



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

CLAVE 1

PRIMERA PARTE

60%

Realizar en lenguaje ensamblador de 64 bits un juego de adivinanza de números del (1-10).

Requisitos:

1. El programa generará un número aleatorio, luego mostrará en consola el texto ¿Adivina el número que generé?. **20%**
2. El usuario deberá ingresar un número como respuesta, en caso de que el número generado sea igual al ingresado por el usuario se deberá mostrar un mensaje en pantalla que diga “Ganaste”. De lo contrario deberá indicarle “Fallaste”. **20%**
3. Validar que el programa solo acepte números del 1 – 10. **10%**
4. Preguntar al usuario si requiere seguir jugando, en caso de que responda ‘S’ o ‘s’ se deberá generar otro número y seguir con la lógica de juego, en caso contrario deberá salir. **10%**

En su código no deje espacios entre las líneas de código y ninguna línea debe estar comentada. En caso contrario se restará puntaje.

SEGUNDA PARTE.

40%

Un programador creó un código con tres contraseñas de acceso, el programa brinda acceso a una lista de ingredientes secretos valorada en \$30,000(3 puntos).

Se le proporciona acceso al ejecutable del programa llamado Clave1.exe.

https://www.mediafire.com/file/o7c8frdhvofota0/DESENSAMBLAR_EXAMEN.zip/file

Utilice sus conocimientos en ensamblador para:

- Determinar el nombre del usuario. 5%
- Determinar cuáles son las tres contraseñas. 20%
- Cambiar el ejecutable y hacer que el programa acepte cualquier valor en las contraseñas. 15%

Coloque en una carpeta un archivo de texto(txt) con el usuario y contraseñas encontrados. También agregue a esta carpeta el ejecutable modificado. Tiene hasta las 6:20 pm para enviar la solución de su examen.