**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Санкт-Петербургский государственный**

**электротехнический университет**

**«ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова (Ленина)**

Кафедра вычислительной техники

Отчет по лабораторной работе №3

по дисциплине «Организация ЭВМ и систем»

Тема: **Исследование видеосистемы (графический режим)**

|  |  |
| --- | --- |
| Студент гр. 9308 | Дубенков С.А |
|  |  |
| Преподаватель | Жандаров В.В. |

**Содержание**

**Введение ........................................................................................................ 3**

Задание ........................................................................................................... 3

Краткие сведения о видеосистемах ……..................................................... 4

Пример работы программы .......................................................................... 10

Текст программы ............................................................................................11

**Заключение ................................................................................................... 15**

Введение

## Изучение работы с видеосистемой в графическом режиме, вывод графика заданной функции с масштабированием и разметкой осей.

## Задание

## Разработать программу для вывода на экран графика заданной функции (вариант 8: Sin3(x)+ Cos2(x), интервал от 3π/2 до 8π).

## Произвести разметку осей и проставить истинные значения точек.

## Найти максимальное значение функции на заданном интервале и вывести в отдельное окно на экране.

**Краткие сведения о видеосистемах**

Использование графики в языке С++ — это многошаговый процесс. Прежде всего необходимо определить тип видеоадаптера. Затем устанавливается подходящий режим его работы и выполняется инициализация графической системы в выбранном режиме. После этого становятся доступными для использования функции графической библиотеки graphicx.h для построения основных графических примитивов: отрезков прямых линий, окружностей, эллипсов, прямоугольников, секторов, дуг и т.д., появляется возможность вывода текста с использованием различных шрифтов.

Использование библиотеки графики намного сокращает объем программирования для вывода основных графических примитивов. С++ "маскирует" многие технические детали управления оборудованием, о которых пользователь должен быть осведомлен при работе с видеоадаптером через порты или BIOS. Платой за эти удобства является значительное увеличение размера ЕХЕ-файлов. Использование графической библиотеки С++ требует знакомства с моделью графической системы, применяемой компилятором для представления графической системы компьютера. Можно сказать, что сложность овладения деталями аппаратных средств видеоадаптеров сравнима со сложностью освоения графической модели. Однако достоинство графической модели заключается в ее относительной независимости от различных типов видеоадаптеров и открытости для дальнейших расширений. Появление новых типов видеоадаптеров не потребует большой переработки программ, так как все новые особенности аппаратуры будут учитываться в средствах библиотеки С++.

Весь код библиотеки графики разбивается на две части: немобильную, которая зависит от типа видеоадаптера и мобильную.

Немобильная часть представляет собой так называемый BGI-драйвер (BGI - Borland Graphics Interface). Драйвер является обработчиком прерывания 10h, который должен дополнить системный обработчик до того, как будут использоваться мобильные функции. Перед завершением программы таблица векторов прерывания восстанавливается.

Основные функции, выполняемые .BGI-драйвером, сводятся к установке и обновлению ряда внешних переменных, которые могут изменяться как функциями системного обработчика прерывания 10h (например, при переключении видеорежима, изменении регистров палитры и т.п.), так и мобильными функциями библиотеки графики. С++ включает целую коллекцию драйверов для каждого из типов адаптеров, хранимых обычно в отдельном поддиректории. Система графики является открытой для расширений, так как позволяет использовать и собственные .BGI-драйверы. Сложность состоит в том, что фирма Borland International не раскрывает пока внутреннюю структуру драйвера. Совокупность внешних переменных библиотеки графики и особенностей поведения мобильных функций образует модель графики С++.

Прежде чем использовать функции графической библиотеки С++, необходимо инициализировать систему графики - загрузить соответствующий адаптеру или режиму .BGI-драйвер, установить в начальные значения внешние переменные и константы, выбрать шрифт и т.д.

