- El programa le muestra al usuario una palabra y el usuario debe codificarla en morse, separando cada símbolo mediante un espacio.

- El usuario puede optar, antes de la carga, por ver la tabla con cada letra y su símbolo morse correspondiente.

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

- Si el usuario acierta, el programa emite un sonido de éxito y reproduce el sonido en morse de la palabra. También se incrementa un contador de aciertos.

- Si el usuario se equivoca, el programa emite un sonido de error y reinicializa la carga. También se decrementa un contador de intentos.

- El programa debe tomar la palabra a codificar de un archivo de texto.

Funciones a implementar:

- Leer archivo de texto y devolver una palabra. Hay que definir si el mecanismo de selección es aleatorio o si la selecciona el usuario a través de un número (al que le corresponde una palabra que el usuario no conoce).

- Mostrar tabla de referencias morse.

- Traducir palabra a morse (se llena una variable con los símbolos correspondientes).

- Comparar entrada del usuario con la palabra en morse (recorrer dos cadenas e ir comparando carácter por carácter).

- Función “normalizadora” (todos los vectores de símbolos morse deben tener 4 caracteres: si faltan puntos o rayas se llenan con espacios).

- Emitir sonidos: corto para punto, largo para raya, sonido de error y sonido de éxito.

- Contador de aciertos (se incrementa con cada acierto).

- Contador de intentos (se decrementa con cada error).

Archivos:

- **morse.asm**: programa principal.

- **traduc2.asm**: programa para traducir palabra a morse (hay que hacer que funcione y después convertirlo en función).

- Los otros archivos (**trad.asm, tradu.asm y traduc.asm**) son intentos anteriores para hacer lo mismo, están solamente por si no podemos implementar bien traduc2.asm.