



PRÁCTICA 1

E/S con Interrupciones por Software Subrutinas con Pasaje de Parámetros

Explicaciones

Objetivos : Realizar operaciones de Entrada/Salida de caracteres mediante Interrupciones por Software con el teclado y la pantalla . Comprender la utilidad de las subrutinas y la comunicación con el programa principal a través de una pila. Escribir programas en el lenguaje assembly del simulador VonSim. Ejecutarlos y verificar los resultados, analizando el flujo de información entre los distintos componentes del sistema.

Parte 1: Repaso de VonSim

1. **Contar letras** Escribir un programa que dado un string llamado MENSAJE, almacenado en la memoria de datos, cuente la cantidad de veces que la letra 'a' (minúscula) aparece en MENSAJE y lo almacene en la variable CANT. Por ejemplo, si MENSAJE contiene "Hola, Buenas Tardes", entonces CANT debe valer 3.
2. **Es mayúscula** Escribir un programa que determine si un carácter (un string de longitud 1) es una letra mayúscula. El carácter está almacenado en la variable C, y el resultado se guarda en la variable RES de 8 bits. Si C es mayúscula, debe almacenarse el valor OFFh en RES; de lo contrario, debe almacenarse 0. **Pista:** Los códigos de las mayúsculas son todos consecutivos. Buscar en la tabla ASCII los caracteres mayúscula, y observar qué valores ASCII tienen la 'A' y la 'Z'.
3. **Convertir carácter a minúscula** Escribir un programa que convierta un carácter de mayúsculas a minúsculas. El carácter está almacenado en la variable C. Asumir que el carácter es una mayúscula. **Pista:** Las mayúsculas y las minúsculas están en el mismo orden en el ASCII, y por ende la distancia entre, por ejemplo, la "A" y la "a" es la misma que la distancia entre la "Z" y la "z".
4. **Convertir string a minúscula** Escribir un programa que convierta todos los caracteres de un string MENSAJE a minúscula. Por ejemplo, si MENSAJE contiene "Hola, Buenas Tardes", luego de ejecutar el programa debe contener "hola, buenas tardes".

PARTE 1

1.-

```
; Memoria de datos
ORG 1000H
MENSAJE DB "Agua marfil", 0 ; El string que vamos a contar, terminado en 0
contador DW 0 ; Variable para almacenar el contador
CARACTERA DB "a" ; La letra que queremos contar

; Memoria de instrucciones
ORG 2000H

MOV AX, OFFSET MENSAJE ; Cargar la dirección del string en AX
MOV BX, AX ; Copiar la dirección del string en BX
MOV CX, 0 ; Inicializar el contador en CX
MOV DL, CARACTERA ; Cargar la letra "a" en DL

CUENTA_LAZO:
    MOV AL, [BX] ; Cargar el byte actual del string en AL
    CMP AL, 0 ; Comparar con 0 (fin del string)
    JZ FIN ; Si es 0, saltar al final
    CMP AL, DL ; Comparar el carácter actual con "a"
    JNZ SIGUIENTE ; Si no es "a", saltar a la siguiente iteración
    INC CX ; Si es "a", incrementar el contador
    INC BX ; pasa al otro carácter
    JMP CUENTA_LAZO

SIGUIENTE:
    INC BX ; Moverse al siguiente carácter
    JMP CUENTA_LAZO ; Repetir el ciclo

FIN:
    MOV contador, CX ; Guardar el valor del contador
    ; Terminar el programa
    HLT ; Detener la ejecución
    RET

END
```

