

Phần 1:

CƠ BẢN

- Viết chương trình thực hiện các phép toán sau (A, B là các biến)
 - $A=5-A$
 - $B=B-2*A$
- Hiển thị ký tự chấm hỏi, sau đó đọc vào một ký tự và hiển thị lại ký tự ở đầu dòng tiếp theo.
- Hiển thị chuỗi
- Thông báo người sử dụng nhập vào một ký tự thường, đọc vào ký tự này và hiển thị ở dòng tiếp theo sau thông báo “Ky tu hoa tuong ung la:”
- Viết chương trình thực hiện:
 - Hiển thị dấu ?
 - Đọc vào hai chữ số thập phân có tổng <10
 - Hiển thị số đó và tổng theo dạng: $5 + 3 = 8$
- Hiển thị 10×10 dấu *

Phần 2:

CÁC LỆNH ĐIỀU KHIỂN DẠNG RẼ NHÁNH

- Đưa 2 số vào AX, BX. Tìm số lớn hơn và đưa vào CX
- Đưa số a vào AX, sau đó thay a bằng $|a|$
- Nhập vào 2 ký tự, hiển thị ra màn hình ký tự đứng trước trong bảng chữ cái
- Đưa 1 số vào AX, nếu AX chứa số âm thì hiển thị -1, chứa 0 thì hiển thị 0, chứa số dương thì hiển thị 1
- Đọc vào một chữ cái (dạng hoa hoặc thường), hiển thị ký tự hoa tương ứng
- Đọc vào một ký tự, hiển thị Yes nếu ký tự đó là “Y” hoặc “y”, ngược lại hiển thị “No”
- Đọc vào một ký số, hiển thị ra màn hình nếu ký số đó <4 hoặc >6
- Nhập vào một ký tự, cho biết ký tự đó thuộc loại nào (hoa, thường, số, đặc biệt)

Phần 3

CÁC LỆNH ĐIỀU KHIỂN LẶP VỚI SỐ LẦN XÁC ĐỊNH

- Xuất ra màn hình 10 ký tự * trên 1 dòng
- Xuất ra màn hình $m \times n$ ký tự *, với m, n cho trước
- Xuất ra màn hình $m \times n$ ký tự *, với m, n nhập từ bàn phím
- Xuất bảng chữ cái theo các dạng: abc...XYZ, aceg ..., AaBbCc ...
- Tính n!

Phần 4

CÁC LỆNH ĐIỀU KHIỂN LẶP VỚI SỐ LẦN KHÔNG XÁC ĐỊNH

- Lặp lại: Nhập vào ký tự, hiển thị lại ký tự cho đến khi nhập vào khoảng trắng.

2. Lặp lại: Nhập vào ký tự, hiển thị ký tự hoa tương ứng cho đến khi nhấn Enter.

Phần 5

CÁC LỆNH LOGIC, DỊCH CHUYỂN VÀ QUAY

1. Đưa vào AL số 0f0h, xóa bit dấu của AL, quan sát kết quả thu được và giải thích
2. Thiết lập bit cao nhất và thấp nhất của AL, quan sát kết quả thu được và giải thích
3. Đưa 8ch vào DH, 3 vào CL. Cho biết kết quả của của CH và CF sau khi thực hiện lệnh SHL DH, CL
4. Sử dụng lệnh ROL đếm số bit 1 trong thanh ghi BX mà không làm thay đổi nội dung của BX, kết quả thu được đặt vào thanh ghi DL
5. Nhập vào số nhị phân (tối đa 16 bit) đưa số nhị phân đã nhập vào thanh ghi BX
6. In dãy nhị phân đang có trong BX
7. Nhập vào ký tự, in ra mã ASCII của ký tự đó ở dạng nhị phân, cho biết số bit 1 có trong mã ASCII đó
8. Nhập vào 2 số nhị phân 8 bit kết thúc bằng phím enter, in ra kết quả khi thực hiện AND 2 dãy bit trên

Phần 6

NGĂN XẾP

1. Nhập vào dãy 10 ký tự (nhập từng ký tự), sử dụng ngăn xếp in ra theo thứ tự ngược lại
2. Đảo ngược dãy bit trong thanh ghi AX
3. In ra nội dung thanh ghi AX ở dạng số thập phân
4. Nhập vào dãy các ký tự, kết thúc bằng phím Enter, sử dụng ngăn xếp in dãy theo thứ tự ngược lại

Phần 7

MẢNG, CHUỖI VÀ CÁC CHẾ ĐỘ ĐỊA CHỈ

1. Khai báo mảng 10 số nguyên, thực hiện:
 - a. In mảng
 - b. Hoán đổi 2 phần tử đầu cuối, in kết quả
2. Khai báo mảng 10 số nguyên, khởi tạo tại giá trị 0, thực hiện
 - a. Nhập mảng
 - b. In mảng đảo ngược
1. Nhập chuỗi với số ký tự biết trước (dùng LOOP)
2. Nhập chuỗi bằng cách nhập từng ký tự, kết thúc bằng phím Enter
3. Nhập chuỗi bằng ngắt 21h/0Ah
4. In chuỗi bằng cách in từng ký tự và biết trước số ký tự
5. In chuỗi bằng 21h/09h
6. In chuỗi bằng cách in từng ký tự, kết thúc việc in khi gặp dấu \$
7. Cho biết số ký tự có trong chuỗi

8. Đếm loại ký tự nào đó có trong chuỗi
9. Hoán đổi vị trí ký tự đầu và ký tự cuối trong chuỗi
10. Chép chuỗi st1 sang st2 theo thứ tự ngược
11. Chuyển về chuỗi hoa
12. So sánh chuỗi theo bảng mã ASCII và độ dài
13. Kiểm tra chuỗi con
14. Chuyển chuỗi về dạng chuỗi tiêu đề
15. In chuỗi theo thứ tự ngược