

## Устройство и принципы программирования манипулятора “мышь”

Кривицкий Н.В.

Белорусский национальный технический университет

Целью данной работы является изучение основных разновидностей манипулятора “мышь” и его основных составляющих, а также принципов программирования на языке “Assembler”, освоив которые, вы можете самостоятельно писать программы для их функционирования в независимости от того, подключен ли он к PS/2 или USB.

Функциональность компьютера в наше время в значительной степени зависит от оборудования, подключённого к нему, а также от его характеристик. Если говорить о периферийных устройствах то их можно разделить на две основные группы в зависимости, от каких человек может взаимодействовать с компьютером – это устройства ввода и вывода информации. К устройствам вывода информации относятся: принтер, монитор или проектор, колонки или наушники, а к устройствам ввода – манипулятор “мышь”, клавиатура, сканер и другие. В процессе своей работы они лишь преобразуют данные из формы понятной человеку в форму понятную компьютеру или, наоборот, при этом, не меняя их содержания.

Представить современный компьютер без мыши просто невозможно. Она настолько прижилась на наших столах, что кажется, существовала всегда. Однако это далеко не так, и, прежде чем стать такой, какой она есть сегодня, компьютерная мышь прошла довольно длинный путь эволюции. Первый прототип данного устройства был разработан еще 9 декабря 1968 года. За это время сменилось множество технологий и форм, но назначение манипулятора осталось неизменным. В наше время самый обыкновенный манипулятор “мышь” представляет собой устройство с двумя кнопками, колесом прокрутки и сенсором, позволяющим отслеживать изменение положения в горизонтальной плоскости.

Существуют различные виды манипулятора: оптические светодиодные мыши, шариковые, однако алгоритм их программирования, а также способы его реализации почти ничем не отличаются.