

### 1.1 ELEMENTS CONSTITUANT LE SMAKY

Les éléments suivants doivent être reliés:

- . une alimentation à brancher sur le 220V
- . le SMAKY proprement dit
- . un moniteur video (ou une TV) qui permet de visualiser le dialogue
- . un périphérique pour charger et sauver les programmes (floppy, magnétophone).

moniteur video



alimentation

MICROLERU

SMAKY proprement dit

relié au mo-  
niteur video.

relié au  
MICROLERU

relié à  
l'alimentation



Clavier ASCII

Le boîtier SMAKY contient deux circuits imprimés superposés:

- le clavier ASCII avec 7 touches fonction supplémentaires et un haut-parleur
- le système microprocesseur proprement dit avec 3 zones bien distinctes: de gauche à droite, l'interface display, le processeur, la mémoire.

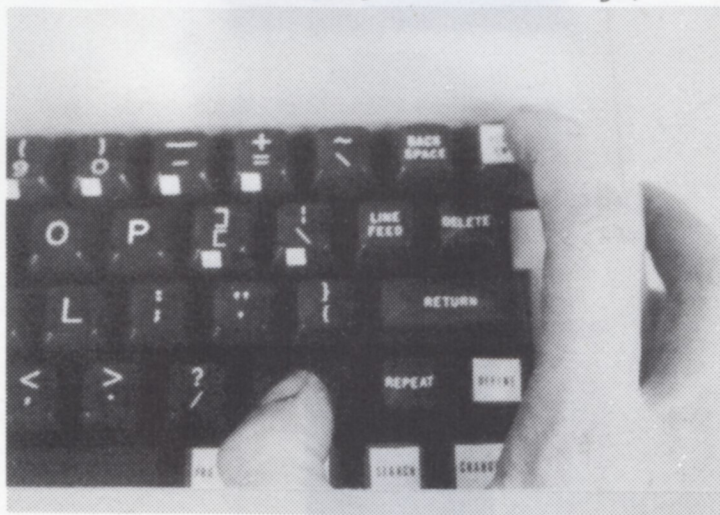
## 1.2 COMMENT CHARGER UN PROGRAMME

### 1) CHARGEMENT A LA MAIN

Il est possible de charger en mémoire des codes machines comme avec un DAUPHIN (par exemple 170 qui signifie copier le contenu du registre B dans le registre A). Le programme moniteur (programme sur 2 EPROMs 2708 ou une EPROM 2716) est toujours prêt à fonctionner.

Connecter les appareils.  
Enclencher l'alimentation.

Presser simultanément sur les touches **SHIFT** et **BREAK** du SMAKY.  
(ne plus faire de RESET lorsqu'un programme est chargé).



On lit alors sur l'écran  
numéro de la révision

```
SMKY 6 SYS 1-0 + 32 K +
```

En tapant les trois lettres **M O N**, suivies d'un retour de chariot (touche **RETURN**, désigné souvent par CR ou ↵), on appelle le programme moniteur et on lit:

```
MONITEUR 1-0  
No de la révision
```

sur l'écran.

Le système est prêt pour mémoriser une suite de codes machines que l'utilisateur aura déterminés grâce à une feuille de codage CALM-Z80.  
Pour charger un code en mémoire il faut taper

```
adresse de début ? (OPEN)
```

L'adresse de début est souvent 53000 (=5600<sub>H</sub>), ou 40400 (=4100<sub>H</sub>) si l'on veut visualiser le travail sur l'écran.

Taper sur Q pour choisir l'hexadécimal ou revenir à l'octal.

Puis on introduit le premier code, on passe à la position mémoire suivante en appuyant sur **>** (NEXT).

La touche **DELETE** permet d'effacer le dernier caractère introduit, et il est possible d'examiner les positions précédentes en appuyant sur **<** (PREVIOUS)..

