

```

;-----
;- Скроллинг фона на 1 точку влево с помощью видеокарты METEOR-2013 www.zxkit.ru -
;- экран размером 320 x 240 точек, 256 цветов на точку -
;- спрайты фона размером 16 x 16 точек, карта уровня размером 15 x 256 спрайтов -
;-----

DRAW_SCR           ; НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ

    LD      IY, #5800           ; базовый адрес интерфейса видеокарты
    LD      A,(SCREEN_N)
    XOR    3
    LD      (SCREEN_N),A
    ; каждое прерывание меняем местами
    ; рабочий и отображаемый экраны

    LD      (IY+1),SCR_NUM      ; установка номера экрана
    LD      (IY+2),A

    LD      (IY+1),SPRITES_ADDR0 ; адрес начала области спрайтов фона
    LD      (IY+2),0
    LD      (IY+1),SPRITES_ADDR1
    LD      (IY+2),0
    LD      (IY+1),SPRITES_ADDR2
    LD      (IY+2),0

    LD      (IY+1),SIZE_X        ; размер спрайтов фона по-горизонтали
    LD      (IY+2),MAP_SSX       ; (16 или др.)

    LD      (IY+1),SIZE_Y        ; размер спрайтов фона по-вертикали
    LD      (IY+2),MAP_SSY       ; (16 или др.)

    LD      (IY+1),SPR_HN        ; старший байт номера спрайта
    LD      (IY+2),0

    LD      (IY+1),SCR_HY        ; старший байт координаты Y
    LD      (IY+2),0

    LD      E, PRINT_AUTOINC_X ; код команды компирирования спрайта с автоинкрементом X

    LD      HL,(MAP_ADDR)       ; адрес начала карты уровня
    LD      A,(MAP_X)           ; текущая координата X на карте уровня
    LD      L,A

;----- ; ЦИКЛ ПО СТРОКАМ СПРАЙТОВ СВЕРХУ-ВНИЗ

    LD      B,15                ; (240/16=15) кол-во спрайтов на экране по-вертикали
    LD      C,0                  ; координата Y строки спрайтов на экране = 0
    DRW10
    LD      (IY+1),SCR_LY        ; установка мл. байта координаты Y спрайта на экране
    LD      (IY+2),C
    PUSH HL                      ; сохраняем координаты на карте 1 спрайта строки
;----- ; ПЕЧАТЬ СПРАЙТОВ В СТРОКЕ СЛЕВА-НАПРАВО

    LD      A,(MAP_DX)          ; текущий сдвиг спрайтов фона (0...15 или др.)
    NEG
    LD      D,#FF
    JR      NZ,DRW20
    INC   D
    ; если не 0 (сдвиг есть) - #FF в старший байт X
    ; иначе - 0 в старший байт X
    DRW20
    LD      (IY+1),SCR_HX        ; установка ст. байта координаты X спрайта на экране
    LD      (IY+2),D
    LD      (IY+1),SCR_LX        ; установка мл. байта координаты X спрайта на экране
    LD      (IY+2),A

    LD      D,(HL)               ; загружаем номер спрайта из карты уровня
    LD      (#5801),DE           ; копируем 1-ый спрайт на экран
    INC   L
    ; адрес следующего спрайта на карте уровня

    LD      D,(HL)
    LD      (#5801),DE
    ; копируем 2 спрайт на экран

```

```

INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 3 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 4 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 5 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 6 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 7 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 8 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 9 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 10 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 11 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 12 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 13 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 14 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 15 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 16 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 17 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 18 спрайт на экран
INC L

LD D,(HL)
LD (#5801),DE ; копируем 19 спрайт на экран
INC L

```

```

LD      D,(HL)
LD      (#5801),DE      ; копируем 20 спрайт на экран
INC    L

LD      D,(HL)
LD      (#5801),DE      ; копируем 21 спрайт на экран

;----- ; ПОДГОТОВКА К ОТОБРАЖЕНИЮ СЛЕДУЮЩЕЙ СТРОКИ СПРАЙТОВ

POP    HL      ; восстанавливаем координаты на карте 1 спрайта строки
INC    H       ; переходим к следующей строке спрайтов на карте

LD      A,MAP_SSY      ; увеличиваем координату Y строки спрайтов на экране
ADD    A,C      ; (на 16 или др.)
LD      C,A

DJNZ   DRW10      ; следующая строка спрайтов до обнуления счетчика В
;----- ; СДВИГ ЭКРАНА НА 1 ТОЧКУ – ИЗМЕНЕНИЕ КООРДИНАТ НА КАРТЕ

LD      A,(MAP_MAX_X)  ; достигли конца уровня ?
LD      L,A      ; (236 для режима 320x240, 240 для 256x192 или др.)
LD      A,(MAP_X)    ;
CP      L
JR      Z,DRW50      ; если да – дошли до конца, перестаем сдвигать фон

LD      A,(MAP_DX)    ; иначе – увеличиваем сдвиг спрайтов фона
INC    A
CP      MAP_SSX      ; сдвинули экран на целый спрайт ? (16 или др.)
JR      NZ,DRW40      ; если нет – координату X на уровне пока не меняем

DRW30
LD      A,(MAP_X)    ; иначе – увеличиваем координату X на карте
INC    A
LD      (MAP_X),A    ; запоминаем новую координату X на карте уровня
XOR   A

DRW40
LD      (MAP_DX),A    ; запоминаем новый сдвиг спрайтов фона
DRW50
RET      ; конец изображения фона игры

```