

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 1

Torres de Hanoi

El juego conocido como 'Las Torres de Hanoi' consiste en lo siguiente:

Se tiene una pila (torre) de 3 discos de diámetro decreciente desde la base hasta la cima que reposa sobre un círculo. Se tienen además otros dos círculos que son bases potenciales para trasladar la torre.

El objetivo es llevar la torre completa hacia otro de los círculos.

Sólo se puede mover de a un disco por vez, de un círculo a otro, y cumpliendo con la restricción de que nunca un disco podrá colocarse sobre otro de diámetro menor.

Por cada movimiento se debe mostrar el estado de las torres de manera similar a como se indica en el dibujo.

XXX	X	XX
TORRE 1	TORRE 2	TORRE 3

Se pide realizar una implementación de este juego en assembler Intel 80x86, en la cual el ordenador realice todas las jugadas.

Nota: La resolución del problema de las 'Torres de Hanoi' implica la codificación del algoritmo que realiza los movimientos de los discos, no será válido la resolución mediante el almacenamiento en memoria de todos los movimientos posibles de los discos

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 2**Sum Digits**

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita al usuario ingresar por teclado un número decimal en base 10.

A partir del mismo calcular la sumatoria de los dígitos desde 1_{10} hasta el número N_{10} mostrando el resultado por la pantalla.

Ej.: Si el número ingresado fuese: 14_{10} , la sumatoria de los dígitos desde 1_{10} hasta 14_{10} :

$$[1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + (1) + (0) + (1) + (1) + (1) + (2) + (1) + (3) + (1) + (4)]_{10} = 60_{10}$$

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 3

Manejos de Conjuntos (I)

Desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita definir n conjuntos (con $n \leq 6$) cuyos elementos tienen una longitud de 1 a 2 caracteres alfanuméricos (A..Z , 0..9).

El programa deberá responder las siguientes consultas:

- Pertenencia de un elemento a un conjunto.
- Unión entre conjuntos.
- Intersección entre conjunto.

Tener en cuenta el siguiente ejemplo:

$Ca = \{0, 1, 3, B, F\}$

$Cb = \{0, 5, 3, A, Z\}$

Unión: $Ca \cup Cb = \{0, 1, 3, 5, A, B, F, Z\}$

Intersección: $Ca \cap Cb = \{0\}$

Nota: El tamaño máximo de cada conjunto será de 20 elementos. Tener en cuenta que el orden de los caracteres en un elemento lo diferencia de otro conformado por los mismos caracteres, siendo así que el elemento AZ es distinto que el elemento ZA y que la unión de dos conjuntos puede resultar en un conjunto con más de 20 elementos o en un conjunto vacío.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 4

Ordenamiento por método de Selección

Dado un archivo que contiene n números en BPF c/signo de 8 bits ($n \leq 30$) se pide codificar en assembler Intel 80x86 un programa que imprima por pantalla que movimiento se realiza (por ejemplo "Realizando el intercambio de valores") y el contenido de dicho archivo ordenado en forma ascendente o descendente de acuerdo a lo que elija el usuario, usando un algoritmo de ordenamiento basado en el método de selección.

```
procedure seleccion(int[] vector)
    int i, j, k, p, buffer, limit = vector.length-1;
    for(k = 0; k < limit; k++)
        p = k;
        for(i = k+1; i <= limit; i++)
            if(vector [i] < vector [p])
                p = i;
            if(p != k)
                buffer = vector [p];
                vector [p] = vector [k];
                vector [k] = buffer;
            end if
        end for
    end for
end procedure
```

El método de ordenamiento por selección funciona seleccionando el menor elemento del vector y llevándolo al principio; a continuación selecciona el siguiente menor y lo pone en la segunda posición del vector y así sucesivamente.

Nota: no es correcto generar el archivo con un editor de textos de forma tal que cada registro sea una tira de 16 caracteres 1 y 0. Se aconseja el uso de un editor hexadecimal.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 5

Protección de información - Cifrado Playfair

La protección de información consiste en convertir un mensaje original en otro de forma tal que éste sólo pueda ser recuperado por un grupo de personas a partir del mensaje codificado.

