



software

COMMODORE 64

Cross Reference

di Lorenzo Fontani - Siena

Il programma che vi propongo esegue il Cross-Reference di un programma redatto in Basic.

Esso è scritto interamente in Assembler ed è una rielaborazione di un programma analogo per il CBM 3032 apparso sul n. 16 di MCmicrocomputer.

Del programma originario è rimasta inalterata la struttura dati, mentre sono state apportate modifiche sia al flow-chart, per togliere alcuni bug, sia all'output generato nell'intento di renderlo più leggibile.

Il programma in oggetto realizza una tabella contenente, per ogni variabile utilizzata dal programma Basic, i numeri delle linee in cui tale variabile è presente.

Ciò risulta molto utile nell'analisi di programmi piuttosto lunghi anche se scritti da noi stessi.

Passiamo alla descrizione generale del programma rimandandovi al listato per ulteriori e più approfonditi dettagli.

Come struttura dati viene usata una lista multipla: nella lista principale vengono annotati i nomi delle variabili e per ognuna di esse si ha una sottolista contenente i numeri delle linee nelle quali sono presenti.

Ogni elemento della lista delle variabili è formato da 8 byte mentre quelli delle sottoliste sono lunghi 4 byte.

Venne effettuata una scansione del testo Basic alla ricerca delle variabili e quando se ne trova una la si memorizza in un buffer (BUF).

L'algoritmo che riconosce le variabili si basa sul fatto che il loro identificatore deve iniziare con una lettera la quale può essere seguita da un certo numero di lettere o numeri (anche se il C64 riconosce le variabili solo con i primi due caratteri), seguiti a loro volta da un «%» per gli interi, «\$» per le stringhe, niente per i reali o eventual-

mente seguiti da una parentesi aperta «(» per gli array.

L'algoritmo considererà uguali due variabili se hanno i primi due caratteri degli identificatori corrispondentemente uguali, ignorando i caratteri successivi.

Questo era un bug del vecchio programma, in quanto non ignorava i caratteri successivi ai primi due.

Quindi per esempio, se avesse incontrato una variabile di nome PIPPO alla linea 100, l'output sarebbe stato:

```
PI 100
PP 100
O 100
```

Trovata una variabile si deve vedere se essa era già stata incontrata oppure no: se no, ci dovremo annotare il nome e corrispondentemente il numero di linea nella quale era presente; se invece era già stata incontrata, annotiamo il nuovo numero di linea solo se quest'ultimo non era già presente.

Nella scansione del testo Basic particolare attenzione va rivolta verso quelle linee nelle quali siano presenti comandi come «DATA», «REM», «FN» o semplicemente delle virgolette.

Quando troviamo un «DATA» occorrerà effettuare una scansione cieca fino ai primi due punti «::» non compresi tra virgolette.

La routine che effettua tale scansione è già presente nel Sistema Operativo e, guarda caso, non è altro che la routine alla quale salta il Basic quando

si incontra il token corrispondente all'istruzione «DATA».

In tal modo è stato eliminato un altro inconveniente della routine originale la quale considerava allo stesso modo «DATA» e «REM».

Per il «REM» dovremo effettuare una scansione cieca fino in fondo alla linea, eseguita anche qui dalla routine Basic Rem.

Quando viene incontrato il token corrispondente a FN (\$a5), esso viene memorizzato nel buffer come primo carattere, seguito dal nome della variabile, mentre in stampa viene sostituito da un asterisco.

Per le virgolette non esiste nel Sistema una routine che faccia al caso nostro: quindi occorre costruirne una la quale dopo aver incontrato le virgolette, ignori tutto quello che viene dopo, fino a quelle successive.

Anche il mio programma, purtroppo, ha un bug!!! (speriamo che sia il solo!).

Se nel testo è presente un numero in forma esponenziale, tipo 123E3, riconoscerà come variabile E3!!!.

Ho preferito non eliminare questo errore in quanto il programma già abbastanza lungo si sarebbe ulteriormente complicato (si dovrebbe scartare la variabile se il carattere precedente è un numero).

Comunque chi ha voglia di correggerlo si faccia pure avanti!!!

Trovata dunque la variabile si entra nella parte di programma riguardante la gestione della lista multipla.

Si scandisce la lista principale alla ricerca del nome della variabile memorizzato nel buffer, tenendo conto dell'ordine alfabetico.

Se la variabile c'è, si va a scandire la sottolista per vedere se il numero di linea corrente (CURLIN) è già presente.

