

ИНСТРУКЦИЯ К ПРОГЕ `imitator_1_0.exe` версия 128k 8.07.2019.

СОДЕРЖАНИЕ

0.	О проге, системные требования, запуск	2
1.	Быстрое ознакомление с имитатором.....	4
2.	Управление дисплеем	8
3.	Работа с НМЛ.....	27
4.	Работа с ТПУ.....	32
5.	Запуск Бейсика, Фортрана, Выстры, и др. «Бит b4» КД.....	37
6.	Управление расширенной до 128к памятью.....	71
7.	Работа с машиной без дисплея.....	80
8.	Регулировка быстродействия имитатора.....	87
9.	Недоделки, непонятки.....	89
10.	Перечень программ в txt-папке, прилагаемой к данной версии	91
11.	Приложение 1: команды Фортрана-85 и -5М.....	98
12.	Приложение 2: команды Выстры.....	119
13.	Приложение 3: дополнительные пояснения.....	126
14.	Приложение 4: фотографии.....	135

0. О проге, системные требования, запуск

Благодарности:

- благодарю – моего коллегу Сергея Александровича Р., предоставившего свои магнитофонные кассеты с программами для ДЗ-28 и фотографии плат согласующих устройств;
- Виталия Колесника, автора сайта d3-28.ru, за труды по сканированию раритетных распечаток с описанием ПО, и по оцифровке коллекции кассет с ПО (в том числе ОС ВТ-МХТИ-128, что послужило стимулом к разработке новой версии ДЗ-28-имитатора – с памятью, расширенной от 32к до 128к);
 - участников форума «Полигон Призраков» за полезные советы; особенно – участника с ником «sanders» за коллекцию кассет с ПО, и «shattered», пояснившего специфику работы фрязинского терминала при передаче блоков;
 - «old_hippee» и др. участников форума РТ 20, поделившихся интересными воспоминаниями;
 - авторов сайтов www.leningrad.su/museum/, www.pc-history.com и retropc.org (библиотека!), обеспечивших свободный доступ к фото ДЗ-28 и к документации по ДЗ-28; (на стр. 135-137 в Приложении 4 показаны в уменьшенном виде фото с копирайтами авторов сайтов, – эти фото после ретуши и ещё некоторых преобразований были применены в имитаторе ДЗ-28).

Системные требования: прога запускается под управлением 32-разрядных операционных систем Windows, таких как ME, XP, Vista, Win 7: эти варианты мной опробованы, другие – нет. Автор сайта d3-28.ru сообщил также об успешной работе проги в Linux с Wine. Видеосистема компьютера должна поддерживать простейшие функции 2D-графики из OpenGL.

Запуск: достаточно распаковать (в режиме «с сохранением подкаталогов») zip-архив в любое место и кликнуть двойным кликом файл imitator_1_0.exe. Прога не требует установки, ей не нужен интернет, она ничего не пишет в реестр; однако сама Windows, видимо, отмечает в реестре запуск проги, так как она запоминает, из какой папки открывались файлы.

В папке с файлом imitator_1_0.exe должна оказаться папка [txt] и папка [bmp] – с файлами рисунков. Эту папку и рисунки нельзя переименовывать или удалять, так как в противном случае прога не запустится. А с папкой [txt] можно

поступать как угодно; в ней просто хранятся текстовые файлы, имитирующие магнитофонные записи с программами для ДЗ-28; туда можно будет добавлять и свои txt-файлы.

В заголовке окна будет виден номер версии проги: 1.1. В имени exe-файла оставлен номер старой версии (т. е. _1_0), чтобы у пользователей, запускавших старую версию, не плодились в реестре Windows записи с новыми именами проги; если это для вас не важно, то можно переименовать файл проги по своему желанию (например, в imitator_1_1.exe или в D3-28_128k.exe, и т. п.)

Прога имитирует работу старинного вычислительного комплекса *"Электроника ДЗ-28 с 32-килобайтным адресным пространством и расширенным до 128 килобайт ОЗУ, с терминалом 15ИЭ-00-013, подключенным к машине через согласующее устройство ПЕЛ2.240.001, с текстовым печатающим устройством (ТПУ) типа термопечатающего устройства 15ВВП80-002"*. Такой комплекс по своим возможностям близок к «Радио-86РК», но появился он примерно на пять лет раньше, где-то на рубеже 1980-х годов. Информация выводится в комплексе на алфавитно-цифровой дисплей терминала (или на алфавитно-цифровое ТПУ и на цифровое табло машины). «Графика», «псевдографика» и встроенная операционная система в этом комплексе отсутствуют.

Для ясности договоримся о терминах:

ПК – персональный компьютер, на котором запускается прога имитатора ДЗ-28.
ПК-клава – клавиатура персонального компьютера. (Ещё и мышь пригодится).
Монитор – экран монитора персонального компьютера. Это всё, что надо проге.

Машина – изображение ДЗ-28 на мониторе или воображаемая ДЗ-28 в имитаторе.
Пульт (и табло) – изображение пульта управления (и табло) ДЗ-28 в имитаторе.
Дисплей – окно проги в режиме имитации экрана терминала 15ИЭ-00-013.
Клава – воображаемая или изображённая клавиатура терминала 15ИЭ-00-013.
КД – воображаемый контроллер дисплея, согласующий дисплей с машиной.
ТПУ – воображаемое термопечатающее устройство, подключенное к ДЗ-28.
НМЛ – изображённый или воображаемый кассетный магнитофон машины.
Программ(к)а – последовательность команд для машины ДЗ-28.
Прога – наш имитатор.

Нажать клавишу – означает «нажать и отпустить». О необходимости удерживать клавишу нажатой будет сказано явно; а иначе – обязательно надо отпустить.

1. Быстрое ознакомление с имитатором

1. Двойным кликом запустите `imitator_1_0.exe`. На мониторе появится окно проги с изображением машины ДЗ-28. Изображение машины и клавиш строится, к сожалению, не целиком, а из шести текстур – рисунков 256x256 px; поэтому на разных ПК возможны разные «краевые» дефекты изображения в виде тонких вертикальных и горизонтальных полос, разделяющих текстуры. Если они очень заметны, то для их устранения попробуйте потянуть мышью вертикальные или горизонтальные края окна, меняя его размер. Изменять размер окна допускается.

Отсутствие крышки «НМЛ» и отсутствие имени `txt`-файла в верхней строке окна (то есть в строке с именем проги), служат признаками того, что «в НМЛ не вставлена кассета с магнитофонной записью» какой-либо программы.

2. В меню **File** выберите **Open txt-file as Tape**. В открывшемся стандартном окне обзора файлов найдите нашу папку `[txt]` и выберите из неё для открытия файл `Basic_D3-28_v3A_KP-157107_N-11343.txt`. Тем самым вы «поставили в машину кассету» с Бейсиком-157107. Признаки присутствия кассеты: НМЛ теперь изображается с закрытой крышкой, а вверху окна проги присутствует имя открытого `txt`-файла, имитирующего магнитную ленту.

Пояснение: слово `tape` означает «магнитофонная лента». Вообще-то я не знаю английского как следует, но решил для всех текстов в проге использовать только латинский шрифт, поскольку для Windows это родной системный шрифт, и с ним не должно быть проблем. Кириллица же при неумелом программировании может отображаться на экранах компьютеров в форме непонятных «крюкозьяблов». Поэтому тексты в меню проги и в окнах сообщений напечатаны мной на некоем «квази-английском» :-), ведь я не то что неумелый программист, а вообще не программист, уввы.

3. Нажмите на ПК-клаве клавишу `<Cлат>` – это имитация кнопки `C` на пульте машины, т. е. команда «Сброс». Затем нажмите `<L>` – это имитация кнопки `CL` на пульте, команда «читать с ленты». При этом мигнёт окошко в крышке НМЛ – здесь это признак того, что файл «считался с ленты в ОЗУ машины ДЗ-28».

4. Нажмите `<Kлат>` – это имитация кнопки `KП` (Контроль Программы) на пульте машины, т. е. команда «вычислить контрольную сумму» файла, находящегося в ОЗУ машины. В нижнем табло машины будут видны цифры контрольной суммы `157107`, точка и нули.

5. Нажмите опять `<C>`, чтобы программный счетчик сбросился к нулевому шагу. И затем `<S>` – это имитация нажатия кнопки `S` на пульте, т. е. команда «Start», – команда запуска программы из ОЗУ машины с текущего шага. Машина перейдёт из режима «останов с индикацией» в режим «работа по программе»; в нашем примере это означает, что начнёт работать Бейсик-157107. Слева рядом с нижним табло загорится индикатор ожидания машиной ответа от терминала.

6. В меню **View** выберите **Display**. Поначалу прога имитирует терминал, отключенный от машины, поэтому на дисплее нет текста (кроме служебной строки с цифрами); программа в машине ожидает сигналов от терминала. Нажмите на ПК-клаве клавишу **<F5>** – это имитация включения ДУП и ЛИН на клаве терминала. Бейсик выведет на дисплей фразы своего «начального диалога».

7. Ответьте на вопросы в диалоге, причём в ответ на **СНИМИТЕ КАССЕТУ!** и **НОМЕРА ВНЕШНИХ ПОДПРОГРАММ?** нажимайте **<Enter>** на ПК-клаве. Вообще, для ввода цифр можно нажимать на ПК-клаве обычные клавиши с цифрами или клавиши дополнительной цифровой клавиатуры (Numpad, если она есть в вашем ПК); точка на Numpad при вводе дробных частей десятичных чисел тоже будет работать. Завершайте ввод ПК-клавишей **<Enter>** – она имитирует клавишу ПС (перевод строки) на клаве терминала, или ПК-клавишей **<Backspace>** – она имитирует клавишу **ВК** (возврат каретки). Вместо ввода числа «ноль» во многих больших программах для ДЗ-28, в том числе в Бейсике, допускается просто нажимать **ПС**.

8. После того, как Бейсик выведет на дисплей слово **ГОТОВ** и двоеточие, нажмите (и отпустите) на ПК-клаве клавишу **<Ctrl>** – тем самым клава терминала переводится из режима **РУС** в режим **ЛАТ**; это необходимо для правильного ввода команд Бейсика. Когда потребуется режим **РУС**, надо будет снова нажать **<Ctrl>**.

Чтобы посмотреть текущее состояние клавиши, нажмите **<F1>** (а для возврата – ещё раз **<F1>**). Это работает, когда в меню **View** выбран **Display**. На мониторе изобразится клава терминала (а также знак «Выкл / Вкл ТПУ»), и можно будет посмотреть, как меняется состояние при нажатиях следующих ПК-клавиш:

- <F5>** – включает / выключает **ДУП-ЛИН**.
- <Ctrl>** – переключает **РУС / ЛАТ**,
- <Shift>** – переключает **ВР / НР** («верхний регистр» / «нижний регистр»),

Менее важные клавиши, работают так только после **<F1>** в режиме **View>Display**:

- <4>** – вызывает окошко с информацией о «бите b4» контроллера дисплея; см. раздел 5,
- <V>** – показывает «версию имитатора» – дату компиляции ехе-файла,
- <M>** – показывает режим имитации ОЗУ: 128k или 32k, возможен выбор;
- <S>** – показывает номера сегментов, подключенных к страницам ОЗУ,
- <F>** – вызывает диалог об индикации оценки FPS («кадров в секунду»),
- <D>** – вызывает диалог о включении замедления; см. раздел 8,
- <L>** – вызывает диалог о команде **LOAD**; см. раздел 3, стр. 30,
- <C>** – вызывает диалог об «отсветке» при **OUTOWC**; см. раздел 3, стр. 32,

- <K> – вызывает диалог об индикации обнаружения «редких» команд.
- <O> – позволяет обнаружить команды с Ошибкой Программы.
- <R> – позволяет включить обнаружение шагов с командой RTS (возврат из подпрограмм), а затем и перейти к пошаговому режиму. Всё это помогает исследовать программы.
- <P> – печатать или не печатать маленькие буквы в распечатках на ТПУ.

О включении ТПУ см. раздел 4. Для управления ТПУ используются ПК-клавиши <Home> и <End>. Прочие клавиши не следует нажимать в режиме просмотра клави. Соответствие между ПК-клавой и клавишей терминала в режиме набора текстов на экране дисплея описано в разделе 2.

9. Выберите **File > Close txt-file as Tape** – так вынимается кассета из НМЛ. Затем: **Open txt-file as Tape**, и откройте файл game_1WAR_bas.txt; тем самым в НМЛ ставится кассета с игровой тест-программой «1WAR» на языке Бейсик.

10. Наберите команду LOAD и нажмите ПС, т. е. <Enter> на ПК-клаве. Через короткое время успешное выполнение команды обозначится двоеточием в новой строке дисплея. При наборе команд и любых слов смотрите только на латинские буквы на клавишах ПК-клавы. Ведь ПК-клава в имитаторе не может воспроизвести расположение и ЛАТ- и РУС-букв с клавиш старинного терминала, да ещё и кнопок на пульте машины, поэтому в имитаторе приняты некие правила соответствия клавиатур; о них идёт речь в разделе 2.

11. Чтобы посмотреть, есть ли имя у загруженного Бейсиком файла, наберите PRINTOPEN и нажмите ПС; имя выведется вслед за буквой P. Вообще, в Бейсике любое действие подтверждайте нажатием ПС, т. е. <Enter> на ПК-клаве.

12. Для запуска программы подайте команду RUN. Описание игры 1WAR приводилось в другом pdf. Но в ней и так всё понятно: надо уничтожить летающей точкой-«истребителем» вражескую «эскадрилью» квадратиков. Для управления в этой игре назначены цифровые клавиши (удобнее нажимать их на Numpad):

- <1>, <2>, <3> – выбор горизонтальной составляющей скорости точки;
- <7>, <8> – налево, направо; <9>, <6> – вверх, вниз; <0> – выход из игры.
- При выходе из игры на экран будет выведено количество шагов («time») и штрафные очки («shocks» – количество столкновений точки с краями игрового поля). Подразумевается, что чем с меньшими «time» и «shocks» уничтожены все квадратики, тем лучше игрок справился с задачей :-)

(Однако эта бейсик-программка – демо-новодел; на реальной ДЗ-28 она жутко бы «тормозила». На реальной ДЗ-28 хорошо работала аналогичная фортранная программа; см. раздел 5.)

13. Любую бейсик-программу можно остановить клавишей AP1 на клаве терминала; на ПК-клаве в имитаторе AP1 это <F3>. (Но срабатывает это не всегда с первого раза). Другой способ подачи из терминала команды AP1 – нажатие «клавиши СУ вместе с клавишей P_{лат}». В имитаторе нажатие СУ имитируется

нажатием (без удержания) клавиши <CapsLock>. Отображается это светодиодом «CapsLock» самой ПК-клавы (если он есть в вашем ПК), а также надписью «СУ нажата!» над клавишей СУ на изображении клавиатуры терминала при его просмотре командой <F1> в режиме **View > Display**. Будьте внимательны: если нажали <CapsLock>, то не забудьте в дальнейшем нажать её ещё раз, чтобы выйти из имитации СУ и вернуть ПК-клаву в исходное состояние.

14. После того, как бейсик-программа остановлена (или до того, как запущена), можно посмотреть на дисплее её листинг, набрав команду LIST. После вывода «одного экрана» Бейсик приостанавливает вывод; для продолжения листинга нажимайте ПС; если нажать <Пробел>, то листинг прервётся. Чтобы вывести лишь несколько строк, надо указать первый и последний номер строк для вывода, например LIST 200,270 (и, как обычно, нажать ПС, т. е. <Enter>).

15. Командой CLEARP 1,7999 очищаем память Бейсика от всех строк текущей бейсик-программы, подготавливаясь к вводу с НМЛ или к набору с клавиатуры новой бейсик-программы. Очистив так память, для примера наберём и запустим командой RUN (с последующим ПС, т. е. <Enter>) ритуальную программку:

```
1 PRINT 'HELLO WORLD'
```

Если повторить такой опыт с РУС-буквами, то при исполнении программки или при её листинге Бейсик-157107, увы, не выведет на дисплей русских букв:



```
:1 PRINT 'HELLO WORLD'  
:RUN  
HELLO WORLD  
ostanow u stroke 1  
:  
:1 PRINT 'ПРИВЕТ РЕБЯТА'  
:RUN  
Привет ребята  
ostanow u stroke 1  
:
```

Видно, что здесь есть проблема с выводом РУС-букв. О её решении см. в разделе 5 про «бит b4». Есть также более простое, но лишь частичное решение, – пригодное в тех случаях, когда программка должна выводить одни только русские буквы, без латинских: после набора RUN, но до нажатия ПС можно перевести дисплей в режим РУС (нажав на ПК-клаве клавишу <Ctrl>). Для примера проведите опыт: наберите вот такую программку с маленькими латинскими буквами в кавычках оператора PRINT

```
1 PRINT 'vopa'
```

В новой строке наберите RUN, нажмите <Ctrl> и только после этого <Enter>.

16. Клавиша <Escape> на ПК-клаве вызывает «ресет» имитатора; это почти то же самое, что закрыть прогу имитатора и открыть её заново (при ресете запоминаются только текущий «бит b4», вывод FPS, печать маленьких букв, а также значение параметра замедления, если он был задан). Для повторного запуска ресет бывает более удобным, чем закрытие имитатора и новый его запуск. Ресет имитатора удобен, если что-то пошло не так. Однако не перепутайте клавишу <F1> с <Escape>: ресет, как и закрытие имитатора, действует немедленно – прога ничего не переспрашивает и не сохраняет результатов работы; и в ней не предусмотрена отмена (undo) ни для каких действий.

2. Управление дисплеем

<F1> – эта ПК-клавиша вызывает (только при **View > Display**) изображение клавиатуры терминала с индикаторами текущего состояния; повторное нажатие <F1> – возврат к экрану дисплея.

Некоторые функциональные клавиши в имитаторе, как и на реальном терминале, генерируют байт-код для передачи через «Линию» в машину; ниже коды указаны в 16-ричной системе счисления в тетрадно-десятичной форме:

- <F2> – имитирует клавишу AP2 на клавиатуре терминала (код 0111),
- <F3> – имитирует клавишу AP1 на клавиатуре терминала (код 0100),
- <F4> – имитирует клавишу C1 на клавиатуре терминала, (код 0001),
- <F12> – имитирует клавишу СБР на клавиатуре терминала (код 0012); в системе команд №1 очищает ОЗУ дисплея, в с. к. №2 действует как ПС.

Другие функциональные клавиши меняют состояние терминала, но кодов не дают:

- <F5> – имитирует включение / выключение ЛИН и одновременно ДУП,
- <F6> – при включённой ЛИН выключает / включает ДУП,
- <F7> – выключает / включает РЕД.
- <F8> – включает / выключает настройку служебной строки, т. е. имитирует СДВ. Прога пока ещё не умеет имитировать работу дисплея точно. В частности, в служебной строке доступно изменение пока только четырёх параметров:



В режиме СДВ ПК-клавиша <F9> сбрасывает их в 0. Установка в 1 или 0 производится ПК-клавишей «стрелка вниз», маркер перемещается вдоль служебной строки ПК-клавишами со стрелками «вправо» и «влево».

<F9> – ОЧС экрана (при не СДВ). Но такая очистка у нас не сбрасывает дисплей в начальное состояние после включения питания, а устанавливает показанную выше настройку служебной строки (при «b4 = 0»), и задаёт клавише терминала режим РУС (русские буквы) и ВР (верхний регистр, т. е. большие буквы). Так сделано для того, чтобы меньше нажимать всяких клавиш при запуске Бейсика-157107 вслед за запуском имитатора. То есть считается, что работа с Бейсиком-157107 это основной начальный режим, а работа с другими программами и режимами – занятие «для знатоков», которые сумеют сами выбрать нужную им настройку дисплея и клавиш. При «b4 = 1» очистка экрана клавишей <F9> и ресет клавишей <Escape> задают параметры служебной строки так: 9600 0000 0000 0000 0000

Клавиша <F10> принадлежит самой ОС Windows, а клавиша <F11> пока находится в резерве: она не задействована в имитаторе.

<CapsLock> – при каждом нажатии имитирует прижимание / отпускание СУ.

<Shift> – имитирует переключение ВР / НР, не генерирует кодов для «Линии».

<Ctrl> – переключает РУС / ЛАТ и генерирует коды: РУС – 0014, ЛАТ – 0015.

Другие клавиши, применяемые для имитации клавиатуры терминала, тоже генерируют коды:

<Tab> – генерирует код ТАБ (код 0108); больше эта кнопка у нас ничего не делает.

<Delete> – имитирует клавишу ЗБ, т. е. «забой» (код 0715).

<Backspace> – имитирует нажатие ВК, т. е. «возврат каретки» (код 0013).

<Enter> – имитирует нажатие ПС, т. е. «перевод строки» (код 0010).

Клавиши со стрелками ↑ ↓ ← → на ПК-клавиатуре при **View > Display** (но не при СДВ) имитируют аналогичные клавиши со стрелками клавиш терминала – с кодами 0112, 0113, 0110, 0109 соответственно.

У терминала 15ИЭ-00-013 есть и другие специальные клавиши формирования текста на экране. Их коды, как и вообще все служебные коды (от 0000 до 0115) можно генерировать нажатием СУ с некоторой алфавитно-цифровой клавишей: в её семибитном байт-коде (с нулевым 8-м битом) биты 7-ой и 6-ой при нажатой СУ сбрасываются в ноль. В имитаторе именно так можно получать коды отсутствующих клавиш терминала; роль СУ выполняет <CapsLock>. Например, нажав после <CapsLock> клавишу <I> (код 0409), имитируем нажатие ГТ (код 0009).

Чтобы знать возможности терминала и осознанно ими пользоваться, следует ознакомиться с его режимами и с его двумя системами команд по документам:

«Дисплей алфавитно-цифровой 15-ИЭ-00-13:
Папка № 1. Техническое описание. ЩЦМ 3.778.012 ТО,
Папка № 2. Инструкция по эксплуатации. ЩЦМ 3.778.012 ИЭ»,
(см. <https://d3-28.ru/displej-alfavitno-tsifrovoj-15-ie-00-13/> или <http://emuverse.ru/wiki/15%D0%98%D0%AD-00-013/>)

При наборе текстов важны клавиши ВР / НР – они влияют на выбор шрифта, но кодов в машину не посылают, и клавиши РУС / ЛАТ – они переключают русские и латинские буквы и при этом посылают свои коды в машину. Как уже пояснялось, их имитация такова:

<Ctrl> – переключает РУС / ЛАТ,
<Shift> – переключает ВР / НР, то есть «верхний регистр» / «нижний регистр».

В имитаторе в режиме ВР, т. е. при выключенном НР (индикатор НР клавиши терминала при этом погашен) на дисплее набираются цифры и большие буквы.

При выключенном ВР, т. е. при включённом НР (индикатор НР при этом горит) набираются, как правило, маленькие буквы и следующие символы в режиме ЛАТ:



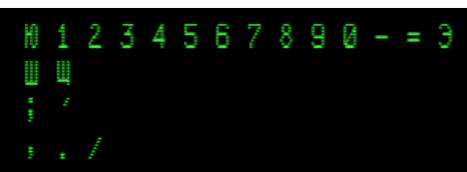
Нажатие тех же ПК-клавиш в режиме НР РУС даёт:



Нажатие тех же ПК-клавиш в режиме ВР ЛАТ даёт:



Нажатие тех же ПК-клавиш в режиме ВР РУС даёт:



Для набора русских букв (разумеется, в режиме РУС) не надо смотреть на расположение русских букв на ПК-клаве; надо смотреть только на латинские буквы на ПК-клаве и нажимать латинские буквы по правилу соответствия:

$A_{рус} - A_{лат}$, $B_{рус} - B_{лат}$, $V_{рус} - W_{лат}$, $G_{рус} - G_{лат}$, $D_{рус} - D_{лат}$, и т. д.

При этом роль «хелпа» может выполнять изображение клавиши терминала, которое включается и выключается ПК-клавишей <F1> как раз в режиме **View > Display**, – там каждая пара соответствующих друг другу русских и латинских букв изображена на одной и той же клавише терминала.

Исключение в имитаторе составляют буквы Ч и Ю: см. картинки выше. Так вышло потому, что на клаве терминала буква Ч попала на клавишу со шляпкой ^, буква Ю попала на клавишу с собакой @, тогда как на ПК-клаве шляпка ^ и собака @ находятся на клавишах с цифрами.

Цифры и десятичную точку удобно набирать на дополнительной цифровой ПК-клаве (Numpad), если она имеется; а можно и на основной ПК-клаве набирать.

Коды клавиш, посылаемые в имитаторе терминалом в машину, – 7-битные, с равным нулю битом «паритета» (чётности). Разбор имеющихся программ для ДЗ-28 показал, что в них бит паритета у принятого кода всегда сбрасывается в ноль, поэтому я не стал пока формировать бит паритета, чтобы не усложнять и без того громоздкую процедуру анализа клавишных кодов. Увидеть коды клавиш, посылаемые в имитаторе из терминала в машину, можно с помощью программки `display_codes_KP-1689_N-106.txt`. (Считывание: С, СЛ; запуск: С, S). Она при нажатии каждой клавиши выводит на экран символ, если клавиша символьная, и четыре цифры байт-кода клавиши в тетрадно-десятичной форме; коды команд обрабатываются, а затем выводятся на экран. Вывод идёт столбиком.

Потренироваться набирать буквы и символы, а также управлять дисплеем при разных параметрах служебной строки можно, когда он отключен от «линии» связи с машиной, то есть находится «в автономном режиме». Как уже пояснялось, в проге подключение терминала к линии имитируется ПК-клавишей <F5>.

Если машина находится в программном режиме, то выключение ДУП-ЛИН (клавишей <F5>) проявляется как пауза в выводе программой данных на экран; так можно вызывать паузу специально, когда захочется. В паузе набор символов с клавиатуры изменит картинку на экране без влияния на дальнейшую работу программы после включения ДУП-ЛИН (если не включать режим блочной передачи, см. ниже). Выйти из программного режима, т. е. перевести машину в состояние «останов с индикацией», можно кнопкой С или Ш на её пульте (см. раздел 7). При выключенных ДУП и ЛИН терминал находится в автономном режиме и обрабатывает на экране дисплея нажатия клавиш. Такое состояние с остановленной машиной реализуется также после запуска или ресета имитатора.

Если машина не работает по программе, то после включения ДУП и ЛИН (ПК-клавишей <F5>) нажатия клавиш не обрабатываются дисплеем, потому что их коды никакой программой не принимаются и не отправляются обратно в дисплей. Если теперь выключить ДУП (в имитаторе это доступно при включённой ЛИН, роль ДУП выполняет <F6>) то коды клавиш будут поступать не только в «линию», но и независимым путём в дисплей, и, следовательно, отобразятся на экране. Если же машина выполняет программу, которая принимает и отправляет коды клавиш в терминал, то при выключенной ДУП они отобразятся на экране дисплея дважды (а если программа не отправляет коды, то – один раз).

Всё это можно пронаблюдать и осмыслить с помощью коротенькой программки klava_KP-434_N-25.txt (считывание: С, СЛ, запуск: С, S). Программка активирует контроллер дисплея передачей в него его «вектора» 1515 при состоянии шины УПР 1507 и затем ожидает поступления байт-кода из терминала. Нажимая клавишу, мы посылаем в «линию» её код. Приняв этот код, программка отправляет его по «линии» обратно в терминал и ожидает поступления следующего байта; и так далее. Поэтому при включенных кнопках ДУП-ЛИН и работающей программке наши нажатия клавиш обрабатываются дисплеем так же, как они обрабатывались бы с выключенными ДУП-ЛИН (т. е. в автономном режиме, в том числе и без программки). Если теперь выключить ДУП, то коды будут обрабатываться дисплеем дважды.

Блочная передача

В имитаторе начиная с осени 2018 в порядке испытания стали доступны режимы блочной передачи кодов из терминала: ПРД – передача экранной страницы (24 строки), ПРС – передача одной строки. Эти режимы кратко описаны в упомянутой выше документации к терминалу; о деталях см. <https://www.phantom.sannata.org/viewtopic.php?p=421275#p421275>

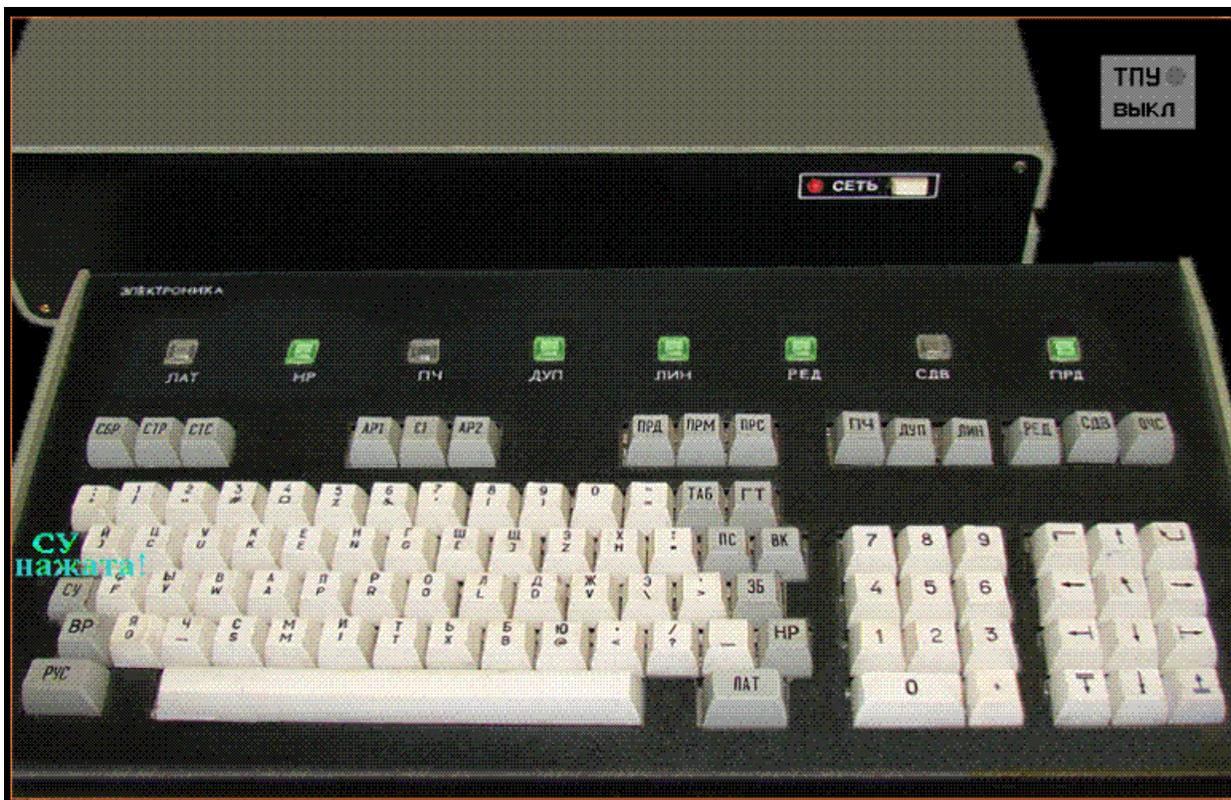
Работу ПРД легко пояснить с помощью упомянутой выше программки klava_KP-434_N-25.txt. Сначала, запустив имитатор и эту программку, наберём несколько (например, пять) строк произвольного текста:

```
D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\klava_KP-434_N-25.txt]
File View
9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 19 40
Строка 1  ТЕСТ РЕЖИМА ПРД: МЫ НАБИРАЕМ В НЕСКОЛЬКИХ ПЕРВЫХ СТРОКАХ
Строка 2  ПРОИЗВОЛЬНЫЙ ТЕКСТ, А ЗАТЕМ СМОТРИМ - КАК ОН ВОСПРОИЗВОДИТСЯ
Строка 3  В ОСТАЛЬНОЙ ЧАСТИ ЭКРАНА ПО КОМАНДЕ "ПРД". ИТАК, ВОТ ТЕКСТ:
Строка 4  ***** HELLO WORLD ***** Hello World *****
Строка 5  ===== Ну, пожалуй, хватит... Следующую строку оставим пустой.
=
```

Здесь набор текста можно делать, в том числе, с отключенными ДУП-ЛИН. Чтобы работали команды перемещения курсора в произвольное место экрана клавишами со стрелками (удобные для редактирования в процессе набора текста), в служебной строке должна быть указана система команд №1. Затем ставим курсор в желаемое знакоместо, с которого наша программка должна будет выводить на экран символы, получаемые с экрана в блочной передаче. В режиме ПРД передача начнётся с первого знакоместа в 1-й строке; в нашем примере принимающая программка будет выводить принятые символы, начиная с первого знакоместа в 7-й строке.

Кнопка «ПРД» в имитаторе отсутствует. Чтобы подать команду ПРД, мы, после «нажатия СУ», в режиме просмотра дисплея «нажимаем Ч», т. е. – ПК-клавишу <~> после того, как зажгли индикатор НР и погасили ЛАТ. При этом клавиши ДУП-ЛИН тоже должны быть заранее нажаты. Код ПРД это 0114, он исполняется в системе команд №1. При нажатой СУ такой код образуется из 0714 – это код «Ч» регистра РУС, либо из 0514 – это код «ч» в регистре РУС или ^ в регистре ЛАТ, либо из 0314 – это код > в любом из регистров РУС, ЛАТ. Результат зависит от выбора РУС / ЛАТ, так как от него зависит начальное состояние имитации.

Если в процессе начавшейся блочной передачи нажать <F1>, то увидим, что индикатор ПРД горит (или время от времени мигает). Вот соответствующий скриншот, на нем видно также то положение функциональных клавиш терминала, при котором подавалась команда ПРД:



В нашем примере после подачи команды ПРД сначала происходит передача первых 6 строк, которые программка отображает в строках 7 – 12. Затем этот блок символов повторяется в следующих шести строках, и так далее. Действительно, поскольку на экране помещается 24 строки (не считая служебной строки), и 24 строки должны передаваться при ПРД, то под первыми шестью строками, набранными вручную, помещается три таких блока. А затем после передачи каждой очередной строки происходит скроллинг, изменяющий картину на экране,

сделана попытка реализации команд «прекратить передачу» и «возобновить передачу», но её работоспособность ещё не проверена.) Полезно также знать, что в свёрнутом состоянии и при просмотре клавиатуры терминала (клавишей <F1>) работа имитатора резко замедляется, и тогда многошаговые операции, в том числе ПРД, занимают много времени.

К особенностям ПРД в имитаторе, по-видимому, надо отнести и передачу команд ЛАТ (0015) или РУС (0014). Каждый раз, когда должен быть передан символ с изменившимся признаком РУС/ЛАТ по сравнению с предыдущим символом, имитатор сначала передает соответственно код ЛАТ или РУС и лишь затем код символа. Эти команды не учитываются при подсчёте количества переданных знакомест. Также не влияют на подсчёт и команды ПС с ВК, передаваемые в конце каждой строки (они передаются, если в служебной строке не установлена «1» в разряде «авто ПС и ВК при передаче»). Пробелы в конце строк имитатор старается не передавать при ПРД, но, конечно, включает их в число переданных символов.

В том же сеансе работы с программкой klava_KP-434_N-25.txt можно посмотреть, как выполняется команда ПРС (её код: 0006). Для этого устанавливаем курсор в начало какой-нибудь строки с текстом, и после «нажатия СУ» в режиме просмотра дисплея нажимаем <F> (без СУ эта клавиша даёт код 0606 в регистре РУС или 0406 в регистре ЛАТ). По этой команде символы строки, в которой установлен курсор, поочерёдно посылаются дисплеем в машину, а наша программка в машине возвращает их обратно в дисплей. В результате мы видим, что строка на экране не изменяется, а вдоль неё лишь перемещается курсор; в конце строки он останавливается (так как при ПРС не передаются ПС и ВК в конце строки). Если перед выполнением ПРС курсор установить в произвольное место строки, то по команде «ПРС» начало строки передастся в это место, и строка может измениться.

Выполнение блока 4 в тесте «061»

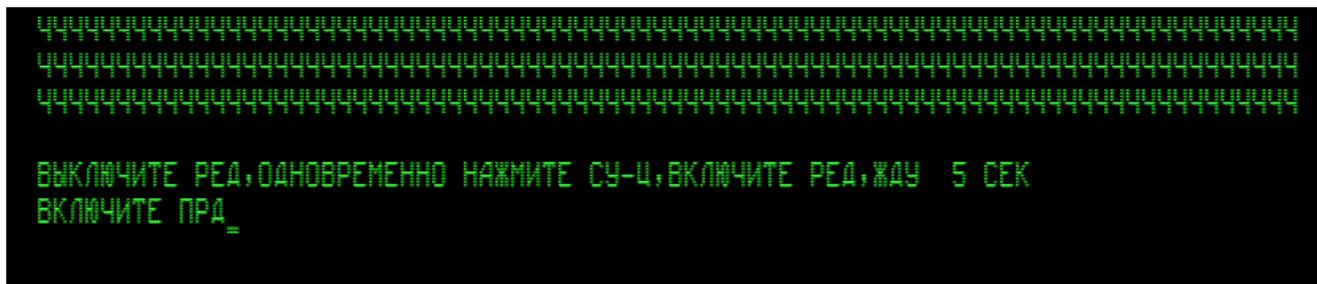
Блок 4 в тест-программе 0.073.061 называется «проверка взаимодействия ДЗ-28 и дисплея 15ИЭ-00-013». Сканы описания этой тест-программы есть на сайте **Виталия К**: <https://d3-28.ru/programmy/test-programma-0-073-061/> и в библиотеке сайта **Alexey17**: http://retropc.org/index.html?action=w_razdela&id_razdel=31 (находятся поиском по 0.073.061). Выполнение этого теста можно рассматривать как проверку имитатора и одновременно хорошее упражнение по управлению дисплеем, в том числе – клавишами ДУП и РЕД.

В процессе работы эта программа попытается вести отсчёт интервала времени 5 сек с помощью машинной команды PAUSER, поэтому в имитаторе следует включить зависимость этой команды от содержимого регистра R₁₀ – в режиме просмотра дисплея надо нажать <F1>, затем <D>, ответить «нет», и затем на вопрос «change PAUSER?» ответить «да» (т. е. включить опцию «PAUSER depends on R10»; см. раздел 8). Следует также включить ТПУ нажатием <Home>; до открытия файла с программой через меню «File» ТПУ создает свой txt-файл в той папке, в которой находится exe-файл имитатора, см. раздел 4. И заодно можно заранее включить ДУП-ЛИН. Параметры служебной строки надо сбросить в ноль: нажимаем <F8>, <F9>, <F8>. Затем переходим к просмотру машины, и командами С, СЛ, С загружаем открытый через меню «File» файл test_061_PEL2-240-001_KP-21038_N-1714.txt – это модификация тест-программы с изменениями, указанными на стр. 38 описания теста «для случая подключения дисплеев к ДЗ-28 через устройство согласующее ПЕЛ2.240.001». Запускаем тест и выбираем в нём 4-й блок: <T_{лат}>, <S>, <4>, <S>.

Вернувшись в режим просмотра дисплея, набираем строку символов по образцу на экране. Описание теста подсказывает, что при этом должны быть нажаты ЛИН, ДУП, РЕД, причём набор символов до X включительно ведётся с погашенными индикаторами ЛАТ и НР,

Машина при этом оказывается остановленной (в чём легко убедиться, нажимая <V> или <W>, – будет виден переход в режим «Ввод»; нажатие <R> – возврат в режим «Работа»). ТПУ печатает сообщение о невыполнении теста и номер ошибки. В данном случае, вероятнее всего, это будет «ОШИБКА 1», означающая отсутствие ответа терминала в интервале времени ожидания. Тест-программу придётся запускать заново (<C_{лат}>, <T_{лат}>, <S>, <4>, <S>).

При удачном выполнении предписания «выкл. РЕД, СУ-Ц, вкл. РЕД» на экране появляется строка с текстом «ВКЛЮЧИТЕ ПРД»; вот скриншот, показывающий нижнюю часть экрана на этой стадии (с тремя последними строками, заполненными символом Ч):



Включать ПРД программа нас не торопит, поэтому можно спокойно вдуматься в смысл предыдущего предписания. Как поясняется в документации дисплея, при выключенной клавише РЕД (т. е. в режиме «не РЕД») дисплей не обрабатывает команды, он лишь заносит в своё ОЗУ их коды в виде латинских букв. Эти буквы должны мерцать с частотой 5 Гц в режиме «не РЕД», а в режиме с включённой РЕД они не видны – на их месте изображаются пробелы. В данном примере выключив РЕД (клавишей <F7>), мы должны увидеть в начале строки под последней строкой с буквами Ч мерцающую латинскую букву С; это символическое изображение байт-кода 0003. Считается, что код 0003 означает команду «КТ – конец текста». Но здесь это не важно: фрязинский дисплей в любом случае не обрабатывает код 0003, и авторы теста могли бы вместо него выбрать другой байт, так как далее в тесте проверяется лишь, что этот байт записался в ОЗУ дисплея на знакоместо после 1600-го символа Ч.

Подать команду ПРД здесь можно так же, как уже описывалось выше (с тем только отличием, что теперь клавиша ДУП остаётся выключенной) – с «нажатой СУ» и с включенным НР нажимаем ПК-клавишу <~>. Выключенная ДУП здесь существенна, так как на этом этапе тест-программа не отправляет обратно в дисплей принятые с клавиатуры коды. Дисплей, получив код 0114 команды ПРД, начинает блочную передачу символов с экрана в «линию», а тест-программа, получив код 0114, начинает принимать и подсчитывать поступающие из «линии» байты. При этом она проверяет, что поступают только коды символа Ч и коды ПС и ВК, которыми завершаются строки, и, наконец, что после ПС и ВК, завершающих строку с 1600-м символом Ч, приходит байт 0003. Длится это довольно долго, никак не проявляясь на экране; затем экран очищается, машина останавливается и индицирует на своём табло финишную заставку. В txt-файле ТПУ появляется сообщение об успешном выполнении 4-го блока теста:

ПРОГРАММА ПРОВЕРКИ 4

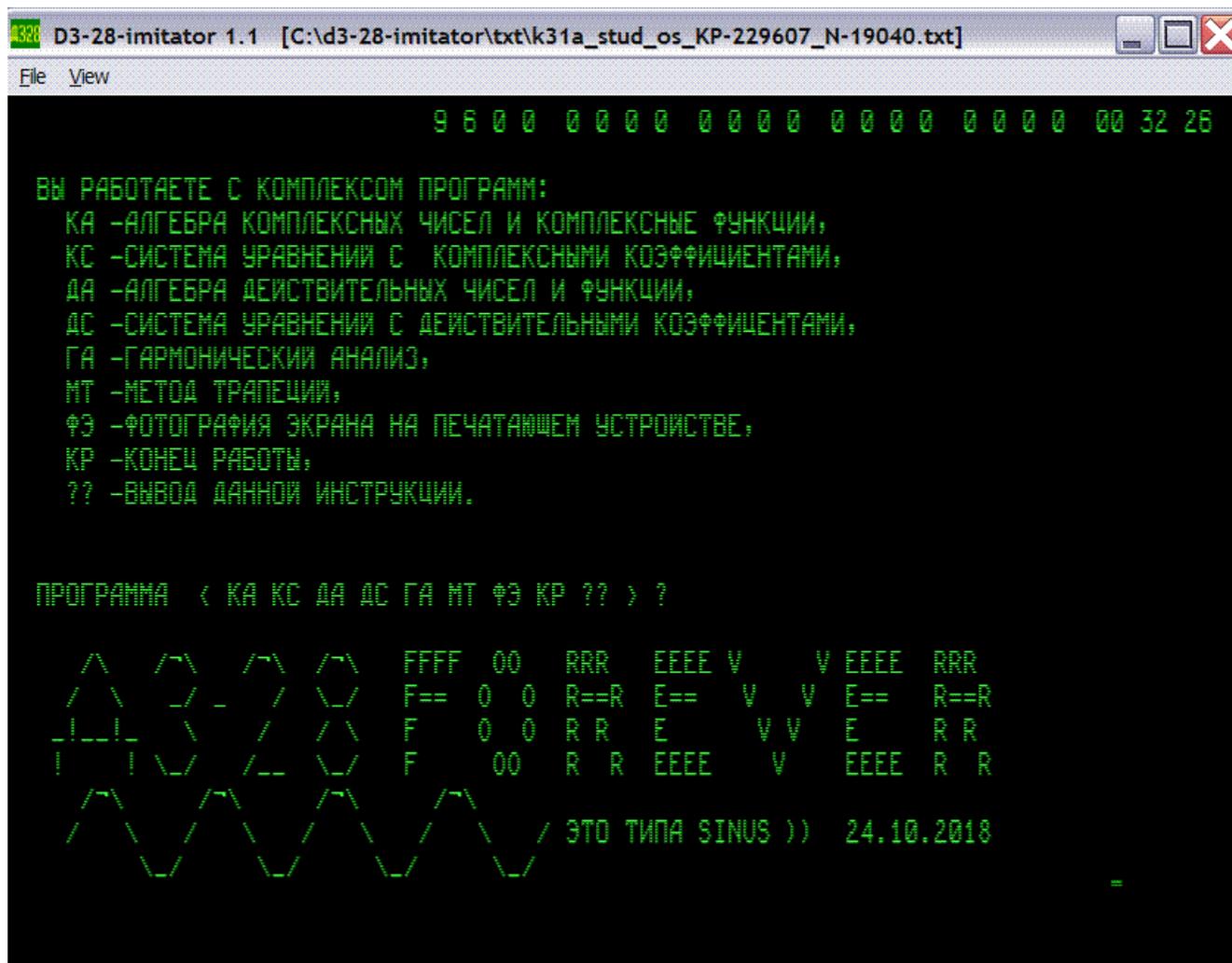
4 ТЕСТ ВЫПОЛНЕН ПРАВИЛЬНО

**ВЫПОЛНЕНИЕ ТЕСТА ЗАКОНЧЕНО
КОНТРОЛЕР (ФИО, ПОДПИСЬ, ШТАМП)**

«Фотография экрана» блочной передачей с экрана на ТПУ

Ещё одна программа, позволяющая проверить и продемонстрировать работу блочной передачи в нашем имитаторе – k31a_stud_os_KP-229607_N-19040.txt. Оцифровку этой программы из своей коллекции кассет выполнил и любезно предоставил **Виталий К**, автор сайта d3-28.ru. Загрузка (разумеется, в свежезапущенный или освежённый ресетом имитатор, как и в предыдущих примерах): СЛ, КП (необязательная проверка контрольной суммы), С. Запуск: S, переходим к просмотру дисплея, сбрасываем в ноль разряд служебной строки «авто ПС с ВК»: <F8>, →, →, ↓, <F8>, включаем ТПУ: <Home> (при этом ТПУ создаёт свой txt-файл в той же папке, из которой открывался txt-файл с программкой), включаем ДУП-ЛИН: <F5>. Программка выводит на экран своё «меню».

