

## Trabalho Prático

Altere o nome do *template* fornecido especificando em X o número da sua sala. Preencha o cabeçalho do ficheiro .asm com o número e nome dos elementos do grupo e especifique o código **P482** no número do trabalho prático. O trabalho deve ser submetido no **inforestudante**, no qual deve criar um ZIP com o código e o enunciado. Depois de submeter, associe os colegas de grupo na opção disponível para esse efeito.

Implemente um programa em *Assembly* que escreva no ecrã (usando acesso directo à memória de vídeo) o número **8** como apresentado na seguinte figura. Para isso, deve ser declarado no segmento de dados as variáveis **ALT** e **LARG** correspondentes à altura e largura, respectivamente, do número a desenhar, e as variáveis **LIN** e **COL**, correspondentes à posição do canto superior direito do número. O número a desenhar deverá ter, obrigatoriamente, uma cor de fundo à escolha do aluno.

*Notas:*

- A altura e a largura do número são independentes e serão sempre ímpares;
- A linha e a coluna apresentam sempre valores válidos (é sempre possível desenhar o número nas coordenadas indicadas);
- Os alunos devem recorrer a ciclos para implementar corretamente o exercício.

