

**Alexis Torres Mejia**

**23140719**

**grupo 6x**

**1. Hola mundo**

Se usa para empezar a entender la estructura de un programa en NASM para Linux y cómo se imprimen cadenas con interrupciones del sistema. Es lo más básico y esencial.

**2. Colores en pantalla (gráficos con `int 10h`)**

Este se eligió porque en emu8086 se pueden usar interrupciones gráficas y ayuda a entender cómo funcionan los modos de video. Aunque no se puede replicar igual en Linux, se incluye como base de comparación.

**3. Captura de 3 números y mostrar el valor medio**

Se eligió porque permite practicar captura de datos, validación de rangos y comparación entre valores, que son tareas comunes en interfaces de usuario.

**4. Captura e impresión de matriz 2x2**

Es útil porque enseña manejo de memoria y estructuras (aunque sean simples), que son clave en interfaces que manejan datos tabulados.

**5. Factorial (1–9)**

Ayuda a practicar ciclos y operaciones aritméticas básicas. Además, es típico en menús o interfaces donde el usuario da un número y espera una respuesta.

**6. Contador del 1 al 10**

Se eligió por su simplicidad. Refuerza ciclos y salidas por pantalla, lo básico para interfaces tipo menú o salidas progresivas.

**7. Par o impar**

Refuerza lógica condicional, esencial para tomar decisiones con la entrada del usuario. Es rápido y claro.

**8. Tabla de multiplicar**

Se eligió porque combina entrada, bucles y salida formateada. Muy útil para representar información generada dinámicamente.

**9. Minúscula a mayúscula**

Muestra cómo se puede modificar datos que el usuario da (entrada/salida), algo clave en validaciones o autoformatos de interfaces.

**10. Mostrar datos personales**

Se eligió porque en interfaces siempre se muestran encabezados, créditos o

información del usuario, además de reforzar la impresión de texto.