

- 6.1. Formování disket
- 6.2. UKládání programu
- 6.3. Použití joysticku ve hře nebo dat
- 6.4. Zavádění programu do paměti počítače
- 6.5. Seznam disket
- 6.6. Otevření a uzavření dat
- 6.7. Ztečí/přečítání ukažatel v relativních datech
- 6.8. Vymaz disketových dat
- 6.9. Další praktické funkce

---

S B A S I C E M

---

6. PROVOZ FLOPPY DISKU

příčemž za jinou je dosadit znakový řetězec o délce až 16 znaků - v uvozovkách, za identifikaci /několik rozpoznání/ dosa-

HEAD-R jinou, Identifikace, Disketová jednotka

- Zadejte následující instrukce:

a následujícíme.

-disku /disketa směrem nahoru a ochranu zářez zápisu levou/

#### FORMATOVÁNÍ V MODELU C 128

TETO DISKETE ZINČENÁ.

\* PRI FORMOVÁNÍ DISKETY BUDEU FRTI: DRIVE ULOŽENÝ DATA NA

je však mít na záteklí následující:

a obecných řešení /sektory/ /BAW/.

je na zadním průzdu, stejně jako speciální sezení volných  
daná data. Dodatečné se zpravidla souboru řešení diskety, který  
zítky sektory formát, který slouží k tomu pro požadované úkoly  
to procesu příležitosti systému Floppy-disku na disketu ur-  
prede první použitím musí být diskety zformovány. Při tom-

#### 6.1. Formátování disket

same.

Označení „File“ a „Datei“ /data, fiáj/ znamená ji v podstatě to

Floppy-disku a kap. 4.6.

Při popisu následujících Floppy-diskových příkazů je výše-  
zvolen adresou, okamžíce se na popis celých syntaktických  
zdrojene disketové jednotky nebo přístroje a jinou přístrojovou  
kentonou jednotku a přístrojovou adresou. Jediné přípomí-  
zeť a toho, že je přípoměn pouze jediný přístroj s jednou dis-  
ketou jednotky nařízení adresou.

C 64 a C 128 pod kontrolou Basicu 2.0 ev. 7.0.

V teto příkazu je popsaná výtečnou provoz Floppy-disku v modu

ze těchto přístrojů najdete v příručce Floppy - disk.

C 128 dovoluje přípoměn jednoho více Floppy-diskových  
unášecí k ukádání většího množství dat. Zároveňnosti k obslu-

#### 6. PROVOZ FLOPPY - DISKUS BASICM

i jiných paměťových rozsáhlu vložených do strojového zařízení.  
V modu C 128 lze užít do paměti jak programy BASIC, tak

## UKLADANÍ PROGRAMU V MODU C 128

### 6.2. UKLADANÍ PROGRAMU

- 20 PRINT EC,FMS;FT:CLOSE15
- 10 OPEN 15,8,15:INPUT# 15,EC,FMS,FS,FS  
MAY Basic - program:
- K dotazu na chybou musí být v modu C 64 napsan následující:  
FLOPPY-disku. Blíže-li, diagnostikovaný DOS číbou.
- Záložka, rozsvitl-i se zároveň nebo modré aktívni lampy/LCD/  
zílo, rozsvítí se ohlas hledením READY. Formátování se začne.
- Basic se okamžitě ohlas hledením READY. Formátování se začne.  
Když a za identifikaci znakový řetězec o délce 2 znaků.
- Právě se záda za jméno znakový řetězec o délce až 16 znaků.  
OPEN 15,C,15,"NO:jmeno,identifikace":CLOSE15
- Zadají se následující instrukce:  
disketové jednotky se uzavřou.
- Keta směrem naprava, ochranný závazek zápisu vložována do diskety.
- Disketa vložena k formátování se vloží do FLOPPY-disku /eti-

## FORMATOVÁNÍ V MODU C 64

- BAD DISK
- Kužel hledením
- Kazda chyba, diagnostikovaný DOS během formátování se indikuje.
- Po provedení formátování se ozve Basic s READY.
- Když během formátování se kurzor ztratí.
- Budě formátování provedeno.
- Zejdí musí být zadáno Y nebo YES. Při kazde jiné odpovědi ne-
- Zent otázku ARE YOU SURE?
- Basic záda před provedením formátování, od uživatele potvrz-
- Namísto Disketu ještě může dosaditme 0 nebo 1.
- Díme řetězec o délce 2 znaku /viz příkaz HEADER v kap. 4.6./
- Skontrolou chybou, diagnostikovaný DOS si lze nechat zopra-
- Záložka, diagnostikovaný DOS během formátování se indikuje.
- Po provedení formátování se ozve Basic s READY.
- Když během formátování se kurzor ztratí.
- Budě formátování provedeno.
- Zejdí musí být zadáno Y nebo YES. Při kazde jiné odpovědi ne-
- Zent otázku ARE YOU SURE?
- Basic záda před provedením formátování, od uživatele potvrz-
- Namísto Disketu ještě může dosaditme 0 nebo 1.
- Díme řetězec o délce 2 znaku /viz příkaz HEADER v kap. 4.6./
- Vloženou kartu do paměti až po vložení.

kovány

za pomoci příkazu VERIFY jméno,8. Eventuálně chybou bude užívání -  
váti bytovým způsobem s programem, uloženým v hlavní paměti  
bezprostředně po uložení programu lze tento program prová-  
zou lze indikovat, jak je popsáno v kap. 7.1.

Jednotce. Blíka-li indikace, diagnostický DOS chybou, kte-  
rá rozsvícením červené nebo modré aktívni lampy na disketu vše  
uvede uložený program se indikují hlavní basicu READY,

Namísto jméno se dosadí až 16 znaků dlouhý reťazec.  
SAVE"0:jméno",8

K tomu se zadá následující příkaz:

V mode C 64 lze ukládat do floppy-disku pouze programy basicu.

#### UKLÁDÁNÍ PROGRAMU V MODE C 64

Za jméno se dosadí až 16 znaků dlouhý znakový reťazec v uvo-  
zovkách, za kteroužto datové záhlaví, ze které má byt pro-  
gram ukládan /0,1 nebo 15/ a za řídicího adresanta a k-  
deňka až adresa ukládaného programu číslo celé desetinná čísla.

SAVE jméno, ON Bbánka, Padr1 to PadR2

důjíci příkaz:

U programu strojového jazyka, které jsou uloženy v jiném pamě-  
tí rozsahu než v programové paměti BASICU, se zadá následe-  
kující příkaz: Základní DVRFITY jméno. Případně chybou se bude indikovat.  
Během rovnat s programem nacíházejícím se v hlavní paměti polo-  
bezprostředně po uložení lze uložený program bytovým způsobem  
chybou, kterou lze zobrazit pomocí PRINT DSZ.

na disketu jednotce. Blíka-li indikace, diagnostický DOS  
s READY a rozsvítit - lze červená nebo zelená aktívni lampu  
uvede uložený program se indikují, ohlášit - lze basic  
do uvozovek.

SAVE jméno se zadá až 16 znaků dlouhý znakový reťazec, vložený  
u programu Basicu se zadá následující příkaz:

U programu strojového jazyka, který musí být navázán v jiném  
zadání DOS chybou, kterou lze zopřázt pomocí PRINT DSZ.  
Ba disketové jelenotece. BASIC-LI INDIKACE, potom číselnostíko-  
u READY, a rozdílním číslováním rezervené nebo zelené aktívničky  
uvede proces se přediktivě klesnutí BASIC-  
uvede.

Za jméno se zadá až 16 znaků délky třetí, místěny do  
LOAD jméno

U programu BASIC se zadá následující příkaz:  
ho jazyka /také v jiných paměťových rozsazích/.  
V modu C 128 lze zavádět jak BASIC - tak i programy strojové-

Zavádění programu v modu C 128.

#### 6.4. ZAVÁDĚNÍ PROGRAMU DO PAMĚTI ZOČTVAZ

\* může stát jen na konci druhého jména a znamení, že všechny  
užitý příkazu floppy-disku /OPEN, DOPEN, LOAD, DLOAD, SCRATCH,  
VERIFY, DVERIFY, COPY/ může být potřebným jménem dat zadán  
i zkřícená forma. K tomu jsou zde k dispozici joker-znaky  
\* a ? .

jméno zadáno časťi jména:  
LOAD"\*. " Zavádě přvní program ze souboru diskety, je-  
hož jméno zadáno zadává značku ADR.  
LOAD"ADR\* " Zavádě přvní program ze souboru diskety, je-  
hož jméno zadáno zadává značku DAT.  
LOAD"DAT"\*. " Ukládá první program ze souboru diskety, je-  
hož jméno má délku 5 znaků a zadána na DAT.  
DLOAD"PRO77. " Ukládá první program ze souboru diskety, je-  
hož jméno zadáno zadává značku a zadána na DAT.

#### 6.3. POUŽITÍ JOKER - ZNAK VĚJENCEH DAT

notky / 0 nebo 1 /, potom jinéna diskety zadaná v uvozovkách pří-  
formátu. První záznam obsahuje na levém řádku disketové jed-  
DOS poskytuje pří další se záznam diskety, která je stnovená

#### FORMAT DISKETOVÉHO SEZNAMY

výpis ze záznamu.

ce nebo jež zavádí do paměti. Stejně dobré lze dlelat také  
Tento soupis si může užívat kdykoliv zobrazit na obrazov-  
programové a datové informace, uložené na disketu.  
Seznam diskety je soupis, ve kterém jsou zaznamenány všechny

#### 6.5. SEZNAMY DISKET

ces zavedení probíhá tak, jak je schrana u příkazu LOAD uváděno  
s pomocí speciálního monitoru strojového jazyka/. Další pro-  
příkazem jeen od té adresy, od které byl původně uložen /napsat.  
Zde musí být bran zápis na to, že se program zavádí s tímto  
LOAD jméno, 8, 1  
U programu strojového jazyka se zadeň následující příkaz:  
lze indikovat jak je popsanou v kap. 7.:  
BLÍKA-LI INÍCIACE, potom ještě zadané aktívni lamy na disketové jednotce.  
centrum červené nebo zelené aktívni lamy na disketové jednotce.  
Uspěšné uložení je indikuje hlásením Basicu READY, a rovná-  
zovkách.  
Za jméno se zadej 16 znaků dlouhý řetězec, umístěny v uvo-  
LOAD jméno, 8

U programu BASICu se zadá následující příkaz:  
program strojového jazyka.

Také v modu C 64 lze akč zavádět jak Basic-program, tak i

#### Zavedení programu v modu C 64

Další příkaz je stejný jako u popsaného příkazu LOAD.  
Které se má program zavádět.  
Vášen /nebo 1/ a za adresu jako celé desetinné řídko od  
za Banku řídko datové zakladny, do které má být program za-  
za jméno se zadej 16 znaků dlouhý řetězec v uvozovkách,

DIRECTORY "AD" indikuje všechny datové soubory, jež jsou v místech  
DIR ECTOR Y indikují celý seznam díleček na obrázovce.

Indikace seznamu diskety v modu C 128

0	"DISKETA 1"	"DI 2A	152 BLOCKS FREE
15	"TICK ADDRESSY"	PRG	85 "FIBU"
122	"ADDRESSY"	SEG	290 "STALA DATA"
15	"TICK ADDRESSY"	PRG	REL

Typický seznam diskety vypadá takto:

sektoře nebo bloku na disketu.

Zvolený seznam v seznamu obrazu počet ještě neosazen, čím

Data přimělo výběru, které jsou aktivatorem správce bloků  
kouzly, nezávislé DOS automaticky do seznamu diskety.  
Přitom kóda floppy-disk obrazu detailní popis je zpracová-  
ty. Přitom kóda floppy-disk obrazu detailní popis je zpracová-  
ný dat přimělo výběru a reaktivních dat.

POZOR!

zašavovat. /vyvolávat je v paměti/

Stojí - lì bezprostredně před typem data hvezdicka, není tento  
údaj náležitý užíván a nelze proto do dat tohoto souboru

USR pro aktivátorské-přesně-precizní datové informace  
REL pro relativní datové informace  
SEG pro sekvenční datové informace  
PRG pro programová data  
typ data. DOS rozlišuje 4 datové typy:  
254 idajových byte/, potom jmeno data a uvozovkách a násonec  
velikost data v sektořech nebo bločích / sektoř obrazu max.  
Následující seznam jsou datové seznamy. Obrazu je na levé  
disketa formátována.

formátování, poté při formátování udanou identifikaci díleček  
ty /dva znaky/ a násonec téžo verze DOS, pod kterým byla

již aktive poslane forma příkazu LOAD a modu C64.  
Mají-li byt vytisketny pouze významy seznamu, použijte se

PRINT# 4:CLOSE  
OPEN 4,4:CMD 4:LIST  
LOAD"80",8

případě tiskatne s přistrojovou adresou 4 následujícím slovem:  
V obou provozních modech lze vytisknout seznam díky na  
dem příkazu.

Vytisk seznamu díky

klávesy CTRL.

Ustavují než požádat, ale lze jež zpomalit tiskem  
zaváděný seznam se pak zobrazí na obrazovce příkazem LIST.

zavádět do paměti všechny záznamy relativně  
dat. LOAD"80:\*=R",8

zavádět do paměti všechny datové záznamy pro-  
gramu, ježichž jména zahraničí na F. LOAD"80:F\*=P",8

zavádět do paměti všechny datové záznamy, ježichž jména zahraničí na AD. LOAD"80:AD",8

zavádět celý seznam díky do paměti. LOAD"80",8

když na obrazovce jde program příkazem LIST.  
Program se tím přepíše. Po zavedení programu se seznam indi-  
kují vložen /uložen/ do paměti. Případný, již aktive uložený  
prve zaveden /uložen/ do paměti. Znovu se tiskne indikací nega-  
V modu C64 musí být seznam díky před jeho indikaci nega-

Indikace seznamu díky a modu C 64

něbo klávesou NO SCROLL požádat.  
Pojďme, lze indikaci pomocí klávesy Commodore zpomalit,  
obsahují-li seznam vše záznamu, než je schopna obrazovka

DIRECTORY"\*=R" indikuje všechny záznamy relativně dat.  
DIRECTORY"\*=P" indikuje všechny datové záznamy programu,

K tomu, aby se daly napsat informace v Basicu do dat na dis-

keté pomocí instrukce PRINT# /viz kap. 5.2/, nebo k tomu, aby

se instrukci GET# nebo INPUT# /viz kap. 5.2./, dalo číst z úda-

je na disketu, musí být data nejdříve otevřena a po zpracová-

ní opět uzavřena. K tomu jsou uvedeny následující příkazy,

rozdělené pro oba provozní módy.

OTEVÍRÁNÍ DAT V MODEU C128

DOPEN# 3, "ADRESY" Otevří se sekvenční vstup data ADRESY /týž

DOPEN# 2, "STALA DATA", w Otevří se sekvenční datový výstup STA-

DOPEN# 7, "BANK", l127 Otevří se sekvenční datový výstup BANK s de-

OPEÑ 4, 8, 4, "0:PR0G, P, R" Otevří se sekvenční vstup data PR0G je

vytvořený údajem pod Logickým číslem soubooru 7.

OPEÑ 5, 8, 4, "0:GRAFIK, U, w" Otevří se sekvenční vstup data GRAFIK je

vytvořený údajem pod Logickým číslem soubooru 5.

OPEÑ 3, 8, 4, "0:ADRESSEN, S, R" Otevří se sekvenční vstup data

ADRESSEN pod Logickým číslem soubooru 3.

APPEND#3, "JINENA" Otevří se sekvenční výstup data JINENA

/týž ZE3 nebo UER/ pod Logickým číslem soubooru 3 a umístí se na konci dat, aby mohla být připojena

na konci dat, aby mohla být připojena

data. DCS soubooru 2.

OPEÑ 2, 8, 5, "0:STALMDAT, S, w" Otevří se sekvenční výstup data

STALMDAT pod Logickým číslem soubooru 2.

OPEÑ 7, 8, 2, "0:BANK, L, "+CHRZ/127/ Otevří se sekvenční výstup data

BANK s dešifrou výstupu 127 Byte

OPEÑ 4, 8, 4, "0:PR0G, Z, R" Otevří se sekvenční výstup data

PR0G je

vytvořený údajem pod Logickým číslem soubooru 4.

## 6.6. OTEVÍRÁNÍ A UZAVÍRÁNÍ DAT

RECORD #, 200      č/p ukazatel data, které bylo otevřeno pod 10-  
                        žádajovou větu.

Vybavovaní relativního data v mode C 128

čtecí/přečítač ukazatel DOS-u pro tento řádaj na zvolenou větu.  
Lativním žádaj /s PRINT# ev. GET#nab INPUT#, musí být umístěn  
Dřív, než bude možné zasáhnout do Logické žádajové věty a re-

#### 6.7. POLOHOVÁNÍ ČTEČIHO/PŘAČIHO UKAZATEL V RELATIVNÍCH DATACI

a Basicu 2.0 neexistuje.

Příkaz, kterým lze všechna otevřená data v mode C 64 uzavřít

data Libovolněho typu.

uzavírání pod Logickým číslém soubooru 5 otevřená  
uzavírání všechna otevřená dílektová data.

/uzavírání pod Logickým číslém soubooru 5 otevřený  
uzavírání otevřený řádaj Libovolněho typu pod Logickým číslém soubooru 5

DCLOSE # 5 uzavírání otevřený řádaj Libovolněho typu pod Logickým číslém soubooru 5

UZAVÍRÁNÍ DAT V MODE C 128

data jsou v seznamu před typem data označena hvězdičkou.  
ně, protože jinak je nelze do uložených dat zasáhnout. Tato věta  
u sekvencičních výstupních dat /typ SE/ nebo UC/ je totiž nesrozumitelná.  
Před koncem programu nebo před výměnou dílektory opět uzavřeme.  
Není-li ještě otevřený řádaj v programu zapotřebí, musí být

OTĚVÍRÁNÍ existující sekvenciční řádaj v programu zapotřebí, aby mohla být další data přidopojena.  
Před ukazateli DOS na konci data,  
číslém soubooru 3 a umístění  
NATE /typ SE/ nebo USR/ pod Logickým číslém soubooru 5.

OPEN 3,8,3,"O:NAME","

OTĚVÍRÁ řádaj GRAFTIK jako uživatelský specifický, sekvenciční výstupní  
síky soubooru 5.  
ná spolu s Logickým číslém soubooru 5

OPEN 5,8,4,"O:GRAFIK,U,W"

Během položování svití červená nebo zelená kontrolka floppy -  
diasku. Pokud bliká, diagnostickou DOS chybou, kterou lze řídit  
k ovládání instrukci, popsaným v kap. 6.1.

• 450. se poslati na 50. pozici výstupu 2  
č/p ukažatelná data, které byly otevřeny  
PRINT # 15, "P"+CHR(2+96)+  
CHR(194)+CHR(1)+  
CHR(50)

PRINT # 15, "F"+CHR(2+96)+  
CHR(200)+CHR(0)+  
CHR(1)

OSEN 7,8,2,"#0:BANK,L,"+CHR(127):OPEN 15,8,15

V následujících příkladech se uvádí, že byl již otevřen  
na selledující instrukci:

BN je zde uvnitř zvolené výstupu, na které se má položovat.  
SH je v této hodnotě část zdejší výstupy S, na kterou se má poslat -  
hovat. SH=S-LT(S/256).

SN je názvohodnota část zdejší výstupy S, na kterou se má poslat -  
která musí být jisté zvýšena o 96.  
SA je při otevření dat zadána sekundární adresa /zde je nazísku/,  
"P"+CHR(SA)+CHR(SN)+CHR(SH)+CHR(BN)

Tento příkaz má všeobecnou formu:  
FLOPPY-diasku.

V mode C 64 probíhá vybasování relativního data speciální  
příkazem, který se vytíká přes tradiční /příkazový/ kanál 15 u

Výbasování relativního data v mode C 64

indikovat pomocí instrukce PRINT DSZ.  
Py diasku. Pokud bliká, diagnostickou DOS chybou, kterou lze  
Během položování svití červená nebo zelená aktivní lampu floppy -

RECORD# 2,200,50 jako v předešlém případě. Navíc se umístil  
na 50. výstupu 200. výstupu.

## 6.8. VÝMAZ DISKETOVÝCH DAT

Krázdy z údajů, uvedených v seznámu disketového úložiště byt užívatele - lem výmazán.

Výmaz dat v modu C 128

Záda se následující příkaz:

SCRATCH jméno

Záda se musí zadat Y nebo YES. Pokud je jiné odpověď nežadá

ARE YOU SURE?

Vatelé potvrzení otázky

Předtím, než bude příkaz proveden, vyzádaje interpret od uží-

Vatelé potvrzení otázky

Znovák /"/. Jokerkazky /viz kap. 7.3./ jsou příkaz k výmazu

Záda jméno se dosadí až 16 znaků dlouhý záklovy řetězec v uvo-

Záde se musí zadat Y nebo YES. Pokud je jiné odpověď nežadá

proces mazání provedení.

Během výmazu svítí červená nebo zelená kontrolka floppy-disku.

DOS označí zářivý výmaz hlasem:

01, FILES SCRATCHED, nn, 00

příkazem na za n se dosadí počet vymazaných dat. Bliká-li kontrolka, diagnostický DOS při výmazu chybou, kterou lze

indikovat instrukcí PRINT DSZ.

Výmaz dat v modu C 64

Záda se následující slídek pro instrukci:

OPEN 15,8,15,"SO:Name":CLOSE 15

Záda jméno se záda znakový řetězec o délce až 37 byte, který obsahuje jméno, nebo jména, oddělená od sebe čárkou, dat/a/určených/echo/ k výmazu. Jokerkazky jsou příkaz k výmazu včetně -

ho množství dat se stejnými číslicemi jména, dovoleny.

