Print 10 keer bepaalde letters af met een spatie tussen

MOV CX,000A ; zet de teller op 10 maal

MOV AH,02 ; zet de bios-functie op 02

MOV DL,4A ; plaats de letter "J" in het DL register

INT 21 ; int 21 oproepen om de inhoud van DL te printen

MOV DL,4F ; plaats de letter "O" in het DL register

INT 21 ; int 21 oproepen om de inhoud van DL te printen

MOV DL,48 ; plaats de letter "H" in het DL register

INT 21 ; int 21 oproepen om de inhoud van DL te printen

MOV DL,41 ; plaats de letter "A" in het DL register

INT 21 ; int 21 oproepen om de inhoud van DL te printen

MOV DL,4E ; plaats de letter "N" in het DL register

INT 21 ; int 21 oproepen om de inhoud van DL te printen

MOV DL,20 ; plaats de spatie in het DL register

INT 21 ; int 21 oproepen om de inhoud van DL te printen

LOOP 0105 ; spring terug naar adres 105

INT 20 ; einde

Doet juist hetzelfde als bovenstaande code maar hier lees je de char in met de functie e in plaats van het dl register en print die letter af

MOV CX,000A ; zet de teller op 10 maal

MOV AH,09 ; zet de bios-functie op 02

MOV DX,110 ; wijs naar de string op adres 110

INT 21 ; int 21 oproepen om de string te printen

LOOP 0108 ; spring terug naar adres 108

INT 20 ; einde

e 110 4A 4F 48 41 4E 20 24

vult een regel met smiles(50(h) is de lengte van één regel)(dl,02 is ascii voor een ☺)en daarna loop je terug naar de int 21 waar je een smiley afprint en dit word 80keer gedaan of 50(h)

MOV CX,0050 ; zet de teller op 80

MOV AH,02 ; zet de subfunctie op 02

MOV DL,02 ; plaats ascii teken 02 in DL

INT 21 ; print het teken

LOOP 0107 ; spring terug naar adres 107

INT 20 ; einde

Je kan een char ingeven toont dit op het scherm en voegt dan 20(h)er bij om van een hoofdletter een kleien letter te maken)(add functie om waarde van het al register met 20 te verhogen)

MOV AH,01 ; subfunctie 01 om in te lezen

INT 21 ; inlezen, karakter zit nu in AL

MOV AH,02 ; subfunctie 02 om karakter op scherm te tonen

ADD AL,20 ; 32 erbij tellen om van hoofdletter naar kleine letter te gaan

MOV DL,AL ; karakter van AL naar DL kopi�ren

INT 21 ; kleine letter op scherm tonen

INT 20 ; einde

Je kan een bepaalde char in lezen deze word 9 keer op het scherm geprint

MOV CX,0009 ; zet de teller op 9 maal

MOV AH,01 ; zet de bios-functie op 01

INT 21 ; int 21 oproepen om teken in te lezen

MOV AH,02 ; zet de bios-functie op 01

MOV DL,AL ; plaats het ingelezen teken in DL

INT 21 ; int 21 oproepen om teken te printen

LOOP 10B ; spring terug naar adres 10B

int 20 ; einde

print een bepaalde char 9 keer af en na elke char dat word afgedrukt word er ok een enter gedaan een 0a een linefeed maar geen return 0d

MOV CX,0009 ; zet de teller op 9 maal

MOV AH,01 ; zet de bios-functie op 01

INT 21 ; int 21 oproepen om teken in te lezen

MOV AH,02 ; zet de bios-functie op 01

MOV BL,AL ; plaats het ingelezen teken veilig in BL

MOV DL,0A ; plaats de linefeed in DL

INT 21 ; int 21 oproepen om teken te printen

MOV DL,BL ; plaats het ingelezen teken vanuit BL in DL

INT 21 ; int 21 oproepen om teken te printen

LOOP 10B ; spring terug naar adres 10B

INT 20 ; einde

Hier word het alfabet afgedrukt maar met als uitkomst AaBb… hier word eerst de hoofdletter afgedrukt dan word er 20(h) bijgeteld om een kleine letter te bekomen dan word die afgedrukt daarna word er terug 1F(h) afgetrokken om terug naar de hoofdletter te gaan maar dan wel de volgende dus B (daarna word er terug gesprong naar de eerste int 21 in het programma

