1. Hàm ngắt để đọc các ký tự từ bàn phím và hiển thị lên màn hình.(assembly)

**.model small**

**.stack 100h**

**.data**

**message db 0ah, "Enter a character: ", '$'**

**output db 0ah, "You entered: $"**

**.code**

**main proc**

**mov ax, @data**

**mov ds, ax**

**mov dx, offset message**

**mov ah, 09h**

**int 21h ; Hiển thị chuỗi "Enter a character:"**

**mov ah, 01h**

**int 21h ; Đọc một ký tự từ bàn phím**

**mov dl, al**

**mov ah, 02h**

**int 21h ; Hiển thị ký tự đã nhập**

**mov dx, offset output**

**mov ah, 09h**

**int 21h ; Hiển thị chuỗi "You entered:"**

**mov dl, al**

**mov ah, 02h**

**int 21h ; Hiển thị ký tự đã nhập**

**mov ah, 4Ch**

**int 21h ; Kết thúc chương trình**

**main endp**

**end main**

1. Hàm để đọc một chuỗi ký tự và in lên màn hình.

**.model small**

**.stack 100h**

**.data**

**message db 0ah, "Enter a string: $"**

**output db 0ah, "You entered: $", 0ah, "$"**

**.code**

**main proc**

**mov ax, @data**

**mov ds, ax**

**mov dx, offset message**

**mov ah, 09h**

**int 21h ; Hiển thị chuỗi "Enter a string:"**

**mov dx, offset input\_buffer**

**mov ah, 0Ah**

**int 21h ; Đọc một chuỗi từ bàn phím**

**mov dx, offset output**

**mov ah, 09h**

**int 21h ; Hiển thị chuỗi "You entered:"**

**mov dx, offset input\_buffer+2**

**mov ah, 09h**

**int 21h ; Hiển thị chuỗi đã nhập**

**mov ah, 4Ch**

**int 21h ; Kết thúc chương trình**

**main endp**

**end main**

1. Tính tổng số được nhập vào

**.model small** // khai báo mô hình cho chương trình

**.stack 100h** //Lấy ngăn xếp có dữ liệu 100h (256bytes)

**.data**

**message db 0ah, "Enter numbers (separated by spaces, press Enter to finish): $"** // lưu thông điệp hiển thị người dùng

**output db 0ah, "Sum: $"** //biến output lưu tổng.

**.code**

**main proc**

**mov ax, @data** // di chuyển @data là địa chỉ phân dạng của .data vào trong thanh ghi ax.

**mov ds, ax** //di chuyển dữ liệu của thanh ghi ax vào thanh ghi ds.

**mov dx, offset message** //offset dữ liệu message vào trong thhanh ghi dx.

**mov ah, 09h** //di chuyển chức năng hiển thị chuỗi 09h vào thanh ghi ah.

**int 21h ;** // gọi hàm ngắt int 21h để hiển thị chuỗi .

**mov dx, offset input\_buffer**  // biến input\_buffer được đưa vào trong thanh ghi dx.

**mov ah, 0Ah** // chuyển chức năng đọc chuỗi vào thanh ghi ah.

**int 21h ; Đọc một chuỗi từ bàn phím** // lại ngắt để tiến hành đọc chuỗi từ bàn phím .

**mov si, offset input\_buffer+2** // bỏ qua 2 byte đầu tiên.

**xor ax, ax ;** //Khởi tạo ax = 0

**parse\_numbers:**

**mov al, byte ptr [si]**

**cmp al, 0Dh ;** //Kiểm tra ký tự Enter

**je calculate\_sum**

**sub al, '0' ;** //Chuyển ký tự sang giá trị số

**add ax, bx ;** //Cộng số vừa đọc vào tổng (trong bx)

**inc si**

**jmp parse\_numbers**

**calculate\_sum:**

**mov dx, offset output**

**mov ah, 09h**

**int 21h ;** //Hiển thị chuỗi "Sum:"

**mov ax, bx**

**add ax, '0' ;** //Chuyển tổng thành ký tự

**mov dl, al**

**mov ah, 02h**

**int 21h** ;// Hiển thị tổng

**mov ah, 4Ch**

**int 21h** ;// Kết thúc chương trình

**main endp**

**end main**

Một số lệnh của android

1. getSystemService(Context.SENSOR\_SERVICE); - Trả về một đối tượng quản lý các cảm biến có sẵn trong thiết bị.
2. PackageManager pm = getPackageManager(); - Trả về một đối tượng quản lý gói ứng dụng, cho phép truy cập thông tin về ứng dụng và thao tác với các gói ứng dụng.
3. TelephonyManager telephonyManager = (TelephonyManager) getSystemService(Context.TELEPHONY\_SERVICE); - Trả về một đối tượng quản lý các tính năng liên quan đến điện thoại, như thông tin SIM, trạng thái cuộc gọi, và nhiều hơn nữa.
4. ConnectivityManager connectivityManager = (ConnectivityManager) getSystemService(Context.CONNECTIVITY\_SERVICE); - Trả về một đối tượng quản lý kết nối mạng, cho phép kiểm tra trạng thái kết nối mạng và thực hiện các thao tác liên quan đến mạng.
5. AlarmManager alarmManager = (AlarmManager) getSystemService(Context.ALARM\_SERVICE); - Trả về một đối tượng quản lý báo động, cho phép đặt và quản lý các báo động trong hệ thống.