В этом меню есть пункт: ФЭ –ФОТОГРАФИЯ ЭКРАНА НА ПЕЧАТАЮЩЕМ УСТРОЙСТВЕ. В конце, ниже приглашения ПРОГРАММА < КА КС ДА ДС ГА МТ ФЭ КР ?? > ? мы попробуем набрать свой произвольный текст и затем директивой ФЭ вывести его вместе с исходным меню на ТПУ. С этой целью выключаем ДУП-ЛИН (чтобы перевести дисплей в автономный режим), и в служебной строке сбрасываем в ноль параметр системы команд (чтобы перейти в систему команд №1 и тем самым получить доступ к дисплейным командам редактирования экрана): <F8>, ←, ↓, <F8>. Затем пишем или «рисует» что-нибудь; закончив, устанавливаем курсор где-нибудь в правой нижней части экрана – там, где собираемся напечатать команду ФЭ:



Реализация режима ПРД, имеющаяся сейчас в имитаторе, успешно проверена также в двух версиях программы, разработанной в 1980-х годах Виталием К, которая представляет собой экранный редактор документов. (Окончательная версия этого редактора документов ещё не оцифрована с кассет, поэтому здесь пока не будем рассматривать эту программу.)

Экранное редактирование бэйсик-программ

Рассмотрим иллюстративный пример одного из наиболее важных применений блочной передачи – экранное редактирование текста пользовательской программки на языке «Бэйсик ДЗ-28, вариант 3А». Обычное редактирование сводится, чаще всего, к удалению строки, или к новому набору с самого начала строки, подлежащей изменению. Удалять-то строку легко – достаточно набрать её номер и нажать ПС; а вот повторный набор – дело скучное и часто сопровождающееся новыми опечатками, исправление которых опять-таки сводится к очередной попытке набора злополучной строки... Поэтому значительно более удобным представляется редактирование текста на экране дисплея в автономном режиме.

Возьмём знакомую нам версию Бэйсика – с контрольной суммой 157107. Чтобы работать с РУС- и ЛАТ-буквами, надо до запуска Basic_D3-28_v3A_KP-157107_N-11343.txt установить «бит4=1» (см. раздел 5: в режиме просмотра дисплея нажимаем <F1>, <4>, на вопрос «change b4?» отвечаем «да», и затем «нет»). Параметры служебной строки дисплея сбрасываем в ноль: <F8>, <F9>, <F8>. После загрузки и запуска Бэйсика (С, СЛ, С, S) включаем ДУП-ЛИН, и после прохождения начального диалога набираем какую-нибудь программку, которую будем редактировать. Вот пример текста бэйсик-программки до редактирования, выведенный на экран командой LIST, и результат исполнения этой программки командой RUN:

```
:LIST
10 REM ЭТО ПРИМЕР ДЛЯ ЭКРАННОГО РЕДАКТИРОВАНИЯ
20 PRINT 'TEST '
30 PRINT '***** ЗАРАВСТВУЙТЕ, ТОВАРИЩИ ! HELLO WORLD, ПРИВЕТ РЕБЯТ
А, И ТАК ДАЛЕЕ И ТОМУ ПОДОБНОЕ. '
40 PRINT 'КОНЕЦ ПРОГРАММКИ '

:RUN
TEST
***** ЗАРАВСТВУЙТЕ, ТОВАРИЩИ ! HELLO WORLD, ПРИВЕТ РЕБЯТА, И ТАК
ДАЛЕЕ И ТОМУ ПОДОБНОЕ.
КОНЕЦ ПРОГРАММКИ
ОСТАНОВ В СТРОКЕ 40
:
=
```

Для примера, попробуем редактировать, начиная со строки 20 (тем самым проверим, что с предыдущей строкой не случится ничего дурного). План изменений, допустим, такой:

- в короткой строке 20 изменим весь текст;
- в длинной строке 30 попробуем изменить только начало и конец, не перепечатавая всю строку; например, ближе к концу строки добавим спецификатор @1, чтобы последние слова печатались маленькими буквами;
- чтобы в текстах в следующих строках вернуться к большим буквам, добавим строку 35 с оператором PRINT @0;

– добавим новую строку, 45, в которой будут определены новые переменные и какое-нибудь вычисление с ними: тем самым мы проверим возможность добавления методом экранного редактирования сложной строки, которую Бэйсик должен будет не только принять в свою память, но и вставить в ней операторы LET;

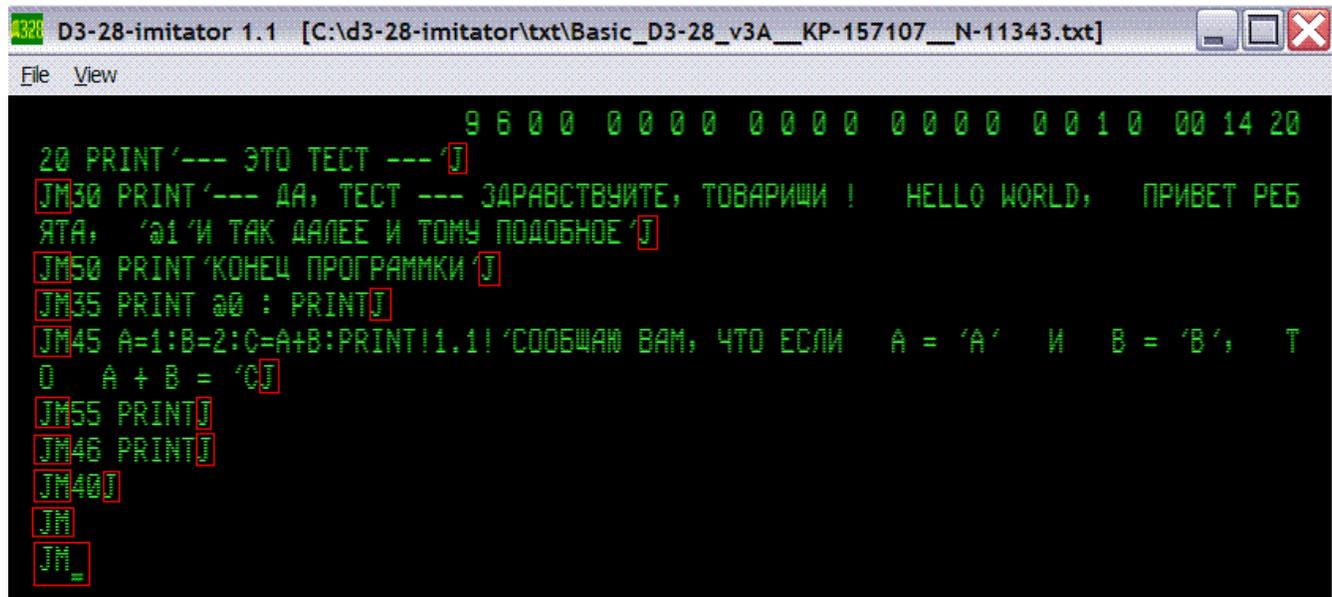
– добавим также строки с операторами PRINT, чтобы при выводе на экран появились пробелы между строками с текстом (такой «разреженный» вывод приятнее читается);

– в строке 40 изменим её номер на 50. Это будет проверка возможности изменять только лишь нумерацию строк, без изменения их содержимого. При этом старую строку удалим, указав лишь её номер.

Для редактирования сначала подаём команду LIST с указанием начального и конечного номеров строк нужного фрагмента программы. Затем выключаем ДУП-ЛИН. Разряд «авто ПС и ВК при ПРД» устанавливаем в «1» – этим действием отключается автоматическая передача команд ПС и ВК в конце каждой 80-символьной строки; так надо делать для передачи длинных строк (содержащих более 80 символов; Бэйсик допускает строки длиной 120 символов).

Затем путём ввода пустых строк или командой смещения текста вверх сдвигаем текст на экране так, чтобы первая редактируемая строка оказалась самой верхней (см. следующий скриншот). И добиваемся желаемых изменений текста. Для смещения какой-либо строки или её части вправо от курсора пользуемся командой «размыкание» (код 0103): включив <CapsLock>, нажимаем <S>. Аналогично, сдвиг влево реализуется командой «смыкание» (код 0104): с включенной <CapsLock> нажимаем <Т_{лат}>.

С выключенной (отжатой) клавишей РЕД (в имитаторе это <F7>) нажимаем <Enter> и <Backspace> так, чтобы в конце каждой строки появился мерцающий символ перевода строки J, и чтобы в начале следующей строки появились мерцающие символы перевода строки и возврата каретки: JM. Те символы, которые должны мерцать в режиме «не РЕД», на скриншоте обведены красной рамкой:



```
D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\Basic_D3-28_v3A__KP-157107__N-11343.txt]
File View
          9 6 0 0  0 0 0 0  0 0 0 0  0 0 0 0  0 0 1 0  0 0 1 4 2 0
20 PRINT'--- ЭТО ТЕСТ ---'J
JM30 PRINT'--- ДА, ТЕСТ --- ЗАРАВСТВУЙТЕ, ТОВАРИЩИ ! HELLO WORLD, ПРИВЕТ РЕБ
ЯТА, 'э1'И ТАК ДАЛЕЕ И ТОМУ ПОДОБНОЕ'J
JM50 PRINT'КОНЕЦ ПРОГРАММКИ'J
JM35 PRINT э0 : PRINTJ
JM45 A=1:B=2:C=A+B:PRINT!1.1!'СООБЩАЮ ВАМ, ЧТО ЕСЛИ  А = 'А' И  В = 'В', Т
О  А + В = '0'J
JM55 PRINTJ
JM46 PRINTJ
JM40J
JM
JM_
```

Закончив всё это, включаем РЕД. При этом на месте мерцавших символов появятся пробелы. Включаем ДУП-ЛИН; и даём в режиме РУС команду ПРД, т.е. включаем <CapsLock>, включаем режим НР и РУС, и нажимаем <~>, это означает «нажатие СУ и Ч».

Бейсик «ругается» – выдает непонятный текст и множество сообщений об ошибках:

```
45 A=1:B=2:C=A+B:PRINT!1.1!'СООБЩАЮ ВАМ, ЧТО ЕСЛИ  A = 'A'  И  B = 'B',  Т
0  A + B = 'C
55 PRINT
46 PRINT
40

:~      'E'
:5 '
:m
:'И И Оц
:m
:m
:0
:
ОШИБКА 2 В СТРОКЕ 0
ОШИБКА 2 В СТРОКЕ 0
ОШИБКА 2 В СТРОКЕ 0
```

Однако команды LIST и RUN показывают, что желаемое изменение программки состоялось:

```
:LIST
10 REM ЭТО ПРИМЕР ДЛЯ ЭКРАННОГО РЕДАКТИРОВАНИЯ
20 PRINT'--- ЭТО ТЕСТ ---'
30 PRINT'--- ДА, ТЕСТ --- ЗАРАВСТВУЙТЕ, ТОВАРИЩИ !  HELLO WORLD,  ПРИВЕТ РЕБЯТ
A,  'а1'И ТАК ДАЛЕЕ И ТОМУ ПОДОБНОЕ'
35 PRINT @0 : PRINT
45 LET A=1:LET B=2:LET C=A+B:PRINT!1.1!'СООБЩАЮ ВАМ, ЧТО ЕСЛИ  A = 'A'  И  B = '
B',  ТО  A + B = 'C
46 PRINT
50 PRINT'КОНЕЦ ПРОГРАММКИ'
55 PRINT

:RUN
--- ЭТО ТЕСТ ---
--- ДА, ТЕСТ --- ЗАРАВСТВУЙТЕ, ТОВАРИЩИ !  HELLO WORLD,  ПРИВЕТ РЕБЯТА,  и так
далее и тому подобно

СООБЩАЮ ВАМ, ЧТО ЕСЛИ  A = 1.0  И  B = 2.0,  ТО  A + B = 3.0

КОНЕЦ ПРОГРАММКИ

ОСТАНОВ В СТРОКЕ 55
:_
```

Ещё один пример экранного редактирования бейсик-программы – подбор в игре game_1WAR_bas.txt наиболее приемлемой (для конкретного пользователя на конкретном ПК) скорости «точки-истребителя». Для этого будем менять несколько цифр в начале строки 250.

Строка 250 предписывает машине опрашивать терминал командой 0412 1406, ожидающей сигнал только в конечном интервале времени (команда INPOWS; см. «Справочник программиста 3.857.100 ДЗ», его легко найти в интернете). Если «синхроимпульс периферии» (СИП), подтверждающий передачу байт-кода из клавиатуры терминала, приходит в заданном промежутке времени от начала исполнения INPOWS, то программка анализирует принятый код клавиши и управляет ходом игры. Если же СИП не поступает, «точка-истребитель» выводится в очередную позицию на прежней траектории. Таким образом, чем больше время ожидания СИП, тем медленнее движется «точка-истребитель». Время ожидания СИП определяется 2-байтовым числом в регистре R₁₀, состоящем из регистров S₄ (старший байт) и S₅ (младший байт). При ненулевом S₄ значение S₅ не сильно влияет на темп игры. Поэтому в программке темп игры управляется только числом в S₄: командой 1304 0106 в начале строки 250 в регистр S₄ засылается число 0106, подобранное опытным путём при наладке программки.

Попробуем заменить указанное значение 0106 меньшим числом: 0010. В данной программке нет РУС-букв, поэтому все действия можно выполнить в режиме с «b4=0»; он включается при запуске имитатора. Как загрузить Бейсик-157107 и game_1WAR_bas.txt рассказывалось в разделе 1. Затем подаем команду LIST 250. Выключаем ДУП-ЛИН, задаём параметры служебной строки в соответствии с показанным выше скриншотом (см. также здесь ниже), и выполняем, как уже рассказывалось выше, желаемое редактирование:

```

D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\game_1WAR_bas.txt]
File View
          9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 00 10 09
250 CMD 13040010,13021501,13030000,04121406,05140514,04130409,1209,11040310,1001
0810,04120210J
JM_
  
```

Включаем РЕД, ДУП-ЛИН; и даём команду ПРД в режиме ЛАТ, т. е. включаем <CapsLock>, включаем режим НР (и ЛАТ, если он был выключен), и нажимаем <^>. На этот раз Бэйсик ведёт себя смирно – выводит нолик и двоеточия. Выключив <CapsLock>, НР, и вернувшись к исходным параметрам служебной строки, убеждаемся командой LIST 250, что желаемое изменение начала строки 250 состоялось:

```

          9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 00 28 36
250 CMD 13040010,13021501,13030000,04121406,05140514,04130409,1209,11040310,1001
0810,04120210
:0
:LIST 250

250 CMD 13040010,13021501,13030000,04121406,05140514,04130409,1209,11040310,1001
0810,04120210
:
=
  
```

«Истребитель» теперь будет летать быстрее, но менее послушно, так как уменьшилось время ожидания кода управления. Повторяя редактирование, можно нащупать какой-то оптимум.

Подобные опыты показывают, что попытки экранного редактирования бэйсик-программок не всегда получаются полностью успешными; итог иногда зависит от конкретного содержания редактируемых строк. Иногда теряется символ в длинной строке с частым чередованием букв и пробелов (но затем строку можно исправить повторным экранным редактированием). Удаление строки иногда сопровождается потерей следующей строки (так что удалять строки лучше в обычном режиме – это, к тому же, проще). Почему Бэйсик выдаёт череду сообщений об ошибках – пока тоже мне непонятно. (В описании Бэйсика есть замечание: «4.3. При использовании блока последовательного интерфейса для дисплея 15ИЭ-00-013 режим передачи данных /ПРД/ не поддерживается интерпретатором». Может быть, как-то это обстоятельство проявляется, хотя имитатор и не имитирует работу КД совершенно точно.) Но в общем результат позитивный – так ли сяк ли, экранное редактирование бэйсик-программок в имитаторе с введением имитации режима блочной передачи стало доступным.

Байт-коды дисплейных команд и символов

Ниже для справочных целей приведены байт-коды дисплейных команд и символов в десятичной и в тетрадно-десятичной 16-ричной записи (по описанию из указанной выше документации к дисплею; в ней байт-коды даны в 8-ричной системе счисления).

Десятичное значение кода	16-ричное значение кода	Обозначение Команды	Как обрабатывается	
			в системе команд №1	в системе команд №2
0	0000	нет команды	не обрабатывается	
1	0001	С1	не обрабатывается	
2	0002	↓	не обрабатывается	
3	0003		не обрабатывается (притом кое-где упоминается как код «КТ»)	
4	0004		не обрабатывается	
5	0005		в имитаторе не обрабатывается	
6	0006	ПРС	№1: передача строки	№2: не обрабатывается
7	0007	звонок	в имитаторе не обрабатывается	
8	0008	↖	№1: курсор в начало страницы,	№2: курсор на шаг влево
9	0009	ГТ	№1: не обрабатывается,	№2: горизонтальная табуляция
10	0010	ПС	перевод строки	
11	0011	СТС	№1: стирание от курсора до конца строки	№2: как ПС
12	0012	СБР	№1: очистка ЗУ дисплея,	№2: как ПС
13	0013	ВК	возврат «каретки»	
14	0014	РУС	переход к рус-символам, т.е. к кодам набора 1 КОИ-7	
15	0015	ЛАТ	переход к лат-символам, т.е. к кодам набора 2 КОИ-7	
16	0100	AP1	не обрабатывается	
17	0101	ПРМ	возобновляется передача текста	
18	0102	⇧	№1: сдвиг текста вверх на одну строку, №2: не обрабатывается	
19	0103	→	№1: размыкание (сдвиг на шаг вправо от курсора) №2: «прекратить передачу»	
20	0104	←	№1: смыкание (сдвиг на шаг влево до курсора), №2: не обрабат.	
21	0105	↙	№1: как ПС и затем ВК, №2: не обрабатывается	
22	0106	⇩	№1: сдвиг текста вниз на одну строку, №2: не обрабатывается	
23	0107		№1: переход к системе команд «номер 2», №2: не обрабат.	
24	0108	ТАБ	в имитаторе не обрабатывается	
25	0109	→	№1: курсор на шаг вправо,	№2: не обрабатывается
26	0110	←	№1: курсор на шаг влево,	№2: не обрабатывается
27	0111	AP2	№1: не обрабатывается, №2: как первый байт команды «AP2 ...»	
28	0112	↑	№1: курсор на одну строку вверх,	№2: не обрабатывается
29	0113	↓	№1: курсор на одну строку вниз,	№2: не обрабатывается
30	0114	ПРД	№1: передача страницы,	№2: не обрабатывается
31	0115	СТР	№1: стирание от курсора до конца страницы, №2: не обрабат.	

Десятичное значение кода	16-ричное значение кода	Символ
32	0200	пробел
33	0201	!
34	0202	“
35	0203	#
36	0204	☒
37	0205	%
38	0206	&
39	0207	‘
40	0208	(
41	0209)
42	0210	*
43	0211	+
44	0212	,
45	0213	-
46	0214	.
47	0215	/

Десятичное значение кода	16-ричное значение кода	Символ
48	0300	0
49	0301	1
50	0302	2
51	0303	3
52	0304	4
53	0305	5
54	0306	6
55	0307	7
56	0308	8
57	0309	9
58	0310	:
59	0311	;
60	0312	<
61	0313	=
62	0314	>
63	0315	?

Десятичное значение кода	16-ричное значение кода	Символ в наборе 0	Символ в наборе 1
64	0400	@	ю
65	0401	A	a
66	0402	B	б
67	0403	C	ц
68	0404	D	д
69	0405	E	e
70	0406	F	ф
71	0407	G	г
72	0408	H	х
73	0409	I	и
74	0410	J	й
75	0411	K	к
76	0412	L	л
77	0413	M	м
78	0414	N	н
79	0415	O	о
80	0500	P	п
81	0501	Q	я
82	0502	R	р
83	0503	S	с
84	0504	T	т
85	0505	U	у
86	0506	V	ж
87	0507	W	в
88	0508	X	ь
89	0509	Y	ы
90	0510	Z	з
91	0511	[ш
92	0512	\	э
93	0513]	щ
94	0514	^	ч
95	0515	-	ъ

Десятичное значение кода	16-ричное значение кода	Символ в наборе 0	Символ в наборе 1
96	0600	`	Ю
97	0601	<i>a</i>	А
98	0602	<i>b</i>	Б
99	0603	<i>c</i>	Ц
100	0604	<i>d</i>	Д
101	0605	<i>e</i>	Е
102	0606	<i>f</i>	Ф
103	0607	<i>g</i>	Г
104	0608	<i>h</i>	Х
105	0609	<i>i</i>	И
106	0610	<i>j</i>	Й
107	0611	<i>k</i>	К
108	0612	<i>l</i>	Л
109	0613	<i>m</i>	М
110	0614	<i>n</i>	Н
111	0615	<i>o</i>	О
112	0700	<i>p</i>	П
113	0701	<i>q</i>	Я
114	0702	<i>r</i>	Р
115	0703	<i>s</i>	С
116	0704	<i>t</i>	Т
117	0705	<i>u</i>	У
118	0706	<i>v</i>	Ж
119	0707	<i>w</i>	В
120	0708	<i>x</i>	Ь
121	0709	<i>y</i>	Ы
122	0710	<i>z</i>	З
123	0711	{	Ш
124	0712		Э
125	0713	}	Щ
126	0714	—	Ч
127	0715	■ (забой)	■ (забой)

2-байтные командные последовательности дисплея 15ИЭ-00-013
(обрабатываются только в системе команд №2)

16-ричный код 2 2-байтный код	Символы Команды	Как обрабатывается
0111 0401	AP2 A	Перемещение курсора на одну строку вверх.
0111 0402	AP2 B	Перемещение курсора на одну строку вниз.
0111 0403	AP2 C	Перемещение курсора на один шаг вправо.
0111 0404	AP2 D	Перемещение курсора на один шаг влево.
0111 0405	AP2 E	Переход к системе команд №1.
0111 0408	AP2 H	Перемещение курсора в начало страницы.
0111 0409	AP2 I	Перемещение курсора на одну строку вверх. Если курсор уже в верхней строке, то текст сдвигается вниз на одну строку.
0111 0410	AP2 J	Стирание текста от позиции курсора до конца страницы.
0111 0411	AP2 K	Стирание текста от позиции курсора до конца строки.
0111 0509	AP2 Y	«Прямая адресация курсора»: курсор перемещается в позицию, задаваемую следующими за AP2 Y двумя байтами. Десятичными значениями этих двух байтов должны быть $32+u$, $32+x$, где u – номер строки (0,1, ..., 23), x – номер позиции в строке (0,1, ..., 79).

3. Работа с НМЛ

Все действия с меню доступны как в режиме «останова с индикацией», так и в «режиме работы машины по программе».

Сразу после запуска или ресета имитатора (а также после нажатия кнопок С или Ш на пульте машины, см. раздел 7) машина находится в состоянии «останова с индикацией». Выбрав в меню **View** пункт **Machine**, мы видим изображение машины с пустым накопителем на магнитной ленте (НМЛ). При этом доступны следующие действия с НМЛ (причём, меню доступно в любом режиме):

File > Open txt-file as Tape – открытие txt-файла, имитирующее установку кассеты в НМЛ. Признаком присутствия в НМЛ кассеты является закрытая крышка НМЛ и наличие имени txt-файла в верхней строке окна имитатора.

File > Close txt-file as Tape – так мы вынимаем кассету из НМЛ.

ПК-клавиша со стрелкой ← действует (если машина находится в состоянии останова) как кнопка «перематка назад», лента перематывается в самое начало.

ПК-клавиша со стрелкой → имитирует «перематку вперёд», но перематывает не до конца, а на одну программную единицу, заканчивающуюся командой END, т. е. кодом 0512. Блочные записи типа бейсик-программ тоже

перематываются целиком (при необходимости эту опцию можно отключить): в имитаторе перемотка вперёд стремится «пропускать один файл». Если в txt-файле есть всего одна программа, то это то же самое, что и перемотка до конца.

Перемотка отображается в имитаторе миганием окна в крышке НМЛ (ну надо же было хоть как-то отобразить перемотку :-). Если кассета в НМЛ отсутствует, то перемотка не включается, и нажатие ПК-клавиш со стрелками никак не отображается. Если кассета в НМЛ есть, но с неё уже всё считано или перемотано вперёд до конца, то попытка ещё раз перемотать вперёд отображается в имитаторе зажиганием индикатора ОМ – ошибка магнитофона (это верхняя лампочка рядом с Y-табло машины). Назад можно перематывать сколько угодно.

Если машина находится в программном режиме, то перемотки (и вообще большинство действий с пульта машины) в имитаторе не работают, блокируются; в реальности это не так, но в имитаторе пока так, чтобы не усложнять имитатор прерыванием имитации программного режима машины без серьёзного повода.

<L> – эта ПК-клавиша имитирует кнопку СЛ на пульте машины: если машина не в режиме «работа по программе», то происходит считывание программы с ленты (из открытого в имитаторе txt-файла); это действие также отображается миганием окна в крышке НМЛ. Если лента кончилась, то загорится индикатор ОМ; в этом случае чтобы считать с ленты программу, надо нажать <С_{лат}> (индикатор ошибки погаснет), сделать перемотку назад, и только затем подать команду СЛ. Разумеется, если искомая программа не первая на ленте, то после перемотки назад надо нужное число раз сделать перемотку вперёд.

<К_{лат}> – эта ПК-клавиша имитирует кнопку КП на пульте машины: команда вычисления контрольной суммы байтов в ОЗУ машины до байта с кодом команды END. Если команды END в ОЗУ машины нет, то загорится индикатор ОП – ошибка программы, и будет мигать X-табло. При успешном вычислении контрольная сумма индицируется на X-табло машины (т. е. на нижнем зелёном табло; верхнее же зелёное табло называется Y-табло, см. раздел 7).

После выполнения команды КП программный счетчик машины указывает не на начало ОЗУ, а на ячейку ОЗУ с кодом команды END. Поэтому перед запуском считанной программы или перед записью программы из ОЗУ на ленту (см. ниже) надо подать команду «Сброс» – нажать <C> на ПК-клаве; тогда программный счетчик машины будет указывать на начальный шаг в ОЗУ.

<Z> – эта ПК-клавиша имитирует кнопку ЗЛ на пульте машины: команда записи на ленту содержимого ОЗУ вплоть до кода END. Если такого кода в ОЗУ машины нет или не поставлена кассета в НМЛ, то загорится индикатор ОМ (так сделано в имитаторе, а как было в реальности – уже не помню).

Надо быть внимательным, чтобы не испортить командой ЗЛ какую-нибудь уникальную запись. Желательно для записи заранее заготовить «чистую ленту»: создать «Блокнотом» пустой txt-файл с желаемым именем и поместить его в нашу папку [txt], чтобы перед записью можно было бы командой меню **File > Open txt-file as Tape** открыть именно его. (Для первых опытов в папке [txt] в архиве с имитатором уже есть пустой txt-файл, его имя: `rabochaja_kasseta.txt`.)

Разновидности команд записи и считывания файлов машиной описаны в «Справочнике программиста» для ДЗ-28. Здесь в подробности не вдаюсь, напомним только, что ДЗ-28 может работать с записями двух типов. Один из них (записывается и считывается командами SAVEX, LOADX, LOADP) – сплошной массив байтов, отделённых друг от друга контрольным битом чётности. Такой файл обязательно завершается байтом 0512 (это код машинной команды END) и его битом чётности 0. Имитатору биты чётности не нужны; запись на ленте имитируется txt-файлом, в котором байты программы напечатаны обычными десятичными цифрами и отделены друг от друга обязательным кодом перевода строки (в hex-нотации это байт 0A). Допускается присутствие в txt-файле также кода возврата каретки (hex-код 0D) и пробелов (hex-код 20).

Второй тип файла (записывается и считывается командами SAVER, LOADR) – последовательность 256-байтных блоков, без битов чётности и без обязательного кода END; на реальной МЛ блоки отделены друг от друга паузой в несколько миллисекунд. В частности, так записываются бейсик-программки. В имитаторе такая «запись на ленте» отличается от предыдущей только тем, что паузы в начале и в конце каждого 256-байтного блока имитируются цепочкой из 15 символов нижнего подчёркивания (hex-код 5F), с обязательным кодом перевода строки в конце цепочки. Именно по нижним подчёркиваниям в txt-файле имитатор различает файлы первого и второго типа.

Можно создавать txt-файлы, которыми будут имитироваться «магнитные ленты» с записями многих программ или их дублей. Для этого надо попеременно считывать программы из одних txt-файлов, записывать их друг за другом в другой txt-файл, не забывая при этом должным образом «менять кассеты» в НМЛ и делать нужное количество перемоток вперёд. (Правда, в этом мало смысла, так как всегда можно копировать txt-файлы и редактировать их содержимое более удобными программами в Windows :-)

После открытия файла командой **File > Open txt-file as Tape** имитатор перед его чтением проверяет наличие расширения txt в имени файла и смотрит начало файла, чтобы убедиться, что в нём записаны числа, представляющие байты программы. Если в файле что-то не то, то при чтении загорится индикатор ОМ,

прога не станет читать такой файл. При записи же прога проверяет только расширение, т. к. файл для записи может быть пустым. (И поэтому легко обмануть прогу, нарочно заменив расширение не текстового файла на расширение txt, так что имитатор произведёт-таки в него запись. Таким путём можно командой ЗЛ нарочно испортить любой файл; но я снимаю с себя ответственность за подобную порчу файлов, поскольку только что пояснил, что так не надо поступать).

В программах высокого уровня предусмотрены специальные команды работы с НМЛ; ими и надо пользоваться, когда машина находится в режиме «работа по программе». Например, в Бейсике работают команды REWIND – перемотка назад, SKIP N F – пропустить N файлов, SAVE – запись на ленту, LOAD – загрузка с ленты. В Фортране и в Выстре также есть команды работы с НМЛ. О формировании «библиотек записей» рассказано в разделе 5 (и в документации к языкам высокого уровня, таким как Бейсик, Фортран и др.).

Процессы записи и чтения программ на МЛ составляли важный и волнующий этап работы с реальной машиной ДЗ-28. Постепенно на лентах образовывались смеси записей разного формата – программки для Бейсика (256-байтные блоки без контроля чётности), для Фортрана (многофайловые записи с кодами END, содержащие тройные копии заголовков и самих программ), для Выстры (записи с двойными заголовками, тоже с кодами END). Этот ностальгический аспект частично воспроизводится в имитаторе, хотя, конечно, загрузка программ в имитатор не полностью подобна реальному считыванию файлов с магнитной ленты. Отличие (наряду с тем, что имитатор читает и записывает txt-файлы намного быстрее, чем реальная ДЗ-28 работала с МЛ) происходит от того, что кассету в машину ДЗ-28 можно ставить (и снимать) с уже частично перемотанной лентой – в положении, сохранившемся после предыдущих действий с ней, – а txt-файл не обладает такой «памятью»: каждый раз командой **File > Open txt-file as Tape** он открывается с самого начала.

Чтобы имитатор мог перематывать последовательность 256-байтных блоков как одно целое, введена опция «пропускать LOAD-R блоки». При этом Бейсик, Фортран и Выстра могут успешно считывать свои программки из смеси, пропуская чужие. (Этой опции нет в ранних версиях имитатора. Если она чему-то мешает или приведёт к ошибкам, то её можно отключить через диалог, вызываемый клавишей <L> после нажатия <F1> в режиме **View > Display**).

Для иллюстрации чтения записей разного типа из смеси «на одной МЛ» в папке [txt] есть файл mix.txt, содержащий 16 программ. Их краткое описание дано в конце того же txt-файла, и приводится ниже:

1. Первая программка в файле mix.txt работает без дисплея и загружается непосредственно (без языков высокого уровня), т. е. командой <L>; <K> – необязательная проверка контрольной суммы КП=1258. Запуск: <C>, <T>, <S>. На X- и Y-табло машины «побегут» цифры, изображающие 2018 год, и будет мигать индикатор слева от X-табло – индикатор ожидания СИП (синхроимпульса периферии). Для останова программки можно нажать <C>. В дальнейшем эту программу можно использовать для контроля опции «замедление имитатора», см. раздел 8.

2. Вторая программа в файле mix.txt работает тоже без языков высокого уровня, но уже с дисплеем. Это текстовая игра «23 спички». Она получена компиляцией программного текста, также имеющегося в файле mix.txt, на языке Выстра. Загрузка и запуск: <L>, <K> (проверка контрольной суммы КП=22571), <C>, <S>. Переходим к **View > Display**, нажимаем <F5>. Далее действуем по подсказкам, появляющимся на дисплее, подтверждая ввод чисел нажатием <Enter>. Для останова переходим к **View > Machine**, нажимаем <C>; повторный старт: <S> и переход к **View > Display**, чтобы видеть текст на дисплее и реагировать на него.

3. Игра «23 спички» на языке Бейсик. Сначала надо загрузить сам Бейсик-157107 из файла Basic_D3-28_v3A_KP-157107_N-11343.txt (а перед этим, как и вообще перед загрузкой любой программы высокого уровня, следует «освежить» сам имитатор – перезапустить его клавишей <Escape>). О запуске Бейсика рассказано в разделах 1 и 5. Затем «ставим в НМЛ» mix.txt и загружаем бейсик-программку командой LOAD или командой с именем программки: LOAD'23SP BAS-VERSION'. Запускается она командой RUN, как и любая бейсик-программа. Для останова бейсик-программы можно в ответ на запрос числа вводить нечисловой символ </>; тогда Бейсик выдаст сообщение об ошибке 13, и будет готов принимать новые команды.

Чтобы получить список всех имеющихся в файле mix.txt бейсик-программ, надо загрузить командой LOAD'CTLG' и запустить бейсик-программку CTLG. Она выводит на дисплей записанные в ней имена бейсик-программ и их краткое описание. Программа CTLG находится почти в самом конце файла mix.txt (13-я по счёту), поэтому она загружается не мгновенно, и подобной задержки не надо пугаться. Затем, исполнив REWIND, можно загрузить по имени и запустить любую программку из полученного списка. Эти программки в файле mix.txt чередуются с программами на языках Фортран и Выстра.

Чтобы получить список фортран-программок надо загрузить (после ресета имитатора клавишей <Escape>) Фортран-5М из файла Fortran-5m_KP-138177_N-10414.txt (или Фортран-85 из файла Fortran-85_p1-p2.txt, см. раздел 5), запустить Фортран, нажав <T> и ещё раз <T> «на пульте машины», «подключить дисплей» (т. е. **View > Display** и нажать <F5>, причём для работы в Фортране надо сбросить в ноль разряды служебной строки дисплея), войти в операционную систему Фортрана (см. раздел 5) S, «поставить в НМЛ» mix.txt, и подать команду просмотра «каталога магнитной ленты»: МЛ К. Прочитав командами Фортрана программку CTLG, и выполнив её листинг, увидим строки с кратким описанием фортран-программок. Выполнив командой МЛ Н перемотку назад, можно загрузить по имени и номеру версии любую фортран-программку из полученного списка.

Чтобы получить список выстра-программ надо загрузить (после ресета имитатора) программу Выстра из файла D3-28_Vystra_KP-113478_N-9478.txt; запустить её, нажав <S> «на пульте машины», «подключить дисплей», «поставить в НМЛ» mix.txt, и подать команду чтения с ленты программки CTLG (С, <Enter>, *имя_прогр*, <Enter>; см. раздел 5). Отыскивая находящуюся в конце файла запись CTLG, Выстра выведет на дисплей имена всех попадающихся ей выстра-программок. Загрузив таким образом выстра-текст CTLG, можно подать команду К (компиляция), и затем Е (экзакуция); на дисплее появится описание выстра-программ, содержащееся в CTLG. В Выстре нет команд перемотки ленты; вместо перемотки назад в имитаторе можно вынимать из НМЛ и снова ставить в НМЛ файл mix.txt. И затем – загружать по имени желаемую выстра-программу из полученного списка, но перед загрузкой надо не забывая удалять из памяти Выстры предыдущую программу командой Ж <Enter>.

Таким образом, интересный момент здесь в том, что каждая система высокого уровня – Бейсик, Фортран, и Выстра, – читает из смеси только «свои» записи и не реагирует на чужие. Вот дальнейшее перечисление программ в порядке их расположения в файле mix.txt:

4. «23SP» – выстра-текст игры «23 спички», загружается в Выстре. Можно посмотреть её листинг (см. раздел 5) и пытаться её усовершенствовать редактированием; и записать в пустой txt-файл как новый выстра-текст; либо компилировать и исполнить. Либо – компилировать и затем, уничтожив исходный текст командой Ж и саму Выстру командой Г, записать в пустой txt-файл как самостоятельную программу (подобную второй программке в файле mix.txt); для такой записи надо перейти к **View > Machine**, «зарядить в НМЛ» новый txt-файл, нажать <C> и <Z>. (Всё это просто для упражнения в действиях с имитатором).

5. «HALL» – бейсик-программа для учебной лабораторной работы по исследованию эффекта Холла. Загрузка и запуск – в Бейсике-157107, причём перед загрузкой Бейсика надо установить в имитаторе «бит b4 =1» (см. раздел 5). Эта программа управляла измерительной установкой, которая подключалась к ДЗ-28 через УСО (устройство связи с объектами) АЦСКС-1024-001. Программа определяет, подключена ли установка, и если нет, то предлагает измерения имитировать (для нашего имитатора подходит именно этот режим). Чтобы успешно выполнить работу и получить от ЭВМ положительную оценку, надо правильно задать диапазон температур

(пример: начальная $T = 77$ К (температура жидкого азота), конечная $T = 350$ К, приращение = 30 К), и после имитации измерений надо суметь ответить на вопросы учебного теста :-). Интересная программка.

6. Фортранная «исходная программа», загружается в Фортране-5М (или в Фортране-85) как ИП с именем SINU версия 1. После трансляции (командой T K1) она выводит на дисплей график синуса. Вывод этот довольно быстрый, так как он реализован вставкой в машинных кодах. Программка предназначена для иллюстрации преимущества Фортрана перед Бэйсиком в быстродействии.

7. «DATA-SAVE TEST» – бэйсик-программа, в которой разрабатывалась запись и чтение именованных массивов данных на МЛ (этот способ затем применялся в других программах для записи на МЛ результатов различных измерений и обработки данных). Иллюстрирует работу с именованными массивами – символы имени сохраняются в разрядах десятичной переменной с помощью вставки в машинных кодах. Инструкция по работе с этой программой есть в самой программе. Для записи / чтения тест-массивов надо «поставить в НМЛ» вместо mix.txt новый txt-файл.

8. «JUL1» – выстра-текст первой версии программы построения «фрактала JULIA». Загружается в Выстре (напоминание: если это не первая загрузка в Выстре, то перед новой загрузкой надо удалить из ОЗУ предыдущую выстра-программку командой Ж <Enter>, а иначе новая загрузка подстыкуется к концу предыдущего выстра-текста. Затем подаём выстра-команды: С <Enter> JUL1 <Enter>). После компиляции и запуска командами Выстры К <Enter> Е <Enter> программа запрашивает параметры для расчёта «фрактала». Для примера можно ввести: начало $Re = -2$, $Im = 1$ (это координаты начальной точки на комплексной плоскости; в более продвинутой программке FRMJ они обозначаются как X и Y), $D = 0.1$, $P = 38$, $S = 20$, $N = 24$, $R = 3$, $ReC = -0.75$, $ImC = 0.4$. Эта программа примитивная – в ней нет возможности изменения «раскраски фрактала» (т. е. нет появившихся в FRMJ опций «Вид 4» и «Вид 8» с параметром M), и нет вывода результата на ТПУ.

9. «SIMPLE SINUS» – бэйсик-программа, выводит на дисплей график синуса оператором PRINTTAB.

10, 11, 12, 13 – версии 1, 2, 3 и 4 фортранной ИП с именем «TSIF», означающим «тест оператора IF». Это очень короткие программки, запускать их необязательно, а достаточно посмотреть листинги. Несмотря на то, что они очень похожи, версия 1 в старых версиях имитатора вызывала ошибку, а версии 2, 3, 4 – нет. С 2.07.2019 соответствующий баг имитатора устранён (ура!), листинг всех версий тест-программки TSIF проходит без ошибок.

14, 15, 16 – программы «CTLG» в формате Бэйсика (и затем бэйсик-запись END), Выстры, и Фортрана (с завершающей записью КБ).

Клавишей <C> после нажатия <F1> в режиме **View > Display** отключается или включается недокументированная опция «отсветка» – индикация регистров X и Y при выполнении машинной команды OUTOWC. В некоторых программах отсветка используется для индикации загрузки 256-байтных блоков. Поскольку отсветка может в других случаях тормозить выполнение самой OUTOWC, в имитаторе предусмотрено отключение отсветки. Пример: вывод бегущей строки в первой программке в файле mix.txt сделан указанной отсветкой; если её отключить перед запуском программки, то индикаторы X и Y останутся погашенными.

4. Работа с ТПУ

<Home> – первым нажатием этой ПК-клавиши включается возможность имитации ТПУ – термопечатающего устройства; это «включение ТПУ». Прога создаёт txt-файл с уникальным именем типа «цифры__цифры», где первая группа цифр это *час-минута-сек.* создания файла, а вторая группа цифр представляет дату создания файла: *день-месяц-год.* Сразу после создания файла в нём есть только одна строка: с текстом *tru_on.* Такой файл – как бы рулон бумаги, заряженной в ТПУ; в него пойдёт вывод букв, цифр и прочих символов, предусмотренный в программах.

Windows сама выбирает место для этого файла: если в имитаторе уже открывались txt-файлы из какой-то папки, то файл помещается в эту папку; если же мы включили ТПУ сразу после запуска имитатора, то файл создаётся в той папке, где находится exe-файл с имитатором.

Дальнейшие нажатия <Home> имитируют прокрутку бумаги в ТПУ: каждое нажатие добавляет в txt-файл пустую строку. Таким путём можно отделять друг от друга блоки текста, выведенные в один и тот же txt-файл по ходу работы с ТПУ.

