

```

;
; Escreve directamente na RAM de VÍDEO
;

RAM_VIDEO EQU 0B800h ; endereço da RAM de Video
COR_CAR EQU 0Eh ; cor do character
NUM_CAR EQU 24*80 ; máximo = 24*80

assume cs:codigo, ds:dados, ss:sseg

codigo segment

inicio:
mov ax, dados
mov ds, ax ; iniciar o DS

mov ax, RAM_VIDEO
mov es, ax ; iniciar o ES para o endereço base da Ram de Video

mov cx, 0
mais_uma_vez:

mov di, cx
add di, di
mov byte ptr es:[di], cl ; es:[número par] = character a ser escrito
inc di
mov byte ptr es:[di], COR_CAR ; es:[número ímpar] = atributo do character

inc cx ; cx := cx + 1
cmp cx, NUM_CAR ; será que já escreveu NUM_CAR caracteres?
jnz mais_uma_vez ; se não for zero dá mais uma voltinha

mov dx, offset msg_final ; dx = endereço da mensagem a ser escrita
mov ah, 09h ; ah = função - write string to Standard Output
int 21h ; chamada ao DOS

mov ah, 07 ; ah = função - Direct Character Input without echo
int 21h ; chamada ao DOS

mov al, 00h ; al = valor de retorno. 0 = não há erro, <> 0 = erro
mov ah, 4Ch ; ah = função - Exit, terminate with return code
int 21h ; chamada ao DOS

codigo ends

dados segment byte

msg_final db 0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,"Prima uma tecla para sair - ", "$"

dados ends

sseg segment stack

db 100h dup(?)

sseg ends
end inicio

; ATENÇÃO:
; Para executar este programa pode ser necessário
; corrê-lo na linha de comando do DOS e com o ecrân maximizado

```