

O objetivo desta atividade é permitir que o aluno seja capaz de criar um programa em linguagem assembly que exiba mensagens na tela, leia caracteres do teclado e exiba caracteres na tela.

Parte 1 - Programa: ATIV1_1.ASM

- 1) Executar o programa abaixo, usando o VSCode. Verificar seu funcionamento usando o DEBUGGER

```
TITLE Mensagens
.MODEL SMALL
.DATA
    MSG1    DB      "Mensagem 1.$"
    MSG2    DB      10,13,"Mensagem 2.$"
.CODE
MAIN PROC
    ; Permite o acesso às variáveis definidas em .DATA
    MOV AX,@DATA
    MOV DS,AX

    ; Exibe na tela a string MSG1
    MOV AH,9
    LEA DX,MSG1
    INT 21h

    ; Exibe na tela a string MSG2
    MOV AH,9
    LEA DX,MSG2
    INT 21h

    ; Finaliza o programa
    MOV AH,4Ch
    INT 21h
MAIN ENDP
END MAIN
```

Cada aluno deve colocar o arquivo **ATIV1_1.ASM**, no Canvas, em tarefas.

Parte 2 - Programa: ATIV1_2.ASM

- 2) Executar o programa abaixo, usando o VSCode. Verificar seu funcionamento usando o DEBUGGER

```
TITLE Eco
.MODEL SMALL
.CODE
MAIN PROC
    ; Exibe o caracter ? na tela
    MOV AH,2
    MOV DL,"?"
    INT 21h
    ; Lê um caracter do teclado e salva o caracter lido em AL
    MOV AH,1
    INT 21h
    ; Copia o caracter lido para BL
    MOV BL,AL
    ; Exibe o caracter Line Feed (move o cursor para a linha seguinte)
    MOV AH,2
    MOV DL,10      ; O código ASC do caracter Line Feed é 10 (0Ah)
    INT 21h
    ; Exibe o caracter Carriage Return (move o cursor para o canto esquerdo da tela)
    MOV AH,2
    MOV DL,13      ; O código ASC do caracter Carriage Return é 13 (0Dh)
    INT 21h
    ; Exibe o caracter lido (salvo em BL)
    MOV AH,2
    MOV DL,BL
    INT 21h
    ; Finaliza o programa
    MOV AH,4Ch
    INT 21h
MAIN ENDP
END MAIN
```

Cada aluno deve colocar o arquivo **ATIV1_2.ASM**, no Canvas, em tarefas.

Parte 3 – Programa ATIV1_3

Crie um programa em linguagem ASSEMBLY x86 chamado **ATIV1_3.ASM**, que exiba uma mensagem na tela solicitando ao usuário que digite um caractere, leia o caractere digitado do teclado, exiba uma mensagem na linha seguinte informando qual foi o caractere digitado e exiba o caractere.

Exemplo:

Digite um caractere: A

O caractere digitado foi: A

ENTREGA

Cada aluno deve colocar o arquivo **ATIV1_3.ASM**, no Canvas, em tarefas.