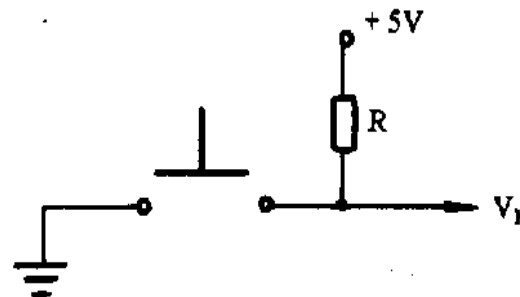


第9章 人机交互接口

- 人机交互接口就是用户与计算机进行交流的接口，即用户如何将信息输入计算机，计算机如何将处理后的信息告诉用户。
- 使用人机交互接口的设备主要有键盘、鼠标、扫描仪等常见的输入设备，CRT 显示器、液晶显示器、LED 七段显示器、打印机、绘图机等常见的输出设备。

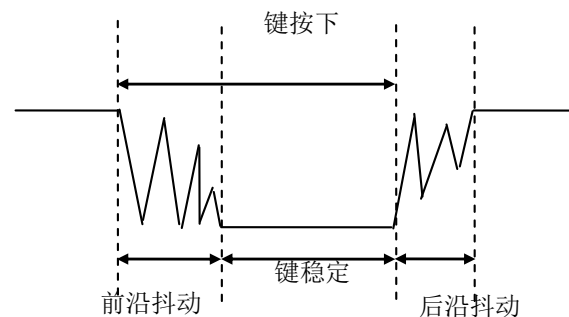
9.1 键盘接口

- 按编码提供方式，常用的键盘有**两种基本类型**：编码键盘、非编码键盘。
- 编码键盘**：能够由硬件逻辑自动提供与被按键对应的ASCII码或其它编码。编码键盘中的某一键按下后，能够提供与该键相对应的编码信息。
- 非编码键盘**：仅仅简单地提供被按键行和列的矩阵，其它工作都靠程序实现，这样，非编码键盘就为系统软件在定义键盘的某些操作上提供了更大的灵活性。
- 在非编码键盘中，为了检测哪个键被按下，**必须解决如下问题**：
 - 清除键接触时产生的抖动干扰。
 - 防止键盘操作的重键错误。
 - 键盘的结构及被按键的识别。
 - 产生被按键相应的编码。



9.1.1 消除抖动及重键处理

- 键盘的按键有机械式、电容式、薄膜式等多种，但就它们的作用而言，都是一个使电路“通”或“断”的开关。
- **抖动**：抖动的产生是当机械开关的触点闭合时，在达到稳定之前需要短暂抖动或弹跳几下，即反复闭合、断开几次之后，才能达到可靠地闭合在一起。抖动也存在于开关断开时，其情形与开关闭合时相同。
- 根据所用键的不同质量，键的抖动时间可为10~20ms。键的抖动会引起一次按键被读入多次。
- **解决键的抖动**：硬件滤波方法、软件延迟方法。
- **硬件滤波**：对每一个键加上R-C滤波电路，或加上RS去抖电路。
- **软件去抖动技术**：采用20ms左右延迟子程序，等待键的输出达到完全稳定后才去读取代码。



重键

- **重键：**指两个或两个以上的键同时按下，或者一个键按下后还未弹开，另一个键又按下的情况。
- **解决方法3种：**
 - （1）不理睬所有被按下的键，直至只剩下一个键按下时为止。
 - （2）将所有按键的信息存入内部键盘输入缓冲器，逐个处理。这种方法成本较高，在较便宜的系统中很少采用。
 - （3）**n键连锁技术：**当一键被按下时，在此键未完全释放之前，其它的键虽然可被按下或松开，但并不产生任何代码。

9.1.2 线性键盘

- 从按键连接方式，键盘分为：线性键盘、矩阵键盘。
- 线性键盘：采用独立式按键，直接用I/O口线构成单个按键电路。
- 假设8255A的A口、B口、C口、控制口的端口地址分别是60H、61H、62H、63H，采用软件消抖技术（只考虑前沿消抖），编程实现对按键K3~K0的识别，假设按键K3~K0的对应编码为3~0，识别按键后，将对应的编码存到AH寄存器中。有D20ms延时子程序可以调用。

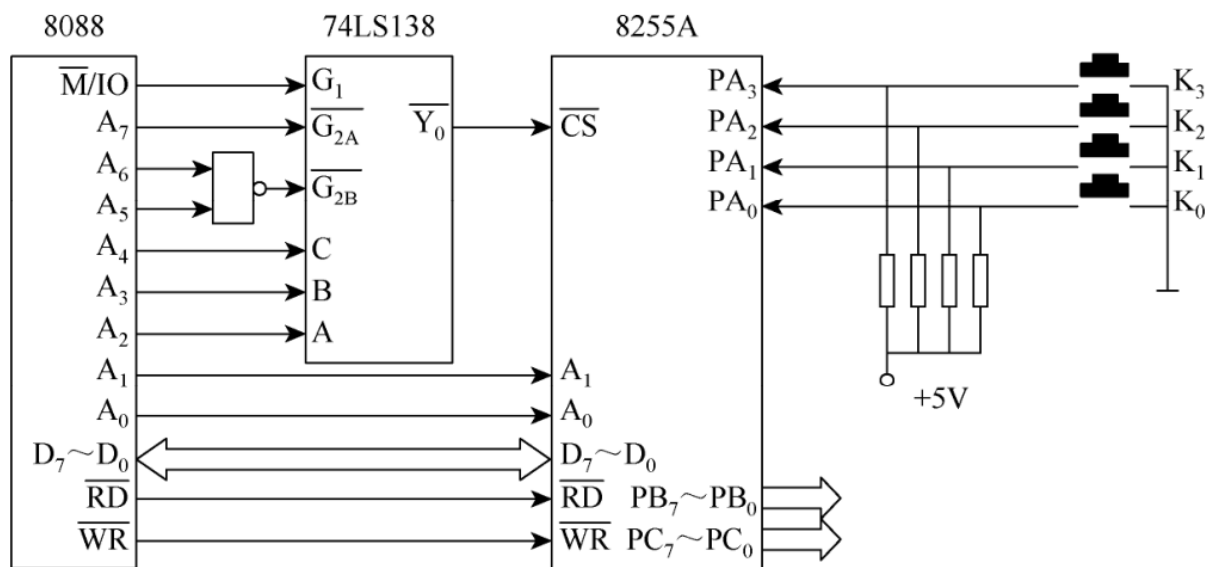


图 9.1.2 线性键盘的按键电路

程序设计

CODE	SEGMENT	
	ASSUME CS:CODE	
KEY	PROC	FAR
START:	PUSH	DS
	MOV	AX, 0
	PUSH	AX
	MOV	AL, 90H
	OUT	63H, AL ; 设置8255的A口为方式0, 输入
A1:	IN	AL, 60H ; 输入A口键盘状态
	AND	AL, 0FH ; 析取K3~K0信号线
	CMP	AL, 0FH
	JZ	A1 ; 没有键按下, 继续查询
	CALL	D20ms ; 有键按下, 延时消抖
	IN	AL, 60H ; 输入A口键盘状态
	AND	AL, 0FH ; 析取K3~K0信号线
	CMP	AL, 0FH
	JZ	A1 ; 此时, 说明延时消抖前的按键判断是源于干扰, ; 或者, 延时消抖时间不足, 重新查询

