

1 Met A1 = adresse sur T000 du curseur

Caractère tout

PONT: MOVE.L D1, -(SP)

LEA TCURSC, A1 ⊗

MOVE (A1), D1 79

ADDQ #1, D1

MULU -(A1), D1 ⊗ curs y

ADDQ #4, A1

ADD (A1)+, D1 ⊗ +CURSC

ADD D1, A1

MOVE.L (SP)+, D1

RTS