2.-

```
ORG 1000H ; Memoria de datos
C DB "F"; Carácter a checkear
RES DB ? ; RESULTADO
INICIAL DB "A" ; VALOR INICIAL DE A EN ASCII
FINAL DB "Z" ; VALOR FINAL DE Z EN ASCII
```

```
ORG 3000H ; Subrutinas
COMPARATOR:
    CMP AL, BL ; Compara el carácter C con el inicial de la tabla ASCII
    JS FIN ; si da negativo hay signo y salta al fin. SINO SIGUE
    CMP BH, AL ; Compara el carácter C con la letra final de ASCII
    JS FIN ; si da negativo hay signo y salta al fin. SINO SIGUE
    MOV RES, OFFH ; MUEVE OFFH A RES SI PASO AMBAS COMPARACIONES
    RET
FIN:
    MOV RES, 0 ;SINO PASO LA COMPARACION RES TENDRA EL RESULTADO 0
    RET
```

```
ORG 2000H ; Programa principal
MOV AL, C ; Coloca el carácter en AL
MOV BL, INICIAL ; Coloca la primera mayúscula de ASCII en BL
MOV BH, FINAL ; Coloca la última mayúscula de ASCII en BH
CALL COMPARATOR ; Llama a la subrutina COMPARATOR
HLT
END
```

3.-

ORG 1000H ; Memoria de datos
C DB "G" ; Variable con el caracter
DISTANCIA DB 20h ; distancia entre una letra mayuscula y su correspondiente minuscula en ASCII

ORG 3000H ; Subrutinas
MINIMIZADOR:
ADD AL,AH ; Le suma la distancia entre min y mayus a la letra
MOV C, AL ; mueve el resultado a C
RET

ORG 2000H ; Programa principal
MOV AL, C ; Coloca la letra mayuscula en AL
MOV AH, DISTANCIA ; Coloca la distancia en AH
CALL MINIMIZADOR ; llama a MINIMIZADOR
HLT
END

4.-

ORG 1000H ; Memoria de datos
MENSAJE DB "HoLa", 0
DISTANCIA DB 20h ; distancia entre una letra mayuscula y su correspondiente minuscula en ASCII
A DB "A";
Z DB "Z";

ORG 3000H ; Subrutinas
COMPARATOR:
MOV CL,[BX]; muevo la primera letra que esta apuntada en [BX] A CL
CMP CL, 0; Comparo esta letra con 0
JZ FIN; si era 0 FINALIZA LA SUBRUTINA, sino sigue
CMP CL, AL; Resto la letra con A
JS SIG; salto si hay signo
CMP AH, CL; Resto Z a mi letra
JS SIG; salto si hay signo
ADD CL, DISTANCIA
MOV [BX], CL
SIG:
INC BX
JMP COMPARATOR
FIN:
RET

ORG 2000H ; Programa principal
MOV BX, OFFSET MENSAJE ; Muevo la direccion del mensaje a bx
MOV AL,A ; coloco en AL la letra A
MOV AH,Z; coloco en AH la letra Z
CALL COMPARATOR ; llamo a mi subrutina COMPARATOR
HLT
END

Parte 2: Entrada/Salida con Interrupciones por Software

Resumen de interrupciones por software del VonSim:

Instrucción	Operación
INT 0	Detiene el programa. Similar al HLT, pero permite que se terminen de ejecutar las interrupciones.
INT 3	Pausa la ejecución del simulador, y lo pone en modo de <i>depuración</i> para poder inspeccionar el programa.
INT 6	Lee un carácter de teclado. Para usarla previamente se debe guardar en BX la dirección de memoria en donde se almacenará el carácter leído. Luego de ejecutar INT 6, el carácter leído se encontrará en esa dirección de memoria.
INT 7	Imprime un string en pantalla. Previo a llamar a INT 7, se debe guardar en BX la dirección de comienzo del string a mostrar, y en AL la longitud o cantidad de caracteres del string.

1) Mostrar mensajes en la pantalla de comandos ★

El siguiente programa del lenguaje assembler del simulador VonSim muestra en la pantalla de comandos un mensaje previamente almacenado en memoria de datos, aplicando la interrupción por software INT 7. Probar en el simulador.

<pre>ORG 1000H MSJ DB "ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS-" DB "FACULTAD DE INFORMATICA-" DB 55H DB 4EH DB 4CH DB 50H FIN DB ?</pre>	<pre>ORG 2000H MOV BX, OFFSET MSJ MOV AL, OFFSET FIN - OFFSET MSJ INT 7 INT 0 END</pre>
--	---

- a) Ejecutar en el simulador ¿qué imprime?
- b) ¿Por qué imprime "UNLP" al final?
- c) Con referencia a la interrupción INT 7, ¿qué se almacena en los registros BX y AL?

