

O objetivo desta atividade é utilizar os comandos de alto nível, vistos nas atividades anteriores.

Atividades para entrega

1 - Crie um programa em linguagem assembly que realize a divisão inteira entre dois números (de 0 a 9) por meio de subtrações sucessivas e exiba como resultado o quociente e o resto da divisão.

Exemplo:

D:\> test

Digite o dividendo: 7

Digite o divisor: 2

Quociente: 3

Resto: 1

Dica:

Dividendo: 7

Divisor: 2

Quociente: 3

Resto: 1

$$\begin{array}{rcl} 7 - 2 & = & 5 \\ 5 - 2 & = & 3 \\ 3 - 2 & = & 1 \end{array}$$

↑
3
↓

Submeter no Canvas, o programa com o nome de **Lab07_1.asm**

2 - Crie um programa em linguagem assembly que realize a multiplicação entre dois números (de 0 a 9) por meio de somas sucessivas e exiba o resultado da multiplicação. OBS – O programa deve ser comentado. Suponha que as entradas não gerarão um produto com 2 dígitos.

Exemplo:

D:\> test

Digite o multiplicando: 3

Digite o multiplicador: 3

Dica:

Multiplicando: 3

Multiplicador: 3

Produto: 9

$$\begin{array}{r} 0 + 3 = 3 \quad \uparrow \\ 3 + 3 = 6 \quad 3 \\ 6 + 3 = 9 \quad \downarrow \end{array}$$

Submeter no Canvas, o programa com o nome de **Lab07_2.asm**

3- Faça um programa (assembly 80x86) completo, que leia dois números decimais de um dígito, verifique se eles são pares ou ímpares. Imprima-os dizendo se são pares ou ímpares.

Exemplo

- >Entre com um numero: 3
- >3 é m numero impar
- >Entre com um número: 2
- > 2 eh um número par

4 - Faça um programa (assembly 80x86) completo, que leia dois números decimais de um dígito, verifique qual é o maior e qual o menor, e imprima os números dizendo se é o maior ou o menor.

- >Entre com um numero: 3
- >Entre com um número: 2
- > 2 eh o numero menor
- >3 eh p numero maior