MOV CX,001A ; plaats 26 in het countregister

MOV AH,02 ; zet subfunctie op 02

MOV DL,41 ; plaats hoofdletter A in DL

INT 21 ; print de hoofdletter

ADD DL,20 ; tel 20H bij om naar kleine letter te gaan

INT 21 ; print de kleine letter

SUB DL,1F ; trek terug 1FH af van DL om de volgende hoofdletter te krijgen

LOOP 0107 ; spring naar adres 107

INT 20 ; einde

Dit is juist dezelfde uitkomst als hierboven maar word gebruik gemaakt van één extra register en zo moet je niet meer het getal van je kleine letter aftrekken maar enkel het getal van de hoofdletter met 1 verhogen

MOV CX,001A ; plaats 26 in het countregister

MOV AH,02 ; zet subfunctie op 02

MOV BL,41 ; plaats hoofdletter A in BL

MOV DL,BL ; kopieer BL naar DL

INT 21 ; print de hoofdletter

ADD DL,20 ; tel 20H bij om naar kleine letter te gaan

INT 21 ; print de kleine letter

ADD BL,01 ; Verhoog het hulpregister met 1 om de volgende hoofdletter te krijgen

LOOP 0107 ; spring naar adres 107

INT 20 ; einde

Print een bepaalde string die in 10f staat en doe dit 10 keer(achter de string staat ook 0d 0a(enter en return) en 24(dollor teken)

MOV CX,000A ; zet de teller op 10

MOV AH,09 ; zet de subfunctie op 09

MOV DX,010F ; plaats de stringpointer op adres 10F

INT 21 ; print de string

LOOP 0108 ; spring terug naar adres 108

INT 20 ; einde

e 10f "Piece of cake" 0d 0a 24

Hier word er letter per letter gekeken naar een string en word voor de grote van het cx register de ascii waarde van die char verlaagt met 20(h) en word terug geloopd naar de mov dl,[si] hier word de juiste letter gekozen

MOV CX,000A ; plaats 10 in het countregister

MOV SI,120 ; wijs met het SI-register naar de string

MOV AH,02 ; subfunctie 02

MOV DL,[SI] ; haal een karakter uit de string op op het adres opgegeven door SI

SUB DL,20 ; tel 20H af om naar hoofdletter te gaan

INT 21 ; print de hoofdletter

INC SI ; verhoog SI met 1; is hetzelfde als ADD SI,01

LOOP 0108 ; spring naar adres 108

INT 20 ; einde

e 120 "appelgebak"

hier word er naar elke letter gekeken en worden alle hoofdletters met 20 bijgeteld

MOV CX,000A ; plaats 10 in het countregister

MOV SI,120 ; wijs met het SI-register naar de string

MOV AH,02 ; subfunctie 02

MOV DL,[SI] ; haal een karakter uit de string op op het adres opgegeven door SI

OR DL,20 ; met or en 20 zal bitpositie 5 altijd op 1 staan zodat het altijd een kleine letter is

INT 21 ; print de hoofdletter

INC SI ; verhoog SI met 1; is hetzelfde als ADD SI,01

LOOP 0108 ; spring naar adres 108

INT 20 ; einde

e 120 "ApPeLgEbAk"

Dit doet het tegenovergestelde als vorig programma dit zet alle kleine letter om naar hoofdletters

MOV CX,000A ; plaats 10 in het countregister

MOV SI,120 ; wijs met het SI-register naar de string

MOV AH,02 ; subfunctie 02

MOV DL,[SI] ; haal een karakter uit de string op op het adres opgegeven door SI

AND DL,DF ; met and en df zal bitpositie 5 altijd op 0 staan zodat het altijd een hoofdletter is

