

BUGBYTER

QUIT : quitter Bugbyter

Les flèches servent à se déplacer vers la droite et vers la gauche.

 : positionnement au début de la ligne

<N> : positionnement à la fin de la ligne

<X> : efface la ligne entière

<D> : efface la caractère situé devant le curseur

<I> : insère des caractères derrière le curseur

<C> + caract : entre un caractère de CTRL vu en vidéo inversée

CALL 1016 : appel le moniteur, taper <Y> pour revenir à Bugbyter

n L : désassemble depuis l'adresse n

Single_stepping :

S : continue le pas à pas

n S : continue à l'adresse n

SPACE : instruction suivante une par une

RETURN : instruction suivante rapidement

Esc : revient au mode commande

memory_subdisplay :

Mem : passe dans ce mode

Chaque cellule du Memory subdisplay consiste en une adresse suivie de deux points et de la valeur hexadécimale du bit stocké à cet emplacement mémoire. Le caractère qui suit est la lettre ASCII de ce code.

Pour visualiser une adresse particulière, taper l'adresse et presser RETURN. Esc sort de ce mode et retourne au mode commande.

adr: "xxx" -> place le message 'xxx' aux adresses adr et suivantes

adr: instruct -> assemble l'instruction 'instruct' à l'adresse adr

SPACE + RETURN : page suivante

Tracage du programme :

n T : trace le programme depuis l'adresse n

T : continue le tracage

SPACE : pas à pas

Esc : retourne au mode commande

Flèche -> : saute l'instruction en vidéo inversée

RETURN : trace jusqu'à un BRK ou un RTS

R : trace jusqu'à un RTS ou BRK

C : efface le Cycle Count Register

P : affichage lent

K : affichage rapide dépendant de la valeur du registre R

Q : arrête le son

S : rétabli le son

1 : affiche la page écran n°1

2 : affiche la page écran n°2

T : affiche la page de texte

L : affiche la page basse résolution

H : affiche la page graphique

F : " " plein écran

M : " " avec le texte

Visualisation de la MEV :

n: -> visualise la mémoire
Esc : sort de ce mode

Mode commande :

\$n= : converti le nombre hexadécimal n en décimal
+n= : converti le nombre décimal n en hexadécimal
SET : change la taille des différents modes affichés à l'écran; utiliser les touches du curseur pour les agrandir ou les rétrécir

Points d'arrêt :

Voici le mode d'affichage de BRK points :

BP	Point	COUNTRIG	BROKE
1	adresse hexa	nbre de BRK	nbre d'interruptions
2	du BRK	avant de stopper	
3		le programme	
4			

BPn : entre la commande BRK n°n

L'adresse du breakpoint se voit en bas de l'écran mais pas sur la liste du programme.

IN place le BRK en mémoire aux adresses spécifiées

OUT inverse la commande IN

Registres :

registre=n : affecte la valeur n au 'registre'

Voici des commandes spéciales pour l'exécution des programmes :

O=E affiche les cycles de chaque instruction

O=B affiche les codes hexadécimaux de l'instruction en cours

O=P affiche le Processor Status Byte en binaire

O=S affiche le Stack Pointer en binaire

O=Y ou O=X ou O=A affichent les registres précisés (Y,X,A) en binaire

adrG : exécute le programme à l'adresse adr

Appuyer J après qu'un BRK vous ait renvoyé au mode commande.

Exemple : 300G

BRK -> J + RETURN

OFF : supprime les différents écrans

ON : rétabli les différents écrans