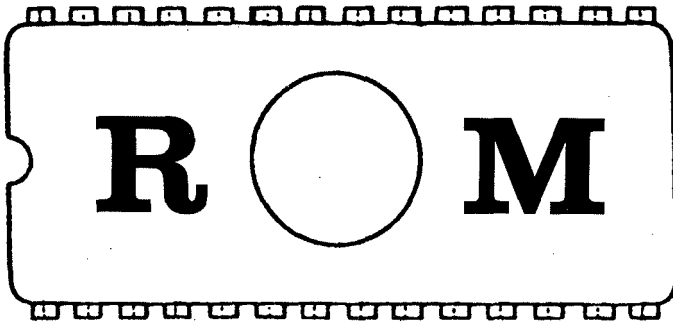


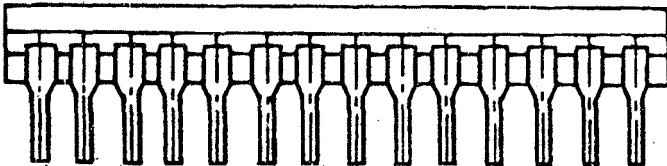
 **apple II**
II, II+, IIe, IIC



Listing

für Applesoft-BASIC-
Interpreter

von Matthias Buck



RÖCKRATH
MIKROCOMPUTER

Matthias Buck: Apple-II-ROM-Listing
Best.-Nr. 06-010-8

2. Auflage, November 1984

(c) 1984 by

RÖCKRATH
MICROCOMPUTER
Noppiusstr. 19
5100 Aachen

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeinem Verfahren reproduziert oder in EDV-Anlagen verarbeitet werden.

Alle in diesem Buch wiedergegebenen Schaltungen, Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt und dürfen nicht gewerblich genutzt werden.

Alle Angaben in diesem Buch wurden mit größtmöglicher Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Der Verlag und der Autor sehen sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, daß sie weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen können. Für die Mitteilung eventueller Fehler sind Autor und Verlag jederzeit dankbar.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung in den Applesoft-Interpreter	4
Speicheraufteilung	4
Zeropage-Adressen	5
Sonstige Systemadressen	7
Stackorganisation	8
Variablenverwaltung	9
Stringverwaltung	10
Beschreibung einiger Routinen	11
ROM-Tabellen	15
Kommentiertes Listing der ROM-Routinen	19
Alphabetische Übersicht über die ROM-Routinen	116
ANHANG	
Änderungen bei den Geräteversionen IIe und IIc	119

Einführung in den Applesoft-Interpreter

Nach dem Einschalten des Computers führt der Monitor eine Resetroutine durch und veranlasst das Booten von DOS, falls ein Disk-Drive vorhanden ist. Die Kaltstartroutine initialisiert sodann die notwendigen Zero-Page-Adressen und den Stack, und führt schliesslich einen Sprung zur Warmstart-Adresse \$D43C durch. Dies ist nun der Grundzustand.

Die Warmstart-Routine erwartet nun eine Eingabezeile. Dies geschieht über die Monitor-Routine GETLN. Bei Rückkehr von dieser Routine steht der eingegebene Text im Textpuffer ab \$0200 und kann ausgewertet werden.

War das erste Zeichen eine Ziffer, so wird die eingegebene Zeile als neue Programmzeile interpretiert. Die Zeile wird dann kodiert, d.h. erkannte Keywords werden durch die zugehörigen Tokens ersetzt. Im bestehenden Programtext wird an der richtigen Stelle Platz für die neue Zeile geschaffen, und diese dort eingefügt. Nachdem die Linkadressen in Programm neu berechnet worden sind, erfolgt wieder ein Sprung zum Warmstart.

War das erste Zeichen keine Ziffer, so wird die eingegebene Zeile als Befehlszeile aufgefasst. Es werden ebenfalls die Befehlswörter kodiert, es erfolgt dann aber ein Sprung zur Interpreter-Schleife.

Wird ein Programm durch RUN gestartet, so wird es ebenfalls von der Interpreter-Schleife ausgeführt.

Die Interpreter-Schleife bestimmt aufgrund des Tokens die Adresse der zugehörigen Routine und ruft diese auf. Nach Rückkehr in die Interpreter-Schleife wird das nächste Token ausgewertet usw. bis die Befehlszeile bzw. das Programm ganz abgearbeitet ist.

In diesem Fall erfolgt ein Sprung zurück zur Warmstart-Routine.

Es folgt nun eine Beschreibung wesentlicher Routinen und Strukturen, die das Verständnis des kommentierten Interpreter-Listings erleichtern sollen.

Speicheraufteilung

0000 - 00FF	Zeropage, enthält Flags und Adressen für den Interpreter
0100 - 01FF	Stack
0200 - 02FF	Eingabepuffer, hier legt GETLN die Eingabezeile ab
0300 - 03CF	frei
03D0 - 03FF	zusätzliche Vektoren, vor allem für DOS
0400 - 07FF	Bildschirmspeicher für TEXT und LORES-Grafik, Page1 ausserdem noch 64 Byte für die Steckkarten
0800 - BFFF	freies RAM, das sich wie folgt aufteilt:

Programtext, Zeiger auf dessen Anfang	= 67,68
einfache Variablen, Anfangszeiger	= 69,6A
Feldvariablen, Anfangszeiger	= 6B,6C
unbenutzter Bereich, Anfangszeiger	= 6D,6E
Stringbereich, Anfangszeiger	= 6F,70
Ende +1 des von Basic erreichbaren Speichers	= 73,74

ausserdem noch folgende Bereiche:

0800 - 0BFF	TEXT und LORES-Grafik, Page2
2000 - 3FFF	HIRES-Grafik, Page1
4000 - 5FFF	HIRES-Grafik, Page2

9600 - BFFF wird vom DOS belegt, falls vorhanden

C000 - C7FF	I/O-Bereich, aufgeteilt auf die Slots und internes I/O
C800 - CFFF	Bereich von 2K, der jeder Karte zur Verfügung steht
D000 - F7FF	Applesoft-Interpreter
F800 - FFFF	Monitor

Liste der Zeropage-Adressen

00 - 02	JMP zur Warmstart-Routine
03 - 05	JMP zur String-Druckroutine
06 - 09	frei
0A - 0C	JMP zur USR-Routine (nach Kaltstart JMP El99)
VER HLLP 0D,0E	Hilfsregister zum Vergleich einzelner Zeichen
0F	Anzahl der Dimensionen des letzten Feldes
	Länge einer neuen Basic-Zeile
	Token-Zähler bei Befehlskodierung
10	DIM-Flag
11	String-Flag, (FF falls String)
12	Integer-Flag (80 falls Integer, sonst 00)
13	Garbage Collection-Flag
	DATA-Flag bei Befehlskodierung
14	Flag für Variablenverwaltung:
	00 normale Variablen-Behandlung
	40 Feldvariable (bei STORE, ohne Indices)
	80 keine Integer-Variablen erlaubt
15	Eingabe-Flag: 00 = INPUT, 40 = GET, 98 = READ
16	Vergleichs-Flag bei Vergleichsoperationen
	Hilfsregister für TAN-Berechnung
17 - 19	frei
1A,1B	Zeiger bei Grafikroutinen
1C	Farbmaske (evtl. invertiert)
1D	Schrittzähler beim Zeichnen einer Linie
1E,1F	frei
20	Bildschirmfenster, linker Rand
21	Breite des Bildschirmfensters
22,23	oberer / unterer Rand des Bildschirmfensters
24,25	horizontale / vertikale Cursorposition
26,27	Zeiger auf Anfang einer Grafikzeile
28 - 2B	Monitor-Register
2C,2D	Koordinate bei Blockgrafik
2E,2F	Monitor-Register
30	Bitmaske für Punkt innerhalb eine Bytes (HGR)
31	Monitor-Register
32	INVERSE-Flag
33	Register für Prompt-Zeichen
34,35	Monitor-Register
36,37	Vektor für Ausgaberroutine im Monitor
38,39	Vektor für Eingaberroutine im Monitor
3A,3B	Monitor-Register für Programmzeiger
3C,3D	Anfangsadresse für Cassetten-Routinen
3E,3F	Endadresse für Cassetten-Routinen
40 - 45	Monitor-Register
46 - 49	Monitor-Ablage für A,X,Y,Status,Stackpointer
4A,4B	DOS-Register
4C,4D	frei
4E,4F	Monitor-Zufallszahl
50,51	Register für Integerzahlen
52	Stackpointer des Deskriptoren-Stack
53,54	Zeiger auf obersten Deskriptor im D.-Stack
55 - 5D	Deskriptoren-Stack für max. 3 Deskriptoren
5E,5F	allgemeiner Zeiger
60,61	allgemeiner Zeiger
62 - 65	Hilfsregister für Multiplikation / Division
66	wird bei Division verändert
67,68	Anfang des Programmtextes, normal \$0801
69,6A	LOMEM, = Anfang der einfachen Variablen
6B,6C	Anfang der Feldvariablen
6D,6E	Feldvariablen-Ende +1

6F,70 Anfang des Stringbereichs
 71,72 Zeiger bei Stringverwaltung
 73,74 HIMEM, = Ende +1 des verfügbaren RAM
 75,76 aktuelle Programmzeilennummer
 77,78 Programmzeile, bei der Unterbrechung erfolgte
 79,7A Zeiger auf letzten Befehl (für ONERR etc.)
 7A = FF, falls im Direktmodus
 7B,7C Zeilennummer des aktuellen DATA-Statements
 7D,7E Zeiger auf dieses DATA-Statement
 7F,80 Zeiger bei Eingaberoutine
 81,82 Register für letzten Variablen-Namen
 83,84 Zeiger auf zuletzt benutzte Variable
 85,86 gemerkter Variablenzeiger bei LET, NEXT, etc.
 87,88 gemerkter CHRGET-Zeiger bei Eingabeoperation
 87 Register für Priorität bei num. Ausdrücken
 89 Vergleichs-Flag
 * 8A - 8E FAC5 (wird bei Potenzierungsroutine benutzt)
 8A,8B Zeiger auf FN-Definitions-Variable
 Zeiger auf Top-String bei Garbage Collection
 8C,8D Zeiger auf gültigen String-Deskriptor
 8F Länge einer Variablen im Speicher (3 oder 7)
 90 - 92 JMP-Befehl bei Funktionsaufruf
 Fac 3 * 93 - 97 FAC3
 94,95 Zeiger auf 1. Element einer Feldvariablen
 96,97 altes Blockende +1 bei Verschiebe-Routine
 Fac 4 * 98 - 9C FAC4
 99 Hilfsregister (z.B. bei FAC1 → String)
 9A Hilfsregister bei String <-> FP-Konstante
 9B,9C allgemeiner Zeiger
 Fac 1 * 9D - A1 FAC1
 Fac 15 gen - A2 Vorzeichen von FAC1
 Poly help - A3 Hilfsregister (z.B. bei Polynomauswertung)
 mant help - A4 Hilfsregister für Mantissenverschiebung
 Fac 2 * A5 - A9 FAC2
 Fac 2 gen - AA Vorzeichen von FAC2
 Fac 4 - AB,AC Zeiger bei Stringverwaltung
 Kombi-Vorzeichen (verknüpftes Vorzeichen)
 Fac 1 gen - AB Rundungsstelle für FAC1
 mant help - AC Hilfsregister bei Befehlskodierung
 Fac 6 - AD,AE Platzbedarf bei Verwaltung von Feldvariablen
 gemerkter CHRGET-Zeiger bei VAL-Routine
 AF,B0 Programmtext-Ende +1
 B1 - C8 CHRGET-Routine
 B8,B9 CHRGET-Zeiger
 C9 - CD Register für Zufallszahl bei RND
 CE,CF frei
 D0 - D5 Hilfsregister für HGR-Routinen
 D6 Autostart-Flag
 D7 frei *Winkelwert (Deg = 0, Rad = 1, Grad*
 D8 ONERR-Flag
 D9 frei
 DA,DB Programmzeile, die einen Fehler verursachte
 DC,DD Zeiger auf den Befehl bei dem Fehler auftrat
 DE Kode des aufgetretenen Fehlers
 DF gemerkter Stackpointer bei Fehlerbehandlung
 E0,E1 X-Koordinate bei HGR-Routinen
 E2 Y-Koordinate bei HGR-Routinen
 E3 frei
 E4 Farbmaske entsprechend letztem HCOLOR-Befehl
 E5 Spaltenindex eines Punktes in HGR-Routinen
 E6 Page-Flag (20 für Page 1, 40 für Page 2)

E7	SCALE-Wert
E8,E9	Zeiger auf Anfang des Shape-Tables
EA	Collision Counter bei DRAW / XDRAW
EB - EF	frei
F0	Hilfsregister für Blockgrafik
F1	SPEED-Wert
F2	TRACE-Flag
F3	FLASH-Flag, =40 bei FLASH, sonst 00
F4,F5	Zeiger auf gültiges ONERR-Statement
F6,F7	Programmzeile mit gültigem ONERR-Statement
F8	gemerkter Stackpointer
F9	ROT-Wert
FA - FE	frei <i>Facc 6</i>
FF	wird bei STR\$ verändert

Vektoren in Page 3

3D0	Sprung zum DOS-Warmstart
3D3	Sprung zum DOS-Kaltstart
3D6	Sprung zur DOS-Filemanager-Routine
3D9	Sprung zur DOS-FWTS-Routine
3DC	Hilfsroutine für Filemanager-Parameter
3E3	Hilfsroutine für FWTS-Parameter
3EA	Sprung zur Routine, die DOS-I/O-Kanäle setzt
3EF	Sprung zur Routine, die BRK-Befehle eines Maschinenprogrammes bearbeitet (normal \$FAE9)
3F2	Sprungadresse bei RESET (für AUTOSTART ROM) = Soft Entry Vector
3F4	Power-up Byte, dient zur Unterscheidung von Tastatur-RESET und Power-on-Reset
3F5	Sprung zur &-Routine. Der Applesoft-Befehl "&" bewirkt einen Sprung hierher, von hier dann zur Routine. (JMP \$FF58 falls nicht benutzt)
3F8	Sprung zur Monitor-User-Routine. (wird bewirkt durch Eingabe von Ctrl Y)
3FB	Sprung zu der Routine, die Non-Maskable Interrupts bearbeitet
3FE	Adresse der Routine, die Interrupt Requests bearbeitet. Diese Interrupts können durch den SEI-Befehl verhindert werden.

Interne I/O-Adressen

C000	Tastatur-Register
C010	bewirkt Löschung des Tastatur-Registers
C020	Flipflop für Cassettenausgang umschalten
C030	Flipflop für Lautsprecher umschalten
C040	Utility-Strobe am Game-Port auslösen
C050/C051	GRAPHICS/TEXT-Modus setzen
C052/C053	NOMIX/MIX-Modus setzen
C054/C055	PAGE1/PAGE2 darstellen
C056/C057	LORES/HIRES Grafikmodus setzen
C058-C05F	Register für TTL-Ausgänge AN0 - AN3
C060	Cassetteneingangs-Register (Bit7)
C061-C063	Register für TTL-Eingänge PB0 - PB2
C064-C067	Register für Analog-Eingänge (Bit7)
C068-C06F	gleich wie C060 - C067
C070	Monoflops der Analogeingänge rücksetzen

Stack-Organisation

Der Stack ist ein Speicherbereich von 256 Byte, der durch die Assemblerbefehle PHA/PLA und PHP/PLP eine sehr elegante Möglichkeit, Daten zwischenzeitlich abzulegen, eröffnet. Im einzelnen wird er wie folgt benutzt:

Ablage der Rücksprung-Adresse bei Unterprogramm-Aufruf durch JSR

Kurzzeitiges Retten von Registern, Flags etc. in AssemblerROUTINEN

Ablage der RETURN-Daten bei einer Basic-Anweisung GOSUB:

CHRGET-Zeiger auf GOSUB-Statement (2 Byte)

Zeilennummer des GOSUB-Statements (2 Byte)

BO als Kennung für RETURN-Daten (1 Byte), insgesamt also 5 Byte

Ablage der Schleifen-Parameter einer FOR/NEXT-Schleife:

CHRGET-Zeiger auf 1. Anweisung nach dem FOR-Statement (2 Byte)

Zeilennummer der zugehörigen Programmzeile (2 Byte)

TO-Wert im Fließkomma-Format (5 Byte)

STEP-Wert im Fließkomma-Format + Vorzeichenbyte (6 Byte)

Zeiger auf die Laufvariable (2 Byte)

81 als Kennung für FOR/NEXT-Daten (1 Byte), insgesamt also 18 Byte.

Ablage der Daten für eine offene Operation bei der Auswertung von arithmetischen Ausdrücken:

Adresse für Rücksprung nach \$DDDA wenn Operation fertig (2 Byte)

Sprungadresse zur Routine, die die Operation ausführt (2 Byte)

Operand im Fließkomma-Format + Vorzeichenbyte (6 Byte)

Vergleichs-Flag, enthält Vergleichskode (1 Byte)

Prioritäts-Flag (1 Byte), insgesamt also 12 Byte

Übergabe von Parametern an die LEFT\$/MID\$/RIGHT\$/-ROUTINEN:

Zeiger auf den Deskriptor des Original-Strings

1. Parameter, insgesamt 3 Byte

Übergabe der Indices für die einzelnen Dimensionen bei der Auswertung von Feldvariablen

Die Verwaltung des Stack

Der Stack-Pointer ist ein Register in der 6502 CPU, welches als Zeiger auf die nächste zu beschreibende Stackposition dient. Bei Ausführung eines PHA wird das Byte in diese Position eingetragen, und der Stackpointer auf die nächste Position gesetzt. Umgekehrt wird bei PLA zunächst der Stack-Pointer eine Position zurückgesetzt, und das dort stehende Byte geholt. Dabei wird der Stack von oben nach unten gefüllt. Bei Stackinitialisierung wird der Stackpointer auf F8 gesetzt. Das erste Byte wird also nach \$01F8 eingetragen, das nächste nach \$01F7 etc.

In der Routine ab \$D3D6 wird geprüft, ob noch mindestens 54 Byte auf dem Stack frei bleiben. Damit ist gewährleistet, daß bei maximaler Unterprogrammverschachtelung der Stack nicht überläuft. Außerdem legt die Routine ab \$ED34 das String-Abbild der Fließkommazahl im unteren Stack-Bereich (ab \$0100 bzw. \$00FF) ab.

Verwaltung der Variablen

Die Variablen stehen im Speicher zwischen den Zeigern 69,6A (=LOMEM) und 6D,6E. Durch LOMEM: lässt sich dieser Bereich zwischen Programmtextende und HIMEM einstellen, ansonsten folgt er direkt dem Programmtext.

Zunächst folgen die einfachen Variablen, hinter denen dann ab (6B,6C) die Feldvariablen stehen. Innerhalb dieser beiden Bereiche gibt es keine Gliederung, sondern FP-Variable (FP = Floating Point = Fließkommata), Integer-Variable und String-Variable werden in der Reihenfolge ihrer Definition abgelegt. Wird nun z.B. eine neue einfache Variable definiert, so werden die Feldvariablen verschoben, und die neue Variable am Ende der einfachen Variablen eingefügt.

Wird dagegen CLEAR durchgeführt, so wird nicht der Speicher gelöscht, sondern es werden lediglich die Zeiger auf die Bereichsenden auf die Variablen-Anfangsadresse (LOMEM) gesetzt.

Einfache Variablen belegen immer 7 Byte. Die ersten beiden enthalten den Variablennamen, wobei in Bit7 der Variablentyp verschlüsselt ist:

- FP: Name1 (Bit7=0); Name2 (Bit7=0); Exponent; Mantissenbytes 1 - 4
 - Integer: Name1 (Bit7=1); Name2 (Bit7=1); HByte; LByte; 3 Bytes = 00
 - String: Name1 (Bit7=0); Name2 (Bit7=1); 3 Deskriptorbytes; 2 Bytes = 00
- Die Stringvariable enthält also nicht den String selbst, sondern den Deskriptor, der die Stringlänge angibt, und wo der eigentliche String im Speicher steht. (siehe Abschnitt über die Stringverwaltung)

Feldvariable besitzen folgende Struktur:

Variablenname (2 Byte, enthält ebenfalls den Variablentyp in den Bits 7)

Länge der Feldvariablen (LByte, HByte)

Anzahl der Dimensionen (1 Byte)

Dimensionierung des letzten Index (HByte, LByte)

.....

Dimensionierung des ersten Index (HByte, LByte)

Elemente in der Folge (0,0,...,0), (1,0,...,0), ..., (n,0,...,0), (0,1,...,0) etc

d.h. der erste Index wächst am schnellsten, der letzte am langsamsten. Die Elemente haben den gleichen Inhalt wie einfache Variable, bis auf die überflüssigen Nullen. FP/Integer/String-Elemente sind also 5/2/3 Byte lang.

Variablen werden definiert, sobald ihnen ein Wert zugewiesen wird.

Dies gilt auch für Felder. Eine Zuweisung auf ein Element eines bisher nicht dimensionierten Feldes bewirkt dessen Dimensionierung mit 11 Elementen pro Dimension, d.h. wie DIM A(10,10,...,10).

Wird nur der Wert einer nicht definierten Variable verwendet, so wird die Variable dadurch nicht neu eingerichtet, und als Wert erhält man null bzw. einen String der Länge 0.

Mit STORE und RECALL können Felder auf Cassette gespeichert werden bzw. wieder von dort geladen werden. Dabei wird nur der Name angegeben und keine Indices, wie sonst üblich. Das in diesem Fall gesetzte STORE-Flag (in \$14 wird Bit6 gesetzt) bewirkt, daß trotzdem eine Feldvariable geladen bzw. abgespeichert wird.

Da der Variablentyp in die beiden Namenbytes integriert ist, kann ein Name für sechs Variable verwendet werden, ohne daß Verwechslungen möglich sind, nämlich für jeden Typ, und zwar einfach oder als Feld.

Stringverwaltung

Da Strings Zeichenketten sind, deren genauer Inhalt für die Verwaltung ohne Belang ist, werden Strings meist über sogenannte Deskriptoren gehandhabt. Ein Deskriptor beinhaltet in 3 Byte die Länge des Strings, und wo er im Speicher zu finden ist. In dieser Form wird er auch in Variablen abgelegt. Der eigentliche String steht dann entweder im Programmtext, im Stringbereich am oberen RAM-Erde, oder auch im Eingabepuffer.

Wird einer Stringvariablen ein neuer Inhalt zugewiesen, so wird einfach der Deskriptor des neuen String in die Variable eingetragen, und der neue String selbst an den Anfang des Stringbereichs angehängt, falls er nicht im Programmtext steht. Dadurch kan es geschehen, daß sich im String-Bereich immer mehr "Stringleichen" ansammeln, d.h. Strings, die keiner Variablen mehr zugewiesen sind, und unnötigerweise Speicherplatz kosten. Den Stringbereich von solchen Stringleichen zu befreien ist die Aufgabe der Garbage Collection Routine. Sie vergleicht Variablenbereich und Stringbereich und übernimmt nur aktuelle Strings. Diese Routine wird durchgeführt, sobald der Speicherplatz nicht mehr ausreicht, sowie bei der Funktion FRE(0).

Um Stringdeskriptoren handhaben zu können, obwohl sie keiner Variablen zugewiesen sind, gibt es den Deskriptoren-Stack in der Zeropage. Auf ihm haben 3 Deskriptoren Platz. Wenn der Deskriptor für einen neuen String bestimmt wurde, wird er grundsätzlich zunächst auf dem Deskriptoren-Stack abgelegt (\$E42A ff), und der String in den Stringbereich übernommen, falls notwendig. Sobald der neue String seine Bestimmung gefunden hat, (z.B. einer Variablen zugewiesen wurde, oder gedruckt wurde etc.), wird der Deskriptor wieder vom Deskriptoren-Stack entfernt (\$E635 ff). Wird der String selbst auch nicht mehr benötigt, wird er, sofern er ganz am Anfang des Stringbereichs steht, ebenfalls gelöscht (\$E600 ff).

Für den Deskriptoren-Stack gibt es auch einen Zeiger, der auf die als nächstes zu besetzende Position zeigt. Seine Funktionsweise ist also die gleiche wie beim normalen Stack.

Umwandlung einer Fließkommazahl in einen String

Diese Aufgabe wird von der Routine ab \$ED34 wahrgenommen. Durch Vergleich mit entsprechenden Konstanten werden nach und nach die einzelnen Ziffern bestimmt, außerdem Vorzeichen und Exponent. Der String wird dabei ab \$00FF (also im unteren Stackbereich!) abgelegt, falls die Routine von STR\$ gerufen wurde, bzw. ab \$0100, falls der Aufruf von PRINT erfolgte. Im Fall von STR\$ wird der Zahlenstring auch noch in den Stringbereich kopiert, bei PRINT nicht (vgl. \$E3E7 ff).

Die Garbage Collection Routine

Bei der Verwaltung der Strings kann es geschehen, daß sich im Stringbereich Strings ansammeln, die keiner Variablen mehr zugewiesen sind, String-"Müll" also (vgl. Erläuterung der Stringverwaltung). Die Garbage Collection Routine ab \$E484 beseitigt diese aus dem Stringbereich. Dazu wird zunächst der Stringbereichs-Anfang auf HIMEM gesetzt; nun gibt es also keine gültigen Strings im Stringbereich. Es werden nun sämtliche Stringvariablen sowie der Deskriptoren-Stack durchsucht, um den String mit der höchsten Adresse zu finden, der nicht im Stringbereich steht, d.h. der noch nicht als aktuell erkannt wurde. Dieser wird schliesslich in den Stringbereich übernommen, und der zugehörige Deskriptor aktualisiert. Dieser String, im Kommentar als Topstring bezeichnet, wird in den folgenden Durchgängen also nicht mehr berücksichtigt. Nun werden erneut sämtliche Variablen untersucht, um aus den verbliebenen Strings den höchsten gültigen herauszufinden usw, bis endlich alle aktuellen Strings in den Stringbereich übernommen worden sind. Da der Zeitaufwand für diese Routine etwa quadratisch mit der Anzahl der Strings wächst, kann es bei vielen Strings zu erheblichen Laufzeiten kommen. Diese Routine wird ausgelöst von FRE(0) oder falls der Speicherplatz nicht mehr ausreicht.

Die Darstellung von Fließkomma-Zahlen

In der Zeropage gibt es insgesamt sechs Fließkomma-Register. Dies sind die 'Floating Point Accus' FAC1 - FAC5, sowie ein Hilfsregister bei 62-65. Die Hauptrolle bei den Arithmetik-Operationen spielen jedoch FAC1 und FAC2. Ihr Format unterscheidet sich geringfügig vom allgemeinen Fließkomma-Format, welches sich wie folgt zusammensetzt: Das erste Byte stellt den Exponenten zur Basis 2 dar. Er bestimmt den Stellenwert der einzelnen Mantissen-Bits. Beträgt er 80, so hat das höchste Bit die Wertigkeit 0.5; bei 7F bzw. 81 beträgt diese entsprechend 0.25 bzw. 1. Es folgen vier Mantissenbytes (M1 - M4), die Mantisse umfasst also 32 Bit. Da der Stellenwert bereits durch den Exponenten bestimmt ist, muß das höchstwertigste Bit immer gesetzt sein. Da es somit keine Information trägt, dient es als Vorzeichenbit (minus = 1, plus = 0). Um die Zahl Null exakt darstellen zu können, wird der Exponent in diesem Fall nullgesetzt. Beispiele: 83 40 00 00 00 bedeutet 6.0
83 C1 00 00 00 bedeutet -6.03125

Bei FAC1 und FAC2 wird nun das Vorzeichen nicht ins erste Mantissenbit gesetzt, sondern in Bit7 eines gesonderten Vorzeichenbytes. Die obigen Beispiele ergeben dann 00 83 C0 00 00 00 für 6.0
und 80 83 C1 00 00 00 für -6.03125
wobei das erste Byte jeweils das Vorzeichenbyte darstellt
Ausserdem besitzt FAC1 ein 5. Mantissenbyte als Rundungsstelle, um Rundungsfehler zu reduzieren.

Soll FAC1 ins Integerformat gebracht werden, so wird die Mantisse so weit verschoben, bis das letzte Bit den Stellenwert 1 hat. In obigen Beispielen ergibt sich A0 00 00 00 06 für 6.0
und A0 FF FF FF F9 für -7.0
da negative Integerzahlen Vorzeichenrichtig dargestellt werden.

Strukturierung des Programmtextes

Der Anfang des Programmtextes wird durch den Zeiger 67,68 angegeben, die erste Adresse hinter dem Programmtext durch den Zeiger AF,B0. Im Normalfall beginnt der Programmtext bei der Adresse \$0801. Innerhalb dieses Bereiches stehen die Programmzeilen in der Reihenfolge ihrer Zeilennummern angeordnet. Jede Programmzeile wird dabei wie folgt dargestellt:

- Linkadresse; dies ist die RAM-Adresse der folgenden Programmzeile.
- Zeilennummer; sie wird als 2-Byte-Integer dargestellt. Die kleinste erlaubte Zeilennummer ist 0, die größte 63999.
- Text der Programmzeile; bei der Programmzeilenkodierung wurden sämtliche erkannten Keywords durch die zugehörigen Tokens ersetzt.
- 00 kennzeichnet das Ende einer Programmzeile.

Das Ende des Programmtextes wird im Text selbst durch zwei Bytes mit 00 gekennzeichnet. Der Programmtext endet also mit insgesamt dreimal 00.

Wird der Befehl NEW ausgeführt, so wird keineswegs der gesamte Speicherbereich gelöscht. Es werden lediglich an den Programmstart zwei Nullbytes eingetragen, als Marke für das Programmtext-Ende, und die Zeiger in der Zeropage werden neu gesetzt. Durch die Korrektur dieser Bytes direkt im Speicher läßt sich der Text wieder retten.

Die CHRGET-Routine

Diese Routine holt ein Zeichen aus dem Programmtext, dem Eingabepuffer oder sonst einem Datenbereich, und klassifiziert dieses bereits.

Die Kaltstart-Routine kopiert die CHRGET-Routine von \$F10B ff in die Zeropage ab \$00B1. Der CHRGET-Zeiger B8,B9 stellt dort genau die Adresse eines absolut adressierten LDA-Befehls dar.

Es existieren zwei Einsprungstellen, \$00B1 und \$00B7. Die erstere erhöht den CHRGET-Zeiger um eine Position, um das nächste Zeichen zu holen. Beim zweiten Einsprung wird genau das aktuelle Zeichen geholt.

Falls dieses Zeichen ein Leerzeichen ist, wird es ignoriert, d.h. der CHRGET-Zeiger wird erhöht, und gleich das nächste Zeichen geholt.

Ansonsten kehrt die Routine mit dem Zeichen im Accu zurück, wobei die Statusflags C und Z wie folgt gesetzt sind:

- C=0, falls das Zeichen eine Ziffer ist;
- C=1, falls das Zeichen keine Ziffer ist;
- Z=0, falls das Zeichen weder 00 noch 3A ist;
- Z=1, falls das Zeichen 00 oder 3A ist;

Sowohl 00 als auch 3A dienen als Trennzeichen in Basic-Texten.

00 markiert das Ende einer Programmzeile oder Eingabezeile;

3A ist der Ascii-Kode von dem Zeichen ";", welches als Trennzeichen zwischen zwei Anweisungen einer Befehlszeile dient.

Durch prüfen dieser Flags wird die Analyse von Befehlszeilen erheblich vereinfacht.

Beim Aufruf einer Applesoft-Routine (\$D828 ff) wird als letzte Operation vor dem Sprung zur Routine noch das nächste Zeichen geholt. Die einzelnen Routinen setzen deswegen voraus, daß sich im Accu das nächste Zeichen befindet, und die beschriebenen Flags entsprechend gesetzt sind.

Die Routine zur Auswertung von Ausdrücken

Diese Routine (\$DD7B ff) ist eines der wichtigsten Hilfsmittel des Interpreters, und zugleich eine der am schwersten verständlichen. Sie analysiert den Ausdruck, auf den der CHRGET-Zeiger zeigt.

Zunächst holt die Routine ab \$DE60 einen Operanden. Folgt auf diesen ein Trennzeichen, wird die Routine sofort abgeschlossen (über \$DE35). Folgt ein Vergleichszeichen, so wird die Vergleichsoperation bestimmt und das Vergleichsflag entsprechend gesetzt. Je nach dem Prioritätsflag auf dem Stack werden Daten dieser Operation (Routinen-Adresse, Operand, Vergleichsflag und Prioritätsflag) auf den Stack geschoben, oder aber, falls die offene Operation auf dem Stack den Vorrang hatte, diese mit dem neuen Operanden vollzogen.

Folgt einem String-Operanden ein "+", so wird eine Stringverknüpfung durchgeführt.

Handelt es sich jedoch um eine arithmetische Operation, so geschieht ähnliches, wie vorher bei der Vergleichsoperation beschrieben.

Dies soll nun durch ein kleines Beispiel erläutert werden.

Der Ausdruck sei $3 + 5 * 2$, es geschieht nun folgendes:

- \$DE60 bringt die 3 nach FAC1, der Operator "+" wird geholt;
- Prioritätsvergleich: Stackpriorität = 0, Priorität von "+" = 79
- \$DDFD bringt die Sprungadresse für die Additionsroutine, den Operanden, und (ab \$DD86) das Vergleichsflag (=0) und das Prioritätsflag (= 79) auf den Stack. Die Rücksprungadresse nach DDDA bleibt auf dem Stack.
- \$DE60 bringt nun 5 nach FAC1, und der Operator "*" wird geholt;
- Prioritätsvergleich: Stack = 79, "*" = 7B, Multiplikation hat Vorrang;
- \$DDFD bringt die Daten dieser Operation ebenfalls auf den Stack;
- \$DE60 bringt 2 nach FAC1, das nächste Zeichen ist ein Trennzeichen;
- \$DE35 bringt 5 nach FAC2, über RTS Sprung zur Multiplikationsroutine;
- nach deren Abschluss zurück nach \$DDDA, dort Prioritätsvergleich mit der nächsten Stackoperation. Trennzeichen hat Priorität FF.
- \$DE43 bringt 3 nach FAC2 (in FAC1 steht 10), über RTS zur Addition;
- nach deren Abschluss wieder zurück nach \$DDDA. Routine abschliessen, da keine Operation mehr offen steht.

Die Routine ab \$DE60, die jeweils den Operanden holt, unterscheidet folgende Fälle:

- numerische Konstante, gegeben als String. Es erfolgt die Umwandlung ins Fließkommaformat, die Konstante steht dann in FAC1.
- Variablenwert. Die angegebene Variable wird gesucht, und der Inhalt nach FAC1 gebracht. (Bei Stringvariablen wird der Zeiger auf den String-Deskriptor nach A0,A1 gebracht.)
- Stringkonstante, gegeben in Ascii. Der Stringdeskriptor wird bestimmt und auf den Deskriptorenstack geschoben; A0,A1 zeigt auf den Deskriptor.
- FN-Ausdruck. Sprung zur FN-Auswertung, Ergebnis steht in FAC1.
- Funktionswert, z.B. SQR(8). Sprung zur Auswertung von Funktionen.
- Klammerausdruck. Hier wird nun zur Auswertung des Ausdrucks zwischen den Klammern die Routine zur Ausdrucksauswertung ab \$DD7B gerufen. Durch die auf dem Stack gemerkten Rücksprungadressen wird diese rekursive Vorgehensweise ermöglicht.
- Wird keiner der vorstehenden Fälle erkannt, ist der Ausdruck fehlerhaft, und SYNTAX ERROR wird ausgelöst.

Die Routine ab \$DEB8 wird vielfach zur Syntax-Prüfung benutzt. Sie vergleicht das Zeichen, auf welches CHRGET zeigt, mit ")", "(", ",", oder einem sonstigen Ascii-Zeichen, je nach Einsprung. Bei Übereinstimmung erfolgt der Rücksprung mit dem nächsten Zeichen im Accu, sonst SYNTAX ERROR.

GRAFIKROUTINEN

Das Zeichnen einer Linie

Die Anweisung `HPlot x1,y1 TO x2,y2` ermöglicht das Zeichnen von beliebigen geraden Linien durch die Angabe der Endpunkte. Da der Bildschirm in ein 280×192 -Punktraaster aufgeteilt ist, müssen schräge Linien durch eine stufenartige Figur angenähert werden.

Dazu werden zunächst der horizontale und vertikale Abstand der Endpunkte bestimmt. Das Verhältnis dieser beiden Strecken legt die Steigung der Geraden fest. Die Summe dieser beiden Strecken ergibt die Anzahl der zu zeichnenden Punkte.

Es wird nun ein Saldo-Register eingerichtet. Jedesmal, wenn ein Punkt in horizontaler Richtung gesetzt wurde, wird die Y-Differenz der Endpunkte vom Saldo subtrahiert; jedesmal, wenn ein Punkt in vertikaler Richtung gesetzt wurde, wird die X-Differenz der Endpunkte zum Saldo addiert. Bei jedem Vorzeichenwechsel des Saldoregisters wechselt die Zugrichtung. Wenn also z.B. die Y-Differenz nur die Hälfte der X-Differenz beträgt, sind doppelt so viele Züge in horizontaler Richtung notwendig wie in vertikaler Richtung, um das Saldoregister auszugleichen, und es ergibt sich genau die richtige Steigung der Linie. Es wird hierbei mit den Beträgen der X- bzw. Y-Differenz der Endpunkte gearbeitet. Die beiden Vorzeichen werden in ein Richtungs-Flag integriert, welches die Zugrichtung vollends festlegt, also ob links oder rechts bei horizontalem Zug und nach oben oder nach unten bei vertikalem Zug. Nachdem die zuvor bestimmte Gesamtzahl von Zügen erfolgt ist, wird die Routine beendet.

Das Zeichnen eines Shape

Shapes erlauben auf elegante Weise die Darstellung beliebiger Figuren in hochauflösender Grafik. Die Definition eines Shape besteht aus Anweisungen von jeweils 3 Bit, die die Zugrichtung für den nächsten Punkt angeben, und ob der Punkt gesetzt werden soll. Die Darstellung auf dem Bildschirm wird durch 2 Parameter beeinflusst, den `SCALE`-Wert und den `ROT`-Wert. Der `SCALE`-Wert gibt an, wie oft jede Anweisung wiederholt werden soll, und erlaubt so die vergrößerte Darstellung eines Shape. Der `ROT`-Wert gibt an, um wieviel der Shape im Uhrzeigersinn gedreht dargestellt werden soll. `ROT=16` bedeutet die Drehung um 90° . Der `ROT`-Wert mod 16 ergibt so den Winkel gegenüber der letzten Koordinaten-Achse.

Die Routinen von `DRAW` und `XDRAW`, die Shapes darstellen, konstruieren schräge Linien ähnlich wie zuvor bei `HPlot` geschildert. Aus einer Tabelle werden der Sinus und der Cosinus des Drehwinkels gegenüber der letzten Koordinatenachse bestimmt. Durch Führung von zwei Saldoregistern wird nun, je nach Verhältnis des Sinuswerts zum Cosinuswert, die Häufigkeit von Zügen in Richtung der letzten Koordinatenachse und von solchen in Richtung der nächsten Koordinatenachse im Uhrzeigersinn festgelegt. Je größer der Sinuswert, desto häufiger geht der Zug in Richtung der nächsten Achse, und desto größer wird somit der Winkel innerhalb dieses Quadranten.

Der Quadrant selbst wird festgelegt durch die Richtungsangabe der Shape-Anweisung und die Anzahl voller rechter Winkel des `ROT`-wertes.

Beispiel: eine Shapeanweisung nach unten ergibt bei einem `ROT`-Wert von 40 folgende dargestellte Richtung: `ROT = 40` bedeutet 225° , d.h. $180^\circ + 45^\circ$. $\sin(45^\circ) = \cos(45^\circ)$, die Linie halbiert also den 1. Quadranten, und der `SCALE`-Wert bestimmt die Länge der Linie.

Der `Collision Counter` zählt die Anzahl der Punkte, die beim Zeichnen eines Shape auf schon gesetzte Punkte treffen, d.h. die Anzahl der "Treffer".

Sprungtabelle für Applesoft-Befehle
(jeweils Anfangsadresse -1)

Address	Hex	Command	Token
D000-	6F D8 65 D7	*END, FOR *	80, 81
D004-	F8 DC 94 D9	*NEXT, DATA *	82, 83
D008-	B1 DB 30 F3	*INPUT, DEL *	84, 85
D00C-	D8 DF E1 DB	*DIM, READ *	86, 87
D010-	8F F3 98 F3	GR, TEXT	88, 89
D014-	E4 F1 DD F1	PR#, IN#	8A, 8B
D018-	D4 F1 24 F2	CALL, PLOT	8C, 8D
D01C-	31 F2 40 F2	HLIN, VLIN	8E, 8F
D020-	D7 F3 E1 F3	HGR2, HGR	90, 91
D024-	E8 F6 FD F6	HCOLOR, HPILOT	92, 93
D028-	68 F7 6E F7	DRAW, XDRAW	94, 95
D02C-	E6 F7 57 FC	HTAB, HOME	96, 97
D030-	20 F7 26 F7	ROT=, SCALE=	98, 99
D034-	74 F7 6C F2	SHLOAD, TRACE *	9A, 9B
D038-	6E F2 72 F2	*NOTRACE, NORMAL	9C, 9D
D03C-	76 F2 7F F2	INVERSE, FLASH	9E, 9F
D040-	4E F2 6A D9	COLOR=, POP	A0, A1
D044-	55 F2 85 F2	VTAB, HIMEM:	A2, A3
D048-	A5 F2 CA F2	LCMEM:, ONERR	A4, A5
D04C-	17 F3 BB F3	RESUME, RECALL	A6, A7
D050-	9E F3 61 F2	STORE, SPEED	A8, A9
D054-	45 DA 3D D9	*LET, GOTO *	AA, AB
D058-	11 D9 C8 D9	*RUN, IF *	AC, AD
D05C-	48 D8 F4 03	*RESTORE, & *	AE, AF
D060-	20 D9 6A D9	*GOSUB, RETURN *	B0, B1
D064-	DB D9 6D D8	*REM, STOP *	B2, B3
D068-	EB D9 83 E7	*ON, WAIT	B4, B5
D06C-	C8 D8 AF D8	LOAD, SAVE	B6, B7
D070-	12 E3 7A E7	DEF, POKE	B8, B9
D074-	D4 DA 95 D8	*PRINT, CONT *	BA, BB
D078-	A4 D6 69 D6	*LIST, CLEAR *	BC, BD
D07C-	9F DB 48 D6	GET, NEW *	BE, BF

64 x B

Sprungtabelle für Funktionen
(jeweils Anfangsadresse)

Address	Hex	Command	Token
D080-	90 EB 23 EC	*SGN, INT *	D2, D3
D084-	AF EB 0A 00	*ABS, USR	D4, D5
D088-	DE E2 12 D4	FRE, SCRN(D6, D7
D08C-	CD DF FF E2	PDL, POS	D8, D9
D090-	8D EE AE EF	*SQR, RND	DA, DB
D094-	41 E9 09 EF	*LOG, EXP *	DC, DD
D098-	EA EF F1 EF	COS, SIN	DE, DF
D09C-	3A F0 9E F0	TAN, ATN	E0, E1
D0A0-	64 E7 D6 E6	PEEK, LEN *	E2, E3
D0A4-	C5 E3 07 E7	*STR\$, VAL *	E4, E5
D0A8-	E5 E6 46 E6	*ASC, CHR\$ *	E6, E7
D0AC-	5A E6 86 E6	*LEFT\$, RIGHT\$ *	E8, E9
D0B0-	91 E6	*MID\$	EA

26 x F

Sprungtabelle für Operationen
jeweils Prioritätswert und Routinenadresse -1

DOB2	79 C0 E7	Addition
DOB5	79 A9 E7	Subtraktion
DOB8	7B 81 E9	Multiplikation
DOBB	7B 68 EA	Division
DOBE	7D 96 EE	Potenzierung
DOCl	50 54 DF	logisch AND
DOc4	46 4E DF	logisch OR
DOc7	7F CF EE	Vorzeichenwechsel
DOCA	7F 97 DE	logisch NOT
DOCD	64 64 DF	Vergleichsoperation

Tabelle der Keywords in Ascii
(beim jeweils letzten Zeichen ist Bit7 gesetzt)

		Token
DOD0	45 4E C4	END
DOD3	46 4F D2	FOR
DOD6	4E 45 58 D4	NEXT
DODA	44 41 54 C1	DATA
DODE	49 4E 50 55 D4	INPUT
DOE3	44 45 CC	DEL
DOE6	44 49 CD	DIM
DOE9	52 45 41 C4	READ
DOED	47 D2	GR
DOEF	54 45 58 D4	TEXT
DOF3	50 52 A3	PR#
DOF6	49 4E A3	IN#
DOF9	43 41 4C CC	CALL
DOFD	50 4C 4F D4	PLOT
D101	48 4C 49 CE	HLIN
D105	56 4C 49 CE	VLIN
D109	48 47 52 B2	HGR2
D10D	48 47 D2	HGR
D110	48 43 4F 4C 4F 52 BD	HCOLOR=
D117	48 50 4C 4F D4	HPLOT
D11C	44 52 41 D7	DRAW
D120	58 44 52 41 D7	XDRAW
D125	48 54 41 C2	HTAB
D129	48 4F 4D C5	HOME
D12D	52 4F 54 BD	ROT=
D131	53 43 41 4C 45 BD	SCALE=
D137	53 48 4C 4F 41 C4	SHLOAD
D13D	54 52 41 43 C5	TRACE
D142	4E 4F 54 52 41 43 C5	NOTRACE
D149	4E 4F 52 4D 41 CC	NORMAL
D14F	49 4E 56 45 52 53 C5	INVERSE
D156	46 4C 41 53 C8	FLASH
D15B	43 4F 4C 4F 52 BD	COLOR=
D161	50 4F D0	POP
D164	56 54 41 C2	VTAB
D168	48 49 4D 45 4D BA	HIMEM:
D16E	4C 4F 4D 45 4D BA	LOMEM:
D174	4F 4E 45 52 D2	ONERR
D179	52 45 53 55 4D C5	RESUME
D17F	52 45 43 41 4C CC	RECALL
D185	53 54 4F 52 C5	STORE
D18A	53 50 45 45 44 BD	SPEED=
		A9

D190	4C 45 D4	LET	AA
D193	47 4F 54 CF	GOTO	AB
D197	52 55 CE	RUN	AC
D19A	49 C6	IF	AD
D19C	52 45 53 54 4F 52 C5	RESTORE	AE
D1A3	A6	&	AF
D1A4	47 4F 53 55 C2	GOSUB	B0
D1A9	52 45 54 55 52 CE	RETURN	B1
D1AF	52 45 CD	REM	B2
D1B2	53 54 4F D0	STOP	B3
D1B6	4F CE	ON	B4
D1B8	57 41 49 D4	WAIT	B5
D1BC	4C 4F 41 C4	LOAD	B6
D1C0	53 41 56 C5	SAVE	B7
D1C4	44 45 C6	DEF	B8
D1C7	50 4F 4B C5	POKE	B9
D1CB	50 52 49 4E D4	PRINT	BA
D1D0	43 4F 4E D4	CONT	BB
D1D4	4C 49 53 D4	LIST	BC
D1D8	43 4C 45 41 D2	CLEAR	BD
D1DD	47 45 D4	GET	BE
D1E0	4E 45 D7	NEW	BF
D1E3	54 41 42 A8	TAB(C0
D1E7	54 CF	TO	C1
D1E9	46 CE	FN	C2
D1EB	53 50 43 A8	SPC(C3
D1EF	54 48 45 CE	THEN	C4
D1F3	41 D4	AT	C5
D1F5	4E 4F D4	NOT	C6
D1F8	53 54 45 D0	STEP	C7
D1FC	AB	+	C8
D1FD	AD	-	C9
D1FE	AA	*	CA
D1FF	AF	/	CB
D200	DE	~	CC
D201	41 4E C4	AND	CD
D204	4F D2	OR	CE
D206	EE	>	CF
D207	ED	=	D0
D208	EC	<	D1
D209	53 47 CE	SGN	D2
D20C	49 4E D4	INT	D3
D20F	41 42 D3	ABS	D4
D212	55 53 D2	USR	D5
D215	46 52 C5	FRE	D6
D218	53 43 52 4E A8	SCRN(D7
D21D	50 44 CC	PDL	D8
D220	50 4F D3	POS	D9
D223	53 51 D2	SQR	DA
D226	52 4E C4	RND	DB
D229	4C 4F C7	LOG	DC
D22C	45 58 D0	EXP	DD
D22F	43 4F D3	COS	DE
D232	53 49 CE	SIN	DF
D235	54 41 CE	TAN	E0
D238	41 54 CE	ATN	E1
D23B	50 45 45 CB	PEEK	E2
D23F	4C 45 CE	LEN	E3
D242	53 54 52 A4	STR\$	E4
D246	56 41 CC	VAL	E5
D249	41 53 C3	ASC	E6

D24C	43 48 52 A4	CHR\$	E7
D250	4C 45 46 54 A4	LEFT\$	E8
D255	52 49 47 48 54 A4	RIGHT\$	E9
D25B	4D 49 44 A4	MID\$	EA
D25F	00	als Endmarke	

Tabelle der Fehlermeldungen in Ascii mit den zugehörigen Fehlercodes

D260	4E 45 58 54 20 57 49 54 48 4F 55 54	NEXT WITHOUT	
	20 46 4F D2	FOR	00
D270	53 59 4E 54 41 D8	SYNTAX	10
D276	52 45 54 55 52 4E 20	RETURN	
	57 49 54 48 4F 55 54 20 47 4F 53 55 C2	WITHOUT GOSUB	16
D28A	4F 55 54 20 4F 46 20 44 41 54 C1	OUT OF DATA	2A
D295	49 4C 4C 45 47 41 4C 20	ILLEGAL	
	51 55 41 4E 54 49 54 D9	QUANTITY	35
D2A5	4F 56 45 52 46 4C 4F D7	OVERFLOW	45
D2AD	4F 55 54 20 4F 46 20	OUT OF	
	4D 45 4D 4F 52 D9	MEMORY	4D
D2BA	55 4E 44 45 46 27 44 20	UNDEF'D	
	53 54 41 54 45 4D 45 4E D4	STATEMENT	5A
D2CB	42 41 44 20 53 55 42 53 43 52 49 50 D4	BAD SUBSCRIPT	6B
D2D8	52 45 44 49 4D 27 44 20 41 52 52 41 D9	REDIM'D ARRAY	78
D2E5	44 49 56 49 53 49 4F 4E 20	DIVISION	
	42 59 20 5A 45 52 CF	BY ZERO	85
D2F5	49 4C 4C 45 47 41 4C 20 44 49 52 45 43 D4	ILLEGAL DIRECT	95
D303	54 59 50 45 20 4D 49 53 4D 41 54 43 C8	TYPE MISMATCH	A3
D310	53 54 52 49 4E 47 20 54 4F 4F 20	STRING TOO	
	4C 4F 4E C7	LONG	B0
D31F	46 4F 52 4D 55 4C 41 20 54 4F 4F 20	FORMULA TOO	
	43 4F 4D 50 4C 45 D8	COMPLEX	EF
D332	43 41 4E 27 54 20	CAN'T	
	43 4F 4E 54 49 4E 55 C5	CONTINUE	D2
D340	55 4E 44 45 46 27 44 20	UNDEF'D	
	46 55 4E 43 54 49 4F CE	FUNCTION	E0

Gemeinsame Texte

D350	20 45 52 52 4F 52 07 00	" ERROR" + Glocke
D358	20 49 4E 20 00	" IN "
D35D	0D 42 52 45 41 4B 07 00	CR + "BREAK" + Glocke

Allgemeine Bemerkungen

Im Listing wurden zusammenhängende Routinen gegeneinander abgegrenzt, um eine übersichtlichere Darstellung zu erhalten. Den einzelnen Routinen ist jeweils eine Überschrift beigelegt, die bei Basic-Befehlen das entsprechende Keyword enthält, und bei allen übrigen Routinen (z.B. Unterprogrammen) eine stichwortartige Funktionsbeschreibung. Lange, und unübersichtliche Routinen wurden durch gelegentliche Zwischenüberschriften übersichtlicher dargestellt.

