

# INTERRUPCIONES

Andrés Felipe Flórez Gil  
CC. 1017269766

1 de julio de 2020

En programación una interrupción es un mecanismo a través del cual se envía una señal al microprocesador para indicarle que debe detener la ejecución del programa actual para ejecutar otro proceso prioritario. Puede suceder como un evento asíncrono y una vez que se ejecuta se devuelve al programa anterior.[1]

## Referencias

- [1] <http://www.ciens.ucv.ve:8080/genasig/sites/organizacion-del-comp-II/archivos/Interrupciones.pdf>
- [2] <http://index-of.co.uk/Winasm-studio-tutorial/manual2-8086.pdf>
- [3] <https://es.wikipedia.org/wiki/Interrupci>
- [4] <https://aprendiendoarduino.wordpress.com/2016/11/13/interrupciones/>
- [5] <https://sites.google.com/site/lgiao2018/unidad-1/1-4-el-concepto-de-interrupciones>
- [6] <https://books.google.com.co/books?id=I3w5DwAAQBAJpg=PA11dq=microprocesadoreshl=essa=Xvec>
- [7] <https://www.slideshare.net/matrix1979/interrupciones-53999787>.