



Actividad de participación 3

I. Objetivos

- Utilizar el lenguaje ensamblador en el desarrollo de un programa, aplicando el uso de pantalla y teclado avanzado
- Practicar la programación estructurada en grupo, integrando secciones de código fuente de diferentes programadores.

II. Material a entregar

- Enviar el programa en Assembler al sitio de apoyo en Internet (Sakai), en el sitio destinado a Tareas (Assignments). Solo el primer estudiante ordenado por primer nombre, envía el material tal como esté, aunque no se haya terminado.
- Todos los estudiantes entregan el análisis impreso del funcionamiento del programa.

III. Instrucciones

Habiendo estudiado el programa de selección de menú (AP3.asm), agregue las siguientes funcionalidades:

- Después de limpiar la pantalla, despliegue un mensaje que le indique al usuario: "Presione F1 para ver el menú de opciones". Al teclear F1, hacer la acción indicada.
- Permitir al usuario que además de seleccionar las opciones del menú por medio de las flechas, también lo permita hacer ingresando la letra inicial (mayúscula o minúscula) de cada opción.
- Al escoger una opción, despliegue un mensaje de cada selección en particular, por ejemplo, "Procedimiento X".
- Agregue una última línea al menú que permita salir del programa. Debe revisar el procedimiento B10MENU para manejar el despliegue de otra fila.
- Antes de salir a DOS, limpie la pantalla colocando fondo negro y letra blanca

Estudiante 1: Funcionalidades a) y c)

Estudiante 2: Funcionalidad b) y e)

Estudiante 3: Funcionalidad d) e integrar código de todos los estudiantes para producir un único programa

IV. Evaluación

Categoría	Experto	Aprendiz	Novato
Trabajo individual: análisis del programa ap3.asm (20%)	El análisis individual es excelente y demuestra un completo dominio del tema. (20)	El análisis individual es bueno y demuestra un buen dominio del tema (16)	El análisis individual es deficiente y demuestra un dominio mínimo del tema. (8)
Programa <u>grupal</u> : ap3.asm (80%)	El programa funciona con todos sus requerimientos y la presentación del programa es clara y ordenada. (80)	El programa funciona en la mayoría de sus requerimientos y la presentación del programa es medianamente clara y ordenada. (64)	El programa funciona en algunos de sus requerimientos y la presentación del programa es confusa y desordenada. (32)