

SEMINARIO 2 PDIH

MANUEL FERNÁNDEZ LA-CHICA

Ejercicio 2

Realizar un programa en lenguaje C que llame a la función de cambio de modo de vídeo y comprobar su funcionamiento.

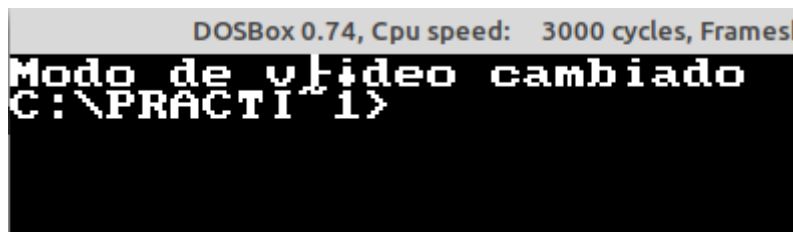
```
ej2-s2.c x
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <dos.h>

void selecciona_modos_video(unsigned char modo){
    union REGS inregs, outregs;
    inregs.h.ah = 0x00;
    inregs.h.al = modo;
    int86(0x10, &inregs, &outregs);
    return;
}

int main(){
    unsigned char modo;
    modo = 4;
    selecciona_modos_video(modo);
    printf("Modo de vídeo cambiado");
    return 0;
}
```

Definimos la función para seleccionar el modo de vídeo, asignamos al registro *AH* el valor de la subfunción que se va a ejecutar (0x00). Esta subfunción admite como parámetro de entrada el modo de vídeo que se desea activar y dicho valor se pasa a través del registro *AL*.

Desde la función principal o *main* llamamos al método definido *selecciona_modos_video* con el valor del modo de vídeo que deseamos, en este caso el valor 4.



DOSBox 0.74, Cpu speed: 3000 cycles, Frames/s: 15.0

Modo de vídeo cambiado

C:\PRACTI~1>

Ejercicio 3

Realizar un programa en lenguaje C que llame a la función de interrupción correspondiente a la lectura de caracteres desde teclado. Ejecutarlo para leer pulsaciones de teclas y mostrarlas por pantalla usando otra función de interrupción.

```
ej2-s2.c x
#include <stdio.h>
#include <dos.h>

int mi_getchar(){
    union REGS inregs, outregs;
    int character;
    inregs.h.ah = 1;
    int86(0x21, &inregs, &outregs);
    character = outregs.h.al;
    return character;
}

int main(){
    int tmp;
    printf("\nPulsa una tecla: ");
    tmp = mi_getchar();
    return 0;
}
```

Para este ejercicio, llamamos desde la función principal a la función `mi_getchar()` que utiliza la interrupción DOS (ah 1): Detección de tecla pulsada en búfer de teclado, la tecla pulsa la guardamos en la variable carácter.