

Exit sur A0 un élément du dancier et avance A0

A1^e : texte ① A1^s = après a ①

D6^e = { 8 résolution haute (résol ≠ 0) } = nb de caractères D6^s = D6^e
 { 4 " basse (résol = 0) }

D5^e = { 0 vidéo inverse
 -1 normal } D5^s = not D5^e

Caractères D0-D1/D7
 A2-A6

codes sur A1

- 2 { pg 1 si D6=18
 { 4
- 1 écrire en majuscules
- 4 (13) ①①

~~DAMENS: BSR DAMTN~~

DAMEL : MOVE.L D0-D4 / / - , -(SP)

MOVE.B #\$1B, (A0)+
MOVEQ #119, D0
~~NOT D5~~
ADD D5, D0
MOVE.B D0, (A0)+

vidéo normal et toggle DS
inverse

BSR DAMVR ⊗

MOVEQ #3, D4
CLR D2

écrire en minuscules
nb de caractères

GEV25: MOVE.B (A1)+, D0

X BEQ GEV36 → fin

CMP #2, D0

X BNE GEV26 code ②

CMP #4, D6

cas pg 1

BEQ GEV25 → base résol

MOVE.B # "P", (a0)+

MOVE.B # "g", (a0)+

MOVE.B # "n", (a0)+

ADDQ #3, D2

BRA GEV25

GEV26: BCC GEV27 ③

CLR D4

code ① : majuscules

BRA GEV25

GEV27: CMP.B #4, D0

BNE GEV32

MOVE.B #13, (a0)+

code ④ 13, 10

MOVE.B #10, (a0)+

BSR DAMLF ⑤

BRA GEV25

← NOT DS

```

GEV32: MOVE D0, D3
      SUB # "a", D3
      CMP.B #26, D3
      BCC GEV33

      SUB #32, D0
      CMP #4, D6
      BEQ GEV25

```

met \rightarrow si lettre minuscule
 converti D0 en majuscule
 ignore si basse résolution

si lettre (dans majuscule)

et d2 \neq 0 (1^{ère} lettre)
 et d4 \neq 0 (écrire en minuscules)
 \rightarrow mettre d0 en minuscule

```

GEV33: TST D2
      BEQ GEV34
      TST D4
      BEQ GEV34
      MOVE D0, D3
      SUB # "A", D3
      CMP.B #26, D3
      BCC GEV34
      ADD D4, D0

```

```

GEV34: ADDQ #1, D2
      CMP D6, D2
      BGT GEV25
      MOVE.B D0, (A0)+
      BRA GEV25

```

fin complète avec des blancs

```

GEV35: MOVE.B #32, (A0)+
GEV36: ADDQ #1, D2
      CMP D6, D2
      BLE GEV35
      MOVEM.L (SP)+, D0-D4
      RTS

```