

H. VARIABLES RAM DEL SISTEMA

DIRECCION

FUNCION

F380 rutina para leer la ranura primaria
 F385 rutina para escribir en la ranura primaria
 F38C llamar rutina de la ranura primaria
 F39A dirección inicial para USRO-9
 F3AA longitud de línea = 39
 F3AF longitud de línea = 31
 F3B0 longitud de línea
 F3B1 líneas en pantalla = 24
 F3B2 espacio de columna = 14
 F3B3 SCREEN 0 tabla de nombres
 F3B5 tabla de colores
 F3B7 forma de carácter
 F3B9 atributo
 F3BB sprite
 F3BD SCREEN 1 tabla de nombres
 F3BF tabla de colores
 F3C1 forma de carácter
 F3C3 atributo
 F3C5 sprite
 F3C7 SCREEN 2 tabla de nombres
 F3C9 tabla de colores
 F3CB forma de carácter
 F3CD atributo
 F3CF sprite
 F3D1 SCREEN 3 Tabla de nombres
 F3D3 tabla de colores
 F3D5 forma de carácter
 F3D7 atributo
 F3D9 sprite
 F3DB enganche de tecla
 F3DC coord. Y cursor
 F3DD coord. X cursor
 F3DE teclas funcionales
 F3DF contenido del registro VDP
 F3E7 = 0
 F3E8 = (FF)
 F3E9 color de primer plano
 F3EA color de fondo
 F3EB color de borde
 F3EC salto 0
 F3EF salto 0
 F3F2 byte atributo
 F3F3 dirección de tabla de espera
 F3F5 = (FF)
 F3F6 sincronización de exploración de teclas
 F3F7 = 50
 F3F8 (put) buffer teclado
 F3FA (get) buffer teclado
 F3FC parámetros de E/S cassette
 F40F puntero de RESUME TEXT
 F414 código de error
 F415 cabeza impresora
 F416 salida impresora
 F417 0 = para impresora MSX
 F418 distinto de cero para salida de caracteres sin procesar

F419 función val
 F41C línea cursor
 F41F buffer de proceso
 F65D coma para INPUT
 F55E buffer de entrada de teclado
 F660 fin de buffer
 F661 posición terminal
 F662 flag de matriz
 F663 tipo de valor
 F664 tipo de operador
 F665 para proceso
 F666 puntero de texto para getch
 F668 forma interna de la constante posterior a getch
 F669 tipo de constante
 F672 parte superior de la memoria
 F674 parte superior de la pila
 F676 parte superior del texto
 F678 descripción temporal
 F67A almacenar descripciones temporales
 F698 descripción de cadena después de operaciones
 F69B parte superior posible del espacio de cadenas
 F68D para operaciones de reorganización de datos
 F6A1 puntero de sentencia FOR
 F6A3 puntero de sentencia DATA
 F6A5 flag para FOR Y USR
 F6A6 flag para INPUT Y READ
 F6A7 para sentencias
 F6A9 = 0 cuando no hay línea de programa
 F6AA = 0 en modo AUTO
 F6AD incremento en AUTO
 F6AF puntero de texto para RESUME
 F6B1 grabar pila para proceso de errores
 F6B3 línea de error
 F6B5 línea de curso
 F6B7 puntero de texto para RESUME
 F6B9 línea de proceso de errores
 F6BB = 1 si se está procesando un error
 F6BC tareas temporales
 F6B6 antiguo n.º de línea establecido por CTRLSTOP, STOP Y END
 F6C0 antiguo puntero de texto
 F6C2 dirección inicial de variables simples
 F6C4 dirección inicial de matrices
 F6C6 fin de la memoria utilizada
 F6C8 puntero DATA
 F6CA tipo de variable para A-Z
 F6E4 pila usada en labores de recogida de basura
 F6E6 longitud de tabla
 F6E8 tablas de parámetros para funciones definidas para el usuario
 F74C puntero de bloqueo de parámetros
 F74E longitud del bloqueo de parámetros
 F750 direcciones de los parámetros

F7B4 flag para búsqueda de parámetros
 F7B5 fin de búsqueda
 F7B7 = 0 si no corresponde función
 F7BA uso temporal en recogida de basura
 F7BC para uso de intercambios
 F7C4 = 0 para rastreo desactivado
 F7C6 = zona de trabajo para rutinas de paquetes BCD
 F83F = zona de datos para manipulación de ficheros
 F87F contenido de teclas funcionales
 F91F tablas de VRAM BASE
 F92A para GENGRP
 F931 zona de trabajo y CIRCLE
 F949 zona de trabajo de PAINT
 F956 zona de trabajo de PLAY
 FBB0 posible recalentamiento si es distinto de cero
 FBB1 distinto de cero si el texto BASIC está en ROM
 FBB2 tabla de terminadores de línea
 FBCA primera posición de carácter en INLIN
 FBCC código para cursor
 FBCE flag para teclas funcionales
 FBCE flags para interruptores condicionales por teclas de función
 FBD8 flag de condición
 FBD9 flag de enganche
 FBDA antiguo estado de tecla
 FBEB nuevo estado de tecla
 FBFO buffer de código de tecla
 FC18 operaciones de proceso de pantalla
 FC40 operación de pattern converter
 FC48 parte inferior de la RAM
 FC4A parte superior de la memoria
 FC4C tabla de interrupción
 FC9A RTYCNT
 FC9B INTFLG
 FC9C PAD X
 FC9D PAD Y
 FC9E JIFFY
 FCA0 intervalo
 FCA2 contador de intervalo
 FCA4 leer cassette
 FCA6 encabezamiento de carácter gráfico
 FCA7 contador de secuencia de escape
 FCA8 flag de inserción
 FCA9 ON/OFF cursor
 FCAA carácter de cursor
 FCAB estado de la tecla CAPS
 FCAC operaciones de la tecla desactivada
 FCAD no utilizada
 FCAE = 0 mientras se carga un programa BASIC
 FCAF modo de pantalla (screen)
 FCBO antiguo modo screen
 FCB1 carácter para CAS:
 FCB2 color de borde en PAINT
 FCB3 cursor gráfico, coord. X
 FCB5 cursor gráfico, coord. Y
 FCB7 acumulador gráfico, X
 FCB9 acumulador gráfico, Y
 FCB8 flag de DRAW
 FCBC escala en DRAW
 FCBD ángulo de DRAW
 FCBE BLOAD/BSAVE
 FCBF inicio de BSAVE
 FCC1 zona de trabajo de ranura
 FD9A enganches