

## **BGI — Borland Graphic Interface**

- Расчитана на 16-ти разрядный DOS, поддерживается C и Pascal.
- Максимальное разрешение 640x480, поддерживается 16 цветов.
- Ограниченное количество поддерживаемых видеокарт.

Основные функции рисования:

Группы:

1. Инициализация Г. Д. и Г. Р.  
initgraph()
2. Работа с растровыми точками  
getx(), gety()
3. Управление цветом  
setcolor()  
getcolor()
4. Базовые функции доступа к видео-памяти  
getimage()  
putimage()
5. Графические примитивы  
line()  
circle()
6. Вывод графических текстов
7. Обработка ошибок

## **WinBGI**

Windows BGI and Mouse

поддержка на Windows

```
#include <winbgim.h>
```

```
#include <libwinbgim.h>
```

- Поддерживает все возможности BGI
- Расширенная поддержка мыши
- Расширенное разрешение
- Расширенная поддержка цветов

## **GRX**

1. DOS — DJGPP
2. GNU/Linux — console and X11
3. Windows — Win32

## **Набор графических примитивов**

- Linux — SVGA, framebuffer

## **XView -PC**

Была написана для Linux, потом портирована на Windows

Поддерживается Pascal, C, C++

Режимы работы: real mode / protected mode

Состав библиотеки:

- frame — базовое окно
- button — кнопка
- textfield — поле для ввода текста
- setting — установки
- message — сообщение или иконки
- tty — окно вывода текста
- menu — меню

Библиотека событийно-ориентирована.

Прочие библиотеки:

- Высокоуровневые
- Низкоуровневые  
svga, framebuffer  
(Linux) SDL- simple direct layer, OpenGL  
(Win) Direct X

## **Mgui - Morello GUI**

- Dos, Windows, Linux
- Исходники закрыты

## **FLTK - Fast Light Toolkit**

- Linux, Windows, OS X
- Открытые исходные коды