



## **Organização de Computadores e Linguagem de Montagem Lista de Exercícios**

- 1) Escreva um programa em assembly que lê 3 caracteres do teclado e os exibe na linha seguinte em ordem inversa.
- 2) Escreva um programa em assembly que exibe o caracter "?" na tela, lê uma letra maiúscula do teclado e exibe na linha seguinte a letra digitada em minúsculo.
- 3) Escreva um programa em assembly que exibe na tela a mensagem "Digite um caracter:", lê um caracter do teclado, no lugar do caracter digitado exibe um "\*", e por fim na linha seguinte exibe a mensagem "O caracter digitado foi:" e exibe o caracter digitado pelo usuário.
- 4) Escreva um programa em assembly que exibe na tela o caracter '?', lê do teclado dois números e exibe na tela os números digitados em ordem crescente.
- 5) Escreva um programa em assembly que solicita ao usuário que digite um caracter no teclado e em seguida exibe uma mensagem dizendo se o caracter digitado é uma letra maiúscula, uma letra minúscula ou se não é uma letra.
- 6) Escreva um programa em assembly que exibe na tela todas as 26 letras maiúsculas do alfabeto (de "A" a "Z").
- 7) Escreva um programa em assembly que exibe na tela todas as 26 letras minúsculas do alfabeto (de "a" a "z"), exibindo 4 caracteres por linha.
- 8) Escreva um programa em assembly que lê caracteres do teclado até que o usuário digite a tecla <ENTER>. Não é necessário armazenar os caracteres digitados.
- 9) Escreva um programa em assembly que lê caracteres do teclado até que o usuário digite a tecla <ENTER>, limitando o usuário a digitar no máximo 9 caracteres. Não é necessário armazenar os caracteres digitados. Após a leitura dos caracteres seu programa deve exibir na tela uma mensagem dizendo quantos caracteres foram digitados. O caracter <ENTER> não deve ser contado.
- 10) Escreva um programa que pergunte ao usuário para teclar um dígito hexadecimal, exiba na próxima linha o seu valor decimal e pergunte ao usuário se deseja continuar a utilizar o programa: se for digitado S (sim), o programa se repete desde o começo; se for digitado outro caracter, o programa termina. Teste se o dígito hexa está na faixa de valores correta. Se não estiver, exiba uma mensagem para o usuário tentar de novo.
- 11) Escreva um programa em assembly que implemente a multiplicação de dois números por meio de somas sucessivas. O resultado da multiplicação deve ser limitado a 9.
- 12) Escreva um programa em assembly que implemente a divisão de dois números por meio de subtrações sucessivas, exibindo o quociente e o resto com as mensagens adequadas.