



- 1) O código abaixo realiza a leitura de 2 strings (**string1** e **string2**) de tamanho máximo de 100 caracteres. Complete o código desenvolvendo a função **intercala** (intercala o conteúdo da string 1 com o conteúdo da string 2 e armazena o resultado em string3).

```
Edit  Execute
Intercala strings*
1  .data
2  ent1: .asciiz "Insira a string 1: "
3  ent2: .asciiz "Insira a string 2: "
4  str1: .space 100
5  str2: .space 100
6  str3: .space 200
7
8  .text
9  main: la $a0, ent1 # Parâmetro: mensagem
10      la $a1, str1 # Parâmetro: endereço da string
11      jal leitura # leitura (mensagem, string)
12      la $a0, ent2 # Parâmetro: mensagem
13      la $a1, str2 # Parâmetro: endereço da string
14      jal leitura # leitura (mensagem, string)
15      la $a0, str1 # Parâmetro: endereço da string 1
16      la $a1, str2 # Parâmetro: endereço da string 2
17      la $a2, str3 # Parâmetro: endereço da string 3
18      jal intercala # intercala (str1, str2, str3)
19      move $a0,$v0 # move o retorno da string resultante
20      li $v0,4 # Código de impressão de string
21      syscall # Imprime a string intercalada
22      li $v0, 10 # Código para finalizar o programa
23      syscall # Finaliza o programa
24
25  leitura:
26
27      li $v0, 4 # Código de impressão de string
28      syscall # Imprime a string
29      move $a0, $a1 # Endereço da string para leitura
30      li $a1, 100 # Número máximo de caracteres
31      li $v0, 8 # Código de leitura da string
32      syscall # Faz a leitura da string
33      jr $ra # Retorna para a main
34
35  intercala:
```

- 2) Elaborar um programa, em código MIPS, que faça a leitura de uma string ASCII e verifique se a mesma é um palíndromo (retorne 1 se for palíndromo e 0 se não for palíndromo).