

# Practica de Examen

---

## 1. Parcial 1

### 1.1. Parcial 1 - 2024

#### 1.1.1. Ejercicio 1 y 2

Realice el programa en Assembler que actualice el salario de los empleados de una empresa, que coran salario familiar. El importe por hijo es de \$44.000. Si el salario es mayor a \$1.799.733, no cobran salario.

```
.data
empleados: .word 15      # Cantidad de empleados
sMax: .word 0x001B7635 # Sueldo maximo para percepcion
sueldos: .word ...      # Arreglo de sueldos por empleado
hijos: .word ...        # Arreglo de cantidad de hijos por empleado
```

Con los arreglos del ejercicio anterior realice una subrutina que permita obtener los dos mayores sueldos.

---

[Solución](#)

## 2. Parcial 2

### 2.1. Parcial 2 - 2024

#### 2.1.1. Ejercicio 2

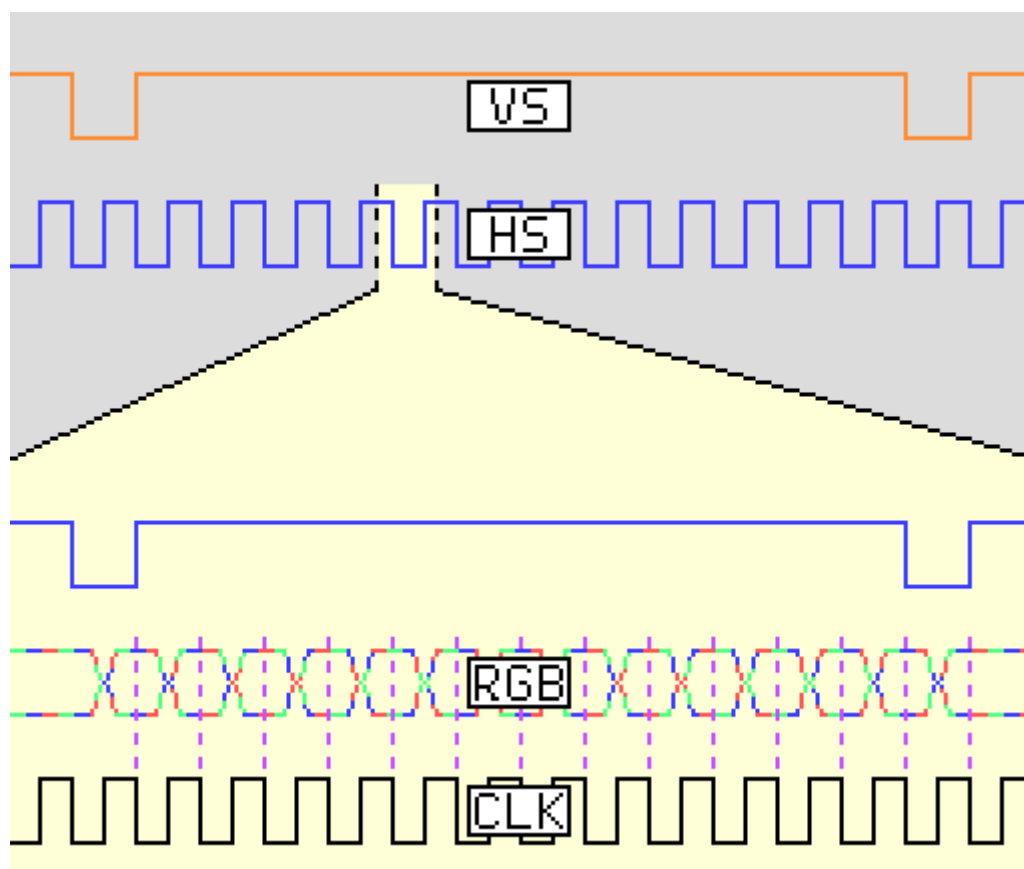
Realice el programa en Assembler RV32I que implemente un controlador de video en modo texto para una pantalla TFT de 640x400 píxeles cuyas entradas están ubicadas en:

- Entrada Verde (G\_0 - G\_7): ubicada en la dirección `A0000000`
- Entrada Azul (B\_0 - B\_7): ubicada en la dirección `A0000001`
- Entrada Rojo (R\_0 - R\_7): ubicada en la dirección `A0000002`
- Señales de sincronismo horizontal (HS), vertical (VS) y la señal de reloj (CLK): ubicadas en los bits 0, 1 y 2 de `A0000003`

Tome como parámetro una pantalla con una definición de 80x25 caracteres y una memoria de caracteres (FontROM) según una tabla ASCII de 224 caracteres definidos por un mapa de 16 bytes ubicados de manera consecutiva como están definidos los códigos ASCII comenzando por el "espacio"

---

[Solución](#)



Señales de video

B	L	A		B	L	A		B	L	A	...				
H	O	L	A		H	O	L	A		H	O	L	A	...	

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		

char map y FontROM