Počet skutečné vymazaných dat lze indikovat dotazem na čísla Popsaným v kap. 7.1. To samé platí pro chyby, které bývají významnější než kontroly DOS-ů a které se indikují.

za 16 znaku dlonuhe retzce umistene v uvozovkach.  
Za jmeno1 /zdrojovy idaji/ a jmeno2/cilovy idaji/ se zadaj

COPY jmeno1 #6 jmeno2  
Zade se naseledujici prikaz  
Kopirovant dat v modu C 128

ne disketove jednotce /viz pribruska Flappy-fisk/  
muzce byt idaj kopirovan pod tlm samym muzem na disketu v ji-  
s jinym muzem. Pri pouziti zdrojenych disketovych jednotek  
da j muzce byt v disketove jednotce kopirovan do jinoho jeta  
6.9.2. Kopirovant dat

OPEN15,8,15,"VO":CLOSE 15  
Zade se naseledujici sled instrukci:  
Usponadani diskety v modu C 64

jednou ochranou zaznamu.  
ngmi sektery/BAM/ nemuze byt pribrusna disketa opatrzne  
Ponevadz je po ukazneni operace znowu napisen seznam pociteli-  
COLLECT  
Zade se naseledujici prikaz:

Usponadani diskety v modu C 128

Pouzijte-li se prikaz COLLECT v modu C 128 u dat, ktere jete  
a seznamu diskety/, muzce byt pouzit prikaz COLLECT.  
dat, ktera nebyla zadanu uzavrena /hvezdicka pred typem data  
u tecto sekutoru tak, aby opte byly k dispozici a vymazu-  
ny, i kdyz usesly byt oznameny jako volne. K optenemu uvolni-  
pisovana data, obesahujte poset sekutoru, ktere nebyly pouzity  
vana disketa, na ktere byla opakovane vymazavna a opte za-  
Po delat dobe provozu muzce dojtit k tomu, ze casotokrat pouzit-

6.9.1. Prezkonadani a usponadani obrazent diskety

6.9. DALSICCI FUNKCE

údaj 1 do cílového dat a někonec se připojí zdrojový údaj 2.  
tříce. Zde kopírovacího procesu se nejdříve okopíruje zdrojový  
zdrojový údaj 2/ se dosadí až 16 znaků dletoho znakového  
za jméno3 /cílový údaj/, jméno1 /zdrojový údaj/ a jméno2

OPEN 15,8,15, "CO:jméno3=0:jméno1,0:jméno2"  
Zade se následující sled instrukcí:

Sítězení v mode C 64

kterou lze indikovat instrukci PRINT DSZ.  
Během kopírovacího procesu svití červená nebo zelená kontrol-  
ka floppy-disku. Blíže-li, potom diagnostickou DOS chybou,

na existující údaj jméno1 napočít údaj jméno2.  
az 16 znaků dletoho přetízece v uvozovkách. Tímto příkazem se  
zajměno1 /zdrojový údaj/ a jméno2 /cílový údaj/ se dosadí

CONCAT jméno1 TO jméno2

Zade se následující příkaz:

Sítězení dat v mode C 128

kde kopírování.

Dve sekvenční daty mohou být k sobě připojena zvláště při -

6.9.3. Sítězení sekvenčních dat

místo jméno2 /cílový údaj/ a jméno1 /zdrojový údaj/ se zade  
znakový přetízece o délce az 16 znaků. Jméno cílového dat se zade  
jako první. Eventuální chyba, diagnostickou DOS-ou pří kó-  
pírovacímu procesu, může být indikována jotažením na chybu, po-  
zadovat. Dva sekvenční daty mohou být k sobě připojena zvláště při -

OPEN 15,8,15, "CO:jméno2=0:jméno1"

Zade se následující sled příkazů:

Kopírování dat v mode C 64

kterou lze indikovat instrukci PRINT DSZ.  
Během kopírovacího procesu svití červená nebo zelená kontrol-  
ka floppy-disku. Blíže-li, pak diagnostickou DOS chybou,

dísketax opatřena sponkou ochrany zápisu.

tové jednotky při úplíkovacím příkazu, by měla být zdrojová  
k zaměnit ztrát dat výměnované drojové a cílové dísko -

de delat duplikát, do druhé dísketové jednotky přezdáná dísketa.

Do jedné dísketové jednotky se volat dísketa, ze které se bu -  
že-li k dispozici zdrojena dísketová jednotka.

Dískety mohou být kopírovány příkazem duplicity jen tehdy,

#### 6.9.5. Duplikace dískety

dotazem na chybou popsaný v kap. 7.1.

díagnostikovaná DOS-em při přejmenování může být nájíkována  
retízec. Nové jméno se zadá ~~zadně~~ napřed. Eventuální chyba  
za novějmeno a staré jméno se zadá až 16 znaků dlouhý zákon

OPCU 15,8,15, "RO:novějmeno=0:staréjmeno"

Zadá se následující slíd instrukci:

Přejmenování dat v modu C 64

ne chybou, kterou lze indikovat instrukt PRMT DSC.  
Tlippy-dísku. Pokud blíže, díagnostikoval DOS při přejmenová-  
níhem přejmenování svití servena nebo zelená kontrolní lampy  
značkové retízce v uvozovkách.

Namísto staré jméno a nové jméno se dosadí až 16 znaků dlouhé

RENAME staré jméno TO novějmeno

Zadá se následující příkaz:

Přejmenování dat v modu C 128

Posud nepoužíte jméno.

Kazde mu řádji v seznamu dískety může být přidáno nové, do -

#### 6.9.4. Přejmenování dat

nejm v kap. 7.1.

vacím procesu mohou být indikovány dotazem na chybou, popsa -

jménou. Eventuální chybu, díagnostikované DOS-em při kopíro -

V tomto případě je bý se rádaj jméno2 napsat na konec dat.

Pro jméno3 a jméno1 může být použito stejné dle.

zde indikovat dotazem následným chybou, popsanym v kap. 7.1.

flippy-disku. Pokud bude, řízenostíková lze čípy, kterou

behem procesu duplikace svití udržené nebo záležitě kontroly

nejprve.

je vložena ktera disketa. Cílová disketová jednotka je zada

nebo 1 a 0, vždy podle toho, do kterému disketové jednotky

místo zdroj. disket. jednotka a cíl. disket. jednotka se zadá 0 a 1,

#### Duplikace diskety v modu C 64

OPEN 15,8,15, "Dc1lová disketová jednotka=Dzdrojové disketové

záda se nasledující eláč instrukci:

#### Duplikace diskety v modu C 64

skutečnou chybou pak můžeme zoprazit pomocí zátiče DSC.

BAD DISK.

se indikuje na obrazovce hledením

kádě chyba, řízenostíková DSC během procesu duplikace

při zadání jiné odpovědi se přeruší.

k potvrzení. Odpočítá se nebo yes, spustí se proces duplikace,

sem nové zírovnatuje, je vyzálen uživatel otázku ATE YOU ENTER?

F, nevadí se cílová disketová jednotka před kopírovacím procesem

1 a 0.

Za zdrojovou a cílovou disketuou jednotku se zadá 0 a 1, nebo

BACKUP Dzdrojová disketjednotka TO Dc1lová disketové jednotka

záda se nasledující příkaz:

#### Duplikace diskety v modu C 128

- 7.1. Gvod
- 7.2. Startování CP/M 3.0
- 7.3. Datá CP/M
- 7.4. Kopírování CP/M - diskety a dat
- 7.5. Fázent vstupu a výstupu
- 7.6. Práce pod CP/M
- 7.7. Rozšíření modu CP/M 3.0. u Commodoru 128
- 7.8. Přehled příkazů CP/M 3.0
- 7.9. Transient server CP/M 3.0

Dodáváná systerová disketa CP/M je obojstranné popsaná.  
Doporučujeme Vám pracovat si z kázde strany pracovní kopii  
a originál uschovat na bezpečné místo.

Obrázky sítě 80-ti znakového modu je možný jen na vystu-  
pu RGB, níkoho na vystupu video nebo TV. Tzn., že při za-  
pojení TV přístroje nebo monitoru do TV zářky, ev. do zář-  
ky pro video, lze pracovat pouze se 40-ti znakovým modelem.  
Obrázek zase není možné pracovat se 40-ti znakovým modelem na

vystupu RGB.

Všeobecný návod k této příručce

7.	CP/M - MODUS
7 - 1	7.1. Úvod
7 - 3	7.2. Startování CP/M 3.0
7 - 8	7.3. Data CP/M
7 - 15	7.4. Kopírování diskety a dat CP/M
7 - 19	7.5. Různé vystupy a vystupu
7 - 24	7.6. Přace pod CP/M
7 - 28	7.7. Rozdíly mezi CP/M 3.0
7 - 34	7.8. Přehled příkazů CP/M 3.0
7 - 39	7.9. Popisy příkazů CP/M 3.0

O B S A H

ovšem jen s normální rychlosťí pro čtení/písání.

unášel disket Commodore 1571 stejně jako unášel 1541, potom

kajako disketová jednotka může být použit nový rychlý

konsola slouží celá klávesnice C128 a 80ti znaková obrazovka

u Commodoru 128 je mikroprocesor Z80 jíž zábudován, jako

jednotky a systémové diskety.

nebo Z80, konsoly/ti. Klávesnice a obrazovka/, disketové

systém, se stává z počtací a mikroprocesorem 8080, 8085

Nutná minimální konfigurace k práci pod CP/M 3.0 - operačním

#### 7.1.1. Předpoklady k provozu s CP/M

k provádění sirotek palette jíž připraveny ch programu, nebo

CP/M může být použit k výpracování vlastních programů, nebo

kazech, zadávaných přes konsolu.

Počtací rozsáhlý program a provádí je v závislosti na pří-

ním prostředím, např. na tiskárnu. CP/M ukádá do paměti

ta a umožňuje kopírování dat do paměti nebo k jiným perifér-

nu a jiné periferii prostředí. CP/M 3.0 spravuje disketová da-

disketové jednotky, konsolu /obrazovka a klávesnice/, tiskár-

CP/M 3.0 má a spravuje všechny funkce počtací: paměť,

CP/M 3.0 je dle rozšíření operací systém mikropočítací.

Kartou přiloženou k zadánímu lístu.

Můžete využít společné s Utility-programem objednávkovou

přesnéjší informace najdete v příručce CP/M-Plus, kterou

jenom CP/M. Popis se zde vztahuje na použití CP/M u C128.

V této příručce je tato verze označena jako CP/M 3.0 nebo

#### CP/M Plusová verze 3.0

na u Commodoru 128 je

CP/M je produkt firmy Digital Research. Verze CP/M, používá-

#### 7.1. Úvod

### 7. MODUS CP/M

Pod operačním systémem CP/M 80  
a IBM PC ev. Commodore PC10  
Pod operačním systémem CP/M 86.

Qsborne  
Keypro II A  
Epson QX10 Valdocs,

jsou popsány následujícími formáty:

Abychom mohli zpracovávat data z jiných počítačů, umozněme abychom díky dísketové jednotce CI571 také použít dísket, ktere

7.1.4. Použití jiných formátů dísket

kdy, použíme Commodorem 64 a jeho modulém Z80.

Odeďma dísketovými jednotkami mohou být zpracovány také dískety.

Všem je v tak dlouho, dokud se nacíznejí na první straně dískety, dopsané dísketovou jednotkou 1571 mohou být zpracovány 1571, zpracovávat dísketu pouze jednotkou. Data na dísketu, použití dísketové jednotce 1541 může, oproti dísketové jednotce

Dísketová jednotka 1541 může, než u dísketové jednotky 1571.

Probíhá přenos dat mezi konzolou a dísketovou jednotkou také tuto dísketovou jednotku lze použít a CP/M. Prvotní

7.1.3. Použití dísketové jednotky 1541

klávesou kurzoru /vlevo či vpravo/.

K tomuto účelu se používá klávesy CONTROL a odpovídající klávesy po sobě, musí se obdržat na obrázovce horizontálně posunout. Zejeno je v 40 znaků na řádku. Abychom mohli vidět všechny 80 znaků použit 40ti znakové obrázovky může být současně zobrazeno

7.1.2. Použití 40ti znakové obrázovky

a mnoha jiných servisních programů.

K tomu patří ještě 2 dískety, jedna s vlastním operačním systémem CP/M a podrobným servisním programem HELP a jedna

jednotce.

použit BASIC-ový příkaz BOOT, nebo stiskněte klávesu RESET.

Nachází-li se CI28 v modu Basicu, můžete k zavedení CP/M  
matičky spustit.

- notky a potom CI28 zapnout. Operacní systém CP/M se auto-

točí mimožem vložit disketu do disketové jed-

ze systémové diskety CP/M do psaného počítače.

Zavedení /boot/ rozumíme kopírování operacního systému

## 7.2.1. Zavedení CP/M 3.0

### 7.2. Startování CP/M 3.0

emulaci najdeme např. u Kaypro II a IV.

Přenese programu je uložen takže tříza ovlastací plukt CI28

Kaypro II.

hlášení /Kaypro II/ navolit žávou horní klávesou kurzoru

RETURN. Pokud se jedná např. o KAYPRO disketu, musí se po

stlačit klávesa RETURN nebo stisknout klávesa CONTROL -

Po oznamení čízkyho formátu se musí být do jednotky disketu

mi systémy.

te zádnu překážku přimět vyměnovat programu a dat s jiný -

Diskety akceptované disketovou jednotkou mohou potom být

MISSING.

formát identifikovan, objevit se slovo

objevit označení systému disketového formátu, nebo není - li

pruh v nějíž jezdí drážka obrázovky. V tomto pruhu se poté

čízky/něznámý/ formát, rozsvítit se okamžitě světelný

Vloží-li se do disketové jednotky 1571 disketa formovaná

vzády možné.

Rozšíření o další formaty je s odpovídajícími programy

dísketová jednotka A.

Počítač CP/M je přizpůsobena jednotlivá dísketová jednotka jako

0 /USER 0/ je aktuálním uživatelským rozsahem.

Chybějící číslo užívání je zádaj před A záhlaví, že uživatelský rozsah

ce na dísketové jednotce A.

dísketové jednotky buďou prováděny všechny dísketové opera-

dísketovou jednotku. To znamená, že až do jiného nastupu

hlásení dle výpočtu, že dísketová jednotka A je aktuální

připravenost CP/M k přijímaní příkazů z klávesnice. Toto

je to systémové, ev. pohotovostní hlásení CP/M. Signifikují

A >

xx

značky:

Nejdůležitější částí tohoto hlásení jsou dvě následující

této xx číslo 40 nebo 80.

Počítač toho, jakou obrázkovku máte zvolit, objeví se na mís-

< A

xx column display

CP/M. Je on the Commodore 128

obrazovce následující hlásení:

Počítač co je do paměti zaveden a spustěn CP/M, objeví se na

### 7.2.2. Hlásení startu CP/M na obrazovce

Program Area/s 59 KByte.

telaske paměti /TPA-oblast pro překyvné programy - Transient

Počítač k diapozitivní na Commodoru 128 volná užívá-

Počítač a potom zavést CP/M, jak bylo shora uvedeno.

Chcete-li měnit z modu G64 na CP/M, musíte nejdříve vypnout

zasunutá až na dobrá!

užívání dísket. Jednotky přesvedčete o tom, že je dísketa

Při vkládání dískety do dísketové jednotky se před uzávře-

Pozor!!

ti 7.5.

Přehled kontrolních znaků a jejich pozicií je možné v čas-

nahoru / - nahoře. ↓ Z pro CTRL-Z.

Klávesa. Následy se pro CONTROL používá tiské klávesy / / šípkov

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

CTRL a současně s ní uvedena v činnost jiná odpovídající

s <CR>

nutá klávesa RETURN. Zde je nutno stisknout klávesu RETURN

DATA argument. Kliknutí tohoto klávesy CP/M musí být stisk-

zadání korigovat. CTRL je zkratka pro klávesu CONTROL. K za-

zadání korigovat. CTRL je zkratka pro klávesu CONTROL. K za-

zadání korigovat. CTRL je zkratka pro klávesu CONTROL. K za-

a > DIR TESTDATA

ukázme si příklad příkazového řádku:

napoř. Jméno data nebo jiný parametr.

program na disketu. Argument obsahuje doplnkové informace

rezidentní příkaz CP/M /např. TYPE, DIR aj./ nebo proveditelný

kazových argumentů. Příkazové kazové slovo označuje buďto

dohromady s příkazovým řádkem. Příkazový řádek se skladá

obrázovce v příkazovém řádku. Příkazový řádek je zadán

které zadáváte přes klávesy. Tyto příkazy se objeví na

CP/M 3.0 při aktivitu počítací v závislosti na příkazech,

### 7.2.3. Příkazový řádek CP/M

ce a další disketovou jednotku, obrázek označený E.

disketové jednotky, která emuluje na další disketové jednot-

příkazena označení disketových jednotek B, C a D. Virtuální

ketových jednotek je 4. Další disketové jednotky jsou

a modu G128 a G64. Maximální počet skutečné zapojených dis-

to odpovídá příslušné adresy 8, disketové jednotce 0

A > DIR < CR >

a ukoncť stískem klávesy RETURN.

na obrazovce. Příkaz DIR se zadá hned po systémovém hlášení /adresář/ a podnět CP/M ukáže označení dísketových dat

příkazový řádek. DIR, který znamená zkratku pro direktory vezméme sí příkaz DIR, abychom viděli, jak CP/M interpretuje

#### 7.2.5. Zpracování příkazového řádku modem CP/M

záležit něž 128 znaků.

do výrovnávací paměti/Puffer/. Příkazový řádek nesmí být ty nejsou CP/M přezkoušavny, ale přímo ukládány pro programy

klikové slovo a příslušný údaj je nahrazen z dískety. Argument u transientesnic příkazu interpretuje CP/M pouze příkazové

označení COM.

hraný z dískety. Tedy programová data jsou označena typovým

údaje. Předtím, než je lze provést, musí být nejdříve na- rezidentní program. Jsem už zelený na dísketu jako program

ky.

byť prováděny kdykoliv, protože k nim není třeba užádávat dí- rezidentní příkaz Zpusobují provádění programu, které jsou

servisní a jiné programy.

a externí popř. transientesnic /přechodné/ příkazy /jako jsou rezidentní /built-in commands - předdefinovaný příkaz/

CP/M 3.0 rozšířuje dva různé druhy příkazů: interní popř.

#### 7.2.4. Druhy příkazů

prázdna místa mezi početovostním hlášením a příkazovým slovem po početovostním hlášením, i když CP/M 3.0 toleruje také

zadání do příkazového řádku musí proběhnout bezprostředně a příkazovém řádku většinou plasmany.

většina zadání v příkazovém řádku musou být prováděna malý-

Mezi příkazovým slovem a argumentem se musí vyneschádat přednáška  
No file / není v souboru

CP/M na toto zadání odpoví i indikací jména data nebo /nená-

A> DIR TESTDATA <CR>

toto, jestli se na disketu nachází údaj TESTDATA zadán:

Jestli se užitá data nachází na disketu. Např. k určení  
jedného daty jako argument se použije k tomu, abychom viděli,  
příkaz DIR akceptuje jmeno data jako argument. DIR se jíme-  
značí a ježíčkem znak.

V časťi 7.6, tab. 7.3 se nachází přehled třechto CTRL

Pomohou při tvorbě příkazového řádku.

CP/M nabízí k použití celou řadu znaků CTRL, které vám

k vymazání posledního zadáního znaku.

úlohou stlačit klawisu INST/DEL nebo CTRL-H, zíma dojde  
tzn., že příkaz DIR funguje CP/M na jist. K opravě chybneho

DIR

obrazovce

pokud se však tento údaj nevykryje, objeví se na  
NA disketu v disketové jednotce A se hledá údaj DIR.COM.

reaguje CP/M následovně:

A> DIR <CR>

CP/M rozpozná jen správné zadání příkazová klávesa slova.  
Uděláte-li při zadání chybu a stisknete RETURN bez toho, aby-  
ste opravili chybu, zopakuje CP/M příkazový řádek a připojí  
otazník. Např. zadá-li se spatně místo DIR

PIP	COM:ED	COM:CCP	COM:HELP	COM	A:HELP	HLP:DIR	COM:CPM+	SYS
-----	--------	---------	----------	-----	--------	---------	----------	-----

objeví se na obrazovce následující:

CP/M reaguje na tento příkaz indikací jmén všechn dat, která  
jsou uložena na disketu v disketové jednotce A. Nachází-li  
se např. CP/M systémová disketa v disketové jednotce A,

PIZ.

zméněno take jméno data. V CP/M je k tomu použit program  
ružeté jíž existuje užaje na jiné místo; přitom může být  
a pojmenovat. Můžete také sestavovat data, ve kterých kopí-  
např.: CP/M-Texteditoru ED, abychom mohli data sestavit  
Existují různé možnosti jak sestavit data CP/M. Lze použít

### 7.3.2. Sestavent data

nybrž musí být zpracovány kartotéku programu.  
adresy nebo text. Kartotéky užají se nemohou provádět samy,  
kartotéka užají obsahují různé informace např.: seznam jmen,  
mohou být počtem zpracovávány krok po kroku.

V kartotéce programu jsou uloženy proveditelné příkazy, které

### Kartotéka programu a kartotéka užají

#### 7.3.1. Dva druhý dat CP/M

jména věcích dat a jejich polohu na disketu.  
ařesť/directroy/. V tomto adresáři jsou soubory uložené  
identifikovat. Na každé diskette je uložen a směti také  
kazdy užají musí mít jednoznačné jméno, aby jej mohlo CP/M  
jak jíž bylo dřívé řečeno, CP/M - užají je možnost dat.

uloženy a směti všechny diskety CP/M.  
sestavují, pojmenovávají a zpracovávají, a které užaje jsou  
část Vás seznámí se dvěma druhý dat: naučíte se, jak se užaje  
se ovesem v CP/M zachází jinak, než v jiných modech. Zato  
v modu C 128 nebo C 64 - stejné možnosti užají. S tímto užají  
na disketách. Data v modu CP/M jsou v principu ta sama, jenko  
Nedůležité je vlastnosti CP/M je přízení a zpracování dat

### 7.3. Data CP/M

DIRTESTDATA ?

