

Maciej Byczko Bartosz Matysiak	Prowadzący: dr inż. Jacek Mazurkiewicz	Numer ćwiczenia 4
Cz 13:15 TN	Temat ćwiczenia: Klawiatura	Ocena:
Grupa: B	Data wykonania: 8 Kwietnia 2021	

1 Zadanie 1

1.1 Polecenie

Przygotować program umożliwiający wybór i przypisanie do klawiszy klawiatury - guzików od 0 do 9, A, B, C - jednego z trzech zestawów znaków, które będą wypisywane na wyświetlaczu LCD gdy klawisze klawiatury będą naciskane. Przełączenie zestawów: guzik * - małe litery od a do m, guzik # - duże litery do A do M, guzik D - cyfry od 0 do 9 oraz znaki A, B, C.

1.2 Rozwiązanie

```

1  ljmp start
2
3  P5 equ 0F8H
4  P7 equ 0DBH
5
6  LCDstatus equ 0FF2EH          ; adres do odczytu gotowosci LCD
7  LCDcontrol equ 0FF2CH        ; adres do podania bajtu sterujacego LCD
8  LCDdataWR equ 0FF2DH        ; adres do podania kodu ASCII na LCD
9
10 // bajty sterujace LCD, inne dostępne w opisie LCD na stronie WWW
11 #define HOME      0x80        // put cursor to second line
12 #define INITDISP  0x38        // LCD init (8-bit mode)
13 #define HOM2      0xc0        // put cursor to second line
14 #define LCDON     0x0e        // LCD nn, cursor off, blinking off
15 #define CLEAR     0x01        // LCD display clear
16
17 // linie klawiatury – sterowanie na port P5
18 #define LINE_1     0x7f        // 0111 1111
19 #define LINE_2     0xbf        // 1011 1111
20 #define LINE_3     0xdf        // 1101 1111
21 #define LINE_4     0xef        // 1110 1111
22 #define ALL_LINES  0x0f        // 0000 1111
23
24 org 0100H
25
26 // macro do wprowadzenia bajtu sterujacego na LCD
27 LCDcntrlWR MACRO x          ; x – parametr wywołania macra – bajt
    sterujacy
28          LOCAL loop          ; LOCAL oznacza ze etykieta loop moze
                                sie powtorzyc w programie

```

```

29 loop: MOV DPTR, #LCDstatus ; DPTR zaladowany adresem statusu
30      MOVX A, @DPTR          ; pobranie bajtu z biezacym statusem LCD
31      JB ACC.7, loop         ; testowanie najstarszego bitu
                               ; akumulatora
32                               ; - wskazuje gotowosc LCD
33      MOV DPTR, #LCDcontrol ; DPTR zaladowany adresem do podania
                               ; bajtu sterujacego
34      MOV A, x               ; do akumulatora trafia argument
                               ; wywolania - macrabajt sterujacy
35      MOVX @DPTR, A          ; bajt sterujacy podany do LCD - zadana
                               ; akcja widoczna na LCD
36      ENDM
37
38 // macro do wypisania znaku ASCII na LCD, znak ASCII przed
   ; wywolaniem macra ma byc w A
39 LCDcharWR MACRO
40     LOCAL tutu              ; LOCAL oznacza ze etykieta tutu moze
                               ; sie powtorzyc w programie
41     PUSH ACC                 ; odlozenie biezacej zawartosci
                               ; akumulatora na stos
42 tutu: MOV DPTR, #LCDstatus ; DPTR zaladowany adresem statusu
43     MOVX A, @DPTR           ; pobranie bajtu z biezacym statusem LCD
44     JB ACC.7, tutu          ; testowanie najstarszego bitu
                               ; akumulatora
45                               ; - wskazuje gotowosc LCD
46     MOV DPTR, #LCDdataWR    ; DPTR zaladowany adresem do podania
                               ; bajtu sterujacego
47     POP ACC                 ; w akumulatorze ponownie kod ASCII
                               ; znaku na LCD
48     MOVX @DPTR, A           ; kod ASCII podany do LCD - znak widoczny
                               ; na LCD
49     ENDM
50
51 // macro do inicjalizacji wyswietlacza - bez parametrów
52 init_LCD MACRO
53     LCDcntlWR #INITDISP ; wywołanie macra LCDcntlWR -
                               ; inicjalizacja LCD
54     LCDcntlWR #CLEAR    ; wywołanie macra LCDcntlWR -
                               ; czyszczenie LCD
55     LCDcntlWR #LCDON     ; wywołanie macra LCDcntlWR -
                               ; konfiguracja kursora
56     ENDM
57
58 // funkcja opóźnienia
59
60 delay: mov r1, #0FFH
61 dwa:   mov r2, #0FFH
62     trzy: djnz r2, trzy
63         djnz r1, dwa
64         ret
65

