

ตัวอย่างการใช้งาน CP-jrBS2SX

ตัวอย่างที่ 1 เป็นการเขียนโปรแกรมที่มากกว่า 1 โปรแกรม(page) โดยให้โปรแกรมที่ 1 (\$0000H-\$07FFH) ส่งผ่านค่าตัวแปรไปให้โปรแกรมที่ 2 (\$0800H-\$0FFFH) ซึ่งถ้าเข้าใจโปรแกรมนี้แล้วก็สามารถเขียนโปรแกรมให้เต็ม 16 Kbyte ได้ โดยตัวอย่างนี้ใช้เพียง 2 Page เท่านั้น ให้เขียนโปรแกรมแล้ว Save เป็น 2 ไฟล์ดังนี้ โปรแกรม EX0.BSX

```
' Program # 0 ($0000H-$07FFH)
'($STAMP BS2SX,EX1.BSX) ' STAMP DIRECTIVE รายละเอียดการกำหนดบรรทัดนี้อยู่ในไฟล์
' BASIC Stamp Windows Interface.doc หน้าที่ 2 ในแผ่นดิสก์ที่ให้ไป
i          var byte
ID_Pro     var byte
debug cls  ' clear หน้าต่าง Debug
get 63,ID_Pro ' get ID of current program
debug " This is program # ",dec ID_Pro,cr ' display ID of current program
I=99
Debug " I = ",dec I,cr
put 2,I     ' เก็บค่าของ I ไว้ที่ Scratch Pad RAM ที่แอดเดรส $2
pause 1000 ' หน่วงเวลา 1 วินาที (ไม่ใส่ก็ได้)
run 1      ' RUN โปรแกรมที่ 1 (EX1.BSX)
```

โปรแกรม EX1.BSX

```
' Program # 1 ($0800H-$0FFFH)
K          var byte
ID_Pro     var byte
get 63,ID_Pro ' get ID of current program
debug " This is program # ",dec ID_Pro,cr ' display ID of current program
get 2,K     ' เอาที่ค่าจาก Scratch Pad RAM ที่แอดเดรส $2 มาไว้ที่ K
debug " K = ", dec K ' แสดงค่าของ K
stop       ' หยุดโปรแกรมหรือไปทำงานอย่างอื่นก็ได้แต่ในที่นี้ให้หยุดแค่นี้
```

เมื่อทำการดาวน์โหลดสำเร็จผลการรันโปรแกรมจะแสดงที่หน้าจอ Debug ดังนี้ (ถ้าเขียนโปรแกรมไม่ผิด)

```
This is program # 0
I = 99
This is program # 1
K = 99
```

ประโยชน์ของโปรแกรมนี้ก็คือเราสามารถเขียนโปรแกรมย่อยต่างๆเก็บไว้ Page อื่นแล้วให้โปรแกรมใน Page 0 เรียกใช้โดยการส่งผ่านตัวแปรไปที่ Scratch Pad RAM ก่อนตั้งตัวอย่งค่า I ถูกเก็บ(PUT)ไว้ที่ \$2 แล้วโปรแกรมใน Page 1 ก็เรียกเอามาแสดงผล(GET)