



- **Rúbrica:**

Desarrolla en lenguaje ensamblador el siguiente ejercicio:

Declara una variable con el valor 3 en la sección .data.

Usa solamente instrucciones aritméticas y de movimiento (como mov, add, shl, etc.) para duplicar su valor.

Muestra el resultado en formato carácter por pantalla, solo si el resultado es menor a 10.

No se permite el uso de bucles (loop, jmp, etc.) ni instrucciones condicionales (cmp, je, jl, jg, etc.).

1. Formato de salida: El programa debe imprimir un solo carácter que corresponda al resultado de la duplicación del número original (por ejemplo, si el valor es 3, el resultado esperado es '6').

Informe técnico.

Además del código fuente, se entregará un informe breve (1 a 2 páginas) que contenga:

- Explicación del funcionamiento del programa, paso a paso.
- Justificación del uso de las instrucciones aritméticas elegidas.
- Descripción de cómo se convierte el número a carácter.
- Captura de pantalla del programa funcionando correctamente.
- Comentarios incluidos en el código fuente que expliquen su lógica.

Entrega:

- Subir los siguientes archivos en una carpeta al teams:
 - ejercicio.asm (archivo con el código fuente)
 - informe.pdf (o .docx con el informe)