

1. Comparador de Números

```
; leer num1
; leer num2
; CMP num1, num2
; JE IGUALES
; JG NUM1_MAYOR
; JL NUM2_MAYOR
; TEST negativos
; JL NUM_NEGATIVO
; IGUALES: mensaje
; NUM1_MAYOR: mensaje
; NUM2_MAYOR: mensaje
; FIN
```

2. Clasificación de Números

```
; leer num
; TEST num
; JG POSITIVO
; JL NEGATIVO
; JE CERO
; POSITIVO: mensaje
; NEGATIVO: mensaje
; CERO: mensaje
; FIN
```

3. Par o Impar usando PF

```
; leer num
; TEST num, 1
; JZ PAR
; IMPAR: mensaje
```

; PAR: mensaje

; FIN

4. Simulación de Overflow

; leer num1

; leer num2

; ADD num1, num2

; JO OVERFLOW

; mensaje suma correcta

; OVERFLOW: mensaje overflow

; FIN

5. Simulación de Acarreo

; leer num1

; leer num2

; ADD num1, num2

; JC ACARREO

; mensaje suma correcta

; ACARREO: mensaje acarreo

; FIN

6. Mínimo y Máximo de Tres Números

; leer num1, num2, num3

; MOV min = num1, max = num1

; CMP num2, min ; JL min=num2

; CMP num2, max ; JG max=num2

; CMP num3, min ; JL min=num3

; CMP num3, max ; JG max=num3

; mensaje min y max

; FIN

7. Ordenamiento de Dos Números

```
; leer num1, num2  
; CMP num1, num2  
; JLE FIN  
; intercambio num1 <-> num2  
; FIN
```

8. Ciclo de Conteo sin Comparaciones

```
; MOV contador = 0  
; LOOP_START:  
; imprimir contador  
; INC contador  
; CMP contador, 10  
; JL LOOP_START  
; FIN
```