

Sommaire

1. Introduction au graphisme EGA
2. Présentation du mode graphique EGA
3. Configuration matérielle et mémoire vidéo
4. Initiation au QuickBasic graphique
5. Les primitives graphiques
6. Gestion des couleurs et palettes
7. Tracé de lignes et de formes
8. Affichage de texte en mode graphique
9. Fenêtres et écrans graphiques
10. Création de menus graphiques
11. Dessin de sprites et objets
12. Techniques d'animation
13. Gestion du clavier et de la souris
14. Sauvegarde et chargement d'images
15. Bibliothèque graphique réutilisable
16. Optimisation de la vitesse d'affichage
17. Effets spéciaux graphiques
18. Applications et jeux en EGA
19. Références des fonctions QuickBasic
20. Annexes et programmes exemples