Графические режимы, поддерживаемые библиотекой графики, задаются символическими константами, описанными в заголовочном файле <graphics.h> в перечислимом типе graphics\_modes. Константы, определяющие видеорежим, приведены в табл. 3.1 вместе с информацией о выбираемом режиме и типе видеоадаптера, который может такой режим поддерживать.

Инициализацию графической модели выполняет функция initgraph(). При вызове она инициализирует графическую систему, загружая .BGI-драйвер, определяемый указателем graphdriver, и устанавливая видеоадаптер в графический режим, задаваемый указателем graphmode. Аргумент pathtodriver указывает на ASCII-строку, хранящую спецификацию файла .BGI-драйвера. С++ поддерживает фиксированное число драйверов, каждый из которых, в свою очередь, поддерживает ряд режимов. Как тип драйвера, так и режим могут быть заданы числом или символической константой. Возможные значения для графических режимов даны в табл. 3.1. В табл. 3.2. приведены значения, определяющие графические драйверы при инициализации системы графики. Упомянутые в таблице символические константы определены в перечислимом типе graphics\_drivers из заголовочного файла <graphics.h>.

Третий аргумент функции initgraph() задает маршрут поиска файла, содержащего .BGI-драйвер. Если файл не найден в заданной директории, функция просматривает текущий директорий. Если pathtodriver = NULL, драйвер должен располагаться в текущей директории. В случае, когда при вызове initgraph() параметры видеосистемы неизвестны, значение для graphdriver следует задать равным указателю на DETECT.

Благодаря этому функция initgraph() вызывает другую библиотечную функцию – detectgraph() - для определения типа видеоадаптера, подходящего графического драйвера и графического режима максимального разрешения (максимального режима) для активного видеоадаптера системы. Значения для драйвера и максимального режима возвращаются в ячейках памяти, на которые указывают graphdriver и graphmode.

Помимо перевода видеоадаптера в заданный графический режим, функция initgraph() динамически распределяет оперативную память для загружаемого драйвера и хранения промежуточных результатов, возникающих при работе некоторых функций графики. После загрузки драйвера initgraph() устанавливает в значения по умолчанию ряд параметров графики: стиль линий, шаблоны заполнения, регистры палитры. С этого момента прикладная программа может использовать любую функцию, прототип которой есть в заголовочном файле <graphics.h>.

Если при выполнении инициализации возникает противоречие между запрашиваемым режимом и типом видеоадаптера, либо отсутствует достаточный объем свободной оперативной памяти и т.п., функция устанавливает код ошибки во внешней переменной, доступной после вызова функции graphresult(). Кроме того, код ошибки передается в точку вызова в ячейке памяти, на которую указывает graphdriver.

Если функции графической библиотеки больше не нужны прикладной программе, следует вызвать функцию closegraph() "закрытия" графического режима и возвращения к текстовому режиму. Эта функция освобождает память, распределенную под драйверы графики, файлы шрифтов и промежуточные данные и восстанавливает режим работы адаптера в то состояние, в котором он находился до выполнения инициализации системы.

Наиболее защищенный способ использования функции инициализации требует предварительного уточнения типа адаптера дисплея, активного в текущий момент времени. Для этого либо вызывается функция initgraph() со значением для graphdriver, равным указателю на DETECT, либо явно вызывается функция detectgraph(). Только после определения типа адаптера и его максимального режима выполняются установка нужного пользователю режима и загрузка .BGI-драйвера. Далее приводится описание функции detectgraph(). Она определяет тип активного видеоадаптера системы и тип подключенного монитора в персональном компьютере. Затем устанавливает тип подходящего для комбинации адаптер/монитор .BGI-драйвера и режим, обеспечивающий максимальное разрешение (максимальный режим). Например, если активным является CGA-адаптер, С++ считает режим 640 х 200 максимальным. Информация о подходящем драйвере и максимальном режиме возвращается в точку вызова в двух переменных, на которые указывают graphdriver и graphmode соответственно.

