

ΓΡΑΠΤΗ ΕΞΕΤΑΣΗ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ "Συστήματα Μικροϋπολογιστών"

(ΘΕΜΑ 3ο – ΣΥΝΟΛΟ 2 Μονάδες)

Έναρξη 13:40' - ΔΙΑΡΚΕΙΑ 30' + 10' Παράδοση: 14:20'

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: Κυριακόπουλος Γεώργιος – el18153

ΘΕΜΑ 3ο: (2 ΜΟΝΑΔΕΣ): Σε ένα προσωπικό υπολογιστή, να γραφεί πρόγραμμα σε Assembly με 80x86 που να δέχεται από το πληκτρολόγιο τέσσερις (4) δεκαεξαδικούς αριθμούς (H_3, H_2, H_1, H_0 με τη σειρά αυτή) για να αποτελέσουν δυο μονοψήφιους και ένα διψήφιο δεκαεξαδικό αριθμό και να κάνει τον εξής υπολογισμό:

$P = H_3 + H_2 \times (H_1 \times 16 + H_0)$. Το πρόγραμμα τυπώνει στην οθόνη τα μηνύματα εισόδου και τους εισαγόμενους αριθμούς. Όταν συμπληρωθούν 4 έγκυροι δεκαεξαδικοί αριθμοί να αναμένει τον χαρακτήρα 'H' και μετά να τυπώνει το αποτέλεσμα σε δεκαδική μορφή 3 ψηφίων αν δεν υπάρχει υπερχείλιση (δηλ. <1000). Αν όμως υπάρχει υπερχείλιση (>999) τότε να τυπώνει το μήνυμα OVERF, αυστηρά όπως φαίνεται παρακάτω:

DOSE 1ο ARITHMO = D

DOSE 2ο ARITHMO = 7

DOSE 3ο ARITHMO = 5C

APOTELESMA = 657 ή APOTELESMA = YPERX

Να θεωρήσετε δεδομένες τις μακροεντολές (σελ. 361-2, 373) του βιβλίου και μπορείτε να κάνετε χρήση των ρουτινών DEC_KEYB και PRINT_HEX χωρίς να συμπεριλάβετε τον κώδικά τους. Για την διευκόλυνσή σας, δίνονται οι πρώτες εντολές που αποτελούν τον 'σκελετό' του ζητούμενου προγράμματος.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ

INCLUDE MACROS

DATA_SEG SEGMENT

MSG1 DB 0AH,0DH, 'DOSE 1ο ARITHMO = \$'

MSG2 DB 0AH,0DH, 'DOSE 2ο ARITHMO = \$'

MSG3 DB 0AH,0DH, 'DOSE 3ο ARITHMO = \$'

MSG4 DB 0AH,0DH, 'APOTELESMA = \$'

DATA_SEG ENDS

CODE_SEG SEGMENT

ASSUME CS:CODE_SEG, DS:DATA_SEG

MAIN PROC FAR

MOV AX, DATA_SEG

MOV DS, AX

...

```
INCLUDE MACROS
```

```
DATA_SEG SEGMENT
```

```
MSG1 DB 0AH,0DH, 'DOSE 1o ARITHMO = $'
```

```
MSG2 DB 0AH,0DH, 'DOSE 2o ARITHMO = $'
```

```
MSG3 DB 0AH,0DH, 'DOSE 3o ARITHMO = $'
```

```
MSG4 DB 0AH,0DH, 'APOTELESMA = $'
```

```
MSG5 DB 0AH,0DH, 'APOTELESMA = OVERF$'
```

```
DATA_SEG ENDS
```

```
CODE_SEG SEGMENT
```

```
ASSUME CS:CODE_SEG, DS:DATA_SEG
```

```
MAIN PROC FAR
```

```
MOV AX, DATA_SEG
```

```
MOV DS, AX
```

```
START:
```

```
PRINT_STR MSG1
```

```
CALL HEX_KEYB
```

```
CMP AL, 'Q'
```

```
JE QUIT
```

```
MOV BL, AL ; BL = H3
```

```
PRINT_STR MSG2
```

```
CALL HEX_KEYB
```

```
CMP AL, 'Q'
```

```
JE QUIT
```

```
MOV CL, AL ; CL = H2
```

```
PRINT_STR MSG3
```

```
CALL HEX_KEYB
```

```
CMP AL, 'Q'
```

```
JE QUIT
```

```
AND AL, 0FH
```

```
ROL AL, 1
```

```
ROL AL, 1
```

```
ROL AL, 1
```

```
ROL AL, 1
```

```
MOV DL, AL ; DL = H1*16
```

```
CALL HEX_KEYB
```

```
CMP AL, 'Q'
```

```
JE QUIT
```

```
ADD AL, DL ; AL = H1*16 + H0
```

```
MOV AH, 0
```

```
MUL CL ; AX = H2*(H1*16 + H0)
```

```
MOV BH, 0
```

```
ADD AX, BX ; AX = H3 + H2*(H1*16 + H0)
```

```

MOV DX, AX

WAIT_H:
    READ
    CMP AL, 'H'
    JNE WAIT_H

CMP DX, 999
JG OVERF

MOV AX, DX
MOV DL, AH

CALL PRINT_HEX      ; MSB OF 3 DIGITS

MOV DL, AL
ROR DL, 1
ROR DL, 1
ROR DL, 1
ROR DL, 1
AND DL, 0FH
CALL PRINT_HEX      ; 2ND DIGIT

MOV DL, AL
AND DL, 0FH
CALL PRINT_HEX      ; 3RD DIGIT
JMP START

OVERF:
    PRINT_STR MSG5
    JMP START

QUIT:
    EXIT
MAIN ENDP

```