

# PRÁCTICA 1

Kais Bouadi Molina  
Javier Martín Alcalde

1. gotoxy(): coloca el cursor en una posición determinada

```
COMENZANDO DEMOSTRACIONES
Demostracion de gotoxy(): Moviendo el cursor a diferentes posiciones...
Cursor en (10, 10)

ZZZZZZZZZZ *****
Cursor en (20, 10)
```

2. setcursortype(): fijar el aspecto del cursor, debe admitir tres valores:

```
Demostracion de setcursortype(): Cambiando el aspecto del cursor...
Cursor INVISIBLE. (Presiona cualquier tecla para continuar)
```

3. INVISIBLE, NORMAL y GRUESO.

```
Demostracion de setcursortype(): Cambiando el aspecto del cursor...
Cursor INVISIBLE. (Presiona cualquier tecla para continuar)
a
Cursor NORMAL. (Presiona cualquier tecla para continuar)
_
```

4. setvideomode(): fija el modo de video deseado

```
Estableciendo modo de video a texto AUMENTADO...
```

5. getvideomode(): obtiene el modo de video actual

```
Estableciendo modo de video a texto NORMAL...
Demostracion de getvideomode(): Obteniendo el modo de video actual...
El modo de video actual es: 0x3
(Presiona cualquier tecla para continuar)
```

6. textcolor(): modifica el color de primer plano con que se mostrarán los caracteres

7. textbackground(): modifica el color de fondo con que se mostrarán los caracteres

```
Demostracion de textcolor() y textbackground(): Cambiando colores de texto y fondo.
[Texto en azul con fondo gris claro. (Presiona cualquier tecla para continuar)]
```

8. clrscr(): borra toda la pantalla

9. cputchar(): escribe un carácter en pantalla con el color indicado actualmente

```
1 Demostracion de cputchar(): FONDO ROJO LETRA AZUL...
h
o
l
a
Demostracion de cputchar(): FONDO AZUL LETRA ROJA...
h
o
l
a
```

10. `getche()`: obtiene un carácter de teclado y lo muestra en pantalla

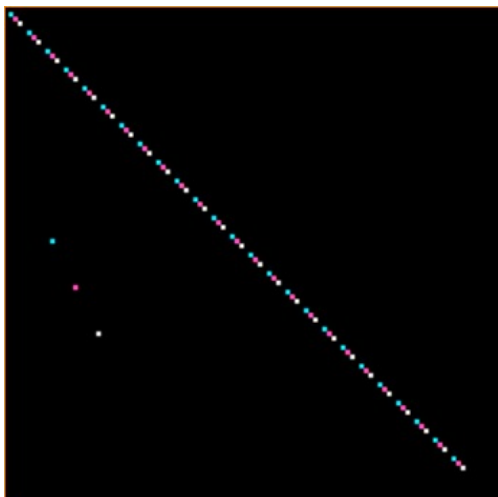
```
Demostraci|n de getche(): Obtiene un car|cter del teclado y lo muestra en pant
alla.
Escribe algo: a
Escribiste: a
```

## OPCIONAL

1. Dibujar un recuadro en la pantalla en modo texto

```
Opcional1
1
00000000000
01111111110
01111111110
01111111110
01111111110
01111111110
01111111110
01111111110
01111111110
01111111110
01111111110
00000000000
```

2. Establecer modo gráfico CGA



3. Realizar un dibujo de tipo “ascii art”

