

Universidad del Valle de Guatemala
Facultad De Ingeniería
Programación en Assembler - CC3005
Investigación 1
por David Hsieh, Carlos López y Jeffry Turcios

Manejo del Joystick desde el lenguaje ensamblador I

Conectividad del periférico

Anteriormente, es decir, antes de que el USB empezara a predominar, el puerto que se usaba era el “Puerto de Juego”, diseñado por IBM

Puerto de Juego

Diseñado para los dispositivos basados en la arquitectura x86, desde los años 90, la mayoría de tarjetas tenían al menos uno integrado. Tiene 15 pines distribuidos de la siguiente manera:

Manejo de Lectura del Estado del Joystick con la Interrupción 15H

Para el manejo de la lectura del estado del joystick, se puede utilizar la función 84H de la Interrupción 15H. Esta función tiene 2 subfunciones, las cuales son 0H (Lectura del estado de los botones), y 01H (Lectura del estado de los ejes del joystick).

Por ejemplo:

MOV AH, 84H ; Función del joystick

MOV DX, 01H ; Subfunción para obtener el estado de los ejes del Joystick

INT 15 ;El estado de los ejes se guardaran en los registros AX, el cual es el eje X; y BX, el cual es el eje Y. Si existe segundo control, los estados de los ejes X y Y de éste, se guardarán en los registros CX y DX respectivamente.

MOV AH, 84H ;Función del joystick

MOV DX, 00H;]Subfunción para obtener el estado de los botones del Joystick
INT 15

El estado de los botones se guardarán en el registro AL, en donde:

Bit 4 = Botón 1 del Joystick 1

Bit 5 = Botón 2 del Joystick 1

Bit 6 = Botón 1 del Joystick 2

Bit 7 = Botón 2 del Joystick 2