```

```
66 // funkcja wypisania znaku
67 putcharLCD: LCDcharWR
68     ret
69
70 // tablica przekodowania klawisze – ASCII w XRAM
71
72 keyascii:
73     ; znaki dla naciśnięcia *
74     ; Układ klawiatury:
75     /*
76         a b c d
77         e f g h
78         i j k l
79         m
80     */
81
82     mov dptr, #80EBH
83     mov a, #"m"
84     movx @dptr, a
85
86     mov dptr, #8077H
87     mov a, #"a"
88     movx @dptr, a
89
90     mov dptr, #807BH
91     mov a, #"b"
92     movx @dptr, a
93
94     mov dptr, #807DH
95     mov a, #"c"
96     movx @dptr, a
97
98     mov dptr, #80B7H
99     mov a, #"e"
100    movx @dptr, a
101
102    mov dptr, #80BBH
103    mov a, #"f"
104    movx @dptr, a
105
106    mov dptr, #80BDH
107    mov a, #"g"
108    movx @dptr, a
109
110    mov dptr, #80D7H
111    mov a, #"i"
112    movx @dptr, a
113
114    mov dptr, #80DBH
115    mov a, #"j"
116    movx @dptr, a
```

```
117
118     mov dptr, #80DDH
119     mov a, #"k"
120     movx @dptr, a
121
122     mov dptr, #807EH
123     mov a, #"d"
124     movx @dptr, a
125
126     mov dptr, #80BEH
127     mov a, #"h"
128     movx @dptr, a
129
130     mov dptr, #80DEH
131     mov a, #"l"
132     movx @dptr, a
133
134     /*
135     mov dptr, #80EEH
136     mov a, #"D"
137     movx @dptr, a
138
139     mov dptr, #80E7H
140     mov a, #"*"
141     movx @dptr, a
142
143     mov dptr, #80EDH
144     mov a, #"#"
145     movx @dptr, a
146     */
147
148     ; znaki dla nacisniecia #
149     ; Układ klawiatury:
150     /*
151         A B C D
152         E F G H
153         I J K L
154         M
155     */
156     mov dptr, #81EBH
157     mov a, #"M"
158     movx @dptr, a
159
160     mov dptr, #8177H
161     mov a, #"A"
162     movx @dptr, a
163
164     mov dptr, #817BH
165     mov a, #"B"
166     movx @dptr, a
167
```

```
168     mov dptr, #817DH
169     mov a, #"C"
170     movx @dptr, a
171
172     mov dptr, #81B7H
173     mov a, #"E"
174     movx @dptr, a
175
176     mov dptr, #81BBH
177     mov a, #"F"
178     movx @dptr, a
179
180     mov dptr, #81BDH
181     mov a, #"G"
182     movx @dptr, a
183
184     mov dptr, #81D7H
185     mov a, #"I"
186     movx @dptr, a
187
188     mov dptr, #81DBH
189     mov a, #"J"
190     movx @dptr, a
191
192     mov dptr, #81DDH
193     mov a, #"K"
194     movx @dptr, a
195
196     mov dptr, #817EH
197     mov a, #"D"
198     movx @dptr, a
199
200     mov dptr, #81BEH
201     mov a, #"H"
202     movx @dptr, a
203
204     mov dptr, #81DEH
205     mov a, #"L"
206     movx @dptr, a
207
208     ; znaki dla nacisniecia D
209     ; Układ klawiatury:
210     /*
211         1 2 3 A
212         4 5 6 B
213         7 8 9 C
214         0
215     */
216
217     mov dptr, #82EBH
218     mov a, #"0"
```

```
219     movx @dptr, a
220
221     mov dptr, #8277H
222     mov a, #"1"
223     movx @dptr, a
224
225     mov dptr, #827BH
226     mov a, #"2"
227     movx @dptr, a
228
229     mov dptr, #827DH
230     mov a, #"3"
231     movx @dptr, a
232
233     mov dptr, #82B7H
234     mov a, #"4"
235     movx @dptr, a
236
237     mov dptr, #82BBH
238     mov a, #"5"
239     movx @dptr, a
240
241     mov dptr, #82BDH
242     mov a, #"6"
