

MOV AH,0 ; Modo de video  
MOV AL,3  
INT 10h

---

MOV AH,1 ; Muda tamanho do cursor  
MOV CH, ; Linha de início do cursor  
MOV CL, ; Linha de fim do cursor  
INT 10h

---

MOV AH,2 ; Move o cursor (muda posição)  
MOV DL, ; Coluna  
MOV DH, ; Linha  
MOV BH, ; Nº pág  
INT 10h

---

MOV AH,3 ; Pegar posição do cursor  
MOV BH, ; Nº da página  
INT 10h  
;OUTPUT  
;CH - Linha de início do cursor  
;CL - Linha de fim do cursor  
;DH - Linha  
;CL - Coluna

---

MOV AH,5 ; Selecionar página ativa  
MOV AL, ; Nº da página (0-7 PARA MODO 3)  
MOV DH, ; Linha  
MOV DL, ; Coluna  
INT 10h

---

MOV AH,6 ; Função scroll up (cls)  
MOV AL,0 ; 0= pág toda  
MOV BH,0 ; Cor  
MOV CX,0 ; Cima esquerda (usar xor nesse ou abaixo)  
MOV DX,0 ; Baixo direita (H = linha / L = coluna)  
INT 10h

---

```
MOV AH, 13h ;printar string no modo gráfico
MOV BP, OFFSET STRING ;ponteiro para a posição da string na memória
MOV BH, 5 ; nº da pág
MOV BL, 1Eh ;COR
MOV CX, ; qntd de caracteres na string
MOV DL, ; coluna
MOV DH, ; linha
INT 10h
```

---

```
MOV AX,1 ; Usar cursor
INT 33h
```

---

```
;MOV AX,9 ; Forma do cursor
;MOV BX,0Ah
;MOV CX,0
;MOV ES,SEG CURSOR ;ES:DX Ponteiro de 16 bits para o cursor
;MOV DX,OFFSET CURSOR ; Nome da variável da forma do cursor
;INT 33h
```

---

```
LERPOS PROC
LERR:
MOV AX,5
INT 33h
CMP AX,1b
JNZ LERR
MOV AX,3
INT 33h
RET
LERPOS ENDP
```

0 NADA  
1 POSIÇÃO COM NAVIO  
2 ÁGUA  
3 NAVIO ACERTADO