I87Napomene:

- 1. Obavezno pročitati **SVE** napomene.
- 2. Zadatak snimiti pod imenom zad.S. Ovo je jedini fajl koji će biti pregledan.
- 3. Obavezno upisati **ime**, **prezime** i **broj indeksa** u komentar na početku fajla. Nepotpisani zadaci neće biti pregledani.
- 4. Rešenje koje ne može da se kompajlira nosi **0** poena.
- 5. Obavezno iskomentarisati kod.
- 6. Koristiti praktikum iz ispitnih materijala (ne kopirati ga kod sebe u direktorijum).
- 7. Za vreme testa nema pauze. Izlazak iz učionice se smatra završetkom testa.
- 8. Asistenti za vreme testa pružaju informacije vezane isključivo za razumevanje teksta zadatka i pomoć oko korišćnja programskih alata.
- 9. Nazivi promenljivih koje se inicijalno nalaze u zad.S fajlu se **ne smeju menjati**. Njihove vrednosti se **mogu** (**i trebaju**) menjati, da se ispitaju razni ulazi za program. Ukoliko je potrebno, mogu se dodavati nove promenljive.
- 10. Test se snima.
- 11. Test traje 2 sata i 45 minuta.

Zadatak:

Napisati asemblerski program koji traži od korisnika da unese jednu reč koja maksimalno može imati 10 slova. Nakon unosa reči, program bi trebalo da transformiše unetu reč i takvu je smesti u promenljivu **bigramNiz** koja će kasnije biti ispisana na terminal. Pravilo transformacije unete reči je takvo da se ona pretvara u niz bigrama. Bigram predstavlja 2 uzastopna karaktera. Niz bigrama je takav da se drugi karakter jednog bigrama pojavljuje kao prvi karakter narednog bigrama. U slučaju da promenljiva **razmak** ima vrednost 0, razmak (space) ne bi trebalo da se nalazi izmedju bigrama, u suprotnom razmak(space) bi trebalo da se nadje izmedju svaka dva susedna bigrama. Ispis programa bi trebalo da izgleda kao u primerima.

Primeri:

u slučaju da je vrednost promenljive razmak različita od 0

Unesite reč :Fakultet Fa ak ku ul lt te et

Unesite reč :student st tu ud de en nt

u slučaju da je vrednost promenljive razmak jednaka 0

Unesite reč :Fakultet Faakkuulltteet

Unesite reč :student sttuuddeennt

Za kompletno odrađen zadatak se dobija 20 poena.