

MOATA

MOATA stocke les valeurs de notes qui sont destinées à être jouées plus tard.

SYNTAXE : MOATA NO1, DU1, NO2, DU2, NO3, DU3, etc....

NO1 représente la valeur de la note qui est destinée à être jouée. Il y a 2 représentations possibles :

- un nombre précédé de '1'.
- le numéro d'octave et le numéro de note séparés par une virgule.

DU1 représente la durée de la note en sixcentièmes de seconde.

NOTE 1 : Pour pouvoir jouer de la musique sur plusieurs voix, il suffit de séparer les partitions en parties distinctes, chaque partie étant jouée par une voix. Pour que EXTRA-100L distingue les parties, il faut indiquer la fin d'une partie par '2'.

NOTE 2 : Chaque instruction MOATA doit commencer au début d'une ligne. Aucune instruction ne doit être intercalée entre deux lignes de MOATA d'un même morceau. Sinon, EXTRA-100L considèrerait le morceau comme terminé.

NOTE 3 : Les instructions MOATA sont considérées par le programme comme des instructions REM. Elles ne sont lues que par l'instruction MOOPY.

MOOPY

MOOPY copie une partition en MOATA dans un tampon en fin de mémoire.

SYNTAXE : MOOPY NL

NL est le numéro de ligne où se trouve la 1ère instruction MOATA.