



Unidad III: Diseño del Conjunto de Instrucciones

Actividad: Instrucciones de comparación, salto incondicional y Loop en TASM

Objetivo de aprendizaje.

Aplica las técnicas de codificación de captura de enteros de 2 cifras para luego con ellos implementar las instrucciones de comparación, salto incondicional y loop, implementados en GUI Turbo Assembler.

Pasos para realizar la actividad.

1. Considere el ejemplo 2 de la clase práctica #2 relacionado con la captura de números de 2 cifras en TASM.
2. Identifica los problemas a resolver en la lista que se provee en la sección **[Problemas]**.
3. Selecciona el entorno de desarrollo a emplear para codificar tu programa en ensamblador. La opción propuesta es: GUI Turbo Assembler. No aplica el EMU8086.
4. Adicionalmente te puedes auxiliar del documento de la presentación denominada "Unidad3".
5. En conjunto con tu grupo de trabajo, realiza el problema que el docente les asigne.
6. Planifica (algoritmiza) la solución a tu problema, codifica, prueba y valida tu programa.

Problemas:

Resuelva cada uno de siguientes problemas planteados en lenguaje ensamblador. Para algunos de estos, deberá de tomar en cuenta la siguiente tabla:

SALTAR SI	SIN SIGNO	CON SIGNO
destino>fuente	JA	JG
destino=fuente	JE	JE
destino<>fuente	JNE	JNE
destino<fuente	JB	JL
destino<=fuente	JBE	JLE
destino>=fuente	JAE	JGE

1. Codifique un programa en ensamblador que capture 2 enteros de 2 cifras e indique si son iguales. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.
2. Codifique un programa en ensamblador que capture 2 enteros de 2 cifras e indique si el primer entero es mayor que el segundo. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.
3. Codifique un programa en ensamblador que capture 2 enteros de 2 cifras e indique si el primer entero es menor que el segundo. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.
4. Codifique un programa en ensamblador que capture 2 enteros de 2 cifras e indique si los 2 enteros son distintos. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.
5. Codifique un programa en ensamblador que capture 2 enteros de 2 cifras e indique si el primer entero es mayor o igual que el segundo. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.
6. Codifique un programa en ensamblador que capture 2 enteros de 2 cifras e indique si el primer entero es menor o igual que el segundo. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.
7. Codifique un programa en ensamblador que nos permita introducir un número por teclado y nos informe si es POSITIVO. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.

8. Codifique un programa en ensamblador que nos permita introducir un número por teclado y nos informe si es NEGATIVO. En caso de no serlo, no mandar ninguna salida a pantalla.
9. Codifique un programa en ensamblador que nos permita digitar la nota de un alumno y mande el mensaje de "APROBADO" si la nota es mayor o igual a 60 y "REPROBADO" si la nota es menor que 60.
10. Codifique un programa en ensamblador que le permita solicitar que escriba su nombre y lo imprima 5 veces.
11. Codifique un programa en ensamblador que nos permita introducir un número entero por teclado e imprima los valores comprendidos entre dicho número y el 1 (en forma descendente).

Criterios de evaluación.

Esta actividad se evaluará durante una sesión de clase, en la cual deberá resolver el problema asignado por el docente de la asignatura.