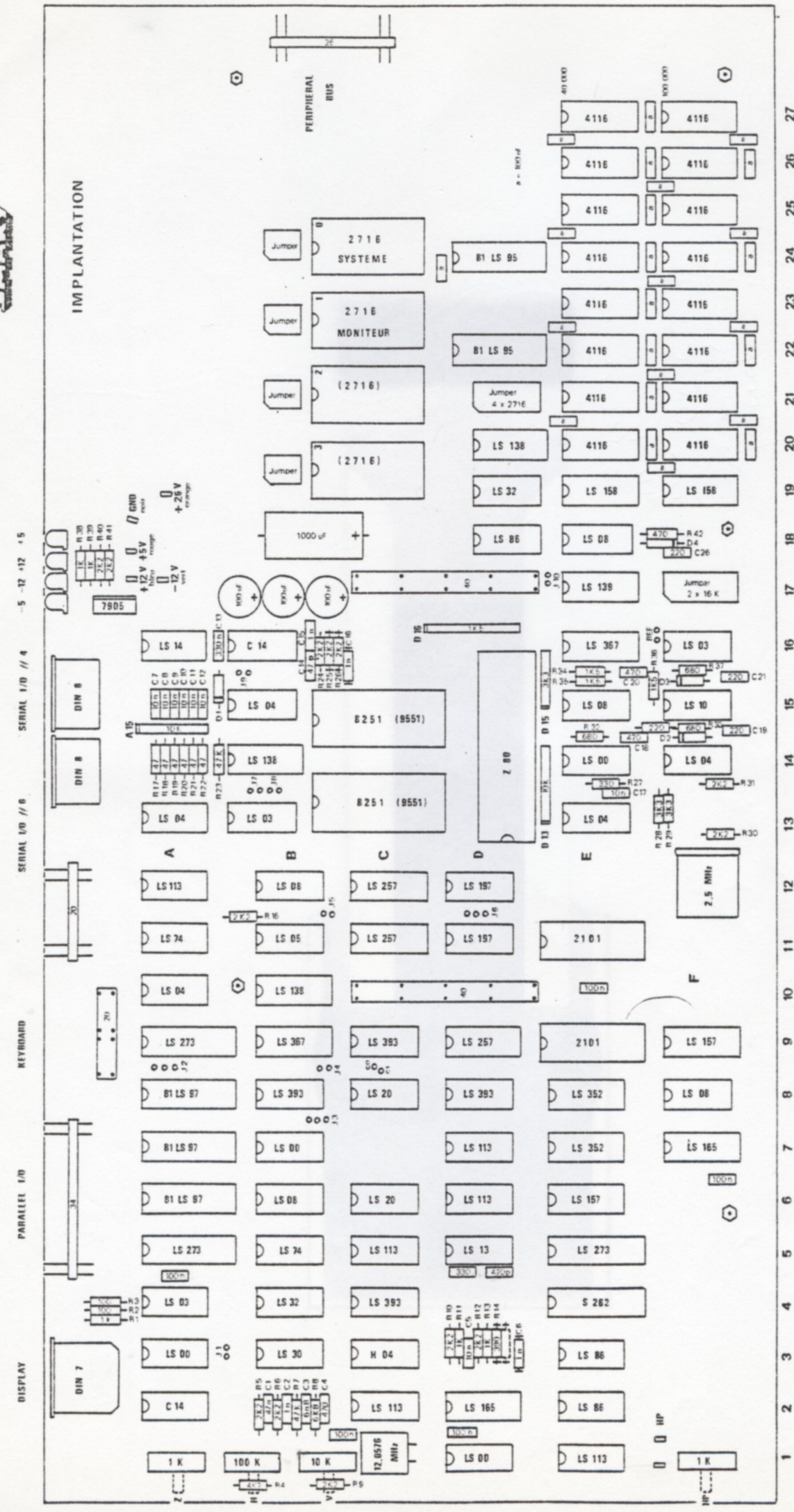
Pour plus de détails, consulter le chapitre 3 de cette notice.