Wo dies sinnvoll oder notwendig erschien, wurden zusätzlich noch die Schnittstellen spezifiziert, d.h. die Parameter, die die Routine beim Einsprung erwartet, sowie jene, die nach Abschluss der Routine bereitstehen. Dabei kennzeichnet ein vorgestelltes "I:" die Einsprungparameter, und ein vorgestelltes "O:" die Rücksprungparameter.

Der Einfachheit halber wurden jedoch folgende Parameter nicht mit aufgeführt, da sie von allgemeiner Natur sind:

- Der CHRGET-Zeiger zeigt bei Applesoft-Routinen auf das erste Zeichen hinter dem zugehörigen Token, der Accu enthält dieses Zeichen, und die Statusflags C und Z sind entsprechend diesem Zeichen gesetzt. (vgl. die Bemerkung zur CHRGET-Routine)
- Das Y-Register enthält beim Einsprung (Token - 80) x 2 (vgl. \$D828 ff)
- Nach Abschluss von Applesoft-Routinen zeigt der CHRGET-Zeiger auf das Trennzeichen hinter dem Basic-Statement.
- Applesoft-Funktionen (Token D2 - E7) erwarten folgende Einsprungparameter: Das Argument befindet sich im FAC1, der CHRGET-Zeiger zeigt bereits auf das nächste Trennzeichen. Bei Stringfunktionen steht der Zeiger auf den Stringdeskriptor in A0,A1. Beim Rücksprung befinden sich numerische Ergebnisse in FAC1, bei Strings steht der Deskriptor im Deskriptoren-Stack, und A0,A1 zeigt darauf.

Zahlen im Kommentar sind in der Regel in dezimaler Notation angegeben, um die Lesbarkeit zu erhöhen. Unter #\$36(hex) z.B. kann man sich weniger vorstellen wie unter 54(dez). In seltenen Fällen (besonders bei FF) wurde die hexadezimale (eigentlich: sedezimale) Notation verwendet, wo dies zum Verständnis beitrug, und durch ein vorgesetztes "\$" gekennzeichnet. Zeropageadressen jedoch sind immer in hexadezimaler Notation angegeben.

Es wurde versucht, das Assembler-Listing nicht zu paraphrasieren, sondern wirklich zu kommentieren. Es wurde deswegen nicht jeder trivialen Zeile ein Kommentar beigelegt. Insbesondere bei dem häufigen Umgang mit 2-Byte-Zeigern wurde der gesamte Vorgang (z.B. Zeiger eintragen oder erhöhen) meist in einem einzigen Kommentar am Anfang zusammengefasst, um die Übersichtlichkeit zu erhöhen. Auch bei kurzen Schleifen wurde häufig etwas pauschaler kommentiert.

Bei bedingten Sprüngen wurde beim Sprungbefehl die Bedingung bzw. anschauliche Begründung für den Sprung angeführt.

Übersicht über die ROM-Routinen, nach Adressen sortiert

D365 Suche FOR/NEXT-Parameter im Stack, Unterprogramm
D39A Speicherblock verschieben, Unterprogramm
D3D6 Platz auf Stack prüfen, Unterprogramm
D3E3 freien Speicherplatz prüfen, Unterprogramm
D412 Fehlermeldungen behandeln
D43C Warmstart
D45C neue Programmzeile übernehmen
D52C Eingabe einer Befehlszeile, Unterprogramm
D553 Eingabe eines einzelnen Zeichens, Unterprogramm
D559 Applesoft Keywords kodieren, Unterprogramm
D61A Programmzeile suchen, Unterprogramm
D649 NEW, Routine
D66A CLEAR, Routine
D683 Stack initialisieren, Unterprogramm
D697 CHRGET auf Programmstart -1 setzen, Unterprogramm
D6A5 LIST, Routine
D766 FOR, Routine
D7D2 Interpreter-Hauptschleife
D849 RESTORE, Routine
D86E STOP, Routine
D870 END, Routine
D896 CONT, Routine
D8B0 SAVE, Routine
D8C9 LOAD, Routine
D8F0 setze Monitorregister für Längendaten, Unterprogramm
D901 setze Monitorregister für Programmtext
D912 RUN, Routine
D921 GOSUB, Routine
D93E GOTO, Routine
D96B RETURN/POP, Routine
D9A3 suche nächstes Trennzeichen, Unterprogramm
D9A5 suche Zeilenende, Unterprogramm
D9C9 IF, Routine
D9DC REM, Routine
D9EC ON, Routine
DA0C hole Zeilennummer aus Programmtext, Unterprogramm
DA46 LET, Routine
DA7A Deskriptor in Variable eintragen
DAD5 PRINT, Routine
DB3A String drucken, Unterprogramm
DB57 einzelnes Zeichen drucken, Unterprogramm
DBA0 GET, Routine
DBB2 INPUT, Routine
DBE2 READ, Routine
DCF9 NEXT, Routine
DD6A prüfe, ob Ausdruck numerisch
DD6C prüfe, ob Stringausdruck
DD7B Auswertung eines beliebigen Ausdrucks, Unterprogramm
DE60 hole Operand aus Programmtext, Unterprogramm
DE98 NOT, Operation
DED5 hole Variablenwert, Unterprogramm
DEF9 SCRNL, Routine
DF0C Auswertung von Funktionen
DF4F OR, Operation
DF55 AND, Operation
DF65 Vergleich durchführen
DFCD PDL, Routine
DFD9 DIM, Routine
DFE3 suche Variable, Unterprogramm
E07D prüfe Zeichen auf Buchstabe, Unterprogramm

E2AD Multiplikation, Unterprogramm
 E2DE FRE, Routine
 E2F2 Integer (A,Y) --> FAC1
 E2FF POS, Routine
 E3L3 DEF, Routine
 E354 FN auswerten
 E3C5 STR\$, Funktion
 E3E7 Stringdeskriptor bestimmen
 E452 Platz für neuen String schaffen
 E484 Garbage Collection
 E597 Stringverkettung, Operation
 E5D4 String kopieren, Unterprogramm
 E5FD unnütze Strings entfernen, Unterprogramm
 E646 CHR\$, Funktion
 E65A LEFT\$, Funktion
 E686 RIGHT\$, Funktion
 E691 MID\$, Funktion
 E6D6 LEN, Funktion
 E6E5 ASC, Funktion
 E6F5 hole 1-Byte-Integer aus Programmtext, Unterprogramm
 E707 VAL, Funktion
 E746 hole 2-Byte-Integer und 1-Byte Integer, Unterprogramm
 E752 FAC1 --> Integer
 E764 PEEK, Funktion
 E77B POKE, Routine
 E784 WAIT, Routine
 E7A0 FAC1 = FAC1 + 0.5, Unterprogramm
 E7A7 FAC1 = (A,Y) - FAC1, Unterprogramm
 E7AA FAC1 = FAC2 - FAC1, Operation
 E7BE FAC1 = (A,Y) + FAC1, Unterprogramm
 E7C6 FAC1 = FAC2 + FAC1, Operation
 E941 LOG, Funktion
 E97F FAC1 = (A,Y) * FAC1, Unterprogramm
 E987 FAC1 = FAC2 * FAC1, Operation
 EA39 FAC1 = 10 * FAC1, Unterprogramm
 EA55 FAC1 = FAC1 / 10, Unterprogramm
 EA66 FAC1 = (A,Y) / FAC1, Unterprogramm
 EA69 FAC1 = FAC2 / FAC1, Operation
 EAF9 (A,Y) --> FAC1
 EB2B FAC1 --> (X,Y)
 EB53 FAC2 --> FAC1
 EB63 FAC1 --> FAC2, Unterprogramme
 EB72 FAC1 runden, Unterprogramm
 EB82 Vorzeichen von FAC1 testen, Unterprogramm
 EB90 SGN, Funktion
 EBAF ABS, Funktion
 EBB2 FAC1 mit (A,Y) vergleichen, Unterprogramm
 EBF2 FAC1 --> Integer, Unterprogramm
 EC23 INT, Funktion
 EC4A Zahlenstring --> FP-Konstante, Unterprogramm
 ED34 FAC1 --> Zahlenstring, Unterprogramm
 EE8D SQR, Funktion
 EE97 FAC1 = FAC2 ^ FAC1, Operation
 EFOF EXP, Funktion
 EF5C ungerades Polynom auswerten, Unterprogramm
 EF72 Polynom auswerten, Unterprogramm
 EFAB RND, Funktion
 EFBA COS, Funktion
 EFF1 SIN, Funktion
 F03A TAN, Funktion
 F09E ATN, Funktion

Pol
Rec

7403

921

F10B	Kopie der CHRGET-Routine
F128	Kaltstart
F1D5	CALL, Routine
F1DE	IN#, Routine
F1E5	PR#, Routine
F1EC	hole Plot-Parameter für LORES-Grafik, Unterprogramm
F209	hole Parameter für HLIN/VLIN, Unterprogramm
F225	PLOT, Routine
F232	HLIN, Routine
F241	VLIN, Routine
F24F	COLOR, Routine
F256	VTAB, Routine
F262	SPEED, Routine
F26D	TRACE, Routine
F26F	NOTRACE, Routine
F273	NORMAL, Routine
F277	INVERSE, Routine
F280	FLASH, Routine
F286	HIMEM:, Routine
F2A6	LOMEM:, Routine
F2CB	ONERR, Routine
F2E9	GOTO nach ONERR, Routine
F318	RESUME, Routine
F331	DEL, Routine
F390	GR, Routine
F399	TEXT, Routine
F39F	STORE, Routine
F3BC	RECALL, Routine
F3D8	HGR2, Routine
F3E3	HGR, Routine
F411	XY-Koordinaten --> RAM-Adresse, Unterprogramm
F457	Grafikpunkt setzen, Unterprogramm
F465	RAM-Adresse für horizontalen Nachbarpunkt bestimmen, Unterprogramm
F49C	Shapeanweisung durchführen für XDRAW, Unterprogramm
F4B3	Shapeanweisung durchführen für DRAW, Unterprogramm
F4D3	RAM-Adresse für vertikalen Nachbarpunkt bestimmen, Unterprogramm
F53A	Linie zeichnen in HIRES-Grafik, Unterprogramm
F5CB	RAM-Adresse --> XY-Koordinaten, Unterprogramm
F605	DRAW, Unterprogramm
F661	XDRAW, Unterprogramm
F6B9	hole Parameter für HPLOT, DRAW, XDRAW, Unterprogramm
F6E9	HCOLOR, Routine
F6FE	HPLOT, Routine
F721	ROT=, Routine
F727	SCALE=, Routine
F72D	hole Parameter für DRAW/XDRAW, Unterprogramm
F769	DRAW, Routine
F76F	XDRAW, Routine
F775	SHLOAD, Routine
F7BC	Monitorregister für STORE/RECALL setzen, Unterprogramm
F7D9	suche Feld für STORE/RECALL, Unterprogramm
F7E7	HTAB, Routine

Suche FOR/NEXT-Parameter im Stack

I: 85,86 NEXT-Variable falls angegeben, sonst 86=0

O: gefunden -> Z=1, X=S, A=Var.NameLB, sonst Z=0

D365-	TSX		zwei Return-Adressen überspringen
D366-	INX		
D367-	INX		
D368-	INX		
D369-	INX		
D36A-	LDA	\$0101,X	
D36D-	CMP	#\$81	Kode für FOR/NEXT-Parameter?
D36F-	BNE	\$D392	nein, zurück mit Byte im Accu
D371-	LDA	\$86	Laufvariable HByte
D373-	BNE	\$D37F	nicht null, d.h. NEXT-Variable angegeben
D375-	LDA	\$0102,X	FOR-Variable der letzten offenen Schleife übernehmen
D378-	STA	\$85	
D37A-	LDA	\$0103,X	
D37D-	STA	\$86	
D37F-	CMP	\$0103,X	Übereinstimmung mit gemerkter Variablen?
D382-	BNE	\$D38B	nein, weitersuchen
D384-	LDA	\$85	Laufvariable LByte
D386-	CMP	\$0102,X	Übereinstimmung?
D389-	BEQ	\$D392	ja, aktuelle Schleife gefunden --> Return
D38B-	TXA		sonst 18 Positionen überspringen und weitersuchen
D38C-	CLC		
D38D-	ADC	#\$12	
D38F-	TAX		
D390-	BNE	\$D36A	
D392-	RTS		

Platz für Speicherblock-Verschiebung?

I: A,Y = neues erwünschtes Blockende

D393-	JSR	\$D3E3	prüft ob genügend freier Speicherplatz
D396-	STA	\$6D	neues Ende der Feldvariablen
D398-	STY	\$6E	

Speicherblock verschieben

I: 9B,9C alter Anfang; 96,97 altes Ende+1;

94,95 neues Ende+1 (94,95 > 96,97)

O: 96,97+1 = 9B,9C = alter Anfang; 94,95+1 neuer Anf.

X = 0; Y = 0; A = letztes Byte

D39A-	SEC		
D39B-	LDA	\$96	altes Ende+1,LByte
D39D-	SBC	\$9B	alter Blockanfang,LByte
D39F-	STA	\$5E	Blocklänge modulo 256
D3A1-	TAY		
D3A2-	LDA	\$97	altes Ende+1,HByte
D3A4-	SEC	\$9C	alter Anfang,HByte
D3A6-	TAX		Anzahl voller Blöcke zu je 256 Byte
D3A7-	INX		
D3A8-	TYA		Y = 0?
D3A9-	BEQ	\$D3CE	ja, kein Restblock -> volle Blöcke verschieben
D3AB-	LDA	\$96	altes Ende+1,LByte
D3AD-	SEC		
D3AE-	SEC	\$5E	Länge des Restblocks
D3B0-	STA	\$96	Anfang Restblock,LByte
D3B2-	BCS	\$D3B7	
D3B4-	DEC	\$97	Anfang Restblock,HByte
D3B6-	SEC		
D3B7-	LDA	\$94	neues Ende+1,LByte
D3B9-	SEC	\$5E	Länge des Restblocks abziehen,

D3EB-	STA	\$94	wird durch Y-Indizierung ersetzt (5E = Y)
D3ED-	BCS	\$D3C7	
D3EF-	DEC	\$95	
D3C1-	BCC	\$D3C7	
D3C3-	LDA	(\$96),Y	Verschiebeschleife für Restblock
D3C5-	STA	(\$94),Y	
D3C7-	DEY		
D3C8-	BNE	\$D3C3	
D3CA-	LDA	(\$96),Y	Verschiebeschleife für volle Blöcke
D3CC-	STA	(\$94),Y	
D3CE-	DEC	\$97	
D3D0-	DEC	\$95	
D3D2-	DEX		
D3D3-	BNE	\$D3C7	weiteren vollen Block verschieben
D3D5-	RTS		

Prüfung, ob Platz auf Stack ausreicht

I: Accu x 2 = benötigter Platz auf Stack

O: falls ok, X = S; C = 1

D3D6-	ASL		x 2
D3D7-	ADC	#\$36	
D3D9-	BCS	\$D410	weniger als 54 Bytes in Reserve
D3DB-	STA	\$5E	
D3DD-	TSX		freie Bytes auf Stack
D3DE-	CPK	\$5E	
D3E0-	BCC	\$D410	bleiben weniger als 54 -> OUT OF MEMORY ERROR
D3E2-	RTS		

Prüfung, ob Platz im Speicher ausreicht

I: A,Y = gewünschtes Ende; 6F,70 = max. Ende

O: falls ok, A,Y = gewünschtes Ende; C = 0

D3E3-	CPY	\$70	prüfe HByte
D3E5-	BCC	\$D40F	ok, fertig
D3E7-	BNE	\$D3ED	
D3E9-	CMP	\$6F	prüfe LByte
D3EB-	BCC	\$D40F	ok, fertig
D3ED-	PHA		rette A,Y auf den Stack
D3EE-	LDX	#\$09	Zähler für Schleife
D3F0-	TYA		
D3F1-	PHA		
D3F2-	LDA	\$93,X	rette FAC3 und FAC4 auf den Stack
D3F4-	DEX		
D3F5-	BPL	\$D3F1	
D3F7-	JSR	\$E484	Garbage Collection
D3FA-	LDX	#\$F7	Zähler für Schleife
D3FC-	PLA		hole FAC3 und FAC4 wieder vom Stack
D3FD-	STA	\$9D,X	
D3FF-	INX		
D400-	BMI	\$D3FC	
D402-	PLA		hole A,Y wieder vom Stack
D403-	TAY		
D404-	PLA		
D405-	CPY	\$70	prüfe erneut, ob A,Y < 6F,70
D407-	BCC	\$D40F	ok
D409-	BNE	\$D410	-> OUT OF MEMORY ERROR
D40B-	CMP	\$6F	
D40D-	BCS	\$D410	
D40F-	RTS		

D410- LDX #S4D Kode für OUT OF MEMORY ERROR

Behandlung von Fehlermeldungen

I: X = Fehlerkode

D412- BIT \$D8 teste ON ERR -Flag
D414- BPL \$D419 nicht gesetzt, Fehlermeldung drucken
D416- JMP \$F2E9 zur Fehlerbehandlung
D419- JSR \$DAFB CR drucken
D41C- JSR \$DB5A ? drucken
D41F- LDA \$D260,X Fehlermeldung drucken, X als Zeiger in Tabelle
D422- PHA Zeichen retten
D423- JSR \$DB5C Zeichen drucken
D426- INX
D427- PLA hole letztes Zeichen wieder
D428- BPL \$D41F Bit7 = 0, d.h. es kommen noch weitere Zeichen
D42A- JSR \$D683 Stack und Deskriptorenstack initialisieren
D42D- LDA #S50 A,Y = Zeiger auf ERROR, Bell
D42F- LDY #SD3
D431- JSR \$DB3A drucken
D434- LDY \$76 = \$FF, falls Direktmodus
D436- INY
D437- BEQ \$D43C
D439- JSR \$ED19 IN (Zeilennummer) drucken

Warmstart

D43C- JSR \$DAFB CR drucken
D43F- LDX #SDD Ascii für Promptzeichen
D441- JSR \$D52E Eingabezeile empfangen (X,Y = \$1FF; A = 0)
D444- STX \$B8 CHRGET-Zeiger auf Tastatur-Puffer
D446- STY \$B9
D448- LSR \$D8 lösche ON ERR -Flag (Bit7 = 0)
D44A- JSR \$00B1 hole erstes Zeichen
D44D- TAX Z aktualisieren
D44E- BEQ \$D43C kein Eingabezeichen --> Warmstart
D450- LDX #SFF
D452- STX \$76 setzte Direktmodus
D454- BCC \$D45C C=0, d.h. Ziffer (vgl \$00B1) --> Programmzeile
D456- JSR \$D559 Basic Keywords kodieren
D459- JMP \$D805 Befehlszeile ausführen

Neue Programmzeile übernehmen

I: A = 1. Ziffer der Zeilennummer

D45C- LDX \$AF Programtextende +1
D45E- STX \$69 = Variablenanfang, damit Variablen direkt hinter
D460- LDX \$B0 dem Programmtext
D462- STX \$6A
D464- JSR \$DA0C hole Zeilennummer aus Text --> 50,51
D467- JSR \$D559 Applesoft Keywords kodieren
D46A- STY \$0F Länge der neuen Zeile
D46C- JSR \$D61A Zeilennummer schon benutzt? C=1 falls ja
D46F- BCC \$D4B5 nein, neue Zeile einfügen

alte Zeile löschen

D471- LDY #S01
D473- LDA (\$9B),Y AdrH der folgenden Programmzeile
D475- STA \$5F als Basiszeiger auf Quellbereich, HByte
D477- LDA \$69 Ende des Programmtexes, LByte
D479- STA \$5E als Basiszeiger auf Quellbereich, LByte
D47B- LDA \$9C AdrH der zu löschenden Zeile
D47D- STA \$61 als Basiszeiger auf Zielbereich, HByte

D47F-	LDA	\$9B	AdrL der zu löschenden Zeile
D481-	DEY		
D482-	SEC	(\$9B),Y	minus AdrL der folgenden Zeile (C war 1)
D484-	CLC		ergibt negative Zeilenlänge
D485-	ADC	\$69	addiert zum bisherigen Programmtextende, LByte
D487-	STA	\$69	neues Ende des Programmtextes, LByte
D489-	STA	\$60	als Basiszeiger auf Zielbereich, LByte
D48B-	LDA	\$6A	
D48D-	ADC	#\$FF	HByte korrigieren, falls nötig (d.h. falls C=0)
D48F-	STA	\$6A	
D491-	SEC	\$9C	minus AdrH der alten Zeile
D493-	TAX		ergibt Anzahl zu verschiebender 256-Byte-Blöcke
D494-	SEC		
D495-	LDA	\$9B	AdrL der alten Zeile
D497-	SEC	\$69	minus neues Ende des Programmtextes
D499-	TAY		ergibt Index auf erstes zu verschiebendes Byte
D49A-	BCS	\$D49F	
D49C-	INX		Blockzahl korrigieren
D49D-	DEC	\$61	Basiszeiger auf Zielbereich, HByte
D49F-	CLC		
D4A0-	ADC	\$5E	Index plus Basiszeiger auf Quellbereich, LByte
D4A2-	BCC	\$D4A7	Basiszeiger auf Quellbereich korrigieren falls nötig
D4A4-	DEC	\$5F	
D4A6-	CLC		
D4A7-	LDA	(\$5E),Y	Verschiebeschleife: X zählt volle 256-Byte-Blocks
D4A9-	STA	(\$60),Y	Y Zeiger innerhalb eines Blocks
D4AB-	INX		
D4AC-	BNE	\$D4A7	
D4AE-	INC	\$5F	neuer 256-Byte-Block
D4B0-	INC	\$61	
D4B2-	DEX		
D4B3-	BNE	\$D4A7	weitere Blocks

Neue Programmzeile einfügen

D4B5-	LDA	\$0200	erstes Zeichen
D4B8-	BEQ	\$D4F2	Leerzeile, wird nicht eingefügt
D4BA-	LDA	\$73	unteres Stringende := HIMEM (damit Strings gelöscht)
D4BC-	LDY	\$74	
D4BE-	STA	\$6F	
D4C0-	STY	\$70	
D4C2-	LDA	\$69	Ende des Programmtextes+1, LByte
D4C4-	STA	\$96	altes Blockende+1, LByte (für Verschieberoutine)
D4C6-	ADC	\$0F	Länge der neuen Zeile
D4C8-	STA	\$94	neues Blockende+1, LByte
D4CA-	LDY	\$6A	
D4CC-	STY	\$97	altes Blockende+1, HByte
D4CE-	BCC	\$D4DL	
D4D0-	INX		
D4D1-	STY	\$95	neues Blockende+1, HByte
D4D3-	JSR	\$D393	Block verschieben
D4D6-	LDA	\$50	Zeilennummer
D4D8-	LDY	\$51	
D4DA-	STA	\$01FE	vor Eingabepuffer setzen
D4DD-	STY	\$01FF	
D4E0-	LDA	\$6D	neues Ende des Programmtextes +1
D4E2-	LDY	\$6E	
D4E4-	STA	\$69	eintragen in Variablenanfangs-Vektor
D4E6-	STY	\$6A	
D4E8-	LDY	\$0F	Zeilenlänge
D4EA-	LDA	\$01FB,Y	neue Zeile einfügen
D4ED-	DEY		

D4EE- STA (\$9B),Y
 D4F0- BNE \$D4EA
 D4F2- JSR \$D665 CLEAR ausführen

Linkadressen neu berechnen

D4F5- LDA \$67 Anfang des Programmtextes
 D4F7- LDY \$68
 D4F9- STA \$5E auf Zeiger übertragen
 D4FB- STY \$5F
 D4FD- CLC
 D4FE- LDY #\$01
 D500- LDA (\$5E),Y alte Linkadresse, HByte
 D502- BNE \$D50F Programmende noch nicht erreicht
 D504- LDA \$69 Linkadressen komplett, Programmendevektor eintragen
 D506- STA \$AF
 D508- LDA \$6A
 D50A- STA \$B0
 D50C- JMP \$D43C --> Warmstart
 D50F- LDY #\$04 Offset auf erstes Befehlszeichen
 D511- INY suche Zeilenende (letztes Zeichen = 0)
 D512- LDA (\$5E),Y
 D514- BNE \$D511 weitersuchen
 D516- INY Zeilenlänge
 D517- TYA
 D518- ADC \$5E zu Zeiger addieren und als Linkadresse eintragen
 D51A- TAX Linkadresse LByte merken
 D51B- LDY #\$00
 D51D- STA (\$5E),Y eintragen
 D51F- LDA \$5F
 D521- ADC #\$00
 D523- INY
 D524- STA (\$5E),Y HByte eintragen
 D526- STX \$5E Zeiger aktualisieren
 D528- STA \$5F
 D52A- BCC \$D4FE weiter mit nächster Zeile (unbedingter Sprung)

Eingabe einer Zeile

D52C- LDX #\$80
 D52E- STX \$33 Ascii-Kode für Prompt-Zeichen
 D530- JSR \$FD6A Zeile empfangen über Monitorroutine GETLN
 D533- CPX #\$EF X = Zeilenlänge, maximal 239 Zeichen
 D535- BCC \$D539
 D537- LDX #\$EF
 D539- LDA #\$00
 D53B- STA \$0200,X 0 als Endmarke anfügen
 D53E- TXA Z-Flag aktualisieren
 D53F- BRQ \$D54C Leerzeile, fertig
 D541- LDA \$01FF,X in sämtlichen Zeichen Bit7 nullsetzen
 D544- AND #\$7F
 D546- STA \$01FF,X
 D549- DEX
 D54A- BNE \$D541 weitere Zeichen
 D54C- LDA #\$00
 D54E- LDX #\$FF X,Y zeigt auf Eingabepuffer -1
 D550- LDY #\$01
 D552- RTS

Empfange ein einzelnes Zeichen

D553- JSR \$FDOC über Monitorroutine RDKEY

D556- AND #57F Bit7 nullsetzen
D558- RTS

Applesoft Keywords kodieren

D559-	LDX	\$B8	Zeiger in Eingabepuffer
D55B-	DEX		
D55C-	LDY	#\$04	Zeiger vorbereiten (vgl. \$D5B0)
D55E-	STY	\$13	Bit6 nullsetzen (DATA-Flag)
D560-	BIT	\$D6	teste Autostart-Flag
D562-	BPL	\$D56C	kein Autostart
D564-	PLA		entferne Rücksprungadresse vom Stack
D565-	PLA		
D566-	JSR	\$D665	CLEAR ausführen
D569-	JMP	\$D7D2	Programm starten
D56C-	INX		
D56D-	LDA	\$0200,X	Zeichen aus Tastaturpuffer
D570-	BIT	\$13	DATA-Flag
D572-	BVS	\$D578	gesetzt, Leerzeichen nicht ignorieren
D574-	CMP	#\$20	Ascii für Leerzeichen
D576-	BEQ	\$D56C	ignorieren, neues Zeichen holen
D578-	STA	\$0E	sonst merken
D57A-	CMP	#\$22	Anführungszeichen?
D57C-	BEQ	\$D5F2	ja, String übernehmen
D57E-	BVS	\$D5CD	DATA-Statement, nicht kodieren
D580-	CMP	#\$3F	Fragezeichen?
D582-	BNE	\$D588	nein, weiter
D584-	LDA	#\$BA	Token für PRINT
D586-	BNE	\$D5CD	unbedingter Sprung
D588-	CMP	#\$30	
D58A-	BCC	\$D590	keine Ziffer
D58C-	CMP	#\$3C	
D58E-	BCC	\$D5CD	Ziffer, ":" oder ";" nicht kodieren
D590-	STY	\$AD	Y retten
D592-	LDA	#\$D0	9D,9E Zeiger auf Befehlstabelle (zunächst \$CFD0)
D594-	STA	\$9D	
D596-	LDA	#\$CF	
D598-	STA	\$9E	
D59A-	LDY	#\$00	
D59C-	STY	\$0F	Token-Zähler löschen
D59E-	DEY		Y=\$FF, damit zeigt (9D),Y auf \$DOCF
D59F-	STX	\$B8	rette Zeiger für Eingabe-Puffer
D5A1-	DEX		
D5A2-	INX		erhöhe Zeiger für Befehlstabelle
D5A3-	BNE	\$D5A7	
D5A5-	INC	\$9E	
D5A7-	INX		
D5A8-	LDA	\$0200,X	hole Zeichen
D5AB-	CMP	#\$20	Leerzeichen?
D5AD-	BEQ	\$D5A7	ja, ignorieren
D5AF-	SEC		
D5B0-	SBC	(\$9D),Y	mit Zeichen aus Befehlstabelle vergleichen
D5B2-	BEQ	\$D5A2	stimmt überein, vergleiche nächstes Zeichen
D5B4-	CMP	#\$80	
D5B6-	BNE	\$D5F9	Zeichen stimmt nicht, mit nächstem Befehl versuchen
D5B8-	ORA	\$0F	Accu = Token, Bit7 = 1
D5BA-	CMP	#\$C5	Token für AT?
D5BC-	BNE	\$D5CB	nein
D5BE-	LDA	\$0201,X	hole folgendes Zeichen
D5C1-	CMP	#\$4E	Ascii für "N" ?
D5C3-	BEQ	\$D5F9	ja, Interpretation als ATN
D5C5-	CMP	#\$4F	Ascii für "O" ?

D582: jmp
D5CB

D5C7- BEQ \$D5F9 ja, Interpretation als A TO
 D5C9- LDA #C5 sonst Interpretation als AT
 D5CB- LDY \$AD hole gerettetes Y (Zeiger für kodierte Zeile)

Einsprung bei ?, :, ;, 0...9, oder DATA

D5CD- INX Zeiger erhöhen
 D5CE- INY
 D5CF- STA \$01FB,Y Zeichen oder Token eintragen
 D5D2- LDA \$01FB,Y Z-Flag aktualisieren
 D5D5- BEQ \$D610 Endmarke erreicht, Kodierung beendet
 D5D7- SEC
 D5D8- SBC #\$3A Ascii für ":" ?
 D5DA- BEQ \$D5E0 ja, DATA-Flag löschen (falls gesetzt)
 D5DC- CMP #\$49 \$49 + \$3A = \$83, d.h. Token für DATA? ← Data
 D5DE- BNE \$D5E2
 D5E0- STA \$13 ja, DATA-Flag setzen (d.h. Bit6 = 1)
 D5E2- SBC
 D5E3- SBC #\$78 \$3A + \$78 = \$B2, d.h. Token für REM ← Rem
 D5E5- BNE \$D56D stimmt nicht, weiter kodieren
 D5E7- STA \$0E REM erkannt, bis Endmarke (A=0!) unkodiert übernehmen
 D5E9- LDA \$0200,X hole neues Zeichen
 D5EC- BEQ \$D5CD Zeilenende, Routine abschließen
 D5EE- CMP \$0E gemerktes Anführungszeichen? (vgl. \$D57A)
 D5F0- BEQ \$D5CD ja, von nun ab wieder kodieren
 D5F2- INY sonst weiter unkodiert übernehmen, bis 0 oder "
 D5F3- STA \$01FB,Y
 D5F6- INX
 D5F7- BNE \$D5E9 unbedingter Sprung

Tabellenzeiger auf nächstes Token setzen

D5F9- LDX \$B8 hole Zeiger für Eingabe-Zeile
 D5FB- INC \$0F Tokenzähler erhöhen
 D5FD- LDA (\$9D),Y hole Zeichen aus Tabelle
 D5FF- INY Zeiger erhöhen
 D600- BNE \$D604
 D602- INC \$9E
 D604- ASL Bit7 -> C (gesetzt, falls letztes Zeichen)
 D605- BCC \$D5FD weiter
 D607- LDA (\$9D),Y 1. Zeichen des nächsten Befehls in der Tabelle
 D609- BNE \$D5A8 prüfen, ob es dieser Befehl ist
 D60B- LDA \$0200,X kein Befehl passt, Zeichen unkodiert übernehmen
 D60E- BPL \$D5CB und mit nächstem Zeichen weiter machen

Routine abschliessen

D610- STA \$01FD,Y Endmarke eintragen
 D613- DEC \$B9 CHRGET-Zeiger auf \$01FF setzen
 D615- LDA #\$FF
 D617- STA \$B8
 D619- RTS

Suche Programmzeile mit gegebener Zeilennummer

I: 50,51 Zeilennummer

O: gefunden -> C=1; 9B,9C zeigt auf Zeilenanfang

sonst C=0; 9B,9C zeigt auf nächste Zeile

D61A- LDA \$67 Zeiger auf erste Programmzeile
 D61C- LDX \$68
 D61E- LDY #\$01
 D620- STA \$9B nach 9B,9C
 D622- STX \$9C
 D624- LDA (\$9B),Y Linkadresse, HByte
 D626- BEQ \$D647 Programm-Ende. Zurück mit C=0

D628-	INY		
D629-	INY		
D62A-	LDA	\$51	gesuchte Zeilennummer, HByte
D62C-	CMP	(\$9B),Y	gefunden?
D62E-	BCC	\$D648	gesuchte Zeile existiert nicht
D630-	BEQ	\$D635	HByte stimmt, vergleiche LByte
D632-	DEY		stimmt nicht, weiter bei nächster Zeile
D633-	BNE	\$D63E	unbedingter Sprung
D635-	LDA	\$50	gesuchte Zeilennummer, LByte
D637-	DEY		
D638-	CMP	(\$9B),Y	
D63A-	BCC	\$D648	existiert nicht, zurück mit C=0
D63C-	BEQ	\$D648	gesuchte Zeile gefunden, C=1
D63E-	DEY		
D63F-	LDA	(\$9B),Y	setze Zeiger auf Anfang der nächsten Zeile
D641-	TAX		
D642-	DEY		
D643-	LDA	(\$9B),Y	
D645-	BCS	\$D61E	unbedingter Sprung
D647-	CLC		Einsprung, falls Zeile nicht gefunden
D648-	RTS		

Applesoft-Routine NEW

D649-	BNE	\$D648	nur durchführen, falls Endmarke folgt
D64B-	LDA	#\$00	
D64D-	STA	\$D6	lösche Autostart-Flag
D64F-	TAY		
D650-	STA	(\$67),Y	setze 2 Byte als Programm-Endmarke (= 0) auf
D652-	INY		Programm-Anfang (normal \$0801,\$0802)
D653-	STA	(\$67),Y	
D655-	LDA	\$67	setze Anfang der Variablen und Programm-Ende +1
D657-	ADC	#\$02	jeweils auf Programm-Anfang +2
D659-	STA	\$69	
D65B-	STA	\$AF	
D65D-	LDA	\$68	
D65F-	ADC	#\$00	
D661-	STA	\$6A	
D663-	STA	\$B0	
D665-	JSR	\$D697	setze CHRGET-Zeiger auf Programm-Anfang -1
D668-	LDA	#\$00	CLEAR durchführen

Applesoft-Routine CLEAR

D66A-	BNE	\$D696	nur durchführen, falls Endzeichen folgt
D66C-	LDA	\$73	unteres String-Ende auf HIMEM setzen,
D66E-	LDY	\$74	d.h. sämtliche Strings löschen
D670-	STA	\$6F	
D672-	STY	\$70	
D674-	LDA	\$69	Feldvariablen-Anfangszeiger und Variablen-
D676-	LDY	\$6A	Endezeiger := Variablen-Anfangszeiger,
D678-	STA	\$6B	d.h. sämtliche Variablen löschen
D67A-	STY	\$6C	
D67C-	STY	\$6D	
D67E-	STY	\$6E	
D680-	JSR	\$D849	RESTORE durchführen

Stack initialisieren

D683-	LDX	#\$55	
D685-	SIX	\$52	Deskriptoren-Stack initialisieren
D687-	PLA		rette Rücksprungadresse

D688-	TAY		
D689-	PLA		
D68A-	LDX	#\$F8	
D68C-	TXS		Stack initialisieren
D68D-	PHA		Rücksprungadresse wieder auf Stack
D68E-	TYA		
D68F-	PHA		
D690-	LDA	#\$00	
D692-	STA	\$7A	CONF unmöglich machen
D694-	STA	\$14	normale Variablenbehandlung
D696-	RTS		

CHRGET-Zeiger auf Programmstart -1 setzen

D697-	CLC		
D698-	LDA	\$67	67,68 zeigt auf Programmstart
D69A-	ADC	#\$FF	subtrahiere 1
D69C-	STA	\$B8	
D69E-	LDA	\$68	
D6A0-	ADC	#\$FF	korrigiere HByte, falls nötig
D6A2-	STA	\$B9	
D6A4-	RTS		

Applesoft-Routine LIST

D6A5-	BCC	\$D6B1	Ziffer folgt, d.h. Anfangswert angegeben
D6A7-	BEQ	\$D6B1	gesamtes Programm auflisten
D6A9-	CMP	#\$C9	"-" ?
D6AB-	BEQ	\$D6B1	Endpunkt angegeben oder bis Programm-Ende
D6AD-	CMP	#\$2C	"," ?
D6AF-	BNE	\$D696	falsche Syntax, LIST nicht durchführen
D6B1-	JSR	\$DA0C	hole Zeilennr. aus Programtext, falls C=0
D6B4-	JSR	\$D61A	suche zugehörige Zeile
D6B7-	JSR	\$00B7	nächstes Befehlszeichen
D6BA-	BEQ	\$D6CC	Endmarke
D6BC-	CMP	#\$C9	"-" oder "," ?
D6BE-	BEQ	\$D6C4	
D6C0-	CMP	#\$2C	
D6C2-	BNE	\$D648	nein, falsche Syntax, -> Return
D6C4-	JSR	\$00B1	neues Befehlszeichen
D6C7-	JSR	\$DA0C	falls Ziffer, Zeilennr. aus Programtext holen
D6CA-	BNE	\$D696	falls letztes Zeichen keine Endmarke, -> Return
D6CC-	PLA		Rücksprungadresse vom Stack entfernen
D6CD-	PLA		
D6CE-	LDA	\$50	50,51 = Zeilennr., bis zu der gelistet wird
D6D0-	ORA	\$51	(beide null, falls nicht angegeben)
D6D2-	BNE	\$D6DA	
D6D4-	LDA	#\$FF	da nicht angegeben, auf Maximalwert setzen
D6D6-	STA	\$50	
D6D8-	STA	\$51	
D6DA-	LDY	#\$01	
D6DC-	LDA	(\$9B),Y	Linkadresse, HByte
D6DE-	BEQ	\$D724	Programmende erreicht, Routine abschliessen
D6E0-	JSR	\$D858	prüfe, ob Ctrl C gedrückt wurde
D6E3-	JSR	\$DAFB	CR drucken
D6E6-	INY		
D6E7-	LDA	(\$9B),Y	aktuelle Zeilennummer nach X,A
D6E9-	TAX		
D6EA-	INY		
D6EB-	LDA	(\$9B),Y	
D6ED-	CMP	\$51	mit Bereichsende vergleichen

D6EF-	BNE	\$D6F5	
D6F1-	CPX	\$50	
D6F3-	BEQ	\$D6F7	
D6F5-	BCS	\$D724	überschritten, fertig
D6F7-	STY	\$85	Index retten
D6F9-	JSR	\$ED24	Zeilennummer drucken
D6FC-	LDA	#\$20	Leerzeichen
D6FE-	LDY	\$85	Index wieder holen
D700-	AND	#\$7F	
D702-	JSR	\$DB5C	Ascii-Zeichen im Accu drucken
D705-	LDA	\$24	Cursor-Spalte
D707-	CMP	#\$21	
D709-	BCC	\$D712	kleiner als 33
D70B-	JSR	\$DAFB	sonst neue Zeile (CR drucken)
D70E-	LDA	#\$05	
D710-	STA	\$24	und Cursor in Spalte 5 setzen
D712-	INY		
D713-	LDA	(\$9B),Y	nächstes Zeichen
D715-	BNE	\$D734	nicht Zeilenende, --> zur Druckroutine
D717-	TAY		=0
D718-	LDA	(\$9B),Y	Linkadresse (= Anfang der nächsten Zeile)
D71A-	TAX		
D71B-	INY		
D71C-	LDA	(\$9B),Y	
D71E-	STX	\$9B	auf Zeiger übertragen
D720-	STA	\$9C	
D722-	BNE	\$D6DA	weiter mit dieser neuen Zeile (immer)

D724-	LDA	#\$0D	Ascii für CR
D726-	JSR	\$DB5C	ausgeben
D729-	JMP	\$D7D2	weiter in Interpreter-Hauptschleife

Hole neues Zeichen aus Applesoft-Befehlstabelle

D72C-	INY		Zeiger um 1 erhöhen
D72D-	BNE	\$D731	
D72F-	INC	\$9E	
D731-	LDA	(\$9D),Y	Zeichen laden
D733-	RIS		

Druckroutine für LIST

D734-	BPL	\$D702	kein Token, daher drucken und weiter
D736-	SEC		Token
D737-	SEC	#\$7F	minus 127
D739-	TAX		als Zähler Suchschleife
D73A-	STY	\$85	Zeiger für Programmzeile retten
D73C-	LDY	#\$D0	Zeiger auf Anfang der Befehlstabelle
D73E-	STY	\$9D	
D740-	LDY	#\$CF	
D742-	STY	\$9E	
D744-	LDY	#\$FF	(9D),Y zeigt nun auf \$D0CF
D746-	DEX		nächster Befehl (0, falls richtiger Befehl)
D747-	BEQ	\$D750	ist der Fall, Befehl ausdrucken
D749-	JSR	\$D72C	hole nächstes Zeichen
D74C-	BPL	\$D749	weiter, bis Befehlsende gefunden
D74E-	EMI	\$D746	weiter mit nächstem Befehl
D750-	LDA	#\$20	Leerzeichen
D752-	JSR	\$DB5C	drucken
D755-	JSR	\$D72C	neues Zeichen aus Befehlstabelle
D758-	EMI	\$D75F	Bit7=1, Befehl fertig

D75A-	JSR	\$DB5C	Zeichen drucken
D75D-	BNE	\$D755	weiter mit nächstem Zeichen (immer)
D75F-	JSR	\$DB5C	letztes Zeichen drucken
D762-	LDA	#\$20	Leerzeichen
D764-	BNE	\$D6FE	weiter im Listing (immer)

Applesoft-Routine FOR

D766-	LDA	#\$80	
D768-	STA	\$14	verbiete Integervariable als Laufvariable
D76A-	JSR	\$DA46	LET weist Laufvariable Anfangswert zu
D76D-	JSR	\$D365	prüfe, ob schon eine Schleife mit dieser Laufvar.
D770-	BNE	\$D777	nein
D772-	TXA		Stackpointer auf alte Schleife
D773-	ADC	#\$0F	entferne alte Schleife vom Stack
D775-	TAX		
D776-	TXS		
D777-	PLA		Rücksprungadresse entfernen
D778-	PLA		
D779-	LDA	#\$09	
D77B-	JSR	\$D3D6	Platz für 18 Byte auf dem Stack? ja: hier weiter
D77E-	JSR	\$D9A3	suche nächsten Befehl (Abstand kommt in Y)
D781-	CLC		Startadresse des Schleifenkörpers berechnen:
D782-	TYA		Abstand
D783-	ADC	#\$B8	zu aktuellem Zeiger addieren
D785-	PHA		und auf Stack schieben
D786-	LDA	#\$B9	
D788-	ADC	#\$00	
D78A-	PHA		
D78B-	LDA	#\$76	aktuelle Zeilennummer auf Stack schieben
D78D-	PHA		
D78E-	LDA	#\$75	
D790-	PHA		
D791-	LDA	#\$C1 B1	Token für TO
D793-	JSR	\$DECO	Syntax-Prüfung ob TO folgt
D796-	JSR	\$DD6A	Prüfung, ob Laufvariable numerisch
D799-	JSR	\$DD67	Ausdruck nach TO auswerten, muß numerisch sein
D79C-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1 (Bit7=0 falls +)
D79E-	ORA	#\$7F	in MSB von FAC1 eintragen
D7A0-	AND	#\$9E	
D7A2-	STA	#\$9E	
D7A4-	LDA	#\$AF	Adresse für indirekten Sprung: \$D7AF
D7A6-	LDY	#\$D7	
D7A8-	STA	#\$5E	merken
D7AA-	STY	#\$5F	
D7AC-	JMP	\$DE20	FAC1 (Schleifenendwert) auf Stack, dann hier weiter
D7AF-	LDA	#\$13	Zeiger auf FP-Konstante = 1
D7B1-	LDY	#\$E9	
D7B3-	JSR	#\$EAF9	1 als Standard-STEP-Wert auf Stack
D7B6-	JSR	\$00B7	neues Befehlszeichen
D7B9-	CMP	#\$C7 B7	Token für STEP?
D7BB-	BNE	\$D7C3	nein, STEP-Wert bleibt 1
D7BD-	JSR	\$00B1	hole neues Zeichen
D7C0-	JSR	\$DD67	STEP-Ausdruck auswerten, muß numerisch sein
D7C3-	JSR	#\$E82	Vorzeichen nach Accu
D7C6-	JSR	#\$E15	FAC1 (STEP-Wert) und VZ auf Stack
D7C9-	LDA	#\$86	Zeiger auf Laufvariable 85,86
D7CB-	PHA		auf Stack
D7CC-	LDA	#\$85	
D7CE-	PHA		
D7CF-	LDA	#\$81	Kennzeichen für Schleifenparameter
D7D1-	PHA		auf Stack

