

1 VGA-Ausgang

1.1 Probleme bei der Implementierung

Das größte Problem bei dieser Aufgabe war die Darstellung der weißen Ränder auf dem Bildschirm. Nachdem wir mehrfach unser Programm überprüft haben und uns sicher waren, dass zumindest 3 von 4 Rändern dargestellt werden müssten, kamen wir auf die Idee, dass der Monitor das Problem darstellt. Als wir den Bildschirm richtig einstellten wurden die drei erwarteten Ränder gezeichnet. Um den letzten verbleibenden Rand zu zeichnen behoben wir noch ein Problem beim Zählen der Größe der Ausgabe.

2 Farbverlauf

3 Rechteck

Die Ausgabe des Rechtecks stellte uns vor keine große Herausforderung. Ein Problem war, dass wir mehrfache Zuweisungen der Ausgänge hatten und somit kein rechter Rand des Rechtecks zu sehen war, sondern das Rechteck endlos nach rechts verlief.

4 Beeinflussung der Körper