



Universidad de Guadalajara

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

DIVISIÓN DE TECNOLOGÍAS PARA LA INTEGRACIÓN CIBER-
HUMANA

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS COMPUTACIONALES

Actividad 17(practica 9)

TEMA: “Entradas y Salidas Múltiples por Teclado y Video”

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Padilla Perez Jorge Daray

NOMBRE DE LA MATERIA: Seminario de solución de
problemas de traductores de lenguaje

NOMBRE DEL PROFESOR: Roberto Patiño Ruiz

11/03/2023

Titulo

“Entradas y Salidas Múltiples por Teclado y Video”

BREVE RESUMEN (1/2 cuartilla)

El programa PROG9.EXE muestra en pantalla una cadena de caracteres y realiza algunas operaciones para configurar el color y la posición del texto.

Define una cadena de caracteres " " en el segmento de datos, la cual es la que se imprimirá en una posición centrada de la pantalla sin importar el tamaño de la cadena.

En resumen, el programa muestra en pantalla 3 cadena de caracteres la cual puede ingresar una cadena de máximo 20 caracteres la cual siempre se escribe centrada si importar el tamaño de esta.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA A RESOLVER:

Codificar el programa de la práctica 9 a fin de poder hacer que la en la muestra de video directo y teclado pongamos 3 cadenas y estas aparezcan en la parte inferior de la pantalla pero centradas.

RESULTADOS LOGRADOS (redacta un objetivo específico y los resultados alcanzados):

Se logro cumplir el objetivo principal ya que se pudo ejecutar el programa correctamente y entender cómo funciona la manera de centrar cadenas o posicionar cadenas a conveniencia.

FUNDAMENTO TEÓRICO (Hipótesis)

El programa es una aplicación de consola que inicializa y solicita al usuario que escriba un nombre. A continuación, llama repetidamente a varias funciones para mostrar el mensaje, leer la entrada del usuario, validar la entrada y mostrar un mensaje de error si es necesario.

OBJETIVO DEL PROGRAMA

Poder entender el funcionamiento del programa el cual imprime en pantalla una cadena, la cual tienes que introducir una cadena cualquiera y que esta quede centrada en la pantalla.

DESARROLLO (Incluir Código comentado, imágenes y/o diagramas)

PAGE 60,132 ;Mismo codigo que el de la practica 8 pero repetido 3 veces

TITLE PROG9.EXE

.MODEL MEDIUM

.STACK 64

;

.DATA

ENTRADA1 LABEL BYTE

LONMAX1 DB 20

LONREAL1 DB ?

INTRO1 DB 21 DUP (' ')

ENTRADA2 LABEL BYTE

LONMAX2 DB 25

LONREAL2 DB ?

INTRO2 DB 21 DUP (' ')

ENTRADA3 LABEL BYTE

LONMAX3 DB 20

LONREAL3 DB ?

INTRO3 DB 21 DUP (' ')

ETIQ1 DB 'NOMBRE : ','\$'

ETIQ2 DB 'CARRERA : ','\$'

ETIQ3 DB 'REGISTRO : ','\$'

;

.CODE

MAIN PROC FAR

MOV AX, @DATA

MOV DS, AX

CALL PANT0

CALL CURS1

CALL DESPM1

CALL TECLA1

CALL CAMPANA1

CALL CURS2

CALL DESPM2

CALL TECLA2

CALL CAMPANA2

CALL CURS3

CALL DESPM3

CALL TECLA3

CALL CAMPANA3

CALL PANT2

CALL CURS11

CALL DESP1

CALL CURS21

CALL DESP2

CALL CURS31

CALL DESP3

MOV AX,4C00H

INT 21H

MAIN ENDP

;

PANT0 PROC NEAR

MOV AH,06H

MOV BH,47H

MOV CX,0000H

MOV DX,184FH

INT 10H

RET

PANT0 ENDP

;

CURS1 PROC NEAR

MOV AH,02H

MOV BH,00H

MOV DX,0404H

INT 10H

RET

CURS1 ENDP

;

DESPM1 PROC NEAR

MOV AH,09H

LEA DX,ETIQ1

INT 21H

RET

DESPM1 ENDP

;