<End> – первым нажатием этой клавиши имитируется, если ТПУ уже было включено, отрывание бумаги: созданный при включении ТПУ txt-файл закрывается, и с этого момента его можно куда угодно переместить и / или переименовать. При этом создаётся новый txt-файл, пустой.

Если сразу же нажать <End> второй раз, то ТПУ выключается; в пустой файл печатается текст `tru_off`, файл этот закрывается, а новый файл не создаётся. Такой файл-обрывок в дальнейшем надо не забыть удалить, он никому не нужен.

Если же после первого нажатия <End> выполнить какие-либо другие действия, то пустой txt-файл играет роль бумаги, оставшейся в ТПУ; в него пойдёт вывод, а после нажатия <End> он тоже будет «оторван» (и при немедленном повторном нажатии <End> «ТПУ выключится»; чтобы его снова включить, надо будет опять нажать <Home>. И т. д.).

В самодельных программах печать надо программировать детально, по шагам (пример: см. `raspechatchik_D3-28_KP-935_N-67.txt`) В готовых же программах, таких как Бейсик, Фортран и Выстра, операции вывода на печать уже встроены; они описаны в документации к этим программам.

Например, в Бейсике листинг программ выводится на печать командой `LIST#1`. Имитатор выполняет такую команду в один присест. Целиком листинг делается и в Выстре. В Фортране же листинг печатается частями; после каждой части надо нажимать клавишу <Пробел>.

Реальное ТПУ буквы умело печатать только большие. В имитаторе тоже так сделано; при этом коды больших латинских и русских букв, а также цифр и прочих символов для вывода в txt-файл берутся из кодировочной таблицы “Windows Cyrillic (1251)”. Однако при работе имитатора с некоторыми версиями ОС ВТ-МХТИ, рассчитанными на применение более совершенных принтеров, нежели ТПУ, встретилась необходимость распечатать важные пояснительные тексты с маленькими буквами. Для этого оказалось достаточным добавить

маленькие буквы по таблице КОИ-8; такая добавка включается и выключается в имитаторе клавишей <P> после нажатия <F1> в режиме **View > Display**.

Имитатор не нарушает форматирования текста, если оно предусмотрено в программке для ДЗ-28. Однако есть нюанс, связанный с выбором шрифта в той программе, которая будет применяться для просмотра txt-файла, имитирующего распечатку на ТПУ. Проиллюстрирую это примером. Вот скриншот экрана дисплея с расчётом «фрактала» программой FRMJ в нашем имитаторе ДЗ-28:

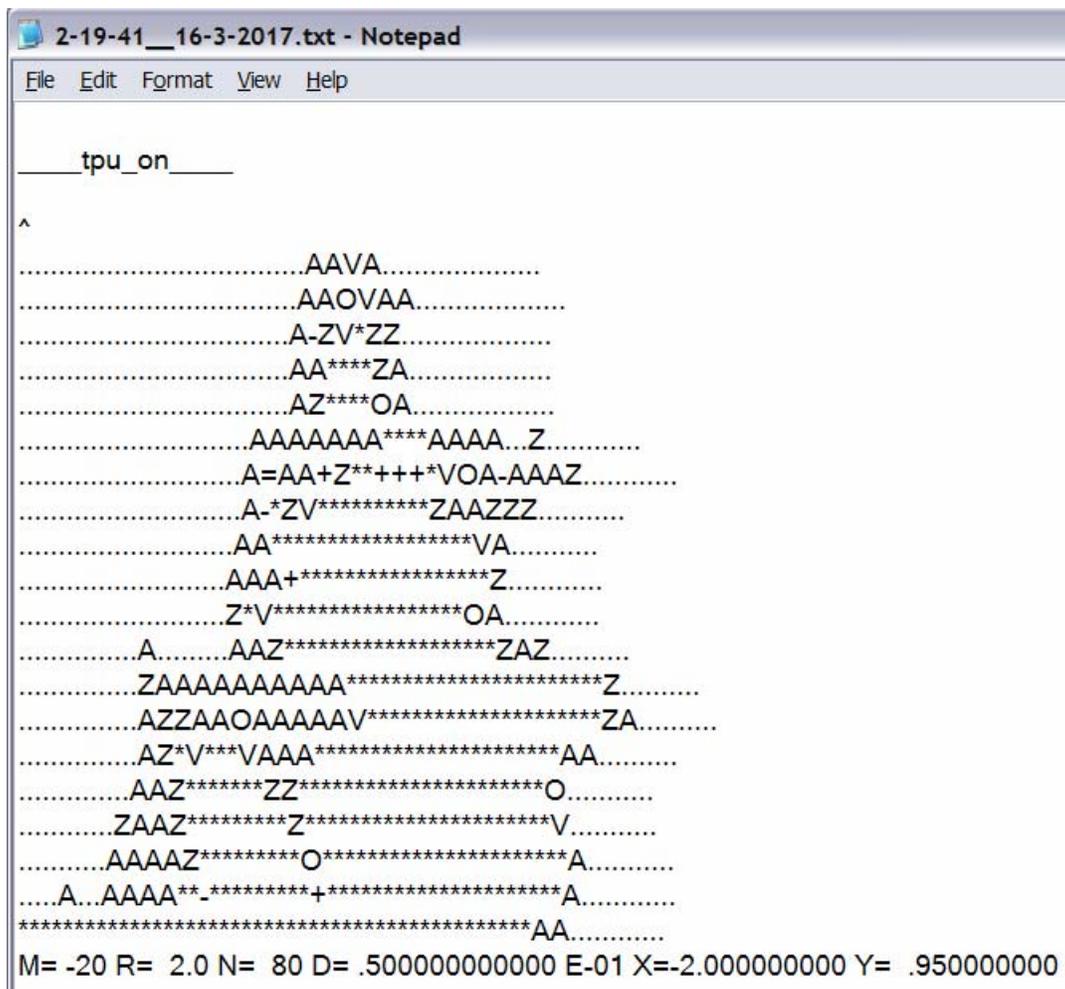


Здесь видно, что в ответ на вопрос «ЧТО=» (имеется ввиду «что делать дальше?») был выбран вариант «PRINT». Имитатор с включенным ТПУ создал txt-файл с именем 17-41-57__23-6-2019.txt.

Ниже изображено содержимое этого txt-файла в том виде, как его показывает программа Lister в составе файлового менеджера типа Total Commander (Lister запускается нажатием <F3> или «Просмотр», в его меню «Вид» необходимо выбрать «кодировку Windows»):

Старинная распечатка плохо сохранилась, обесцветилась, так что пришлось на ней бледные буквы подправить ручкой, но главное видно: имитатор распечатал в txt-файле всё правильно, а Lister всё правильно показал.

Но вот как выглядит содержимое того же txt-файла, если его открыть в «Блокноте» с каким-то другим шрифтом:



Видно, что картина искажена, поскольку ширина «знакоместа» у разных символов здесь разная, пробел вообще очень узкий.

Значит, если требуется воспроизвести формат, то следует для просмотра txt-файла, имитирующего ТПУ-распечатку, выбирать шрифт с постоянной шириной знакоместа (как это было в реальном ТПУ). Например, шрифт Courier.

5. Запуск Бейсика, Фортрана, Выстры, и др. «Бит b4» КД

В этом разделе перечисляются нюансы, важные для правильного запуска некоторых высокоуровневых программ и дальнейшей работы с ними.

Бейсик-157107

Сразу после открытия проги имитатора параметр «бит b4» сброшен в ноль (на что он влияет – рассмотрим ниже, пока не заботьтесь об этом). И установлена комфортная для запуска Бейсика-157107 настройка дисплея:

служебная строка: 9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 ...

(т. е. система команд №2 и режим «ВК с ПС», так что каждая из команд ВК или ПС производит две операции: «возврат каретки» и «перевод строки»),

режим клавиатуры терминала: ВР РУС.

Если «бит b4» мы не меняли, то команда ОЧС (очистка экрана дисплея ПК-клавишей <F9>) или «ресет» имитатора (ПК-клавишей <Escape>) возвращает дисплей к этой же настройке. Действия для загрузки и запуска Бейсика-157107:

File > Open txt-file as Tape ,

в папке [txt] открываем Basic_D3-28_v3A__KP-157107__N-11343.txt.

Запуск производится с пульта машины; так что, если мы смотрели экран дисплея, то необходимо перейти к изображению машины: **View > Machine**. ПК-клава теперь управляет машиной, а не дисплеем. На ПК-клаве нажимаем клавиши с латинскими буквами:

<C> – сброс счётчика команд (правда, поначалу он и так уже сброшен).

<L> – команда СЛ: загрузка программы в ДЗ-28 с магнитной ленты.

<K> – команда КП: проверка контрольной суммы. (Имитатор пока ещё не давал сбоев, а в реальности-то проверяли даже номер шага с кодом команды END (0512); в имитаторе для этого нажимаем <V> или <W> и смотрим на X-табло, там должно быть: 11343 05 12. Посмотрев, возвращаемся в режим «Работа» нажатием <R>).

<C> – сброс.

<S> – старт; в этот момент машина переходит в «программный режим» (а до этого машина была в состоянии «останова с индикацией»).

View > Display – переход от изображения машины к дисплею; при этом переходе в имитаторе автоматически меняется назначение ПК-клавиш.

<F5> – подключаем дисплей к «линии» связи с ДЗ-28, это вкл. ДУП-ЛИН, если до этого он был отключен от линии. Повторные нажатия <F5> отключают и включают ДУП-ЛИН; можно посмотреть текущее состояние, нажав <F1>; выход из просмотра – ещё раз <F1>.

Бейсик выводит на дисплей свой начальный диалог. Отвечая на СНИМИТЕ КАСSETУ! и НОМЕРА ВНЕШНИХ ПОДПРОГРАММ?, а также вместо ввода нуля, нажимаем на ПК-клаве <Enter> – это команда ПС; конечно, можно и ноль вводить, когда надо. Включение ТПУ, вроде бы, будет работать и в том случае, если в начальном диалоге мы не подтвердим наличие печатающих устройств.

<Ctrl> – перевод клавиатуры терминала в режим ЛАТ; делаем его после того, как Бейсик-157107 выведет слово ГОТОВ и двоеточие.

Слова языка «Бэйсик» (1970–80х годов) широко известны и приводятся в справочной документации; конкретно для Бейсика-157107 в ДЗ-28 см.:

Бэйсик-интерпретатор (Вариант 3А) Руководство программиста 1.419.001 Д58
«Бэйсик-интерпретатор (Вариант 3) Руководство программиста 1.419.001 Д23»
(есть в библиотеке по адресу http://retropc.org/Biblioteka_r_31.html#e254).

Описание вариантов «Бэйсика» с примерами программ научной направленности приведено в книге «Справочник по алгоритмам и программам на языке Бейсик для персональных ЭВМ» В.П. Дьяконов, М. "Наука", 1987, см. также издание 1989 г. Большинство примеров без изменения должны работать и в имитаторе.

Здесь не стану вдаваться в подробности; напомним только несколько самых важных команд Бейсика:

LOAD – команда загрузки бейсик-программы пользователя с ленты. Важно не забыть перед этой командой поставить в НМЛ нужную кассету:

File > Close txt-file as Tape – «вынимаем кассету» с Бейсиком,

File > Open txt-file as Tape – «ставим кассету» с бейсик-программами.

REWIND – перемотка ленты назад.

LIST (или **LIST#0**, если до этого был **LIST#1**) – листинг с выводом на дисплей.

LIST#1 – распечатка листинга. До этого надо включить ТПУ, т. е. нажать <Home>.

SAVE – запись бейсик-программы на ленту. (При этом важно не путать кассеты!)

RUN – запуск бейсик-программы пользователя.

CLEARP 1,7999 – удаление бейсик-программы пользователя из ОЗУ (обычно перед набором или перед загрузкой с ленты новой бейсик-программы).

Каждая команда в Бейсике выполняется после ПС, т. е. <Enter> на ПК-клаве.

В имитаторе работают все разновидности команд записи и чтения (подробно описанные в документации к Бейсику), – такие как запись программы с именем, чтение нужной программы по имени с ленты, содержащей много программ, запись и чтение массивов, пропуск файлов на ленте.

Можно сформировать «библиотеку записей» – txt-файл, имитирующий ленту со многими файлами бейсик-программок. Это делается аналогично имитации ленты со многими записями программ в машинных кодах: попеременно набираем программы или считываем их командой LOAD из txt-файлов, и записываем их друг за другом командой SAVE'*имя_программы*' в файл-«библиотеку», не забывая при этом должным образом «менять кассеты» и выполнять REWIND перед оператором SKIP N F с нужным количеством N. Если не предполагается в дальнейшем изменять содержимое библиотеки, то можно в роли последней программки записать список имён имеющихся в ней программ, условившись называть такую программку-список каким-то «стандартным» именем, например 'CTLG' или 'КАТАЛОГ'. Тем самым появляется возможность сначала командой LOAD'КАТАЛОГ' загрузить и узнать список имён программ на данной «ленте», а затем загрузить желаемую программу по её имени.

В самом конце «ленты» следует делать завершающую запись: SAVE END. Тогда при неосторожных попытках повторного чтения последней программы без перемотки назад Бейсик не будет «зависать», а просто выведет на экран двоеточие – признак готовности к работе.

Если пытаться читать оператором LOAD «окончившуюся ленту», в которой нет завершающей записи, сделанной оператором SAVE END, то «Бейсик зависнет»; машина ДЗ-28 останется при этом в программном режиме. В этом случае надо перейти к изображению пульта машины и остановить машину нажатием <С_{лат}>; затем можно снова войти в Бейсик нажатием <Т_{лат}>, <М_{лат}>.

Запущенную командой RUN программу (или слишком длинный листинг) можно остановить клавишей AP1, т. е. нажатием <F3> на ПК-клаве. При этом Бейсик продолжает работать: машина находится в «программном режиме».

Чтобы остановить машину, мы должны перейти к управлению с её пульта, выбрав **View > Machine**, и «нажать на пульте кнопку С или Ш», т. е. нажать на ПК-клаве <С_{лат}> или <Enter>. Разница в том, что при нажатии С программный счетчик устанавливается в начальный шаг (а также происходит ресет указателя стека, сброс масок прерываний и т. п.), а при нажатии Ш счётчик после останова машины просто указывает на следующую команду из программы; её можно посмотреть в режиме «Ввод», нажав <V> или <W>.

Возобновить работу Бейсика после останова машины можно попытаться нажатием <S> (сначала вернувшись из режима «Ввод» в режим «Работа» клавишей <R>), если счетчик команд указывает на упомянутую невыполненную команду. Либо, если останов произведён клавишей <C>, – поочерёдным нажатием двух ПК-клавиш: <Т_{лат}> и <М_{лат}> в режиме «Работа». Это имитация нажатия кнопок со значком «треугольник» и «М» на пульте машины; тем самым подаётся команда «поиск метки» для «горячего старта Бейсика».

В папке [txt] примером «ленты с библиотекой бейсик-программ» наряду с mix.txt служит файл bega__5prg__bas.txt. Вид экрана в начале работы с ним:

```
9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0

БЭИСИК ДЗ-28, ВАРИАНТ 3А
СНИМИТЕ КАСЕТУ!
В КОМПЛЕКС ВХОДИТ ПЕЧАТАЮЩЕЕ УСТРОЙСТВО ( 0 - НЕТ, 1 - ДА ) ?0
НОМЕРА ВНЕШНИХ ПОДПРОГРАММ?

ГОТОВ
:LOAD 'КАТАЛОГ'
:RUN

BEGA-1
BEGA-2
SINUS
XAOC-1
katalog

ostanow u stroke 60
:REWIND:LOAD 'XAOC-1'
:PRINTOPEN
P XAOC-1
```

Чтобы избежать проблем с РУС-буквами, желательно имена программ набирать только ЛАТ-буквами. Так, в приведённом примере имена всех четырёх программ, составляющих «библиотеку», образованы латинскими буквами, только слово КАТАЛОГ при записи и чтении набиралось русскими буквами.

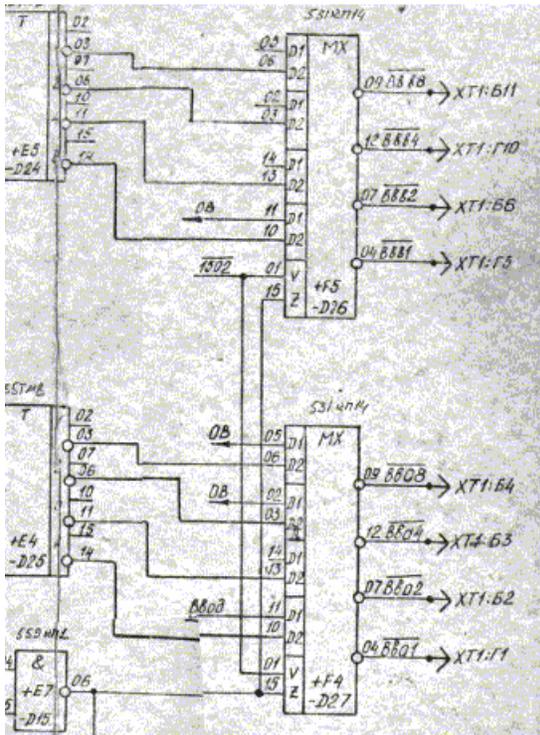
«Бит b4» контроллера дисплея

Прога имитатора позволяет экспериментировать с одним из параметров имитации контроллера дисплея – «битом b4», который, как оказалось, сильнее всего влияет на работу Бейсика-157107 (и Бейсика ТДМ; влияния же на работу других программ я не заметил). Поясню, о чём идёт речь:

Ввод данных в реальную машину из контроллера дисплея (КД) происходит байтами по 8-проводной шине «Ввод»; биты этой шины обозначим так:

b8, b4, b2, b1, a8, a4, a2, a1

Назначение байта на шине «Ввод» определяется байт-кодом, который машина выставляет на другой 8-проводной шине – шине «Управления» (УПР). Существенны три значения управляющего байт-кода: при УПР = 1507 контроллер дисплея выдаёт в шину «Ввод» байт 1515 – это признак того, что машина будет работать именно с КД, а не с каким-то другим периферийным устройством; при УПР = 1501 КД выдаёт в шину «Ввод» тот байт, который пришёл с клавиатуры терминала (при этом КД формирует для машины ещё и сигнал прерывания Пр8, но сейчас нам будет важно не это); при УПР = 1502 КД должен выдавать в шину «Ввод» байт, который несёт в машину информацию о состоянии дисплея и о типе дисплея – так называемое «слово состояния» КД.



И вот, именно со «словом состояния» КД имеется неясность. Можно заметить, что на схеме КД четыре из восьми входов мультиплексоров, которые формируют байт для шины «Ввод», висят в воздухе. Причём, как раз эти входы важны при появлении сигнала, соответствующего УПР = 1502.

Схема эта вообще нарисована плохо; из справочников по мультиплексорам выяснилось, что соответствие между номерами входов и выходов должно быть вот таким (при УПР = 1502):

Выход: b8, b4, b2, b1, a8, a4, a2, a1
 Вход: 11, 14, 05, 02, 11, 14, 05, 02

(красным цветом отметил висящие в воздухе «пустышки»).

«Методом тыка», с учётом также и указанных на схеме соединений, удалось найти один из работоспособных вариантов формирования слова-состояния КД в имитаторе (при УПР = 1502):

Выход на шину «ввод»: b8, b4, b2, b1, a8, a4, a2, a1
 Сигнал на входе: 0, 0, 1, 1, Пр8, 1, 0, 0

В этом варианте, как видим, В-тетрада равна $0011_2 = 3_{10}$; в ней бит b4 = 0. Этот вариант по умолчанию устанавливается при запуске имитатора. Приведённое выше описание работы Бейсика-157107 относится именно к этому варианту

В режиме с «b4 = 1» очистка дисплея (ОЧС) ПК-клавишей <F9> или ресет имитатора ПК-клавишей <Escape> автоматически устанавливает служебную строку в указанное выше состояние – с отключенным «авто ПС=ВК» и с системой команд №1 (она не является обязательной, можно перейти и к системе №2).

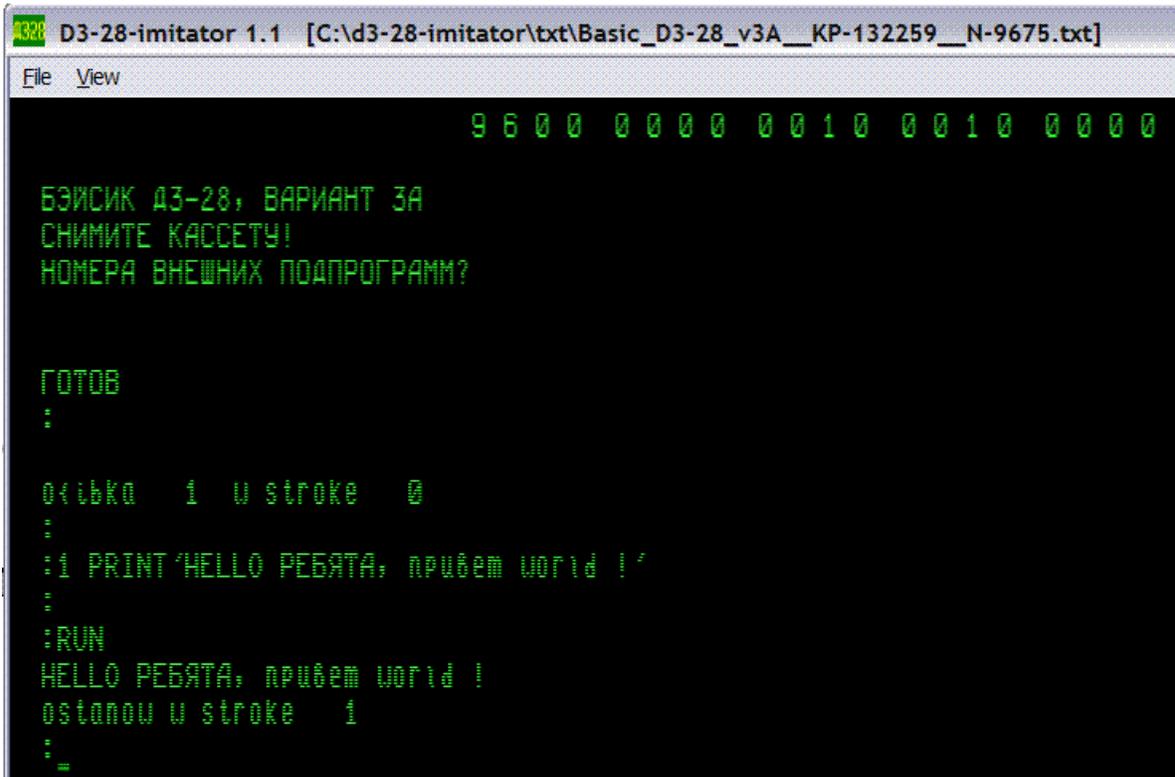
Наверное, надо бы вообще убрать из имитатора режим «b4 = 0», раз уж он «неправильный»; но я успел привыкнуть к нему, и, к тому же, на моём стареньком ПК он более быстрый, так что пока я его по-прежнему считаю основным :-)

Бейсик-132259

Файл Basic_D3-28_v3A__KP-132259__N-9675.txt это «кассета» с более ранней версией Бейсика. Вроде бы, бит b4 на Бейсик-132259 не влияет, поэтому достаточно запускать его только в основном режиме имитатора: с «b4 = 0». Бейсик-132259 запускается в имитаторе так же, как и Бейсик-157107 при b4 = 0, с той же самой настройкой дисплея «по умолчанию»:

служебная строка: 9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 ...
режим клавиатуры терминала: ВР РУС.

Особенность этого Бэйсика в том, что нажатие <Ctrl> для перевода клави терминала в состояние ЛАТ Бейсик-132259 каждый раз воспринимает как ошибку; но это не препятствует набору программок с ЛАТ-буквами.



```
D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\Basic_D3-28_v3A__KP-132259__N-9675.txt]
File View
9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0
БЭЙСИК Д3-28, ВАРИАНТ 3А
СНИМИТЕ КАСЕТУ!
НОМЕРА ВНЕШНИХ ПОДПРОГРАММ?

ГОТОВ
:
ошибка 1 u stroke 0
:
:1 PRINT 'HELLO РЕБЯТА, привет world !'
:
:RUN
HELLO РЕБЯТА, привет world !
ostanov u stroke 1
:
_
```

В этом Бейсике LIST#1 не работает. И команды @1 и @0 в операторе PRINT не работают. Однако они и не нужны, потому что Бейсик-132259 и без них умеет выводить оператором PRINT маленькие буквы, притом различая ЛАТ и РУС. Ещё особенность: в Бэйсике-132259, похоже, не работает экранное редактирование.

Интересно также, что программка, набранная и записная в Бейсике-132259, при запуске в Бейсике-157107 может правильно выводить на экран РУС-буквы даже при «b4 = 0».

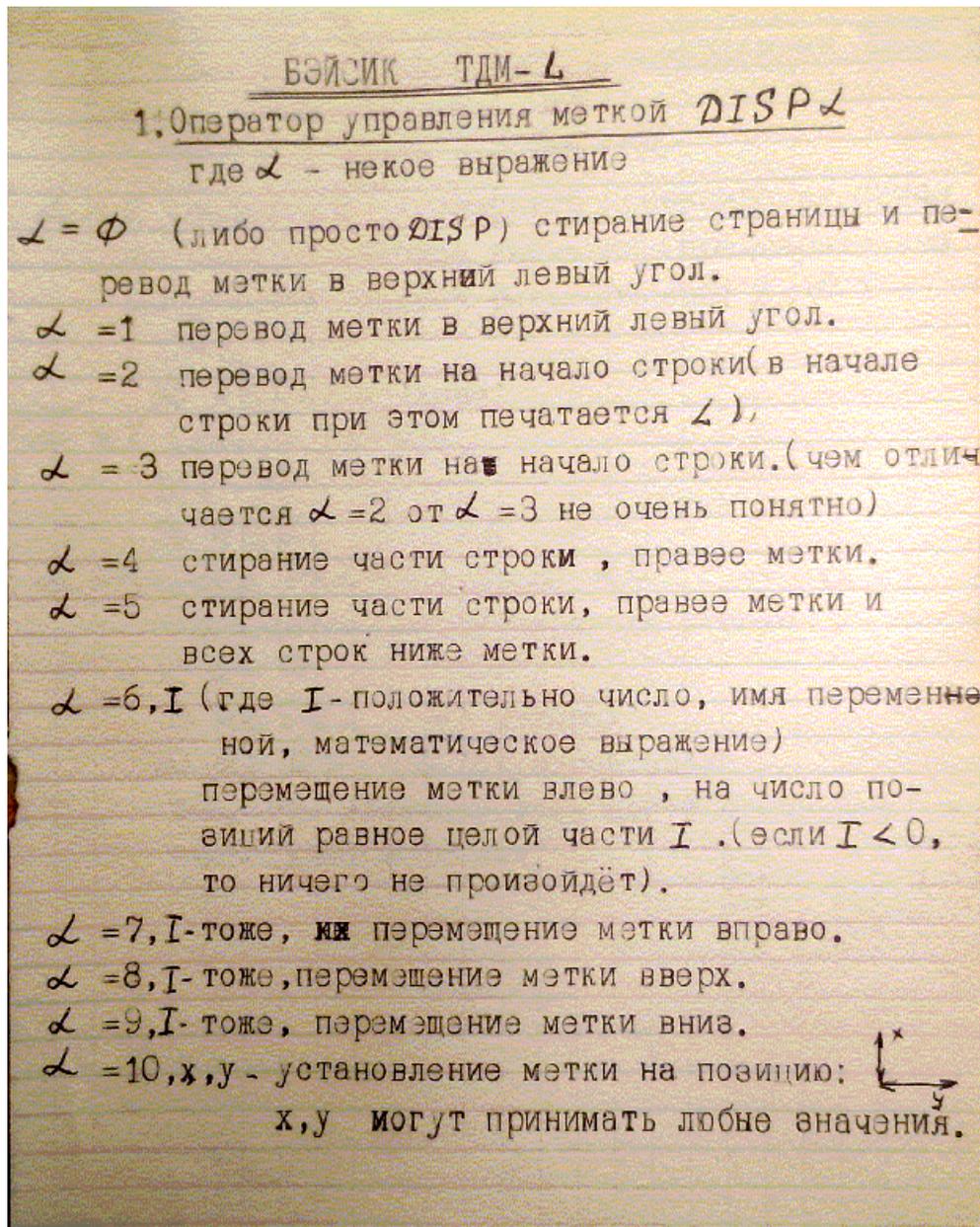
Пример: программы BEGA-1, SINUS и ХАОС-1 в упоминавшемся выше файле bega_5prg_bas.txt, (а также все бейсик-программки кроме HALL в mix.txt) отредактированы и записаны Бейсиком-132259. Поэтому текст из них правильно выводится на дисплей в любом из двух Бейсиков и при любой настройке «бита b4» (однако листинг может выглядеть на экране слегка странно). По этой же причине и некоторые другие программки, имеющиеся в папке [txt], отредактированы Бейсиком-132259. Программа же BEGA-2 редактировалась Бейсиком-157107; и каталог набирался в Бейсике-157107. Оказывается, текст из неё правильно выводится на дисплей именно в Бейсике-157107: либо при «b4=1», либо (если «b4=0») при нажатии <Ctrl> после набора RUN, но до нажатия ПС. Чтобы указанный каталог прочитать с ленты по его имени в Бейсике-132259, надо его имя набирать латинскими маленькими буквами. Вся эта ситуация связана с тем, что Бейсик-157107 записывает только коды букв и цифр, а Бейсик-132259 записывает ещё и коды команд 0015 и 0014, которые переключают РУС / ЛАТ.

Для Д3-28 существовали и другие версии «Бэйсика». Известный знаток и коллекционер вычислительной техники **Сергей Фролов** любезно предоставил wav-файл с оцифровкой варианта Бейсика с контрольной суммой 157057: <http://rt20.mybb2.ru/viewtopic.php?p=1902249#p1902249> Txt-файл с байт-кодами этого Бэйсика (и с комментарием о приоритете в конце файла) включен в папку [txt] под именем Basic_D3-28_v3A_KP-157057_N-11343.txt. Эта версия Бэйсика, по-видимому, похожа на Бейсик-157107 (см. краткое обсуждение на форуме RT20 по приведённой выше ссылке).

Бэйсик ТДМ

Одна из оцифровок с имеющихся у меня кассет, которую я поначалу принял за копию оцифровки Бейсика-157107, при раскодировке оказалась неким «Бэйсиком ТДМ Л» (в папке [txt] это Basic3A-tdm-l_KP-224538_N-15856.txt). Этот файл загружается «одним куском». В отличие от него «Бэйсик ТДМ М» записан 256-байтными блоками и загружается специальным загрузчиком с контрольной суммой 568. В папке [txt] загрузчик, блоки и комментарий о приоритете находятся в файле s3_side1_basic-tdm.txt; чтение и запуск: <C>, <L>, <K> (проверка КП=568), <C>, <S>. Кассету с «Бэйсиком ТДМ М» любезно предоставил **sanders** – уважаемый участник форума «Полигон Призраков».

О специфике Бэйсика ТДМ мы можем судить пока лишь по результатам опытов и по документации в виде нескольких машинописных строк на двух тетрадных листках (фотографии этих листков любезно предоставил мой коллега Сергей Александрович Р.; они приведены ниже). Начальный диалог – такой же, как у Бэйсика-157107, с тем только отличием, что Бэйсик ТДМ пишет слово ЖДУ вместо более привычного ГОТОВ (а также ОСТАНОВ СТРОКА вместо ОСТАНОВ В СТРОКЕ). При «бит $b4 = 1$ » регистры РУС/ЛАТ переключаются корректно, так что после вывода сообщения русскими буквами Бэйсик ТДМ сразу готов принять команду в регистре ЛАТ, включать для этого ЛАТ вручную не приходится. Вывод на экран маленьких букв с помощью спецификатора @1 в команде PRINT работает в Бэйсике ТДМ так же, как и в Бэйсике-157107.



2. Оператор работы с символьными ~~RED~~ переменными RED

Оператор имеет вид RED α

$\alpha = L$ (аналог LET) оператор присваивания символьной переменной значения (предварительно переменной должна быть описана: $L = \Phi$)

10 $L = \Phi$

15 RED L L = 'кино'

$\alpha = I$ (аналог INPUT)

10 $L = \Phi$

15 RED I ' ' L

$\alpha = P$ (аналог PRINT). После RED P строка не переводится. Символ перевода строки /

10 $L = \Phi$

15 RED L L = 'четырёх'

20 RED P L 'ступенчатый' /

элементы массивов тоже могут принимать
символьные значения.

Опытным путём выяснилось, что команда STOP не работает (а при чтении с ленты её код воспринимается как слово SKIP). Вместо команды CLEARP работает CLEAR. Бэйсик ТДМ позволяет вводить с клавиатуры и выводить на экран текстовые переменные; пример программки:

```
10 A = 1
20 RED I A
30 PRINT A
```

После запуска (командой RUN) эта программка ожидает в строке 20 ввода символов с клавиатуры. По ходу ввода символы отображаются в строке на экране. После окончания ввода, т. е. после нажатия ПС (<Enter> в имитаторе) строка символов выводится оператором PRINT A из переменной A на экран. В байт-кодах Бэйсика ТДМ видны отсутствующие в Бэйсике-157107 команды: DISP и MAT. Команда MAT служит для вычислений с матрицами и работает так, как рассказано на стр. 59 в издании 1989 года книги В.П. Дьяконова

«Справочник по алгоритмам и программам на языке Бейсик для персональных ЭВМ». Опыт показал также, что в имитаторе при установленном «бит b4=1» и системе дисплейных команд №1 команда DISP 1 перемещает курсор в начало первой строки экрана, а команда DISP 0 ещё и очищает экран. В байт-кодах «Бэйсика ТДМ» видна также машинная команда ONSEGM, переключающая сегменты 128к-памяти; значит, Бэйсик ТДМ может неким образом работать с расширенной до 128к памятью, но как именно – не знаю. Если эти строки прочтут знающие люди, просьба к вам: пришлите, пожалуйста, информацию о Бэйсике ТДМ (на форумы d3-28.ru или «Полигон призраков»).

Редактирование бейсик-программок

В режиме с «бит b4 = 1», если при этом для дисплея выбрана система команд №1, в Бейсике-157107 и в Бейсике ТДМ доступно редактирование набираемой строки. Точнее говоря, до нажатия ПС, которым завершается набор строки, доступно исправление символов, набранных подряд, – при каждом нажатии ЗБ (в имитаторе это <Delete>) курсор в набираемой строке сдвигается на один шаг влево, а выведенный там символ стирается.

Таким способом можно удалить несколько символов, идущих подряд в конце набираемой строки, и заменить их новыми. Это очень полезное свойство, так как опечатки при наборе строки возникают часто, особенно – из-за необходимости часто менять регистр ВР / НР при наборе скобок, знаков *, +, =, и т. п. в громоздких математических выражениях.

Если перед запуском Бейсика был выбран режим с «бит b4 = 0», то указанное редактирование в системе команд №1 тоже работает, но выглядит оно иначе: при каждом нажатии <Delete> на экран выводятся буквы Н Н (с пробелом посередине) справа от последних выведенных символов в строке. Если теперь завершить набор строки, как полагается, нажатием <Enter>, и выполнить листинг, то эти буквы Н Н не появятся, а будет видно, что стёрлись набравшиеся перед ними символы, притом в количестве, равном количеству нажатий <Delete>. Если вслед за нажатиями <Delete> выполнялся набор каких-то новых символов, то они появятся на месте стёртых символов, как и должно быть при исправлении ошибок.

В Бейсике-132259 указанная картина (появление Н Н при нажатии <Delete>, и при этом всё-таки выполнение редактирования) наблюдается вне зависимости от того, какой был выбран режим: «бит b4 = 0» или «бит b4 = 1».

Если для дисплея выбрана система команд №2, то вне зависимости от того, какой выбран режим КД, «бит b4 = 0» или «бит b4 = 1», ни в одном из Бейсиков указанное редактирование не работает (а курсор прыгает в начало страницы при нажатии <Delete>). Во всяком случае, так обстоят дела в имитаторе.

Для того чтобы отредактировать (изменить) уже готовую строку в бейсик-программке, т. е. строку, подтверждённую нажатием <Enter> в набираемой программке или в считанной с ленты, её обычно набирают заново, с желаемыми поправками. Так же поступают и для изменения номера строки. Для удаления ненужной строки достаточно набрать её номер и нажать <Enter> (т. е. ПС в случае работы на реальном терминале).

Однако такой способ – новый набор целой строки, – неудобен в применении к длинным строкам. Длинные строки удобнее исправлять методом «экранного редактирования» (см. раздел 2); оно может оказаться полезным также при наборе фрагментов бейсик-программ со многими строками. Но, как показали опыты в имитаторе, в Бейсике-132259, экранное редактирование не работает.

Номера ошибок, сообщаемые Бейсиком-157107

- 0 – переполнение памяти, отведённой пользователю;
- 1 – недопустимый оператор;
- 2 – переполнение строки ввода (больше 120 символов);
- 3 – недопустимый ограничитель в строке;
- 4 – недопустимый номер строки;
- 5 – несоответствие кавычек в предложении;
- 6 – отсутствие открывающей скобки перед аргументом функции;
- 10 – неправильная запись индексов;
- 11 – неправильная запись индекса, массив не определён;
- 12 – несоответствие скобок в выражении;
- 13 – недопустимый элемент выражения;
- 14 – функция пользователя не определена;
- 15 – неправильное имя переменной;
- 20 – неправильная операция отношения;
- 21 – недопустимый оператор IF;
- 22 – неправильный DIM, COM;
- 23 – недостаточно места для массива;
- 24 – неправильный DEF;
- 25 – нет данных для READ;
- 26 – недопустимый оператор DATA;
- 27 – неправильный формат команд в CMD;
- 30 – неправильный формат FOR – NEXT;
- 31 – нет NEXT;
- 32 – не было FOR;
- 33 – переполнение стека FOR – NEXT;
- 34 – нулевой шаг FOR;
- 35 – неправильный формат PRINT;
- 36 – неправильно задан формат печати;
- 37 – недопустимое выражение в TAB;
- 38 – отсутствие открывающей записи в буфере МЛ;
- 40 – HC2 < HC1;
- 41 – превышение уровня подпрограмм;
- 42 – RETURN без GOSUB;
- 43 – нет строки для перехода по GOSUB или GOTO;
- 44 – нет внешней подпрограммы с указанным номером;
- 50 – неправильное предложение с операторами обслуживания МЛ и перфоленты;
- 52 – сбой структуры файла;
- 53 – отсутствие в ЗУ массива при приеме с МЛ и перфоленты;
- 54 – не считан очередной блок данных с МЛ;

- 55 – считанный с МЛ блок не помещается в ОЗУ;
 - 59 – при загрузке или записи программы с МЛ указан только один номер строки;
 - 60 – нет ответа печатающего устройства;
 - 61 – нет ответа считывателя;
 - 62 – нет ответа перфоратора;
 - 63 – нет ответа накопителя при обмене данными;
 - 64 – нет ответа накопителя при приеме регистра состояния;
 - 65 – ошибка по контрольному коду;
 - 66 – ошибка по нечетности;
 - 67 – ошибка при поиске;
 - 68 – нет ответа на выбор накопителя;
 - 69 – нет ответа на выбор команды;
 - 70 – недопустимый номер накопителя;
 - 71 – неправильный формат;
 - 72 – недопустимый номер диска;
 - 73 – недопустимый номер сектора или дорожки;
 - 121 – недопустимые знаки при вводе по INPUT;
 - 122 – недостаточно данных для INPUT;
 - 123 – несуществующая переменная;
 - 124 – слишком много данных для INPUT;
 - 128 – некорректная операция (ОП) в процессе вычисления.
-

Фортран-85

Аналогично тому, как это делалось для загрузки Бейсика (см. выше), в свежезапущенный или освежённый ресетом имитатор «ставим кассету» Fortran-85_p1-p2.txt – в этом файле содержатся обе части Фортрана-85. Нажатием ПК-клавиши <L> в режиме просмотра пульта машины загружаем первую часть. Нажатием <K> проверяем контрольную сумму: 45669. Делаем сброс нажатием <C>.

Запуск производим нажатием ПК-клавиши <T> и ещё раз <T>. Зажигается индикатор «ожидание ответа ПУ».

(Повторю, чтобы не возникало недоразумений: при запуске Фортрана не нажимайте <S>. Надо два раза нажать <T>.)

Далее мы можем смотреть листинг программы (для этого надо нажать <L>), и пытаться редактировать программу (см. Приложение 1). Либо – транслировать её и запустить: в этом случае сначала нажимаем <T>, на экране появляется запрос «канала трансляции»: ТП К. Нажимаем <1> и <Пробел>. Появляется запрос Л?, т. е. с листингом или без? Если мы согласны увидеть не только адреса команд, но и текст команд, то нажимаем <L> (но выполняться листинг будет долго и с остановками; для продолжения надо нажимать <Пробел>). Быстрее будет без листинга, поэтому нажимаем не <L>, а <Пробел>.

После вывода ВД нажимаем <Пробел>. Появляется буква S, означающая приглашение к вводу очередной директивы для «операционной системы». Нажимаем ПК-клавишу с косой чертой: </>. На экран выводится слово READY. Нажимаем <R>, эта буква сама превращается в слово RUN, и сразу же происходит запуск транслированной программы 1WAR.

1WAR это игровая тест-программа, которая у нас тестирует взаимодействие машины с дисплеем и с клавиатурой; см. описание её бейсиковской версии в разделе 1. В фортранном исполнении эта игра работает динамичнее, заметно приятнее, чем на Бэйсике. Управление в ней (ПК-клавишами):

<1>, <2>, <3> – выбор горизонтальной составляющей скорости точки;
<7>, <8> – налево, направо; <9>, <6> – вверх, вниз; <0> – выход из игры.

После выхода из программки Фортран-85 пишет: READY. Если мы нажмём <R>, то программка запустится снова. И т. д.

Если после выхода из программки, т. е. после того, как Фортран-85 напишет READY, нажмём <Пробел>, то на дисплей выведется строка FORTRAN-85. Нажатием <S> попадаем в «операционную систему», и тогда можно подавать новые указания. Например, можем распечатать на ТПУ листинг программки:

<Home> – этой клавишей «включается ТПУ»; затем <A> – на дисплей выводится слово АЦПУ; и <L> – запускается печатание; оно происходит частями, после появления каждого двоеточия следует нажимать <Пробел>.

Команды набора программ и редактирования приведены в pdf с конспектом описания Фортрана-85 для ДЗ-28 (а также в Приложении 1). В конспекте, однако, не очень ясно изложен способ работы с библиотеками фортранских записей. Рассмотрим этот существенный аспект подробнее.

Упомянутый файл 1WAR__2WAR__frtrn5m.txt служит примером имитации ленты, содержащей смесь записей. В начале этой «ленты» записан FORTRAN-5M (о нём речь пойдёт ниже), а затем – фортранная библиотека: исходные тексты и рабочие (транслированные в машинные коды) фортранские программки со своими заголовочными файлами. В конце есть завершающая запись «КБ».

Чтобы увидеть каталог фортранной библиотеки надо (находясь в «операционной системе» S) подать команду МЛ К, т. е. нажать <М_{лат}> и <К_{лат}>. Результат:

```

READY

FORTRAN-85
S ML K
  НЗ Т ИМЯ   В     Б     КС 123
  1.И 1WAR  1.  1070.  8526.!!!
  2.И 2WAR  1.  2664.  21488.!!!
  3.Р 1WAR  1.  4306.  47581.!!!
  4.Р 2WAR  1.  5626.  63418.!!!
  5.И SF-T  1.   199.  1650.!!!
  6.И SF-T  2.   255.  2218.!!!x
S _

```

Обозначения столбцов в этой таблице: НЗ – номер записи, Т – тип (И – исходный текст программы на Фортране, Р – рабочая программа), ИМЯ – имя программы, В – номер версии программы, Б – размер программы в байтах, КС – контрольная сумма, 123 – номера копий на ленте для индикации качества чтения: удачно прочитанная копия отмечается восклицательным знаком, сбойная копия – знаком минус. Символ x в конце каталога означает наличие завершающей записи «Конец Библиотеки». В каталог попадают только те программы, которые записаны командами Фортрана и поэтому имеют специальную заголовочную часть; сам Фортран и прочие программы, когда они есть на ленте, при выводе каталога не обнаруживаются.

