

WEKA COMBI TURBOTOOL

PLUS

(C) 1985 W. KOLBE

HANDLEIDING

OVERZICHT VAN DE COMMANDO'S

<i>AUTO</i>	<i>OLD</i>	<i>TRACE</i>	<i>DVERIF</i>
<i>DEC</i>	<i>PLIST</i>	<i>PUT</i>	<i>DMERGE</i>
<i>DEL</i>	<i>QUIT</i>	<i>PUT*</i>	<i>FLOPPY</i>
<i>DUMP</i>	<i>RENUM</i>	<i>GET</i>	<i>DEV</i>
<i>FIND</i>	<i>REP</i>	<i>COMP</i>	<i>RECOP</i>
<i>HELP</i>	<i>RESET</i>	<i>MERGE</i>	<i>.</i>
<i>HEX</i>	<i>SET</i>	<i>DLOAD</i>	<i>↑</i>
<i>KEY</i>	<i>SHOW</i>	<i>DSAVE</i>	<i>/</i>

5 MAAL SNELLER LADEN VAN DISK
10 MAAL SNELLER LADEN EN SAVEN VAN/OP TAPE
COMMANDO VOOR AFREGELLEN VAN RECORDERKOP
8 VOORGEPROGRAMMEERDE FUNCTIETOETSEN

WEKA COMBI TURBOTOOl plus

Deze cartridge bevat routines waardoor U zowel met Uw Commodore diskdrive als met Uw Commodore cassetterecorder aanzienlijk sneller kunt werken (respectievelijk 5x en 10x).

Bovendien krijgt U de beschikking over een aantal functies die het werken met Uw computer aangenamer maken.

Deze cartridge neemt geen BASIC-geheugen van de Commodore in beslag en kan hierdoor voortdurend in Uw computer blijven zitten.

De cartridge wordt, met de onderdelen aan de bovenzijde in de uitbreidings-poort van de Commodore 64 geplaatst. Let er op dat de computer tijdens dit insteken uitstaat !!

Wanneer u de computer aanzet zal buiten de normale opstart boodschap een veld verschijnen met de volgende tekst: WEKA COMBI TURBOTOOl+.

Wanneer dit onverhoopt niet gebeurt, zet dan de computer uit en controleer of U de cartridge op de juiste wijze in de uitbreidingspoort heeft gestoken.

Nadat de computer de cartridge heeft gestart, heeft U de beschikking over de vele EXTRA commando's, waaronder een commando om de koppen af te kunnen regelen.

Toolkitcommando's		Cassette	Disk	Kopieer
AUTO	PLIST	PUT	DLOAD	COPY
DEC	QUIT	PUT*	DSAVE	RECOP
DEL	RENUM	GET	DVERIF	DEV
DUMP	REP	COMP	DMERGE	
FIND	RESET	MERGE	. (punt)	
HELP	SET		↑ (pijl omhoog)	
HEX	SHOW		/ (deelteken)	
KEY	TRACE		FLOPPY	
OLD		+ 8 FUNCTIE TOETSEN		

TOOLKIT COMMANDO'S

AUTO a,b

Indien U een automatische regelnummering wenst, typt U AUTO in.

Waarbij a de beginregel is en b de stapgrootte.

Voorbeeld: AUTO10,5 (return) geeft een automatische regelnummering beginnend bij regel 10, dan regel 15, 20 etc.

Wanneer geen waarden voor a en b worden ingevuld, worden de waarden 100 en 10 gebruikt.

DEC a

DEC geeft de decimale waarde van een hexadecimaal getal.

Voorbeeld: DEC0801 ; uitkomst 2049

DEL a-b

Met het DEL commando kunt U gedeeltes van een programma wissen bijv.: DEL -100 wist een programma tot regel 100. Verder gelijke instructies ingeven als bij het LIST commando.

DUMP

Wanneer U de waarde van de variabelen wilt zien, nadat een programma is gestopt (met een BREAK, ERROR of gewoon END) dan typt U DUMP in.

FIND (expressie)

Voor het opzoeken van bepaalde tekstgedeeltes of iets dergelijks in een LIST kunt U het FIND commando gebruiken.

Voorbeeld: FINDA\$ drukt alle regels af waarin A\$ voorkomt

HELP

Als U in een programma een ERROR krijgt, typt U HELP, waarna de computer U laat zien waar de fout zit.

