

Napomene:

1. Obavezno pročitati **SVE** napomene.
2. Zadatak snimiti pod imenom **zad.S**. Ovo je jedini fajl koji će biti pregledan.
3. Obavezno upisati **ime, prezime i broj indeksa** u komentar na početku fajla. Nepotpisani zadaci neće biti pregledani.
4. Rešenje koje ne može da se kompajlira nosi **0** poena.
5. Obavezno iskomentarisati kod.
6. Koristiti praktikum iz ispitnih materijala (**ne** kopirati ga kod sebe u direktorijum).
7. Za vreme testa nema pauze. Izlazak iz učionice se smatra završetkom testa.
8. Asistenti za vreme testa pružaju informacije vezane isključivo za razumevanje teksta zadatka i pomoć oko korišćenja programskih alata.
9. Nazivi promenljivih koje se inicijalno nalaze u zad.S fajlu se **ne smeju menjati**. Njihove vrednosti se mogu (i trebaju) menjati, da se ispitaju razni ulazi za program. Sadržaji stringova koji su zadati u zad.S fajlu se takođe **ne smeju menjati**. Ukoliko je potrebno, mogu se dodavati nove promenljive.
10. **Test se snima.**
11. Test traje 2 sata i 45 minuta.

Zadatak:

Napraviti asemblerski program koji od korisnika traži da se unese string maksimalne dužine 100 karaktera. String se sastoji isključivo od cifara i razmaka, i tumači se kao niz pozitivnih označenih 32-bitnih brojeva prikazanih u dekadnom brojnom sistemu. Svaka 2 broja su razdvojena proizvoljnim brojem razmaka. Na početku i na kraju se takođe može nalaziti proizvoljan broj razmaka.

Ukoliko se u stringu nalazi bilo šta osim cifara i razmaka, ispisuje se poruka o grešci i kao izlazni kod programa se postavlja vrednost 1.

Ukoliko je neki broj preveliki, tako da se ne može tumačiti kao pozitivan 32-bitni označeni ceo broj, uz poruku o grešci kao izlazni kod postaviti vrednost 2.

Ukoliko se u ulaznom tekstu nalazi manje od 2 broja, uz poruku o grešci vratiti izlazni kod 3.

Na izlazu treba da se prikaže svaki zbir susednih brojeva ulaznog niza, ukoliko su oni različite parnosti i ako njihovim sabiranjem ne dolazi do prekoračenja. Poredak brojeva izlaznog teksta odgovara poretку elemenata ulaznog teksta čijim sabiranjem se do njih dolazi. Pri tome, početak izlaznog teksta počinje prvom cifrom prvog broja, svi brojevi su razdvojeni jednim razmakom, i izlazni tekst se završava poslednjom cifrom poslednjeg broja.

Ako se ne dobije nijedan odgovarajući izlazni broj koji bi se ispisao, potrebno je vratiti izlazni kod 4 i poruku o grešci.

Ako se nije desila ni jedna od navedenih grešaka, izlazni kod programa je 0.

Primeri interakcije:

Ulazna sekvenca: 5 8 7 3 1 22

Izlazna sekvenca: 13 15 23

(Povratna vrednost: 0)

Ulazna sekvenca: 5 8 7 3 1 greska 22

Greska!

(Povratna vrednost: 1)

Ulazna sekvenca: 5 8 9 3 -4 5 805

Greska!

(Povratna vrednost: 1)

Ulazna sekvenca: 0 0 1 2 300000000

Izlazna sekvenca: 1 3

(Povratna vrednost: 0)

Ulazna sekvenca: 100 200 100 3000000000 110

Greska!

(Povratna vrednost: 2)

Ulazna sekvenca: 5

Greska!

(Povratna vrednost: 3)

Ulazna sekvenca: 22 8 64 2 4

Greska!

(Povratna vrednost: 4)

Ulazna sekvenca: 41 1500000000 1500000001 1312 4323

Izlazna sekvenca: 1500000041 1500001313 5635

(Povratna vrednost: 0)

Bodovanje je proporcionalno broju uspešnih testova. Pored testova koji su unapred dati (automatizovano testiranje sa testiraj.sh), prilikom pregledanja potprogram će se testirati sa još dodatnih testova, te je potrebno testirati i sa drugim ulazima.

Za kompletno odrađen zadatak se dobija 30 poena.