El sistema para llevar a cabo la protección deberá basarse en el álgebra lineal, con las siguientes pautas:

- Alfabeto a utilizar 25 caracteres (A .. Z, omitiendo la J).
- Las letras son distribuidas en una matriz de 5x5.
- El mensaje a codificar deberá ser dividido en bloques de a dos caracteres (validando que ninguno de los bloques contenga dos ocurrencias de la misma letra y la 'J').

La conversión se llevará a cabo por bloques, es decir tomando dos caracteres del mensaje por vez.

- Si los caracteres se encuentran en distinta fila y columna de la matriz, considerar un rectángulo formado con los caracteres como vértices y tomar de la misma fila la esquina opuesta.
- Si los caracteres se encuentran en la misma fila, de cada caracter el situado a la derecha.
- Si los caracteres se encuentran en la misma columna, tomar el caracter situado debajo.

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita proteger información de la manera antes descrita.

El mismo va a recibir como entrada:

- El mensaje a codificar o codificado.
- La matriz de 5x5.

El mismo va a dejar como salida:

- El mensaje codificado u original.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 6

Interpretación de BPFlotante IEEE 754

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que lea de teclado e imprima lo siguiente:

- Configuraciones binaria o hexadecimal de números almacenados en formato IEEE 754 de precisión simple → Notación científica normalizada en base 2 (Ej. $+1,110101 \times 10^{101}$).
- Notaciones científicas normalizadas en base 2 → Configuraciones binaria o hexadecimal de números almacenados en formato IEEE 754 de precisión simple.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 7**Bolsas de Correo (I)**

Se tienen n objetos de pesos P_1, P_2, \dots, P_n (con $n \leq 20$) que deben ser enviados por correo a una misma dirección. La forma más simple sería ponerlos todos en un mismo paquete; sin embargo, el correo no acepta que los paquetes tengan más de 6 Kg. y la suma de los pesos podría ser mayor que eso. Afortunadamente, cada uno de los objetos no pesa más de 6 Kg.

Se trata entonces de pensar un algoritmo que de un método para armar los paquetes, tratando de optimizar su cantidad. Debe escribir un programa en assembler Intel 80x86 que:

- Permita la entrada de un entero positivo n .
- La entrada de los n pesos, verificando que $0 < P_i \leq 6$ ($1 \leq i \leq n$).
- Exhiba en pantalla la forma en que los objetos deben ser dispuestos en los paquetes.

A su vez existen dos destinos posibles: Mar del Plata y Bariloche. El correo por normas internas de funcionamiento no puede poner en el mismo paquete objetos que vayan a distinto destino.

Desarrollar un algoritmo que proporcione una forma de acomodar los paquetes de forma que no haya objetos de distinto destino en un mismo paquete y cumpliendo las restricciones de peso.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 8

Conversor de números (I)

Desarrollar en assembler Intel 80x86 un programa que permita el ingreso de números enteros en base 2, 4, 8 o base 16 y permita hacer la conversión a esas mismas bases.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 9

Bolsas de Correo (II)

Se tienen n objetos de pesos P_1, P_2, \dots, P_n (con $n \leq 20$) que deben ser enviados por correo a una misma dirección. La forma más simple sería ponerlos todos en un mismo paquete; sin embargo, el correo no acepta que los paquetes tengan más de 8 Kg. y la suma de los pesos podría ser mayor que eso. Afortunadamente, cada uno de los objetos no pesa más de 8 Kg.

Se trata entonces de pensar un algoritmo que de un método para armar los paquetes, tratando de optimizar su cantidad. Debe escribir un programa en assembler Intel 80x86 que:

- Permita la entrada de un entero positivo n .
- La entrada de los n pesos, verificando que $0 < P_i \leq 8$ ($1 \leq i \leq n$).
- Exhiba en pantalla la forma en que los objetos deben ser dispuestos en los paquetes.

A su vez existen dos destinos posibles: Posadas y Salta. El correo por normas internas de funcionamiento no puede poner en el mismo paquete objetos que vayan a distinto destino.