Прикладная программа может интерпретировать тип драйвера и максимальный режим, сравнивая возвращаемые значения с символическими константами, приведенными в табл. 3.1. и 3.2. В случае, если адаптер не способен работать ни в одном из графических режимов, функция устанавливает внутреннюю переменную кода ошибки в значение, равное grNotDetected (-2). На это же значение будет указывать и graphdriver при завершении функции.

Как отмечалось ранее, функция detectgraph() вызывается автоматически из функции инициализации видеосистемы initgraph(), если последняя вызывается со значением для graphdriver, равным указателю на DETECT. В

отличие от функции detectgraph() функция инициализации продолжает свою работу, загружает драйвер и устанавливает максимальный режим, рекомендованный (возвращенный) функцией detectgraph(). Функция detectgraph(), вызванная явно, не производит загрузку драйвера или установку режима. Для этого прикладная программа выполняет обращение к функции инициализации. В случае, если для функции initgraph(), вызываемой после явного обращения к detectgraph(), передаются параметры, возвращенные detectgraph(), получается такой же результат, что и при обращении к initgraph() с параметром graphdriver, равным указателю на DETECT. В этой связи раздельное обращение к detectgraph() и initgraph() имеет смысл лишь в случае, когда предполагается установка режима адаптера, отличающегося от максимального, т.е. если неприемлемы автоматические выбор и установка режима адаптера.

Защищенное от ошибок построение программы требует использования функции graphresult() после любого обращения к функциям detectgraph() и initgraph().

После того, как проведена инициализация графической системы, может быть установлен другой, не превосходящий максимального, режим видеоадаптера и выбраны цвета для пикселов. Установку режима выполняет функция setgraphmode(). Целая группа функций – getgraphmode(), getmaxmode(), getmodename() , getmoderange() - упрощает работу по определению текущего установленного режима. Две функции позволяют определить ширину и высоту экрана в пикселах для текущего видеорежима: getmaxx() и getmaxy(). Функция restorecrtmode() возвращает видеоадаптер в текстовый режим.

После инициализации системы графики и установки нужного видеорежима возможен выбор необходимых цветов пикселов. Возможности по выбору цветов принципиально различны для CGA-, EGA- и VGA-адаптеров, что обусловлено различной логикой построения аппаратных средств.

Окно экрана в графическом режиме, или графическое окно (viewport), - это прямоугольная область экрана, заданная пиксельными координатами левого верхнего и правого нижнего углов. В графическом окне определены

