

## ORGANIZAÇÃO BÁSICA DE COMPUTADORES E LINGUAGEM DE MONTAGEM - Laboratório 3

---

**EX1** – Transformar letra minúscula em máscula.

- Fazer um programa que imprima uma mensagem na tela, solicitando a digitação de um string só com letras minúsculas. A seguir o programa deverá transformar em um string com letras maiúsculas, armazenar na memória e imprimi-lo.

**EX2** – Calcular a somatória de um vetor de 10 posições.

- Fazer um programa que calcula a somatória de um vetor armazenado na memória, com 10 posições, e imprima. Cuidar para que a somatória não dê um número maior que 99.

**EX3** – Achar o menor e o maior número de um vetor de 10 posições.

- Fazer um programa que ache o menor e o maior número de um vetor de 10 posições, armazenado na memória, e imprima-os.

**EX4** – Achar a matriz soma de duas matrizes 3 X 3.

- Fazer um programa que leia duas matrizes 3 X 3, armazene-as na memória e calcule a matriz soma destas duas matrizes lidas. A matriz soma têm que ser armazenadas na memória e impressa,

## ORGANIZAÇÃO BÁSICA DE COMPUTADORES E LINGUAGEM DE MONTAGEM - Laboratório 1

---

### Exercícios

1. Edite o programa anterior – utiliza o EDIT sob o DOS  
> EDIT nome do programa (extensão .asm)
2. Gere o código objeto – utilize o montador TASM  
> TASM nome do programa (extensão .asm)
3. Gere o executável – utilize o ligador TLINK  
> TLINK nome do programa (extensão .obj)
4. Execute o programa  
> nome do programa (extensão .exe)
5. Gere o código objeto com informações para o debugger  
> TASM nome do programa (extensão .asm) /zi
6. Gere o código executável com informações para o debugger  
> TLINK nome do programa (extensão .obj) /v
7. Utilize o debugger e tire as informações sobre os registradores  
> TD nome do programa (extensão .exe)