

Drawing for 570vn+

Step 1:

Stage 1 data loader.

Use basic overflow in LINEIO comp mode

Use this hackstring:

Bước 1:

Trình tải dữ liệu giai đoạn 1.

Sử dụng tràn cơ bản trong chế độ biên dịch LINEIO

Sử dụng chuỗi hackstring này:

X = Σ(X , 1 , x₁₀ 9 9

[CALC] [=]

[LEFT] [DEL] [DEL] [DEL] [1] [CALC] [=] [LEFT]

91x{[1]} (press [1] 91 times) (nhấn [1] 91 lần)

2 ÷ 0 0 Intg(x₁₀ 1 0 F ° cs40 1 0 0 <UNTYPEABLE62> <UNTYPEABLE56> 0 0 cs01 cs01 Intg(
√(1 0 cs34 ° 0 0 cs12 r <UNTYPEABLEa6> <UNTYPEABLE55> 0 0 3 3 3 3 r ! 0 0 9 r cs39 °
PreAns 1 0 0 = cs27 0 0 <UNTYPEABLEac> r : cs27 0 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 sinh(
<UNTYPEABLEd3> 1 0 cv10 × 1 0 sinh(<UNTYPEABLEd3> 1 0 2 ÷ 0 0 Abs(7 0 0 3 3 (-)
<UNTYPEABLEcb> 0 0 <UNTYPEABLE66> <UNTYPEABLE55> 0 0

For “UNTYPEABLE” chars, you have to use timer byte, so spam characters from that position until the M indicator lights up, and then press DEL 11 times, and then press the given character below and wait the duration in multiples of 0.5 seconds (every time the cursor toggles on/off is 0.5s) once the amount of time has been waited, you must immediately press LEFT DEL to “lock it in”, and then repeatedly press DEL to bring the char into position from where you spammed.

Đối với các ký tự “KHÔNG THỂ NHẤN”, bạn phải sử dụng byte hẹn giờ, vì vậy hãy nhấn liên tục các ký tự từ vị trí đó cho đến khi đèn báo M sáng lên, sau đó nhấn phím DEL 11 lần, rồi nhấn ký tự được chỉ định bên dưới và chờ khoảng thời gian là bội số của 0,5 giây (mỗi lần con trỏ bật/tắt là 0,5 giây). Sau khi chờ đủ thời gian, bạn phải ngay lập tức nhấn phím DEL TRÁI để “khóa” ký tự, và sau đó nhấn phím DEL liên tục để đưa ký tự vào vị trí mà bạn đã nhấn liên tục.

UNTYPEABLE62 = (-) + 2

UNTYPEABLE56 = M + 2

UNTYPEABLEa6 = ln(+ 3

UNTYPEABLE55 = M + 1

UNTYPEABLEcb = PreAns+ 3

UNTYPEABLEac = ^3√(+ 4

UNTYPEABLEd3 = PreAns + 11

UNTYPEABLE66 = (-) + 6

[AC] [LEFT] [=]

Step 2:

Stage 2 data loader.

Bước 2:

Trình tải dữ liệu giai đoạn 2.

(log(
3 sin(
3 DEL
2 DEL
AC S<>D

log(AC
3 DEL
2 DEL

(log(
3 sin(
3 DEL
2 DEL
4 DEL
×₁₀ logxx

2 DEL
2 DEL
+ 8

9 DEL
2 DEL
2 DEL

5 DEL
5 DEL
+ 5

+ sin(
2 DEL
2 DEL

- 9

(-
2 DEL
2 DEL

4 DEL
×₁₀ logxx
2 DEL

2 DEL

- ÷

sin(^-1

3 DEL

2 DEL

(Ans

7 ÷

3 ln(

3 DEL

2 DEL

2 DEL

+ 7

+ +

2 DEL

2 DEL

×₁₀ Ans

×₁₀ Ans

9 Ans

6 ÷

2 DEL

2 DEL

3 9

6 ÷

2 ×₁₀

(-

2 DEL

2 DEL

(sin(

3 DEL

2 DEL

2 DEL

7 ÷

hyp ×

2 DEL

2 DEL

× ENG

6 ÷

. ×₁₀

6 ÷

8 DEL

+ 1

2 DEL

2 DEL

× tan(

4 Y
) Ans
+ ÷
2 DEL
2 DEL
hyp 4
2 F
2 DEL
2 DEL
×₁₀ Frac
6 ÷
hyp 1
2 F
2 DEL
2 DEL
(log(
3 sin(
3 DEL
2 DEL
AC S<>D
log(AC
3 DEL
2 DEL
(log(
3 sin(
3 DEL
+ ^2
. M+
9 DEL
+ ^2
+ ^2
×₁₀ Frac
6 ÷
, M+
9 DEL
31x{+ ^2}
×₁₀ Ans
8 ×₁₀
6 ÷

Step 3:
Paint rop.