A> DIRTESTDATA <CR>

hlásení

místo. Nejdří prázdné místo zadáno, reaguje CP/M chybou

aby ste již podle jména rádaje možné rozpoznat obecná data.

#### ZAKAZNÍCI

zvolit jako jméno data

obecná data. Pokud např. stanovíte seznam zakazníků, můžete jméno data muset být zvoleno tak, aby se z něho možná určit v nejjednodušším případě skladat jen z jednoho jména data. Jméno data může mít délku až 8 znaků. Označení data se může

#### 7.3.5. Jméno data

jméno /A/.

označení dísketové jménotky se hledá údaj v aktuální dísketové hledá se v dísketové jménotece B údaj TESTDATA. Bez zadání

#### A <B:TESTDATA> CR

Např. zadáte -L1:

Jménotece zadaná data.

Jménotece zadaná data, hledá CP/M na této dísketové

délku jména plásmenu. Pokud zadáte označení dísketové

následnou dvoučírkou. Kádě dísketové jménotece CP/M je při-  
označení dísketové jménotky se stavá z třísmene /A-E/ s

#### 7.3.4. Označení dísketové jménotky

dat mohou být, ale nemusí být bezpodmínečně zadávány.

Nezbytíte je zadání jména dat; všechny ostatní složky označení

- heslo

- označení typu

- jméno data

- označení dísketové jménotky

čen. K označení dat se používají následující části:

CP/M identifikuje kádý údaj podle jeho jménačeho ozna-

#### 7.3.3. Označení data

né popsaný v části 7.9.

příkazy ED a PIP jsou společné s jinými příkazy CP/M podrobo-

dat pro jiné programy.

výstupní data, která mohou být zpracována použitá jako vstupní  
Také jiné programy, např. MAC, CP/M 3.0-Assembler, vytvářejí

jméno daty; heslo  
označení disketové jednotky; jméno data. typové označení  
jméno data. typové označení  
označení disketové jednotky; jméno data  
jméno data  
jméno data  
jméno data pro označení dat CP/M jsou:  
sébe odděleny přeslunými rozdělovacími znaménky.  
kombinace 4 částí označení dat. Všechny části musí být od  
jako daty / specifickace dat/ se zkrácuje kódem připustné

#### 7.3.8. Specifickace dat "daty"

A:DOCUMENT.GES;EDGAR  
chráneného označení dat: přiklad správneho označení daty:  
zadáno, jako část označení daty, protokol zásah do daty je  
heslo může být libovolné zadáváno. Než ověem být vždy  
ZAKAZNICI.NAM;LISTE  
od předepsaného označení daty se při vstupu odděluje strukturka:  
jako část označení daty. Heslo může mít délku až 8 znaků a  
u CP/M 3.0 na ~~komodo~~ komodoru 128 může být heslo definováno  
u CP/M 3.0 na ~~komodo~~ komodoru 128 může být heslo definováno

#### 7.3.7. Heslo

jsou vždy označena - charakterizována typovým označením COM.  
Programové data, která jsou CP/M nahrána do paměti a provede  
srovnat typového označení.  
předánými znaky na 8 míst, aby mohlo rychle probíhat  
u indickace označení dat CP/I se krátka jména dat využít  
ZAKAZNICI . NAM  
dosťat např. toto označení:  
ve vztahu k druhu daty. Následně jménem zakazníků může  
Také při volbě tohoto typového označení musí být označení  
a od vlastního jména data jej oddělujeme těkou //.  
ke jménu data. Typové označení může mít délku až 3 znaky  
jménemecch dat společné, můžeme přiložit zvolené označení typu  
abychm mohli ukratit podobné struktury dat také při různých

#### 7.3.6. Typové označení

každý interní něbo transientesní příkaz CP/M se může vztahovat na všechny daty, pokud jsou ve jménech dat nebo v typovém označení použity zvláštní znaky vyhrazené mista.

### 7.3.10 Vyhrazená místa při zásahu na všechny daty

atributem SYS.

Příkazena uzivateléskému rozsahu 0 a jsou charakterizována zasehovat ze všech uzivateléských rozsahů do dat, která ~~jsou~~ jsou zázeňa aktuálnímu uzivateléskému rozsahu. Ovšem se může vztahovat jen do dat, která jsou při-

3B>

A>3B:<CR>

disketovou jednotku příčemž zadáte oboují současné:  
můžete také menit současné uzivateléský rozsah a aktuální

3A>

A>USER 3<CR>

aktuální příkaz USER

Ke změně aktuálního uzivateléského rozsahu je možno použít

2B> uzivateléský rozsah 2, disketová jednotka B

A> uzivateléský rozsah 0, disketová jednotka A

4A> uzivateléský rozsah 4, disketová jednotka A

rozsažu a ježich vytasnu:

je přednostně rozsah, jehož též se v počítovostním hledání neobjevuje. Uvádíme několik příkladů k indikaci uzivateléské

hlášení CP/M /8 výjmou čísla/funkce/.

Qíslu uzivateléského rozsahu se předkládá před počítovostní

rozsažu se přípravuje datum při ježich vytváření.

rozdělena do šestnácti/16/ různých oblastí. Qíslu uzivateléské s číslily uzivateléského rozsahu /User-čísla/ mohou být data

CP/M může připravit data také uzivateléskému rozsahu /User0-15

### 7.3.9. Uzivateléský rozsah/User/

označení disketové jednotky: jméno data.ozn.typu,heslo

jméno data.ty whole označení,heslo

označení disketové jednotky: jméno data;heslo

<> 8! \ + -

\$ /

)

[ ]

\*

:

-

:

LEERST.

TAB CR

< =, ; | > [ ] >

Znak Význam

### Tabuľka 7.1. CP/M 3.0 : Rezervované znaky

označenie dat.

Znaky, ktoré jasou uviedené v nasledujúcej tabuľce 7.1., mají pos CP/M zvláštnú význam a nesmú byť použity jaslo súčasťou označenia dat.

### 7.3.11. Rezervované znaky

petí znaku možou byť zadaný libovolné znaky.

pripradí CP/M tomuto označeniu dat všechna data, ktera vejménú dat končí na TAX a mají typové označenie LIB. Môsto pravidelne

### 7777TAX.LIB

Zadá - li sa napr.:

do výčtu dat.

hújte vyhradené misto, miesto CP/M zasiahnuté vtedy je zadanie v miste, kde byla umiestnená. S datovým označením, ktoré obsahuje

na tomto mieste kádý libovolný znak. Hvezdička ale podnet CP/M náspr. otazník jaslo treći znak do jmena data, akceptuje CP/M

/popr. držák mista/hvezdičku // a otazník //, je-li vložen

vyhradené mista jé znak, ktery sa miesto používa misto vyhradené misto

Please select disk type to format : C128 FORMAT PROGRAM  
 Drive A is a 1571 ; bzw. 1541  
 C128 single sided ; 200-Module Format  
 C128 double sided ; mit 1541

Po vývolávaní FORMAT-u se na obrazovce objeví hlášení:

-systémový bootsektor.

Tímto programem se na nové formovanou disketu přenese i CP/M. Víšněm program se k tomuto účelu náhodně program FORMAT.COM. Je třeba použít vhodný formvací program. Na disketu se soubory formovány již před vlastní kopírovacím procesem. K tomu je třeba použít nová nebo již použitá. Tato disketa musí být formována již před vlastní kopírovacím procesem. Nejde o přenášet, může být nová nebo již použitá. Tato disketu se bude nebo dvěma disketovými jednotkami. Disketa, ne kterou se bude kopírovat /backups/ CP/M disketu možou být zhotovovány jenou

#### 7.4. Konečný CP/M disket a CP/M dat

Type	Význam
ASM	zdrojová data pro assembler ASM
BAS	program BASICu
COM	proveditelná programová data
HEX	výstupní data z MAC/ pro HEXCOM/
HLP	HELP - data
SSS	mezidata
PRN	printdata z MAC nebo RIAC
REL	výstupní data z RIAC /pro LINK/
SUB	seznam příkazů pro SUBMIT
SIN	systémové data z MAC, RIAC nebo LINK

Tabuľka 7.2. CP/M 3.0: Rezervovaná označení typu

Pod CP/M 3.0 je již umístěno všechny tyče dat určitéch programů. V nasledující tabuľce 7.2. sú vyspešny a krátce vysvetleny.

#### 7.3.12. Rezervovaná označení typu

Kopírování je celá diskueta, musíme dát na to, aby souhory křát opakování.

budeťte využívati k výjmuti drojové diskuety a k vložení člově jednotka neexistuje jíako součást Hardware. V průběhu kopírování je virtuální disketova jednotka - tzv., že tato disketova jíako člově disketova jednotka - E. Disketova jednotka E A jíako člově disketova jednotka se zada disketova jednotka A

A>HELP PIP<CR>

kazové vstup PIP se nájdou na obrázovce příkazem HELP:  
K tomu se používá servisního programu PIP. Formát pro pří-  
také jen jídenou disketovou jednotku/ 1541 nebo 1571 /.

Odsahy diskuet mohou být přenášeny z jedné diskuety na druhou

#### 7.4.1. Kopírování s jídenou disketovou jednotkou

mohou být kopírována servisním programem PIP.

Všechna jiná data, také systémová data CFM+.SYS a CCP.COM,  
ukončit program FORMAT.

...existing format program

Při zadání N se hlašení:

Do you want to format another disk?

...writing boot sector.

...writing directory sectors

...formatting disquette in drive a

objeví se:

být stlačena klávesa g.

Po vložení diskuety k formování do disketové jednotky A, musí

Insert Disquette TO BE FORMATTED on Drive A  
type g when ready, any other key to abort

Na obrázovce se objeví:

se zvoleným označením formátu, poté se stlačí klávesa RETURN.  
Kurzorovými klávesami se posune inverzní ukazatel na ráděk

ozvě se připraví tón.  
V průběhu pauzy jinou klávesou, než CTRL-C nebo NO SCROLL,  
NO SCROLL bude vystup opět pokračovat. Stisknuté-li všecky  
objevit invertující indikace PAUSE. Právě opakování stisku klávesy  
klávesy NO SCROLL zastaví výstup. V nejnovějším řešení/25/ se  
objeví počítací dálku po stisku klávesy CTRL-Q. Tímto stiskem  
vesmírného symbolu zastaví výstup. Výstup na  
na objeví počítací dálku po stisku klávesy CTRL-SOUČASNĚ je klá-  
če je nelze předčítat. K oznamení systému, že má byť výstup na  
indikace informací na objevovací proběhne často tak rychle,

#### 7.5.1. Aktuální výstupu z konzoly

#### 7.5. Aktuální výstupu a výstupu

program PIP ukončí.  
Každému monoru byt přenesena jednoté jiná data nebo se s CTRL-C

\*  
CCP.COM  
CPM+SYS  
COPYING—

a během kopírování se po sobě objeví:  
A: → X  
\* b:=c \*.

nyuť se zde např.: \*

CP/M 3 PIP VERSION 3.0

A >PIP <CR>

Ke kopírování CP/M systémových dat se využívá program PIP:  
A A B.  
Se dvěma disketovými jednotkami se provádí kopírování snad-

#### 7.4.2. Kopírování se dvěma disketovými jednotkami

u německé interruptuce místo pravouhlých závorek/  
kod objektu v kódém případě volbu 0: PIP b:=a\*.MOU /a, u  
/files/, které mají jinou existenci, než COM obdrží pro

**rádky jazyč programu.**

značky mohou být editovány příkazové rádky CP/M nebo vstupní místo to ještě jiné ediční funkce ve tváru znaku CTRL. S tímto přísemně chybou klávesami INST/DEL popř. CTRL-H, CP/M poskytuje jak jí samé se již dříve zmínilo, můžete korrigovat jednoduché

#### 7.5.3. Rádková edice na konsole

Přitom lze libovolné kombinovat znaky CTRL-P, CTRL-S a CTRL-Q. Výpisy a výstupy na obrazovku budou pokračovat znakem CTRL-Z. Staví se výstup znakem CTRL-S, výstup na tiskárnu se s CTRL-P a klávesou NO SCROLL. Pokud není některá část vytiskena, začít významnou výstupu na tiskárnu lze použít znaky CTRL-S, CTRL-Q použít příkazu DIR s následujícím zadáním CTRL-P /před RETURN/. K vytvoření souboru dat, kterež se nachází na disku, lze nejdříve tiskárnu opět připravens.

Výstup na tiskárnu se ukončí obsazením zadání CTRL-P. Při zapojením výstupu na tiskárnu na tiskárnu /printér echo/. K zahájení současného výstupu na tiskárnu se zadá CTRL-P. Přitom zaznějí pípavy ton.

#### 7.5.2. Rázení výstupu na tiskárnu

nutá nebo výpusta příkazem SETDEF.

Teprvé potom výstup opět pokračuje. Tato volba může být zapsán do kontinuálního RETURN to continue:

Následující rádku objevit výzva:  
zaplňně obrazovce výstup automaticky začíná. Můžete v něj -  
zde výstupu, než jaky můžete pojmout obsah obrazovky, se při  
tiskovém strojovém výstupu na konsole /paging/. Tzn. že při del-

Znak	Význam	
CTRL-A	Posunue kurzor o jedno misto doléva	
CTRL-B	Posunue kurzor na záčatek příkazového řádku,	

Tabuľka 7.3. CP/M 3.0: Edičné a riadiace znaky CTRL

ny znaky napravo a kurzoru posunou na dalej řádek.

míle sa kurzor vyskytne ve středu řádku. Pomocí CTRL-E se všechno opět po vymazání znaku na řádku po stisku CTRL-E, jak obrázovky z obrazu. Tyto znaky se však nevymazavají. Objeví se, než je třeba obrázovky, , ztratí se znaky na pravé straně Vložiteli znak do středu příkazového řádku, posunou se všechny znaky napravo od kurzoru daleje doprava. Pokud je řádek delší, ale uložit ~~text~~ take řádek do Pufferu /tj. využíváva- cí paměť/, takže může být pomocí CTRL-W opět vymazán.

Příkaz RETURN nedá pouze podnět k provedení příkazového řádu, ještě může být střed vše středu řádku. Po záruceci může být stisknutá klávesa RETURN, i když je kurzor již vložen.

A> P1TOP A:=B:\*.\*/zadává se I /  
 A> PP A:=B:\*.\*/CTRL-G vymaze číselnu/  
 A> PIOP A:=B:\*.\*/CTRL-F posunue kurzor doprava/  
 A> POP A:=B:\*.\*/CTRL-W opakují příkazový řádek/  
 A> POP A:=B:\*.\*/CTRL-B posunue kurzor na záčátek/  
 A> POP A:=B:\*.\*/CTRL-F posunue kurzor na záčatek  
 A> P1TOP A:=B:\*.\*/spatne zadany řád/  
 A> POP A:=B:\*.\*/CR>/ spatne zadany řád/  
 daní PIP.  
 V nasledujícím příkladě ukážeme, jak lze opravovat spatne zádat znova.  
 Jaso umísteny napravo od korigovaného místa, nemusíte zapísovat výmazu znaku ve středu editovaného řádku. Tzn., že znaky, které můžete požadovali kurzorem doléva a doprava k uloženému řádku, posunují se vedeny v tab. 7.3.

#### 7.5.4. CTRL znaky k edici

CTRL - C	Přetížit běh programu a nastavit zpět parapet.
CTRL - E	Způsobí posuv rádku, aniž by předal příkaz.
CTRL - G	Máze znak pod kurzorem. Kurzor se přitom neposunuje. Znaký napravo od kurzoru se posune o jedenou místo doléva.
CTRL - H	Máze znak nalovo od kurzoru, posune kurzor neponuji. Znaký napravo od kurzoru se posune o jedenou místo doléva.
CTRL - I	Přesuně kurzor o jedenou místo doprava.
CTRL - J	Předává CP/M-ce příkazový znakce TAB. TAB-znaky posuně kurzork dališti znacce TAB. TAB-znaky máze všechny znaky napravo od kurzoru.
CTRL - K	Předává CP/M-ce příkazový znakce RETURN. Znaký napravo od kurzoru máste funkci jako klawisea RETURN nebo CTRL-M.
CTRL - M	Předává příkazový znak na CP/M a umístí funkci jako záčtek řezechho rádka. Má stejnou funkci jakou klawisea RETURN nebo CTRL-J.
CTRL - P	K výstupu na obrazovku připojí paralelné tiskárnu.
CTRL - Q	Výstup na obrazovku bude pokračovat.
CTRL - R	Opatkují příkazový rádek až kdy kurzoru v dálku. Na pozici kurzoru se objeví řetěz rádka. Znaký kurzor se posune ve stejném sloupcí o jedenou místo směrem dolů.
CTRL - S	Výstup na obrazovku bude posazataven tak dílou-
CTRL - U	ho, dokud se nezadá CTRL - Q.
	Máze všechny znaky a příkazový rádek už nebudou opa-
	zor na rádce. S CTRL - W se můžou opa-
	kovat v novém rádku všechny znaky, které pozice kurzoru umístí znak a posune kur-
	zor v rádce.

A>NAME	DIR.PRN<CR>	TEX:FRONT	TEX:ONE	BAK:ON&#2	TEX:EXAMPLE2	TEX:THREE	TEXT
A>NAME		TEX:FRONT	TEX:ONE	BAK:LINEDIT	TEX:EXAMPLE1	TEX	A>TWO
A>TYPE							
A>FOUR							
A>TWO							
A>NAME	DIR.PRN<CR>	TEX:FRONT	TEX:ONE	BAK:ON&#2	TEX:EXAMPLE2	TEX:THREE	TEXT
A>NAME		TEX:FRONT	TEX:ONE	BAK:LINEDIT	TEX:EXAMPLE1	TEX	A>TWO
A>DIR<CR>							

PUTTING CONSOLE OUTPUT TO FILE DIR.PRN<CR>  
A>PUT CONSOLE OUTPUT TO FILE DIR.PRN<CR>

diskety tak, jíako by byl vydán na obrázovce.  
na např. disketová data, ve kterých je uložen seznam obesahu  
data tak, jíako by to byla konzola. S PUT-em mohou být vytvořeny  
PUT se používá k provedení výstupu z konzoly do disketového  
moxnosti, ktere se skryvají za GET a PUT.  
zde, z disketového data. Nasledující příkazy ukazují některé  
výstup z konzoly pro CP/M nebo program, když vžat namísto z kon-  
karunu do disketových dat. Příkaz GET se používá k tomu, aby  
Příkaz PUT umožní převést výstup na obrázovku nebo na tisk.

#### 7.6.1. Převádění výstupu a výstupu

#### 7.6. Příkaz pod CP/M

CTRL - W	Opakují poslední prováděný příkazový řádek bez toho, aby již provedl CP/M. Kurzor musí přítom- stát na záčatku příkazového řádku, jinak nebudé CTRL-W proveden. Opakuje se poslední řádek ukon- čený s CTRL-J, CTRL-M, CTRL-U nebo RETURN.
CTRL - X	Nachází-li-li se již znaky v příkazovém řád- ku, posune se CTRL-W pouze na konec řádku. S <CR> se opakovány řádek provedl CP/M.
CTRL - Z	Máže všechny znaky nálevu od kurzoru okopírují. kurzor na záčatku řádku. Všechny znaky napravo od kurzoru se od záčatku okopírují.

Tabuľka 7.3. CP/M 3.0: Edičné a riadiace znaky - dokrádzanie

PTR1 nebo PTR2 <del>XXXXXXXXXXXXXX</del> - - KEYS / Klávesnice/ 80 COL nebo 40COL /obrazovka/ KONSOLOVÝ VSTUP konsolový vstup CONOUT: AUXIN: AUXOUT: LIST: PTR1 nebo PTR2 <del>XXXXXXXXXXXXXX</del>	Výstup List external výstup external výstup Výstup List
LOGICKÉ JIŽNĚ FYZIKÁLNÍ PŘÍPRA- ZENÍ JEDNOTKY	Typ jednotky LOGICKÉ JIŽNĚ

Tabuľka 7.4. CP/M 3.0: Logické jednotky

na kterež může být připojen moderní, monou být např. příznačná sériověm propojovacím místem/6531/, příkazem DEVICE je možné připojent záležit. ALXIN a AUXOUT notkam LOGICKÝM u Commodoru 128.

ukazuje současné také příznačný fyzikálnich jednotek k jednotkám fyzikálnich ke jižněm jednotek je zdejiž 7.4. káliných jednotek ke jižněm. Připojení /ev. umístění/ LOGICKÝCH A FYZI- kárnu nebo moderní. Připojení také jižně jednotky - např. tis- k systému včak může připojit také disketové jednotky.

z počítací s klávesnicí, obrazovky a disketové jednotky.

Minimální konfigurace Commodore-128-CP/M 3.0-Hardware sestava

#### 7.6.2. Připojení logických jednotek

příkazy CP/M, jako i programové vstupy.

platným programem. Vstupní údaj může obsahovat zrovna tak jako vstup, musí se skladat z příkazu a dat číselných pravé CP/M příkazových řádků. M-11 součít programu disketový údaj M-11 CP/M tento údaj přečítat, musí být složen z minimálního zadání přes klávesnicí, z disketových dat.

Příkaz GET umožňuje spracování údajů, které jsou normálně

CTRL-S a těpřve potom lze zadat CTRL-C.  
Pouze v případě potřeby přerušení programu během výstupu - pomocí  
Mnoho programů lze přerušit a ježíčkem programu zadat Ctrl - C.  
Znak Ctrl-C lze použít k přerušení programu nebo k uve-  
dení disketové jednotky do provozního stavu.

