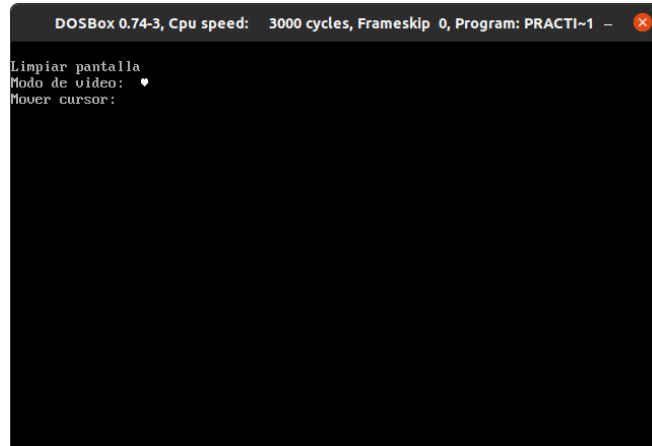
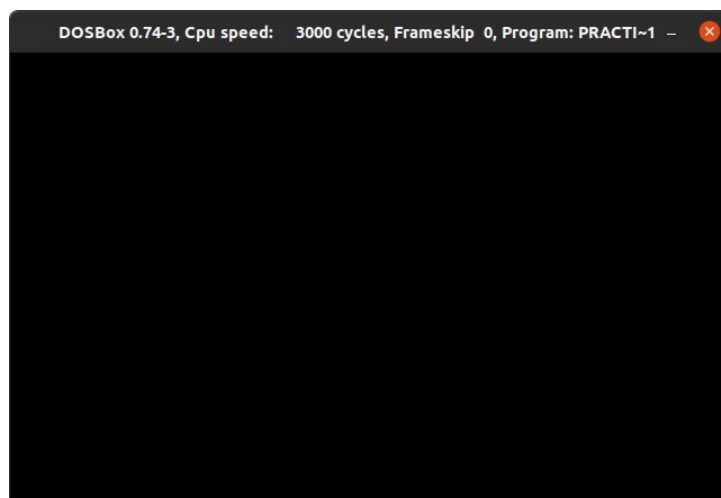


Práctica 1

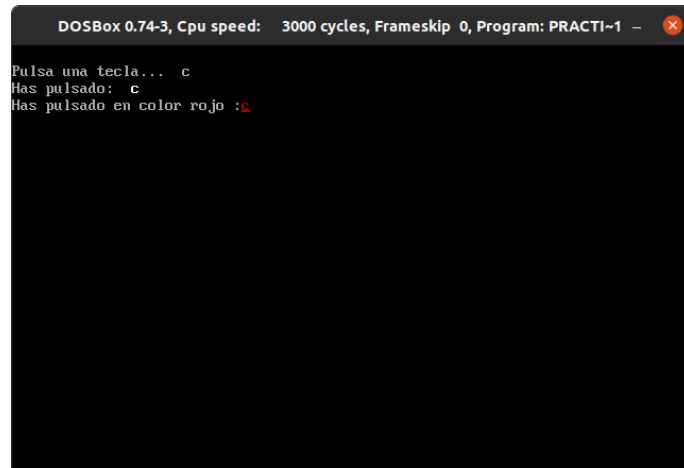
- Colocar el cursor en una posición determinada: el cursor se mueve a la esquina superior izquierda de la pantalla como se puede apreciar en la imagen, que es la posición 0x0. Si quisiéramos llevarlo a otra posición, solo bastaría con poner las coordenadas en los registros dl y dh.



- Cambiar el tipo de cursor a invisible, grueso y normal: mediante los registros ch y cl se puede ampliar o reducir el tamaño del cursor a nuestro gusto.
- Cambiar el modo de vídeo: poniendo ah a 0 y dándole el valor del modo que queramos a al, podemos cambiar entre modos.
- Obtener el modo de video: devolvemos lo que haya en el registro al
- Modificar el color del texto: cambiamos el color de la variable que asigna el color de los textos.
- Borrar la pantalla: se sube la pantalla el tamaño completo de la propia pantalla para que desaparezca todo lo que está escrito en ella.



- Escribir una letra con el color asignado: escribe el carácter que se pasa por parámetro con el color de texto y de fondo que ha sido previamente seleccionado.
- Obtener un carácter por pantalla y mostrarlo: leemos el carácter que se ha almacenado en al y lo pasamos a la función anterior para que lo escriba.



- (Ampliación) Dibujar en el modo gráfico: con la función pixel que dibuja un punto en la posición y el color que le pasemos y la función de dibujado, hacemos una línea de puntos de colores con un for