Можно продолжить формирование библиотеки, добавляя в неё новые фортранские программки или удаляя лишние. Для добавления новой исходной программки, имеющейся в ОЗУ, т. е. уже набранной или прочитанной из какого-либо txt-файла, следует «поставить кассету» с библиотекой, выполнить указанным выше образом просмотр каталога программ в ней, и подать команду записи: МЛ ЗП И (т. е. нажать <М>, затем <Z> и затем <I>). Добавить в библиотеку на МЛ рабочую программку удастся только сразу после трансляции и просмотра каталога МЛ; при этом вместо И подаём команду Р. Фортран не спрашивает имя записываемой программы, так как он уже его знает, он запрашивает лишь номер версии, который мы желаем присвоить новой записи на МЛ. Вводим желаемый номер версии и нажимаем <Пробел>. Фортран дописывает программку в библиотеку после уже имеющихся в ней программ и присваивает ей следующий по порядку номер записи. Завершаем эти действия командой записи признака «Конец Библиотеки»: МЛ ЗП КБ (слово КБ набирается нажатием <К_{лат}>).

Удаление лишних записей лучше делать сразу после запуска Фортрана. Сначала смотрим каталог (МЛ К), затем набираем команду типа МЛ БНН2 3 5 0, указывая в ней номера записей, которые хотим сохранить. Здесь для примера сохраняем записи 2, 3 и 5 (причём, этот учебный опыт проводим на резервной копии файла 1WAR__2WAR__frtn5m.txt). Команда набирается нажатием <М_{лат}> и <В_{лат}>. Список сохраняемых номеров завершаем номером «ноль» – это признак конца списка. И нажимаем <Пробел>. Фортран переписывает указанные программы с начала ленты (при этом «небиблиотечная» программа окажется затёртой) и сам дописывает в конце признак КБ, показывая результат так:

```

$ МЛ БНН2 3 5 0
НЗ Т ИМЯ      В      Б      КС 123
 2.И 2WAR     1.    2664.  21488.
 3.Р 1WAR     1.    4306.  47581.
 5.И SF-T     1.     199.   1650.КБ

```

Если теперь снова посмотреть каталог, то увидим, что Фортран перенумеровал записи – присвоил им естественные порядковые номера, начиная с единицы:

```

$ МЛ К
НЗ Т ИМЯ      В      Б      КС 123
 1.И 2WAR     1.    2664.  21488.!!!
 2.Р 1WAR     1.    4306.  47581.!!!
 3.И SF-T     1.     199.   1650.!!!x

```

Чтобы положить начало новой библиотеке, надо иметь в ОЗУ набранную или считанную из какого-либо файла фортранную программку. У неё обязательно будет какое-то исходное имя. «В НМЛ ставим» созданный заранее пустой txt-файл с любым названием. В операционной системе Фортрана подаём команду МЛ ЗП (т. е. нажимаем <М>, <Z>) и нажимаем <В>. В ответ на запрос Б Н вводим число 0 – к нему Фортран прибавит единицу, и результат станет «библиотечным номером» первой записи. Завершаем командную строку нажатием клавиши <Пробел>. В новой строке снова подаём команду МЛ ЗП, указываем тип записи: <R> для рабочей программы или <I> для исходной. На запрос номера версии «В» вводим желаемое число, и нажимаем <Пробел>; происходит запись программы с исходным именем. И затем не забываем подать команду записи «Конец Библиотеки»: МЛ ЗП КБ.

Все упражнения (с чтением, записью, трансляцией, запуском программ) можно выполнять неоднократно, возвращаясь в операционную систему Фортрана, пока не произойдёт какой-нибудь сбой; тогда можно клавишей <Escape> запустить имитатор с самого начала. Если Фортран вместо очередного чтения файла выводит значок ⌘, то надо «перемотать ленту назад» командой МЛ Н (буква Н вводится нажатием <N>).

Рабочую программу почему-то не удаётся запустить в Фортране-85: идёт череда сбоев. Однако рабочая программа может быть запущена без загрузки Фортрана, а прямо с пульта машины, как и всякая программа в машинных кодах. Надо только её «найти на ленте». Заголовочная часть у фортранной программки состоит из 4 файлов, а саму программку Фортран записывает в трёх копиях, так что одна запись это 7 файлов. Значит, например, чтобы загрузить с «ленты» 1WAR_2WAR_frtn5m.txt основную часть рабочей программы 1WAR (3-я программа в «каталоге», но в начале этой ленты есть ещё файл Фортрана-5М), надо «перемотать вперёд» $1+7+7+4=19$ файлов. Т.е. после того, как открыли 1WAR_2WAR_frtn5m.txt, надо в режиме **View > Machine** нажать 19 раз ПК-клавишу →. Затем: <L> (команда СЛ – «считывание с ленты»), <K> (команда КП – проверка контрольной суммы; должно получиться число, которое мы видели в «каталоге МЛ»: 47581), <C> (сброс счётчика команд в ноль). Затем:

Можно либо сразу запустить программу, либо сначала «поставить в НМЛ чистую кассету» и записать на неё программу (нажав <Z> – команда ЗЛ, запись на ленту) в отдельный txt-файл, чтобы не извлекать её из «библиотеки» каждый раз.

Запускается рабочая программка как обычно: <C>, <S>. Переходим к **View > Display**, «включаем ДУП-ЛИН» нажатием <F5>, если «линия» была отключена. На экране появляется R. Дело в том, что программка 1WAR была записана не в Фортране-85, а в Фортране-5М, который обозначает своё состояние готовности не словом READY, а одной буквой R. Нажимаем <S> (в Фортране-5М в состоянии R это команда «Счёт по программе»), и программа начинает работать. Если бы мы аналогичным образом имели дело с программой, транслированной в машинные коды и записанной как «рабочая программа» в Фортране-85, то при аналогичном её запуске с пульта машины на экране появилось бы слово READY, и тогда для старта надо было бы нажать <R> (команда RUN в Фортране-85).

Стоит отметить, что фортранная реализация игры 1WAR работает шустрее и чётче откликается на клавиши управления, чем бейсиковская версия (на реальной ДЗ-28 бейсиковская версия 1WAR практически вообще не работает – получается просто жуткий тормоз; только фортранная версия работает).

При исполнении рабочей фортранной программки может произойти нечто странное: на экран выведутся некие числа с минусом; предположительно, это номера автоматически контролируемых ошибок. Насколько помню, что-то подобное происходило и на реальной машине при автономном запуске транслированных фортранных программ. Программы (не все и не всегда) так себя ведут только при первом запуске, а при повторных стартах работают нормально.

Фортран-5М

FORTTRAN-5M – версия Фортрана в одном файле, в отличие от Фортрана-85, состоящего из двух частей. Похоже, это более новая версия, поскольку она менее «глючная»: в имитаторе она успешно запускает в том числе и рабочие программки. В папке [txt] Фортран-5М находится на «кассете» Fortran-5m_KP-138177_N-10414.txt, а также – в начале упоминавшейся выше «библиотеки записей» 1WAR__2WAR__frtn5m.txt.

Работа с Фортраном-5М мало отличается от работы с Фортраном-85. В свежезапущенный или освежённый ресетом имитатор «ставим кассету» 1WAR__2WAR__frtn5m.txt, нажимаем: <L>, <K> (контрольная сумма равна 138177, код END на шаге 10414), <C>, <T> и ещё раз <T> (латинские).

Затем: **View > Display**, <F8>, <F9> и опять <F8>. Нажатием <F5> включаем ДУП-ЛИН. На экран выводится буква R, означающая готовность Фортрана-5М к работе (Ready). Нажимаем <T> – это вход в «транслятор», на экране появляется строка FORTRAN-5M. Затем для входа в «операционную систему» Фортрана нажимаем <S>. Далее можно выполнять те же действия с файлами фортранных программ, которые рассматривались выше. Например, для просмотра каталога уже «стоящей в НМЛ кассеты» подаём команду МЛ К. Результат выглядит так:

```
9600 0000 0000 0000 0000 0000
RT
FORTRAN-5M
S ML K
  pz t lM9  U   b   ks 123
  1. t 1WAR  1. 1070. 8526.!!!!
  2. t 2WAR  1. 2664. 21488.!!!!
  3. r 1WAR  1. 4306. 47581.!!!!
  4. r 2WAR  1. 5626. 63418.!!!!
  5. t SF-T  1.  199.  1650.!!!!
  6. t SF-T  2.  255.  2218.!!!!x
S _
```

Здесь маленькие латинские буквы вместо больших русских – не глюк имитатора; похожая картина возникала и в реальности. Две версии программки «SF-T» («тест С. Фролова») позволяют заметить, что оба Фортрана по-разному работают со шрифтами: версия 1 написана в Фортране-85, при трансляции и запуске в Фортране-5М она в финальных сообщениях выводит маленькие русские буквы вместо больших латинских; в SF-T версии 2 формат сообщений отредактирован в Фортране-5М (это отмечено комментарием, посмотрите листинг программы, нажав <L>), и она выводит текст финальных сообщений правильно.

В Фортране-5М вполне удаётся запускать рабочие программы. Например, загрузим из 1WAR_2WAR_frtrn5m.txt рабочую программу 2WAR командами

S ML ЧТ РП ИМЯ? 2WAR B1 <Пробел>

Фортран-5М выведет на экран параметры загруженной программы, и напечатает букву S – признак ожидания директив для «операционной системы». Нажимаем <S>, появляется буква R – признак того, что мы вышли из «операционной системы» и вернулись к начальному меню Фортрана-5М, в состояние Ready. Ещё раз нажимаем <S> – теперь (т. е. после R) это означает команду «Счёт по программе». Программа 2WAR начинает работать.

Заодно опишу, что происходит в этой игре 2WAR.

Игра 2WAR начинается с запроса «СКОРОСТЬ В = ». В ответ надо ввести число не большее 5 (оно может быть дробным; для начала можно попробовать ввести 1, а в следующих попытках уменьшить или увеличить его, в зависимости от быстродействия вашего компьютера). Оно задаёт скорость американского «бомбардировщика» и тем самым задаёт темп игры на данном компьютере. Бомбардировщик изображается буквой «В», взлетающей из правого нижнего угла экрана – из «USA»; он летит бомбить атомной бомбой Советский Союз, изображённый как «SU» в левом нижнем углу экрана. Сверху чертится горизонтальная линия с цифрами; это условная «шкала дальности».

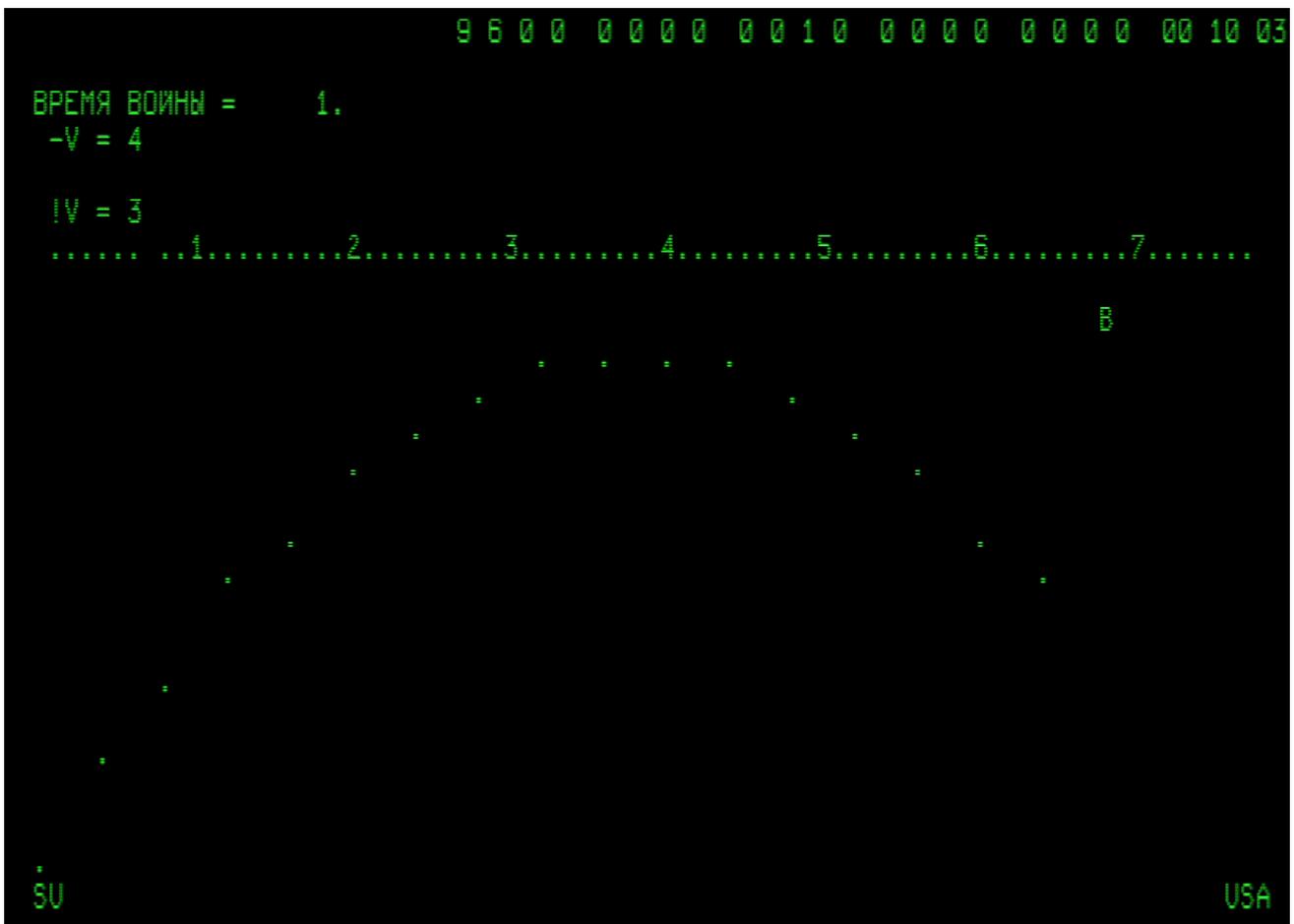
Оказавшись над SU, вражеский «бомбардировщик» сбрасывает бомбу, и она падает вертикально вниз... Экран очищается и появляется финальный текст: «ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ». Таков неудачный исход игры. Чтобы этого не случилось, надо в подходящий момент времени, пока «В» ещё в полёте к SU, нажать клавишу <Пробел>. Тогда на экране появляется запрос горизонтальной и вертикальной составляющих вектора скорости V ракеты, которая должна будет сбить вражеский «В»:

-V =
!V =

Ввод отрицательного числа вызывает новый старт игры – так сделано для большей динамичности: чтобы в случае неудачного выбора момента времени для пуска ракеты не дожидаться заведомо неудовлетворительного финала.

Подбор положительных значений для этих составляющих скорости – один из немногих творческих моментов в игре, как и выбор момента для ввода вектора скорости и тем самым запуска нашей ракеты. «Шкала дальности» на экране дисплея облегчает эту задачу, позволяя нам примечать раз от раза положение «В» и положение ракеты-точки при их сближении.

Вернее говоря, удачное начало игровых действий должно быть вот каким: как только «В» взлетел из USA, надо пустить ракету с прицелом на территорию «USA», – ведь необходимо прежде всего уничтожить военные базы противника, а иначе оттуда будут вновь и вновь взлетать бомбардировщики, даже если мы наловчимся их сбивать без промаха. Затем, второй (или более) ракетой следует сбить «В»:



При написании фортранных программ доступна вот такая очень удобная форма оператора условного перехода:

IF (арифм_выражение) M₁ , M₂ , M₃

переход к метке: M₁ если арифм_выражение < 0
M₂ если арифм_выражение = 0
M₃ если арифм_выражение > 0

В версиях имитатора до 2.07.2019 эта форма оператора IF работала глючно – иногда появлялось сообщение об ошибке (в обоих Фортранах – в -85 и -5M. Этот глюк иллюстрировался в файле mix.txt коротенькими исходными программками с именем TSIF: при листинге в прежних версиях имитатора программка TSIF версии 1 глючила, а версии TSIF 2, 3 и 4 не глючили. Подобное явление никогда не наблюдалось на реальной машине ДЗ-28, так что проблема определённо была где-то в имитаторе. В версии имитатора 2.07.2019 этот долго не поддававшийся исправлению глюк удалось-таки устранить: теперь указанная форма оператора IF успешно работает! (Для устранения ошибки оказалось достаточным в имитации машинной команды «1410 B2A2» принять, что «отрицательный двухбайтный ноль» меньше «положительного двухбайтного нуля»; в предыдущих же версиях имитатора «нули» считались равными вне зависимости от состояния бита знака.)

ОС ВТ-МХТИ 32к, версия ЛФТИ

Кассету с «ОС ВТ-МХТИ 32к» любезно предоставил **sanders** – участник форума «Полигон Призраков». Эта система записана 256-байтными блоками и загружается специальным загрузчиком (с контрольной суммой КП = 1168). В папке [txt] байт-коды из оцифровки загрузчика и системы находятся в файле s4_side2_os-mhti_32k.txt.

Загрузка в имитатор: <L>, <K> (проверка КП загрузчика), <C>, <S>. Затем: **View > Display**, <F5> – с этого момента начинается загрузка блоков, она отображается на экране дисплея строкой символов +1 и +2.

Чтобы на экране дисплея было меньше пустых строк, надо в служебной строке дисплея сбросить в ноль параметр «авто ПС=ВК» (см. раздел 2).

Окончив загрузку, система предлагает создать свою копию. Если решили согласиться, то надо «вставить чистую кассету», а иначе будет затёрта исходная запись системы. Запись производится 256-блоками с 1-, 2- или 3-кратными копиями блоков. Чтобы отказаться от копирования системы (это обычный, нормальный шаг), надо ввести 0 в ответ на запрос ДУБЛЕЙ-. На запрос ПЕЧАТЬ (и затем ТПУ/УВВ-ПЧ) отвечаем нажатием цифры <1>. А далее в диалоге нажимаем <Пробел>, пока не появится буква М с двоеточием – приглашение к вводу директив для «Монитора» ОС МХТИ.

Ниже на скриншоте показан этап загрузки ОС МХТИ 32к и затем ввод с клавиатуры простейшей исходной программки с именем TEST. Действия при наборе текста программки – такие же, какие были бы в Фортране-85 или -5M (только с тем отличием, что в Фортране-85 и -5M нет оператора TEXT):

Параметр К : 1, вероятно, задаёт «номер канала» для рабочей программы, так что единица означает «дисплей»; если указать другое значение, то программка в имитаторе зависнет: она будет ожидать ответа (СИП) от какого-то другого периферийного устройства.

Есть и другие компилирующие системы программирования, разработанные в МХТИ для машины ДЗ-28 с памятью 32к, которые можно охарактеризовать как фортрано-подобные. По-видимому, наиболее близка к Фортрану-5М (и -85) система «ВТ-9Р МХТИ»:

ВТ-9Р МХТИ

Оцифровку ВТ-9Р МХТИ из своей уникальной коллекции кассет с программным обеспечением ЭВМ «Электроника ДЗ-28» выполнил и любезно предоставил **Виталий Колесник**, автор сайта d3-28.ru. Эта система загружается 256-байтными блоками загрузчиком с КП=610. В папке [txt] байт-коды системы находятся в файле k15a_vt-9r.txt. В имитаторе перед загрузкой следует сбросить в ноль параметры служебной строки дисплея (нажатием <F8>, <F9>, <F8>); программа сама установит систему команд № 2. Загрузка – <L>, <K> <C>, <S>; номера загружаемых блоков индицируются отсветкой на табло X. После <F5> в начальном диалоге – <Пробелы>. Вот МХТИ-аналог примера с версией ЛФТИ:

```
D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\k15a_vt-9r.txt]
File View
9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
В
ЗАГРУЗКА ОС ВТ-МХТИ:
АДРЕС РП : 3197
АДРЕС ИП : 13000

ТАБЛИЦЫ:
МАКС.РАБ.ПР.: 21285 Б

М:В:П
    MAIN PROGRAM TEST
    1   TEXT('    ПРИВЕТ, РЕБЯТА!    HELLO WORLD! ')
    2   END

М:КОМП Т:

88 = 3296:
М:С
Р:С
    ПРИВЕТ, РЕБЯТА!    HELLO WORLD!
Р:
_
```

Команды работы с МЛ в этой системе такие же, как и рассмотренные выше: перед записью ИП подаём команду БИБЛ.МЛ : КАТАЛОГ и затем БИБЛ.МЛ : ОСТ КФ : *число* <Пробел> +NN : где *число* указывает, сколько файлов мы оставляем на МЛ в начале ленты. После NN перечисляем номера выборочно оставляемых файлов, либо нажимаем <Пробел>. Тогда новая ИП командой ЗП добавится в конец. Для записи РП надо подать те же подготовительные команды, затем компилировать ИП, и сразу подать команду записи: БИБЛ.МЛ : ЗП : Р k : 1 V : *номер_версии*. После записи любой программки необходимо записывать КБ.

Сходство с Фортраном-5М видно, в частности, в том, что записи Фортрана-5М успешно читаются системой ВТ-9Р МХТИ. Можно смотреть их листинг; и даже компилировать и запускать, если отредактировать отличие в нумерации «каналов»: дисплей в Фортранах 5М и 85 считается «каналом 0», а в системах ВТ-МХТИ – «каналом 1». Редактирование номера канала для вывода на дисплей поясняет следующий пример:

Скриншот иллюстрирует действия по редактированию команд WRITE в игровой тест-программке 1WAR, написанной в Фортране-5М. В верхней части картинки виден начальный диалог системы ВТ-9Р МХТИ, затем – команда чтения исходной программы «1WAR версия 1» из файла 1WAR_1_2WAR_1__frtrn5m.txt:

```

D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\1WAR_1_2WAR_1__frtrn5m.txt]
File View
9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
В
ЗАГРУЗКА ОС ВТ-МХТИ:
АДРЕС РП : 3197
АДРЕС ИП : 13000

ТАБЛИЦЫ:
МАКС.РАБ.ПР.: 21285 Б

М:БИБЛ.МЛ:ЧТ:ИП ИМЯ? 1WAR V:1
  1 ИП 1WAR  1 1070  8526 !!!
М:РЕД:Л К:5  N:73  T:А
  73  5 FORMAT(/, 'СУММА ШТРАФНЫХ ОЧКОВ = ',I4)
  74  6 FORMAT(/, 'ВРЕМЯ БОЯ = ',I6)
  75   WRITE (0,6) P
  76   WRITE (0,5) T
  77   END
М:РЕД:Ч К:2  N:75
М:Н  76
М:РЕД:В К:2  N:75
  :  75   WRITE (1,6) P
  :  76   WRITE (1,5) T
М:Н  78
М: _
  
```

Команда РЕД : Л выводит на листинг К штук строк, начиная с номера N. Видим, что надо изменить строки 75 и 76 – заменить в списке параметров операторов WRITE номер канала 0 на 1. Для этого мы удаляем 2 строки, начиная с 75-ой строки, командой РЕД : У К : 2 N : 75. Команда Н проверяет нумерацию строк и показывает их количество (с учётом нулевой строки программы, содержащей её имя). Затем мы командой РЕД : В К : 2 N : 75 аналогично требуем вставить 2 строки; система в ответ позволяет заново ввести строки 75 и 76, что мы и делаем. Команда Н показывает, что обновлённые строки добавились в программу. Редактирование выполнено. (Опыт показывает, что этого достаточно для работы программы IWAR в системе ВТ-9Р МХТИ, но не в ОС ВТ-МХТИ 32к версии ЛФТИ). В Фортране-5М и -85 работают практически такие же приёмы редактирования программ.

Ещё одна фортраноподобная (по внешней форме команд) система – ВТ-12Р МХТИ; её оцифровку также выполнил со своей кассеты и любезно предоставил Виталий К., организатор сайта d3-28.ru. В папке [txt] байт-коды этой системы находятся в файле k17a_vt-12r.txt. Загрузчик с КП = 612.

Запускается она так же, как ВТ-9Р, но в работе проявляются отличия. Перед вводом программы приходится командой Ф увеличивать «ширину листа» (см. скриншот ниже), т. к. длина строки, установленная по умолчанию, слишком коротка. При записи на МЛ вместо команды ОСТ КФ нужна команда РЕД : ОСТ КФ, а версия обозначается буквой ж вместо v. Вместо кс почему-то кц. Вместо команды КАТАЛОГ – команда СПРАВКА.

```

D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\save-test_in_vt-12r.txt]
File View
9 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 4
ЗАГРУЗКА ОС ВТ-МХТИ:
АДРЕС РП : 3500
АДРЕС ИР : 13000

ТАБЛИЦЫ:
МАКС.РАБ.ПР.: 19891 Б

М:Ф ЛИСТ Ш:75 В:25
М:БИБЛ.МЛ:СПРАВКА Т:д
  НЗ Т ИМЯ V БАЙТ КЦ 123
  1 ИР TEST 1 69 732 !!!
  2 РП TEST 1 3592 50465 !!!~
М:БИБЛ.МЛ:ЧТ:ИР ИМЯ: TEST V:1
  1 ИР TEST 1 69 732 !!! К0= 3
М:Л Т:д
      MAIN PROGRAM TEST
  1 WRITE(' ЗАДОРОВО, МУЖИКИ! ХЕЛЛО ВОРЛА, HELLO WORLD! ')
  2 END

М:КОМП Т:
60 = 3600:
М:3
МЗ:С ЗАДОРОВО, МУЖИКИ! ХЕЛЛО ВОРЛА, HELLO WORLD!
МЗ: =
  
```

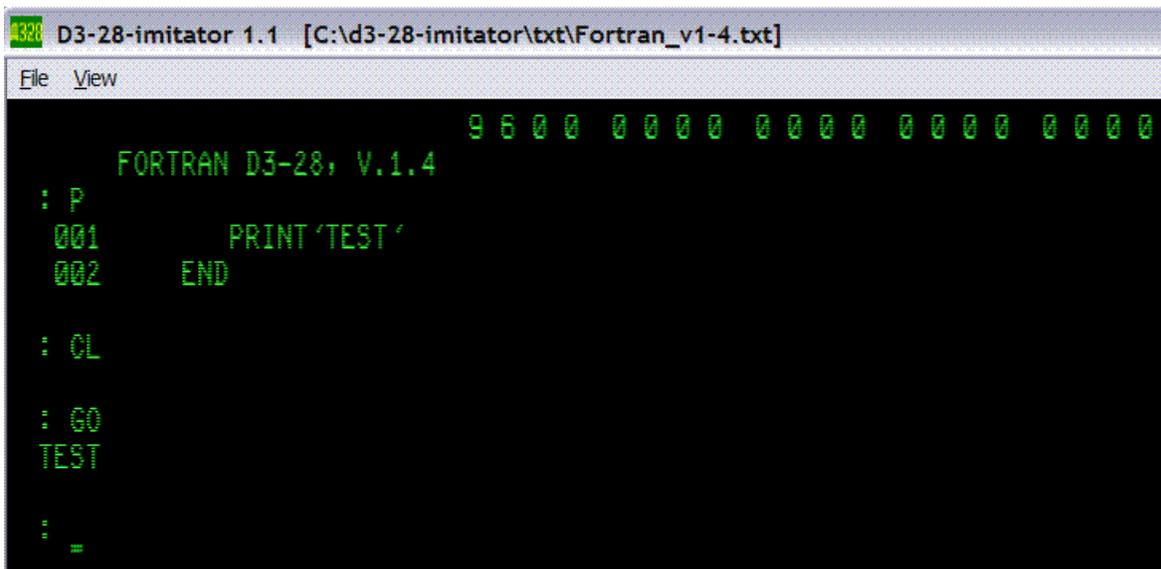
На скриншоте показан начальный диалог ВТ-12Р МХТИ, коррекция формата – «ширины и высоты листа», просмотр каталога записанной в этой системе «ленты» с ИП и РП «TEST», чтение ИП «TEST», листинг с выводом на дисплей, компиляция без вывода на дисплей, и запуск. Командой к запуску служит нажатие <Z>; при этом приглашение на экране принимает вид МЗ : , а для собственно «счёта по программе» следует затем нажать <S> (всё это в устанавливаемом самой системой регистре РУС).

Ввод программы с клавиатуры терминала удаётся инициировать командами В : П или В : Н. Во втором случае, т. е. когда нажаты <W>, <N>, эта система объявляет себя как ВТ-12С-МХТИ (в отличие от предыдущей системы, которая после команды В : Н объявляет себя как ВТ-9Р-МХТИ). Затем надо нажать <Пробел>, <M> (для ввода MAIN PROGRAM) или <S> (для ввода SUBROUTINE), и набрать имя программы, завершив ввод нажатием ВК, т. е. <Backspace>; это характерно для фортраноподобных систем, см. Приложение 1. В этой системе нет оператора TEXT, его заменяет WRITE.

Основное (притом странное) отличие этой системы от предыдущих – несовместимость сделанных ими записей. Попытка запуска «чужой» программки ведёт к выводу на экран какого-то «мусора» и символов «забой». Но трудно сказать, это свойство систем или результат несовершенства имитатора, поскольку нет подробной информации о работе этих систем на реальной машине ДЗ-28.

Фортран Кочеткова

Организатор сайта <https://d3-28.ru/> Виталий К. предоставил также описание <https://d3-28.ru/programmy/fortran-d3-28-kochetkova-v-m-liizht/> и оцифровку версии Фортрана, заметно отличающейся от всех упомянутых выше версий.



```
D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\Fortran_v1-4.txt]
File View
          9600 0000 0000 0000 0000
FORTRAN D3-28, V.1.4
: P
001 PRINT 'TEST'
002 END
: CL
: GO
TEST
: =
```

Приведённый выше скриншот иллюстрирует простейший тест этой системы в имитаторе. В папке [txt] байт-коды «Фортрана Кочеткова» находятся в файле Fortran_v1-4.txt. Загрузка: <C>, <L>, <K> (проверка контрольной суммы загрузчика КП = 5000), <C>, <S>. Перед включением ДУП-ЛИН клавишей <F5> в режиме **View > Display** следует включить регистр ЛАТ клавишей <Ctrl>.

Здесь же перечислю ряд других системных программ; сканирование распечаток и оцифровки выполнены и любезно предоставлены **Виталием К.**

СПП-8 МХТИ – в папке [txt] это файл spp-8__KP-65890_N-5297.txt.

См. пояснения на <https://d3-28.ru/programmy/spp-8-sistema-podgotovki-programm/>,

а также текст в конце файла spp-8_mnemocodes.txt.

Загрузка: <L>, <K> (проверка КП = 65890). Запуск: <C>, <S>, после включения ДУП-ЛИН клавишей <F5> в режиме **View > Display** система выводит на экран строчку «СПП-8 МХТИ», и ДЗ-28 останавливается. Переходим к **View > Machine**, нажимаем снова <S>, в режиме **View > Display** на экране появляется двоеточие – приглашение к вводу директив. Пример исполнения директив приведён в pdf с дизассемблингом «spp-8_diz.pdf» по ссылке выше на сайте d3-28.ru.

ЭТ-10 – «операционная система Цейтлина ЭТ-10»,

в папке [txt] это файлы k12b_et-10__KP-3550.txt и k12b_et-10_red-28213.txt (версия с отредактированным шагом 28213 для устранения ошибки в дизассемблере).

См. описание и команды системы ЭТ-10 в брошюре А. С. Цейтлина:

<https://d3-28.ru/programmy/et-10-tsejtlna-a-s-moskovskij-vniiz/> Обсуждение и простые примеры:

<https://d3-28.ru/forum/topic/operatsionnaya-sistema-et-10/>

МАШЯЗ – в папке [txt] это файлы: mashyaz__KP-108069_N-8130.txt или k7a__mashyaz_KP-108090_N-8130.txt

См. документацию <https://d3-28.ru/dokumentatsiya-d3-28/mashyaz/>.

Перед загрузкой в имитатор надо установить «бит b4 = 1», сбросить в ноль параметры служебной строки дисплея: <F8>, <F9>, <F8> при **View > Display**. Загрузка и запуск: **View > Machine**, <L>, <K> (проверка КП), <C>, <S>, включение ДУП-ЛИН клавишей <F5> в режиме **View > Display**. Эта программа может работать с ОЗУ 128к, более подробное пояснение см. в разделе 6.

МИНИМОНИТОР – в папке [txt] это файл k7b_minimonitor.txt.

Порядок запуска описан в конце этого же txt-файла.

Документацию см. по ссылке: <https://d3-28.ru/dokumentatsiya-d3-28/minimonitor/>

Версии ОС ВТ-128-МХТИ – фортраноподобные системы; работают с ОЗУ 128к.

На данный момент из оцифровок Виталия получены байт-коды трёх версий: 128R, 128Д, 128С с распечатками довольно больших пояснительных текстов. Имитаторные эксперименты с ними пока ещё далеки от завершения, поэтому мы решили не втискивать этот обширный материал в архив с имитатором. Планируем размещать txt-файлы с байт-кодами версий ОС ВТ-128-МХТИ, скриншоты и пояснения в первую очередь на страницах сайта <https://d3-28.ru/>. Там же предполагается обсуждать непонятные моменты; (см. краткое обсуждение на форуме RT20 <http://rt20.mybb2.ru/viewtopic.php?p=1979982#p1979982>) и на форуме d3-28.ru: <https://d3-28.ru/forum/topic/os-vt-128-mhti-s-lenty-19-a-ispytanie-v-imitatore/>

Выстра

Как работать с Выстрой, здесь не рассказываю полностью, всё изложено в Приложении 2; (вернее, не всё, а кое-что из самого важного; многое приходится выяснять экспериментально). Рассмотрим запуск Выстры и некоторые первые шаги.

Выстра запускается в имитаторе с его настройкой по умолчанию: «бит b4=0», служебная строка дисплея: 9 6 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 ...

В свежезапущенном или освежённом ресетом имитаторе открываем командой **File > Open txt-file as Tape** файл D3-28_Vystra__KP-113478__N-9478.txt. Загружаем его в режиме **View > Machine** нажатием <L>. Проверяем нажатием <K> контрольную сумму: КП = 113478. Затем делаем сброс счётчика команд ПК-клавишей <C>, и старт ПК-клавишей <S>.

Переходим к **View > Display**, и включаем ДУП-ЛИН ПК-клавишей <F5>. На экране дисплея должно появиться приглашение к заданию функции: буква Ф.

Например, наберём простейшую программку. Для этого нажимаем < I > или <И> и подтверждаем командой ПС, т. е. нажимаем <Enter>. Маркер переходит в следующую строку. Набираем три ноля 000 и подтверждаем нажатием <Enter>. Маркер сам опускается в нижнюю строку экрана дисплея, там выводятся три ноля и пробел. Такова специфика набора программы в Выстре – автоматически выводится номер строки и за ним пробел, причём заполнение экрана идёт снизу вверх, так что при наборе каждой новой строки прежние строки заново выводятся над набираемой (увы долго, для ускорения попробуйте сместить окно имитатора максимально направо, чтобы его большая часть была не видна на мониторе ПК). Кроме того, Выстра всё время норовит сама переключать РУС/ЛАТ-регистр клави; поэтому его надо часто проверять, нажимая <F1>, и менять на нужный клавишей <Ctrl>. Допустим, мы набрали вот такой текст (номера строк и пробелы после номеров строк Выстра делает сама, их не надо набирать):

```
000 'DC';  
001 'Ю'КТ,ПРИВЕТ,КС;  
002 'EN';  
003 #
```

Здесь только слово ПРИВЕТ набирается в РУС-регистре; остальные символы в ЛАТ-регистре. Набор каждой строки, кроме последней, завершается командой ПС, т. е. нажатием <Enter>. Набор последней строки, с обязательным значком #, означающим конец программы, надо завершать командой ВК, т. е. нажатием <Backspace>; тогда Выстра в следующей строке выведет букву Ф.

Нажмём <К> и ПС, это означает команду компиляции. После компиляции, сопровождающейся выводом на экран номеров строк и операторов, в конце снова увидим букву Ф. Нажимаем <Е> и ПС – это команда к выполнению (экзекуции) скомпилированной программки, и наблюдаем результат. Вот как это выглядит вместе с набором программки:

```
000 'DC';
001 'IO 'KT,ПРИВЕТ,КС';
002 'EN';
003 #
Ф К

000 00512
001 00516
002 00531
003
10112 00537 00004Ф E
ПРИВЕТ
Ф
=
```

Поскольку текст программки ещё имеется в ОЗУ, его листинг можно распечатать. Для этого нажимаем <Home>, т. е. «включаем ТПУ», переводим клавишу в режим РУС нажатием <Ctrl>, нажимаем <P_{лат}> (при этом на экран выводится буква П, означающая команду «печатать»), и нажимаем <Enter>, т. е. ПС. В Выстре почти все действия надо подтверждать нажатием ПС.

Можно текст программки сохранить «на ленте». С этой целью следует придумать и запомнить для будущих считываний имя программы. Назовём её, например, TEST. Для записи нашей программки «на ленту» надо не забыть вынуть кассету с Выстрой (**File > Close txt-file as Tape**), заготовить в нашей папке [txt] новый txt-файл с каким-то именем, «вставить его в НМЛ» (**File > Open txt-file as Tape**), и подать Выстре команды: <A> ПС TEST ПС. По командам ПС маркер переходит в новую строку. В результате последнего ПС образуется желаемая запись в txt-файле.

Чтобы убедиться, что запись получилась, можно перезапустить имитатор клавишей <Escape>, снова загрузить и запустить Выстру, «вынуть» её, «поставить кассету» с проверяемой записью и считать её выстровской командой чтения с ленты:

<C> ПС TEST ПС. Здесь, как и при записи, слово TEST это имя программы.

В случае удачного считывания имя программы появляется ещё раз, в следующей строке. Компиляция нажатием <К> ПС и экзекуция нажатием <Е> ПС покажут, что всё получилось нормально.

Опыты можно продолжить следующим образом. Переведём клавишу в режим РУС, нажав <Ctrl>, и нажмём <V> ПС – это команда Ж, означающая уничтожение текста программки в памяти Выстры; при этом скомпилированная программка в ОЗУ машины сохраняется. Снова включим РУС и нажмём <G> ПС – это команда Г, означающая уничтожение самой Выстры. С этого момента машина уже не работает по программе, а находится в состоянии «останова с индикацией».

Скомпилированную программку теперь можно запускать командами с пульта машины: <C> – сброс счётчика команд, и затем <S> – старт. Переходя к просмотру экрана дисплея, увидим, что после каждого такого запуска на экране появляется слово ПРИВЕТ, т. е. откомпилированная программка работает самостоятельно, без Выстры. Нажав «на пульте машины» <C_{лат}> и затем <Z>, можно сохранить её «на ленту» – на новую, или на ту же; во втором случае программка запишется как четвёртый файл, потому что первые три файла это две части заголовка и сам выстровский текст нашей программки. Скомпилированная в машинные коды и записанная машинной командой ЗЛ программка считывается с ленты и запускается без всякой Выстры: <C>, <L>, <C>, <S>.

Для иллюстрации работы Выстры с НМЛ в папке [txt] есть пример «ленты с библиотекой выстра-программ»: frmj_inpx_test__1prg__3prg_vystra-text.txt. В начале этого txt-файла записана одна не библиотечная (т. е. не имеющая специального заголовка) программа «FRMJ» в машинных кодах; она запускается, как обычно (<C>, <S>), и строит на экране дисплея «фракталы» типа «Mandelbrot» или «Julia». Эта программа скомпилирована Выстрой в имитаторе из исходной программы, которая записана в «библиотеку» Выстрой в формате выстра-текста (2 части заголовка плюс основной файл, содержащий выстровский текст программы) под именем FRMJ вслед за упомянутой рабочей программой FRMJ. В этой программе есть очень полезная для всех выстровских программ процедура INP(X) – ввод числа с клавиатуры дисплея (а в самой Выстре нет такого ввода; предусмотрен только ввод чисел с пульта машины). Выстра позволяет выделять полезные куски исходных программ и записывать их в виде отдельных программ.

Вторая запись в «библиотеке» имеет имя INPX; это как раз упомянутая полезная процедура. К голый процедуре INP(X), заканчивающейся в строке 033, там добавлено семь строк – чтобы с ними запись стала программкой, которую можно после считывания скомпилировать (командой К ПС) и запустить (командой Е ПС) для контроля. Для применения же INP(X) в новой программе эти лишние семь строк надо будет удалить.

Третья и последняя запись в библиотеке – та коротенькая программка TEST, которая рассматривалась выше. Здесь она играет роль метки «конец библиотеки», так как в Выстре нет аналога фортрановской команды КБ. Если условиться всегда заканчивать библиотеку программкой с именем TEST, то список имён выстровских программ на ленте можно получать командой чтения программы с именем TEST, потому что Выстра, отыскивая на ленте заданную программу, выводит на экран имена всех библиотечных программ, попадающихся перед

заданной. В нашем примере это выглядит так: после буквы Ф подаем команду С, подтверждаем её нажатием ПС (т. е. <Enter>), набираем имя TEST, подтверждаем нажатием ПС. Выстра читает и выводит на экран имена попадающихся на ленте выстровских программ, пока не найдёт и не загрузит в ОЗУ заданную программу:

```
9600 0000 0010 0010 0000
Ф С
TEST
FRMJ
INPX
TEST
Ф =
```

Допустим, мы решили загрузить FRMJ. Важны два нюанса. Во-первых: надо удалить из ОЗУ уже загруженную программку (т. е. TEST), в противном случае новая загрузка подстыкуется к концу предыдущей. Команда удаления программки из ОЗУ: Ж ПС. Во-вторых, надо сделать перемотку назад. В имитаторе для этого проще всего «вынуть» и снова «вставить кассету». Есть и другой способ. В Выстре нет команды перемотки назад, но зато Выстра допускает многократную остановку и запуск. Поэтому можно переходить к **View > Machine**, и нажимать <Enter> (это имитация нажатия кнопки Ш на пульте машины) – так в имитаторе останавливается Выстра. Нажимаем ← – это имитация кнопки «перемотка назад». И нажимаем <C>, <S> – это запуск Выстры; при этом она снова выводит на дисплей букву Ф, так что на экране будут две буквы Ф рядом. Наконец, подаём команду считывания с ленты: С ПС FRMJ ПС. Выстра ищет и загружает программу FRMJ, выводит на экран в новой строке её имя, и выводит очередное приглашение Ф:

```
Ф Ж
Ф Ф С
FRMJ
FRMJ
Ф =
```

Допустим, теперь мы хотим вывести на экран листинг этой программы. Тут всплывает ещё один нюанс: Выстре надо задать номер строки, и тогда она выведет столько строк, сколько поместится на экране, с номерами меньшими заданного, включая и строку с номером равным заданному – такую строку условимся называть *текущей*. Но это не сработает, если задать номер строки, больший, чем последний имеющийся в программе номер строки. Значит, желательно заранее знать номер последней строки. Для этого следует придерживаться правила: в нулевую строку программы надо помещать комментарий с указанием номера

последней строки; тогда можно будет сделать сначала листинг нулевой строки (или нескольких первых строк), и тем самым узнать допустимые номера строк.

Для примера посмотрим листинг первых трёх строк в FRMJ. Команда листинга: И ПС *трёхзначный_номер_строки* ПС. Результат:

```
000 x FRMJ 141 СТРОКА ; 'PR 'INP (X) ;
001 'DC 'B, W(6); 'KO '405, W, 404, B, 413, 1312; B+=1; 'IF '(B/2-INT(B/2+.1)) #0; B+=1;
002 'FI 'B=16*INT(B/2+.1); 'KO '405, B, 413, 1200, 1100, 1200, 1104, 5, 703, 701, 413,
```

Комментарием является текст между символом x и точкой с запятой; видно, что номер последней строки в FRMJ есть 141.

Обратим внимание: маркер находится в начале текущей строки; если начать набирать символы, то начало текущей строки будет редактироваться – таким путём можно добавить туда комментарий или, например, метку. Если нажать ВК (т. е. <Backspace>), то появится признак ожидания новой команды: буква Ф. Если теперь подать команду) ПС, то из программы будут удалены все строки перед текущей строкой, а если подать команду (ПС, то будут удалены все строки после текущей строки. Так при должном усердии можно нарезать программу на части, записать части на ленту или на разные ленты, а затем считывать их, подстыковывая к концу набираемого текста. После каждой подстыковки следует подавать команду перенумеровки: <9> ПС; она восстанавливает нумерацию строк в порядке возрастания номеров.

