

YMENU:BSR DECCRPGI

⓪ on erreur

BSR GAH70

sn=d3

⊗

ADDQ #1,d3

BSR DECCRPDE

a0 ← #GEVNTR+2

a1 ← YMENU

d4 ← gabrn

BNE GAH46

jeu de 2(a0)

MOVE.L GARBRE,do

menu(-1) = adresse de l'arbre

BRA GAH50

GAH46:ADDQ #1,d3

BNE GAH51

MOVE.L A0,Do

menu(-2) = adresse du event buffer

BRA GAH50

GAH48:SUBQ #2,d3

CMP #15,d3

BAI ERRRG

MOVE.B -2(A0,d3.w),do

EXT.L Do EXT do

GAH50:BRA LB305

GAH48:ADDQ #1,d3

BEQ GAH49

ADD D4,A1

ADDQ #1,d3

BNE GAH51

GAH49:BSR DECCRVE

BSR WINDEX

MOVE.B (A1,D3.w),do

EXT Do

GAH492:CMP D4,D3

BCC ERRRG

EXT:L Do

GAH50:BSR LB305

BRA DECCRPDE

GAH51:SUBQ #4,D3

ADD D3,D3

MOVEQ #16,D4

MOVE -2(A0,d3.w),do

BRA GAH492

GAH51:SUBQ #2,D3

ADD D3,D3

MOVEQ #32,D4

MOVE -2(A0,d3.w),do

BRA GAH82

⊗