

# THỰC HÀNH KIẾN TRÚC MÁY TÍNH: hợp ngữ

## LAB 1: Cấu trúc chương trình và các lệnh cơ bản

1. Viết chương trình nhập vào từ bàn phím một ký tự và in ký tự vừa nhập ra màn hình
2. Viết chương trình in ra màn hình thông tin giới thiệu bản thân:  
Ví dụ:  
    Tên: ...  
    Tuổi: ...  
    Lớp: ...
3. Viết chương trình hiển thị menu sau:
  1. Chọn 1 để nhập 1 xâu
  2. Chọn 2 để in xâu đã nhập
  3. Chọn 3 để in xâu đảo ngược của xâu đã nhập
  4. Chọn 4 để chuyển xâu đã nhập sang chữ hoa và in
  5. Chọn 5 để kiểm tra xem xâu có là 1 số không
  6. Chọn 6 để kết thúc
  7. Chọn:Người dùng chọn số nào thì đưa ra thông báo tương ứng. Ví dụ, chọn 3 thì thông báo: “Bạn chọn chức năng 2”.
4. Viết chương trình đọc số từ 0 đến 9. Ví dụ: nhập vào 0 thì đọc “Không”
5. Viết chương trình nhập vào một ký tự từ bàn phím, kiểm tra nếu từ 0-9 thì in ra thông báo là chữ số; ngược lại thông báo không là chữ số
6. Viết chương trình nhập vào 1 ký tự từ bàn phím, in ra 5 ký tự đứng sau ký tự này
7. Viết chương trình đưa 3 tiếng beep (Xem bảng mã ASCII)
8. Viết chương trình nhập vào 1 ký tự, kiểm tra xem là ký tự thường hay in hoa và thông báo. Nếu là ký tự thường thì chuyển sang chữ hoa, và hiển thị.