HEX a

HEXa geeft de hexadecimale waarde van een decimaal getal, waarbij a maximaal 6400 kan zijn.

Voorbeeld: HEX2049 : uitkomst 0801

KEY a

Met het KEY commando kunt U de functietoetsen aan en uit schakelen.

Met a=0 gaan de functietoetsen uit, a=1 functietoetsen aan.

Na een RUN/STOP-RESTORE zijn de functietoetsen uitgeschakeld.

OLD

Na een NEW commando of een RESET van de computer kunt U met dit commando het programma weer terughalen.

PLIST a,b

PLIST doet hetzelfde als LIST met als verschil dat de listing nu telkens slechts een pagina vult en dan wacht tot U op RETURN drukt. Iedere ander toets zal ervoor zorgen dat het listen wordt gestopt en U het programma naar believen kunt aanpassen etc.

De listing loopt van a tot b.

QUIT

Schakelt turbotool uit (weer aan met SYS 49179).

RENUM a,b

RENUM zorgt voor een automatische henummering van de regelnummers van een BASIC programma. De nieuwe nummering begint bij een door U gekozen regelnummer en stapgrootte.

RENUM a,b waarbij a = beginregel en b = stapgrootte.

Wanneer a en b niet opgegeven worden is als standaard beginregel 100 met stapgrootte 10 gekozen.

REP

REP zet de repeat (herhaal) functie van de toetsen aan. Een tweede maal REP zet deze functie weer uit.

RESET

Door RESET wordt de computer als het ware uitgezet en weer aangezet.

SET a,b

Hiermee wordt de scherm- en randkleur gedefinieerd. a= scherm, b= rand. Met alleen SET (return) krijgt U de laatst ingestelde kleuren terug. De waarden voor a en b liggen tussen 0 en 15.

Voorbeeld: SET 2,7 : scherm rood en rand geel

SHOW

SHOW geeft een overzicht van alle in de TURBOTool aanwezige commando's (en dat zijn er heel wat !!)

TRACE a

Wanneer U wilt zien hoe een programma verloopt dan toetst U TRACE in.

a is hierbij het regelnummer van de regel waar U wilt beginnen. Als U geen a intypt, dan wordt met de eerste regel begonnen.

In de rechterbovenhoek verschijnt het regelnummer van de regel die op dat moment wordt uitgevoerd. Dit is bijzonder handig bij het fout zoeken of aanpassen van programma's.

Met de SHIFT-toets zal het programma verder gaan (U kunt het programma dus eventueel met SHIFT-LOCK rustig verder laten lopen).

TAPE COMMANDO'S

PUT "naam" , PUT* "naam"

Wanneer U een programma op de 10x sneller wijze op cassette wilt zetten worden deze instructies gebruikt.

Voorbeeld: PUT"naam" : schrijft het programma dat 'naam' heet met een lange aanloopstrook op cassette.

PUT* "naam" : schrijft het programma dat 'naam' heet met een korte aanloopstrook op cassette.

GET "naam"

Een programma dat met PUT (of met PUT*) op cassette is gezet kunt U op deze manier weer terughalen. Tijdens het zoeken en laden van een programma is een streepjespatroon op het scherm te zien.

Voorbeeld: GET"naam" : haalt het programma dat 'naam' heet in het geheugen.

COMP "naam"

Commando om te controleren of een met PUT of PUT* op cassette is gezet programma goed is weggeschreven (vergelijk met VERIFY).

MERGE "naam"

Met dit commando kunt U twee of meer BASIC programma's aan elkaar lassen.
Let erop dat het tweede programma hogere regelnummers heeft dan het eerste, omdat anders de programma's elkaar kunnen verstoren.

DISK COMMANDO'S

DLOAD "naam" (5 x sneller)

Met DLOAD"naam" kunnen programma's met turbo-snelheid van disk worden gehaald. Een voordeel is dat wanneer de directory op het scherm staat, men met de cursor naar de naam van het programma dat men wil laden kan toegaan en eenvoudig DLOAD (return) intypen, waarna het programma wordt geladen (of nog eenvoudiger: functietoets 3).

DVERIFY "naam"

Hiermee controleert U een naar disk geschreven programma (vergelijk met VERIFY).

DMERGE "naam" (5 x sneller)

DMERGE doet hetzelfde als MERGE maar dan voor disk.

