

# **BIOS-Interrupts(int 10h)**

## **Funktion 00h: Setze Bildschirmmodus (EGA/VGA)**

AH=00h Setze Bildschirmmodus. Das AL-Register enthält die Modusnummer.

AL=0Dh Grafikmodus, 320 x 200 Pixel, 16 Farben (ab EGA)  
AL=0Eh Grafikmodus, 640 x 200 Pixel, 16 Farben (ab EGA)  
AL=10h Grafikmodus, 640 x 350 Pixel, 16 Farben (ab EGA)  
AL=11h Grafikmodus, 640 x 480 Pixel, Monochrom (ab MCGA)  
AL=12h Grafikmodus, 640 x 480 Pixel, 16 Farben (ab VGA)  
AL=13h Grafikmodus, 320 x 200 Pixel, 256 Farben (ab MCGA)

## **Funktion 02h: Setze Cursorposition (EGA/VGA)**

AH=02h Setze Cursorposition  
DH,DL Zeile, Spalte der Cursorposition (oben links = 0,0)

## **Funktion 03h: Lesen der Cursorposition (EGA/VGA)**

AH=03h Lesen der Cursorposition  
DH,DL Zeile, Spalte der Cursorposition (oben links = 0,0)

## **Funktion 09h: Attribut und Zeichen an Cursorposition schreiben (EGA/VGA)**

AH=09h Attribut und Zeichen an Cursorposition schreiben  
AL zu schreibendes Zeichen  
BL Zeichenattribute

## **Funktion 0Ah: Zeichen an Cursorposition schreiben (EGA/VGA)**

AH=0Ah Zeichen an Cursorposition schreiben (normale Attribute) AL zu schreibendes Zeichen
--

## **Funktion 0Bh: Farbpalette für Grafikmodus festlegen (EGA/VGA)**

### Funktion 00h

Rahmen und Hintergrundfarbe für den Grafik- und Textmodus setzen.

AH=0Bh BH=00h BL= Rahmen- und Hintergrundfarbe
--

- Nur für den 320x200- oder 640x200-Punkte-Modus.
- Die Bits 0 bis 3 des BL-Registers bestimmen die Vordergrundfarbe. Besonders intensive Farben erhält man mit dem Setzen des Bit 4.

### Funktion 01h

Ohne Funktion

## **Funktion 0Ch: Bildschirmpunkt im Grafikmodus setzen (EGA/VGA)**

AH=0Ch AL=Farbwert DX=Bildschirmzeile CX=Bildschirmspalte
--

- Der Farbwert richtet sich nach dem aktuellen Grafikmodus

## **Funktion 4Fh: VESA-Schnittstelle (VBE)**

Die verschiedenen VESA-Funktionen werden als Unterfunktionen der Funktion 4Fh aufgerufen. Voraussetzung ist ein VESA-Treiber oder ein VESA-fähiges BIOS.

Folgende Grafikmodi werden unterstützt (Stand 1998):

<b>Modus (hexadezimal)</b>	<b>Auflösung (Pixel×Pixel)</b>	<b>Farbtiefe (Bit)</b>
0x100	640×400	8
0x101	640×480	8
0x102	800×600	4
0x103	800×600	8
0x104	1.024×768	4
0x105	1.024×768	8
0x106	1.280×1.024	4
0x107	1.280×1.024	8
0x108	80×60 (Text)	4
0x109	132×25 (Text)	4
0x10A	132×43 (Text)	4
0x10B	132×50 (Text)	4
0x10C	132×60 (Text)	4
0x10D	320×200	15
0x10E	320×200	16
0x10F	320×200	24

<b>Modus (hexadezimal)</b>	<b>Auflösung (Pixel×Pixel)</b>	<b>Farbtiefe (Bit)</b>
0x110	640×480	15
0x111	640×480	16
0x112	640×480	24
0x113	800×600	15
0x114	800×600	16
0x115	800×600	24
0x116	1.024×768	15
0x117	1.024×768	16
0x118	1.024×768	24
0x119	1.280×1.024	15
0x11A	1.280×1.024	16
0x11B	1.280×1.024	24
0x11C	1.600×1.200	8
0x11D	1.600×1.200	15
0x11E	1.600×1.200	16
0x11F	1.600×1.200	24

## Unterfunktion 02h

VESA-Modus einschalten.

AH=4Fh  
AL=02h  
BX=Codenummer des Modus

