МИНОБРНАУКИ РОССИИ САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)

ОТЧЕТ

По лабораторной работе №4

По дисциплине «Организация ЭВМ и систем»

Студентка гр. 3351 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Слипчик Е. С.

Преподаватель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Гречухин М. Н.

Санкт-Петербург

2024

Цель работы

Разработать, написать и отладить программу управления пе­ремещением символа (например, "\*") в пределах заданного на экране окна. Для управления использовать клавиши из набора: "стрелка вверх" (СтВВ), "стрелка вниз" (СтВН), "стрелка вправо" (СтВП), "стрелка влево" (СтВЛ) или функциональные клавиши Fl - F12 (варианты см. в таблице 4.2). Для ввода использовать стандартные функции языка C++. Сохранить отлаженную программу.

Изменить программу, заменив стандартные функции библиотеки C++ своими. Для написания функций используйте заданное прерывание (см. таблицу), если его возможностей достаточно. Если его возможностей не достаточно, то замените его по своему усмотрению. Сохраните отлаженную программу.

Задание

Вариант 15:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 20 | 12 | 60 | 23 | Постоянное | F9, F10 | INT 16h |

**Краткие сведения о подсистеме ввода информации с клавиатуры, используемых прерываниях, буфере клавиатуры и функциях обслуживания ввода с клавиатуры.**

Подавляющее большинство программ выполняют ввод информации с клавиатуры. Ввод информации в компьютер может быть выполнен на трех уровнях: обращением к функциям MS-DOS; обращением к функциям BIOS; физическим доступом к аппаратным средствам. Ввод информации на уровне MS-DOS позволяет "пропустить" клавиатурный ввод через инсталлируемые драйверы, обеспечивает отслеживание нажатия комбинации клавиш Ctrl-C (Ctrl-Break), стандартную для MS-DOS обработку ошибок. Доступ к клавиатуре на уровне BIOS позволяет программе отслеживать нажатие всех, а не только символьных клавиш, выполнять управление аппаратурой клавиатуры и пр. Интерфейсом Turbo С с BIOS является функция bioskey(). Непосредственный доступ к буферу клавиатуры резко повышает производительность программы. В некоторых случаях необходима имитация нажатий клавиш клавиатуры с записью кодов непосредственно в буфер. При этом физически нажатия клавиш не происходят. Так строятся многие демонстрационные программы, которые открывают или закрывают окна меню, выполняют необходимый выбор, показывают работу программы в "автоматическом" режиме и т.п. На том же самом принципе имитации нажатий клавиш построены программы, способные переносить одним нажатием клавиши целые куски текста из одной программы в любой текстовый редактор. Примером такой программы является входящая в Turbo С резидентная Help-система THELP.COM. Клавиатура персонального компьютера содержит специальный встроенный микропроцессор. Он при каждом нажатии и отпускании клавиши определяет ее порядковый номер и помещает его в порт 60h специальной электронной схемы - программируемого периферийного интерфейса (ППИ). Далее этот код будем называть скэн-кодом. Скэн-код в первых 7 битах содержит порядковый номер нажатой клавиши, а восьмой бит равен 0, если клавиша была нажата (прямой скэн-код), и равен 1, если клавиша была отпущена (обратный скэн-код). Когда скэн-код записан в порт 60h, схема ППИ выдает сигнал "подтверждения", уведомляя микропроцессор клавиатуры о принятии кода. Если клавиша остается нажатой дольше некоторого времени задержки (delay value), микропроцессор клавиатуры начинает генерировать с заданной частотой (typematic rate) прямой скэн-код нажатой клавиши. Значения задержки и частоты повторения могут устанавливаться в нужные значения либо через порты клавиатуры, либо через функцию АН = 03h прерывания 16h BIOS. Когда скэн-код принят схемой ППИ, аппаратура компьютера генерирует аппаратное прерывание с номером 9. Стандартный обработчик прерывания 9 - это программа, входящая в состав BIOS (BIOS ISR). BIOS ISR анализирует скэн-код и по специальным правилам преобразует его. Отметим, что по скэн-коду всегда можно установить, вследствие чего ISR получила управление: из-за нажатия или из-за отпускания клавиши. Буфер клавиатуры - это классический пример использования кольцевого буфера для организации асинхронного взаимодействия двух программ по схеме "производитель-потребитель". Одна из программ (ISR BIOS прерывания 9) "производит" информацию или, как говорят, является процессом-производителем. Исполняемая программа через функцию АН= 00h прерывания 16h BIOS "потребляет" информацию или является процессом-потребителем. Асинхронность взаимодействия означает, что запись в буфер новой информации и чтение из него происходят в случайные, не связанные между собой моменты времени. Так как производитель постоянно анализирует наличие переполнения буфера, не происходит переопределения не прочитанных еще потребителем кодов клавиатуры. Другими словами, при переполнении буфера производитель блокируется до тех пор, пока потребитель не прочитает одно или несколько слов из буфера. Если же буфер пуст и выполняется попытка чтения информации, функция АН = 00h прерывания 16h BIOS переходит к бесконечному циклу, условием которого является неравенство между собой указателей "головы" и "хвоста". Фактически текущая программа, выполняющая ввод с клавиатуры, блокируется, не давая "потребить" несуществующую еще информацию. int getch (void) Выполняет ввод с клавиатуры через функцию MS-DOS АН=07h. Она не выполняет "эхо" вывода на экран. В этой связи полезна для организации интерфейса с пользователем, при котором нажатие той или иной клавиши вызывает немедленную реакцию программы без отображения введенного символа на экране. int getche (void) Выполняет небуферизуемый ввод с клавиатуры через функцию MS-DOS AH=07h, но в отличие от предыдущей функции обеспечивает вывод введенного символа на экран. Перевод строки происходит при достижении правой вертикальной границы текущего активного окна. char \*getpass(char \* prompt) Выводит на экран ASCII-строку, на начало которой указывает prompt, a затем принимает с клавиатуры без "эха" строку символов. Вводимые символы (не более 7) помещаются во внутреннюю статическую память. Функция возвращает указатель на внутреннюю статическую строку, переопределяемую каждым новым обращением к функции. Основное назначение данной функции - ввод паролей в программе без отображения их на экран. int kbhit (void) Проверяет, пуст ли буфер клавиатуры. Если в буфере есть символы, функция возвращает ненулевое значение, в противном случае она возвращает 0 Использует функцию 0Bh MS-DOS. Является удобным средством предотвращения "зацикливания" при ожидании невозможного в данный момент события. Кроме того, при выполнении функции 0Bh осуществляется проверка нажатия комбинации клавиш Ctrl-Break, что позволяет выполнить аварийное завершение программы.

