

Escritura de caracteres

LABORATORIO DE SISTEMAS DIGITALES CON MICROPROCESADORES

1

ATRIBUTOS DE COLOR PARA TEXTO

0 Black	8 Gray
1 Blue	9 Light Blue
2 Green	10 Light Green
3 Cyan	11 Light Cyan
4 Red	12 Light Red
5 Magenta	13 Light Magenta
6 Brown	14 Yellow
7 White	15 White

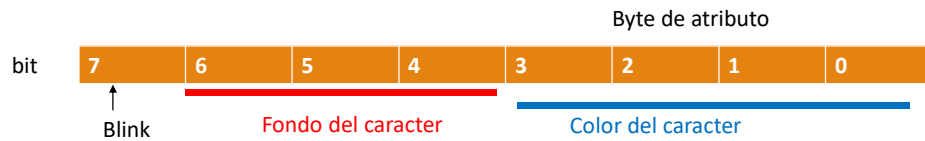
2

¿Cómo se usan?

Los 4 bits de menor orden, de un byte de atributo, establecen el color del carácter (observar en la tabla que el bit 3 activa la alta intensidad).

Los siguientes tres bits establecen el fondo del carácter.

El bit 7 activa o desactiva el blink (parpadeo) del carácter.



3

Escritura de caracteres

El SO ofrece seis rutinas para escribir en pantalla

- Tres pertenecen al BIOS
- Tres pertenecen a DOS

INT 10h

- función 9 escribe un carácter con atributos
- Función A escribe un carácter sin atributos
- Función E rutina de "teletipo" (trata la pantalla como impresora)

INT 21H

- función 2 escribe un carácter sin atributos
- Función 6 escribe un carácter sin atributos
- Función 9 escribe cadenas de caracteres

4