标准程序段前缀

8255初始化

判断是否有键按下

软件消抖

确认是否有键按下

程序设计-续1

CMP **AL, 00001110B**

JNZ **A2** ; 不是单键K0按下, 转

MOV **AH, 0** ; 设置K0的编码

JMP **A6**

若单键K0按下,
则设置K0编码

A2: **CMP** **AL, 00001101B**

JNZ **A3** ; 不是单键K1按下, 转

MOV **AH, 1**

JMP **A6**

若单键K1按下,
则设置K1编码

A3: **CMP** **AL, 00001011B**

JNZ **A4** ; 不是单键K2按下, 转

MOV **AH, 2**

JMP **A6**

若单键K2按下,
则设置K2编码

A4: **CMP** **AL, 00000111B**

JNZ **A5** ; 不是单键K3按下, 转

MOV **AH, 3**

JMP **A6**

若单键K3按下,
则设置K3编码

程序设计-续2

A5: MOV AH, 0FFH

； 此时说明有多个按键同时按下，

； 用0FFH表示这种状态

设置缺省状态

A6: NOP

； 在此处可加入其他需要处理的程序

RET

KEY ENDP

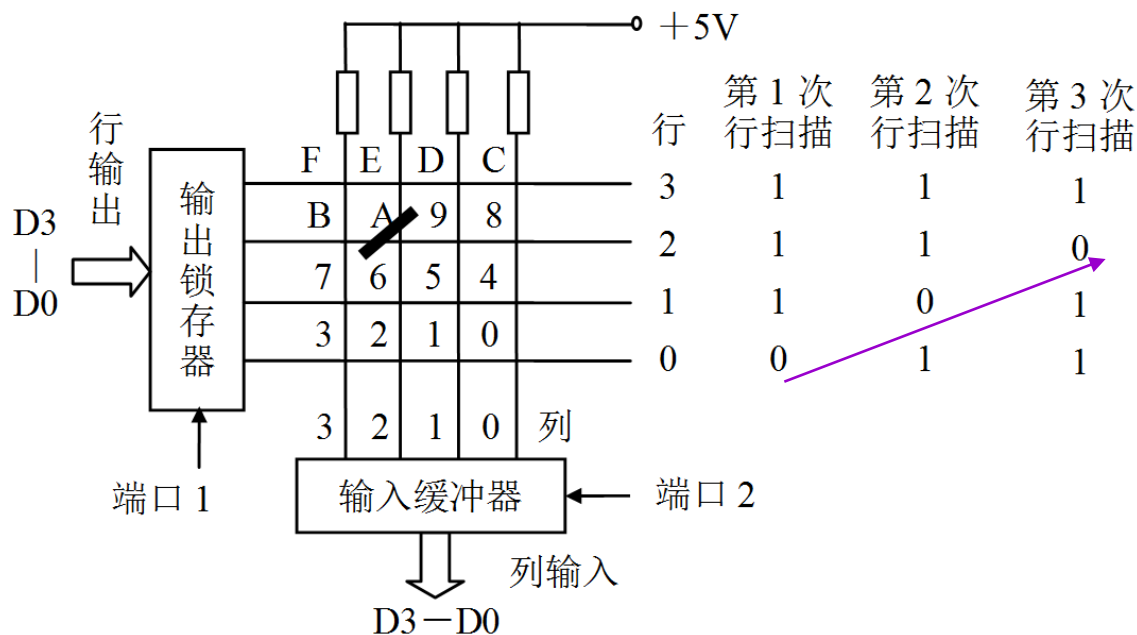
CODE ENDS

END START

9.1.3 矩阵键盘

- **矩阵式键盘**：又叫行列式键盘，用I/O口线组成行、列结构。按键设置在行列的交点上。
- **键盘扫描方式**，两种：行扫描法，线反转法。

行扫描法：是步进扫描方式，每次向键盘的某一行发出扫描信号，同时通过检查列线的输出来确定闭合键的位置。



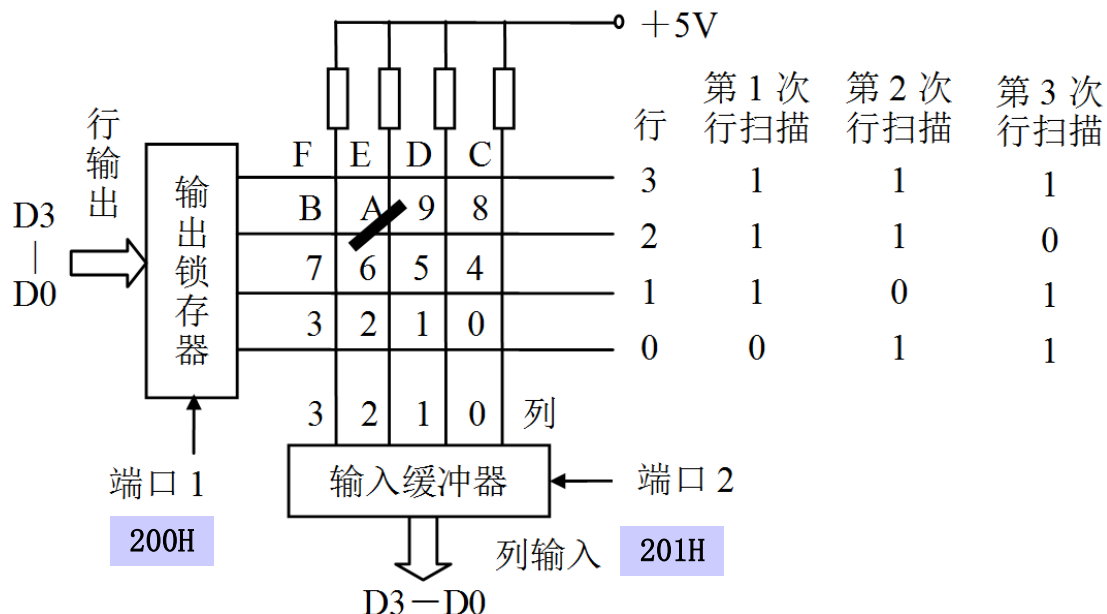
例：用行扫描法识别键盘按键

- 假设行输出端口1的地址为200H，列输入端口2的地址为201H，采用软件消抖技术（只考虑前沿消抖），编程实现对0键~F键的识别，识别按键后，将按键的键号（即0~F）存到AH寄存器中，若为重键，则将0FFH存到AH寄存器中。有D20ms延时子程序可以调用。

键的位置码组成：一个字节

4位行号 | 4位列号

例如：B键的行号为1011，列号为0111，则B键的位置码为10110111。



程序设计

键值表

DATA	SEGMENT		
TABLE	DB	<u>11101110B</u>	; 第0行第0列, 0键的位置码
	DB	11101101B	; 第0行第1列, 1键的位置码
	DB	11101011B	; 第0行第2列, 2键的位置码
	DB	11100111B	; 第0行第3列, 3键的位置码
	DB	11011110B	; 第1行第0列, 4键的位置码
	DB	11011101B	; 第1行第1列, 5键的位置码
	DB	11011011B	; 第1行第2列, 6键的位置码
	DB	11010111B	; 第1行第3列, 7键的位置码
	DB	10111110B	; 第2行第0列, 8键的位置码
	DB	10111101B	; 第2行第1列, 9键的位置码
	DB	10111011B	; 第2行第2列, A键的位置码
	DB	10110111B	; 第2行第3列, B键的位置码
	DB	01111110B	; 第3行第0列, C键的位置码
	DB	01111101B	; 第3行第1列, D键的位置码
	DB	01111011B	; 第3行第2列, E键的位置码
	DB	01110111B	; 第3行第3列, F键的位置码