Interpreter-Hauptschleife (Befehlsausführung)

D7D2-	TSX		Stackpointer merken
D7D3-	STX	\$F8	
D7D5-	JSR	\$D858	Ctrl C gedrückt? Falls nein, hier weiter
D7D8-	LDA	\$B8	B8,B9 zeigt auf Zeichen hinter letztem Befehl
D7DA-	LDY	\$B9	
D7DC-	LDX	\$76	= 255, falls Direktmodus
D7DE-	INX		
D7DF-	BEQ	\$D7E5	Direktmodus
D7E1-	STA	\$79	Zeiger auf aktuellen Befehl -1 retten
D7E3-	STY	\$7A	
D7E5-	LDY	#\$00	
D7E7-	LDA	(\$B8),Y	hole dieses Zeichen, muß Trennzeichen sein
D7E9-	BNE	\$D842	nicht Zeilenende, Zeichen muß ":" sein
D7EB-	LDY	#\$02	Zeilenende, prüfe, ob Programmende
D7ED-	LDA	(\$B8),Y	Linkadresse HByte
D7EF-	CLC		
D7F0-	BEQ	\$D826	Programmende --> Warmstart (C=0!)
D7F2-	INY		sonst neue Zeilennummer holen
D7F3-	LDA	(\$B8),Y	
D7F5-	STA	\$75	und in Zeilenzeiger eintragen
D7F7-	INX		
D7F8-	LDA	(\$B8),Y	
D7FA-	STA	\$76	
D7FC-	TYA		Abstand
D7FD-	ADC	\$B8	zu CHRGET-Zeiger addieren
D7FF-	STA	\$B8	
D801-	BCC	\$D805	
D803-	INC	\$B9	

Ersteinsprung bei Direktmodus (vgl \$D459)

D805-	BIT	\$F2	prüfe TRACE-Flag
D807-	BPL	\$D81D	kein TRACE
D809-	LDX	\$76	= 255, falls im Direktmodus
D80B-	INX		
D80C-	BEQ	\$D81D	kein TRACE, da Direktmodus
D80E-	LDA	#\$23	Ascii für "#"
D810-	JSR	\$DB5C	drucken
D813-	LDX	\$75	enthält aktuelle Zeilennummer
D815-	LDA	\$76	
D817-	JSR	\$ED24	Zeilennummer drucken
D81A-	JSR	\$DB57	Leerzeichen drucken
D81D-	JSR	\$00B1	hole Befehlszeichen
D820-	JSR	\$D828	Applesoft-Routine aufrufen
D823-	JMP	\$D7D2	weiter in Interpreter-Hauptschleife

D826-	BEQ	\$D88A	Sprung zu Warmstart (vgl \$D7F0)
-------	-----	--------	----------------------------------

Applesoft-Routine aufrufen

I: Accu enthält Token

D828-	BEQ	\$D857	Endzeichen --> fertig
D82A-	SBC	#\$80	
D82C-	BCC	\$D83F	kein Token, kann nur LET-Anweisung sein
D82E-	CMP	#\$40	Token mit \$C0 vergleichen
D830-	BCS	\$D846	kein primärer Befehl --> SYNTAX ERROR
D832-	ASL		sonst Token verdoppeln
D833-	TIY		als Zeiger für Sprungtabelle
D834-	LDA	\$D001,Y	Sprungtabelle enthält Adresse-1 der aufzurufenden
D837-	PHA		Routine --> Stack
D838-	LDA	\$D000,Y	

D83B-	PHA		
D83C-	JMP	\$00B1	hole Zeichen nach Befehl, mit RTS zur Routine

D83F-	JMP	\$DA46	Sprung zur LET-Routine (vgl. \$D82C)

D842-	CMP	#\$3A	Zeichen = ":"? (vgl. \$D7E9)
D844-	BEQ	\$D805	ja, neue Routine aufrufen
D846-	JMP	\$DEC9	sonst SYNTAX ERROR

Applesoft-Routine RESTORE

D849-	SEC		
D84A-	LDA	\$67	67,68 = Anfang Programmtext
D84C-	SEC	#\$01	minus 1
D84E-	LDY	\$68	
D850-	BCS	\$D853	
D852-	DEY		HByte korrigieren
D853-	STA	\$7D	als DATA-Zeiger eintragen
D855-	STY	\$7E	
D857-	RTS		

Prüft, ob Ctrl C gedrückt wurde

D858-	LDA	\$C000	Tastatur-Register
D85B-	CMP	#\$83	Ctrl C gedrückt?
D85D-	BEQ	\$D860	ja, STOP durchführen
D85F-	RTS		sonst weiter

Extra Einsprung STOP/END-Routine

D860-	JSR	\$D553	Zeichen von Tastatur holen (Bit7=0)
D863-	LDX	#\$FF	als Fehlerkode
D865-	BIT	\$D8	ON ERR -Flag gesetzt?
D867-	BPL	\$D86C	nein
D869-	JMP	\$F2E9	ONERR-Fehlerbehandlung
D86C-	CMP	#\$03	C=1, falls Ctrl C oder größer

Applesoft-Routine STOP

I: C=1 (falls keine Ziffer folgt)

D86E-	BCS	\$D871	
-------	-----	--------	--

Applesoft-Routine END

D870-	CLC		
D871-	BNE	\$D8AF	es folgt kein Endezeichen, Routine nicht durchführen
D873-	LDA	\$B8	Zeiger auf Trennzeichen vor letztem Befehl
D875-	LDY	\$B9	
D877-	LDX	\$76	=255 falls Direktmodus
D879-	INX		
D87A-	BEQ	\$D888	Direktmodus
D87C-	STA	\$79	letzten Befehl
D87E-	STY	\$7A	
D880-	LDA	\$75	und letzte Zeilennummer retten
D882-	LDY	\$76	
D884-	STA	\$77	
D886-	STY	\$78	
D888-	PLA		Rücksprungadresse entfernen
D889-	PLA		
D88A-	LDA	#\$5D	Zeiger auf Text "BREAK"
D88C-	LDY	#\$D3	
D88E-	BCC	\$D893	C=0 falls END
D890-	JMP	\$D431	STOP: BREAK-Meldung drucken, dann Warmstart

D893- JMP \$D43C END: Warmstart

Applesoft-Routine CONT

D896- BNE \$D8AF Nächstes Zeichen kein Trennzeichen, --> RTS
D898- LDX #D2 Kode für CAN'T CONTINUE ERROR
D89A- LDY \$7A =0 nach CLEAR (vgl. \$D692), sonst geretteter Zeiger
D89C- BNE \$D8A1 CONT durchführen
D89E- JMP \$D412 CAN'T CONTINUE ERROR
D8A1- LDA \$79 geretteter Zeiger vor letzten Befehl, LByte
D8A3- STA \$B8 -> CHRGET-Zeiger
D8A5- STY \$B9
D8A7- LDA \$77 Nummer der unterbrochenen Zeile
D8A9- LDY \$78
D8AB- STA \$75 aktuelle Zeilennummer
D8AD- STY \$76
D8AF- RTS

Applesoft-Routine SAVE

D8B0- SEC
D8B1- LDA \$AF Programmtext-Ende
D8B3- SBC \$67 minus Programmtext-Anfang
D8B5- STA \$50 ergibt Länge des Programmtextes
D8B7- LDA \$B0
D8B9- SBC \$68
D8BB- STA \$51 Länge in 50,51
D8BD- JSR \$D8F0 setze Monitor-Register
D8C0- JSR \$FECD Monitorroutine SAVE speichert Längendaten
D8C3- JSR \$D901 setze Monitor-Register für Programmtext
D8C6- JMP \$FECD Monitorroutine SAVE speichert Programmtext

Applesoft-Routine LOAD

D8C9- JSR \$D8F0 setze Monitor-Register für Längendaten
D8CC- JSR \$FEFD Mon. LOAD bringt Länge nach 50,51
D8CF- CLC
D8D0- LDA \$67 Programmtext-Anfang
D8D2- ADC \$50 plus Länge
D8D4- STA \$69 ergibt Programmtext-Ende +1
D8D6- LDA \$68
D8D8- ADC \$51
D8DA- STA \$6A
D8DC- LDA \$52
D8DE- STA \$D6 Autostart-Flag eintragen
D8E0- JSR \$D901 setze Monitor-Register für Programmtext
D8E3- JSR \$FEFD Mon. LOAD lädt Programmtext
D8E6- BIT \$D6 prüfe Autostart-Flag
D8E8- BPL \$D8ED nicht gesetzt
D8EA- JMP \$D665 RUN durchführen
D8ED- JMP \$D4F2 CLEAR durchführen, dann Warmstart

Setze Monitor-Register für Längendaten

D8F0- LDA #\$50 Zeiger auf \$0050
D8F2- LDY #\$00
D8F4- STA \$3C nach Monitor-Register ALL,ALH
D8F6- STY \$3D
D8F8- LDA #\$52 A,Y zeigt auf \$0052
D8FA- STA \$3E nach Monitor-Register A2L,A2H
D8FC- STY \$3F

D8FE- STY \$D6 Y=0, d.h. lösche Autustart-Modus
 D900- RTS

 Setze Monitor-Register für Programmtext
 D901- LDA \$67 Programmtext-Anfang
 D903- LDY \$68
 D905- STA \$3C --> ALI,ALH
 D907- STY \$3D
 D909- LDA \$69 Programmtext-Ende +1
 D90B- LDY \$6A
 D90D- STA \$3E --> A2L,A2H
 D90F- STY \$3F
 D911- RTS

 Applesoft-Routine RUN
 D912- PHP rette Z-Flag (gesetzt, falls Trennzeichen folgt)
 D913- DEC \$76 lösche Direkt-Flag (d.h. nun sicher <> 255)
 D915- PLP
 D916- BNE \$D91B es folgt kein Trennzeichen --> bedingtes RUN
 D918- JMP \$D665 CHRGET setzen, CLEAR durchf., mit RTS nach \$D7D2
 D91B- JSR \$D66C CLEAR durchführen
 D91E- JMP \$D935 weiter mit GOTO

 Applesoft-Routine GOSUB
 D921- LDA #\$03
 D923- JSR \$D3D6 6 Byte Platz auf Stack? (5 werden benötigt)
 D926- LDA \$B9 CHRGET-Zeiger auf Stack
 D928- PHA
 D929- LDA \$B8
 D92B- PHA
 D92C- LDA \$76 aktuelle Zeilennummer auf Stack
 D92E- PHA
 D92F- LDA \$75
 D931- PHA
 D932- LDA #\$B0 Kennzeichen im Stack für RETURN-Parameter
 D934- PHA auf Stack
 D935- JSR \$00B7 hole erste Ziffer des Sprungziels
 D938- JSR \$D93E GOTO durchführen
 D93B- JMP \$D7D2 weiter in Interpreter-Hauptschleife

 Applesoft-Routine GOTO
 D93E- JSR \$DA0C Zeilennummer aus Programmtext nach 50,51
 D941- JSR \$D9A6 suche Zeilenende (Abstand --> Y)
 D944- LDA \$76 aktuelle Zeilennummer, HByte
 D946- CMP \$51 anzuspringende Zeilennummer, HByte
 D948- BCS \$D955 Zielzeile nicht hinter aktueller Zeile
 D94A- TYA Länge dieser Zeile
 D94B- SEC
 D94C- ADC \$B8 addieren, CHRGET zeigt nun auf nächste Zeile
 D94E- LDX \$B9
 D950- BCC \$D959
 D952- INX
 D953- BCS \$D959 suche ab aktueller Zeile nach Zielzeile
 D955- LDA \$67 suche ab Programm-Anfang nach Zielzeile
 D957- LDX \$68
 D959- JSR \$D61E suche Zeile mit Zeilennummer in 50,51
 D95C- BCC \$D97C nicht gefunden --> UNDEF'D STATEMENT ERROR

D95E-	LDA	\$9B	sonst Startadresse
D960-	SBC	#\$01	minus 1
D962-	STA	\$B8	--> CHRGET-Zeiger
D964-	LDA	\$9C	
D966-	SBC	#\$00	
D968-	STA	\$B9	
D96A-	RTS		zurück zur Interpreter-Hauptschleife

Applesoft-Routinen RETURN, POP

D96B-	BNE	\$D96A	nur durchführen, falls Trennzeichen folgt
D96D-	LDA	#\$FF	verhindern, daß Laufvariable erkannt wird, falls
D96F-	STA	\$85	offene FOR/NEXT-Schleife auf Stack
D971-	JSR	\$D365	Stack untersuchen
D974-	TXS		entferne 2 Returnadressen und evtl. Schleifenparameter
D975-	CMP	#\$B0	RETURN-Parameter?
D977-	BEQ	\$D984	ja, weiter mit RETURN/POP

D979-	LDX	#\$16	Kode für RETURN WITHOUT GOSUB ERROR
D97B-	BIT	\$5AA2	= LDX #\$5A, d.h. Kode für UNDEF'D STATEMENT ERROR
D97E-	JMP	\$D412	zur Fehlerverwaltung

D981-	JMP	\$DEC9	SYNTAX ERROR
-------	-----	--------	--------------

D984-	PLA		= B0
D985-	PLA		Zeilennummer LByte
D986-	CPY	#\$42	Y= (Token - \$80) x 2; d.h. POP?
D988-	BEQ	\$D9C5	ja, POP durchführen
D98A-	STA	\$75	alte Zeilennummer wieder herstellen
D98C-	PLA		
D98D-	STA	\$76	
D98F-	PLA		alten CHRGET-Zeiger wieder herstellen
D990-	STA	\$B8	
D992-	PLA		
D993-	STA	\$B9	
D995-	JSR	\$D9A3	suche nächstes Trennzeichen (Abstand --> Y)
D998-	TYA		Abstand
D999-	CLC		
D99A-	ADC	\$B8	addieren, d.h. CHRGET zeigt auf nächsten Befehl
D99C-	STA	\$B8	
D99E-	BCC	\$D9A2	
D9A0-	INC	\$B9	
D9A2-	RTS		

Suche nächstes Trennzeichen / Zeilenende

O: Abstand in Y

Einsprung für Trennzeichen ":" suchen

D9A3-	LDX	#\$3A	Ascii für ":"
D9A5-	BIT	\$00A2	--> LDX #\$00; Einsprung für Zeilenende suchen
D9A8-	STX	\$0D	Suchmarke merken
D9AA-	LDY	#\$00	
D9AC-	STY	\$0E	Zeilenende als alternative Suchmarke
D9AE-	LDA	\$0E	Suchmarken vertauschen
D9B0-	LDX	\$0D	
D9B2-	STA	\$0D	enthält alternatives Suchzeichen
D9B4-	STX	\$0E	enthält primäres Suchzeichen
D9B6-	LDA	(\$B8),Y	hole Zeichen aus Programmzeile
D9B8-	BEQ	\$D9A2	Zeilenende, fertig
D9BA-	CMP	\$0E	primäres Suchzeichen?

D9BC-	BEQ	\$D9A2	ja, fertig
D9EE-	INY		
D9EF-	CMP	#\$22	Anführungszeichen?
D9C1-	BNE	\$D9B6	nein, weitersuchen
D9C3-	BEQ	\$D9AE	innerhalb String ":" ignorieren

POP durchführen

D9C5-	PLA		Zeilennummer HByte und
D9C6-	PLA		CHRGET-Zeiger vom Stack entfernen
D9C7-	PLA		
D9C8-	RTS		

Applesoft-Routine IF

D9C9-	JSR	\$DD7B	Bedingung auswerten
D9CC-	JSR	\$00B7	nächstes Zeichen nach Bedingung
D9CF-	CMP	#\$AB	Token für GOTO?
D9D1-	BEQ	\$D9D8	ja
D9D3-	LDA	#\$C4	Token für THEN
D9D5-	JSR	\$DECO	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
D9D8-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1, nicht null falls Bed. erfüllt
D9DA-	BNE	\$D9E1	Bedingung erfüllt

Einsprung Applesoft-Routine REM

D9DC-	JSR	\$D9A6	Zeilenende suchen
D9DF-	BEQ	\$D998	CHRGET auf neue Zeile, dort weiter (immer springen)
D9E1-	JSR	\$00B7	hole nächstes Zeichen
D9E4-	BCS	\$D9E9	keine Ziffer
D9E6-	JMP	\$D93E	Ziffer, weiter bei GOTO
D9E9-	JMP	\$D828	zur Befehlsausführung

Applesoft-Routine ON

D9EC-	JSR	\$E6F8	hole 1-Byte-Integer aus Programmtext --> A1
D9EF-	PHA		nächstes Zeichen (im Accu) auf Stack retten
D9F0-	CMP	#\$B0	Token für GOSUB?
D9F2-	BEQ	\$D9F8	ja
D9F4-	CMP	#\$AB	Token für GOTO?
D9F6-	BNE	\$D981	nein, --> SYNTAX ERROR
D9F8-	DEC	\$A1	Index als Zähler
D9FA-	BNE	\$DA00	gewünschte Sprungadresse noch nicht erreicht
D9FC-	PLA		Token
D9FD-	JMP	\$D82A	GOTO / GOSUB ausführen
DA00-	JSR	\$00B1	hole neues Zeichen
DA03-	JSR	\$DA0C	um eine Sprungadresse weiterrücken
DA06-	CMP	#\$2C	Sprungadresse gefolgt von "," ?
DA08-	BEQ	\$D9F8	ja, weiter
DA0A-	PLA		sonst ON-Statement ignorieren
DA0B-	RTS		

Zeilennummer aus Programmtext holen

I: Accu = 1. Zeichen, C=0 falls Ziffer

O: 50,51 enthält Zeilennr., Accu nächstes Zeichen

DA0C-	LDX	#\$00	
DA0E-	STX	\$50	50,51 löschen
DA10-	STX	\$51	
DA12-	BCS	\$DA0B	keine Ziffer, fertig
DA14-	SEC	#\$2F	#\$30 subtrahieren (C=0!) ergibt reine Ziffer
DA16-	STA	\$0D	merken

DA18-	LDA	\$51	HByte des Zwischenergebnisses
DA1A-	STA	\$5E	in Hilfsregister für Multiplikation mit zehn
DA1C-	CMP	#\$19	vergleichen mit 25
DA1E-	BCS	\$D9F4	25 x 256 x 10 = 64000 --> zu groß, SYNTAX ERROR
DA20-	LDA	\$50	Accu = Hilfsregister LByte, C=0
DA22-	ASL		x 2
DA23-	ROL	\$5E	
DA25-	ASL		x 2
DA26-	ROL	\$5E	
DA28-	ADC	\$50	50,51 addieren
DA2A-	STA	\$50	
DA2C-	LDA	\$5E	
DA2E-	ADC	\$51	
DA30-	STA	\$51	damit verfünffacht
DA32-	ASL	\$50	verdoppeln
DA34-	ROL	\$51	also insgesamt x10, d.h. um 1 Dezimale verschoben
DA36-	LDA	\$50	
DA38-	ADC	\$0D	gernekte Ziffer addieren
DA3A-	STA	\$50	
DA3C-	BCC	\$DA40	
DA3E-	INC	\$51	HByte korrigieren falls nötig
DA40-	JSR	\$00B1	hole nächstes Zeichen
DA43-	JMP	\$DA12	weiter, falls Ziffer und kein Überlauf

Applesoft-Routine LET

DA46-	JSR	\$DFE3	angegebene Variable suchen oder neu einrichten
DA49-	STA	\$85	Zeiger auf diese Variable retten
DA4B-	STY	\$86	
DA4D-	LDA	#\$D0	^{Toll} Accu für "="
DA4F-	JSR	\$DECO	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
DA52-	LDA	\$12	Flags für Integervariable und
DA54-	PHA		
DA55-	LDA	\$11	Stringvariable
DA57-	PHA		auf Stack
DA58-	JSR	\$DD7B	Ausdruck auswerten
DA5B-	PLA		Bit7 = 1 falls Stringvariable angegeben wurde
DA5C-	ROL		Bit7 --> C
DA5D-	JSR	\$DD6D	stimmen Ausdruck und Variable überein? nein -> ERROR
DA60-	BNE	\$DA7A	Stringausdruck in Stringvariable eintragen
DA62-	PLA		Bit7 = 1 falls Integervariable angegeben wurde
DA63-	BPL	\$DA77	FP-Variable
DA65-	JSR	\$EB72	FACL runden
DA68-	JSR	\$E10C	in INT umwandeln (in A0,A1)
DA6B-	LDY	#\$00	
DA6D-	LDA	\$A0	Integer in Variable eintragen
DA6F-	STA	(\$85),Y	85,86 dient als Zeiger auf die angegebene Variable
DA71-	INY		
DA72-	LDA	\$A1	
DA74-	STA	(\$85),Y	
DA76-	RTS		

DA77- JMP \$EB27 FACL in Variable eintragen (85,86 als Zeiger)

Stringdeskriptor in Variable eintragen

I: A0,A1 zeigt auf Deskriptor; 85,86 auf Variable

O: 8C,8D zeigt auf Originaldeskriptor; Y=2

DA7A- PLA Einsprung von LET, Integerflag entfernen

DA7B- LDY #\$02

DA7D- LDA (\$A0),Y Stringanfang im Stringbereich, d.h. >= 6F,70 ?

DA7F-	CMP	\$70	vergleiche HByte
DA81-	BCC	\$DA9A	nein, weiter
DA83-	BNE	\$DA8C	ja, prüfe 2. Voraussetzung
DA85-	DEY		
DA86-	LDA	(\$A0),Y	
DA88-	CMP	\$6F	vergleiche LByte
DA8A-	BCC	\$DA9A	nicht im Stringbereich, weiter
DA8C-	LDY	\$A1	Deskriptor im Variablenbereich, d.h. >= 69,6A ?
DA8E-	CPY	\$6A	vergleiche HByte
DA90-	BCC	\$DA9A	nein, weiter
DA92-	BNE	\$DAAL	ja, String in Stringbereich übertragen
DA94-	LDA	\$A0	
DA96-	CMP	\$69	vergleiche LByte
DA98-	BCC	\$DAAL	String in Stringbereich übertragen
DA9A-	LDA	\$A0	Zeiger auf Deskriptor
DA9C-	LDY	\$A1	
DA9E-	JMP	\$DAB7	Deskriptor in angegebene Variable eintragen

String in Stringbereich übertragen

DAA1-	LDY	#\$00	
DAA3-	LDA	(\$A0),Y	Stringlänge
DAA5-	JSR	\$E3D5	Anfang Strings herabsetzen, neuer Deskr.-> 9D,9E,9F
DAA8-	LDA	\$8C	Zeiger auf Originaldeskriptor
DAAA-	LDY	\$8D	
DAAC-	STA	\$AB	auf Hilfszeiger übertragen
DAAE-	STY	\$AC	
DAB0-	JSR	\$E5D4	String in Stringbereich kopieren
DAB3-	LDA	#\$9D	Zeiger auf neuen Deskriptor
DAB5-	LDY	#\$00	

Deskriptor in Variable eintragen

DAB7-	STA	\$8C	Zeiger auf gültigen Deskriptor
DAB9-	STY	\$8D	
DABB-	JSR	\$E635	Deskriptor aus Deskr.-Stack entfernen, falls obenauf
DABE-	LDY	#\$00	Deskriptor kopieren:
DAC0-	LDA	(\$8C),Y	Länge
DAC2-	STA	(\$85),Y	
DAC4-	INY		
DAC5-	LDA	(\$8C),Y	Adr.L
DAC7-	STA	(\$85),Y	
DAC9-	INY		
DACA-	LDA	(\$8C),Y	Adr.H
DACC-	STA	(\$85),Y	
DACE-	RTS		

DACF-	JSR	\$DB3D	String drucken
DAD2-	JSR	\$00B7	hole neues Zeichen

Applesoft-Routine PRINT

DAD5-	BEQ	\$DAFB	Trennzeichen, CR ausgeben, fertig
DAD7-	BEQ	\$DB02	extra Einsprung (vgl. \$DB32): fertig falls Trennz.
DAD9-	CMP	#\$C0	Token für TAB(?
DADB-	BEQ	\$DB16	ja, Cursor positionieren (C=1)
DADD-	CMP	#\$C3	Token für SPC(?
DADE-	CLC		
DAE0-	BEQ	\$DB16	ja, Leerzeichen drucken (C=0)
DAE2-	CMP	#\$2C	Ascii für Komma?
DAE4-	CLC		
DAE5-	BEQ	\$DB03	ja, Tabulator setzen
DAE7-	CMP	#\$3B	Ascii für ";" ?
DAE9-	BEQ	\$DB2F	ja, falls Trennzeichen folgt kein CR ausgeben

DAF

DAEB-	JSR	\$DD7B	nächsten Ausdruck auswerten
DAEE-	BIT	\$11	Stringflag prüfen
DAF0-	BMI	\$DACF	String drucken
DAF2-	JSR	\$ED34	sonst FACI in String umwandeln
DAF5-	JSR	\$E3E7	Stringparameter feststellen (Deskr.-Zeiger A0,A1)
DAF8-	JMP	\$DACF	String drucken

CR ausgeben

DAFB-	LDA	#\$0D	Ascii für CR
DAFD-	JSR	\$DB5C	ausgeben
DB00-	EOR	#\$FF	invertieren
DB02-	RTS		

Cursor auf nächsten Tabulator setzen

DB03-	LDA	\$24	Cursor-Spalte
DB05-	CMP	#\$18	mit 24 vergleichen
DB07-	BCC	\$DB0E	kleiner, bleibt in selber Zeile
DB09-	JSR	\$DAFB	neue Zeile (CR)
DB0C-	BNE	\$DB2F	weiter mit neuem Zeichen
DB0E-	ADC	#\$10	nächstes Vielfaches von 16 bestimmen
DB10-	AND	#\$F0	
DB12-	STA	\$24	Cursorposition setzen
DB14-	BCC	\$DB2F	weiter mit neuem Zeichen (immer)

TAB / SPC ausführen

DB16-	PHP		C retten (=0 bei SPC, =1 bei TAB)
DB17-	JSR	\$E6F5	hole 8-Bit-Integer aus Progr.-Text --> X
DB1A-	CMP	#\$29	folgendes Zeichen ")" ?
DB1C-	BEQ	\$DB21	ok, weiter
DB1E-	JMP	\$DEC9	SYNTAX ERROR
DB21-	PLP		hole C
DB22-	BCC	\$DB2B	SPC, Leerzeichen drucken
DB24-	DEX		
DB25-	TXA		TAB-Wert
DB26-	SBC	\$24	Cursor-Spalte abziehen
DB28-	BCC	\$DB2F	Ziel links von aktueller Pos. --> TAB ignorieren
DB2A-	TAX		Differenz = Anzahl zu druckender Leerzeichen
DB2B-	INX		
DB2C-	DEX		Schleife für Leerzeichen drucken
DB2D-	BNE	\$DB35	weitere Leerzeichen
DB2F-	JSR	\$00B1	fertig, weiter mit neuem Zeichen
DB32-	JMP	\$DAD7	zurück in PRINT-Routine
DB35-	JSR	\$DB57	Leerzeichen drucken
DB38-	BNE	\$DB2C	(immer)

String drucken

I: A,Y Stringanfang; Endmarke 00 oder 22 (")

O: CHRGET zeigt auf Zeichen hinter String

DB3A-	JSR	\$E3E7	String auswerten
DB3D-	JSR	\$E600	Deskriptorenstack bereinigen (Stringanfang in 5E,5F)
DB40-	TAX		Länge des Strings
DB41-	LDY	#\$00	Zeiger initialisieren
DB43-	INX		
DB44-	DEX		Schleife zum Drucken
DB45-	BEQ	\$DB02	fertig, --> RTS
DB47-	LDA	(\$5E),Y	hole Zeichen
DB49-	JSR	\$DB5C	drucken
DB4C-	INY		
DB4D-	CMP	#\$0D	CR ?
DB4F-	BNE	\$DB44	nein, weiter

DB51-	JSR	\$DB00	invertieren (?)
DB54-	JMP	\$DB44	weiter mit nächstem Zeichen

Drucken eines einzelnen Zeichens

I: DB57-> Leerzeichen, DB5A-> ?, DB5C-> Ascii im Accu
 O: X,Y unverändert; A ebenfalls bis auf Bit7 = 0

DB57-	LDA	#\$20	Ascii für Leerzeichen
DB59-	BIT	\$3FA9	-> LDA #\$3F, d.h. Ascii für "?"
DB5C-	ORA	#\$80	setze Bit7=1
DB5E-	CMP	#\$A0	
DB60-	BCC	\$DB64	Ctrl-Zeichen, Flash-Flag ignorieren
DB62-	ORA	\$F3	FLASH-Flag (=#\$40 bei FLASH, sonst 00)
DB64-	JSR	\$FDED	drucken mit Monitorroutine COUT
DB67-	AN	#\$7F	Bit7=0
DB69-	PHA		Zeichen retten
DB6A-	LDA	\$F1	SPEED-Wert
DB6C-	JSR	\$FCA8	entsprechend verzögern mit Monitorroutine WAIT
DB6F-	PLA		Zeichen wieder holen
DB70-	RTS		

Fehlerbehandlung bei INPUT / GET / READ

DB71-	LDA	\$15	Eingabe-Flag: \$0=INPUT, \$40=GET, \$98=READ
DB73-	BEQ	\$DB87	Fehler bei Input
DB75-	BMI	\$DB7B	Fehler bei READ: SYNTAX ERROR IN Datazeile
DB77-	LDY	#\$FF	Fehler bei GET, simulierte Direktmodus
DB79-	BNE	\$DB7F	
DB7B-	LDA	\$7B	DATA-Zeiger für Fehlermeldung
DB7D-	LDY	\$7C	
DB7F-	STA	\$75	aktuelle Zeilennummer
DB81-	STY	\$76	bei GET-Fehler = \$FF
DB83-	JMP	\$DEC9	SYNTAX ERROR
DB86-	PLA		extra Einsprung bei INPUT-Fehler (keine Eingabe)
DB87-	BIT	\$D8	teste ONERR-Flag
DB89-	BPL	\$DB90	nicht gesetzt
DB8B-	LDX	#\$FE	Kode für INPUT-Fehler
DB8D-	JMP	\$F2E9	zur Fehlerbehandlung
DB90-	LDA	#\$EF	Zeiger auf Text "?REENTER", CR
DB92-	LDY	#\$DC	
DB94-	JSR	\$DB3A	Text drucken
DB97-	LDA	\$79	gemerkten CHRGET-Zeiger
DB99-	LDY	\$7A	
DB9B-	STA	\$B8	wiederherstellen
DB9D-	STY	\$B9	
DB9F-	RTS		INPUT-Anweisung erneut durchführen

Applesoft-Routine GET

D8A0-	JSR	\$E306	falls Direktmodus ILLEGAL DIRECT ERROR
D8A3-	LDX	#\$01	Zeiger auf \$0201
D8A5-	LDY	#\$02	
D8A7-	LDA	#\$00	
D8A9-	STA	\$0201	null als Endmarke
D8AC-	LDA	#\$40	Kode für GET im Eingabe-Flag
D8AE-	JSR	\$DBEB	zur Haupteingaberoutine bei READ
D8B1-	RTS		

Applesoft-Routine INPUT

DBB2-	CMP	#\$22	folgt Anführungszeichen?
-------	-----	-------	--------------------------

DBB4-	BNE	\$DBC4	nein, kein Dialogstring
DBB6-	JSR	\$DE81	String auswerten
DBB9-	LDA	#\$3B	Ascii für ";"
DBBB-	JSR	\$DECO	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
DBBE-	JSR	\$DB3D	String drucken
DBC1-	JMP	\$DBC7	kein Fragezeichen ausgeben
DBC4-	JSR	\$DB5A	"?" drucken
DBC7-	JSR	\$E306	prüfe, ob Programm-Modus
DBCA-	LDA	#\$2C	Ascii für Komma
DBCC-	STA	\$01FF	vor Eingabepuffer setzen
DBCF-	JSR	\$D52C	Eingabezeile Empfangen (Y,X zeigt auf \$01FF)
DBD2-	LDA	\$0200	hole 1. Zeichen
DBD5-	CMP	#\$03	Ctrl C ?
DBD7-	BNE	\$DBE9	nein, zur Haupteingaberoutine bei READ
DBD9-	JMP	\$D863	Ctrl C verarbeiten, d.h. STOP durchführen

DBDC-	JSR	\$DB5A	"?" drucken
DBDF-	JMP	\$D52C	Eingabezeile empfangen

Applesoft-Routine READ

DBE2-	LDX	\$7D	DATA-Zeiger
DBE4-	LDY	\$7E	
DBE6-	LDA	#\$98	Kode für READ
DBE8-	BIT	\$00A9	→ LDA #\$00, d.h. Kode für INPUT

Haupt-Eingaberoutine

I: X,Y zeigt auf Eingabedaten, Accu = Eingabeflag

DBEB-	STA	\$15	Eingabe-Flag eintragen
DBED-	STX	\$7F	Eingabezeiger merken
DBEF-	STY	\$80	
DBF1-	JSR	\$DFE3	Variable suchen, ggf. neu einrichten
DBF4-	STA	\$85	Zeiger auf Variable
DBF6-	STY	\$86	
DBF8-	LDA	\$B8	Programmzeiger
DBFA-	LDY	\$B9	
DBFC-	STA	\$87	retten
DBFE-	STY	\$88	
DC00-	LDX	\$7F	Eingabezeiger
DC02-	LDY	\$80	
DC04-	STX	\$B8	→ CHRGET-Zeiger
DC06-	STY	\$B9	
DC08-	JSR	\$00B7	hole Eingabezeichen (je nach Eingabezeiger)
DC0B-	BNE	\$DC2B	kein Trennzeichen
DC0D-	BIT	\$15	Eingabe-Flag
DC0F-	BVC	\$DC1F	INPUT / READ (zu wenig Daten vorhanden)
DC11-	JSR	\$FD0C	GET, hole Zeichen über Monitorroutine RDKEY
DC14-	AND	#\$7F	lösche Bit7
DC16-	STA	\$0200	Zeichen eintragen
DC19-	LDX	#\$FF	Zeiger auf \$01FF setzen
DC1B-	LDY	#\$01	
DC1D-	BNE	\$DC27	zur weiteren Auswertung
DC1F-	BMI	\$DCA0	READ, weitere DATA suchen
DC21-	JSR	\$DB5A	INPUT, "?" ausgeben
DC24-	JSR	\$DBDC	Eingabezeile empfangen (mit 2. Fragezeichen)
DC27-	STX	\$B8	CHRGET-Zeiger auf \$01FF
DC29-	STY	\$B9	
DC2B-	JSR	\$00B1	hole Datenzeichen
DC2E-	BIT	\$11	prüfe String-Flag
DC30-	BPL	\$DC63	numerische Variable

String als Daten

DC32-	BIT	\$15	Eingabe-Flag
DC34-	BVC	\$DC3F	READ oder INPUT
DC36-	INX		
DC37-	STX	\$B8	Zeiger in Eingabepuffer merken
DC39-	LDA	#\$00	
DC3B-	STA	\$0D	0 als Endmarke für GET-Zeichen
DC3D-	BEQ	\$DC4B	überspringen, da für INPUT / READ
DC3F-	STA	\$0D	1. Zeichen vorläufig als Trennzeichen eintragen
DC41-	CMP	#\$22	Anführungszeichen?
DC43-	BEQ	\$DC4C	ja, --> \$0D = #\$22, \$0E = #\$22
DC45-	LDA	#\$3A	sonst Ascii für ":"
DC47-	STA	\$0D	
DC49-	LDA	#\$2C	und Ascii für "," als Trennzeichen
DC4B-	CLC		kein ",", erstes Zeichen gehört zum String
DC4C-	STA	\$0E	
DC4E-	LDA	\$B8	Datenzeiger
DC50-	LDY	\$B9	
DC52-	ADC	#\$00	um 1 erhöhen, falls Anf.-Zeichen (dann C=1)
DC54-	BCC	\$DC57	
DC56-	INY		
DC57-	JSR	\$E3ED	String auswerten, Endmarken in 0D,0E
DC5A-	JSR	\$E73D	CHRGET-Zeiger holen (Stringende)
DC5D-	JSR	\$DA7B	Deskriptor in Variable eintragen
DC60-	JMP	\$DC72	weiter in Programmzeile

numerische Daten

DC63-	PHA		rette 1. Datenzeichen
DC64-	LDA	\$0200	setze Z-Flag
DC67-	BEQ	\$DC99	Endzeichen, d.h. keine Eingabe erfolgt
DC69-	EIA		hole Zeichen wieder
DC6A-	JSR	\$EC4A	String in FP-Konstante umwandeln (-> FAC1)
DC6D-	LDA	\$12	Integer-Flag
DC6F-	JSR	\$DA63	Wert in Variable eintragen (vgl. LET)
DC72-	JSR	\$00B7	hole Datenzeichen hinter letztem Datensatz
DC75-	BEQ	\$DC7E	Trennzeichen
DC77-	CMP	#\$2C	Komma?
DC79-	BEQ	\$DC7E	ja, ok.
DC7B-	JMP	\$DB71	sonst Fehlerbehandlung
DC7E-	LDA	\$B8	CHRGET-Zeiger
DC80-	LDY	\$B9	
DC82-	STA	\$7F	in Eingabe-Zeiger merken
DC84-	STY	\$80	
DC86-	LDA	\$87	geretteten Programmzeiger
DC88-	LDY	\$88	
DC8A-	STA	\$B8	wiederherstellen
DC8C-	STY	\$B9	
DC8E-	JSR	\$00B7	hole Zeichen aus Programmzeile
DC91-	BEQ	\$DCC6	Trennzeichen, Routine abschliessen
DC93-	JSR	\$DEBE	prüfe, ob Komma folgt
DC96-	JMP	\$DEF1	falls ja, weiter mit nächster Eingabe

DC99-	LDA	\$15	Eingabe-Flag
DC9B-	BNE	\$DC69	READ oder GET, weiter
DC9D-	JMP	\$DB86	INPUT, Fehlerbehandlung

Suche DATA-Statement

DCA0-	JSR	\$D9A3	suche nächstes Trennzeichen (Offset --> Y)
DCA3-	INY		
DCA4-	TAX		Z-Flag aktualisieren
DCA5-	BNE	\$DCB9	nicht Zeilenende

DCA7-	LDX	#\$2A	Kode für OUT OF DATA ERROR
DCA9-	INX		
DCAA-	LDA	(\$B8),Y	Linkadresse, HByte
DCAC-	BEQ	\$DD0D	Programmende, --> OUT OF DATA ERROR
DCAE-	INX		
DCAF-	LDA	(\$B8),Y	Zeilennummer LByte
DCB1-	STA	\$7B	
DCB3-	INX		
DCB4-	LDA	(\$B8),Y	und HByte
DCB6-	INX		
DCB7-	STA	\$7C	in DATA-Pointer eintragen
DCB9-	LDA	(\$B8),Y	hole erstes Token
DCBB-	TAX		in X merken
DCBC-	JSR	\$D998	CHRGET-Zeiger um Y erhöhen
DCBF-	CFX	#\$83	Token für DATA?
DCC1-	BNE	\$DCA0	nein, nächstes DATA-Statement suchen
DCC3-	JMP	\$DC2B	weiter bei unterbrochenem READ

Eingaberoutine abschließen

DCC6-	LDA	\$7F	Eingabezeiger holen
DCC8-	LDY	\$80	
DCCA-	LDX	\$15	Eingabe-Flag
DCCC-	BPL	\$DCD1	INPUT oder GET
DCCE-	JMP	\$D853	nächstes DATA-Statement in DATA-Zeiger 7D,7E merken
DCD1-	LDY	#\$00	
DCD3-	LDA	(\$7F),Y	hole nächstes Datenzeichen
DCD5-	BEQ	\$DCDE	Endmarke, fertig. (bei GET immer der Fall)
DCD7-	LDA	#\$DF	sonst Zeiger auf Text "?EXTRA IGNORED"
DCD9-	LDY	#\$DC	
DCDB-	JMP	\$DB3A	Meldung ausgeben, fertig

DCDE- RTS

DCDF-	3F 45 58 54 52 41 20	?EXTRA
	49 47 4E 4F 52 45 44 0D 00	IGNORED
DCEF-	3F 52 45 45 4E 54 45 52 0D 00	?REENTER

Applesoft-Routine NEXT

DCF9-	BNE	\$DCFF	kein Trennzeichen, d.h. NEXT-Variable angegeben
DCFB-	LDY	#\$00	in 86 kennzeichnen, daß keine Variable angegeben
DCFD-	BEQ	\$DD02	überspringe Variablensuche
DCEFF-	JSR	\$DFE3	angegebene Variable suchen
DD02-	STA	\$85	Zeiger auf Variable merken
DD04-	STY	\$86	
DD06-	JSR	\$D365	suche im Stack nach NEXT-Parameter
DD09-	BEQ	\$DD0F	gefunden
DD0B-	LDX	#\$00	Kode für NEXT WITHOUT FOR ERROR
DD0D-	BEQ	\$DD78	Fehlermeldung verarbeiten
DD0F-	TXS		aktuelle Schleifenparameter oben auf Stack
DD10-	INX		
DD11-	INX		
DD12-	INX		
DD13-	INX		
DD14-	TXA		Zeiger auf STEP-Wert, LByte
DD15-	INX		
DD16-	INX		
DD17-	INX		
DD18-	INX		

DD19-	INX		
DD1A-	INX		
DD1B-	STX	\$60	Zeiger auf TO-Wert, LByte
DD1D-	LDY	#\$01	HByte für beide Zeiger (Stack = Pagel)
DD1F-	JSR	\$EAF9	STEP-Wert nach FAC1 übertragen
DD22-	TSX		
DD23-	LDA	\$0109,X	Vorzeichen des STEP-Wertes
DD26-	STA	\$A2	nach Vorzeichen-Flag von FAC1
DD28-	LDA	\$85	Zeiger auf Laufvariable
DD2A-	LDY	\$86	
DD2C-	JSR	\$E7BE	Variablenwert + STEP-Wert = neuer Variablenwert
DD2F-	JSR	\$EB27	Ergebnis (in FAC1) in Laufvariable eintragen
DD32-	LDY	#\$01	Zeiger auf TO-Wert, HByte
DD34-	JSR	\$EBB4	FAC1 mit TO-Wert vergleichen (Accu =1 bei >, FF bei <)
DD37-	TSX		
DD38-	SEC		
DD39-	SBC	\$0109,X	minus Vorzeichen STEP-Wert (=1 bei +, FF bei -)
DD3C-	BEQ	\$\$D55	TO-Wert überschritten, Schleife fertig
DD3E-	LDA	\$010F,X	Zeilennummer des FOR-Befehls
DD41-	STA	\$75	als aktuelle Zeilennummer übernehmen
DD43-	LDA	\$0110,X	
DD46-	STA	\$76	
DD48-	LDA	\$0112,X	Programmzeiger hinter FOR-Befehl
DD4B-	STA	\$B8	als CHRGET-Zeiger übernehmen
DD4D-	LDA	\$0111,X	
DD50-	STA	\$B9	
DD52-	JMP	\$D7D2	zur Programmausführung

Schleife abschließen

DD55-	TXA		Schleifendaten aus Stack entfernen
DD56-	ADC	#\$11	
DD58-	TAX		
DD59-	TXS		
DD5A-	JSR	\$\$\$00B7	hole nächstes Zeichen aus Programmzeile
DD5D-	CMP	#\$2C	Komma?
DD5F-	BNE	\$\$\$D52	nein, NEXT-Befehl fertig, weiter im Programm
DD61-	JSR	\$\$\$00B1	hole nächstes Zeichen
DD64-	JSR	\$\$\$DCEFF	weiter mit nächster NEXT-Variablen

Numerischen Ausdruck auswerten

I: CHRGET zeigt auf erstes Zeichen des Ausdrucks

O: Ergebnis in FAC1

DD67-	JSR	\$\$\$D7B	Ausdruck auswerten
-------	-----	-----------	--------------------

prüfe, ob Ausdruck numerisch

DD6A-	CIC		
DD6B-	BIT	\$\$\$38	weiter bei DD6D

prüfe, ob Stringausdruck

DD6C-	SEC		
DD6D-	BIT	\$\$\$11	String-Flag
DD6F-	BMI	\$\$\$D74	String
DD71-	BCS	\$\$\$D76	kein String, soll String sein --> TYPE MISMATCH
DD73-	RIS		stimmt überein, ok.
DD74-	BCS	\$\$\$D73	String, soll auch so sein, ok.
DD76-	LDK	\$\$\$A3	Kode für TYPE MISMATCH ERROR
DD78-	JMP	\$\$\$D412	Fehlermeldung

Auswertung eines beliebigen Ausdrucks

I: CHRGET zeigt auf erstes Zeichen
O: falls Ausdruck numerisch → FAC1
sonst zeigt A0,A1 auf Stringdeskriptor
CHRGET zeigt hinter Ausdruck, String-Flag aktuell
CHRGET-Zeiger vor Ausdruck setzen

DD7B-	LDX	\$B8	
DD7D-	BNE	\$DD81	
DD7F-	DEC	\$B9	
DD81-	DEC	\$B8	
DD83-	LDX	#\$00	als Marke: keine offene Operation mehr auf Stack
DD85-	BIT	\$48	weiter bei DD87
DD86-	PHA		Vergleichs-Flag auf Stack
DD87-	TXA		Prioritäts-Flag
DD88-	PHA		auf Stack
DD89-	LDA	#\$01	
DD8B-	JSR	\$D3D6	genügend Platz auf Stack?
DD8E-	JSR	\$DE60	Operand aus Programmtext holen
DD91-	LDA	#\$00	
DD93-	STA	\$89	Vergleichs-Flag löschen
DD95-	JSR	\$00B7	neues Zeichen holen
DD98-	SEC		
DD99-	SBC	#\$CF <i>β F</i>	
→ DD9B-	BCC	\$DDB4	Token < CF, keine Vergleichsoperation
DD9D-	CMP	#\$03	
→ DD9F-	BCS	\$DDB4	Token >= D2, keine Vergleichsoperation
DDA1-	CMP	#\$01	C=0 falls >-Vergleich
DDA3-	ROL		
DDA4-	EBR	#\$01	damit > 1 / = 2 / < 4
DDA6-	EBR	\$89	damit >= 3 / <> 5 / <= 6 / ==, <<, >> 0
DDA8-	CMP	\$89	mit altem Flag vergleichen
DDAA-	BCC	\$DE0D	zwei gleiche Relationen → SYNTAX ERROR
DDAC-	STA	\$89	Flag merken
DDAE-	JSR	\$00B1	neues Zeichen
DDB1-	JMP	\$DD98	damit weiter
DDB4-	LDX	\$89	Vergleichs-Flag
DDB6-	BNE	\$DDE4	Vergl.-Operation, Parameter bestimmen
DDB8-	BCS	\$DE35	Token für SGN oder folgende
DDBA-	ADC	#\$07	
DDBC-	BCC	\$DE35	Token für STEP oder Befehl davor
DDBE-	ADC	\$11	C=1, String-Flag = FF bei String
DDC0-	BNE	\$DDC5	springen, da nicht Token für + oder kein String
DDC2-	JMP	\$E597	sonst String-Verknüpfung durchführen
DDC5-	ADC	#\$FF	Kode korrigieren, da C=1 addiert wurde
DDC7-	STA	\$5E	Token minus AA bei + - * / ^ AND OR
DDC9-	ASL		x 2
DDCA-	ADC	\$5E	ergibt 3 * (Token - AA)
DDCC-	TAY		als Zeiger in Tabelle der arithmetischen Operationen
DDCD-	PLA		Priorität auf Stack
DDCE-	CMP	\$D0B2,Y	mit Priorität der Operation vergleichen
DDD1-	BCS	\$DE3A	Vorrang für Stack-Operation, → Op. durchführen
DDD3-	JSR	\$DD6A	String-Flag darf nicht gesetzt sein
DDD6-	PHA		Prioritäts-Flag zurück auf Stack
DDD7-	JSR	\$DDFD	Op.-Routinenadr. und Operand auf Stack, weiter bei DD86

