|  |
| --- |
| Esercitazione 3 |

|  |
| --- |
| Titolo: Esercitazione 3.1  Modificare programma precedente di scrittura Hello e aggiungere in una nuova linea la scritta  IT IS A GOOD DAY. |

|  |
| --- |
| Descrizione di ciò che dovrà svolgere il programma Assembly:  Usando l’esercizio della scorsa volta, aggiungo il testo nuovo ma prima anche il valore 0DH al registro DL, poi lo scrivo in output con INT 21H.  Creo una nuova linea, assegnando a DL il valore 0AH e lo scrivo in output, poi per il resto faccio come prima per ogni singolo carattere della nuova parte. |

|  |
| --- |
| Screenshot codifica in Assembly |

|  |
| --- |
| Screenshot risultati |

|  |
| --- |
| Conclusioni:  Interazione con monitor avvenuta con successo, la scritta è stata scritta come previsto. |

|  |
| --- |
| Esercitazione 3 Parte 2 |

|  |
| --- |
| Titolo: Esercitazione 3.1  Programma che prende carattere in input e lo ripete. |

|  |
| --- |
| Descrizione di ciò che dovrà svolgere il programma Assembly:  Il programma dovrà chiedere un input dall’utente per poi scriverne un risultato in output ripetendo il carattere scritto. |

|  |
| --- |
| Screenshot codifica in Assembly |

|  |
| --- |
| Screenshot risultati |

|  |
| --- |
| Conclusioni:  Interazione con input tastiera e ripetizione carattere in input salvato a registro. |