243     movx @dptr, a
244
245     mov dptr, #82D7H
246     mov a, #"7"
247     movx @dptr, a
248
249     mov dptr, #82DBH
250     mov a, #"8"
251     movx @dptr, a
252
253     mov dptr, #82DDH
254     mov a, #"9"
255     movx @dptr, a
256
257     mov dptr, #827EH
258     mov a, #"A"
259     movx @dptr, a
260
261     mov dptr, #82BEH
262     mov a, #"B"
263     movx @dptr, a
264
265     mov dptr, #82DEH
266     mov a, #"C"
267     movx @dptr, a
268     ret
269
```

```
270 // program główny
271     start:  init_LCD
272
273         acall keyascii
274
275         mov r3, #80h           ; zakładamy, że na początku działamy w
                                trybie *
276
277 key_1:  mov r0, #LINE_1
278         mov a, r0
279         mov P5, a
280         mov a, P7
281         anl a, r0
282         mov r2, a
283         clr c
284         subb a, r0
285         jz key_2
286         mov a, r2
287         mov dph, r3
288         mov dpl, a
289         movx a, @dptr
290         mov P1, a
291         acall putcharLCD
292         acall delay
293
294 key_2:  mov r0, #LINE_2
295         mov a, r0
296         mov P5, a
297         mov a, P7
298         anl a, r0
299         mov r2, a
300         clr c
301         subb a, r0
302         jz key_3
303         mov a, r2
304         mov dph, r3
305         mov dpl, a
306         movx a, @dptr
307         mov P1, a
308         acall putcharLCD
309         acall delay
310
311 key_3:  mov r0, #LINE_3
312         mov a, r0
313         mov P5, a
314         mov a, P7
315         anl a, r0
316         mov r2, a
317         clr c
318         subb a, r0
319         jz key_4
```

```
320     mov a, r2
321     mov dph, r3
322     mov dpl, a
323     movx a, @dptr
324     mov P1, a
325     acall putcharLCD
326     acall delay
327
328 key_4:  mov r0, #LINE_4
329         mov a, r0
330         mov P5, a
331         mov a, P7
332         anl a, r0
333         mov r2, a
334         clr c
335         subb a, r0
336         jz key_1
337         mov a, r2
338         ;mamy teraz backup w r2
339         ;sprawdzenie *
340         clr c
341         subb a, #0E7H ;kod skaningowy *
342         jz modeStar
343         ;jesli nie, to odtworz a i sprawdz #
344         mov a, r2
345         clr c
346         subb a, #0EDH ;kod skaningowy #
347         jz modeHash
348         ;jesli nie, to odtworz i sprawdz D
349         mov a, r2
350         clr c
351         subb a, #0EEH ;kod skaningowy D
352         jz modeD
353         ;jesli nic sie nie spelnilo, to znaczy ze mamy naciniety
           klawisz "0", i mozemy bezpiecznie nawiazac do zainicjowanej
           wczesniej komorki pamieci
354     mov a, r2
355     mov dph, r3
356     mov dpl, a
357     movx a, @dptr
358     mov P1, a
359     acall putcharLCD
360     acall delay
361
362 zapetl:
363     jmp key_1
364
365     ;minifunkcje ustawiajace odpowiedni ukklad klawiatury
366 modeStar:
367     mov r3, #080h
368     sjmp zapetl
```



```

369
370     modeHash:
371         mov r3, #081h
372         sjmp zapetl
373
374     modeD:
375         mov r3, #082h
376         sjmp zapetl
377
378     nop
379     nop
380     nop
381     jmp $
382     end start