#### 7.6.5. Přerušení programu

cován příkazem SUBMIT.  
Sled příkazu , uložený v disketových datech SUB může být zpra-  
tí na disketu jako disketový údaj s typovým označením SUB.  
může být zadán buďto v příkazovém řádku, nebo uložen v pamě-  
ci/M však může zpracovávat také sled příkazu. Sled příkazu  
V dosavadních příkladech provedl CP/M vždy jen jediný příkaz.  
/

#### 7.6.4. Provádění několikanásobného příkazu

/ / ažka na zadání zadání příkazu.  
nálezen, opakují se CP/M příkazový řádek s přípomínkou otazníkem  
a očekává zadání dalších příkazu. Pokud nebudé zadány údaj  
Po příběhu programu se ohlási CP/M pohotovostním hlede-  
nahraje se jeho obsah do paměti/TPA/ a program se provede.  
butem SYS. Jakmile je nálezen odpovídající programový údaj,  
tom v aktivitě oblasti 0 jeдано ze stejnomenných dat a atrí-  
zadane disketové jednotce údaj s tímto jménem a typem data  
COM. Příčinou hledání jednotce údaj s tímto jménem a typem data  
je-li zadán nerezidentní příkaz, hledá CP/M a aktuální nebo

#### 7.6.3. Hledání programových dat

jako přípomka modemu nebo tiskárny.  
Správny umístěním příkazu DEVICE může tato jednotka sloužit  
jováci mimo.  
jednotka emuluje ACIA-IC a lze ji použít jako seriové propo-  
na C128 je u CP/M k dispozici fyzická jednotka 6551. Tato

The source or destination can be any CP/M 3.0 logical device.  
 PIP with no command tail displays an prompt and awaits your  
 tellis PIP to copy your file to that user number.  
 label options. The :Gn option in the destination filespec  
 more files into one file. [0] is any combination of the avail-  
 more source filespec separated by commas to combine two or  
 destination. The second filespec is the source. Use two or  
 devices attached to your computer. The first filespec is the  
 transfers files between disks, printers, consoles, or other  
 The file copy program PIP copies files, combines files, and  
 Explanation:

PIP d:[Gn] filespec[Gn] = filespec[0]...[d:[0]]  
 DESTINATION = SOURCE

Syntax:

PIP(Geory)

Bude indikovan následující text:

HELP> PIP<CR>

Kožská informaci napsí. K programu získat, zadefit:

COMMANDS	CNTCHARS	COPYSYS	DATE	DEVICE	DIR	USER	XREF	TYPE
DUMP	ED	ERASE	FILESEFC	GENCOM	GET	SET	SETDEF	SHOW
PATCH	PIR(COPY)	PUT	RENAME	RMAC	SAVE			
COPYSYS	DATE	DEVICE						

Topics available:

Na obrazovce se objeví seznam volatelných informací:

Můžete také stisknout klávesu HELP a hned potom RETURN.

HELP<CR>

zadat:

S přenosy /transient/ příkazem HELP lze uvést z pomoc-  
 nyč dat na obrazovku informaci o většině příkazů, ježich  
 vstupech a ježich obsluze. K vývolání programu ~~EXIT~~ stáčí

7.6.6. Program HELP

Klávesa	Význam
CURSOR doléva	definování obsazene klávesy
CURSOR doprava	funkční klávesy obsazene přetížené
ALT	preprojekt klávesového modu
Potom dle potřeby jedna z následujících kláves:	
být současné stlačeno více kláves - nejprve CTRL a prava SHIFT	
pravidelné klávesnice funkce. K využití těchto funkci musí	
abychom mohli obsazene klávesy definovat, existují u CP/M	

  

ASCII/DIN-
40/80
RESTORE
CONTROL
dále klávesy:

  

Klávesa Commandoře
Prava SHIFT klávesa
Levá SHIFT klávesa
převadí. Odhad jsem však výjimky následující klávesy:
Kazé klávese lze přivést jiný kod, ev. jiný význam, než

### 7.7.1. Rozdíly v klávesnicích

Tato rozdílnost je současná v následujícím textu.

Rozdílnost, která v CP/M jinak obsazena nejsou.

U CP/M na C128 je k provoznímu systému připojeno několik

K osvězení a prohloubení vásich znalostí o CP/M, můžete s při-

kazem HELP také listovat v popisech příkazu CP/M.

A HELP DIRSYS CR

A HELP PIP CR

S HELP - em lze vycítit potřebné informace o interních transakcích/přenosyech/ příkazech. Chcete-li využít in-

formace směrování, můžete zařídit v příkazovém řádku jméno pro-

gramu a potřebné informace jsou okamžitě indikovány:

Kód	Význam
00H	nulla / žádny záznam /
01H až 7FH	normální kód ASCII
AOH až AFH	80ti znaková obrázovka: barva znaku
BOH až BFH	80ti znaková obrázovka: barva pozadí
COH až CFH	40ti znaková obrázovka: barva znaku
DOH až DFFH	40ti znaková obrázovka: barva pozadí
E0H až EFFH	40ti znaková obrázovka: barva ráměk
F0H	indikace disk-status (postavení disku)
F1H	zapojení nebo odpojení pauzy
F2H	nedefinované
F3H	40ti znaková obrázovka: horizontální rolavant
F4H	nedefinované
F5H až FEH	nedefinované

Záznam obsazent klávesy a tomto módou se zapíná a vypíná klávesa. Normální obsazent klávesy je stláčena jen sama klávesa je stláčena jen sama klávesa. Která přepínací klávesa byla současně stisknutá: normální, ALFA.Shift, Shift a Control. Znakový kód vytvořený stiskem klávesy může být uživateli předefinován. Kádě klávese jsou přiznany 4 definice podle toho, která přepínací klávesa byla současně stisknutá:

7.7.2. Definované obsazent kláves

ALFA-Shift modus:

Normální modus:

Klávesa je stláčena jen sama

	Význam	Funkce
CTRL-G	Zvonkový znač	
CTRL-H	Kurzor doléva	
CTRL-J	Kurzor dolíč	
CTRL-K	Kurzor nahoru	

/ odpovídající ADM 3A/

CP/M 3.0: **Rádič funkce obrázovky**

Tabuľka 7.5.

búlkach 7.6. a 7.7.

keď sú staršieho ADM 3A. Dáľčí funkce ADM 31 sú uvedený v tabuľke obrázovky, ktoré odpovídajú také funkcie, ktoré sú uvedené v terminali ADM 31. V tabuľke 7.5. sú uvedené funkcie terminalu CP/M emulujúce funkcie ADM 31.

#### 7.7.5. Obrázovka CP/M

tových značok.

je výpnut / odpojen /. Tento modus umožní vysílanie 8 - bi - ALT modus máže byť buď zapojen, nebo vypnut. Po spustení CP/M

#### 7.7.4. ALT modus

	Význam	Klávesa
CRSR vpravo	kurzor doprava	
CRSR vlevo	kurzor doléva	
- / horní řada /	vymazat značky pod kurzorem	
+ / horní řada /	vložit předně mísťo	
RETURN	ukončit definici String / reťazce /	

v činnosti jednu z nasledujúcich kláves:

Nedôjde pri držaní CTRL a pravou SHIFT a poté súčasne uvedenie

reťazce a editovat v rádku, miestne postupovat nasledovne:

či značky. Abychom mochli pochybovat kurzorem vniť zadaného

/ String/. Tímto lze zadaná reťazci take CTRL - a jiné rádi-

či značky. Stlačená klávesa je se svým významem přejíždě do reťazce.

objevit v dlužém intervalu polí v nejnovějším rádku obrázovky.

značk, ale také slad značku / reťazce /. Zadny slad značku se

tabuľke umozní přírádit jedine klávese nežnenom jeden

#### 7.7.3. Definovanie obsazenia kláves reťazci.

Tabuľka 7.7. CP/M 3.0: Riadič funkce obrázovky	Význam	Funkce	
Tabuľka 7.7. CP/M 3.0: Riadič funkce obrázovky	ko využíva obrázovku / odovzdá jí ňet ADM 31 /		
	barva rámec kružnice / je náhled na obrázovku /	ESC <	ESC G4
	barva pozadí kružnice / je náhled na obrázovku /	ESC >	ESC G5
	barva základnej kružnice / je náhled na obrázovku /		ESC G6
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G7
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G8
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G9
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G10
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G11
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G12
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G13
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G14
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G15
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G16
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G17
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G18
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G19
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G20
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G21
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G22
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G23
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G24
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G25
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G26
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G27
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G28
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G29
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G30
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G31
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G32
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G33
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G34
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G35
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G36
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G37
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G38
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G39
	vyžaduje barvu obrázovky. Číslo barev je súvisné s kódmi riadiča funkcie obrázovky.		ESC G40

### POZOR !!!

Příkazy LINK, MAC, HMAC, HECKOM, SID, XREF, ktere jsou v této příručce popsány, se neřeší, že je na dodávání užití - dílště.

Program CP/M může te se stavovat vlastní programy.

CP/M schopny běhu. S pomocí jíž existují i čich servisních programů mohou být použity další servisní programy, které jsou pod patronát k obsahu standardních dodávek firmy Digital Research.

CP/M znač 6 interních, a přes 20 transientesních příkazů, které

váne z dílště

Transientesní / externí / příkazy: Programy, které jsou dobrá -

CP/M implementovaný a vždy využívané,

interní příkazy, které jsou v provozním systému

Residentní / vestavěny, západovány - built-in / příkazy:

také příkazy.

CP/M rozlišuje dva druhý příkazy tedy. residentní a transientesní

### 7.8.2. Druhy příkazů CP/M

Kolika volná, nebo parametry.

dílště ještě, jehož, nebo vice údajů dat a ně-

volitelný příkazový argument se může skladat z údajů

změnového dat, které má být nahrazeno provedeno. Volné

dentní příkaz CP/M / viz tab. 7.8. /, nebo jméno pro-

systému CP/M. Příkazovým klíčovým slovem je buď rezí-

vozíku <CR>, tímto je odleslan k provedení operace

knotím klávesy RETURN / carriage return <CR>, nebo

slova a volné volitelného příkazového argumentu a stísy-

če: Příkazový rádek CP/M se složí z příkazového klíčového

Format: A> klíčové slovo příkazu <argument>< CR >

### 7.8.1. Struktura příkazu CP/M

### 7.8. CP/M 3.0 - přehled příkazů

Tabuľka 7.8. CP/M 3.0: Rozdielentný prieznam  
 7.8.2. Residientný prieznam

Prieznam	Význam
DIF	Udáva výzeciu jmena dat z obshového eesnamu
DIFES	Udáva jmena údajú, která jsoú označená atrí-
ERASE	butem SYS.
RENAME	Mení jmena dat.
TYPE	Mení mezíkuzívateľský rozsahy.
USEN	Vstupy a prieznamy textu dat na obrázovce.
	Tyto prieznamy jsoú súpisom a nasledujúcim tabuľce 7.9. Čí vý-
	Volejváni týchto prieznamového CP/M odzvadajúce programové
	data z diskety zo pamäti a do vlastného programu ve vyrovnávací
	Také nekteré z interných prieznamov existujú v rozdielenej forme
	pamäti.
	Najčastejšie zde prieznamy DIR, ERASE, RENAME a TYPE.
	Používa jako transientes prieznamy.
	Funkcie prieznamu prieznamu bez zadania spécifickacej dat,
	nebo s rozsíreným argumentom, aniž by ste mali v aktuálni dis-
	ketove jednotce správou disketu, hľasiť systém:
	PRIMZ. COM redired
	Jako znak, že je provedené tohto prieznamu jsoú nutné disketova
	data, která na disketu nelze nahráť.
	Slovo PRIMZ je tu mästo odpovidajúceho prieznamu slava.
	se objeví, dokud se v disketovej jednotce a neachází
	RENAME COM redired
	Prieznam: A >RENAME
	disketa s dátom RENAME. COM.

<b>Fríkaz</b>	Význam
<b>COPYRIGHTS</b>	zhotovujíce novou bootovatelnou disketu
<b>DATE</b>	určuje nebo indikuje datum a čas
<b>DEVICE</b>	přípravuje logické CP/M jednotky jené, nebo václavská jednotka modulární výchlosti přenosu nebo protokol přenosu, nebo nastavuje nové velikost obrázovky.
<b>DUMP</b>	indikuje obsah dat v ASCII a v hexadecimální formátu.
<b>ED</b>	vytváří a modifikuje textová data.
<b>ERASE</b>	používá se k vymazu dat s výraznou mistou
<b>FORMAT</b>	formuje diskety a vytváří Boot - sektor. a t.
<b>HELP</b>	objasňuje příkazy CP/M a jejich použití.
<b>HEXCOM</b>	zhotovuje z výstupních dat MAC program, který jednotlivé obrazy došlá seřídí a posílí.
<b>INITDIR</b>	inicializuje obsah seznamu diskety pro pří- jme souboru.
<b>LIB</b>	zpracovává knihovny dat a typy označe- ním LIB.
<b>LINK</b>	váže programové moduly REL k běhuschopnosti
<b>MAC</b>	programu / assembler / do kódů stroje.
<b>PATCH</b>	modifikuje systémová data CP/M.
<b>PIP</b>	prechodné obchází výstup z konzoly, nebo tis- karý do disketového dat.
<b>PUT</b>	prekláda drogová data ze setravnacího pro- gramu.
<b>RENAME</b>	méní jméno disketového data, a ve správě se

Tabuľka 7.9. CP/M 3.0: Transfentní servisní programy

Tabuľka 7.9. Translentiel servisný program - Dokumentovanie

Prikaz	Význam
RMAC	Prekľačka assemblerového zdrojového dát a jeho posouva-
SAVE	Kopíruje obsahy pamäti do disketového dát.
SET	Nastavuje volby systému a výhľadové súťaženky.
SETDEP	Načíta dát, značkovanie dát a ochranu hesla.
SHOW	Indikuje diskety a vlastnosti disketových jedincov.
SID	Testuje program a umožňuje výhľadové čipy.
SUBMIT	Provádza automatický výber prikazu.
TYPE	Vydaava obsah jednotky, nábo viac textových dat.
EREF	Dokud je načítaná / a /a obrázovce / a tiskárnu,
	/ pri použití + a ?/a obrázovce / a tiskárnu.
	voľať referenčnú tabuľku programu = preberie
	assembleru.

Tabuľka 7.10. CP/M 3.0: Syntaxe dosídu

V popisoch prikazu tohto návodu je obdobie, keď uvaďame v tabuľce 7.10., použito nasledujúci syntaxe:

#### 7.9. CP/M 3.0 - Dosídy prikazu

Prikaz	Význam
ASSMBLER	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
DISKET	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
DISKETVY	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
DRIVE	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
EREF	Načíta referenčnú tabuľku programu = preberie assembleru.
FILE	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
FORMAT	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
LOAD	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
OPEN	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
READ	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
RENAME	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
SET	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
SETDEP	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
SHOW	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
TYPE	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
EREF	Načíta referenčnú tabuľku programu = preberie assembleru.
FILE	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
FORMAT	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
LOAD	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
OPEN	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
READ	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
RENAME	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
SET	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
SETDEP	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
SHOW	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.
TYPE	Načíta disketu a vloží ju do posúvacieho dát.

ketova jednotka E.  
 Prí použití jedne disketove jednotky se účtová virtuální dis-  
 tranatých závorek / .  
 PIP B:=A: \* AV0U / A u německého složené znaku misto  
 Kopírovat se dvěma disketovými jednotkami:  
 Získávavat novou disketu / programem FORMAT /  
 Zpusob postupu:  
 hlašení, že u C 128 nelze tímto příkazem disketu kopírovat.  
 Ten to příkaz nemá zářivky žádat, pří vývolání je vydáno pouze  
 příkaz: A> COPIYS  
 na disketu.  
 musí být formována v tom samém formátu jako originál -  
 systémové diskety CP/M na jinou disketu. Nová disketa  
 Uzel: Příkaz COPIYS kopíruje provozní systém CP/M 3.0. ze

### Fórmát: COPIYS

### Příkaz COPIYS

RO	ochranný atribut zapisu / Read - Only /, opak RW.	DIR	atribut systému, opak DIR	SYS	právohodnosti prvek lze podle příslušné klas-	SYS	joker znak: toto vyhrazené místa nahrazuje cele-	?	vém označení, na kterém stojí.
								*	
								...	

Tabuľka 7.10. CP/M 3.0: Syntaxe oapisu - dokráčovanie

DEVICE určuje take protokol prenosu a rychlosat, indikuje, ne-  
zitace.

VICe přípraveny logické přistrójce periferia přistrójem po-  
a fizického jmen přistróju. Mimo to mohou být příkazem DE-  
pričaz DEVICE udává aktuální přípravent logických přistrójů  
účel:

Které všechny mohou být obslužený systém.  
rozumíme symbolické jméno přistrójce pro skupinu jednotek,  
Id znamená Logický přistrój / logical device /, pod kterým  
selektované / vybrané/z systému.  
řím rozumíme aktuální jméno přistrójce přistrójové jednotky,  
pod znamená fizický přistrój / physical device /, pod kte-

[LINES=řádky]

DEVICE CONSOLE [PAGE] COLUMNS=sloùce

DEVICE pd {o}

DEVICE Id=NULL

DEVICE Id=pd{o} {pd | a}, ...

Format: DEVICE {NAME|VALUES|pd|Id}

Příkaz DEVICE

nastavuje datum a čas v dialogovém modu

A>DATE SET

nastavuje datum a čas

A>DATE 05/26/85 14:30:00

Indikuje nepřetržité datum a čas.

A>DATE C

Indikuje aktuální datum a čas.

Příkaz: A>DATE

účel: Příkazem DATE lze nastavit datum a čas / + indikace

DATE SET

DATE {zadání času}

Format: DATE {CONTINUOUS}

Příkaz DATE

VOLBY:	Volba	Funkce	NOXON	NOXON	určuje protokol přenosu XON/XOFF.	Počítac využívá přístrojí datá nezávislé na tom, že-li přijímáci přístroj připraven, nebo ne.	Baudrate: určuje přenosovou rychlosť zariadení. GP/M používa následující Baudrate:	Physical Devices: A > DEVICE < CR>	PRM 1 KEYS I=Input, O=Output, S=Serial, X=Xon-Xoff CONTIN: = KEYS COUNOUT: = 80COL AUXIN: = Null Device AUOUT: = Null Device LST: = PRT 1 Enter new assignment or hit RETURN

Nastavujíce výstavu je velikost obrazovky na 40 sloupců a 16 řádků.  
 A>DEVICE CON: [ COLUMNS=40, LINES=16 ] <CR>  
 dešku strany v rádecích.  
 Indíkujíce pro konzolu aktuální stavu strany ve sloupcích a  
 konzole page set to 24 lines  
 konzole width set to 25 columns  
 A>DEVICE CON:[PAGE ] <CR>  
 300 baudů.  
 Výplň protokol XON/XOFF pro fyzického přenosovou rycklost na  
 ve propojovací místo / a nastavujíce přenosovou rycklost na  
 A>DEVICE 6551[NOxon,300]<CR>  
 Preferované výstup LIST logického přenosu LIST:  
 A>DEVICE LIST:=NULL<CR>  
 na 300 Baudů.  
 XOFF a nastavujíce přenosovou rycklost a propojovacího zdroje  
 6551 / serievě propojovací místo /, který používá protokol  
 fyzického logickému promociemu výstupu AUXIN: fyzického přenosu  
 A>DEVICE AUXIN:=6551[XON,300]<CR>  
 zovce a tiskárne PRTI.  
 Preferované systémový výstup konzoly CONOUT: 80ti znakové obrazovky  
 A>DEVICE CONOUT:=80COL, PRTI<CR>  
 Indíkujíce umístění konzoly.  
 CONOUT:= 80COL  
 CONIN:= KEYS  
 A>Device CON <CR>  
 Indíkujíce aktuální obsazení logických zařízení.  
 LIST:= PRTI  
 AUXTOUT:= NULL Device  
 AUXIN:= NULL Device  
 CONOUT:= 80COL  
 CONIN:= KEYS  
 Current Assignments:  
 A>DEVICE VALUES <CR>

Příkaz DIR

Příkaz DIR indikuje se znam obrazu disky / directory-address / tz. jmena údajn označené disky a připadné jejich vlastnosti. t. Příkaz DIR má tři rozdílné formy provedení. DIR DIRS DIR s volbami DIR a DIR s volbami se znamená resident, tz. v provozním systému integrované / built in / servisní programy. DIR s volbami je třeba / sítent tz. extenzí servisního programu, který musí být nějak sítent tz. výzva k zadání dat, která jsou zanesena v seznamu diskety. DIR vydává pouze ta jmena dat aktuální uzivatelé oblasti, která obsahuje distribut DIR, tzn. akceptuje žádost - znaky a ? v jednom menu dat. jednotce A, která mají distribut DIR.

REZIDENTNÍ PŘÍKAZ DIR

DIR { d: } DIR ; spec. data } DIR ; spec. data } DIR { d: } DIR ; spec. data } DIR { spec. data }

Délka:

Residentní příkaz DIR a DIRS indikují jmena dat, která jsou zanesena v seznamu diskety. DIR vydává pouze ta jmena dat aktuální uzivatelé oblasti, která obsahuje distribut DIR, tzn. akceptuje žádost - znaky a ? v jednom menu dat. jednotce A, která mají distribut DIR.

Příkazy:

DIR { d: } DIR ; spec. data } DIR ; spec. data } DIR { d: } DIR ; spec. data }

Příkazy DIR:

DIR s volbami DIR DIRS DIR s volbami DIR a DIR s volbami se znamená resident, tz. v provozním systému integrované / built in / servisní programy. DIR s volbami je třeba / sítent tz. extenzí servisního programu, který musí být nějak sítent tz. výzva k zadání dat, která jsou zanesena v seznamu diskety. DIR vydává pouze ta jmena dat aktuální uzivatelé oblasti, která obsahuje distribut DIR, tzn. akceptuje žádost - znaky a ? v jednom menu dat. jednotce A, která mají distribut DIR.

REZIDENTNÍ PŘÍKAZ DIR

DIR { d: } DIR ; spec. data } DIR ; spec. data } DIR { d: } DIR ; spec. data }

Délka:

Residentní příkaz DIR a DIRS indikují jmena dat, která jsou zanesena v seznamu diskety. DIR vydává pouze ta jmena dat aktuální uzivatelé oblasti, která obsahuje distribut DIR, tzn. akceptuje žádost - znaky a ? v jednom menu dat. jednotce A, která mají distribut DIR.