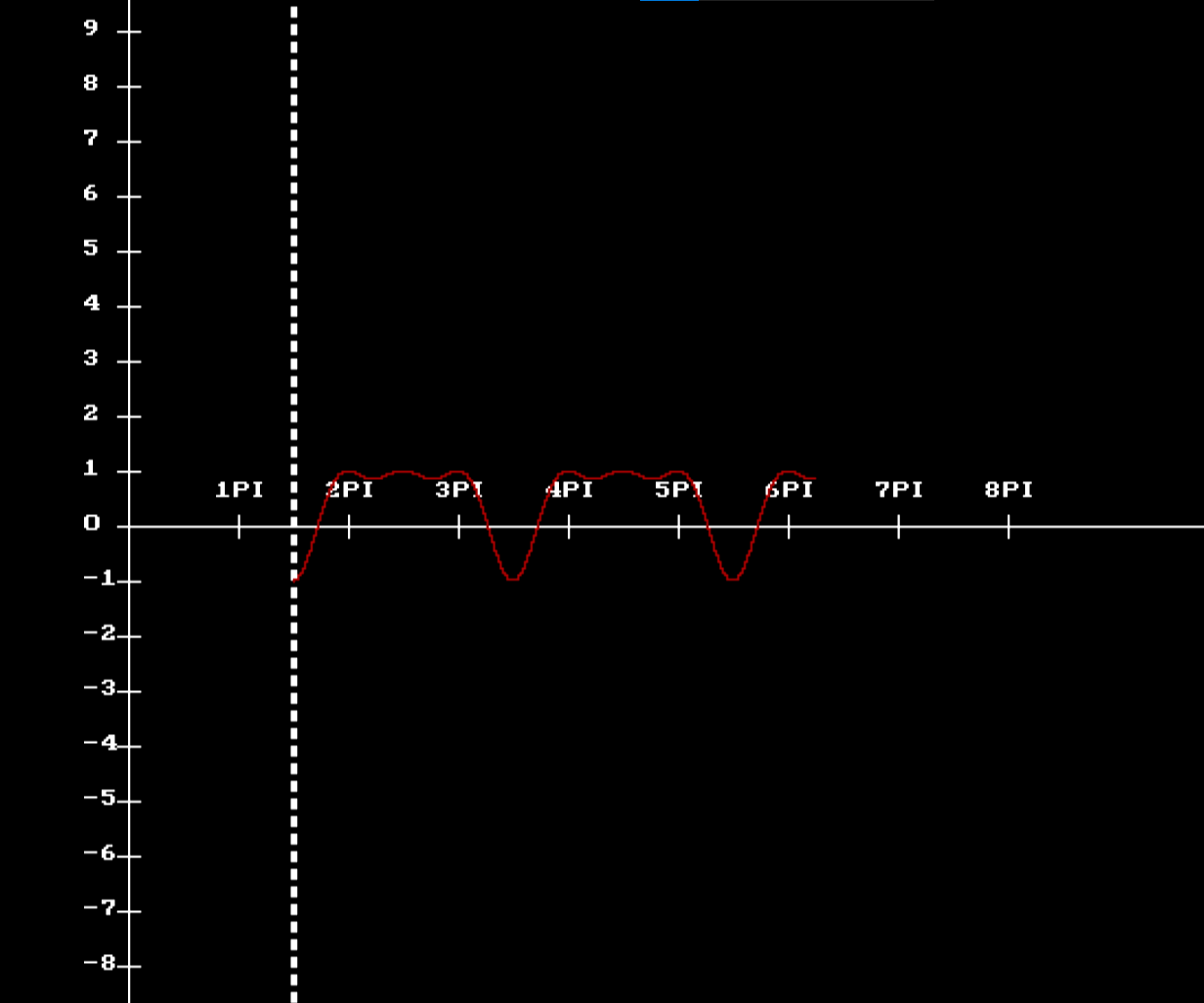
относительные координаты. С++ позволяет выполнять вывод текста и графических примитивов в графическое окно. При этом по желанию пользователя вывод, не вмещающийся в границы окна, может усекаться. Графическое окно может иметь отличающиеся от других участков экрана цвета фона и пикселов, маску заполнения и другие характеристики.

