Написать программу на ассемблере (TASM). К каждой строчке кода должны быть комментарии. К программе приложить изображение, которое будет использоваться для работы программы.

10. Зеркальное отображение изображения, хранящегося в файле BMP (24 бит на точку). Данные остаются в старом файле или записываются в новый.