Příkazy:

DIR { d: } DIR ; spec. data } DIR ; spec. data } DIR { d: } DIR ; spec. data }

Příkazy DIR:

DIR s volbami DIR DIRS DIR s volbami DIR a DIR s volbami se znamená resident, tz. v provozním systému integrované / built in / servisní programy. DIR s volbami je třeba / sítent tz. extenzí servisního programu, který musí být nějak sítent tz. výzva k zadání dat, která jsou zanesena v seznamu diskety. DIR vydává pouze ta jmena dat aktuální uzivatelé oblasti, která obsahuje distribut DIR, tzn. akceptuje žádost - znaky a ? v jednom menu dat. jednotce A, která mají distribut DIR.

jeou uvedeny v nasledujicet tabule 7.11.

z jednoho nebo vecch uzivateleskych rozsahu. Mohne volby DIR muzet bydat uday a jene, nebo vecch disketovych jednotek a dentinho prikazu DIR a indikuje data ve zvlastnim tavru. DIR uzel: External prikaz DIR s volbami je rozstrena verze rezil:

DIR {spec. data} {spec. data} ... [0]

Format: DIR {a} [0]

### EXTERNI PŘÍKAZ DIR S VOLBAMI

/ viz SETDFF / z kreditu uzivateleskeho rozsahu.

Vym atributem SYS je casahnot v modu vybavovacim retaze do prikazoveho data COM, uzivateleskeho rozsahu o se systemu - jednotce A v uzivateleskem rozsahu 0.

Indikuje vecchny uday se systemovym atributem SYS v uziva-

A > DIRS\*. COM<CR>

teleskem rozsahu 0 na diskete v disketove jednotce A.

Indikuje vecchny uday se systemovym atributem SYS v uziva-

A > DIRS<CR>

a jako posledni znak C.

a jelicke trojmitne meno typu dat obsahujec jako print znak C disketove jednotce B, jelicke jmena dat zacinajici prijmenem X indikuje vecchna data uzivateleskeho rozsahu 3 na diskete v

3B>DIR X\*. CF D<CR>

4 v disketove jednotce A.

Indikuje vecchna data DIR typu dat BAS v uzivateleskem rozsahu

4A>DIR\*. BAS<CR>

### REZIDENTNI PŘÍKAZ DIR - pokračovani

Volba	Function
ATT	Indikuje datové atributy a zásove záznamy dat
DIR	Indikuje pouze údaje s atributem DIR
DRIVE=ALL	Indikuje data všechn pripojených disketových jednotek.
DRIVE=	Indikuje data označených disketových jednotek
EXCLUIDE	Indikuje data, která nelíšou zadaná v příkazovém řádku.
EE	Vysílá znak posuvu stránky na tiskárnu (form feed), pokud byla tiskárna pomocí CTRL-P zakrývána.
FULL	Indikuje jméno, velikost, počet 128-bytových Records (bytovych zápisů) a atributy dat. Čeští k dispozici zácká adresáře (directory-tree), už DIR heslo očívaného modu a záznamy.
MESSAGE	Uživatelské výstupy na tiskárnu o následících na straně rozsahu, které DIR právě provlečl.
NOSORT	Udává data v pořadí, v jakém se nacházely na diskeťe.
NOFILE	Vypína strojový výstup.
RO	Indikuje pouze data s ochranou zápisového attributu (Read-Only).
RW	Indikuje pouze data bez ochranou zápisového attributu (Read-Write).
SIZE	Indikuje jména a velikosti dat v katalogech (1024Byte).

Tabuľka 7.11. CP/M 3.0: Volby DIR

Volba	Funckce
SYS	Indikuje pouze údaje s atrributem Sys
USER=ALL	Indikuje všechna data všechny uživatelé kteří mají rozsah u
USER=n	Indikuje pouze data označené někdo aktuálně uživateli
USER=1,2,...15	Indikuje data označené je možné zadat i více rozsahů.
DIR C: [DATE] <CR>	Indikuje všechny vlastnosti všechn dat uživatelů kteří rozsahu 0 v disketové jednotce C.
DIR D: [RW,STS] <CR>	Indikuje všechna data uživatelů kteří mají rozsah 0 v disku a mají práva k nim.
DIR [USER=ALL, DRIVE=ALL]	Indikuje všechna data uživatelů kteří mají rozsah 0 v disketové jednotce 0 a mají práva k nim.
DIR [EXCLUDE] + DAT <CR>	Výda všechna data uživatelů kteří mají rozsah 0 v disketové jednotce 0 a mají práva k nim.
DIR [SIZE]* .PLI + .COM * .ASM <CR>	Výda všechna data uživatelů kteří mají rozsah 0 v disketové jednotce 0 a mají práva k nim.
DIR [SIZE] * .PLI + .COM * .ASM <CR>	Indikuje všechna data uživatelů kteří mají rozsah 0 v disketové jednotce 0 a mají práva k nim.
DIR [DRIVE=ALL, USER=ALL]	Indikuje jmena dat TESTFILE.BOB až POTE, co je na jiné rozsahu.

Tabuľka 7.11. CP/M 3.0: Volby DIR - pokračovanie

V tabuľce 7.12. jscou uviedený priečky ED.  
cílová disketová jednotka a a cílový údaj.  
K preadresovaní ev. k prejmenovaní dátu musí byť zadaná  
popr. Backup - dát s datovým typom BAK.  
ale poniechaťa jej na diskette jako tzv. ľistina (zálohovať)  
nemo cílového údaje. ED nemáže očiťináni zdrojový údaj,  
datá, a po ukončení zpracovania zapsať do zdrojového  
Text musí byť nahrán do výrovnávací pamäti ze zdrojového  
funkce sa provádzí ve výrovnávací pamäti (buffer) v RAM.  
Účel: ED je rádkové orientovaný textový editor. Všechny ediční

Format: ED zdrojová spec.dat {cílová spec.dat}

## Priekaz ED

dd8: 53 49 4F 4E 2D 33 2E 30 SION 3.0  
dd10: 44 55 4D 5D 2D 56 45 52 DUMP VER  
dd08: 00 00 00 00 00 00 00 00 .....  
dd00: C3 DB 03 00 00 00 00 2D.....  
CF/M3DUMP - Version 3.0

Priekaz: A > DUMP DUMP.COM

a ASCII formátu (tvaru).

Účel: Priekaz DUMP indikuje obsah jednotného údaje v hexadecimálnej  
Format: DUMP spec. dat

## Priekaz DUMP

Priekom má D: ten samý účinok jako D: \*. \*. \*.  
jednotce D s jedinou datou von vlastnosti.  
vyda všechna dátu bez ochrany zápisu v disketove

Priekazy: A > DIR [SIZE,RW] D:<CR>  
XXXXX

Tabuľka 7.11. CP/M 3.0: Volby DIR - pokracovanie

Příkaz	Funkce	TabuLka 7.12.
na	ukládá počet n rádků ze zdrojového datla do ED-výrovnávací paměti (Putteru)	ukládá paměti n rádků ze zdrojového datla do ED-výrovnávací paměti, nebo je dosazeno konc dat.
OA	ukládá totík rádků, az je zaplněna polovina paměti	ukládá totík rádků, az je bož zaplněna výrovnávací paměti (B) nebo na konec (B) výrovnávací paměti.
OB	načvací paměti (Putteru)	umístuje kurzor CP (ukázatél znaku-character pointer) na začátek (B) nebo na konec (B) výrovnávací paměti.
NC, -NC	vyčerpává a ukládá nová data na disketu a vrací se zpět do CP/M.	ukončuje edict, ukládá nová data na disketu a vrací se zpět do CP/M.
ND, -ND	vyčerpává a ukládá nová data (D)pozici kurzoru CP.	ukončuje edict, ukládá nová data (D)pozici kurzoru CP.
E	načvací paměti.	umístuje kurzor CP o n znaku dopředu (C) nebo o n znaku dopředu (-C).
FS {↓Z}	vyvolávaní zadání retezce (string) s v celém textu významu nový zdrojový údaj, a s ním pokračuje v edict.	vyvolávaní zadání retezce (string) s, základním na akutu- znamku až po třetí retezce se smazou.
HS	vyvolávaní zadání retezce (string) s, základním na akutu- znamku retezce s.	vyvolávaní zadání retezce, druhý se vloží na první a všechny znamky až po třetí retezce se smazou.
JS {↓Z}	zprvu retezec, umístění retezce vedle sebe, ve kterých se hledá znaky zadání retezce (string), ev. predcházející (-nk)	umístuje kurzor o n rádků dopředu (n) nebo dopředu (-n)
JK, -NK	vymazává nasledující (nk), ev. predcházející (-nk)	a umístuje kurzor o n rádků dopředu (n), nebo dopředu (-n)
NL, -NL, OL	zmazává od pozice kurzoru.	umístuje kurzor o n rádků dopředu (n) nebo dopředu (-n).
NMCOMMAND	provedl n-krot příkazy command	no rádku (nL). Pomocí OL se kurzor umístí na začátek aktuální.
n, -n		a indikuje tento rádek.



máze dat a X.PAS z dísketou v disketové jednotce a.

Příkazy: A>ERASE X.PAS<(CR)

máze může potvrzení. CONFIRM máze zkracovat na C.

Tato volba způsobí, že systém CP/M vyzaduje před tý-

Volba: [CONFIRM]

ERASE máze zkracovat na ERA

uzití jižynch dat.

tové město se tímto způsobem uvolní pro pozdější po-

ky pro vyhrazení místa až. Senzor dískety a pamě-

dískety/directory-address/. Mohou být použity zna-

ček: Příkaz ERASE máze jde o vše máze vzdálu ze senzoru

Format: ERASE {dat.spec.} {CONFIRM}

Příkaz ERASE

A>ED TEST.DAT B:TEST2.DAT

> ED TEST.DAT TEST2.DAT

A>ED TEST.DAT B:

A> ED TEST.DAT

Příkazy:

samém rádku.

ti. Síza je oddělení rozdílné příkazy ED a om

zjde na aktuální znak a textu využívají pamě-

-tu kurzor CP /ukázatel znaku, pozice kurzoru/ uka-

Poznámka:

nz | Přerušit bezicí operaci ED na n sekund

ozdatišpezi | Máze užaj datelišpezi

OXIIZ | Vymazává dat a XXXXXXXX.LIB.

Příkaz | Funkce

Tabuľka 7.+2. CP/M 3.0: Příkazy ED - pokrač.

SCB=(o,n)	ze tavyje systémovy kontrolní blok programu ze angich hexdečimálních čísel (o,n).
NULL	základní COM-data se použije jiného dat vytvořeného COM-data pro data RSX. Jak je jméno dat zahrádí pouze data RSX. GENCOM
LOADER	jednotky /prázdnak. indikátor/ objíje 256-bytovy Headere -Record a nastavuje
VOLBA	zce

TabuLka 7.13. Z/M 3.0: VOLBY GENCOM

Příkaz GENCOM - tvarit speciální COM-data s připojenými daty  
RSX. Příkaz GE DM máže vytvořit také z COM dat, vytvoření  
překazu GENCOM dovoluje COM-data bez Headere a dat RSX,  
stojícíčch na záhlaví seznamu/.  
Headere-Records  
Příkazem GENCOM  
přepisovaly vytvořit také z COM dat, vytvoření  
zatímco GENCOM máže připojiť na COM záta také  
daty. GENCOM máže připojiť na COM záta také  
záhlaví seznamu/.

Účel:

Format: GENCOM	COM-spec.daty [RSX -spec. daty] ...	LOADER   NULL   SCB=(o,n) ]
Příkaz GENCOM		

A>ERA A:MY. DNTRM[CR]  
Před vymazem čísla na diskuete v disketové jednotce A, ježíček  
jména zadání je MY se otazníkem vyžaduje potvrzení.  
Všechna data z PRN se vymazou z diskety v disketové jed-

notce A.

Příkaz ERASE Příkazy - pokračování  
A>ERA. PRN [ C EIRM[CR] Confirms (Y/N)?

Příkaz ERAE

ke vstupe z konsoly.  
dřív, než byla zpracována všechna zadání, přechází systém zpět  
obrává program následně zadání přes konzolu. Konzolní program  
je-li už zpracován dřív, než je ukončen programový vstup,  
dokud není program ukončen, je brán konzolový vstup z dat.  
konzolu zadány uživateli k programu, z dat.  
nout konzolový vstup pro další systémový příkaz, nebo pro, přes  
příkaz GET získá provozní systém tím způsobem, že máže proběh-

Účel:

Format: GET {CONSOLE INPUT FROM} CONSOLE  
{{ECHO\nNO ECHO}\\$SYSTEM}  
Příkaz GET získá provozní systém tím způsobem, že máže proběh-

Příkaz GET

GENCOM prohledává GENCOMEM již vytvořená data MYPROG.COM  
pouze toho, jestli již byla připojena PROG1.RSX a PROG2.RSX,  
jižko data RSX. Pokud je již jeden z těchto připojen, nahraje  
je GENCOM novými data RSX, a opacněm připade připojuje GENCOM  
označená data RSX na COM data.

A > GENCOM MYPROG PROG1 PROG2

GENCOM nahraje MYPROG, odstranuje Header, máže všechna připo-  
jená data RSX a nahraje je zpět v originálním COM formátu.  
A > GENCOM MYPROG

Vytváří COM-užaj PROG1.COM a data RSX PROG1 a PROG2.

A > GENCOM PROG1 PROG2 [NULL]

a PROG2.

Vytváří nové COM data MYPROG.COM a připojenými data RSX PROG1

A > GENCOM MYPROG PROG1 PROG2

Příkazy:

Příkaz GENCOM - pokračování

z data ABCD, protokol je v příkazu obsázena volba SYSTEM.  
řidič systém tak, aby byl předten následující konzolový testup

### A>GET FILE ABCB [SYSTEM]

systém pro konzolový testup zpět ke konsole.  
přebere se tento z data INPUT. Když MYPROG končí, přechází  
a provede MYPROG. Pozaduje-li program MYPROG vstup z konzoly,  
byl zadán SYSTEM, předte systém dálší vstupní řádek z konzoly  
předává systému servisní program GET a aktivaci. Protokol ne-

### A>GET FILE XINPUT

Příkazy:

az se předte z data konzolový příkaz GET.  
systémové a programové vstupy z data, az se tímto zpracuje, nebo  
zadaných v příkazovém řádku, buďto ihned předteny. GET bere  
SYSTEM znamená, že všechny systémové vstupy z disketových dat  
proto se na konzole indikuje. a  
ně hlasení nejsou touto verzi omezovány, a  
dikovan. Vstup programu a systémové počítovosti-  
znamená, že datový vstup nebudé na konzole in-

NO ECHO	ECHO	Význam	Volba
znamená, že buďte indikovan vstup na konzole. Toto je předem nastavena volba.	znamená, že datový vstup nebudé na konzole.		

Tabuľka 7.14. CP/M 3.0: GET-VOLBY

zpět ke konsole.  
kem ve vstupním datu, přechází systém pro konzolový testup  
příkazem GET CONSOLE INPUT FROM CONSOLE, jinak příkazový řád-  
vstup z konzoly.  
na označená data. Je-li dosázeno konce dat, vyzaduje systém  
volbu SYSTEM přechází systém pro konzolový vstup okemžitě

Příkaz GET - pokračování

Stisk klávesy RETURN způsobí zpětný návrat do provozního systému.

Volba [NOPAGE] vypína stránkový výstup /s 24 rádky/

čemuž CP/M.

Stisk klávesy RETURN způsobí zpětný návrat do provozního systému.

- tisk opakují poslední výstup

- tisk a jména podprogramu, vydávajícího

- otazníku ? výda seznamu hlavních programů

Zadání

programu.

pouze HELP, objeví se na obrazovce text HELP až se seznamem pod jedno nebo dvě plámena stáci k identifikování programu. Zadání-Li

HELP topic subtopic informuje o tomto programu.

HELP topic informuje o tomto programu.

a nich informace.

Program HELP umožňuje výkaz C, a, a na ovládání programu.

Účel:

Format: HELP [topic] [subtopic]...[subtopic] [NOPAGE | LIST]

Příkaz HELP

Tento příkaz může být použit v údají, který byl předtím programem znamené systému, že má využedenou z konzole konzolový výstup.

A> GET CONSOLE

SOLE, může ABCD zídat systém zpět ke konsole.

Systém přechází pro konzolový výstup zpět ke konsole, dosahne-li se konice daty ABCD. Alternativně obdrží ABCD příkaz GET CON-

Příkaz GET - VOLBY příklady . Pokračování

Vytváří příkazový údaj PROGRAM.COM ze zadáního HEX data PROGRAM.HEX.

A > HEXCOM B: PROGRAM

Příkaz:

HEXCOM vytvoří statické nastavení s typem data HEX.  
Jako jméno zadáního dat, avšak typového označení COM.  
COM přímo schopného běhu. Jméno transformovaného programu je to  
stejné, jaké jméno zadáního data, avšak typového označení COM.  
Příkaz HEXCOM vytváří z HEX -data příkazový údaj datového typu

Úzel:

-Format: HEXCOM filename /nazev souboru/

Příkaz HEXCOM

COMMANDS	CTRLCHARS	COPYSYS	DATE	DEVICE	FILESPEC	GENCOM	GET	DIR	DUMP	HELP	HEXCOM	ERASE	INTDIR	LIB	LINK	MAC	PATCH	PIPCOPY/	PUT	RENAM	RMAC	SAVE	SET	SETDEF	SHOW	SID	SUBMIT	TRYPE	USER	XREF
----------	-----------	---------	------	--------	----------	--------	-----	-----	------	------	--------	-------	--------	-----	------	-----	-------	----------	-----	-------	------	------	-----	--------	------	-----	--------	-------	------	------

Použitelné pojmy a označení:

HELP><CR>  
HELP>  
HELP>SET  
HELP>OPTIONS  
A>HELP DIR OPTIONS  
A>HELP DATE  
HELP>OPTIONS  
HELP>SET  
HELP>PASSWORD  
HELP>SET PASSWORD *theslo/*  
HELP>HELP  
HELP><EOF>

Příkaz: A > HELP

Příkaz HELP - pokračování

zdroj: **LIB** je program používaný k vytváření knihovního dat  
souboru knihovního dat. Knihovna je soubor dat, které jsou  
uvedeny v tabulce a obsahují kontinuální data, která jsou  
dostupná v digitální formě pro akademicko-výzkumné účely.  
LIB je modul pro vytváření knihovny a je také kódem, který  
je určen pro práci s daty. Knihovna je soubor dat, které jsou  
uvedeny v tabulce a obsahují kontinuální data, která jsou  
dostupná v digitální formě pro akademicko-výzkumné účely.

Format: LIB spec.data {I : M : P : D} {spec.data modifikator} ...  
LIB spec.data {I : M : P} = spec.data {modifikator}

## FORMAT LIB

zdroj: označení diskuze je jenomce.  
INITDIR aktivuje gasovy a datovy/datum/rozseh na diskete

zdroj: Do you want to re-format the directory on drive:  
A (Y/N) ? y

zdroj: Enter Drive: a  
INITDIR WILL ACTIVATE TIME STAMPS FOR SPECIFIED  
DRIVE

zdroj: Drive: x  
ERROR: Unrecognized drive.

zdroj: Pro datové /datum/ a gasové záznamy je datum na diskuze záznamy datum a čas, a tím oplet uvolnit ne-  
kete. Je-li jíz diskuza iniciativou, lze smazat  
veškeré záznamy datum a čas, a tím oplet uvolnit ne-  
sah.

zdroj: INITDIR {a:}

## FORMAT INITDIR


Tabuľka 7.16. CP/M 3.0: LIB - modifikátor

Modifikátor je Používá v písacovém režimu k výmazu, nahráze-  
ní či vložky (...). Uzávírá ji zvolené moduly.  
Vložka (...). Uzávírá ji mazané nebo nahrázané moduly. Kultaté  
út nebo vloží modul s LIB a knihovnici datech. Späťtakéže-  
zavoláy (...). Uzávírá obačku elového modulu ve tvare

modifikátor:


Tabuľka 7.15. CP/M 3.0: LIB - vložka

Ke spongeni ctlového modulu z knihovnicu data s jiným cílem.  
Vým modulom lze použít příkazu LINK.  
LINK volit samozřejmě z knihovnicu data jen ty moduly, které  
budou potřebovat LINKované moduly, a to hoto data vytázt  
užaj schody běhu s datovým typem C0J.

PŘÍKAZ LIB - pokračování

Příkazy:

Příkaz LIB - pokračování

		Význam	Význa	A
B	výtvoritelní BIOS a bankovním CZ/A systému	vací paměti a na disketu vypisujíme mezidat.	LINKer/spojovací program/ zádušně rozsah vytvorená-	
	1. Případem DATA-nesku na hranici stránky.	3. Vyhodí pro datový typ SPR.	2. Uložení sítky kódovací časti do Headera/záhlavy/	
	2. Uložení sítky kódovací časti do Headera/záhlavy/	Startovací adresu programu se uloží do návěsti /Label/	Stanovit se začáteční adresa pro COMMON a DATA-	Gn
	3. Vyhodí pro datový typ SPR.	- rozsah paměti.	Startovací adresu /GO/.	Lphhp
		Záčtek DATA.	Startovací adresu /GO/.	
			Nahrazení/zavádění/. Zádelem zadání adresy zavedené moduluži může být položena místo na 0100/přednastava-	
			vení/ na hodnotu hhh.	

### Tabulka 7.17. CZ/A 3.0: Výběr LINK

Výběr:   
LINK závisí na parametre, který ovlivňuje průběh programu. Výběr LINK následují za označením dat, specifikací modulů a závaží v hranatých závorkách. Vše voleb se od sebe oddělují čárkami.