DATA ENDS

程序设计-续1

CODE SEGMENT

ASSUME CS:CODE, DS:DATA

KEY PROC FAR

START: PUSH DS

MOV AX, 0

PUSH AX

MOV AX, DATA

MOV DS, AX

A1: MOV DX, 200H ; 设置行输出端口地址

MOV AL, 00H

OUT DX, AL ; 行输出0000，准备检查是否有任何键按下

INC DX ; 设置列输入端口地址201H

IN AL, DX ; 输入列线状态

AND AL, 0FH ; 析取D3~D0列信号线

CMP AL, 0FH

JZ A1 ; 没有任何键按下，继续查询

CALL D20ms ; 有键按下，延时消抖

标准程序段前缀

判断是否有键按下

软件消抖

程序设计-续2

确认是否有键按下

```
MOV    DX, 200H ; 设置行输出端口地址
MOV    AL, 00H
OUT    DX, AL   ; 行输出0000，消抖后确定是否有任何键按下
INC    DX       ; 设置列输入端口地址201H
IN     AL, DX   ; 输入列线状态
AND    AL, 0FH  ; 析取D3~D0列信号线
CMP    AL, 0FH
JZ     A1       ; 此时，说明延时消抖前的按键判断是源于干扰，
                ; 或者，延时消抖时间不足，重新查询
```

程序设计-续3

	MOV	AH, 11111110B	； 设置行扫描初值，首先扫描第0行	扫描初值
	MOV	CX, 4	； 设置扫描行数计数值，共4行	
A2:	MOV	DX, 200H	； 设置行输出端口地址	
	MOV	AL, AH	； 传递行扫描值	行输出
	OUT	DX, AL	； 行扫描值输出，准备检查键按在哪一列	
	INC	DX	； 设置列输入端口地址201H	
	IN	AL, DX	； 输入列线状态	列输入
	AND	AL, 0FH	； 析取D3~D0列信号线	
	CMP	AL, 0FH		确定按键所在列
	JNZ	A3	； 找到按键所在列号，转，列号保存在AL中	
	ROL	AH, 1	； AH循环左移一位，准备扫描下一行	
	LOOP	A2	； 4行未全部扫描完，转	扫描下一行
	MOV	AH, 80H	； 4行全部扫描完，却未发现有关键按下（可能出现 ； 了干扰），以80H作为这种情况的标志。	缺省处理
			； 该指令的设置，主要考虑到程序的完备性， ； 即可以使程序在任何情况下都能正确执行。	
	JMP	A6		

程序设计-续4

A3: MOV CL, 4
 SHL AH, CL ; AH逻辑左移4位, 将低4位的行号移到高4位
 OR AL, AH ; 行号与列号相“或”, 形成键的位置码

形成位置码

 LEA BX, TABLE ; 设置TABLE位置码表的指针
 MOV CL, 0 ; 设置键号初值为0
A4: CMP AL, [BX] ; 在TABLE表中查找本次形成的键位置码
 JZ A5 ; 找到, 转, 对应的键号就在CL中
 INC CL ; 未找到, 键号加1
 INC BX ; 指向下一个存储单元保存的键位置码
 CMP CL, 10H ; 键号等于10H吗?
 JNZ A4 ; 不等, 继续查找

查表, 计算键号,
方法不同则键号
不同

 MOV AH, 0FFH ; CL等于10H, 说明在TABLE表中没有找到
 ; 对应的键位置码, 其原因可能是出现了重键
 ; 的情况, 以0FFH作为这种情况的标志。

缺省处理

 JMP A6

A5: MOV AH, CL ; 将CL中保存的键号传到AH中

A6: NOP ; 在此处可加入其他需要处理的程序

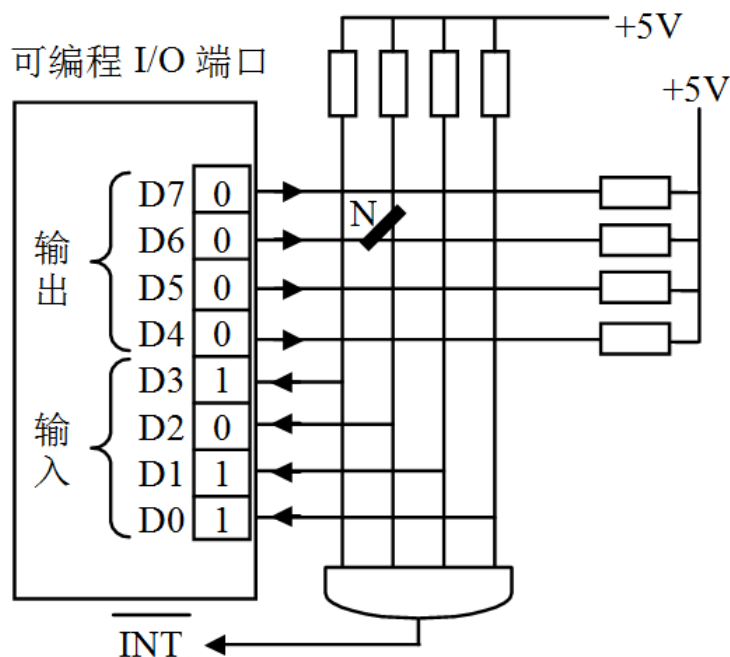
 RET

KEY ENDP

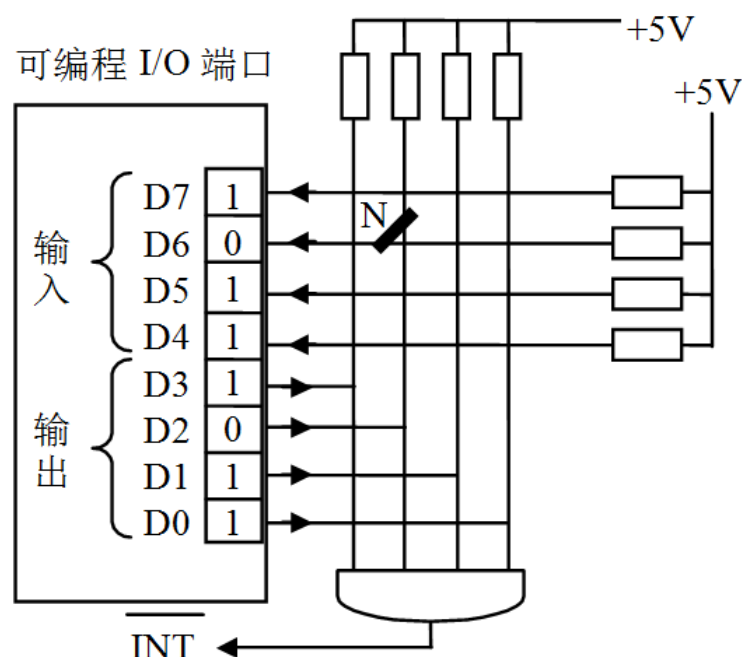
CODE ENDS

 END START

线反转法



(a) 第一步：行输出



(b) 第二步：线反转

9.1.4 键盘工作方式

- **键盘3种工作方式：**程序控制扫描方式，定时扫描方式，中断扫描方式。
- **（1）程序控制扫描方式：**这种方式是利用CPU工作的空余时间，调用键盘扫描子程序，响应键盘的输入请求。
- **（2）定时扫描方式：**这种方式是利用定时器产生定时中断，CPU响应中断后对键盘进行扫描，并在有键按下时转入键功能处理程序。定时扫描方式在本质上是中断方式，但不是实时响应，而是定时响应。
- **（3）中断扫描方式：**当应用系统工作时，并不经常需要键的输入，因此，无论键盘是工作于程控方式还是定时方式，CPU都经常处于空扫描状态。为了进一步提高CPU效率，可以采用中断扫描方式，当键盘上有键闭合时便产生中断请求，CPU响应中断，执行中断服务程序，对闭合键进行识别，并作相应的处理。

