

Seminario 2 - Documentación

Utilizando de partida la documentación provista por el profesor, se crean las siguientes funciones:

```
void selecciona_modo_video(BYTE modo){
    union REGS inregs, outregs;

    inregs.h.ah = 0x00;
    inregs.h.al = modo;
    int86(0x10, &inregs, &outregs);
    return;
}

void cputchar(char letra){
    union REGS inregs, outregs;

    inregs.h.ah = 0x09;
    inregs.h.al = letra;
    inregs.h.bl = (color << 4) : back_color;
    inregs.h.bh = 0x00;
    inregs.x.cx = 1;

    int86(0x10, &inregs, &outregs);
}

void mi_getchar(void){
    union REGS inregs, outregs;
    char character;

    inregs.h.ah = 1;
    int86(0x21, &inregs, &outregs);
    character = outregs.h.al;
    cputchar(character);
}
```

cputchar se crea desde cero para poder completar el segundo ejercicio.

- **Ejercicio 2**

Se llama a la función `mi_getchar()`, que lee un carácter desde el teclado, y esta a su vez llama a `cputchar()` que escribe dicho teclado en pantalla con unos colores que le asignamos previamente.

```
int main(){
    printf("Pulsa una tecla: ");
    mi_getchar();
    return 0;
}
```

DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: DOSBOX

```
C:\BC\BIN>s2.exe
Pulsa una tecla: aa
C:\BC\BIN>_
```

- **Ejercicio 1**

Para el otro ejercicio simplemente hay que llamar a la función `selecciona_modo_video()` pasándole el modo al que queremos cambiar.

DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program:

C:\BC\BIN>

```
int main(){  
    selecciona_modos_video(4);  
    return 0;  
}
```