LINK slouží posouvání cílové moduly, které se vytvářejí vlastupních dat. Blíže informace o LINK jsou uvedeny v opisu programu, a berou na zádelem moduly a knihovnicí datech. Nejprve knihovni moduly referenční moduly do LINK posuvné, a pak obsovat externí referenční moduly a globál-

Formát: LINK d:[dat.spec, ([o]) e]dat.spec[(o)]{, . . .}

### Příkaz LINK

Význam	Mnich	NL	NR	OC	OP	OS	S	GCD	SLA	SLD	GOD	LINK.
Význam	Význam	No Listining	No Record / záznamu.	Význam datového typu COM.	Význam datového typu MP/M.	Význam datového typu MP/M.	Hledaný.	Výstup na konsolí.	Výstup na konsolí.	Výstup na konsolí.	Výstup na konsolí.	Výstup na konsolí.
Velikost souboru	Velikost souboru	za výpisu, bez listování/	z nevylistupujíce na konzolu.	Posouvatelné	z pro MP/M	z pro MP/M	Nahrají se	použita u knihovních dat.	z tiskárne, nebo je veden pro d=	z tiskárne, nebo je veden pro d=	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.
Doplnkový rozsah parametů	Doplnkový rozsah parametů	z nevylistupujíce na konzolu.	za výpisu, bez listování/	Programová zakázka	z pro zakázku.	z pro zakázku.	Menají do též symbolů.	zaznam, jako první známek, se zaznamená.	z konsolí veden pro d=	z konsolí veden pro d=	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.
Spojení s MP/M - modul	Spojení s MP/M - modul	za výpisu.	za výpisu.	Adresa zakázek	z pro zakázek.	z pro zakázek.	Symboly s otáčkami, se zaznamená.	zaznam, jako první známek, se zaznamená.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.			
Malý případ	Malý případ	z datového typu COM.	z datového typu COM.	Přemístění	Výstup datového typu	Výstup datového typu	Nahrájí se	použita u knihovních dat.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.			
Cílová data	Cílová data	z datového typu COM.	z datového typu COM.	Posouvatelné	Výstup datového typu	Výstup datového typu	Verze S je p	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.
Tabulková syntaxe	Tabulková syntaxe	No Listining	No Record / záznamu.	Význam datového typu	Výstup datového typu	Výstup datového typu	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.
Tabulka	Tabulka	z výpisu.	z nevylistupujíce na konzolu.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.				
Význam	Význam	z výpisu, bez listování/	z nevylistupujíce na konzolu.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.	z aktuální datové jednotce d/A-E/.				

Tabuľka 7.17. CP/M 3.0: Objekt LINK - pokračovanie

FILNAME.HEX /jmeno souboru HEX/ obecné čísla; kód v hexa-decimálním tvare INTL.

CP/M 3.0 Macro-Assembler MAC je instrukce a jazyku assemblera na systému CP/M 3.0. Macro-Assembler MAC je instrukce a jazyku assemblera na systému CP/M 3.0. Významy výkazů jsou uvedeny v tabuľke 7.17.

účel:

Boržák: MAC FILNAME { & VCLB }

Příkaz MAC

Výzva S zpusobi, že LINK náleží k datě FILE.5 jako jedno z ní - hovných dat. LINK spojuje MYFILE.REL s referenčními počítačovými značkami. REL je skutečně disketové jednotce A, a výkaz z FILE.5 REL na skutečné disketové jednotce A. Výkaz z FILE.5 REL na skutečné disketové jednotce A.

A>LINK MYFILE, FILES(S)

LINK spojuje jednotlivá komponentní moduly a vytváří prováděcítelné programy data M1, M2 a M3. Výzva M = M1, M2, M3 je zadána počítačem.

A>LINK M = M1, M2, M3

LINK spojuje jednotlivá komponentní moduly a vytváří prováděcítelné programy data M1, M2 a M3, vypočítává ježíček externí referenční moduly a vytváří prováděcítelné programy data MYFILE. COM na disketové jednotce B. Výzva NR zaznamená, že se mytvorí data M1, COM. Tabuľka 7.17 je symbolickým záznamom.

A>LINK M1, M2, M3

LINK na disketové jednotce A používá jako vstupní data MYFILE. REL na disketu. Jednotku B je vytváří prováděcítelné programy data MYFILE.COM na disketové jednotce B. Výzva NR zaznamená, že se mytvorí data M1, COM. Tabuľka 7.17 je symbolickým záznamom.

Příkaz: A>LINK B:MYFILE[NR]

Význam	Symbolická data se zadávají na disketové jednotce d/A-E/.	SSA
U d=Y vede výstup na tiskárnu, u d=Z je výstup po-tiskáren.		

Tabuľka 7.17. CP/M 3.0: Výzvy LINK - pokračovanie

	Význam	Modifikace
T	Istování INPUT / =vstupních / řádků, které jsou čtyři čtverci makroníhovními daty LIB.	Zapříruje Istování INPUT / INFUT-řádků, které jsou čtyři ny makroníhovními daty LIB. / prednastavení /
L	Istování INPUT / =vstupních / řádků, které jsou čtyři čtverci makroníhovními daty LIB.	

Tabuľka 7.19. CP/I 3.0: Výstupné modifikace MAC

	Význam	Význam
P	na tiskárnu a z potlače výstup.	
X	vede přeslušný výstup na konzolu,	
A-E	jsou možné dílčetové jednotky / pokud jsou k dispozici /	
S	Cílová jednotka pro data SY / A-O, X, Z /	
E	Cílová jednotka pro data PRN / A-E, X, P, Z /	
I	jsou výrobkem příkazem / Statement / MACLIB / A-E /.	Zdrojová dílčetová jednotka pro data LIB, ktere
H	Cílová dílčetová jednotka pro HEX-data / A-E, Z /.	
A	Zdrojová dílčetová jednotka pro data ASW / A-E /	

Tabuľka 7.18. CP/I 3.0: MAC-Input-Output-Volby

Volby:	Výber 7.18 a 7.19.
	na dílčetové jednotky. Možné volby jsou uvedený v tabuľke 7.18 a 7.19.

FILNAME.SY / jmeno souboru.SY / obecné tridelenou tabuľku symbolů, definovaných v programu.	
	no na konzole.
FILNAME.PRN / jm. soub.PRN / obecné komunitovane zdrojové liš-	toviny, které je buďto vytiskeno, nebo indiková-

Priekaz MAC - pokracovanie

Jednotlivými parametry se použijí přezdívka místa.  
 Je se náleží tu je tabuľka symbola. Jako oddělovací znaky mezi  
 kou A, HEX data se uloží na disketové jednotce B a na konso-  
 disketovou jednotku B. ASM data se přečtu disketovou jednot-  
 věho data výberový seznam parametrů. Dají PRN je veden na  
 V tomto případě nasleduje za vývolanou MAC a jmenem zdrojoo-

A>MAC SAMPLE SFB AA HB SX

a SAMPLE.SYM jsou uložena také na disketové jednotce A.  
 a SAMPLE.OBJ, SAMPLE.PRN  
 disketové jednotce A. Výstupní data SAMPLE.OBJ, SAMPLE.PRN  
 a pracuje třídy SAMPLE.ASM, který také musí být na disketě v  
 Makroassembly /program/ MAC je vývoján z disketové jednotky A  
 A>MAC SAMPLE

Příkazy:

Modifikace	Význam
+M	Lisťování makrorozšíření jen v HEX-formátu.
-M	Zabranuje výlistování makrorozšíření.
+A	Lisťování LOCAL-symboľu v tabuľce symbolov.
-A	Zabranuje lisťování všech LOCAL-symboľu v tabuľce symbolov.
+S	Připojení symbolických dat na data PRN.
-S	Zabranuje vytváření symbolických dat.
+I	Vytvoření Pass-1-Listingu pro makroláďant /angl./.
-I	Přednastavení

Tabuľka 7.19. CP/M 3.0: Výstupní modifikace MAC - pokračovanie

- \* ERROR: Invalid patch number n.
- \* ERROR: Serial Number mismatch.
- \* ERROR: Invalid filetype type.
- \* ERROR: Patch requires CP/M3.

Vyda se jedno z nasledujicich mazanych hledeni chyb:

Patch not Installed

Hledeni:

Nedlji uspesne proveden, objevit se na konsole nasledujici

Patch Installed

Pokud se PATCH uspesne provede, objevit se na konsole:

for show.COM

Do you want to indicate that Patch file was been installed

Vydejno nastedujici hledeni:

Udaj SHOW.COM se zpracuje s PATCH-em 2. 2. Na konsole bude

patch: A>PATCH SHOW 2

Patch smi letet jen mez 1 a 32.

Bez zadani typuho oznameho hleda CP/M jmeno data COM.

Pripustna typuho oznameho jenou COM, PRN nebo SFR.

PATCH mazte byt pouzit pouze u systemovych dat CP/M 3.0.

"Patche", nebo jeji provedite, pokud se tam jestede nestalo.

Prikaz PATCH indikuje na obrazovce zcaso druhe provedeneho

Uzel:

Format: PATCH FILENAME {TYPE} {n}

Prikaz PATCH

A9> PIP B:[G3]=myfile.dat  
B3> PIP myfile.dat=A:[G9]  
A> PIP b: draft.txt  
A> PIP b:=a: draft.txt

Příkazy: Kopírování dat z jedné disky na druhou:

a cílové disky.

notka E. Během kopírování se objeví výzvy k vyměně zdrojové cílové disky jednotka užívá jako virtuální disketová jednotka, je Pokud máme k dispozici pouze jednu disketovou jednotku, je

která má svýsl.

Jak CIL něbo ZDROJ lze zadat kódem Logickou jednotku CP/M3.0,

-character, a očekává ee vstup příkazového zápisu.  
doplňkový čísločkový, ukázce je \* jako naznačový znak /Prostředník/ nebo uložený užívaj. Užívání je požadováno bez mezery  
volba {Gn} určuje, pod kterým číslem uložitelského rozsahu  
{[o]} je kombinace volby, které jsou k dispozici.

se tato data spoletčně do cílových dat.

dat uvedeno všechna, odděleným od sebe čárkou, okopíruje ji myši Logickými jednotkami. Ještěže je jako jméno zdrojových a přenáší třídy mezi disketami, tiskarna, konzolami, něbo

Datový kopírovací program PIP může kopírovat, kombinovat

účel:

PIP

CIL-účel=d:{[o]}

PIP|d:{dat.spec}{[Gn]}=dat. spec.{[o]}{..}|

Format: CIL=ZDROJ

Příkaz PIP

A	Archív. Kopírovat jen ta řáta, která se od posledního kopírování změnila.
C	Pozadovaný potvrzení / Confirm.

Tabuľka 7.20 CP/M 3.0: Volby PIP

<p>Kopírování všechny řádky jednotlivé po sobě:</p> <p>PIP b:=newdraft.txt=a:olddraft.txt</p> <p>Kopírování, přejmenování a rozmisťení v uživatelství rozsahu 1:</p> <p>PIP newdraft.txt &lt;g1&gt;=olddraft.txt</p> <p>Kopírování, přejmenování a rozmisťení v uživatelství rozsahu 1:</p> <p>PIP b:file1.dat, file2.dat</p> <p>Kopírování všechny řádky dohromady:</p> <p>PIP a:&lt;g3&gt;=c:*</p> <p>PIP a:=*.com&lt;wr&gt;</p> <p>PIP b:=-*.txt G5</p> <p>PIP b:=draft.*</p> <p>Kopírování všechny řádky jednotlivé po sobě:</p> <p>PIP b:=newdraft.txt=a:olddraft.txt</p> <p>Kopírování a přejmenování dat:</p> <p>PIP - príkaz - pokračování</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Význam	Volba
Dn	Zájemník všechny znaky za něj místem na rádku, ohraňuje např. délkou rádku přistupu na tiskárnu.	Echo. Všechny znaky se během přenosu indikují také na konzoli.
E	Fílter/filter - posuv formuláře/. Všechny znaky stránkového posunu /hodnota ASCII, OCH nebo CTRL-L/, se při kopírování odstraní.	Kopírování do nebo z uživatelského rozsahu n.
Gn	Přezkoušení dat na korespondent INTL-HEX-formátu při přenosu z HEX-dat. Chybou se indikují na konzole.	Přezkoušení dat na korespondent INTL-HEX-formátu jsem ignorovaly. Volbu I se automaticky aktivuje i volba H.
I	:00-Records/záznamy/ v INTL-HEX formátu jsou ignorovány. Volbu I se automaticky aktivuje i volba H.	Znaky pseené veřejmí písmeny /A-Z/, se přemění na znaky pseené malými písmeny /a-z/. Všechny ostatní znaky zůstajou nezměněny.
N	Na záčátku každého rádku se umístí číslo rádku. Číslo zadání ještěkou i až délkou čísiku se vždy zvýšuje o 1. Zde ještěkou se umístí číslo rádku.	Kopírování cílových dat. Znak konc dat CTRL-Z (FZ)
O	se přenesou jako normální znak a neučiní je přenos.	Nastavení délky strany. Po napsání se vloží hodnota ASCII och /posuv stránky/.
Pn	ASCII délky strany. Po napsání se vloží hodnota znaky pseené malými písmeny /a-z/, se přemění na znaky pseené malými písmeny /a-z/. Všechny ostatní znaky zůstajou nezměněny.	Ukončení kopírování po retezci s.
Qs/Z	Ukončení systémových dat atributem SYS.	Kopírování systémových dat atributem SYS.
R	Data se kopírují až od retezce s.	TAB-znaky /ASCII-hodnota 09H/ se nahradí nprázdnými znaky.
Ss/Z	TAB-znaky /ASCII-hodnota 09H/ se nahradí nprázdnými znaky.	Znaky pseené malými písmeny /a-z/ se přemění na znaky pseené velkými písmeny /A-Z/. Všechny ostatní znaky zůstajou nezměněny.
U	Znaky pseené malými písmeny /a-z/ se přemění na znaky pseené velkými písmeny /A-Z/. Všechny ostatní znaky zůstajou nezměněny.	Verity /ověření/. Přezkoušení správnosti kopírování ch
V	dat /možné je en při kopírování na disketu/.	Existující Pouze-čtecí-data s atributem RO, se při ko-
W	přirování přepisit na cílovou disketu.	

Výstup se na tiskárnu neopakuje.  
Převádí výstup programu z tiskárny TESTPROG do data XOUT.

A > TEST PROG  
A > PUT PRINTER OUTPUT TO FILE XOUT

opakuje.

Převádí výstup z konzoly do data XOUT. Výstup se na konzole překládá:

A > PUT CONSOLE OUTPUT TO FILE XOUT [ECHO]

Výstupy SYSTEM a PROGRAM se zapíšou do zadaných dat, důkud příkaz PUT CONSOLE nebo PUT PRINTER nepřevede výstup zase zpět.	SYSTEM NO FILTER Znaky CTRL se nezmění /přednostavěno/ znak ESC bude reprodukován jako [ ] . Výstup na konzolu je potlačen.	FILTER NO ECHO Výstup je soubasné indikován na konzole./přednostavá/ .	ECHO Výzva
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	---------------

Tabuľka 7.21. GP/M 3.0: Výzvy ZUT

[ECHO / NO ECHO { FILTER / NO FILTER } { SYSTEM } ]

jsou možné následující volby:

VOLBY:

PUT & SYSTEM - výběr všechny následující výstupy z konzoly nebo tiskárny do zadaných dat. Tato výzva se ukončí výstupem PUT CONSOLE nebo PUT PRINTER.  
 Příkazem PUT se převádí výstup z tiskárny nebo konzoly do disketových dat. Toto převádění záleží zadaným příkazem a je ukončen odpovídajícím příkazem PUT.

Format: PUT CONSOLE {OUTPUT TO} dat.spec. {VOLBA}

PUT PRINTER {OUTPUT TO} PRINTER  
 PUT CONSOLE {OUTPUT TO} CONSOLE  
 PUT PRINTER {OUTPUT TO} dat. spec. {VOLBA}

PŘÍKAZ P J T

Všechna data, kterých se tyká zkratka **A\*.TEX**, se přejmenuje na **S\*.TEX**.  
**A > RENAME S\*.TEX=A\*.TEX**

Udaj PRINCE.NEW je v disketové jednotce a se přejmenuje na  
**PRINTS.NEW.**

**B > RENA:PRINTS.NEW=PRINCE.NEW**

**A >**

**Y .PRN=X .PRN**

**Enter Old Name:X.PRN**  
**Enter New Name:Y.PRN**

objeví se nasledující systémové dotazy:  
**A > RENAME**

Udaj OLDFILE.BAS se přejmenuje na NEWFILE.BAS  
**Právky: A > RENAME NEWFILE.BAS=OLDFILE.BAS**  
na REN.

něbo že lze měnit vše jmena nadefinované. Příkaz má být zahracen  
RENAME umožní přesun daty z jedné diskety na druhou.  
**Účel:**

**Format: RENAME {nové jméno data=staré jméno data}**

**Příkaz RENAME**

Převádí výstup z tiskárny na tiskárnu.  
**A > PUT PRINTER OUTPUT TO PRINTER**

Převádí výstup na konzoli.

**A > PUT CONSOLE OUTPUT TO CONSOLE**

zadání příkazu PUT PRINTER TO PRINTER.

že na obrazovce /ECHO-VOLBA/. Toto převádí písmo až do  
Převádí všechny výstupy z tiskárny do data XOUT2 a opačně

**A > PUT PRINTER OUTPUT TO FILE XOUT2**  
[ ECHO,SYSTEM ]

Příkaz PUT - právky: pokračování

		Počítací jednotka pro PRN-data /A-E,X,P,Z/	Z
		Jednotka pro SYM-data /A-E,X,P,Z/	Z
		Jednotka pro REL-data /A-E,Z/	A
		Základní označení:	

Tabuľka 7.22. CP/A 3.0: Volyby RMAC

Toľky určujú umiestnenie výstupného dat k výstupu je jednoznačné.

Volyby:

Linker-u /snovač program/ zmenuje na COM-data.  
Assembler RMAC vytvára presouvať len kód v dátu FILE, ktoré je  
zadanie a je:

Format: RMAC dat.smeč. { SRA / SSA / SPA }

RIFKAZ RMAC

jebo

A>REN B:NEWLIST=OLDLIST

Y májí stejný účinek:

že aby musel byť užívateľ pouze jednou. Nasledujúci počítačové rád-  
aj OLDLIST sa prejmenuje na NEWLIST. Označenie základové jed-  
A>REN B:NEWLIST=B:OLDLIST

Príkaz RENAME, príkaz - pokračovanie

Obsah paměti od 100H do 400H se kopíruje do dat DUMP.COM.

Endíng hex address 400

Beggining hex address 100

Počít se systém pta na paměťový rozsah, který má být uložen:

Dodatek dump2.com

Existuje-li již data DUMP.COM, dotazuje se:

Enter file (type RETURN to exit) : dump2.com

SAVE Ver.3.0

A hledá se následovně:

přerušení /náhle ukončení/. Přerušít SAVE návrat do systému

nebo s C přeruší. Jelikož je tento program ukončen, nebo

\*  
\*

Následný program se odstartuje:

A>SID DUMP.COM

Príklad: A>SAVE

následující dotazy.

SAVE se tento nejprve záda, a potom se souběžně program/náplní.

SAVE se následně dá data do paměti. SAVE se potom očekává SID/, když následuje

SAVE kopíruje obsah časť paměti do dat. Při použití příkazu

účel:

Format: SAVE

Príklad SAVE

Údaj TEST se sestavuje dílčetovou jednotkou A, výstupní data souvátejna cílová data TEST.REL na disketu jednotku B.  
TEST.PRN jsou všechna na konci, symbolická TEST.SYM a po-

Príklad: A>MAC TEST GPS SB RB

Príklad MAC -pokračování

Attribut	Význam
DIR	Systémový attribut dat se značí
SYS	Údaj je charakterizován jako systémový údaj /SYS/
RO	Údaj je charakterizován jako Read Only/pouze čtení/
RW	Údaj je charakterizován jako Read Write/zápis/
ARCHIVE=OFF	Odstřaní se archivní attributu.Tzn., že se data pří
ARCHIVE=ON	Kopírování neokopírují-viz PIP s volbou [A]
E1=ON/OFF	Nastavuje nebo vypíná aktivitním definováním atr.E1
E2=ON/OFF	Nastavuje nebo vypíná aktivitním definováním atr.E2
E3=ON/OFF	Nastavuje nebo vypíná aktivitním definováním atr.E3
E4=ON/OFF	Nastavuje nebo vypíná aktivitním definováním atr.E4

Tabuľka 7.23. CP/M 3.0: Attributy dat

Format: SET dat.spec <volby>

Nastavení attributu dat

Prikazem SET sa určí atributy dat /Read write. Read Only, DIR, SYS/, ochrana heslom a druh časového rozloženia je treba nedefinovať. K inicializaci časového rozloženia je treba nedefinovať. Pre provést INITDIR.

Účel:

Format: SET [volby]  
SET a: [volby]  
SET dat.spec. [volby]

Pričas S ET

Všechny disketové jednotky se nastaví jako RW-disketové jednotky.

↓ C

ment.

Disketová jednotka C je označena jako zapisová/čtecí -RW  
disketová jednotka. Stav jiných disketových jednotek se nez-

Příklad: A>SET B:[RO]<CR>

Disketová jednotka, se vsem disketovým jednotkám připadá atri-  
but RW /Reset disketových jednotek/.

Při zadání CTRL-C, se změn disketovým jednotkám přejmenuje. Změna daty vymazává, a s ERASE zádána data přejmenuje.

Změna daty vymazává, a s ERASE zádána data, s ERASE něž  
to disketové jednotce na disketu změní data, s ERASE něž  
použitá pouze ke čtení dat. Příkaz PIPOZNE KOPÍROVAT, tedy  
disketová jednotka, které byl přiřazen RO atribut, může být

RO/pouze čtecí/ nebo RW/zapisový-čtecí/ atribut.