9.1.5 PC机键盘与接口

- **PC系列机都采用非编码键盘**，其按键排列为矩阵式。不同时期的PC系列机配有物理上各不相同的键盘。
- **主要的键盘类型：**
 - 1) **83键PC/XT键盘**（已淘汰）（一般称作标准键盘）
 - 2) **84键PC/AT键盘**（已淘汰）
 - 3) **101键键盘**（386、486机型）
 - 4) **104键Windows键盘**（Pentium机型）
 - 5) **108键Windows键盘**：在104键盘的基础上又增加了Windows 98功能键**Power**（关机）、**Sleep**（休眠）、**WakeUp**（唤醒）和**Fn**组合键。
- 早期的PC机、PC/XT机和一些增强型扩展键盘使用的是5针电缆插，后来使用6针微型电缆插头，现在键盘多数使用USB接口。

PC机104键盘布局与位置关系



PC键盘扫描码与按键的对应关系-标准83键

扫描码：键盘输出的数据信号

扫描码是指后面的字节，前面是对应的ASCII码

ASCII码 系统扫描码

扫描码反映键的位置和键的接通或断开状态。1个键的接通与断开分别输出接通扫描码和断开扫描码

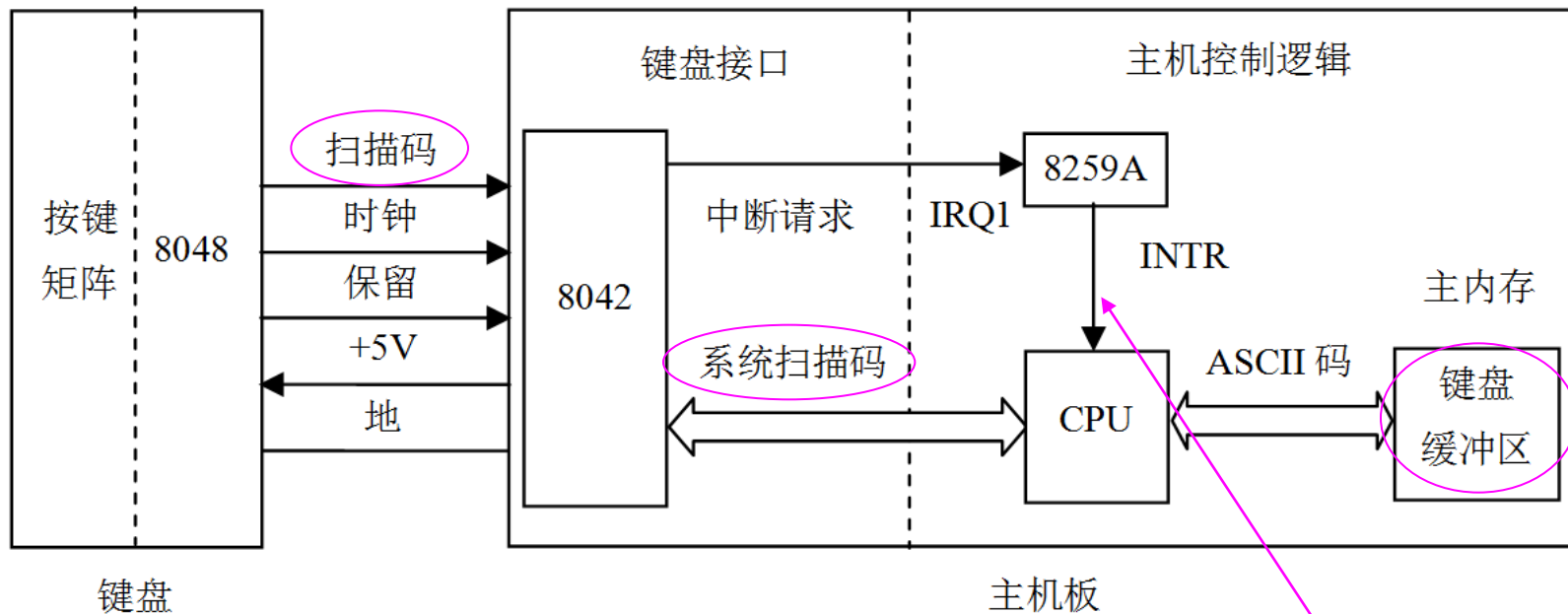
标准键盘的扫描码用1个字节表示。接通扫描码是键号的二进制数，断开扫描码由接通扫描码的最高位置1形成。如f键的接通扫描码为21H，而断开扫描码为21H+80H=A1H。

在系统键盘缓冲区中，ASCII码存放在低字节，扫描码存放在高字节

按键	扫描码	按键	扫描码	按键	扫描码	按键	扫描码
Esc	1B01	u	7516	\	7C2B	F6	0040
1	3102	i	6917	z	7A2C	F7	0041
2	3203	o	6F18	x	782D	F8	0042
3	3304	p	7019	c	632E	F9	0043
4	3405	[5D1A	v	762F	F10	0044
5	3506]	5B1B	b	6230	NumLock	0045
6	3607	Enter	0D1C	n	6E31	ScrollLock	0046
7	3708	Ctrl	1D	m	6D32	7/Home	3747
8	3809	a	611E	,	2C33	8/↑	3848
9	390A	s	731F	.	2E34	9/PgUp	3949
0	300B	d	6420	/	2F35	小键盘-	2D4A
-	2D0C	f	6621	Shift(R)	36	4/←	344B
=	3D0D	g	6722	小键盘*	2A37	小键盘5	354C
Backspace	080E	h	6823	Alt(L)	38	6/→	364D
Tab	090F	j	6A24	Space	2039	小键盘+	2B4E
q	7110	k	6B25	CapsLock	3A	1/End	314F
w	7711	l	6C26	F1	003B	2/↓	3250
e	6512	;	3B27	F2	003C	3/PgDn	3351
r	7213	'	2728	F3	003D	0/Ins	3052
t	7414	`	6029	F4	003E	Del	2E53
y	7915	Shift(L)	2A	F5	003F		

