```
; Podprogram ,,AdresaBodu16‘‘ vypočte adresu grafického bodu pro zobrazovací
;   jednotky EGA a VGA zobrazující 16 barev v těchto režimech:
;     13 (0Dh) rastr: 320x200 16 barev (SlabikNaRadek:=40)
;     14 (0Eh)        640x200 16 barev
;     15 (0Fh)        640x350 16 barev
;     16 (10h)        640x350 monochrom (4 barvy)
;     17 (11h)        640x480 2 barvy
;     18 (12h)        640x480 16 barev
;    případně i v jiných 16barevných režimech některých ZJ:
;     xx              800x600 16 barev
;    je však nutné upravit hodnotu konstanty ,,SlabikNaRadek‘‘
;    a hodnotu ,,xx‘‘ zjistit z dokumentace zobrazovací jednotky
;
; Vstup:         AX = souřadnice y (svislá 0-199, 0-349, 0-479)
;                BX = souřadnice x (vodorovná 0-319, 0-639)
;
; Výstup:        AH = maska na vybraný bit
;                BX = adresa slabiky s grafic. bodem ve video paměti
;                CL = počet bitů pro posuv doleva k získání požad. bitu
;                ES = segment video paměti
;
SlabikNaRadek   EQU     80      ; Slabik v řádku (např. 640/8=80)
OffsetPocatku   EQU     0
SegVideoPameti  EQU     0A000h
;
AdresaBodu16:           ; vstupní bod podprogramu
        MOV     CL,BL           ; CL:=dolní slabika souřadnice x
        PUSH    DX              ; Uchovej původní obsah DX
        MOV     DX,SlabikNaRadek
        MUL     DX              ; AX := y * SlabikNaRadek
        POP     DX
        SHR     BX,1
        SHR     BX,1
        SHR     BX,1             ; BX := x / 8
        ADD     BX,AX            ; BX := y * SlabikNaRadek + x / 8
        ADD     BX,OffsetPocatku ; a přičti posunutí od začátku video paměti
;
        MOV     AX,SegVideoPameti; ES := segment video paměti
        MOV     ES,AX            ; ES:BX := adresa slabiky s graf. bodem
;
        AND     CL,7
        XOR     CL,7             ; CL := počet bitů pro posuv doleva
        MOV     AH,1             ; AH := maska na posunutý bit
        RET
```