

TIC PDIH

Práctica 1. Entrada/Salida utilizando interrupciones con lenguaje C

Autor: Miguel Molinero Martin



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

Curso 2023 - 2024

Funciones a implementar:

gotoxy(): coloca el cursor en una posición determinada

Configuramos los registros de acuerdo con la función correspondiente (en este caso, 0x02 para la función de mover el cursor). Los parámetros x e y se asignan a los registros dl (para la columna) y dh (para la fila). El registro bh se establece en 0x00, lo que suele ser para la pantalla predeterminada.

```
//coloca el cursor en una posición determinada
void gotoxy(int x, int y) {
    union REGS inregs, outregs;

    inregs.h.ah = 0x02; // Función para mover el cursor
    inregs.h.bh = 0x00; // Página de pantalla
    inregs.h.dh = y; // Fila y
    inregs.h.dl = x; // Columna x

int86(0x10, &inregs, &outregs);
}
```

setcursortype(): fijar el aspecto del cursor, debe admitir tres valores: INVISIBLE, NORMAL y GRUESO.

Configuramos el registro ah en 0x01, llamando a la función para cambiar el tipo de cursor. Declaramos un switch para determinar qué tipo de cursor se desea establecer. Dependiendo del valor de tipo_cursor, se configuran los registros ch y cl de inregs con valores específicos que representan el tipo de cursor deseado: INVISIBLE, NORMAL o GRUESO.

```
//fija el aspecto del cursor, debe admitir tres valores: INVISIBLE, NORMAL y GRUESO.
void setcursortype(int tipo_cursor){
   union REGS inregs, outregs;
   inregs.h.ah = 0x01;
    switch(tipo_cursor){
        case 0: //invisible
            inregs.h.ch = 010;
           inregs.h.cl = 000;
           break;
        case 1: //normal
           inregs.h.ch = 010;
           inregs.h.cl = 010;
           break;
        case 2: //grueso
            inregs.h.ch = 000;
            inregs.h.cl = 010;
           break;
    int86(0x10, &inregs, &outregs);
```

setvideomode(): fija el modo de video deseado

Toma un parámetro modo que puede ser 3 para modo de texto o 4 para modo gráfico. Utiliza interrupciones de la BIOS de video para cambiar el modo de vídeo del sistema.

```
// establece el modo de vídeo: 3-texto, 4-gráfico
void setvideomode(BYTE modo){
    union REGS inregs, outregs;
    inregs.h.al = modo;
    inregs.h.ah = 0x00;
    int86(0x10, &inregs, &outregs);
}
```

getvideomode(): obtiene el modo de video actual

Utiliza interrupciones de la BIOS de video para realizar esta operación. Retorna el modo de vídeo actual como un valor BYTE, que puede ser interpretado como el modo de texto o gráfico actual.

```
//obtiene el modo de video actual
BYTE getvideomode() {
   union REGS inregs, outregs;
   inregs.h.ah = 0x0F; // funcion para obtener el modo de vídeo actual
   int86(0x10, &inregs, &outregs);
   return outregs.h.al; // Retorna el modo de vídeo actual
}
```

Se declaran dos variables para la modificación del color de texto el color del fondo: colorTexto y colorFondo.

textcolor(): modifica el color de primer plano con que se mostrarán los caracteres Esta función modifica el color del texto que se muestra en la pantalla. Toma un parámetro color, que especifica el color deseado para el texto. Este color se asigna a la variable colorTexto, que almacena el color de primer plano para los caracteres.

textbackground(): modifica el color de fondo con que se mostrarán los caracteres la función toma un parámetro color, que especifica el color deseado para el fondo. Este color se asigna a la variable colorFondo, pero antes de eso, se desplazan los últimos 4 bits de color para solo actualizar el color del fondo y no el color del texto.

```
static unsigned char colorTexto = 0x07; //letras gris default
static unsigned char colorFondo = 0x00; //ponemos fondo negro

//modifica el color de primer plano con que se mostrarán los caracteres
void textcolor(unsigned char color) {

    colorTexto = color; //cambiamos color
}

//modifica el color de fondo con que se mostrarán los caracteres
void textbackground(unsigned char color) {
    colorFondo = color << 4; //para actualizar los ultimos 4 bits
}</pre>
```

clrscr(): borra toda la pantalla

```
//borra toda la pantalla
void clrscr() {
    setvideomode(0x04); //en el modo grafico
    setvideomode(0x02); //en el modo de texto
}
```

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

La función toma un parámetro c que representa el carácter que se desea escribir en la pantalla. El color en el que se escribirá el carácter está determinado por las variables colorTexto y colorFondo, que se asignan previamente. Estos valores se combinan adecuadamente y se asignan al registro bl para configurar el color del carácter. Luego, se llama a la interrupción de la BIOS de video con el número 0x10 para escribir el carácter en la pantalla con el color especificado.

```
//escribe un carácter en pantalla con el color indicado actualmente
void cputchar(char c) {
    union REGS regs, outregs;
    regs.h.ah = 0x09; //funcion para escribir en pantalla
    regs.h.al = c; // toma el argumento del caracter c a escribir
    regs.h.bl = colorTexto | colorFondo << 4; //color de texto y fondo introducidos anteriormente
    regs.h.bh = 0x00;
    regs.x.cx = 1; // ponemos el caracter n veces
    int86(0x10, &regs, &outregs);
    return;
}</pre>
```

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

Utiliza interrupciones de la BIOS del teclado para leer un carácter introducido por el usuario. Después de obtener el carácter, utiliza la función cputchar() para mostrarlo en la pantalla utilizando el color indicado actualmente. Finalmente, devuelve el carácter obtenido del teclado.

```
//obtiene un carácter de teclado y lo muestra en pantalla
int getche() {
    union REGS inregs, outregs;
    inregs.h.ah = 0x00; // funcion para leer un caracter por teclado
    int86(0x16, &inregs, &outregs);
    cputchar(outregs.h.al); // utilizamos la funcion anterior para mostrar por pantalla el caracter
    return outregs.h.al;
}
```

asciiart():

```
void asciiart() {
    gotoxy(1, 1);
    cputchar(' ');
    cputchar(' ');
    cputchar(' ');
    cputchar('o');
    cputchar('\'');
    cputchar('}');
    cputchar('}');
    cputchar(')');
    cputchar('_');
cputchar('_');
    cputchar('_');
    cputchar('_');
    cputchar('/');
    cputchar('/');
    printf("\n");
    gotoxy(1, 2);
    cputchar(' ');
    cputchar(' ');
    cputchar(' ');
```

COMPROBACIONES:

gotoxy():

```
Moviendo cursor a la posicion (x:10, y:10)
```

```
Cambiado el tipo de cursor a NORMAL

C:\P1>S_
```

El modo de video actual es: 4 C:\P1>S