



ugr

Universidad
de Granada

Escuela Técnica Superior de Ingenierías
Informática y de Telecomunicación

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

PERIFÉRICOS DE INTERFAZ HUMANA

Seminario 1

Autora:

DE LA VIEJA LAFUENTE, CLAUDIA

Curso:

2023-2024

Índice

1. Ejercicio 1	2
2. Ejercicio 2	3
3. Ejercicio 1	4

1. Ejercicio 1

Instalar el software DOSBOX y ejecutar aplicaciones de MS-DOS



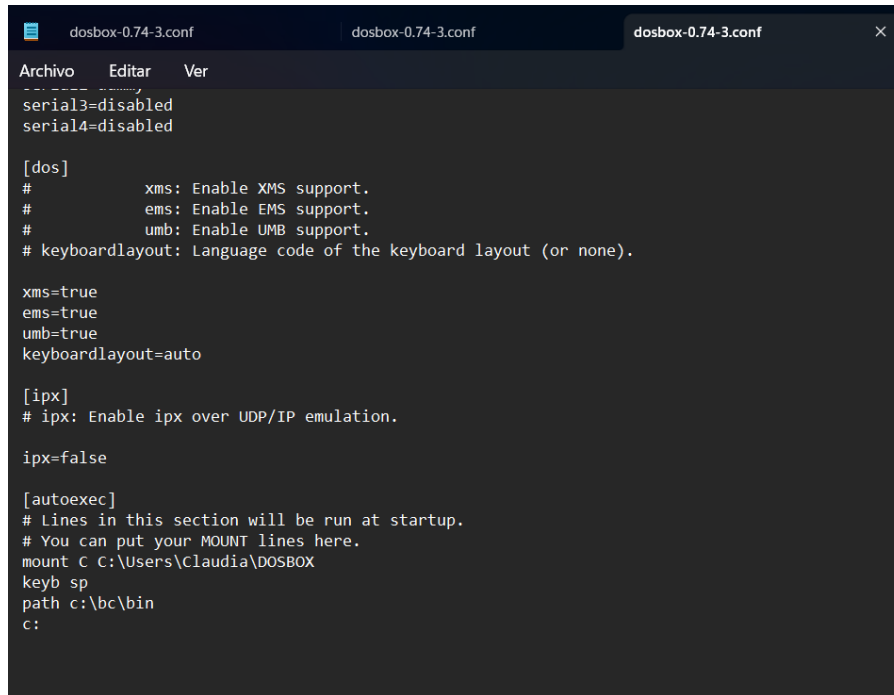
Figura 1: Juego vball.



Figura 2: Juego tetris.

2. Ejercicio 2

Configurar el inicio de DOSBOX para que monte en su unidad C: el directorio donde se encuentra el entorno de programación Borland C (BC) que incluye las herramientas para compilar no sólo lenguaje C, sino también ensamblador. Añadir a la variable “PATH” de inicio el directorio “bin” donde se encuentra el ejecutable BC.EXE



```
dosbox-0.74-3.conf dosbox-0.74-3.conf dosbox-0.74-3.conf
Archivo Editar Ver
-----
serial3=disabled
serial4=disabled

[dos]
#       xms: Enable XMS support.
#       ems: Enable EMS support.
#       umb: Enable UMB support.
# keyboardlayout: Language code of the keyboard layout (or none).

xms=true
ems=true
umb=true
keyboardlayout=auto

[ipx]
# ipx: Enable ipx over UDP/IP emulation.

ipx=false

[autoexec]
# Lines in this section will be run at startup.
# You can put your MOUNT lines here.
mount C C:\Users\Claudia\DOSBOX
keyb sp
path c:\bc\bin
c:
```

Figura 3: Juego tetris.

3. Ejercicio 1

Crear el ejemplo “Hola mundo” en ensamblador, compilarlo y comprobar su funcionamiento. A continuación, modificar ese ejemplo para incluir un bucle que muestre ese mensaje 7 veces

```
pila segment stack 'stack'
    dw 100h dup (?)
pila ends
datos segment 'data'
    msg db 'hola$'
datos ends
codigo segment 'code'
    assume cs:codigo, ds:datos, ss:pila
    main PROC
        mov ax,datos
        mov ds,ax

        mov cx, 7 ; Establece el número de repeticiones

        bucle:
            mov dx,OFFSET msg
            mov ah,9
            int 21h

            mov ah, 2 ; Función para mostrar el salto de línea
            mov dl, 0Dh ; Caracter de retorno de carro
            int 21h
            mov dl, 0Ah ; Caracter de nueva línea
            int 21h

            loop bucle;

        mov ax,4C00h
        int 21h
    main ENDP
codigo ends
END main
```

Figura 4: Código hola.asm.

```
C:\S1-EJE~1>hola.exe
hola
hola
hola
hola
hola
hola
hola
```

Figura 5: Ejecucion hola.asm.