1) VideoRAM textového režimu VGA 80x25 znaků (03h) **Jméno a st. skupina:** .....

a) začíná na fyzické adrese 0A0000h a je velká 4096 B
b) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 2000 B
c) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 4000 B
d) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 4096 B

2) Na fyzickou adresu 0B8000h zapíšeme slovo 3031h. V textovém režimu (03h) uvidíme na obrazovce

a) černou jedničku na světlemodrém podkladu
b) modrou nulu na světlemodrém podkladu
c) do videoram nelze přistupovat po wordu
d) nic, na dané adrese se videoram tohoto módu nenachází

3) Pojem stínová videoRAM znamená

a) volbu VideoROM Shadowing v setupu BIOSu, pak se používá VGA-ROM okopírovaná do rychlejší RAM
b) oblast v konvenční RAM velikou jako videoram, kde si připravujeme nanečisto grafická data
c) videoRAM starších monochromatických (černobílých) grafických režimů
d) oblast RAM BIOSem namapovanou místo videoRAM, BIOS pak videoRAM karty periodicky občerstvuje

4) Nastavená paleta pro režim 320x200 (13h) dovoluje zobrazit

a) 256 různých barev z 256 možných
b) 64 různých barev z 256 možných
c) 256 různých barev z 262144 možných
d) 256 různých barev z 16777216 možných

5) Program

```
MOV AX,0A000h
MOV ES,AX
MOV CX,320*200
XOR DI,DI
REP
STOSW            v grafickém režimu 320x200 (13h)
```

a) smaže celou obrazovku, všechny pixely budou mít barvu dle položky palety 0
b) nakreslí svislé proužky šířky 1 pixel, zleva se střídají barvy dle položek palety 160 a 0
c) není napsán korektně, protože zapisuje mimo videoRAM
d) smaže celou obrazovku, všechny pixely budou mít barvu dle položky palety 160

1) VideoRAM textového režimu VGA 80x25 znaků (03h) **Jméno a st. skupina:** .....

a) začíná na fyzické adrese 0A0000h a je velká 4096 B
b) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 2000 B
c) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 4000 B
d) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 4096 B

2) Na fyzickou adresu 0B8000h zapíšeme slovo 3031h. V textovém režimu (03h) uvidíme na obrazovce

a) černou jedničku na světlemodrém podkladu
b) modrou nulu na světlemodrém podkladu
c) do videoram nelze přistupovat po wordu
d) nic, na dané adrese se videoram tohoto módu nenachází

3) Pojem stínová videoRAM znamená

a) volbu VideoROM Shadowing v setupu BIOSu, pak se používá VGA-ROM okopírovaná do rychlejší RAM
b) oblast v konvenční RAM velikou jako videoram, kde si připravujeme nanečisto grafická data
c) videoRAM starších monochromatických (černobílých) grafických režimů
d) oblast RAM BIOSem namapovanou místo videoRAM, BIOS pak videoRAM karty periodicky občerstvuje

4) Nastavená paleta pro režim 320x200 (13h) dovoluje zobrazit

a) 256 různých barev z 256 možných
b) 64 různých barev z 256 možných
c) 256 různých barev z 262144 možných
d) 256 různých barev z 16777216 možných

5) Program

```
MOV AX,0A000h
MOV ES,AX
MOV CX,320*200
XOR DI,DI
REP
STOSW            v grafickém režimu 320x200 (13h)
```

a) smaže celou obrazovku, všechny pixely budou mít barvu dle položky palety 0
b) nakreslí svislé proužky šířky 1 pixel, zleva se střídají barvy dle položek palety 160 a 0
c) není napsán korektně, protože zapisuje mimo videoRAM
d) smaže celou obrazovku, všechny pixely budou mít barvu dle položky palety 160

1) Videoram grafického režimu VGA 320x200 bodů (13h) **Jméno a st. skupina:** .....

a) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 64000 B
b) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 65536 B
c) začíná na fyzické adrese 0A0000h a je velká 64000 B
d) začíná na fyzické adrese 0A0000h a je velká 65536 B

2) Na fyzickou adresu 0A0000h zapíšeme slovo 0100h. V režimu 320x200 (13h) uvidíme na obrazovce

a) černý bod a vpravo od něj modrý bod
b) modrý bod a vpravo od něj černý bod
c) do videoram nelze přistupovat po wordu
d) dva sousedící body s barvami dle položek palety 0 a 1

3) Pojem synchronizace s paprskem znamená

a) zápis objektů do videoRAM v okamžiku, kdy je objekt vykreslován paprskem monitoru
b) globální vypínání jasového signálu pro monitor v okamžicích zápisu do videoram
c) zabránění vykreslení neúplně napočítaného snímku pomocí znalosti o poloze paprsku monitoru
d) odvození reálného času programu od snímkové frekvence zobrazování monitorem

4) Paleta režimu 320x200 definuje každou barvu pomocí

a) složek RGB, kde každá složka je určena 6 bitovým jasem
b) složek RGB, kde každá složka je určena 8 bitovým jasem
c) složek RGB, kde zapsaný byte určuje svými bity jasy RGB jako [rrrgggbb]
d) složek CMYK, kde složky CMY jsou určeny 6 bitovým jasem a složku K dopočítává hardware karty

5) Program

```
MOV AX,0B800h
MOV ES,AX
MOV CX,80*25
XOR DI,DI
REP
STOSB            v textovém režimu 80x25 (03h)
```

a) nastaví celou obrazovku na světlemodrou barvu
b) nastaví horní polovinu obrazovky na černou barvu
c) zachová vykreslené znaky, ale všem nastaví černý podklad i inkoust
d) není napsán korektně, protože zapisuje mimo videoRAM

1) Videoram grafického režimu VGA 320x200 bodů (13h) **Jméno a st. skupina:** .....

a) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 64000 B
b) začíná na fyzické adrese 0B8000h a je velká 65536 B
c) začíná na fyzické adrese 0A0000h a je velká 64000 B
d) začíná na fyzické adrese 0A0000h a je velká 65536 B

2) Na fyzickou adresu 0A0000h zapíšeme slovo 0100h. V režimu 320x200 (13h) uvidíme na obrazovce

a) černý bod a vpravo od něj modrý bod
b) modrý bod a vpravo od něj černý bod
c) do videoram nelze přistupovat po wordu
d) dva sousedící body s barvami dle položek palety 0 a 1

3) Pojem synchronizace s paprskem znamená

a) zápis objektů do videoRAM v okamžiku, kdy je objekt vykreslován paprskem monitoru
b) globální vypínání jasového signálu pro monitor v okamžicích zápisu do videoram
c) zabránění vykreslení neúplně napočítaného snímku pomocí znalosti o poloze paprsku monitoru
d) odvození reálného času programu od snímkové frekvence zobrazování monitorem

4) Paleta režimu 320x200 definuje každou barvu pomocí

a) složek RGB, kde každá složka je určena 6 bitovým jasem
b) složek RGB, kde každá složka je určena 8 bitovým jasem
c) složek RGB, kde zapsaný byte určuje svými bity jasy RGB jako [rrrgggbb]
d) složek CMYK, kde složky CMY jsou určeny 6 bitovým jasem a složku K dopočítává hardware karty

5) Program

```
MOV AX,0B800h
MOV ES,AX
MOV CX,80*25
XOR DI,DI
REP
STOSB            v textovém režimu 80x25 (03h)
```

a) nastaví celou obrazovku na světlemodrou barvu
b) nastaví horní polovinu obrazovky na černou barvu
c) zachová vykreslené znaky, ale všem nastaví černý podklad i inkoust
d) není napsán korektně, protože zapisuje mimo videoRAM