Disketovým jednotkám je možno přiřadit přiřazenem SET buďto

Účel:

SET {a:} [RW]

Format: SET {a:} [RO]

## URČENÍ ATTRIBUTU DISKETOVÉ JEDNOTKY

Údají FILE.TXT se připadá atributy RW a DIR.

A>SET FILE.TXT<RW,DIR>

Údají MYFILE.TXT se připadá pouze čtecí /RO/ a SYS atributy.

Příklady: A>SET MYFILE.TXT[RO,SYs]

Nastavení atributu dat - pokračování

výmáže.

Bez zadání označení za znakem rovnosti, se existující heslo  
A>SET [PASSWORD=<CR>

jmenu diskety /Diskette-Label/ se přípraví heslo /password/.

SET [PASSWORD=password]

re heslo.

náho dosavadního hesla. SET-program se potom sam píše na stat-  
být změněno jmeno /Label/ nebo heslo pouze do zadání korekt-  
u disket copatřených jménem, které je v chráněno heslem, může

Format: SET [HESLO=heslo] | SET [PASSWORD=password]

PŘÍRAZENÍ HESLA DISKETOVÉMU JMÉNU

PŘIKLAD.TXT.

Diskette v žádovce je denotece B se přípraví jmeno/Label/

český = /Jmeno=Přiklad.TXT<CR>/

A>SET B: [NAME=BĚISPÍEL.TXT<CR>

platí ta sama pravidla, jako pro jména a typová označení dat.  
Přírazent jména /Label/ diskette. Pro skladění jména /Label/

účel:

Format: SET{d:} [Jmeno=LABELJmeno.type]

STANOVENÍ JMENA DISKET /Diskette-Label/

ZAPØJENÍ NEBO ODPOJENÍ HESLOVÉ OCHRANY PRO DISKETOVÁ DATA

Příkaz: >SET MEINDAT.TXT [PASSWORD=SCHTZ]  
      [hesky>SET MUJUDAJ.TXT [HESLO=OCHRANA]]

-Lí heslo dísketového Label-u, nemůžete pak již nikdy odpojít  
stí hesla není možné zálohovat do chráněných dat. Zálohování  
poznamenáváte sít vždy vám určená hesla vlastich dat. Bez značky  
heslovou ochranu disku.

Poznámka:

SET přiznáže potom to samé heslo všechna data, která se shodují.  
Při určování dat mohou být použity znaky vyhrazeného systéma  
málymi písmeny se přeměnit na znaky psané velkými písmeny.  
Tento druh příkazu SET přiznáže data, definovaným sítí. Spec  
ochranu heslem. Heslo může mít délku až 3 znaky. Znaků zadané  
druh: Účel:

FORMAT: SET dat. spec [PASSWORD=password]

PŘIHAZENÍ HESLOVÉ OCHRANY DISKETOVÝM DATŮM

Účel: S PROTECT=ON se nastaví heslová ochrana pro všechna data na  
dísketě. Tento příkaz musí být proveden držív, než se přizadí  
jednotlivým datům na dísketě vlastní hesla. S PROTECT=OFF  
se tato volba opět odpojí. Příkazem SHOW lze kdykoli vypsat,  
koumat, je-li dísketa chráněna heslem, nebo ne.

FORMAT: SET PROTECT=ON

ZAPØJENÍ NEBO ODPOJENÍ HESLOVÉ OCHRANY PRO DISKETOVÁ DATA

	Volba	Druh ochrany
READ	Zadáni hesla je nutné ke čtení, koptrování k zápisu,	vymazanu nebo přejímavání.
WRITE	Zadáni hesla je nutné k zápisu, vymazu nebo dření - nováni.	Ke čtení není potřeba zadáne heslo.
DELETE	Zadáni hesla je nutné k vymazání. vymazat nové dat. Ke čtení není potřeba zadáne heslo.	Zadáni hesla je nutné pouze k vymazání dat nové dat.
NONE	Heslo se nepřiznáje zadáni datu. U existujícího hesla je možné touto volbou heslo vymazat.	Heslo je možné zadávano.

Tabuľka 7.24. CP/M 3.0: Volby - SET - hesla

Heslo NOS je pribazeňo vsem datum typu TXT na diskete v diskete tovej jednotce B. Vsechna tam daty jsou chrana proti neo- pravnenemu zapisu a zménám. Tužto ochranu může zrušit jen ten uživatel, který zadá heslo.

Príklady: B >SET\*.TXT[PASSWORD=NOS,PROTECT=WRITE]  
Ochrana dat heslem může probíhat ve tvrzených rozdílných stupničkách. Ochranné módy jsou READ, WRITE, DELETE a NONE. Vznam těchto mód je objasnen v tab. 7.23.  
Účel:

Format: SET datapec [PROTECT=READ]  
SET datapec [PROTECT=WRITE]  
SET datapec [PROTECT=DELETE]  
SET datapec [PROTECT=NONE]

NASTAVENÍ DRUHU OCHRANY HESLEM PRO CHRÁNĚNÝ DATA.

CREATE=ON A ACCESS=ON se naznačíme výplňnají

(RW)   
 V obšahovém seznamu dískety se zaznamená číslovoj okamžik posledního zapisu do pravé platnosti dat, případě-li se datum atribut

[ACCESS=ON]

vložba.

Datum je přiřazeno číslové označení o číslovém okamžiku ježich vytvořený v seznamu dískety jen tehdy, jež-li zápisuta tato označení o zásazích na dísketová data.

[CREATE=ON]

Tímto SET-významí je umožněno uložení číslového a datového

účelu:

SET [UPDATE=ON]

SET [ACCESS=ON]

Format: SET [CREATE=ON]

---

DRUH ČÍSLOVÉHO A DATOVÉHO ROZPOZNÁVÁNÍ

---

jakou nahradit heslo.

Není-li datum zadáno zadané jiné heslo, dosadí systém MUSTER

Příklad: A>SET [DEFAULT=MUSTER]

jakou ježich heslo.

je nastavena na ON, ježto datum přideleno standardní heslo,

Není-li při vytváření dat určeno zadané heslo a volba PROTECT

heslem jako je standardní heslo.

je možné zasahovat do všech dat, která jsou chráněna tím samým

pouze zadáné heslo jako standardní heslo.

Příkazem SET pro standardní heslo se po dobu zápisu potřebé

účel:

Format: SET [DEFAULT=password]

---

URČENÍ STANDARTNÍHO /default=implicit/ HESLA

---

Príkaz:

Name	BVtes	Recs	Attributes	Frst	Update	Access
ONE	.TEX 9K	71	DIR RW	None	08/03/81	10:56
THREE	.TEX 12K	95	DIR RW	None	08/05/81	15:45
TWO	.TEX 10K	76	DIR RW	None	08/10/81	09:13

B > DIR [FULL]

Príkaz:

Po zadání tohoto príkazu se prikazem DIR [FULL] indikuje následná -
A > SET [ACCESS=ON]

Druh časového rozpoznania - pokračovanie  
UPDATEN Zapojuje určený časovýho označení o poslední změnu dat.

Druh časového rozpoznania - pokračovanie

- 70 -

Name BVtes Recs Attributes Frst Update Access  
BEISPIEL. 109K 873 DIR RW None 08/05/81 14:01 08/01/81  
TEX 59K 475 DIR RW None 08/08/81 12:11 08/01/81  
TEXT.TEX 76K 76 DIR RW None 08/08/81 08:46 08/01/81  
TWO.TEX 76K 76 DIR RW None 08/08/81 08:46 08/01/81

se prikazem DIR [FULL] indikuje následující:  
Po zadání A > SET [CREATE=ON, UPDADE ON]

Ve sloupcích „Access“ je indikován časový okamžik posledního zásahu do právě platného dat. Indikace znamená dat DIR-em se nechánoti jako zábač do dat.

Príkaz:

Po zadání tohoto príkazu se prikazem DIR [FULL] indikuje následná -
A > SET [ACCESS=ON]

hned po systémovém startu, a nebyl ještě dán podnět ke změnám.  
Shora uváděná indikace se objeví, je-li zadan příkaz SETDEF

Drive Search Path:	-Default	Search Order	-COM	Temporary Drive	-Default	Console Page Mode	-On	Program Name Display	-OFF
--------------------	----------	--------------	------	-----------------	----------	-------------------	-----	----------------------	------

Příkaz: A > SETDEF

Format: SETDEF

## INDIKACE EXISTUJÍCICH SYSTÉMOVÝCH NASTAVENÍ

notky - ovšem jen k provedení COM - a SUB-dat.  
SETDEF je možno tototo hledání rozšířit i na jiné disky jednoduše zadáním zadání jiného disku. Příkazem  
pokud není zadán žádání jiná disketová jednotka. Příkazem  
GP/II hledá data obvykle jen na aktuální disketové jednotce,  
tena.

zaplňné obrazovkové stránce pozastavena, aby mohla být přečtena.  
Při zapojeném modu PAGE je indikace na obrazovce při každé  
tlačená.

SETDEF je možno také zaplnit a vyplnit modu DISPLAY a PAGE.  
SETDEF-em je možno provést provádění dat. Při [DISPLAY=OFF] je tato indikace po-  
zvce jmena a typu označení právě nahrávaných, nebo pomocí  
je-li zapnut modus DISPLAY [DISPLAY=ON], indikují se na opera-  
čním displeji příslušné informace.

Příkaz SETDEF se používá k tomu, aby určil hledací kritéria  
existující příznamů. Kritéria je možné zadat a datových typů, a označení ji-  
sou výplní souboru, aby byly hledány v určitém pořadí. Příkaz  
SETDEF je možné zadat a datových typů, a označení ji-  
sou výplní souboru, aby byly hledány v určitém pořadí. Příkaz  
SETDEF je možné zadat a datových typů, a označení ji-

Format SETDEF {a: {,b:{a:}}, {TEMPORARY=d:}}  
SETDEF [DISPLAY / NO DISPLAY]  
LORDER = {typ {,typ}}

Příkaz SETDEF

jsou hleděna pouze SUB-data.

A > SETDEF [OPTION(SUB)]

jsou hleděna data SUB a COM

A > SETDEF [OPTION(SUB,COM)]

Příkaz:

CP/M stanovit po startu jen COM jako zádání.

Účel: Datovým typem může být stanoven pouze COM nebo SUB.

Format: SETDEF [OPTION = {typ},typ]

### URČENÍ TYPU DAT PRO VYBAVUACÍ KRITEŘIUM

po tom aktuální disketová jednotka.

disketová jednotka B, virtuální disketová jednotka E, a hned

Bude se hledat v nasledujícím pořadí:

A > SETDEF B:,E:,\*

není-li nález, hledá se za aktuální disketové jednotce.

Údaj bude nejprve hledán na disketové jednotce C, a těžíte,

Příkaz: A > SETDEF C:,\*

aktuální disketové jednotce,

dací cesta hvezdička, hledá se v souvislosti s tím na první

určí se hledací cesta pro COM - nebo SUB-data. Zadá-li se v hle-

účel:

Format: SETDEF {a:{,a:{,a:{,a:{}}

### URČENÍ VYBAVUACÍHO KRITERIA DAT

ale na disketové jednotce, ktera je zadána příkazem SETDEF.

Všechna mezidata se naučí na aktuální disketové jednotce,

Příkaz: A > SETDEF <TEMPORARY=D:>

### ROZVRH PAMĚTI DISKETOVÉ JEDNOTKY PRO MEZIDATA

Po startu CP/M je zaplně modus PAGE.

Výstup na obrazovku probíhá bez přerušení, i když je indikovaný text větší, než je délka obrazovky.

A > SETDEF [NO PAGE]

SETDEF [PAGE / NO PAGE]

Format:

ZAPJET NERO VYPNUJT SYSTEMOVEHO MODU PAGE

Po startu CP/M je modus DISPLAY vypnut.

Je bylo závratělského rozsahu 0.

\*

CP/M 3 ZIP VERSION 3.0

A:PIP COM(USER 0)

4A > PIP

Systémový údaj, potom je indikovanou označením:  
se ZIP je totéž závratělského rozsahu, nýbrž v rozsahu 0 jde o  
je-li zapojen jiný závratělský rozsah, než 0, a nenachází-li

\*

CP/M 3 PIP VERSION 3.0

COM >PIP

se na obrazovce:

Odstupejte-li se po zapojení verze DISPLAY např. PIP, objeví

Zadajte se indikace jménem a typu uložených dat.

Právě: A > SETDEF [DISPLAY]

Format: SETDEF [DISPLAY / NO DISPLAY]

NASTAVENÍ SYSTEMOVEHO INDIKATORU / UDJOVÉHO / MÓDU

jenotek.

a voln e m sto na diskete u v ech p ichit seny ch disketovych  
Ind juge se ozna en『 disketov  jenotky, z sahov  status  
U el:

Format: SHOW {d:} [{SPACE}]

DISKACE ZASAHOV HO STAVU A VOLN HO MISTU NA DISKE

- parametr disketov  jenotky
  - diskette
  - po et voln ch z znam  v ob ahov m se namu /directory/ na
  - po et dat   jenotliv ch uz vatel sk ch rozsa t ch na diskete
  - aktu ln  uz vatel sk  poz sah
  - j meno/Label/ diskety
  - z sahov  status/stav, a voln e m sto na diskete
- disketach a disketov ch jenotkach:

P R ZEM SHOW mohou b t indikov ny n sleduj c  informace o

U el:

Format: SHOW {d:} [{SPACE;LABEL,USERS,DIR,DRIVE}]

P R ZEM SHOW

zpracování příkazem INITDIR.

Indikace časových záznamů probehne jen u diskuetu, které byly

A: Number of free directory entries: 50

A: Number of time/date directory entries: 32

A:# of files : 24 12 6

A:Active Files : 0 2 3

A:Active User : 0

A>SHOW [USERS]

ještě počet dat v jednotlivých uzivatelaskych oblastech.

Vatelskych rozsáhl na diskuetu, která jsou k dispozici. K tomu

indikují se čísla aktívnych uzivatelaskych rozsahů a všechn uzí-

čeřel:

Format: SHOW {d:} [USERS]

INDIKACE UZIVATELASKYCH ROZSAHU NA DISKETĚ

pouze několik změn.

Nakonec jsou označeny časy otevření/vztahů mezi jménem a řízením

ochrana a datové znázornění /datum a čas/.

ce B, v detailních sloupcích to, ještě je zapsána hesla

v prvním sloupci je indikováno jméno diskuety v diskuetové jednotce

DISKETAB.ONE on on 06/12/85 14:06 06/12/85 22:05

Label Red Access Stamp Label Created Label Updated

Directory Folders Stamp Stamp Label Created Label

Label for Drive E:

Příkaz: A>SHOW B:[LABEL]

butecch.

Indikují se všechny informace o jmennu diskuety a jejich attri-

čeřel:

Format: SHOW {d:} [LABEL]

INDIKACE JMENA DISKETY

INDIKACE VOLNÝCH ZAPISU V DISKETOVÉM ADRESÁŘI  
 INDIKACE DISKETOVÝCH VLASTNOSTÍ  
 Format: SHOW [DRIVE]  
 Příklady: A > SHOW [DRIVE]  
 A: > SHOW B: [DRIVE]; Ím Laufwerk B ist  
 etine Kavpro-Diskette

A: Drive Characteristics	2,720: 428 Byte Record Capacity	128: 32Byte Directory Entries	128: Checked Directory Entries	256: Records/Directory Entry	16: Records/Block	8: Sectors/Track	0: Reserved Tracks	1024: Bytes/Physical Record
	340: Kilobyte Drive Capacity	128: 32Byte Directory Entries	128: Checked Directory Entries	256: Records/Directory Entry	16: Records/Block	8: Sectors/Track	0: Reserved Tracks	1: Bytes/Physical Record
	394: Kilobyte Drive Capacity	128: 32Byte Directory Entries	128: Checked Directory Entries	256: Records/Directory Entry	16: Records/Block	8: Sectors/Track	0: Reserved Tracks	512: Bytes/Physical Record
	152: 128Byte Record Capacity	3,152: 128Byte Record Capacity	3,128: 32Byte Directory Entries	128: Checked Directory Entries	256: Records/Directory Entry	16: Records/Block	8: Sectors/Track	1: Bytes/Physical Record

INDIKACE VOLNÝCH ZAPISU V DISKETOVÉM ADRESÁŘI  
 INDIKACE DISKETOVÝCH VLASTNOSTÍ  
 Format: SHOW [DRIVE]  
 Příklady: A > SHOW [DRIVE]  
 A: Number of free directory entries:  
 A > SHOW C: [DIR]  
 SHOW {a:} [DIR]

Podrobnejší popis příkazu SID najdete v příručce SID od Di-Elektron.	Zadání příkazu Assembly, s ještě startem.	Václav Adressa.	As {b}, d}	CALL
----------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	-----------------	------------	------

Tabuľka 7.25. CP/M 3.0: Příkazy SID

Příkaz Format Význam

CTRL-S je výstup na obrazovku pozastavit, CTRL-Q jej opět odstartuje. Výstup se preferuje stiskem SHIFT-2.

Postup programu SID se uplně zruší stiskem CRT-C a přejde k klávesy.

Zpět do CP/M.

Podrobný popis příkazu SID najdete v příručce SID od Di-Elektron.

Research.

nebo u může být nahrány program zpracován pod kontrolu ESD-a.

cent typu, přebírá SID typ COM, jako zadání. Příkazy C, G, Z sebe i zadána data. Je - Li zadáno pouze jméno data bez cína - SID s údajem datového označení nahrává do paměti obojí, zde a paměti nemohou být provedeny příkazy SID - G, Z nebo U.

Vypsání jednoduchého programu. Bez posloupnosti vloženého programu potom mohou být příkazem A indikovány obsahy paměti, nebo SID bez údajů datového označení zavádí do paměti jen samé sebe.

bolíckou disembléraci, indikaci a změny obsahu paměti.

programové zpracování krok za krokem a indikaci postupu, zvukem procesor 8080. SID podporuje momenty preferenční reálného času, rukce zadání/ize testovat a indikovat programy, využívají se pro příkazem SID /Symbolic Instruction Debugger=Symbolic Editor.

Účel:

Příkaz SID	Format: SID {pgm-datesídez} {, svm-datesídez}
------------	-----------------------------------------------

Příkaz	Formát	Význam
Display	D{W{S}{},F}	Indikace obsahu paměti v HEX a ASCII. V může být zadán adresu a 16-bitový slovník formát, s je startovací adresa a je koncová adresa.
Load	E{sym-dat.spec}	Zavедení programu a tabulky symbolů.
Load	E{dat.spec}	Zavědění programu a tabulky symbolů.
Load	E{svm-dat.spec}	Zavědění symbolické tabulky
Fill	Fs,F,d	Zaplňení paměti hodnotou. S je startovací adresou, F je koncová adresa a d je hodnota k využití.
Go	G{P}{A}{H}{B}	Start provádění programu. P je startovací adresa, A je první a b druhý operační bod.
Hex	Ha	Udávat decimalní a ASCII hodnoty čísla Hex.
Input	I{pričaz}	Zadání příkazového řádku CCP.
List	L{S}{,F}	Mnemotechnické prohlížení příkazu 8080.
Move	Ms,h,d	Udávat Hex-hodnoty decimálního čísla b.
Pass	P{P}{,C}	Kopírování obsahu paměti mezi startovací adresou a a koncovou adresou x od adresy d.
Read	R{dataspéc,d}	Nastavení, odstranění nebo inicializování možnosti prořešování startovací adresy.
Set	S{W}s	Líbovolným způsobem lze udat zastavení d.
Trace	T{n,c}	Zpracování programu v jednotlivých krocích. n je počet kroků, c adresa pro servisní program Zpracování programu v jednotlivých krocích.

Tabuľka 7.25. CP/M 3.0: Příkazy SID - pokračovanie

eece konečná adresa použitelné uživatelské paměti /TPA/.  
 programu s G bez doplňkových údajů /zpravidla 0100H  
 PPP adresu v programovém čítači, od kterézačtiny zpracování  
 programu /po vývolání SID je nunn=mum/  
 následující volná adresa po dosud nejdělostí nahranému  
 programu hexadecimální řáděj pro další volnou adresu po nahraném  
 nunn hexadecimální řáděj pro další volnou adresu po nahraném  
 Príjem je:  
 NEXT MSZE PC END nunn mmm PPP eece  
 Po nahraní se indikuje následující paměťové adresy:  
 A > PRIMAD.HEX

Príkazy:	A > SID
Examine X{F}	x je registr A,B,H,P nebo S.
Write {W}atspec X{s,f}	stavový registr -bit C,E,I,M nebo Z
Value V	Výpis obsahu paměti do adresy F.
Trace T{W}{m,c}	Zadání parametrů jako u T. kontrolování, přessto ne krokové zpracování.
Untrace {W}{m,c}	rychle, a ne krok po kroku.
Format Vyžnam	Pri vstupu W se zpracovávají podprogramy

Tabuľka 7.25 CP/M 3.0: Príkazy SID - pokračovanie

§2 Argument TEX

Potom bude pokázdě ma mísťo & použít argument SAM a na křížku:

>SUBMIT START SAM TEX

a vývojáte SUBMIT následným zádáním do příkazového křížku:

PIP G1=A:§2.COM

DIR G1

ERA G1.BAK

Vytvoříte-li následující údaj START.SUB

vacích parametrů G1 až §9.

zádány do příkazového křížku, se přípraví a zádáním sladu předá-

tz. ze všechy parametry, které jsou po vývojáni SUBMIT

vývojním příkazem SUBMIT, ~~je~~ předávací parametry §1 až §9.

Argumenty v příkazovém křížku mohou být předány programu,

uze SUB datem vývojat opět SUBdatu.

Ke sřetězení dat, tz. k postupnému provedení vše SUB dat,

zádavy píšte klávesnicí.

