

## Trabalho Prático

Implemente um programa em *Assembly* que escreva no ecrã (usando acesso directo à memória de vídeo) o número 4 como apresentada na seguinte figura. Para isso, deve ser declarado no segmento de dados as variáveis **ALT** e **LARG** correspondentes à altura e largura, respectivamente, do número a desenhar, e as variáveis **LIN** e **COL**, correspondentes à posição do canto superior esquerdo do número. O número a desenhar deverá ter, obrigatoriamente, uma cor de fundo à escolha do aluno.

*Notas:*

- A altura e a largura do número são independentes e serão sempre ímpares;
- A linha e a coluna apresentam sempre valores válidos (é sempre possível desenhar o número nas coordenadas indicadas);
- Os alunos devem recorrer a ciclos para implementar corretamente o exercício.