DSAVE "naam"

Met DSAVE kunt U een programma naar disk schrijven. (vergelijk met SAVE).

↑ (pijl omhoog)

De directory verschijnt op het scherm, echter zonder het programma in het geheugen te verstoren.

↑naam" zal alleen programma's die beginnen met 'naam' laten zien.

. (punt)

Drukt het error-kanaal van de diskdrive af op het scherm (zie pagina 43 ev. van het handboek van Uw diskdrive)

.[floppyopdracht]

Door het gebruik van dit commando wordt voorkomen dat U nog langer gebruik hoeft te maken van OPEN15,8,15:PRINT#15,"diskopdracht".

Voorbeelden:

.N:disknaam,id	schijf formatteren met de naam 'disknaam'
.S:naam	programma genaamd 'naam' wissen
.R:nieuw=oud	naam 'oud' wordt naam 'nieuw'
.V	maakt extra ruimte op diskette
.U:	RESET (alleen !) de diskdrive

/ (breukstreep) (5x sneller)

Geeft een absolute load (. LOAD"naam",8,1), zie verder DLOAD.

FLOPPY

Het commando FLOPPY maakt het device nummer van een 1541 diskdrive automatisch 9 (is normaal 8).
Om terug te gaan naar 8 moet de diskdrive uit/aan gezet worden.

DOORLADEN OP TURBO-SNELHEID VANAF DISK

Doorladen houdt in dat een programma terwijl het nog loopt, nog andere stukken programma van disk af inleest. Dit kan op turbo-snelheid gebeuren door voordat RUN wordt uitgevoerd DEV8 (return) in te typen.
Zie DEV voor meer informatie.

COPIEER COMMANDO'S

COPY "naam",a,b

Met het COPY commando kunt U moeiteloos programma's tot 46 Kbyte (dat is 186 blokken !!) overnemen, ook wanneer zij automatisch starten of kopieer beveiligd zijn (geen NOVA load)!
Ook sequentiële en user files kunnen worden gekopieerd. Van disk wordt alles met turbo-snelheid ingelezen.

Het werkt als volgt;

U typt COPY"naam",a,b in, waarbij 'naam' is de naam van het te kopiëren programma, a het device-nummer (kijk bij DEV voor de betekenis van 'device') van het apparaat waarop het origineel staat en b het device nummer van het apparaat waarop de kopie moet komen, a en b mogen gelijk zijn (van tape naar tape, van disk naar disk).

Voorbeeld: COPY"naam",8,2 ; zet 'naam' van disk op tape.

Nadat het programma van disk is geladen verschijnen de begin- en eind- adressen in hexadecimaal en de tekst 'ENTER DESTINATION CASSETTE'. Steek nu de cassette in de recorder en druk op SPATIE, het programma wordt op cassette gezet.

Wanneer U van de cassette kopieert hoeft U geen naam in te typen, in dat geval wordt het eerstvolgende programma gekopieerd.

De naam van de kopie kan worden veranderd door een 'N' in te typen als de tekst 'ENTER DESTINATION ...' verschijnt. Type de nieuwe naam in en sluit af met (RETURN).

Van disk naar disk kunnen ook USER en SEquentiële files worden gekopieerd door achter de naam respectievelijk ',U' of ',S' te typen.

Voorbeeld: COPY"naam",S",8,8 ; kopieert sequentiële file 'naam'.

OPGELET: wanneer U naar snellaad wilt kopiëren, moet U ervoor zorgen dat de aanloopstrook van de cassette al weggedraaid is.

DEV a

Wanneer U een programma uit twee delen bezit dat bestemd is voor disk en wenst dit te gebruiken op tape dan biedt dit commando in een aantal gevallen uitkomst. Alle LOAD"naam",X,Y 's etc. worden dan automatisch omgezet naar het device van Uw keuze.

Wanneer U een disk-programma bezit dat 'doorlaadt' en U wenst dit op turbo-snelheid te laten gebeuren, dan typt U DEV8 (return).

Wat is een device? Printers, cassette-recorders, diskdrives etc. zijn devices. Ieder device heeft een nummer:

Cassette-recorder	device-nummer 1
Cass-rec (snel)	device-nummer 2
Diskdrive	device-nummer 8 (of 9)

Na een DEV a, waarin a het device-nummer is, worden alle LOAD's, GET's etc. omgezet naar dat device-nummer.