In caso affermativo si tornerà alla scansione del testo, altrimenti accorderemo il nuovo numero di linea che risulterà automaticamente ordinato (grazie al S.O.!!).

R	100
A\$	120 125
B\$	125 127 130 135
CO	10 20 30
H	90 100 130 135 140
P	130 135 140
SC	10 20 30
X	130

Un esempio di output del Cross-Reference.

Listato sorgente in Assembler del programma Cross-Reference.

(segue da pag. 1/45)

```

3210      BNE LISTA3    ;VA AD INSERIRE L'ELEMENTO NELLA SOTTOLISTA
3220      LDY #0          ;COMPARA IL NUMERO DI LINEA CON (CURLIN)
3230      LDA (PUNLST), Y
3240      CMP CURLIN      ;SE GIA' PRESENTE CONTINUA LA SCANSIONE DELLA LINEA
3250      BNE LISTA7      ;ALTRIMENTI CONTINUA LA SCANSIONE DELLA SOTTOLISTA
3260      BCC LISTA6      ;SE GIA' PRESENTE CONTINUA LA SCANSIONE DELLA LINEA
3270      LDY #0          ;COMPARA IL NUMERO DI LINEA CON (CURLIN)
3280      LDA (PUNLST), Y
3290      CMP CURLIN+1    ;SE GIA' PRESENTE CONTINUA LA SCANSIONE DELLA LINEA
3300      BNE LISTA7      ;ALTRIMENTI CONTINUA LA SCANSIONE DELLA SOTTOLISTA
3310      LDY #3          ;SETTA PUNLST ALL'ELEMENTO SUCCESSIVO
3320      BNE LOOP3      ;CONTINUA LA SCANSIONE DELLA LISTA
3330      LDY #0          ;SETTA PUNLST ALLA LISTA LIBERA
3340      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3350      LDA PUNLIB      ;AGGIUNGE & A PUNLIB E CONTROLLA LO SPAZIO IN MEM.
3360      STA PUNLST+1    ;INSERIMENTO L'ELEMENTO
3370      LDY #3          ;SETTA PUNLST
3380      LDA (PUNLST), Y
3390      STA (PUNLST), Y
3400      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3410      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3420      LDY #0          ;SETTA PUNLST ALLA LISTA LIBERA
3430      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3440      LDA PUNLIB      ;AGGIUNGE & A PUNLIB E CONTROLLA LO SPAZIO IN MEM.
3450      STA PUNLST+1    ;INSERIMENTO L'ELEMENTO
3460      LDY #3          ;SETTA PUNLST
3470      LDA (PUNLST), Y
3480      STA (PUNLST), Y
3490      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3500      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3510      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3520      LDA (PUNLST), Y
3530      STA (PUNLST), Y
3540      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3550      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3560      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3570      LDA (PUNLST), Y
3580      STA (PUNLST), Y
3590      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3600      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3610      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3620      LDA (PUNLST), Y
3630      STA (PUNLST), Y
3640      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3650      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3660      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3670      LDA (PUNLST), Y
3680      STA (PUNLST), Y
3690      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3700      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3710      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3720      LDA (PUNLST), Y
3730      STA (PUNLST), Y
3740      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3750      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3760      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3770      LDA (PUNLST), Y
3780      STA (PUNLST), Y
3790      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3800      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3810      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3820      LDA (PUNLST), Y
3830      STA (PUNLST), Y
3840      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3850      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3860      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3870      LDA (PUNLST), Y
3880      STA (PUNLST), Y
3890      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3900      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3910      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3920      LDA (PUNLST), Y
3930      STA (PUNLST), Y
3940      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
3950      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
3960      LDY #0          ;SETTA PUNLST
3970      LDA (PUNLST), Y
3980      STA (PUNLST), Y
3990      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
4000      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
4010      LDY #0          ;SETTA PUNLST
4020      LDA (PUNLST), Y
4030      STA (PUNLST), Y
4040      LDY #0          ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
4050      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO ALLA LISTA LIBERA
4060      LDY #4          ;LEGGE IL CARATTERE CORRENTE
4070      LDA (PUNLST), Y
4080      STA (PUNLST), Y
4090      LDY #8          ;AGGIUNGE & AL PUNTATORE PUNLST
4100      LDA (PUNLST), Y
4110      STA (PUNLST), Y
4120      BCC CHECK      ;CONTROLLA LO SPAZIO IN MEMORIA
4130      INC PUNLST+1    ;CONTROLLA LO SPAZIO IN MEMORIA
4140      CHECK
4150      LDY #0          ;FINE EUTTEM OUTTEM
4160      BNE EXIT
4170      LDY #0          ;SETTA PUNLST
4180      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
4190      LDY #0          ;SETTA PUNLST
4200      BNE LISTA6      ;INSERIMENTO NELLA LISTA DELLE VARIABILI ***
4210      LDY #0          ;SETTA PUNLST
4220      BNE EXIT      ;SCANSIONE DELLA LISTA E DELLA SOTTOLISTA
4230      PLA
4240      DEY
4250      LDY #0          ;SETTA PUNLST
4260      PLA
4270      PLA
4280      PLA
4290      PLA