Bước 3:
Sơn chữ rop.

2 DEL

2 DEL

9 DEL

, M+

6 ÷

M+ DEL

2 DEL

2 DEL

9 DEL

% ENG

2 DEL

2 DEL

+ ^2

(AC

+ ÷

0 DEL

2 DEL

2 DEL

6 ÷

- Ans

5 ÷

+ -

- ^-1

+ ^2

2 DEL

3 DEL

+ 2

9 ÷

2 DEL

3 DEL

hyp 0

7 Ans

+ ^2

- ^-1

7 ÷

2 ×₁₀

2 DEL

2 DEL

hyp ×

7 ÷

2 DEL

2 DEL
+ sin(
+ 5
2 DEL
2 DEL
hyp 8
+ -
2 DEL
2 DEL
hyp 6
AC DEL
2 DEL
3 DEL
log(sqrt(
9 ÷
1 ÷
AC S<>D
2 DEL
2 DEL
+ +
+ 7
2 DEL
2 DEL
9 DEL
, M+
7 ÷
7 ÷
2 DEL
2 DEL
9 DEL
% ENG
6x{2 DEL}
(-
2 ×₁₀
×₁₀ Ans
×₁₀ Ans
2 DEL
2 DEL
+ +
+ 7
2 DEL
2 DEL
9 DEL
, M+

7 ÷
+ 7
2 DEL
2 DEL
9 DEL
% ENG
+ ^2
- ^-1
2 DEL
2 DEL
+ +
+ 7
2 DEL
2 DEL
9 DEL
, M+
7 ÷
+ 7
2 DEL
2 DEL
9 DEL
% ENG
- ^-1
+ ^2
2 DEL
2 DEL
+ +
+ 7
2 DEL
2 DEL
9 DEL
, M+
7 ÷
+ 7
2 DEL
2 DEL
9 DEL
% ENG
×₁₀ Ans
+ ^2
2 DEL
2 DEL
+ +
+ 7

7 ÷
sin(^-1
7 ÷
+ 1
7 ÷
× DEL
7 ÷
log(^-1
7 ÷
. DEL
2 DEL
2 DEL
9 DEL
, M+
6x{2 DEL}
1 ÷
AC S<>D
2 DEL
2 DEL
(-
(sin(
7 ÷
0 M+
2 DEL
2 DEL
--
++
2 DEL
3 DEL
log(sqrt(
((
7 ÷
6 M+
2 DEL
2 DEL
++
+ 7
2 DEL
2 DEL
(-
- 9
×₁₀ Ans
2 M+
2 DEL

2 DEL
+ +
+ 7
2 DEL
3 DEL
+ 0
ENG CALC
2 DEL
2 DEL
+ sin(
+ 5
2 DEL
3 DEL
3 sin(
(log(
- ^-1
+ ^2
2 DEL
2 DEL
hyp 9
(sin(
6 ÷
- Ans
5 ÷
+ -
2 DEL
2 DEL
hyp ×
7 ÷
2 DEL
2 DEL
hyp 4
+ 9
2 DEL
2 DEL
3 DEL
3 ln(
3 ÷
(DEL
2 DEL
2 DEL
hyp 9
AC AC
2 DEL

2 DEL
3 DEL
3 ln(
2 ÷
0 ^2
2 DEL
2 DEL
hyp 9
AC AC
2 DEL
2 DEL
3 DEL
3 ln(
+ ^2
+ ^2
1 ÷
+ sqrt(
2 DEL
2 DEL
hyp ×
7 ÷
2 DEL
2 DEL
+ sin(
+ 5
+ ^2
2 DEL
9 DEL
, M+
6 ÷
+ Ans
2 DEL
2 DEL
9 DEL
. M+
2 DEL
2 DEL