增强型扩展键盘接口逻辑示意图

数据格式变换：键盘扫描码→系统扫描码→键盘缓冲区格式



响应INT 9中断

9.1.6 BIOS键盘中断及DOS键盘功能调用

- BIOS键盘中断及DOS键盘功能调用有三种方式:
- 中断类型码09H
- 中断类型码16H
- 中断类型码21H

1. 中断09H的处理过程

- （1）从键盘接口的输出缓冲寄存器（60H）读取系统扫描码。
- （2）判断该键的分类，并处理：

1) ASCII码0~127 的处理方法：

2) ASCII码128~255的处理方法：

3) 组合键和功能键的处理方法：

命令键、组合功能键等的编码，称为扩展码，如SHIFT+a。

4) 特殊命令组合键的处理方法：不形成代码，直接完成相应操作，如Ctrl+Alt+Del。

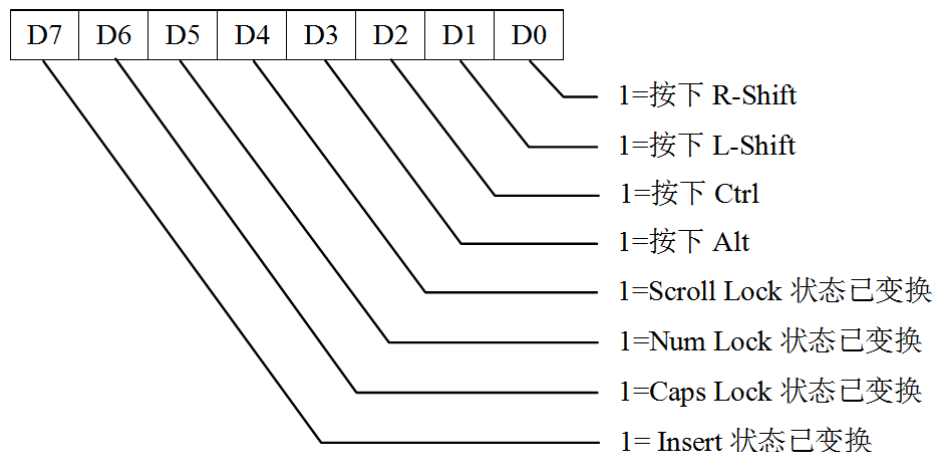
5) 对特殊键的处理方法：设置“键盘状态字节”的状态。

高位字节 低位字节	
系统扫描码	ASCII码
0	ASCII码
扩展码	0

} 键盘缓冲区

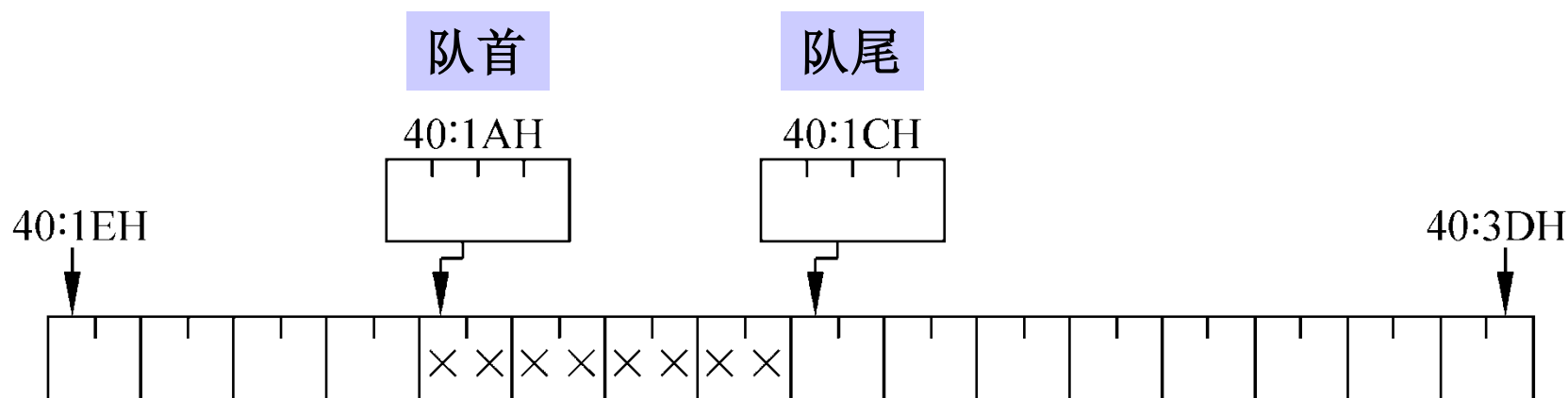
INT 9H:

向键盘缓冲区写入数据



键盘缓冲区

- **键盘缓冲区**：建立在系统主存的BIOS数据区中。
- 占用**32个字节**，可存放16次击键产生的ASCII码和扫描码。
- 以**先进先出**的方式工作，输入的键盘代码在其中形成循环队列。
- **中断09H**输入的地址指针总指向**队尾**，从那里写入数据。



2. 中断16H的功能

- **INT 16H:** 读取键盘缓冲区的数据。
- 以先进先出的方式工作，INT 16H的输出指针总指向队首。
- INT 16H有3种子功能，由AH=（0、1、2）识别。
- **(1) AH=0**
- 功能：从键盘读入字符送AL寄存器，当无键按下时，处于等待状态。
- 入口参数：AH=0
- 出口参数：AL中为键盘输入的字符的ASCII码值，AH中为扫描码。
- **(2) AH=1**
- 功能：从键盘缓冲器中读入字符送给AL，并设置ZF标志，若按过任一键（即键盘缓冲区不空），置ZF=0，否则ZF=1。
- 入口参数：AH=1
- 出口参数：若ZF=0，则AL中为输入的字符的ASCII码。
- 由于该功能是从键盘缓冲区读数，当无键按下时，不等待，常通过检测ZF标志来控制某一程序的执行。
- **(3) AH=2**
- 功能：读取特殊功能键的状态。
- 入口参数：AH=2
- 出口参数：AL为各特殊功能键的状态。

3. 中断21H的功能

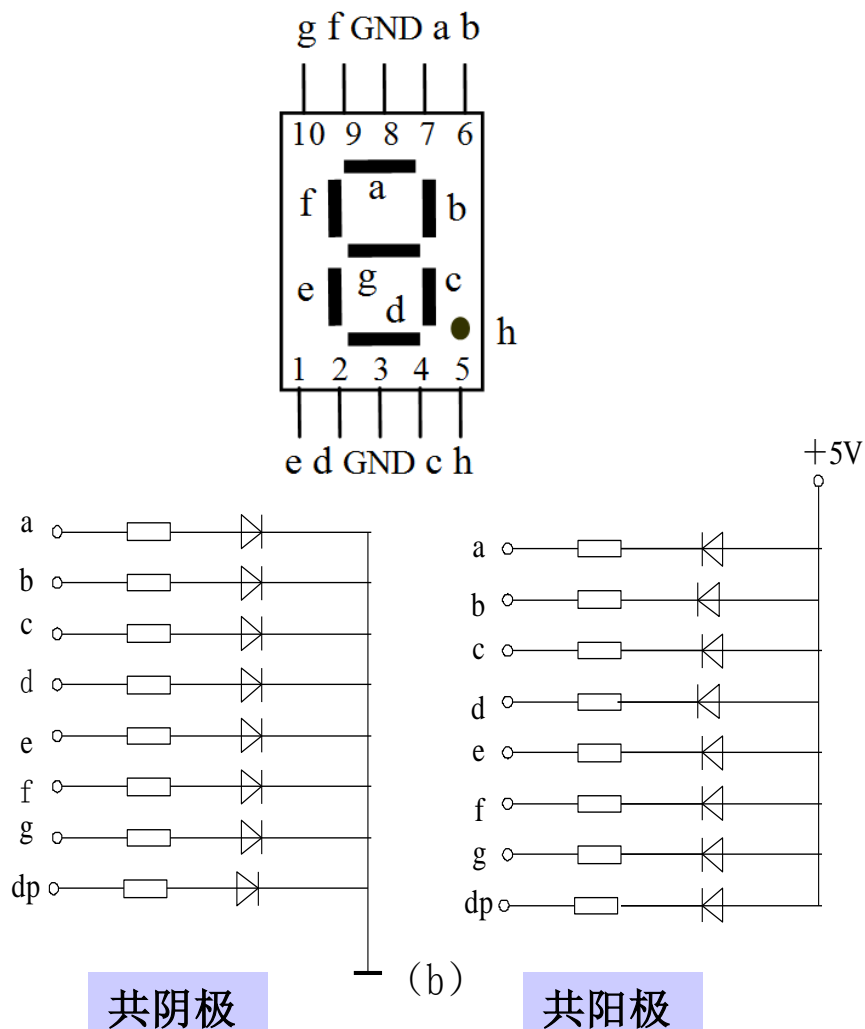
- 在DOS功能调用中，也有多个功能调用号用于获得所需要的键盘信息。常用的键盘操作功能如下：
- **(1) AH=1**
- 功能：从键盘输入一个字符并回显在屏幕上。
- 入口参数：AH=1
- 出口参数：AL=字符
- **(2) AH=6**
- 功能：读键盘字符（直接控制台I/O）。
- 入口参数：AH=6，DL=0FFH（表示输入）
- 出口参数：若有字符可取，AL=字符，ZF=0。若无字符可取，AL=0，ZF=1
- **(3) AH=7**
- 功能：从键盘输入一个字符，不回显。
- 入口参数：AH=7
- 出口参数：AL=字符