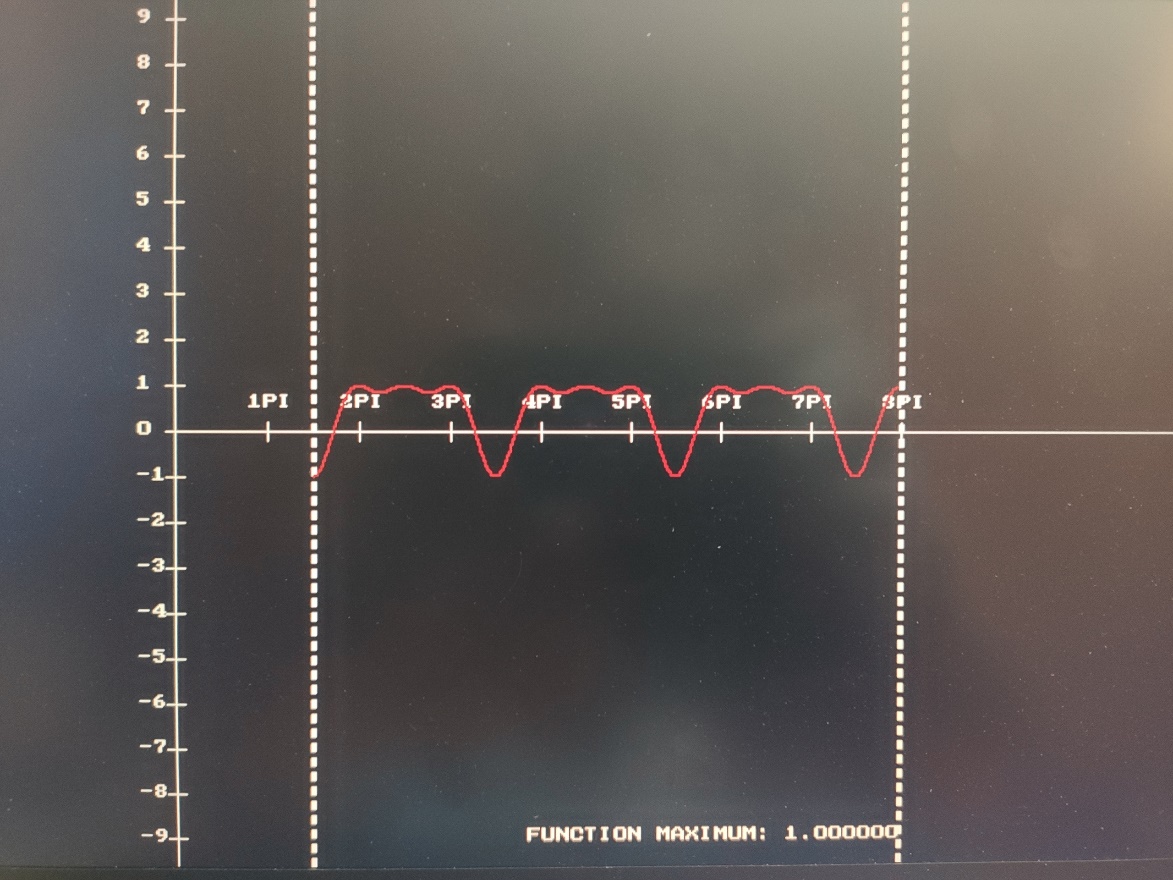
Для описания окна используется функция setviewport(). Текущие характеристики окна доступны программе через обращение к функции getviewsettings().

Левый верхний угол окна рассматривается как начало относительных координат X и Y всеми функциями графического вывода, в том числе и при выводе текста в графических режимах. Сразу после инициализации системы графики графическое окно охватывает весь экран, и, таким образом, началом графических координат по умолчанию является самый левый верхний угол экрана. Основное применение функции - определение и сохранение характеристик текущего графического окна перед переопределением текущего окна для последующего восстановления параметров окна.

Графические координаты X и Y измеряются в пикселах экрана относительно координат левого верхнего угла текущего окна. Функции графического вывода изменяют эти координаты в соответствии с объемом выведенной на экран информации. Текущие координаты в окне доступны через функции getx() и gety(). Установку нужных значений координат текущей позиции выполняют функции moveto() и moverel(). Кроме того, некоторые функции графического вывода позволяют задать текущую позицию (см., например, outtextxy()).

## Пример работы программы





## Текст программы

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <conio.h>

#include <dos.h>

#include <graphics.h>

#include <math.h>

int main()

{

const double pi = 3.14159265358979323846;

const double x\_approach = 50/pi; // approximation coefficient

const double y\_approach = 25; // approximation coefficient

const int ten\_num = 10;

const float start\_out = 1.5; // start pi coefficient

const int end\_out = 8; // end pi coefficient

const int hatch\_out = 50;

const int number\_out = 11;

const int lines\_out = 20;

double y\_result; // y coordinate

double x\_result; // x coordinate

double y\_out; // y coordinate for output

double x\_out; // x coordinate for output

double max\_result = -100; // function maximum

int i;

int graph\_driver,

graph\_mode,

graph\_error\_code;

int max\_x; // maximal x coodrinate in window

int max\_y; // maximal y coodrinate in window

char symbols\_out[4]; // var for number print

char maximum\_out[20]; // var for function maximum print

clrscr();

graph\_driver = DETECT;

detectgraph(&graph\_driver, &graph\_mode);

initgraph(&graph\_driver, &graph\_mode, "C:\\TURBOC3\\BGI"); // my path

// THROWING ERROR MESSAGE IF WE COULDN'T INITIALIZE GRAPH

graph\_error\_code = graphresult();

if (graph\_error\_code != grOk)

