```
; Podprogram ,,AdresaBodu256‘‘ vypočte adresu grafického bodu pro zobrazovací
;   jednotku VGA zobrazující 256 barev v režimu 19 (13h) rastr: 320x200
;   v 256 barvách
;
; Vstup:        AX = souřadnice y (svislá 0-199)
;               BX = souřadnice x (vodorovná 0-319)
;
; Výstup:       BX = adresa slabiky s grafic. bodem ve video paměti
;               ES = segment video paměti
;
OffsetPocatku   EQU     0
SegVideoPameti  EQU     0A000h

AdresaBodu256:          ; vstupní bod podprogramu
        XCHG    AH,AL           ; AX:=256*y
        ADD     BX,AX           ; BX:=256*y + x
        SHR     AX,1
        SHR     AX,1            ; AX:=64*y
        ADD     BX,AX           ; BX:=320*y + x

        ADD     BX,OffsetPocatku ; BX := adresa slabiky s graf. bodem

        MOV     AX,SegVideoPameti; ES := segment video paměti
        MOV     ES,AX            ; ES:BX := adresa slabiky s graf. bodem
        RET

;
; Podprogram ,,NastavBod256‘‘ nastaví hodnotu barvy grafického bodu u zobrazo-
;   vací jednotky VGA v režimu 13h rastr 320x200 256 barev
;
; Vstup:        AX = souřadnice y (svislá 0-199)
;               BX = souřadnice x (vodorovná 0-319)
;               CL = barva grafického bodu (0-255)
;
Barva   DB      0               ; Pro odložení barvy

NastavBod256:
        MOV     Barva,CL        ; Uchovej barvu bodu
        CALL    AdresaBodu256   ; Vypočítej adresu podle zadaných souřadnic
        MOV     AL,Barva        ; AH := barva bodu
        MOV     ES:[BX],AL      ; Zapiš ji do video paměti
        RET
```