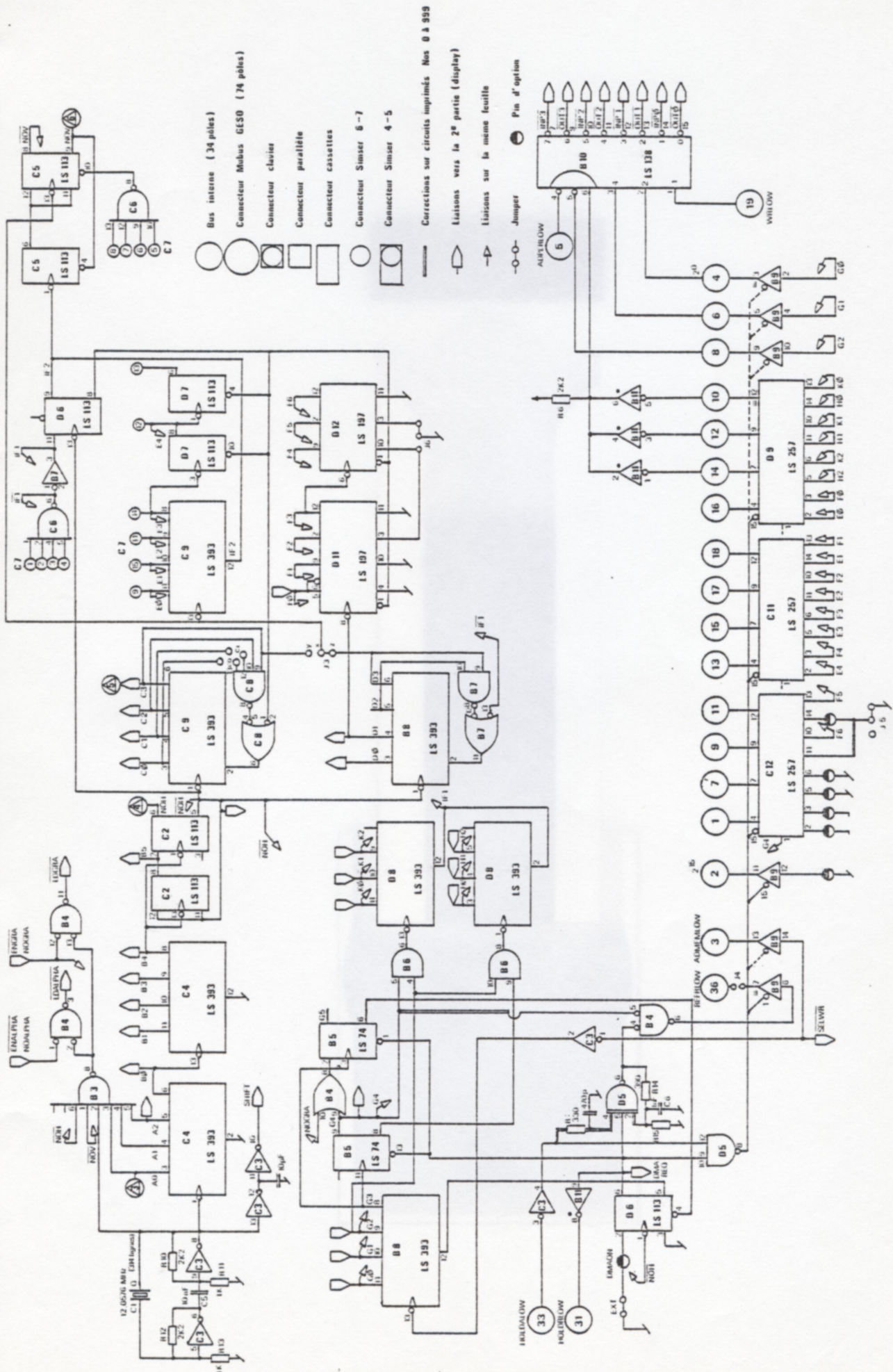
Lorsque le programme est chargé, on le fait exécuter en pressant **G** (GO).

Il est évident qu'on ne travaillera pratiquement jamais de cette manière, étant donné l'existence d'un programme éditeur-assembleur très performant (SMILE).



IMPLANTATION





- Bus interne (34 pôles)
- Connecteur Midus GES0 (74 pôles)
- Connecteur clavier
- Connecteur parallèle
- Connecteur cassettes
- Connecteur Simser 6-7
- Connecteur Simser 4-5

Corrections sur circuits imprimés Nos 0 à 999

Liaisons vers la 2<sup>e</sup> partie (display)

