

CHỨC NĂNG	MÃ \$v0	THAM SỐ	KẾT QUẢ
In số nguyên thập phân	1	\$ a0 = số nguyên để in	
In chuỗi	4	\$ a0 = địa chỉ chuỗi kết thúc null để in	
Đọc số nguyên	5		\$ v0 bao gồm số nguyên được đọc
Đọc chuỗi	8	\$ a0 = địa chỉ của bộ đệm đầu vào \$ a1 = số ký tự tối đa để đọc	Xem ghi chú bên dưới bảng
Exit	10	Chấm dứt thực hiện	
In ký tự	11	\$ a0 = ký tự để in	Xem ghi chú bên dưới bảng
Đọc ký tự	12		\$ v0 bao gồm các ký tự được đọc
Mở file	13	\$ a0 = địa chỉ của chuỗi kết thúc null chứa tên tệp \$ a1 = flags \$ a2 = mode	\$ v0 chứa bộ mô tả tệp (âm nếu lỗi). Xem ghi chú bên dưới bảng
Đọc từ file	14	\$ a0 = bộ mô tả tệp \$ a1 = địa chỉ của bộ đệm đầu vào \$ a2 = số ký tự tối đa để đọc	\$ v0 chứa số ký tự được đọc (0 nếu cuối tệp, âm nếu lỗi). Xem ghi chú bên dưới bảng
Viết vào file	15	\$ a0 = bộ mô tả tệp \$ a1 = địa chỉ của bộ đệm đầu ra \$ a2 = số ký tự cần viết	\$ v0 chứa số ký tự được viết (âm nếu lỗi). Xem ghi chú bên dưới bảng
Đóng file	16	\$ a0 = bộ mô tả tệp	
Exit 2 (Chấm dứt với giá trị)	17	\$ a0 = kết quả chấm dứt	Xem ghi chú bên dưới bảng
Thời gian (Hệ thống thời gian)	30		\$ a0 = bậc thấp 32 bit thời gian hệ thống \$ a1 = bậc cao 32 bit của thời gian hệ thống.

			Xem ghi chú bên dưới bảng
MIDI out	31	\$ a0 = sân (0-127) \$ a1 = thời lượng tính bằng mili giây \$ a2 = công cụ (0 - 127) \$ a3 = khối lượng (0 - 127)	Tạo ra âm báo và trở lại ngay lập tức. Xem ghi chú bên dưới bảng
Ngủ	32	\$ a0 = khoảng thời gian để ngủ mili giây.	Làm cho chuỗi MARS Java ở chế độ ngủ trong (ít nhất) số mili giây được chỉ định. Thời gian này sẽ không chính xác, vì việc triển khai Java sẽ thêm một số chi phí.
MIDI ra đồng bộ	33	\$ a0 = sân (0-127) \$ a1 = thời lượng tính bằng mili giây \$ a2 = công cụ (0 - 127) \$ a3 = khối lượng (0 - 127)	Tạo giai điệu và trở lại sau giai điệu hoàn thành. Xem ghi chú bên dưới bảng
in số nguyên trong hệ thập lục phân	34	\$ a0 = số nguyên để in	Giá trị được hiển thị là 8 chữ số thập lục phân, đệm bên trái bằng số 0 nếu cần
in số nguyên trong hệ nhị phân	35	\$ a0 = số nguyên để in	Giá trị được hiển thị là 32 bit, đệm bên trái bằng số 0 nếu cần.
in số nguyên dưới dạng không dấu	36	\$ a0 = số nguyên để in	Được hiển thị dưới dạng giá trị thập phân không dấu
đặt hạt giống	40	\$ a0 = i.d. của trình tạo số giả ngẫu nhiên (int bất kỳ). \$ a1 = hạt giống cho trình tạo số giả ngẫu nhiên tương ứng.	Không có giá trị nào được trả lại. Đặt hạt giống của trình tạo số giả ngẫu nhiên Java cơ bản tương ứng (java.util.Random). Xem ghi chú bên dưới bảng

int ngẫu nhiên	41	\$ a0 = i.d. của trình tạo số giả ngẫu nhiên (int bất kỳ).	\$ a0 chứa giá trị int giả ngẫu nhiên, được phân phối đồng nhất tiếp theo từ chuỗi trình tạo số ngẫu nhiên này. Xem ghi chú bên dưới bảng
phạm vi int ngẫu nhiên	42	\$ a0 = i.d. của trình tạo số giả ngẫu nhiên (int bất kỳ). \$ a1 = giới hạn trên của phạm vi giá trị được xác định	\$ a0 chứa giá trị int giả ngẫu nhiên, được phân phối đồng nhất trong phạm vi 0 = [int] [giới hạn trên], được rút ra từ chuỗi trình tạo số ngẫu nhiên này. Xem ghi chú bên dưới bảng
Hộp thoại xác nhận	50	\$ a0 = địa chỉ của chuỗi kết thúc null là thông báo cho người dùng	\$ a0 chứa giá trị của tùy chọn do người dùng chọn 0: Có 1: Không 2: Hủy bỏ
Hộp thoại nhập Int	51	\$ a0 = địa chỉ của chuỗi kết thúc null là thông báo cho người dùng	\$ a0 chứa int read \$ a1 chứa giá trị trạng thái 0: Trạng thái OK -1: dữ liệu đầu vào không thể được phân tích cú pháp chính xác -2: Hủy đã được chọn -3: OK đã được chọn nhưng không có dữ liệu nào được nhập vào trường
Chuỗi hộp thoại nhập	54	\$ a0 = địa chỉ của chuỗi kết thúc null là thông báo cho người dùng \$ a1 = địa chỉ của bộ đệm đầu vào \$ a2 = số ký tự tối đa để đọc	Xem bảng ghi chú Dịch vụ 8 bên dưới \$ a1 chứa giá trị trạng thái 0: Trạng thái OK. Bộ đệm chứa chuỗi đầu vào. -2: Hủy đã được chọn. Không thay đổi bộ đệm. -3: OK đã được

			<p>chọn nhưng không có dữ liệu nào được nhập vào trường. Không thay đổi bộ đệm.</p> <p>-4: độ dài của chuỗi đầu vào vượt quá mức tối đa được chỉ định. Bộ đệm chứa chuỗi đầu vào cho phép tối đa cộng với giá trị rỗng kết thúc.</p>
Hộp thoại tin nhắn	55	<p>\$ a0 = địa chỉ của chuỗi bị chấm dứt là thông báo cho người dùng</p> <p>\$ a1 = loại thông báo sẽ được hiển thị:</p> <p>0: thông báo lỗi, được biểu thị bằng biểu tượng Lỗi</p> <p>1: thông báo thông tin, được biểu thị bằng biểu tượng Thông tin</p> <p>2: thông báo cảnh báo, được biểu thị bằng biểu tượng Cảnh báo</p> <p>3: tin nhắn câu hỏi, được biểu thị bằng biểu tượng Câu hỏi</p> <p>khác: tin nhắn đơn giản (không hiển thị biểu tượng)</p>	
Hộp thoại tin nhắn Int	56	<p>\$ a0 = địa chỉ của chuỗi kết thúc null là một thông báo kiểu thông tin cho người dùng</p> <p>\$ a1 = giá trị int để hiển thị ở dạng chuỗi sau chuỗi đầu tiên</p>	
Chuỗi hộp thoại tin nhắn	59	\$ a0 = địa chỉ của chuỗi kết thúc null là một thông báo kiểu	

		thông tin cho người dùng \$ a1 = địa chỉ của chuỗi kết thúc null để hiển thị sau chuỗi đầu tiên	
--	--	--	--