2) Lectura de datos desde el teclado ★

El siguiente programa solicita el ingreso de un número (de un dígito) por teclado e inmediatamente lo muestra en la pantalla de comandos, haciendo uso de las interrupciones por software INT 6 e INT 7. Probar en el simulador.

<pre>ORG 1000H MSJ DB "INGRESE UN NUMERO:" FIN DB ? ORG 1500H NUM DB ?</pre>	<pre>ORG 2000H MOV BX, OFFSET MSJ MOV AL, OFFSET FIN-OFFSET MSJ INT 7 MOV BX, OFFSET NUM INT 6</pre>	<pre>MOV AL, 1 INT 7 MOV CL, NUM INT 0 END</pre>
---	--	--

- a) Con referencia a la interrupción INT 6, ¿qué se almacena en BX?
- b) En el programa anterior, ¿qué hace la segunda interrupción INT 7?
- c) ¿Qué valor queda almacenado en el registro CL? ¿Es el mismo que el valor numérico ingresado?

3) Errores comunes al mostrar y leer caracteres ★

Los siguientes programas leen e imprimen caracteres. Indicar cuáles tienen errores y cómo solucionarlos.

PARTE 2

1.-

a.- Imprime ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS-FACULTAD DE INFORMATICA-UNLP

b.- Imprime UNLP al final porque los numeros colocados al final del texto corresponden a las letras U-N-L-P en ASCII.

c.- En el registro BX se almacena la direccion donde inicia el mensaje. En AL se almacena la cantidad de caracteres del mismo.

2.-

a.- En BX se va a almacenar la direccion donde vamos a guardar el caracter a leer por teclado.

b.- La segunda interrupcion INT 7 imprime el numero que leimos por teclado.

c.- En CL queda almacenado el numero ingresado

3 .-

ORG 1000H	ORG 2000H
A DB "HO LA"	mov bx, offset A
B DB ?	mov al, 4
	int 7
	END

El error esta en que al asignarle el valor 4 a AL vamos a leer los caracteres : "HO L". 4 espacios.
Para leer el mensaje completo deberiamos o bien asignar 5 espacios o directamente asignar la diferencia entre A y B.Otro error es que no se encuentra el INT 0 que permite finalizar las interrupciones.

ORG 1000H	ORG 2000H
A DB "HOLA"	mov al, offset A - offset B
B DB ?	mov bx, offset A
	int 7
	END

El error esta en el primer MOV. Deberia ser MOV AL, OFFSET B - OFFSET A

ORG 1000H	ORG 2000H
A DB ?	int 6 mov bx, offset A END

El error esta en que al hacer INT 6 previamente se debe guardar la direccion del numero que vamos a leer en la direccion BX. En este caso se hizo despues
lo correcto seria hacer : mov BX, OFFSET A
INT 6

ORG 1000H	ORG 2000H
A DB "ARQ"	mov al, 3
B DB ?	mov bx, A

int 7
END

COPIAR DE NOTEBOOK

ORG 1000H	ORG 2000H
A DB ?	mov al, 3
	mov bx, A

int 6
END

El error esta en que MOV AL, 3 No cumple ninguna funcion a la hora de utilizar el INT 6

ORG 1000H	ORG 2000H
A DB ?	mov bx, A

int 6
mov al, 1
int 7
END

El programa es Correcto!

ORG 1000H A DB "HO LA" B DB ?	ORG 2000H mov bx, offset A mov al, 4 int 7 END	ORG 1000H A DB "ARQ" B DB ?	ORG 2000H mov al, 3 mov bx, A int 7 END
ORG 1000H A DB "HOLA" B DB ?	ORG 2000H mov al, offset A - offset B mov bx, offset A int 7 END	ORG 1000H A DB ?	ORG 2000H mov al, 3 mov bx, A int 6 END
ORG 1000H A DB ?	ORG 2000H int 6 mov bx, offset A END	ORG 1000H A DB ?	ORG 2000H mov bx, A int 6 mov al, 1 int 7 END