Desarrollar un algoritmo que proporcione una forma de acomodar los paquetes de forma que no haya objetos de distinto destino en un mismo paquete y cumpliendo las restricciones de peso.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 10

Ordenamiento por método de Inserción

Dado un archivo que contiene n números en BPF c/signo de 8 bits ($n \leq 30$) se pide codificar en assembler Intel 80x86 un programa que imprima por pantalla que movimiento se realiza (por ejemplo "Iniciando el ciclo de i menor a la longitud del vector") y contenido de dicho archivo ordenado en forma ascendente o descendente de acuerdo a lo que elija el usuario, usando un algoritmo de ordenamiento basado en el método de inserción.

```
procedure insercion (int[] vector)
  i ← 1
  while i < length(vector)
    j ← i
    while j > 0 and vector[j-1] > vector[j]
      swap vector[j] and vector[j-1]
      j ← j - 1
    end while
    i ← i + 1
  end while
end procedure
```

El método de ordenamiento por inserción es una manera muy natural de ordenar para un ser humano. Inicialmente se tiene un solo elemento, que obviamente es un conjunto ordenado. Después, cuando hay k elementos ordenados de menor a mayor, se toma el elemento $k+1$ y se compara con todos los elementos ya ordenados, deteniéndose cuando se encuentra un elemento menor (todos los elementos mayores han sido desplazados una posición a la derecha) o cuando ya no se encuentran elementos (todos los elementos fueron desplazados y este es el más pequeño). En este punto se inserta el elemento $k+1$ debiendo desplazarse los demás elementos

Nota: no es correcto generar el archivo con un editor de textos de forma tal que cada registro sea una tira de 16 caracteres 1 y 0. Se aconseja el uso de un editor hexadecimal.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 11

Protección de información - Cifrado Playfair

La protección de información consiste en convertir un mensaje original en otro de forma tal que éste sólo pueda ser recuperado por un grupo de personas a partir del mensaje codificado.

El sistema para llevar a cabo la protección deberá basarse en el álgebra lineal, con las siguientes pautas:

- Alfabeto a utilizar 25 caracteres (A .. Z, omitiendo la J).
- Las letras son distribuidas en una matriz de 5x5.
- El mensaje a codificar deberá ser dividido en bloques de a dos caracteres (validando que ninguno de los bloques contenga dos ocurrencias de la misma letra y la 'J').

La conversión se llevará a cabo por bloques, es decir tomando dos caracteres del mensaje por vez.

- Si los caracteres se encuentran en distinta fila y columna de la matriz, considerar un rectángulo formado con los caracteres como vértices y tomar de la misma fila la esquina opuesta.
- Si los caracteres se encuentran en la misma fila, de cada caracter el situado a la derecha.
- Si los caracteres se encuentran en la misma columna, tomar el caracter situado debajo.

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita proteger información de la manera antes descripta.

El mismo va a recibir como entrada:

- El mensaje a codificar o codificado.
- La matriz de 5x5.

El mismo va a dejar como salida:

- El mensaje codificado u original.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 12

Ordenamiento por método de Selección

Dado un archivo que contiene n números en BPF c/signo de 8 bits ($n \leq 30$) se pide codificar en assembler Intel 80x86 un programa que imprima por pantalla que movimiento se realiza (por ejemplo "Realizando el intercambio de valores") y el contenido de dicho archivo ordenado en forma ascendente o descendente de acuerdo a lo que elija el usuario, usando un algoritmo de ordenamiento basado en el método de selección.

```
procedure seleccion(int[] vector)
    int i, j, k, p, buffer, limit = vector.length-1;
    for(k = 0; k < limit; k++)
        p = k;
        for(i = k+1; i <= limit; i++)
            if(vector [i] < vector [p])
                p = i;
            if(p != k)
                buffer = vector [p];
                vector [p] = vector [k];
                vector [k] = buffer;
            end if
        end for
    end for
end procedure
```

El método de ordenamiento por selección funciona seleccionando el menor elemento del vector y llevándolo al principio; a continuación selecciona el siguiente menor y lo pone en la segunda posición del vector y así sucesivamente.

Nota: no es correcto generar el archivo con un editor de textos de forma tal que cada registro sea una tira de 16 caracteres 1 y 0. Se aconseja el uso de un editor hexadecimal.

