

## Practica 2. (Software). Sistemas Operativos.

Creación de un programa en el sector de arranque.

Utilidad boot en Diskette.

Esta práctica consistirá en crear un programa de arranque (sector de arranque de un diskette), que consistirá en mostrar un mensaje con el nombre del creador de dicho programa. Para mostrar el mensaje se hará uso de la memoria de video directamente, como la práctica 1.

Para grabar el sector de arranque se diseñará un programa en C, con la función biosdisk.

```
#include <bios.h>
```

```
int biosdisk(int cmd, int drive, int head, int track,  
             int sector, int nsects, void *buffer);
```

Para grabar el sector de arranque, se usaría biosdisk(3,0,0,0,1,1,buffer);

Ej.-

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    FILE *fichero;
```

```
    char nombre[10] = "datos.dat";
```

```
    char buffer[512];
```

```
    fichero = fopen( "sector.bin, "r" );
```

```
    /*Sector.bin será el nombre que se dará al fichero realizado en ensamblador con el programa de  
    arranque*/
```

```
    if(!fichero) {
```

```
        printf("error en apertura fichero\n");
```

```
        return -1;
```

```
    }
```

```
    else
```

```
    {
```

```
        fread( buffer, 512, 1, fichero );
```

```
        /*aquí poner el código para grabar el sector de arranque*/
```

```
        printf("Poner el diskette al que grabar el sector de arranque\n");
```

```
        getch();
```

```
        ..... codigo biosdisk.
```

```
        fclose(fichero);
```

```
        return 0;
```

```
    }
```