

Práctica 3

Entrada y salida de datos utilizando el texto

Lluís Ulzurrun De Asanza Sàez
Victor Grau Moreso
Mark Antony Holland

Contenidos

1	Introducción	2
2	Gestión de los controles	2
3	Uso avanzado del texto en pantalla	3
3.1	custom_font	3
3.2	print_both_screens	3
3.3	rotation	3
3.4	rotscale_text	3
3.5	console_windows	3

1 Introducción

Comprobado que tenemos en local tanto la documentación como los ejemplos de DEVKITPRO.

2 Gestión de los controles

Hemos realizado un program que imprima por pantalla el estado de los 13 botones mediante el enum `KEYPAD_BITS` y la función `keysHeld()`. El color del texto cambia dependiendo de si está pulsado o no ese boton.

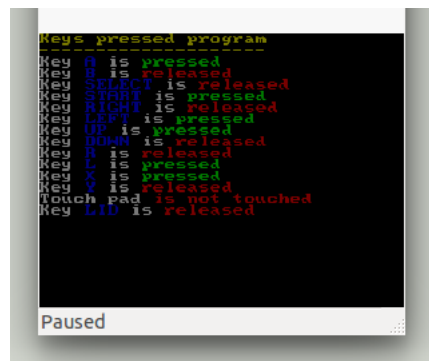


Figura 1: Captura del programa `keysHeld`.

3 Uso avanzado del texto en pantalla

3.1 custom_font

En este ejemplo han creado un fichero **.bmp** que contiene por filas en una columna 95 caracteres. El programa utiliza el fichero `font.h` creado por grit y este **.bmp** para definir un variable de tipo `ConsoleFont` y luego lo utiliza con un `console` definido al principio del programa. Al final del programa con un simple `printf` nos muestra en el emulador la fuente custom.

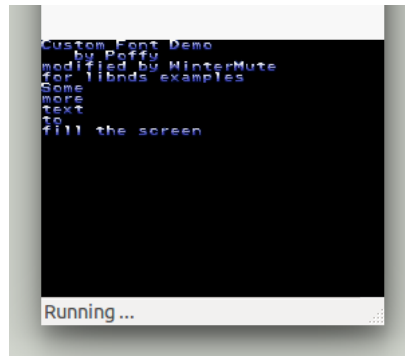


Figura 2: Captura del programa `custom_font`.

3.2 print_both_screens

3.3 rotation

3.4 rotscale_text

3.5 console_windows