**HEAD-ON : Les sous-routines importantes**

SP\_CALC\_MATRIX\_INDEX

Calcul localisation dans la matrice des déplacements (résultat dans A=MASTER\_DP\_PLAYER+SLIDE\_DP\_PLAYER)

DISPLAY\_PLAYER\_MAIN

Affiche voiture joueur selon MASTER\_DP\_PLAYER / SLIDE\_DP\_PLAYER + Vérifications virage automatique / incrémentation score

UPDATE\_POINT\_COLOR

Vérification couleur point devant voiture (dépl. haut ou bas) / Résultat dans OK\_FOR\_SCORE ($00 si éteint, $40 si allumé)

CALC\_SPRITE\_STATE

Calcul état sprite (entrée X=abscisse sprite / sortie Y=état sprite-1)

UPDATE\_MOVE\_PLAYER\_FLAG

Mise à jour de MOVE\_PLAYER\_FLAG (selon A=MASTER\_DP\_PLAYER / SLIDE\_DP\_PLAYER et MOVE\_PLAYER\_FLAG existant)

CALC\_DISPLAY\_POINTER\_PLAYER

Calcul déplacement dans la table d'affichage des voitures

(entrée MASTER\_DP\_PLAYER à jour, coordonnées X,Y à jour / sortie=DISPLAY POINTER pointe sur première donnée à afficher (selon DIRECTION\_POINTER), Adrs Hires affichage à jour en $10-$11), PLAYER\_STATE à jour

CALC\_DIRECTION\_POINTER

Cacul de MASTER\_DP\_PLAYER / SLIDE\_DP\_PLAYER selon A=MASTER DIRECTION / SLIDE\_DIRECTION\_PLAYER (utilisation d’une table de rétro-conversion DIRECTION\_CONVERSION\_TABLE)

VERIFY\_PLAYER\_STATE

Vérification état sprite joueur (et mise à jour)

SAVE\_SEXTET\_LEFT

État 1 (déplacement vers la gauche)

Récupère et sauve les valeurs adresse Hires des 8 lignes du sextet suivant (amputés des bits b6 et b7) + efface état reste état 5

LSAVE\_SEXTET\_RIGHT

État 1 (déplacement vers la droite)

Récupère et sauve les valeurs adresse Hires des 8 lignes du sextet suivant (amputés des bits b6 et b7) + efface état reste état 5

VERIFY\_PLAYER\_STATE\_UD

Vérification état sprite haut/bas (déplacement latéral)

SAVE\_HRS\_DISPLAY

Sauve $10-$11 en PLAYER\_HRS

RECOVER\_HRS\_DISPLAY

Remet à jour $10-$11 avec adresse d'affichage Hires PLAYER\_HRS avant traitement

SAVE\_PLAYER\_HRS

Sauve adresse d'affichage Hires en SAVE\_ADRS

SAVE\_HRS\_CURSOR

Sauve $10-$11 en SAVE\_ADRS

SP\_SAVE\_ADRS

Sauve SAVE\_ADRS en mémoire après déplacement vers le bas / avant déplacement latéral

SP\_LOAD\_ADRS

Récupère SAVE\_ADRS en mémoire après déplacement vers le bas

LSAVE\_ADRS\_LEFT

Identique à routine ROM $F0BF appliqué à SAVE\_ADRS

LSAVE\_ADRS\_RIGHT

Identique à routine ROM $F0AB appliqué à SAVE\_ADRS

LSAVE\_ADRS\_DOWN

Identique à routine ROM $F089 appliqué à SAVE\_ADRS

LSAVE\_ADRS\_UP

Identique à routine ROM $F095 appliqué à SAVE\_ADRS

SP\_HRS\_DOWN

Sous routine déplacement vers le bas (ADRS\_SCR) / Idem routine ROM en $F089

SP\_HRS\_LEFT

Sous routine déplacement vers le gauche (ADRS\_SCR) / Idem routine ROM en $F0BF

GET\_LANE\_DATAS

Récupération des données liées à X = LANE\_IN

SHIFT\_LANE

Mise à jour de LANE\_IN selon positionnement voiture après déplacement latéral

CALC\_BARY\_PLAYER

Calcul des coordonnées du barycentre de la voiture selon déplacement