# ZX Spectrum

Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії.



ZX Spectrum 1982

**Sinclair ZX Spectrum** —  домашній [комп'ютер](file:///E%3A%5Cwiki%5C%25D0%259A%25D0%25BE%25D0%25BC%25D0%25BF%27%25D1%258E%25D1%2582%25D0%25B5%25D1%2580) розроблений фірмою «Sinclair Research» ([Великобританія](file:///E%3A%5Cwiki%5C%25D0%2592%25D0%25B5%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25BE%25D0%25B1%25D1%2580%25D0%25B8%25D1%2582%25D0%25B0%25D0%25BD%25D1%2596%25D1%258F)), з'явився на ринку в [1982](file:///E%3A%5Cwiki%5C1982) році. ZX Spectrum було побудовано на базі восьмибітного [мікропроцесора](file:///E%3A%5Cwiki%5C%25D0%259C%25D1%2596%25D0%25BA%25D1%2580%25D0%25BE%25D0%25BF%25D1%2580%25D0%25BE%25D1%2586%25D0%25B5%25D1%2581%25D0%25BE%25D1%2580) Z80 фірми Zilog, що мав розвинену систему команд та шістнадцятибітну систему адресації пам'яті. Ранні моделі мали назву *ZX81 Colour* та *ZX82*, проте пізніше комп'ютер був перейменований у *ZX Spectrum* для того, щоб підкреслити кольоровий інтерфейс, на противагу чорно-білій попередній моделі *Sinclair ZX81*. Серед фанатів розповсюджена назва комп'ютера *Speccy*

## Технічні параметри[[ред.](file:///E%3A%5Cw%5Cindex.php%3Ftitle%3DZX_Spectrum%26veaction%3Dedit%26section%3D1) • [ред. код](file:///E%3A%5Cw%5Cindex.php%3Ftitle%3DZX_Spectrum%26action%3Dedit%26section%3D1)]

Материнська плата ZX Spectrum 48K (Серія 3B — 1983)

Електронна частина Spectrum'а була розроблена Річардом Альтвассером з [Sinclair Research](file:///E%3A%5Cw%5Cindex.php%3Ftitle%3DSinclair_Research%26action%3Dedit%26redlink%3D1). Дизайнер Рік Діксон був відповідальним за зовнішій вигляд машини.

Базований на процесорі [Z80](file:///E%3A%5Cwiki%5CZ80) (розробка компанії [ZiLOG](file:///E%3A%5Cw%5Cindex.php%3Ftitle%3DZiLOG%26action%3Dedit%26redlink%3D1)), Spectrum початково мав 16 або 48 Кб [оперативної пам'яті](file:///E%3A%5Cwiki%5C%25D0%259E%25D0%25BF%25D0%25B5%25D1%2580%25D0%25B0%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25B2%25D0%25BD%25D0%25B0_%25D0%25BF%25D0%25B0%25D0%25BC%27%25D1%258F%25D1%2582%25D1%258C) та 16 Кб [ПЗП](file:///E%3A%5Cwiki%5C%25D0%259F%25D0%2597%25D0%259F). Графічне виведення мало роздільчу здатність 256x192 (що, за розміру символів 8x8, відповідало текстовому режиму 32x24) та здійснювалося на звичайний [телеприймач](file:///E%3A%5Cwiki%5C%25D0%25A2%25D0%25B5%25D0%25BB%25D0%25B5%25D0%25B2%25D1%2596%25D0%25B7%25D0%25BE%25D1%2580). При цьому варто зауважити, що користувач мав можливіть призначати кольори лише 64-піксельних блоків (символів), вказуючи кожному колір «чорнила» та «тла» з 15-ьох можливих. У межах блоку зображення складалося з цих двох кольорів. Початково [звук](file:///E%3A%5Cwiki%5C%25D0%2597%25D0%25B2%25D1%2583%25D0%25BA) лунав лише з вбудованого гучномовця, у наступних моделях з'явилася можливість використовувати аудіосистему під'єднаного телевізора.

Програмне забеспечення було написано Стівом Вікером з компанії Nine Tiles, авторів Sinclair BASIC. Задля збереження пам'яті інструкціям Бейсіка відповідали однобайтові коди. Це могло дещо ускладнити введення, тож на клавішах комп'ютера вирішили поставити у відповідність команди мови програмування [BASIC](file:///E%3A%5Cwiki%5CBASIC). Таким чином користувач мав, наприклад, натиснути клавішу G щоб отримати команду GOTO. Уся подальша інформація в рядку вводилася посимвольно.