

TEME DE LABORATOR – AMP 2013

1. Sa se scrie un program, in limbaj de asamblare I8086, cu urmatoarele functii:

- citeste de la tastatura un numar de maxim 3 cifre in baza 10 sau 16
- converteste numarul citit in hexazecimal sau in zecimal
- afiseaza pe ecran numarul in hexazecimal sau zecimal

Se vor genera mesaje informative si mesaje de eroare.

Exemplu:

La intrare – 862 in baza 10

sau

La intrare – A5 in baza 16

La iesire – 35E in baza 16

La iesire – 165 in baza 10

2. Sa se scrie un program, in limbaj de asamblare I8086, cu urmatoarele functii:

- citeste de la tastatura un numar de maxim 2 cifre in baza 10
- calculeaza divizorii acestui numar
- afiseaza pe ecran divizorii numarului

Se vor genera mesaje informative si mesaje de eroare.

Exemplu:

La intrare – 85

La iesire –1,5,17,85

3. Sa se scrie un program, in limbaj de asamblare I8086, cu urmatoarele functii:

- citeste de la tastatura un numar A, de maxim 3 cifre in baza 10 si un alt numar B, de 1 cifra
- citeste de la tastatura un numar k cuprins intre 1 si 3
- calculeaza A/B
- afiseaza pe ecran rezultatul (cu k zecimale)

Se vor genera mesaje informative si mesaje de eroare.

Exemplu:

La intrare – A=245, B=3. k=2

La iesire –81,66

4. Sa se scrie un program, in limbaj de asamblare I8086, cu urmatoarele functii:

- citeste de la tastatura doua secvente de caractere S1 si S2 de maxim 10 de caractere
- verifica daca secventele S1 si S2 sint identice
- afiseaza pe ecran cele 2 secvente si rezultatul compararii

Se vor genera mesaje informative si mesaje de eroare.

Exemplu:

La intrare – S1=ABc, S2=ABC**

La iesire –secvente neidentice

5. Sa se scrie un program, in limbaj de asamblare I8086, cu urmatoarele functii:

- citeste de la tastatura o secventa de caractere S1 si S2 de maxim 120 de caractere
- genereaza o secventa S2 din secventa S1 prin adunarea sau scaderea unei constante (cheie de cifrare) . Adunarea semnifica operatia de cifrare, iar scaderea semnifica operatia de descifrare. Cheia de cifrare si tipul operatiei vor fi introduse de la tastatura.
- afiseaza pe ecran cele 2 secvente

Se vor genera mesaje informative si mesaje de eroare.

Exemplu:

La intrare – S1=ANC, cifrare, cheia = 2

La iesire –S2=BMD

6. Sa se scrie un program, in limbaj de asamblare I8086, cu urmatoarele functii:

- citeste de la tastatura o secventa de caractere S1 de maxim 20 de caractere si un caracter care trebuie cautat
- afiseaza numarul de aparitii al caracterului si pozitiile in care acesta apare

Se vor genera mesaje informative si mesaje de eroare.

Exemplu:

La intrare – S1=ANCADA,caracter cautat A

La iesire –Numarul de aparitii = 3, in pozitiile 1,4,6