Příkazy obrazene a SUB datech se provedou tak, jakto by byly

=/český: zpracování programu v dívkách/

pocket CF/N příkaz a program ve skupinovém režimu/batch mode/ =

obrazene příkazy CF/N. Jedeným příkazem se provede libovolný

příkazem SUBMIT se vývojáti data typu SUB a provedou se uvnitř

účel:

Format: SUBMIT {datスペック} {argument} ... {argument}

Příkaz SUBMIT

• .

adresy FE80h. Bez zádani/vstupu/ koncové adresy se vydá 12 kříž-

kaz k indikaci obrazu paměti a FFF00+#128 údaj startovací

"Dvojkřížkový" znak # je pohotovostní hlašení SID. D je při-

#FFF00+#128

Příkazy SID - příkazy : pokračování

✓ SUB-datch, očekávají se tyto výstupy z klávesnice.  
Požaduje-li probíhající program vše vstupů, než je obesázeno

Warning: Program input ignored

Výda nasledující hlášení:

✓ SUB-datch, jenž především vystupuje ignorován, a SUBMIT  
Požaduje-li probíhající program méně vstupů, než je stanovené  
příkaz DIR.

Příběh PIP-u ukončí a "odskočí" do GP/M k provedení dalšího  
Příběhu. Speciálně závorka ve třetím řádku známka <CR>. Tímto se  
PIP. Tzí rádky, nasledující po vývolání PIP, jsou vstupy pro příkaz

DIR

>

<CON:=DUMP.ASM

<B:=\*.ASM

PIP

Jícičich příkazůch datch:

Kázdy vstup je uveden s počátkem závorkami < jako v nasledu-  
v SUB-datch lze zadat také vstupy pro vývolávané programy.

### PROGRAMOVÉ VÝSTUPY FÍT PROVÁDĚNÍ SUBMIT

Konečné platné příkazová data.

Tepřve tato mezidata bude použita příkazem SUBMIT jako

PIP SAM=A:TEX.COM

DIR SAM

ERA SAM.BAK

dosazeny korektní parametry:

K tomu vžádat SUBMIT záz. SUB-mezidata, ve kterých jsou

Příkaz SUBMIT - pokračování

AA.SUB.

SZ misto všechny předvolacích parametrů řízení a dat

ZZ je použito misto všechny řízení a

AA označuje SUB-data AA.SUB

>A:SUBMIT AA ZZ SZ <CR>

Enter file to submit: START B TEX

>A:SUBMIT <CR>

Provide se SUB-řídají SUBA

Příkazy >A:SUBMIT SUBA <CR>

a argumenty.

Účel: Zadá-li se pouze SUBMIT bez dalších údajů, pta se systém na zbyvalé vstupy. Potom mohou být ještě zadány označení dat

Format: SUBMIT datspec argument ... argument

PROVEDENÍ PŘÍKAZU SUBMIT

DIR B:

<

<CON:=DUMP.ASM

<B:=\*.ASM

PIP

DIR .ASM

PIP LST:=g1.PRN[L]S2 g3 g5

MAC g1 g2g4

DIR\*.BAK

PIP

Příkaz:

Take tady mohou mít délku do 128 znaků.

- vstupní řádky s parametry řízení - g9.

- příslušné vstupní řádky programu

- kódový platiný CP/M příkaz se SUBMIT-argumenty

- kódový platiný CP/M příkaz

V kartotéce SUB mohou být použita následující data:

SOUBOJ INFORAMAT S U B

tiskarne.

S CTRL-P může vystup probíhat současně na obrazovce i na pokračovat.  
byt kdykoliv pozastaven, pomocí CTRL-S a CTRL-Q může opět znaky TAB se při vystupu expandují na 8 řádců. Vystup může a jiného datu může být zadáno.

Enter filename:

již význa:

Udá-li se pouze TYPE bez něcoříkací daty, objeví se následující.

Zadá-li se jako argument NO PAGE, probíhne vystup bez zápisu.  
Právěch TYPE lze přerušit s CTRL-C.  
na základě, a lze jež změnit přiznázem DEVICE.  
Tototo téžlo rádku odpovídá zpravidla systémovému přednastavění  
volba PAGE zastavuje vystup vždy po zobrazení n rádku.  
Příkaz TYPE indikuje na obrazovce obsah ASCII /textových/dat/  
čež:

Format: TYPE [datové [[PAGE][[NO PAGE]]

PŘÍKAZ TYP

provede příkaz DATE.

Potom se po rádkem systémovém startu automaticky v diálogu

DATA SET

programu. Ten to udaj může obsahovat např. následující text:  
de. Tímto lze automaticky provedet kádování libovolný právě  
jménem PROFILE.SUB, a je-li k dispozici, samozřejmě je proveden  
pokudé, když se odstartuje CP/M, hledá systém SUB-data se

AUTOSTARTDATA PROFILE.SUB

ho rozsahu.

téckto dat že zasadnout take z káděho jiného uživatelství -  
vateřském rozsahu 0, která mají přiznan autoritativ. Do  
aktuálního uživatelství rozsahu. Výjimku tvoří data v úzí-  
ho rozsahu. Zpravidla že zasadnout pouze do dat ležících  
CP/M 3.0 přiznáje káděmu datu příslušné číslo uživatelství -

zec jako aktuální uživatelství rozsah.  
USER může být jeden z uživatelství rozsahu 0 až 15 přizna-  
stavu CP/M je přednastaven aktuální uživatelství rozsah 0. Přizná-  
m USER se nastaví aktuální uživatelství rozsah. Po

Fortět: USER (číslo)

Příkaz USR

Obsah takovýchto dat může být výdán přiznámem DUMP.

tože tato data obsahují také netisknutelné znaky.  
/ne ASCII/, může dojít k dívokým efektem na obrazovce, pro-  
významy-li se přiznámem TYPE výdat obsah binárního data  
Poznámka:

jinotky B.

Význam data NEUDATEI.BEI probíhá kontinuálně a disketové

>A:TYPE B:NEUDATEI.BEI <NO PAGE><CR>

zásuví.

Význam obsahu data MELINPROG.TXT se vždy po 24 řádcích po-

Příkaz: >A:TYPE MELINPROG.TXT <CR>

Příkaz TYPE - pokračování

Vstupem volby je následují výstup průměna tiskárnu.

A > XREF B:MEINPROG SP

ceB.

nt užaj MEINPROG. Kří se zápis do diskety a disketové jednotky  
cházet na disketu a disketové jednotce B. Vytvoření výstupu  
cují se data MEINPROG. PRN a MEINPROG. SYM, která se musí na-  
V tomto případě je XREF vývolen disketovou jednotkou A. Zprá-

Příklady: A > XREF B:MEINPROG

Výstupní užaj održí typové označení XREF.

Data SYM - a PRN jsou sít zadané jiného data a datsece;

PEZ - a SYM-data, která byla vytvořena z MAC nebo MAC.

Brzdu, udaného s dat. spec. XREF k tomu potřebuje vhodná

příkazem XREF je vytvořit referenční tabulku z roměných pro-

grací:

Formát: XREF;d: datasec {sp}

Příkaz X R E 3

Tímto příkazem je dílem do uživatelského rozsahu 3.

3 >

A > USER 3

uživatelský rozsah.

Po zadání 5-ky se připojí uživatelský rozsah 5 jako aktuální

5 >

Enter User #: 5

A > USER

Příklady:

Příkaz USER - pokračování

- 8.1. Chybová hlašení Basicu
- 8.2. Chybové hlašení floppy - disků

---

8. CHYBOVÁ HLAŠENÍ

		Kód
36	<u>BAD DISK</u> /čípantia dišketa/	HLásená a význam
18	<u>BAD SUBSCRIFT</u> /čípbynt index pole/	Výzkoušelo se využít v námětě element pole, který leží mimo rozsah, určený očkovacími instrukcemi DII.
30	<u>BREAK</u> /přerušení/	K přerušení probíhajícího programu byla stlačena klávesa sa STOP.
26	<u>CAN'T CONTINUE</u> /počítačování nelze možné/	Příkaz C0NT má účinnost jen tehdy, když program již nedouší.
31	<u>CAN'T RESUME</u> /program zavřít/	Interpreet nájde instrukce T3A7 a rozvětví chybou.

#### 8.1. Chybová hlásená Basic

#### 8. Chybová hlásení

	Kód	Hlédění a význam
5	DEVICE NOT PRESENT / přístroj není zapojen/	Vstupní-/vyjstupní přístroj zářeagující, je-li vypnut nebo není-li připojen, nebo je zrušeno obrazem vyrovnávací paměti/puffer/ pro kazetový vstup nebo výstup.
34	DIRECT MODE ONLY / dvojení jen primy modus/	Interpret uzávěr během zpracování programu příkaz nebo instrukci, které jsou povoleny jen v primém modeu.
20	DIVISION BY ZERO / delení nulou/	Delení hodnotou 0 není příпустné, říšlažedlo by bylo nebezpečné.
24	FILE DATA / nepřídatná data/	Bylo významného instruktivního INPUT příkazu numerické pro-měnné retezcové kdežto ze vstupního data.
4	FILE NOT FOUND / jádří nebyl nalezen/	Buďto nebyl specifikovaný údaj na direktívě nazávěr, nebo se příkaz retezcové značka přesky na kazetu.
3	FILE NOT OPEN / jádří již otevřen/	Byla významna třídu s logickým číseln. záta, pod kterým byl již aktivní dlejí otevřen.
2	FILE OPEN / jádří již otevřen/	který představuje nebyl otevřen.
25	FORMAT TOO COARSE / příliš složitý výraz/	Byl název příliš složitý numerický, nebo retezcový vý-raz. Výraz rozdělit, nebo použít menší známkové.
9	ILLEGAL DEVICE NUMBER / nedovolená přístrojová adresa/	Buďto bylo význameno provedení vstupní/výstupní opera-ce s nedovoleným přístrojem nebo jednotkou/náplní.SAVE k obrazovce/ nebo byla použita přístrojová adresa nad 15.
21	ILLEGAL DIRECT / nedovolený vstupní kodus/	Významného se čtení dat v primém modeu s rozdílem nebo GEJ.
14	ILLEGAL SUBORITY / nedovolená hodnota/	Numerický argument funkce nebo numerický parametr při-kazu nebo instrukce leží mimo povolený rozsah.

29	<u>LOAD / ZAVADECÍ CHYBA/</u>	Pří závadění programu z kazety nebo diskety se vyskyt - la čtecí chyba. Obrnovený program by měl být učinen něj - dříve.
32	<u>LOOP NOT FOUND / DO bez LOOP/</u>	Interpreet nenachází k instrukci DO, která je k dispozici, přesloužnou instrukci LOOP.
33	<u>LOOP WITHOUT DO / LOOP bez DO/</u>	Interpreet nášel instrukci TEXT, kde, kterež neexistuje pře - cházející instrukce DO.
8	<u>MISSING FILE NAME / CHYBÍ Jméno sata/</u>	V příkazu nebo instrukci chybí předepsané jatové vety - dy.
10	<u>TEXT WITHOUT FOR / TEXT bez FOR/</u>	Interpreet nášel instrukci TEXT, kde, kterež neexistuje pře - cházející instrukce FOR.
35	<u>NO GRAPHTICS AREA / není rezervovaný grafický rozsah/</u>	Bylo vyžkoušeno provést grafické instrukce /ECHO, CIRCLE/, DRAW atd./ bez předchozího rezervovaného rozsahu paměti, instrukcí GRAPHIC.
6	<u>NOT INPUT FILE / není vstupní řádaj/</u>	Zkusilo se číst pomocí GET nebo INPUT data z řádky, který byl otevřen jako výstupní řádaj.
7	<u>NOT OUTPUT FILE / žádaj výstupní řádaj/</u>	Bylo vyžkoušeno s PRINT nebo OUT výdat řádky z dat, které je deklarováno v DATA-řádcech.
13	<u>OUT OF DATA / nedostatek dat/</u>	Bylo vyžkoušeno pomocí instrukce READ číst více dat, než je k dispozici paměti.
16	<u>OUT OF MEMORY / přeplnění paměti/</u>	Budto nestáčí paměť programu, nebo se kvůli moná a aktív - ním instrukcím BO-, FOR nebo GOSUB přeplnila zadobytíková sklípková paměť.
15	<u>OVERFLOW / přeplnění/</u>	Vysledek výpočtu překročil nejvyšší hodnotu reprezentaci tu / 1.701411833E+38/.
19	<u>REDIM' D ARRAY / nekompatibilní změna rozložit pole/</u>	Proměnné pole smí být v Basicu změnou jen jednokrát.

12	RETURN WITHOUT GOUSB / RETURN bez GOUSB /	Interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.
13	RETURN WITHOUT GOUSB / OUT OF DATA	je předcházející instrukce GOUSB.
14	ILLEGAL QUANTITY / OUT OF MEMORY	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.
15	OVERFLOW / LOOP NOT FOUND	je předcházející instrukce GOUSB.
16	OUT OF MEMORY / LOOP WITHOUT DO	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.
17	UNDEF_D STATEMENT / NO GRAMMICS AREA	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.

Chybou v Hlásení Basicu, uspořádaná řada čísel Kod.

1	100 MANY FILES / PRINTS mnhož otevřených soubatí.	V Commodore-Basicu je zvoleno současné otevření max. 10 dat.
2	TYPE MISMATCH / chybějící význam řady proměnné.	Byla použita numerická proměnná tam, kde je doloženo použití jen reálnováne proměnné nebo napak.
3	FILE OPEN / FILE NOT OPEN	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
4	FILE NOT FOUND / FILE NOT DIRECT	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
5	DEVICE NOT PRESENT / DEVICE MISMATCH	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
6	NOT INPUT FILE / NOT OUTPUT FILE	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
7	MISSING FILE NAME / FILE NOT FOUND	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
8	MISSING FILE NUMBER / FILE NOT FOUND	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
9	ILLEGAL FUNCTION / NEXT WITHOUT FOR	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
10	NEXT WITHOUT FOR / ILLEGAL DEVICE NUMBER	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
11	SYNTAX / LOAD	Byla použita užívatelecky specifikovaná funkce, která představuje neexistující funkci.
12	RETURN WITHOUT GOUSB / RETURN bez GOUSB /	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.
13	RETURN WITHOUT GOUSB / OUT OF DATA	je předcházející instrukce GOUSB.
14	ILLEGAL QUANTITY / LOOP NOT FOUND	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.
15	OVERFLOW / LOOP WITHOUT DO	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.
16	OUT OF MEMORY / LOOP WITHOUT DO	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.
17	UNDEF_D STATEMENT / NO GRAMMICS AREA	interpret načází instrukci RETURN, ke které některé následující interpretace neplatí.

## 8.2. CHYBOVÁ HLÁŠENÍ FLOPPY DISKU

- V této části jsou uvedena a popsána chybavé hlášení provozní -  
ho systému floppy-disku /DOS/ .  
Text chybavého hlášení i kód chyb monou být v modu C 128  
Vzhledem k tomu, že je chybavý kód generální součástí chybavé -  
dotazů a indikovány pomoci systémových proměnných DSS a DS .  
Když je umístěn před hlášením o vymazání chyb, daných DOS  
po provedení příkazu SCRATCH k dispozici .  
U všechn hlášení s kódem 20 a výše, zájemce první číslo po hlášení  
vždy 00 .  
01, FILE SCRATCHED, nn, 00 /date vymazana/  
Kód hlášení a význam  
20, READ ERROR, tt, ss /detect chyba/  
DOS nemůže identifikovat rozpozáním bloku pro zadání  
disketový sektor. Může to být zapříčiněno nedovoleným  
číslem sektoru nebo zájmem rozpozáním/detect/ -  
bloku .  
21, READ ERROR, tt, ss /detect chyba/  
DOS nemůže identifikovat rozpozáním bloku pro zadání  
nového stopu diskety. Může to být zapříčiněno synchroznizací kód pro zadá -  
vloženou disketu .  
22, READ ERROR, tt, ss /detect chyba/  
DOS nemůže zadání bloku informací prečít, protože není  
správné zápis .  
23, READ ERROR, tt, ss /detect chyba/  
DOS neschází při čtení zadání sektoru čísla v jednom

		Chybou a hlašená floppy-disku pokračování
24,	READ ERROR, tt, ss /etect chyba/	DOS nacíházel při čtení dat v zadaném sektoru neplatný vzor. Být u proto generuje chybou Hardware. Toto hledění může take poukazovat na problém uzemnění u floppy-disku.
25,	WRITE ERROR, tt, ss/pasct chyba/	DOS nenachází pří po výpisu dat s daty ve vyrovnané zápisu. Měti zápisu /read-after-write check/.
26,	WRITE PROTECT OFF, tt, ss / nálepená ochrana zápisu/	DOS nemůže psát na disketu v dotyčné fázi sektoru. Protože je protokol pro zadaný sektor dos necházel v blokové identifikaci pro zadaný sektor.
27,	READ ERROR, tt, ss /etect chyba/	DOS nemůže psát na disketu v dotyčné fázi sektoru. DOS necházel v kontrolního součtu.
28,	WRITE ERROR, tt, ss /záznamová chyba/	DOS nemůže zapsat zadany sektor výčtu nadměrné délce zápisu.
29,	DISK ID MISMATCH, tt, ss /zádáné výčtu disket. Identifikace/	DOS zkuší vývrat disketu, která ještě nedala v disketu tově jeho notce označena. Tato chyba nastane také při nečitelné identifikaci diskety.
30,	SYNTAX ERROR, 00, 00 /chyba syntaxe/	Neplatná příkaz prenášení přes instrukci kandida parameteru v příkazu.
31,	SYNTAX ERROR, 00, 03 /chyba syntaxe/	Nepřípustná příkaz prenášení přes instrukci kandida.
32,	SYNTAX ERROR, 00, 00 /chyba syntaxe/	Příkaz, přenášený na floppy-disk je deaktivní 56 znaků.
33,	SYNTAX ERROR, 00, 00 /chyba syntaxe/	V instrukci OPEN nebo DOSEN nebo V příkazu SAVY nebo DSAVE byly použity zakázané joker-znaky ? nebo #. /viz kap. 6.3/.

64,

63,

62,

61,

60,

52,

51,

50,

39,

34,

Kód

Hlášení a význam

SYNTAX ERROR, 00, 00 / chybá syntaxe/

V příkazu nebo instrukci chybí jméno data, nebo jako takový nemůže být identifikován.

RECORD NOT PRESENT, tt, ss /není k dispozici logická údaj/

jako číslo 31.

již věta/

Buďto byl o významenec předčít s GET# nebo INIT# údaj

přes logický konec, nebo uživateli zadal v re-

lativním datu instrukci RECORD za LOGICKÝ konec data.

Pokud tím věděl být rozšířen údaj ve sponžent s dí-

loženou instrukcí PRINT#, může být tototo hlášení ignoro-

nout. Po tomto hlášení nemůže být bez přechodů

do relativního data, jež hož dělá všechno zadanou délku věty

zpravidlo choď vzdálu překrácení zadanou délku věty.

Byl o významenec naprostá PRINT# LOGICKOU údajovou větu

OVERFLOW IN RECORD, tt, ss /příliš dlouhá věta/

nebo INIT#.

PRINT# nebo polnováni/ použitý instrukce GET#

zpravidlo choď vzdálu překrácení zadanou délku věty.

Byl o významenec naprostá PRINT# LOGICKOU údajovou větu

stíkující DOS na disketu dostávající pamětové místo.

PRINT# provedení instrukce RECORD je rozšíření zata nedílago-

FILE TOO LARGE, tt, ss /příliš velký údaj/

nesprávné uzavření výstupní údaj nemůže být otevřen

WRITE FILE OPEN, tt, ss /výstupní údaj otevřen/

ke čtení.

Nesprávné uzavření výstupní údaj nemůže být otevřen

FILE NOT OPEN, tt, ss /údaj neotvřen/

PRINT# rozšíření nebudě tototo hlášení generováno a výba-

Byl o významenec vývolat v paměti jenžete neotvíreny údaj.

vení data v paměti buď od DOS správe ignorováno.

FILE EXISTS, tt, ss /údaj existuje exisituje/

DOS nenachází na zadane diskete údaj údaj.

Výzkoušel o se zřídí na diskete v zadane disketové jenž

zápis existující údaj.

FILE TYPE MISMATCH, tt, ss / zádane významení typu data/

Byl o významenec otevřít existující údaj na disketu.

65, NO BLOCK, tt, ss / blok jíz obzazeni/

Kód

Hlásená a význam

66,

ILLEGAL TRACK AND SECTOR, tt, ss / stopa a sektor nеплатné/  
Bylo vyzkoušeno s DOS-príkazem B-A / blok alllocate/  
rezervovat jíz rezervovany blok. Prí tomto hlásené údaj  
hodnictví 00, potom jíz souběžný blok s významí disketu-  
výmí círcusam obzazery.

67,  
ILLEGAL SYSTEM T OR S, tt, ss / systémové stope nebo sys-  
temový sektor nеплатné/  
DOS diagnostikuje číbu formátu v systémové stope nebo  
v systémovém sektoru.

70, NO CHANNEL, tt, ss / není volný vytovněvací pamět čet/  
Prí aktivitent dátá jíz nemůže DOS přiřadit žadny disketo-

71,  
DIRTY DRIVER, tt, ss / chybá v seznámu diskety/  
BAM / block stability map = seznám cízaenýč a volných  
sektorů/ uloženy na zadné disketu je neschodejce a BAM  
je třeba pracovní paměti této diskety. Disketu  
obsazeny nebo nemá seznám jíz zádne místo pro další  
vstupy / 144 maximálné/.

72,  
DIRI CHLT, tt, ss / disketa plna-obzazena/  
Budte jíz všechny použitelné sektory na zadné disketu  
otevřít a data tím lze užavit.

73,  
DOS DEMATCH, tt, ss / chybá DOS - verze/  
Verze DOS i A2 jíz kompatibilní na pexx cítení, nikoli  
vzák na záznam. Toto hlásená se bude stejle opakovat,  
pokusí se bude psát na disketu, která byla s DOS forma-  
tovací jinou verzí.

74,  
DRIVE NOT READY, tt, ss / disket. Jednotka nepřipravena/  
Disket je výbavoucí na disketové jednotce bez vložené a  
hlášení.