

X:モールス符号に対応する内部コード (初期値は1)

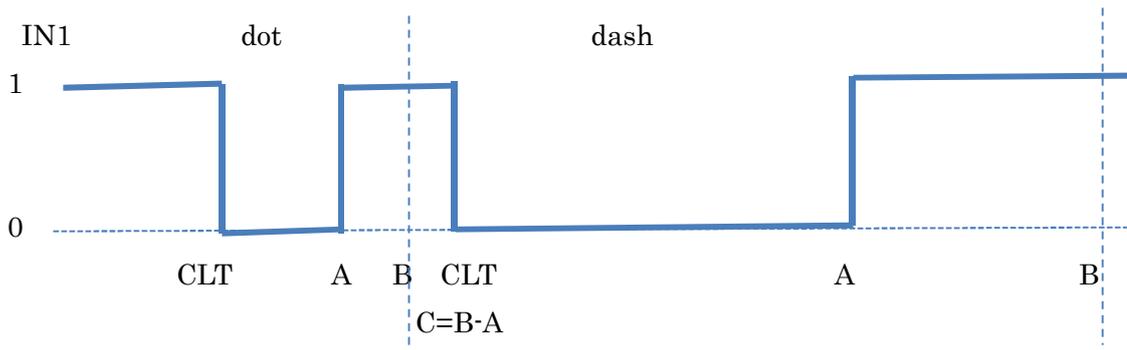
T:短点 (Dot) と長点 (Dash) を判定する値。T=2×短点

F:スペース (" ") 送済のフラッグ (初期値は1)

A:短点の長さ

W:スペースを送出するかどうかの判定値 W=5×短点=2×T+A

## Aを受信する場合



- 入力が1から0になった時にタイマーをクリアする。(CLT)
- 入力が0から1になった時のタイマーの値をAとする。(A=TICK0)
- Aの値が短点(dot)と長点(dash)の判別値(短点の2倍の値 T)より小さければ短点とし、大きければ長点とする。
- 入力が1の場合、その継続時間  $C=B-A$  を監視し、Tより大きければ1文字終了と判断して、文字を表示する。ただし、何も文字を受信していなければ(T=1つまり初期値のまま)何もしないで、監視を続ける。Cが短点の5倍の長さ(W)より大きければ、語の終了と判断してスペースを表示する。スペース表示後入力1が続いてもスペースが表示されないようにスペースを表示した後はフラッグを立てる。(F=1)フラッグは、文字を表示するとクリアされる。

## 内部コードと文字の表示について

- 内部コード(8ビット)は、変数Xとし、初期値は1とする。(X=00000001 これは、スタートビット)
- 短点と判断したら、Xを左に1ビットシフトする。つまり最下位ビットに0がセットされる。(X=X<<1 つまり X=00000010)
- 長点と判断したら、Xを左に1ビットシフトして、1とのORをとる。これで最下位ビットに1がセットされる。(X=X<<1:X=X|1 つまり X=00000011)
- 例としてA(・ー)を受信した場合、X=00000101=5となる。
- 内部コードXに対応した配列の番地にあスキーコードが格納されている。例:Aの場合は、X=5なので、[5]=0x41=65
- Xに対応した文字を表示する場合は、?CHR\$(X)とすればよい。