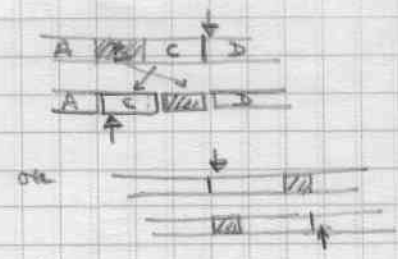


2 move

Déplace le bloc devant le pointeur  
bloc se met sur le bloc déplacé  
Le pointeur après le bloc effacé



```

4
XMOVE: LEA TPINS+8, A2

```

⊗ ← MOVE.L (A2)+, D1 } ligne pointer = fin du bloc  
 CMP.L 36(A2), D1 } ⊗ ⇒ erreur  
 BEQ RER3

```

MOVE.L -(A2), -(SP)
MOVE.L -(A2), -(SP)
BSR XDIT

```

met le pointeur sur pile  
 recopie le bloc devant le pointeur

5381A

```

LEA TPIC, A2, MOVE.L A2, A3
MOVE.L (A2)+, A1
MOVE.L (A2)+, D1
MOVE.L (A2)+, A0
MOVE.L (A2)+, D2
MOVE.L (SP)+, (A3)+
MOVE.L (SP)+, (A3)+
LEA MOVE.L TPINS, A2
MOVE.L (A2)+, (A3)+
MOVE.L (A2)+, (A3)+
BRA XDEL

```

} ancien bloc à effacer  
 } met bloc = nouveau bloc  
 } début = ancien pointeur  
 } fin = nouveau pointeur