Einsprung bei Rückkehr von Operations-Routine

DDDA-	PLA		Priorität der nächsten Operation auf Stack
DDDB-	LDY	\$87	Tabellenzeiger für soeben vollzogene Operation
DDDD-	BPL	\$DDF6	war nicht die letzte Operation im Ausdruck
DDDE-	TAX		Z-Flag aktualisieren
DDE0-	BEQ	\$DE38	keine offene Operation mehr, Auswertung beendet
DDE2-	BNE	\$DE43	nächste offene Operation auf Stack durchführen

Vorbereitung für Vergleichs-Operationen

DDE4-	LSR	\$11	String-Flag löschen, C=1 falls Flag gesetzt war
DDE6-	TXA		Vergleichs-Kode
DDE7-	ROL		verdoppeln, C --> Bit1 (gesetzt, falls Stringvergleich)
DDE8-	LDX	\$B8	CHRGET-Zeiger um 1 verringern
DDEA-	BNE	\$DDEE	
DDEC-	DEC	\$B9	
DDEE-	DEC	\$B8	
DDF0-	LDY	#\$1B	Tabellenzeiger für Vergleichs-Operation
DDF2-	STA	\$89	modifizierten Vergleichs-Kode merken
DDF4-	BNE	\$\$DDCD	unbedingter Sprung zum Prioritäts-Vergleich
<hr/>			
DDF6-	CMP	\$D0B2,Y	vergl. Stack-Prior. mit Prior. der eben durchgef. Op.
DDF9-	BCS	\$DE43	Vorrang für Stack-Operation, --> durchführen
DDFB-	BCC	\$\$DD66	Zwischenergebnis als Operand, offene Operation

offene Operation auf Stack retten

DDFD-	LDA	\$D0B4,Y	Sprungadresse für Op.-Routine aus Tabelle
DE00-	PHA		auf Stack retten
DE01-	LDA	\$D0B3,Y	
DE04-	PHA		
DE05-	JSR	\$DE10	Operand (in FAC1) auf Stack retten
DE08-	LDA	\$89	Vergleichs-Flag laden
DE0A-	JMP	\$\$DD86	nächstes Element des Ausdrucks auswerten
<hr/>			
DE0D-	JMP	\$DEC9	SYNTAX ERROR durchführen

DE10-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1
DE12-	LDX	\$D0B2,Y	Priorität der Operation nach X retten
DE15-	TYA		Vorzeichen nach Y
DE16-	PLA		Rücksprungadresse nach 5E,5F retten
DE17-	STA	\$5E	
DE19-	INC	\$5E	
DE1B-	PLA		
DE1C-	STA	\$5F	
DE1E-	TYA		Vorzeichen von FAC1
DE1F-	PHA		auf Stack
DE20-	JSR	\$\$EB72	FAC1 runden
DE23-	LDA	\$\$A1	und auf Stack retten
DE25-	PHA		
DE26-	LDA	\$\$A0	
DE28-	PHA		
DE29-	LDA	\$\$9F	
DE2B-	PHA		
DE2C-	LDA	\$\$9E	
DE2E-	PHA		
DE2F-	LDA	\$\$9D	
DE31-	PHA		
DE32-	JMP	(\$005E)	Rücksprung zur aufrufenden Routine

Auswertung abschließen

DE35-	LDY	\$\$FF	Kennzeichen, daß Ende des Ausdrucks erreicht
DE37-	PLA		Priorität von Stack
DE38-	BEQ	\$\$DE5D	keine offene Operation mehr, Auswertung beendet
DE3A-	CMP	\$\$64	offene Vergleichsoperation?
DE3C-	BEQ	\$\$DE41	ja, Operand darf String sein
DE3E-	JSR	\$\$DD6A	Operand muß numerisch sein
DE41-	STY	\$87	Tabellenzeiger merken

Operation auf Stack durchführen

DE43-	PLA		modifiziertes Vergleichs-Flag
DE44-	LSR		in Normalform bringen, C=1 falls String-Vergleich
DE45-	STA	\$16	Vergleichsflag merken
DE47-	PLA		Operand von Stack nach FAC2 übertragen
DE48-	STA	\$A5	Exponent
DE4A-	PLA		
DE4B-	STA	\$A6	Mantissel
DE4D-	PLA		
DE4E-	STA	\$A7	Mantisse2
DE50-	PLA		
DE51-	STA	\$A8	Mantisse3 (falls String als Operand zeigt A8,A9
DE53-	PLA		auf Deskriptor)
DE54-	STA	\$A9	Mantisse4
DE56-	PLA		
DE57-	STA	\$AA	Vorzeichen
DE59-	EOR	\$A2	mit Vorzeichen von FAC1 verknüpfen
DE5B-	STA	\$AB	ergibt Kombi-Vorzeichen
DE5D-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1 laden
DE5F-	RTS		Operation durchführen (bzw. Ausdruck fertig, zurück)

Konstante oder Variable aus Programmtext holen

DE60-	LDA	#\$00	String-Flag löschen
DE62-	STA	\$11	
DE64-	JSR	\$00B1	hole erstes Zeichen
DE67-	BCS	\$DE6C	keine Ziffer
DE69-	JMP	\$EC4A	Zahlenstring in FP-Konstante umwandeln (FAC1), fertig
DE6C-	JSR	\$E07D	prüfe ob Buchstabe, C=1 falls ja
DE6F-	BCS	\$DED5	ja, d.h. Variable --> Variablenwert holen
DE71-	CMP	#\$2E	Dezimalpunkt?
DE73-	BEQ	\$DE69	ja, Zahlenwert nach FAC1
DE75-	CMP	#\$C9	Minuszeichen?
DE77-	BEQ	\$D8CE	ja, Vorzeichenwechsel als offene Operation auf Stack
DE79-	CMP	#\$C8	Pluszeichen?
DE7B-	BEQ	\$DE64	ja, ignorieren
DE7D-	CMP	#\$22	Anführungszeichen?
DE7F-	BNE	\$DE90	nein, kein String
DE81-	LDA	\$B8	String, CHRGET-Zeiger erhöhen
DE83-	LDY	\$B9	
DE85-	ADC	#\$00	
DE87-	BCC	\$DE8A	
DE89-	INY		CHRGET zeigt nun auf erstes Stringzeichen
DE8A-	JSR	\$E3E7	String auswerten
DE8D-	JMP	\$E73D	CHRGET-Zeiger (Stringende) holen, fertig
DE90-	CMP	#\$C6	Token für NOT?
DE92-	BNE	\$DEA4	nein
DE94-	LDY	#\$18	Tabellenzeiger für NOT
DE96-	BNE	\$DED0	NOT als offene Operation auf Stack

NOT durchführen

DE98-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1 (=0, falls Bedingung nicht erfüllt)
DE9A-	BNE	\$DE9F	Bedingung erfüllt, um zu negieren --> Y=0
DE9C-	LDY	#\$01	Wahrheitswert war null, ergibt negiert Y=1
DE9E-	BIT	\$00A0	--> DE9F- LDY #\$00
DEA1-	JMP	\$E301	Integer in Y umwandeln in FP-Konstante (in FAC1)

DEA4-	CMP	#\$C2	Token für FN?
DEA6-	BNE	\$DEAB	nein
DEA8-	JMP	\$E354	sonst FN auswerten
DEAB-	CMP	#\$B2	Token für SGN?
DEAD-	BCC	\$DEB2	keine Funktion, prüfe ob Klamerausdruck

DEAF-	JMP	\$DF0C	zur Funktions-Auswertung
DEB2-	JSR	\$DEBB	prüfe ob "(", sonst SYNTAX ERROR ← Löscha
DEB5-	JSR	\$DD7B	Term auswerten

Hilfsroutine zur Syntax-Prüfung

DEB8-	LDA	#\$29	Ascii für ")"
DEBA-	BIT	\$28A9	→ DEBB- LDA #\$28 , d.h. Ascii für "("
DEBD-	BIT	\$2CA9	→ DEBE- LDA #\$2C , d.h. Ascii für ","
DEC0-	LDY	#\$00	
DEC2-	CMP	(\$B8),Y	mit zu prüfendem Zeichen vergleichen
DEC4-	BNE	\$DEC9	stimmt nicht, SYNTAX ERROR
DEC6-	JMP	\$00B1	ok, zurück mit neuem Zeichen

DEC9-	LDX	#\$10	Kode für SYNTAX ERROR
DECB-	JMP	\$D412	zur Fehlermeldung

DECE-	LDY	#\$15	Tabellenzeiger für Vorzeichenwechsel
DED0-	PLA		entferne Rücksprungadresse

DED1-	PLA		
DED2-	JMP	\$DDD7	als offene Operation auf Stack

Variablenwert holen

I: CHRGET zeigt auf Variablenname

O: Inhalt , falls numerisch, in FAC1

sonst zeigt A0,A1 auf Stringdeskriptor

DED5-	JSR	\$DFE3	Variable suchen, ggf. neu einrichten
DED8-	STA	\$A0	Zeiger auf Variablen-Eintrag
DEDA-	STY	\$A1	
DEDC-	LDX	\$11	String-Flag
DEDE-	BEQ	\$DEE5	kein String
DEE0-	LDX	#\$00	
DEE2-	STX	\$AC	?
DEE4-	RTS		
DEE5-	LDX	\$12	Integer-Flag
DEE7-	BPL	\$DEF6	FP-Variable, Wert nach FAC1
DEE9-	LDY	#\$00	
DEEB-	LDA	(\$A0),Y	Integer nach A,Y
DEED-	TAX		
DEEE-	INY		
DEEF-	LDA	(\$A0),Y	
DEF1-	TAY		
DEF2-	TXA		
DEF3-	JMP	\$E2F2	Integer in A,Y nach FAC1
DEF6-	JMP	\$EAF9	FP-Variable (A,Y als Zeiger) nach FAC1

Applesoft-Routine SCRIN

DEF9-	JSR	\$00B1	hole nächstes Zeichen
DEFC-	JSR	\$F1EC	hole Plot-Parameter LORES-Grafik
DEFF-	TXA		2. Parameter
DF00-	LDY	\$F0	1. Parameter
DF02-	JSR	\$F871	Monitorroutine SCRIN bringt Farbe des Punktes
DF05-	TAY		Farbkode
DF06-	JSR	\$E301	nach FAC1 bringen
DF09-	JMP	\$DEB8	")" muß folgen, sonst SYNTAX ERROR

Auswertung von Funktionen

DF0C-	CMP	#\$D7	Token für SCRIN?
-------	-----	-------	------------------

DF0E-	BEQ	\$DEF9	ja, zur Routine
DF10-	ASL		Token x 2 mod 256
DF11-	PHA		retten
DF12-	TAX		
DF13-	JSR	\$00B1	neues Zeichen
DF16-	CPX	#\$CF	
DF18-	BCC	\$DF3A	Token war < E8, d.h. nicht LEFT\$/MID\$/RIGHT\$
DF1A-	JSR	\$DEBB	sonst prüfen, ob "(" folgt
DF1D-	JSR	\$DD7B	1. Ausdruck auswerten
DF20-	JSR	\$DEBE	prüfen, ob Komma folgt
DF23-	JSR	\$DD6C	prüfen, ob Stringausdruck
DF26-	PLA		Token x 2 mod 256
DF27-	TAX		in X merken
DF28-	LDA	\$A1	Stringdeskriptor
DF2A-	PHA		auf Stack retten
DF2B-	LDA	\$A0	
DF2D-	PHA		
DF2E-	TXA		"Token" retten
DF2F-	PHA		
DF30-	JSR	\$E6F8	1Byte-Integer (1.Parameter) aus Programmtext --> X
DF33-	PLA		"Token"
DF34-	TAY		als Tabellenzeiger nach Y
DF35-	TXA		1. Parameter
DF36-	PHA		auf Stack retten
DF37-	JMP	\$DF3F	Routine anspringen

DF3A-	JSR	\$DEB2	Klamerausdruck auswerten
DF3D-	PLA		Token x 2 mod 256
DF3E-	TAY		als Tabellenzeiger
DF3F-	LDA	\$CFDC,Y	Sprungadresse aus Tabelle
DF42-	STA	\$91	nach 91,92
DF44-	LDA	\$CFDD,Y	
DF47-	STA	\$92	
DF49-	JSR	\$0090	Routine aufrufen
DF4C-	JMP	\$DD6A	Ergebnis muß numerisch sein, falls ok. fertig

Logische Verknüpfung OR durchführen

DF4F-	LDA	\$A5	1. Wahrheitswert
DF51-	ORA	\$9D	oder 2. Wahrheitswert ungleich null?
DF53-	BNE	\$DF60	ja, OR-Bed. erfüllt (sonst AND sicher nicht erfüllt)

Logische Verknüpfung AND

DF55-	LDA	\$A5	1. Wahrheitswert
DF57-	BEQ	\$DF5D	null, d.h. nicht erfüllt
DF59-	LDA	\$9D	2. Wahrheitswert
DF5B-	BNE	\$DF60	erfüllt, damit AND-Bedingung erfüllt
DF5D-	LDY	#\$00	neuer Wahrheitswert = null
DF5F-	BIT	\$01A0	--> DF60- LDY #\$01, d.h. neuer Wahrheitswert = 1
DF62-	JMP	\$E301	Wahrheitswert in Y nach FAC1

Routine für Vergleichs-Operationen

I: C=1 falls erster Ausdruck String

DF65-	JSR	\$DD6D	prüfe ob 2. Ausdruck gleicher Typ wie erster
DF68-	BCS	\$DF7D	Vergleich zweier Strings

Vergleich zweier numerischer Größen

I: Größen in FAC1,FAC2

DF6A-	LDA	\$AA	Vorzeichen FAC2
DF6C-	ORA	#\$7F	

DF6E-	AND	\$A6	in höchste Mantissenstelle eintragen
DF70-	STA	\$A6	
DF72-	LDA	#\$A5	Zeiger auf FAC2
DF74-	LDY	#\$00	
DF76-	JSR	\$EBB2	FAC1 mit FAC2 vergleichen
DF79-	TAX		1,0,255 bei 1. Zahl < = > 2. Zahl
DF7A-	JMP	\$DFB0	Wahrheitswert der Vergleichsoperation feststellen

Vergleich zweier Strings

I: Zeiger auf Stringdeskriptoren in A0,A1 und A8,A9

DF7D-	LDA	#\$00	
DF7E-	STA	\$11	String-Flag löschen
DF81-	DEC	\$89	
DF83-	JSR	\$E600	unnützen String entfernen
DF86-	STA	\$9D	Deskriptor für 2. String nach 9D,9E,9F
DF88-	STX	\$9E	
DF8A-	STY	\$9F	
DF8C-	LDA	\$A8	Deskriptorzeiger für 1. String
DF8E-	LDY	\$A9	
DF90-	JSR	\$E604	unnützen String entfernen
DF93-	STX	\$A8	Zeiger auf 1. String
DF95-	STY	\$A9	
DF97-	TAX		Länge des 1. Strings
DF98-	SEC		
DF99-	SBC	\$9D	minus Länge des 2. Strings
DF9B-	BRQ	\$DFA5	beide Strings gleich lang
DF9D-	LDA	#\$01	
DF9E-	BCC	\$DFA5	1. String kürzer
DFA1-	LDX	\$9D	X = Länge des kürzeren Strings
DFA3-	LDA	#\$FF	
DFA5-	STA	\$A2	1,0,255 bei Länge 1 < = > Länge 2
DFA7-	LDY	#\$FF	als Index, ergibt Anfangswert 0
DFA9-	INX		
DFAA-	INY		Vergleichs-Schleife
DFAB-	DEX		
DFAC-	BNE	\$DFB5	Ende des kürzeren Strings noch nicht erreicht
DFAE-	LDX	\$A2	Längenvergleich
DFB0-	BMI	\$DFC1	Länge 1 > Länge 2 , C=1
DFB2-	CLC		
DFB3-	BCC	\$DFC1	Länge 1 <= Länge2 , C=0
DFB5-	LDA	(\$A8),Y	Zeichen aus 1. String
DFB7-	CMP	(\$9E),Y	mit Zeichen aus 2. String vergleichen
DFB9-	BEQ	\$DFAA	Übereinstimmung, vergleiche nächstes Zeichen
DFBB-	LDX	#\$FF	
DFBD-	BCS	\$DFC1	1. Ausdruck > 2. Ausdruck
DFBF-	LDX	#\$01	
DFC1-	INX		X = 0,1,2 bei 1. Ausdruck > = < 2. Ausdruck
DFC2-	TXA		
DFC3-	ROL		A = 1,2,4
DFC4-	AND	\$16	Bit 0,1,2 bedeutet > = < in Vergleichs-Flag
DFC6-	BRQ	\$DFCA	keine Übereinstimmung, -> Wahrheitswert = 0
DFC8-	LDA	#\$01	als Wahrheitswert
DFCA-	JMP	\$EB93	Wahrheitswert nach FAC1

AppleSoft-Routine PDL

DFCD-	JSR	\$E6FB	lByte-Integer (Paddlenummer) aus Progr.Text holen
DFD0-	JSR	\$FB1E	Paddle abfragen über Monitorroutine PDL
DFD3-	JMP	\$E301	Ergebnis nach FAC1

AppleSoft-Routine DIM

DFD6- JSR \$DEBE prüfe ob Komma folgt

Einsprung bei Aufruf

DFD9-	TAX		1. Namenbyte = Buchstabe, --> Bit6 = 1
DFDA-	JSR	\$DFE8	Variable dimensionieren
DFDD-	JSR	\$00B7	hole neues Zeichen
DFE0-	BNE	\$DFD6	kein Trennzeichen, weitere Variable dimensionieren
DFE2-	RTS		

suche Variable

I: CHRGET zeigt auf 1. Namensbyte

O: A,Y = 83,84 zeigt auf Variablen-Eintragung

9B,9C zeigt auf Variablenname

DFE3-	LDX	#\$00	nicht von DIM gerufen
DFE5-	JSR	\$00B7	hole 1. Zeichen
DFE8-	STX	\$10	DIM-Flag, Bit6 = 1 falls DIM
DFFA-	STA	\$81	Variablenname, 1. Byte
DFEC-	JSR	\$00B7	hole selbes Zeichen nochmal
DFEF-	JSR	\$E07D	prüfe ob Buchstabe
DFF2-	BCS	\$DFF7	ja, ok
DFF4-	JMP	\$DEC9	nein, SYNTAX ERROR
DFF7-	LDX	#\$00	
DFF9-	STX	\$11	String-Flag löschen
DFFB-	STX	\$12	Integer-Flag löschen
DFFD-	JMP	\$E007	Entry-Vektoren überspringen

E000- JMP \$F128 Kaltstart
E003- JMP \$D43C Warmstart
E006- BRK

E007-	JSR	\$00B1	hole neues Zeichen
E00A-	BCC	\$E011	Ziffer
E00C-	JSR	\$E07D	prüfe ob Buchstabe
E00F-	BCC	\$E01C	nein
E011-	TAX		sonst merken (= Variablenname, 2. Byte)
E012-	JSR	\$00B1	neues Zeichen holen
E015-	BCC	\$E012	Ziffer, ignorieren da schon 2 gültige Zeichen
E017-	JSR	\$E07D	prüfe ob Buchstabe
E01A-	BCS	\$E012	ja, ignorieren da schon 2 gültige Zeichen
E01C-	CMP	#\$24	Ascii für "\$" ?
E01E-	BNE	\$E026	nein
E020-	LDA	#\$FF	
E022-	STA	\$11	String-Flag setzen
E024-	BNE	\$E036	unbedingter Sprung
E026-	CMP	#\$25	Ascii für "\$" ?
E028-	BNE	\$E03D	nein, also FP-Variable
E02A-	LDA	\$14	Bit7 = 1 falls Integer-Variablen nicht erlaubt
E02C-	BMI	\$DFF4	SYNTAX ERROR
E02E-	LDA	#\$80	
E030-	STA	\$12	Integer-Flag setzen
E032-	ORA	\$81	setze Bit7 in 1. Namensbyte, da Integervariable
E034-	STA	\$81	
E036-	TXA		2. Namensbyte
E037-	ORA	#\$80	Bit7 setzen, da keine FP-Variable
E039-	TAX		
E03A-	JSR	\$00B1	neues Zeichen holen
E03D-	STX	\$82	2. Namensbyte eintragen
E03F-	SEC		
E040-	ORA	\$14	= #\$40, falls Feldvariable ohne "((", vgl STORE
E042-	SBC	#\$28	minus Ascii für "((" ergibt 0, falls Feld und \$14=0

E044- BNE \$E049 nicht 0, prüfen ob von STORE aufgerufen
 E046- JMP \$E11E --> Feldvariable suchen
 E049- BIT \$14 teste Variablen-Hilfsflag
 E04B- BMI \$E04F >= \$80, sicher nicht von STORE
 E04D- BVS \$E046 Bit6 = 1, d.h. von STORE gerufen --> Feld suchen
 E04F- LDA #\$00
 E051- STA \$14 Hilfs-Flag löschen

einfache Variable suchen

E053- LDA \$69 zeigt auf Anfang der Variablen
 E055- LDX \$6A
 E057- LDY #\$00 Zeiger initialisieren
 E059- STX \$9C Such-Zeiger setzen
 E05B- STA \$9B
 E05D- CPX \$6C prüfe, ob A,X = 6B,6C (d.h. Ende der einfachen
 E05F- BNE \$E065 Variablen erreicht?)
 E061- CMP \$6B
 E063- BEQ \$E087 ja, Variable nicht gefunden --> neu einrichten
 E065- LDA \$81 l. Namensbyte
 E067- CMP (\$9B),Y vergleichen
 E069- BNE \$E073 stimmt nicht überein, weiter mit nächster Variablen
 E06B- LDA \$82 sonst 2. Namensbyte
 E06D- INY
 E06E- CMP (\$9B),Y vergleichen
 E070- BEQ \$E0DE stimmt auch, Variable gefunden --> fertig
 E072- DEY
 E073- CLC sonst Suchzeiger um 7 (= Länge der Variablen)
 E074- LDA \$9B erhöhen
 E076- ADC #\$07
 E078- BCC \$E05B
 E07A- INX HByte korrigieren falls nötig
 E07B- BNE \$E059 A,X zeigt nun auf nächste Variable, diese vergleichen

prüfe, ob Zeichen im Accu ein Buchstabe ist

O: C=1 falls Buchstabe
 E07D- CMP #\$41 Ascii für "A"
 E07F- BCC \$E086 kleiner, kein Buchstabe
 E081- SBC #\$5B
 E083- SEC
 E084- SBC #\$A5 C=1, falls Accu kleiner als \$5B war, d.h. Buchstabe
 E086- RTS

einfache Variable neu einrichten

E087- PLA Rücksprungsadresse, LByte nach Accu
 E088- PHA
 E089- CMP #\$D7 von \$DDD7 aufgerufen, d.h. von Ausdruck-Auswertung?
 E08B- BNE \$E09C nein, also Variable neu einrichten
 E08D- TSX
 E08E- LDA \$0102,X Rücksprungsadresse, HByte holen
 E091- CMP \$DE von \$DED5 aufgerufen, d.h. Variablenwert-Bestimmung ?
 E093- BNE \$E09C nein, also Variable neu einrichten
 E095- LDA #\$9A nicht neu einrichten, da gesuchter Variable nichts
 E097- LDY \$E0 zugewiesen wird. Zurück mit Zeiger auf FP-Konst = 0
 E099- RTS

E09A- 00 00 FP-Konst. = 0 (nur Exp,MSB)

Platz für neue einfache Variable schaffen

E09C-	LDA	\$6B	Anfang der Feldvariablen
E09E-	LDY	\$6C	
E0A0-	STA	\$9B	als alter Blockanfang
E0A2-	STY	\$9C	
E0A4-	LDA	\$6D	Ende der Feldvariablen +1
E0A6-	LDY	\$6E	
E0A8-	STA	\$96	als altes Blockende +1
E0AA-	STY	\$97	
E0AC-	CLC		
E0AD-	ADC	#\$07	plus 7
E0AF-	BCC	#\$0B2	
E0B1-	INY		
E0B2-	STA	\$94	als neues Blockende +1
E0B4-	STY	\$95	
E0B6-	JSR	#\$D393	Feldvariablen um 7 Byte verschoben
E0B9-	LDA	\$94	neuer Blockanfang
E0BB-	LDY	\$95	
E0BD-	INY		
E0BE-	STA	\$6B	als neuen Anfang der Feldvariablen eintragen
E0C0-	STY	\$6C	

neue Variable initialisieren

E0C2-	LDY	#\$00	
E0C4-	LDA	\$81	1. Namensbyte
E0C6-	STA	(\$9B),Y	eintragen
E0C8-	INY		
E0C9-	LDA	\$82	2. Namensbyte
E0CB-	STA	(\$9B),Y	eintragen
E0CD-	LDA	#\$00	
E0CF-	INY		Variablen-Eintragung nullsetzen
E0D0-	STA	(\$9B),Y	
E0D2-	INY		
E0D3-	STA	(\$9B),Y	
E0D5-	INY		
E0D6-	STA	(\$9B),Y	
E0D8-	INY		
E0D9-	STA	(\$9B),Y	
E0DB-	INY		
E0DC-	STA	(\$9B),Y	

Zeiger auf neue Variable setzen

E0DE-	LDA	\$9B	Zeiger auf Variablennamen
E0E0-	CLC		
E0E1-	ADC	#\$02	um 2 erhöhen
E0E3-	LDY	\$9C	
E0E5-	BCC	#\$0E8	
E0E7-	INY		
E0E8-	STA	\$83	ergibt Zeiger auf Variablen-Eintragung
E0EA-	STY	\$84	
E0EC-	RTS		

Zeiger hinter Feldvariablen-Kopf setzen

E0ED-	LDA	\$0F	Anzahl der Dimensionen
E0EF-	ASL		verdoppeln
E0F0-	ADC	#\$05	und 5 addieren ergibt Länge des Variablenkopfes
E0F2-	ADC	\$9B	Länge zu Zeiger auf Variablennamen addieren
E0F4-	LDY	\$9C	
E0F6-	BCC	#\$0F9	
E0F8-	INY		
E0F9-	STA	\$94	ergibt Zeiger hinter Variablenkopf, d.h. auf

EOFB-	STY	\$95	erste Eintragung
EOFD-	RTS		

EOFE-	90 80 00 00 (20)		FP-Konst.= -32768.0005

hole Feldindex aus Programmtext

E102-	JSR	\$00B1	erstes Zeichen holen
E105-	JSR	\$DD67	numerischen Ausdruck auswerten --> FAC1
E108-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1
E10A-	BMI	\$E119	Index negativ --> ILLEGAL QUANTITY ERROR

FAC1 in Integer umwandeln (Integer in A0,A1)

E10C-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1
E10E-	CMP	#\$90	Höchstwert für gültige Integer
E110-	BCC	\$E11B	Betrag von FAC1 kleiner 32768
E112-	LDA	#\$FE	Zeiger auf FP-Konstante -32768.0005
E114-	LDY	#\$E0	
E116-	JSR	\$EBB2	FAC1 mit Konstante vergleichen
E119-	BNE	\$E199	FAC1 kleiner als -32768 --> ILLEGAL QUANTITY
E11B-	JMP	\$EBF2	FAC1 in Integerformat bringen

Feldvariable suchen

E11E-	LDA	\$14	Variablen-Hilfsflag
E120-	BNE	\$E169	=\$40 (Aufruf von STORE), keine Indizierung auswerten
E122-	LDA	\$10	DIM-Flag
E124-	ORA	\$12	mit Integer-Flag kombinieren
E126-	PHA		und retten
E127-	LDA	\$11	String-Flag
E129-	PHA		retten
E12A-	LDY	#\$00	Dimensionenzähler initialisieren
E12C-	TYA		
E12D-	PHA		Anzahl auf Stack geretteter Indices
E12E-	LDA	\$82	Variablenname
E130-	PHA		auf Stack retten
E131-	LDA	\$81	
E133-	PHA		
E134-	JSR	\$E102	Index aus Programmtext holen
E137-	PLA		Variablenname wieder von Stack holen
E138-	STA	\$81	
E13A-	PLA		
E13B-	STA	\$82	
E13D-	PLA		Dimensionenzähler
E13E-	TAY		nach Y
E13F-	TSX		
E140-	LDA	\$0102,X	DIM/Integer-Flag
E143-	PHA		kopieren
E144-	LDA	\$0101,X	String-Flag
E147-	PHA		kopieren
E148-	LDA	\$A0	Indexbytes ersetzen Flags am alten Ort im Stack
E14A-	STA	\$0102,X	
E14D-	LDA	\$A1	
E14F-	STA	\$0101,X	
E152-	INY		Dimensionenzähler erhöhen
E153-	JSR	\$00B7	hole nächstes Zeichen
E156-	CMP	#\$2C	Komma?
E158-	BEQ	\$E12C	ja, nächsten Index verarbeiten
E15A-	STY	\$0F	Anzahl der Dimensionen merken
E15C-	JSR	\$DEB8	prüfe ob ")" folgt, sonst SYNTAX ERROR
E15F-	PLA		Stringflag

E160-	STA	\$11	wiederherstellen
E162-	PLA		Integer/DIM-Flag wiederherstellen
E163-	STA	\$12	
E165-	AND	#\$7F	
E167-	STA	\$10	
E169-	LDX	\$6B	Anfang der Feldvariablen
E16B-	LDA	\$6C	
E16D-	STX	\$9B	in Suchzeiger eintragen
E16F-	STA	\$9C	
E171-	CMP	\$6E	Feldvariablen-Ende +1 erreicht?
E173-	BNE	\$\$E179	nein
E175-	CPX	\$6D	LByte vergleichen
E177-	BEQ	\$\$E1B8	ja, Feld neu einrichten
E179-	LDY	#\$00	
E17B-	LDA	(\$9B),Y	sonst Variablenamen vergleichen
E17D-	INY		
E17E-	CMP	\$81	1. Namensbyte
E180-	BNE	\$\$E188	stimmt nicht überein
E182-	LDA	\$82	2. Namensbyte
E184-	CMP	(\$9B),Y	vergleichen
E186-	BEQ	\$\$E19E	stimmt, Feldvariable gefunden, Element suchen
E188-	INY		
E189-	LDA	(\$9B),Y	sonst Länge der Feldvariablen
E18B-	CLC		
E18C-	ADC	\$9B	zum Suchzeiger addieren
E18E-	TAX		
E18F-	INY		
E190-	LDA	(\$9B),Y	
E192-	ADC	\$9C	
E194-	BCC	\$\$E16D	neue Feldvariable vergleichen
<hr/>			
E196-	LDX	#\$6B	Kode für BAD SUBSCRIPT ERROR
E198-	BIT	\$\$35A2	→ E199- LDX #\$35 (Kode für ILLEGAL QUANTITY ERROR)
E19B-	JMP	\$\$D412	Fehlermeldung bearbeiten
<hr/>			
E19E-	LDX	#\$78	Kode für REDIM'D ARRAY ERROR
E1A0-	LDA	\$10	DIM-Flag
E1A2-	BNE	\$\$E19B	gesetzt --> REDIM'D ARRAY ERROR
E1A4-	LDA	\$14	= \$40 falls von STORE aufgerufen, sonst 00
E1A6-	BEQ	\$\$E1AA	nicht von STORE, Feldelement suchen
E1A8-	SEC		von STORE gerufen, fertig
E1A9-	RTS		
E1AA-	JSR	\$\$E0ED	Zeiger 94,95 auf 1. Feldelement setzen
E1AD-	LDA	\$\$0F	Anzahl angegebener Dimensionen
E1AF-	LDY	#\$04	
E1B1-	CMP	(\$9B),Y	mit Dimensionenzahl des Feldes vergleichen
E1B3-	BNE	\$\$E196	stimmt nicht, --> BAD SUBSCRIPT ERROR
E1B5-	JMP	\$\$E24B	alles ok, Feldelement suchen

Feldvariable neu einrichten

E1B8-	LDA	\$14	= \$40 falls von STORE gerufen, sonst 00
E1BA-	BEQ	\$\$E1C1	nicht von STORE, ok.
E1BC-	LDX	\$\$2A	Kode für OUF OF DATA ERROR
E1BE-	JMP	\$\$D412	Fehlermeldung ausgeben
E1C1-	JSR	\$\$E0ED	Zeiger 94,95 auf erstes Feldelement setzen
E1C4-	JSR	\$\$D3E3	genug Platz für Variablenkopf?

Länge eines Feldelements bestimmen

E1C7-	LDA	#\$00
E1C9-	TAY	

E1CA-	STA	\$AE	Länge, HByte
E1CC-	LIX	#\$05	
E1CE-	LDA	\$81	1. Namensbyte (Bit7=1 falls Integervariable)
E1D0-	STA	(\$9B),Y	in Variablenkopf eintragen
E1D2-	BPL	SELDS	keine Integervariable, da Bit7=0
E1D4-	DEX		
E1D5-	INY		
E1D6-	LDA	\$82	2. Namensbyte (Bit7=0 falls FP-Variable)
E1D8-	STA	(\$9B),Y	in Variablenkopf eintragen
E1DA-	BPL	SELDE	FP-Variable, da Bit7=0
E1DC-	DEX		
E1DD-	DEX		
E1DE-	SIX	\$AD	Länge also 2/3/5 Byte bei Integer/String/FP-Variable

einzelne Dimensionierungen in Var.-Kopf eintragen

E1E0-	LDA	\$0F	Anzahl der Dimensionen
E1E2-	INY		
E1E3-	INY		
E1E4-	INY		
E1E5-	STA	(\$9B),Y	in Variablenkopf eintragen
E1E7-	LIX	#\$0B	A,X mit 11 vorbesetzen als Default-Wert
E1E9-	LDA	#\$00	
E1EB-	BIT	\$10	Aufruf durch DIM?
E1ED-	BVC	SELF7	nein
E1EF-	PLA		ja, DIM-Wert vom Stack holen
E1F0-	CLC		
E1F1-	ADC	#\$01	um 1 erhöhen wegen 0. Element
E1F3-	TAX		
E1F4-	PLA		
E1F5-	ADC	#\$00	HByte korrigieren falls nötig
E1F7-	INY		
E1F8-	STA	(\$9B),Y	DIM-Wert in Variablenkopf eintragen
E1FA-	INY		
E1FB-	TKA		
E1FC-	STA	(\$9B),Y	
E1FE-	JSR	\$E2AD	neue Länge = alte Länge x Dimensionierung
E201-	SIX	\$AD	neue Länge merken
E203-	STA	\$AE	
E205-	IDY	\$5E	geretteten Y-Wert holen (vgl \$E2AD)
E207-	DEC	\$0F	Dimensionen-Zähler dekrementieren
E209-	BNE	SELF7	weitere Dimension eintragen

prüfen ob Platz reicht, Feld nullsetzen

E20B-	ADC	\$95	Feldlänge ohne Variablenkopf (X,A) zu Zeiger auf
E20D-	BCC	\$E26C	erstes Feldelement (94,95) addieren,
E20F-	STA	\$95	OUT OF MEMORY ERROR falls Summe > 65535
E211-	TAY		
E212-	TKA		LByte berücksichtigen
E213-	ADC	\$94	
E215-	BCC	\$E21A	
E217-	INY		Summe (neues Feldvariablen-Ende +1) in A,Y
E218-	BEQ	\$E26C	OUT OF MEMORY ERROR
E21A-	JSR	\$D3E3	prüfe ob genügend Platz für neues Feld
E21D-	STA	\$6D	ok, neues Feldvariablen-Ende +1 eintragen
E21F-	STY	\$6E	
E221-	LDA	#\$00	
E223-	INC	\$AE	
E225-	IDY	\$AD	als Index in Schleife
E227-	BEQ	\$E22E	
E229-	DEY		Schleife füllt Feld mit Nullen
E22A-	STA	(\$94),Y	null eintragen

E22C-	BNE	\$E229	Y nicht null, weiter
E22E-	DEC	\$95	sonst HBytes dekrementieren
E230-	DEC	\$AE	
E232-	BNE	\$E229	noch nicht fertig
E234-	INC	\$95	Zeiger auf 1. Feldelement korrigieren
E236-	SEC		
E237-	LDA	\$6D	Feldende +1
E239-	SBC	\$9B	minus Kopfanfang ergibt gesamte Länge
E23B-	LDY	#\$02	
E23D-	STA	(\$9B),Y	Feldlänge LByte eintragen
E23F-	LDA	\$6E	
E241-	INY		
E242-	SBC	\$9C	
E244-	STA	(\$9B),Y	Feldlänge HByte eintragen
E246-	LDA	\$10	Aufruf durch DIM?
E248-	BNE	\$E2AC	ja, fertig
E24A-	INY		
Feldelement suchen			
E24B-	LDA	(\$9B),Y	Anzahl der Dimensionen
E24D-	STA	\$0F	merken
E24F-	LDA	#\$00	
E251-	STA	\$AD	Register für laufende Nummer des Elements löschen
E253-	STA	\$AE	
E255-	INY		
E256-	PLA		Index vom Stack nach A0,A1
E257-	TAX		
E258-	STA	\$A0	
E25A-	PLA		
E25B-	STA	\$A1	
E25D-	CMP	(\$9B),Y	Index mit DIM-Wert vergleichen
E25F-	BCC	\$E26F	HByte kleiner, ok.
E261-	BNE	\$E269	Index zu groß -> BAD SUBSCRIPT ERROR
E263-	INY		HByte gleich, LByte vergleichen
E264-	TXA		
E265-	CMP	(\$9B),Y	
E267-	BCC	\$E270	kleiner, ok.
E269-	JMP	\$E196	sonst -> BAD SUBSCRIPT ERROR
<hr/>			
E26C-	JMP	\$D410	-> OUT OF MEMORY ERROR
<hr/>			
E26F-	INY		
E270-	LDA	\$AE	
E272-	ORA	\$AD	
E274-	CLC		
E275-	BEQ	\$E281	beide Registerbytes null, nicht multiplizieren
E277-	JSR	\$E2AD	X,A = AD,AE x DIM-Wert
E27A-	TXA		
E27B-	ADC	\$A0	plus Index (A0,A1)
E27D-	TAX		ergibt aktuelle Element-Position
E27E-	TXA		
E27F-	LDY	\$5E	hole gerettetes Y
E281-	ADC	\$A1	
E283-	STX	\$AD	aktuelle Element-Position in Register merken
E285-	DEC	\$0F	Dimensionen-Zähler dekrementieren
E287-	BNE	\$E253	weitere Dimension berücksichtigen
E289-	STA	\$AE	AD,AE enthält nun Element-Position im Feld
E28B-	LDX	#\$05	Elementlänge aus Variablenart bestimmen
E28D-	LDA	\$81	1. Namensbyte (Bit7=1 falls Integer-Variable)
E28F-	BPL	\$E292	nicht Integer
E291-	DEX		

E292-	LDA	\$82	2. Namensbyte (Bit7=0 falls FP-Variable)
E294-	BPL	\$E298	FP-Variable
E296-	DEX		
E297-	DEX		
E298-	STX	\$64	Länge = 2/3/5 bei Integer/String/FP-Variable
E29A-	LDA	#\$00	Länge, HByte
E29C-	JSR	\$E2B6	Abstand X,Y = Länge x Position
E29F-	TXA		Abstand
E2A0-	ADC	\$94	zu Zeiger auf 1. Feldelement addieren
E2A2-	STA	\$83	
E2A4-	TYA		
E2A5-	ADC	\$95	
E2A7-	STA	\$84	83,84 zeigt nun auf gesuchtes Element
E2A9-	TAY		
E2AA-	LDA	\$83	A,Y ebenfalls
E2AC-	RTS		

Multiplikationsroutine

Faktoren in AD/AE und (9B),Y / (9B),Y+1

Produkt in X,Y bzw. X,A

E2AD-	STY	\$5E	rette Y
E2AF-	LDA	(\$9B),Y	Multiplikand nach 64,65 übertragen
E2B1-	STA	\$64	
E2B3-	DEY		
E2B4-	LDA	(\$9B),Y	
E2B6-	STA	\$65	
E2B8-	LDA	#\$10	d.h. 16
E2BA-	STA	\$99	als Bitzähler für 2Byte-Multiplikation
E2BC-	LDX	#\$00	Ergebnisregister löschen
E2BE-	LDY	#\$00	
E2C0-	TXA		Ergebnisregister linksverschieben
E2C1-	ASL		
E2C2-	TAX		
E2C3-	TYA		
E2C4-	ROL		
E2C5-	TAY		
E2C6-	BCS	\$E26C	Überlauf --> OUT OF MEMORY ERROR
E2C8-	ASL	\$AD	
E2CA-	ROL	\$AE	Multiplikator-Bit --> C
E2CC-	BCC	\$E2D9	Bit = 0, nicht addieren
E2CE-	CLC		Multiplikand zu Ergebnisregister addieren
E2CF-	TXA		
E2D0-	ADC	\$64	
E2D2-	TAX		
E2D3-	TYA		
E2D4-	ADC	\$65	
E2D6-	TAY		
E2D7-	BCS	\$E26C	Überlauf --> OUT OF MEMORY ERROR
E2D9-	DEC	\$99	Bitzähler dekrementieren
E2DB-	BNE	\$E2C0	weiter mit nächster Stelle
E2DD-	RTS		fertig

AppleSoft-Routine FRE

E2DE-	LDA	\$11	String-Flag gesetzt?
E2E0-	BEQ	\$E2E5	nein
E2E2-	JSR	\$E600	sonst unnützen String entfernen, falls erforderlich
E2E5-	JSR	\$E484	Garbage Collection durchführen
E2E8-	SEC		
E2E9-	LDA	\$6F	Anfang des Stringbereichs
E2EB-	SBC	\$6D	minus Variablen-Ende+1

E2ED-	TAY		ergibt freien Speicherplatz
E2EE-	LDA	\$70	
E2F0-	SBC	\$6E	

Integer in Y,A nach FAC1 übertragen

E2F2-	LDX	#\$00	
E2F4-	STX	\$11	String-Flag löschen
E2F6-	STA	\$9E	Integer in FAC1-Mantisse eintragen
E2F8-	STY	\$9F	
E2FA-	LDX	#\$90	Exponentenwert für FAC1
E2FC-	JMP	SEB9B	weiter wie bei SGN-Routine

Applesoft-Routine POS

E2FF-	IDY	\$24	Cursorspalte
E301-	LDA	#\$00	0 als HByte
E303-	SEC		
E304-	BEQ	SE2F2	nach FAC1 übertragen

prüfe ob unzulässiger Direktmodus

E306-	LDX	\$76	= \$FF bei Direktmodus
E308-	INX		
E309-	BNE	SE2AC (RTS)	ok, Programm-Modus, fertig
E30B-	LDX	#\$95	Kode für ILLEGAL DIRECT
E30D-	BIT	SE0A2	-> E30E- LDX #\$E0 , d.h. Kode für UNDEF'D FUNCTION
E310-	JMP	SD412	zur Fehlerausgaberoutine

Applesoft-Routine DEF (Funktion definieren)

z.B. DEF FN F(X), wobei

F = Name, X = Argument

E313-	JSR	SE341	Namen der Funktion bestimmen
E316-	JSR	SE306	prüfe ob ILLEGAL DIRECT
E319-	JSR	SDEBB	prüfe ob "(" folgt
E31C-	LDA	#\$80	sperre Integer-Variablen als Argument
E31E-	STA	\$14	
E320-	JSR	SDFE3	suche Argument-Variable
E323-	JSR	SDD6A	muß numerisch sein
E326-	JSR	SDEB8	prüfe ob ")" folgt
E329-	LDA	#\$D0	Token für "="
E32B-	JSR	SDECO	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
E32E-	PHA		1. Zeichen der FN-Definition auf Stack
E32F-	LDA	\$84	Zeiger auf Argument-Variable
E331-	PHA		auf Stack retten
E332-	LDA	\$83	
E334-	PHA		
E335-	LDA	\$B9	CHRGET-Zeiger (zeigt auf FN-Definition)
E337-	PHA		auf Stack retten
E338-	LDA	\$B8	
E33A-	PHA		
E33B-	JSR	SD995	CHRGET-Zeiger auf nächstes Trennzeichen setzen
E33E-	JMP	SE3AF	5 Byte von Stack in FN-Namensvariable eintragen

FN-Namensvariable aus Programmtext holen

E341-	LDA	#\$C2	Token für FN
E343-	JSR	SDECO	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
E346-	ORA	#\$80	sperre Integervariable
E348-	STA	\$14	
E34A-	JSR	SDFEA	suche FN-Namensvariable
E34D-	STA	\$8A	Zeiger auf FN-Namensvariable
E34F-	STY	\$8B	

E351- JMP \$DD6A prüfe ob numerische Variable (also FP), fertig

Funktion, z.B. FN F(X) auswerten

E354- JSR \$E341 FN-Namensvariable suchen
E357- LDA \$8B Zeiger auf FN-Namensvariable auf Stack retten
E359- PHA
E35A- LDA \$8A
E35C- PHA
E35D- JSR \$DEB2 Klammerausdruck mit Argument auswerten --> FAC1
E360- JSR \$DD6A prüfe ob numerisch
E363- PLA Zeiger auf FN-Namensvariable wieder holen
E364- STA \$8A
E366- PLA
E367- STA \$8B
E369- LDY #\$02
E36B- LDA (\$8A),Y Zeiger auf Argument-Variable nach 83,84 bringen
E36D- STA \$83
E36F- TAX
E370- INY
E371- LDA (\$8A),Y
E373- BEQ \$E30E keine FN-Parameter vorhanden, UNDEF'D FUNCTION ERROR
E375- STA \$84 sonst noch HByte eintragen
E377- INY
E378- LDA (\$83),Y momentanen Wert der Argument-Variable
E37A- PHA auf Stack retten
E37B- DEY
E37C- BPL \$E378
E37E- LDY \$84 X,Y zeigt auf Argument-Variable
E380- JSR \$EB2B FN-Argument in Argument-Variable eintragen
E383- LDA \$B9 CHRGET-Zeiger auf Programmzeile
E385- PHA auf Stack retten
E386- LDA \$B8
E388- PHA
E389- LDA (\$8A),Y CHRGET-Zeiger auf FN-Ausdruck setzen
E38B- STA \$B8
E38D- INY
E38E- LDA (\$8A),Y
E390- STA \$B9
E392- LDA \$84 Zeiger auf Argument-Variable auf Stack retten
E394- PHA
E395- LDA \$83
E397- PHA
E398- JSR \$DD67 FN-Ausdruck auswerten, Ergebnis nach FAC1
E39B- PLA Zeiger auf Argument-Variable nach 8A,8B
E39C- STA \$8A (ab E3AF wird ursprünglicher Wert eingetragen)
E39E- PLA
E39F- STA \$8B
E3A1- JSR \$00B7 hole Zeichen (hinter FN-Definitionsausdruck)
E3A4- BEQ \$E3A9 Trennzeichen, ok. CHRGET u. Argument-Var. wie zuvor
E3A6- JMP \$DEC9 sonst SYNTAX ERROR
E3A9- PLA CHRGET wieder auf Programmzeile richten
E3AA- STA \$B8
E3AC- PLA
E3AD- STA \$B9

5 Byte vom Stack ab Zeiger 8A,8B eintragen

E3AF- LDY #\$00
E3B1- PLA
E3B2- STA (\$8A),Y
E3B4- PLA
E3B5- INY

```

E3B6- STA ($8A),Y
E3B8- PLA
E3B9- INY
E3BA- STA ($8A),Y
E3BC- PLA
E3BD- INY
E3BE- STA ($8A),Y
E3C0- PLA
E3C1- INY
E3C2- STA ($8A),Y
E3C4- RTS

```

Applesoft-Funktion STR\$

```

E3C5- JSR $DD6A prüfe, ob Argument numerisch
E3C8- LDY #$00 als Zeiger, String wird ab $00FF,Y zwischengespeichert
E3CA- JSR $ED36 Argument in FAC1 --> String ab $00FF
E3CD- PLA Rücksprung-Adresse entfernen
E3CE- PLA
E3CF- LDA #$FF Zeiger auf Stringanfang
E3D1- LDY #$00
E3D3- BEQ $E3E7 String auswerten (Deskriptor bestimmen etc.)

