

Il menù Options

Le due prime opzioni di questo menù, "Show ASM Windows" e "Show HEX Windows", mostrano ognuna una finestra con il codice assembler (ASM) generato e il codice in linguaggio macchina (HEX). La differenza fra i due è che il linguaggio assembler è un linguaggio di basso livello, prossimo al linguaggio della macchina, ma che conserva le istruzioni in un formato facilmente comprensibile, ammesso di conoscere il linguaggio.

Nel linguaggio macchina, ogni istruzione è passata da avere un nome riconoscibile, a essere una sequenza di uno e zero rappresentati in formato esadecimale.

Si potrà inoltre specificare l'indirizzo di accesso al software del programmatore Epic mediante l'opzione "Change Epic Details", anche se noi non ne avremo bisogno.

Il menù Aiuto

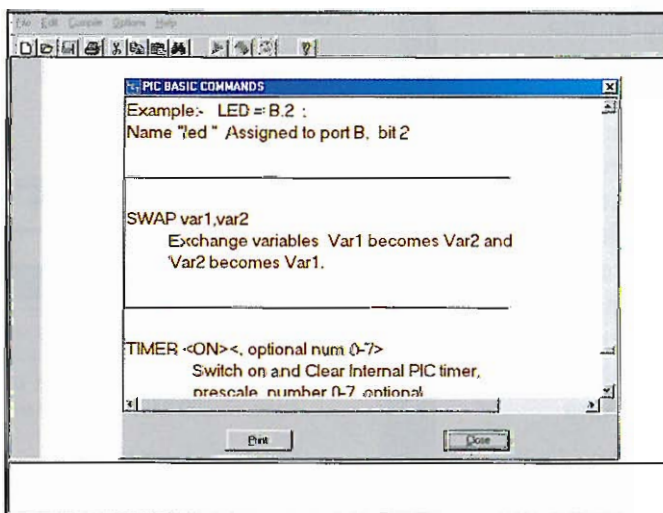
In ultimo, il menù d'aiuto "Help" offre informazioni sulla versione del programma e i contatti nell'opzione "About...", permettendo una veloce visione della sintassi in "Syntax".

La barra degli strumenti

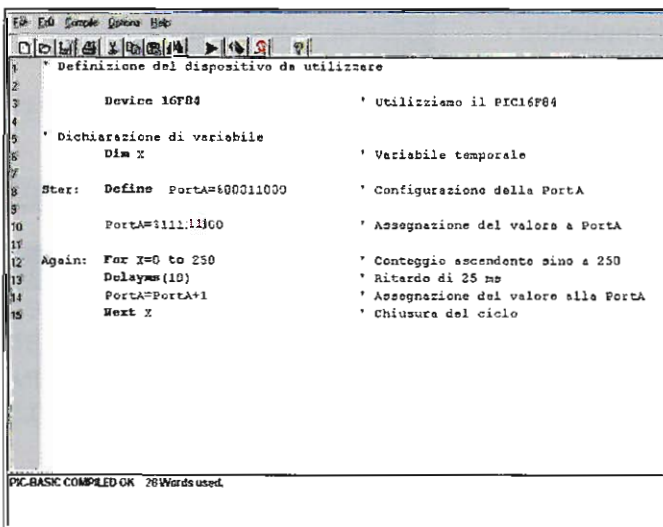
Le icone della barra degli strumenti realizzano le funzioni più importanti fra quelle commentate. Passando il cursore sopra ognuna di esse appare



Informazioni che fornisce l'opzione "About...".



Rapida visione della sintassi tenuta in "Syntax".



Prova di programma.



Icone della barra degli strumenti.

un testo che spiega a cosa servono. Le icone non evidenziate in un dato momento, non possono essere scelte.

