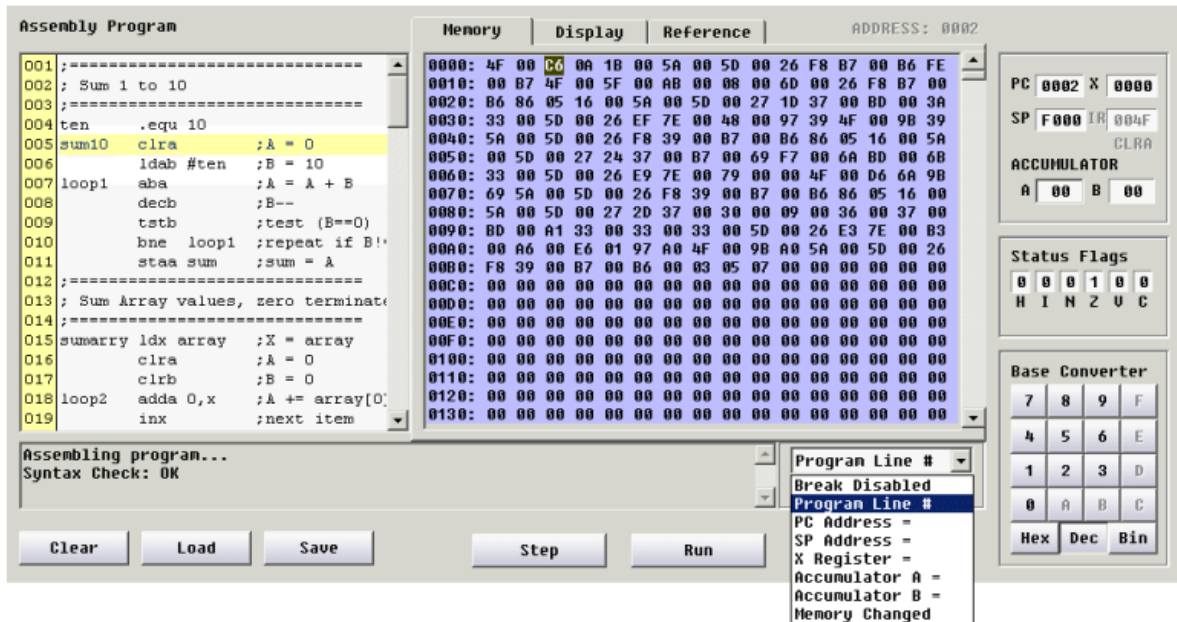


Simulateur 6800

« La famille de processeurs 6800/6811 a alimenté l'explosion précoce de l'informatique domestique. Ses dérivés ont été les processeurs de choix pour de nombreux ordinateurs personnels, notamment **Apple**, Commodore64, **Nintendo**, etc., et de nombreuses consoles de jeux. Ses descendants directs sont encore largement utilisés aujourd'hui. »

Le simulateur [6800IDE](#) comprend un **assembleur**, un **émulateur** prenant en charge le débogage (fonctionnement en **mode pas-à-pas**, **points d'arrêt**, trace d'exécution, **affichage des registres internes**) et un **convertisseur** Hex/Bin/Dec.

Interface



Fenêtres

- **Memory** : affichage du contenu de la mémoire de 0000₁₆ à FFFF₁₆.
- **Display** : interface textuelle 54 * 20 caractères.
- **Reference** : documentation (utilisation du logiciel, directives d'assemblage et mnémoniques).

Utilisation

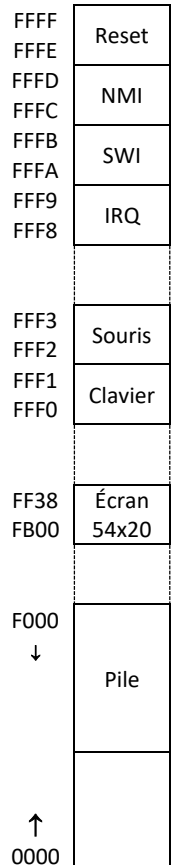
À sélectionner avant de programmer. ou
 Le simulateur effectue une vérification du programme et indique les erreurs éventuelles dans le bas de la fenêtre.

- Clear** : Suppression du programme (**pas de retour en arrière possible** !). À utiliser avant chaque nouvel exercice et avant un Load.
- Load** : Chargement d'un programme.
- Save** : Sauvegarde du programme. À enregistrer avec l'extension **.asm**
- Step** : Exécution du programme en mode pas-à-pas. Nécessite de cocher Debug **Enable Debug**
- Run** : Exécution continue du programme. Il est possible de placer des points d'arrêt.
- Stop** : Arrêt du programme. Réinitialisation des registres (sauf IR). Position de départ du programme en 0000 si le vecteur d'interruption reset n'ai pas modifié par une directive d'assemblage.

Formats

Préfixe	Description	Exemple
	Décimal	320
\$	Hexadécimal	\$240
%	Binaire	%0110101
'	Caractère	'm

Fe



Plan d'adressage du simulateur SDK6800/6811