

Drivrutiner draw_vga

draw_vga.c: `void draw_hline(alt_u32 x_start, alt_u32 y_start, alt_u32 line_lenght, alt_u32 color)`

Funktionsbeskrivning: Skriver en horisontell linje med färgen color och med längden line_lenght vilken startar på koordinaten (x_start, y_start).

draw_vga.c: `void draw_vline(alt_u32 x_start, alt_u32 y_start, alt_u32 line_lenght, alt_u32 color);`

Funktionsbeskrivning: Skriver en vertikal linje med färgen rgb och med längden len vilken startar på koordinaten (x_start, y_start).

draw_vga.c: `void char_print(alt_32 x_start, alt_32 y_start, alt_u8 tty_char, alt_32 color, alt_u32 BGcolor)`

Funktionsbeskrivning: Skriver tecknet "Character" med färgen color och med bakgrundsfärgen "BG_color" på koordinaten (x, y). Tecken tabellen finns i **char_map.h**

draw_vga.c: `void draw_circle(alt_u32 x_start, alt_u32 y_start, alt_u32 radius, alt_u32 color)`

Skriver en cirkel med radien "radius" och färgen "color" på mittkoordinaten (x, y) med en pixels linjebredd. (Utgår i optimering).

draw_vga.c: `void draw_filled_circle(alt_32 x0, alt_32 y0, alt_32 radius, alt_32 color);`

Funktionsbeskrivning: Skriver en cirkel med radien "radius" och färgen "color" på mittkoordinaten (x, y). Cirkeln fylls med samma färg.

draw_vga.c: `clear_screen(alt_32 color);`

Funktionsbeskrivning: Denna funktion rensar skärmen genom att color-värdet skrivs till alla pixlar på skärmen.

char_map.h: `alt_u32 upper_char_line(alt_u8 char_pos);`

Innehåller övre halvan av tecknet som skall skrivas ut, 4 rader med 8 punkter (32 bitar). Typsnittet är TinyFont och adresseras med ASCII – 0x20, då de icke utskrivbara tecknen ej är implementerade.

char_map.h: `alt_u32 lower_char_line(alt_u8 char_pos);`

Innehåller undre halvan av tecknet som skall skrivas ut, 4 rader med 8 punkter. Typsnittet är TinyFont och adresseras med ASCII – 0x20, då de icke utskrivbara tecknen ej är implementerade.

```
draw_vga.c: void tty_print(alt_32 x_start, alt_32 y_start, alt_8  
tty_string, alt_32 color, alt_u32 BGcolor);
```

Funktionsbeskrivning: tty_print skriver ut en sträng på skärmen bokstav för bokstav.

```
draw_vga.c: void draw_angled_line(alt_u32 x_start, alt_u32 y_start, alt_u32  
x_end, alt_u32 y_end, alt_u32 color)
```

Ritar en lutande linje mellan x_start och y_start till x_end och y_end i färgen color på skärmen.