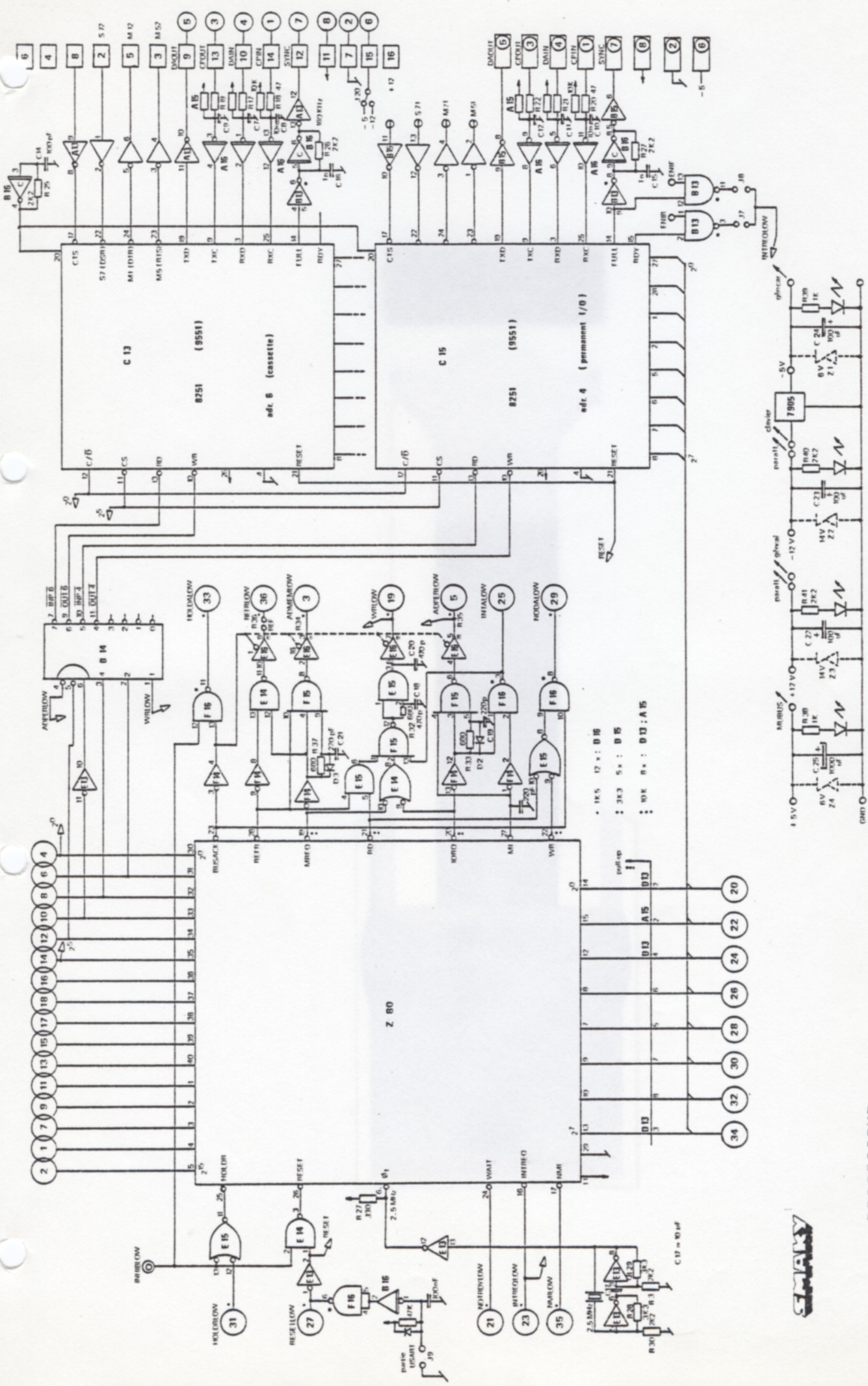
Liaisons sur la même feuille

—○—○— Jumper

