



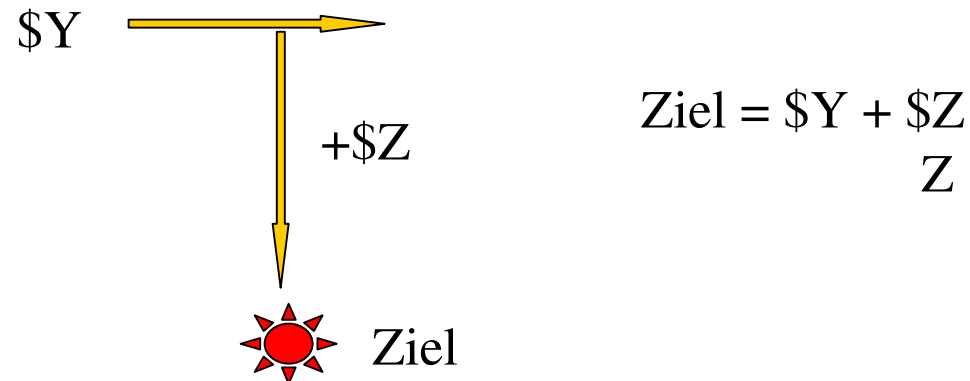
Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

GO \$X,\$Y,\$Z

dummy

Absoluter unbedingter Sprung
Adressberechnung wie bei LOAD/STORE
aus Basis in \$Y und Offset in \$Z bzw Z

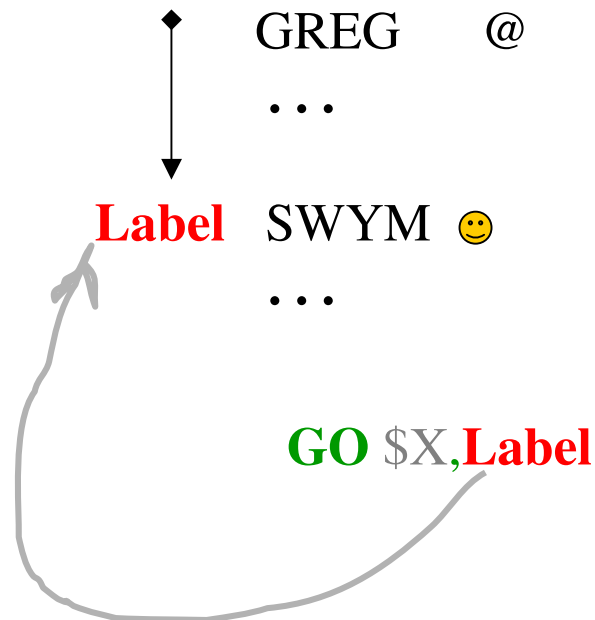




Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Anwendung als einfacher Sprung
Bestimmung von Basis und Offset durch den Assembler



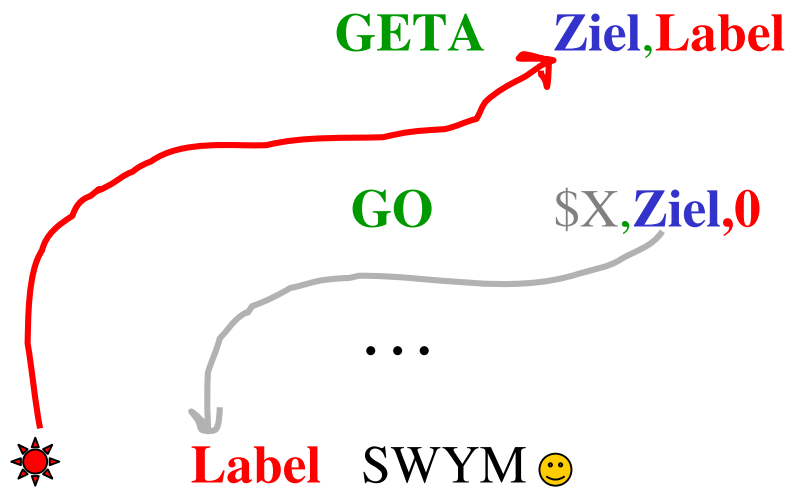
Keine Vorwärtsreferenzen!
Verwende hierzu **GETA**



Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Anwendung als einfacher Sprung mit Vorwärtsreferenz



Berechnung der absoluten Zieladresse durch den Assembler

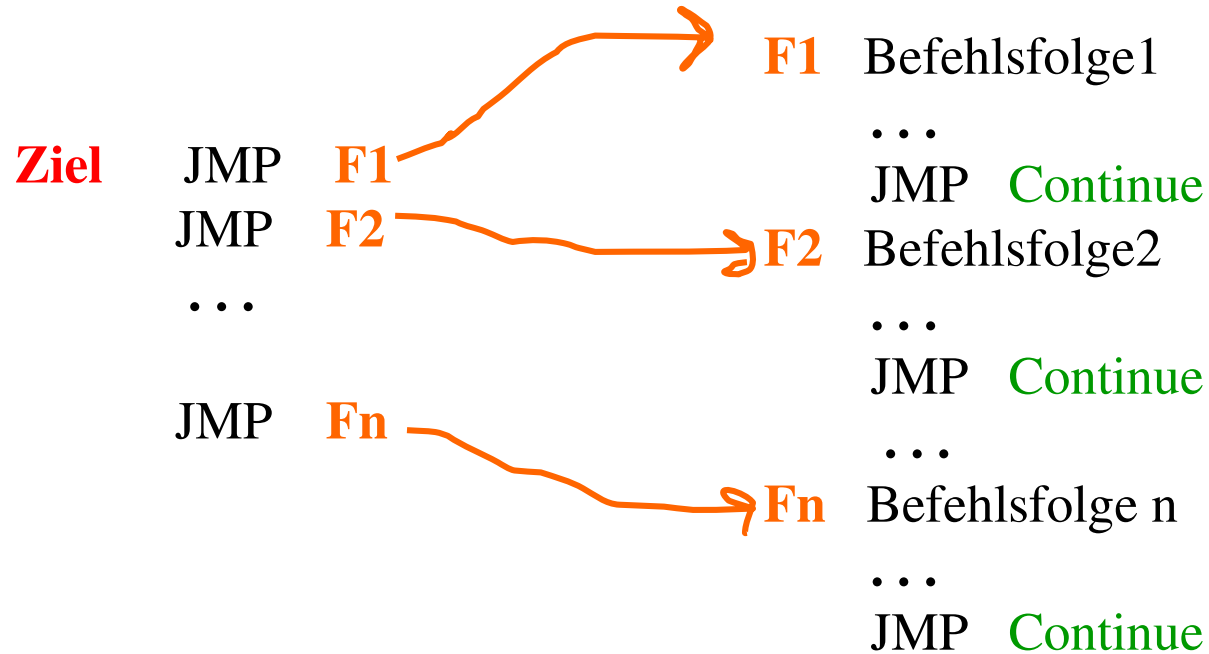
Rückwärtsreferenz analog



Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Realisierung eines Switch



Aufbau eines Sprungteppichs

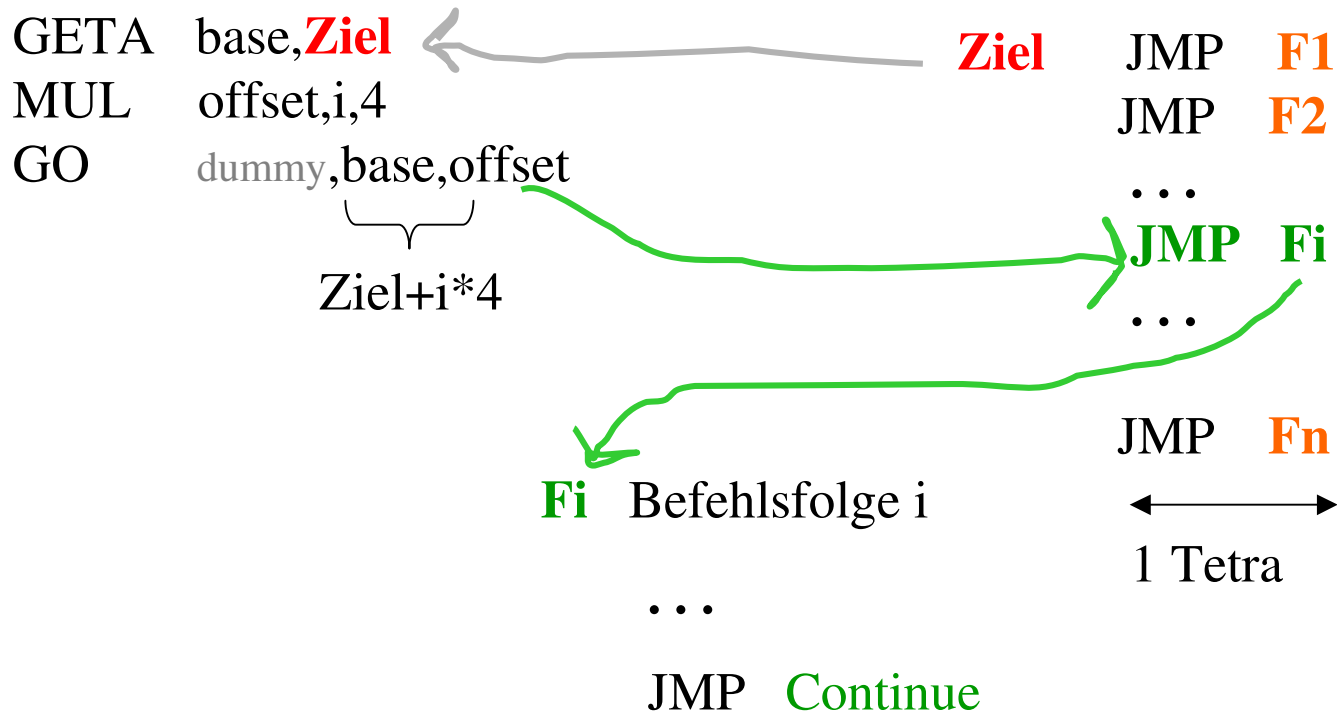
Continue hier geht's weiter



Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Realisierung eines Switch Auswahl des Ziels[i] mit Offset





Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Beispiel

% Sprungteppich zur Realisierung eines Menus

% Funktionsauswahl durch Eingabe von 1, 2, 3, ...

	LOC	Data_Segment
	GREG	@
CRLF	BYTE	#d,#a,0
Text	BYTE	"Auswahl: ",#d,#a
	BYTE	"1: Aufstehen",#d,#a
	BYTE	"2: Schlafen",#d,#a
	BYTE	"3: Essen",#d,#a
	BYTE	"4: Sonstiges",#d,#a
	BYTE	"5: Nichts mehr",#d,#a
	BYTE	"Bitte waehlen!",#d,#a,0

Text für
Menue



Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Beispiel

A1	BYTE	"Guten Morgen",#d,#a,0	} Text fuer Ausgabe
A2	BYTE	"Gute Nacht",#d,#a,0	
A3	BYTE	"Mahlzeit",#d,#a,0	
A4	BYTE	"Gute Verrichtung",#d,#a,0	
A5	BYTE	"Byebye!",#d,#a,0	
InBuf	OCTA	0	
Arg	OCTA	InBuf,5	
Ziel	IS	\$1	Basis
Sel	IS	\$2	Offset



Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Beispiel

LOC #100
GREG @

Main LDA \$255,Text
TRAP 0,Fputs,StdOut
LDA \$255,Arg
TRAP 0,Fgets,StdIn

Auswahl einlesen

LDB Sel,InBuf
SUB Sel,Sel,#30
SL Sel,Sel,2

Offset berechnen

GO \$0,Tepp,Sel

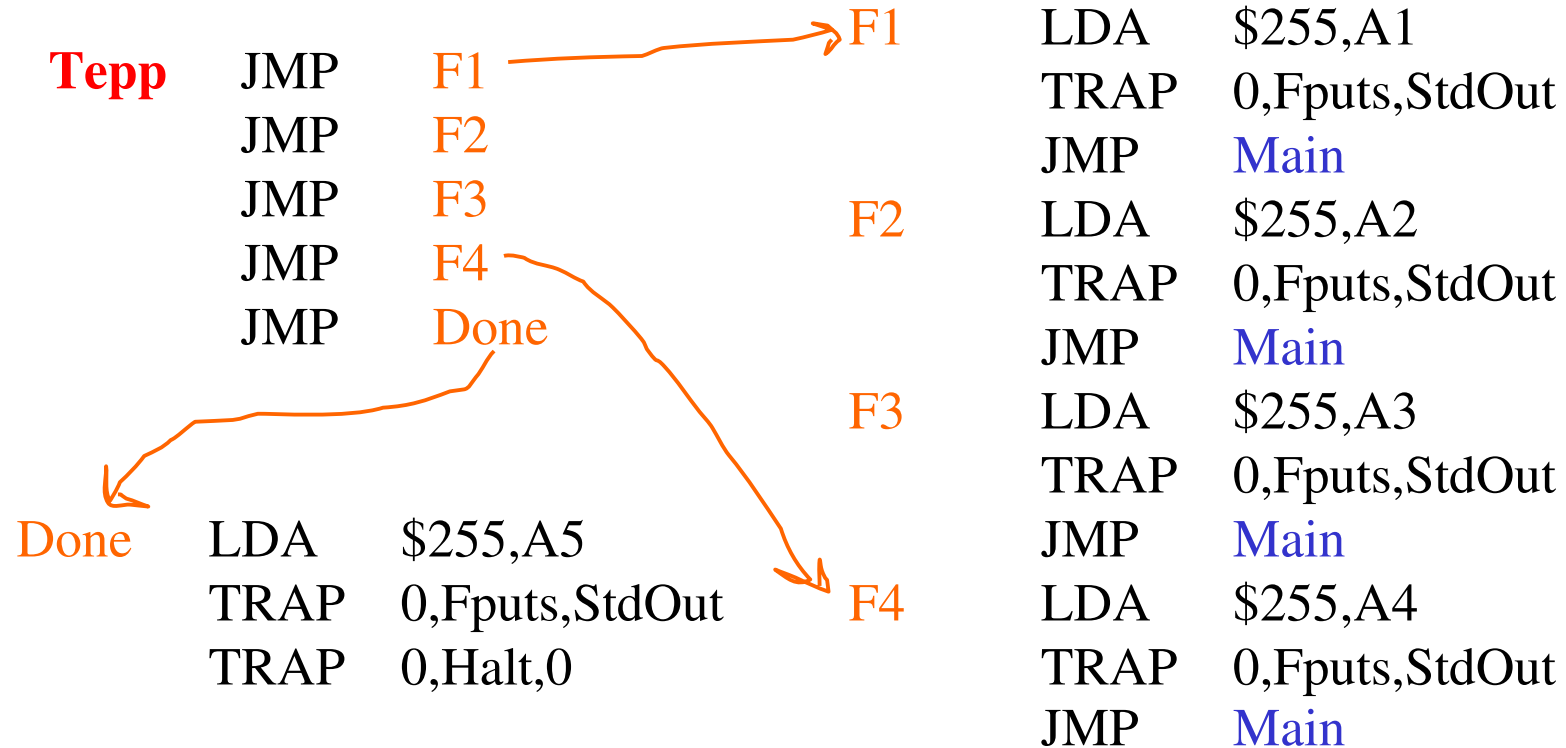
Einsprung



Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Beispiel



[teppich.mms](#)



Sprungteppich

GO \$X,\$Y,\$Z

Fragen?