Voorbeeld: DEV2 (return) zorgt ervoor dat LOAD"naam",8,1 niet naar disk gaat maar naar sneltape.

DEV (return) schakelt deze functie uit.

RECOP

Met RECOP kunt U een programma dat U zojuist met COPY heeft overgezet nogmaals SAVEn, PUTten of DSAVEN. Wat is het nut hiervan:

- Wanneer U twee (of meer) kopieën van een origineel wenst hoeft U dit origineel niet iedere keer in te laden.
- Indien de cassette of diskette tijdens het opslaan vol raakte, kunt U nu simpelweg het programma nog een keer saven op een andere cassette / diskette.

FUNCTIE TOETSEN

De functie toetsen bevatten een aantal van de meest gebruikte en/of meest tijdrovende (om in te typen) functies.

Denk erom dat de functies f2, f4, f6, f8 in combinatie met de SHIFT-toets moeten worden gebruikt.

f1 COPY",2,2	kopieer programma van cass, naar andere cass.
f2 COPY",2,8	kopieer programma van cass. naar disk

f3 DLOAD	laadt programma van disk
f4 PLIST	

f5 GET	laadt eerstvolgende programma van cassette
f6 HELP	

f7 QUIT & RUN	schakelt eerst TURBOTOOL uit en
f8 RUN	RUNt het programma

De functietoetsen komen wanneer zij tussen quotes (aanhalingstekens) staan op de normale manier door. Dit betekent dat zij op de gebruikelijke wijze kunnen worden gebruikt in PRINT instructies.

DE RECORDER-KOPPEN AFSTELLEN

ALLEREERST WILLEN WIJ STELLEN DAT NIEMAND AAN DE KOPPEN VAN ZIJN RECORDER MOET DRAAIEN ALS HET NIET ABSOLUUT NOODZAKELIJK IS.

Als enige module heeft de "WEKA COMBI TURBOTOOL plus" de mogelijkheid om recorder-koppen af te stellen. U heeft hiervoor alleen een klein Philips schroevendraaiertje en een zogenaamd referentie-bandje nodig. Dit is een bandje met een constante (hoge) toon, opgenomen met een goed afgestelde recorder. Deze bandjes zijn te verkrijgen bij de leverancier van de module.

Men gaat nu als volgt te werk

1. "WEKA COMBI TURBOTOOL plus" insteken en de computer aanzetten.
2. Het referentie-bandje in de recorder leggen en op "PLAY" drukken.
3. Typ GET en druk op RETURN.
4. Let nu op de kleuren op het scherm.
 - a. De kop staat goed: U ziet dan horizontale dunne streepjes op het scherm.
 - b. De kop staat niet goed: U ziet af en toe het gehele scherm van kleur veranderen of brede horizontale strepen.
Steek nu het schroevendraaiertje in het kleine gaatje boven de "REWIND" toets (nog steeds terwijl de recorder loopt) en draai VOORZICHTIG en langzaam aan het schroefje dat daaronder ligt (probeer zelf naar welke kant, maar nooit meer dan 1,5 slag draaien). Het patroon van de streepjes verandert nu. Draai net zolang tot het hierboven beschreven patroon te zien is en de streepjes zo smal mogelijk zijn.
De kop is dan optimaal afgeregeld.

Hoe krijgt U nu programma's ingeladen die ook wanneer de recorder-koppen goed afgesteld staan, 'LOAD ERRORS' blijven geven?

Dit is enigszins moeilijker, maar gaat meestal wel. Het is echter geen snel uit te voeren karweitje als het gewone afstellen, trekt U hiervoor tenminste een half uurtje uit.

Zoals U vermoedelijk al heeft gemerkt krijgt U met deze module ook wanneer U gewoon iets inlaadt een bont kleurenspektakel op Uw scherm.

Steek het bandje met het programma dat U wenst in te laden in de recorder en druk op "PLAY". Wanneer de kop nu voor dit bandje werkelijk verkeerd staat afgesteld, ziet U een heel ander patroon dan met een 'goede' band.

Draai nu totdat U het normale patroon weer herkent.

Spoel het bandje terug en probeer het programma in te laden. Na afloop regelt U met het referentie-bandje de kop weer goed af en SAVEd U het programma.

