

Wczytywanie danych za pomocą funkcji *scanf*

```
section .data
```

```
format:      db '%d',0
```

```
licznik:     dd 0
```

```
section .text
```

```
mov rdi, qword format
```

```
mov rsi, qword licznik
```

```
xor rax, rax ; nie uzywamy rejestrow wektorowych (xmm)
```

```
call scanf
```

Pętle

1. Napisz program, który wypisze na ekran wszystkie znaki ASCII.
2. Napisz program, który policzy liczbę wystąpień litery 'a' w zdaniu podanym z klawiatury.
3. Wyświetl n kolejnych liczb parzystych, gdzie n podajemy z klawiatury.
4. Napisz program wczytujący znaki z klawiatury dopóki nie wprowadzisz 'k'.
5. Napisz program, który wyznaczy sumę n kolejnych liczb naturalnych, gdzie n podajemy z klawiatury.
6. Napisz program, który narysuje kwadrat z gwiazdek (*) o wczytanej z klawiatury długości boku.

Warunki

1. Napisz program, który dla wprowadzonej liczby napisze czy jest ona dodatnia, ujemna czy równa zero.
2. Napisz program, który w zależności od wprowadzonego znaku policzy sumę, albo różnicę dwóch liczb.
3. Napisz program, który wczyta 3 liczby i wypisze je w kolejności rosnącej.
4. Napisz program, który sprawdzi czy wczytana liczba naturalna jest podzielna przez 3 lub reszta z dzielenia tej liczby przez 7 jest równa 2.