{

printf("Error: %s\n ", grapherrormsg(graph\_error\_code));

getch();

return 255;

}

// GETTING MAXIMAL NUMBER OF X AND Y COORINATES IN VIDEOMODE

max\_x = getmaxx();

max\_y = getmaxy();

setviewport(0, 0, max\_x, max\_y, 0); // creating window

setlinestyle(0, 0, 1); // 0 - solid line, 0 - without hatch (user's type), 1 - thin (number of pixels)

line(lines\_out, max\_y, lines\_out, 0); // drawing vertical line

line(lines\_out, max\_y/2, max\_x, max\_y/2); // horisontal line

// MARKING X AND Y LINES

for (i = start\_out; i < end\_out + 1; i++)

{

sprintf(symbols\_out, "%dPI", i); // forming text with Xpi number

outtextxy(ten\_num + hatch\_out\*i, max\_y/2 - lines\_out, symbols\_out); // text with Xpi number outbut

line(lines\_out + hatch\_out\*i, max\_y/2 + ten\_num/2, lines\_out + hatch\_out\*i, max\_y/2 - ten\_num/2); // creating marks on X-line

}

for (i = - number\_out + 1; i < number\_out; i++)

{

sprintf(symbols\_out, "%d", i); // forming text with Y number

outtextxy(0, max\_y/2 - hatch\_out\*i/2 - ten\_num/2, symbols\_out); // text with Y number outbut

line(lines\_out + ten\_num/2, max\_y/2 - hatch\_out\*i/2, lines\_out - ten\_num/2, max\_y/2 - hatch\_out\*i/2); // creating marks on Y-line

}

// DRAW START ASYMPTOTE

setlinestyle(3, 0, 3); // 3 - hatch line, 0 - without hatch (user's type), 3 - tough (number of pixels)

line(lines\_out + hatch\_out\*start\_out, max\_y, lines\_out + hatch\_out\*start\_out, 0); // vertical line

setlinestyle(0, 0, 1); // 0 - solid line, 0 - without hatch (user's type), 1 - thin (number of pixels)

setviewport(0, 0, max\_x, max\_y, 0);

// DRAW GRAPH OF FUNCTION

for (x\_result = start\_out\*pi; x\_result <= end\_out\*pi; x\_result = x\_result + 0.00005)

{

y\_result = pow(sin(x\_result), 3) + pow(cos(x\_result), 2);

x\_out = x\_result\*x\_approach; // get output number by multiplying approach var

y\_out = y\_result\*y\_approach; // get output number by multiplying approach var

if (y\_result > max\_result)

max\_result = y\_result;

putpixel(lines\_out + x\_out, max\_y/2 - y\_out, 4); // putting pixel in the place, where we calculated

}

// DRAW END ASYMPTOTE

setlinestyle(3, 0, 3); // 3 - hatch line, 0 - without hatch (user's type), 3 - tough (number of pixels)

line(lines\_out + hatch\_out\*end\_out, max\_y, lines\_out + hatch\_out\*end\_out, 0); // vertical line

// OUTPUT FUNCTION MAXIMUM

sprintf(maximum\_out, "FUNCTION MAXIMUM: %f", max\_result);

outtextxy(max\_x/3, max\_y - lines\_out, maximum\_out);

getch();

closegraph();

return 0;

}

**Заключение**

При выполнении работы были получены практические навыки работы с графическим режимом видеосистемы. В частности, были изучены вывод линий различного размера и различного типа на экран, вывод текста в графическом режиме и построение графика в заданном интервале.