```

2 Zadanie 2

2.1 Polecenie

Przygotować program wyświetlający na LCD znaki uzyskiwane przez naciśnięcia klawiszy klawiatury. Uzyskiwany z klawiatury tekst jest wyświetlany tak by w pierwszej linii LCD pokazanych zostało 16 znaków, po czym następuje automatyczne przejście do drugiej linii, gdzie wyświetlamy kolejne 16 znaków. Jeśli z klawiatury generujemy kolejne znaki, to kasujemy bieżącą zawartość wyświetlacza i znów w pierwszej linii wyświetlamy następne 16 znaków tekstu, w drugiej - kolejne 16 znaków tekstu, itd.

2.2 Rozwiązanie

```

1  ljmp start
2
3  P5 equ 0F8H
4  P7 equ 0DBH
5
6  LCDstatus equ 0FF2EH          ; adres do odczytu gotowosci LCD
7  LCDcontrol equ 0FF2CH         ; adres do podania bajtu sterujacego LCD
8  LCDdataWR equ 0FF2DH         ; adres do podania kodu ASCII na LCD
9
10 // bajty sterujace LCD, inne dostepne w opisie LCD na stronie WWW
11 #define HOME      0x80        // put cursor to second line
12 #define INITDISP  0x38        // LCD init (8-bit mode)
13 #define HOM2      0xc0        // put cursor to second line
14 #define LCDON     0x0e        // LCD nn, cursor off, blinking off
15 #define CLEAR     0x01        // LCD display clear
16
17 // linie klawiatury — sterowanie na port P5
18 #define LINE_1     0x7f        // 0111 1111
19 #define LINE_2     0xbf        // 1011 1111
20 #define LINE_3     0xdf        // 1101 1111
21 #define LINE_4     0xef        // 1110 1111
22 #define ALL_LINES  0x0f        // 0000 1111
23

```

```

24 org 0100H
25
26 // macro do wprowadzenia bajtu sterujacego na LCD
27 LCDcntrlWR MACRO x                ; x – parametr wywołania macra – bajt
    sterujacy
28     LOCAL loop                    ; LOCAL oznacza ze etykieta loop moze
    sie powtorzyc w programie
29 loop: MOV DPTR, #LCDstatus        ; DPTR zaladowany adresem statusu
30     MOVX A, @DPTR                 ; pobranie bajtu z biezacym statusem LCD
31     JB ACC.7, loop                ; testowanie najstarszego bitu
    akumulatora
32                                     ; – wskazuje gotowosc LCD
33     MOV DPTR, #LCDcontrol        ; DPTR zaladowany adresem do podania
    bajtu sterujacego
34     MOV A, x                     ; do akumulatora trafia argument
    wywolania -macrabajt sterujacy
35     MOVX @DPTR, A                 ; bajt sterujacy podany do LCD – zadana
    akcja widoczna na LCD
36     ENDM
37
38 // macro do wypisania znaku ASCII na LCD, znak ASCII przed
    wywołaniem macra ma byc w A
39 LCDcharWR MACRO
40     LOCAL tutu                    ; LOCAL oznacza ze etykieta tutu moze
    sie powtorzyc w programie
41     PUSH ACC                      ; odlozenie biezacej zawartosci
    akumulatora na stos
42 tutu: MOV DPTR, #LCDstatus        ; DPTR zaladowany adresem statusu
43     MOVX A, @DPTR                 ; pobranie bajtu z biezacym statusem LCD
44     JB ACC.7, tutu                ; testowanie najstarszego bitu
    akumulatora
45                                     ; – wskazuje gotowosc LCD
46     MOV DPTR, #LCDdataWR         ; DPTR zaladowany adresem do podania
    bajtu sterujacego
47     POP ACC                       ; w akumulatorze ponownie kod ASCII
    znaku na LCD
48     MOVX @DPTR, A                 ; kod ASCII podany do LCD – znak widoczny
    na LCD
49     ENDM
50
51 // macro do inicjalizacji wyswietlacza – bez parametrów
52 init_LCD MACRO
53     LCDcntrlWR #INITDISP          ; wywołanie macra LCDcntrlWR –
    inicjalizacja LCD
54     LCDcntrlWR #CLEAR             ; wywołanie macra LCDcntrlWR –
    czyszczenie LCD
55     LCDcntrlWR #LCDON             ; wywołanie macra LCDcntrlWR –
    konfiguracja kursora
56     ENDM
57
58 // funkcja opóźnienia