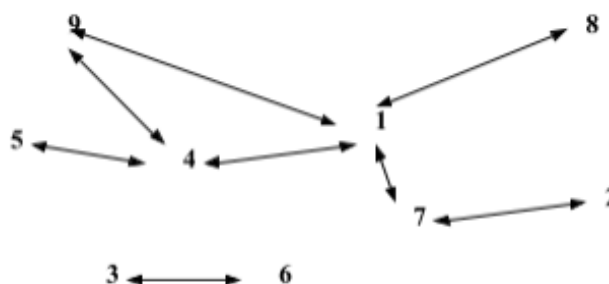
75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 13

Líneas ferroviarias Light

Se tiene una lista de estaciones de ferrocarril. A efectos de simplificar, los nombres de las estaciones han sido reemplazados por 1, 2, ..., n-1, n donde $n \leq 20$ es el número total de estaciones. Se tiene, además, una lista de los tramos de vía que unen, directamente entre sí, estaciones contiguas. Los tramos de vía pueden utilizarse en ambos sentidos.

Por ejemplo, si $n = 9$ y los tramos son (8,1), (3,6), (4,9), (1,7), (2,7), (1,4), (5,4) y (1,9) esto podría representarse gráficamente como:



Escribir un programa en assembler Intel 80x86 que lea n y la lista de tramos. Luego, agrupar las estaciones en líneas, donde una línea se define como un conjunto de estaciones alcanzables entre sí, y listarlas. En el ejemplo dado, se produciría un resultado semejante al siguiente:

Línea 1: 1 2 4 5 7 8 9

Línea 2: 3 6

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 14

Protección de información - Cifrado César

En criptografía, el cifrado César, también conocido como cifrado por desplazamiento, código de César o desplazamiento de César, es una de las técnicas de codificación más simples y más usadas. Es un tipo de cifrado por sustitución en el que una letra en el texto original es reemplazada por otra letra que se encuentra un número fijo de posiciones más adelante según una tabla de 26 posiciones que contiene las letras del alfabeto. Por ejemplo, si usamos el alfabeto ordenado y un desplazamiento de 3, la A sería sustituida por la D (situada 3 lugares a la derecha de la A), la B sería reemplazada por la E, etc. Este método debe su nombre a Julio César, que lo usaba para comunicarse con sus generales.

Ej.: Utilizando un desplazamiento de 6 a la derecha y la siguiente tabla
(ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ)

Texto original: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Texto codificado: GHIJKLMNOPQR STUVWXYZABCDEF

Escribir un programa en assembler Intel 80x86 que codifique o decodifique un texto de entrada generando otro texto codificado según la tabla informada y el desplazamiento previamente ingresado (será un número entre 0 y 9).

Nota: El mensaje estará formado por letras mayúsculas y/o minúsculas y además espacios. Los espacios no deberán ser codificados.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 15

Secuencia de operaciones lógicas

Se dispone de un archivo que contiene registros con el siguiente contenido:

- Operando: secuencia de caracteres que simbolizan bits (caracteres 0 o 1) (16 bytes)
- Operación: carácter que simboliza una operación a efectuar entre dos operandos, y puede ser O (Or), X (Xor) y N (And) (1 byte)

Nota: Tenga en cuenta que los registros son secuencias de bytes contiguos en la memoria, sin saltos de línea. Por ejemplo, el contenido de un archivo con tres registros podría ser:

1111111111111111X0000111100001111N0000000000001111O

Por otro lado se lee desde teclado un valor de Operando inicial con el mismo formato que el del campo de los registros del archivo (caracteres 0 ó 1) (16 bytes). Se pide realizar un programa en assembler Intel 80x86 que vaya informando por pantalla el resultado de aplicar a los operandos la secuencia de operaciones informadas en los registros del archivo de entrada. La aplicación de las operaciones se hará de la siguiente manera:

Op. Ini Operac. Reg.1 Op. Reg 1 -> Res. Parcial Operac. Reg. 2 Op. Reg 2 -> Res. Parcial ...

