### PROYECTO: Codificar el comando E y el comando D

1. Codificar el *comando E* permitiendo el almacenamiento de datos byte a byte.

Entrada:

>E Dir desplazamiento

Salidas que debe tener:

DS:Dir desplazamiento 'ENTER' Sale del comando

DS:Dir\_desplazamiento 'BARRA ESPACIADORA' Incrementa en uno al desplazamiento : DS:Dir desplazamiento +1

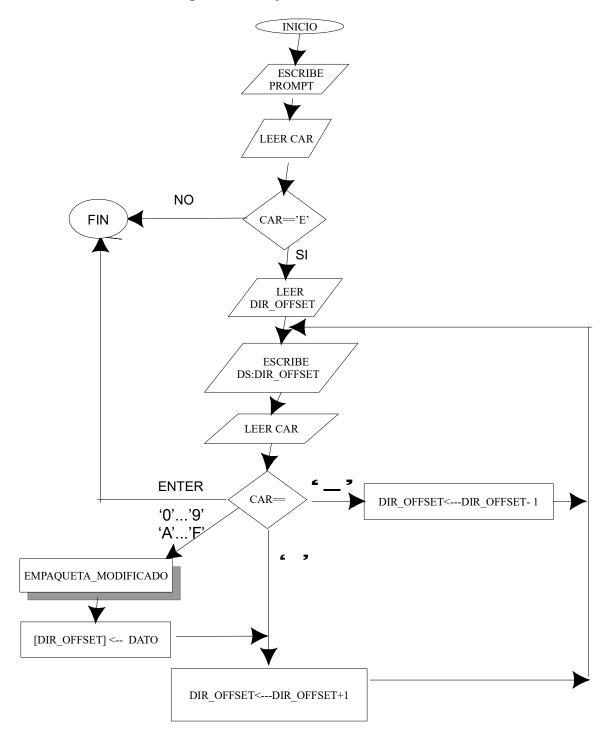
DS:Dir\_desplazamiento '-' Decrementa en uno al desplazamiento : DS:Dir\_desplazamiento -1

DS:Dir desplazamiento dato

dato; es un byte que solo almacena caracteres en el rango del '0'...'9' y de la 'A'...'F'

Incrementa en uno al desplazamiento : DS:Dir\_desplazamiento +1 y almacena el byte leído en la dirección corriente

# Diagrama de flujo del comando E del DEBUG



## SEGMENTO DE CÓDIGO PARA LEER DIR OFFSET

CALL EMPAQUETA MOV BH,AL CALL EMPAQUETA MOV BL,AL

# SEGMENTO DE CÓDIGO PARA ESCRITURA DE DIR DE SEGMENTO

MOV AX,DS MOV DL, AH CALL DESEMPAQUETA MOV DL, AL CALL DESEMPAQUETA

### Subrutina EMPAQUETA MODIFICADO

**PUSH CX** CALL ASCII BINARIO MOV CL,4 SHL AL,CL MOV CH.AL

CALL LEE ; Validar si es un carater entre '0'...'9', 'A'...'F', enter, espacio o menos

; Recordar que si es enter, espacio o menos no se convierte a ascii-

; binario, se debe aumentar o disminuir la dirección de offset según sea

;el caso o en su defecto salir del comando

CALL ASCII BINARIO ADD AL,CH POP CX **RET** 

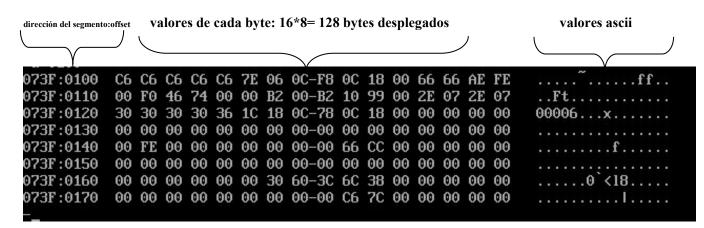
#### 2. Codificar el comando D

Entrada:

>D Dir desplazamiento

#### Salida:

debe estar en tres columnas como se muestra a continuación:



### Indicaciones de entrega

- 1. Fecha de entrega 14 DE MAYO.
- 2. Subir a plataforma su código y captura de pantallas con los resultados obtenidos en la ejecución.