

Napomene:

1. Obavezno pročitati **SVE** napomene.
2. Zadatak snimiti pod imenom **zadT12.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.

Zadatak:

Napisati asemblerski program koji od korisnika traži da unese string od maksimalno 20 karaktera i menja uneti string tako da:

1. Menja **pozicije dva susedna karaktera** ukoliko uneti string ima paran broj karaktera, a ukoliko ima neparan, karakter na poslednjem mestu se "prepisuje".

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 tekst: ftn1960

Promenjen string je: tf1n690

Unesite tekst: MODENA!

Promenjen string je: OMEDAN!

Unesite tekst: FTN.HIGHLIGHTS

Promenjen string je: TF.NIHHGILHGST

Za kompletno odrađen zadatak se dobija 20 poena.