей (для оператора PLAY)		385
	Е-8. Подпрограммы, используемые модулями GENGRP и ADVGRP		386
	Е-9. Дополнительные подпрограммы		389
	Е-10. Расширенное ПЗУ		394
Приложение Ж. Рабочая область			415
	Ж-1. Область переменных MSX Бейсика		415, 416, 417, 418
	Ж-2. Ловушки		419, 420
Приложение З. Образы и коды символов			421, 422
Приложение И. Карта памяти			423, 424
Приложение К. Использование Диска «ОЗУ» (виртуального диска) (только для MSX-2)			425

	К-1. Оператор CALL MEMINI(размер)	426
	К-2. Спецификации файлов	426
	К-3. Операторы расширения, используемые с Диском ОЗУ	427
	К-4. Другие операторы и функции	427,428
Приложение Л. Примечания для пользователя схемы управления памятью (маппера)		429
	Л-1. Описание подпрограмм поддержки маппера	430,431,432,433,434
	Л-2. Спецификации подпрограмм поддержки маппера	435, 436, 437, 438, 439
	Л-3. Примеры использования маппера	440, 441, 442
	Л-4. Спецификация маппера MSX-2	443
Приложение М. Средства коммуникации		447
	М-1. Введение в методы передачи данных	447
	М-2. Интерфейс RS-232C	452, 453, 454, 455, 456, 457
	М-3. Терминальный режим	458, 459
	М-4. Заключение	460, 461
	М-5. Режим передачи данных	462, 463,464, 465
	М-6. Расширение Бейсика для связи по каналу RS-232C	466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474

Ссылки

Справочное руководство по языку программирования MSX Бейсик для КУВТ на базе ПК «Ямаха MSX-2» | Hardwarium

brawaga : Обработка сканов

http://sysadminmosaic.ru/msx/yamaha_msx-basic_reference_manual/yamaha_msx-basic_reference_manual

2023-01-20 14:33