Пока маркер находится после листинга в начале текущей строки, её можно отредактировать всю целиком, удалив в ней весь текст нажатиями клавиши «Забой», т. е. <Delete> в имитаторе. Затем можно ввести новый текст и нажать ВК. Чтобы редактировать не всю текущую строку, а только некоторое место в ней, маркер можно подвести к этому месту командами AP2 C (это команда «маркер вправо»), AP2 D (команда «маркер влево»). По командам AP2 A («маркер вверх») или AP2 B («маркер вниз») происходит новый вывод строк на экран, так что новой текущей строкой окажется предыдущая или следующая. Завершение редактирования и переход к запросу очередной функции (Ф) производится нажатием ВК.

FRMJ служит примером программы, требующей много памяти. Поэтому после её компиляции следует перед её запуском удалить из ОЗУ исходный текст командой Ж ПС и удалить саму Выстру командой Г ПС. После этого FRMJ запускается с пульта машины: <C>, <S> (или записывается на МЛ: <C>, <Z>).

В папке [txt] есть также файл frmj_KP-38246_N-3445.txt – это раскодировка оцифровки реальной рабочей программы FRMJ, скомпилированной в давние времена на реальной машине ДЗ-28. У неё КП = 38246. Может возникнуть вопрос: почему у скомпилированной в имитаторе FRMJ другая контрольная сумма: КП = 38206? Оказывается, значение КП здесь зависит от того, запускалась ли (и как) программка FRMJ перед подсчётом контрольной суммы. На реальной ДЗ-28 перед записью была подробно опробована работоспособность этой программки. Если мы в скомпилированной в имитаторе программке для примера выполним счёт с параметрами ТИП=0, R=2, N=24, D=0.15, X=-3, Y=1.2, P=38, S=18, затем ЧТО=1, M=-4, затем «включим ТПУ» и выберем ЧТО=9, затем снова ЧТО=9, дождёмся вывода матрицы чисел «А», затем ЧТО=15 (не забывая подтверждать все наши вводы нажатием ПС), затем на пульте машины нажмём <C>, <K>, то увидим как раз КП = 38246. Полученную так программку с КП = 38246 мы можем записать в новый txt-файл (командами <C>, <Z>), и побайтно сравнить байт-коды программки в этом txt-файле с байт-кодами раскодировки реальной записи из давних времён frmj_KP-38246_N-3445.txt. Оказывается, они совпадают. Таким образом, можно утверждать, что имитатор имитирует работу компилятора Выстра точно (по крайней мере – в данном примере. :-).

6. Управление расширенной до 128к памятью

Объём адресного пространства ОЗУ ДЗ-28, с которым работают машинные команды, составляет 32 килобайта. Он разбит на 4 страницы (по 8 килобайт); в имитаторе страницы условно обозначены как P0, P1, P2, P3:

Страница ОЗУ	16-ричные значения адресов	10-тичные значения адресов
P0	0000 0000 – 0115 1515	0 – 8191
P1	0200 0000 – 0315 1515	8192 – 16383
P2	0400 0000 – 0515 1515	16384 – 24575
P3	0600 0000 – 0715 1515	24576 – 32767

Физическое ОЗУ ДЗ-28 состоит из 16 сегментов (по 8 килобайт) с условными номерами 00, 01, 02, ... , 12, 13, 14, 15. К четырём страницам адресного пространства могут быть «подключены» любые четыре сегмента в любом порядке. Допускается даже подключение одного и того же сегмента к разным страницам, так что разные адреса будут указывать на одни и те же физические ячейки памяти.

Подключением сегментов к страницам управляет двухбайтовый «регистр сегментов»: его четыре тетрады B1 A1 B2 A2 (с обозначением B1 A1 – первый байт, B2 A2 – второй байт) задают и хранят номера сегментов, подключенных к страницам:

страницы адресов ОЗУ: P3 P2 P1 P0
тетрады регистра сегментов: B1 A1 B2 A2

При включении питания машины B1 = 15, A1 = 14, B2 = 13, A2 = 12, т. е. к страницам P3, P2, P1, P0 подключены сегменты 15, 14, 13, 12 соответственно. В старых ДЗ-28 с физическим ОЗУ 32к других подключений быть не может. Так же обстоит дело в имитаторе в режиме «32к» (его можно включить выбором режима памяти, открывающимся нажатием <M> после **View** > **Display** и <F1>).

В ДЗ-28 с физическим ОЗУ 128к машинная команда ONSEGM (её код: 0412 1506) посылает в регистр сегментов значения из двухбайтового регистра R₁₀: байт B1 A1 регистра сегментов приравнивается старшему байту регистра R₁₀, байт B2 A2 регистра сегментов приравнивается младшему байту регистра R₁₀. (Напоминание: старшему байту двухбайтовых регистров служебной зоны ОЗУ соответствует меньший адрес. Служебная зона ОЗУ занимает в адресном пространстве адреса 32512 – 32767, т. е. она находится в конце страницы P3). Это единственная команда в системе команд ДЗ-28, управляющая подключением сегментов к страницам. В конце её выполнения в регистр R₁₀ заносится 0000 0000.

Имитатор после запуска или ресета работает в режиме «128к». Поскольку эта версия имитатора получена доработкой 32к-версии имитатора, в ней машинные команды ДЗ-28 обращаются к массиву ячеек памяти, имитирующему ОЗУ объёмом 32 килобайта. Наряду с этим вспомогательным «32к-массивом» в имитаторе есть массив, имитирующий 16 сегментов объёмом 128 килобайт, но до первого вызова команды ONSEGM он заполнен «мусором» 1515 и не используется; при этом «регистр сегментов» в имитаторе хранит для страниц следующие значения номеров сегментов: P3 = 15, P2 = 14, P1 = 13, P0 = 12.

При исполнении команды ONSEGM в имитаторе прежде всего текущее содержимое 32 килобайт вспомогательной памяти записывается в сегменты «128к-массива», соответствующие номерам сегментов из регистра сегментов P3, P2, P1, P0. Затем в P3, P2, P1, P0 заносятся значения тетрад регистра R₁₀ (так что P3 P2 = старшему байту, P2 P0 = младшему байту регистра R₁₀). Затем во вспомогательный «32к-массив» памяти (с которым будут работать машинные команды) переписывается содержимое сегментов «128к-массива» соответственно текущим номерам сегментов из P3, P2, P1, P0. И в регистр R₁₀ заносится ноль.

Текущее подключение сегментов к страницам в имитаторе можно посмотреть в режиме **View > Display** нажатием <S> после <F1>.

Для проверки ОЗУ и системы команд ДЗ-28 предназначен «028-тест» из комплекта стандартного ПО. Нам известны две версии этого теста: старая версия для 32к-машин (с контрольной суммой КП = 60000), и новая версия (с контрольной суммой КП = 73370). Тест состоит из четырёх частей; выполнение каждой части из первых трёх индицируется на табло машины цифрами, изображающими номер части теста. После выполнения четвёртой части старый тест выводит на табло машины цифры, символизирующие «60-летие Октября». Новый 028-тест после четвёртой части выводит на табло номер теста, номер прохода (тест проходится повторно, пока машина не будет остановлена), и обнаруженный объём физической памяти. В папке [txt] магнитную ленту со старой версией теста имитирует файл:

D3-28_test_028__KP-60000_N-5999.txt

Новая версия 028-теста (пригодная для машин с ОЗУ 128к) оцифрована с МЛ Виталием К; она находится в файле

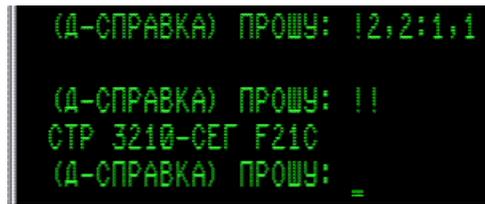
028-test_KP-73370_N-8921.txt

Загрузка 028-теста: <C>, <L>, <K> (проверка контрольной суммы). Запуск: <C>, <T>, <S>.

В тесте каждое обнаружение ошибки выполнения машинных команд ведёт к останову машины. Проверка арифметических команд в тесте основана на сравнении погрешности многократных вычислений с заданным в тесте ожидаемым значением погрешности.

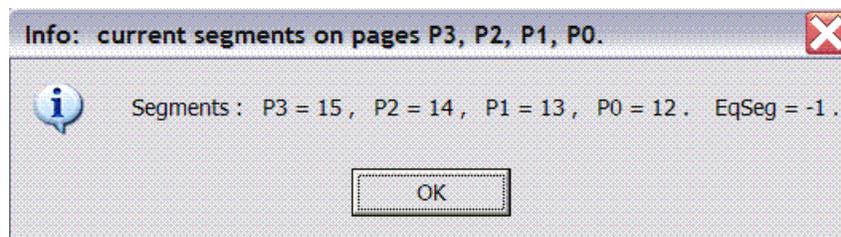
Имитатор не умеет точно имитировать заложенные в микропрограммах ДЗ-28 алгоритмы арифметики (в имитаторе используются более точные математические подпрограммы из системной библиотеки Windows) и поэтому выдает погрешности, отличные от ожидаемых в тесте. При этом работа теста в имитаторе останавливается; для продолжения работы теста мы должны нажать <S>. В первой части нового 028-теста арифметика («пи-тест») проверяется 14 раз – при различных подключениях сегментов ОЗУ, имитатор каждый раз останавливается, так что нам приходится 14 раз нажимать <S>, прежде чем индицируется завершение первой части. Во второй части тоже есть проверка арифметики (та же, что и в старом 028-тесте); приходится нажать <S> два раза, прежде чем на табло будет индицировано завершение второй части. Третья и четвёртая части теста проходят в имитаторе без остановок, и затем всё повторяется заново. Таким образом, закрывая глаза на вполне ожидаемую неудачу с проверкой арифметики, можно сказать, что 028-тест не выявил ошибок имитации команд и расширенного до 128к ОЗУ в имитаторе.

Попробуем директивой «!» подключить к странице P2 сегмент 2, а к странице 1 – сегмент 1 (страницы P3 и P0 не изменяем, т. к. в них находятся служебные регистры, в том числе счётчик команд, и сам МАШЯЗ, загруженный командами <C>, <L> в страницу P0). И затем посмотрим результат опять директивой «!!»:



Видно, что сегменты 2 и 1 подключились успешно.

Проведём более интересное испытание. Освежим имитатор клавишей <Escape>, или запустим его заново и установим «бит b4 = 1». При **View > Display** после <F1> (когда в окне имитатора изображается клавиатура терминала) нажмём <S>; в информационном окошке будут видны номера сегментов, подключенных к страницам P3, P2, P1, P0:



На пульте машины (т. е. при **View > Machine**) нажатием <V> или <W> перейдём в режим «Ввод», и наберём простенькую программку, всего семь байт, для подключения сегментов с номерами 03, 02, 01, 00:

Номер шага	Байт-коды команд	Мнемокод и содержание операций
00000	1304 0302	MOV #0302, S04; байт 03 02 заносится в регистр S ₄
00002	1305 0100	MOV #0100, S05; байт 01 00 заносится в регистр S ₅ ; S ₄ и S ₅ это R ₁₀ .
00004	0412 1506	ONSEGM ; подключение сегментов с номерами из тетрад R ₁₀ .
00006	0512	END ; конец программы

(Набирать надо каждую цифру байта, ввод каждого байта завершается обязательным нажатием <Enter>. Содержимое ОЗУ в направлении больших адресов просматривается нажатием <Enter> без ввода цифр, просмотр байтов с меньшими адресами – нажатием <Backspace>.)

Переходим в режим «Работа» нажатием <R>. Нажатием <C> устанавливаем программный счётчик в начало программы (шаг 00000 на странице P0), и запускаем программу нажатием <S>. Подключаются новые сегменты, и выполнение программы не может завершиться без индикации ошибки, т. к. в подключившемся к странице P0 сегменте 00 программы нет: там пока только «мусор» в виде байтов 1515. Тем не менее, задуманное подключение сегментов произошло. Нажимаем <C>, чтобы машина остановилась.

Поскольку к странице P3, в конце которой находится служебная зона ОЗУ, тоже подключился новый сегмент, заполненный мусором 1515, вручную обнулим двухбайтовый регистр ВР. Для этого нажимаем <V>, клавишей <Backspace> или набором номера шага –00095 после нажатия <N> устанавливаем адрес в ОЗУ 0715 1000, и вводим друг за другом два нулевых байта: 0000 <Enter> и 0000 <Enter>. Заодно можно инициализировать и следующую пару байтовых ячеек в ОЗУ, введя в них друг за другом байты 0004 и 0000; это регистр ВD. Указатель стека SP можно не менять, т. к. он инициализировался сам при нажатии <C>. (Для понимания того, что мы видим на табло машины в режиме «Ввод», следует помнить, что верхнее табло показывает текущее значение программного счётчика = 16-ричный адрес в регистре РС, нижнее табло показывает пятизначный десятичный «номер шага» для этого адреса, и байт в ячейке с этим адресом. Значения РС, ВР и «номер шага» всегда связаны формулой: РС = «номер шага» + ВР.)

Теперь заполним начало сегмента 00 байт-кодами какой-нибудь программки. Например, «загрузим с МЛ» программу вычисления $\cos(X)$, текст которой приведён на рис. 11 в «Инструкции по эксплуатации 3.857.100 ИЭ» для ДЗ-28, стр. 97:

```

00000 04 04 00 03 MOV X,003
00002 07 13 QRT
00003 07 11 NEG X
00004 04 04 00 01 MOV X,001
00006 07 01 DIG 1
00007 04 04 00 00 MOV X,000
00009 04 04 00 02 MOV X,002
00011 04 13 11 00 MOV X,R00
00013 06 04 MOV X,Y
00014 04 13 04 00 MOVD R00,X
00016 04 03 00 02 DIV X,002
00018 10 00 01 00 ADD #01,R00
00020 04 13 04 00 MOVD R00,X
00022 04 03 00 02 DIV X,002
00024 10 00 01 00 ADD #01,R00
00026 04 05 00 01 MOV 001,X
00028 04 02 00 02 MUL X,002
00030 04 14 00 04 MOV Y,004
00032 04 05 00 02 MOV 002,X
00034 06 00 ADD X,Y
00035 07 14 RES
00036 06 00 ADD X,Y
00037 04 05 00 04 MOV 004,X
00039 05 09 BEQ Y,X 00042
00040 14 02 01 11 BR 00014
00042 04 05 00 03 MOV 003,X
00044 08 03 COS
00045 05 15 STOP

```

Рис.11. Пример вычисления

$$\cos X = 1 - \frac{X^2}{2!} + \frac{X^4}{4!} - \frac{X^6}{6!} + \frac{X^8}{8!} - \frac{X^{10}}{10!} + \dots$$

Эта программка, дополненная на шаге 00046 кодом 0512, есть в папке [txt] в файле cos_ris-11_KP-386_N-46.txt. Открываем его и загружаем на нулевой начальный адрес нажатиями ПК-клавиш <R> (это переход в режим «Работа»), <C>, <L>.

«Вынимаем кассету» с этой программкой и «ставим кассету» с программой МАШЯЗ – открываем в имитаторе файл masyaz_KP-108069_N-8130.txt. Будем загружать его на страницу P2, т. е. в сегмент 02. Для этого нажимаем <V> или <W> (переход в режим «Ввод»), нажимаем <N> и набираем номер шага 16384; на этот начальный адрес мы собираемся загрузить МАШЯЗ. Переходим нажатием <R> в режим «Работа», и не нажимая <C> (чтобы не сбросить в ноль начальный адрес), загружаем МАШЯЗ командой <L>. И опять-таки без нажатия <C> запускаем МАШЯЗ командой <S>. Переходим к **View > Display**, сбрасываем в ноль служебную строку дисплея клавишами <F8>, <F9>, <F8>, и включаем ДУП-ЛИН клавишей <F5>. МАШЯЗ выводит своё вежливое приглашение. Можем ввести директиву <D>, <Enter>, чтобы иметь на экране справку о директивах.

В регистре T₁ пока ещё мусор 1515, так что если дать директиву «!!» для просмотра номеров сегментов средствами МАШЯЗа, то увидим FFFF. Попробуем занести в T₁ правильные номера сегментов 03, 02, 01, 00 директивой МАШЯЗа «Адреса». Для этого клавишей <Ctrl> включим режим ЛАТ, и пользуясь клавишей <Shift> для переключений ВР / НР, наберём строку

7F21:32 и нажмём <Enter>.

Машина выводит указанный нами 16-ричный адрес в hex-нотации 7F21 первого байта регистра T₁, затем после косой черты она выводит этот же адрес в десятичной форме, затем старое значение байта в ячейке по этому адресу, две звёздочки, и новое значение байта; и ждёт дальнейшей команды. В той же строке набираем:

7F31:10 и нажмём <Enter>. Т. е. просим занести байт 10 (это hex-нотация) во второй байт регистра T₁, имеющий на 16 десятичных единиц больший адрес, чем адрес первого байта.

Машина выполняет задание и опять ждёт дальнейшей команды. Чтобы выйти из режима «Адреса», нажимаем точку и <Enter>. После этого машина готова принять от нас новую директиву. Даём директиву «!!» и убеждаемся, что МАШЯЗ запомнил номера подключенных сегментов правильно, и может правильно показывать их привязку к страницам ОЗУ. Вот так выглядит всё это упражнение:

```
(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: x7F21:32
7F21 /32545 FF**32 x7F31:10
7F31 /32561 FF**10 .
(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: !!
СТР 3210-СЕК 3210
(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: _
```

Проверим работу директивы «Листинг»: попробуем вывести на экран и на печать коды программки «cos(X)», расположенной в адресах 0 – 46 (это десятичные значения), т. е. – на странице ОЗУ P0, в сегменте 00. Для этого клавишей <Home> включаем ТПУ, набираем: <L> / 0, / 50 <CapsLock>, <P>, <CapsLock>, <D>, 0, <Enter>. Косая черта указывает, что адрес мы задаём в десятичной форме. Машина начинает выводить на экран листинг и заодно дизассемблинг (приостанавливаясь после примерно 20 строк; для продолжения надо нажимать <Enter>). При этом МАШЯЗ изображает байт-коды программки в hex-виде. Вот как выглядит начало этого листинга:

```
(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: П/0,/5000
0000 /00000 4403 MOV X,(10*00+03)
0002 /00002 7D QRT
0003 /00003 7B NEG X
0004 /00004 4401 MOV X,(10*00+01)
0006 /00006 71 DIG 01
0007 /00007 4400 MOV X,(10*00+00)
0009 /00009 4402 MOV X,(10*00+02)
000B /00011 4DB0 MOV X,R00
000D /00013 64 MOV X,Y
000E /00014 4D40 MOVD R00,X
0010 /00016 4302 DIV X,(10*00+02) _
```

Одновременно в папке [txt] образуется txt-файл, имитирующий «ТПУ-распечатку» этого же самого листинга (его интересно сравнить с листингом на приведённом на стр. 75 фото из «Инструкции по эксплуатации»):

```
0000 /00000 4403 MOV X,(10*00+03)
0002 /00002 7D QRT
0003 /00003 7B NEG X
0004 /00004 4401 MOV X,(10*00+01)
0006 /00006 71 DIG 01
0007 /00007 4400 MOV X,(10*00+00)
0009 /00009 4402 MOV X,(10*00+02)
000B /00011 4DB0 MOV X,R00
000D /00013 64 MOV X,Y
000E /00014 4D40 MOVD R00,X
0010 /00016 4302 DIV X,(10*00+02)
0012 /00018 A010 ADD #01,R00
```

```

0014 /00020 4D40 MOVD R00,X
0016 /00022 4302 DIV X,(10*00+02)
0018 /00024 A010 ADD #01,R00
001A /00026 4501 MOV (10*00+01),X
001C /00028 4202 MUL X,(10*00+02)
001E /00030 4E04 MOV Y,(10*00+04)
0020 /00032 4502 MOV (10*00+02),X
0022 /00034 60 ADD X,Y
0023 /00035 7E RES
0024 /00036 60 ADD X,Y
0025 /00037 4504 MOV (10*00+04),X
0027 /00039 59 BEQ Y,X .+003 ;HA 002A
0028 /00040 E21B BR .-026 ;HA 000E
002A /00042 4503 MOV (10*00+03),X
002C /00044 83 COS
002D /00045 5F STOP
002E /00046 5C END
002F /00047 FFFF OUTARV FF

```

Закончив вывод этого листинга, МАШЯЗ ждёт новых директив. Командой ! 0, /12 <Enter> подключаем к странице P0 сегмент 12 (это десятичный номер), затем проверяем успешность подключения, и просим вывести на экран листинг первых десяти байт в этом сегменте. Как и должно быть, там сохранились байт-коды той самой первой программки, которую мы набирали для смены сегментов, установленных по умолчанию при включении машины:

```

(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: !0,12
?N СЕГМЕНТА? ?НЕ ПОНИМАЮ ВАС!

(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: !0,/12

(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: !!
СТР 3210-СЕГ 3210
(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: !0,/10

0000 /00000 D432 MOV #32,504
0002 /00002 D510 MOV #10,505
0004 /00004 4CF6 ONSEGM
0006 /00006 5C END
0007 /00007 FFFF OUTARV FF
0009 /00009 FFFF OUTARV FF
(Д-СПРАВКА) ПРОШУ: _

```

(При вводе номера сегмента «12» я сначала забыл ввести косую черту /, указывающую систему счисления для номера, и МАШЯЗ очень вежливо обратил на это моё внимание. Кстати, для исправления ошибочно введённых символов в строке с директивой до нажатия <Enter> можно использовать «Забой», т. е. нажимать ПК-клавишу <Delete>; этот удобный способ редактирования командной строки в МАШЯЗе работает хорошо.)

Таким образом, складывается впечатление (во всяком случае на данном этапе), что имитатор успешно работает с программой МАШЯЗ, использующей 128к-память ДЗ-28.

Управление 128к-памятью интенсивно используют также версии программы ОС ВТ-128-МХТИ; причём, они делают это самостоятельно, незаметно для пользователя. Краткое описание этим программам дать затруднительно, поэтому они не включены в данный архив. (Тхт-файлы с байт-кодами и документацию можно найти в интернете, на сайте d3-28.ru. Автор сайта Виталий К. сохранил

большую коллекцию кассет, выполнил оцифровку многих из них, и любезно предоставил свободный доступ ко всем раритетным материалам.)

Примечательная черта ОС ВТ-128-МХТИ – возможность загрузки в ОЗУ ДЗ-28 сразу группы программ. Программы помещаются в «библиотеку монитора ОС» в ОЗУ машины. Для библиотеки в ОЗУ, согласно документации к этой ОС, отводится 7 сегментов (со 2-го по 8-й). т. е. 56 килобайт памяти. Ниже скриншоты иллюстрируют способность имитатора работать с такими системами управления 128к-памятью.

Вот начальный диалог и выполнение директивы загрузки с МЛ группы из 22 программных модулей в системе ВТ-МХТИ-128R:

```
D3-28-imitator 1.1 [C:\d3-28-imitator\txt\mhiti-128_opis20.txt]
File View
          9 6 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0
ОС ВТ-МХТИ-128R ЗАГРУЗКА БИБЛ.МОНИТОРА:НЕТ
М:М

МЛ /ТФ= 1 Ф= /:ЧТ:ГРУППЫ МОД. НОМЕРА:1-22 : Т:Д
 1 ПРОЦ Р2          Б: 564 КС: 6560 В:   !!!
 2 ПРОЦ Р1          Б: 399 КС: 4240 В:   !!!
 3 ПРОЦ Р1П1       Б: 2886 КС: 47732 В:   !!!
 4 ПРОЦ Р1П2       Б: 2762 КС: 45213 В:   !!!
 5 ПРОЦ Р1П3       Б: 1065 КС: 18297 В:   !!!
 6 ПРОЦ Р1П4       Б: 1796 КС: 29792 В:   #!!!
 7 ПРОЦ Р1П5       Б: 3094 КС: 52716 В:   !!!
 8 ПРОЦ Р1П6       Б: 1356 КС: 22671 В:   !!!
 9 ПРОЦ Р2П1       Б: 1371 КС: 21329 В:   !!!
10 ПРОЦ Р2П2       Б: 1879 КС: 30334 В:   !!!
11 ПРОЦ Р2П3       Б: 3353 КС: 53188 В:   !!!
12 ПРОЦ Р2П4       Б: 1896 КС: 28611 В:   !!!
13 ПРОЦ Р2П5       Б: 3440 КС: 55904 В:   !!!
14 ПРОЦ Р2П6       Б: 857 КС: 13344 В:   !!!
15 ПРОЦ Р2П7       Б: 2068 КС: 33789 В:   !!!
16 ПРОЦ Р2П8       Б: 4223 КС: 68502 В:   !!!
17 ПРОЦ Р2П9       Б: 2406 КС: 37223 В:   !!!
18 ПРОЦ Р3П1       Б: 2554 КС: 40953 В:   !!!
19 ПРОЦ Р3П2       Б: 2125 КС: 34400 В:   !!!
20 ПРОЦ Р3П3       Б: 2613 КС: 38105 В:   !!!
```

Продолжение:

```

21 ПРОЦ Р3П4      Б: 2164  КС: 35318  В:  !!!"
22 ПРОЦ Р4П1      Б: 2827  КС: 45710  В:  !!!
М:М

МЛ /ТФ= 23 Ф= 22/!Н
М:М

МЛ /ТФ= 1 Ф= 22/!ЧТ:ГРУППЫ МОД. НОМЕРА:1-22 : Т:Д
1 ПРОЦ Р2          Б: 564   КС: 6560  В:  !!!
2 ПРОЦ Р1          Б: 399   КС: 4240  В:  !!!
3 ПРОЦ Р1П1       Б: 2886  КС: 47732 В:  !!!
4 ПРОЦ Р1П2       Б: 2762  КС: 45213 В:  !!!
5 ПРОЦ Р1П3       Б: 1065  КС: 18297 В:  !!!
6 ПРОЦ Р1П4       Б: 1796  КС: 29792 В:  # КОНЕЦ БИБЛ: НБ= 2: КМ= 27:
М: _

```

Здесь виден результат простенького опыта, позволяющего оценить объём «библиотеки монитора»: после того как 22 программки загрузились в память машины, была сделана перемотка назад и дана повторная директива загрузки тех же программ. При повторной загрузке система сумела загрузить полностью только 5 программ, а затем выдала сообщение КОНЕЦ БИБЛ. Размер каждой программки виден (это параметр Б); подсчёт суммарного количества байт в загрузившихся программках даёт в итоге 54 килобайта, что близко к ожидаемым 56 килобайтам.

Просмотр «каталога библиотеки» в ОЗУ показывает, что все читавшиеся с МЛ программки должным образом числятся в библиотеке монитора системы (середина списка на этом скриншоте для краткости пропущена):

```

М: БИБЛ: КАТАЛОГ
1 ПРОЦ Р2          Б: 564   В: 1
2 ПРОЦ Р1          Б: 399   В: 1
3 ПРОЦ Р1П1       Б: 2886  В: 1
4 ПРОЦ Р1П2       Б: 2762  В: 1
5 ПРОЦ Р1П3       Б: 1065  В: 1
6 ПРОЦ Р1П4       Б: 1796  В: 1#
7 ПРОЦ Р1П5       Б: 3094  В: 1
8 ПРОЦ Р1П6       Б: 1356  В: 1
9 ПРОЦ Р2П1       Б: 1371  В: 1
...
И так далее: перечисляются те же имена программ,
что и при загрузке с МЛ ...
21 ПРОЦ Р3П4      Б: 2164  В: 1
22 ПРОЦ Р4П1      Б: 2827  В: 1 "
23 ПРОЦ Р2          Б: 564   В: 2
24 ПРОЦ Р1          Б: 399   В: 2
25 ПРОЦ Р1П1       Б: 2886  В: 2
26 ПРОЦ Р1П2       Б: 2762  В: 2
27 ПРОЦ Р1П3       Б: 1065  В: 2
М: _

```

Повторно прочитанным с МЛ программкам система присвоила номер версии 2. Для полной уверенности в том, что информация действительно присутствует в ОЗУ, можно посмотреть листинг любой программки из «библиотеки монитора». Вот, например, листинг программки, присутствующей в библиотеке монитора под номером 23:

```
          9 6 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 2 3 3 4 4
M:ЛИСТ:ГРУППЫ МОД. НОМЕРА:23 : T:4 23 ПРОЦ. P2
                                         VT-MXTI-128RL
PROCEDURE P2
1      /:
2      /:
3      /:
4      /:
5      /:
6      /:
7      /:
8      /:
9      /:
10     /:
11     /:
12     /:
13     /:
14     /:
15     /:
      M: _
```

В этом конкретном примере программка оказалась «текстом» из комплекта документации к системам VT-MXTI-128. Она имеет фортраноподобный вид, причём в каждой строке содержится только «оператор комментария» /: . Так же обстоит дело и с остальными программками в данной «группе модулей». Оказывается, с такими текстами лучше работать (редактировать их и распечатывать) в другой версии системы VT-MXTI-128; но это уже отдельная история.

7. Работа с машиной без дисплея

В этом разделе речь идёт об имитации собственно ДЗ-28, без дисплея. Конечно, наиболее интересна работа с дисплеем и с высокоуровневыми программами, такими как Бейсик, Фортран, Выстра, ОС VT-MXTI, и др. Однако машина ДЗ-28 и сама по себе вызывает много ностальгических воспоминаний – о довольно интересном программировании в машинных кодах. Ниже описываются, в основном, правила соответствия между ПК-клавишами в имитаторе и кнопками пульта ДЗ-28. Для осознанной работы с имитатором по этим правилам необходимы знания о пульте машины и о её системе команд из документации, поставившейся с ДЗ-28:

«Инструкция по эксплуатации 3.857.100 ИЭ»,

«Справочник программиста 3.857.100 ДЗ».

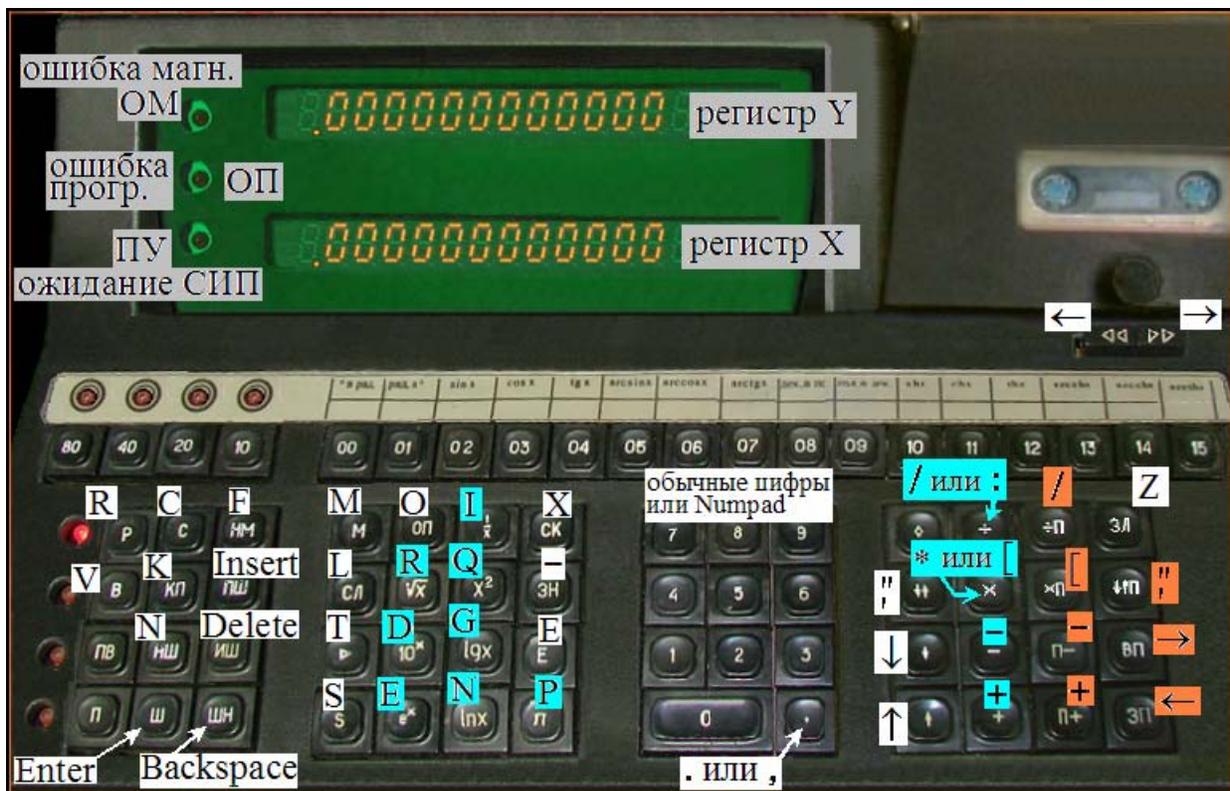
(<https://d3-28.ru/dokumentatsiya-d3-28/instruktsiya-po-ekspluatatsii-d3-28/>

<https://d3-28.ru/dokumentatsiya-d3-28/spravochnik-programmista/>

http://retropc.org/Biblioteka_r_31.html#c254 см. там поиском в «Библиотеке».)

Машина сразу после запуска имитатора находится в режиме «Работа» – горит индикатор слева от кнопки Р; на табло X и Y светятся нули, означающие, что регистры X и Y содержат нулевые значения. Это ещё не «работа по программе», а лишь состояние «останова с индикацией». Режимы ПВ (печать программы при её вводе) и П (печать программы) в имитаторе не работают; на практике печать каждого байта при вводе представляется мало нужной, а отсутствие печати программы командой П у нас компенсируется возможностью распечатки программы «на ТПУ» специальной программой-распечатчиком, загружаемой в любую свободную область ОЗУ (см. раздел 10).

Не имитируется и кнопка с ромбиком – печать числа из регистра X. Остальные кнопки имитируются ПК-клавишами; правда, имитация некоторых команд не полная и не точная; вот схема соответствия кнопок и ПК-клавиш:



На этой схеме надписи на зелёном табло – пояснения, где какой регистр, и что означают три индикатора, расположенные слева от табло регистров X и Y; они не относятся к кнопкам.

Белый цвет фона надписей на кнопках условно означает, что указанные в надписях ПК-клавиши работают без прижимания других клавиш. Напомню назначение тех из них, которые действуют в режиме «Работа»:

- <R> / <V> – переключают режимы «Работа» / «Ввод». Вместо <V> годится <W>.
- <C_{лат}> – сброс счётчика команд и масок прерываний, ресет указателя стека.

<K_{лат}> – команда вычисления контрольной суммы программы в ОЗУ машины.

<L> – считывание с ленты.

<Z> – запись на ленту.

< ← > – перемотка назад.

< → > – перемотка вперёд.

<S> – старт работы по программе (команда GO с кодом 0514).

<T_{лат}> – начало команды «найти метку и запустить работу по программе с этой метки». В имитаторе табло X гаснет, а мы должны ввести второй байт команды – либо цифрами, либо одной из букв: <T>, <S>, <M>, <X> (это зависит от структуры программы; способ её запуска должен указываться в документации к программе). Номер метки в виде четырёх цифр в имитаторе вводится с постоянно нажатой клавишей <Ctrl>.

<F> – начало команды «найти (find) метку». В имитаторе табло X гаснет, а мы должны ввести второй байт команды: номер метки в виде четырёх цифр; он вводится с постоянно нажатой клавишей <Ctrl>. В имитаторе эта команда отличается от <T> тем, что она не запускает программу. Перейдя нажатием <V> или <W> в режим «Ввод», мы увидим команду в ОЗУ машины, следующую за найденной меткой; саму метку мы увидим, выполнив шаг назад клавишей <Backspace>. Такой поиск меток удобен для изучения или отладки сложных программ.

<O_{лат}> – гашение индикатора ОП. (Сброс, т. е. <C> тоже гасит индикаторы.)

<X_{лат}> – гашение табло X; может применяться перед вводом в X нового числа.

<E_{лат}> – сброс порядка у числа, находящегося в X; обычно применяется перед вводом порядка числа X.

< минус > – изменение знака на противоположный у числа в X, или изменение знака порядка у числа в X, если перед эти нажималась <E>.

Клавиши с цифрами – в режиме «Работа» служат для ввода числа в регистр X (или для ввода номеров меток, как пояснялось выше).

Клавиши с точкой или с запятой – ввод десятичной точки для числа в X.

< ↑ > – засылка в регистр Y того же числа, которое имеется в X.

< ↓ > – засылка в регистр X того же числа, которое имеется в Y.

Клавиша с кавычками (“ и ‘) – обмен числами между регистрами X и Y.

<Enter> – останавливает «работу машины по программе», если она шла; тем самым машина переводится в состояние «останова с индикацией».

При этом счетчик команд указывает на ближайшую невыполненную команду. (Сброс <C> тоже останавливает работу машины по программе, но при этом счетчик команд сбрасывается к нулевому шагу).

Из режима «Работа» можно произвести запуск «работы по программе», если программа присутствует в ОЗУ машины. Чтобы в ОЗУ появилась программа, её надо туда загрузить «с магнитной ленты» (см. раздел 3) или ввести руками байт за байтом с пульта машины в режиме «Ввод»:

Режим «Ввод» включается нажатием <V> или <W>.
Нажатие <R> – переход в режим «Работа».

В режиме «Ввод» действие цифровых клавиш и клавиши <Enter> иное:

Пятизначный номер на X-табло это номер шага. (Если содержимое регистра ВР равно нулю, то номер шага равен содержимому регистра РС, т. е. программному счетчику; в общем случае $PC = BP + \text{номер шага}$.) Y-табло показывает двухбайтное значение РС в 16-ричной системе счисления; байты разбиты на тетрады; каждая тетрада принимает значения в диапазоне 00, ..., 15.

Рядом с номером шага на X-табло высвечивается байт содержимого ОЗУ на этом шаге, т. е. содержимое байтовой ячейки ОЗУ машины с адресом, равным содержимому регистра РС (этот адрес выведен в 16-ричном виде на табло Y).

Нажатие <Enter> увеличивает на единицу номер шага, а нажатие <Backspace> уменьшает его на единицу. Таким путём можно байт за байтом просматривать содержимое ОЗУ машины и её регистров в служебной зоне ОЗУ. Описание служебной зоны ОЗУ см. в «Справочнике программиста» для ДЗ-28.

<N> – нажатием этой клавиши номер шага гасится, и машина ожидает ввода пятизначного числа – десятичного значения номера шага, на котором мы хотим посмотреть или изменить байт в ячейке ОЗУ. Мы должны нажать пять раз цифровые клавиши; тогда содержимое соответствующей ячейки ОЗУ изобразится рядом с введенным номером шага.

Если в этом режиме вводить цифры без предварительного нажатия <N>, то машина воспримет их как ввод нового байт-кода в данную ячейку ОЗУ. Чтобы отказаться от начатого, но незавершённого ввода байта, надо нажать <Enter> или <Backspace>. Чтобы завершить ввод байта, надо ввести именно четыре цифры (две тетрады: по две цифры в каждой тетраде) и обязательно нажать <Enter>. Чтобы отказаться от завершения ввода после того, как уже введены четыре цифры (например, мы ошиблись при их вводе или передумали), надо нажать <Backspace>. В любом случае можно исправить ошибку просто повторным вводом нужного байта в ячейку с нужным адресом. Таким путём в имитаторе можно вручную ввести в ОЗУ машины программу, написанную «в машинных кодах».

Ввод байтов в ОЗУ с реального пульта реальной машины производится кнопками прямого кодирования: старшая тетрада каждого байта вводится в коде 8-4-2-1 кнопками, расположенными под четырьмя индикаторами, а младшая тетрада вводится одной из кнопок в ряду 00, 01, ..., 15. В имитаторе процедура ввода байтов в ОЗУ упрощена, кнопки прямого кодирования отсутствуют.

Для отладки небольших программ и для их модификации могут быть полезными операции «Исключить Шаг» и «Прибавить Шаг»; на ПК-клавиатуре в имитаторе им назначены клавиши <Delete> и <Insert>. При исключении шага байт-код на текущем шаге теряется, на его место переписывается байт из следующей ячейки, и т. д. Прибавление шага заключается в том, что байты в ОЗУ, начиная с текущего, переписываются в ячейки с большим на единицу адресом, а на текущий шаг записывается байт-код команды GO, т. е. 0514. Затем можно его заменить любым желаемым байт-кодом, вводя новые четыре цифры. Следует помнить, что такая модификация не испортит работоспособность программы только в том случае, когда она не сбивает адреса ветвлений и переходов, имеющих в программе.

Простейший пример ввода программы с пульта машины

Введите указанным выше путём с нулевого шага программку, содержащую всего 9 байт:

0700 0604 0701 0600 0412 0615 1402 0004 0512

Смысл этих команд прост:

0700 – ввод в регистр X числа 0,

0604 – пересылка содержимого X в Y,

0701 – ввод в регистр X числа 1,

0600 – сложение X+Y и засылка результата в Y,

0412 0615 – двухбайтовая команда «Пауза», для индикации X и Y на табло,

1402 0004 – двухбайтовая команда перехода к шагу «00003»,
т. е. к сложению X+Y и к засылке результата снова в Y.

0512 – команда END. Она необходима для того, чтобы можно было записать эту программку «на ленту». (На всякий случай, в нашей папке [txt] эта программка уже есть – с именем y-test__KP-88_N-8.txt.)

Это упражнение показывает, как вводить программу с пульта машины. В данном примере запрограммирован простой счётчик: после каждой паузы с индикацией число в регистре Y будет увеличиваться на единицу. Чтобы запустить программку, надо перейти нажатием <R> в режим «Работа», нажать <C> и затем <S>. Для останова можно нажать <Enter>; машина закончит выполнять текущую команду и прекратит счёт. После останова мы сможем клавишей <V> или <W> перейти в режим «Ввод» (пока велась работа по

программе, такой переход был заблокирован; проверка этого факта служит способом узнать в имитаторе, находится машина в «программном режиме» или уже остановилась, если режим её работы неочевиден).

В качестве примера модификации программы установим номер шага равным 3, выполним «Прибавить Шаг», и введём вместо 0514 код 0700. Тем самым мы запрограммировали занесение в X числа 10. Запустив снова программку, мы увидим, что теперь счёт идёт с шагом 10.

Подобным же образом легко модифицировать программку так, чтобы в ней X и Y перемножались, а не складывались: для этого байт-код 0600 надо заменить на 0602. Чтобы получался не ноль, надо изменить и команды засылки чисел в X. Если запрограммировать засылку в X числа с порядком 10 или больше, то при выполнении программы будет быстро достигнуто «превышение разрядной сетки», так как в ДЗ-28 порядок числа задаётся всего двумя десятичными разрядами, и, значит, не может превышать 99. При превышении разрядной сетки имитатор начинает глючить и выводит на табло что-то бестолковое (потому что в имитаторе математика сделана пока в предварительном варианте, без должных проверок корректности действий, и не в соответствии с «математикой ДЗ-28»).

Набирать программки бывает удобнее в текстовом редакторе, например, в «Блокноте», и сохранять результат как txt-файл для последующей загрузки в имитатор через его «магнитофон». Байт-коды следует набирать столбиком (по одному байту в каждой строке), и после каждого байта нажимать <Enter>, – такой формат txt-файла предусмотрен в имитаторе для «чтения с ленты».

Примером простой демо-программки служит также 7-11-2017_tablo-XY-test_KP-637_N-36.txt. Ещё один пример «демосцены» на табло ДЗ-28 – первая программка в файле mix.txt (для её работы на реальной машине ДЗ-28, вероятно, придётся вручную подобрать число в регистре R₁₀, определяющее время ожидания СИП в машинной команде OUTOWC и тем самым регулирующее частоту смены цифр на табло). Обе программки запускаются (после <C>) командой поиска метки с кодом 0514, т. е. клавишами <T>, <S>.

Ещё учебный пример – программка cos_ris-11_KP-386_N-46.txt из «*Инструкции по эксплуатации*» (см. там стр. 96-97). После загрузки (клавишами <C>, <L>) набираем в регистре X какое-нибудь число, например X=1.23456789, и нажимаем <S>. Результат: в регистре Y будет значение cos(X), вычисленное программкой по формуле ряда Тейлора, а в регистре X – значение cos(X), вычисленное по машинной команде с кодом 0808. (В нашем примере это 0.329929069890; чтобы продолжать, надо нажать <C> и только после этого вводить новое X). В программке важную роль играет машинная команда RES – вычисление "остатка". Правда, в имитаторе эта команда пока ещё не сделана, она заменяется простенькой заглушкой. Тем не менее, программка работает.

