

## Пример программы формирование меню

Простая программка, которая выводит меню и предлагает пользователю сделать выбор.

Для ввода символа используется функция DOS 01h (при вводе символ отображается на экране). В зависимости от введённого символа осуществляется переход на нужный кусок кода.

```
1
2
3 ;-----
4 menu      db '1 - Print hello',13,10
5           db '2 - Print go away',13,10
6           db '0 - Exit',13,10,'$'
7 select    db 13,10,'Select>$'
8 hello     db 13,10,'Hello!',13,10,13,10,'$'
9 go_away   db 13,10,'Go away!',13,10,13,10,'$'
10 ;-----
11     mov ah,09h           ;\
12     mov dx,menu          ; > Вывод меню
13     int 21h              ;/
14
15 select_loop:
16     mov ah,09h           ;\
17     mov dx,select        ; > Вывод строки 'Select>'
18     int 21h              ;/
19
20     mov ah,01h           ;функция DOS 01h - ввод символа
21     int 21h              ;Введённый символ помещается в AL
22
23     cmp al,'1'           ;Сравнение введённого символа с '1'
24     je c1                ;Переход, если равно
25     cmp al,'2'           ;Сравнение введённого символа с '2'
26     je c2                ;Переход, если равно
27     cmp al,'0'           ;Сравнение введённого символа с '0'
28     je exit              ;Переход, если равно
29     jmp select_loop      ;Безусловный переход
30 c1:
31     mov ah,09h           ;\
32     mov dx,hello         ; > Вывод строки 'Hello'
33     int 21h              ;/
34     jmp start            ;Безусловный переход
35 c2:
36     mov ah,09h           ;\
37     mov dx,go_away       ; > Вывод строки 'Go away'
38     int 21h              ;/
39     jmp start            ;Безусловный переход
40 exit:
41     mov ax,4C00h         ;\
42     int 21h              ;/ Завершение программы
43
44
```