

ISTEC

Licenciatura em Engenharia Informática

AC

Turma A (Diurna)

Ficha 004

15-12-2023

Nota:

Esta Ficha é dedicada principalmente ao tratamento e manipulação de carateres e strings através da Linguagem de Programação Assembly da *iAPX 86 Family* da Intel

1. Crie um programa que imprima carater a carater uma string, previamente gravada na Memória pelo Programa, mas a partir da primeira letra **m**. Desta forma a sua string deve incluir, pelo menos, uma letra **m**. Por exemplo dada a string **'o rui amigo da praia'** o resultado produzido no ecrã deve ser **'migo da praia'**.

2. Crie um programa que substitua cada **espaço** por **###**, a partir de uma determinada string, gravada previamente na Memória pelo Programa, **criando assim uma nova string (maior)**.

Por exemplo, dada a string **'estamos perto do natal'** o resultado produzido na **nova string** e no ecrã deve ser: **'estamos###perto###do###natal'**.

Observe-se que vai ter que ser criada uma nova string para que a original não fique destruída e que **###** ocupam **três bytes**.

3. Crie um programa, em Linguagem Assembly, que conte os espaços de uma determinada string, gravada previamente na Memória pelo Programa, para mostrar, no fim e na vertical, um **'*** (asterisco) por cada espaço que tenha sido encontrado.

Por exemplo, dada a seguinte string (que contém **6** espaços):

'a sara e a amiga do nuno'

A resposta deve ser a seguinte (**6** asteriscos):

*
*
*
*
*
*

4. Leia um conjunto de carateres digitados, até que seja pressionada a tecla ENTER, com o objetivo de formar uma string na Memória. Seguidamente, crie também na memória uma nova string a partir da original, mas com a eliminação de todas as subfrases **'ana'**. Finalmente, mostre a nova string no ecrã. Por exemplo, se a string construída for:

'a ana e o aniceto foram ao cinema anadia'

A nova string impressa no ecrã deve ser:

'a e o aniceto foram ao cinema dia'