Ejemplo:

Operando Inicial = 0000000000000101

Operando Registro 1 = 1111111111111111

Operación Registro 1 = X (Xor)

- Resultado Parcial = 1111111111111010

Operando Registro 2 = 0000111100001111

Operación Registro 2 = N (And)

- Resultado Parcial = 0000111100001010

...

75.03 / 95.57 Organización del ComputadorTrabajo práctico Nro. 16**Manejo de conjuntos (II)**

Desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita definir n conjuntos (con $n \leq 6$) cuyos elementos tienen una longitud de 1 a 2 caracteres alfanuméricos (A..Z , 0..9).

El programa deberá responder las siguientes consultas:

- Pertenencia de un elemento a un conjunto.
- Diferencia entre conjuntos.
- Producto cartesiano entre conjunto.

Tener en cuenta el siguiente ejemplo:

$Ca = \{0, 1, 3\}$

$Cb = \{0, 5, 3\}$

Diferencia: $Ca - Cb = \{1\}$

Intersección: $Ca \cap Cb = \{0, 3\}$

Prod. Cartesiano: $Ca \times Cb = \{(0,0), (0,5), (0,3), (1,0), (1,5), (1,3), (3,0), (3,5), (3,3)\}$

Nota: El tamaño máximo de cada conjunto será de 20 elementos. Tener en cuenta que el orden de los caracteres en un elemento lo diferencia de otro conformado por los mismos caracteres, siendo así que el elemento AZ es distinto que el elemento ZA y que la unión de dos conjuntos puede resultar en un conjunto con más de 20 elementos o en un conjunto vacío.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 17**Sum Digits**

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita al usuario ingresar por teclado un número decimal en base 10.

A partir del mismo calcular la sumatoria de los dígitos desde 1_{10} hasta el número N_{10} mostrando el resultado por la pantalla.

Ej.: Si el número ingresado fuese: 14_{10} , la sumatoria de los dígitos desde 1_{10} hasta 14_{10} :

$$[1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + (1) + (0) + (1) + (1) + (1) + (2) + (1) + (3) + (1) + (4)]_{10} = 60_{10}$$

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 18**Manejo de Matrices (I)**

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que cargue desde teclado una cantidad X de matrices (con $X \leq 5$) de $N \times M$ elementos (con N y $M \leq 8$) y luego permita realizar las siguientes operaciones entre ellas:

- Suma de 2 o más matrices.
- Producto de 2 matrices.
- Hallar la traspuesta de 1 matriz.
- Modificar o consultar el valor de un elemento (M_{ij}) de una matriz.

Nota: Los elementos que componen a cada matriz (M_{ij}) son números enteros entre -99 y 99

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 19

Manejo de Conjuntos (III)

Desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita definir n conjuntos (con $n \leq 6$) cuyos elementos tienen una longitud de 1 a 2 caracteres alfanuméricos (A..Z , 0..9).

El programa deberá responder las siguientes consultas:

- Pertenencia de un elemento a un conjunto.
- Igualdad de dos conjuntos.
- Inclusión de un conjunto en otro

Por ejemplo:

Ca = {0, 1, 3, B, F}

Cb = {0, F}

Cb está incluido en Ca

Nota: El tamaño máximo de cada conjunto será de 20 elementos. Tener en cuenta que el orden de los caracteres en un elemento lo diferencia de otro conformado por los mismos caracteres, siendo así que el elemento AZ es distinto que el elemento ZA y que la unión de dos conjuntos puede resultar en un conjunto con más de 20 elementos o en un conjunto vacío.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 20

Bolsas de Correo (III)

Se tienen n objetos de pesos P_1, P_2, \dots, P_n (con $n \leq 20$) que deben ser enviados por correo a una misma dirección. La forma más simple sería ponerlos todos en un mismo paquete; sin embargo, el correo no acepta que los paquetes tengan más de 10 Kg. y la suma de los pesos podría ser mayor que eso. Afortunadamente, cada uno de los objetos no pesa más de 10 Kg.

Se trata entonces de pensar un algoritmo que de un método para armar los paquetes, tratando de optimizar su cantidad. Debe escribir un programa en assembler Intel 80x86 que:

- Permita la entrada de un entero positivo n .
- La entrada de los n pesos, verificando que $0 < P_i \leq 10$ ($1 \leq i \leq n$).
- Exhiba en pantalla la forma en que los objetos deben ser dispuestos en los paquetes.

