

LIVRE : LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE AMIGA

FICHE N° 16289

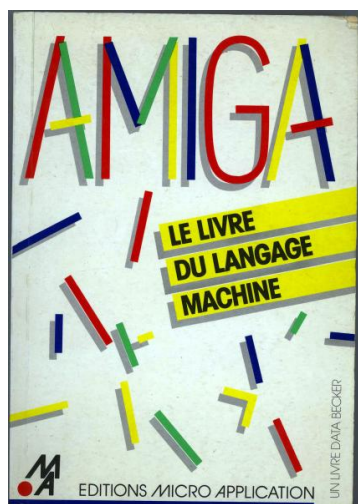
PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : -
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Ordinateurs
Organisme : ACONIT
Ville : Grenoble
Modèle :
Matériaux : Papier

Description

Ce livre est un guide pratique de l'utilisation du langage machine de l'AMIGA et de ses spécificités, permettant la maîtrise de la programmation en assembleur sur cette gamme. Traduit de l'allemand par Pascal Hausmann. Editions Data Becker.

Utilisation



SOMMAIRE	
1. Introduction	1
1.1 Pourquoi le langage machine ?	1
1.2 Un coup d'œil sur la mémoire	2
1.2.1 RAM, ROM et registres de la machine	2
1.2.2 Bits, octets et mots	4
1.2.3 Les systèmes numériques	6
1.3 Structure de l'Amiga	9
1.3.1 Structure	9
1.3.2 Organisation de la mémoire	10
1.3.3 Tout à la fois : le travail multi-tâche	12
2. Le processeur MC68000	15
2.1 Les registres	15
2.2 Adressage de la mémoire	18
2.3 Modes d'exploitation	28
2.3.1 Modes User et Supervisor	28
2.3.2 Les exceptions	30
2.3.3 Les interruptions	34
2.3.4 Codes de condition	35
2.4 Le jeu d'instructions	40
3. Le travail avec les assembleurs	49
3.1 L'assembleur du KIT Développeur	60
3.2 Le Prof'Ami Amiga	62
3.3 L'assembleur K-SEKA	65
4. Les premiers programmes	81
4.1 Addition de nombres	81
4.2 Tri d'une table	85
4.3 Conversion de systèmes numériques	89
4.3.1 Conversion de nombres binaires en nombres hexadécimaux	90
4.3.2 Nombres binaires en nombres décimaux	94
4.3.3 Nombres hexadécimaux en nombres binaires	95
4.3.4 Nombres décimaux en nombres binaires	99

5. Emploi des registres machine	101	7.9.2 Les gadgets de chaines	248
5.1 Test des touches speciales	101	7.9.3 Gadgets proportionnels	254
5.2 Determiner l'heure actuelle	103	8. Exemples de programmes	261
5.3 Lire la souris et le joystick	104	8.1 Passage en mode supervisor	261
5.4 Emploi de l'interface parallele	107	8.2 Programmation d'exception	263
5.5 Production de sons	112	8.3 Programmation récursive	267
5.6 Liste des registres machine	120		
6. Le travail avec le système d'exploitation de l'Amiga	125	Annexe	273
6.1 Chargement de bibliothèques	125	Index	293
6.2 Appel des fonctions	128		
6.3 Préparatifs d'un programme	130		
6.3.1 Réserve de mémoire	131		
6.3.2 Ouverture d'une fenêtre, méthode simple	133		
6.4 Entrée et sortie	137		
6.4.1 Les sorties écran	138		
6.4.2 Entrées au clavier	145		
6.4.3 Commande de l'imprimante	149		
6.4.4 Entrée/sortie sérieelles	150		
6.4.5 Sortie de parole	151		
6.5 Opérations disquette	160		
6.5.1 Ouvrir des fichiers	160		
6.5.2 Lecture ou écriture de données	162		
6.5.3 Supprimer des fichiers	165		
6.5.4 Renommer des fichiers	166		
6.5.5 Lire le catalogue	166		
6.5.6 Accès direct à la disquette	172		
7. Le travail avec l'intuition	181		
7.1 Ouvrir l'écran	182		
7.2 Ouvrir des fenêtres	196		
7.3 Messages et interrogations : Requester	202		
7.4 Traitement des événements	206		
7.5 Programmation de menus	208		
7.6 Sortie de texte	227		
7.7 Les images	229		
7.8 Les bords	234		
7.9 Gadgets	238		
7.9.1 Les gadgets booléens	239		

Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Livre : Le livre du langage machine Amiga (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=28709>, consulté le 2026-07-25