

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

PROGRAMAÇÃO PARA INTERFACEAMENTO DE HARDWARE E SOFTWARE – PIHS

Tarefa Aula Prática 10

(adaptado do material do Prof. Ronaldo Augusto)

Tarefa:

- Nesta tarefa deve ser entregue um código no formato .s, **com comentários explicativos**.
 - Como opção, os comentários relativos ao desenvolvimento do código podem ser entregues à parte em um arquivo no formato .pdf.
1. (peso 7) A partir do programa de **declaração, leitura e impressão de um vetor** explicado em aula e disponibilizado no Classroom, **complete-o para buscar um elemento X no vetor**.
 - Ao encontrar o elemento, mostrar uma mensagem informando que encontrou o elemento e sua posição (mostraElem)
 - Caso não encontrar o elemento, mostrar uma mensagem informativa (msgInexiste).
 - Este elemento a ser buscado deve ser lido do usuário.
 2. (peso 3) **Acrescente a re-execução do código** (somente a parte de buscar um elemento), **mediante resposta do usuário**.