

d68k

Écran principal

Adresses

Prochaine instruction à exécuter

Flags

Sommet de la pile

Codes machines des instructions

Mnémoniques et opérandes

Instructions déjà exécutées

Contenu de la mémoire pointée par les registres d'adresses (hexa et ASCII)

Prochaine instruction à exécuter

Pile

Valeurs des registres

Adresses effectives

Register	Value	Commentary
D0	19A4FA5A	.#úZ
D1	00000000
D2	00000000
D3	00002000	...
D4	00000004
D5	00000000
D6	00000000
D7	00000008
PC	0000078A	MOVE.L D0,\$792
USP	00000000	SRC 19A4FA5A .#úZ 0000 0000 0000
SSP	00FF69E0	DST 00000792 68E5 63FF 4EB9 hăcÿN*

Déplacement dans la vue de désassemblage

Touche du curseur : **[Haut]** et **[Gauche]**.... Reculer de 2 octets.

[Bas].....Avancer d'une instruction.

[Droite].....Avancer de 2 octets.

Clavier :

[Page Up].....Reculer d'une page.

[Page Down].....Avancer d'une page.

[Home].....Atteindre l'adresse la plus basse.

[End].....Atteindre l'adresse la plus haute.

[Ctrl+Home].....Reculer de \$10000 octets.

[Ctrl+End].....Avancer de \$10000 octets.

Quelques raccourcis clavier

- [F2] : Ajouter une vue de désassemblage.
- [F3] : Ajouter une vue de représentation hexadécimale/ASCII de la mémoire.
- [F4] : Activer/désactiver la sortie vidéo.
- [F5] : Définir l'adresse du registre **PC** comme adresse de départ de la vue.
- [F6] : Définir la nouvelle adresse de départ de la vue.
- [F7] : Gérer les points d'arrêt.
- [F8] : Sauter l'instruction pointée par le **PC**.
- [F9] : Exécuter le code (arrêt par l'appui sur la touche [**Echap**]).
- [F10] : Pas à pas principal – exécute une ligne d'instruction (exécute un sous-programme).
- [F11] : Pas à pas détaillé – exécute une unique instruction (n'exécute pas de sous-programme).
- [F12] : Pas à pas sortant – termine le sous-programme en cours.
- [Back] : Annuler l'exécution de la dernière instruction.
- [Ctrl+R] : Effectuer une remise à zéro du 68000.

Modification des registres et des *flags*

Cliquer sur le bouton associé au registre pour ouvrir la fenêtre de modification.

- Dans cette fenêtre :
- [Flèche]..... Valeur initiale du registre.
 - [=]..... Résultat de l'expression.
 - [Modifier]..... Modifier la valeur du registre et quitter.
 - [Annuler]..... Quitter sans modifier la valeur du registre.

Exemples d'une expression :

- 5+4*2..... La priorité est prise en compte.
- (5+4)*2..... Les parenthèses sont possibles.
- \$50+%1001-28..... Différentes bases.
- 50+D0-A7+C..... Valeur des registres et des *flags*.
- "1234" - '0000'..... Chaînes ASCII.
- ~D0 | (D1&D2)..... Opérations logiques : complément à 1.....~
- ET.....&
- OU.....|
- OU EXCLUSIF.....^

Pour modifier la valeur d'un *flag*, il suffit de cliquer sur le bouton qui lui est associé.

Points d'arrêt

Pour ajouter ou supprimer un point d'arrêt sur une adresse, il faut cliquer sur la bordure gauche d'une instruction. Une gestion plus complète des points d'arrêt est possible à l'aide de la boîte de dialogue de gestion des points d'arrêt (touche [**F7**]).

Messages d'erreur

Un message d'erreur apparaît lorsqu'une exception non gérée par l'émulateur a été levée. L'exécution est alors stoppée et le **PC** pointe sur l'instruction qui a levé l'exception.