

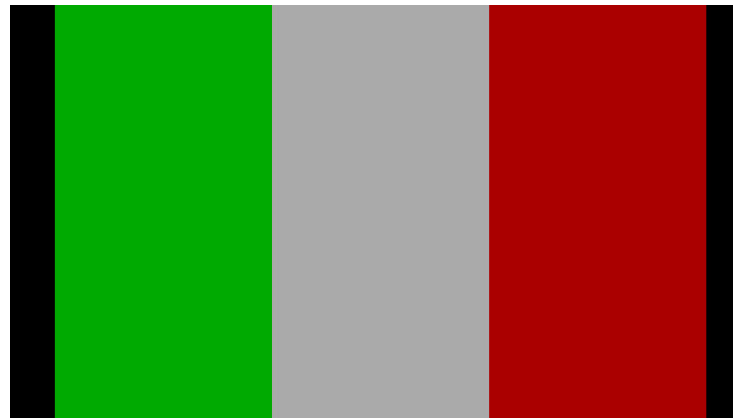
Try-out 13

Try-out 13: Pizzaland

Schrijf een programma waarmee we de Italiaanse vlag (Belgisch mag ook natuurlijk) op een grafisch scherm tonen. Grafische scherminstelling via : int 10 AH=00 en AL=12.

Een grafische pixel plaatsen op een grafisch scherm kan met INT 10 met subfunctie "AH=0Ch"

Tip: Gebruik het CX register zowel voor de kolombepaling als voor de teller (op deze manier vermijd je overbodige push & pop operaties).



Try-out 13

Oplossing Try-out 13

```
a 100
MOV     AX,0012           ; grafischeodus
INT     10
MOV     DX,0000           ; start op rij 0 met de vlag
MOV     CX,01DF           ; hoogte van de vlag
PUSH    CX
MOV     CX,027F           ; lengte van de rode lijn
MOV     AX,0C04
INT     10
LOOP    010f
MOV     CX,01AA           ; lengte van de witte lijn
MOV     AX,0C07
INT     10
LOOP    0119
MOV     CX,00D5           ; lengte van de groene lijn
MOV     AX,0C02
INT     10
LOOP    0123
ADD     DX,+01           ; rij zakken
POP     CX
LOOP    10B
MOV     AX,0100           ; pauze
INT     21
MOV     AX,0002           ; terug naar tekstmodus
INT     10
INT     20
```

Try-out 14

Try-out 14: Broodje Krokot

Schrijf een programma waarmee we de Nederlandse vlag (bij ernstige morele bezwaren mag je ook een andere vlag met horizontale strepen kiezen) op een grafisch scherm tonen. Grafische scherminstelling via: int 10 AH=00 en AL=12.



Try-out 14

Oplossing Try-out 14 1/2

```
a 100
mov ax,0012          ; grafische modus
int 10
mov dx,0010          ; zet rij op 16
mov cx,90             ; zet hoogte
push cx
mov cx,0270           ; zet breedte
mov ax,0c04           ; rood
int 10
loop 10f
add dx,+01            ; verhoog de rij
pop cx
loop 10B
mov cx,90             ; subroutine om witte pixels te schrijven
push cx
....
```

Try-out 14

Oplossing Try-out 14 2/2

```
mov cx,0270
mov ax,0c0F
int 10
loop 123
pop cx
add dx,+01
loop 11f
mov cx,90                ; subroutine om blauwe pixels te schrijven
push cx
mov cx,0270
mov ax,0c01
int 10
loop 137
pop cx
add dx,+01
loop 133
mov AH,01
int 21
MOV AX,0002
int 10
int 20
```