

bits 32

global start

extern exit

input exit movest.cdll

segment data use32 class=data

arr 1 dw -3, -4, 10

l1 equ (8 - sin 1) / 2

arr 2 dw 7, 8, 89

l2 equ (8 - sin 2) / 2

media 1 now l1

media 2 now l2

segment code use32 class=code

start:

mov ECX, l1; number elements str. 1 in EAX pl loop

mov ESI; counter = 0

mov BL; in BL pun in elementul div. cu 5

~~mov DL, ESI~~

loop\_m1:

mov AX, [sin+ESI]; pun in AX al ESI - lea

div byte [sin]; <sup>elem din sin</sup> efect. împărțirea cu 5 în rest  
in AH

cmp AH, 0; face comparația rest cu 0

jz nedecăzero; dacă atunci cancel zero

JMP notzero; flag se face 1 în comparație  
dacă nu e zero

nedecăzero:

add BX, [sin+ESI]; adăugăm elementul

inc BL; incrementăm BL

notzero : ; in cazul notzero continuam executia  
inc esi

mov ax, dx;

div bl ; media aritmetica 2 afb pe ~~AX~~ AL avem  
mov mediana, AL ; salvam din mediana 1 rezultatul

mov ecx, 12 ; mutam len. nr2 in ecx

mov esi, 0; BMOV BL, 0

mov dx, 0; in dx pun mediana  
loop-nr2:

mov ax, [nr2+esi]; punem nr2 in AL

test esi, 1; seteaza zero flag = 1 cand e par

JZ sarepara; sare cand pot. e par

JMP sare-cand-impar

sarepara:

~~mov [esi]~~ mov dx, [nr2+esi]; punem in  
dx elem. de pe zboru par

sarecandimpar:

inc esi; mutam esi

inc bl;

loop loop-nr2

mov ax, bx

div bl; in AL avem media2

mov mediana2, AL; salvam media2 in rezultat

push dword 0  
call [exit]