В папке [txt] есть также «стандартные» (входившие в комплект поставки машины ДЗ-28) программы, работающие без дисплейного терминала. Следуя нынешней моде, их даже можно назвать «легендарными»:

statistika_KP-7074_N-806.txt – пакет подпрограмм «Статистика». В конце txt-файла, после байт-кодов напечатаны пояснения о загрузке «Статистики» и о работе с подпрограммами пакета в имитаторе. Текст подпрограмм, а также полный набор правил и примеров работы с ними см. в брошюрге «*Руководство оператора 3.857.100 Д12*» из комплекта документации к машине ДЗ-28.

D3-28_test_028_KP-60000_N-5999.txt – старый тест системы команд,
D3-28_test_017_KP-5895_N-527.txt – тест НМЛ,
028-test_KP-73370_N-8921.txt – новый тест ОЗУ и системы команд.

О работе этих «стандартных» тестов рассказано в «*Инструкции по эксплуатации*» для ДЗ-28. См. также пояснения ниже – в разделе 13.

Выполнение одиночных команд с пульта машины

Машина ДЗ-28 допускает выполнение команд, подаваемых с пульта кнопками прямого кодирования: старшая тетрада байта вводится в коде 8-4-2-1 кнопками, расположенными под четырьмя индикаторами, а младшая тетрада вводится одной из кнопок в ряду 00, 01, ..., 15.

Прога может имитировать подобную подачу команд, хотя на ПК-клаве нет кнопок прямого кодирования. Для этого в имитаторе коды команд надо набирать цифровыми ПК-клавишами, удерживая постоянно нажатой клавишу <Ctrl>. Отпускание <Ctrl> до окончания набора команды имитатор воспринимает как отказ от команды. Если команда однобайтовая, то после набора её байта перед набором кода следующей команды можно отпустить <Ctrl>. Если команда двухбайтовая, и мы желаем её выполнить, а не отказываться, то отпустить <Ctrl> можно только после набора двух байтов.

Индикаторы 8-4-2-1 в имитаторе отображают набор только старшей тетрады каждого байта, а при наборе второй тетрады они гаснут – так в имитаторе индицируется факт подачи команды (на реальной же ЭВМ ДЗ-28 они продолжают гореть; программист ощущает подачу команды своими пальцами, поскольку реально нажимает одну из кнопок в ряду 00, 01, ..., 15).

Пример: наберём, удерживая <Ctrl> прижатой, цифры 0701. Результат будет такой же, как при вводе в регистр X числа 1 клавишей <1> без <Ctrl>. Затем наберём, удерживая <Ctrl> прижатой, цифры 0700; результат такой же, как если бы мы продолжили ввод числа в X нажатием <0> без <Ctrl>, т. е. на X-табло высветится число 10, если до этого там были одни нули.

Есть нюанс: перейдя в режим «Ввод», мы увидим, что в имитаторе каждая подача команд с пульта машины сопровождалась увеличением номера шага (увеличением РС). В реальности такого увеличения РС не должно быть; но я не стал пока усложнять имитатор борьбой с этим недостатком имитации. В руководствах по ДЗ-28 вообще не рекомендуется подача с пульта команд, следствием которых должны быть переходы или ветвления, т. е. – вполне определённые изменения РС. Так что, одиночные команды вообще не слишком-то полезны на практике. Примерно из этих же соображений я не сделал имитацию режима пошагового исполнения программы, имеющегося в реальной ДЗ-28.

Некоторые одиночные команды в реальной ДЗ-28 могут быть исполнены нажатием специальных кнопок в правой части пульта, таких как хП, П-, П+, и др. – это команды арифметических действий с участием десятичных ячеек памяти (см. руководства по работе с ДЗ-28). В имитаторе им соответствуют ПК-клавиши, которые на приведённой выше схеме (см. стр. 81) показаны на красном фоне – их следует нажимать, удерживая постоянно нажатой клавишу <Ctrl>.

Применение машины в качестве калькулятора

ПК-клавиши, показанные на синем фоне (см. стр. 81), следует нажимать, удерживая постоянно нажатой клавишу <Shift>, – тогда им соответствуют математические функции, обозначенные на кнопках пульта.

Пример: введём в X цифровой клавишей <1> число 1, клавишей <↑> скопируем его в Y, введём в X клавишей <2> число 2 (всё это делается без прижимания других клавиш) и, наконец, удерживая прижатой <Shift>, нажмём клавишу <+>. На табло регистра Y появится результат сложения чисел из X и Y.

Ещё пример: нажатиём <P> с постоянно прижатой <Shift> мы вводим в регистр X число π . Аналогичным образом, если мы введём в X число 1 и нажмём с постоянно прижатой <Shift> клавишу <E>, то получим в регистре X результат вычисления $e^1 = e$ – это число Непера, т. е. основание натуральных логарифмов: 2,71828182846 .

Такие вычисления можно комбинировать с командами математических операций, которые подаются с постоянно прижатой <Ctrl>. Например, после того, как указанным выше способом в X было введено число e , наберём цифровыми клавишами с постоянно прижатой <Ctrl> команду 0802. Тогда на табло X появится результат вычисления $\sin(X)$; в данном примере это $\sin(e) = 0,410781290502$.

В имитаторе пока отсутствует возможность выполнения команды RES (вместо неё в имитаторе действует некая подделка); в реальной ДЗ-28 эта команда позволяет вывести на табло «остаток» арифметического вычисления и тем самым повысить точность вычисления свыше 12 десятичных разрядов. Вообще, в имитаторе пока ещё нет точной эмуляции и самой-то 12-разрядной математики ДЗ-28; поэтому при исполнении примеров из руководств возможны небольшие отличия от результатов, указанных в документации к ДЗ-28.

8. Регулировка быстродействия имитатора

Имитатор не воспроизводит динамику работы реальной машины ДЗ-28. Хотя на современном ПК вычисления выполняются во много раз быстрее, чем в ДЗ-28, в имитаторе вывод текстов на дисплей (и, в частности, вывод символов оператором PRINTTAB при построении графиков в Бейсике) происходит заметно медленнее, чем следовало бы. Скорость имитации такого вывода зависит от быстродействия конкретного ПК, от работы его видеосистемы.

Регулировать быстродействие имитатора в сторону увеличения невозможно. А замедлить работу имитатора можно – введением задержки между обращениями к интерпретатору машинных команд.

Такая задержка может потребоваться, в основном, в двух случаях:

1) если ПК оказался очень шустрым, так что, например, «полёт точки-ракеты» в тест-игре 2WAR происходит слишком быстро;

2) если исследуется программа для ДЗ-28, в которой нет частого вывода информации на дисплей или на табло. Рассмотрим простой пример. В разобранный на стр. 84 программке «y-test» заменим двухбайтовую команду 0412 0615, выводившую «счётчик Y» на табло Y, двумя однобайтовыми командами 0514 (это «пустая» команда GO, она просто передает управление следующей команде в программе):

0700 0604 0701 0600 0514 0514 1402 0004 0512

Откроем в Windows «Диспетчер задач» на вкладке «Процессы» (или «Монитор ресурсов», или какую-то аналогичную программу, способную показывать процент занятости центрального процессора ПК). Запустим имитатор ДЗ-28. Будет видно, что он практически не потребляет ресурсов компьютера, пока в нём не запущена программка. Однако, если мы запустим указанную выше модифицированную программку «y-test», то увидим, что нагрузка процессора возрастает почти до максимально возможной; например, у меня на стареньком ПК с Windows XP занятость процессора подскакивает до 90% и более! Процессор без передышки крутит цикл с нашей программкой, через некоторое время температура его заметно повышается, вентилятор начинает шуметь. (Остановив машину нажатием <Enter>, увидим, какое большое число циклов успел накрутить наш счётчик за время работы программки без вывода Y на табло).

Желательно чередовать работу процессора ПК над вычислениями в имитаторе с более спокойной работой в операционной системе. Имитатор стремится обеспечить такое чередование автоматически: он отдаёт несколько миллисекунд своих «квантов времени» операционной системе после каждого вывода «кадра» – вывода изображения машины, клавиатуры или экрана дисплея на монитор ПК. Но если обновление кадра не предусмотрено в программке (или происходит редко), то процессор работает без передышки, как в рассмотренном выше примере.

В подобных ситуациях можно применить задержку вычислений (Delay), которая командой Sleep(1) будет отдавать операционной системе 1 мс времени каждый раз после заданного количества циклов работы имитатора. В имитаторе это количество циклов обозначено как параметр dwN_delay. (Но если он равен нулю, то это означает «задержки нет».)

При запуске имитатора параметр dwN_delay равен нулю (а при ресете сохраняется его текущее значение). Чтобы его изменить, надо в режиме **View > Display** нажать <F1> и затем <D>. Появится окошко с названием-вопросом «Change delay?» и с информацией о текущем значении dwN_delay (также там будет информация о работе GetTickCount на данном ПК – сколько раз выполняется Sleep(10) на «интервале времени 100 мс», заданном через команду GetTickCount; на эту информацию можно не обращать внимания). Чтобы ввести новое значение задержки, нажимаем «Да»; в появившемся окне вводим желаемое значение задержки (или 0, если хотим выключить задержку); на повторный вопрос «Change delay?» отвечаем «Нет», чтобы перейти ко второй части диалога и затем выйти из состояния настройки.

Во второй части диалога о задержке спрашивается, надо ли изменить имитацию команды PAUSER. Дело в том, что в программах эта команда обычно используется для приостановки при управлении электромагнитом и мотором НМЛ, чтобы дать время инерционной механике перейти из одного состояния в другое. Длительность такой паузы определяется числом в регистре R₁₀. В имитаторе с подобными паузами увеличивалось бы время считывания (и записи) блоков с ленты, поэтому «по умолчанию» такая зависимость паузы от содержимого R₁₀ отключена (PAUSER выполняется просто как Sleep(4)). Но бывают и другие программы – в них PAUSER используется для предоставления времени пользователю на выполнение определённых действий; в таких случаях в имитаторе надо включать зависимость паузы от R₁₀, а иначе мы не успеем выполнить требуемые действия (пример см. в разделе 2: тест «061» в блоке 4 предписывает пользователю выполнить ряд нажатий клавиш за 5 секунд).

В реальной машине ДЗ-28 один такт длится одну-две микросекунды, а исполнение одной машинной команды занимает несколько тактов. Поэтому для оценки (очень грубой) значения dwN_delay, хоть как-то приближающего динамику имитатора к динамике реальной ДЗ-28, можно считать, что за 1 мс имитатор должен выполнять порядка 1000 циклов. Т. е. можно для начала задать dwN_delay = 1000, а затем корректировать это значение. При значении 1000 у меня на стареньком ПК с Windows XP «занятость процессора» в рассмотренном выше

модифицированном «у-тесте» падает уже до 1%. При значении `dwN_delay` порядка 100 и менее имитатор может так сильно замедлиться, что он будет казаться «зависающим» в имитации работы с Бейсиком. (Но для заметного замедления «бегущей строки 2018» в первой программке из `mix.txt` этого может быть ещё недостаточно; потребуется `dwN_delay` порядка 10.) При увеличении `dwN_delay` свыше нескольких тысяч наличие задержки будет, наоборот, всё менее заметным.

В Windows 7 монитор ресурсов показывает не только процент «использования процессора», но и «частоту процессора» в процентах от максимальной. Как выяснилось, во время вывода имитатором текстов на дисплей процент использования процессора невелик, но частота может подниматься до 90% и более, и при этом температура тоже повышается. Однако, в Windows 7 есть возможность ограничить повышение частоты и тем самым препятствовать нагреву системы при работе всех программ, не только имитатора. Для этого открываем: Панель управления > Электропитание > Настройка плана электропитания > Изменить дополнительные параметры питания > Управление питанием процессора > Максимальное состояние процессора; и вместо указанных там 100% задаём, например, 60% (при питании от сети и от батареи).

В имитаторе можно включить индикацию частоты вывода «кадров» – параметр FPS (frames per second). Он оценивается в проге очень грубо – с помощью функции `GetTickCount`. Но всё-таки эта оценка помогает заметить, как та или иная программка распоряжается командами вывода информации. Если вывод очень редкий, то кадр будет обновляться, в основном, с частотой мигания курсора дисплея (примерно 5 раз в секунду), и значение FPS получится близким к 005. Если вывод частый, то в имитаторе сработает ограничение частоты обновления кадра (предусмотренное, чтобы избежать перегрева видеочипа), так что значение FPS, скорее всего, не превысит 060 ... 070. Значение FPS изображается белым шрифтом в начале служебной строки дисплея. Чтобы увидеть FPS (или, наоборот, скрыть его) надо в режиме **View > Display** нажать <F1>, затем <F>, и ответить на вопрос «Show FPS?».

9. Неделки, непонятки

Неделок в имитаторе и непонятных моментов, возникающих в попытках имитации машинных команд, так много, что их трудно перечислить скольконибудь систематически. (Например, ещё не сделана «12-разрядная арифметика» машины.) Они обусловлены не только ленью, но и неясностями в доступной моему пониманию документации. (Детальный разбор принципиальной схемы машины и прошивок ПЗУ с построением полноценного эмулятора в итоге – вот это было бы решением проблемы, но такое дело выше моих возможностей).

Мне неясно, например, как будут выполняться арифметические действия с регистрами X и Y, когда в их ячейках хранятся не коды десятичных цифр, а произвольные байты; и что при этом отображается на табло? Действует ли (и как) в этих случаях команда нормализации (NORM, код 1209)? Что делает команда CLR X с ячейками регистра X в ОЗУ помимо того, что она гасит табло X? Подобные вопросы возникают потому, что: «пересылки без изменения системы счисления могут применяться с любым содержимым регистров и ячеек» (это цитата из *Справочника программиста*). Причём, как показывает опыт, «любое содержимое» в десятичных регистрах действительно используется в некоторых программах.

Вообще, в *Справочнике программиста* немало туманных мест. Например, для команд прибавления и вычитания заданного числа из содержимого регистров R_i сказано: «содержимое R_i рассматривается как код, переполнение (заём) игнорируется». Что значит «рассматривается как код»? Адрес, не превышающий 32767? Что значит «игнорируется»? Например, что должно получиться в регистре R_i , если к числу 32767 в нём прибавить единицу, или вычесть единицу из числа 0 в нём? Как и когда бит знака регистров R_i участвует / не участвует в тех или иных операциях, понять из *Справочника программиста* очень трудно. И почти нигде не говорится, что и как меняется / не меняется в регистрах в случаях операций с «некорректным» результатом или содержимым регистров.

В программах ВТ-МХТИ-128 важную роль играют команды пересылки блоков. К сожалению, в *Справочнике программиста* о них написано слишком кратко, и местами непонятно. Например (цитата): «При $R_{12}=0$ пересылка не выполняется. По завершению команды $R_{12}=1515\ 1515$.» Возникает вопрос, если пересылка не выполняется, то считается ли это завершением команды (и соответственно изменяется содержимое R_{12}), или считается, что команда вообще не делалась и поэтому R_{12} не меняется? Ещё цитата: «при адресации наложенных блоков команда реализует операцию сдвигки» – это в случае правой пересылки блоков; в случае левой пересылки блоков реализуется «операция раздвижки». Что это за «сдвигка» и «раздвижка», я так и не смог догадаться.

К непонятным моментам относятся также «глюки» при работе в имитаторе некоторых программ высокого уровня. Так, в Фортране-85 не работает считанная с ленты РП. (В Фортране-5М этого глюка нет; правда, его нет только для программ, скомпилированных в этом же Фортране-5М). Непонятна также несовместимость записей разных версий ОС ВТ-МХТИ. (Конечно, хотелось бы думать, что все подобные глюки вызваны недоработками в программах, если быть уверенным в безгрешности имитатора. Но, увы, скорее уверенность есть в обратном. (Например: в версиях имитатора до 2-07-2019 программа МАШЯЗ при листинге выводила в номере шага 00008 вместо восьмёрки ноль; от этого «бага» удалось избавиться, исправив в имитаторе обработку «отрицательного нуля» в регистрах R. Изменив же обработку бита знака в команде вычитания константы из R, удалось, наконец, запустить и долго казавшийся неисправным транслятор ВТ-МХТИ-128С.)

Хотя уже много багов в имитаторе найдено и исправлено, надо полагать, что неверная имитация каких-то команд всё ещё присутствует.

Это демонстрирует следующая проверка. У меня сохранились результаты теста по выводу десятичного содержимого оператором PRINT в Бейсике-157107 на реальной машине ДЗ-28. Кратко говоря, в две первые однобайтовые ячейки мантиисы десятичной переменной (назовём её А, её начальное значение равно нулю) командой вставки машинных кодов CMD засылались либо допустимые значения, либо недопустимые. И выводился на экран результат применения бейсиковского оператора PRINT А. Пример с допустимыми значениями:

первый байт = **0102**, второй байт = **0304**

В этом случае Бейсик вывел на экран число 1.234000000E-01, оно ожидаемым образом составилось из допустимых тетрад введённых двух байтов.

Пример с недопустимым значением (первая тетрада = 10, она превышает допустимое десятичное значение 09):

первый байт = **1008**, второй байт = **0706**

В этом случае Бейсик вывел на экран число 1.087600000. Здесь недопустимую тетраду 10 Бейсик превратил в две цифры мантиисы: 1.0 ...

Ещё пример с недопустимыми значениями:

первый байт = **1514**, второй байт = **0706**

В этом случае Бейсик вывел на экран нечисловую комбинацию символов: 0.>76000000E-01.

Что показал такой же тест в имитаторе? Хотя имитатор с Бейсиком-157107 не вызывает нареканий при работе с обычными бейсик-программами, он не смог воспроизвести результаты указанного теста: допустимые тетрады вывелись на экран правильно, как и на реальной машине, но в обоих случаях с недопустимыми тетрадами вывелось А = 3.000000000. Вероятно, это означает, что нормализация в имитаторе работает не так, как в реальной ДЗ-28. Однако попытки её изменить не привели к успеху: всякий раз портилось прохождение 028-теста. (В бейсик-

программке «DATA-SAVE TEST» в файле mix.txt тоже используется засылка произвольных кодов – «имя массива» – в тетрады десятичной переменной, но оператор PRINT к этой переменной не применяется. Поэтому проблем не возникает: эта программка работает в имитаторе так же, как она работала на реальной машине.)

10. Перечень программ в txt-папке, прилагаемой к данной версии

Basic_D3-28_v3A__KP-157107__N-11343.txt,
Basic_D3-28_v3A__KP-132259__N-9675.txt,
Basic3A-tdm-l__KP-224538_N-15856.txt,
Basic_D3-28_v3A__KP-157057__N-11343.txt (предоставлен **Сергеем Фроловым**),
s3_side1__basic-tdm.txt (из коллекции форумчанина с ником **sanders**).

k31a_basic_KP-177107_N-12820.txt (из коллекции **Виталия Колесника**),
k35b_Basic_plan_KP-192147_N-12621.txt

Это версии системы программирования на языке «Бейсик для Д3-28, вариант 3А». Запуск: <C>, <S>; в имитаторе всегда используются только латинские клавиши. О настройке служебной строки дисплея и др. подробности см. в разделе 5.

Fortran-85_p1-p2.txt – система программирования «Fortran-85 для Д3-28». Запуск: <C>, <T>, <T>. Подробности см. в разделе 5.

Fortran-5m_KP-138177_N-10414.txt – система программирования «Fortran-5М для Д3-28». Это вариант, очень близкий к Fortran-85, но состоящий из одного файла. Работает лучше, чем Fortran-85; и компилированный в нём код работает лучше. Запуск: <C>, <T>, <T>. Подробности см. в разделе 5.

D3-28_Vystra__KP-113478__N-9478.txt – система программирования «Выстра».

Её происхождение мне не известно, но она, на мой взгляд, интересная. В ней красиво выглядит процесс компиляции: столбцы зелёных цифр быстро струятся по экрану дисплея; как в старинных кинофильмах с ретро-компьютерами :-). Запуск: <C>, <S>. Подробности см. в разделе 5 и в Приложении 2.

s4_side2_os-mhti_32k.txt (из коллекции **sanders**),

Программы из коллекции **Виталия К.**:

k15a_vt-9r.txt, k31b_mhti-10r_2x__ks_610_3677_610.txt,
k17a_vt-12r.txt. Это близкие к Фортрану-5М (и -85) системы «ОС ВТ-МХТИ».

Fortran_v1-4.txt – «Фортран Кочеткова» (ЛИИЖТ, кафедра ТОЭ).
Подробности см. в разделе 5 и по ссылке:
<https://d3-28.ru/programmy/fortran-d3-28-kochetkova-v-m-liizht/>

Эти фортраноподобные программы для Д3-28 работают с памятью объёмом только 32 килобайта.

k111b_d8_KP-33920_N-2909_tpu_v1.txt – «Программа распечатки Д8», отредактированная мной для работы с ТПУ. Руководство по работе с ней приведено в конце этого же txt-файла.

spp-8__KP-65890_N-5297.txt – система подготовки программ, МХТИ.

Пояснения см. в разделе 5, в spp-8_mnemocodes.txt, и по ссылке:
<https://d3-28.ru/programmy/spp-8-sistema-podgotovki-programm/>

k12b_et-10_KP-3550.txt – «операционная система ЭТ-10», см.:
<https://d3-28.ru/programmy/et-10-tsejtina-a-s-moskovskij-vniiz/>

k12b_et-10_red-28213.txt – версия с, как я думаю, исправленной мной ошибкой дизассемблера; пояснения в конце этого же txt-файла.

mashyaz__KP-108069_N-8130.txt и k7a__mashyaz_KP-108090_N-8130.txt

Это система подготовки и отладки программ, содержит реассемблер команд Д3-28, может работать с ОЗУ 128 килобайт. Пояснения см. в разделе 5 и по ссылке
<https://d3-28.ru/dokumentatsiya-d3-28/mashyaz/>

k7b_minimonitor.txt. Порядок запуска описан в конце этого же txt-файла.
Документацию см. по ссылке:
<https://d3-28.ru/dokumentatsiya-d3-28/minimonitor/>

k31a_stud_os_KP-229607_N-19040.txt (всё это из коллекции Виталия К), по-видимому, это обучающий «математический пакет» для студентов.

mix.txt – смешанная «библиотека программ» в машинных кодах и на языках Бейсик, Фортран, Выстра. В ней 16 программ, в том числе игра «23 спички». Эта библиотека служит для демонстрации работы имитатора с НМЛ. Наиболее серьёзные программы в ней – бейсиковские «HALL» и «DATA-SAVE TEST», работавшие в 1980-е годы на реальной Д3-28. Пояснения см. в разделе 3.

bega_5prg_bas.txt – «библиотека программ» на языке Бейсик. В ней 5 программ. В том числе – квази-игра «тараканьи бега»; она может использоваться для выявления особенностей вывода символов в разных режимах имитатора, в том числе для сравнительной оценки скорости вывода символов. В файле содержатся две записи программы «тараканьи бега». Первая запись называется BEGA-1, она сделана в Бейсике-132259. Вторая запись сделана в Бейсике-157107, она называется BEGA-2. Кроме того в этой «библиотеке» содержатся бейсик-программы: SINUS – построение графика синуса с задаваемым количеством точек (может использоваться для измерения условной скорости работы имитатора на разных ПК), ХАОС-1 – построение графика хаотической динамики (внутри программы есть инструкция; это математическая программка), КАТАЛОГ – список бейсик-программ на данной «ленте».

Запуск – только под управлением Бейсика: загрузка командой LOAD, старт командой RUN. По умолчанию подразумевается запуск в Бейсике-157107 при b4=0. Оказывается, при этом в программе BEGA-1 нормально воспроизводятся РУС-буквы. При запуске же программы BEGA-2 надо после набора RUN, но перед нажатием <Enter> нажать <Ctrl>, тогда текст

выведется в регистре ВР РУС (либо перезапустить Бейсик-157107 в режиме с b4=1). Пояснения см. в разделе 5.

SF-test_bas.txt – тест Сергея Фролова. См. пояснения в Приложении 3. Запускается под управлением Бейсика.

game_1WAR_bas.txt – демонстрационная тест-программа с игровыми элементами для наглядной проверки взаимодействия машины, дисплея и клавиатуры в имитаторе; иллюстрирует некоторые приёмы применения машинных кодов в бейсик-программах пользователя. Пояснения см. в разделе 1.

Запуск – только под управлением Бейсика: загрузка командой LOAD, старт командой RUN. В разных Бэйсиках быстроедействие может быть разным.

disp-1_bas.txt – программка, с помощью которой можно изучать вывод символов на дисплей путём применения машинных кодов в бейсик-программах. Пояснения см. в Приложении 3. Запуск только под управлением Бейсика.

ok_bas.txt – программка, найденная на одной из моих кассет. Печатает цифрами «стерео»-картинку, которая изображает приподнятое над плоскостью экрана слово, состоящее всего из двух латинских букв. Составлена мной под впечатлением от впервые появившихся в те времена типографских стерео-изображений, казавшихся на первый взгляд загадочными. Запуск только под управлением Бейсика.

game_luna__bas.txt – «Посадка на Луну», игровая программа, набрана по листингу в документации к Бейсику. Из числа «легендарных» программ :-)

game_corolevstvo__bas.txt – «Королевство Эйфория», игровая программа.

game_casino__bas.txt – «Казино», игровая программа.

game_vojna__bas.txt – «Война», игровая программа; сочинена студентами под впечатлением от занятий на военной кафедре; похоже, чепуха полная :-)

Запуск: все эти игровые программы работают только под управлением Бейсика.

bioritmy__bas.txt – тоже «легендарная» для пользователей ДЗ-28 программа, из «Руководства программиста» на Бейсике. Интересна она, конечно, не якобы биоритмами, а тем, как в ней организовано построение одновременно трёх синусоид на экране алфавитно-цифрового дисплея. Запуск – только под управлением Бейсика: загрузка командой LOAD, старт командой RUN.

Для правильного вывода графиков на экран здесь необходимо воспользоваться Бейсиком-157107 с b4=1 (см. раздел 5) и задать систему команд №1, сбросив в ноль разряды служебной строки дисплея нажатием клавиш <F8>, <F9>, <F8>. Тогда правильно отображается «нулевая линия» на графиках биоритмов, которая строится из символов I. Сначала печатается символ I, а затем он заменяется символом графика, если график должен пересечься с «нулевой линией». Интересно, что если бит-4 не установлен в единицу, то такой замены символов не происходит, и «нулевая линия» местами ломается: смещается направо.

1WAR_1_2WAR_1__frtrn5m.txt – файл, имитирующий «ленту» с библиотекой демонстрационно-игровых фортранных программ и с тестом С. Фролова.

В начале файла записан сам FORTRAN-5M; загрузка: <C>, <L>, <K> (КП=138177, код 0512 на шаге N=10414), запуск: <C>, <T>, <T> (без нажатий <S>).

Далее на этой «ленте» идут исходные фортранные тексты программ 1WAR и 2WAR, рабочие (т. е. транслированные в машинные коды) программы 1WAR и 2WAR, причём у всех этих программ номер версии равен 1. И затем – исходные тексты SF-T версий 1 и 2. В конце есть запись «конец библиотеки».

Запуск исходных программ – только под управлением Фортрана-5M (или Фортрана-85) после трансляции в машинные коды.

Запуск рабочих программ: под управлением Фортрана-5M, или запуск с пульта машины. Подробности см. в разделе 5.

frmj_inpx_test__1prg__3prg_vystra-text.txt – файл, имитирующий «ленту» с библиотекой выстровских программ. В начале – рабочая программа FRMJ, скомпилированная в Выстре в имитаторе. Затем – исходные тексты программ FRMJ, INPX, TEST. Запуск исходных текстов – только под управлением Выстры.

frmj_KP-38246_N-3445.txt – рабочая программа расчёта «фракталов» FRMJ, скомпилированная в Выстре на реальной машине ДЗ-28 в давние времена. Рабочие программы служат примером

автономно работающих программ, созданных в Выстре. Запуск рабочей программы FRMJ: <C>, <S> на пульте машины; загрузка Выстры не требуется. Подробности см. в разделе 5.

display_codes_KP-1689_N-106.txt – программа выводит на дисплей байт-код, поступающий из терминала при каждом нажатии клавиши на клавиатуре терминала. Выводится символ (если клавиша символьная), и за ним байт-код. Если клавиша подаёт управляющий код, а не код символа, то этот код исполняется и выводится. Каждый код выводится в новой строке. Чтобы не было пустых строк, можно выключить в настройке служебной строки режим «авто ПС=БК»:

9 6 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 ...

Запуск: <C>, <S> «на пульте машины»; затем переходим к просмотру дисплея.

klava_KP-434_N-25.txt – простейшая программка связи дисплея с машиной; см. раздел 2.

test_061_PEL2-240-001_KP-21038_N-1714.txt – в блоке 4 тестируется дисплей, см. раздел 2.

028-test_KP-73370_N-8921.txt – тест системы команд и расширенного ОЗУ,
D3-28_test_028_KP-60000_N-5999.txt – старый тест системы команд и ОЗУ,
D3-28_test_017_KP-5895_N-527.txt – тест НМЛ, см. «Инструкцию по эксплуатации» ДЗ-28,
а также ниже: Приложение 3, раздел *Работа тест-программ в имитаторе*.

y-test_KP-88_N-8.txt – демо-программка, поясняющая программирование в машинных кодах ДЗ-28; см. раздел 7.

Запуск: <C>, <S>. Смотреть на экран дисплея не нужно; программка всего лишь выводит последовательные значения целых чисел на Y-табло машины. Для останова надо нажать <Enter> или <C>.

7-11-2017_tablo-XY-test_KP-637_N-36.txt – ещё одна демо-программка; она тоже лишь выводит цифры на табло машины. Запуск здесь иной: <C>, <T>, <S>. Останов обычный: <Enter> или <C> в режиме просмотра пульта машины.

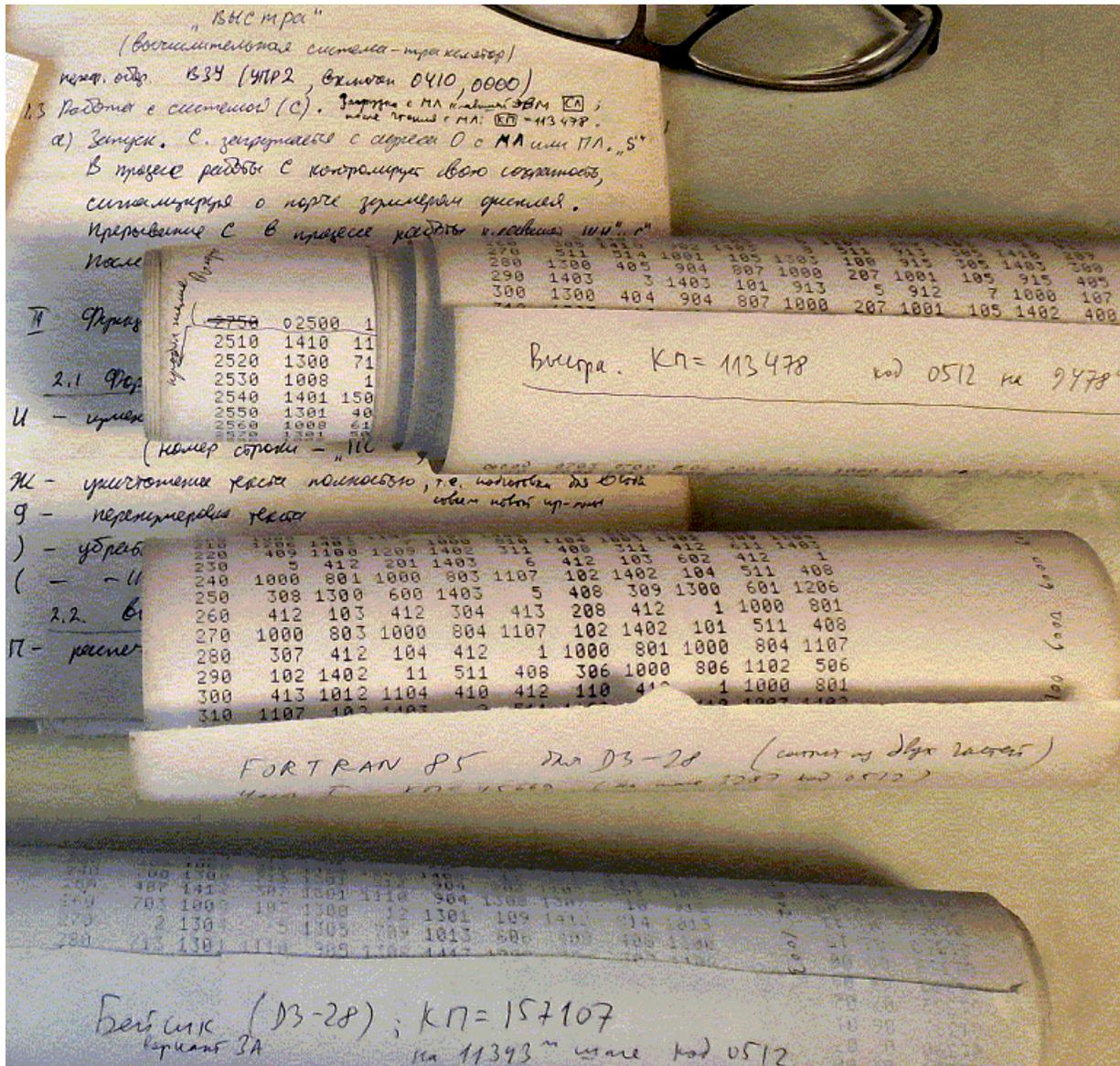
cos_ris-11_KP-386_N-46.txt – учебная программка, выводит на табло машины значения $\cos(X)$, вычисленные двумя способами. См. в «Инструкции по эксплуатации» ДЗ-28 стр. 96-97. Запуск: <C>, набираем в регистре X желаемое число, нажимаем <S>, смотрим на табло результат вычисления $\cos(X)$. Затем <C>, набираем новое X, <S>, и т. д.

statistika_KP-7074_N-806.txt – пакет подпрограмм «Статистика» из комплекта ПО к ДЗ-28. Пояснения о запуске и о работе в имитаторе см. в конце этого же txt-файла. Подробности см. в «Руководстве оператора 3.857.100 Д12»

(этот документ есть по ссылкам: http://retropc.org/Biblioteka_r_31.html#c254 (в «Библиотеке»), <https://d3-28.ru/dokumentatsiya-d3-28/rukovodstvo-operatora-d3-28/>)

rabochaja_kasseta.txt – пустой файл, имитирующий «рабочую кассету» для теста НМЛ; см. Приложение 3. Его можно использовать и для опытов с командами записи на НМЛ в других случаях. Конечно, подобных файлов (с желаемыми именами) можно и нужно создавать сколько угодно, по мере надобности.

gaspechatchik_D3-28_KP-935_N-67.txt – программа для распечатки номеров шагов и байт-кодов программы из ОЗУ машины. Она работала с реальной машиной и позволила получить на ТПУ распечатки Бейсика, Фортрана и Выстры:



В имитаторе распечатчик может пригодиться, например, для получения дампов сегментов ОЗУ с такими сложными системами, как ОС ВТ-МХТИ.

Работа с распечатчиком (это один из нескольких возможных вариантов действий):

0. Включаем ТПУ (в имитаторе «ТПУ включается» ПК-клавишей <Home>).
1. Вводим в ОЗУ с ленты (или с пульта ДЗ-28 вручную, если это не слишком долго) ту программу, из которой надо распечатать часть или её всю.
2. Кнопкой КП проверяем контрольную сумму. Здесь и далее речь о кнопках на пульте ДЗ-28; их соответствие с ПК-клавишами в имитаторе указано в разделе 7.
3. Кнопкой В переходим в режим «Ввод», при этом индикатор покажет номер шага с кодом 0512 (END) программы в ОЗУ. И дописываем на следующих шагах код 0514 (это «пустая» команда GO) сколько-то раз – чтобы получился «круглый» номер шага, удобный для запоминания, с которого позже мы введём в ОЗУ машины свой распечатчик. Этот номер шага следует запомнить.
4. Кнопкой Р переходим в режим «Работа», и с пульта ДЗ-28 кнопками прямого кодирования подаём двухбайтовую команду 0413 0415; происходит засылка в регистр X начального адреса дальнейшей загрузки. (Напомню, что в имитаторе цифры 0413 0415, поскольку они представляют собой байт-коды команды, надо набирать с постоянно нажатой ПК-клавишей <Ctrl>.)
5. Ставим магнитную ленту с распечатчиком и загружаем его в ОЗУ командой 1202 с пульта машины. (В имитаторе цифры 1202 надо набирать с постоянно нажатой ПК-клавишей <Ctrl>.)
6. Прямым кодированием заносим в регистры R0 и R1 соответственно начальный и конечный адрес того участка ОЗУ, который желаем распечатать. С этой целью поочередно пользуемся режимами В и Р (в имитаторе – клавишами <V> либо <W> и <R>):
 - В: нажимаем НШ и вводим пять цифр (старшие из них могут быть нулями), это желаемый начальный адрес в десятичной системе; он сам собой оказывается в программном счётчике РС. (В имитаторе НШ это <N>).
 - Р: подаём двухбайтовую команду 1104 1500, это засылка РС в регистр R0 (в имитаторе цифры 1104 1500 набираем с постоянно нажатой ПК-клавишей <Ctrl>).
 - В: нажимаем НШ и вводим пять цифр = желаемый конечный адрес.
 - Р: подаём команду 1104 1501, тем самым конечный адрес засылается в R1. (в имитаторе цифры 1104 1501 набираем с постоянно нажатой ПК-клавишей <Ctrl>).
7. В: нажимаем НШ и вводим номер шага, на котором находится начало нашего распечатчика (этот номер мы запомнили раньше); тем самым мы подготовили стартовый адрес для запуска распечатчика.
8. Р: нажимаем клавишу S – старт; в имитаторе это клавиша <S>. Всё.

Распечатчик создаёт txt-файл, в котором левый столбец представляет десятичные значения адресов в ОЗУ с шагом 10, а в каждой полной строке содержатся 10 байт-кодов. Не следует пугаться пробелов, встречающихся в таком файле: дело в том, что имитатор, как и реальное ТПУ, не печатает нули, если они находятся в начале числа (так что, если, например, байт-код или номер состоит из одних нулей, то в ТПУ-распечатке он выглядит сплошным пробелом).

11. Приложение 1: команды Фортрана-85 и -5М

Это не сам официальный документ, а рукописный конспект какого-то документа, составленный в то давнее время студентом; так что, здесь могут быть пропуски, опечатки и неточности...

ОПИСАНИЕ ТРАНСЛЯТОРА FORTRAN-85 ДЛЯ МИКРО-ЭВМ «ДЗ-28»

1. *Запуск транслятора*

Транслятор FORTRAN-85 состоит из двух частей (блоков), записанных на МЛ. 1-я часть содержит системную библиотеку и драйверы работы со стандартными периферийными устройствами. 2-я часть – собственно транслятор. Для работы с ним необходимо:

- 1.1 Загрузить с МЛ первую часть. Проверить КП и нажать клавишу С (Сброс) на пульте ДЗ-28.
- 1.2 Нажать два раза клавишу ▷ на пульте ДЗ-28.
- 1.3 ЭВМ выведет на экран дисплея: «транслятор загружать (Д / Н) ?» Если вторая часть не нужна, то надо нажать Н на клавиатуре дисплейного терминала. Если вторая часть нужна, то нажать Д; при этом ЭВМ сама ищет на магнитной ленте вторую часть и загружает её в память.
- 1.4 Далее ЭВМ запрашивает тип дисплея: «Дисплей – 01 ». Необходимо ввести цифру 3 для дисплея 15-ИЭ-00-013 (Фрязино) или цифру 7 для дисплея 017 (Винница).
- 1.5 ЭВМ выведет на дисплей: READY.
- 1.6 Нажать пробел, машина выведет: FORTRAN-85.
- 1.7 Для ввода программы нажать пробел; ЭВМ напечатает SEGMENT, далее нажать M(AIN PROGRAM) для набора программы или S(UBROUTINE) для подпрограммы. Для выхода на операционную систему транслятора нажать S в крайней левой позиции курсора.
- 1.8 RUN набранное после READY до загрузки программы вызывает начальный диалог, в котором задаются спецификации Fortran:

2. *Начальный диалог по RUN*

В начальном диалоге можно получить «каталог МЛ», а также изменить следующие параметры (в скобках указаны значения по умолчанию. Если параметр не надо изменять, то следует нажать пробел):

ЛИСТ количество строк в листе (24)
СТРОКА количество символов в строке (75)
АИП адрес исходной программы (14000)
СЕГМентация разрешена (1)

ТАБ если 0 – начало, 1 – дальше (имеется ввиду продолжение этого диалога)
МЕТ количество меток (50)
GOTO количество операторов перехода (50)
ИД количество идентификаторов (100)
DO количество вложений циклов (8)
SUB количество подпрограмм (8)
АТР адрес транслятора распечатывается после прохождения диалога.

Вывод информации на экран дисплея приостанавливается после вывода 24 строк: печатается двоеточие; для продолжения вывода следует нажимать пробел.

3. Работа с транслятором

Одним из трёх режимов работы транслятора является операционная система (ОС) транслятора. Её признаком служит символ S в крайней левой позиции экрана. Выход в ОС делается автоматически после окончания набора программы, или принудительно – в последнем случае надо напечатать символ S в позиции 1-го останова. ОС транслятора обеспечивает:

- получение листинга программы на экране дисплея или АЦПУ,
- перенумеровку операторов,
- продолжение ввода программы,
- трансляцию программы,
- работу с МЛ,
- переход в режим редактора программы,
- передачу управления на начало транслятора.

3.1 Получение листинга: S Л

После нажатия русской Л распечатывается программа из памяти, на «языке» транслятора. Если листинг затребован одновременно с трансляцией, то дополнительно выводится информация о распределении операторов программы в памяти ЭВМ и указывается базовый адрес данных (BD).

Программа на языке транслятора, как правило, сохраняется в памяти ЭВМ и после трансляции. Поэтому при сбое, который не привёл к выключению ЭВМ, можно получить листинг исходной программы и продолжить её ввод, нажав русскую «В» при положении курсора в крайней левой позиции на экране дисплея. Как правило, листинг необходим и после коррекции, т.к. во время листинга операторы получают новые номера и анализируются идентификаторы переменных и массивов. Для листинга на АЦПУ надо подать директиву А. Пример:

S АЦП

S TP K1 Л: Л – текст программы выводится на печать

3.2 Перенумеровка операторов

После коррекции в пределах одной программной единицы может образоваться несколько операторов с одним номером. Чтобы номера операторов шли в порядке возрастания, надо выполнить команду: S Н

После её завершения печатается общее количество операторов, имеющих в программе.

3.3 Продолжение ввода программы: S B

Продолжение ввода после сбоя возможно без чтения с МЛ, если ЭВМ не выключалась. Следует провести листинг, выйти на ОС транслятора, и после символа S нажать русскую B.

В режиме ввода применимы дополнительные команды:

I в позиции 1-го останова – вызывает таблицу определённых к данному моменту переменных и массивов.

A – позволяет узнать адрес набираемого оператора в памяти ЭВМ.

K – коррекция набранного оператора после сообщения об ошибке (ERR).

3.4 Трансляция программы: S TP KN L

где N – «номер канала», с которым будет работать ЭВМ; он записывается на шаге с номером 00022, и при необходимости его можно будет изменить, остановив ЭВМ.

Если N=0, то после принудительного останова или сбоя в работе программы и повторном её запуске выход будет производиться на начало рабочей программы.

Если N не равно 0, то после повторного запуска выход будет производиться в режим READY, откуда можно войти в ОС транслятора для коррекции исходной программы.

Если нужен листинг, то после запроса L: вводится символ L и нажимается пробел. Если листинг не нужен, то сразу нажимается пробел, после чего начинается трансляция. В ходе трансляции на дисплей выводятся сообщения об ошибках и адреса, на которые транслируются операторы исходной программы.