```

3

```

4310      STA PUNLST+1    ;SECONDA LINEA SULLA FILE DI OUTPUT
4320      RTS
4330      LDX #0          ;SETTA PUNLST ALL'ELEMENTO CORRENTE
4340      OUTTAB    ;SCANSIONA LA LISTA DELLE VARIABILI
4350      LDA (PUNLST), Y
4360      STA (PUNLST+1), Y
4370      LDY #0          ;SETTA PUNLST ALL'ELEMENTO SUCCESSIVO
4380      LDA (PUNLST), Y
4390      STA (PUNLST+1), Y
4400      CICLO2    ;LEGGE PRIMO CARATTERE DELLA LISTA
4410      CMP #$FF      ;SE =#FF FINE DELLA LISTA
4420      BNE OUT3    ;SE E' IL CODICE DI 'FN'
4430      STA PUNLST+1    ;STAMPA UNA SPAZIO ALLA LISTA DELLE VARIABILI
4440      PLA
4450      STA PUNLST
4460      LDA (PUNLST), Y
4470      STA (PUNLST+1), Y
4480      LDY #0          ;SETTA LA PROSSIMA ISTRUZIONE
4490      OUT2      ;STAMPA IL CARATERE IN A
4500      LDA #0          ;SETTA IL CARATERE IN A
4510      LDA (PUNLST), Y
4520      STA (PUNLST+1), Y
4530      CICLO1    ;LEGGE SECONDO CARATTERE DELLA LISTA
4540      CMP #$A5      ;SE E' IL CODICE DI 'FN'
4550      BNE OUT3    ;STAMPA UNA SPAZIO ALLA LISTA DELLE VARIABILI
4560      STA PUNLST+1    ;STAMPA IL CARATERE IN A
4570      LDA (PUNLST), Y
4580      STA (PUNLST+1), Y
4590      LDY #0          ;SETTA LA PROSSIMA ISTRUZIONE
4600      OUT2      ;STAMPA IL CARATERE IN A
4610      LDA #0          ;SETTA IL CARATERE IN A
4620      LDA (PUNLST), Y
4630      STA (PUNLST+1), Y
4640      CICLO1    ;LEGGE TERZO CARATTERE DELLA LISTA
4650      CMP #$A6      ;SE E' IL CODICE DI 'FN'
4660      BNE OUT3    ;STAMPA UNA SPAZIO ALLA LISTA DELLE VARIABILI
4670      STA PUNLST+1    ;STAMPA IL CARATERE IN A
4680      LDA (PUNLST), Y
4690      STA (PUNLST+1), Y
4700      LDY #0          ;SETTA LA PROSSIMA ISTRUZIONE
4710      OUT2      ;STAMPA IL CARATERE IN A
4720      LDA (PUNLST), Y
4730      STA (PUNLST+1), Y
4740      CICLO1    ;LEGGE QUARTO CARATTERE DELLA LISTA
4750      CMP #$A7      ;SE E' IL CODICE DI 'FN'
4760      BNE OUT3    ;STAMPA UNA SPAZIO ALLA LISTA DELLE VARIABILI
4770      STA PUNLST+1    ;STAMPA IL CARATERE IN A
4780      LDA (PUNLST), Y
4790      STA (PUNLST+1), Y
4800      LDY #0          ;SETTA LA PROSSIMA ISTRUZIONE
4810      OUT2      ;STAMPA IL CARATERE IN A
4820      LDA (PUNLST), Y
4830      STA (PUNLST+1), Y
4840      CICLO1    ;LEGGE QUINTO CARATTERE DELLA LISTA
4850      CMP #$A8      ;SE E' IL CODICE DI 'FN'
4860      BNE OUT3    ;STAMPA UNA SPAZIO ALLA LISTA DELLE VARIABILI
4870      STA PUNLST+1    ;STAMPA IL CARATERE IN A
4880      LDA (PUNLST), Y
4890      STA (PUNLST+1), Y
4900      LDY #0          ;SETTA LA PROSSIMA ISTRUZIONE
4910      OUT2      ;STAMPA IL CARATERE IN A
4920      LDA (PUNLST), Y
4930      STA (PUNLST+1), Y
4940      CICLO1    ;LEGGE SESTO CARATTERE DELLA LISTA
4950      CMP #$A9      ;SE E' IL CODICE DI 'FN'
4960      BNE OUT3    ;STAMPA UNA SPAZIO ALLA LISTA DELLE VARIABILI
4970      STA PUNLST+1    ;STAMPA IL CARATERE IN A
4980      LDA (PUNLST), Y
4990      STA (PUNLST+1), Y
5000      LDY #0          ;SETTA LA PROSSIMA ISTRUZIONE
5010      OUT2      ;STAMPA IL CARATERE IN A
5020      LDA (PUNLST), Y
5030      STA (PUNLST+1), Y
5040      CICLO1    ;LEGGE SETTIMO CARATTERE DELLA LISTA
5050      CMP #$A0      ;SE E' IL CODICE DI 'FN'
5060      BNE OUT3    ;STAMPA UNA SPAZIO ALLA LISTA DELLE VARIABILI
5070      STA PUNLST+1    ;STAMPA IL CARATERE IN A
5080      LDY #0          ;SETTA L'ESPONENTE DI LINEA ***
5090      SEC
5100      SEC INTFC
5110      SEC INTFR
5120      SEC PRIN1
5130      SEC PRIN2
5140      SEC PRIN3
5150      SEC PRIN4
5160      PRIN2
5170      DESTRA
5180      BCS PRIN1
5190      JSR OUTSPC
5200      BNE PRIN2
5210      PRIN1
5220      JSR OUTSTR
5230      LDY #3
5240      LDY #2
5250      LDY #1
5260      LDY #0
5270      LDY #1
5280      LDY #2
5290      LDY #3
5300      EXT1
5310      EXT2
5320      EXT3
5330      EXT4
5340      PLA
5350      PLA
5360      PLA
5370      PLA
5380      PLA