How to use

Up/down/left/right = move cursor

Mode = paint

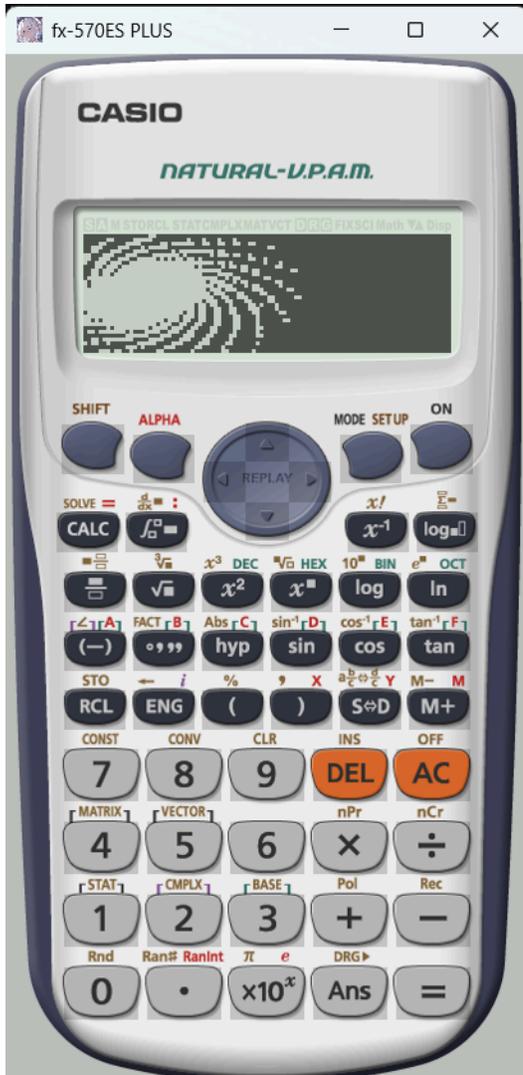
The cursor may be out of bounds, so move it around and press mode until you see it, it should be at coord 0,0, but first row is indicator line, so press down once to make the cursor at the top left of the screen

