

CONJUNTO C0

CONJUNTO C1

b ₃	b ₂	b ₁	b ₀		
0	0	0	0	0	NUL
0	0	0	1	1	SOH DC ₁
0	0	1	0	2	STX DC ₂ (REP)
0	0	1	1	3	ETX DC ₃
0	1	0	0	4	EOT DC ₄
0	1	0	1	5	ENQ
0	1	1	0	6	SS2
0	1	1	1	7	BEL
1	0	0	0	8	APB (BS) CAN
1	0	0	1	9	APF (HT)
1	0	1	0	10	APD (LF) SUB
1	0	1	1	11	APU (VT) ESC
1	1	0	0	12	CS (FF)
1	1	0	1	13	APR (CR)
1	1	1	0	14	SO APH (RS)
1	1	1	1	15	SI US

FIGURA 10

b ₃	b ₂	b ₁	b ₀		
0	0	0	0	0	CARACTER FUNDO PRETO PRETO
0	0	0	1	1	CARACTER FUNDO VERMELHO VERMELHO
0	0	1	0	2	CARACTER FUNDO VERDE VERDE
0	0	1	1	3	CARACTER FUNDO AMARELO AMARELO
0	1	0	0	4	CARACTER FUNDO AZUL AZUL
0	1	0	1	5	CARACTER FUNDO MAGENTA MAGENTA
0	1	1	0	6	CARACTER FUNDO CIAN CIAN
0	1	1	1	7	CARACTER FUNDO BRANCO BRANCO
1	0	0	0	8	PISCAMENTO MASCARAMENTO
1	0	0	1	9	SEM PISCAMENTO SEM PISCAMENTO
1	0	1	0	10	INICIO DE SUBLINHA
1	0	1	1	11	
1	1	0	0	12	TAMANHO FUNDO NORMAL NORMAL
1	1	0	1	13	DUPLA FUNDO ALTURA INVERSO
1	1	1	0	14	DUPLA FUNDO LARGURA TRANSPARENTE
1	1	1	1	15	DUPLA DE TAMANHO TAMANHO

FIGURA 11

3. Códigos de Controle (Conjunto C0)

US (1FH) - Move a posição ativa para a posição na tela definida pelos dois códigos subsequentes como descrito abaixo:
Sejam X e Y estes dois códigos:

- a) Se $30H \leq X \leq 32H$ e $30H \leq Y \leq 39H$ então a linha da posição destino será a de número $(10*(X-30H)+Y-30H)$ e a coluna a de número 1;
- b) Se $40H \leq X \leq 54H$ e $41H \leq Y \leq 68H$ então a linha da posição destino será a de número $(X-40H)$ e a coluna a de número $(Y-40H)$

Obs.: Se no item a) o número da linha exceder 14H to da esta sequência US deve ser ignorada.

Ex.: A sequência: 1FH, 44H, 54H move a posição ativa para vigésima coluna da quarta linha. A sequência 1FH, 30H, 30H move a posição ativa para a primeira coluna da linha zero.

RS (1EH) - Move a posição ativa para a primeira coluna da linha um.

FF (0CH) - Causa o completo apagamento das linhas de número 1 a 20 e o deslocamento da posição ativa para a linha de número 1 mantendo-se a coluna.

- Obs.: 1. A recepção de um dos códigos: US, RS ou FF, reinitializa com o conjunto G0 ativo e com os atributos de fundo preto, corpo branco, não mascarado, não sublinhado, sem piscamento e tamanho normal.
2. A recepção do código RS causa a designação para G0, G1 e G2 dos jogos de caracteres primário (ASCII), mosaico e suplementar definidos nas tabelas das páginas 18, 19, 20.

Para os códigos descritos a seguir, sejam X e Y os números da linha e da coluna em que se encontra a posição ativa antes do recebimento do código e X' e Y' a linha e a coluna da posição para qual deve se deslocar a posição ativa após o recebimento do código.

