

## **Asignación Práctica #2**

### **Buffers**

#### ■ **OBJETIVO**

El objetivo de esta práctica es introducir al estudiante al lenguaje ensamblador en la arquitectura x86, utilizando instrucciones básicas y el uso de buffers.

La práctica consiste en desarrollar un programa que capture del teclado un máximo de 100 caracteres. Los caracteres a tomarse pueden ser letras (mayúsculas o minúsculas) y números. Su programa realizará la captura hasta pulsarse la tecla ENTER , o llegar al total máximo de 100 caracteres. Luego de capturados los valores, su programa debe de Mostar un menú que le permita al usuario elegir 4 opciones:

- Buscar y ordenar en forma ascendente las mayúsculas.
  - Buscar y ordenar en forma ascendente las minúsculas.
  - Buscar y ordenar en forma ascendente los números.
  - Pulsar ESC, para salir.
- 
- Considere que su programa no debe de terminar a menos que se pulse la tecla ESC.
  - Para solicitar la entrada de los caracteres, usted debe de presentar en la pantalla un Mensaje solicitando la entrada de los caracteres.
  - Los caracteres tomados deben de mostrarse en pantalla.
  - La opción elegida del menú no debe de mostrarse en la pantalla.
  - Luego de elegida una opción su programa debe de mostrar el resultado esperado y permitir que se elija una opción otra vez.

#### ■ **REQUERIMIENTOS**

Debe de presentar:

- Presentación con: nombre de Alumno, matrícula, código de la asignatura y grupo, número de la práctica, fecha de entrega y profesor.
- Diagrama de flujo.
- Código comentado línea por línea.

#### ■ **EVALUACION**

- Presentación y ortografía. 10%
- Diagrama de flujo.20%
- Código comentado.20%
- Funcionamiento y sustentación.50%