

Napomene:

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 korišćenja 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 1 sata i 15 minuta.

Zadatak:

Napisati asemblerski potprogram kojim se izvršava funkcionalnost:

void spoji_stringove(char* str, char* drugi, char* rez, int n);

Gde je:

- Str - string koji se modifikuje
- Drugi - string koji se ubacuje u str, max 2 karaktera
- Rez - string u koji će sadržati rezultat - modifikovani string
- N - broj pozicija nakon koje se ubacuje drugi string u prvi

Pored testova koji su unapred dati, program će se testirati sa još dodatnih testova, te je potrebno testirati program i sa drugim ulazima. Ispisi MORAJU biti IDENTIČNI da bi se zadatak priznao, bilo kakva i najsitnija razlika dovodi do neprolaska testova i smanjenja bodova!

Primeri interakcije:

Unesite string: 1960FtN

Unesite drugi string: !!

Unesite n: 3

Nakon izmene: 196!!0Ft!!N

Unesite string: Asembler

Unesite drugi string: 20

Unesite n: 2

Nakon izmene: $As_{20}em_{20}bl_{20}er_{20}$

Za kompletno odrađeni zadatak se dobija 20 poena.