中断21H的键盘功能

- **(4) AH=8**
 - 功能：从键盘输入一个字符，不回显。检测Ctrl_Break。
 - 入口参数：AH=8
 - 出口参数：AL=字符
- **(5) AH=0AH**
 - 功能：输入字符到缓冲区。
 - 入口参数：AH=0AH，DS:DX=缓冲区首址
 - 出口参数：无
- **(6) AH=0BH**
 - 功能：读键盘状态。
 - 入口参数：AH=0BH
 - 出口参数：AL=0FFH，有键输入。AL=0，无键输入
- **(7) AH=0CH**
 - 功能：清除键盘缓冲区，并调用一种键盘功能。
 - 入口参数：AH=0CH，AL=键盘功能号（1、6、7、8、A）
 - 出口参数：与调用的功能有关

9.2 发光二极管显示器接口

9.2.1 发光二极管七段显示器结构



共阴极段码表

表9.2.1 共阴极LED七段显示器的段选码

字形	h D7	g D6	f D5	e D4	d D3	c D2	b D1	a D0	段码 (H)
0	0	0	1	1	1	1	1	1	3F
1	0	0	0	0	0	1	1	0	06
2	0	1	0	1	1	0	1	1	5B
3	0	1	0	0	1	1	1	1	4F
4	0	1	1	0	0	1	1	0	66
5	0	1	1	0	1	1	0	1	6D
6	0	1	1	1	1	1	0	1	7D
7	0	0	0	0	0	1	1	1	07
8	0	1	1	1	1	1	1	1	7F
9	0	1	1	0	1	1	1	1	6F
A	0	1	1	1	0	1	1	1	77
B	0	1	1	1	1	1	0	0	7C
C	0	0	1	1	1	0	0	1	39
D	0	1	0	1	1	1	1	0	5E
E	0	1	1	1	1	0	0	1	79
F	0	1	1	1	0	0	0	1	71
P	0	1	1	1	0	0	1	1	73
不显示	0	0	0	0	0	0	0	0	00

9.2.2 发光二极管显示器组成与显示方式

- LED显示器**显示方式**：静态显示、动态显示。
- **静态显示**：当显示器显示某一个字符时，相应的发光二极管恒定地导通或截止。
- 静态显示方式电路每一显示位可独立显示，在同一时刻不同的显示位可以显示不同的字符。

