

# EXAMEN PRÁCTICAS

## ARQUITECTURA DE SISTEMAS AUDIOVISUALES II

4º SAM, URJC

*Fuenlabrada, 9 de Diciembre de 2014*

### Notas Importantes:

- En el escritorio (\$HOME/Escritorio) deberás crear un fichero en el que implementarás el programa solicitado. Deberás nombrar el fichero de la siguiente manera: **Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_ISAM.asm**. Por ejemplo, Daniel Pérez García nombrará a su programa de la siguiente manera: Perez\_Garcia\_Daniel\_ISAM.asm.
- Dentro del programa debes escribir también tu nombre y tus apellidos a modo de comentario.
- Cuando termines el examen avisa al profesor para proceder a la recogida del mismo. **NO** apagues el ordenador ni salgas de la sesión.

Debes implementar un programa en el ensamblador del MIPS32 que contenga las siguientes funciones:

- void **read\_string**(char \*pstring, int nchars) recibe como argumentos el puntero a la zona de memoria donde tiene que dejar la cadena de caracteres que lea por el terminal y el número máximo de caracteres a leer.
- int **strlen**(char \*string) recibe la dirección de una cadena de caracteres y retorna el número de caracteres de dicha cadena (sin incluir el \0).
- void **strcpy**(char \*pdest, char \*porig) recibe la dirección de dos cadenas de caracteres y copia *strlen(porig)* caracteres de la cadena apuntada por *porig* en la cadena apuntada por *pdest*.

Se pueden realizar dos implementaciones del main():

1. Versión 1: sin incluir la subrutina read\_string(). En este caso, las dos cadenas de caracteres se declaran en el programa en lugar de introducirse por el teclado en tiempo de ejecución. Este main() se limita a invocar a la función strcpy() pasándole las dos cadenas previamente declaradas. Con esta versión la nota máxima que se podrá obtener en el examen será de 7,5.
2. Versión 2: incluye la subrutina read\_string(). En esta caso main() tiene que invocar dos veces a read\_string() y después a strcpy().