


Kurse


Assembler ist
keine Alchimie 4


Effektives Programmieren
in Assembler 74


Bücher 104

Hilfsprogramme

Checksummer 64 V3  109

MSE  110

Hypra-Ass - ein Assembler
der Spitzenklasse  112

Reassembler zu
Hypra-Ass  118

SMON komplett  122

Neues von SMON  137

Tips und Tricks

Schleifen mit Format  141


ÜberLISTet  143

Drei Quickies  145

Input mit Pfiff  146

Directory
auf Knopfdruck  152

Tips und Tricks
zu Hypra-Ass  154

Wichtige Makros zum
Assembler Hypra-Ass  156

Kleine Routinen
ausführlich erklärt 158

Superhirn einmal anders
herum 164

Ein schneller Drawline-
Algorithmus  167

Tabellen

Befehlssatz des 6510 171

ROM-Routinen in eigenen
Programmen 178

Die Codes des C64 181

Befehlsliste zu Hypra-Ass,
Reass und SMON 184

Assembler und Maschinensprache: für viele ein unerhört reizvolles Wort. Denn man verbindet mit Maschinensprache sowohl Schnelligkeit als auch Flexibilität.

Wer einmal Assembler-Luft gerochen und seine ersten Programme geschrieben hat, kann sich nur noch schwer der Faszination entziehen. Es eröffnen sich Möglichkeiten, die von Basic aus nicht erreicht werden können. Dabei tun sich viele Leser noch schwer, über die ersten Schritte hinwegzukommen. Zu fremd scheinen ihnen die Befehle zu sein, zu tückisch die Fehler, die auftreten können. Mit Basic haben sie angefangen und es gibt, so sagen sie vielleicht, eigentlich keinen Grund, umzusteigen. Aber stimmt das wirklich?

Schnelligkeit ist Trumpf

Es gibt einige Gründe, weshalb nicht auf die Maschinensprache verzichtet werden kann:

Ein wichtiges Argument ist die Schnelligkeit. Manche Programme können mehrere hundertmal schneller sein als entsprechende in Basic und erlauben erst dadurch deren sinnvolle Nutzung. Stellen Sie sich nur einmal Hi-Eddi, Grafik 2000 oder Hypra-Ass in Basic vor. Allein der Gedanke daran macht schon müde.

Doch es gibt noch mehr Argumente. Manche Probleme lassen sich in Basic überhaupt nicht lösen, zum Beispiel interruptgesteuerte Programme, die Programmierung von Druckertreiber und Floppy oder der Zugriff auf den Zeichensatz des C 64.

Neuer Kurs

Viele Programmierer, die mit Basic angefangen haben, versuchen auch in

Warum nicht Maschinensprache?

Maschinensprache Fuß zu fassen. Deshalb haben wir für Sie den Assembler-Kurs »Assembler ist keine Alchimie« organisiert, der im 64'er, Ausgabe

9/84 begann und in der Ausgabe 10/85 endete. In diesem Sonderheft wird er noch einmal vollständig überarbeitet abgedruckt. Ein zweiter neuer Kurs schließt sich dem an. Er vermittelt an Hand von vielen Programmen und Beispielen, mit einer Menge Tips und Tricks, Programmieretechniken für Anfänger und Fortgeschrittene. Falls Sie noch keinen Assembler oder einen Maschinensprache-Monitor besitzen – wir drucken hier noch einmal einen kompletten, erweiterten »Werkzeugsatz« ab: Hypra-Ass, SMON mit allem drum und dran und einen zu Hypra-Ass kompatiblen Reassembler. Mit diesem Programmpaket sind Sie in der Lage, jede noch so knifflige Aufgabe in Maschinensprache optimal zu lösen.



Tips und Tricks für Anfänger und Fortgeschrittene

Wir geben Ihnen viele Hinweise und Hilfen für den Einstieg und zeigen Ihnen, wie man mit einem Assembler arbeitet, was Makros sind und wie sie eingesetzt werden.

Natürlich fehlen auch die Listings nicht, alle mit dokumentiertem Quellcode, damit Sie nachvollziehen können, wie bestimmte Probleme in Maschinensprache gelöst werden.

Am Schluß dieses Sonderheftes haben wir noch einen Leckerbissen für Sie. Die wichtigsten Tabellen zusammengefaßt, die Sie sonst aus mehreren Heften und Büchern zusammensuchen müßten und zum Teil nirgends in dieser Form finden. (gk)

Disketten und Kassettenservice

Wer keine Zeit oder keine Lust hat, alle Programme selbst in mühevoller Kleinarbeit abzuschreiben, kann wieder auf den bewährten Disketten- und Kassettenservice zurückgreifen. Alle Programme, die mit dem Diskettensymbol  im Inhaltsverzeichnis gekennzeichnet sind, gibt's auf Diskette. Wenn sie mit dem Kassettensymbol  versehen sind, auch auf Kassette.

Wichtiger Hinweis:

Einige auf Kassette angebotenen Programme sind vom Autoren auf die Benutzung des Floppy-Laufwerks abgestimmt. Für den Einsatz mit der Datensette müssen einige Programmteile von Ihnen selbst verändert werden. Wir sind gerne bereit, Informationen über entsprechende Anpassungen im 64'er zu veröffentlichen, beziehungsweise Kontakte zu vermitteln. Wir können jedoch leider nicht bei den einzelnen Anpassungen behilflich sein.

Disketten: Bestellnummer L6 85 S8D / 29,90 Mark
Kassetten: Bestellnummer L6 85 S8K / 19,90 Mark