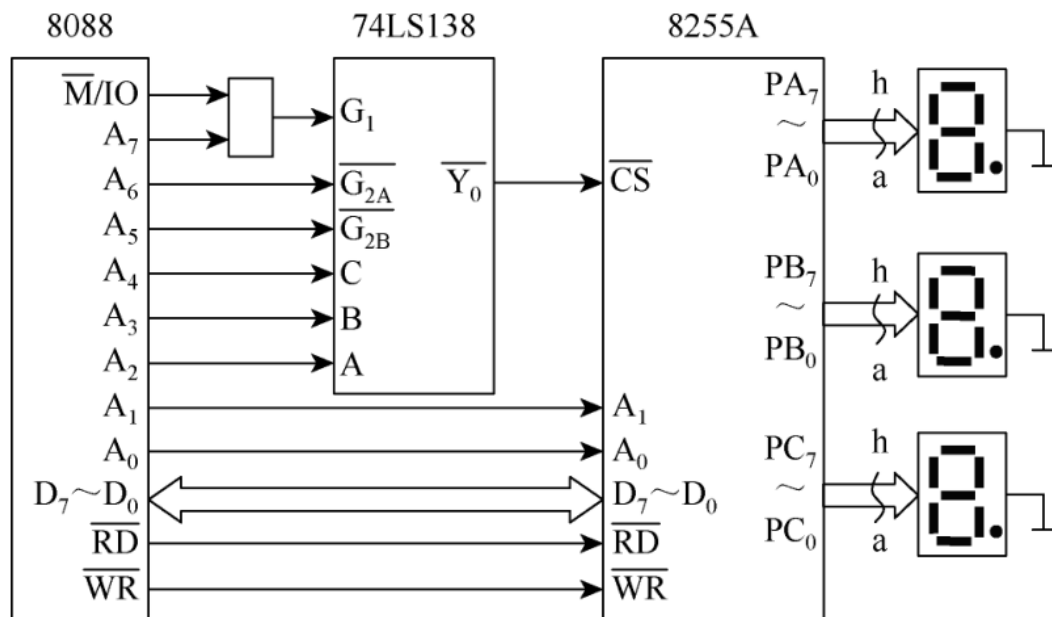


图 9.2.2 通过 8255A 控制的三位静态发光二极管显示器接口原理图

动态显示

- **动态显示：**一位一位地轮流点亮各位显示器（扫描）。对于某一位显示器来说，每隔一段时间点亮一次。

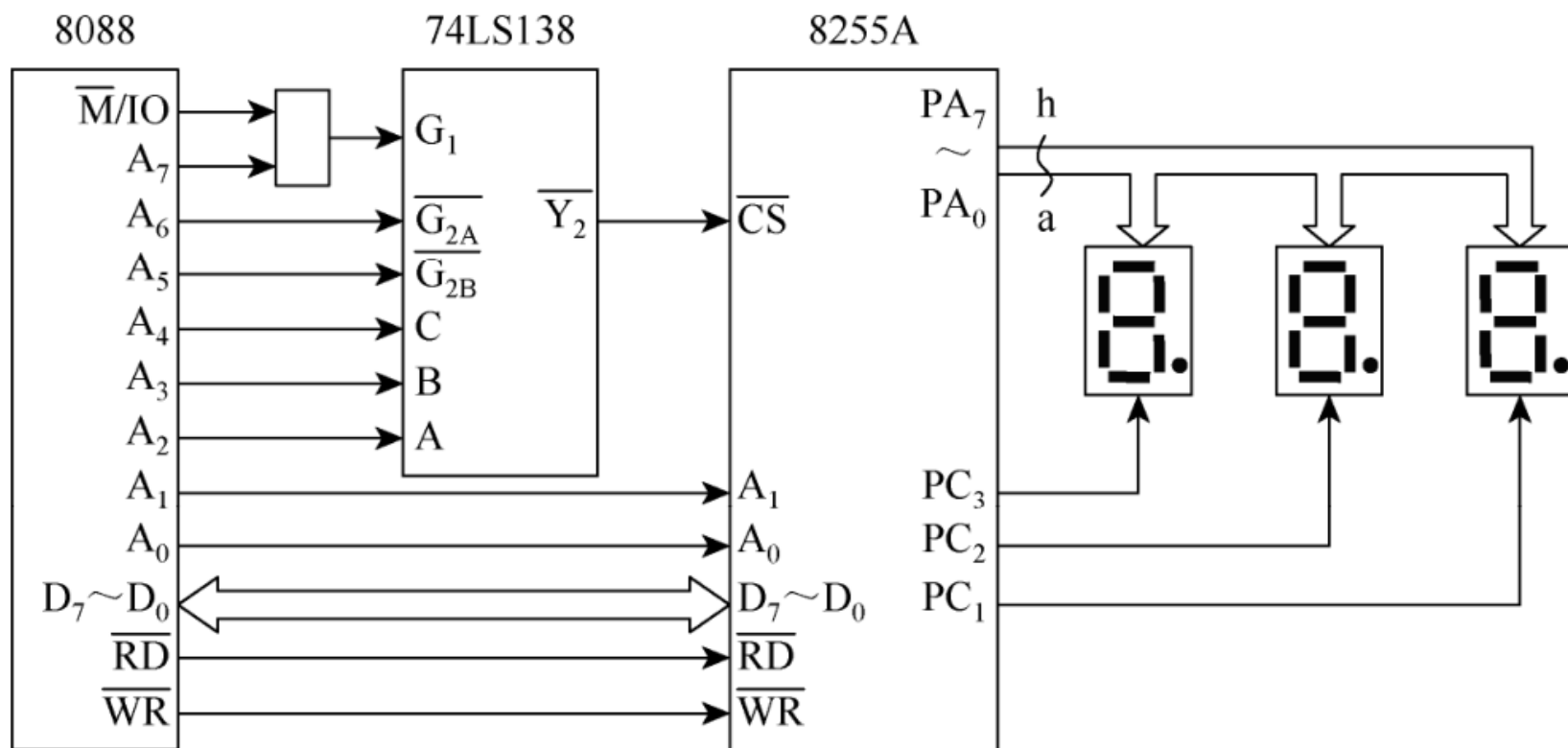
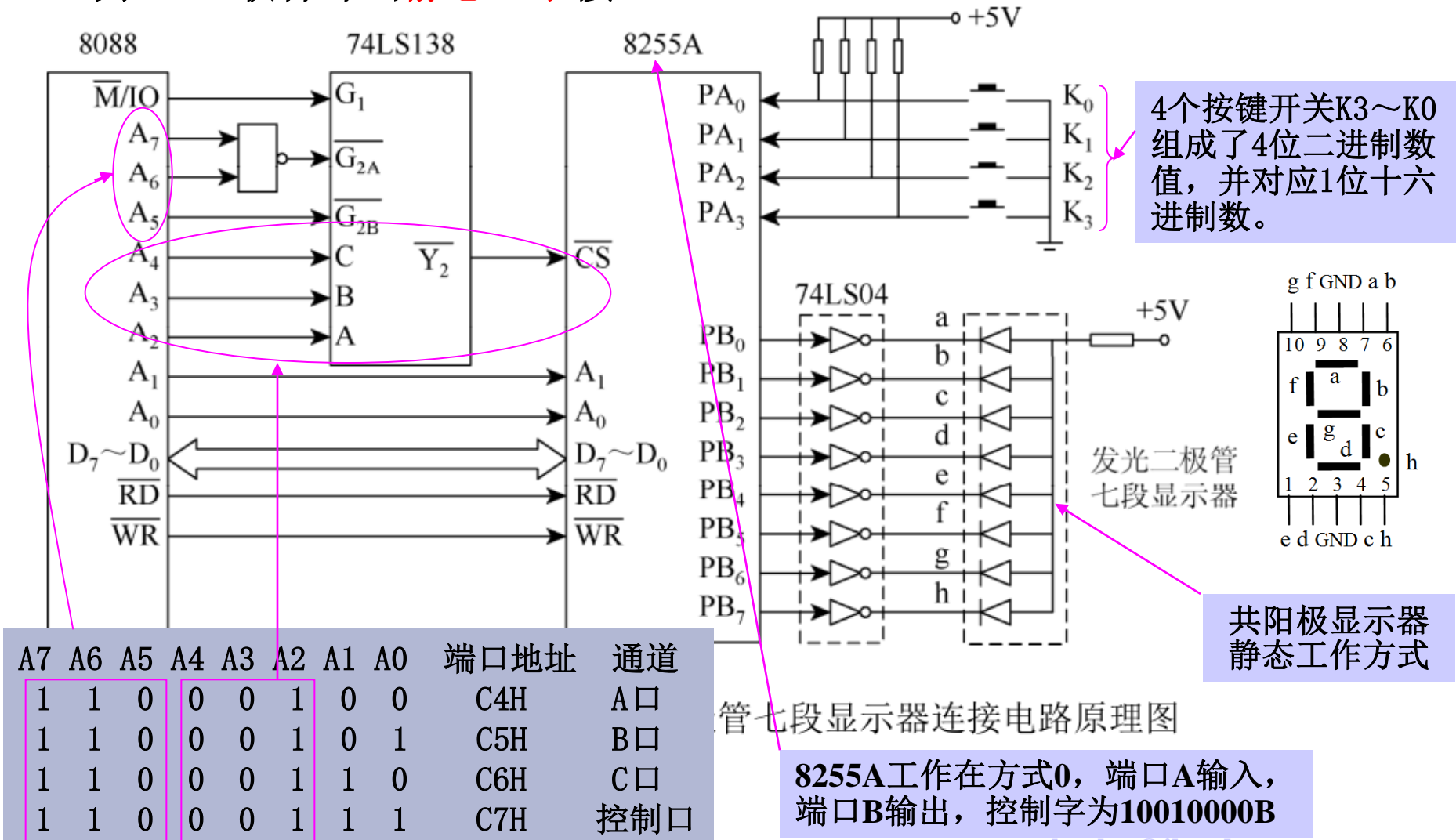


图 9.2.3 通过 8255A 控制的三位动态发光二极管显示器接口原理

9.2.3 发光二极管显示器接口及应用举例

- 发光二极管七段显示器段码转换方法：硬件译码，软件译码。
- 例 9.2.1 软件译码静态显示接口。



程序设计

```
START:  MOV     AL, 90H    ; 设置方式控制字,
                                ; 口A输入, 口B输出
        OUT     0C7H, AL

A1:     IN      AL, 0C4H; 输入按键状态
        AND     AL, 0FH    ; 屏蔽掉不用的高4位
        MOV     BX, OFFSET LEDTAB
                                ; 设置段码表指针
        XLAT
                                ; 读取段码

        OUT     0C5H, AL; 输出段码到端口B

        MOV     AX, 200H ; 延时

A2:     DEC     AX
        JNZ     A2
        JMP     A1
        RET
```