Il primo programma

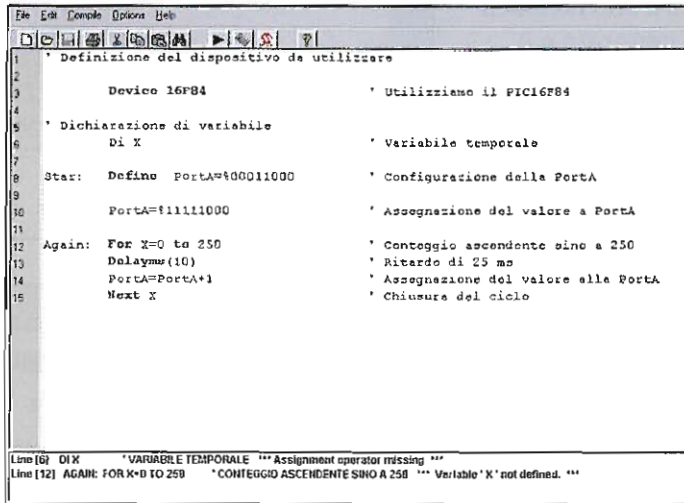
Copiate il programma della figura della pagina precedente. Anche se non capirete tutto ciò che propone, vi servirà per mettere in pratica quanto visto sino ad ora.

Compilate il programma tramite l'opzione "Compile-Compile Basic" o mediante l'icona corrispondente: dovete vedere nella finestra inferiore un messaggio come quello della figura, in caso contrario qualcosa non è stato copiato correttamente. Se è andato tutto bene, provate a introdurre un errore. Nella figura abbiamo ommesso una lettera di una "parola chiave".

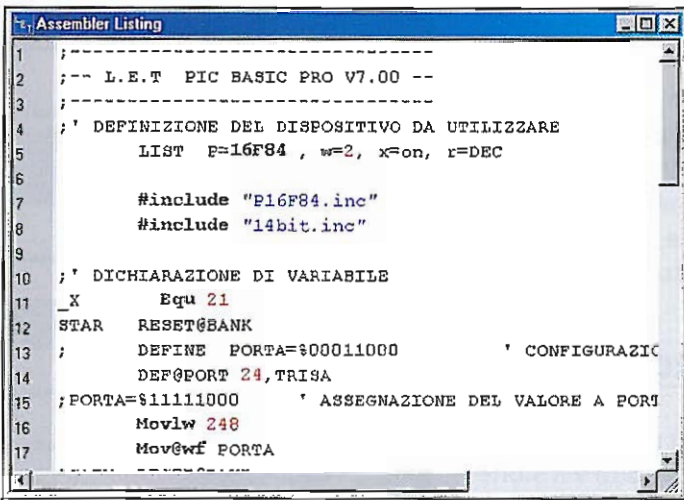
Notate che la parola ha cambiato colore, poiché è stata riconosciuta dal compilatore come "speciale". Compilando il programma appaiono due errori, il primo perché la linea è sbagliata, e poi perché trattandosi di una definizione di variabile - che non è andata a buon fine - quando si tenta di utilizzare la variabile senza che questa sia stata definita, si produce il secondo errore.

Il compilatore cerca di aiutarci in due modi: mostrando le linee dove si produce l'errore e dettagliando la causa che ha provocato questo errore.

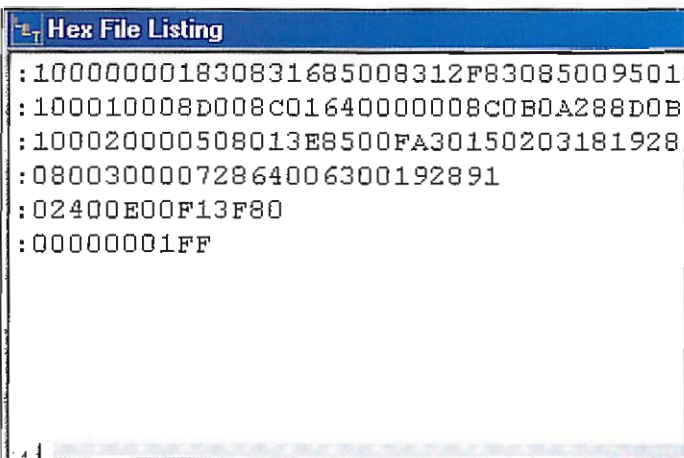
Così come abbiamo già detto in precedenza, possiamo vedere la traduzione del programma in linguaggio assembler oppure in codice macchina.



Il compilatore cerca di aiutarci quando si produce un errore.



Traduzione del programma in linguaggio assembler.



Traduzione del programma in codice macchina.