

Lenguajes de Interfaz
Unidad III
Estudiante: Zarate Carreño José Valentín

Instrucciones: Realizar lo que se solicita.

Nota: Indique solo las instrucciones necesarias para lo que se solicita, no es necesario colocar todo el cuerpo de un programa.

- 1. Cree una declaración de datos sin inicializar para un entero de 16 bits con signo.**

```
.data?  
OPCION1 SWORD -32768
```

- 2. Cree una declaración de datos sin inicializar para un entero de 8 bits sin signo.**

```
.data?  
OPCION2 BYTE 0
```

- 3. Cree una declaración de datos sin inicializar para un entero de 8 bits con signo.**

```
.data?  
OPCION3 SBYTE +127
```

- 4. Cree una declaración de datos sin inicializar para un entero de 64 bits.**

```
.data?  
OPCION4 QWORD 1234567812345678h
```

- 5. ¿Qué tipo de datos puede almacenar un entero de 32 bits con signo?**

Enteros

- 6. Declare una variable entera de 32 bits con signo e inicialícela con el valor decimal negativo más pequeño que sea posible (sugerencia: consulte los rangos de los enteros).**

```
.data  
OPCION7 SDWORD -2147483648
```

7. **Declare una variable de cadena que contenga su nombre. Inicialícela como una cadena con terminación nula.**

```
Nombre BYTE "JOSE VALENTIN",0
```

8. **Declare un arreglo de 20 bytes sin signo, llamado arregloCero, e inicialice todos los elementos a cero.**

```
.data  
arregloCero BYTE 20 DUP(0)
```