● Pin d'option

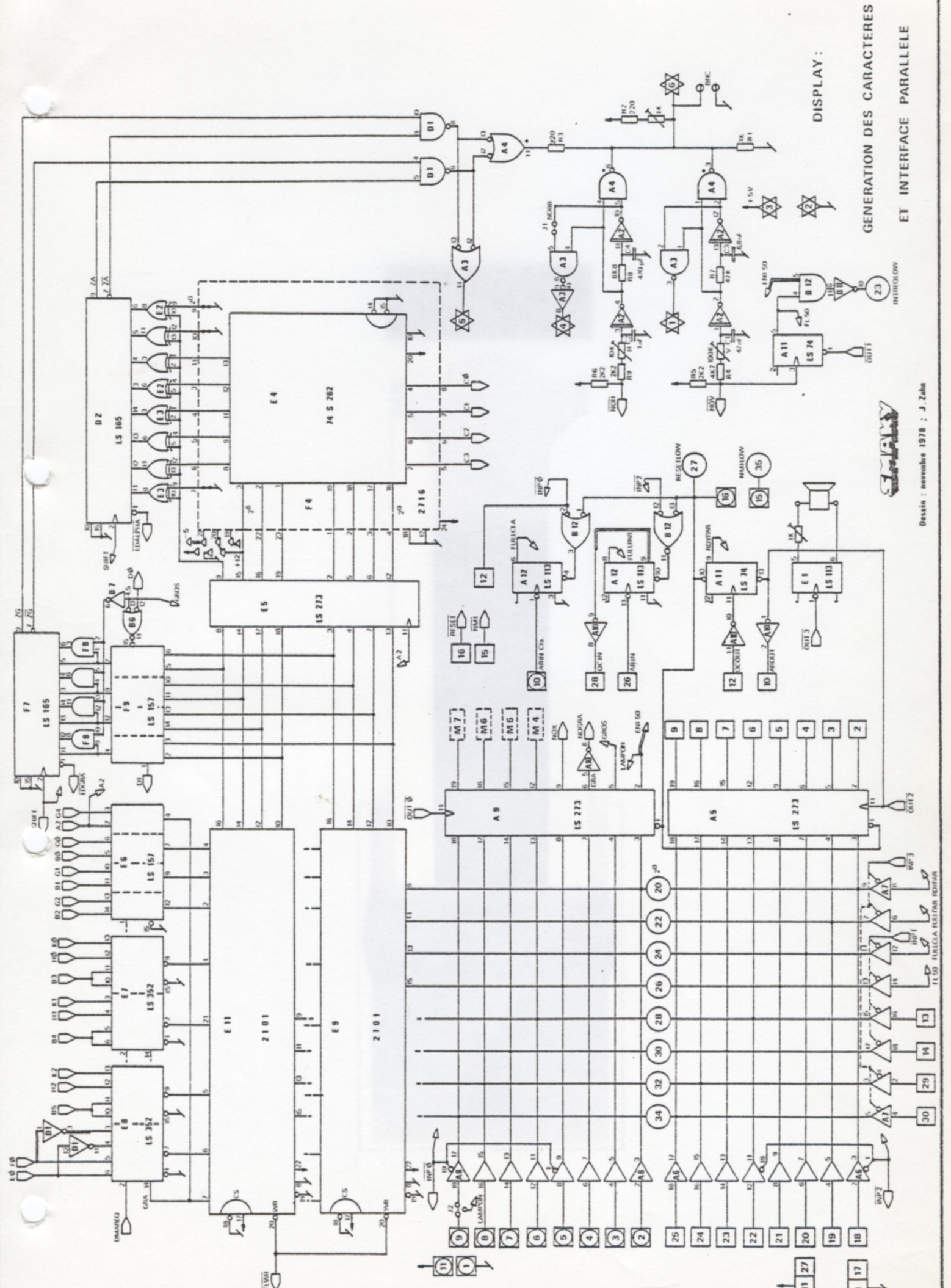
DISPLAY : COMPTEURS