Код

1. Системные функции

#include <stdio.h>

#include <conio.h>

#include <bios.h>

#include <dos.h>

#define ESCAPE 27

#define LEFT 67

#define RIGHT 68

#define X1 20

#define X2 60

#define Y1 12

#define Y2 23

#define SYMB "\*"

int main()

{

int x, y, ch;

x = 1;

y = 6;

window(X1, Y1, X2, Y2);

textbackground(7);

textcolor(10);

\_setcursortype(\_NOCURSOR);

gotoxy(x, y);

clrscr();

printf(SYMB);

gotoxy(x, y);

do {

ch = getch();

if (ch == 0 || ch == 224)

{

switch (getch())

{

case LEFT:

clrscr();

if (x - 1 >= 1)

{

x--;

gotoxy(x, y);

printf(SYMB);

gotoxy(x, y);

}

else

{

x = X2 - X1 + 1;

gotoxy(x, y);

printf(SYMB);

gotoxy(x, y);

}

break;

case RIGHT:

clrscr();

if (x + 1 <= (X2 - X1) + 1)

{

x++;

gotoxy(x, y);

printf(SYMB);

gotoxy(x, y);

}

else

{

x = 1;

gotoxy(x, y);

printf(SYMB);

gotoxy(x, y);

}

break;

}

}

} while (ch != ESCAPE);

return 0;

}

1. Свои функции

#include <stdio.h>

#include <conio.h>

#include <bios.h>

#include <dos.h>

#define ESCAPE 1

#define LEFT 67

#define RIGHT 68

#define X1 20

#define X2 60

#define Y1 12

#define Y2 23

int getKey()

{

union REGS ir, or;

ir.h.ah = 0x00;

// cprintf("%d ---- %d", or.h.ah, or.h.al);

int86(0x16, &ir, &or);

return or .h.ah;

}

int main()

{

int x, y, ch;

x = 1;

y = 6;

window(X1, Y1, X2, Y2);

textbackground(7);

textcolor(10);

\_setcursortype(\_NOCURSOR);

gotoxy(x, y);

clrscr();

printf("\*");

gotoxy(x, y);

do {

ch = getKey();

switch (getKey()) {

case LEFT:

clrscr();

if (x - 1 >= 1) {

x--;

gotoxy(x, y);

printf("\*");

gotoxy(x, y);

}

else {

x = X2 - X1 + 1;

gotoxy(x, y);

printf("\*");

gotoxy(x, y);

}

break;

case RIGHT:

clrscr();

if (x + 1 <= (X2 - X1) + 1) {

x++;

gotoxy(x, y);

printf("\*");

gotoxy(x, y);

}

else {

x = 1;

gotoxy(x, y);

printf("\*");

gotoxy(x, y);

}

break;

}

} while (ch != ESCAPE);

return 0;

}

Выводы

В ходе лабораторной работы мы разработали программу управления перемещением символа «\*» в пределах заданного на экране окна. Для управления использовали клавиши: «стрелка влево», «стрелка вверх», «стрелка вправо», «стрелка вниз». Далее изменили программу, заменив стандартные функции библиотеки С++ своими.