

## B-ASIC pour CPC+ Logon System – Longshot

Version	Date	Evolutions
V3.1	??/??/1993	Le B-Asic ne prend plus rien en ram centrale, même pas pour les RSX et a 2 pages videos
V3.2	25/02/2006	Correction bug calcul table dans interruption Correction bug firmware (ei avant fin interrupt)
V3.3	27/02/2006	/02/2006 - Code du programme basic banque 2 transferé en banque 5. Pouvait poser problème sur des prog > 16 kb depuis la 3.1 Nouvelle instruction SPRWHERE

Instruction	Description
INKF,Encre, Couleur	Modification couleur d'une encre écran Encre=[0..15] Couleur=[0..4095]
INKFRVB,Encre, R, V, B	Modification couleur d'une encre écran définie par ses composantes rouge,vert,bleu Encre=[0..15] R/V/B = [0..15]
BORDERP,Couleur	Modification couleur du bord Couleur=[0..4095]
BORDERRVB,R,V,B	Modification couleur du bord définie par ses composantes rouge, vert, bleu R/V/B = [0..15]
INKS,Encre, Couleur	Modification couleur d'une encre sprite Encre=[1..15] Couleur=[0..4095]
INKSRVB,Encre, R, V, B	Modification couleur d'une encre sprite définie par ses composantes rouge, vert, bleu Encre=[1..15] R/V/B=[0..15]
SPROFF,NumSprite	Désactiver l'affichage d'un sprite NumSprite=[0..15]
SPRON,NumSprite	Activer l'affichage d'un sprite NumSprite=[0..15]
SPRZOOM,NumSprite, ZoomX, ZoomY	Zoomer un sprite Le sprite doit être activé pour être affiché NumSprite=[0..15] ZoomX/ZoomY=[0..3]
SPRXY,NumSprite, PosX, PosY	Positionner un sprite Le sprite doit être activé pour être affiché NumSprite=[0..15] PosX=[-256 ..767] PosY=[-256..255]
SPRTDEF,NumSprite, Adresse, Duree, DelaiDepart	Permet de définir un chemin pour un sprite Le chemin est défini par des coordonnées x, y définies en ram. Chaque coordonnée est définie sur 2 octets [donc 4 octets par position], avec l'octet de poids faible en 1 <sup>er</sup> et l'octet de poids fort en 2 <sup>nd</sup> . La dernière coordonnée x doit être F0F0 pour indiquer la fin du chemin avant bouclage. La durée indique le temps pendant lequel le sprite doit parcourir le chemin (0 pour toujours), et le délai de départ indique le temps à partir duquel le sprite commencera son chemin lorsque le chemin sera activé (voir instruction SPRTON) NumSprite=[0..15] Adresse=[0..65535] Duree=[0..65535], DelaiDepart=[0..65535] Les temps sont définis par pas de 1/50ème de sec.
SPRTON,N1,N2, ..., Nx	Démarrage de 1 ou plusieurs chemins définis par SPRTDEF (simultanément). Le sprite doit être activé pour être affiché (SPRON) Nx=[0..15]

