



Organização de Computadores

Lista de Exercícios

- 1) Escreva um programa em assembly que lê caracteres do teclado até que o usuário digite a tecla <ENTER> e em seguida exibe os caracteres em ordem invertida, utilizando um vetor para armazenar os caracteres.
- 2) Escreva um programa em assembly que lê caracteres do teclado até que o usuário digite a tecla <ENTER> e em seguida exibe os caracteres em ordem invertida, utilizando a pilha para armazenar os caracteres.
- 3) Escreva um programa em assembly que lê uma letra maiúscula ou minúscula do teclado e exibe na linha seguinte essa mesma letra em maiúsculo, utilizando instruções lógicas.
- 4) Escreva um programa em assembly que lê uma letra maiúscula ou minúscula do teclado e exibe na linha seguinte essa mesma letra em minúsculo, utilizando instruções lógicas.
- 5) Escreva um programa em assembly que lê uma letra do teclado e exibe na linha seguinte a letra convertida para minúscula, caso o usuário tenha digitado uma letra maiúscula, ou convertida para maiúscula, caso o usuário tenha digitado uma letra minúscula, utilizando instruções lógicas.
- 6) Escreva um programa em assembly que lê um número do teclado e exibe na linha seguinte uma mensagem dizendo se o número digitado é par ou ímpar.
- 7) Escreva um programa em assembly que copia os bits do registrador AL para o registrador BL em ordem invertida.
- 8) Escreva um programa em assembly que lê um caracter do teclado e exibe na linha seguinte o código ASCII do caracter lido em binário.
- 9) Escreva um procedimento LE_BIN em assembly que permite ao usuário digitar um número binário no teclado e armazena o número digitado em BX.
- 10) Escreva um procedimento LE_DEC em assembly que permite ao usuário digitar um número decimal no teclado e armazena o número digitado em BX.
- 11) Escreva um procedimento EXIBE_DEC em assembly que exibe na tela o valor armazenado em BX em decimal.