Vergeet U niet dat een verkeerd afgestelde kop niet de enige reden voor 'LOAD ERRORS' is. Wanneer de koppen vuil zijn, het bandje oud en slecht, of wanneer het bandje in de zon of in een magnetisch veld heeft gelegen kunt U moeilijkheden verwachten, waarbij afregelen niets baat.

ENKELE AANVULLENDE OPMERKINGEN

Op de TURBOTOOL cartridge kan op eenvoudige wijze een RESET-schakelaar worden aangebracht. Hiertoe zijn op de print twee aansluitinkjes gemaakt waarbij op de onderkant 'RESET' staat. Door een moment-aan-schakelaar hier overheen te solderen wordt op eenvoudige wijze een RESET toets verkregen.

Deze module werd gemaakt met de uitdrukkelijk TOESTEMMING van de auteur van het programma.

Het overnemen van het programma, voor welk doel dan ook, is zonder schriftelijk toestemming van de auteur strikt VERBODEN.

Alle modules werden getest en in orde bevonden. Mocht U een module hebben waarbij zich een klein stickertje bevindt op een van de onderdelen dan dient U dit NIET te verwijderen.

Plaats of verwijder de module nooit wanneer de computer aanstaat !!!

1. Introductie

De WEKA monitor is een uitgebreid en universeel hulpmiddel om programma's in machinetaal te schrijven te onderzoeken en aan te passen. De monitor wordt in combinatie met de WEKA COMBI-TURBOTOOL module geleverd. Na het opstarten van de computer met deze module kunt U met het commando "MON adres" de monitor op het aangegeven adres zetten en opstarten; b.v. met MON 9000 wordt de monitor vanaf het adres \$9000 (hexadecimaal) geplaatst en opgestart.

De WEKA monitor heeft 4 kB geheugenruimte nodig, in bovenstaand voorbeeld dus het bereik \$9000 tot \$9FFF. De monitor gebruikt geen zero-page adressen en geen adressen buiten zijn 4 kB block. Daardoor zijn daarmee programma's heel goed te testen zonder dat de monitor de afloop of de geheugen-inhoud beïnvloedt.

2. Commando's

A - Assembleren

A 0350 LDA F5

U tikt de mnemonics in en de monitor vertaalt direct. Een : sluit de invoer af, ook als nog iets anders op de regel staat.

B - Breakpoint zetten

B 0350

De commando BRK (dus 00) wordt op het aangegeven adres geplaatst, de oorspronkelijk code wordt bewaard. Met B zonder adres wordt de breakpoint weer gewist. Als U een breakpoint op een nieuw adres definieert wordt de oude automatisch gewist.

C - Compare memory

C AAAA BBBB CCCC

vergelijkt het geheugenbereik van AAAA t/m BBBB met het geheugen dat vanaf adres CCCC begint.

D - Disassembleren

D AAAA

begint te disassembleren vanaf adres AAAA. Nadat een scherm vol is bladert u met (return) verder. Met D alleen, zonder adres, wordt weer aan het daarvoor gedefinieerde adres begonnen. Door de uitgegeven A met een : te overschrijven kunt u de bytes direct veranderen. Het eind wordt daarbij met twee opeenvolgende spaces herkend.

E - Editen in schermcode

E AAAA BBBB

laat het geheugenbereik van AAAA t/m BBBB zien, alsof dat in het het screen memory gepoked werd. Verder doorbladeren met return. Met E alleen wordt weer opnieuw begonnen.