```

```
59
60 delay:  mov r1, #0FFH
61 dwa:    mov r2, #0FFH
62         trz:  djnz r2, trz
63         djnz r1, dwa
64         ret
65
66 // funkcja wypisania znaku
67 putcharLCD: LCDcharWR
68         ret
69
70 // tablica przekodowania klawisze — ASCII w XRAM
71
72 keyascii:
73         mov dptr, #80EBH
74         mov a, #"0"
75         movx @dptr, a
76
77         mov dptr, #8077H
78         mov a, #"1"
79         movx @dptr, a
80
81         mov dptr, #807BH
82         mov a, #"2"
83         movx @dptr, a
84
85         mov dptr, #807DH
86         mov a, #"3"
87         movx @dptr, a
88
89         mov dptr, #80B7H
90         mov a, #"4"
91         movx @dptr, a
92
93         mov dptr, #80BBH
94         mov a, #"5"
95         movx @dptr, a
96
97         mov dptr, #80BDH
98         mov a, #"6"
99         movx @dptr, a
100
101         mov dptr, #80D7H
102         mov a, #"7"
103         movx @dptr, a
104
105         mov dptr, #80DBH
106         mov a, #"8"
107         movx @dptr, a
108
109         mov dptr, #80DDH
```

```
110     mov a, #"9"
111     movx @dptr, a
112
113     mov dptr, #807EH
114     mov a, #"A"
115     movx @dptr, a
116
117     mov dptr, #80BEH
118     mov a, #"B"
119     movx @dptr, a
120
121     mov dptr, #80DEH
122     mov a, #"C"
123     movx @dptr, a
124
125     mov dptr, #80EEH
126     mov a, #"D"
127     movx @dptr, a
128
129     mov dptr, #80E7H
130     mov a, #"*"
131     movx @dptr, a
132
133     mov dptr, #80EDH
134     mov a, #"#"
135     movx @dptr, a
136
137     ret
138
139 ; znak do wyswietlenia w akumulatorze, ktory jest uzywany –
    koniecznosc uzycia stosu lub innego rejestru
140 putkbdCharsin2Lines:
141     ;sprawdzenie, czy r3==#20H, wtedy przenosimy kursor do pierwszej
        linii
142     mov r4, a
143     mov a, r3
144     clr c
145     subb a, #20H
146     jnz nieUstawiajPoczatku1Linii ;
147
148     LCDcntlWR #HOME
149
150     nieUstawiajPoczatku1Linii:
151     mov a, r3
152     clr c
153     subb a, #10H
154     jnz nieUstawiajPoczatku2Linii
155
156     LCDcntlWR #HOME2
157
158     nieUstawiajPoczatku2Linii:
```

```
159     mov a, r3
160     clr c
161     subb a, #00H
162     jnz nieClear
163
164     LCDcntrlWR #CLEAR
165     LCDcntrlWR #HOME
166     mov r3, #20H
167
168     nieClear:
169     mov a, r4 ; a – wartosc znaku do wpisania na wyswietlacz
170     acall putCharLCD
171     dec r3
172
173     koniec: ret
174
175 // program główny
176     start: init_LCD
177
178         acall keyascii
179
180         mov r3, #20H ;licznik pomocniczy
181
182     key_1:  mov r0, #LINE_1
183             mov a, r0
184             mov P5, a
185             mov a, P7
186             anl a, r0
187             mov r2, a
188             clr c
189             subb a, r0
190             jz key_2
191             mov a, r2
192             mov dph, #80h
193             mov dpl, a
194             movx a, @dptr
195             mov P1, a
196             acall putkbdCharsin2Lines
197             acall delay
198
199     key_2:  mov r0, #LINE_2
200             mov a, r0
201             mov P5, a
202             mov a, P7
203             anl a, r0
204             mov r2, a
205             clr c
206             subb a, r0
207             jz key_3
208             mov a, r2
209             mov dph, #80h
```

```
210     mov dpl, a
211     movx a, @dptr
212     mov P1, a
213     acall putkbdCharsin2Lines
214     acall delay
215
216 key_3:  mov r0, #LINE_3
217     mov a, r0
218     mov P5, a
219     mov a, P7
220     anl a, r0
221     mov r2, a
222     clr c
223     subb a, r0
224     jz key_4
225     mov a, r2
226     mov dph, #80h
227     mov dpl, a
228     movx a, @dptr
229     mov P1, a
230     acall putkbdCharsin2Lines
231     acall delay
232
233 key_4:  mov r0, #LINE_4
234     mov a, r0
235     mov P5, a
236     mov a, P7
237     anl a, r0
238     mov r2, a
239     clr c
240     subb a, r0
241     jz key_1
242     mov a, r2
243     mov dph, #80h
244     mov dpl, a
245     movx a, @dptr
246     mov P1, a
247     acall putkbdCharsin2Lines
248     acall delay
249
250 zapetl:
251     jmp key_1
252
253
254
255
256
257     nop
258     nop
259     nop
260     jmp $
```