PROCESSEUR



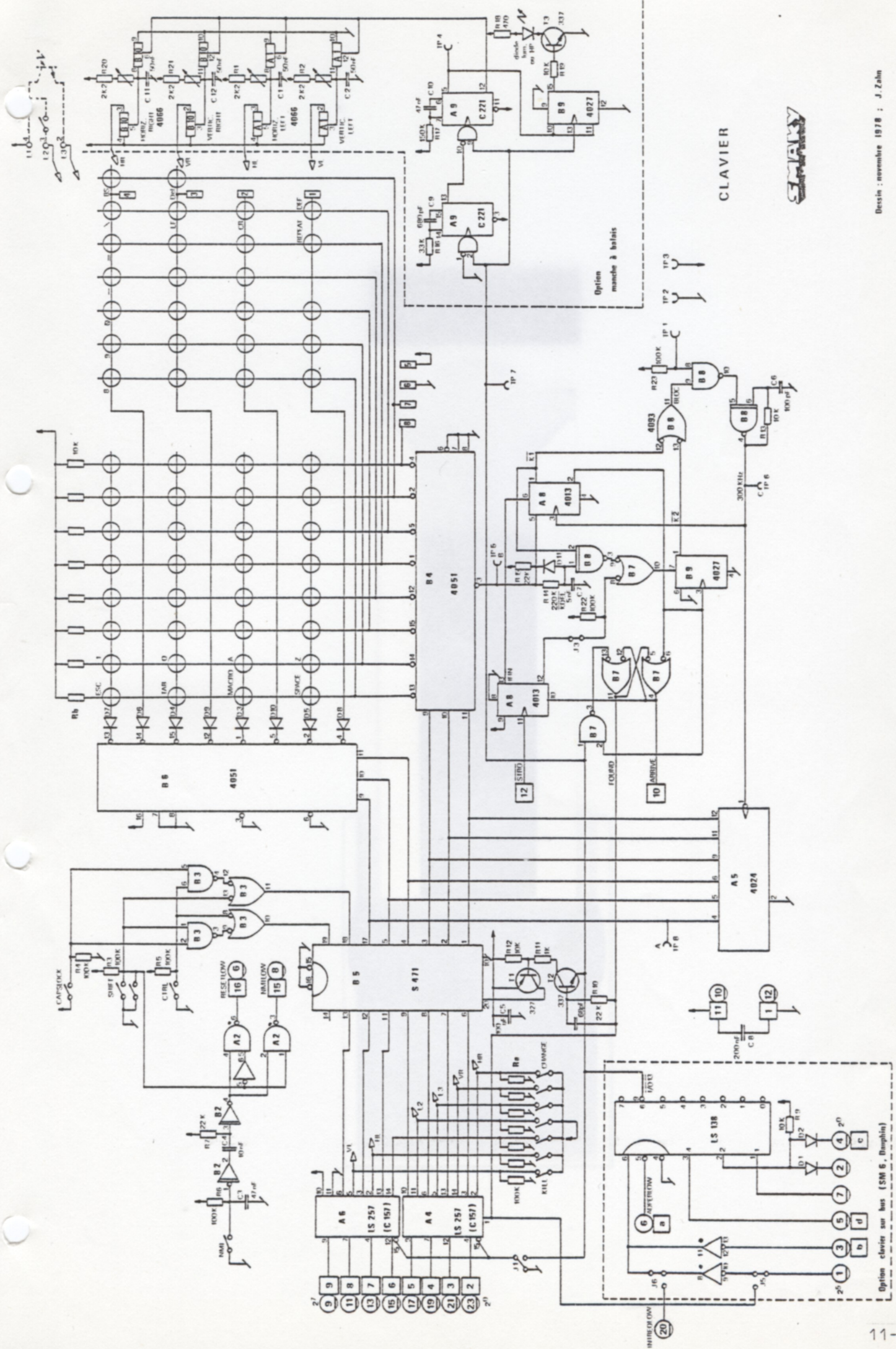


DISPLAY :

