增加一个闲置任务函数，放在最下层等级，避免所有等级都没有任务出现问题

void task\_idle(void);

修改初始化函数

拆分画窗口

void make\_window8(unsigned char \*buf, int xsize, int ysize, char \*title, char act);    // 描绘窗口标题栏

void make\_wtitle8(unsigned char \*buf, int xsize, char \*title, char act);               // 描绘窗口剩余部分

在任务信息中加入FIFO以便键盘按下时发送数据

struct TASK

{

    int sel, flags;      /\* sel用来存放GDT的编号\*/

    int level, priority; /\* 优先级 \*/

    struct FIFO32 fifo;

    struct TSS32 tss;

};

编写需要使用的控制台任务函数

void console\_task(struct SHEET \*sheet);                   // 控制台任务

为使用shift，需要两个字符编码

书上为日语键盘，稍作修改

static char keytable0[0x80] = {

    0, 0, '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '0', '-', '=', 0, 0,

    'Q', 'W', 'E', 'R', 'T', 'Y', 'U', 'I', 'O', 'P', '[', ']', 0, 0, 'A', 'S',

    'D', 'F', 'G', 'H', 'J', 'K', 'L', ';', '\'', '`', 0, '\\', 'Z', 'X', 'C', 'V',

    'B', 'N', 'M', ',', '.', '/', 0, '\*', 0, ' ', 0, 0, 0, 0, 0, 0,

    0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, '7', '8', '9', '-', '4', '5', '6', '+', '1',

    '2', '3', '0', '.', 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,

    0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,

    0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0};

static char keytable1[0x80] = {

    0, 0, '!', '@', '#', '$', '%', '^', '&', '\*', '(', ')', '\_', '+', 0, 0,

    'Q', 'W', 'E', 'R', 'T', 'Y', 'U', 'I', 'O', 'P', '{', '}', 0, 0, 'A', 'S',

    'D', 'F', 'G', 'H', 'J', 'K', 'L', ':', '"', '~', 0, '|', 'Z', 'X', 'C', 'V',

    'B', 'N', 'M', '<', '>', '?', 0, '\*', 0, ' ', 0, 0, 0, 0, 0, 0,

    0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, '7', '8', '9', '-', '4', '5', '6', '+', '1',

    '2', '3', '0', '.', 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,

    0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,

    0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0};

测试

