

1 met le curseur atari = curseur 0000

GETA10: ADDQ #1, (A1) <sup>(incrément
curseur xony)</sup> détruit D0-D2
A0-A2

XCURS: MOVE.B #"Y", D0
BSR XEMUL ^{appel émulateur}

MOVE TCURSY, D1

BSR GETA11

MOVE TCURSX, D1

GETA11: ADD #32, D1

~~GETA12: MOVE.L \$4A8^(W), A1~~

~~JSR (A1)~~

GETA12: MOVE D0, -(SP) ^{sort D1 écran et conserve D0}

MOVE D1, D0

BSR PCONOUT2

MOVE (SP)+, D0

RTS

le mais conserve tout

~~XCURS0: MOVEM.L D0-D2/A0-A2, -(SP)~~

~~BSR XCURS~~

~~MOVEM.L (SP)+, D0-D2/A0-A2~~

~~RTS~~