GENERATION DES CARACTERES  
ET INTERFACE PARALLELE

Dessin : novembre 1978 ; J. Zahn

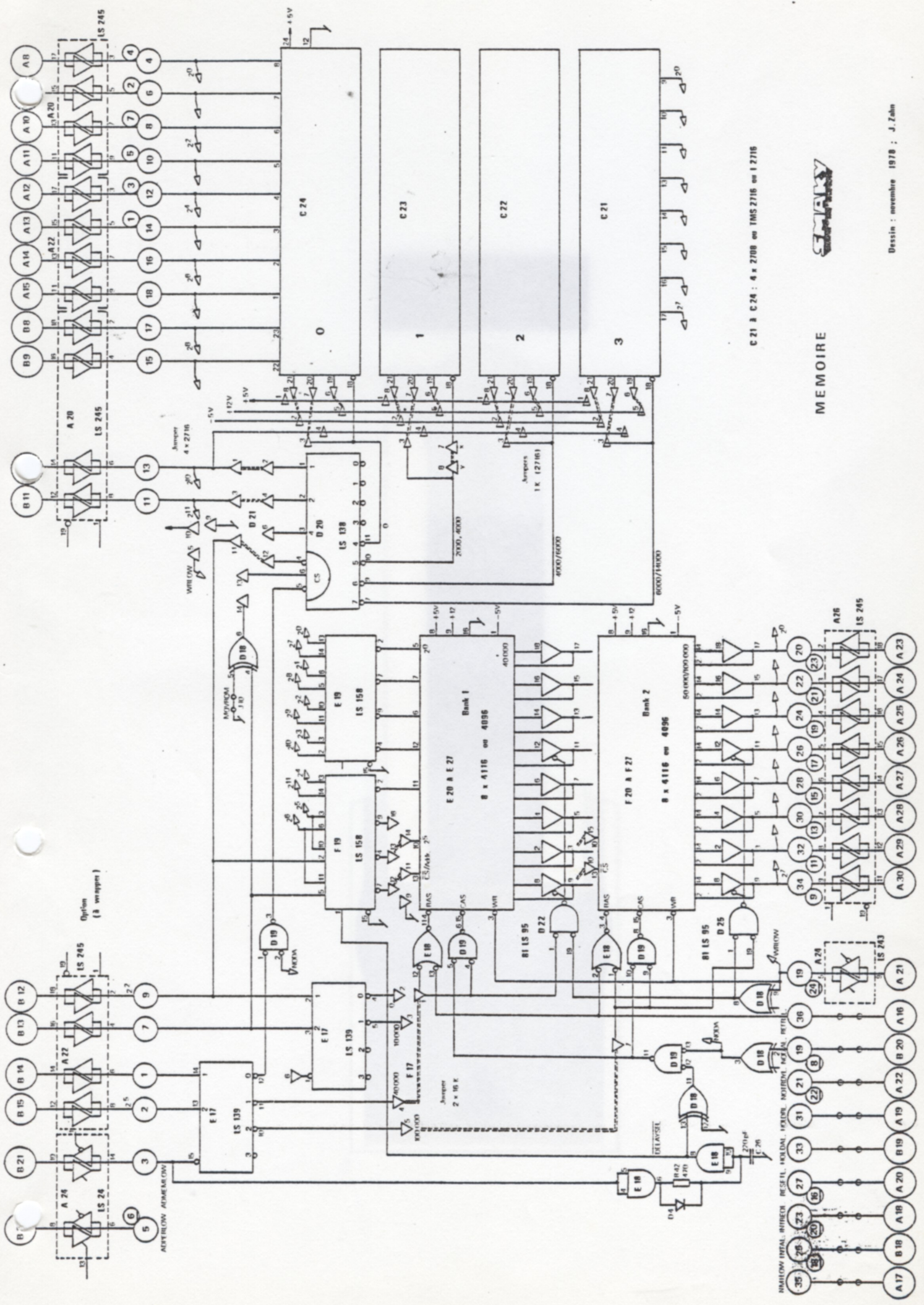




CLAVIER



Desin : novembre 1978 ; J. Zehn



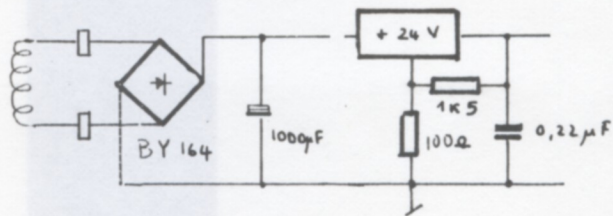
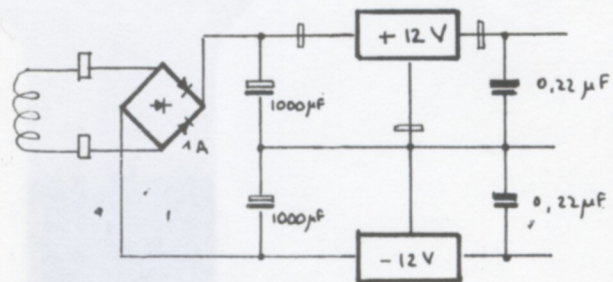
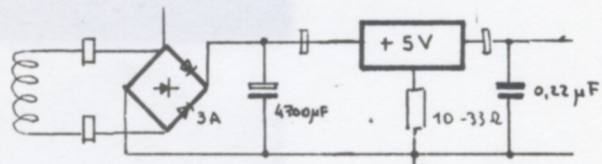
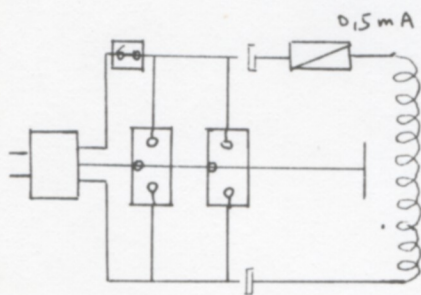
C 21 à C 24 : 4 x 2716 en TMS 2716 ou 1 2716