A su vez existen dos destinos posibles: Mar del Plata y Salta. El correo por normas internas de funcionamiento no puede poner en el mismo paquete objetos que vayan a distinto destino.

Desarrollar un algoritmo que proporcione una forma de acomodar los paquetes de forma que no haya objetos de distinto destino en un mismo paquete y cumpliendo las restricciones de peso.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 21

Interpretación de BPFlotante IEEE 754

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que lea de teclado e imprima lo siguiente:

- Configuraciones binaria o hexadecimal de números almacenados en formato IEEE 754 de precisión simple → Notación científica normalizada en base 2 (Ej. $-1,110101 \times 10^{101}$).
- Notaciones científicas normalizadas en base 2 → Configuraciones binaria o hexadecimal de números almacenados en formato IEEE 754 de precisión simple.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 22

Ordenamiento por método de Burbujeo

Dado un archivo que contiene n números en BPF c/signo de 8 bits ($n \leq 30$) se pide codificar en assembler Intel 80x86 un programa que imprima por pantalla que movimiento se realiza (por ejemplo "Dentro del ciclo For – iteración 1") y el contenido de dicho archivo ordenado en forma ascendente o descendente de acuerdo a lo que elija el usuario, usando un algoritmo de ordenamiento basado en el método burbujeo.

```
procedure burbujeo (int[] vector)
  n = length(vector)
  repeat
    swapped = false
    for i = 1 to n-1 inclusive do
      if vector[i] > vector[i+1] then
        swap (vector[i], vector[i+1] )
        swapped = true
      end if
    end for
  until not swapped
end procedure
```

El método de ordenamiento por burbujeo funciona revisando cada elemento de la lista que va a ser ordenada con el siguiente, intercambiándolos de posición si están en el orden equivocado. Es necesario revisar varias veces toda la lista hasta que no se necesiten más intercambios, lo cual significa que la lista está ordenada.

Nota: no es correcto generar el archivo con un editor de textos de forma tal que cada registro sea una tira de 16 caracteres 1 y 0. Se aconseja el uso de un editor hexadecimal.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 23

Conversor de números (III)

Desarrollar en assembler Intel 80x86 un programa que permita escribir la configuración en base 2, 4 o 16 de una secuencia de caracteres ASCII (la longitud de la cadena es de 30).

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 24

Protección de información - Cifrado César

En criptografía, el cifrado César, también conocido como cifrado por desplazamiento, código de César o desplazamiento de César, es una de las técnicas de codificación más simples y más usadas. Es un tipo de cifrado por sustitución en el que una letra en el texto original es reemplazada por otra letra que se encuentra un número fijo de posiciones más adelante según una tabla de 26 posiciones que contiene las letras del alfabeto. Por ejemplo, si usamos el alfabeto ordenado y un desplazamiento de 3, la A sería sustituida por la D (situada 3 lugares a la derecha de la A), la B sería reemplazada por la E, etc. Este método debe su nombre a Julio César, que lo usaba para comunicarse con sus generales.

Ej.: Utilizando un desplazamiento de 6 a la derecha y la siguiente tabla
(ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ)

Texto original: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Texto codificado: GHIJKLMNOPQR STUVWXYZABCDEF

Escribir un programa en assembler Intel 80x86 que codifique o decodifique un texto de entrada generando otro texto codificado según la tabla informada y el desplazamiento previamente ingresado (será un número entre 0 y 9).

Nota: El mensaje estará formado por letras mayúsculas y/o minúsculas y además espacios. Los espacios no deberán ser codificados.

