KolibriOS (v0.7.7.0)

eax - № fn
ebx - № подfn

ук. - указатель
- действие/событие
- данные

0) new — SF_CREATE_WINDOW

ecx = y0*65536 + y
edx = 0xXYRRGGBB - PO
стиль окна:
X = DCBA (биты)
PO 'есть title'
'[x/y] от '

title	—	☐	X
PO - рабочая область			

Y: 1 -
[3/4] - со скином [/()]
edi - адрес strTitle (см.71.1)

if(!=[1/3]) для типа I, II
esi = 0xXYRRGGBB title
Y=[0/1] - [обычное /]
X - title
0 - нет 8 - обычный
для типа II:
4 - негативный

1) ● — SF_PUT_PIXEL

e[b/c]x - [x/y]
edx - 0x00RRGGBB
1-

2) код — SF_GET_KEY

return **eax** (от)
пуст: 1
if( ) — опред. fn 66.4
сканкод | 2
0 - для control
else: 16÷23 — ah | al
сканкод | код | 0
fn 66
0 | сканкод | 0

3) сист. — SF_GET_SYS_TIME

r: **eax** = 0x00SSMMHH
set fn 22

4) 'строку txt' — SF_DRAW_TEXT

ebx = X*65536+Y
ecx = 0xXXRRGGBB
XX=ABFFCSSS (биты)
end '0'
фона
edi - в / указатель
*-1

шрифт и кодировка:
[0/1] = [6×9/8×16] cp866
[2/3] = 8x16 UTF-[16LE/8]

Структура
X dd
Y dd
pic rb X*Y*4; 32бита

x. B=C=1
if(SSS=0)
font can

5) Пауза — SF_SLEEP

ebx - сек/100

10) до — SF_WAIT_EVENT

r: **eax**= по fn 40.

11) have ? — SF_CHECK_EVENT

r: **eax**= (0 - очередь)

9) Инфа о потоке (П.) — SF_THREAD_INFO

ebx - ук. на (1Кб) **ecx** - № слота П. (-1 - тек.)

return **eax** - max № слота П.

(бит):
0 (4): used CPU (такт/сек)
4 (2): П. в оконном
6 (2): № слота П. (в окон. в позиции **ecx**)(не к запраш. П.)
0xA (10): имя процесса (имя файла без расширения)
0x16 (4): адрес процесса в памяти
0x2[2/6 / A/E] (4): X/Y[0 /] П.
0x1E (4): id (PID/TID)
0x1A (4): used памяти

0x32 (2): состояние слота П.
0 - идёт
3 - завершается из-за:
а) fn -1 б) завершение ОС
в) насильственно (fn 18.2)
[1/2] - пауза [/(в момент ожидания)]
4- -//- из-за исключения
5 - ожидание
9 - свободен (дальше инфа ненужна)

0x2[6/A / E/2] (4): X/Y[0 /] клиентской области
0x47 (4):
0x46 (1): состояние окна (бит. поле)
0 - [1/2] - [/ в title]
0x4B (1): режим ввода с клавы
[0/1] - [ASCII / SCAN]

7) — SF_PUT_IMAGE

ebx - ук. на
(в формате BBGGRRBB...)
ecx - X*65536 + Y
edx - X0*65536 + Y0
= 3 * X * Y

12) [begin/end] — SF_REDRAW, SSF_[BEGIN/END]_DRAW

fn 8 (надо определять заново)

8) Определить / — SF_DEFINE_BUTTON

а) опред.
ecx = x0*65536 + x
esi
edx = 0xXYnnnnnn
31 = 0 id
if(30/29) - рамку (при)

б)
edx = 0x80nnnnnn

0< <0x8000 can c == id.
maxNum = 4095 (для all ПО)
c id=0xffff - ; 1 -

13) — SF_DRAW_RECT

ecx = x0*65536 + x
edx = 0x[80]RRGGBB

14) — SF_GET_SCREEN_SIZE

eax = ↔*65536 + ↕

~:

16) RAM — SF_RD_TO_FLOPPY

(рис. дискета)
ebx=[ ] - № {рис. дискета}
r: **eax**=[1 | 0]

17) код — SF_GET_BUTTON

r: **eax**=[1 | 0] | al
id {как fn2.37 (х. мл. бита - сбрасывается)}

15) Фон (Ф.) — SF_BACKGROUND_SET

.1) Set Ф. — SSF_SIZE_BG
ecx = [↔/↕] Перед 15.[2/5]

get 39.1

.2) ● на Ф. — SSF_PIXEL_BG
ecx = (x+y*↔)*3 **edx** = 0xRRGGBB
if(>set #15.1) игнор.

get 39.2

.3) — SSF_REDRAW_BG

.4) — SSF_MODE_BG
ecx - режим: 1 - замостить
2 - растянуть

get 39.4

.5) блок∴ на Ф. — SSF_IMAGE_BG
ebx - ук. на (в формате BBGGRRBB...)
edx - в **esi** = 3*numPx (байт)
Нет check и .

.[6/7]) Проекция Ф. в ПО
Can / . Ф. (пока работаем со спроецированными)

.6) Спроецировать — SSF_MAP_BG
r: **eax** = [*Ф./0] (= 3*↔*↕)

.7) — SSF_UNMAP_BG
ecx - * r: **eax** = [1/0]

.8) (last Ф.) — SSF_LAST_DRAW
r: **e[a/b]x** = [↑]*65536 + [↓]

.9) — SSF_REDRAW_RECT
e[c/d]x = [↑]*65536 + [↓]
if(некорректно) отмена.