**Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение  
высшего образования**

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»**

**КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАТИКИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

**ОТЧЕТ**

**по лабораторной работе №2**

**Студента: *Шейгер Христос АлександровичЫФ***

**Специальность: Машинно*-ориентированное программирование для решения задач защиты информации***

**Группа: *3ОИБАС-618***

**Преподаватель: Сиберев И.В.**

**Оценка:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Москва**

Содержание

[Задание 3](#_Toc52274587)

[Ход работы 3](#_Toc52274588)

[Вывод 8](#_Toc52274589)

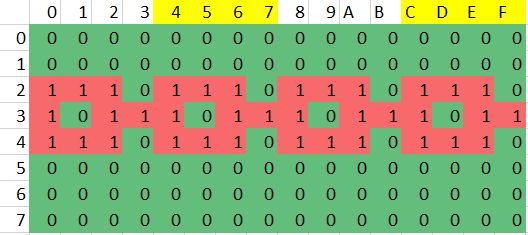
# Задание

1. L2.1 Файл Excel
2. В нем нарисовать закрашенными квадратиками Ваш авторский рисунок (8 на 16 клеток).
3. Перевести бинарные коды домика в шестнадцатеричные коды.
4. Нарисовать ваш домик в портах
5. При помощи бесконечного цикла заставить летать домик с низу в верх, с права на лево, и моргать вместе с фоном
6. Выучить все команды которые использовали (до уровня более или менее, суметь воспроизводить).

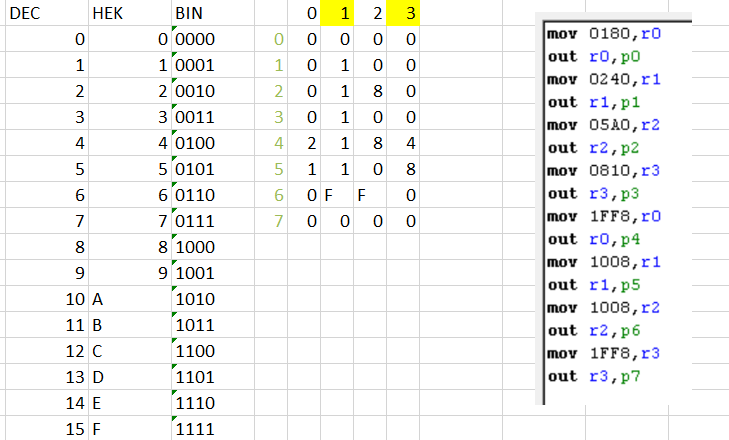
# Ход работы

В данном задании мы должны создать рисунок в таблице Excel.

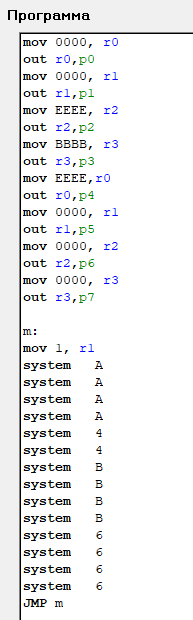
Для начала надо зайти в Excel, после с помощью 0 и 1 нарисовать картинку в таблице.



Далее нужно бинарный код кораблика перевести в шестнадцатеричный код.