261 `end start`

3 Zadanie 3

3.1 Polecenie

Zadanie nadobowiązkowe. Przygotować program realizujący wyłączenie repetycji naciśniętego klawisza - jego kod skaningowy jest poddawany dalszym operacjom dopiero po naciśnięciu i następującym potem zwolnieniu klawisza.

3.2 Rozwiązanie

```

1  ljmp start
2
3  P5 equ 0F8H
4  P7 equ 0DBH
5
6  LCDstatus equ 0FF2EH          ; adres do odczytu gotowosci LCD
7  LCDcontrol equ 0FF2CH        ; adres do podania bajtu sterujacego LCD
8  LCDdataWR equ 0FF2DH        ; adres do podania kodu ASCII na LCD
9
10 // bajty sterujace LCD, inne dostepne w opisie LCD na stronie WWW
11 #define HOME 0x80             // put cursor to second line
12 #define INITDISP 0x38        // LCD init (8-bit mode)
13 #define HOM2 0xc0             // put cursor to second line
14 #define LCDON 0x0e           // LCD nm, cursor off, blinking off
15 #define CLEAR 0x01           // LCD display clear
16
17 // linie klawiatury – sterowanie na port P5
18 #define LINE_1 0x7f          // 0111 1111
19 #define LINE_2 0xbf          // 1011 1111
20 #define LINE_3 0xdf          // 1101 1111
21 #define LINE_4 0xef          // 1110 1111
22 #define ALL_LINES 0x0f       // 0000 1111
23
24 org 0100H
25
26 // macro do wprowadzenia bajtu sterujacego na LCD
27 LCDentrlWR MACRO x           ; x – parametr wywolania macra – bajt
    sterujacy
28         LOCAL loop          ; LOCAL oznacza ze etykieta loop moze
    sie powtorzyc w programie
29 loop: MOV DPTR, #LCDstatus    ; DPTR zaladowany adresem statusu
30 MOVX A, @DPTR                ; pobranie bajtu z biezacym statusem LCD
31 JB ACC.7, loop                ; testowanie najstarszego bitu
    akumulatora
32                                     ; – wskazuje gotowosc LCD
33 MOV DPTR, #LCDcontrol        ; DPTR zaladowany adresem do podania
    bajtu sterujacego
34 MOV A, x                      ; do akumulatora trafia argument
    wywolania -macrabajt sterujacy

```

```

35     MOVX @DPTR,A           ; bajt sterujacy podany do LCD – zadana
    akcja widoczna na LCD
36     ENDM
37
38 // macro do wypisania znaku ASCII na LCD, znak ASCII przed
    wywołaniem macra ma być w A
39 LCDcharWR MACRO
40     LOCAL tutu             ; LOCAL oznacza że etykieta tutu może
    się powtórzyć w programie
41     PUSH ACC               ; odłożenie bieżącej zawartości
    akumulatora na stos
42 tutu: MOV DPTR,#LCDstatus  ; DPTR załadowany adresem statusu
43     MOVX A,@DPTR           ; pobranie bajtu z bieżącym statusem LCD
44     JB ACC.7,tutu          ; testowanie najstarszego bitu
    akumulatora
45                               ; – wskazuje gotowość LCD
46     MOV DPTR,#LCDdataWR    ; DPTR załadowany adresem do podania
    bajtu sterującego
47     POP ACC                ; w akumulatorze ponownie kod ASCII
    znaku na LCD
48     MOVX @DPTR,A           ; kod ASCII podany do LCD – znak widoczny
    na LCD
49     ENDM
50
51 // macro do inicjalizacji wyświetlacza – bez parametrów
52 init_LCD MACRO
53     LCDcntlWR #INITDISP    ; wywołanie macra LCDcntlWR –
    inicjalizacja LCD
54     LCDcntlWR #CLEAR       ; wywołanie macra LCDcntlWR –
    czyszczenie LCD
55     LCDcntlWR #LCDON        ; wywołanie macra LCDcntlWR –
    konfiguracja kursora
56     ENDM
57
58 // funkcja opóźnienia
59 delay: mov r0, #15H
60 one:   mov r1, #0FFH
61 dwa:   mov r2, #0FFH
62     trzy: djnz r2, trzy
63         djnz r1, dwa
64         djnz r0, one
65         ret
66
67 // funkcja wypisania znaku
68 putcharLCD: LCDcharWR
69         ret
70
71 // tablica przekodowania klawisze – ASCII w XRAM
72
73 keyascii: mov dptr, #80EBH
74         mov a, #"0"