```

Platz für String schaffen, Deskriptor bestimmen

I: Accu enthält Stringlänge

```

E3D5- LDX $A0 Zeiger auf neuesten String im Deskriptoren-Stack
E3D7- LDY $A1
E3D9- STX $8C als Zeiger auf aktuellen Deskriptor
E3DB- STY $8D
E3DD- JSR $E452 unteres Stringende herabsetzen
E3E0- STX $9E Deskriptor für neugeschaffenen Platz:
E3E2- STY $9F 9E,9F = Adresse des Stringanfangs
E3E4- STA $9D 9D = Stringlänge
E3E6- RTS

```

Stringdeskriptor bestimmen und auf Deskript.-Stack,

String -> Stringbereich, falls aus Page 0 oder 2

I: A,Y zeigt auf Stringanfang

O: 9D,9E,9F = Deskriptor; A0,A1 zeigt auf Deskr.Stack

AD,AE zeigt hinter String

```

E3E7- LDX #$22 Ascii für Anführungszeichen
E3E9- STX $0D als Endmarken eintragen
E3EB- STX $0E
E3ED- STA $AB Zeiger auf Stringanfang als Arbeitszeiger
E3EF- STY $AC
E3F1- STA $9E und für Deskriptor merken
E3F3- STY $9F
E3F5- LDY #$FF als Index für Schleife
E3F7- INY
E3F8- LDA ($AB),Y hole Zeichen
E3FA- BEQ $E408 Endmarke, Ende gefunden
E3FC- CMP $0D Endmarke 1?
E3FE- BEQ $E404 ja, Ende gefunden
E400- CMP $0E Endmarke 2?
E402- BNE $E3F7 nein, suche weiter nach Stringende
E404- CMP #$22 Endmarke 1/2 = Anführungszeichen?
E406- BEQ $E409 ja, dann C=1
E408- CLC
E409- STY $9D Stringlänge in Deskriptor eintragen

```


E40B-	TYA		Länge
E40C-	ADC	\$AB	zu Stringanfang addieren (plus 1 falls mit ")
E40E-	STA	\$AD	ergibt Zeiger hinter String
E410-	LDX	\$AC	
E412-	BCC	\$E415	
E414-	INX		HByte korrigieren falls nötig
E415-	STX	\$AE	
E417-	LDA	\$AC	Stringanfang HByte
E419-	BEQ	\$E41F	String beginnt in Zeropage (vgl STR\$), kopieren
E41B-	CMP	#\$02	beginnt String in Page 2? (d.h. INPUT,GET)
E41D-	BNE	\$E42A	nein, nicht kopieren (bei PRINT, oder aus Programm)
E41F-	TYA		Stringlänge
E420-	JSR	\$E3D5	Platz in Stringbereich schaffen, Deskr. -> 9D,9E,9F
E423-	LDX	\$AB	Zeiger auf Anfang des Originalstring
E425-	LDY	\$AC	
E427-	JSR	\$E5E2	Originalstring in Stringbereich kopieren

Deskriptor auf Deskriptoren-Stack setzen

E42A-	LDX	\$52	Zeiger für neue Eintragung in Deskriptoren-Stack
E42C-	CPX	#\$5E	Deskriptorenstack (\$0055-\$005D) voll?
E42E-	BNE	\$E435	nein, neuen Deskriptor eintragen
E430-	LDX	#\$BF	Kode für FORMULA TOO COMPLEX ERROR
E432-	JMP	\$D412	Fehlermeldung bearbeiten
E435-	LDA	\$9D	Deskriptor in Stack eintragen, X als Zeiger
E437-	STA	\$00,X	
E439-	LDA	\$9E	
E43B-	STA	\$01,X	
E43D-	LDA	\$9F	
E43F-	STA	\$02,X	
E441-	LDY	#\$00	
E443-	STX	\$A0	A0,A1 zeigt auf neuesten Deskriptor im Deskr.-Stack
E445-	STY	\$A1	
E447-	DEY		= \$FF
E448-	STY	\$11	Stringflag setzen
E44A-	STX	\$53	Adresse des obersten Deskriptors im Stack
E44C-	INX		
E44D-	INX		
E44E-	INX		plus 3
E44F-	STX	\$52	ergibt Zeiger für nächste Eintragung
E451-	RTS		

Platz für neuen String im Stringbereich schaffen

I: Accu = Stringlänge

O: A,X,Y = neuer Deskriptor; 71,72 neue Anfangsadresse

E452-	LSR	\$13	lösche Garbage-Collection-Flag
E454-	PHA		Länge merken
E455-	BOR	#\$FF	
E457-	SEC		
E458-	ADC	\$6F	d.h. Länge wird subtrahiert von Stringbereich-Anfang
E45A-	LDY	\$70	
E45C-	BCS	\$E45F	
E45E-	DEY		HByte korrigieren falls nötig
E45F-	CPY	\$6E	mit Feldvariablen-Ende +1 vergleichen
E461-	BCC	\$E474	zu wenig Platz -> Garbage Collection
E463-	BNE	\$E469	Platz reicht, weiter
E465-	CMP	\$6D	HBytes gleich, prüfe lByte
E467-	BCC	\$E474	zu wenig Platz -> Garbage Collection
E469-	STA	\$6F	neuer Stringbereich-Anfang
E46B-	STY	\$70	
E46D-	STA	\$71	Hilfszeiger für String-Kopieroutine

E46F-	STY	\$72	
E471-	TAX		
E472-	PLA		damit Deskriptor in A,X,Y
E473-	RIS		fertig
E474-	LDX	#\$4D	Kode für OUT OF MEMORY ERROR
E476-	LDA	\$13	= \$80, falls Garbage Collection schon durchgeführt
E478-	BMI	\$E432	Fehlermeldung bearbeiten
E47A-	JSR	\$E484	sonst Garbage Collection durchführen
E47D-	LDA	#\$80	und im Garbage-Collection-Flag vermerken
E47F-	STA	\$13	
E481-	PLA		Stringlänge holen
E482-	BNE	\$E454	prüfen, ob nun genügend Platz

Garbage

Garbage Collection Routine

E484-	LDX	\$73	HIMEM, d.h. Stringbereich-Ende +1
E486-	LDA	\$74	
E488-	STX	\$6F	als Stringbereich-Anfang (damit momentan keine Strings)
E48A-	STA	\$70	
E48C-	LDY	#\$00	
E48E-	STY	\$8B	als Abbruch-Flag (bleibt null, falls alle Var. fertig)
E490-	LDA	\$6D	Feldvariablen-Ende +1
E492-	LDX	\$6E	
E494-	STA	\$9B	als Zeiger auf höchsten zu berücksichtigenden String
E496-	STX	\$9C	(im folgenden als Top-String bezeichnet)
E498-	LDA	#\$55	Zeiger auf Beginn des Deskriptoren-Stack
E49A-	LDX	#\$00	
E49C-	STA	\$5E	als Suchzeiger (durchläuft sämtliche Deskriptoren)
E49E-	STX	\$5F	

Strings aus Deskriptoren-Stack berücksichtigen

E4A0-	CMP	\$52	Suchzeiger hinter letzter Eintragung im Deskr.-Stack?
E4A2-	BEQ	\$E4A9	ja, damit Deskriptoren-Stack ganz berücksichtigt
E4A4-	JSR	\$E523	falls Top-String, in 9B,9C und 8A,8B merken
E4A7-	BEQ	\$E4A0	weiter im Deskriptoren-Stack

Strings aus einfachen Variablen berücksichtigen

E4A9-	LDA	#\$07	Länge einfacher Variablen = 7 Bytes
E4AB-	STA	\$8F	merken
E4AD-	LDA	\$69	Anfang der einfachen Variablen
E4AF-	LDX	\$6A	
E4B1-	STA	\$5E	als Suchzeiger
E4B3-	STX	\$5F	
E4B5-	CPX	\$6C	Anfang der Feldvariablen erreicht?
E4B7-	BNE	\$E4BD	nein
E4B9-	CMP	\$6B	LByte vergleichen
E4BB-	BEQ	\$E4C2	einfache Variable fertig, weiter mit Feldvariablen
E4BD-	JSR	\$E519	String-Parameter merken, falls neuer Top-String
E4C0-	BEQ	\$E4B5	weiter mit nächster Variablen

Strings aus Feldvariablen berücksichtigen

E4C2-	STA	\$94	Zeiger auf Feldvariablen-Kopf setzen
E4C4-	STX	\$95	
E4C6-	LDA	#\$03	Länge einzelner Elemente im Stringfeld = 3 Bytes
E4C8-	STA	\$8F	merken
E4CA-	LDA	\$94	Zeiger auf Kopf der aktuellen Feldvariable
E4CC-	LDX	\$95	
E4CE-	CPX	\$6E	Feldvariablen-Ende +1 erreicht?
E4D0-	BNE	\$E4D9	nein, aktuelle Feldvariable bearbeiten
E4D2-	CMP	\$6D	LByte vergleichen
E4D4-	BNE	\$E4D9	aktuelle Feldvariable bearbeiten

E4D6- JMP \$E562 Ende erreicht, Top-String übernehmen

einzelne Feldvariable bearbeiten

E4D9- STA \$5E als Suchzeiger auf einzelne Feldelemente
E4DB- STX \$5F
E4DD- LDY #000
E4DF- LDA (\$5E),Y 1. Namensbyte retten
E4E1- TAX
E4E2- INY
E4E3- LDA (\$5E),Y 2. Namensbyte
E4E5- PHP Bit7 retten
E4E6- INY
E4E7- LDA (\$5E),Y Länge der Feldvariablen
E4E9- ADC \$94 zu Zeiger auf Variablen-Kopf addieren
E4EB- STA \$94
E4ED- INY
E4EE- LDA (\$5E),Y HBytes addieren
E4F0- ADC \$95
E4F2- STA \$95 ergibt Zeiger auf nächste Feldvariable
E4F4- PLP hole Bit7 aus 2. Namensbyte
E4F5- BPL \$E4CA =0, d.h. keine Stringvariable, gleich weiter
E4F7- TXA 1. Namensbyte
E4F8- BMI \$E4CA Bit7=1, d.h. keine Stringvariable, gleich weiter
E4FA- INY
E4FB- LDA (\$5E),Y Anzahl der Dimensionen
E4FD- LDY #000
E4FF- ASL x 2
E500- ADC #05 plus 5 ergibt Variablen-Kopflänge
E502- ADC \$5E zu Zeiger auf Kopfanfang addieren
E504- STA \$5E ergibt Zeiger auf erstes Element
E506- BCC \$E50A
E508- INC \$5F
E50A- LDX \$5F
E50C- CPX \$95 nächste Feldvariable erreicht (d.h. diese fertig)?
E50E- BNE \$E514 nein
E510- CMP \$94 LByte vergleichen
E512- BEQ \$E4CE weiter mit nächster Feldvariablen
E514- JSR \$E523 Stringparameter merken, falls neuer Top-String
E517- BEQ \$E50C weiter mit nächstem Element

prüfe, ob neuen Top-String gefunden

E519- LDA (\$5E),Y 1. Namensbyte
E51B- BMI \$E552 Bit7=1, keine Stringvariable, gleich weiter
E51D- INY
E51E- LDA (\$5E),Y 2. Namensbyte
E520- BPL \$E552 Bit7=0, keine Stringvariable, gleich weiter
E522- INY
E523- LDA (\$5E),Y Länge des Strings
E525- BEQ \$E552 = null, nicht Top-String
E527- INY
E528- LDA (\$5E),Y Anfangsadresse des Strings
E52A- TAX
E52B- INY
E52C- LDA (\$5E),Y nach X,A
E52E- CMP \$70 Adresse im Stringbereich?
E530- BCC \$E538 nein, String also noch nicht berücksichtigt
E532- BNE \$E552 ja, String bereits als aktuell erkannt
E534- CPX \$6F LByte vergleichen
E536- BCS \$E552
E538- CMP \$9C liegt String über bisherigem Top-String?
E53A- BCC \$E552 nein, weiter

E53C-	BNE	\$E542	ja, neuer Top-String gefunden
E53E-	CPX	\$9B	LByte vergleichen
E540-	BCC	\$E552	
E542-	STX	\$9B	Zeiger auf neuen Top-String setzen
E544-	STA	\$9C	
E546-	LDA	\$5E	Zeiger auf zugehörigen Deskriptor
E548-	LDX	\$5F	
E54A-	STA	\$8A	merken
E54C-	STX	\$8B	
E54E-	LDA	\$8F	Abstand zu nächstem Deskriptor
E550-	STA	\$91	merken
E552-	LDA	\$8F	Abstand zu nächstem Deskriptor
E554-	CLC		
E555-	ADC	\$5E	zu Suchzeiger addieren
E557-	STA	\$5E	
E559-	BCC	\$E55D	
E55B-	INC	\$5F	
E55D-	LDX	\$5F	ergibt neuen Suchzeiger
E55F-	LDY	#\$00	
E561-	RFS		weiter mit nächstem Deskriptor

Top-String in Stringbereich übernehmen

E562-	LDX	\$8B	Deskriptorzeiger, =0 falls kein Top-String gefunden
E564-	BEQ	\$E55D	=0, Garbage Collection beendet
E566-	LDA	\$91	= 7 bei einfacher Variabler, sonst = 3
E568-	AND	#\$04	ergibt 4 oder 0
E56A-	LSR		ergibt 2 oder 0
E56B-	TAY		als Index (bei einfacher Variable Namen überspringen)
E56C-	STA	\$91	merken
E56E-	LDA	(\$8A),Y	Stringlänge aus Deskriptor
E570-	ADC	\$9B	plus Zeiger auf String
E572-	STA	\$96	ergibt Endadresse +1 (für Verschiebe-Routine)
E574-	LDA	\$9C	
E576-	ADC	#\$00	
E578-	STA	\$97	
E57A-	LDA	\$6F	bisheriger Anfang der Strings
E57C-	LDX	\$70	
E57E-	STA	\$94	als neues Blockende +1
E580-	STX	\$95	
E582-	JSR	\$D39A	String in Stringbereich kopieren
E585-	LDY	\$91	
E587-	INY		gemerkten Index erhöhen
E588-	LDA	\$94	neue Stringadresse in 94,95+1
E58A-	STA	(\$8A),Y	in Deskriptor eintragen
E58C-	TAX		
E58D-	INC	\$95	
E58F-	LDA	\$95	X,A zeigt auf neuen Anfang der Strings
E591-	INY		
E592-	STA	(\$8A),Y	HByte noch in Deskriptor eintragen
E594-	JMP	\$E488	weiter mit Suche nach neuem Top-String

Strings verketteten

E597-	LDA	\$A1	Zeiger auf Deskriptor des 1. Strings
E599-	PHA		auf Stack retten
E59A-	LDA	\$A0	
E59C-	PHA		
E59D-	JSR	\$DE60	2. String aus Programmtext holen (A0,A1 Deskr.-Zeiger)
E5A0-	JSR	\$DD6C	prüfe ob String
E5A3-	PLA		Deskriptorzeiger für 1. String
E5A4-	STA	\$AB	nach AB,AC bringen

E5A6-	PLA		
E5A7-	STA	\$AC	
E5A9-	LDY	#\$00	
E5AB-	LDA	(\$AB),Y	Länge des 1. Strings
E5AD-	CLC		
E5AE-	ADC	(\$A0),Y	plus Länge des 2. Strings
E5B0-	BCC	\$E5B7	ok, nicht zu lang
E5B2-	LDX	#\$B0	Kode für STRING TOO LONG ERROR
E5B4-	JMP	\$D412	Fehlermeldung bearbeiten
E5B7-	JSR	\$E3D5	Platz für verketteten String schaffen
E5BA-	JSR	\$E5D4	1. Teilstring an neuen Platz kopieren
E5BD-	LDA	\$8C	Zeiger auf Deskriptor für 2. String im D.-Stack
E5BF-	LDY	\$8D	
E5C1-	JSR	\$E604	Deskriptor vom Deskriptoren-Stack entfernen
E5C4-	JSR	\$E5E6	2. Teilstring an neuen Platz hinter ersten kopieren
E5C7-	LDA	\$AB	Zeiger auf Deskriptor für 1. String im D.-Stack
E5C9-	LDY	\$AC	
E5CB-	JSR	\$E604	Deskriptor vom Deskriptoren-Stack entfernen
E5CE-	JSR	\$E42A	Deskriptor für verketteten String auf Deskr.-Stack
E5D1-	JMP	\$DD95	zurück zur Routine "Ausdruck auswerten"

String kopieren

I: AB,AC Zeiger auf Deskriptor; 71,72 Zieladresse

O: 71,72 zeigt hinter neuen String

COPYSTR

E5D4-	LDY	#\$00	
E5D6-	LDA	(\$AB),Y	Stringlänge retten
E5D8-	PHA		
E5D9-	INY		
E5DA-	LDA	(\$AB),Y	Stringadresse
E5DC-	TAX		nach X,Y bringen
E5DD-	INY		
E5DE-	LDA	(\$AB),Y	
E5E0-	TAY		
E5E1-	PLA		Länge holen
E5E2-	STX	\$5E	Adresse auf Zeiger übertragen
E5E4-	STY	\$5F	
E5E6-	TAY		Y als Schleifenzähler
E5E7-	BEQ	\$E5F3	Stringlänge null
E5E9-	PHA		sonst Länge retten
E5EA-	DEY		Schleife kopiert Zeichen für Zeichen
E5EB-	LDA	(\$5E),Y	
E5ED-	STA	(\$71),Y	
E5EF-	TYA		Z-Flag setzen
E5F0-	BNE	\$E5EA	weiter in Schleife
E5F2-	PLA		Länge wieder holen
E5F3-	CLC		
E5F4-	ADC	\$71	und zu Anfangsadresse addieren
E5F6-	STA	\$71	ergibt Zeiger hinter neuen String
E5F8-	BCC	\$E5FC	
E5FA-	INC	\$72	
E5FC-	RTS		

unnütze Strings entfernen

O: Deskriptor in A,5E,5F bzw. in A,X,Y

E5FD-	JSR	\$DD6C	prüfe, ob letzter Ausdruck ein String war
E600-	LDA	\$A0	Zeiger auf Deskriptor im Deskriptoren-Stack
E602-	LDY	\$A1	
E604-	STA	\$5E	auf Hilfszeiger übertragen
E606-	STY	\$5F	

E608-	JSR	\$E635	Deskriptor vom D.-Stack entfernen, falls obenauf
E60B-	PHP		Z-Flag gesetzt, falls Deskriptor entfernt, --> retten
E60C-	LDY	#\$00	
E60E-	LDA	(\$5E),Y	Stringdeskriptor nach A,X,Y
E610-	PHA		
E611-	INY		
E612-	LDA	(\$5E),Y	
E614-	TAX		
E615-	INY		
E616-	LDA	(\$5E),Y	
E618-	TAY		
E619-	PLA		Stringlänge
E61A-	PLP		gerettetes Z-Flag holen
E61B-	BNE	\$E630	Deskriptor wurde nicht entfernt, weiter
E61D-	CPY	\$70	Stringadresse = Anfang des Stringbereichs?
E61F-	BNE	\$E630	nein
E621-	CPX	\$6F	LByte vergleichen
E623-	BNE	\$E630	nein, nicht der unterste String --> nicht löschen
E625-	PHA		sonst Länge retten
E626-	CIC		
E627-	ADC	\$6F	Anfang des Stringbereichs um Stringlänge erhöhen
E629-	STA	\$6F	
E62B-	BCC	\$E62F	
E62D-	INC	\$70	
E62F-	PLA		A,X,Y = Deskriptor
E630-	STX	\$5E	Adresse nach 5E,5F kopieren
E632-	STY	\$5F	
E634-	RTS		

Deskriptor vom D.-Stack entfernen, falls obenauf
I: A,Y zeigt auf Stringdeskriptor

O: Z-Flag =1, falls Deskriptor entfernt wurde

E635-	CPY	\$54	Adresse des obersten Deskriptors auf Stack, HByte?
E637-	BNE	\$E645	stimmt nicht überein, fertig
E639-	CMP	\$53	LByte prüfen
E63B-	BNE	\$E645	stimmt nicht überein
E63D-	STA	\$52	sonst Zeiger für nächste Eintragung setzen
E63F-	SEC	#\$03	minus 3
E641-	STA	\$53	ergibt Zeiger auf neuen obersten Deskriptor im Stack
E643-	LDY	#\$00	Z-Flag setzen
E645-	RTS		

Applesoft-Funktion CHR\$

E646-	JSR	\$E6FB	Ascii-Kode in FAC1 als Integer nach X
E649-	TXA		retten
E64A-	PHA		
E64B-	LDA	#\$01	als Stringlänge
E64D-	JSR	\$E3DD	Platz im Stringbereich schaffen, Deskr.-> 9D,9E,9F
E650-	PLA		Ascii-Kode
E651-	LDY	#\$00	
E653-	STA	(\$9E),Y	eintragen
E655-	PLA		Rücksprungadresse entfernen
E656-	PLA		
E657-	JMP	\$E42A	Deskriptor auf Deskriptoren-Stack

Applesoft-Funktion LEFT\$

E65A-	JSR	\$E6B9	Deskriptorzeiger nach 8C,8D; Parameter nach A und X
E65D-	CMP	(\$8C),Y	Parameter mit Stringlänge vergleichen

E65F- TYA Accu nullsetzen

Einsprung von RIGHT\$

E660- BCC \$E666 Anfang des Teilstrings < Stringlänge, ok
E662- LDA (\$8C),Y sonst Stringlänge
E664- TAX = Länge des Teilstrings

E665- TYA
E666- PHA Position des Teilstrings im Originalstring auf Stack
E667- TXA Länge des Teilstrings

Einsprung von MID\$

E668- PHA Länge des Teilstrings auf Stack
E669- JSR \$E3DD Platz für neuen String im Stringbereich
E66C- LDA \$8C Zeiger auf Stringdeskriptor
E66E- LDY \$8D
E670- JSR \$E604 Originalstring entfernen, falls möglich
E673- PLA Länge des Teilstrings
E674- TAY merken
E675- PLA Position des Teilstrings im Original (0 bei LEFT\$)
E676- CLC
E677- ADC \$5E Adresse des Originalstrings plus Position
E679- STA \$5E ergibt Adresse des Teilstrings
E67B- BCC \$E67F
E67D- INC \$5F
E67F- TYA gemerkte Länge des Teilstrings
E680- JSR \$E5E6 Teilstring in Stringbereich übertragen
E683- JMP \$E42A Deskriptor auf Deskriptoren-Stack

Applesoft-Funktion RIGHT\$

E686- JSR \$E6B9 Deskriptorzeiger nach 8C,8D; Parameter nach A und X
E689- CLC
E68A- SBC (\$8C),Y Parameter minus (Stringlänge +1), da C=0
E68C- BDR #\$FF negieren ergibt Länge des Teilstrings
E68E- JMP \$E660 weiter bei LEFT\$-Routine

Applesoft-Funktion MID\$

E691- LDA #\$FF Default-Wert für Länge des Teilstrings
E693- STA \$A1 merken
E695- JSR \$00B7 hole letztes Zeichen
E698- CMP #\$29 Ascii für ")" ?
E69A- BEQ \$E6A2 ja, kein Längen-Parameter angegeben
E69C- JSR \$DEBE sonst muß Komma folgen
E69F- JSR \$E6F8 Längen-Parameter aus Programmtext holen (nach A1)
E6A2- JSR \$E6B9 Deskriptorzeiger nach 8C,8D; Parameter nach A und X
E6A5- DEX
E6A6- TXA
E6A7- PHA retten
E6A8- CLC
E6A9- LDX #\$00
E6AB- SBC (\$8C),Y minus (Originalstring-Länge +1)
E6AD- BCS \$E667 Pos. außerhalb Originalstring --> X=0 (kein Teilstring)
E6AF- BDR #\$FF ergibt maximale Länge des Teilstrings
E6B1- CMP \$A1 diese mit Längen-Parameter vergleichen
E6B3- BCC \$E668 Parameter zu groß, weiter mit maximaler Länge
E6B5- LDA \$A1 sonst Längen-Parameter holen
E6B7- BCS \$E668 damit weiter bei LEFT\$-Routine

LEFT\$/MID\$/RIGHT\$-Parameter vom Stack holen, vgl DF1a

E6B9-	JSR	\$DEB8	prüfe ob ")" folgt
E6BC-	PLA		Rücksprungadresse nach Y,91 retten
E6BD-	TAY		
E6BE-	PLA		
E6BF-	STA	\$91	
E6C1-	PLA		Rücksprungadresse nach \$DF4C entfernen
E6C2-	PLA		
E6C3-	PLA		Positions-Parameter vom Stack
E6C4-	TAX		nach X
E6C5-	PLA		Zeiger auf Stringdeskriptor vom Stack
E6C6-	STA	\$8C	nach 8C,8D
E6C8-	PLA		
E6C9-	STA	\$8D	
E6CB-	LDA	\$91	gemerkte Rücksprungadresse wieder auf Stack
E6CD-	PHA		
E6CE-	TYA		
E6CF-	PHA		
E6D0-	LDY	#\$00	
E6D2-	TXA		A=X (Positions-Parameter)
E6D3-	BEQ	\$E6F2	=0 --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
E6D5-	RTS		

Applesoft-Funktion LEN

E6D6-	JSR	\$E6DC	Desk. vom Desk.-Stack entfernen, Stringlänge nach Y
E6D9-	JMP	\$E301	Integer in Y nach FAC1 bringen

Hilfsroutine für LEN, ASC, VAL

E6DC-	JSR	\$E5FD	unnützen Desk. vom Desk.-Stack entfernen, Länge -> A
E6DF-	LDX	#\$00	
E6E1-	STX	\$11	String-Flag löschen
E6E3-	TAY		Stringlänge nach Y
E6E4-	RTS		

Applesoft-Funktion ASC

E6E5-	JSR	\$E6DC	Desk. vom Desk.-Stack entfernen, Desk. --> A,5E,5F
E6E8-	BEQ	\$E6F2	Länge = 0, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
E6EA-	LDY	#\$00	hole erstes Stringzeichen (in Ascii)
E6EC-	LDA	(\$5E),Y	
E6EE-	TAY		Ascii-Kode nach Y
E6EF-	JMP	\$E301	Integer in Y nach FAC1
E6F2-	JMP	\$E199	ILLEGAL QUANTITY ERROR ausgeben

1-Byte-Integer aus Programmtext holen

I: CHRGET zeigt auf numerischen Ausdruck

O: Integer in X bzw. A0,A1

Grätin

E6F5-	JSR	\$00B1	neues Zeichen holen
E6F8-	JSR	\$DD67	numerischen Ausdruck auswerten (nach FAC1)
E6FB-	JSR	\$E108	FAC1 in Integer umwandeln
E6FE-	LDX	\$A0	Integerzahl, HByte
E700-	BNE	\$E6F2	Integer > 255, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
E702-	LDX	\$A1	LByte nach X
E704-	JMP	\$00B7	kehre zurück mit neuem Zeichen im Accu

Applesoft-Funktion VAL

E707-	JSR	\$E6DC	Desk. vom Desk.-Stack entfernen, Desk. --> A,5E,5F
-------	-----	--------	--

E70A-	BNE	\$E70F	Stringlänge nicht null
E70C-	JMP	\$E84E	sonst FAC1 nullsetzen, fertig
E70F-	LDX	\$B8	CHRGET-Zeiger
E711-	LDY	\$B9	
E713-	STX	\$AD	in AD,AE retten
E715-	STY	\$AE	
E717-	LDX	\$5E	Stringadresse
E719-	STX	\$B8	nach CHRGET-Zeiger übertragen
E71B-	CLC		
E71C-	ADC	\$5E	Stringlänge plus Stringadresse
E71E-	STA	\$60	ergibt Zeiger hinter String
E720-	LDX	\$5F	dasselbe mit HBytes
E722-	STX	\$B9	
E724-	BCC	\$E727	
E726-	INX		
E727-	STX	\$61	
E729-	LDY	#\$00	
E72B-	LDA	(\$60),Y	erstes Zeichen hinter String
E72D-	PHA		auf Stack retten
E72E-	LDA	#\$00	
E730-	STA	(\$60),Y	durch null ersetzen (als Endmarke)
E732-	JSR	\$00B7	hole erstes Stringzeichen
E735-	JSR	\$BC4A	String in FP-Konstante (in FAC1) umwandeln
E738-	PLA		erstes Zeichen hinter String
E739-	LDY	#\$00	
E73B-	STA	(\$60),Y	wiederherstellen
E73D-	LDX	\$AD	gemerkten CHRGET-Zeiger
E73F-	LDY	\$AE	
E741-	STX	\$B8	wiederherstellen
E743-	STY	\$B9	
E745-	RIS		

hole 2-Byte-Integer und 1-Byte Integer aus Progr.Text

O: Integers in 50,51	(2-Byte) und A0,A1 bzw X (1-Byte)		
E746-	JSR	\$DD67	numerischen Ausdruck auswerten
E749-	JSR	\$E752	FAC1 nach Integer in 50,51
E74C-	JSR	\$DEBE	prüfe, ob Komma folgt
E74F-	JMP	\$E6F8	1-Byte-Integer nach A0,A1 bzw. X bringen

FAC1 in Integer umwandeln (in 50,51)

E752-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1
E754-	CMP	#\$91	zu groß?
E756-	BCS	\$E6F2	ja, Betrag von FAC1 > 65535 --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
E758-	JSR	\$EBF2	FAC1 in Integerformat bringen (Integer in A0,A1)
E75B-	LDA	\$A0	Integer
E75D-	LDY	\$A1	
E75F-	STY	\$50	in Integer-Register übertragen
E761-	STA	\$51	
E763-	RIS		

Applesoft-Funktion PEEK

E764-	LDA	\$50	Integer-Register auf Stack retten
E766-	PHA		
E767-	LDA	\$51	
E769-	PHA		
E76A-	JSR	\$E752	Adresse (in FAC1) in Integer umwandeln (in 50,51)
E76D-	LDY	#\$00	
E76F-	LDA	(\$50),Y	Inhalt der Speicherzelle holen

E771-	TAY		nach Y retten
E772-	PLA		Integer-Register wiederherstellen
E773-	STA	\$51	
E775-	PLA		
E776-	STA	\$50	
E778-	JMP	\$E301	Integer in Y nach FAC1 bringen

Applesoft-Routine POKE

E77B-	JSR	\$E746	POKE-Adresse nach 50,51; neuen Wert nach X bringen
E77E-	TXA		neuen Inhalt der Speicherzelle
E77F-	LDY	#\$00	
E781-	STA	(\$50),Y	eintragen
E783-	RTS		

Applesoft-Routine WAIT

E784-	JSR	\$E746	Adresse nach 50,51; Prüf-Bitmaske nach X bringen
E787-	STX	\$85	Maske merken
E789-	LDX	#\$00	Default-Wert für Sollwert-Maske
E78B-	JSR	\$00B7	hole Zeichen aus Programmtext
E78E-	BEQ	#\$E793	Trennzeichen, keine Sollwert-Maske angegeben
E790-	JSR	\$E74C	sonst Sollwert-Maske holen
E793-	STX	\$86	Sollwert-Maske merken
E795-	LDY	#\$00	Beginn der Warteschleife
E797-	LDA	(\$50),Y	Inhalt der WAIT-Adresse holen
E799-	EOR	\$86	Sollwert-Maske invertiert Bits, die 0 sein sollen
E79B-	AND	\$85	Prüf-Bitmaske holt relevante Bits heraus
E79D-	BEQ	#\$E797	kein relevantes Bit auf Sollwert, warten
E79F-	RTS		

ARITHMETIK-ROUTINEN

FAC1 = FAC1 + 0.5 ✓

E7A0-	LDA	#\$64	Zeiger auf FP-Konstante 0.5
E7A2-	LDY	#\$EE	
E7A4-	JMP	#\$E7BE	FAC1 = FAC1 + (A,Y)

FAC1 = (A,Y) - FAC1 ✓

E7A7-	JSR	#\$E9E3	(A,Y) nach FAC2 übertragen
E7AA-	LDA	#\$A2	Vorzeichen von FAC1 <i>Einsprung Fac 1 = Fac 2 - Fac 1</i>
E7AC-	EOR	#\$FF	invertieren
E7AE-	STA	#\$A2	damit FAC1 mit umgekehrtem Vorzeichen
E7B0-	EOR	#\$AA	Vorzeichen FAC1 mit Vorzeichen FAC2 verknüpfen
E7B2-	STA	#\$AB	als Kombi-Vorzeichen merken
E7B4-	LDA	#\$9D	Exponent von FAC1 holen
E7B6-	JMP	#\$E7C1	FAC1 = (A,Y) + (-FAC1)

Hilfsroutine für Additionsroutine

E7B9-	JSR	#\$E8F0	Stellenwertigkeiten von FAC1, FAC2 angleichen
E7BC-	BCC	#\$E7FA	zurück (immer)

ADDA Y

FAC1 = (A,Y) + FAC1 ✓

E7BE-	JSR	#\$E9E3	(A,Y) nach FAC2 übertragen
E7C1-	BNE	#\$E7C6	FAC1 ungleich null, Addition durchführen
E7C3-	JMP	#\$E853	sonst FAC1 gleich FAC2 setzen, fertig

FAC1 = FAC1 + FAC2

$$\text{Fac 1} = \text{Fac 1} + \text{Fac 2}$$

E7C6-	LDX	\$AC	Rundungsstelle von FAC1
E7C8-	STX	\$92	merken
E7CA-	LDX	#\$A5	Offsetzeiger auf FAC2 (für Mantissenverschiebung)
E7CC-	LDA	\$A5	Exponent von FAC2
E7CE-	TAY		in Y merken
E7CF-	BEQ	SE79F (RTS)	FAC2 = 0, damit fertig
E7D1-	SEC		
E7D2-	SBC	\$9D	minus Exponent von FAC1
E7D4-	BEQ	SE7FA	beide gleich, keine Mantissenangleichung notwendig
E7D6-	BCC	SE7EA	Exp 1 > Exp 2
E7D8-	STY	\$9D	Exp 2 größer, als Exponent des Ergebnisses eintragen
E7DA-	LDY	\$AA	Vorzeichen von FAC2
E7DC-	STY	\$A2	als Vorzeichen des Ergebnisses, da Betrag FAC1 größer
E7DE-	BOR	#\$FF	Differenz der Exponenten negieren
E7E0-	ADC	#\$00	damit Differenz sicher negativ
E7E2-	LDY	#\$00	
E7E4-	STY	\$92	gemerkte Rundungsstelle von FAC1 löschen
E7E6-	LDX	#\$9D	Offsetzeiger auf FAC1 (für Mantissenverschiebung)
E7E8-	BNE	SE7EE	immer springen
E7EA-	LDY	#\$00	
E7EC-	STY	\$AC	Rundungsstelle von FAC1 löschen

Mantissen angleichen

E7EE-	CMP	#\$F9	Exponentendifferenz kleiner als -7 ?
E7F0-	BMI	SE7B9	ja, kleinere Zahl nach rechts schieben bis Mantisse ok
E7F2-	TAY		sonst kleinere Zahl Bitweise verschieben bis ok
E7F3-	LDA	\$AC	Rundungsstelle
E7F5-	LSR	\$01,X	höchstes Mantissenbyte rechtsverschieben
806F E7F7-	JSR	SE907 817F	weiter bei Verschieberoutine

Vorzeichenanalyse

807E7FA-	BIT	\$AB	Bit7 = 0 falls die Summanden gleiches Vorzeichen haben
E7FC-	BPL	SE855	Vorzeichen gleich -> Mantissen addieren
E7FE-	LDY	#\$9D	Offsetzeiger auf FAC1
E800-	CPX	#\$A5	war Exp2 kleiner als Exp1?
E802-	BEQ	SE806	ja
E804-	LDY	#\$A5	
E806-	SEC		damit Y Zeiger für Zahl mit größerem Exp, X für andere

Mantissen subtrahieren, Differenz nach FAC1

E807-	EOR	#\$FF	Rundungsstellen subtrahieren
E809-	ADC	\$92	
E80B-	STA	\$AC	
E80D-	LDA	\$0004,Y	M1 (höchstwertiges Mantissenbyte)
E810-	SBC	\$04,X	
E812-	STA	\$A1	
E814-	LDA	\$0003,Y	M2
E817-	SBC	\$03,X	
E819-	STA	\$A0	
E81B-	LDA	\$0002,Y	M3
E81E-	SBC	\$02,X	
E820-	STA	\$9F	
E822-	LDA	\$0001,Y	M4 subtrahieren
E825-	SBC	\$01,X	
E827-	STA	\$9E	
E829-	BCS	SE82E	Mantissendifferenz positiv, ok
E82B-	JSR	SE89E	FAC1 komplementieren, da negativ

FAC1 normieren (Mantisse linksbündig machen)

E82E-	LDY	#\$00	
E830-	TYA		Accu als Zähler (für Exponentenkorrektur benötigt)

E831-	CLC		
E832-	LDX	\$9E	höchstes Mantissenbyte
E834-	BNE	\$E880	nicht leer, --> zur Verschiebung um einzelne Bits
E836-	LDX	\$9F	sonst um ganzes Byte verschieben:
E838-	STX	\$9E	M2 --> M1
E83A-	LDX	\$A0	
E83C-	STX	\$9F	M3 --> M2
E83E-	LDX	\$A1	
E840-	STX	\$A0	M4 --> M3
E842-	LDX	\$AC	
E844-	STX	\$A1	Rundungsstelle --> M4
E846-	STY	\$AC	null --> Rundungsstelle
E848-	ADC	#\$08	Zähler um 8 erhöhen
E84A-	CMP	#\$20	bereits um 4 Bytes verschoben?
E84C-	BNE	\$E832	nein, weiter
E84E-	LDA	#\$00	ja, also ist Mantisse null

FAC1 nullsetzen

E850-	STA	\$9D	Exponent und Vorzeichen nullsetzen
E852-	STA	\$A2	
E854-	RTS		

Mantissen addieren, Summe nach FAC1

E855-	ADC	\$92	Rundungsstelle addieren
E857-	STA	\$AC	
E859-	LDA	\$A1 0	M1 (höchstwertiges Mantissenbyte) addieren
E85B-	ADC	\$A9 *	
E85D-	STA	\$A1 0	
E85F-	LDA	\$A0 *	M2
E861-	ADC	\$A8 *	
E863-	STA	\$A0 *	
E865-	LDA	\$9F *	M3
E867-	ADC	\$A7 *	
E869-	STA	\$9F *	
E86B-	LDA	\$9E *	M4
E86D-	ADC	\$A6 *	
E86F-	STA	\$9E *	
E871-	JMP	\$E88D	Überlaufstelle einfügen, falls nötig

FAC1 normieren (linksbündig machen, Bit-Weise)

E874-	ADC	#\$01	Zähler erhöhen
E876-	ASL	\$AC	Rundungsstelle verschieben
E878-	ROL	\$A1	M4 verschieben
E87A-	ROL	\$A0	M3
E87C-	ROL	\$9F	M2
E87E-	ROL	\$9E	M1
E880-	BPL	\$E874	höchstwertigstes Bit =0, weiterschieben
E882-	SEC		Accu = Anzahl der Bits, um die linksverschoben wurde
E883-	SEC	\$9D	minus Exponent
E885-	BCS	\$E84E	Exponent zu klein, FAC1 nullsetzen
E887-	BOR	#\$FF	Vorzeichen des Exponenten korrigieren
E889-	ADC	#\$01	
E88B-	STA	\$9D	und eintragen (C sicher null)
E88D-	BCC	\$E89D	kein Überlauf, fertig
E88F-	INC	\$9D	Exponent erhöhen
E891-	BEQ	\$E8D5	Exponentenüberlauf, --> OVERFLOW ERROR
E893-	ROR	\$9E *	Mantisse 1 Bit rechtsverschieben, C=1 ins höchste Bit
E895-	ROR	\$9F 0	
E897-	ROR	\$A0 0	

E899- ROR \$A1
 E89B- ROR \$AC
 E89D- RTS

 FAC1 komplementieren

E89E- LDA \$A2 Vorzeichen umdrehen
 E8A0- EOR #\$FF
 E8A2- STA \$A2
 E8A4- LDA \$9E Mantisse invertieren
 E8A6- EOR #\$FF
 E8A8- STA \$9E
 E8AA- LDA \$9F
 E8AC- EOR #\$FF
 E8AE- STA \$9F
 E8B0- LDA \$A0
 E8B2- EOR #\$FF
 E8B4- STA \$A0
 E8B6- LDA \$A1
 E8B8- EOR #\$FF
 E8BA- STA \$A1
 E8BC- LDA \$AC
 E8BE- EOR #\$FF
 E8C0- STA \$AC

FAC1 um 1 an geringwertigster Bitstelle erhöhen

E8C2- INC \$AC Rundungsstelle um 1 Bit erhöhen
 E8C4- BNE \$E8D4 kein Überlauf ins nächste Byte
 E8C6- INC \$A1 sonst M4 erhöhen usw.
 E8C8- BNE \$E8D4
 E8CA- INC \$A0
 E8CC- BNE \$E8D4
 E8CE- INC \$9F
 E8D0- BNE \$E8D4
 E8D2- INC \$9E
 E8D4- RTS

 E8D5- LDX #\$45 Kode für OVERFLOW ERROR
 E8D7- JMP \$D412 • Fehlermeldung bearbeiten

Hilfsregister rechtsverschieben

E8DA- LDX #\$61

Mantisse rechtsverschieben

I: Accu = negative Anzahl zu verschiebender Bits

X = Zeiger auf Mantisse (in Zeropage)

E8DC- LDY \$04,X Mantisse um ganze Bytes verschieben:
 E8DE- STY \$AC M4 → Rundungsstelle
 E8E0- LDY \$03,X
 E8E2- STY \$04,X M3 → M4
 E8E4- LDY \$02,X
 E8E6- STY \$03,X M2 → M3
 E8E8- LDY \$01,X
 E8EA- STY \$02,X M1 → M2
 E8EC- LDY \$A4 =00 falls positiv, =255 falls negativ
 E8EE- STY \$01,X → M1

allgemeiner Einsprung

E8F0- ADC #\$08 Zähler erhöhen
 E8F2- BMI \$E8DC noch kleiner null, also um ganzes Byte verschieben

E8F4-	BEQ	\$E8DC	gleich null, um ganzes Byte verschoben
E8F6-	SBC	#\$08	sonst Zähler wieder auf alten Wert bringen
E8F8-	TAY		von nun ab zählt Y die Verschiebungen um einzelne Bits
E8F9-	LDA	\$AC	Rundungsstelle
E8FB-	BCS	\$E911	Zähler ist null, keine weiteren Verschiebungen

Verschiebung um einzelne Bits

E8FD-	ASL	\$01,X	höchstes Bit nach C
E8FF-	BCC	\$E903	=0, bei Rechtsverschiebung vorne 0-Bit anfügen
E901-	INC	\$01,X	sonst Bit 1 setzen
E903-	ROR	\$01,X	ASL rückgängig machen, vorne anzufügendes Bit in C
E905-	ROR	\$01,X	M1 rechtsverschieben, C nach Bit 7
E907-	ROR	\$02,X	M2 verschoben
E909-	ROR	\$03,X	M3
E90B-	ROR	\$04,X	M4
E90D-	ROR		Rundungsstelle verschieben
E90E-	INY		Zähler erhöhen
E90F-	BNE	\$E8FD	weiter schieben
E911-	CLC		
E912-	RTS		

E913- 81 00 00 00 00 FP-Konstante 1

Reihenkoeffizienten für LOG-Routine

E918-	03		Grad des Polynoms
E919-	7F 5E 56 CB 79		0.434255942
E91E-	80 13 9B 0B 64		0.576584541
E923-	80 76 38 93 16		0.961800759
E928-	82 38 AA 3B 20		2.88539007

E92D- 80 35 04 F3 34 FP-Konstante SQR(0.5)

E932- 81 35 04 F3 34 FP-Konstante SQR(2)

E937- 80 80 00 00 00 FP-Konstante - 0.5

E93C- 80 31 72 17 F8 FP-Konstante ln 2

Applesoft-Funktion LOG

nach der Formel $\ln(x * 2^k) = \ln(x) + k * \ln(2)$

E941-	JSR	\$EB82	Vorzeichen von FAC1 testen
E944-	BEQ	\$E948	FAC1 = 0 -> ILLEGAL QUANTITY ERROR
E946-	BPL	\$E94B	FAC1 > 0 ok, natürlichen Logarithmus bestimmen
E948-	JMP	\$E199	sonst ILLEGAL QUANTITY ERROR
E94B-	LDA	\$9D	Exponent des Arguments
E94D-	SBC	#\$7F	minus 128 ergibt wahren Exponenten
E94F-	PHA		retten
E950-	LDA	#\$80	als neuer Exponent, damit $0.5 \leq FAC1 < 1$
E952-	STA	\$9D	in Exponentenbyte eintragen
E954-	LDA	#\$2D	Zeiger auf FP-Konstante SQR(0.5)
E956-	LDY	#\$E9	
E958-	JSR	\$E7BE	FAC1 = FAC1 + SQR(0.5)
E95B-	LDA	#\$32	Zeiger auf FP-Konstante SQR(2)
E95D-	LDY	#\$E9	
E95F-	JSR	\$EA66	FAC1 = SQR(2) / FAC1
E962-	LDA	#\$13	Zeiger auf FP-Konstante 1
E964-	LDY	#\$E9	
E966-	JSR	\$E7A7	FAC1 = 1 - FAC1, damit $x' = (x-k) / (x+k)$; $k=SQR(0.5)$
E969-	LDA	#\$18	Zeiger auf Polynom-Koeffizienten

E96B-	LDY	#\$E9	
E96D-	JSR	#\$F5C	Polynom (x') auswerten, ergibt $\ln(x) / \ln(2) + 0.5$
E970-	LDA	#\$37	Zeiger auf FP-Konstante -0.5
E972-	LDY	#\$E9	
E974-	JSR	#\$7BE	dies zu FAC1 addieren ergibt $\ln(x) / \ln(2)$
E977-	PLA		Exponent zur Basis 2 (d.h. k) holen
E978-	JSR	#\$CD5	zu gerundetem FAC1 addieren ergibt $\ln(x) / \ln(2) + k$
E97B-	LDA	#\$3C	Zeiger auf FP-Konstante $\ln(2)$
E97D-	LDY	#\$E9	(nach Multiplikation ergibt sich $\ln(x) + k * \ln(2)$)

FAC1 = FAC1 * (A,Y) ✓

E97F-	JSR	#\$E9E3	(A,Y) nach FAC2 bringen
E982-	BNE	#\$E987	FAC1 ungleich 0, Multiplikation ausführen
E984-	JMP	#\$E9E2	FAC1 = 0, also auch Produkt = 0, fertig

