

ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

CICLO LECTIVO: 2.020

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

ASSEMBLER 8086

- 1) Realice un programa Assembler que permita sumar el contenido de las siguientes direcciones 2Ah, 2Bh, 2Ch y 2Dh guardando el resultado en 0Dh. Cargar dichas direcciones previamente con los valores de operandos.
- 2) Realice un programa que intercambie los contenidos de dos valores decimales definidos en dato1 y dato2.
- 3) Realice un programa que sume dos números enteros, ingresados por teclado.
- 4) Realice la multiplicación de dos números ingresados por teclado, que almacene el resultado en la variable 'Result' e imprima el resultado por pantalla.
- 5) Realice la división entera de dos números ingresados por teclado. Imprima el resultado por pantalla y guarde en variables el cociente y resto.
- 6) Cargar un vector por teclado, con 10 elementos e imprimir por pantalla los valores ingresados, separados por comas.
- 7) Recorrer un vector y contar la cantidad de valores IMPARES. Imprimir resultado por pantalla.
- 8) Recorra un vector cargado con 10 elementos y copiar el contenido en un segundo vector.
- 9) Recorrer un vector y copiarlo a un segundo vector, solo los contenidos impares del primer vector.
- 10) Realice un programa que recorra el siguiente segmento de datos: 2,9,5,12,45,33,99,67,3,1. Y que muestre en pantalla la cantidad de números impares.
- 11) Recorrer un vector que cuente la cantidad de contenidos que tengan ceros en los bits 0, 1, 4 y 5. Al finalizar debe mostrar por pantalla: la cantidad y los valores que cumplen la condición.
- 12) Realizar un programa que recorre un vector de posiciones de memoria; y encuentra el mayor valor y lo muestre por pantalla.

Optativos

- 1) Dado dos números ingresados por teclado, determinar cuál es el mayor de ellos, y si este es múltiplo del menor.
- 2) Realice un programa que anide 3 bucles. Se deberá poder definir la cantidad de iteraciones de cada bucle, e imprimir en pantalla un indicador numérico de cada iteración.
- 3) Realizar un programa que funcione como calculadora de 2 números enteros, y permita realizar las 4 operaciones básicas. Se debe ingresar por teclado los números y la operación a realizar. Luego imprimir por pantalla el resultado obtenido.
- 4) Recorrer un vector y copiarlo a un segundo vector, solo si el contenido del primer vector es par.
- 5) Separar en dos arreglos los números pares e impares leídos de un arreglo previamente definido en memoria.
- 6) Realice un programa que sume dos números hexadecimales de 32 bits previamente definidos.
- 7) Realice un programa Assembler que verifique si un número ingresado es múltiplo de otro.