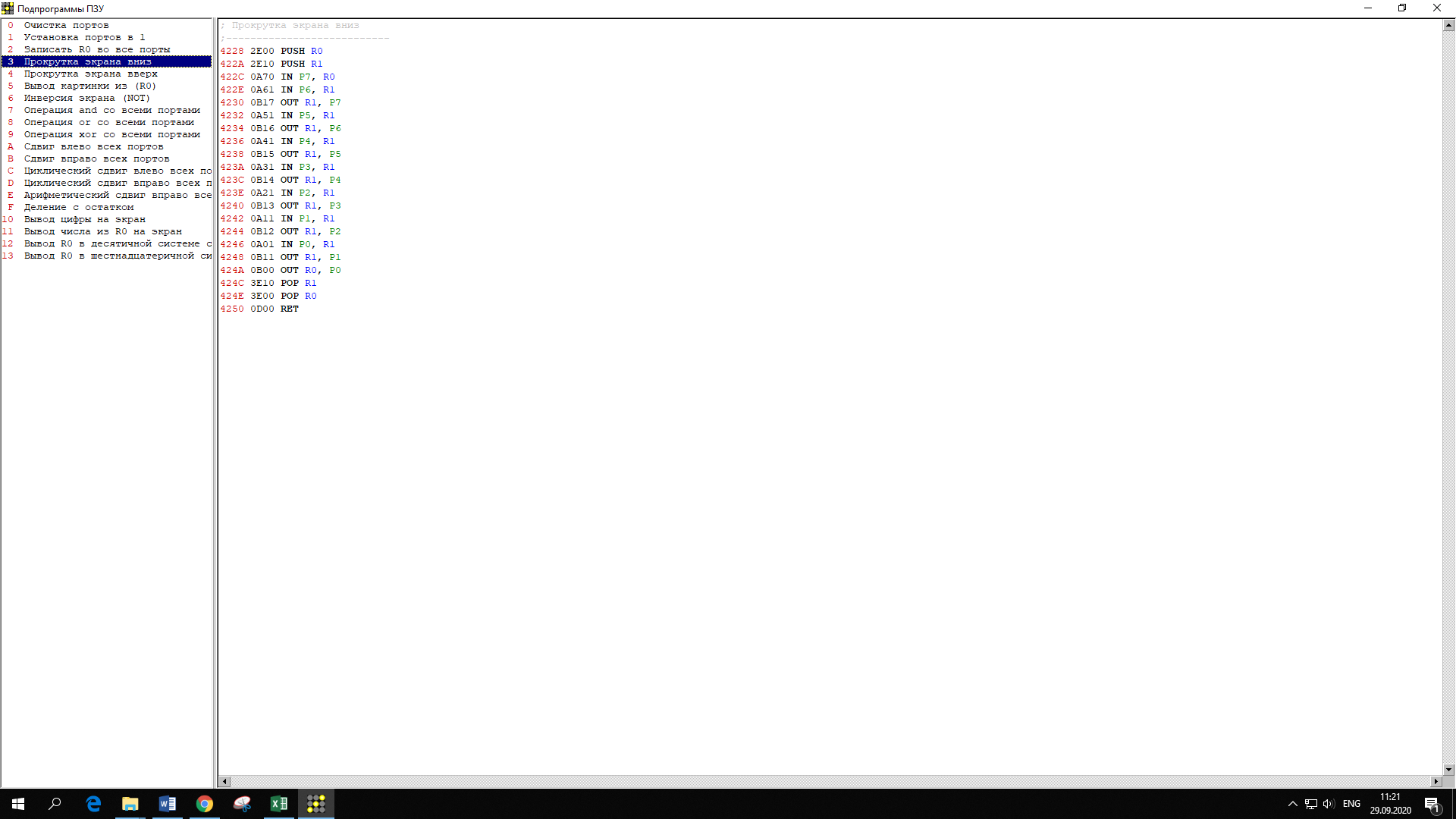


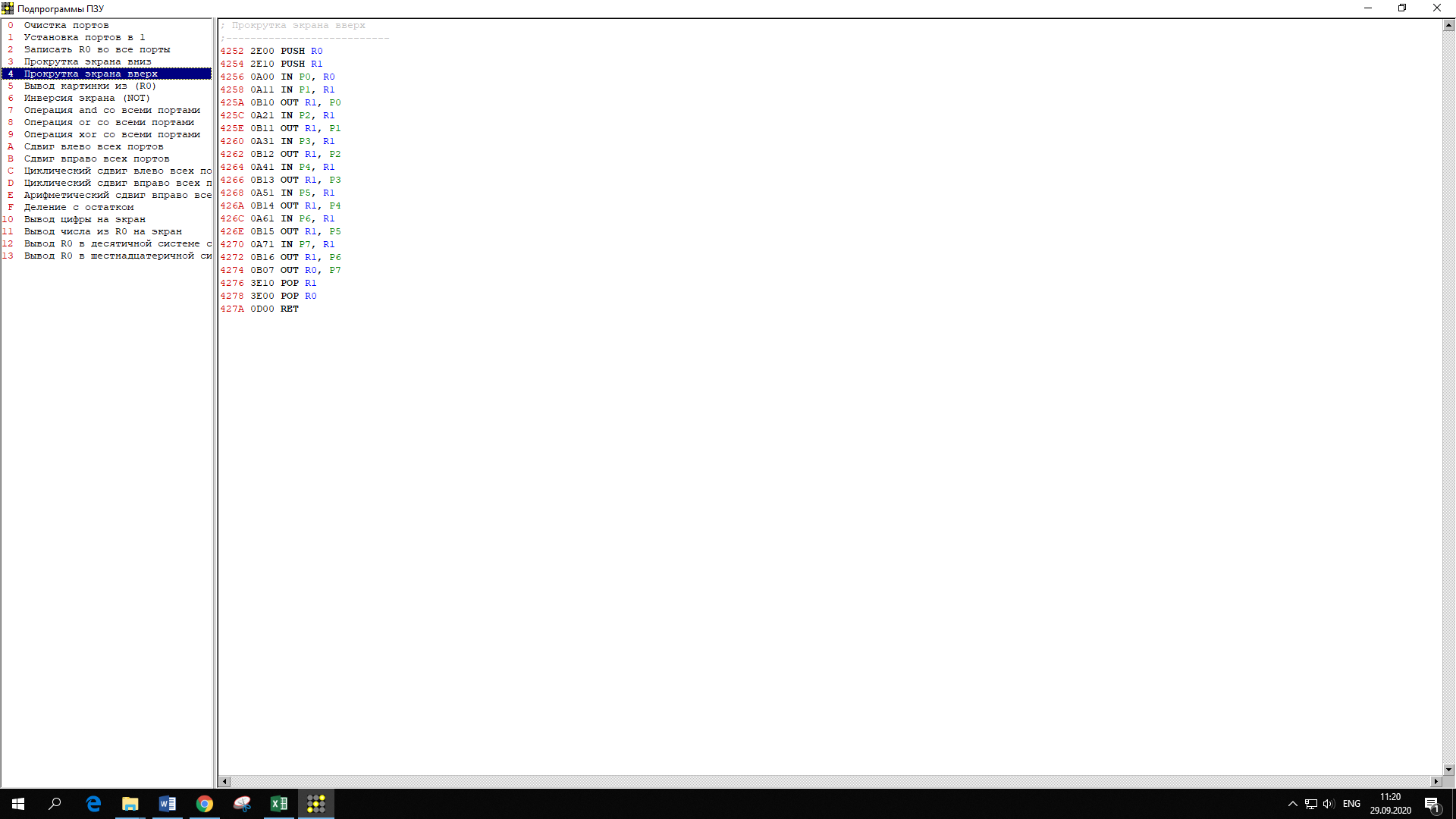
Запускаем «Ламп-панель» и начинаем писать программу для того что бы отобразить наш рисунок.



При помощи бесконечного цикла заставить летать кораблик с низу в верх, с права на лево, и моргать вместе с фоном.

Следует выучить все команды которые использовали (до уровня более или менее, суметь воспроизводить).











# Вывод

В результате данной работы мы научились пользоваться основными командами ассемблера и выводить графический рисунок.