1. Вариант 15. комбинация клавиш LeftCtrl+RightShift+F2; блокирование ввода клавиши g
2. Были введены символы “abcdefgjk”, затем введена данная комбинация клавиш, затем вновь были введены символы “abcdefgjk”. В результате программа напечатала “abcdefgjk\_abcdefjk”.
3. Программа использует 3 функции – IsPressed, которая определяет нажата ли определённая клавиша, Stream – основной поток програмы, который проверяет нажата ли комбинация клавиш или нет и позволяет ввести символ, после чего приостанавливает всю программу на 200 миллисекунд, Main – главная функция программы из которой в бесконечном чикле вызывается функция Stream. Программа использует одну постоянную переменную – bool IsActivated, которая отвечает за то активна ли комбинация клавиш или нет.
4. Сначала проверяем нажата ли комбинация клавиш, если да – то переключаем переменную IsActive (на 0, если она равна 1 и наоборот), если нет – просто идём дальше, далее смотрим что хочет ввести пользователь если это“g” и наша переменная IsActive равна 1 то не выводим её на экран, в иных случаях выводим, ожидаем 200 миллисекунд и повторяем всё заново до тех пор, пока пользователь не закроет программу.

#include <Windows.h>

#include <conio.h>

#include <iostream>

bool IsPressed(int key) {

return GetAsyncKeyState(key) & 0x8000;

}

void Stream(bool &IsRegistred) {

if (!IsRegistred && IsPressed(0xA2) && IsPressed(0xA1) && IsPressed(0x71)) {

IsRegistred = true;

}

else if (IsRegistred && IsPressed(0xA2) && IsPressed(0xA1) && IsPressed(0x71)) {

IsRegistred = false;

}

if (IsRegistred) {

char c = \_getch();

if (c != 'g')

std::cout << c;

}

else {

char c = \_getch();

std::cout << c;

}

Sleep(200);

}

int main() {

bool IsActivate = false;

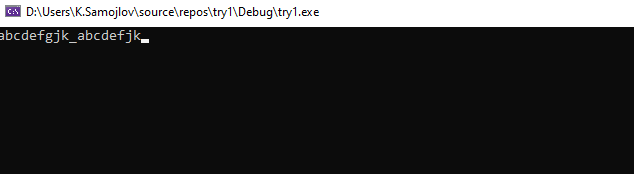
while (true) {

Stream(IsActivate);

}

return 0;

}

1. 

Функция 01h (т.е. прерывание 21h при значении AH=01h ) выполняет ввод с кла­виатуры с ожиданием нажатия клавиши , если буфер клавиатуры пуст. Код введен­ного символа помещается в регистр AL. Введенный символ отображается на экране (эхо-отображение).

Функция 01h проверяет также, не нажимал ли пользователь в ходе работы про­граммы комбинацию клавиш Ctrl/C ( или Ctrl/Break ).

Функция 08h работает аналогично 01h, за исключением того, что не выполняется эхо-отображение введенного символа.

Функция 07h работает аналогично 01h, за исключением того, что не выполняется эхо-отображение и не проверяется нажатие Ctrl/C.

Функция 06h может выполнять как ввод с клавиатуры, так и вывод на экран. Если в момент вызова регистр DL содержит значение 0ffh, то данная функция вы­полняет ввод без ожидания. Если буфер не пуст , то флаг нуля ZF сбрасывается в 0, а код символа из буфера заносится в AL. Если же буфер пуст , то устанавливается ZF=1, при этом значение в AL не играет роли.

Функция 0Вh не выполняет ввод символа, а только проверяет, есть ли символы в буфере. Если есть, то устанавливается AL=0ffh, если нет, то AL=00h. Выполняется также проверка на Ctrl/C.

Функция 0Аh выполняет буферизованный ввод строки с клавиатуры. При этом символы вводятся один за другим, как при многократном применении функции 01h, до тех пор, пока не будет введен код 0dh ( код клавиши "Enter" ), завершаю­щий строку. В ходе ввода строки пользователь может редактировать строку, и в частности - использовать "забой". При вводе выполняется также проверка на Ctrl/C.

При вызове функции 0Аh требуется, чтобы в регистре DX содержал смещение ( в сегменте данных ) области памяти ( буфера ), в которую система поместит вве­денную строку.

Функция 0Сh вначале очищает буфер клавиатуры (т.е. "забывает" предыдущие нажатия клавиш), а потом выполняет любую из функций 01h, 06h, 07h, 08h или 0Аh. Номер этой функции задается в регистре AL. Если задано иное число, то вы­полняется только очистка буфера. Кроме того, всегда выполняется проверка на Ctrl/C.

1. Скан-код – код, присвоенный каждой клавише, с помощью которого драйвер клавиатуры распознает, какая клавиша была нажата.