

a. Wstęp

a. Podstawy programowania

1. Podstawy asemblera
2. Podstawy budowy karty VGA
 1. Tryby graficzne
 2. Organizacja pamięci ekranu
 3. Tryby zapisu
 4. Rejestry sterownika VGA
 5. Spis wszystkich rejestrów

Rejestry zewnętrzne. Rejestry układu graficznego. Rejestry przetwornika DAC. Rejestry układu sterowania wyświetlaczem.

6. Niestandardowe tryby graficzne
7. Funkcje BIOS-u

b. Efekty graficzne

3. Ustawianie palety
4. Wyświetlanie rysunków
5. Fading
6. Rotacja palety
7. Operacje na obrazie
8. Shade bobs
9. Gwiazdy
10. Scroll
11. Grafika wektorowa

Vector dots. Line vectors. Filled vectors. Inne typy wektorów. Cieniowanie Gourauda. Tekstury.

12. Tunel
13. Landscape

c. Dodatki

- a. Przerwanie 10h
- b. Przerwanie 21h
- c. Jak połączyć wszystko w jedną całość?
- d. Literatura