

Họ tên : \_\_\_\_\_  
 MSSV : \_\_\_\_\_  
 Nhóm/Lớp : \_\_\_\_\_

**Câu 1 (3.0 điểm)**

**a) (L.O.2.1)** Biểu diễn số **-97** bằng kiểu dữ liệu số nguyên có dấu dạng bù 2 dài 8 bit (1.0đ).

**Trả lời:**

--	--	--	--	--	--	--	--

**b) (L.O.2.2)** Biểu diễn số **-17.7** bằng kiểu dữ liệu dấu chấm động float 32 bit (1.5đ) và cho biết sai số của biểu diễn này so với giá trị thực (0.5đ).

**Trả lời:**

31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

**Câu 2 (7.0đ)**

**a) (L.O.4.1)** Viết chương trình hợp ngữ LC3 thực hiện nhập 2 số (nhỏ hơn bằng 9) từ bàn phím và thực hiện phép tính trừ hai số, lưu kết quả vào ô nhớ có địa chỉ x4000. Chương trình bắt đầu từ ô nhớ có địa chỉ x3000 và xuất ra màn hình theo 2 mẫu bên dưới. **(4đ)**

Mẫu 1:	Mẫu 2:
Moi nhap so 1: <b>6</b>	Moi nhap so 1: <b>3</b>
Moi nhap so 2: <b>3</b>	Moi nhap so 2: <b>6</b>
Hieu hai so: <b>6-3= 3</b>	Hieu hai so: <b>3-6=-3</b>
<i>Chú ý: 3 và 6 là 2 số do người chạy nhập</i>	

**b) (L.O.4.1)** Viết chương trình hợp ngữ LC3 thực hiện đếm số số chẵn xuất hiện trong 10 số lưu trữ trong vùng nhớ có địa chỉ bắt đầu là x5000 (mỗi số được lưu trong một ô nhớ và đã được nạp sẵn trước khi chạy chương trình). Sau khi đếm xong, hiển thị ra màn hình kết quả đếm được theo định dạng bên dưới (với x là kết quả đếm được). **(3đ)**

So so chan co trong 10 so la x!