- F - Fill memory
 F AAAA BBBB CC
 vult het bereik van AAAA t/m BBBB met het hex-getal \$CC.
- G - GO
 G AAAA
 voert een programma vanaf adres AAAA uit. Zet eerst de registers en flags op de juiste waarden! Alleen G gaat naar het adres dat in de PC staat (zie commando R). Met een BRK in het programma komt u terug in de monitor. Of Restore drukken.
- H - Hunt memory
 H AAAA BBBB CC DD
 zoekt in het bereik AAAA t/m BBBB naar de bytes CC, DD
 H AAAA BBBB' TEKST zoekt naar ASCII tekens.
- J - Jump Subroutine
 om subroutines te testen. Zoals commando G, maar met een RTS komt u terug in de monitor.
- L - programma laden
 L"name",0X
 laadt een programma (absoluut) van device X. Het is:
 01 - cassette normaal (langzaam)
 02 - cassette turbo (snellaad)
 08 - disk normaal of turbo
 Voor turbo-laden van de 1541 moet u DEV8 in BASIC (ready mode) intikken. Als de TURBOTOOL (bereik C000-CFFF) overschreven is kunt u niet met turbo werken.
 L"name",0X,AAAA laadt het programma in, te beginnen vanaf adres AAAA.
- H - memory dump
 geeft een hex dump. Gebruik zoals commando I .
- N - Newlocator
 N AAAA BBBB CCCC DDDD EEEE
 Rekent alle absolute adressen om. Het zijn:
 AAAA - startadres van de code
 BBBB - eindadres van de code
 CCCC - offset voor de omrekening
 DDDD - start grensbereik
 EEEE - eind grensbereik
- Alleen die adressen worden omgerekend, die in het bereik tussen DDDD en EEEE liggen. De andere, meestal ROM routines, blijven onveranderd.

- O - Oorsprong bepalen (Origin)
 O - AAAA verplaats de WEKA-monitor in het bereik AAAA t/m AAAA
 OFFF en start hem daar automatisch op. (Net als MON vanuit BASIC)
- P - Printer output
 P+ stuurt alle uitvoer naar de printer (zoals in BASIC OPEN4,4: CMD4)
 P zet de uitvoer weer terug op het scherm.
- Q - Quicktrace
 Q AAAA BBBB
 Test een programma vanaf het adres dat in de PC staat (zie commando R). Komt het programma buiten het bereik van AAAA t/m BBBB dan wordt gestopt en in de WALK mode gegaan. U kunt met Run/Stop stoppen. Q (return) geeft een quicktrace zonder dat er een "WALK - bereik" gezet wordt.
- R - Register display

 PC AC XR YR SP NV*BDIZC
 .; AAAA BB CC DD EE 11010011

 laat de registers zien zoals ze gezet worden, voordat u met G, J, Q of W een programma laat uitvoeren. Wanneer u in de monitor terug komt, b.v. met BRK in het programma, dan worden de momentele waarden van de processor-registers opgeslagen en weergegeven. Voor veranderingen gewoon. De flags kunt u gemakkelijk ieder voor zich zetten of wissen zonder naar hex om te rekenen!
- S - Saven van een programma
 S"name",0X,AAAA,BBBB
 schrijft het geheugengebied van AAAA t/m BBBB-1 naar dev 0X. Let op ! Het laatste byte op BBBB is dus niet inclusief. Het devicenummer werkt zoals bij het commando L is aangegeven.
- T - Transfer memory
 T AAAA BBBB CCCC
 kopieert het geheugenbereik van AAAA t/m BBBB naar het gebied dat bij CCCC begint.
- V - Video screen input
 V AAAA TEKST EN TEKENS ...
 plaatst in het geheugen vanaf adres AAAA tekst en andere tekens in de vorm zoals ze met het commando E weergegeven worden.
- W - Walk code
 W (return) of
 W AAAA BBBB
 voert een programma stapsgewijs uit en laat alle registers zien. Het beginadres wordt door de inhoud van PC bepaald. Verschillende snelheden met de toetsen Control, C= en spatiebalk. Indien een bereik AAAA BBBB wordt aangegeven, dan wordt dit adresbereik zonder te stoppen doorlopen (quicktrace mode).

- X - Exit naar BASIC
Ga naar BASIC terug. Met MON of Restore komt u weer in de monitor.

- Z - Zip through word-tables
Z AAAA BBBB CCCC DDDD EEEE
rekent adrestabellen om. De definitie van de in te voeren waarden is dezelfde als bij het commando N. Tussen AAAA t/m BBBB moet een tabel van adreswoorden liggen.

- + Som berekenen
+ AAAA BBBB geeft de som van de getallen AAAA en BBBB aan.

- Verschil berekenen
- AAAA BBBB berekent het verschil AAAA min BBBB.

- \$ - Hexadecimaalgetal naar binair en decimaal omrekenen.

- % - Binairgetal naar hex en decimaal omrekenen.

- # - Decimaalgetal naar binair en hex omrekenen.

- ↑ - (pijl omhoog) directory van de disk weergeven.

- ? - Error channel van de disk opvragen.

- > - Commando naar de disk sturen. B.v. >I of >V enz.

