

# Работа видеоадаптера в графическом режиме

---

## Режим №4

---

- 320x200 точек;
- Графическая информация хранится в видеопамати, являющейся частью оперативной памяти;
- Базовый адрес: B800:00 – верхний левый угол экрана.

Формат хранения:

Одна графическая точка – 2 бита

7 6 | 5 4 | 3 2 | 1 0 – биты байта  
1 | 2 | 3 | 4 – точки в строке

Цвета (2 палитры):

- 0 0 – черный/черный;
- 0 1 – зеленый/светло синий;
- 1 0 – красный/малиновый;
- 1 1 – коричневый/белый.

Переход в графический режим

```
mov ah, 00
mov al, 4h
int 10h
```

Установка палитры

```
mov ah, 0bh
mov bx, 0100h ; первая палитра
mov bx, 0101h ; вторая палитра
int 10h
```

Вывод точки на экран

```
mov al, <byte>
or byte ptr es:[di], al
add di, 80 ; переход на следующую строку
```

## Задание

---

Вывести в центре экрана фигуру, состоящую из прямых и наклонных линий толщиной в один пиксель.

Использовать все цвета палитры. Обеспечить переключение палитры. Фигура должны быть сложной :D.

## Защита

---

- 4 видеорежим
- Работа ЭЛТ и ЖК-дисплеев