

• CODIFICACION DE LOS MODULOS DEL PLAYER

<u>OFFSET MODULO</u>	<u>SIGNIFICADO</u>
0000	TEMPO [0,&HFF]
0001	Nº INSTRUMENTO CANAL A (DE VERSIONES ANTERIORES A LA 3.6)
0002	Nº INSTRUMENTO CANAL B
0003	Nº INSTRUMENTO CANAL C
0004	DATOS CANAL A
....	
BBBB-1	FIN CANAL A
BBBB	DATOS CANAL B
....	
CCCC-1	FIN CANAL B
CCCC	DATOS CANAL C
....	
FFFF-1	FIN CANAL C
FFFF	CANAL DE FX
....	
FIN	

• COMANDOS E INSTRUCCIONES:

NOTAS

**INT D**

"C" => D=0  
"D" => D=2  
"E" => D=4  
"F" => D=5  
"G" => D=7  
"A" => D=9  
"B" => D=11

MODIFICADORES SEMINOTA

"+" => D=D+1  
"-" => D=D-1

OCTAVA

**INT O[2,6]**

"O" [2,6]=> O=[2,6]-2

LONGITUD DE LAS NOTAS

**INT L[0,3]**

"L" [0,3] => L=[0,3]

En el editor no será un comando "visible al usuario", ya que el propio programa deberá calcular la duración de la nota e incluirla automáticamente.

Con estos datos se obtiene la variable **INT W**:

$$W=12*O+\&H40*L+D+2$$

- Otros comandos e instrucciones:

SILENCIO

"P" =>  $W=\&H40*L+1$

PUNTILLO [Alarga la nota la mitad de su duración]

"." =>  $W=\&H40*L+111110$

En el editor no será un comando "visible al usuario", ya que el propio programa deberá calcular la duración de la nota e incluirla automáticamente en W.

INSTRUMENTO [0,&HFF]

2 BYTES

DB	CODIGO INSTRUMENTO:	&B00111111 (&H3F)
DB	INSTRUMENTO:	[0,&HFF]

INSTRUMENTO SAWTOOTH

"R"

1 BYTE

DB	CODIGO SAWTOOTH:	&B10111111 (&HBF)
----	------------------	-------------------

EFFECTOS PREDEFINIDOS (PERCUSION Y FX) [0,&HFF]

2 BYTES

DB	CODIGO EFECTO:	&B01111111 (&H7F)
DB	Nº DE EFECTO:	&H40*L+C

Este comando se trata como una pista de ritmo y FX diferenciada de las demás.

FIN DE LA PISTA [0]

DB	FIN DE LA PISTA	00
----	-----------------	----

Incluido por el editor (o por el usuario)

EJEMPLO [HEX]:

OFFSET MOD.	DATO	SIGNIFICADO
0000	04	TEMPO
0001	01	INST A
0002	02	INST B
0003	01	INST C
0004	3F	CODIGO INSTRUMENTO
0005	00	Nº 0
0006	82	O2L2C
0007	C9	O2L3G
0008	FE	L3.
0009	BF	INSTRUMENTO SAWTOOTH
000A	83	O2L2C
000B	...	
BBBB-1	00	FIN CANAL A

BOCETO: ASPECTO EN EL TRACKER

TEMPO [ 4 ]

TRACK LENGHT [24,32,48,64,96]

CANAL A:

LINEA	OCTAVA	NOTA	SEMINOTA	INSTRUMENTO	ONSI	W (HEX)
0	2	C		0	2C.0	3F 00 82
1					....	
2					....	
3					....	
4		G			.G..	C9
5					....	
6					....	
7					....	
8					....	
9					....	
10					....	
11					....	FE
12					....	
13					....	
14					....	
15					....	
16		C	+	R	.C+1	BF 83
17					....	
18					....	
19					....	

Debe haber 3 pistas identicas a esta y una mas de ritmo y FX:

	CANAL A				CANAL B				CANAL C				FX
linea	O	N	S	I	O	N	S	I	O	N	S	I	Nº

En un futuro cabría la posibilidad de ampliar a 5 canales mas de SCC para MSX.