FAC1 = FAC1 * FAC2 ✓

E987-	JSR	#\$A0E	Exponenten von FAC1 und FAC2 addieren
E98A-	LDA	#\$00	
E98C-	STA	#\$62	Hilfsregister löschen
E98E-	STA	#\$63	
E990-	STA	#\$64	
E992-	STA	#\$65	
E994-	LDA	#\$AC	FAC1 Byte für Byte mit FAC2 multiplizieren, Ergebnis
E996-	JSR	#\$E9B0	im Hilfsregister aufsummieren
E999-	LDA	#\$A1	M4
E99B-	JSR	#\$E9B0	mit FAC2 multiplizieren etc.
E99E-	LDA	#\$A0	M3
E9A0-	JSR	#\$E9B0	
E9A3-	LDA	#\$9F	M2
E9A5-	JSR	#\$E9B0	
E9A8-	LDA	#\$9E	M1
E9AA-	JSR	#\$E9B5	
E9AD-	JMP	#\$EAE6	Hilfsregister nach FAC1 bringen und linksbündig machen

Accu * FAC2 zu Hilfsregister addieren und verschieben

E9B0-	BNE	#\$E9B5	Accu ungleich 0, --> multiplizieren
E9B2-	JMP	#\$E8DA	sonst Hilfsregister um 1 Byte nach rechts verschieben
E9B5-	LSR		Bit 0 nach C bringen
E9B6-	ORA	#\$80	Bit 7 setzen (als Abbruchmarke)
E9B8-	TAY		merken
E9B9-	BCC	#\$E9D4	Bit = 0, nur schieben
E9BB-	CIC		Bit = 1, addieren und dann schieben
E9BC-	LDA	#\$65	FAC2 zu Hilfsregister addieren
E9BE-	ADC	#\$A9	
E9C0-	STA	#\$65	M4
E9C2-	LDA	#\$64	
E9C4-	ADC	#\$A8	
E9C6-	STA	#\$64	M3
E9C8-	LDA	#\$63	
E9CA-	ADC	#\$A7	
E9CC-	STA	#\$63	M2
E9CE-	LDA	#\$62	
E9D0-	ADC	#\$A6	
E9D2-	STA	#\$62	M1
E9D4-	ROR	#\$62	Hilfsregister um 1 Bit nach rechts schieben
E9D6-	ROR	#\$63	
E9D8-	ROR	#\$64	
E9DA-	ROR	#\$65	
E9DC-	ROR	#\$AC	letztes Bit in Rundungsstelle schieben

E9DE-	TYA		Multiplikator
E9DF-	LSR		nächstes Bit nach C bringen
E9E0-	BNE	\$E9B8	Endmarke noch nicht erreicht, neues Bit bewerten
E9E2-	RTS		fertig

(A,Y) nach FAC2 bringen ✓

E9E3-	STA	\$5E	Zeiger übernehmen
E9E5-	STY	\$5F	
E9E7-	LDY	#\$04	Index auf 4. Mantissenbyte
E9E9-	LDA	(\$5E),Y	M4
E9EB-	STA	\$A9	
E9ED-	DEY		
E9EE-	LDA	(\$5E),Y	M3
E9F0-	STA	\$A8	
E9F2-	DEY		
E9F3-	LDA	(\$5E),Y	M2
E9F5-	STA	\$A7	
E9F7-	DEY		
E9F8-	LDA	(\$5E),Y	M1 enthält Vorzeichen in Bit 7
E9FA-	STA	\$AA	als Vorzeichen von FAC2 eintragen
E9FC-	EOR	\$A2	mit Vorzeichen von FAC1 verknüpfen
E9FE-	STA	\$AB	Kombi-Vorzeichen eintragen
EA00-	LDA	\$AA	M1
EA02-	ORA	#\$80	Bit 7 setzen
EA04-	STA	\$A6	in FAC2 eintragen
EA06-	DEY		
EA07-	LDA	(\$5E),Y	Exponent übertragen
EA09-	STA	\$A5	
EA0B-	LDA	\$9D	mit Exponent von FAC1 zurück
EA0D-	RTS		

Exponenten von FAC1 und FAC2 addieren ✓

EA0E-	LDA	\$A5	Exp 2
EA10-	BEQ	\$EA31	FAC2 = 0, also auch das Produkt, fertig
EA12-	CLC		
EA13-	ADC	\$9D	Exp 1 addieren
EA15-	BCC	\$EA1B	Produkt kleiner als 1
EA17-	EMI	\$EA36	Produkt zu groß, OVERFLOW ERROR
EA19-	CLC		
EA1A-	BIT	\$1410	→ EA1B- BPL \$EA31 d.h. Produkt nullsetzen
EA1D-	ADC	#\$80	Exponent des Ergebnisses in Normalform
EA1F-	STA	\$9D	nach FAC1 bringen
EA21-	BNE	\$EA26	Produkt ungleich 0
EA23-	JMP	\$E852	sonst noch Vorzeichen nullsetzen, fertig
EA26-	LDA	\$AB	Kombi-Vorzeichen
EA28-	STA	\$A2	als Vorzeichen des Ergebnisses
EA2A-	RTS		

für EXP-Routine Argument prüfen

EA2B-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1 (Argument der EXP-Funktion)
EA2D-	EOR	#\$FF	negieren
EA2F-	EMI	\$EA36	FAC1 positiv, d.h. Argument zu groß → OVERFLOW ERROR
EA31-	PLA		FAC1 negativ, d.h. Argument zu klein → nullsetzen
EA32-	PLA		Rücksprungadresse entfernen
EA33-	JMP	\$E84E	FAC1 nullsetzen, fertig

EA36-	JMP	\$E8D5	OVERFLOW ERROR anzeigen
-------	-----	--------	-------------------------

FAC1 = 10 * FAC1

FAC1 = 10x FAC1 ✓

8280 EA39- JSR \$EB63 FAC1 nach FAC2 übertragen
8283 EA3C- TAX Exponent von FAC1
EA3D- BEQ \$EA4F FAC1 = 0, also auch das Produkt, fertig
EA3F- CLC
EA40- ADC #\$02 plus 2 im Exponenten ergibt den 4-fachen Wert
EA42- BCS \$EA36 Overflow
EA44- LDX #\$00
EA46- STX \$AB Kombi-Vorzeichen plus
828F EA48- JSR \$E7CE FAC1 = FAC1 + FAC2, das ergibt den 5-fachen Wert
82C2 EA4B- INC \$9D plus 1 im Exponenten (d.h. verdoppeln) -> 10-fach
EA4D- BEQ \$EA36 Overflow
EA4F- RTS

EA50- 84 20 00 00 00 FP-Konstante 10

FAC1 = FAC1 / 10

EA55- JSR \$EB63 FAC1 nach FAC2 bringen
EA58- LDA #\$50 Zeiger auf FP-Konstante 10
EA5A- LDY #\$EA
EA5C- LDX #\$00
EA5E- STX \$AB Kombi-Vorzeichen plus
EA60- JSR \$EAF9 Konstante nach FAC1 übertragen
EA63- JMP \$EA69 Division durchführen

FAC1 = (A,Y) / FAC1 ✓
EA66- JSR \$E9E3

(A,Y) nach FAC2 übertragen

FAC1 = FAC2 / FAC1 ✓

EA69- BEQ \$EA1E FAC1 = 0, DIVISION BY ZERO ERROR
EA6B- JSR \$EB72 FAC1 runden
EA6E- LDA #\$00
EA70- SEC
EA71- SBC \$9D ergibt negativen Exponenten
EA73- STA \$9D
EA75- JSR \$EA0E Exponenten und Vorzeichen des Ergebnisses bestimmen
EA78- INC \$9D
EA7A- BEQ \$EA36 Quotient zu groß, OVERFLOW ERROR
EA7C- LDX #\$FC als Index in Zeropage (überschreitet Pagegrenze nicht!)
EA7E- LDA \$01 setze Bit0 = 1 als Abbruchmarke
EA80- LDY \$A6 vergleiche FAC2 mit FAC1
EA82- CPY \$9E M1
EA84- BNE \$EA96
EA86- LDY \$A7 M2 vergleichen, da M1 gleich etc.
EA88- CPY \$9F
EA8A- BNE \$EA96
EA8C- LDY \$A8
EA8E- CPY \$A0
EA90- BNE \$EA96
EA92- LDY \$A9
EA94- CPY \$A1
EA96- PHP rette Statusflags
EA97- ROL C --> Bit0; Bit7 -> C
EA98- BCC \$EAA3 Abbruchmarke noch nicht erreicht
EA9A- INX neues Byte des Quotienten voll,
EA9B- STA \$65,X abspeichern in Hilfsregister (62-65)
EA9D- BEQ \$EAD1 X=0, d.h. 4 Byte im Ergebnis, jetzt noch 2 weitere Bit
EA9F- BPL \$EAD5 X=1, Division fertig, Routine abschließen
EAA1- LDA \$01 Abbruch-Bit für nächstes Ergebnisbyte
EAA3- PLP Statusflags holen

EAA4- BCS \$EAB4
 EAA6- ASL \$A9
 EAA8- ROL \$A8
 EAAA- ROL \$A7
 EAAC- ROL \$A6
 EAAB- BCS \$EA96
 EAB0- BMI \$EA80
 EAB2- BPL \$EA96

FAC1 kleiner FAC2, --> subtrahieren
 FAC2 um 1 Bit nach links schieben

FAC2 nun sicher größer als FAC1, Vergleich nicht nötig
 höchstes Bit in FAC2 =1, Vergleich durchführen
 FAC2 sicher kleiner als FAC1, Vergleich nicht nötig

Mantissen subtrahieren

EAB4- TAY
 EAB5- LDA \$A9
 EAB7- SBC \$A1
 EAB9- STA \$A9
 EABB- LDA \$A8
 EABD- SBC \$A0
 EABF- STA \$A8
 EAC1- LDA \$A7
 EAC3- SBC \$9F
 EAC5- STA \$A7
 EAC7- LDA \$A6
 EAC9- SBC \$9E
 EACB- STA \$A6
 EACD- TYA
 EACE- JMP \$EAA6

Ergebnisbyte retten
 M4
 subtrahieren

M3

M2

M1

Ergebnisbyte holen
 weiter in Hauptroutine

EAD1- LDA #\$40
 EAD3- BNE \$EAA3

Abbruchmarke für 2 weitere Ergebnis-Bits
 Division abschließen

EAD5- ASL
 EAD6- ASL
 EAD7- ASL
 EAD8- ASL
 EAD9- ASL
 EADA- ASL
 EADB- STA \$AC
 EADD- PLP
 EADE- JMP \$EAE6

im letzten Ergebnisbyte nur Bits 0 und 1 gültig

diese damit in Bits 6 und 7 (d.h. linksbündig)
 in Rundungsstelle eintragen
 Stack aktualisieren
 Hilfsregister nach FAC1 und linksbündig machen

EAE1- LDX #\$85
 EAE3- JMP \$D412

Kode für DIVISION BY ZERO ERROR
 Fehlermeldung bearbeiten

Hilfsregister linksbündig nach FAC1 übertragen

EAE6- LDA \$62
 EAE8- STA \$9E
 EAEA- LDA \$63
 EAEC- STA \$9F
 EAEE- LDA \$64
 EAF0- STA \$A0
 EAF2- LDA \$65
 EAF4- STA \$A1
 EAF6- JMP \$E82E

M1
 M2
 M3
 M4
 FAC1 linksbündig machen

(A,Y) nach FAC1 übertragen ✓

EAF9- STA \$5E
 EAFB- STY \$5F
 EAFD- LDY #\$04
 EAFF- LDA (\$5E),Y
 EB01- STA \$A1

Zeiger übernehmen
 Index auf geringwertigstes Mantissenbyte
 M4
 übertragen

AYFac1

EB03-	DEY		
EB04-	LDA	(\$5E),Y	M3
EB06-	STA	\$A0	
EB08-	DEY		
EB09-	LDA	(\$5E),Y	M2
EB0B-	STA	\$9F	
EB0D-	DEY		
EB0E-	LDA	(\$5E),Y	höchstes Mantissenbyte enthält Vorzeichen in Bit7
EB10-	STA	\$A2	als Vorzeichen von FAC1
EB12-	ORA	#\$80	Bit7 =1 setzen
EB14-	STA	\$9E	M1 eintragen
EB16-	DEY		
EB17-	LDA	(\$5E),Y	Exponent
EB19-	STA	\$9D	nach FAC1 übertragen
EB1B-	STY	\$AC	Rundungsstelle löschen
EB1D-	RTS		

FAC1 nach FAC4, FAC3, (85,86) oder (X,Y) übertragen

EB1E-	LDX	#\$98	Einsprung für FAC4, X als Zeiger
EB20-	BIT	\$93A2	--> EB21- LDX #\$93 Einsprung für FAC3, X als Zeiger
EB23-	LDY	#\$00	HByte
EB25-	BEQ	EB2B	immer springen
EB27-	LDX	\$85	Einsprung für (85,86)
EB29-	LDY	\$86	

Fac 1 Fac 4
Fac 1 Fac 3
Fac 1 x y

FAC1 nach (X,Y) übertragen

EB2B-	JSR	EB72	FAC1 runden
EB2E-	STX	\$5E	Zeiger auf Zieladresse übernehmen
EB30-	STY	\$5F	
EB32-	LDY	#\$04	als Index
EB34-	LDA	\$A1	M4
EB36-	STA	(\$5E),Y	übertragen
EB38-	DEY		
EB39-	LDA	\$A0	M3
EB3B-	STA	(\$5E),Y	
EB3D-	DEY		
EB3E-	LDA	\$9F	M2
EB40-	STA	(\$5E),Y	
EB42-	DEY		
EB43-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1
EB45-	ORA	#\$7F	
EB47-	AND	\$9E	in höchstes Mantissenbyte einbauen
EB49-	STA	(\$5E),Y	und übertragen
EB4B-	DEY		
EB4C-	LDA	\$9D	Exponent
EB4E-	STA	(\$5E),Y	übertragen
EB50-	STY	\$AC	Rundungsstelle löschen
EB52-	RTS		

FAC2 nach FAC1 übertragen ✓

EB53-	LDA	\$AA	Vorzeichen von FAC2
EB55-	STA	\$A2	--> Vorzeichen von FAC1
EB57-	LDX	#\$05	Index für Schleife
EB59-	LDA	\$A4,X	Byte für Byte übertragen
EB5B-	STA	\$9C,X	
EB5D-	DEX		
EB5E-	BNE	EB59	weiter
EB60-	STX	\$AC	Rundungsstelle löschen
EB62-	RTS		

23D7 FAC1 gerundet nach FAC2 übertragen ✓
 830A EB63- JSR \$EB72 85E6 FAC1 runden
 EB66- LDX #506 Index für Schleife (4Byte-Mantisse, Exp, Vorzeichen)
 EB68- LDA \$9C,X Byte für Byte übertragen
 EB6A- STA \$A4,X Fac2-1
 EB6C- DEX
 EB6D- BNE \$EB68 weiter
 EB6F- STX \$AC Rundungsstelle löschen
 EB71- RTS

FAC1 RND

85E6 FAC1 runden ✓
 EB72- LDA \$9D Exponent von FAC1
 EB74- BEQ \$EB71 FAC1 = 0, fertig
 EB76- ASL \$AC Bit7 der Rundungsstelle --> C
 EB78- BCC \$EB71 abrunden, d.h. fertig
 EB7A- JSR \$E8C6 aufrunden, Mantisse um 1 Bit erhöhen
 EB7D- BNE \$EB71 Mantisse nicht null, d.h. kein Überlauf-Bit
 EB7F- JMP \$E88F sonst Überlauf-Bit berücksichtigen

Tst Sgn

Vorzeichen von FAC1 testen ✓

EB82- LDA \$9D	Exponent von FAC1				
EB84- BEQ \$EB8F	FAC1 = 0				
EB86- LDA \$A2	Vorzeichen von FAC1				
EB88- ROL	Bit7 --> C	Accu	C	Z	N
EB89- LDA #\$FF	d.h. -1				
EB8B- BCS \$EB8F	falls negativ	255	1	0	1
EB8D- LDA \$501	sonst 1	0	?	1	0
EB8F- RTS		1	0	0	0

Applesoft-Funktion SGN ✓

EB90- JSR \$EB82	Vorzeichen von FAC1 testen	+	0	-
EB93- STA \$9E	Kode nach M1	1	0	255
EB95- LDA #\$00				
EB97- STA \$9F	M2 = 0			
EB99- LDX #\$88	als Exponent für Integer			
EB9B- LDA \$9E	Vorzeichen			
EB9D- EOR #\$FF	umkehren			
EB9F- ROL	Bit7 --> C			
EBA0- LDA #\$00				
EBA2- STA \$A1	M4			
EBA4- STA \$A0	und M3 löschen			
EBA6- STX \$9D	Exponent eintragen			
EBA8- STA \$AC	Rundungsstelle löschen			
EBAA- STA \$A2	Vorzeichen löschen			
EBAC- JMP \$E829	invertieren falls negativ, linksbündig machen			

Applesoft-Funktion ABS

EBAF- LSR \$A2	Bit7 nullsetzen, d.h. positives Vorzeichen
EBB1- RTS	fertig

FAC1 mit (A,Y) vergleichen

EBB2- STA \$60	Zeiger übernehmen
EBB4- STY \$61	
EBB6- LDY #\$00	

EBB8-	LDA	(\$60),Y	Exponent des Vergleichs-Registers
EBBA-	INV		in X merken
EBBB-	TAX		
EBBC-	BEQ	\$EB82	Vergleichs-Register = 0, --> Vorzeichen FAC1 testen
EBBE-	LDA	(\$60),Y	höchstes Mantissenbyte, Vorzeichen in Bit7
EBC0-	EOR	\$A2	mit Vorzeichen von FAC1 vergleichen
EBC2-	BMI	\$EB86	verschiedene Vorzeichen, --> Vorzeichen FAC1 testen
EBC4-	CPX	\$9D	Exponenten vergleichen (C=0 falls FAC1 größer)
EBC6-	BNE	\$EBE9	ungleich
EBC8-	LDA	(\$60),Y	sonst Mantissen vergleichen
EBCA-	ORA	#80	Bit7 setzen (statt Vorzeichen-Bit)
EBCC-	CMP	\$9E	höchste Mantissenbytes vergleichen
EBCF-	BNE	\$EBE9	ungleich
EBD0-	INV		
EBD1-	LDA	(\$60),Y	M2 vergleichen, da M1 gleich etc.
EBD3-	CMP	\$9F	
EBD5-	BNE	\$EBE9	
EBD7-	INV		
EBD8-	LDA	(\$60),Y	M3 vergleichen
EBDA-	CMP	\$A0	
EDEC-	BNE	\$EBE9	
EDEE-	INV		
EDEF-	LDA	#\$7F	
EEB1-	CMP	\$AC	Rundungsstelle mit #\$7F vergleichen, C setzen
EEB3-	LDA	(\$60),Y	M4 vergleichen, C je nach Rundungsstelle
EEB5-	SBC	\$A1	
EEB7-	BEQ	\$EC11	FAC1 = Vergleichsregister, fertig
EEB9-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1
EEBB-	BCC	\$EEEF	FAC1 betragsmäßig größer, --> Vergleich auswerten
EEBD-	EOR	#\$FF	sonst Vorzeichen umkehren für Vergleichsauswertung
EEBF-	JMP	\$EB88	Vergleichs-Flags setzen wie bei Vorzeichentest

FAC1 in Integerformat bringen (Integer in A0,A1) ✓

EBF2-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1
EBF4-	BEQ	\$BC40	FAC1 = 0, Mantisse mit Nullen füllen
EBF6-	SEC		
EBF7-	SBC	#\$A0	ergibt Stellenwert für geringwertigstes Bit
EBF9-	BIT	\$A2	Vorzeichen von FAC1 prüfen
EBFB-	BPL	\$EC06	positiv
EBFD-	TAX		sonst Stellenwertigkeit retten
EBFE-	LDA	#\$FF	zum Auffüllen bei Verschieben (vgl. \$E8EC)
EC00-	STA	\$A4	
EC02-	JSR	\$E8A4	Mantisse invertieren
EC05-	TXA		Stellenwertigkeit wieder holen
EC06-	LDX	#\$9D	Zeiger auf FAC1 für Verschiebe-Routine
EC08-	CMP	#\$F9	Stellenwertigkeit mit -7 vergleichen
EC0A-	BPL	\$EC12	größer als -8
EC0C-	JSR	\$E8F0	Mantisse verschieben, bis Stellenwertigkeit ok
EC0F-	STY	\$A4	"Auffüllbyte" nullsetzen
EC11-	RTS		fertig
EC12-	TAY		Stellenwertigkeit für Verschiebung nach Y
EC13-	LDA	\$A2	Vorzeichen (im Bit7)
EC15-	AND	#80	herausholen
EC17-	LSR	\$9E	höchstes Mantissen-Byte nach rechts schieben
EC19-	ORA	\$9E	Vorzeichen-Bit eintragen
EC1B-	STA	\$9E	
EC1D-	JSR	\$E907	weiter bei Verschiebe-Routine
EC20-	STY	\$A4	"Auffüllbyte" nullsetzen
EC22-	RTS		

Applesoft-Funktion INT ✓

EC23-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1
EC25-	CMP	#\$A0	schon richtige Stellenwertigkeit für Integerformat?
EC27-	BCS	SEC49	FAC1 schon ganzzahlig, fertig
EC29-	JSR	SEEBF2	sonst FAC1 in Integerformat bringen
EC2C-	STY	\$AC	Rundungsstelle löschen
EC2E-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1 nach Accu
EC30-	STY	\$A2	Vorzeichenbyte löschen
EC32-	BOR	#\$80	Vorzeichen in Bit7 negieren
EC34-	ROR		Damit C=1 falls positives Argument
EC35-	LDA	#\$A0	Exponent für Integerformat
EC37-	STA	\$9D	eintragen
EC39-	LDA	\$A1	niedrigstes Mantissenbyte
EC3B-	STA	\$0D	retten (vgl. SEEB8, SEF2A)
EC3D-	JMP	SE829	FAC1 linksbündig machen

EC40-	STA	\$9E	Mantisse von FAC1 mit Wert in Accu füllen (vgl. SEBF4)
EC42-	STA	\$9F	
EC44-	STA	\$A0	
EC46-	STA	\$A1	
EC48-	TAY		
EC49-	RIS		

Zahlenstring in FP-Konstante (in FAC1) umwandeln ✓

I: CHRGET zeigt auf Stringadresse, Accu = 1. Zeichen

EC4A-	LDY	#\$00	
EC4C-	LDX	#\$0A	als Zählindex
EC4E-	STY	99,X	Zeropage-Adressen 99 - \$A3 löschen
EC50-	DEX		
EC51-	BPL	SEC4E	nächstes Byte löschen

Auswertung der Stringmantisse

EC53-	BCC	SEC64	1. Stringzeichen ist Ziffer, zur Mantissenauswertung
EC55-	CMP	#\$2D	Ascii für "-" ?
EC57-	BNE	SEC5D	nein, weiter
EC59-	STX	\$A3	Bit7 = 1, d.h. Mantissenvorzeichen = minus
EC5B-	BEQ	SEC61	weiter mit nächstem Zeichen (immer springen)
EC5D-	CMP	#\$2B	Ascii für "+" ?
EC5F-	BNE	SEC66	nein, weiter
EC61-	JSR	\$00B1	neues Stringzeichen holen
EC64-	BCC	SEC61	Ziffer, zur Mantissenauswertung
EC66-	CMP	#\$2E	Ascii für "." (d.h. Dezimalpunkt) ?
EC68-	BEQ	SEC98	Ja, Dezimalpunkt-Flag setzen

Auswertung des Stringexponenten

EC6A-	CMP	#\$45	Ascii für "E" ?
EC6C-	BNE	SEC9E	nein, keine Zehnerpotenz angegeben, Routine abschließen
EC6E-	JSR	\$00B1	ja, neues Zeichen holen
EC71-	BCC	SEC8A	Ziffer, zur Exponenten-Auswertung
EC73-	CMP	#\$C9	Token für "-" ?
EC75-	BEQ	SEC85	ja, Stringexponent negativ
EC77-	CMP	#\$2D	Ascii für "-" ?
EC79-	BEQ	SEC85	ja, Stringexponent negativ
EC7B-	CMP	#\$C8	Token für "+" ?
EC7D-	BEQ	SEC87	ja, ignorieren
EC7F-	CMP	#\$2B	Ascii für "+" ?
EC81-	BEQ	SEC87	ja, ignorieren
EC83-	BNE	SEC8C	sonst String fertig ausgewertet, Routine abschließen
EC85-	ROR	\$9C	C=1 -> Bit7, d.h. negatives Exponenten-Vorzeichen
EC87-	JSR	\$00B1	neues Stringzeichen holen

EC8A- BCC \$ECE8 · Ziffer, zur Exponenten-Auswertung

Dezimalstellen auswerten

EC8C- BIT \$9C · Vorzeichen des Exponenten prüfen
EC8E- BPL \$EC9E positiv, Stellenwertigkeit berücksichtigen
EC90- LDA #F00 negativ, Exponentenregister negativ machen
EC92- SEC
EC93- SBC \$9A ·
EC95- JMP \$ECA0 Stellenwertigkeit berücksichtigen

EC98- ROR \$9B · C=1 → Bit7, d.h. Dezimalpunkt-Flag setzen
EC9A- BIT \$9B · teste Bit6 (=1, falls Bit7 vorher schon gesetzt war)
EC9C- BVC \$EC61 Bit6=0, weiter mit nächstem Zeichen

EC9E- LDA \$9A · Exponentenregister (enthält Stellenwertigkeit)
ECA0- SEC
ECA1- SBC \$99 · minus Anzahl der Nachkommastellen
ECA3- STA \$9A · ergibt wahre Stellenwertigkeit
ECA5- BEQ \$ECB9 =0, keine dezimale Verschiebung (denn $10^0 = 1$)
ECA7- BPL \$ECB2 positiv, FAC1 mit entspr. Zehnerpotenz multiplizieren

durch Zehnerpotenz dividieren

ECA9- JSR \$EA55 · FAC1 = FAC1 / 10
ECAC- INC \$9A · als Zähler für Zehnerpotenz
ECAE- BNE \$ECA9 weiter durch 10 dividieren
ECB0- BEQ \$ECB9 Mantissen-Vorzeichen beachten, dann fertig

mit Zehnerpotenz multiplizieren

ECB2- JSR \$EA39 FAC1 = FAC1 * 10
ECB5- DEC \$9A · als Zähler für Zehnerpotenz
ECB7- BNE \$ECB2 weiter mit 10 multiplizieren
ECB9- LDA \$A3 · Vorzeichen der Mantisse
ECBB- BMI \$ECBE negativ, Vorzeichenwechsel
ECBD- RTS positiv, fertig
ECBE- JMP \$EED0 Vorzeichenwechsel bei FAC1 durchführen, dann fertig

Mantissenziffer auswerten

ECC1- PHA Ziffer retten
ECC2- BIT \$9B · teste Dezimalpunkt-Flag
ECC4- BPL \$ECC8 Vorkommastelle
ECC6- INC \$99 · Zähler für Nachkommastellen erhöhen
ECC8- JSR \$EA39 FAC1 = FAC1 * 10, d.h. um eine Dezimale verschieben
ECCB- PLA Ziffer (in Ascii) holen
ECCC- SEC
ECCD- SBC #\$30 ergibt reine Ziffer
ECCF- JSR \$ECD5 diese zu FAC1 addieren
ECD2- JMP \$EC61 weiter mit neuem Zeichen

Zahl in Accu zu FAC1 addieren

ECD5- PHA Zahl retten
ECD6- JSR \$EB63 FAC1 gerundet nach FAC2 übertragen
ECD9- PLA Zahl wieder holen
ECDA- JSR \$EB93 und in FP-Konstante (in FAC1) umwandeln
ECDD- LDA \$AA · Vorzeichen von FAC1
ECDF- EOR \$A2 · mit Vorzeichen von FAC2 verknüpfen
ECE1- STA \$AB · ergibt Kombi-Vorzeichen
ECE3- LDX \$9D · Exponent von FAC1 nach Accu,
ECE5- JMP \$E7C1 Addition durchführen

Exponentenziffer auswerten

ECB8- LDA \$9A bisheriger Exponent

ECEA-	CMP	#\$0A	mit 10 vergleichen
ECBC-	BCC	\$(BCF7	kleiner, Ziffer in Exponent eintragen
ECDE-	LDA	#\$64	sonst 100 als neuer Exponentenbetrag
ECFO-	BIT	\$(9C	teste Exponenten-Vorzeichen
ECF2-	BMI	\$(ED05	negativ, damit wird FAC1 später zu null
ECF4-	JMP	\$(E8D5	positiv, OVERFLOW ERROR
ECF7-	ASL		bisheriger Exponent verdoppeln
ECF8-	ASL		damit 4-fach
ECF9-	CLC		
ECFA-	ADC	\$(9A	einmal addiert ergibt 5-facher Wert
ECFC-	ASL		verdoppeln, ergibt 10-fachen Wert
ECFD-	CLC		
ECFE-	LDY	#\$00	
ED00-	ADC	\$(B8),Y	Ascii-Kode der neuen Ziffer addieren
ED02-	SEC		
ED03-	SBC	#\$30	Ergebnis korrigieren
ED05-	STA	\$(9A	neue Zehnerpotenz eintragen
ED07-	JMP	\$(EC87	weiter mit neuem Zeichen

ED0A-	9B 3E BC 1F FD	FP-Konst.	99 999 999.906
ED0F-	9E 6E 6B 27 FD	FP-Konst.	999 999 999.25
ED14-	9E 6E 6B 28 00	FP-Konst.	1000 000 000

ERZLNK

ED19-	LDA	#\$58	Zeiger auf String " IN "
ED1B-	LDY	\$(D3	
ED1D-	JSR	\$(D31	String drucken
ED20-	LDA	\$(76	aktuelle Zeilennummer (dort trat der Fehler auf)
ED22-	LDX	\$(75	
ED24-	STA	\$(9E	nach FAC1 übertragen
ED26-	STX	\$(9F.	
ED28-	LDX	\$(90	als Exponent
ED2A-	SEC		
ED2B-	JSR	\$(EBA0	FAC1 normieren
ED2E-	JSR	\$(ED34	FAC1 in Zahlenstring umwandeln
ED31-	JMP	\$(DB3A	String drucken

Unwandlung von FAC1 in Zahlenstring ✓
 O: Stringadresse \$0100
Strout 1 ED34- LDY #\$(01 Offset zu \$00FF für Zeiger auf neuen String

Strout

ED36-	LDA	\$(2D	Ascii für "-"
ED38-	DEY		
ED39-	BIT	\$(A2	Vorzeichen von FAC1
ED3B-	BPL	\$(ED41	positiv, weiter
ED3D-	INY		
ED3E-	STA	\$(00FF),Y	sonst Minuszeichen eintragen
ED41-	STA	\$(A2	Bit7 nullsetzen, d.h. Betrag von FAC1 bilden
ED43-	STY	\$(AD	Zeiger auf neuen String retten
ED45-	INY		
ED46-	LDA	\$(30	Ascii für "0"
ED48-	LDX	\$(9D	Exponent von FAC1
ED4A-	BNE	\$(ED4F	FAC1 ungleich 0
ED4C-	JMP	\$(EE57	sonst Ascii-Kode für "0" eintragen und fertig

FAC1 in den Bereich (10^8 , 10^9) bringen
 ED4F- LDA #\$(00
 ED51- CPX #\$(80 Exponent von FAC1 mit #\$(80 vergleichen

ED53- BEQ \$ED57 Betrag von FAC1 zwischen 0.5 und 1
 ED55- BCS \$ED60 Betrag von FAC1 >= 1
 ED57- LDA \$S14 Zeiger auf FP-Konstante 1000 000 000
 ED59- LDY #\$ED
 ED5B- JSR \$E97F FAC1 = FAC1 * 1000 000 000
 ED5E- LDA #\$F7 -9
 ED60- STA \$99 als Stellenwert-Flag eintragen
 ED62- LDA #\$0F Zeiger auf FP-Konstante 999 999 999.25
 ED64- LDY #\$ED
 ED66- JSR \$E8B2 vergleiche FAC1 mit 999 999 999.25
 ED69- BEQ \$ED89 gleich, ok, im Sollbereich
 ED6B- BPL \$ED7F zu groß, durch 10 dividieren
 ED6D- LDA #\$0A Zeiger auf FP-Konstante 99 999 999.906
 ED6F- LDY #\$ED
 ED71- JSR \$E8B2 vergleiche FAC1 mit 99 999 999.906
 ED74- BEQ \$ED78 gleich, zu klein, mit 10 multiplizieren
 ED76- BPL \$ED86 größer, ok, im Sollbereich

ED78- JSR \$EA39 kleiner, FAC1 mit 10 multiplizieren
 ED7B- DEC \$99 Stellenwert-Flag verringern
 ED7D- BNE \$ED6D prüfen, ob nun im Sollbereich

ED7F- JSR \$EA55 FAC1 durch 10 dividieren
 ED82- INC \$99 Stellenwert-Flag erhöhen
 ED84- BNE \$ED62 prüfen, ob nun im Sollbereich

Stringformat bestimmen (Exponentialdarstellung?)

ED86- JSR \$E7A0 FAC1 = FAC1 + 0.5 (d.h. aufrunden)
 ED89- JSR \$EEF2 FAC1 in Integerformat bringen (keine Nachkommastellen)
 ED8C- LDX #\$01
 ED8E- LDA \$99 Stellenwert-Flag
 ED90- CLC
 ED91- ADC #\$0A plus 10 ergibt wahren Exponenten +2
 ED93- BMI \$ED9E <0, d.h. wahrer Exp < -2, d.h. Betrag < 0.01
 ED95- CMP \$E0B d.h. wahren Exponenten mit 9 vergleichen
 ED97- BCS \$ED9F Betrag >= 10^9, deswegen Exponentialdarstellung
 ED99- ADC #\$FF minus 1
 ED9B- TAX wahrer Exponent +1 in X merken
 ED9C- LDA #\$02
 ED9E- SEC
 ED9F- SEC #\$02 normale Darst. Exponential-Darst.
 EDAl- STA \$9A ergibt 0 Exponenten
 EDAl- STA \$99 ergibt Exponenten +1 1
 EDAA- TXA Anzahl signifikanter Vorkommastellen
 EDAA- BEQ \$EDAA =0, d.h. 0.1 <= Betrag < 1
 EDAA- BPL \$EDBD >0 d.h. Betrag > 1
 EDAA- LDY \$AD Zeiger auf den String
 EDAC- LDA \$S2E Ascii für Dezimalpunkt
 EDAA- INY
 EDAA- STA \$00FF,Y in String eintragen
 EDAA- TXA Anzahl signifikanter Vorkommastellen
 EDAA- BEQ \$EDBB 0.1 <= Betrag < 1
 EDAA- LDA \$S30 0.01 <= Betrag < 0.1, daher "0" hinter Dezimalpunkt
 EDAA- INY
 EDAA- STA \$00FF,Y Ascii für "0" eintragen
 EDAA- STY \$AD Zeiger auf den String wieder retten

Approximation der einzelnen Dezimalstellen

EDBD- LDY \$S00 als Zeiger auf Integer-Konstante -100 000 000
 EDBF- LDX \$S80 als Zähler (Bit7=1 bedeutet negative Konstante)
 EDCl- LDA \$A1 Konstante zu FAC1 addieren

EDC3-	CLC		
EDC4-	ADC	\$EE6C,Y	
EDC7-	STA	\$A1	M4
EDC9-	LDA	\$A0	
EDCB-	ADC	\$EE6B;Y	
EDCE-	STA	\$A0	M3
EDD0-	LDA	\$9F	
EDD2-	ADC	\$EE6A,Y	
EDD5-	STA	\$9F	M2
EDD7-	LDA	\$9E	
EDD9-	ADC	\$EE69,Y	
EDDC-	STA	\$9E	M1
EDDE-	INX		Zähler erhöhen
EDDF-	BCS	\$EDE5	weiter mit dieser Konstanten, falls Ergebnis positiv
EDE1-	BPL	\$EDC1	und Konstante negativ oder umgekehrt
EDE3-	BMI	\$EDE7	
EDE5-	BMI	\$EDC1	
EDE7-	TXA		Zähler = Ziffer +1
EDE8-	BCC	\$EDEE	d.h. Konstante war negativ
EDEA-	EOR	#\$FF	sonst bzgl. 10 komplementieren, d.h. Accu = 10 - Accu
EDEC-	ADC	#\$0A	
EDEE-	ADC	#\$2F	ergibt Ascii-Kode der Ziffer
EDF0-	INX		Zeiger auf nächste Konstante erhöhen
EDF1-	INX		
EDF2-	INX		
EDF3-	INX		
EDF4-	STY	\$83	und merken
EDF6-	LDY	\$AD	Zeiger auf den String holen
EDF8-	INX		
EDF9-	TAX		Ziffernkode merken
EDFA-	AND	#\$7F	Bit7 löschen
EDFC-	STA	\$00FF,Y	und in String eintragen
EDFF-	DEC	\$99	Anzahl weiterer Vorkommastellen verringern
EE01-	BNE	\$EE09	Dezimalpunkt noch nicht erreicht
EE03-	LDA	#\$2E	sonst Ascii-Kode für Dezimalpunkt
EE05-	INX		
EE06-	STA	\$00FF,Y	in String eintragen
EE09-	STY	\$AD	Zeiger auf den String wieder retten
EE0B-	LDY	\$83	Zeiger auf Konstanten-Tabelle holen
EE0D-	TXA		Ziffer, Bit7 = Vorzeichen der alten Konstante
EE0E-	EOR	#\$FF	invertieren
EE10-	AND	#\$80	neue Konstante hat umgekehrtes Vorzeichen
EE12-	TAX		X wieder als Zähler
EE13-	CPY	#\$24	sämtliche 9 Stellen bestimmt?
EE15-	BNE	\$EDC1	nein, neue Ziffer bestimmen

unnötige Nullen entfernen

EE17-	LDY	\$AD	Zeiger auf den String holen
EE19-	LDA	\$00FF,Y	suche hinterstes von "0" verschiedenes Zeichen
EE1C-	DEY		
EE1D-	CMP	#\$30	Ascii-kode von "0"
EE1F-	BEQ	\$EE19	"0", weiter
EE21-	CMP	#\$2B*	Dezimalpunkt?
EE23-	BEQ	\$EE26	ja, keine Nachkommastelle, Zeiger auf Dezimalpunkt
EE25-	INX		sonst Zeiger auf erste "0" setzen

Format für Exponentialdarstellung herstellen

EE26-	LDA	#\$2B	Ascii-Kode für "+"
EE28-	LDX	\$9A	Exponent
EE2A-	BEQ	\$EE5A	keine Exponential-Darstellung
EE2C-	BPL	\$EE36	Exponent positiv

EE2E-	LDA	#\$00	
EE30-	SEC		
EE31-	SBC	\$9A	ergibt Betrag des Exponenten
EE33-	TAX		
EE34-	LDA	#\$2D	Ascii-Kode für "-"
EE36-	STA	\$0101,Y	in String eintragen (mit Lücke für "E")
EE39-	LDA	#\$45	Ascii-Kode für "E"
EE3B-	STA	\$0100,Y	in String eintragen
EE3E-	TXA		Betrag des Exponenten
EE3F-	LDX	#\$2F	X als Zähler vorbereiten
EE41-	SEC		
EE42-	INX		
EE43-	SBC	#\$0A	so oft 10 subtrahieren, bis Ergebnis negativ,
EE45-	BCS	\$\$E42	X enthält dann den Ascii-Kode der Zehnerstelle
EE47-	ADC	#\$3A	(Einerstelle -10) + 58 ergibt Ascii-Kode Einerstelle
EE49-	STA	\$0103,Y'	Einerstelle des Exponenten eintragen
EE4C-	TXA		
EE4D-	STA	\$0102,Y	Zehnerstelle des Exponenten eintragen
EE50-	LDA	#\$00	als String-Endmarke
EE52-	STA	\$0104,Y	eintragen
EE55-	BEQ	\$\$E5F	Stringzeiger holen, fertig

Einsprung falls Zahl =0 war

EE57-	STA	\$00FF,Y	Ascii-Kode für "0" eintragen
EE5A-	LDA	#\$00	String-Endmarke anfügen
EE5C-	STA	\$0100,Y	
EE5F-	LDA	#\$00	Zeiger auf Zahlenstring
EE61-	LDY	#\$01	
EE63-	RTS		

EE64- 80 00 00 00 00 FP-Konstante 0.5

Konstanten im Integerformat

1	EE69-	FA 0A 1F 00	- 100 000 000
2	EE6D-	00 98 96 80	10 000 000
3	EE71-	FF F0 ED C0	- 1 000 000
4	EE75-	00 01 86 A0	100 000
5	EE79-	FF FF D8 F0	- 10 000
6	EE7D-	00 00 03 E8	1 000
7	EE81-	FF FF FF 9C	- 100
8	EE85-	00 00 00 0A	10
9	EE89-	FF FF FF FF	- 1

Applesoft-Funktion SQR

$$\sqrt{x} = x^{0,5}$$

EE8D-	JSR	\$\$E63	FAC1 nach FAC2 übertragen
EE90-	LDA	#\$64	Zeiger auf FP-Konstante 0.5
EE92-	LDY	\$\$EE	
EE94-	JSR	\$\$EAF9	Konstante nach FAC1 übertragen, weiter mit Potenzierung

FAC1 = FAC2 ^ FAC1

mit der Formel $a^b = \exp(b * \ln(a))$

I: Accu enthält Exponenten von FAC1

EE97-	BEQ	\$\$EF09	FAC1 = 0, weiter bei EXP ergibt richtiges Ergebnis 1
EE99-	LDA	\$\$A5	Exponent von FAC2
EE9B-	BNE	\$\$EAA0	ungleich 0
EE9D-	JMP	\$\$E850	sonst Ergebnis = 0, --> FAC1 nullsetzen
EEA0-	LDX	#\$8A	Zeiger auf FAC5
EEA2-	LDY	#\$00	

EEA4-	JSR	\$EB2B	FAC1 nach FAC2 übertragen (=b)
EEA7-	LDA	\$AA	Vorzeichen von FAC2 (=a)
EEA9-	BPL	\$EEBA	positiv
EEAB-	JSR	\$EC23	FAC1 = INT (FAC1) (ergibt Int(b))
EEAE-	LDA	#\$8A	Zeiger auf FAC5
EEB0-	LDY	#\$00	
EEB2-	JSR	\$EBB2	FAC1 = FAC5? (gleich falls b ganzzahlig, -> A=0, Y=4)
EEB5-	BNE	\$EEBA	ungleich, d.h. b nicht ganzzahlig (A=255, Y=1...4)
EEB7-	TYA		damit Bit7=0 (für positives Vorzeichen von a)
EEB8-	LDY	\$0D	=b, ganzzahlig (vgl \$EC23)
EEBA-	JSR	\$EB55	FAC2 --> FAC1, negativ falls a<0 und b nicht ganzzahlig
EEBD-	TYA		=0 falls a>0; =b falls a<0 und b ganz; =-1..4 sonst
EEBE-	PHA		retten
EEBF-	JSR	\$E941	LOG-Routine --> ln(a) bzw. ln(-a) falls a<0 und b ganz
EEC2-	LDA	#\$8A	/ sonst ILLEGAL QUANTITY
EEC4-	LDY	#\$00	Zeiger auf FAC5 (enthält b)
EEC6-	JSR	\$E97F	FAC1 = FAC1 * FAC5, ergibt b * ln(a)
EEC9-	JSR	\$EF09	FAC1 = EXP(FAC1), ergibt exp(b * ln(a))
EECC-	PLA		Bit0=1 falls a<0 und b ungeradzahlig (vgl. \$EEBD)
EECD-	LSR		Bit0 --> C
EECE-	BCC	\$EEDA	Vorzeichen des Ergebnisses positiv, fertig
EEED0-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1
EEED2-	BEQ	\$EEDA	Ergebnis =0, fertig
EEED4-	LDA	\$A2	negatives Vorzeichen eintragen
EEED6-	BOR	#\$FF	
EEED8-	STA	\$A2	
EEEDA-	RTS		

 EEEDB- 81 38 AA 3B 29 FP-Konstante 1 / ln(2)

	Reihenkoeffizienten für	EXP-Routine
	EEED0- 07	Grad des Polynoms
X ⁰	EEED1- 71 34 58 3E 56	2.14987637 E-5
X ¹	EEED6- 74 16 7E B3 1B	1.43523140 E-4
X ²	EEEDB- 77 2F EE E3 85	1.34226348 E-3
X ³	EEED0- 7A 1D 84 1C 2A	9.61401701 E-3
X ⁴	EEED5- 7C 63 59 58 0A	5.55051269 E-2
X ⁵	EEEDA- 7E 75 FD E7 C6	2.40226385 E-1
X ⁶	EEEDF- 80 31 72 18 10	6.93147186 E-1 = ln(2)
X ⁷	EEED4- 81 00 00 00 00	1.0

Applesoft-Funktion EXP $\leq e^x$
 mit der Formel $\exp(x) = 2^{(x / \ln(2))}$
 EF09- LDA #\$DB Zeiger auf FP-Konstante 1 / ln(2)
 EF0B- LDY \$EE
 EF0D- JSR \$E97F FAC1 = Konstante * FAC1, ergibt also x / ln(2)
 EF10- LDA \$AC Rundungsstelle von FAC1
 EF12- ADC #\$50
 EF14- BCC \$EF19 abrunden
 EF16- JSR \$EB7A aufrunden
 EF19- STA \$92 neue Rundungsstelle merken
 EF1B- JSR \$EB66 FAC1 nach FAC2 kopieren
 EF1E- LDA \$9D Exponent von FAC1
 EF20- CMP #\$88 vergleichen
 EF22- BCC \$EF27 FAC1 < 128
 EF24- JSR \$EA2B Argument zu groß, --> OVERFLOW ERROR
 EF27- JSR \$EC23 INT-Routine
 EF2A- LDA \$0D ganzzahliger Anteil von FAC1

EF2C-	CLC		
EF2D-	ADC	#\$81	
EF2F-	BBQ	SEF24	FAC1 >= 127, OVERFLOW ERROR
EF31-	SEC		
EF32-	SBC	#\$01	minus 1
EF34-	PHA		ergibt $\text{Int}(x / \ln(2)) - 1$, retten
EF35-	LDX	#\$05	FAC1 mit FAC2 vertauschen
EF37-	LDA	SA5,X	
EF39-	LDY	S9D,X	
EF3B-	STA	S9D,X	
EF3D-	STY	SA5,X	
EF3F-	DEX		
EF40-	RPL	SEF37	nächstes Byte vertauschen
EF42-	LDA	S92	gemerkte Rundungsstelle
EF44-	STA	SAC	in FAC1 eintragen
EF46-	JSR	SE7AA	FAC1 = FAC2 - FAC1, ergibt negativen Bruchteil
EF49-	JSR	SEED0	FAC1 = -FAC1, ergibt dezimalen Bruchteil von $x / \ln(2)$
EF4C-	LDA	SE0	Zeiger auf Tabelle der Polynomkoeffizienten
EF4E-	LDY	SEE	(diese betragen etwa $\ln(2)^k / k!$, $k=0,1,\dots,7$)
EF50-	JSR	SEF72	Polynom auswerten mit Argument x', ergibt $\exp(x')$
EF53-	LDA	SE00	
EF55-	STA	SAB	Kombivorzeichen löschen, d.h. "+"
EF57-	PLA		Exponent bzgl.2, = $\text{Int}(x / \ln(2)) - 1$
EF58-	JSR	SEEA10	zu Exponent von FAC1 addiert ergibt gesamten Exponenten
EF5B-	RTS		

Polynom auswerten (nur ungerade Potenzen)

I: FAC1 enthält das Argument x

EF5C-	STA	SAD	Zeiger auf Tabelle der Polynomkoeffizienten
EF5E-	STY	SAE	
EF60-	JSR	SEB2L ?	FAC1 gerundet nach FAC3 übertragen
EF63-	LDA	SE93	Zeiger auf FAC3
EF65-	JSR	SE97F	FAC1 = FAC1 * FAC3, ergibt also x^2
EF68-	JSR	SEF76	Polynom auswerten, ergibt $K1 + K3*x^2 + K5*x^4 + \dots$
EF6B-	LDA	SE93	Zeiger auf FAC3
EF6D-	LDY	SE00	FAC1 = FAC1 * FAC3 ergibt $K1*x + K3*x^3 + K5*x^5 + \dots$
EF6F-	JMP	SE97F	FAC1 = FAC1 * FAC3, ergibt $K1*x + K3*x^3 + K5*x^5 + \dots$