4) Mostrar caracteres individuales ★

- a) Escribir un programa que muestre en pantalla las letras mayúsculas ("A" a la "Z").
- Pista:** Podés buscar los códigos de la "A" y la "Z" en una [tabla de códigos ascii](#). No utilizar un vector. Usar una sola variable de tipo **db**, e incrementar el valor de esa variable antes de imprimir.
- b) ¿Qué deberías modificar en a) para mostrar los dígitos ("0" al "9")? ¿Y para mostrar todos los caracteres disponibles en el código ASCII? Probar en el simulador.
- c) Modificar el ejercicio b) que muestra los dígitos, para que cada dígito se muestre en una línea separada.

Pista: El código ASCII del carácter de *nueva línea* es el 10, comúnmente llamado "\n" o LF ("line feed" por sus siglas en inglés y porque se usaba en impresoras donde había que "alimentar" una nueva línea).

5) Acceso con contraseña ★★ Escribir un programa que solicite el ingreso de una contraseña de 4 caracteres por teclado, sin visualizarla en pantalla. En caso de coincidir con una clave predefinida (y guardada en memoria) que muestre el mensaje "Acceso permitido"; caso contrario mostrar el mensaje "Acceso denegado", y volver a pedir que se ingrese una contraseña. Al 5to intento fallido, debe mostrarse el mensaje "Acceso BLOQUEADO" y terminar el programa.

4 a.-

```
ORG 1000h
A DB "A"

ORG 3000h
CHECK:
MOV AH, [BX] ; Muevo a AH lo apuntado en BX
CMP AH, 91 ; Comparo AH con 91 (uno despues de la Z)
JZ FIN ; si es 0 quiere decir que ya se paso de la Z
INT 7 ; sino INT 7 para imprimir
INC byte ptr[BX] ; Incremento uno en lo apuntado por BX
JMP CHECK ; jump a CHECK
FIN:
hlt

ORG 2000h
MOV BX, OFFSET A ; Coloco en BX OFFSET A para poder hacer INT 7
MOV AL, 1 ; Coloco la cantidad de caracteres a imprimir en AL
CALL CHECK ; Llamo a la SUBRUTINA CHECK
INT 0

END
```

4 b .-

```
ORG 1000h
A DB "0"

ORG 3000h
CHECK:
MOV AH, [BX] ; Muevo a AH lo apuntado en BX
CMP AH, 58 ; Comparo AH con 58 (uno despues de 9)
JZ FIN ; si es 0 quiere decir que ya se paso de 9
INT 7 ; sino INT 7 para imprimir
INC byte ptr[BX] ; Incremento uno en lo apuntado por BX
JMP CHECK ; jump a CHECK
FIN:
hlt

ORG 2000h
MOV BX, OFFSET A ; Coloco en BX OFFSET A para poder hacer INT 7
MOV AL, 1 ; Coloco la cantidad de caracteres a imprimir en AL
CALL CHECK ; Llamo a la SUBRUTINA CHECK
INT 0

END
```

4 c.-

```
ORG 1000h
A DB "0"
slt DB 10; salto de linea

ORG 3000h
CHECK:
MOV AH, [BX] ; Muevo a AH lo apuntado en BX
CMP AH, 58 ; Comparo AH con 58 (uno despues de 9)
JZ FIN ; si es 0 quiere decir que ya se paso de 9
INT 7 ; sino INT 7 para imprimir
MOV CX,BX; Me guardo en CX BX
MOV BX,OFFSET SLT; Muevo a BX OFFSET SLT que contiene el salto de linea
INT 7; imprimo el salto de linea
MOV BX,CX; Repongo BX
INC byte ptr[BX] ; Incremento uno en lo apuntado por BX
JMP CHECK ; jump a CHECK
FIN:
hlt

ORG 2000h
MOV BX, OFFSET A ; Coloco en BX OFFSET A para poder hacer INT 7
MOV AL, 1 ; Coloco la cantidad de caracteres a imprimir en AL
CALL CHECK ; Llamo a la SUBRUTINA CHECK
INT 0

END
```


Parte 3: Pila, subrutinas y dirección de retorno.

