

Lista de verificación		
Enlace	Si / No	Si es No, Nota =0
ID commit	Si / No	Si es No, Nota =0
si cumple con ambos, se procede con el siguiente		
Compila	Si / No	Si es No, Nota =0
En caso de ser si, continua a revisión de funcionamiento		
Muestra correctamente la pantalla 1 y cumple con los solicitado (8 textos)	Si / No	Si, acumula 1 pto. No, acumula 0 pto.
Al ingresar 1 muestra correctamente la pantalla 2	Si / No	Si, acumula 0,5 pto. No, acumula 0 pto.
Al ingresar 1 permite la escritura en tiempo real, permite borrar texto y al presionar "S" permite regresar al menú principal	Si / No	Si, acumula 1,5 pto. No, acumula 0 pto.
Al ingresar 2, muestra correctamente la pantalla 3 y muestra la figura solicitada, cumple con el tamaño, disposición y color indicado y además al presionar "S" permite regresar al menú principal	Si / No	Si, acumula 1 pto. No, acumula 0 pto.

Al ingresar 3, muestra correctamente la pantalla 4 y muestra la figura compuesta solicitada, cumple con el tamaño, disposición y color indicado y además al presionar "S" permite regresar al menú principal	Si / No	Si, acumula 4 ptos. No, acumula 0 pto.
Al ingresar 4, muestra correctamente la pantalla 5, cumple con las indicaciones para texto 1 y texto 2, al presionar "S" permite regresar al menú principal y además al presionar "enter" finaliza el programa	Si / No	Si, acumula 2 pto. No, acumula 0 pto.

No se reciben envíos tardíos, en caso de no enviar enlace y ID de commit a Moodle, nota = 0

Indicaciones:

Haga un programa en ensamblador donde haga uso del modo texto para generar un menú.

El menú debe contener lo siguiente:

Pantalla 1:

Primer texto: "Bienvenidos al parcial final de Arquitectura de computadoras"

Segundo texto: "Desde el teclado debe de ingresar 1,2, 3, 4 o "S" para elegir una opción"

Tercer texto: 1. Para ir a ingreso de textos desde teclado

Cuarto Texto: 2. Para mostrar figura *única*

Quinto Texto: 3. Para mostrar figura compuesta

Sexto texto: 4. Para salir del programa

Séptimo texto: "S". para regresar a este menú desde cualquier pantalla

Octavo texto: Presione enter para salir completamente del programa

Pantalla 2:

Si el usuario ingresó 1, debe cambiar de pantalla de modo texto y permitir la escritura en tiempo real, lo que el usuario vaya seleccionando en el teclado se debe de ir mostrando en la pantalla, si el usuario decide borrar un carácter debe permitir borrarlo, cuando el usuario presione “S” (Letra S mayúscula) debe salir y regresar al menú principal.

Pantalla 3:

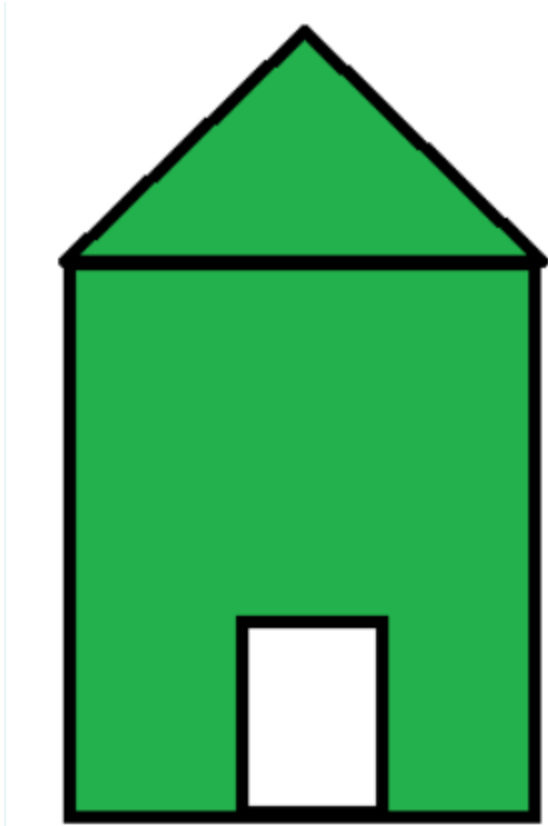
Si el usuario ingresó 2, debe cambiar a modo gráfico y mostrar la siguiente figura en color verde, si el usuario presiona “S” (Letra S mayúscula) debe salir y regresar al menú principal.



la figura te debe quedar en la parte superior izquierda de la pantalla, altura de la figura = 110 px

Pantalla 4:

Si el usuario ingresó 3, debe cambiar a otra página del modo gráfico y mostrar la siguiente figura compuesta en color verde, si el usuario presiona “S” (Letra S mayúscula) debe salir y regresar al menú principal.



la figura te debe quedar en la parte superior derecha de la pantalla, altura del rectángulo= 110px, los demás parámetros los eliges tú.

Pantalla 5:

Si el usuario ingresó 4, debe cambiar a una nueva pantalla de modo texto y mostrar el texto:

Texto 1: FIN!! (Este texto debe de ir centrado)

Texto 2: Elaborado por: "Tu nombre" (Este texto debe de ir en la parte inferior del programa)

En esta pantalla cada carácter del texto 1 debe de tener un atributo diferente y el texto 2 tú eliges el atributo.

Si el usuario presiona "S" (Letra S mayúscula) debe salir y regresar al menú principal, si el usuario presiona la tecla "enter" debe de salir por completo (ejecutar la interrupción de salida)