

[Articles](#) > [Assembleur](#) > [Graphismes](#) > [Vesa](#) > [ProgramTest](#) >

# ProgramTest

Mis à jour le 24 jan 2008 18:31:19

## Description

exemple d'utilisation des modes video VESA en assembleur x86

## Sommaire

ProgramTest

exemple d'utilisation des modes video VESA en assembleur x86

# ProgramTest

## ProgramTest

### description

L'exemple que je vous propose utilise le mode VESA 101h (640x480x8)

Ce programme vous montrera l'ensemble des couleurs disponibles dans le mode VESA 101h. Pour cela se succéderont à l'écran une série d'images, chacune étant composée d'une couleur unie particulière. Cette couleur sera incrémentée entre chaque image.

Pour utiliser un nouveau mode video, il faut d'abord l'initialiser. Mais avant cela, il est recommandé de sauvegarder l'ancien mode video pour pouvoir le restaurer à la fin de l'exécution du programme.

La sauvegarde du mode video est nécessaire pour que notre programme se termine en n'ayant pas modifié le mode video utilisé par le programme s'exécutant au niveau supérieur.

La sauvegarde se réalise à l'aide de la fonction SaveVideoMode et la restauration à l'aide de la fonction RestoreVideoMode.

Tout programme doit donc se dérouler de la manière suivante:

```

; début du programma ...
call
SaveVideoModecall
VesaInit; ... code du programme ...
call
RestoreVideoMode; ... fin du programme

```

### code de la fonction

```

main PROC
mov ax,@data
mov ds,ax
call
SaveVideoMode call
VesaInit
mov al,0
L1: inc al
;mov al,0
mov bx,0

```

```
    mov cx
    ,screen_width
    LX:  push cx
    mov dx,0
    mov cx
    ,screen_height
    LY:  invoke PutPixel,bx,dx,al
    inc dx
    Loop
    LY
    ;inc al
    inc bx
    pop cx
    Loop
    LX
    call
    ClearKeyboard jnz
    L1
    call
    RestoreVideoMode mov ah,4Ch ; Fonction Exit process
    mov al,0 ; Code de retour = 0
    int
    21h main ENDP
```