

ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

PRÁCTICO N° 5

Interrupciones de video - Teclado

1- Analice los siguientes programas:

a) `MOV AH,00`
`MOV AL,4`
`INT 10`
`INT 20`

c) `MOV AH,02`
`MOV BH,00`
`MOV DX,0000`
`INT 10`
`INT 20`

b) `MOV AH,06`
`MOV AL,00`
`MOV BH,07`
`MOV CH,03`
`MOV CL,04`
`MOV DH,13`
`MOV DL,13`
`INT 10`
`INT 20`

d) `MOV AH,09`
`MOV AL,41`
`MOV BL,70`
`MOV BH,00`
`MOV CX,01`
`INT 10`
`INT 20`

2- a) Realice un programa ejecutable que emita un beep sonoro.

b) Ídem anterior que emita 100 beeps.

3- Realice un programa que vuelque sobre la pantalla el abecedario en mayúsculas y minúsculas.

4- Realice un programa que tenga que ingresar una clave de tres letras sin eco en la pantalla, si la clave no es la correcta que termine el programa, y si es la correcta que escriba en el centro del monitor COMPUTACION I en modo de video 40 x 25 y termine.

5- Realice un programa que coloque un carácter en el centro de la pantalla en vídeo inverso.

6- Realice un programa que escriba COMPUTACION I en vídeo inverso en la primera diagonal del monitor

7- Realice un programa que escriba en la diagonal del monitor, en modo 80 x 25 el carácter *.

8- Realice un programa que a partir de la mitad de la pantalla, fila 12, dibuje una A que se vaya corriendo hasta el final de la línea.

9- Cargue en el registro BL un número en hexadecimal y que el mismo se visualice en pantalla según su representación binaria.

10- Realice un programa que le muestre el registro de estado de teclado en la pantalla.

11- Realice un programa que encienda el Caps Lock.

12- Haga un programa que verifique si el Num Lock está activo, y de estarlo que lo apague.