

This routine creates a directory of a DCR-cassette. It gives information about the state and the length of a normal DAI - file on tape and gives the possibility to LOAD (and evt. to RUN) a BASIC or a MLP – programma, without leaving the directory.

The first part is used to initiate the DAI pointers. After some screen organisations the cassette name will be printed together with the number of files and the number of the totally used bytes on tape. If there are names in the filename buffer, then the first name will be printed (press spacebar to print next name).

If there are no names in the Filename buffer then "OUT OF DATA" is printed.

To load a file : press "L". The routine skips to the right file and reads the filename. If it is the searched name then :

- 1 : if a BASIC-file : programme load
 - if a HLP-file : programma load
 - if an other file : no loading, but
- 2: jump to BASIC-monitor.

To load and to run a file : press SHIFT + "L".

The routine skips to the right File and reads the file name. If it is the searched name then

- if a BASIC-file : programma load & run
- if a MLP-file : programma load & start executing at first byte from the file.

So take care : if it is a file with another startadres, a JMP stadr must be placed at the beginning of the file.

if an other file jump to the BASIC-monitor.

If no loading was expected (DNA or SPL sources data files...) then press "S". The routine skips "n" files and jump to BASIC.

When a cassette must be updated, a name is asked.

After put in the cassette name, the routine will read all files and check their data as follows

1. Read filename (= first block on tape) check + store it,
2. Read the different parts of a file
 - (if an MLP file :second block = adres, third block = data)
 - (if a BASIC file second block = text, third = symboltable)
 - (if another -normal- file : second block = length, third block = data)
 check these parts,
3. and places a "+" (OK) or "-" (BAD) sign after the programma name.

Cette routine crée un répertoire d'une cassette DCR. Il donne des informations sur l'état et la longueur d'un fichier DAI normal sur bande et donne la possibilité de CHARGER (et evt. pour EXÉCUTER) un programme BASIC ou MLP – sans quitter le répertoire.

La première partie sert à lancer les pointeurs DAI. Après quelques organisations d'écran, le nom de la cassette sera imprimé avec le nombre de fichiers et le nombre d'octets totaux utilisés sur la bande. S'il y a des noms dans le tampon de noms de fichiers, alors le premier nom sera imprimé (appuyez sur la barre d'espacement pour imprimer le nom suivant).

S'il n'y a pas de noms dans le tampon Filename, alors "OUT OF DATA" est imprimé.

Pour charger un fichier : appuyez sur "L". La routine saute au fichier suivant et lit le nom du fichier. Si c'est le nom recherché, alors :

- 1 : si un fichier BASIC : charge programme
 - si un fichier MLP : charge programme
 - si un autre fichier : pas de chargement, mais
- 2 : passer au BASIC.

Pour charger et exécuter un fichier : appuyez sur SHIFT + "L".

La routine saute au fichier suivant et lit le nom du fichier. Si c'est le nom recherché, alors

- si un fichier BASIC : programme load & run
- si un fichier MLP : programme load & start exécution au premier octet du fichier.

Attention : s'il s'agit d'un fichier avec d'autres adresse de départ, un JMP doit être placé au début du fichier.

si un autre type, passe au BASIC.

Si aucun chargement n'était prévu (fichiers de données sources DNA ou SPL...), appuyez sur "S". La routine saute les fichiers "n" et passe à BASIC.

Lorsqu'une cassette doit être mise à jour, un nom est demandé.

Après avoir inscrit le nom de la cassette, la routine lit tous les fichiers et vérifie leurs données comme suit :

1. Lire le nom du fichier (= premier bloc sur la bande) vérifier + le stocker,
2. Lire les différentes parties d'un fichier
 - (si un fichier MLP : second bloc = adres, troisième bloc = données)
 - (si un deuxième bloc de fichier BASIC = texte, troisième = table des symbols)
 - (si un autre fichier -normal- : second bloc = longueur, troisième bloc = données)
 vérifier ces pièces,
3. et place un signe "+" (OK) ou "-" (BAD) après le nom du programme.

Only if reading a

"1 USER"-name or a "2 END" - name the cassette is rewinding to the beginning of the tape to save the directory as "USER". After saving an overview of the new directory is given.

Structure of a name in the filename-buffer:

1th byte : highbyte length of file

2th byte : lowbyte length of file

3th byte : length filename

4th byte : file-type

5th byte + n : text filename

n + 1th byte : space-byte (#20)

n + 2th byte : status byte ("+" or "-")

n + 3th byte : CR-byte (#0D)

n + 4th byte : 1th byte next name

Length of the filenamebuffer : 1167 bytes. If this space is not enough, use DIRECTORY DCR/2.

Koen Van de Perre

Gagelweg 48

B -2170 GOOREIND

03/6632008

Seulement si vous lisez un

"1 USER"-nom ou un "2 END" - la cassette est enroulée au début de la bande pour enregistrer le répertoire comme "USER". Après avoir sauvé un aperçu du nouveau répertoire est donné.

Structure d'un nom dans le fichier tampon :

1e octet : longueur en octets du fichier

2e octet : octet inférieure du fichier

3e octet : longueur du nom de fichier

4e octet : type de fichier

5e octet + n : nom de fichier

n + 1e octet : espace-octet (#20)

n + 2e octet : octet d'état ("+" ou "-")

n + 3e octet : CR-byte (#0D)

n + 4e octet : 1e octet nom suivant

Longueur du tampon de noms de fichiers : 1167 octets. Si cet espace n'est pas suffisant, utilisez DIRECTORY DCR/2.

Koen Van de Perre

Gagelweg 48

B -2170 GOOREIND

03/6632008