

PORTB යන උපදෙසට පැමිණෙන ලෙසයි. මේ පිළිබඳ ව විස්තරයක් 6.2 ලිපියේ සඳහන් විය. `movf PORTB` යන උපදෙසත් එම බිටු සැකැස්ම `W` රෙජිස්ටරයේ සිට `PORTB` රෙජිස්ටරයට මාරු කරයි. මේ අවස්ථාවේ දී `Digit 1`හි ජ්‍යෙෂ්ඨ යුතු බණ්ඩක වෙත `5V` ද නොජ්‍යෙෂ්ඨ යුතු බණ්ඩක වෙත `0V` ද යෙදී ඇත. ඉන් පසුව ඇති `65f PORTA, 1` උපදෙස මගින් `RA1` අග්‍රයේ වෝල්ටීයතාව `5V` බවට පත් කළ විගස ම `Digit 1`හි අදාළ බණ්ඩක ජ්‍යෙෂ්ඨමත් එම ඉලක්කම ප්‍රදර්ශනය කරයි.

ඉන් පසු දෙවන ඉලක්කම ජ්‍යෙෂ්ඨමට පෙර යම්කිසි කාලයක් බලා සිටිය යුතු ය. එසේ නො කළ හොත් ඉලක්කම නියම තීව්‍රතාවකින් දිස් නො වේ. එම නිසා `Delay 1` මගින් මිලි තත්ත්වර කිහිපයක පමාවක් ලබා දේ. ඉන් පසුව දෙවන ඉලක්කම `Digit 2` මගින් ප්‍රදර්ශනය කිරීම ආරම්භ කළ යුතු ය. මෙවිට `Digit 1` නිවා ජ්‍යෙෂ්ඨ යුතු බැවින් `bcf PORTA, 1` මගින් එය සිදු කර ඇත.

ඉන්පසු පෙර පරිදි ම `Digit 2`හි ඇති අගය `W` රෙජිස්ටරයට ගෙන `Clall Table` යන උපදෙසට අනුව අදාළ බිටු සැකැස්ම `W` රෙජිස්ටරයට ගෙන පසුව එය `PORTB` වෙත යොමු කෙරේ. ඉන්පසුව `bsf PORTB, 2` මගින් `RA2` අග්‍රය `5V` තත්ත්වයට ගෙන `Digit 2` ජ්‍යෙෂ්ඨමට සමස්ථයි. ඉන්පසු නැවතත් `delay 2` මගින් මිලි තත්ත්වර කිහිපයක පමාවක් ලබාගනී.

මේ වන විට `Digit 1` හා `Digit 2` මගින් බිංදුව ප්‍රදර්ශනය කර ඇත. මේ අතර `SW1` බොත්තම එබුණී නම් `RA0` අග්‍රයේ වෝල්ටීයතාව `0V` බවට පත් වන බැවින් `PORTA` රෙජිස්ටරයේ බිංදුව වැනි බිටුව බිංදුව බවට පත් වේ. `btfss PORTA 0` මගින් බලනුයේ එසේ වී ද යන්න ය. එසේ වී නම් ප්‍රදර්ශනය කළ යුතු අගය එකකින් වැඩි කරගැනීම සඳහා `countup` යන ලේඛනය යටතේ ඇති උපදෙස් ගොනුවට යයි. එහි දී මුලින් ම `Digit 1`හි අගය එකකින් වැඩි කර නව අගය දහය දැයි බලයි. දහය නො වේ නම් එහි නව අගය එලෙස ම තබාගෙන `Loop` ලේඛනය යටතේ ඇති ඉලක්කම් ප්‍රදර්ශනය කිරීමේ උපදෙස් මාලාවට නැවත පැමිණේ.

එහෙත් යම් හෙයකින් `Digit 1`හි නව අගය දහය වූයේ නම් `Digit 1`හි අගය බිංදුව කර `Digit 2`හි අගය එකකින් වැඩි කරයි. මෙහි දී ද `Digit 2`හි අගය `10` දැයි බලයි. දහය නො වේ නම් `Loop` වෙත යන අතර `10` නම් `Digit 2` ද බිංදුව බවට පත් කරයි. සෑම උපදෙසකට ම පසුව ඇති සටහන් කියවීමෙන් එම උපදෙස්වලින් කෙරෙනුයේ කුමක් ද යන්න පිළිබඳව දළ අවබෝධයක් ලබාගත හැකි ය.

මිළුග ලිපියෙන් අතුරු බිදුම් හෙවත් `Interrupts` භාවිතය පිළිබඳ කරුණු ඉදිරිපත් කෙරේ.