1) Repaso de Conceptos de Pila y Subrutinas

A) Uso de la pila ★ Si el registro SP vale 8000h al comenzar el programa, indicar el valor del registro SP **luego de ejecutar** cada una de las instrucciones de la tabla, **en el orden en que aparecen**. Indicar, de la misma forma, los valores de los registros AX y BX.

#	Instrucción	Valor del registro SP	AX	BX
1	mov ax,5			
2	mov bx,3			
3	push ax			
4	push ax			
5	push bx			
6	pop bx			
7	pop bx			
8	pop ax			

B) Llamadas a subrutinas y la pila ★ Si el registro SP vale 8000h al comenzar el programa, indicar el valor del registro SP **luego** de ejecutar cada instrucción. Considerar que el programa comienza a ejecutarse con el IP en la dirección 2000h, es decir que la primera instrucción que se ejecuta es la de la línea 5 (push ax).

Nota: Las sentencias ORG y END no son instrucciones sino indicaciones al compilador, por lo tanto no se ejecutan.

#	Instrucción	Valor del registro SP
1	org 3000h	_____
2	rutina: mov bx,3	
3	ret	
4	org 2000h	_____
5	push ax	
6	call rutina	
7	pop bx	
8	hlt	
9	end	_____

C) Llamadas a subrutinas y dirección de retorno ★

Si el registro SP vale 8000h al comenzar el programa, **indicar el valor de SP y el contenido de la pila** luego de ejecutar cada instrucción. Si el contenido es desconocido/basura, indicarlo con el símbolo ?. Considerar que el programa comienza a ejecutarse con el IP en la dirección 2000h, es decir que la primera instrucción que se ejecuta es la de la línea 5 (call rut). Se provee la ubicación de las instrucciones en memoria, para poder determinar la dirección de retorno de la rutina.

Además, explicar detalladamente:

- a) Las acciones que tienen lugar al ejecutarse la instrucción **call rut**
- b) Las acciones que tienen lugar al ejecutarse la instrucción **ret**

org 3000h	org 2000h
<pre> rut: mov bx,3 ; Dirección 3000h ret ; Dirección 3002h </pre>	<pre> call rut ; Dirección 2000h add cx,5 ; Dirección 2002h call rut ; Dirección 2004h hlt ; Dirección 2006h end </pre>

Parte 4: Pasaje de parámetros

1) Tipos de Pasajes de Parámetros ★ Indicar con un tilde, para los siguientes ejemplos, si el pasaje del parámetro es por registro o pila, y por valor o referencia:

	Código	A través de		Por	
		Registro	Pila	Valor	Referencia
a)	mov ax, 5 call subrutina				
b)	mov dx, offset A call subrutina				
c)	mov bx, 5 push bx call subrutina pop bx				
d)	mov cx, offset A push cx call subrutina pop cx				
e)	mov dl, 5 call subrutina				
f)	call subrutina mov A, dx				

2) Pasaje de parámetros a través de registros y la pila ★

A) Completar las instrucciones del siguiente programa, que envía a una subrutina 3 valores A, B y C a través de registros AL, AH y CL, calcula AL+AH-CL, y devuelve el resultado en DL.

org 1000h	org 3000h	org 2000h
A db 8 B db 5 C db 4 D db ?	CALC: _____ add DL, AH sub DL, CL _____	_____ mov CL, C _____ mov D, DL hlt end

B) Idem el inciso anterior, pero los valores A, B y C se reciben mediante pasaje de parámetros por valor a través de la pila. El resultado se devuelve de igual forma por el registro **dl** y por valor.

org 1000h	org 3000h	org 2000h
A db 8 B db 5 C db 4 D db ?	CALC: push bx mov bx, sp _____ mov dl, [bx] sub bx, 2 _____ sub bx, 2 _____ pop bx _____	mov AL, A push AX _____ push AX call CALC mov D, DL _____ _____ hlt end

C) Modificar el programa anterior para enviar los parámetros A, B y C a través de la **pila** pero ahora por **referencia**.