- BS (08h) - a) Se $1 \leq X \leq 20$ e $2 \leq Y \leq 40$ então $X'=X$ e $Y'=Y-1$
- b) Se $2 \leq X \leq 20$ e $Y=1$ então $X'=X-1$ e $Y'=40$
- c) Se $X=1$ e $Y=1$ então $X'=20$ e $Y'=40$
- d) Se $X=0$ e $Y=1$ então $X'=0$ e $Y'=1$

- HT (09H) - a) Se $1 \leq X \leq 20$ e $1 \leq Y \leq 39$ então $X'=X$ e $Y'=Y+1$
- b) Se $1 \leq X \leq 19$ e $Y=40$ então $X'=X+1$ e $Y'=1$
- c) Se $X=20$ e $Y=40$ então $X'=1$ e $Y'=1$
- d) Se $X=0$ e $Y=40$ então $X'=0$ e $Y'=40$

- LF (0AH) - a) Se $1 \leq X \leq 19$ então $X'=X+1$ e $Y'=Y$
- b) Se $X=20$ então $X'=1$ e $Y'=Y$
- c) Se $X=0$ vide observação a seguir

- VT (0BH) - a) Se $2 \leq X \leq 20$ então $X'=X-1$ e $Y'=Y$
- b) Se $X=1$ então $X'=20$ e $Y'=Y$
- c) Se $X=0$ então $X'=X$ e $Y'=Y$

- Obs.:
1. No caso do item b) do código LF se a função "scroll up" estiver habilitada, este código causará o deslocamento para cima da tela com exceção da linha zero.
 2. A recepção de LF, estando a posição ativa na linha zero, causa o deslocamento desta para a última posição entre as linhas 1 e 20 inclusive, onde ela estava localizada imediatamente antes da recepção da seqüência US que a conduziu a linha zero.
 3. No caso do item b) do código VT se a função "scroll down" estiver habilitada este código causará o deslocamento para baixo da tela com exceção da linha zero.

CAN (18H) - Preenche todas as posições de caracter da posição ativa até o fim da linha inclusive, com espaços tendo os atributos correntes. A posição ativa não é deslocada.

CR (0DH) - Move a posição ativa para a primeira posição de caracter da linha corrente.

NUL (00H) - Não tem efeito no terminal.

DEL (7FH) - Tanto no modo alfanumérico como no modo mosaico este código será interpretado como o código 5FH do respectivo jogo.

BEL (07H) - Quando da recepção deste código o terminal emitirá um sinal audível de duração inferior a um segundo.

ENQ(05H) - Quando da recepção deste código o terminal transmitirá o seu número de identificação.

REP(12H) - O último caracter gráfico recebido (alfanumérico ou mosaico) é repetido com os atributos correntes da posição ativa, um número de vezes definido pelo código seguinte como descrito a seguir.
Seja X este código, onde $40H \leq X \leq 7FH$, então o número de repetições será $X - 40H$.

SO(0EH) - Invoca o conjunto G1 para a tabela em uso.

SI (0FH) - Invoca o conjunto G0 para a tabela em uso.

SS2(16H) - Acesso a um único caracter do conjunto G2.

As letras acentuadas são codificadas por meio da combinação de três códigos: o primeiro é SS2, o segundo identifica o acento no conjunto G2 e o terceiro é a letra a ser acentuada.

Ex. SS2, 42H, 41H é a codificação para uma letra 'A' maiúscula com acento agudo.

SS2, 4BH, 43H é a codificação para uma "Ç".

Os símbolos especiais são codificados por meio da combinação de dois códigos: o primeiro é SS2 e o segundo identifica o símbolo no conjunto G2.

ESC(1BH) - Permite o acesso ao conjunto C1 de atributos quando seguido por um código de 40H a 5FH ou a designação de um jogo de caracteres em G0, G1 ou G2 se o código seguinte for 28H, 29H ou 2BH respectivamente (vide figura 4)

DC₁ (11H) - Causa a visualização da posição ativa (cursor).

DC₄ (14H) - Causa a não visualização da posição ativa (cursor).

ESP(2ØH) - A posição ativa é deslocada no sentido normal de escrita de uma posição de caracter. A posição (ou posições) assim liberada é preenchida uniformemente com a cor de fundo corrente, levando-se em conta, quando for o caso, o atributo de fundo inverso. O espaço é afetado por todos os atributos de visualização correntes mas por definição o espaço não pisca. No interior de uma fileira sublinhada, o espaço deve ser sublinhado quando não for usado como delimitador (vide observação 2 na pág. 11.28).