

入力キー読み取り処理

アドレス：0x10146000 サイズ：下位12ビット

	Y	X	L	R	Down	Up	Left	Right	Start	Select	B	A
入力値	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

入力**されていない**時には1、入力されている時には0が設定される。

例：L+Down+Selectが押されているとき

	Y	X	L	R	Down	Up	Left	Right	Start	Select	B	A
入力値	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1

対応するビットが0に切り替わる。

キーコードで入力キーを判定するには、、、

論理積をとればよい！

※論理積とは・・・両方が1の場合に1、それ以外は0

キーコード：判定したいビットに1が設定される

入力キー　：入力したキーに対応するビットに0が設定される



入力されていないときは両方の値が1だが、入力されたときは入力キー側が0になる



論理積をとれば入力があるかないかの条件判定ができる！

例：Y(0x800)を判定条件にする場合

※0x800は2進数に直すと 0000 1000 0000 0000

入力されていないとき

	Y	X	L	R	Down	Up	Left	Right	Start	Select	B	A
入力値	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
判定条件	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
論理積	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

入力値も判定条件も共に1だから、論理積は0にならない

入力されているとき

	Y	X	L	R	Down	Up	Left	Right	Start	Select	B	A
入力値	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
判定条件	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
論理積	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

入力値が0になるため、論理積は0になる！