3) Primeras subrutinas

Reimplementar los programas del **Ejercicio 1 - Parte 1**, pero ahora implementando las siguientes subrutinas. En todos los casos, recibir los valores por parámetros pasados por registro, y devolver el resultado también por valor y por registro.

1. **CONTAR_CAR** ★ Recibe la dirección de comienzo de un string en BX, su longitud en AL, y el carácter a contar en AH. Retorna en CL la cantidad de veces que aparece el carácter.
2. **ES_MAYUS** ★ Recibe un carácter en el registro AL y retorna en AH el valor OFFh si es mayúscula y 0 de lo contrario.
3. **A_MINUS** ★ Recibe un carácter mayúscula en AL y lo devuelve como minúscula.
4. **STRING_A_MINUS** ★★ Recibe la dirección de comienzo de un string en BX, su longitud en AL. Recorre el string, cambiando a minúscula las letras que sean mayúsculas. No retorna nada, sino que modifica el string directamente en la memoria.

4) Multiplicación de números sin signo con parámetros

El pasaje de parámetros más usual suele ser por valor y por registro. No obstante, en algunas ocasiones también se utilizan pasajes de parámetros más avanzados que permiten más flexibilidad o eficiencia. Escribir un programa que tenga dos valores de 8 bits A y B almacenados en su memoria y realice la multiplicación de A y B. El resultado se debe guardar en la variable RES de 16 bits, o sea que $RES = A \times B$. Para hacerlo, implementar una subrutina MUL:

- :
- A. ★ Pasando los parámetros por **valor** desde el programa principal a través de los **registros AL y AH**, y devolviendo el resultado a través del **registro AX** por **valor**.
 - B. ★★ Pasando los parámetros por **referencia** desde el programa principal a través de **registros**, y devolviendo el resultado a través de un **registro** por **valor**.
 - C. ★★ Pasando los parámetros por **valor** desde el programa principal a través de **registros**, y devolviendo el resultado a través de un **registro** por **referencia**.
 - D. ★★ Pasando los parámetros por **valor** desde el programa principal a través de **la pila**, y devolviendo el resultado a través de un **registro** por **valor**.
 - E. ★★★ Pasando los parámetros por **referencia** desde el programa principal a través de **la pila**, y devolviendo el resultado a través de un **registro** por **valor**.

PARTE 4

4a .-

```
ORG 1000h ;Memoria de datos  
A DB 6  
B DB 150  
RES DW ?
```

```
ORG 3000h; SUBRUTINAS  
MUL:  
ADD CL, AH  
JNC SIGUIENTE  
ADD CH, 1  
SIGUIENTE:  
DEC AL  
JNZ MUL  
MOV AX, CX  
RET
```

```
ORG 2000h ;PROGRAMA PRINCIPAL  
MOV AH, B  
MOV AL, A  
MOV CX, 0  
CALL MUL  
MOV RES, AX  
HLT  
END
```

Parte 5: Ejercicios integradores o tipo parcial

1) Ahorcado secuencial ★★

Escribir un programa que permita a una persona desafiar a otra jugando al **ahorcado secuencial**. En el **ahorcado secuencial**, a diferencia del tradicional, hay que adivinar las letras en orden. Por ejemplo, si la palabra a adivinar es “alma”, la persona que adivina debe ingresar primero la “a”, luego la “l”, luego la “m” y finalmente debe ingresar nuevamente la “a”.

El programa tiene dos fases: primero, una persona carga la palabra a adivinar, y luego la otra persona adivina la palabra.

- **Fase 1:** Se debe mostrar el mensaje “Ingresá la palabra a adivinar: ”. Luego, se debe leer un string hasta que llegue el carácter “.”, y al terminar de leer, se debe mostrar el mensaje “Comenzá a adivinar!”.

- **Fase 2:** se deben leer caracteres hasta que la persona termine de adivinar todo el string, o se le acaben los intentos.

Si la persona ingresa un carácter que coincide con el que tenía que adivinar, se muestra ese carácter en pantalla, y se avanza al carácter siguiente del string a adivinar. De lo contrario, no se muestra nada, y la persona debe seguir intentando. Si adivinó todo el string, debe mostrarse el mensaje “Ganaste!”.

