2on Quadrimestre Curs:19/20

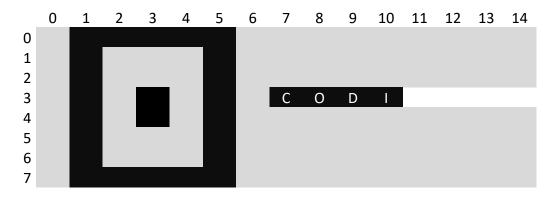
L'objectiu d'aquesta segona pràctica avaluable és aplicar els conceptes associats a la codificació dels programes que utilitzen dispositius d'entrada/sortida (E/S) del simulador KIT.

Exercici 4 (Pantalla i teclat): Money box

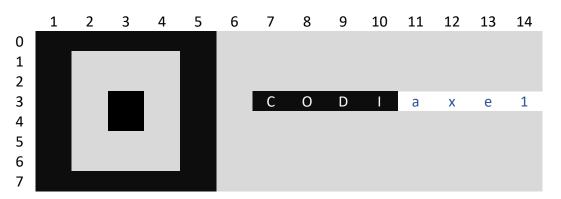
Connecta els perifèrics Teclat i Pantalla i associa el dispositiu Teclat a l'adreça A000h i el dispositiu Pantalla a l'adreça B000h. L'aplicació s'iniciarà a la posició 400h de memòria.

Es demana desenvolupar una aplicació caixa forta, mitjançant codi. Aquesta aplicació a desenvolupar ha de fer el següent (seguint el mateix ordre que es proposa en aquest guió de pràctica):

- 1. Esborrar el buffer de teclat (tots els caràcters del buffer)
- 2. Que mostri per pantalla el següent contingut en la mateixa posició i amb els mateixos colors

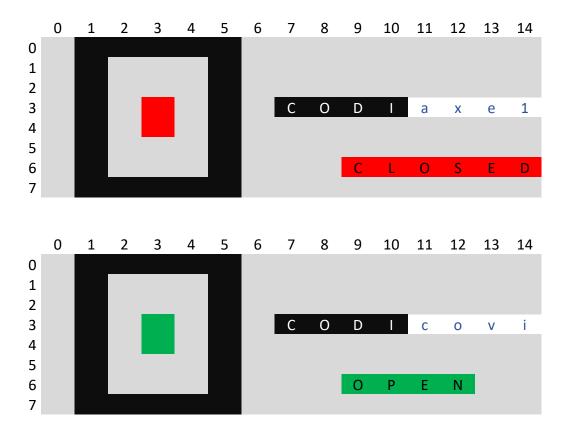


3. Que llegeixi l'estat del teclat de forma contínua de manera que si l'usuari prem una tecla el programa "capturi" quina tecla ha premut i la mostri per pantalla en la mateixa posició i amb els mateixos colors que es mostren a continuació



2on Quadrimestre Curs:19/20

4. Com la paraula a analitzar per part del programa només ha de tenir 4 caràcters, en el moment que l'usuari hagi premut la 5ena tecla (i s'hagi mostrat per pantalla) el programa ha d'informar a l'usuari si el codi és correcte o no tal i com es mostra a continuació (en la mateix posició i amb els mateixos colors)



Criteris d'avaluació

- El codi que es lliuri ha d'estar correctament comentat per tal que qui avalua la pràctica pugui determinar quines estratègies s'han utilitzat per tal de resoldre el problema plantejat (És important que s'incloguin comentaris al llarg del codi explicant què fa cada instrucció i justificant el perquè de la seva utilització en funció de la vostra proposta de resolució de codi).
- L'enviament de codi que no compili correctament suposarà suspendre TOTA la pràctica.
- Esborrar buffer del teclat correctament (**0.5 punts**)
- Paraula "CODI" en pantalla correcta (posició i colors) (1 punt)
- Lectura del teclat i aparició dels caràcters per pantalla correcta (posició i colors) (2 punts)
- Detecció del 4t caràcter correctament (2 punts)
- Missatge error "OPEN" i "CLOSED" en pantalla correcte (posició i colors) (1 punt)
- Detecció/Verificació de les lletres introduïdes per l'usuari
 - O Si s'utilitza una estructura iterativa tipus "bucle" (1.75 punts)
 - O Si s'utilitza una altra estructura / algoritme menys eficient (1.75 punts)

No s'acceptaran pràctiques entregades fora de termini ni pràctiques entregades per altres mètodes diferents als establerts en aquest document. La pràctica s'ha d'entregar via Campus Virtual dins dels marges temporals establerts prèviament pel professor (NO s'acceptaran pràctiques entregades via mail).

2on Quadrimestre

Curs:19/20

• Realitza la pràctica en grups màxim de dos alumnes. Si es detecten pràctiques copiades, suspendran la pràctica els alumnes implicats (els copiador i el copiat).

Lliurament de la pràctica

La capacitat de seguir amb les instruccions anteriors i en particular amb el lliurament correcte de l'activitat forma part de l'avaluació.

Per presentar la pràctica adreça't a l'apartat **Activitats** del Campus Virtual a l'assignatura Estructura de Computadors 2 i seguiu les instruccions. Cal respectar escrupolosament els terminis que s'estableixin dins el campus virtual.

omenceu els vostres programes amb els comentaris:
Nom alumne 1:
Nom alumne 2:
Grup:
Sessió: PR-AVA2d

Recordeu que al Campus Virtual hi teniu documentació i manuals de referència.

Material a lliurar

Codi font (*.ens) del l'exercici (ex2d.ens)

La presentació d'aquests exercicis és obligatòria.