Polynom nach Horner Schema auswerten

I: FAC1 enthält das Argument x

A,Y zeigt auf Tabelle mit den Polynomkoeffizienten

O: FAC1 enthält das Ergebnis

EF72-	STA	SAD	Zeiger auf Tabelle der Polynomkoeffizienten
EF74-	STY	SAE	
EF76-	JSR	SEB1E ?	FAC1 nach FAC4 übertragen
EF79-	LDA	(SAD),Y	Polynomgrad holen (als Zähler)
EF7B-	STA	SA3	eintragen
EF7D-	LDY	SAD	
EF7F-	INY		Zeiger auf 1. Koeffizienten, LByte
EF80-	TVA		--> A
EF81-	BNE	SEF85	
EF83-	INC	SAE	HByte korrigieren
EF85-	STA	SAD	LByte eintragen
EF87-	LDY	SAE	damit zeigt A,Y auf 1. Koeffizienten
EF89-	JSR	SE97F	FAC1 = FAC1 * (A,Y), d.h. mit x multiplizieren
EF8C-	LDA	SAD	Zeiger auf Koeffizienten
EF8E-	LDY	SAE	
EF90-	CLC		
EF91-	ADC	#\$05	um 5 erhöhen

EF93-	BCC	\$EF96	
EF95-	INY		
EF96-	STA	\$AD	ergibt Zeiger auf nächsten Koeffizienten
EF98-	STY	\$AE	
EF9A-	JSR	\$E7BE	FAC1 = FAC1 + (A,Y), d.h. neuen Koeff. addieren
EF9D-	LDA	#\$98	Zeiger auf FAC4 (enthält x)
EF9F-	LDY	#\$00	
EFAl-	DEC	\$A3	Zähler dekrementieren
EFA3-	BNE	\$EF89	Absolutglied noch nicht erreicht, weiter in Schleife
EFA5-	RTS		

Konstanten für RND

EFA6-	98 35 44 7A	(68)	1.18795464 E+7
EFAA-	68 28 B1 46	(20)	3.92767778 E-8

Applesoft-Funktion RND

EFAE-	JSR	\$EB82	Vorzeichen von FAC1 testen
EFB1-	TAX		= 255 / 0 / 1 bei - / 0 / +
EFB2-	BMI	\$EFCC	negativ
EFB4-	LDA	#\$C9	Zeiger auf frühere Zufallszahl
EFB6-	LDY	#\$00	
EFB8-	JSR	\$EAF9	diese nach FAC1 übertragen
EFBB-	TXA		
EFBC-	BEQ	\$EFA5	Argument war 0, fertig (keine neue Zufallszahl)
EFBE-	LDA	#\$A6	Zeiger auf 1. Konstante (Z1)
EFC0-	LDY	#\$EF	
EFC2-	JSR	\$E97F	FAC1 = FAC1 * Z1
EFC5-	LDA	#\$AA	Zeiger auf 2. Konstante (Z2)
EFC7-	LDY	#\$EF	
EFC9-	JSR	\$E7BE	FAC1 = FAC1 + Z2

FAC1 durcheinander schütteln

EFCC-	LDX	\$A1	M4 mit M1 vertauschen
EFCE-	LDA	\$9E	
EFDO-	STA	\$A1	
EFD2-	STX	\$9E	
EFD4-	LDA	#\$00	
EFD6-	STA	\$A2	erzwingt positives Vorzeichen
EFD8-	LDA	\$9D	Exponent
EFDA-	STA	\$AC	als Rundungsstelle verwenden
EFDC-	LDA	#\$80	als neuer Exponent
EFDE-	STA	\$9D	eintragen, Ergebnis damit sicher < 1
EFE0-	JSR	\$E82E	FAC1 linksbündig machen
EFE3-	LDX	#\$C9	Zeiger auf Register für Zufallszahl
EFE5-	LDY	#\$00	
EFE7-	JMP	\$EB2B	neue Zufallszahl dort eintragen

Applesoft-Funktion COS

EFEA-	LDA	#\$66	Zeiger auf FP-Konstante Pi / 2
EFEC-	LDY	#\$F0	
EFEF-	JSR	\$E7BE	FAC1 = FAC1 + Pi / 2, weiter bei SIN-Routine

Applesoft-Funktion SIN

EFF1-	JSR	\$EB63	FAC1 gerundet nach FAC2
EFF4-	LDA	#\$6B	Zeiger auf FP-Konstante 2 * Pi
EFF6-	LDY	#\$F0	
EFF8-	LDX	\$AA	Vorzeichen von FAC2 holen
EFFA-	JSR	\$EA5E	FAC1 = FAC2 / (2 * Pi), d.h. Periode normieren

F000-	JSR	\$EB63	FAC1 gerundet nach FAC2
F003-	JSR	\$EC23	INT-Routine bestimmt Anzahl voller Perioden
F005-	LDA	#\$00	
F007-	STA	#\$AB	Kombi-Vorzeichen löschen
F007-	JSR	\$E7AA	FAC1 = FAC2 - FAC1 (damit innerhalb 1. Periode)

Argument in Intervall $(-\pi/2, \pi/2)$ transformieren

F00A-	LDA	#\$70	Zeiger auf FP-Konstante 0.25
F00C-	LDY	#\$F0	
F00E-	JSR	\$E7A7	FAC1 = 0.25 - FAC1
F011-	LDA	SA2	Vorzeichen von FAC1 merken
F013-	PHA		
F014-	BPL	#\$F023	positiv, Argument war im 1. Quadranten
F016-	JSR	\$E7A0	FAC1 = FAC1 + 0.5
F019-	LDA	SA2	Vorzeichen holen
F01B-	EMI	#\$F026	negativ, Argument war im 4. Quadranten
F01D-	LDA	\$16	Vorzeichen-Flag für TAN-Routine
F01F-	BOR	#\$FF	negativ, da cos im 2. und 3. Quadranten negativ ist
F021-	STA	\$16	
F023-	JSR	\$EED0	FAC1 = -FAC1
F026-	LDA	#\$70	Zeiger auf Konstante 0.25
F028-	LDY	#\$F0	
F02A-	JSR	\$E7BE	FAC1 = FAC1 + 0.25
F02D-	PLA		Bit7=0 falls Argument im 1. Quadranten
F02E-	BPL	#\$F033	Vorzeichen nicht wechseln
F030-	JSR	\$EED0	FAC1 = -FAC1
F033-	LDA	#\$75	Zeiger auf Tabelle mit Polynomkoeffizienten
F035-	LDY	#\$F0	(diese betragen ungefähr $\pm(2\pi)^k / k!$, $k=1,3,\dots,11$)
F037-	JMP	\$EF5C	Polynom auswerten, fertig

Applesoft-Funktion TAN

F03A-	JSR	\$EB21	FAC1 nach FAC3 übertragen
F03D-	LDA	#\$00	
F03F-	STA	\$16	Vorzeichen-Flag auf "+" setzen
F041-	JSR	SEFF1	FAC3 = FAC1; FAC1 = SIN(FAC1)
F044-	LDX	#\$8A	Zeiger auf FAC5
F046-	LDY	#\$00	
F048-	JSR	SEFE7	FAC1 gerundet nach FAC5 übertragen
F04B-	LDA	#\$93	Zeiger auf FAC3 (normiertes Argument)
F04D-	LDY	#\$00	
F04F-	JSR	SEAF9	FAC3 nach FAC1 übertragen
F052-	LDA	#\$00	
F054-	STA	SA2	Vorzeichen von FAC1 "+" setzen
F056-	LDA	\$16	Vorzeichen-Flag (enthält Vorzeichen für Cos-Funktion)
F058-	JSR	SEF062	FAC1 = cos(FAC1)
F05B-	LDA	#\$8A	Zeiger auf FAC5
F05D-	LDY	#\$00	
F05F-	JMP	SEA66	FAC1 = FAC5 / FAC1 (d.h. $\sin x / \cos x = \tan x$)

F062-	PHA		Vorzeichen-Flag retten
F063-	JMP	SEF023	FAC1 = sin(0.25 - FAC1) mit normierten Argumenten

F066-	81 49 0F DA A2	FP-Konstante $\pi / 2$
F06B-	83 49 0F DA A2	FP-Konstante $2 * \pi$
F070-	7F 00 00 00 00	FP-Konstante 0.25

F075-	05	Reihenkoeffizienten für SIN / COS / TAN
F076-	84 E6 1A 2D 1B	Polynomgrad -14.3813907

F07B-	86 28 07 FB F8	42.0077971
F080-	87 99 68 89 01	-76.7041703
F085-	87 23 35 DF E1	81.6052237
F08A-	86 A5 5D E7 28	-41.3417021
F08F-	83 49 0F DA A2	2 * Pi

Ascii für "MICROSOFT!", jedoch Bits 0,1,2 invertiert
F094- A6 D3 C1 C8 D4 C8 D5 C4 CE CA

Applesoft-Funktion ATN

F09E-	LDA	\$A2	Vorzeichen von FAC1 retten
F0A0-	PHA		
F0A1-	BPL	\$F0A6	positiv
F0A3-	JSR	\$EED0	sonst FAC1 = -FAC1, d.h. Betrag vom Argument
F0A6-	LDA	\$9D	Exponent von FAC1
F0A8-	PHA		retten
F0A9-	CMP	#\$81	vergleichen
F0AB-	BCC	\$F0B4	FAC1 < 1
F0AD-	LDA	#\$13	sonst Kehrwert bilden: Zeiger auf Konstante 1 holen
F0AF-	LDY	#\$E9	
F0B1-	JSR	\$EA66	FAC1 = 1 / FAC1
F0B4-	LDA	#\$CE	Zeiger auf Tabelle mit Reihenkoeffizienten
F0B6-	LDY	#\$F0	
F0B8-	JSR	\$EF5C	Polynom auswerten
F0BB-	PLA		gemerkter Exponent
F0BC-	CMP	#\$81	wieder vergleichen
F0BE-	BCC	\$F0C7	Argument war < 1
F0C0-	LDA	#\$66	sonst Ergebnis korrigieren:
F0C2-	LDY	#\$F0	Zeiger auf Konstante Pi / 2
F0C4-	JSR	\$E7A7	FAC1 = Pi/2 - FAC1
F0C7-	PLA		gemerktes Vorzeichen
F0C8-	BPL	\$F0CD	positiv, fertig
F0CA-	JMP	\$EED0	FAC1 = -FAC1
F0CD-	RTS		

Reihenkoeffizienten für ATN

F0CE-	0B	Polynomgrad = 11
F0CF-	76 B3 83 ED D3	-6.84793912 E-4
F0D4-	79 1E F4 A6 F5	4.85094216 E-3
F0D9-	7B 83 FC B0 10	-1.61117018 E-2
F0DE-	7C 0C 1F 67 CA	3.42096380 E-2
F0E3-	7C DE 53 CB C1	-5.42791328 E-2
F0E8-	7D 14 64 70 4C	7.24571965 E-2
F0ED-	7D B7 EA 51 7A	-8.98023954 E-2
F0F2-	7D 63 30 88 7E	1.10932413 E-1
F0F7-	7E 92 44 99 3A	-1.42839808 E-1
F0FC-	7E 4C CC 91 C7	1.99999120 E-1
F101-	7F AA AA AA 13	-3.33333157 E-1
F106-	81 00 00 00 00	1.0

Kopie der CHRGET-Routine

O: C=0 falls Ziffer; Z=1 falls Kode = 00 oder 3A

F10B-	INC	\$B8	CHRGET-Zeiger erhöhen
F10D-	BNE	\$F111	
F10F-	INC	\$B9	
F111-	LDA	\$EA60	Dummy Adresse, später steht dort der CHRGET-Zeiger
F114-	CMP	#\$3A	Ascii für ":"

F116-	BCS	\$F122	Zeichen hinter den Ziffern (also keine Ziffer)
F118-	CMP	#\$20	Ascii für Leerzeichen
F11A-	BEQ	\$F10B	Leerzeichen ignorieren, nächstes Zeichen holen
F11C-	SEC		
F11D-	SBC	#\$30	
F11F-	SEC		
F120-	SBC	#\$D0	damit C=1 falls Kode < 30 (also falls keine Ziffer)
F122-	RIS		

F123- 80 4F C7 52 58 FP-Konstante 0.811635157

Kaltstart-Routine

F128-	LDX	#\$FF	
F12A-	STX	\$76	Direkt-Modus setzen
F12C-	LDX	#\$FB	
F12E-	TXS		Stack initialisieren
F12F-	LDA	#\$28	Adresse der Kaltstart-Routine
F131-	LDY	#\$F1	
F133-	STA	\$01	nach \$0001
F135-	STY	\$02	
F137-	STA	\$04	und \$0004
F139-	STY	\$05	
F13B-	JSR	\$F273	NORMAL durchführen (normale Bildschirmausgabe)
F13E-	LDA	#\$4C	Assembler-Kode für JMP absolut
F140-	STA	\$00	vor die Sprungadressen in der Zeropage setzen
F142-	STA	\$03	
F144-	STA	\$90	
F146-	STA	\$0A	
F148-	LDA	#\$99	Zeiger auf ILLEGAL QUANTITY ERROR -Ausgabe
F14A-	LDY	#\$E1	
F14C-	STA	\$0B	als USR-Adresse eintragen
F14E-	STY	\$0C	
F150-	LDX	#\$1C	als Zähler
F152-	LDA	\$F10A,X	CHRGET-Routine und 'Zufallszahl' in Zeropage kopieren
F155-	STA	\$B0,X	
F157-	STX	\$F1	bei letztem Durchgang X=1 als SPEED-Flag eintragen
F159-	DEX		
F15A-	BNE	\$F152	weiter in Schleife
F15C-	STX	\$F2	TRACE-Flag löschen
F15E-	TXA		
F15F-	STA	\$A4	Hilfsregister löschen
F161-	STA	\$54	Adresse des obersten Deskriptors auf Deskr.-Stack
F163-	PHA		0 auf Stack
F164-	LDA	#\$03	
F166-	STA	\$8F	Deskriptor-Länge für Garbage Collection vorgeben
F168-	JSR	\$DAFB	CR ausgeben
F16B-	LDA	#\$01	
F16D-	STA	\$01FD	1 in Stack eintragen (oberhalb der 0 von \$F163)
F170-	STA	\$01FC	
F173-	LDX	#\$55	als Zeiger für Deskriptoren-Stack auf dessen Anfang
F175-	STX	\$52	eintragen
F177-	LDA	#\$00	Zeiger für RAM-Test auf \$0800 setzen
F179-	LDY	#\$08	
F17B-	STA	\$50	
F17D-	STY	\$51	

höchste verfügbare RAM-Adresse suchen

F17F-	LDY	#\$00	
F181-	INC	\$51	Zeiger erhöhen
F183-	LDA	(\$50),Y	\$0900, \$0A00, etc. holen

F185-	EOR	#\$FF	invertieren
F187-	STA	(\$50),Y	und in Speicherzelle eintragen
F189-	CMP	(\$50),Y	prüfen, ob Inhalt verändert wurde
F18B-	BNE	\$F195	nein, RAM-Ende gefunden
F18D-	EOR	#\$FF	nochmals invertieren
F18F-	STA	(\$50),Y	erneut eintragen
F191-	CMP	(\$50),Y	und vergleichen
F193-	BEQ	\$F181	Inhalt wurde wieder verändert, noch nicht RAM-Ende
F195-	LDY	\$50	Zeiger auf gefundenes RAM-Ende
F197-	LDA	\$51	
F199-	AND	#\$F0	auf Ende des letzten 4K-Blocks setzen
F19B-	STY	\$73	als HIMEM, d.h. höchste benutzte RAM-Adresse eintragen
F19D-	STA	\$74	
F19F-	STY	\$67	und als Anfang des Stringbereichs (keine Strings da)
FLA1-	STA	\$70	
FLA3-	LDX	#\$00	Zeiger auf \$0800
FLA5-	LDY	#\$08	
FLA7-	STX	\$67	als vorläufiger Anfang für Programmtext
FLA9-	STY	\$68	
FLAB-	LDY	#\$00	
FLAD-	STY	\$D6	Autostart-Flag löschen
FLAF-	TYA		
FLB0-	STA	(\$67),Y	\$0800 mit 0 besetzen
FLB2-	INC	\$67	Programm-Anfangszeiger auf \$0801 erhöhen
FLB4-	BNE	\$F1B8	
FLB6-	INC	\$68	
FLB8-	LDA	\$67	Programm-Anfangszeiger
FLBA-	LDY	\$68	
FLBC-	JSR	\$D3E3	unterhalb HIMEM? Falls nein --> OUT OF MEMORY ERROR
FLBF-	JSR	\$D64B	NEW, CLEAR, Stackinitialisierung durchführen
FLC2-	LDA	#\$3A	Zeiger auf String-Druckroutine
FLC4-	LDY	#\$DB	
FLC6-	STA	\$04	in JMP-Befehl ab \$0003 eintragen
FLC8-	STY	\$05	
FLCA-	LDA	#\$3C	Zeiger auf Warmstart
FLCC-	LDY	#\$D4	
FLCE-	STA	\$01	in JMP-Befehl ab \$0000 eintragen
FLD0-	STY	\$02	
FLD2-	JMP	(\$0001)	indirekter Sprung zu Warmstart

Applesoft-Routine CALL

F1D5-	JSR	\$DD67	numerischen Term auswerten (Sprungadresse)
F1D8-	JSR	\$E752	FAC1 in Integer (in 50,51) umwandeln
F1DB-	JMP	(\$0050)	Sprung zur Assembler-Routine

Applesoft-Routine IN#

F1E5-	JSR	\$E6F8	1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
F1E1-	TXA		
F1E2-	JMP	\$FE8B	Monitor-Routine IN# definiert Eingabekanal

Applesoft-Routine PR#

F1E5-	JSR	\$E6F8	1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
F1E8-	TXA		
F1E9-	JMP	\$FE95	Monitor-Routine PR# definiert Ausgabekanal

Plot-Parameter für LoRes-Grafik holen

O: 1. Parameter in F0; 2. Parameter in 2C = 2D = X

F1EC-	JSR	\$E6F8	1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
F1EF-	CPX	#\$30	mit 48 vergleichen
F1F1-	BCS	\$F206	auf jeden Fall zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F1F3-	STX	\$F0	sonst 1. Parameter eintragen
F1F5-	LDA	#\$2C	Ascii für Komma
F1F7-	JSR	\$DECO	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
F1FA-	JSR	\$E6F8	1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
F1FD-	CPX	#\$30	vergleichen mit 48
F1FF-	BCS	\$F206	auf jeden Fall zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F201-	STX	\$2C	sonst 2. Parameter eintragen
F203-	STX	\$2D	
F205-	RTS		

F206-	JMP	\$E199	ILLEGAL QUANTITY ERROR ausgeben
-------	-----	--------	---------------------------------

hole Parameter für HLIN / VLIN

O: Parameter in F0, 2C = 2D, X; dabei F0 < 2C/2D

F209-	JSR	\$F1EC	hole 2 Parameter aus Programmtext --> F0, 2C=2D=X
F20C-	CPX	\$F0	Parameter vergleichen
F20E-	BCS	\$F218	Parameter in F0 kleiner, ok
F210-	LDA	\$F0	sonst vertauschen
F212-	STA	\$2C	
F214-	STA	\$2D	
F216-	STX	\$F0	
F218-	LDA	#\$C5	Token für AT
F21A-	JSR	\$DECO	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
F21D-	JSR	\$E6F8	3. Parameter aus Programmtext holen
F220-	CPX	#\$30	mit 48 vergleichen
F222-	BCS	\$F206	zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F224-	RTS		

Applesoft-Routine PLOT

F225-	JSR	\$F1EC	PLOT-Parameter aus Programmtext holen
F228-	TXA		2. Parameter = Y-Koordinate (Wert schon geprüft)
F229-	LDY	\$F0	1. Parameter = X-Koordinate (muß < 40 sein)
F22B-	CPY	#\$28	vergleichen
F22D-	BCS	\$F206	zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F22F-	JMP	\$F800	sonst zur Monitor-Routine PLOT

Applesoft-Routine HLIN

F232-	JSR	\$F209	hole 3 Parameter aus Programmtext
F235-	TXA		3. Parameter = Y-Koordinate
F236-	LDY	\$2C	X-Koordinate des rechten Endes der Linie
F238-	CPY	#\$28	muß kleiner 40 sein
F23A-	BCS	\$F206	zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F23C-	LDY	\$F0	X-Koordinate des linken Endes (sicher < rechtes Ende)
F23E-	JMP	\$F819	zur Monitor-Routine HLINE

Applesoft-Routine VLIN

F241-	JSR	\$F209	hole 3 Parameter aus Programmtext
F244-	TXA		3. Parameter = X-Koordinate
F245-	TAY		nach Y, muß kleiner als 40 sein
F246-	CPY	#\$28	vergleichen
F248-	BCS	\$F206	zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F24A-	LDA	\$F0	Y-Koord. des oberen Liniendes (2C=2D unteres Ende)
F24C-	JMP	\$F828	zur Monitor-Routine VLINE

Applesoft-Routine COLOR

F24F- JSR \$E6F8 1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
 F252- TXA COLOR-Wert
 F253- JMP \$F864 zur Monitor-Routine SETCOL

Applesoft-Routine VTAB

F256- JSR \$E6F8 1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
 F259- DEX minus 1, da oberste Zeile den Wert 0 haben soll
 F25A- TXA Bildschirmzeile, muß kleiner 24 sein
 F25B- CMP #18 vergleichen
 F25D- BCS \$F206 zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
 F25F- JMP \$FB5B zur Monitor-Routine TABV

Applesoft-Routine SPEED

F262- JSR \$E6F8 1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
 F265- TXA 0 = langsam, 255 = schnell
 F266- EOR #\$FF invertieren
 F268- TAX
 F269- INX plus 1, ergibt WAIT-Parameter
 F26A- STX \$F1 ins SPEED-Flag eintragen (1 = maximal schnell)
 F26C- RTS

Applesoft-Routinen TRACE / NOTRACE

F26D- SEC Einsprung für TRACE
 F26E- BCC \$F288 --> F26F- CLC, Einsprung für NOTRACE
 F270- ROR \$F2 C --> Bit7 vom TRACE-Flag
 F272- RTS

Applesoft-Routinen NORMAL / INVERSE

F273- LDA #\$FF Einsprung für NORMAL, hole NORMAL-Maske
 F275- BNE \$F279 immer springen
 F277- LDA #\$3F Einsprung für INVERSE, hole INVERSE-Maske
 F279- LDX #\$00 um das FLASH-Flag zu löschen
 F27B- STA \$32 INVERSE-Flag eintragen
 F27D- STX \$F3 FLASH-Flag eintragen
 F27F- RTS

Applesoft-Routine FLASH

F280- LDA #\$7F FLASH-Maske holen, kommt ins INVERSE-Flag
 F282- LDX #\$40 um das FLASH-Flag zu setzen
 F284- BNE \$F27B Flags eintragen

Applesoft-Routine HIMEM:

F286- JSR \$DD67 numerischen Ausdruck auswerten --> FAC1
 F289- JSR \$E752 FAC1 in Integer (in 50,51) umwandeln
 F28C- LDA \$50 50,51 mit Feldvariablen-Ende +1 vergleichen
 F28E- CMP \$6D
 F290- LDA \$51
 F292- SBC \$6E
 F294- BCS \$F299 liegt nicht darunter, ok.
 F296- JMP \$D410 sonst SYNTAX ERROR
 F299- LDA \$50
 F29B- STA \$73 HIMEM:-Adresse eintragen
 F29D- STA \$6F als Anfang des Stringbereichs eintragen

F29F-	LDA	\$51	HBytes eintragen
F2A1-	STA	\$74	
F2A3-	STA	\$70	
F2A5-	RTS		

Applesoft-Routine LOMEM:

F2A6-	JSR	\$DD67	numerischen Ausdruck auswerten --> FAC1
F2A9-	JSR	\$E752	FAC1 in Integer (in 50,51) umwandeln
F2AC-	LDA	\$50	50,51 mit HIMEM-Wert vergleichen
F2AE-	CMP	\$73	
F2B0-	LDA	\$51	
F2B2-	SBC	\$74	
F2B4-	BCS	\$F296	liegt nicht darunter, --> SYNTAX ERROR
F2B6-	LDA	\$50	50,51 mit bisherigem LOMEM-Wert vergleichen
F2B8-	CMP	\$69	
F2BA-	LDA	\$51	
F2BC-	SBC	\$6A	
F2BE-	BCC	\$F296	liegt darunter, --> SYNTAX ERROR
F2C0-	LDA	\$50	neuen LOMEM-Wert eintragen
F2C2-	STA	\$69	
F2C4-	LDA	\$51	
F2C6-	STA	\$6A	
F2C8-	JMP	\$D66C	CLEAR und Stackinitialisierung durchführen

Applesoft-Routine ONERR

F2CB-	LDA	#\$AB	Token für GOTO
F2CD-	JSR	\$DEC0	muß folgen
F2D0-	LDA	/\$B8	CHRGET-Zeiger
F2D2-	STA	\$F4	als Adresse des gültigen ONERR-Statements
F2D4-	LDA	\$B9	
F2D6-	STA	\$F5	
F2D8-	SEC		
F2D9-	ROR	\$D8	C=1 --> Bit7 des ONERR-Flags, d.h. ONERR aktivieren
F2DB-	LDA	\$75	momentane Zeilennummer
F2DD-	STA	\$F6	als Zeilennummer des gültigen ONERR-Statements
F2DF-	LDA	\$76	
F2E1-	STA	\$F7	
F2E3-	JSR	\$D9A6	suche nächste Programmzeile
F2E6-	JMP	\$D998	CHRGET-Zeiger setzen, weiter im Programm

ONERR GOTO- Fehlerauswertung

I: X enthält Fehlerart-Kode

F2E9-	STX	\$DE	Fehlerart-Kode merken
F2EB-	LDX	\$F8	Zwischenspeicher für Stackpointer
F2ED-	STX	\$DF	Stackpointer retten
F2EF-	LDA	\$75	momentane Zeilennummer für RESUME retten
F2F1-	STA	\$DA	
F2F3-	LDA	\$76	
F2F5-	STA	\$DB	
F2F7-	LDA	\$79	Zeiger auf Befehl, im dem der Fehler auftrat
F2F9-	STA	\$DC	für RESUME retten
F2FB-	LDA	\$7A	
F2FD-	STA	\$DD	
F2FF-	LDA	\$F4	Zeiger auf ONERR-Statement
F301-	STA	\$B8	in CHRGET-Zeiger übertragen
F303-	LDA	\$F5	
F305-	STA	\$B9	
F307-	LDA	\$F6	Zeilennummer des ONERR-Statements

F309-	STA	\$75	als aktuelle Zeilennummer übernehmen
F30B-	LDA	\$F7	
F30D-	STA	\$76	
F30F-	JSR	\$00B7	Zeichen holen und
F312-	JSR	\$D93E	GOTO-Routine durchführen
F315-	JMP	\$D7D2	weiter im Programm mit Fehlerbehandlung

Applesoft-Routine RESUME

F318-	LDA	\$DA	Zeilennummer, in der der Fehler auftrat
F31A-	STA	\$75	wieder als aktuelle Zeilennummer übernehmen
F31C-	LDA	\$DB	
F31E-	STA	\$76	
F320-	LDA	\$DC	Zeiger auf den Befehl, in dem der Fehler auftrat
F322-	STA	\$B8	wieder als CHRGET-Zeiger übernehmen
F324-	LDA	\$DD	
F326-	STA	\$B9	
F328-	LDX	\$DF	geretteten Stackpointer
F32A-	TXS		wieder einsetzen
F32B-	JMP	\$D7D2	weiter im Programm mit dem unterbrochenen Befehl
<hr/>			
F32E-	JMP	\$DEC9	SYNTAX ERROR ausgeben

Applesoft-Routine DEL

F331-	BCS	\$F32E	erstes Zeichen hinter DEL keine Ziffer -> SYNTAX ERROR
F333-	LDX	\$AF	Programmtext-Ende +1
F335-	STX	\$69	als Anfang der einfachen Variablen übernehmen
F337-	LDX	\$B0	
F339-	STX	\$6A	
F33B-	JSR	\$DA0C	Zeilennummer aus Programmtext holen --> 50,51
F33E-	JSR	\$D61A	angegebene Zeile suchen
F341-	LDA	\$9B	Zeiger auf angegebene Zeile (vgl. \$D61A)
F343-	STA	\$60	retten
F345-	LDA	\$9C	
F347-	STA	\$61	
F349-	LDA	#\$2C	Ascii für Komma
F34B-	JSR	\$DEC0	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
F34E-	JSR	\$DA0C	2. Zeilennummer aus Programmtext holen --> 50,51
F351-	INC	\$50	erhöhen, damit angegebene Zeile noch gelöscht wird
F353-	BNE	\$F357	
F355-	INC	\$51	
F357-	JSR	\$D61A	Zeile hinter der angegebenen Zeile suchen
F35A-	LDA	\$9B	Zeiger auf diese Zeile
F35C-	CMP	\$60	mit Zeiger auf die erste zu löschende Zeile vergleichen
F35E-	LDA	\$9C	
F360-	SBC	\$61	
F362-	BCS	\$F365	liegt hinter dieser, angegebenen Bereich löschen
F364-	RTS		sonst gesamten Befehl ignorieren

angegebenen Bereich löschen

F365-	LDY	#\$00	
F367-	LDA	(\$9B),Y	ein Zeichen von hinten holen
F369-	STA	(\$60),Y	nach vorne übertragen (überschreibt Löschbereich)
F36B-	INC	\$9B	Zeiger auf Quellbereich erhöhen
F36D-	BNE	\$F371	
F36F-	INC	\$9C	
F371-	INC	\$60	Zeiger auf Zielbereich erhöhen
F373-	BNE	\$F377	
F375-	INC	\$61	
F377-	LDA	\$69	ursprüngliches Programmtext-Ende +1

F379-	CMP	\$9B	mit Zeiger auf Quellbereich vergleichen
F37B-	LDA	\$6A	
F37D-	SBC	\$9C	
F37F-	BCS	\$F367	Ende noch nicht erreicht, weiter verschieben
F381-	LDX	\$61	neues Programmtext-Ende +2
F383-	LDY	\$60	
F385-	BNE	\$F388	um 1 verringern
F387-	DEX		
F388-	DEY		
F389-	STX	\$6A	neues Programmtext-Ende +1 eintragen
F38B-	STY	\$69	
F38D-	JMP	\$D4F2	CLEAR durchführen, Linkadressen berechnen, Warmstart

Applesoft-Routine GR

F390-	LDA	\$C056	setze LORES
F393-	LDA	\$C053	setze MIX
F396-	JMP	\$FB40	zur Monitor-Routine SETGR

Applesoft-Routine TEXT

F399-	LDA	\$C054	setze PAGE1
F39C-	JMP	\$FB39	zur Monitor-Routine SETTEXT

Applesoft-Routine STORE

F39F-	JSR	\$F7D9	angegebene Feldvariable suchen, Monitor-Register setzen
F3A2-	LDY	#\$03	Zeiger in Feldvariable (9B,9C zeigt auf Variablenkopf)
F3A4-	LDA	(\$9B),Y	Länge der Feldvariable holen
F3A6-	TAX		HByte
F3A7-	DEY		
F3A8-	LDA	(\$9B),Y	LByte
F3AA-	SBC	#\$01	abzüglich 1
F3AC-	BCS	\$F3AF	
F3AE-	DEX		
F3AF-	STA	\$50	in 50,51 eintragen
F3B1-	STX	\$51	
F3B3-	JSR	\$FECD	Monitor-Routine WRITE speichert Feldlänge aufs Band
F3B6-	JSR	\$F7BC	Monitor-Register mit Feldanfang / Feldende setzen
F3B9-	JMP	\$FECD	Monitor-Routine WRITE speichert Feldvariable aufs Band

Applesoft-Routine RECALL

F3BC-	JSR	\$F7D9	angegebene Feldvariable suchen, Monitor-Register setzen
F3BF-	JSR	\$FEFD	Monitor-Routine READ liest Feldlänge nach 50,51
F3C2-	LDY	#\$02	
F3C4-	LDA	(\$9B),Y	Länge der angegebenen Feldvariable
F3C6-	CMP	\$50	mit der auf Band gefundenen vergleichen
F3C8-	INY		
F3C9-	LDA	(\$9B),Y	Hbytes vergleichen
F3CB-	SBC	\$51	
F3CD-	BCS	\$F3D2	dimensionierte Feldlänge >= Datenlänge auf Band
F3CF-	JMP	\$D410	sonst OUT OF MEMORY ERROR
F3D2-	JSR	\$F7BC	Monitor-Register mit Feldanfang / Feldende setzen
F3D5-	JMP	\$FEFD	Monitor-Routine READ liest Feldvariable vom Band

ROUTINEN FÜR HOCHAUFLÖSENDE GRAFIK

Applesoft-Routine HGR2

F3D8- BIT \$C055 setze PAGE2
 F3DB- BIT \$C052 setze NOMIX
 F3DE- LDA #\$40 Flag für Page 2 setzen
 F3E0- BNE \$F3EA weiter bei HGR

Applesoft-Routine HGR

F3E2- LDA #\$20 Flag für Page 1 setzen
 F3E4- BIT \$C054 setze PAGE1
 F3E7- BIT \$C053 setze MIX
 F3EA- STA \$E6 Flag für HiRes-Page eintragen
 F3EC- LDA \$C057 setze HIRES
 F3EF- LDA \$C050 setze GRAPHICS
 F3F2- LDA #\$00 Farbmaske für schwarz

aktuelle HiRes-Page einfärben

F3F4- STA \$1C Farbmaske merken
 F3F6- LDA \$E6 Flag für aktuelle HiRes-Page
 F3F8- STA \$1B als Adresse für Page-Anfang, HByte
 F3FA- LDY #\$00 LByte
 F3FC- STY \$1A
 F3FE- LDA \$1C Farbmaske
 F400- STA (\$1A),Y in Speicherzelle eintragen
 F402- JSR \$F47E Maske invertieren, falls alternierende Bitfolge
 F405- INY Zeiger erhöhen
 F406- BNE \$F3FE
 F408- INC \$1B
 F40A- LDA \$1B
 F40C- AND #\$1F ergibt 0, falls Page-Ende erreicht
 F40E- BNE \$F3FE Page noch weiter füllen
 F410- RTS

RAM-Adresse aus XY-Koordinaten berechnen

I: X-Koordinate in X,Y; Y-Koordinate im Accu

O: RAM-Adresse des Zeilenanfangs in 26,27

Position in der Zeile in E5 = Y; Bitmaske in 30

F411- STA \$E2 Y-Koordinate merken
 F413- STX \$E0 X-Koordinate merken
 F415- STY \$E1
 F417- PHA Bezeichnung von Bit7-0: B1,B0, T2,T1,T0, G2,G1,G0
 F418- AND \$C0 Bits 6 und 7 herausholen
 F41A- STA \$26 ergibt Blocknummer x 64 (Block bedeutet Page-Drittel)
 F41C- LSR
 F41D- LSR ergibt Blocknummer x 16
 F41E- ORA \$26 plus Blocknummer x 64 ergibt Blocknummer x 80
 F420- STA \$26 eintragen
 F422- PLA Y-Koordinate (vgl. Info bei \$F417)
 F423- STA \$27 eintragen
 F425- ASL
 F426- ASL damit Textzeile linksbündig (T2 in Bit 7)
 F427- ASL T2 --> C
 F428- ROL \$27 C --> Bit0 von 27, übrige Bits hochschieben
 F42A- ASL T1 --> C
 F42B- ROL \$27 C --> Bit0 von 27, übrige Bits hochschieben
 F42D- ASL T0 --> C
 F42E- ROR \$26 C --> Bit7 ergibt in 26: T0 (Block x40) 0 0 0
 F430- LDA \$27 momentaner Inhalt in 27: T2 T1 T0 G2 G1 G0 T2 T1
 F432- AND #\$1F lösche Bits 5-7
 F434- ORA \$E6 setze Page-Flag dafür ein
 F436- STA \$27 ergibt: T0 Page G2 G1 G0 T2 T1
 F438- TXA X-Koordinate LByte

F439-	CPY	#\$00	HByte mit 0 vergleichen
F43B-	BEQ	#\$442	X-Koordinate < 256
F43D-	LDY	#\$23	sonst Position mit 35 vorbesetzen (d.h. 36. Spalte)
F43F-	ADC	#\$04	LByte korrigieren, da $36 \times 7 = 252 = 256 - 4$
F441-	INY		
F442-	SBC	#\$07	Division durch 7, Y als Zähler
F444-	BCS	#\$441	weiter
F446-	STY	#\$E5	Spalte (d.h. Byteposition) eintragen
F448-	TAX		= Bitposition im letzten Byte -7 ($256 - 7 = 249$)
F449-	LDA	#\$F4B9,X	d.h. $\$F5E2 + \text{Bitposition}$, ergibt Bitmaske
F44C-	STA	\$\$\$0	eintragen
F44E-	TYA		Spalte
F44F-	LSR		Bit0 \rightarrow C, gesetzt falls ungerade Spalte
F450-	LDA	\$\$\$E4	Farbmaske
F452-	STA	\$\$\$1C	übertragen
F454-	BCS	#\$F47E	ungerade Spalte, Maske invertieren falls alternierend
F456-	RTS		

einzelnen Punkt setzen

I: Koordinaten in A,X,Y

F457-	JSR	\$\$\$F411	RAM-Adresse berechnen
F45A-	LDA	\$\$\$1C	Farbmaske
F45C-	EOR	(\$26),Y	mit Speicherzelle verknüpfen
F45E-	AND	\$\$\$0	Bitmaske holt Bit heraus
F460-	EOR	(\$26),Y	damit Bit aus Farbmaske kopiert
F462-	STA	(\$26),Y	in Speicherzelle eintragen
F464-	RTS		

RAM-Adresse für linken oder rechten Nachbarpunkt

F465-	BPL	\$\$\$F48A	Bit7=0, Adresse für rechten Nachbarpunkt berechnen
-------	-----	------------	--

linker Nachbarpunkt

F467-	LDA	\$\$\$0	Bitmaske, Bit7=1
F469-	LSR		nach links schieben (LSR wegen gespiegelter Darst.)
F46A-	BCS	\$\$\$F471	war Randbit, neuer Punkt im nächsten Byte
F46C-	EOR	\$\$\$0	Bit7 setzen, Bit6 löschen
F46E-	STA	\$\$\$0	neue Bitmaske eintragen
F470-	RTS		
F471-	DEY		Spaltenindex auf linke Nachbarspalte
F472-	BPL	\$\$\$F476	linker Bildschirmrand nicht erreicht, ok.
F474-	LDY	\$\$\$27	sonst weiter in Spalte 39 (rechter Bildschirmrand)
F476-	LDA	\$\$\$0	Bitmaske für Bit6, Bit7=1 wie immer
F478-	STA	\$\$\$0	neue Bitmaske eintragen
F47A-	STY	\$\$\$E5	neuen Spaltenindex eintragen

Farbmaske invertieren, falls alternierende Bitfolge

F47C-	LDA	\$\$\$1C	Farbmaske
F47E-	ASL		verschieben
F47F-	CMP	\$\$\$0	Bits 5 und 6 prüfen
F481-	BPL	\$\$\$F489	Bit5 = Bit6, alterniert nicht \rightarrow nicht invertieren
F483-	LDA	\$\$\$1C	sonst Farbmaske
F485-	EOR	\$\$\$7F	invertieren
F487-	STA	\$\$\$1C	neue Farbmaske eintragen
F489-	RTS		

rechter Nachbarpunkt

F48A-	LDA	\$\$\$0	Bitmaske
F48C-	ASL		nach rechts schieben (ASL wegen gespiegelter Darst.)
F48D-	EOR	\$\$\$0	Bit7 (war vorher Bit6) invertieren

F48F-	RMI	\$F46E	Bit6 war 0, neuer Punkt im selben Byte, fertig
F491-	LDA	#\$81	Bitmaske für Bit0, Bit7=1 wie immer
F493-	INY		Spaltenindex auf rechte Nachbarspalte setzen
F494-	CPY	#\$28	rechter Bildschirmrand erreicht?
F496-	BCC	\$F478	nein, ok.
F498-	LDY	#\$00	sonst neuer Spaltenindex 0 (linker Bildschirmrand)
F49A-	BCS	\$F478	Routine abschließen

Punkt invertieren für XDRAW

F49C-	CLC		
F49D-	LDA	\$D1	Bits 0,1,2 = aktuelle SHAPE-Anweisung
F49F-	AND	#\$04	Bit2 = Plot-Flag
F4A1-	BEQ	\$F4C8	Punkt nicht verändern, neuen Punkt bestimmen
F4A3-	LDA	#\$7F	
F4A5-	AND	\$30	Bitmaske, Bit7=0
F4A7-	AND	(\$26),Y	Originalbit holen
F4A9-	BNE	\$F4C4	Bit =1, wird nullgesetzt
F4AB-	INC	\$EA	sonst Collision Counter erhöhen
F4AD-	LDA	#\$7F	
F4AF-	AND	\$30	Bitmaske um Punkt zu setzen
F4B1-	BPL	\$F4C4	Byte eintragen und neuen Punkt bestimmen

Punkt setzen für DRAW

F4B3-	CLC		
F4B4-	LDA	\$D1	Bits 0,1,2 = aktuelle SHAPE-Anweisung
F4B6-	AND	#\$04	Bit2 = Plot-Flag
F4B8-	BEQ	\$F4C8	Punkt nicht setzen, neuen Punkt bestimmen
F4BA-	LDA	(\$26),Y	Originalbit
F4BC-	EOR	\$1C	mit Farbmaste verknüpfen
F4BE-	AND	\$30	Bit herausholen
F4C0-	BNE	\$F4C4	Punkt ist noch nicht gesetzt
F4C2-	INC	\$EA	sonst Collision Counter erhöhen
F4C4-	EOR	(\$26),Y	neues Bit einfügen
F4C6-	STA	(\$26),Y	Byte eintragen

neuen Punkt bestimmen nach SHAPE-Anweisung

F4C8-	LDA	\$D1	Bits 0 und 1 enthalten Zugrichtung
F4CA-	ADC	\$D3	+ Quadrant entsprechend ROT-Wert und Carry-Flag
F4CC-	AND	#\$03	ergibt tatsächliche Zugrichtung
F4CE-	CMP	#\$02	Bit1 -> C
F4D0-	ROR		C -> Bit7; Bit0 -> C
F4D1-	BCS	\$F465	Bit0 war 1, d.h. Zugrichtung links oder rechts

Nachbarpunkt über oder unter alten Punkt bestimmen

F4D3-	RMI	\$F505	Bit7=1, d.h. RAM-Adresse für Punkt unterhalb bestimmen
-------	-----	--------	--

Punkt oberhalb bestimmen

F4D5-	CLC		
F4D6-	LDA	\$27	Adresse des Zeilenanfangs, HByte
F4D8-	BIT	\$F5B9	enthält 1C, d.h. Nummer der Grafikzeile herausholen
F4DB-	BNE	\$F4FF	nicht oberste Grafikzeile innerhalb der Textzeile, ok
F4DD-	ASL	\$26	sonst T0 -> C
F4DF-	BCS	\$F4FB	ungerade Textzeile, zu HByte der Adresse 1C addieren
F4E1-	BIT	\$F4CD	enthält 03, d.h. Nummer der geraden Textzeile holen
F4E4-	BEQ	\$F4EB	oberste Textzeile im Block, weiter im Block oberhalb
F4E6-	ADC	#\$1F	Textzeile 2,4 oder 6, zu HByte der Adresse 1B addieren
F4E8-	SEC		
F4E9-	BCS	\$F4FD	Addition vervollständigen
F4EB-	ADC	#\$23	zu 20 oder 40 (je nach Page) addieren, ergibt 43/63

F4ED-	PHA		merken		

neuer Block					
F4EE-	LDA	\$26	00	/ 50	/ A0 für Block 0/1/2
F4F0-	ADC	#\$B0	B0, C=0	/ 00, C=1	/ 50, C=1
F4F2-	ECS	\$F4F6			
F4F4-	ADC	#\$F0			
F4F6-	STA	\$26	A0, C=1	/ 00, C=1	/ 50, C=1 (später 50/00/28)
F4F8-	PLA		43 (63) minus 4		ergibt 3F (5F), d.h. unterste Zeile
F4F9-	BES	\$F4FD	Subtraktion durchführen, Routine abschließen		
F4FB-	ADC	#\$1F	C=1, also 20 addieren		
F4FD-	ROR	\$26	ASL rückgängig machen, C --> Bit7		
F4FF-	ADC	#\$FC	minus 4		
F501-	STA	\$27	HByte eintragen		
F503-	RTS				

Punkt unterhalb bestimmen

F504-	CILC				
F505-	LDA	\$27	Adresse des Zeilenanfangs, HByte		
F507-	ADC	#\$04	plus 4 für Grafikzeile darunter		
F509-	BIT	#\$5B9	enthält 1C, d.h. Nummer der Grafikzeile herausholen		
F50C-	BNE	#\$F01	war nicht unterste Grafikzeile der Textzeile, ok		
F50E-	ASL	\$26	sonst T0 --> C		
F510-	BCC	#\$52A	gerade Textzeile, 20 abziehen und Routine abschließen		
F512-	ADC	#\$E0	minus 1F ergibt 21/22/23/24 bei Textzeile 1/3/5/7		
F514-	CILC				
F515-	BIT	#\$508	enthält 04, d.h. Bit 2 herausholen		
F518-	BEQ	#\$52C	nicht unterste Textzeile im Block, ok.		

neuer Block

F51A-	LDA	\$26	00	/ 50	/ A0	bei Block 0/1/2
F51C-	ADC	#\$50	50, C=0	/ A0, C=0	/ F0, C=0	
F51E-	EOR	#\$F0	A0	/ 50	/ 00	
F520-	BEQ	#\$524				
F522-	EOR	#\$F0				
F524-	STA	\$26	50	/ A0	/ 00	
F526-	LDA	#\$E6	20 bzw. 40, je nach Page			
F528-	BCC	#\$52C				
F52A-	ADC	#\$E0	20 subtrahieren			
F52C-	ROR	\$26	ASL rückgängig machen, C --> Bit7			
F52E-	BCC	#\$F01	Routine abschließen			

alte Koordinaten löschen

F530-	PHA		Accu retten		
F531-	LDA	#\$00			
F533-	STA	#\$E0	Koordinaten löschen		
F535-	STA	#\$E1			
F537-	STA	#\$E2			
F539-	PLA		Accu wieder holen		

Linie zeichnen

I: alte Koordinaten (E0, E1 / E2), neue (A, X / Y)

Koordinatendifferenzen bestimmen

F53A-	PHA		neue X-Koordinate, LByte retten		
F53B-	SEC				
F53C-	SEC	#\$E0	minus alte X-Koordinate, LByte		
F53E-	PHA		X-Differenz, LByte retten		

F53F-	TXA		neue X-Koordinate, HByte
F540-	SBC	\$E1	minus alte X-Koordinate, HByte
F542-	STA	\$D3	X-Differenz, HByte retten (= FF, 0 oder 1)
F544-	BCS	\$F550	neue X-Koordinate >= alte X-Koordinate
F546-	PLA		sonst Betrag der X-Differenz bestimmen
F547-	EOR	#\$FF	
F549-	ADC	#\$01	Betrag der X-Differenz, LByte (mit dXL bezeichnet)
F54B-	PHA		wieder retten
F54C-	LDA	#\$00	
F54E-	SBC	\$D3	Betrag der X-Differenz, HByte (mit dXH bezeichnet)
F550-	STA	\$D1	ins dXH-Register
F552-	STA	\$D5	und ins Saldo-Register, HByte
F554-	PLA		dXL
F555-	STA	\$D0	ins dXL-Register
F557-	STA	\$D4	und ins Saldo-Register, LByte
F559-	PLA		neue X-Koordinate, LByte
F55A-	STA	\$E0	übernehmen
F55C-	STX	\$E1	HByte übernehmen
F55E-	TYA		neue Y-Koordinate
F55F-	CLC		
F560-	SBC	\$E2	minus alte Y-Koordinate
F562-	BCC	\$F568	neue Y-Koordinate =< alte Y-Koordinate
F564-	EOR	#\$FF	sonst negieren
F566-	ADC	#\$FE	
F568-	STA	\$D2	-1 - Betrag der Y-Differenz (mit -dY-1 bezeichnet)
F56A-	STY	\$E2	neue Y-Koordinate übernehmen