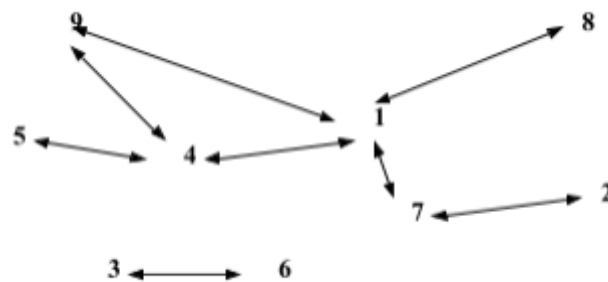
75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 25

Líneas ferroviarias Light

Se tiene una lista de estaciones de ferrocarril. A efectos de simplificar, los nombres de las estaciones han sido reemplazados por 1, 2, ..., n-1, n donde $n \leq 20$ es el número total de estaciones. Se tiene, además, una lista de los tramos de vía que unen, directamente entre sí, estaciones contiguas. Los tramos de vía pueden utilizarse en ambos sentidos.

Por ejemplo, si $n = 9$ y los tramos son (8,1), (3,6), (4,9), (1,7), (2,7), (1,4), (5,4) y (1,9) esto podría representarse gráficamente como:



Escribir un programa en assembler Intel 80x86 que lea n y la lista de tramos. Luego, agrupar las estaciones en líneas, donde una línea se define como un conjunto de estaciones alcanzables entre sí, y listarlas. En el ejemplo dado, se produciría un resultado semejante al siguiente:

Línea 1: 1 2 4 5 7 8 9

Línea 2: 3 6

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 26

Interpretación de BPFlotante IEEE 754

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que lea de teclado e imprima lo siguiente:

- Configuraciones binaria o hexadecimal de números almacenados en formato IEEE 754 de precisión simple → Notación científica normalizada en base 2 (Ej. $+1,110101 \times 10^{101}$).
- Notaciones científicas normalizadas en base 2 → Configuraciones binaria o hexadecimal de números almacenados en formato IEEE 754 de precisión simple.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 27**Sum Digits**

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que permita al usuario ingresar por teclado un número decimal en base 10.

A partir del mismo calcular la sumatoria de los dígitos desde 1_{10} hasta el número N_{10} mostrando el resultado por la pantalla.

Ej.: Si el número ingresado fuese: 14_{10} , la sumatoria de los dígitos desde 1_{10} hasta 14_{10} :

$$[1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + (1) + (0) + (1) + (1) + (1) + (2) + (1) + (3) + (1) + (4)]_{10} = 60_{10}$$

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 28**Bolsas de Correo (IV)**

Se tienen n objetos de pesos P_1, P_2, \dots, P_n (con $n \leq 20$) que deben ser enviados por correo a una misma dirección. La forma más simple sería ponerlos todos en un mismo paquete; sin embargo, el correo no acepta que los paquetes tengan más de 7 Kg. y la suma de los pesos podría ser mayor que eso. Afortunadamente, cada uno de los objetos no pesa más de 7 Kg.

Se trata entonces de pensar un algoritmo que de un método para armar los paquetes, tratando de optimizar su cantidad. Debe escribir un programa en assembler Intel 80x86 que:

- Permita la entrada de un entero positivo n .
- La entrada de los n pesos, verificando que $0 < P_i \leq 7$ ($1 \leq i \leq n$).
- Exhiba en pantalla la forma en que los objetos deben ser dispuestos en los paquetes.

A su vez existen dos destinos posibles: Bariloche y Posadas. El correo por normas internas de funcionamiento no puede poner en el mismo paquete objetos que vayan a distinto destino.

Desarrollar un algoritmo que proporcione una forma de acomodar los paquetes de forma que no haya objetos de distinto destino en un mismo paquete y cumpliendo las restricciones de peso.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 29

Ordenamiento por método de Selección

Dado un archivo que contiene n números en BPF c/signo de 8 bits ($n \leq 30$) se pide codificar en assembler Intel 80x86 un programa que imprima por pantalla que movimiento se realiza (por ejemplo "Realizando el intercambio de valores") y el contenido de dicho archivo ordenado en forma ascendente o descendente de acuerdo a lo que elija el usuario, usando un algoritmo de ordenamiento basado en el método de selección.

```
procedure seleccion(int[] vector)
  int i, j, k, p, buffer, limit = vector.length-1;
  for(k = 0; k < limit; k++)
    p = k;
    for(i = k+1; i <= limit; i++)
      if(vector [i] < vector [p])
        p = i;
      if(p != k)
        buffer = vector [p];
        vector [p] = vector [k];
        vector [k] = buffer;
      end if
    end for
  end for
end procedure
```

El método de ordenamiento por selección funciona seleccionando el menor elemento del vector y llevándolo al principio; a continuación selecciona el siguiente menor y lo pone en la segunda posición del vector y así sucesivamente.

