

ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO	INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL	ARQU. DE COMPUTADORAS
RELACIÓN DE PRÁCTICAS PARA EL SEGUNDO PERIODO PARCIAL	PERIODO ENERO-JUNIO 2019	

- 1.- Teclado matricial de 4x4, resolviendo que no se capture otro botón hasta que se suelte el previo.
- 2.- "ram00". Entrada el teclado matricial. Salida Display de 7 segmentos.
- 3.- Stack Operación básica LIFO
- 4.- Stack Pointer: Stack base o stack dinámico. Para que el concepto de pila quede completo, debe ser dinámico. Esto es, si se hace pop se debe disminuir el stack base y si a continuación de nuevo escribes entonces el contador base de nuevo deberá empezar a escribir, pero desde la última posición de donde se leyó.
- 5.- "rom00". Salida en el display de 7 segmentos.
- 6.- Práctica de configuración de la pantalla lcd, "lcd00". Utilizando una ROM.
- 7.- Escritura en la LCD a dos renglones. Desde una ROM.
- 8.- Escribir desde el teclado en la LCD.
- 9.- Escribir y borrar desde el teclado a la pantalla LCD. (Escribir un mensaje como "HOLA MUNDO", a continuación, presionar un botón de clear, a continuación, escribir de nuevo)
- 10.- Convertidor de código de binario natural a BCD.
- 11.- RAM con salida en la pantalla LCD.
- 12.- Extensor de signo
- 13.- Memoria de Programa. Instrucciones de 32 bit, en un arreglo de vectores de 8 bit (Byte).
- 14.- ALU00: Contiene como instrucciones las puertas and00 y or00
- 15.- ALU01
Contiene como instrucciones
(A).- las 7 puertas lógicas básicas
(B).- tres operaciones aritméticas suma, resta y multiplicación.
- 16.- ALU02
Contiene como instrucciones
(A).- las 7 puertas lógicas básicas
(B).- tres operaciones aritméticas suma, resta y multiplicación.
(C).- shiftR00, shiftL00, rotL00, rotR00
(D).- Las cuatro opciones de barrel.
(E).- Load y Store.
Todas ejecutadas manualmente (para el segundo parcial recuperación de memoria rom)
- 17.- Memoria de programa desde RAM
- 18.- Decodificar la instrucción
- 19.- Memoria de datos desde ROM
- 20.- Memoria de Programa y memoria de datos.
- 21.- ark00: Contiene:
(A).- ALU02
(B).- Memoria de programa y memoria de datos.
- 22.- Algoritmo de Booth.