SPRTOFF,N1,N2,.....,Nx	Arrêt de 1 ou plusieurs chemins definis par SPRTDEF (simultanément) Nx=[0..15]
SPRSWAP,NumSpr1, NumSpr2	Echange le contenu de 2 sprites NumSprX=[0..15]
SPRPLOT,NumSprite, PosX, PosY, Encre	Positionne un pixel dans un sprite NumSprite=[0..15] PosX=[0..15] PosY=[0..15] Encre=[0..15] (0 encre transparente)
SPRCOPY,NumSpr1, NumSpr2	Copie du contenu du sprite2 dans le sprite 1 NumSprX=[0..15]
SPRTURNX,NumSprite	Retourne un sprite horizontalement NumSprite=[0..15]
SPRTURNY,NumSprite	Retourne un sprite verticalement NumSprite=[0..15]
SPRFILL,NumSprite, Encre	Remplir un sprite avec une encre NumSprite=[0..15] Valeur=[0..15]
SPLIT,Ligne, Offset	Rupture Ligne =[0..255] , Offset=[0..65535] Cette instruction doit évoluer. Ne plus utiliser
RETARDX,Decalage	Gestion de l'avance retard horizontale Decalage=[0..15] Cette instruction doit évoluer. Ne plus utiliser
RETARDY,Decalage	Gestion de l'avance retard verticale Decalage=[0..7] Cette instruction doit évoluer. Ne plus utiliser
MASQUE,Type	Activation du masquage d'avance retard horiz. Type=0 ou 1 (inactif, actif) Cette instruction doit évoluer. Ne plus utiliser
SPRSAVE,[NoSprite],NoBlock,Filename	Sauvegarde d'un sprite ou d'un bloc de sprites Le B-Asic dispose d'une banque de 64 sprites en plus des 16 déjà en ram asic. Ils sont gérés comme 4 blocs de 16 sprites supplémentaires. Si le Numéro de sprite est précisé, alors un seul sprite est sauvegardé, sinon le bloc de 16 sprites est sauvegardé. Le bloc 0 représente les sprites réels. NoSprite=[0..15] champ facultatif NoBlock=[0..4], Filename=Nom du fichier sauvé
SPRLOAD,[NoSprite],NoBlock, Filename	Lecture d'un sprite ou d'un bloc de sprites Le B-Asic dispose d'une banque de 64 sprites en plus des 16 déjà en ram asic. Ils sont gérés comme 4 blocs de 16 sprites supplémentaires. Si le Numéro de sprite est précisé, alors un seul sprite est chargé, sinon le bloc de 16 sprites est chargé. Le bloc 0 représente les sprites réels. NoSprite=[0..15] champ facultatif NoBlock=[0..4], Filename=Nom du fichier à lire
SPRTORAM,Sprite, SpriteBank	Transfère un sprite réel vers la banque Sprite=[0..15] SpriteBank=[0..63]
RAMTOSPR,SpriteBank, Sprite	Transfère un sprite banque vers un sprite réel SpriteBank=[0..63] Sprite=[0..15]
CATCH,NumSprite, PosX, PosY	Capture un sprite à partir d'un écran en mode 0 NumSprite=[0..15] PosX=[0..143] PosY=[0..183]
INKCOPY	Copie la palette de l'écran vers la palette sprites

SPRLINK,NumSpr1,NumSpr2, Xrel,Yrel	Attache un sprite à un autre sprite Le sprite 2 est attaché au sprite 1 avec des coordonnées relative. Si sprite 1 est en position X1,Y1, alors la position du sprite 2 est calculé comme suit $X2=X1+Xrel$ et $Y2=Y1+Yrel$
SPRUNLINK,NumSpr1, NumSpr2	Détache un sprite d'un autre sprite.
ERALINK	Efface tous les attachements.
POKEASIC,Adresse, val1, ....., valn	Poke de 1 ou plusieurs valeurs dans les registres de l'asic. Adresse=[4000..7FFF] ValX=[0..FF] Réservé aux utilisateurs expérimentés
POKEVR,Adresse, val1, ..., valn	Poke de 1 ou plusieurs valeurs dans la Ram Video 2 Adresse=[4000..7FFF] ValX=[0..FF]
DEFORGXY, Sprite, X, Y	Définir la position absolue à partir de laquelle la position d'un sprite est définie. Si un sprite est positionné en 10, 10 et que l'instruction défini une position d'origine 30, 40, alors le sprite sera affiché réellement en 40, 50 Sprite = [0..15] X= [-256..767] Y=[-256..255]
DEFORGSPR, Sprite, SpriteAttache	Définir la position absolue d'un sprite par rapport à celle d'un autre sprite. Si un sprite est positionné en 10,10 et que le sprite d'attache est en 30, 40, alors le sprite attaché sera en 40, 50 Sprite et SpriteAttache = [0..15]
SPRWHERE,Sprite,@varx%,@vary% Attention à bien respecter le mode déclaratif des variables sous peine de résultats imprévisibles.	Récupération des coordonnées d'un sprite. Sprite = [0..15] <b>IMPORTANT</b> : varx et vary doivent être préalablement définis comme entier (déclaration par initialisation avec %), puis ils doivent être passés par adresse à la fonction (@ devant le nom). Exemple : varx%=0 : vary%=0  sprwhere,1,@varx%,@vary%

Ligne à ajouter dans le programme pour charger et initialiser le B-Asic

**10 IF PEEK(&BC0E)<>&CD THEN OUT &7F00,&C1 :LOAD «BASICxx.BIN »,&C000 :CALL &C000**