Если в транслируемой основной программе есть обращения к подпрограммам, то об этом выдаются сообщения «SUBROUTINE имя» в порядке объявления подпрограмм в основной программе. Если порядок расположения подпрограмм отличается от порядка их объявления, то имена подпрограмм распечатываются в соответствии с их объявлением в основной программе, и в целом рабочая программа работает правильно. Если при трансляции требуемых подпрограмм нет в памяти ЭВМ, то их нужно ввести либо с терминала дисплея, либо с МЛ.

Признак окончания трансляции – печать указателя служебной области памяти BD. При необходимости можно ввести другое значение BD и нажать пробел. Если изменять его не нужно, то просто нажимается пробел, и ЭВМ автоматически выходит на ОС транслятора. Исходную программу и оттранслированную программу можно записать на МЛ; последнее позволяет в дальнейшем пользоваться программой без транслятора.

3.5 Работа с МЛ

S MЛ B – перемотка вперёд

S MЛ H – перемотка назад

Если надо записать программные единицы на новую ленту, то используются команды:

```
S МЛ ЗЛ БН0
      И
      П
S МЛ ЗП Р ВN
      Ф
      С
```

где:

И – запись исходной программы
П – запись подпрограммы
Р – запись программы в кодах (рабочей)
Ф – запись фрагмента программы
С – запись сегмента

Команда «S МЛ ЗЛ БН0» указывает на то, что библиотека записей начинается с нуля. Буква «И, П, Р, С» выбирается в зависимости от вида записываемой программной единицы. Ответом ЭВМ на эти действия будет запрос В, на который надо ввести номер «N» версии – любое число от 1 до 99 (подразумевается, что под одним и тем же именем могут храниться различные версии программ и подпрограмм с разными номерами версий). Запись на МЛ начнётся после нажатия пробела, причём ЭВМ произведёт трёхкратную запись.

Можно записать на МЛ фрагмент программы, т. е. часть программы, не имеющую оператора END. При считывании с МЛ такой фрагмент подстыковывается к концу вводимой программы. Это позволяет часто используемые куски программ не вводить каждый раз с клавиатуры, а считывать с МЛ.

Возможна запись на МЛ уже оттранслированной программы как «сегмента», что позволяет в дальнейшем работать без загрузки второй части FORTRANa. Запись программы в виде сегмента возможна только сразу после её трансляции, до её запуска. Если различные сегменты должны работать с одним и тем же массивом данных, то они должны быть записаны с одинаковым указателем ВD.

Чтобы программа могла работать в ЭВМ автономно, её следует записать как «рабочую»; при этом на МЛ сначала запишется 1-ая (системная) часть FORTRANa, а затем оттранслированная программа.

Подпрограмма может быть записана на МЛ только в том случае, если она создаётся отдельно от основной программы. Если подпрограмма вводится сразу после основной программы, то она будет записана на МЛ вместе с основной программой.

После окончания записи программной единицы выводится количество шагов в ней и контрольная сумма; по этим параметрам при необходимости можно найти программу на МЛ без помощи транслятора.

Если на МЛ уже есть записи, которые следует сохранить, то в первой команде указывается число оставляемых на МЛ записей. В этом случае запрос номера версии записываемой программы поступит только после пропуска указанного числа записей.

Если после записи программной единицы работа с МЛ больше не планируется, то следует ввести команду:

S МЛ ЗП КБ

При этом на МЛ будет записана информация, означающая «конец библиотеки».

Команды чтения программ или подпрограмм с МЛ:

И
П
S МЛ ЧТ Р имя VN
Ф

где N – номер версии программной единицы с указанным именем; после нажатия пробела начинается её поиск. Признаком того, что нужная запись найдена, является печать её параметров, а также символов:

! – если запись считана правильно,
- – если при чтении был сбой,

и после этого ЭВМ выходит на ОС транслятора. Если все три экземпляра записи считаны со сбоем (напечатались три символа -) то следует попытаться повторить чтение. Если напечатался хотя бы один знак !, то программа есть в памяти ЭВМ и с ней можно начинать работать.

Прочитать с МЛ программу в рабочих кодах можно либо с использованием транслятора, либо без него. Первый способ возможен, если программа была записана как «сегмент». В этом случае надо загрузить 1-ю часть транслятора; в ответ на запрос о загрузке второй части нажать русскую букву H; после того, как ЭВМ выведет «READY», нажать S(EGMENT); и на запрос B указать номер версии программы. ЭВМ ищет программу с начала ленты и в случае правильного считывания автоматически запускает её. Если искомый сегмент не удалось считать, то лента перематывается в начало и читается повторно, и т.д., причём выйти из такого режима можно будет только принудительным остановом ЭВМ.

Печать каталога записей:

S МЛ К – этой командой включается просмотр ленты от начала и до метки «конец библиотеки» (если она есть) или до конца ленты (в последнем случае просмотр МЛ остаётся незавершённым).

Ещё одна команда формирования библиотеки записей на МЛ:

S МЛ Б НН М N К ...

где M, N, K, ... – номера записей, которые требуется сохранить на МЛ. По этой команде указанные записи переписываются последовательно с начала ленты.

3.6 Выход в режим «редактор»:

S P(ЕДАКТОР)

*

Указанная в скобках часть команды допечатывается машиной автоматически. Кроме того здесь происходит перевод строки и печать символа *. Для возврата в ОС транслятора надо нажать любую неслужебную клавишу. Команды редактора:

* Л KN1 HN2 – листинг части программы, где N1 – количество операторов,
N2 – номер оператора, с которого
следует печатать листинг.

При таком листинге не ведётся синтаксический контроль.

* ОП HN1 – коррекция оператора с номером N1. Эта команда автоматически распечатывает метку и служебное слово, если они есть в корректируемом операторе. Просмотр оператора ведётся клавишей → (вперед) и ← (назад).

Ненужные символы удаляются клавишей: ←| дисплея 013 и < дисплея 017.

Чтобы вставить символы, нужно сначала раздвинуть текст клавишей:
|→ дисплея 013 и > дисплея 017.

Изменить номер метки или служебное слово можно только полным удалением данного оператора с последующим повторным вводом нужного слова и метки. При этом следует делать перенумеровку операторов.

Если в программе нет указываемого номера оператора, то ЭВМ запрашивает номер оператора повторно.

Заканчивается коррекция оператора либо его просмотром клавишей → до конца, либо клавишей «ПС» из любого места.

* У KN1 HN2 – удаление N1 операторов, начиная с оператора с номером N2. После этого нужно выйти в ОС транслятора для перенумеровки операторов.

* В KN1 HN2 – вставка N1 операторов, N2 – номер оператора, перед которым делается вставка. Вставка операторов производится аналогично вводу программы.

Ввод каждого оператора завершается нажатием клавиши «ВК». Если допущена ошибка, то можно повторить ввод, нажав «ПС».

После ввода требуемого количества операторов нужно выйти в ОС транслятора и произвести перенумеровку. Если обнаружится неправильное служебное слово, то вставка отменяется, вновь набранные операторы игнорируются, и нужно повторить всю команду вставки операторов.

3.7 Передача управления в начало транслятора.

Для перехода из ОС транслятора в его начало надо нажать клавишу / , при этом будет выведено сообщение «READY». Отсюда можно запустить оттранслированную программу командой RUN, или вернуться в ОС транслятора, нажав пробел и затем S.

В любом месте работы транслятора можно принудительно остановить ЭВМ и повторно её запустить (клавишей сброс С и S) с пульта ЭВМ. При этом указатель BP = 0. Если регистр BP не сброшен в ноль, то его можно обнулить следующими командами с пульта ЭВМ ДЗ-28:

```
0413 1000 (CLR R00)
0413 0600 (MOV R00, BP)
```

Если нарушилась связь ЭВМ с дисплеем, то следует с пульта ЭВМ подать команды выбора дисплея:

```
1302 1507 (MOV 1507, S02)
1303 1515 (MOV 1515, S03)
0412 1407 (OUTOWS)
```

4. Набор программы в трансляторе

Для набора каждого оператора предусмотрены три позиции останова курсора:

1-й останов, крайнее левое положение курсора. Здесь возможен выход в ОС транслятора клавишей S. Если выход не нужен, то нажимаем пробел; ЭВМ напечатает номер строки и остановится в позиции второго останова.

2-й останов – позиция для ввода метки или символа комментария С. Если это не нужно, то нажимаем пробел, и ЭВМ остановится в позиции третьего останова.

3-й останов – для печатания операторов. При использовании операторов цикла выводится столько символов ^ , сколько имеется уровней вложения циклов. При этом в любом случае для набора оператора присваивания нужно сначала сделать ещё один пробел.

Имя основной программы либо подпрограммы должно состоять из четырёх или более символов. Однако ЭВМ будет различать эти имена только по двум первым символам.

5. Типы переменных

Имеется два типа переменных: двухбайтовые целые со знаком, и восьмибайтовые вещественные со знаком. Допускается следующее неявное описание переменных:

I, J, K, L, M, N – переменные целого типа (INTEGER). Переменные, имена которых начинаются с остальных букв, – вещественные (REAL).

Для явного описания типа переменных служат операторы INTEGER и REAL.

6. Описание массивов

Пример описания массивов:

```
DIMENSION A[1,2,K], B[M]
```

Максимальная размерность массива: 3. Элементы массива располагаются в памяти так, что сначала изменяется правый индекс; в случае двумерного массива это означает, что элементы матрицы располагаются по строкам. Допустимо выражать граничные значения индексов переменными целого типа (M, K, ...), но тогда им предварительно должны быть присвоены числовые значения. Массивы могут быть также описаны операторами INTEGER, REAL, COMMON

Имена массивов, как и имена программ ЭВМ различает по первым двум символам.

7. Стандартные функции FORTRANA для ДЗ-28

SIN()	синус	HTN()	гиперб. тангенс
COS()	косинус	AHT()	
TAN()	тангенс	AHC()	
ASN()	арксинус	RAD()	радианы
ACN()	арккосинус	DEG()	градусы
ATN()	арктангенс	LOG()	логарифм десятичный
HSN()	гиперб. Синусё	LGT()	логарифм натуральный
HCN()	гиперб. Косинус	EXP()	экспонента
EXT()	показательная	ABS()	модуль
SQR()	квадрат	CPI()	const pi
QRT()	корень квадратный	RND()	генератор случ. чисел от 0 до 1
INV()	обратная величина	SEG()	вызов сегмента с МЛ
NEG()	изменение знака		

8. Ключевые слова FORTRANA для ДЗ-28

CA(LL)	вызвать
COM(MON)	общий
CON(TINUE)	продолжить
DI(MENSION)	размерность
DO	выполнить
EN(D)	конец
EL(SE)	иначе
F(ORMAT)	формат
G(O TO)	перейти к
IF	если
IN(TEGER)	целое
M(AIN PROGRAM)	основная программа
READ	читать
REAL	вещественное
RET(URN)	вернуться
S(UBROUTINE)	подпрограмма
WR(ITE)	написать
K(:)	оператор «код»
C(:)	комментарий

Если альтернатива оператору, указанному в строке под IF, не нужна, то ELSE может отсутствовать.

13. Оператор цикла арифметический

DO M I=K1,K2,K3

где: M – метка оператора CONTINUE,
I – переменная цикла,

K1 – начальное значение переменной цикла (или арифм. выпр. для него),
K2 – конечное значение переменной цикла,

K3 – шаг изменения переменной цикла,
(если шаг равен единице, то K3 можно не указывать).

Конец тела цикла обозначается оператором CONTINUE со своей меткой.

Для каждого цикла, вложенного в цикл, должен присутствовать свой оператор CONTINUE со своей меткой.

Значения переменной цикла I не должны «промахнуться» мимо K2, а иначе цикл не прекратит работать. Переменные цикла локальны, т.е. они определены только в цикле и не существуют за его пределами. Если они нужны и вне цикла, то их необходимо описать в операторе описания переменных DIMENSION или COMMON.

14. Оператор цикла логический

WHILE(Выражение1 Знак Выражение2)

.....
Выражение1 =
.....
END

Пример:

```
A=5  
WHILE(A<10)  
  A=A+0.1  
.....  
END
```

Оператор цикла логического существенно отличается от арифметического тем, что переменная логического цикла может быть типа REAL.

15. Оператор ввода-вывода

READ(K,M)A,B,C,...
WRITE(K,M) A,B,C,...

где: K – номер устройства,
M – метка оператора формата; K и M – целочисленные переменные.

Возможные значения К:

0 – дисплей, 1 – печатающее устройство, 2 – магнитофон,
3 – перфоратор, 4 – фотосчитыватель,
или К = десятичный номер регистра управления.

Признак окончания ввода – нажатие клавиши «ПС» или « , »

Если при вводе числа допущена ошибка, а клавиша «ПС» еще не нажата, то надо:

- 1) для дисплея 017 нажать клавишу / столько раз, сколько цифр необходимо затереть, чтобы ввести на их место новые цифры;
- 2) для дисплея 013 клавишей ← перевести курсор назад и ввести новые цифры.

Для вывода комментариев на печать необходимо указать переменную вывода, например:

```
WRITE(0,M)A
M  FORMAT(/,'текст', M1)    переменная в формате M1 не печатается.
```

16. Оператор формата

```
M  FORMAT(список параметров формата, разделенных запятыми)
```

/ – перевод каретки,

^ – перевод строчки для печати,

IN – целочисленный формат (где N – количество выводимых разрядов числа),

FN,K – вещественный формат: N – количество разрядов перед запятой,

K – количество разрядов после запятой.

E – формат числа с указанием порядка,

M1 – машинный формат.

Для ввода числа лучше указывать формат E, т.е. предполагать число с порядком.

Для вывода текста его заключают в апострофы: ‘...’

Указатель кратности вывода перед выражением в списке параметров формата может быть целочисленной переменной, лучше объявить её в перечне INTEGER.

Для вывода массива по элементам строк возможна следующая организация оператора формата:

```
...
DIMENSION AB[2,3],K
  K=3
WRITE(0,5)AB
5  FORMAT(/,K,F1,0)
END
```

Тогда массив AB распечатается следующим образом:

1.	2.	3.
4.	5.	6.

17. Оператор END

После ввода оператора END производится контроль программы и проверяется наличие меток переходов. При их отсутствии выводятся сообщения типа:

```
G 5
G 100    и так далее.
```

18. Оператор подпрограммы

```
SUBROUTINE имя (A,B,...)
..... операторы .....
END
```

где A,B,... – формальные параметры, входные и выходные.

Если формальным параметром является идентификатор массива, то размерность не пишется, а ставится знак # после имени. Такой массив можно описать в подпрограмме, например: SUBROUTINE(N,M0#,MS#).

Если в подпрограмме используются другие величины, то они должны быть описаны в основной программе, например COMMON(X[K],Y), и объявлены в том же порядке в подпрограмме оператором COMMON(R,Q) без указания размерности (в данном примере внутри подпрограммы идентификатор R обозначает массив X, а идентификатор Q – переменную Y).

Если ввод подпрограммы производится после набора основной программы, то после сообщения транслятора «SUBROUTINE имя» необходимо нажать «BK», нажать S в позиции ключевых слов, допечатать заголовок подпрограммы и продолжить ее ввод.

Заканчивается подпрограмма оператором END. Оператор RETURN не обязателен.

19. Оператор обращения к подпрограмме

```
CALL имя (A,B,C,...)
```

где A,B,C,... – фактические параметры; фактические и формальные параметры должны соответствовать друг другу по типу, количеству, порядку расположения. Фактический параметр не может быть элементом массива.

20. Оператор подпрограммы-функции

Имя подпрограммы-функции состоит только из одной буквы; за ней следует список фактических переменных в скобках. Пример:

```
A=B+C*S(PP,TT,W3)
```

где S – имя подпрограммы функции.

После окончания ввода основной программы ввод подпрограммы-функции запрашивается так же, как и ввод обычной подпрограммы.

Вычисленное значение подпрограммы-функции находится в регистре X ЭВМ, и для того чтобы его не потерять при дальнейших вычислениях, можно его присвоить какой-либо переменной или выходному параметру в списке фактических параметров.

21. Оператор описания общих блоков

COMMON A,B,C,...

где A,B,C,... – идентификаторы простых переменных или массивов.

Оператор COMMON используется в тех случаях, когда данные, необходимые для работы программной единицы, находятся в другой программной единице. Поэтому оператор COMMON должен присутствовать как в основной программе, так и в подпрограмме. При этом общие данные будут занимать одну и ту же область памяти.

Оператор COMMON может содержать информацию о размерности заново описываемого массива, но не должен содержать размерности ранее описанных массивов.

22. Знаки операций

+ сложение	** возведение в степень
– вычитание	
* умножение	& логическая операция «и»
: или / деление	! логическая операция «или»

Указанные логические операции выполняются над младшими байтами целочисленных переменных (типа INTEGER).

23. Оператор «Код»

Оператор «Код» позволяет вставлять последовательность машинных кодов ДЗ-28 в текст программы. Например:

K:C5 60, 11 01, ...

где C5 = (1205) – внутренняя подпрограмма Фортрана для поиска массива с адреса 60 (полученного по директиве I в режиме ввода программы). 11 = (0101) – также внутренняя подпрограмма, она определяет размерность массива с записью в регистр R4 адреса элемента массива с номером 01 и в регистр R7 адреса конечного элемента массива.

Адреса переменных и массивов выводятся директивой I в режиме ввода программы; они начинаются с номеров (относительно VD):

20 – для переменных типа REAL (это десятичный номер первой восьмибайтовой десятичной ячейки в отведённой для вещественных переменных области памяти),

60 – для массивов,

80 – для переменных типа INTEGER.

Машинные коды разделяются пробелами или запятыми; любые другие символы воспринимаются как начало комментария.

24. Распределение памяти для Фортрана в ДЗ-28

Адрес (номер шага)	Содержимое памяти
0	Служебная библиотека
02601	Оттранслированная программа
(BD)	Служебная зона (80 байт)
(BD) + 80	40 ячеек INTEGER (80 байт)
(CD 20) (BD) + 160	40 ячеек REAL (320 байт)
(CD 60) (BD) + 480	40 определителей массивов (320 байт)
(BD) + 800	Массивы
14000	Исходная программа
АТР	Транслятор
	Стек
32512	Служебная зона ОЗУ ДЗ-28

25. Операции с матрицами

Матричные операторы работают только с массивами типа REAL.

$A = \text{имя массива}$ – матричное присваивание.

$B = A'$ – операция транспонирования матрицы A.

$A = A^{\times}$ – операция обращения матрицы.

$C = A * B$ – операция умножения матрицы A на переменную B.

$C = C + B$ – операция сложения матрицы A и матрицы B.

$C = C - B$ – операция вычитания матрицы B из матрицы A/

26. Операторные скобки

```
BEGIN  
.....  
END
```

Переменные и массивы, определенные в операторных скобках определены только внутри этой части программы. После ввода оператора END проводится контроль программы и проверяется наличие меток для переходов, которые также локализованы внутри операторных скобок и могут совпадать с метками в основной программе.

27. Оператор комментария

C – во второй позиции. После ввода этого символа можно вводить любой пояснительный текст (комментарий). При трансляции комментарий игнорируется и не занимает места в оттранслированной программе.

28. Запись данных на магнитную ленту

Запись имеет следующую структуру:

1	2	3	50 байт	1	2	3	41байт	
заголовок			разделитель	информация			буфер	

Заголовок содержит номер записи, размер в байтах, тип записи (M или S: массив или переменные). Номер записи при считывании и записи запоминается в регистре T2. Регистр T2 обнуляется только при загрузке транслятора. Если номер записи равен (T2)+1, то по команде WRITE(2,M)XX производится запись массива данных XX с текущего положения магнитной ленты по формату M. Если номер записи больше или меньше, чем (T2)+1, то буфер при записи не записывается, а считывается, поэтому для записи данных необходимо обеспечить такое положение ленты, что транслятор мог бы прочесть предыдущий номер записи.

Перемотка ленты происходит только по формату M1.

Если T2 не равно нулю, а лента новая, то надо ввести кодовое обнуление T2. Например:

```
READ(0,5)J  
5  FORMAT(/,'Укажите номер записи на МЛ',E)  
   IF(J=0)  
     K: 4D A0 EC 02  
   END
```

Пример записи данных:

```
INTEGER (или REAL) X1[N],Y2[N],Z8[K]  
WRITE(2,10)X1,Y1,Z8  
10  FORMAT(2M5,M7)
```

При использовании в спецификации формата повторителя размерность массивов должна быть одинаковой. В данном примере массивы X1, Y2, Z8 получают номера записей на МЛ соответственно M5, M6 и M7.

29. *Счет по программе после трансляции*

READY

R(UN) – счет по программе

30. *Ввод-вывод на перфоратор*

Ввод-вывод на перфоратор аналогичен работе с МЛ; пример:

S ПЕР ЗП И В1

31. *Организация работы с прерываниями*

Фортран допускает работу с двумя уровнями внешних прерываний:

1-й уровень: ПР1, ПР2, ПР4;

2-й уровень: ПР8.

Разрешение внешних прерываний задается, как обычно, установкой соответствующих разрядов регистра маски. Номер метки, на которую передается управление при поступлении сигналов прерывания, равняется первому и второму оператору присваивания соответственно для 1-го и 2-го уровня прерывания.

Для правильной работы с прерываниями возврат из прерывающей программы должен осуществляться командой RTI (1211), с помощью кодовой вставки: K:CB

Выход из прерывающей программы осуществляется командой псевдовозврата RTP (1210), также при помощи кодовой вставки. При этом следует произвести запрет всех прерываний: K:CA, D0 00,4D 70

=====

Команды Фортрана-5М

Это не сам официальный документ, а перепечатка с очень краткого рукописного конспекта какого-то документа; так что, здесь могут быть пропуски, опечатки и неточности...

ОПИСАНИЕ ТРАНСЛЯТОРА FORTRAN-5М ДЛЯ МИКРО-ЭВМ «ДЗ-28»

Обозначения: зелёные буквы – то, что выводит на дисплей ЭВМ ДЗ-28; обычные буквы – то, что вводит программист с клавиатуры терминала 15ИЭ-00-013.

Режимы РУС / ЛАТ машина устанавливает сама.

Запуск

После загрузки с МЛ (как обычно, командами С, СЛ на пульте машины, и после проверки контрольной суммы командами КП, С) – надо нажать два раза клавишу с треугольником:

1. ▷ ▷ – ЭВМ выведет на дисплей букву R и включит режим РУС.
2. R3 – переход (необязательный) к начальному диалогу. Там можно задать длину листа, строки, сегментацию, адрес исходной программы, ...
3. RT – ЭВМ выведет FORTRAN-5M и сделает перевод строки. Если теперь нажать S, то попадём «в операционную систему»; и тогда можно загружать программку с МЛ, записывать на МЛ, редактировать, распечатывать программку – всё как уже рассказывалось в другом pdf: для Фортран-85.

RC или RD – счёт по программе.

RM пробел N число жмём PC – происходит перемотка МЛ в начало, счёт по программе.

Счёт по программе осуществляется, если она уже есть в памяти машины и оттранслирована.

Ввод программы или подпрограммы:

RT пробел MAIN PROGRAM имя

или:

RT пробел SUBROUTINE имя

Имя должно содержать 4 символа, но идентификация будет осуществляться только по первым двум символам. При записи или чтении на МЛ будет запрашиваться также номер версии программы; имя и номер версии, введённый при записи на МЛ, необходимо помнить, чтобы в дальнейшем указывать их при чтении с МЛ.

Завершение ввода строки при наборе программ – клавишей ВК.

Отказ от набранной строки (например, из-за ошибки) – клавишей PC (если не нажали ВК).

Текст программы в каждой строке размещается по трём позициям (т.е. всё, как в Fortran-85):

Номер_оператора. Метка (или пробел). Оператор.

Перемещение курсора в строке от позиции к позиции – клавишей «пробел».

В одной строке допускается только один оператор.

Перед строкой с оператором, исполняющим действия с переменными, они должны иметь числовые значения (как и в Бейсике).

Операторы:

1. Можно записать в строку комментарий:

Номер_оператора. C : текст_комментария.

2. Описание переменных и массивов:

Номер_оператора. . INTEGER A, B, C
Номер_оператора. . REAL D, E, X[2,2], Y[3,B]

3. Оператор присваивания – пробел:

Номер_оператора. . пробел A=B+C

4. Операторы арифметических действий обозначаются стандартно:

+ сложение
- вычитание
* умножение
/ или : деление
** или ! возведение в степень

5. Переходы: **GOTO** номер_метки – безусловный переход к строке с меткой.
Метка это число от 1 до 999 (кроме 13), либо целочисленная переменная.

Условный переход:

IF (арифм_выражение) M₁ , M₂ , M₃

Здесь роль меток переходов такова: M₁ если арифм_выражение < 0
M₂ если арифм_выражение = 0
M₃ если арифм_выражение > 0

6. Операторные скобки:

BEGIN
описание_переменных (они могут иметь старые имена, но не перепутаются с ними)
операторы
END

IF (выражение1) знак >, < или = (выражение2)
THEN
операторы
END

WHILE (выр1 знак >, <, = или # выр2)
операторы
они_выполняются_пока_выполнено_условие_в_скобках
END

7. Операторы ввода-вывода:

```
READ(K,M)A,B,C,...  
WRITE(K,M) A,B,C,...
```

где: K – номер устройства,
M – метка оператора формата; K и M – целочисленные.

Возможные значения K:

0 – дисплей, 1 – печатающее устройство, 2 – магнитофон (НМЛ),
3 – перфоратор, 4 – фотосчитыватель,

Задание формата:

Номер_оператора. Метка . FORMAT(... , ... , ...).

Возможные указатели формата (в скобках оператора формата):

/ – перевод строки.
IN – целое число с количеством разрядов N.
FN,K – вещественное число (REAL) с N разрядами до десятичной запятой, K – после запятой.
E – число с указанием его десятичного порядка.
M1 – машинный формат (на НМЛ).
'текст' – сопровождающий текст

Ввод числа (в работающей программе) подтверждается клавишей ПС.

8. Цикл:

```
DO M I=K1, K2, K3  
  ^ оператор  
  ^ оператор  
  ^ .....  
M  ^ CONTINUE
```

где: M – метка оператора CONTINUE,
I – переменная цикла,
K1 – начальное значение переменной цикла (или арифм. выр. для него),
K2 – конечное значение переменной цикла,
K3 – шаг изменения переменной цикла,

9. Обращение к подпрограммам:

```
CALL имя_пп (A, B, X[... , ...], ... )
```

В скобках перечисляются формальные параметры. Они отождествляются с переменными в описании подпрограммы в той последовательности, которая указана в скобках при описании подпрограммы:

```
SUBROUTINE имя_пп (C, D, Y#, ...)  
.....  
оператор  
оператор  
.....  
RETURN  
END
```

10. Ввод программы завершается оператором END. При этом производится автоматический контроль программы. Если отсутствуют метки, указанные в операторах, то выводятся сообщения о таких метках:

```
G номер_отсутствующей_метки  
G номер_отсутствующей_метки  
.....
```

До ввода оператора END можно прочесть адреса переменных. Для этого надо в крайней левой позиции курсора нажать S (это команда перехода в «операционную систему»), и подать команду I. При этом на дисплей выведется таблица идентификаторов и адресов переменных. Это может потребоваться при вводе операторов с машинными кодами.

S B – команда возврата из «операционной системы» к продолжению ввода.

11. Ввод операторов в машинных кодах:

K : ... шестнадцатеричные коды команд ДЗ-28, разделённые пробелами ...

Коды вводятся в сокращённой записи (hex-запись):

```
00 вместо 0000  
12 вместо 0102  
.....  
99 вместо 0909
```

При этом тетрады, содержащие 10 ... 15 обозначаются буквами:

```
A вместо 10  
B вместо 11  
C вместо 12  
D вместо 13  
E вместо 14  
F вместо 15
```

Например, команда 1501 1507 выглядит так: K : F1 F7

Действия в операционной системе:

S Л – листинг набираемой (или прочитанной с МЛ) программы. Редактирование:

S РЕД В KN₁ HN₂ – вставить N₁ операторов, начиная с номера N₂ .

S РЕД У KN₁ HN₂ – удалить N₁ операторов, начиная с номера N₂ .

S Н – нумерация операторов (т.е. строк в программе), необходимая после редактирования.
На дисплей выводится количество строк в исходной программе (ИП), без листинга.

Для завершения редактирования необходимо сделать листинг, т.к. по ходу листинга делается автоматическая проверка соблюдения правил написания программы.

Запись / чтение программы на магнитную ленту (МЛ):

Возможны три режима записи.

1) запись производится на МЛ последовательно, вне зависимости от чистоты ленты:

S МЛ ЗП Б N 0 – команда к записи «библиотеки», начиная с 1-ой программы,

S МЛ ЗП ИП В номер – запись исходной программы, версия с указанным номером,
имя программы при этом не задается, т.к. оно уже было задано
при наборе программы или при чтении её с ленты.

Для записи на МЛ рабочей программы (т.е. оттранслированной программы) или подпрограммы
следует вместо ИП указать РП или ПП, соответственно.

К сожалению, на этом конспект обрывается... Однако, как нетрудно заметить, правила работы с FORTRAN-5M почти те же, что и уже известные нам правила для Fortran-85. В частности, чтение с МЛ исходной программы с известным именем и номером версии производится командой:

S МЛ ЧТ ИП ИМЯ? имя_программы_4_символа В номер_версии

Трансляцию программы можно произвести командой:

S ТП К1 Л? пробел

Прочие подробности изложены выше.

12. Приложение 2: команды Выстры

Это не официальный документ, а перепечатка рукописного конспекта какого-то документа. Конспект в тетради был очень краткий; значит, здесь есть пропуски, а также могут быть опечатки и неточности...

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ СИСТЕМЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ «ВЫСТРА» ДЛЯ «ДЗ-28» (ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА–ТРАНСЛЯТОР)

Для работы с фрязинским дисплеем (15ИЭ-00-013) следует в служебной строке дисплея установить две единицы:

Служебная строка дисплея: 9600 0000 0010 0010 0000

1. Запуск системы

Система ВЫСТРА (далее просто «система») загружается в ОЗУ машины ДЗ-28 с магнитной ленты (МЛ) с начального адреса (номера шага) 00000. Запуск – клавишей «S» на пульте машины. В процессе работы система контролирует свою сохранность, сигнализируя о порче зуммером дисплея. Работу системы можно прервать, нажав на пульте машины поочередно клавиши «ШН» и «С». После этого запуск осуществляется снова клавишей «S».

После запуска системы в левом верхнем углу экрана появляется буква Ф. Это означает, что система ждёт указаний – какую функцию выполнять. Надо выбрать желаемую функцию, например И (см. об этом ниже). Выбор функции, как и любое действие, подтверждается на клавиатуре дисплея клавишей «ПС» (или комбинацией клавиш «СУ»+«J»), а окончание ввода и переход снова в режим Ф подтверждается клавишей «ВК».

2. Функции системы

2.1 Формирование (набор и редактирование) текстов программ. Команды:

И – изменение текста. Например, пусть уже имеется текст многострочной программы. Нажимаем «И», «ПС», указываем трехзначный номер строки, и нажимаем «ПС»; система выведет на экран текст, начиная со строки 000 по указанную строку. Нажимаем «ВК»; система переходит в режим выбора Ф. Если теперь исполнить команду, обозначаемую скобкой (, то уничтожатся все строки программы с номерами, большими указанного после И. То есть:

(– убрать текст после текущей строки. Исполняется после нажатия ПС.

) – убрать текст перед текущей строкой. Исполняется после нажатия ПС.

9 – перенумеровка. Исполняется после нажатия ПС.

Ж – уничтожение текста полностью (подготовка к вводу совсем новой программы). Исполняется после нажатия ПС.

Набор новой программы также начинается с И (или I), ПС, 000, ПС.

2.2 Ввод / вывод текста на носители. Команды:

П – распечатка программы на ТПУ.

А – запись на МЛ. Нажав «ПС» после «А», вводим имя программы (от 0 до 99 любых символов); это действие также подтверждаем нажатием «ПС».

С – считывание с МЛ. Например, для ввода с МЛ программы с именем нажимаем: «С», «ПС». *имя_программы*, «ПС». Если не указать имя программы, то система будет читать и выводить на экран имена всех программ подряд до конца ленты, не загружая программ. Вместо имени сбойной программы система выводит на экран символ *. При поиске программы с заданным именем всё происходит так же, но найденная программы загружается в память и дальнейшее чтение МЛ прекращается.

Л – вывод на перфоленту.

Ч – ввод с перфоленты.

Я – запись в «ящик» (в ВЗУ – внешнее запоминающее устройство).

Ы – вытащить из ВЗУ.

Примечание: выводится на носители всегда весь текст. При вводе с носителей вводимый текст добавляется в конец к имеющемуся тексту; и тогда надо сделать перенумеровку командой «9».

2.3 Трансляция и выполнение программы.

К – компиляция (трансляция),

Э – экономичная трансляция,

Е – счет по программе (выполняется только после К или Э).

Г – уничтожение системы. При этом освобождается память, которую занимала система; транслированная программа может использовать всю память. Запускается транслированная программа клавишей «S» на пульте машины.

После записи транслированной программы на МЛ с ней можно работать как с обычной программой в машинных кодах, т. е. без загрузки системы «ВЫСТРА»: транслированная программа считывается с МЛ по команде «СЛ» на пульте машины, загрузка в ОЗУ происходит на начальный адрес 00000; запуск – по команде «S» на пульте машины ДЗ-28.

Запись транслированной программы на МЛ после операций Ж и Г производится как обычно – по команде «ЗЛ» на пульте машины.

Пояснения к написанию текста программы

Строки программы нумеруются трёхзначными числами: 000, 001, 002, Допускаются пустые строки (содержащие только номер строки) – это будут резервные строки на случай редактирования текста программы. Операторы программы в каждой строке отделены от номера строки пробелом; он вставляется системой автоматически.

Текст программы необходимо заканчивать символом #. Этот символ, является признаком конца программы, он обязательно должен быть в последней строке программы. Завершать ввод строки с символом # надо клавишей ВК.

В тексте программы используются ключевые слова, специальные символы, идентификаторы переменных, стандартных функций, а также меток. В строке может быть несколько операторов, они разделяются точкой с запятой « ; »

Оператором перехода к метке служит просто какой-либо идентификатор метки, например, буква «М». В том месте программы, куда должен произойти переход, надо написать такую же букву с двоеточием (в данном примере «М:»).

Идентификаторы начинаются с латинской или русской буквы, затем могут идти цифры или буквы, всего до 255 символов.

Ключевые слова пишутся в кавычках '...':

'DC' ... объявления переменных ; операторы ... ; 'EN'
'DO' ... 'TO' ... 'OD'
'IF' ... 'FI'
'PR' имя процедуры ; переменные ; операторы ... ; 'EP'
'EX' имя вызываемой процедуры ;
'KO' коды машинных команд через запятую ;
'IO' команды для ввода-вывода ;
'ST'

Определяющими являются первые две буквы, за ними можно писать любые символы. Например, можно писать 'STOP' вместо 'ST', или 'КОД' вместо 'KO', 'ELSE' вместо 'EL', и т. д.

Специальные символы:

⌘ – символ, означающий начало комментария, например:

```
000 ⌘ TEST 100 СТРОК;  
... ..  
099 #
```

[] , () – скобки.

+ – * / – знаки операций (сложить, вычесть, умножить, разделить),

? – возведение в степень,

= – равно,

– не равно,

> , < – больше, меньше. Знаки \geq и \leq кодируются как «СУ»+«О» и «СУ»+«Е», но на экране не отображаются.

@ – или,

& – и,

¬ – не,

; , " – разделители.

Переменные, нумерующие элементы массива, перечисляются в квадратных скобках, через запятую. Например: A[I,J].

Операции типа $V=B+C$ допускается записывать в виде: $V+=C$; аналогичным образом допустимы записи типа $V-=C$; $V*=C$; $V/=C$, где C может быть не только переменной, а и математическим выражением.

Количество процедур, меток, и т. п. в программе ограничено:

количество процедур	не более 63
меток	не более 192
индексов в массиве	не более 10
ячеек прямой адресации	не более 159
символов в операторе	не более 400
символов в идентификаторе..	не более 255

Стандартные функции:

EXP, LN, LG, ABS, SIN, COS, TG, SH, CH, TH, ASIN, ACOS, ATG, ATH, ACH,

ГРАД и РАДГР – преобразование из градусов в радианы и обратно,

INT – взятие целой части,

SQRT – корень квадратный,

SQRE – квадрат (работает быстрее, чем возведение в степень два: ?2),

ИЗН – изменение знака: возвращает аргумент с противоположным знаком,

NOF – возвращает свой аргумент без изменения,

INPUT – ввод числа с пульта ДЗ-28 (аргумент отображается на индикаторе регистра X, затем надо набрать вводимое число и нажать «S»).

Пример ввода массива посредством INPUT в двойном цикле:

```
'DC' A[5,7];
'DO' I 'TO' 5;
'DO' J 'TO' 7;
A[I,J] = INPUT(I+100*J);
'OD'; 'OD';
...
```

Более удобен ввод чисел с клавиатуры дисплея, но для этого в программе должны быть строки со специальной процедурой INP(X) с командами в машинных кодах; её текст см. ниже в конце.

Примеры команд вывода на экран дисплея:

'Ю' КС; – этот оператор переводит курсор в начало новой строки.

'Ю' КТ, ТЕКСТ; – выводится слово ТЕКСТ с текущей позиции курсора.

'Ю' КТ, "Т"Е"К"С"Т"; – выводится слово Т Е К С Т с начальным пробелом в текущей позиции курсора. Пробелы выводятся вместо "

Пример вывода значения переменной, например, Р:

'Ю' КС, КТ, ... поясняющий текст ... , КЧ, Р, 3.3;

этот оператор переводит курсор на новую строку, выводит поясняющий текст, и выводит значение переменной Р с тремя знаками до десятичной точки и с тремя знаками после. Буквы КЧ здесь могут быть русскими. Во всех примерах подразумевается, что операторы должны быть в пронумерованных строках.

Пример запуска простейшей программки:

1) Набираем простейшую программку:

```
000 'Ю' КТ, ТЕХТ, КС;
001
002 #
```

Все буквы здесь набираются как латинские, в ЛАТ-режиме дисплея. КС в конце оператора вывода – для перевода курсора в новую строку после вывода слова ТЕХТ.

Ввод программы завершаем клавишей «ВК».

2) Затем выполняем функцию К. На экран выведется информация:

```
000 00512
001
002
    10096 00527 00002 Ф
```

3) Выполняем функцию E. На экран будет выведен результат работы данной программы:

ТЕХТ
Ф

Буква Ф является признаком того, что система ожидает дальнейших указаний.

К сожалению, в кратком конспекте было мало пояснений к применению разных операторов, условных переходов, вызова процедур и прочих деталей. Однако, «язык ВЫСТРА» лаконичен, читается легко, так что подробности легко увидеть в конкретных примерах. В качестве одного из простых примеров рассмотрим следующую небольшую программку:

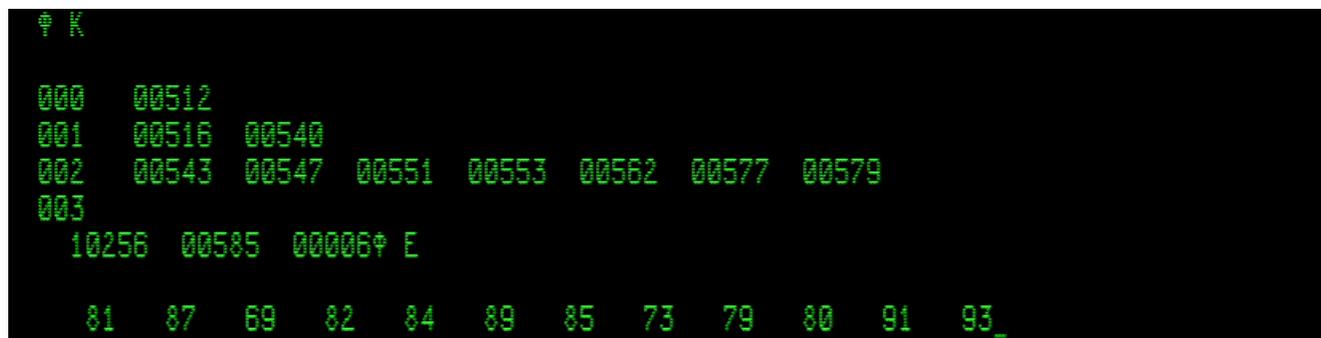
```
000 'PR' INK (K) ; 'KO' 1304, 715, 1305, 1515, 1302, 1507, 1303, 1515, 412, 1407, 1402, 3,  
001 1302, 1501, 412, 1406, 1402, 3, 1302, 0, 413, 409, 404, K; 'EP' ;  
002 'DC' K; 'IO' KC; M:; 'EX' INK (K) ; 'IO' КТ, ", КЧ, К, 3.0; M; 'EN' ;  
003 #
```

Здесь в первых двух строках между словами 'PR' и 'EP' даётся определение процедуры INK (K), которая описывается машинными кодами после слова 'KO':

1304 0715 – в регистр S₄ засылается число 0715,
1305 1515 – в регистр S₅ засылается число 1515; эти два однобайтовых регистра составляют регистр R₁₀.
1302 1507 – в регистр S₂ засылается число 1507, это будет код на шине УПР при активации дисплея.
1303 1515 – в регистр S₃ засылается число 1515, это «вектор» (номер) контроллера дисплея при его активации.
0412 1407 – команда OUTOWS: передача на шину ВЫВ одного байта из S₃ при состоянии шины УПР = S₂.
Время ожидания ответа (СИП) ограничено, оно определяется числом в R₁₀. Если СИП нет, то:
1402 0003 – переход на 3+1=4 шага назад, т.е. опять к выполнению OUTOWS. Пропускается, если СИП поступил.
1302 1501 – в регистр S₂ засылается байт 1501, это будет код на шине УПР при обмене данными с дисплеем.
0412 1406 – команда INPOWS: приём с шины ВВОД одного байта в S₃ при УПР = S₂.
Время ожидания СИП ограничено, оно определяется числом в R₁₀. Если СИП не поступил, то:
1402 0003 – переход на 4 шага назад, т.е. опять к выполнению INPOWS. Пропускается, если СИП поступил.
1302 0000 – в регистр S₂ засылается байт 0000. Регистры S₂ и S₃ составляют регистр R₉. Таким образом, в регистре R₉ хранится 16-ричное число, равное коду, принятому из дисплея командой INPOWS.
0413 0409 – число из R₉ переводится в десятичную систему счисления и засылается в регистр X.
0404 xxxx – Число из регистра X засылается в десятичную ячейку памяти с номером xxxx. В данной программе в роли номера xxxx выступает формальный параметр K, объявленный в заголовке процедуры.

В строке 002 между словами 'DC' и 'EN' задаётся собственно та последовательность действий, которую должна выполнять программка. Команда K предписывает компилятору назначить конкретный адрес десятичной ячейки памяти для переменной K. Команда 'IO' KC означает вывод в дисплей кода ПС (с учётом того, что в служебной строке дисплея установлен режим «авто ПС с ВК», получится перевод курсора в начало следующей строки). Буква с двоеточием M: означает просто метку для следующих за ней команд. Следующими командами являются: 'EX' INK (K) – исполнение процедуры ввода байта из дисплея с засылкой его десятичного значения в переменную с именем K; затем 'IO' КТ ... ; – на экран выводится пробел и десятичное число K с тремя знаками до запятой и с нулём знаков после запятой; и затем – переход к метке M, т.е. опять к ожиданию ввода байта с дисплея, и т.д. Таким образом, эта программка выводит на экран коды нажатых клавиш в десятичной форме.

Набирать программку следует в режиме ЛАТ; лишь КЧ набирается РУС-буквами. Результат компиляции и затем исполнения программки с нажатиями клавиш QWERTYUIOP[] выглядит так:



```
Ф К  
000 00512  
001 00516 00540  
002 00543 00547 00551 00553 00562 00577 00579  
003  
10256 00585 00006Ф E  
81 87 69 82 84 89 85 73 79 80 91 93_
```

Для продолжения учёбы можно перейти к **View > Machine**, остановить машину и снова войти в Выстру: <Enter>, <C>, <S>, **View > Display**. Командой Ф А ПС *имя файла* ПС желательно записать выстровский текст набранной программки в новый txt-файл, например, с именем KЛАV-DEC-COD (тогда считывать запись надо будет тоже с этим именем – командой Ф С ПС KЛАV-DEC-COD ПС; букву Ф система, конечно, выводит сама).