MEMOIRE

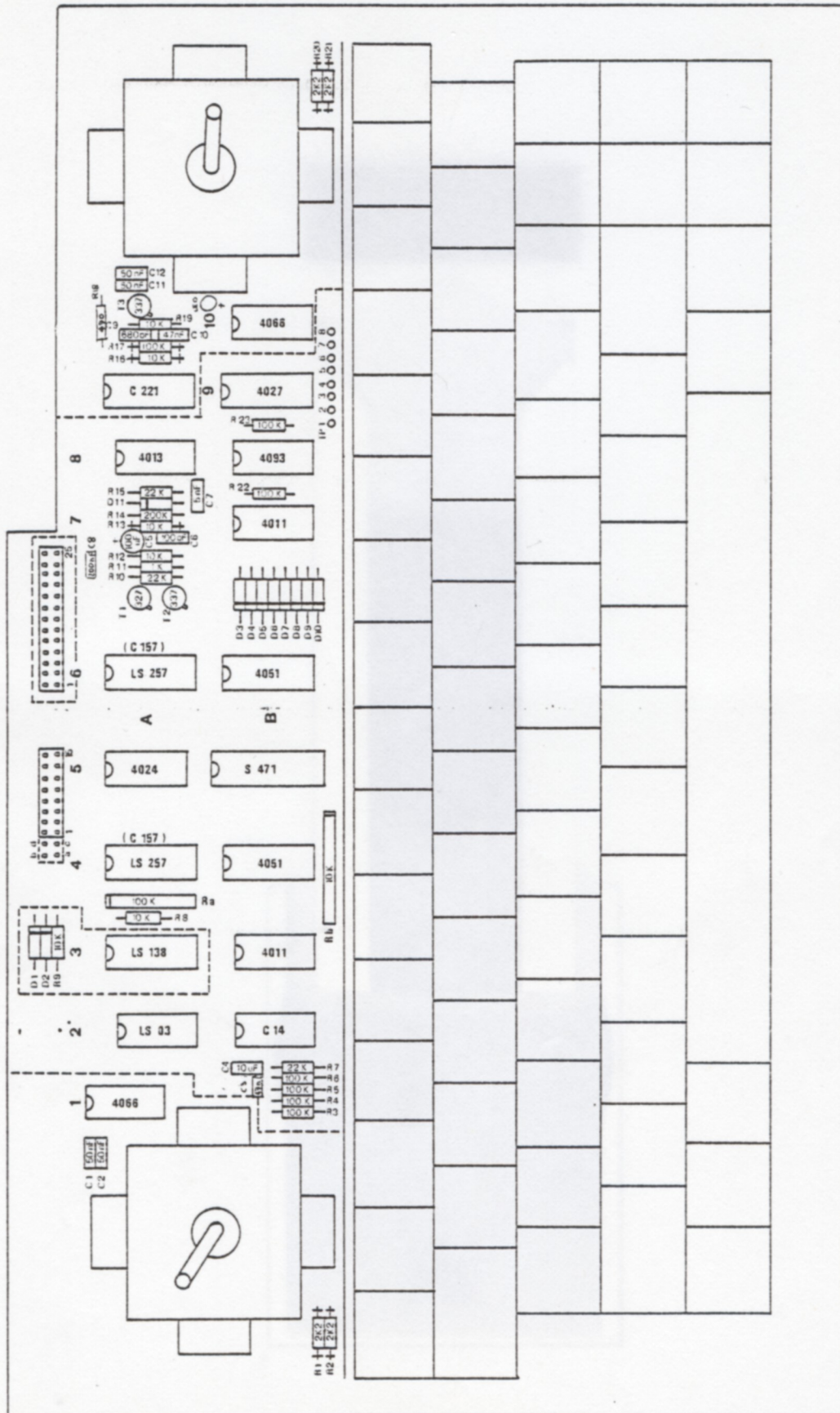


Dessin : novembre 1978 ; J. Zahn





SCHEMA DE L'ALIMENTATION



CLAVIER : IMPLANTATION