INT 21 ; print de hoofdletter

INC SI ; verhoog SI met 1; is hetzelfde als ADD SI,01

LOOP 0108 ; spring naar adres 108

INT 20 ; einde

e 120 "ApPeLgEbAk"

zet een bepaalde string op het scherm op een bepaalde plaats(dit is mov dx,0c28) in een bepaalde kleur (mov bl,52)

MOV AX,0002 ; zet op tekstmodus 80 \* 25 = geeft een cls

int 10

MOV AX,1300 ; subfunctie 13

MOV BL,52 ; zet kleur

MOV cx,05 ; aantal tekens is 5

MOV DX,0C28 ; kolom 28 en rij 0C

MOV BP,120 ; adres van de string

INT 10

INT 20

E 120 "Johan"

Zet een bepaalde string op het scherm zet deze op een plaats(mov dx,0819) en geeft die een achtergrondkleur(mov bl,00)dan word de cx in het push commando gestopt omdat de eerste cx is voor hoe vaak de string moet geprint worden en de tweede is voor hoeveel letters er moeten gebruikt worden dan een int 10 voor het af te printen en dan worden de kleur en de rij met 1 verhoogd en word de cx terug gehaald en word terug geloopt naar de push van cx

MOV DX,0819 ;zet rij op 8 en kolom op 25

MOV CX,0008 ;zet teller op 8

MOV BL,00 ;zet kleur op voorgrond 0

PUSH CX

MOV AX,1300 ;subfunctie 13

MOV BP,0120 ;string staat op adres 120

MOV CX,0005 ;aantal tekens is 5

INT 10

ADD BL,10 ;verhoog de achtergrondkleur

ADD DH,01 ;verhoog de rij

POP CX

LOOP 0108 ;spring terug naar push cx

INT 20

e 120 "Compu"

dit is juist hetzelfde als vorige code alleen hier word niet de achtergrond kleur veranderd maar de voorgrondkleur en ook is de teller van de aantal keren de tekst printen 10 ipv 8

MOV DX,0119 ;zet rij op 1 en kolom op 25

MOV CX,0010 ;zet teller op 16

MOV BL,00 ;zet kleur op voorgrond 0

PUSH CX

MOV AX,1300 ;subfunctie 13

MOV BP,0120 ;string staat op adres 120

MOV CX,0005 ;aantal tekens is 5

INT 10

ADD BL,01 ;verhoog de voorgrondkleur

ADD DH,01 ;verhoog de rij

POP CX

LOOP 0108 ;spring terug naar push cx

INT 20

e 120 "Compu"

hier word het scherm gevuld met allemaal smileys 10 rijen dan word de cx op push gedaan voor de lijn te vullen met 50(h) tekens dan word gezegd vult die lijn met een string plaats 130 een ☺ en zet die kleur op wit(mov bl,07)en dit voor één teken en print dit teken dan word de kolom met 1 verhoogd dan word er terug geloopt naar de tweede push cx want als er een ☺ moeten de volgden ook gedaan worden tot er 50(h) zijn afgeprint en dan word de rij verhoogd met 1 enz.

