

Pasaporte, Actividad de Participación #3

Instrucciones: Analice el programa AP3.ASM, describiendo con sus palabras y/o pseudocódigo lo que hace cada procedimiento, con sus parámetros de entrada y salida, y lo que hace el menú principal.

Este análisis debe entregarse de **forma impresa** en la segunda clase de esta semana, y es el **pasaporte de entrada** para la actividad de participación 3.

Menú Principal: En donde empieza el programa, llama al procedimiento **Q10CLEAR**. Establece el valor de la variable ROW en la memoria y llama al procedimiento **B10MENU**, luego fija la fila del cursor y llama a **D10DISPLY**, luego escucha por algo en el teclado con **C10INPUT**.

B10MENU: Se encarga de desplegar la caja sombreada, el menu y el prompt. Lo primero que hace es desplegar la caja sombreada. Dibuja después el menu con todas las opciones y por último, el mensaje del prompt.

C10INPUT: Se encarga de escuchar al teclado por posibles flechas, La tecla Enter o la tecla ESC. Si el usuario ingresó una flecha llama a **D10DISPLY**. Si es un Enter o un ESC, sale del procedimiento.

D10DISPLY: Cambia la fila del cursor cambiando el atributo de las opciones del menu afectadas cuando se cambió de opción con las flechas de arriba o abajo.

Q10CLEAR: Se encarga de limpiar la pantalla completa con el atributo 61H (azul sobre café).