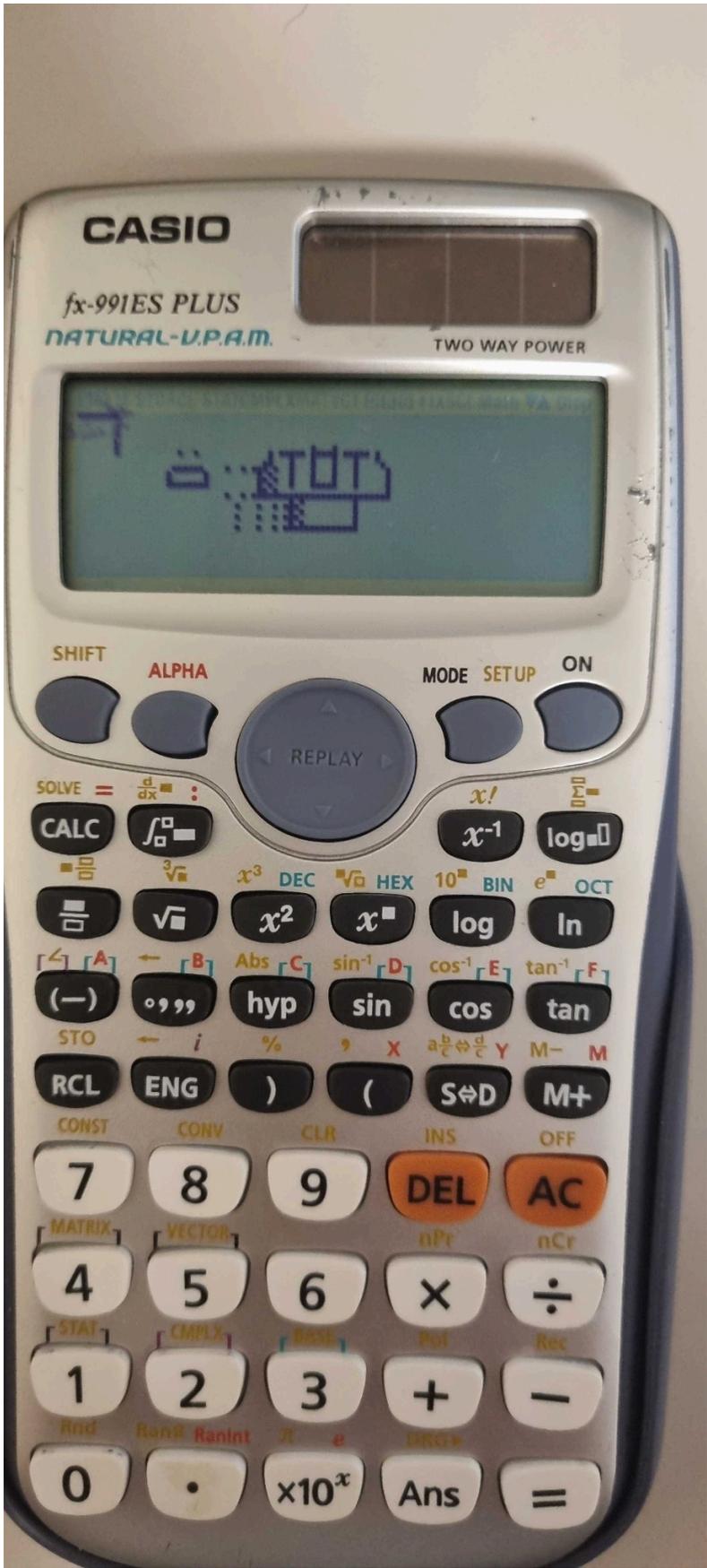
Cách sử dụng

Lên/xuống/trái/phải = di chuyển con trỏ

Chế độ = vẽ

Con trỏ có thể nằm ngoài phạm vi, vì vậy hãy di chuyển nó xung quanh và nhấn chế độ cho đến khi bạn thấy nó, nó sẽ ở tọa độ 0,0, nhưng hàng đầu tiên là đường chỉ dẫn, vì vậy hãy nhấn xuống một lần để đưa con trỏ đến góc trên bên trái màn hình.





How to run on emu without 900+ keypress

For casioemumsvc:

Goto rop->injection hex->slot 1

Set injection address to 85b8

Copy paste

Cách chạy trên trình giả lập mà không cần nhấn hơn 900 phím

Đối với casioemumsvc:

Vào rop->injection hex->slot 1

Đặt địa chỉ injection thành 85b8

Sao chép và dán

```
60 cb 30 30 86 57 30 30 fe 80 00 00 d6 31 30 30 7c 74 31 30 05 81 d6 31 30 30 7c 74 31 30 26
82 d6 31 30 30 64 3d 30 30 86 57 30 30 58 84 b8 85 c8 42 30 30 00 01 90 d3 31 30 60 cb 30
30 f4 5b 31 30 62 56 30 30 20 ff 66 55 30 30 62 56 30 30 24 86 50 3b 31 30 56 5a 30 30 1e 86
c8 55 30 30 e0 80 30 30 30 30 30 30 3a 78 30 30 2c 86 3c 86 4c 86 5c 86 74 86 62 56 30 30 00
ff 3d 78 30 30 62 86 3a 78 30 30 62 56 30 30 00 01 3d 78 30 30 62 86 3a 78 30 30 62 56 30 30
01 00 3d 78 30 30 62 86 3a 78 30 30 62 56 30 30 ff ff a6 55 30 30 30 30 30 30 3d 78 30 30 86
86 3a 78 30 30 62 56 30 30 e0 80 88 3b 31 30 e4 3f 30 30 58 41 30 30 60 cb 30 30 86 57 30 30
a6 86 01 00 c2 39 31 30 88 5d 31 30 00 01 58 84 b8 85 30 30 2e 7a 0e 00 30 30 3d 78 30 30
ec 85 3a 78 30 30
```

Goto watch

Click pause

Set pc to 1747E set lr to 1747E set SP to 8b48

Go back to rop, press inject

Go back to watch, click resume

Paint program is now running

Vào chế độ xem

Nhấp vào tạm dừng

Đặt pc thành 1747E, đặt lr thành 1747E, đặt SP thành 8430

Quay lại rop, nhấn inject

Quay lại chế độ xem, nhấp vào tiếp tục

Chương trình vẽ hiện đang chạy

Source code:

Mã nguồn:

```
home:
    set lr
    xr0 = 0x80FE, 0x0000
    [er0] = r2
    er0 = 0x8105
    [er0] = r2
    er0 = 0x8226
    [er0] = r2
    buffer_clear
    xr0 = adr_of [-352] home, adr_of home
    memcpy, pop er0
    0x0100
main_run:
    getkeycode
    set lr
    r1 = 0
    er2 = 0xFF20
    er0 += er2
    er2 = adr_of jmpTbl
    load_table
    er10 = adr_of jadr
    [er10] = er8, pop qr8
    0x80E0
    0x30303030
jadr:
    0x3030
    sp = er14, pop er14
```

```

jmptbl:
    adr_of [-2] up
    adr_of [-2] down
    adr_of [-2] right
    adr_of [-2] left
    adr_of [-2] paint

up:
    er2 = 0xFF00
    goto cnt
down:
    er2 = 0x0100
    goto cnt
right:
    er2 = 0x0001
    goto cnt
left:
    er2 = 0xFFFF
cnt:
    [er8] += er2, pop xr8
    0x30303030
    goto restore
paint:
    er2 = 0x80E0
    er0 = [er2], r2 = 9
    set_pixel
    render
restore:
    set lr
    xr0 = adr_of length, 0x01, 0x00
    [er0] = er2
    qr0 = 0x0100, adr_of [-352] home, adr_of home, 0x30, 0x30
    0x6CD6
length:
    0x000E
    0x3030
    goto main_run
end:

```

Cre: Totalynce + Casio2009