mov cx,000a ; 10 rijen

push cx

mov dl,00 ; zet kolom op 0

mov cx,0050 ; 80 kolommen

push cx

mov ax,1300 ; subfunctie 13

mov bp,130 ; string op 130

mov bl,07 ; kleur op wit

mov cx,0001 ; aantal tekens is 1

int 10

inc dl ; verhoog kolom, zelfde als add dl,01

pop cx

loop 109

inc dh ; verhoog rij, zelfde als add dh,01

pop cx

loop 103

int 20

e 130 02

Zet de italiaanse vlag op het scherm

MOV AX,0012 ; grafische modus

INT 10

MOV AH,0C ; subroutine om pixels te schrijven

MOV DX,0000 ; start op rij 0 met de vlag

MOV CX,01DF ; hoogte van de vlag

PUSH CX

MOV CX,027F ; lengte van de groene lijn

MOV AL,04

INT 10

LOOP 0113

MOV CX,01AA ; lengte van de witte lijn

MOV AL,07

INT 10

LOOP 011C

MOV CX,00D5 ; lengte van de rode lijn

MOV AL,02

INT 10

LOOP 0125

ADD DX,+01 ; rij zakken

POP CX

LOOP 10D

MOV AH,01 ; pauze

INT 21

MOV AX,0002 ; terug naar tekstmodus

INT 10

INT 20

Zet de Nederlandse valg op het scherm

mov ax,0012 ; grafische modus

mov al,12

int 10

mov ah,0c ; subroutine om rode pixels te schrijven

mov dx,0010 ; zet rij op 16

mov cx,90 ; zet hoogte

push cx

mov cx,0270 ; zet breedte

mov al,04 ; rood

int 10

loop 115

add dx,+01 ; verhoog de rij

pop cx

loop 10F

mov cx,90 ; subroutine om witte pixels te schrijven

push cx

mov cx,0270

mov al,0F

int 10

loop 128

pop cx

add dx,+01

loop 122

mov cx,90 ; subroutine om blauwe pixels te schrijven

push cx

mov cx,0270

mov al,01

int 10

loop 13B

pop cx

add dx,+01

loop 135

mov AH, 01

int 21

MOV AX,0002

int 10

int 20

Eerst geef je een string in die je een plaats geeft die print je dan voeg je een char en print die char als deze char kleiner is dan 41(h hoofdletter A) als dat klopt dan word er gejumtnaar mov dx,170 (pech het is er geel ) dan word de char gekenden als die groter is dan 11A(h hoofdletter Z) hier word dan naar de int 21 gesprongen int 21 van dx,170 maar als het niet groter is dan word dx,150 geladen en word de tekst op plaats 150 geprint

MOV AH,09 ;subfunctie om string te printen

MOV DX,130 ;string op adres 130

INT 21

MOV AH,01 ;teken inlezen

INT 21

MOV AH,09 ;subfunctie terug op string printen

CMP AL,41 ;vergelijken met hoofdletter A

JL 11A

CMP AL,5A

JG 11A ;vergelijken met hoofdletter Z

MOV DX,150 ;hoera string op adres 150

JMP 11D

MOV DX,170 ;pech string op adres 170

INT 21

INT 20

e 130 "Geef een letter in = $"

e 150 0A 0D "Hoera, 't is er een!$"

e 170 0A 0D "Pech, 't is er geen!$"

hier word een char in gelezen en afgeprint dan word er gekeken of er het kleiner is dan A want dan is het geen hoofletter maar een teken ne word gewoon het teken nog is afgedrukt als het een hoofdletter is dan word er een kleine letter afgedrukt en als het een kleine letter is word er een grote letter afgedrukt.

MOV AH,01 ; subfunctie 01 = lees teken in

INT 21

MOV AH,02 ; subfucntie 02 = print teken uit DL

MOV DL,AL ; verplaats ingelezen teken naar DL

CMP DL,41 ; vergelijk met A

JL 124 ; indien kleiner dan A, geen hoofdletter

CMP DL,5A ; vergelijk met Z

JG 117 ; indien groter dan Z, geen hoofdletter

ADD DL,20 ; als hoofdletter is tel er 32 bij om kleine letter te krijgen

JMP 124 ; indien kleiner dan a, geen kleine letter

CMP DL,61 ; vergelijk met a

JL 124 ; indien groter dan z, geen kleine letter

CMP DL,7A ; vergelijk met z

JG 124

SUB DL,20 ; als kleine letter is tel er 32 bij om hoofdletter te bekomen

INT 21 ; print letter

INT 20