Затем, вызвав, командой Ф I ПС 002 ПС листинг с текущей строкой 002, можно двигать курсор вправо командой AP2 C, удалять клавишей ЗБ символ переменной K и печатать вместо него L, – так, чтобы отредактированная строка приняла следующий вид: 002 'DC'L;'IO'KC;M:;'EX'INK(L);'IO'KT, ",KЧ,L,З.0;M;'EN'; При необходимости подвинуть курсор влево пользуемся командой AP2 D. Закончив, нажимаем BK. Компиляция и запуск изменённой так программки показывает, что она осталась работоспособной. Этот опыт говорит нам о том, что при вызове процедуры на исполнение можно в её аргументах указывать новое имя переменной.

Ещё пример редактирования: снова вызвав листинг с текущей строкой 002, удалим в ней некоторые символы так, что строка примет вид: 002 'DC'L;M:;'EX'INK(L);'IO'KC,KЧ,L,З.0;M;'EN'; В упрощённом так варианте программка будет выводить десятичные коды клавиш не строчкой, а столбиком.

Пример сравнительно большой программы, проверенной в реале, – FRMJ (от слов Fractal, Mandelbrot и Julia). В частности, в ней есть процедура INP(X), позволяющая вводить числа с клавиатуры дисплея, а не с пульта ДЗ-28, как с INPUT. (Описание FRMJ есть в frmj__7-04-2017.pdf: <https://yadi.sk/d/BFXSop4Z3GmJRN>).

Текст процедуры INP(X), позволяющей в любой выстра-программе вводить числа с клавиатуры терминала, целесообразно набрать в начальных строках программы (он занимает строки с 000 по 033) и сохранить программу с этим текстом на МЛ. При наборе новых программ можно будет пользоваться этим сохранённым текстом, без каких-либо изменений в нём, уничтожая ненужные строки старой программы после строки 033 командами редактирования текста в системе ВЫСТРА (см. выше описание функции И, или, что то же самое, I). Вот начальные строки любой такой программы, содержащие текст процедуры INP(X):

```
000 'PR'INP(X); ⚡ 33 СТРОКИ;
001 'DC'B,W[6];'KO'405,W,404,B,413,1312;B+=1;'IF'(B/2-INT(B/2+.1))#0;B+=1;
002 'FI';B=16*INT(B/2+.1);'KO'405,B,413,1200,1100,1200,1104,5,703,701,413,
003 1202,1100,2,1012,1213,413,1012,413,512,1104,1,1300,605,912,2,1001,102,
004 1300,405,912,2,1001,102,1300,214,912,2,1001,102,1302,1507,1303,1515,
005 1304,715,412,1407,1402,3,1302,1501,1300,715,412,1406,1402,3,1108,3,
006 1009,10,1403,315,1009,13,1403,311,1009,715,1403,15,1410,201,1402,105;
007 'KO'912,301,412,1407,1402,3,1000,101,1402,115,1410,1,1403,3,1402,205,
008 1001,101,1303,111,412,1407,1402,3,1303,404,412,1407,1402,3,1303,200,
009 412,1407,1402,3,1303,111,412,1407,1402,3,1303,404,412,1407,1402,3,
010 1402,407,1410,201,1402,411,912,301,1104,102,1107,2,1403,3,1403,1208;
011 'KO'1104,1,1005,214,1001,101,1410,102,1403,5,413,1003,1403,3,1104,103,
012 1104,1,1005,605,1001,101,1410,102,1403,5,413,1004,1403,3,1104,104,
013 1103,304,1403,15,1104,1,1005,405,1001,101,1410,102,1403,3,1403,3,
014 1104,104,1300,0,1301,813,413,1412,413,912,1100,812,1101,1512,1103,304;
015 'KO'1403,5,1104,206,1403,3,1104,406,701,702,413,1211,413,112,1103,307,
016 1403,3,1403,314,1103,303,1403,4,604,1403,100,1410,307,1403,3,1403,3,
017 1000,103,1101,703,604,413,403,613,602,1214,1103,304,1403,5,1215,605;
018 'KO'1403,506,1104,5,1104,400,1000,100,1104,206,702,413,1211,413,112,
019 1103,307,1403,3,1403,12,1215,613,510,1403,3,1403,5,602,605,1403,308,
020 1104,500,1104,205,1101,5,1302,1501,1303,111,412,1407,1402,3,
021 1303,408,412,1407,1402,3,1408,305,1402,15,1303,111,412,1407,1402,3,
022 1303,510,412,1407,1402,3,1015,1213,413,512,1300,1,1301,908;
023 'KO'413,1412,413,912,1101,812,1101,1512,413,12,700,1403,0809,
024 1012,13,1012,1213,1104,1,913,301,1006,301,
025 1008,1,1403,107,1009,211,1403,101,1009,214,1403,13,1009,213,1403,3,
026 1403,605,1000,100,701,711,1403,4,1000,100,701,413,1212,1104,1,913,301;
027 'KO'1006,301,1008,1,1403,11,1009,214,1403,15,1410,106,1403,408,1403,403,
028 1009,300,1403,5,1104,100,1403,5,1000,101,1402,113,413,1008,1301,1,
029 1104,807,1000,111,1104,1,913,301,1006,301,1008,1,1403,11,1009,214,
030 1403,9,1410,106,1403,200,1403,13,1000,107,1000,101,1410,711,1402,109,
031 1303,715,912,301,1104,107,1104,1,1003,214,1209,604,413,412,602,605;
032 'KO'1403,7,700,1403,4,700,413,1207,1015,1213,1015,13,511,1015,1213,
033 413,512,404,X;'EN';'EP';
```

13. Приложение 3: дополнительные пояснения

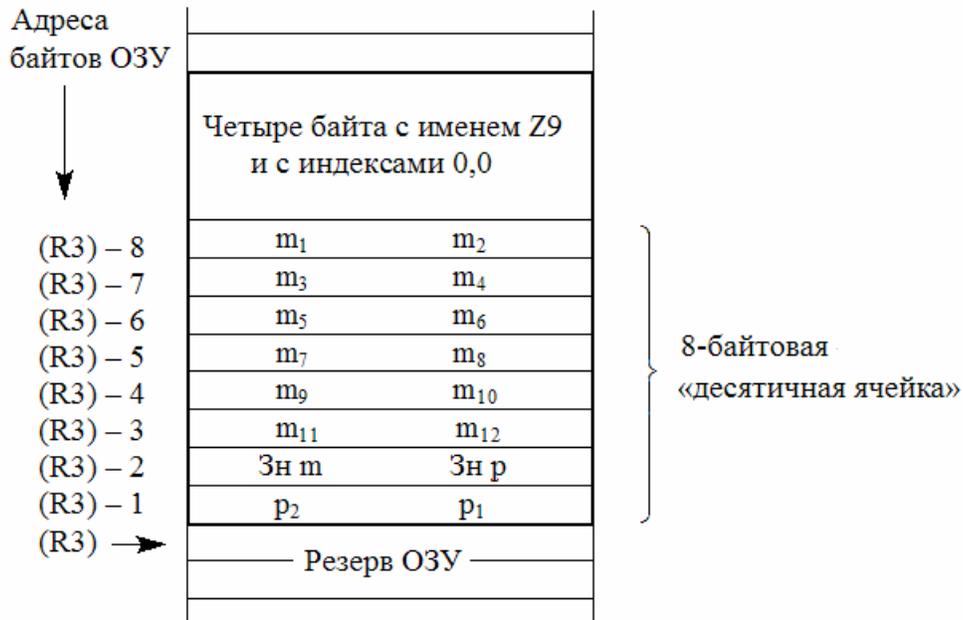
Вывод символов на дисплей в Бейсике с помощью машинных кодов

Рассмотрим вкратце работу программы DISP-1; эта программа задумана как тест для разработки и проверки способов вывода символов на экран дисплея подачей в дисплей машинных кодов с помощью команды Бейсика CMD. Сначала программа очищает экран и рисует символами * прямую линию, а затем запрашивает координаты X,Y и код для следующего символа. Координата X это номер позиции в строке, допустимые значения: 0 ... 79. Координата Y = номер строки: 0 ... 23. Байт-код символа следует вводить как десятичное число 16·B+A, где B – старшая тетрада, A – младшая тетрада байта. Байт-коды символов можно узнать в документации к дисплею, или из программы display_codes_KP-1689_N-106.txt. Например, десятичное число 32 соответствует пробелу, числа от 33 до 47 соответствуют символам ! “ # и т. д. до /, числа от 48 до 57 соответствуют цифрам от 0 до 9, числа от 58 до 64 соответствуют символам : ; < = > ? @, затем идут коды букв, квадратных скобок, и т. п. Наибольшее допустимое число равно 127, оно соответствует символу «забой».

Листинг программы «DISP-1»:

```
1 REM ' DISP - ТЕСТ-ПРОГРАММА ВЫВОДА БАЙТ-КОДОВ В ДИСПЛЕЙ '  
2LETX=0:LETY=0:LETZ7=0  
3LETI=0:LETJ=0:LETK=0:LETL=0  
4 LETX1=0:LETY1=0  
8 LETZ8=0:LETZ9=0:REM ' ЭТО БУФЕРЫ '  
9 GOSUB200:GOSUB300:GOTO90  
10LETZ9=32+Y:LETZ7=INT(Z9/16)  
12LETZ9=4096*Z7+256*(Z9-Z7*16)+32+X  
14CMD11040310,10010810,04120310,04131209,10000210,09040910  
16CMD11040310,10010810,13020111,13030509,09040910  
17CMD11040310,10011510,10010510,04120310,04131209,10001510,10000110,09120310  
18CMD11040310,10010810,13090005,15011501  
20RETURN  
91LETK=10  
92FORI=0ТОК  
94LETX=2*I  
95LETY=I  
96LETZ8=42:GOSUB10  
98NEXTI  
99 GOTO 122  
100INPUT'X,Y='X,Y  
102IFX<0GOTO7999  
110 INPUT' БАЙТ = 'Z8  
120GOSUB10  
122LETX=0:LETY=20:LETZ8=32  
123GOSUB10  
130GOTO100  
200 LETZ9=17  
205 CMD11040310,10010810,13090001,15011501  
210 RETURN  
300CMD11040310,10010610,13020111,13030410,09040910,13030408,10010210,09040910,13090  
004,15011501  
305 RETURN  
7999END
```

Вся идея основана на том, что переменные в Бейсике заносятся в память в порядке их определения в программе, а регистр R₃ хранит номер первого свободного байта в конце области памяти, занятой переменными. Поэтому мы можем заносить в ячейки переменных желаемые коды команд для дисплея, и узнавать их адреса (номера) через регистр R₃. Например, пусть последняя определённая переменная есть Z9. Её имя занимает 4 байта, а затем идут 8 байт, хранящие в своих тетрадах 12 цифр мантиисы m₁ ... m₁₂, знак мантиисы, знак порядка, и две цифры порядка p₂, p₁:



Допустим, мы хотим, чтобы программа перевела дисплей в систему команд №2. В документации к дисплею сказано, что для этого надо передать в дисплей байт-код с тетрадами 01 07. С этой целью мы пишем в бейсик-программе: Z9 = 17. Тем самым задаются желаемые значения первых двух тетрад мантиисы: m₁ = 1, m₂ = 7. Затем оператором CMD исполняется последовательность машинных команд (составленная по информации из «Справочника программиста»):

- 1104 0310 – пересылка содержимого регистра R3 в регистр R10: R10 ← (R3),
- 1001 0810 – вычитание из (R10) числа 8, т. е.: R10 ← (R10) - 8,
- 1309 0001 – вводим в 1-байтовый регистр S9 число 1,
- 1501 1501 – команда OUTS: передача из машины в шину «Вывод» (S9) байт с начального адреса из регистра R10 при состоянии шины УПР = 1501 (такое УПР нужно при передаче в контроллер дисплея из машины кода символа или команды).

В программе все эти действия выполняет подпрограмма, расположенная в строках 200–210. Аналогично устроена и подпрограмма быстрой очистки экрана (см. строки 300–305). Для очистки экрана дисплея, работающего в системе команд №2, надо передать ему 4 байта: два байта 0111 0408 образуют команду AP2 H – перемещение маркера в начало страницы, два байта 0111 0410 составляют команду AP2 J – стирание текста от позиции маркера до конца страницы на экране. Присутствующие здесь тетрады 11 и 10 не могут быть цифрами мантиисы десятичного числа Z9, так как для разрядов мантиисы любого десятичного числа допустимы лишь цифры от 0 до 9. Поэтому Z9 здесь не задаётся как бейсиковская десятичная переменная, а применяется прямая пересылка желаемых байт-кодов в первые четыре байта 8-байтовой ячейки Z9 из регистра R9 с помощью машинных команд в операторе CMD. Подобным же

образом подпрограмма в строках 10–20 формирует в байтовых ячейках ОЗУ, относящихся к переменным Z8 и Z9, код выводимого на экран символа и коды дисплейной команды AP2 Y – это «прямая адресация маркера» в позицию, которая задаётся следующими двумя байтами (с десятичными значениями $32+Y$, $32+X$, где Y и X – номер строки и номер позиции в строке на экране алфавитно-цифрового дисплея).

Вывод на дисплей в Фортране с помощью машинных кодов

Игровая тест-программка 1WAR иллюстрирует способ вывода символов на дисплей 15 ИЭ-00-013 путём расчёта кода символов в «буферных» переменных Фортрана и прямой адресации курсора в желаемую позицию на экране дисплея.

Листинг программы 1WAR в Фортране-5M:

```

.      .      MAIN PROGRAM 1WAR
1.      .      INTEGER A,B,C,O,T,X,Y,M,Z9
2.      .      REAL V,D,G,R
3.      .      INTEGER P
4.      .      A=5888
5.      .      K:AC AD AC CD D4 00 D5 50 D9 01 F1 F1 AF CD AF AD
6.      .      P=0
7.      .      A=3867
8.      .      B=18459
9.      .      C=18944
10.     .      M=2
11.     1.     K:AC AD AC CD D4 00 D5 50 D9 05 F1 F1 AF CD AF AD
12.     .      GOTO M
13.     2.     A=7001
14.     .      C=32512
15.     .      DO 3 I=1,4,1
16.     .      ^ X=36+I
17.     .      ^ DO 4 J=1,4,1
18.     .      ^^ Y=10+J
19.     .      ^^ B=256*(32+Y)+32+X
20.     .      ^^ K:AC AD AC CD D4 00 D5 50 D9 05 F1 F1 AF CD AF AD
21.     4.     ^^ CONTINUE
22.     3.     ^ CONTINUE
23.     .      Y=0
24.     .      X=0
25.     .      C=11776
26.     .      V=1
27.     .      R=1
28.     .      G=1
29.     .      T=0
30.     90.    B=X-76
31.     .      Z9=B
32.     .      IF(Z9)100,110,110
33.     100.   Z9=X-3
34.     .      IF(Z9)130,120,120
35.     120.   Z9=Y-22
36.     .      IF(Z9)140,150,150
37.     140.   Z9=Y-1
38.     .      IF(Z9)170,160,160
39.     110.   R=-1
40.     .      T=T+1
41.     .      GOTO 120

```

```

42. 130.    R=1
43.      .    T=T+1
44.      .    GOTO 120
45. 150.    G=-1
46.      .    T=T+1
47.      .    GOTO 160
48. 170.    G=1
49.      .    T=T+1
50. 160.    X=X+V*R
51.      .    Y=Y+G
52.      .    B=256*(32+Y)+32+X
53.      .    K:AC AD AC CD D4 00 D5 50 D9 05 F1 F1 AF CD AF AD
54.      .    K:AC 9D D2 F1 D3 00 4C E6 5E 5E 4D 49 C9 44 21 AF 9D
55.      .    P=P+1
56.      .    D=-D-0.28976E5
57.      .    IF(D-0)180,190,191
58. 180.    GOTO 90
59. 191.    IF(D-3)200,200,210
60. 200.    V=D
61.      .    GOTO 90
62. 210.    IF(D-9)220,230,230
63. 220.    IF(D-7)250,260,270
64. 250.    G=1
65.      .    GOTO 90
66. 260.    R=-1
67.      .    GOTO 90
68. 270.    R=1
69.      .    GOTO 90
70. 230.    G=-1
71.      .    GOTO 90
72. 190.    T=T-4
73.   5.    FORMAT(/,'СУММА ШТРАФНЫХ ОЧКОВ = ',I4)
74.   6.    FORMAT(/,'ВРЕМЯ БОЯ = ',I6)
75.      .    WRITE(0,6)P
76.      .    WRITE(0,5)T
77.      .    END

```

Пояснения:

В начальных строках программы объявляются имена и типы переменных. Для дальнейшего важно, что целочисленные (двухбайтовые) переменные A , B , C объявлены в указанном порядке. Согласно описанию «Фортрана для ДЗ-28» их адреса в ОЗУ машины нам будут известны, и они смогут играть роль буферных ячеек памяти, в которых мы будем формировать байты кодов управления для вывода их в дисплей машинными командами по шинам «Ввод/Вывод» и «УПР».

Первым примером управления дисплеем служат строки 4, 5. Десятичное значение переменной A сформировано по следующему принципу (и аналогичный принцип будет применяться для переменных B и C):

$$A = 4096 \cdot b_2 + 256 \cdot a_2 + 16 \cdot b_1 + 1 \cdot a_1 ,$$

где: b_2 и a_2 – десятичные значения тетрад байта с адресом $(BD)+80_{10}$,

b_1 и a_1 – десятичные значения тетрад следующего за ним байта.

За этими байтами в памяти машины аналогичным образом располагаются два байта переменной B , а за ними – два байта переменной C .

Десятичное значение $A = 5888$ согласно указанной формуле представляется в виде

$$5888_{10} = 4096 \cdot 01 + 256 \cdot 07 + 16 \cdot 00 + 1 \cdot 00 ,$$

то есть в шестнадцатеричной системе с десятичной записью тетрад это число представляет собой пару байтов вида 0107 и 0000. Здесь первый байт – код перехода к «системе команд №2» дисплея 15 ИЭ-00-013, а второй байт имеет нулевое значение и не будет играть роли при выводе в дисплей только первого байта.

Строка 5 программы содержит оператор К с машинными командами в hex-записи, предназначенными для вывода в дисплей первого байта из «буфера А». При десятичной записи эти команды имеют следующий вид (заодно поясняя их смысл):

- 1012 1013 – запись в стек содержимого регистра R_{10} (чтобы позже его восстановить),
- 1012 1213 – запись в стек содержимого регистра R_{12} ,
- 1304 0000 – занесли в регистр S_4 байт с нулями 0000,
- 1305 0500 – занесли в регистр S_5 байт 0500 = $(16 \cdot 05 + 1 \cdot 00)_{10} = 80_{10}$.
 Пара байтовых регистров S_4 и S_5 образует двухбайтовый регистр R_{10} .
 Таким образом, в R_{10} мы занесли число 80, т.е. смещение относительно (BD) первого байта первой переменной типа INTEGER (у нас это переменная A).
- 1309 0001 – занесли в регистр S_9 байт 0001, т.е. число 1.
- 1501 1501 – команда вывода (OUTS) при состоянии шины управления УПР=1501. Этот вывод предназначен дисплею. Командой OUTS в шину «Выв» выводятся подряд S_9 байтов из памяти машины с начального адреса $(R_{10}) + (BD)$. То есть в нашем случае будет выведен 1 байт – первый байт переменной A ; он содержит код 0107 – код перевода дисплея «в систему команд №2» (см. описание дисплея).
- 1015 1213 – восстановили из стека содержимое регистра R_{12} ,
- 1015 1013 – восстановили из стека содержимое регистра R_{10} , так как эти и другие регистры в служебной зоне ОЗУ ДЗ-28 могут быть нужны для работы Фортрана.

В строке 11 программы аналогичным образом в дисплей выводятся 5 байтов, предварительно сформированных в трёх последовательно расположенных в памяти машины двухбайтовых переменных: $A = 3867$, $B = 18459$, $C = 18944$. В шестнадцатеричной системе эти значения переменных представляются байтами так:

Адрес = (BD)+80 ₁₀	Переменная	$A =$	0015	– это код клавиши ЛАТ
			0111	– код AP2
		$B =$	0408	– код Н
			0111	– код AP2
		$C =$	0410	– код J
			0000	– этот байт не используется.

Т.е. сначала выводится байт 0015 – код перевода дисплея в «латинский регистр». Затем выводится пара байтов 0111 0408, представляющая собой код команды AP2 Н – это дисплейная команда перемещения курсора в начало страницы. И затем выводится пара байтов 0111 0410 – код дисплейной команды AP2 J, которой стирается текст экрана от курсора и до конца страницы. Вся эта комбинация значений A , B , C вместе с машинными командами вывода 5 байтов составляет «команду очистки экрана» (она пригодна для применения также в других программах или в разных участках одной программы).

Строки 13–22 содержат двойной цикл; он строит на экране дисплея «эскадрилью» из 4 x 4 символов «забоя». В игре они выполняют роль вражеских самолётов, которые нужно как можно быстрее сбить). Значения переменных A , B , C здесь выбраны по следующим соображениям:

$A = 7001_{10} = (0111\ 0509)_{16}$ – это два первых байта четырёхбайтовой командной последовательности для дисплея AP2 Y ... , она устанавливает курсор в заданную позицию на экране; следующие два байта в этой последовательности должны задавать номер строки Y и номер позиции X в строке на экране дисплея. Значения байтов, которыми задаётся Y , должны лежать в диапазоне от $0200_{16} = 32_{10}$ (для верхней строки) до $0307_{16} = 56_{10}$ (нижняя строка), а строк на экране может быть не больше 24. Следовательно, при естественной нумерации строк числами $Y = 0 \dots 23_{10}$ байт информации о номере строки Y должен формироваться как число $Y+32_{10}$.

Значения байтов, которыми задаётся X , должны лежать в диапазоне от $0200_{16} = 32_{10}$ (крайнее левое положение курсора) до $0615_{16} = 111_{10}$ (крайнее правое положение курсора), а количество знакомест в строке равно 80. Значит, при нумерации знакомест в строке числами $X = 0 \dots 79$ байт информации о номере X должен формироваться как число $X+32_{10}$. Этими соображениями и определяется формула для двухбайтовой переменной B :

$$B = 256 \cdot (Y + 32) + X + 32 .$$

$C = 32512_{10} = (0715\ 0000)_{16}$ – здесь байт 0715 представляет код символа «забой».

Кодовая вставка в строке 20 (так же как и в строке 11) обеспечивает вывод 5 байтов из буферных переменных A , B , C на дисплей.

Основные «игровые» действия осуществляются в строках от 30-й (с меткой 90) и далее. Из стартовой позиции с $X = 0$ и $Y = 0$ вылетает «трассирующая» точка – символическое изображение истребителя, который должен таранить вражеские «самолёты», оставляя на их месте символ точки. Первоначальное направление движения точки определяется приращением X и Y с шагом 1. Вывод кода точки в текущую позицию X и Y организован в строках после метки 160 уже знакомым нам способом: кодовая вставка в строке 53 обеспечивает вывод 5 байтов из буферных переменных A , B , C в дисплей. Переменная $A = 7001$ содержит два байта кодов AP2 Y , переменная B содержит два байта информации о позиции курсора, переменная C содержит байт кода точки 0214: $C = 11776_{10} = (0214\ 0000)_{16}$

При достижении трассирующей точкой границ основной части экрана, она зеркально отражается от границы. Однако подобное движение «истребителя» не позволяет ему протаранить все 16 целей. Игрок должен управлять направлением полёта истребителя, добываясь скорейшего уничтожения всех целей при минимальном количестве отражений от границ поля боя. Для этого в строке 54 имеются команды приёма байта с клавиатуры дисплейного терминала; эти команды имеют следующий вид (и смысл):

- 1012 0913 – запись в стек содержимого регистра R_9 ,
- 1302 1501 – занесли в регистр S_2 байт 1501, это будет значение УПР при приёме из дисплея,
- 1303 0000 – занесли в регистр S_3 байт 0000,
- 0412 1406 – команда INPOWS: попытка приёма одного байта в регистр S_3 из шины «Ввод» при состоянии шины УПР = (S_2) с ограниченным временем ожидания Синхро-Импульса Периферии (СИП). Если СИП не поступил (т.е. приём байта не состоялся), то машина выполняет две следующие команды, а если СИП поступил (т.е. клавиша на дисплейной клавиатуре была нажата и её код поступил в ДЗ-28), то машина переходит к выполнению команд через две.
- 0514 0514 – это две «пустые» команды GO, так что вне зависимости от того, была или не была нажата клавиша на клавиатуре дисплея, машина выполняет дальнейшие команды:
- 0413 0409 – в десятичный регистр X заносится содержимое регистра $R_9 = S_2 S_3$. Это перевод в десятичную систему числа $(1501\ 0000)_{16}$, если код клавиш в S_3 не поступил, либо числа $(1501\ b1a1)_{16}$, если клавиша была нажата и её байт-код b1a1 поступил в S_3 .
- 1209 – нормализация десятичного числа в регистре X , т.е. такой сдвиг мантиссы, чтобы она не начиналась с нулей; соответственно изменяется и порядок числа в регистре X .
- 0404 0201 – засылка числа из регистра X в десятичную ячейку в памяти машины с адресом относительно (BD), равным десятичному номеру $10 \cdot 02 + 01 = 21$. Согласно описанию распределения памяти в Фортране для ДЗ-28, номер первой переменной в списке REAL есть 20, так что номер 21 принадлежит второй переменной в перечне REAL, т.е. в нашей программе это переменная D .
- 1015 0913 – восстановили из стека содержимое регистра R_9 .

Таким образом, если клавиатуру не нажимали, то D будет равно десятичному значению числа

$$(1501\ 0000)_{16} = (11110001\ 00000000)_2$$

Поскольку старший бит здесь равен 1, а не 0, то это число интерпретируется машиной как отрицательное число:

$$-(01110001\ 00000000)_2 = -(0701\ 0000)_{16} = -28928_{10} .$$

Если же, например, была нажата клавиша «0» (её код есть 0300_{16}) то D будет равно десятичному значению другого отрицательного числа:

$$(1501\ 0300)_{16} , \text{ т.е.: } -(0701\ 0300)_{16} = -28976_{10} .$$

В строках программы 57, 58 реализовано сравнение числа $-D-28976$ с нулём. Если это нуль, то, значит, нажималась клавиша «0», и тогда программа переходит к завершению – к строкам 72 ... 77, где на экран выводится время боя и сумма штрафных очков. (Клавишу «0» следует нажимать сразу же, как только будет уничтожен последний значок забоя, а иначе продолжится напрасное увеличение «времени боя»).

Если число $-D-28976$ меньше нуля, то, значит, никакая клавиша не нажималась, и тогда программа передаст управление на метку 90, т.е. полёты истребителя продолжатся в прежнем режиме.

Если число $-D-28976$ больше нуля, то оно равно номеру, указанному на цифровой клавише; при этом работа программы продолжится в строках 59 ... 71, где анализируется номер клавиши и в зависимости от него изменяется режим полёта точки-истребителя

Работа тест-программ в имитаторе

D3-28_test_028_KP-60000_N-5999.txt – стандартная тест-программа «028», проверяющая систему команд и ОЗУ объёмом 32 килобайта машины ДЗ-28. Это старый вариант теста; наличие расширенной до 128к памяти в нём не определяется. Запуск: <C>, <T>, <S>. Для работы теста «028» дисплей не нужен.

Тест состоит из четырёх блоков, и в реальности должен работать непрерывно: после 4-го блока сам запускается снова 1-й блок. Но в имитаторе после 1-го блока каждый раз происходит останов, так как имитатор не воспроизводит ту погрешность вычислений в тесте, которая должна возникать на реальной ДЗ-28. При этом на табло мы видим:

$$\begin{aligned} Y &= .414990264375-08 \\ X &= .888000000000-08 \end{aligned}$$

Нижнее число (т.е. X) – значение погрешности, которое должно накопиться в реальной ДЗ-28 при многократных вычислениях с алгоритмами разных математических функций. Верхнее число – погрешность, накапливающаяся в имитаторе. Она примерно вдвое меньше той, что ожидается в тесте (потому что в имитаторе ещё не сделана точная имитация 12-разрядной математики реальной машины ДЗ-28), и это служит причиной остановки теста.

Поскольку это «осознанная ошибка», то ничего страшного для нас в ней нет: просто надо после каждой такой остановки нажимать два раза <S>. Тогда запускается продолжение теста, и дальше тест идёт как надо, с автоматическим возвратом к 1-му блоку после 4-го. Прохождение каждого из первых трех блоков индицируется на табло выводом номера блока в виде «цифр через одну»; через короткое время эти цифры меняются местами с погашенными разрядами. После 4-го блока тест своеобразно напоминает нам об историческом событии 1917 года.

028-test_KP-73370_N-8921.txt – новая версия теста «028», в ней проверяется также и наличие сегментов 128к-памяти. В первой части нового 028-теста в 14 различных подключениях сегментов проводится «пи-тест»: в регистр X заносится машинной командой PI число пи = 3.14159265359, и затем с ним последовательно выполняются команды INV, SQR, EXT, EXP, LOG, LGT, QRT, SIN, ASN, COS. ACS, TAN, ATN, INV. Получившийся в X результат сравнивается с числом в Y-регистре; это ожидаемый тестом результат: Y = 3.14159265370. Если X = Y, то «пи-тест» считается выполненным успешно, и 028-тест работает дальше; в противном случае происходит останов с индикацией Y = 3.14159265370 и номера ошибки X = 4.

В имитаторе после «пи-теста» происходит останов. Если заменить команду занесения в X номера ошибки 4 командой STOP, чтобы в X сохранился результат вычислений, то мы увидим, что у нас X = 3.14159265358. Т.е. имитатор выдаёт результат, на одну единицу в 11-ом знаке после запятой отличающийся от исходного значения «пи». (При идеальной точности вычислений должно было бы получиться точно исходное «пи»). В тесте же ожидается на порядок менее точный результат. Таким образом, опять ничего страшного для нас в такой остановке теста нет; важно то, что имитатор способен делать вычисления хорошо. Хотя и неприятно, что эта «осознанная ошибка» в тесте повторяется 14 раз; приходится 14 раз нажимать <S>, прежде чем индицируется завершение первой части 028-теста.

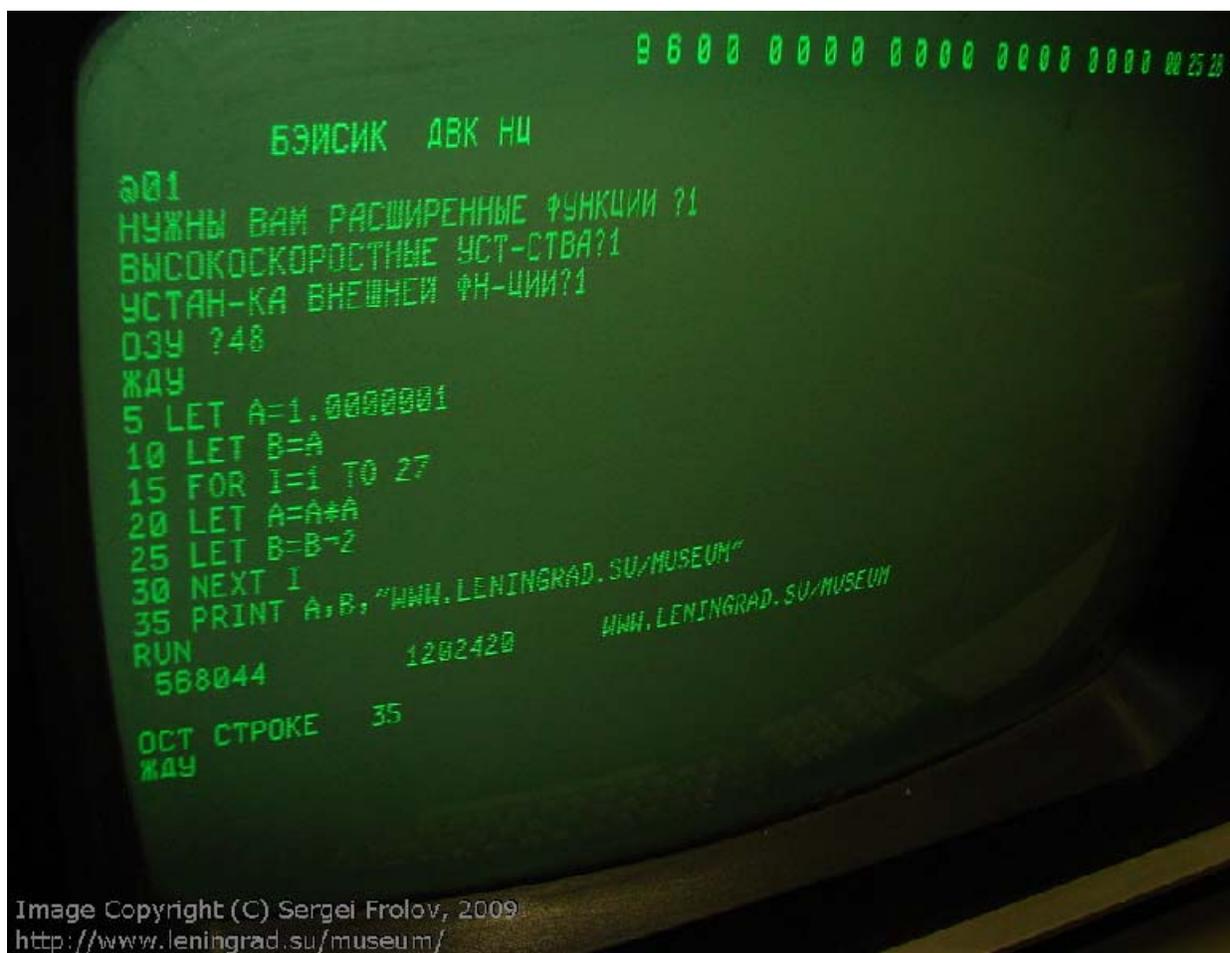
Во второй части нового 028-теста производится та же проверка арифметики, что и в старом 028-тесте; приходится нажать <S> два раза, прежде чем на табло будет индицировано завершение второй части. Третья и четвёртая части теста проходят в имитаторе без остановок (и затем всё повторяется заново). Этот тест в имитаторе правильно определяет объём памяти: «128к» по умолчанию. Если запустить имитатор в режиме «32к», то 028-тест видит, как и должно быть, 32 килобайта памяти. О работе этого теста рассказано в «Инструкции по эксплуатации 3.857.100 ИЭ» на стр. 54–55.

D3-28_test_017_KP-5895_N-527.txt – стандартная тест-программа, проверяющая работу НМЛ и пригодность магнитной ленты в «рабочей кассете»; см. стр. 54 «Инструкции по эксплуатации 3.857.100 ИЭ» Для работы этого теста дисплей не нужен. Запуск: <C>, <T>, <S>.

После запуска тест останавливается с индикацией числа 21 на обоих табло. Так программа напоминает нам о необходимости вынуть из НМЛ кассету с тестом и поставить чистую «рабочую кассету»! (Лучше это делать заранее, не дожидаясь напоминания).

После того как мы поставим «рабочую кассету», надо нажать <S>. Тест снова запускается и работает довольно долго. В имитаторе это проявляется как мигание НМЛ и мигание цифр на табло. В итоге на табло фиксируются числа: Y = 1, X = 0. В «Инструкции по эксплуатации» говорится, что такие числа означают полностью успешное прохождение теста.

SF-test_bas.txt – программа, позволяющая в имитаторе Д3-28 проверить вычислительную способность Бейсика (или, аналогично, – Фортрана либо Выстры, и т.д.) с помощью «теста Сергея Фролова». Листинг бейсик-версии виден на фотографии из статьи Википедии в Интернете о «фрязинском дисплее 15ИЭ-00-013»: <https://ru.wikipedia.org/wiki/15%D0%98%D0%AD-00-013>



Число B приравняется числу $A = 1.0000001$. Затем в цикле число A умножается 27 раз на себя (каждый раз результат заносится снова в A). Это эквивалентно возведению исходного значения в степень 134217728. Число B в том же цикле возводится в квадрат (каждый раз результат заносится снова в B). Оба способа должны были бы дать один и тот же результат. Однако, как видно на фотографии, первый способ дал 568044, а второй способ дал 1202420. (И оба эти результата грубо неверные, как показывает сравнение с приведённым ниже расчётом на современном ПК). Из начального диалога видно, что так печально обстоит дело в «Бэйсике ДВК НЦ»;

сокращение ДВК НЦ означает: Диалоговый Вычислительный Комплекс «Научный Центр» :-) (в этом комплексе работала машина Электроника-60, считавшаяся более совершенной, чем ДЗ-28).

Вот программка и современный результат такого же теста в «Маткаде» (на ПК с ОС Windows XP):

```
F(A) := | B ← A
        | for J ∈ 1, 2 .. 27
        |   | A ← A·A
        |   | B ← B2
        |   X0 ← A
        |   X1 ← B
        |   X
A := F(1.0000001)0           B := F(1.0000001)1
A = 674530.4755           B = 674530.4755
Проверка: (A) $\frac{1}{134217728}$  = 1.0000001
```

Вот листинг и результат работы того же самого теста в имитаторе ДЗ-28:

```
ГОТОВ
:LOAD 'SF-TEST'
:LIST

1 PRINT
5 LET A=1.0000001
10 LET B=A
15 FOR J=1 TO 27
20 LET A=A*A
25 LET B=B^2
30 NEXT J
35 PRINT!6.4! 'A' 'B'
40 PRINT

:RUN

674513.1185      674513.1185

ОСТАНОВ В СТРОКЕ 40
:
=
```

Видно, что по сравнению с «Маткадом» «Бэйсик 3А для ДЗ-28» в имитаторе тоже врёт, но всё-таки первые 4 цифры выдаёт верные.

14. Приложение 4: фотографии

Электронно-вычислительная машина (устройство специализированное управляющее вычислительное) «Электроника ДЗ-28»:



Image Copyright © Sergei Frolov, 2010
<http://www.leningrad.su/museum/>

В имитаторе изображение "машины ДЗ-28" не является фотографически точным. Оно построено из фрагментов фотографий, с ретушированием и с изменением пропорций – чтобы индикаторное табло выглядело покрупнее, и цифры на нём чтобы были видны подслеповатому пользователю (вроде меня) чётче.

Клавиатура дисплейного терминала «15ИЭ-00-013»:



Image Copyright © Sergei Frolov, 2009
<http://www.leningrad.su/museum/>

В имитаторе на фото клавиатуры были немного обновлены пожелтевшие клавиши, кое-где «вытерта пыль», и подрисована часть корпуса блока логики терминала.

Ещё одна фотография ЭВМ «Электроника ДЗ-28»:



С этой фотографии для имитатора пригодилось изображение крышки НМЛ.

Ценный кадр – на этой фотографии машина ДЗ-28 изображена в режиме «Ввод»:



Фото https://pp.userapi.com/c314916/v314916604/8080/BcZZT7kK_xw.jpg из сообщения 24 августа 2017 <https://www.phantom.sannata.org/viewtopic.php?p=246948#p246948> участника форума «Полигон Призраков» с ником **IdeaFix** (в дальнейшем Guest).

Нижнее табло показывает, что в ячейке с десятичным адресом 05684 записан байт 1515; верхнее табло изображает этот же адрес двумя байтами в тетрадно-десятичном виде: 0106 0304. (В hex-записи это означает, что по адресу 16 34 записан байт FF).

Вот такой комплекс пытается имитировать наш имитатор:

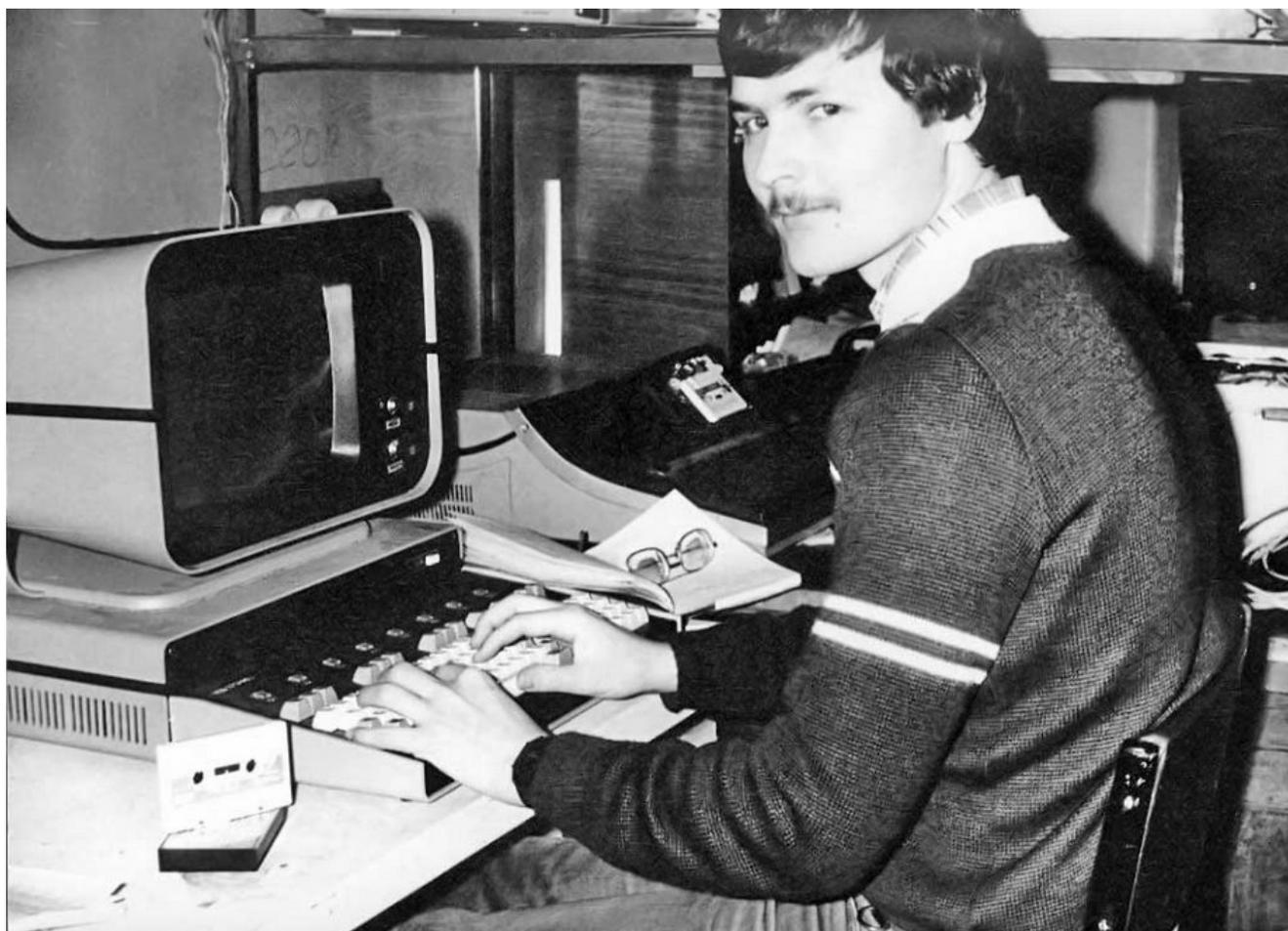


фото с сайта http://photo.sstu.ru/main.php?g2_itemId=14117&g2_imageViewsIndex=1

Слева – ТПУ (похожее на 15ВВП80-002). Справа – клавиатура терминала 15ИЭ-00-013, за ней – «блок логики» терминала, на нём стоит ЭВМ ДЗ-28, а на ней – «фрязинский дисплей».

В завершение – ещё две ностальгические фотографии из уже далёких 1980-х годов. Эти изображения не нашли применения в программе; но они передают атмосферу лаборатории политехнического вуза того времени. Обе фотографии найдены в сети в свободном доступе; авторам большое спасибо! (Сюда эти фотографии помещаю без разрешения авторов, поэтому не сопровождаю их подробным описанием и персональной информацией.)

Вот здесь мы видим комплекс «ДЗ-28 с терминалом 15ИЭ-00-013» не на музейной витрине, а в его «природной среде обитания»:





А здесь надо взглянуть ещё и на самый верх фотоснимка – на полке видно (жаль, что не полностью) ТПУ 15BVP80-002. Это одна из немногих фотографий, найденных в сети, с довольно чётким изображением точно такого же ТПУ, какое мне запомнилось в те давние времена.

Лето, 2019 . Sinus .