```

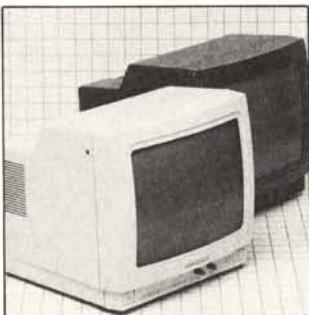
4

Questo programma è disponibile su
cassetta presso la redazione. Vedere l'e-
lenco dei programmi disponibili e le
istruzioni per l'acquisto a pag. 160.

MASTERBIT

MIPECO

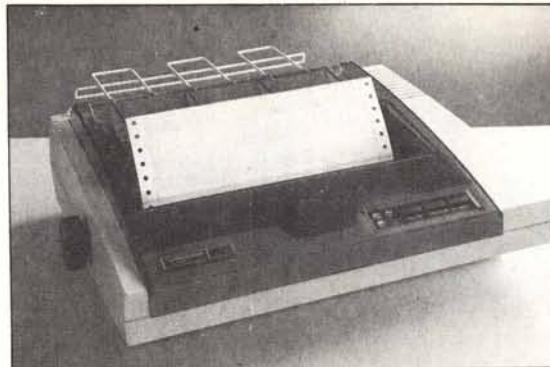
VENDITA PER
CORRISPONDENZA



MONITOR HANTAREX BOXER 12"

FOSFORI VERDI - ALTA RISOL.
85 COL. - AUDIO - R G B PER QL
COMMODORE - MSX
APPLE II e II+

LIRE 230.000 (tutto compreso)



MANNESMANN MT 80+

L. 599.000

80 col. - 100 cps - interfaccia Centronics - foglio
singolo e modulo continuo - bidirezionale.

Tutto compreso
6 mesi di garanzia

QL SINCLAIR 128K 549.000



CPU MOROTOLA 68008 da 32 BIT e 2 microdrive. Ultima versione con nuovi programmi, alimentatore, manuale in inglese, manuale in italiano, 4 cartucce con i 4 programmi gestionali + 1 cartuccia con giochi originali (PIRATE, ZETA, PED, GUN, SREAKOUT, HUNT) e in regalo un ottimo copiatore per mdv e floppy di Massimo Rossi

SPECTRUM 48K PLUS 299.000

Tutto compreso
6 mesi di garanzia

con lo SPECTRUM plus manuale in italiano e in regalo 5 programmi in italiano (conto corrente, grafica, funzioni, bioritmi, esapedone + il Supercopiatore di Massimo Rossi)

QL 512K 880.000

Expansione da 512K montata internamente, non necessita di alimentazione supplementare e lascia il connettore libero per altre periferiche.

