

Práctica No. 8

Ejercicios básicos de entrada/salida en el lenguaje ensamblador del procesador 8086

Objetivo:

Familiarizarse con diferentes formas de Entrada/Salida disponibles para el lenguaje ensamblador del procesador 8086

Materiales:

TASM.exe, TLINK.exe, PCLIB06.lib, formato.asm, procs.inc

Teoría:

Hacer una reseña sobre las diferentes maneras de:

- capturar desde teclado
- mostrar información a pantalla.

Desarrollo:**PARTE 1.**

Usando la biblioteca PCLIB06.lib, programar los problemas del ANEXO.

Actividad para validar el desarrollo de esta parte:

1. Cada programa deberá ejecutarse y funcionar tal como se pide.

PARTE 2.

Haciendo uso de las interrupciones del sistema (no usar PCLIB06.lib), programar los problemas del ANEXO.

Actividad para validar el desarrollo de esta parte:

1. Cada programa deberá ejecutarse y funcionar tal como se pide.
2. Deberán usar al menos dos formas diferentes de imprimir a pantalla: por interrupciones, BIOS, etc.
3. El código fuente dentro del reporte deberá ser seleccionable (no pantallazo).

ANEXO.

i) Mostrar en pantalla el mensaje: “Hola Mundo”

Ej.

Hola Mundo

ii) Capturar y mostrar en pantalla un dígito (0-100)

Ej.

Ingresa un dígito:56

Ingresaste: 56

iii) Escribir un programa que capture un dígito en hexadecimal (A-F) y mostrarlo en la siguiente línea como decimal

Ej.

Ingresa un Hex: A

En decimal es 10

iv) Escribir un programa que muestre una caja de asteriscos (*) de tamaño 5x5

Ej.

v) Escribir un programa que genere el siguiente patrón de manera automática:

*

**

**

*

vi) Capturar dos letras en mayúscula y posteriormente mostrarlas en orden alfabético

Ej.

Letras por ordenar: KF

Letras ordenadas: FK

vii) Escribir un programa que capture una letra minúscula y una letra mayúscula (sin importa el orden de captura) y te diga cuál es minúscula y cuál es mayúscula.

Ej.

Ingrese dos letras: hL

La letra h es minúscula y la letra L es mayúscula

viii) Escribir un programa que en base al nombre de un animal este posteriormente te escriba la onomatopeya de dicho animal (poner 5 animales a elección libre):

Ej.

Nombre de animal: vaca

El/La vaca hace muu

ix) Escribir un programa que te permita capturar números de un dígito [0-9] uno tras otro hasta detectar alguna una letra, minúscula o mayúscula, caso que parará el programa.