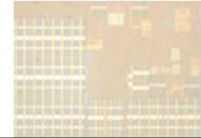


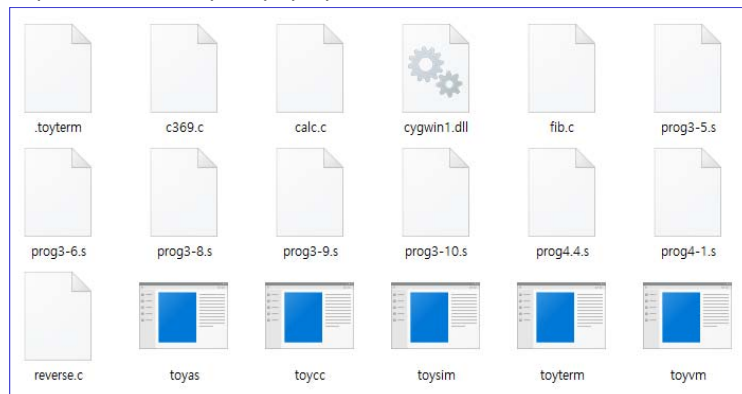
## 프로그래밍 과제 1: 어셈블리 언어 프로그래밍

- 목적
  - ✓ 마이크로프로세서의 동작 원리와 기계어 코드의 이해
  - ✓ 어셈블리 언어 프로그램의 이해
- 다음 중 자신이 할 수 있는 문제 하나만 제출
- 1.1 (8점): 교재 프로그램 3.10 응용
  - ✓ 프로그램 3.10을 각자 자신의 의도대로 일부 수정
- 1.2 (10점): 각자 자신의 프로그램 작성
  - ✓ 난이도: 교재의 프로그램 3.9나 3.10 정도면 충분함
  - ✓ 필수: 키보드에서 문자 읽기 및 화면에 문자 출력 포함, 프로그램 종료 기능 적용
- 어셈블링 및 실행
  - ✓ TOY 어셈블러 및 시뮬레이터 사용
- 참고자료: 교재 부록 D



## TOY Toolkit 설치 및 실행

1. 과목 게시판에서 ToyRel1.4.zip 파일 내려받기
2. 원하는 폴더에 압축풀기
3. 샘플 프로그램을 어셈블링 및 실행 해보기
4. 자신의 프로그램을 작성하여 적용



## 보고서 작성

- 보고서 구성
  - ✓ (표지 없음)
  - ✓ 제목 (첫 페이지 상단에 프로그램 내용에 걸맞게 적절히 작성)
  - ✓ 학번/이름/날짜
  - ✓ 1. 프로그램 개요
  - ✓ 2. 프로그램 내용 (.s 파일) 및 설명
  - ✓ 3. 어셈블러 출력 (.lst 파일) 및 설명
  - ✓ 4. 프로그램 실행 과정 (시뮬레이터 실행화면 캡처) 및 설명
  - ✓ 5. 실행결과 검증
  - ✓ 6. 요약
- 주의
  - ✓ 반드시 서술식으로 작성
  - ✓ 그림이나 표에 대해서는 반드시 설명이 포함되어야 함
    - 그림이나 표를 빼도 내용을 파악할 수 있을 정도로
- 제출: 이루리 시스템에 파일 업로드