



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
DEPARTAMENTO DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
INGENIERIA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS
EXAMEN MICROPROGRAMACIÓN

CLAVE 2

Hacer un programa en lenguaje ensamblador implementando registros de 32 bits.

Inicialmente se presentará un menú con las siguientes opciones:(10%)

1-**Jugar**: Permite acceder al juego. Con la letra R regresar al menú. (60%)

2-**Historia**: Al seleccionar esta opción se debe mostrar la descripción del juego, con la letra R regresar al menú. (15%)

3-**Ver puntaje**: Muestra el puntaje del último juego. Con la letra R regresar al menú. (15%)

4-**Salir**

En la opción 1 se debe crear un juego para practicar la traducción de palabras del inglés al español.

1. Se debe mostrar al usuario el listado de palabras en idioma inglés. 5%
2. El usuario debe ingresar la traducción al español de una de las palabras que se le han presentado, si acierta debe otorgar un punto. 5%. Luego pedir la traducción de la siguiente palabra.
3. En caso de equivocación en la traducción ingresada se debe restar un punto. 5%. Luego pedir la traducción de la siguiente palabra.
4. El usuario podrá decidir salir del juego después de cada intento. 10% Programe la tecla ESC para salir.
5. El juego terminará cuando el usuario tenga puntaje igual a cero.10%
6. El jugador ganará en caso de que logre traducir 6 palabras. 10%
7. Almacenar el puntaje del juego en un archivo de texto cada vez que el usuario presione la tecla G. 15%