

1. Создайте новый текстовый файл `asdfg.asm` и сохраните его в своем домашнем каталоге.
2. Написать программу, работающую по следующему алгоритму:
 - вывести приглашение, типа "Введите строку:";
 - ввести строку с клавиатуры;
 - вывести введенную строку на экран.
3. Создайте в своем домашнем каталоге новый подкаталог и скопируйте в него созданный файл с текстом программы.
4. Скопируйте файл `asdfg.asm` в `lab02-1.asm`.
5. Оттранслируйте полученный текст программы в объектный файл по схеме `lab02-1.asm \rightarrow q.o` и `asdfg.asm \rightarrow w.o`.
6. Повторить результат предыдущего пункта с использованием косвенного файла.
7. Создать для MAKE файл с явными правилами получения выполняемых файлов двух написанных программ. Проверить работу MAKE, внося изменения в комментарии программы.
8. Настроить файл расширений так, чтобы для `asm` выполнялась трансляция, а для `obj` — компоновка с созданием файла карты загрузки.
9. Создать скрипт обеспечивающий запуск полного процесса получения выполняемого файла из программы, на которую установлен курсор.