

# STRATMON AIDE

**A** = Assembleur (début)   **D** = Dump (début)

**L** = Désassembleur (début) (+ fin si imprimante)

**T** = Entrée de texte (début du « texte »)

**G** = Exécuter (début)   **H** = Entrée data (début)

**R** = Reloger (destination, début, fin) (*avec modification des JSR/JMP*)

**M** = Déplacer (destination, début, fin) (*sans modification des JSR/JMP*)

**V** = Voir case mémoire (adresse) *Espace/^*

**S** = Recherche (« texte » début, fin)

**O** = Recherche octets hexa *Return* (début, fin)

**F** = Remplissage (début, fin = valeur hexadécimal)

**C** = Calcul (valeur, valeur opérateur)

**X** = Reloger STRATMON (page [1 octet])

**CTRL+P** = Bascule imprimante

**CTRL+R** = Changer de banque mémoire

**H** = HYPER-BASIC

**M** = Moniteur TELEMOM

**S** = STRATSED +  
BUFFERS (RAM overlay)

**T** = TELEMATIC

ordre H-M-S-1-2-T-4-5

Appuyez sur **ESC** pour relancer STRATMON

```
A Assembleur (début) D Dump (début)
R Désassembleur (début) (+ fin si impr.)
G Entrée de texte (début "texte")
H Exécuter (début) H Entrée data (début)
R Reloger (destination, début, fin)
  (avec modification des JSR/JMP)
M Déplacer (destination, début, fin)
  (sans modification des JSR/JMP)
U Voir case mémoire (adresse) Espace/↑
C Recherche ("texte" début, fin)
  Recherche octets hexa Return (début, fin)
  Remplissage (début, fin=valeur hexa)
  Calcul (valeur, valeur opérateur)

X Reloger STRATMON (page [1 octet])

CTRL P Bascule imprimante

CTRL R Changer de banque mémoire
      H=HYPER-BASIC
      M=Moniteur TELEMOM
      S=STRATSED + BUFFERS(RAM overlay)
      T=TELEMATIC
      ordre H-M-S-1-2-T-4-5
Appuyez sur ESC pour relancer STRATMON
```