Richtungsflag und Schrittzähler setzen

F56C-	ROR	\$D3	C --> Bit7, im Richtungsflag also: Bit7=1 nach oben
F56E-	SEC		Bit7=0 nach unten
F56F-	SBC	\$D0	- dXL = -dY -dXL -1 Bit6=1 nach links
F571-	TAX		als Schrittzähler LByte Bit6=0 nach rechts
F572-	LDA	#\$FF	-1
F574-	SBC	\$D1	minus dXH ergibt -dXH - 1
F576-	STA	\$1D	als Schrittzähler HByte
F578-	LDY	\$E5	Spaltenindex nach Y
F57A-	BCS	\$F581	nun die Linie zeichnen

Linie durch Treppe annähern

Bewegung in X-Richtung

F57C-	ASL		Bit6 --> Bit7 (nach links oder nach rechts)
F57D-	JSR	\$F465	Adresse für neuen Punkt bestimmen
F580-	SEC		
F581-	LDA	\$D4	Saldo - dY -1 +1 (+1 wegen C=1)
F583-	ADC	\$D2	
F585-	STA	\$D4	neuer Saldo, LByte
F587-	LDA	\$D5	
F589-	SBC	#\$00	
F58B-	STA	\$D5	HByte

Punkt auf Bildschirm bringen

F58D-	LDA	(\$26),Y	Speicherzelle holen
F58F-	EOR	\$1C	mit Farbmaste verknüpfen
F591-	AND	\$30	entscheidendes Bit herausholen
F593-	EOR	(\$26),Y	und einfügen
F595-	STA	(\$26),Y	Byte abspeichern
F597-	INX		Schrittzähler dekrementieren (negativ!)
F598-	BNE	\$F59E	
F59A-	INC	\$1D	HByte dekrementieren
F59C-	BEQ	\$F600	Endpunkt erreicht, fertig

F59E- LDA \$D3 Richtungsflag
 F5A0- BCS \$F57C Saldo positiv, deswegen Bewegung in X-Richtung

Bewegung in Y-Richtung

F5A2- JSR \$F4D3 Adresse für neuen Punkt bestimmen (nach Bit7 vom Flag)
 F5A5- CLC
 F5A6- LDA \$D4 Saldo + Betrag der X-Differenz
 F5A8- ADC \$D0
 F5AA- STA \$D4 neuer Saldo, LByte
 F5AC- LDA \$D5
 F5AE- ADC \$D1
 F5B0- BVC \$F58B HByte eintragen, Punkt auf Bildschirm bringen

F5B2- 81 82 84 88 90 A0 C0 Bitmasken

F5B9- 1C Hilfsbyte für BIT

Tabelle der Cosinuswerte für ROT

F5BA- FF FE FA F4 EC E1 D4 C5 B4 0....Pi/4
 F5C3- A1 8D 78 61 49 31 18Pi/2
 F5CA- FF = -1 Pi/2

XY-Koordinaten aus RAM-Adresse berechnen

I: 26,27 Zeilenadresse; E5 Spaltenindex; 30 Bitmaske

O: E0,E1 X-Koordinate; E2 Y-Koordinate

F5CB- LDA \$26 enthält als einzelne Bits T0 (Blockx40) 0 0 0
 F5CD- ASL T0 --> C / Bit7 6 5 4 3 2 1 0
 F5CE- LDA \$27 enthält als einzelne Bits 0 Page G2 G1 G0 T2 T1
 F5D0- AND #03 T2 und T1 herausholen
 F5D2- ROL T0 hinten anfügen
 F5D3- ORA \$26 an Blockbits hinten anfügen
 F5D5- ASL um 3 Bit hochschieben
 F5D6- ASL
 F5D7- ASL ergibt Bl B0 T2 T1 T0 0 0 0
 F5D8- STA \$E2 als Y-Koordinate
 F5DA- LDA \$27
 F5DC- LSR um 2 Bit nach rechts schieben
 F5DD- LSR
 F5DE- AND #07 Bits 0,1,2 herausholen (= G2,G1,G0)
 F5E0- ORA \$E2 in Y-Koordinate einfügen
 F5E2- STA \$E2
 F5E4- LDA \$E5 Spaltenindex
 F5E6- ASL x 2
 F5E7- ADC \$E5 plus Spaltenindex ergibt 3-fachen Wert
 F5E9- ASL x 2
 F5EA- TAX ergibt 6-fachen Wert
 F5EB- DEX
 F5EC- LDA \$30 Bitmaske
 F5EE- AND #07F Bit7 löschen
 F5F0- INX X zählt mit
 F5F1- LSR verschieben
 F5F2- BNE \$F5F0 gesetztes Bit noch im Byte, weiterschieben
 F5F4- STA \$E1 X-Koordinate, HByte zunächst nullsetzen
 F5F6- TXA Bitspalte + 6 x Spaltenindex
 F5F7- CLC
 F5F8- ADC \$E5 plus Spaltenindex ergibt X-Koordinate, LByte
 F5FA- BCC \$F5FE
 F5FC- INC \$E1 HByte auf 1 erhöhen, falls X-Koordinate > 255
 F5FE- STA \$E0 LByte eintragen

F600- R1S

DRAW-Routine

I: X,Y Zeiger auf SHAPE-Definition, Accu = ROT-Wert

F601- STX \$1A Zeiger eintragen
F603- STY \$1B

Haupteinsprung

F605- TAX ROT-Wert retten
F606- LSR Bits 4-7 --> Bits 0-3
F607- LSR
F608- LSR
F609- LSR
F60A- STA \$D3 als Quadrant (Anzahl rechter Winkel im Uhrzeigersinn)
F60C- TXA Rot-Wert
F60D- AND #\$0F Bits 0-3 herausholen
F60F- TAX ergibt Winkel innerhalb des Quadranten
F610- LDY \$F5BA,X zugehörigen Cosinuswert aus Tabelle holen
F613- STY \$D0 und retten
F615- EOR #\$0F ergibt 15 - Tabellenindex
F617- TAX
F618- LDY \$F5BB,X Tabellenwert von 16 - Index (\$F5BB!)
F61B- INY ergibt Sinuswert
F61C- STY \$D2 merken
F61E- LDY \$E5 Spaltenindex holen
F620- LDX #\$00
F622- STX \$EA Collision Counter nullsetzen
F624- LDA (\$1A,X) hole 1. Byte der Shape-Definition

Shape-Anweisung durchführen

F626- STA \$D1 Bits 0,1,2 enthält Shape-Anweisung
F628- LDX #\$80
F62A- STX \$D4 Saldo-Register für Cosinus
F62C- STX \$D5 und für Sinus initialisieren
F62E- LDX \$E7 SCALE-Wert --> X als Zähler

Verhältnis des Sin-/Cos-Werts bestimmt Linienrichtung

F630- LDA \$D4 Cosinus-Saldo
F632- SEC
F633- ADC \$D0 um Cosinus-Wert erhöhen
F635- STA \$D4
F637- BCC \$F63D kein Überlauf
F639- JSR \$F4B3 Punkt setzen, nächsten Punkt in Richtung der Shape-
F63C- CLC Anweisung plus Quadrant bestimmen (= Nullrichtung)
F63D- LDA \$D5 Sinus-Saldo
F63F- ADC \$D2 um Sinus-Wert erhöhen
F641- STA \$D5
F643- BCC \$F648 kein Überlauf
F645- JSR \$F4B4 Punkt setzen, nächsten in Nullrichtung + 90' bestimmen
F648- DEX Zähler dekrementieren (\$F4B4,C=1!)
F649- BNE \$F630 weiter mit dieser Shape-Anweisung
F64B- LDA \$D1 Byte mit Shape-Anweisungen
F64D- LSR nächste Anweisung in Bits 3,4,5 --> Bits 0,1,2
F64E- LSR
F64F- LSR
F650- BNE \$F626 Byte nicht 0, d.h. gültige Shape-Anweisung in Bit 0,1,2
F652- INC \$1A sonst Zeiger auf Shape-Definition erhöhen
F654- BNE \$F658
F656- INC \$1B
F658- LDA (\$1A,X) und neues Byte mit Shape-Anweisungen holen

F65A-	BNE	\$F626	ungleich 0, d.h. Endbyte noch nicht erreicht
F65C-	RTS		sonst fertig

XDRAW-Routine

I: X,Y Zeiger auf Shape-Definition, Accu = ROT-Wert

F65D- STX \$1A Zeiger eintragen

F65F- STY \$1B

Haupteinsprung

F661-	TAX		ROT-Wert retten
F662-	LSR		Bits 4-7 --> Bits 0-3
F663-	LSR		
F664-	LSR		
F665-	LSR		
F666-	STA	\$D3	als Quadrant (Anzahl rechter Winkel im Uhrzeigersinn)
F668-	TXA		ROT-Wert
F669-	AND	#\$0F	Bits 0-3 herausholen
F66B-	TAX		ergibt Winkel innerhalb des Quadranten
F66C-	LDY	\$F5BA,X	zugehörigen Cosinus-Wert aus Tabelle holen
F66F-	STY	\$D0	und merken
F671-	EOR	#\$0F	ergibt 15 - Tabellenindex
F673-	TAX		
F674-	LDY	\$F5BB,X	Tabellenwert von 16 - Index (\$F5BB!)
F677-	INY		ergibt Sinus-Wert
F678-	STY	\$D2	merken
F67A-	LDY	\$E5	Spaltenindex holen
F67C-	LDX	#\$00	
F67E-	STX	\$EA	Collision Counter nullsetzen
F680-	LDA	(\$1A,X)	hole 1. Byte der Shape-Definition

Shape-Anweisung durchführen

F682-	STA	\$D1	Bits 0,1,2 enthalten Shape-Anweisung
F684-	LDX	#\$80	
F686-	STX	\$D4	Saldo-Register für Cosinus
F688-	STX	\$D5	und für Sinus initialisieren
F68A-	LDX	\$E7	SCALE-Wert --> X als Zähler

Verhältnis des Sin-/Cos-Werts bestimmt Linienrichtung

F68C-	LDA	\$D4	Cosinus-Saldo
F68E-	SEC		
F68F-	ADC	\$D0	um Cosinus-Wert erhöhen
F691-	STA	\$D4	
F693-	BCC	\$F699	kein Überlauf
F695-	JSR	\$F49C	Punkt invertieren, nächsten in Richtung der Shape-
F698-	CLC		Anweisung plus Quadrant bestimmen (= Nullrichtung)
F699-	LDA	\$D5	Sinus-Saldo
F69B-	ADC	\$D2	um Sinus-Wert erhöhen
F69D-	STA	\$D5	
F69F-	BCC	\$F6A4	kein Überlauf
F6A1-	JSR	\$F49D	Punkt invert., nächsten in Nullrichtung + 90' bestimmen
F6A4-	DEX		Zähler dekrementieren (\$F49D,C=1!)
F6A5-	BNE	\$F68C	weiter mit dieser Shape-Anweisung
F6A7-	LDA	\$D1	Byte mit Shape-Anweisungen
F6A9-	LSR		nächste Anweisung in Bits 3,4,5 --> Bits 0,1,2
F6AA-	LSR		
F6AB-	LSR		
F6AC-	BNE	\$F682	Byte nicht 0, d.h. gültige Shape-Anweisung in Bit 0,1,2
F6AE-	INC	\$1A	sonst Zeiger auf Shape-Definition erhöhen
F6B0-	BNE	\$F6B4	
F6B2-	INC	\$1B	

F6B4-	LDA	(\$1A,X)	und neues Byte mit Shape-Anweisungen holen
F6B6-	BNE	\$F682	ungleich 0, d.h. Endbyte noch nicht erreicht
F6B8-	RTS		sonst fertig

Parameter für HPLOT, DRAW, XDRAW holen

O:	X-Koordinate in X,Y;	Y-Koordinate in A = 9D	
F6B9-	JSR	\$DD67	numerischen Ausdruck auswerten --> FAC1
F6BC-	JSR	\$E752	FAC1 in Integer (in 50,51) umwandeln (= X-Koordinate)
F6BF-	LDY	\$51	und nach X,Y bringen
F6C1-	LDX	\$50	
F6C3-	CPY	#\$01	HByte mit 1 vergleichen
F6C5-	BCC	\$F6CD	ok, X-Koordinate < 256
F6C7-	BNE	\$F6E6	X-Koordinate > 511, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F6C9-	CPX	#\$18	LByte mit 24 vergleichen
F6CB-	BCS	\$F6E6	X-Koordinate > 279, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F6CD-	TXA		sonst X-Koordinate auf Stack retten
F6CE-	PHA		
F6CF-	TYA		
F6D0-	PHA		
F6D1-	LDA	#\$2C	Ascii für Komma
F6D3-	JSR	\$DEC0	muß folgen, sonst SYNTAX ERROR
F6D6-	JSR	\$E6F8	hole 1-Byte-Integer aus Programmtext --> X
F6D9-	CPX	#\$C0	Y-Koordinate mit 192 vergleichen
F6DB-	BCS	\$F6E6	Y-Koordinate > 191, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F6DD-	STX	\$9D	sonst Y-Koordinate nach 9D
F6DF-	PLA		und X-Koordinate vom Stack nach X,Y bringen
F6E0-	TAY		
F6E1-	PLA		
F6E2-	TAX		
F6E3-	LDA	\$9D	Y-Koordinate nach Accu,
F6E5-	RTS		fertig

F6E6-	JMP	\$F206	ILLEGAL QUANTITY ERROR ausgeben
-------	-----	--------	---------------------------------

Applesoft-Routine HCOLOR

F6E9-	JSR	\$E6F8	hole 1-Byte-Integer aus Programmtext --> X
F6EC-	CPX	#\$08	Farbcode mit 8 vergleichen
F6EE-	BCS	\$F6E6	Farbcode > 7, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F6F0-	LDA	\$F6F6,X	Farbmaske aus Tabelle holen
F6F3-	STA	\$E4	und eintragen
F6F5-	RTS		

Tabelle der Farbmasken

F6F6-	00 2A	00000000	00101010
F6F8-	55 7F	01010101	01111111
F6FA-	80 AA	10000000	10101010
F6FC-	D5 FF	11010101	11111111

Applesoft-Routine HPLOT

F6FE-	CMP	#\$C1	folgt Token für TO?
F700-	BEQ	\$F70F	nein, weiter
F702-	JSR	\$F6B9	sonst Punkt-Koordinaten holen --> X,Y / A
F705-	JSR	\$F457	RAM-Adresse berechnen, Punkt setzen
F708-	JSR	\$00B7	hole Zeichen aus Programmtext
F70B-	CMP	#\$C1	Token für TO?
F70D-	BNE	\$F6F5	nein, fertig
F70F-	JSR	\$DEC0	sonst neues Zeichen holen

F712-	JSR	\$F6B9	Punkt-Koordinaten holen --> X,Y / A
F715-	STY	\$9D	X-Koordinate nach A,X und Y-Koordinate nach Y bringen
F717-	TAY		
F718-	TXA		
F719-	LDX	\$9D	
F71B-	JSR	\$F53A	Linie zeichnen
F71E-	JMP	\$F708	weiter mit nächster Linie oder fertig

Applesoft-Routine ROT=

F721-	JSR	\$E6F8	hole 1-Byte-Integer aus Programmtext --> X
F724-	STX	\$F9	als ROT-Wert abspeichern
F726-	RTS		

Applesoft-Routine SCALE=

F727-	JSR	\$E6F8	hole 1-Byte-Integer aus Programmtext --> X
F72A-	STX	\$E7	als SCALE-Wert abspeichern
F72C-	RTS		

hole Parameter für DRAW, XDRAW

O: 1A,1B zeigt auf Shape-Definition, ROT-Wert im Accu

F72D-	JSR	\$E6F8	1-Byte-Integer aus Programmtext holen --> X
F730-	LDA	\$E8	Zeiger auf Kopf des Shape-Tables
F732-	STA	\$1A	nach 1A,1B bringen
F734-	LDA	\$E9	
F736-	STA	\$1B	
F738-	TXA		Shape-Nummer
F739-	LDX	#\$00	
F73B-	CMP	(\$1A,X)	mit Anzahl der Shape-Definitionen im Table vergleichen
F73D-	BEQ	\$F741	gleich, ok
F73F-	BCS	\$F6E6	zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F741-	ASL		verdoppeln
F742-	BCC	\$F747	Shape-Nummer < 128
F744-	INC	\$1B	sonst Zeiger um 256 erhöhen
F746-	CLC		
F747-	TAY		damit (1A),Y Zeiger auf Abstands-Tabelle
F748-	LDA	(\$1A),Y	Abstand der Shape-Definition vom Anfang des Shapetable
F74A-	ADC	\$1A	zum Anfang des Shapetables addieren
F74C-	TAX		
F74D-	INY		
F74E-	LDA	(\$1A),Y	Hbyte addieren
F750-	ADC	\$E9	
F752-	STA	\$1B	Zeiger auf richtige Shape-Definition eintragen
F754-	STX	\$1A	
F756-	JSR	\$00B7	hole Zeichen
F759-	CMP	#\$C5	Token für AT?
F75B-	BNE	\$F766	kein Startpunkt angegeben
F75D-	JSR	\$DEB0	sonst neues Zeichen holen
F760-	JSR	\$F6B9	Koordinaten des Startpunktes holen
F763-	JSR	\$F411	RAM-Adresse für Startpunkt bestimmen
F766-	LDA	\$F9	ROT-Wert laden
F768-	RTS		

Applesoft-Routine DRAW

F769-	JSR	\$F72D	DRAW-Parameter holen (s.d.)
F76C-	JMP	\$F605	DRAW-Routine ausführen

Applesoft-Routine XDRAW

F76F-	JSR	\$F72D	DRAW-Parameter holen (s.d.)
F772-	JMP	\$F661	XDRAW-Routine ausführen

Applesoft-Routine SHLOAD

F775-	LDA	#\$00	
F777-	STA	\$3D	Zeiger 3C,3D auf \$0050 setzen,
F779-	STA	\$3F	Zeiger 3E,3F auf \$0051 setzen
F77B-	LDY	#\$50	
F77D-	STY	\$3C	
F77F-	INY		
F780-	STY	\$3E	
F782-	JSR	\$FEFD	Monitor-Routine READ liest Länge des Shapetables
F785-	CLC		vom Band nach 50,51
F786-	LDA	\$73	HIMEM
F788-	TAX		
F789-	DEX		minus 1
F78A-	STX	\$3E	nach 3E,3F als Endadresse für Laderoutine
F78C-	SEC	\$50	minus Länge des Shapetable
F78E-	PHA		retten
F78F-	LDA	\$74	HBytes bestimmen
F791-	TAY		
F792-	INX		
F793-	BNE	\$F796	
F795-	DEY		
F796-	STY	\$3F	
F798-	SEC	\$51	minus Länge ergibt Zeiger auf Table-Anfang, HByte
F79A-	CMP	\$6E	mit Feldvariablen-Ende +1 vergleichen
F79C-	BCC	\$F7A0	Platz reicht nicht aus, SYNTAX ERROR
F79E-	BNE	\$F7A3	Platz reicht aus, ok
F7A0-	JMP	\$D410	SYNTAX ERROR ausgeben
F7A3-	STA	\$74	Shapetable-Anfang als neues HIMEM
F7A5-	STA	\$70	und als Anfang des Stringbereichs eintragen
F7A7-	STA	\$3D	sowie als Anfangsadresse für die Laderoutine
F7A9-	STA	\$E9	und als Zeiger auf Anfang des Shapetables
F7AB-	PLA		Shapetable-Anfang, LByte
F7AC-	STA	\$E8	jeweils eintragen
F7AE-	STA	\$73	
F7B0-	STA	\$6F	
F7B2-	STA	\$3C	
F7B4-	JSR	\$FCFA	Monitor-Routine lädt Shape-Table vom Band in den
F7B7-	LDA	#\$03	angegebenen Bereich
F7B9-	JMP	\$FF02	

setze Monitor-Register für STORE / RECALL

I: Länge der Feldvariablen in 50,51

Zeiger auf Variablenkopf in 9B,9C

F7BC-	CLC		
F7BD-	LDA	\$9B	Zeiger auf Variablenkopf
F7BF-	ADC	\$50	plus Variablenlänge
F7C1-	STA	\$3E	ins Bereichsende-Register 3E,3F
F7C3-	LDA	\$9C	
F7C5-	ADC	\$51	
F7C7-	STA	\$3F	
F7C9-	LDY	#\$04	
F7CB-	LDA	(\$9B),Y	Zeiger auf Anzahl der Dimensionen des Feldes
F7CD-	JSR	\$E0EF	Zeiger auf 1. Datenbyte nach 94,95 bringen
F7D0-	LDA	\$94	Zeiger auf 1. Datenbyte
F7D2-	STA	\$3C	ins Bereichsanfang-Register 3C,3D
F7D4-	LDA	\$95	

F7D6- STA \$3D
F7D8- RTS

suche Feld für STORE / RECALL

F7D9- LDA #\$40
F7DB- STA \$14 STORE-Flag setzen
F7DD- JSR \$DFE3 angegebene Feldvariable suchen
F7E0- LDA #\$00
F7E2- STA \$14 STORE-Flag löschen
F7E4- JMP \$D8F0 setze Monitor-Register für Längendaten

Applesoft-Routine HTAB

F7E7- JSR \$E6F8 hole 1-Byte-Integer aus Programmtext -> X
F7EA- DEX l. Spalte hat Spaltennummer 0
F7EB- TXA horizontale Cursorposition
F7EC- CMP #\$28 mit 40 vergleichen
F7EE- BCC \$F7FA ok, kleiner, als Cursor-Spalte eintragen
F7F0- SBC #\$28 sonst 40 subtrahieren
F7F2- PHA Ergebnis retten
F7F3- JSR \$DAFB Zeilenvorschub auslösen
F7F6- PLA verbleibender Abstand
F7F7- JMP \$F7EC weitere Zeilenvorschübe oder fertig
F7FA- STA \$24 Cursor-Spalte eintragen (= Eingabe -1 mod 40)
F7FC- RTS

F7FD- CB D2 D7 ???

ab hier folgt das Monitor-ROM

Übersicht über die ROM-Routinen, alphabetisch sortiert

EBAF	ABS, Betragsfunktion
DF55	AND, logische Und-Verknüpfung
E6E5	ASC, bringt Ascii-Wert des ersten Zeichens
F09E	ATN, Arcustangens-Funktion
DD7B	Auswertung eines beliebigen Ausdrucks, Unterprogramm
DF0C	Auswertung von Funktionen
F1D5	CALL, Maschinenprogramm-Aufruf
FL0B	CHRGET-Routine
D697	CHRGET-Zeiger auf Programmstart -1 setzen, Unterprogramm
E646	CHR\$, wandelt Ascii-Kode in Stringzeichen um
D66A	CLEAR, löscht alle Variablen
F24F	COLOR, Farbe für LoRes-Grafik wählen
D896	CONT, unterbrochenes Programm fortführen
EFEA	COS, Cosinus-Funktion
E3L3	DEF, Funktion definieren
F331	DEL, Bereich in Programmtext löschen
DFD9	DIM, Feldvariable dimensionieren
F769	DRAW, Shape darstellen
F605	DRAW, Unterprogramm
DB3A	Druckroutine für Strings, Unterprogramm
DB57	Druckroutine für einzelne Zeichen, Unterprogramm
D870	END, Programmende
EF09	EXP, Exponential-Funktion
EBF2	FAC1 in Integer umwandeln, Unterprogramm
E752	FAC1 in Integer umwandeln und nach 50,51 bringen, Unterprogramm
ED34	FAC1 in Zahlenstring umwandeln, Unterprogramm
EB63	FAC1 nach FAC2 übertragen, Unterprogramm
EB2B	FAC1 nach (X,Y) übertragen, Unterprogramm
EB72	FAC1 runden, Unterprogramm
EBB2	FAC1 vergleichen mit (A,Y), Unterprogramm
EA39	⊕ FAC1 = FAC1 * 10, Unterprogramm
EA55	⊖ FAC1 = FAC1 / 10, Unterprogramm
E7A0	⊕ FAC1 = FAC1 + 0.5, Unterprogramm
E7C6	⊕ FAC1 = FAC2 + FAC1, Unterprogramm
E7AA	⊖ FAC1 = FAC2 - FAC1, Unterprogramm
E987	⊗ FAC1 = FAC2 * FAC1, Unterprogramm
EA69	⊘ FAC1 = FAC2 / FAC1, Unterprogramm
EE97	FAC1 = FAC2 ^ FAC1, Unterprogramm
E7BE	FAC1 = (A,Y) + FAC1, Unterprogramm
E7A7	FAC1 = (A.Y) - FAC1, Unterprogramm
E97F	FAC1 = (A,Y) * FAC1, Unterprogramm
EA66	FAC1 = (A,Y) / FAC1, Unterprogramm
EB53	FAC2 nach FAC1 übertragen, Unterprogramm
EAF9	(A,Y) nach FAC1 übertragen, Unterprogramm
D412	Fehlermeldungen behandeln
F280	FLASH, bewirkt blinkende Bildschirmausgabe
E354	FN auswerten, Unterprogramm
D766	FOR, Schleife definieren
E2DE	FRE, bringt freien Speicherplatz
E484	Garbage Collection Routine, Unterprogramm
DBA0	GET, Eingabe eines Zeichens
D921	GOSUB, Basic-Unterprogramm aufrufen
D93E	GOTO, unbedingter Sprung
F2E9	GOTO nach ONERR, zur Fehlerbehandlungsroutine
F390	GR, LoRes-Grafikmodus wählen
F457	Grafikpunkt in HiRes-Grafik setzen, Unterprogramm
F6E9	HCOLOR, Farbe für HiRes-Grafik wählen
F3E3	HGR, HiRes-Grafikmodus, Pagel wählen
F3D8	HGR2, HiRes-Grafikmodus, Page2 wählen
F286	HIMEM:, Ende des benutzbaren RAM definieren

F232 HLIN, horizontale Linie in LoRes-Grafik zeichnen
 D52C hole eine Befehlszeile, Unterprogramm
 D553 hole einzelnes Eingabezeichen, Unterprogramm
 DE60 hole Operand aus Programmtext, Unterprogramm
 F72D hole Parameter für DRAW/XDRAW, Unterprogramm
 F209 hole Parameter für HLIN/VLIN, Unterprogramm
 F6B9 hole Parameter für HPLOT, DRAW/XDRAW, Unterprogramm
 F1EC hole Parameter für LoRes-Grafik, Unterprogramm
 DED5 hole Variablenwert, Unterprogramm
 DA0C hole Zeilennummer aus Programmtext, Unterprogramm
 E6F5 hole 1-Byte-Integer aus Programmtext, Unterprogramm
 E746 hole 2-Byte-Integer und 1-Byte-Integer, Unterprogramm
 F6FE HPLOT, Punkt oder Linie in HiRes-Grafik zeichnen
 F7E7 HITAB, Spaltentabulator
 D9C9 IF, bedingte Anweisung
 DBB2 INPUT, Eingaberoutine
 EC23 INT, Ganzzahlfunktion
 E2F2 Integer (A,Y) als FP-Konstante in FACI bringen, Unterprogramm
 D7D2 Interpreter-Hauptschleife
 F277 INVERSE, bewirkt inverse Bildschirmausgabe
 F1DE IN#, Eingabekanal wählen
 F128 Kaltstart
 E65A LEFT\$, bringt linken Teilstring
 E6D6 LEN, bringt Stringlänge
 DA46 LET, Variablenzuweisung
 F53A Linie in HiRes-Grafik zeichnen, Unterprogramm
 D6A5 LIST, Programm auflisten
 D8C9 LOAD, Programm von Cassette laden
 E941 LOG, natürlicher Logarithmus
 F2A6 ICMEM:, Anfang des Variablenbereichs wählen
 E691 MID\$, bringt mittleren Teilstring
 D8F0 Monitorregister für Längendaten setzen, Unterprogramm
 D901 Monitorregister für Programmtext setzen, Unterprogramm
 F7BC Monitorregister für STORE/RECALL setzen, Unterprogramm
 E2AD Multiplikation (16Bit), Unterprogramm
 D649 NEW, Programm löschen
 DCF9 NEXT, Schleifenwiederholung
 F273 NORMAL, normale Bildschirmausgabe wählen
 DE98 NOT, logische Negation
 F26F NOTRACE, TRACE-Modus abschalten
 D9EC ON, bedingter Sprung
 F2CB ONERR, Fehlerbehandlungsroutine definieren
 DF4F OR, logische Oder-Verknüpfung
 DFCD PDL, Stellung der Paddles abfragen
 E764 PEEK, Inhalt einer Speicherzelle abfragen
 F225 PLOT, Punkt in LoRes-Grafik zeichnen
 E77B POKE, Inhalt einer Speicherzelle verändern
 EF72 Polynom auswerten, Unterprogramm
 EF5C Polynom (ungerade) auswerten, Unterprogramm
 D96B POP, RETURN-Adresse vom Stack entfernen
 E2FF POS, bringt horizontale Cursorposition
 DAD5 PRINT, Ausgaberoutine
 D45C Programmzeile in Programmtext einfügen
 D559 Programmzeile kodieren (Token ersetzen Keywords), Unterprogramm
 D3E3 prüfe freien Speicherplatz, Unterprogramm
 DD6A prüfe, ob Ausdruck numerische ist, Unterprogramm
 DD6C prüfe, ob Stringausdruck, Unterprogramm
 D3D6 prüfe Platz auf Stack, Unterprogramm
 E07D prüfe Zeichen auf Buchstabe, Unterprogramm
 F1E5 PR#, Ausgabekanal wählen
 F465 RAM-Adresse für horizontalen Nachbarpunkt bestimmen, Unterprogramm

F4D3 RAM-Adresse für vertikalen Nachbarpunkt bestimmen, Unterprogramm
 F5CB RAM-Adresse in XY-Koordinaten umwandeln, Unterprogramm
 DBE2 READ, Daten aus Programmtext holen
 F3BC RECALL, Feldvariable von Cassette laden
 D9DC REM, Bemerkung im Programmtext
 D849 RESTORE, DATA-Zeiger auf Anfang zurücksetzen
 F318 RESUME, Programmausführung nach Fehlerbehandlung wieder aufnehmen
 D96B RETURN, Rücksprung vom Unterprogramm
 E686 RIGHTS, bringt rechten Teilstring
 EFAE RND, Zufallszahl erzeugen
 F721 ROT=, Drehwinkel für Shape wählen
 D912 RUN, Programm ausführen
 DBE0 SAVE, Programm auf Cassette speichern
 F727 SCALE=, Vergrößerungsfaktor für Shape wählen
 DEF9 SCRN, bringt Farbkode des angesprochenen LoRes-Grafikpunkts
 EB90 SGN, Vorzeichenfunktion
 F4B3 Shape-Anweisung für DRAW durchführen, Unterprogramm
 F49C Shape-Anweisung für XDRAW durchführen, Unterprogramm
 F775 SHLOAD, Shape von Cassette laden
 EFF1 SIN, Sinus-Funktion
 F262 SPEED, Ausführungsgeschwindigkeit wählen
 D39A Speicherblock verschieben, Unterprogramm
 EE8D SQR, Wurzelfunktion
 D683 Stack initialisieren, Unterprogramm
 D86E STOP, Programm unterbrechen
 F39F STORE, Feldvariable auf Cassette speichern
 E5FD String, der nicht mehr benötigt wird, entfernen; Unterprogramm
 E5D4 String kopieren, Unterprogramm
 E452 Stringbereich für neuen String vorbereiten, Unterprogramm
 E3E7 Stringdeskriptor bestimmen, Unterprogramm
 DA7A Stringdeskriptor in Variable eintragen
 E597 Strings verketten
 E3C5 STR\$, Zahl in String umwandeln
 F7D9 suche Feldvariable für STORE/RECALL, Unterprogramm
 D365 Suche FOR/NEXT-Parameter im Stack, Unterprogramm
 D9A3 suche nächstes Trennzeichen, Unterprogramm
 D61A suche Programmzeile, Unterprogramm
 DFE3 suche Variable, Unterprogramm
 D9A5 suche Zeilenende, Unterprogramm
 F03A TAN, Tangens-Funktion
 F39F TEXT, Bildschirmausgabe auf Textmodus setzen
 F26D TRACE, Zeilennummern ausgeführter Befehle auflisten
 E707 VAL, String in Zahl umwandeln
 DF65 Vergleichsoperation durchführen, Unterprogramm
 F241 VLIN, vertikale Linie in LoRes-Grafik zeichnen
 EB82 Vorzeichen von FAC1 testen, Unterprogramm
 F256 VTAB, Zeilentabulator
 E784 WAIT, warten bis angegebene Speicherzelle Sollwert hat
 D43C Warmstart
 F76F XDRAW, Shape zeichnen (dabei jeden Punkt invertieren)
 F661 XDRAW, Unterprogramm
 F411 XY-Koordinaten in RAM-Adresse umrechnen, Unterprogramm
 EC4A Zahlenstring in FP-Konstante umwandeln, Unterprogramm

Änderungen bei den Modellen IIE und IIC

Beim Apple IIE wurden zwar Änderungen im Monitor-ROM vorgenommen, im Bereich des Basic-Interpreters jedoch nicht. Dies bedeutet, dass der vorliegende Kommentar uneingeschränkt für den IIE benutzt werden kann.

Beim IIC jedoch wurden auch im Basic-Interpreter einige Stellen geändert. Da der IIC schon einen Diskdrive eingebaut hat, wurde auf ein Cassettenbetriebssystem ganz verzichtet. Dadurch werden sämtliche Cassettenroutinen überflüssig. Dafür wurden vor allem LoRes-Grafikroutinen eingefügt, welche die LoRes-Befehle (HLIN etc.) auch im 80-Zeichen-Modus erlauben. Nachfolgend sind sämtliche geänderten Stellen aufgeführt.

Änderungen in der Sprungtabelle:

D034-	F4 03	SHLOAD	(zeitig nun auf &-Vektor)
...			
D04E-	F4 03	RECALL	
D050-	F4 03	STORE	
...			
D06C-	F4 03	LOAD	
D06E-	F4 03	SAVE	

Änderungen in der Keyword-Kodierungsroutine:

D56D-	JSR	\$D8B5	hole Zeichen aus Tastaturpuffer, akzeptiere Kleinbuchstaben
...			
D5A8-	JSR	\$D8B5	dto
...			
D5BE-	JSR	\$D8B0	dto
...			
D5E9-	JSR	\$D8B5	dto
...			
D60B-	JSR	\$D8C3	dto

Änderungen in der LIST-Routine:

D6F9-	JSR	\$D8D3	drucke Leerzeichen, dann die Zeilennummer
...			
D705-	JSR	\$D8DD	prüfe Cursorspalte (max.33/73 bei 40/80 Zeichen)
D708-	NOP		

Zeichen aus dem Tastaturpuffer holen

D8B0-	LDA	\$0201,X	Originalzeichen aus Tastaturpuffer holen
D8B3-	BPL	\$D8C6	springe immer
D8B5-	LDA	\$0E	REM-Flag
D8B7-	BEQ	\$D8CF	REM-Status, Originalzeichen holen
D8B9-	CMP	#\$22	Text-Status?
D8BB-	BEQ	\$D8CF	ja, Originalzeichen holen
D8BD-	LDA	\$13	DATA-Flag
D8BF-	CMP	#\$49	gesetzt?
D8C1-	BEQ	\$D8CF	ja, Originalzeichen holen
D8C3-	LDA	\$0200,X	hole Zeichen zur Umwandlung in Grossbuchstaben
D8C6-	PHP		rette Z-Flag
D8C7-	CMP	#\$61	Ascii für "a"
D8C9-	BCC	\$D8CD	kein Kleinbuchstabe
D8CB-	AND	#\$5F	sonst in Grossbuchstaben umwandeln
D8CD-	PLP		Z-Flag wiederherstellen
D8CE-	RIS		
D8CF-	LDA	\$0200,X	Zeichen von Tastaturpuffer holen

D8D2- RTS

Hilfsroutinen für LIST-Routine

D8D3- PHA Zeilennummer, HByte retten
D8D4- LDA #S20 Ascii für Leerzeichen
D8D6- JSR \$DB5C drucken
D8D9- PLA gerettete Zeilennummer, HByte
D8DA- JSR \$ED24 Zeilennummer drucken, fertig

Listformat-Prüfung

D8DD- LDA \$24 Cursorspalte
D8DF- CMP #S21 mit 33 vergleichen
D8E1- BIT \$C01F Bit7=1 falls 80-Zeichen-Modus
D8E4- BPL \$D8EB fertig
D8E6- LDA \$057B Cursorspalte bei 80-Zeichen-Modus
D8E9- CMP #S49 mit 73 vergleichen
D8EB- RTS

LoRes-Grafikmodus initialisieren

D8EC- LDA \$C050 setze GRAPHICS
D8EF- JSR \$D8F7 lösche LoRes-Grafikseite
D8F2- LDA #S14 oberer Textfensterrand in Zeile 20
D8F4- JMP \$FB4B Monitorroutine SETWND setzt Textfenster

LoRes-Grafikseite löschen

D8F7- LDY #S27 löschen bis Grafikzeile 39 (d.h. bis Textzeile 19)
D8F9- STY \$2D
D8FB- JSR \$F3CB prüfe ob Double-LoRes (also 80-Zeichen-Format)
D8FE- LDA #S27 rechter Rand = Spalte 39, falls Single-LoRes
D900- BCC \$D903 Single-LoRes Modus
D902- ROL sonst rechter Rand = Spalte 79
D903- TAY als Spaltenzeiger
D904- LDA #S00 COLOR-Byte für schwarz
D906- STA \$30 eintragen
D908- JSR \$F78B LoRes-Spalte löschen
D90B- DEY nächste Spalte
D90C- BPL \$D904 bis Spalte 0 erreicht ist
D90E- RTS
D90F- BRK
D910- BRK
D911- BRK

Änderungen in der PRINT-Routine

DADB- BEQ \$DB19 neuer Einsprung in TAB / SPC -Routine
...
DAE0- BEQ \$DB19 dto

Cursor auf nächsten Tabulator setzen

DB03- JSR \$D8DD Cursorspalte prüfen
DB06- EMI \$DB11 kleiner als 73 (80-Zeichen-Modus)
DB08- CMP #S18 sonst mit 24 vergleichen
DB0A- BCC \$DB11 kleiner, also in selber Zeile bleiben
DB0C- JSR \$DAFB sonst CR ausgeben (neue Zeile)
DB0F- ENE \$DB2F weiter mit neuem Zeichen (immer)
DB11- ADC #S10 nächstes Vielfaches von 16 bestimmen
DB13- AND #SFO
DB15- TAX

DB16- SEC
DB17- BCS \$DB25 Cursor setzen

TAB / SPC ausführen

DB19- PHP C retten (=0 bei SPC, =1 bei TAB)
DB1A- JSR \$E6F5 hole 8-Bit-Integer aus Programmtext --> X
DB1D- CMP #\$29 folgendes Zeichen = ")" ?
DB1F- BNE \$DB83 nein, SYNTAX ERROR
DB21- PLP hole C-Flag
DB22- BCC \$DB2B SPC, Leerzeichen drucken
DB24- DEK TAB-Wert
DB25- JSR \$F7CB aktuelle Cursorspalte subtrahieren
DB28- von hier ab unverändert

Änderung in SCRIN - Routine

DF02- JSR \$F7A6 bringt Farbcode des LoRes-Punktes

Änderungen in LoRes-Parameter - Auswertungsroutine

F1EF- CPX #\$50 Limit = 80 (statt 48)
F1FD- CPX #\$50 dto
F220- CPX #\$50 dto

Änderungen in der PLOT - Routine

F225- JSR \$F1EC PLOT-Parameter aus Programmtext holen
F228- LDY \$F0 X-Koordinate
F22A- JSR \$F775 muß kleiner als 40 bzw 80 sein (je nach Modus)
F22D- TXA Y-Koordinate
F22E- JMP \$F3F9 setze LoRes-Punkt
F231- ???

Änderungen in der HLIN - Routine

F232- JSR \$F209 hole 3 Parameter aus Programmtext
F235- LDY \$2C X-Koordinate des rechten Endes der Linie
F237- JSR \$F775 muß kleiner als 40 bzw 80 sein (je nach Modus)
F23A- CPX #\$30 Y-Koordinate mit 48 vergleichen
F23C- BCS \$F206 zu groß, --> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F23E- JMP \$F796 zur Darstellungsroutine

Änderungen in der VLIN - Routine

F241- JSR \$F209 hole 3 Parameter aus Programmtext
F244- TXA X-Koordinate
F245- TAY
F246- JSR \$F775 muß kleiner als 40 bzw 80 sein (je nach Modus)
F249- LDA \$F0 Y-Koordinate des oberen Endes der Linie
F24B- JMP \$F783 zur Darstellungsroutine
F24E- BRK

Änderungen in der GR - Routine

F390- LDA \$C056 setze LORES
F393- LDA \$C053 setze MIX
F396- JMP \$D8EC zur LoRes-Initialisierungsroutine

LoRes-Punkt setzen

I: Accu = Y-Koordinate, Y-Reg. = X-Koordinate
F39F- LSR LoRes-Zeile halbieren --> Textzeile

F3A0-	PHP		C retten (C=1 bei ungeraden LoRes-Zeilen)
F3A1-	JSR	\$F847	Monitorroutine GBASCALC bringt Zeilenadresse
F3A4-	PLP		hole C
F3A5-	LDA	#\$0F	Maske für gerade LoRes-Zeilen
F3A7-	BCC	\$F3AB	ok, war gerade
F3A9-	ADC	#\$E0	#\$E1 addieren (C=1!), ergibt #\$F0 als Maske
F3AB-	STP	\$2E	Maske eintragen
F3AD-	PHY		Y auf Stack retten
F3AE-	JSR	\$F7BB	Page2 wählen, falls Double-LoRes u. ungerade Spalte
F3B1-	BCC		Pagel aktiv
F3B3-	PHX		X auf Stack retten
F3B4-	LDA	\$30	COLOR-Byte
F3B6-	TAX		in X merken
F3B7-	LSR		Bit0 -> C
F3B8-	TXA		COLOR-Byte holen
F3B9-	ROR		und korrigieren
F3BA-	SEC		C=1, da Page2 - Status
F3BB-	STA	\$30	COLOR-Byte eintragen
F3BD-	JSR	\$F80E	Monitorroutine PLOT1 setzt LoRes-Punkt
F3C0-	BCC	\$F3C9	Pagel - Status, fertig
F3C2-	LDA	\$C054	auf Pagel zurückschalten
F3C5-	STX	\$30	altes COLOR-Byte wiederherstellen
F3C7-	PLX		gerettetes X zurück
F3C8-	CLC		
F3C9-	PLY		gerettetes Y zurück
F3CA-	RTS		

Überprüfung der Screen-Softswitches

F3CB-	LDA	\$C079	AN3 (Bit7 = 0 bei Double on)
F3CE-	EOR	#\$80	
F3D0-	AND	\$C018	und 80-STOIRE
F3D3-	AND	\$C01F	und 80-COLUMN, -> Bit7=1 falls alles erfüllt ist
F3D6-	ASL		Bit7 -> C
F3D7-	RTS		

prüfe, ob Spaltennummer zulässig

F775-	JSR	\$F3CB	Double-LoRes aktiv?
F778-	BCS	\$F77E	ja
F77A-	CPY	\$\$28	Spalte kleiner als 40?
F77C-	BCS	\$F73F	nein, -> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F77E-	CPY	#\$50	Spalte kleiner als 80?
F780-	BCS	\$F73F	nein, -> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F782-	RTS		

Darstellungsroutine für VLIN

F783-	PHA		Y-Koordinate des oberen Endes der Linie retten
F784-	LDA	\$2D	Y-Koordinate des unteren Endes der Linie
F786-	CMP	#\$30	kleiner als 48?
F788-	PLA		
F789-	BCS	\$F73F	nein, -> ILLEGAL QUANTITY ERROR
F78B-	PHA		Y-Koordinate merken
F78C-	JSR	\$F39F	LoRes-Punkt setzen
F78F-	PLA		aktuelle Y-Koordinate holen
F790-	CMP	\$2D	unteres Ende der Linie erreicht ?
F792-	INC		Koordinate für unteren Nachbarpunkt
F793-	BCC	\$F78B	noch nicht fertig, weiter
F795-	RTS		

Darstellungsroutine für HLIN

F796-	TXA		Y-Koordinate
-------	-----	--	--------------

F797-	LDY	\$F0	X-Koordinate des linken Endes der Linie
F799-	JSR	\$F39F	LoRes-Punkt setzen
F79C-	CPY	\$2C	rechtes Ende der Linie erreicht ?
F79E-	BCS	\$F795	ja, fertig
F7A0-	INY		nächster Punkt
F7A1-	JSR	\$F3AD	LoRes-Punkt setzen
F7A4-	BRA	\$F79C	weiter bis Linie fertig

Hilfsroutine für SCRNI

F7A6-	PHA		Y-Koordinate retten
F7A7-	JSR	\$F7BB	richtige LoRes-Page adressieren
F7AA-	PLA		
F7AB-	PHP		C retten (C=1 falls Page2 gewählt)
F7AC-	JSR	\$F871	Monitorroutine SCRNI bringt den Farbcode
F7AF-	PLP		
F7B0-	BCC	\$F7BA	Page1 war gewählt, fertig
F7B2-	STA	\$C054	zurück zu Page1
F7B5-	CMP	#\$08	Farbcode korrigieren
F7B7-	ASL		
F7B8-	AND	#\$0F	gültige Bits maskieren
F7BA-	RTS		

gültige LoRes-Page auswählen

F7BB-	JSR	\$F3CB	Screen-Softswitches prüfen
F7BE-	BCC	\$F7CA	nicht Double-LoRes
F7C0-	TYA		X-Koordinate
F7C1-	BOR	#\$01	Bit0 invertieren
F7C3-	LSR		Koordinate halbieren, Bit0 --> C
F7C4-	TAY		korrigierte Koordinate zurück nach Y
F7C5-	BCC	\$F7CA	X-Koordinate war gerade, fertig
F7C7-	LDA	\$C055	sonst Page2 anwählen
F7CA-	RTS		

Hilfsroutine für PRINT

F7CB-	TXA		Tabulatorspalte
F7CC-	BIT	\$C01F	80-Zeichen-Modus ?
F7CF-	BMI	\$F7E3	ja
F7D1-	BIT	\$2485	--> F7D2- STA \$24
F7D4-	SEC		
F7D5-	TXA		
F7D6-	SEC	\$24	Cursorspalte (40Z-Modus) subtrahieren
F7D8-	RTS		

Suche Feldvariable (z.B. für Store / Recall)

F7D9-	LDA	#\$40	
F7DB-	STA	\$14	STORE-Flag setzen
F7DD-	JSR	\$DFE3	angegebene Feldvariable suchen
F7E0-	STZ	\$14	STORE-Flag löschen
F7E2-	RTS		

Rest von F7CB ff

F7E3-	SEC	\$057B	Cursorspalte (80Z-Modus) subtrahieren
F7E6-	RTS		

Änderungen in der HTAB - Routine

F7E7-	JSR	\$E6F8	1-Byte-Integer aus Programtext holen --> X
-------	-----	--------	--

F7EA-	DEX		
F7EB-	LDA	#\$28	40
F7ED-	CMP	\$21	mit der Breite des Bildschirmfensters vergleichen
F7EF-	BCS	\$F7F3	Breite =< 40
F7F1-	LDA	\$21	Breite
F7F3-	JSR	\$F7D2	HTAB-Position minus Accu
F7F6-	STX	\$24	vorläufige Cursorspalte
F7F8-	BCC	\$F7D8	HTAB-Position < rechter Bildschirmrand, fertig
F7FA-	TAX		sonst noch verbliebenen Abstand merken
F7FB-	JSR	\$DAFB	Zeilenvorschub
F7FE-	BRA	\$F7EB	weiter

