

Programy využívajúce zvukový interfejs v strojovom kóde pracujú aj s počítačom Didaktik Gama. Problémy nastanú vtedy, ak chcete využívať zvukový interfejs v jazyku BASIC. V počítači Didaktik Gama sa pracuje s dvomi pamäťovými bankami a na prepínanie bánk sa používa príkaz OUT. Ten pracuje trochu inak ako v počítači Didaktik M. Preto ukážkové programy uvedené v tejto príručke treba pre počítač Didaktik Gama trochu pozmeniť.

Zmena je v tom, že každú dvojicu príkazov OUT pre zvukový interfejs nahradíme dvojicou príkazov POKE a pre túto dvojicu doplníme príkaz RANDOMIZE USR, ktorým sa odštartuje strojový program simulujúci správny príkaz OUT. Tento strojový program uložíme do pamäti krátkym programom v jazyku BASIC:

```
10 CLEAR 59999: LET adr=60000:LET adrdat=adr+1: LET
  adrreg=adr+2
12 FOR i=adr TO adr+16: READ d:POKE i,d: NEXT i
14 DATA 17,0,0,122,1,253,255,237,121,123,1,253,191,237,121,
  201
```

Ak chceme upraviť napr. program zo strany 7, po úprave dostaneme:

```
20 RESTORE 2000
30 FOR i=1 TO 8
40 READ h,l: POKE adrreg,i: POKE adrdat,h: RANDOMIZE USR
  adr:POKE adrreg,0: POKE adrdat,l: RANDOMIZE USR
  adr:PAUSE 30
50 POKE adrreg,7: POKE adrdat,254: RANDOMIZE USR adr:
  POKE adrreg,8: POKE adrdat,15 : RANDOMIZE USR adr
60 NEXT i
70 POKE adrreg,8: POKE adrdat,0: RANDOMIZE USR adr
80 DATA 1,172,1,125,1,83,1,64,1,29,0,254,0,226,0,214
```

Všimnite si, že v upravenom programe je vynechaný riadok 10, lebo ten sme nahradili pri ukladaní programu v strojovom kóde.

Zadaním príkazu CLEAR a zadaním hodnoty premennej adr môžete určovať miesto uloženia programu v strojovom kóde.

Pre programátorov uvádzame program v jazyku symbolických adries:

```
org 60000
reg equ 65533
dat equ 49149
zac
ld de,0
setrd
ld a,d
ld bc,reg
out (c),a
ld a,e
ld bc,dat
out (c),a
ret
```