

בהתייחס לזיהוי מקשי החיצים אבקש להוסיף את הפרטים הבאים:
א. למקשי החיצים אין קוד ascii. לעומת זאת יש לכ"א מהם scan code בן 16 סיביות.
ב. תוכנו של הבית (byte) המשמעותי של ה scan code הנ"ל הוא E0H (זה נכון עבור כל 4 מקשי החיצים) ואילו תוכנו של ה הבית (byte) הפחות משמעותי של הנ"ל, ייחודי עבור כל מקש.
ג. ניתן לזהות את מקשי החיצים בעזרת פונק' 2 (או 7) של int 21h, כך: בהקישנו על מקש חץ תחזיר כ"א מהפונק' הנ"ל באוגר al, 0. אם נקרא שוב ל int 21h, יוחזר באוגר al הבית (byte) הפחות משמעותי של ה scan code. מצורפת תכנית המבצעת זאת. התכנית מתייחסת אך ורק למקש של חץ ומקרינה את האות המתאימה.

```
tab equ 9
```

```
IDEAL
```

```
MODEL small
```

```
STACK 100h
```

```
DATASEG
```

```
key db 48h,50h,4dh,4bh
```

```
arrow db 'UDRL'
```

```
CODESEG
```

```
start:
```

```
    mov ax,@data
```

```
    mov ds,ax
```

```
again:
```

```
    mov ah,7
```

```
    int 21h
```

```
    or al,al    ;==cmp al,0
```

```
    jne again
```

```
    int 21h
```

```
mov dh,al ; save al because function no. 2 changes it
```

```
mov ah,2
```

```
mov dl,tab
```

```
int 21h
```

```
mov cx,4
```

```
mov bx,-1
```

```
ag:
```

```
inc bx
```

```
cmp dh,[key+bx]
```

```
loopne ag
```

```
mov ah,2
```

```
mov dl,[arrow+bx]
```

```
int 21h
```

```
sof:
```

```
mov ah,4ch
```

```
int 21h
```

```
end start
```