La persona tiene 50 intentos de letras para adivinar el string. Si se acaba la cantidad de intentos y no adivinó todo el string, debe mostrarse el mensaje “Perdiste, el string era S”, donde S es el string a adivinar completo.

2) Estadísticas de notas ★★★

Escribir un **programa** que permite calcular estadísticas de las notas de los exámenes de una materia. Las notas son valores entre 0 y 9, donde 4 es el valor mínimo para aprobar. El programa debe leer de teclado las notas y almacenarlas en un vector, convertidas a números; la lectura termina con el carácter “.”. Luego, el programa debe informar el promedio de las notas y almacenar en memoria el porcentaje de exámenes aprobados.

Para desarrollar el programa, implementar las subrutinas:

- **CANT_APROBADOS:** Recibe un vector de números y su longitud, y retorna la cantidad de números iguales o mayores a 4.
- **DIV:** calcula el resultado de la división entre 2 números positivos A y B de 16 bits. Pasaje de parámetros por valor y por registro. Retorna el cociente y el resto en dos registros respectivamente.
- **MUL:** calcula el resultado de la multiplicación entre 2 números positivos A y B de 16 bits. Pasaje de parámetros por valor y por registro. Retorna el resultado en un registro.
- **PORCENTAJE:** Recibe la cantidad de notas aprobadas, y la cantidad total de notas, y retorna el porcentaje de aprobadas.

Pista: Como VonSim no tiene soporte para números en punto flotante, el porcentaje debe calcularse con enteros utilizando las subrutinas DIV y MUL. Es decir, si se leen 3 notas y 2 son aprobadas, el porcentaje de aprobados sería 66%, o sea $(2 * 100)/3$. Como son números enteros, es importante primero hacer la multiplicación y luego la división (¿por qué?).

3) Estadísticas de texto ★★★

Escribir un programa que permita calcular estadísticas básicas de texto, como su longitud, cantidad de vocales, etc. El programa debe leer un string de teclado. El string se almacena en la memoria principal con la etiqueta **CADENA**. La lectura termina cuando se lee el carácter “.”.

Luego, calcular y almacenar en variables distintas: la cantidad de caracteres totales (sin contar “.”), la cantidad de letras, la cantidad de vocales y la cantidad de consonantes. Por último, verificar si la cadena contiene el carácter ‘x’.

Para ello, implementar las subrutinas:

- **ES_LETRA** que recibe un carácter C por valor y retorna OFFh si C es una letra o 00h de lo contrario. Para implementar la subrutina, tener en cuenta un carácter es una letra si es una minúscula o mayúscula.
- **ES_VOCAL** que recibe un carácter C por valor y retorna OFFh si C es vocal o 00h de lo contrario. Para implementar la subrutina, utilizar un string auxiliar que contiene las vocales, como **vocales db “aeiouAEIOU”**, y utilizar la subrutina **CONTIENE**.
- **CONTAR_VOC** Usando la subrutina **ES_VOCAL**, escribir la subrutina **CONTAR_VOC**, que recibe una cadena terminada por referencia a través de un registro, su longitud en otro registro y

devuelve, en un registro, la cantidad de vocales que tiene esa cadena.

Ejemplo: CONTAR_VOC de 'contar1#' debe retornar 2

- **ES_CONSONANTE** que recibe un carácter C por valor y retorna OFFh si C es una letra consonante o 00h de lo contrario. Para implementar la subrutina, tener en cuenta que un carácter es consonante si es una letra pero no es una vocal.
 - **CONTAR_CONSONANTES** Idem **CONTAR_VOC** pero para consonantes.
 - **CONTIENE** que recibe un string A por referencia, y un carácter C por valor, ambos por registro, y debe retornar, también vía registro, el valor OFFh si el string contiene a C o 00h en caso contrario.
- Ejemplo:** CONTIENE de 'a' y "Hola" debe retornar OFFh y CONTIENE de 'b' y "Hola" debe retornar 00h.