

Scrolling - schnell und in alle Richtungen

Die vorgestellten Scrolling-Routinen erlauben ein Verschieben des Bildschirminhaltes um jeweils eine Zeile oder eine Spalte. Besonders dem Spieleprogrammierer sind hier schnelle Maschinenroutinen in die Hand gegeben, um einen raschen Bildwechsel von Teil- oder kompletten Bildern zu erreichen. Die Programme sind relocatibel.

1. Bildinhalt um eine Zeile nach unten

```

      21  DF  EF  LD HL,EFDF
      01  E0  03  LD BC,03E0
      11  FF  EF  LD DE,EFFF
      ED  B8      LDDR
      06  20      LD B,20
      21  00  EC  LD HL,EC00
M1:   36  20      LD M,20
      23          INC HL
      10  FB      DJNZ #M1
      C9          RET
```

2. Bildinhalt um eine Zeile nach oben

```

      21  20  EC  LD HL,EC20
      01  00  04  LD BC,0400
      11  00  EC  LD DE,EC00
      ED  B0      LDIR
      06  20      LD B,20
      21  DF  EF  LD HL,EFDF
M1:   36  20      LD M,20
      23          INC HL
      10  FB      DJNZ #M1
      C9          RET
```

3. Bildinhalt um eine Spalte nach links

```

      21  00  EC  LD HL,EC00
      01  00  04  LD BC,0400
      11  FF  EB  LD DE,EBFF
      ED  B0      LDIR
      06  20      LD B,20
      11  20  00  LD DE,0020
      21  1F  EC  LD HL,EC1F
M1:   36  20      LD M,20
      19          ADD HL,DE
      10  FB      DJNZ #M1
      C9          RET
```

4. Bildinhalt um eine Spalte nach rechts

```

      21  FE  EF  LD HL,EFFE
      01  00  04  LD BC,0400
      11  FF  EF  LD DE,EFFF
      ED  B8      LDDR
      06  20      LD B,20
      11  20  00  LD DE,0020
      21  00  EC  LD HL,EC00
M1:   36  20      LD M,20
      19          ADD HL,DE
      10  FB      DJNZ #M1
      C9          RET
```