```



```
75      movx @dptr, a
76
77      mov dptr, #8077H
78      mov a, #"1"
79      movx @dptr, a
80
81      mov dptr, #807BH
82      mov a, #"2"
83      movx @dptr, a
84
85      mov dptr, #807DH
86      mov a, #"3"
87      movx @dptr, a
88
89      mov dptr, #80B7H
90      mov a, #"4"
91      movx @dptr, a
92
93      mov dptr, #80BBH
94      mov a, #"5"
95      movx @dptr, a
96
97      mov dptr, #80BDH
98      mov a, #"6"
99      movx @dptr, a
100
101      mov dptr, #80D7H
102      mov a, #"7"
103      movx @dptr, a
104
105      mov dptr, #80DBH
106      mov a, #"8"
107      movx @dptr, a
108
109      mov dptr, #80DDH
110      mov a, #"9"
111      movx @dptr, a
112
113      mov dptr, #807EH
114      mov a, #"A"
115      movx @dptr, a
116
117      mov dptr, #80BEH
118      mov a, #"B"
119      movx @dptr, a
120
121      mov dptr, #80DEH
122      mov a, #"C"
123      movx @dptr, a
124
125      mov dptr, #80EEH
```

```
126     mov a, #"D"
127     movx @dptr, a
128
129     mov dptr, #80E7H
130     mov a, #"*"
131     movx @dptr, a
132
133     mov dptr, #80EDH
134     mov a, #"#"
135     movx @dptr, a
136
137     ret
138
139 // program główny
140 start:  init_LCD
141
142     acall keyascii
143
144 key_1:  mov r0, #LINE_1
145     mov a, r0
146     mov P5, a
147     mov a, P7
148     anl a, r0
149     mov r2, a
150     clr c
151     subb a, r0
152     jz key_2
153     mov a, r2
154     mov dph, #80h
155     mov dpl, a
156     movx a, @dptr
157     mov P1, a
158     acall putcharLCD
159 wcisniety_1: mov a, P7 ; jezeli jest cos wcisniete
160     jnz wcisniety_1; to nie przechodz dalej
161
162 key_2:  mov r0, #LINE_2
163     mov a, r0
164     mov P5, a
165     mov a, P7
166     anl a, r0
167     mov r2, a
168     clr c
169     subb a, r0
170     jz key_3
171     mov a, r2
172     mov dph, #80h
173     mov dpl, a
174     movx a, @dptr
175     mov P1, a
176     acall putcharLCD
```

```
177 wcisniety_2:mov a, P7
178     jnz wcisniety_2
179
180 key_3:  mov r0, #LINE_3
181     mov a, r0
182     mov P5, a
183     mov a, P7
184     anl a, r0
185     mov r2, a
186     clr c
187     subb a, r0
188     jz key_4
189     mov a, r2
190     mov dph, #80h
191     mov dpl, a
192     movx a, @dptr
193     mov P1, a
194     acall putcharLCD
195 wcisniety_3:mov a, P7
196     jnz wcisniety_3
197
198 key_4:  mov r0, #LINE_4
199     mov a, r0
200     mov P5, a
201     mov a, P7
202     anl a, r0
203     mov r2, a
204     clr c
205     subb a, r0
206     jz key_1
207     mov a, r2
208     mov dph, #80h
209     mov dpl, a
210     movx a, @dptr
211     mov P1, a
212     acall putcharLCD
213 wcisniety_4:mov a, P7
214     jnz wcisniety_4
215
216     jmp key_1
217
218
219
220     nop
221     nop
222     nop
223     jmp $
224     end start
```