Nota: no es correcto generar el archivo con un editor de textos de forma tal que cada registro sea una tira de 16 caracteres 1 y 0. Se aconseja el uso de un editor hexadecimal.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 30**Manejo de Matrices (II)**

Se pide desarrollar un programa en assembler Intel 80x86 que cargue desde teclado una cantidad X de matrices (con $X \leq 5$) de $N \times M$ elementos (con N y $M \leq 8$) y luego permita realizar las siguientes operaciones entre ellas:

- Resta de 2 o más matrices.
- Igualdad entre 2 matrices.
- Multiplicar una matriz por un valor escalar leído desde teclado.
- Modificar o consultar el valor de un elemento (M_{ij}) de una matriz.

Nota: Los elementos que componen a cada matriz (M_{ij}) son números enteros entre -99 y 99

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 31

Ordenamiento por método de Burbujeo

Dado un archivo que contiene n números en BPF c/signo de 8 bits ($n \leq 30$) se pide codificar en assembler Intel 80x86 un programa que imprima por pantalla que movimiento se realiza (por ejemplo "Dentro del ciclo For – iteración 1") y el contenido de dicho archivo ordenado en forma ascendente o descendente de acuerdo a lo que elija el usuario, usando un algoritmo de ordenamiento basado en el método burbujeo.

```
procedure burbujeo (int[] vector)
  n = length(vector)
  repeat
    swapped = false
    for i = 1 to n-1 inclusive do
      if vector[i] > vector[i+1] then
        swap (vector[i], vector[i+1] )
        swapped = true
      end if
    end for
  until not swapped
end procedure
```

El método de ordenamiento por burbujeo funciona revisando cada elemento de la lista que va a ser ordenada con el siguiente, intercambiándolos de posición si están en el orden equivocado. Es necesario revisar varias veces toda la lista hasta que no se necesiten más intercambios, lo cual significa que la lista está ordenada.

Nota: no es correcto generar el archivo con un editor de textos de forma tal que cada registro sea una tira de 16 caracteres 1 y 0. Se aconseja el uso de un editor hexadecimal.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 32

Ordenamiento por método de Inserción

Dado un archivo que contiene n números en BPF c/signo de 8 bits ($n \leq 30$) se pide codificar en assembler Intel 80x86 un programa que imprima por pantalla que movimiento se realiza (por ejemplo "Iniciando el ciclo de i menor a la longitud del vector") y el contenido de dicho archivo ordenado en forma ascendente o descendente de acuerdo a lo que elija el usuario, usando un algoritmo de ordenamiento basado en el método de inserción.

```
procedure insercion (int[] vector)
  i ← 1
  while i < length(vector)
    j ← i
    while j > 0 and vector[j-1] > vector[j]
      swap vector[j] and vector[j-1]
      j ← j - 1
    end while
    i ← i + 1
  end while
end procedure
```

El método de ordenamiento por inserción es una manera muy natural de ordenar para un ser humano. Inicialmente se tiene un solo elemento, que obviamente es un conjunto ordenado. Después, cuando hay k elementos ordenados de menor a mayor, se toma el elemento $k+1$ y se compara con todos los elementos ya ordenados, deteniéndose cuando se encuentra un elemento menor (todos los elementos mayores han sido desplazados una posición a la derecha) o cuando ya no se encuentran elementos (todos los elementos fueron desplazados y este es el más pequeño). En este punto se inserta el elemento $k+1$ debiendo desplazarse los demás elementos

Nota: no es correcto generar el archivo con un editor de textos de forma tal que cada registro sea una tira de 16 caracteres 1 y 0. Se aconseja el uso de un editor hexadecimal.

75.03 / 95.57 Organización del Computador

Trabajo práctico Nro. 33

Conversor de números (II)

Desarrollar en assembler Intel 80x86 un programa que permita el ingreso de números BCD de 4 bytes y dar su configuración en base 2 y 4