Nuovo SPECTRUM 48K + 299.000

Manuale in italiano, cavetti alimentatore, cassette dimostrative e oltre 50.000 lire di software originale e in italiano.

Personal AMSTRAD PC W8 256 1.350.000

256K - 1 Drive 3" - Monitor - Stampante NLQ - 90 cps

PC W8 - 512 1.599.000

512 - 2 Drive 3" - Monitor - Stampante NLQ - 90 cps

10 RULLI di carta termica 29.000

MANNESMANN TALLY tutti i modelli

MT 80 + 599.000

Foglio singolo e continuo, interfaccia Centronics, 100 cps vari set di caratteri - Bidirezionali.

MT85 899.000

Interfaccia Centronics o seriale a scelta 180 cps 80/136 col. foglio singolo e continuo.

DISCHI 3"1/2 13.000

DISCHI 3"1/2 10 pezzi 110.000

Garantisce doppia faccia e doppia densità.

INTERFACCIA PER JOYSTICK

UNA PRESA 25.000

Tipo Kempston, per tutti i joystick stand. 9 PIN D.

INTERFACCIA PER JOYSTICK

DUE PRESE 35.000

Tipo Kempston, per tutti i joystick stand. P PIN D.

JOYSTICK STANDARD 9 PIN D 14.000

CONVERTITORE 99.000

Da RS232 a Centronics per interfaccia 1 o per QL cavi e connettori speciali compresi.

INTERFACCIA CENTRONICS

SPECTRUM 99.000

Senza software tutto su Rom compreso il copy.

8.CARTUCCE x MICRODRIVE 49.000

TRISLOT 27.000

Presa tripla per connettore Spectrum.

MANUALE IN ITALIANO x SPECTRUM .. 16.000

"Come usare il tuo Spectrum".

ROM «JS» NUOVO TIPO (256K + 128K) .99.000

Trasforma il tuo QL in un «JS».

MODEM: TUTTI I TIPI dal più economico al più sofisticato.

Telefonare per le quotazioni.

INTERFACCIA PARLANTE CURRAH 75.000

Manuale completo in italiano.

ESPANSIONE x 32K x SPECTRUM 59.000

Issue 2 o 3 specificare, facilissima da montare, istruzioni dettagliate in italiano con fotografie, porta il VS Spectrum da 16K a 48K. Montaggio gratis.

STAMPANTE ALPHACOM 32 149.000

Per Spectrum ZX 81 istruzioni in italiano 2 rulli di carta in regalo.

DISK DRIVE 3"1/2 x INTERF. x QL..... 619.000

Oltre 700K formattati.

Monitor ANTAREX - BOXER 12"

Fosfori verdi 215.000

14" colore media risoluzione 450.000

KIT DI ESPANSIONE x QL a 512 249.000

Si monta all'interno del QL, si consiglia l'assistenza di un tecnico specializzato.

ESPANSIONE DEL VOSTRO QL A 512K 349.000

Montata all'interno del vostro QL e collaudata con garanzia di 3 mesi spedite il Computer solo dopo aver avuto un contatto telefonico.

TOOLKIT II x QL SU ROM 89.000

STAMPANTE WELCO DMP -

1100 per QL 650.000

100 cps, foglio singolo e continuo, 80 col.

bidirezionale, 192 car inter. RS 232 Incorporata

MASTER BIT Viale dei Romagnoli 35
MIPECO
00121 OSTIA LIDO RM
CAS. POST. 3016

AVVERTENZE - Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA e spese postali per ordini inferiori alle 50.000 lire aggiungere L. 5.000 per contributo spese di spedizione — pagamento contrassegno al ricevimento del pacco è gratuito il contatto telefonico — sconti quantità.

Listino prezzi aggiornato anche su richiesta telefonica.

PARTI DI RICAMBIO PER SPECTRUM E QL

GARANZIA 48H: oltre la normale Garanzia di 6 mesi per i Computer e di 3 mesi per gli accessori, la MASTERBIT MIPECO si impegna a sostituire tutto il materiale trovato malfunzionante, entro 48 ore dal ricevimento.

ORDINI TELEFONICI (ore 8.30/20.30): 06/5611251