

9. Gestion du lecteur-enregistreur de cassettes	206
10. Contrôleur de disquettes	207
Gestion physique	207
Format BASIC MICROSOFT	209
Table d'allocation des fichiers	210
Le catalogue	210
11. Programmation de la palette	212
Ecriture-lecture d'un registre de couleurs	213
Programmation complète de la palette	215
Correspondance mode d'affichage-registres de couleurs	216
Fichier PALETTE-CFG	218
12. Génération de sons	219
Création d'un bip	219
Création musicale	219
13. Commutation des mémoires ROM	222
14. Accès à l'extramonitor	224
15. Gestion des interruptions	225
16. Initialisation	227
17. Informations complémentaires	228
Points d'entrée standard du moniteur	228
Registres du moniteur (page 0)	229
Sixième partie: L'extramonitor	233
1. Généralités	235
Principe de base	235
Initialisation de l'extramon	236
2. Le graphique	238
Généralités	238
La fenêtre de travail	238
Choix du type de tracé	238
Tracé d'un point	239
Tracé de droites	241
Motif de remplissage	242
Tracé de rectangles	242
Tracé d'ellipses	244

Remplissage d'une zone	246
Le micro-interpréteur graphique MIG	247
Codage et décodage d'images	253
3. Les tortues	255
Généralités	255
Initialisation	255
La visibilité	255
Le déplacement	256
La direction	256
La rotation	257
La taille	257
La trace	258
La vitesse	258
Le positionnement	259
La compilation d'une forme	260
Exemple d'une tortue en mouvement	261
4. Les mathématiques	263
Généralités	263
Description des accumulateurs	263
Echanges mémoires et accumulateurs	265
Liste des fonctions mathématiques	265
5. Le DOS	269
Initialisation du DOS	269
Cache disque	270
Ouverture d'un fichier	271
Lecture d'un caractère	272
Ecriture d'un caractère	272
L'accès direct	272
Fermeture d'un fichier	273
Lecture du catalogue	273
Lecture du nom d'une disquette	274
Backup d'une disquette	274
Lecteur source différent du lecteur destination	274
Lecteur source égal lecteur destination	274
Fiche de routines	275
Copie d'un fichier	275
Destruction d'un fichier	276
Changement de nom d'un fichier	277
Initialisation d'une disquette	277
Place libre sur une disquette	277
Taille d'un fichier	278
Numéro d'enregistrement courant	278
Exemple d'utilisation	279
6. L'éditeur	280