

PROGRAMMATION ASSEMBLEUR SUR PC-ENGINE

PAR EDDY B

AVANT PROPOS	5
INTRODUCTION	7
LE HUC6280	9
LA GESTION MEMOIRE	9
L'UNITE MMU	9
LA ROM & LA RAM DE LA PCE	11
ORGANISATION DE LA MEMOIRE PHYSIQUE DE LA PCE	11
LE BOOT	12
INITIALISATION D'UN PROGRAMME PCE	13
LA PILE ET LA PAGE ZERO DU HUC6280	13
CONCLUSION.	14
LA PUCE GRAPHIQUE HUC6270 (VDC)	15
LES REGISTRES DU VDC	15
LE REGISTRE DE COMMANDE	16
LES REGISTRES DES DONNEES	17
ECHANGE DE DONNEES AVEC LE VDC	17
COPIE MEMOIRE LOGIQUE VERS VRAM	17
COPIE VRAM VERS MEMOIRE LOGIQUE	18
PLUS LOIN DANS LES ECHANGES MEMOIRE	18
REALISATION GRAPHIQUE AVEC LE VDC	21
L'AFFICHAGE DU VDC (BACKGROUND)	21
AFFICHAGE ET BAT	21
LA BAT OU COMMENT ORGANISER SES TUILES	22
LA BAT ET SES POINTEURS	22
DEFINIR LA TAILLE DE LA BAT	23
ECRIRE DANS LA BAT	24
LES TUILES	24
CODAGE DE LA COULEUR D'UN PIXEL (PLANAR MODE)	24
TAILLE D'UNE TUILE	25
ORGANISATION DES DONNEES EN VRAM	25
EXEMPLE : CREER ET COPIER UNE TUILE EN VRAM	26
LA GESTION DES COULEURS HUC6260 (VCE)	29
PALETTES DE COULEURS	29
LA COULEUR 0	29
CORRESPONDANTE PALETTES AVEC TUILES/SPRITES	30
LES REGISTRES DU VCE	30
LE REGISTRE DE CONTROLE	31
LE REGISTRE D'ADRESSE DE LA TABLE	31
LE REGISTRE D'ECRIURE DE LA TABLE	31
LE REGISTRE DE LECTURE DE LA TABLE	31
QUELQUES EXEMPLES DE COULEURS	31
LES SPRITES	32
LA SATB	32
STRUTURE D'UN SPRITE DANS LA VRAM	32

GESTION DE L'AFFICHAGE	33
AFFICHAGE/ECRAN (RAPPEL)	33
TAILLE DE L'ECRAN	33
RESOLUTION DE L'AFFICHAGE	33
OVERSCAN	33
LES SCROLLINGS	33
TAILLE DES SPRITES	33
LE DMA DU VDC	33
RETOUR SUR LE HUC6280	35
LES INTERRUPTIONS	35
SYNCHRONE ET ASYNCHRONE	35
SYSTEME SANS INTERRUPTIONS	35
MECANISME D'INTERRUPTION	35
L'INTERRUPTION RESET	37
L'INTERRUPTION NMI	37
L'INTERRUPTION TIMER	37
L'INTERRUPTION RASTER (VDC)	38
L'INTERRUPTION DMA (VDC)	38
SAUVEGARDE DES DONNEES	38