

Taller 3

Identificación del Programa de Prueba 1:

El programa compara un número almacenado en la memoria con el valor 10.

Si el número es mayor o igual a 10, imprime el mensaje "El número es mayor o igual a 10".

Si el número es menor a 10, imprime el mensaje "El número es menor a 10".

Modificación del valor [number]:

Cambiando el valor de [number] a diferentes tipos de datos:

Si [number] es mayor a 10, el programa imprimirá "El número es mayor o igual a 10".

Si [number] es menor a 10, el programa imprimirá "El número es menor a 10".

Si [number] es igual a 10, el programa imprimirá "El número es mayor o igual a 10".

Si [number] es un string, el programa podría comportarse de manera inesperada o generar un error.

Creación de un programa similar con estructura if/else:

Se puede realizar un programa similar con estructura if/else en lenguaje ensamblador, utilizando la instrucción cmp para comparar el número con 10 y luego bifurcando el flujo de control según el resultado de la comparación.

Identificación del Programa de Prueba 2:

El "Programa de Prueba 2" es muy similar al primero, con algunas diferencias en la estructura y el uso de macros para imprimir mensajes. La diferencia principal es que en el "Programa de Prueba 2", se define una macro imprimir_mensaje para facilitar la impresión de mensajes, lo que hace el código más legible y mantenible.

Identificación del Programa de Prueba 2:

La estructura general y la funcionalidad del programa son idénticas al Programa de Prueba 1.

La diferencia principal radica en la utilización de la macro imprimir_mensaje para imprimir los mensajes de salida.

Las diferencias principales entre el "Programa de Prueba 1" y el "Programa de Prueba 2" son principalmente organizativas y de estilo de programación, con el segundo programa utilizando una macro para mejorar la legibilidad del código y hacerlo más modular.