段码表

```
LEDTAB DB      3FH      ; 0的段码
        DB      06H      ; 1的段码
        DB      5BH      ; 2的段码
        DB      4FH      ; 3的段码
        DB      66H      ; 4的段码
        DB      6DH      ; 5的段码
        DB      7DH      ; 6的段码
        DB      07H      ; 7的段码
        DB      7FH      ; 8的段码
        DB      6FH      ; 9的段码
        DB      77H      ; A的段码
        DB      7CH      ; B的段码
        DB      39H      ; C的段码
        DB      5EH      ; D的段码
        DB      79H      ; E的段码
        DB      71H      ; F的段码
```


例 9.2.2 软件译码动态显示接口

- 动态显示程序设计中显示程序的要点：
 - (1) 解决显示译码问题，因为要显示的数字与其对应的段选码并没有有机的联系和转换规律，所以要用查表的方法完成这种译码功能。
 - (2) 在进入显示程序之前，为保持显示的数据，专门开辟几个单元作为显示缓冲区，用以存放要显示的数字（十六进制数）。
- 采用软件译码方法一般有两种表格设置方案：
 - (1) 顺序表格排列法，即按一定的顺序排列显示段码。通常显示的字形数据就是该段码在段码表中相对表头的偏移量。
 - (2) 数据结构法，即按字形和段码的关系，自行设计一组数据结构。该方法设计灵活，但程序运行速度较慢。

图 9.2.5 8 位七段发光二极管显示器接口电路

设定8255A端口A、端口B、端口C、控制端口的地址分别为60H、61H、62H和63H。

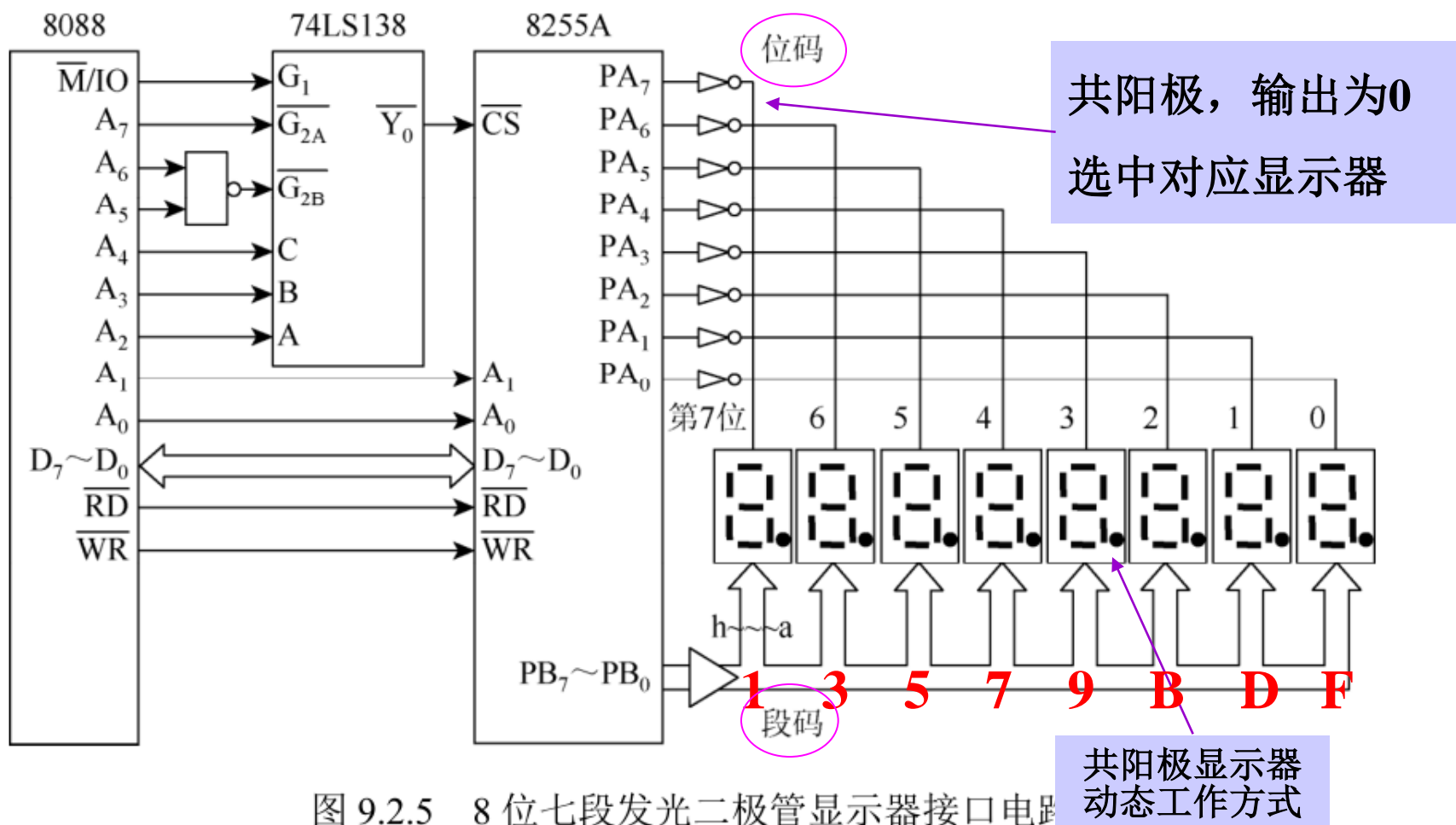


图 9.2.5 8 位七段发光二极管显示器接口电路

程序设计

- 8个显示器重复显示（50次）8位十六进制数13579BDF的源程序：

DATA SEGMENT

```
TABLE DB 0C0H ; 0的段码，开始设置段码表
      DB 0F9H ; 1的段码
      DB 0A4H ; 2的段码
      DB 0B0H ; 3的段码
      DB 99H ; 4的段码
      DB 92H ; 5的段码
      DB 82H ; 6的段码
      DB 0F8H ; 7的段码
      DB 80H ; 8的段码
      DB 98H ; 9的段码
      DB 88H ; A的段码
      DB 83H ; B的段码
      DB 0C6H ; C的段码
      DB 0A1H ; D的段码
      DB 86H ; E的段码
      DB 8EH ; F的段码
```

段码表

DATA ENDS

程序设计-续1

CODE SEGMENT

 ASSUME CS:CODE,DS:DATA

START: MOV AX, DATA

 MOV DS, AX

 MOV AL, 80H

 MOV 63H, AL ; 送各数据端口方式0的输出控制字

8255初始化

 MOV DL, 50 ; 设置重复次数，显示50次

 LEA SI, TABLE ; 取段码表首址

循环参数设置

 MOV BX, 1 ; 欲显示的字形设置为数字“1”，是最左位显示的数

 MOV AH, 7FH ; 显示位7的位选码，指向最左位（第7显示位）

程序设计-续2

A1:	MOV	AL, [BX+SI]	； 取数的段码，首次取1	取段码，并送段码
	OUT	61H, AL	； 送段选码，B端口	
	MOV	AL, AH		取位码，并送位码
	OUT	60H, AL	； 送位选码，A端口	
	ROR	AH, 1	； 形成下一个位选码	修改循环参数
	ADD	BX, 2	； 形成下一个要显示的数（奇数）	
A2:	AND	BX, 0FH		
	MOV	CX, 30H	； 延迟一定的时间，在实际中应调整该参数	延时
	LOOP	A2		
	CMP	AH, 7FH		循环结束条件
	JNZ	A1	； 判第7~0显示位是否结束	
	DEC	DL		
	JNZ	A1	； 判重复显示50次是否结束	
	MOV	AH, 4CH		
CODE	INT	21H		
	ENDS			
	END	START		

结 束