



## PROMEMORIA

**JNE *label*** salta a *label* solo nel caso in cui i due operandi confrontati dalla precedente istruzione **CMP** erano stati uguali

**CALL output** stampa a video il carattere ASCII associato al corrente contenuto di **%AL**.  
Esempio: nel caso in cui in **AL** vi sia **0x30**, stamperebbe a video **'0'**,  
se ci fosse stato **0x39** avrebbe stampato **'9'**, ecc...

**Uscita del programma assembler:** \_\_\_\_\_

Nello spazio sottostante riportare i passaggi più significativi della soluzione

# Soluzioni

## Soluzione Esercizio 1

Per prima cosa occorre trovare la rappresentazione del modulo di **a** su 4 cifre.

Notando che  $31 = 3^3 + 3^1 + 3^0$ , segue che la rappresentazione su quattro cifre è 1011.

Premettendo il segno (rappresentato con la cifra ad 1, in analogia a quanto avviene in base 2), si ottiene la rappresentazione cercata: 11011.

## Soluzione Esercizio 2

La subroutine controlla se il carattere presente in AH è una lettera 'a' (minuscola oppure maiuscola), nel qual caso incrementa il valore di AL.

Nel main non si fa altro che caricare in AH via via tutti gli elementi della stringa 'str'. Poichè AL viene inizializzato con il codice ASCII di 0, alla fine viene stampato a video il codice ASCII di 4, essendo AL stato incrementato 4 volte.

Il programma stampa dunque a video il carattere "4".