TECLA1 PROC NEAR

MOV AH,0AH

LEA DX, ENTRADA1

INT 21H

RET

TECLA1 ENDP

;

CAMPANA1 PROC NEAR

MOV BX,00H

MOV BL, LONREAL1

MOV INTRO1[BX],07H ; SONIDO CAMPANA

MOV INTRO1[BX+1],'\$' ; DELIMTA LA CADENA

RET

CAMPANA1 ENDP

;

CURS2 PROC NEAR

MOV AH,02H

MOV BH,00H

MOV DX,0604H

INT 10H

RET

CURS2 ENDP

;

DESPM2 PROC NEAR

MOV AH,09H

LEA DX, ETIQ2

INT 21H

RET

DESPM2 ENDP

;

TECLA2 PROC NEAR

MOV AH,0AH

LEA DX, ENTRADA2

INT 21H

RET

TECLA2 ENDP

;

CAMPANA2 PROC NEAR

MOV BX,00H

MOV BL, LONREAL2

MOV INTRO2[BX],07H

MOV INTRO2[BX+1], '\$'

RET

CAMPANA2 ENDP

;

CURS3 PROC NEAR

MOV AH,02H

MOV BH,00H

MOV DX,0804H

INT 10H

RET

CURS3 ENDP

DESPM3 PROC NEAR

MOV AH,09H

LEA DX, ETIQ3

INT 21H

RET

DESPM3 ENDP

;

TECLA3 PROC NEAR

MOV AH,0AH

LEA DX, ENTRADA3

INT 21H

RET

TECLA3 ENDP

;

CAMPANA3 PROC NEAR

MOV BX,00H

MOV BL, LONREAL3

MOV INTRO3[BX],07H

MOV INTRO3[BX+1], '\$'

RET

CAMPANA3 ENDP

;

PANT1 PROC NEAR

MOV AH,06H

MOV BH,47H

MOV CX,0000H

MOV DX,184FH

INT 10H

RET

PANT1 ENDP

;

PANT2 PROC NEAR

MOV AH,06H

MOV BH,0F0H

MOV CX,110AH

MOV DX,133FH

INT 10H

RET

PANT2 ENDP

;

CURS11 PROC NEAR

MOV AH,02H

MOV BH,00H

MOV DX,111AH

INT 10H

RET

CURS11 ENDP

;

DESP1 PROC NEAR

MOV AH,09H

LEA DX, INTRO1

INT 21H

RET

DESP1 ENDP

;

CURS21 PROC NEAR

MOV AH,02H

MOV BH,00H

MOV DX,121AH

INT 10H

RET

CURS21 ENDP

;

DESP2 PROC NEAR

MOV AH,09H

LEA DX, INTRO2

INT 21H

RET

DESP2 ENDP

;

CURS31 PROC NEAR

MOV AH,02H

MOV BH,00H

MOV DX,131AH

INT 10H

RET

CURS31 ENDP

;

DESP3 PROC NEAR

```
MOV AH,09H
LEA DX, INTRO3
INT 21H
RET
DESP3 ENDP
```

```
;_____
```

```
END MAIN
```

CONCLUSIONES (Breve descripción de los resultados obtenidos)

Para concluir los resultados obtenidos fueron satisfactorios ya que se elaboró el programa y funciono de la manera correcta, al momento de su realización en clase no se pudo concluir por falta de tiempo, se complicó un poquito al introducir cosas que no sabía para que eran, pero viendo la función del código se aprendieron nuevas cosas

Además, se logró entender de manera correcta el programa y el como llamar a las funciones cuando se necesite y retornar para que siga el procedimiento la otra función anterior, atendiendo a si al cambio de colores y la manera de imprimir en pantalla .

Pudiendo adaptar bien la cadena y entender como se centraliza .

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Formato APA, en caso de consultar otras fuentes)

Barlau, S. (2022, 3 abril). *¿Qué es la instrucción RET en microprocesador?* — — —

Veintipico. <https://veintipico.com/que-es-la-instruccion-ret-en-microprocesador/>