

Tudnivalók az otthon kidolgozandó feladatokról

- Otthon kidolgozandó feladat megoldásának beküldése csak azok számára kötelező, akik fölvtették az Assembly programozás konzultáció kurzust. Minden hallgató, aki az általa választott vagy a számára kiosztott otthon kidolgozandó feladat megoldását beküldi, a megoldás minőségétől függően minimum 0, maximum 10 pontot kap.
- A feladat választani az ETR Coospace moduljának segítségével lehet a <http://www.coosp.etr.u-szeged.hu> címen **2010 március 4. 8:00-tól**. Bejelentkezni ugyanazzal a felhasználónévvel és jelszóval kell, mint amellyel az ETR-be. Bejelentkezés után az „IB676g-XX Assembly programozás gyakorlat” színteret választva a „Döntés” fejléccel ellátott „Otthon kidolgozandó feladatok – jelentkezés” linkre kattintva érhető el az a felület, melynek segítségével kiválasztható a megoldani kívánt feladat. A választás határideje **2010 április 4. éjfél**.
- Egy programot maximum 2 hallgató választhat gyakorlati csoportonként. A feladatok kiosztása a választás sorrendjében történik automatikusan. Ha már mindkét hely elkelt egy adott feladatra, akkor a Coospace már nem enged több jelentkezést.
- Amennyiben valaki nem jelöl meg semmit a Coospace-en, annak a határidő lejártával a gyakorlatvezető fog feladatot kijelölni a még szabad feladatok közül.
- Az otthon kidolgozandó feladat programját Intel 8086/8088 assembly nyelven kell elkészíteni, úgy hogy a kabinetben lévő MASM assemblerrel fordítható legyen.
Hallgatók közötti kooperáció, külső források (internet, szakirodalom) felhasználása megengedett, de a beadott végeredményt a hallgatónak ismernie kell. Nem elfogadható az a program, amelynek a működését a készítője nem ismeri, nem tudja elmagyarázni annak főbb részeit!
- Az otthon kidolgozandó feladat beküldési határideje: **2010. április 30. (péntek) 23:59:59**. A feladatokat szintén a Coospace-en kell majd beadni az „Időterv” fejléccel ellátott „Otthon kidolgozandó feladat” linken. A Coospace lehetővé teszi a több alkalommal történő feltöltést is, de a gyakorlatvezetők mindig csak az **utoljára feltöltött** fájlt tudják figyelembe venni!!!

- A választható programok pontos működése helyenként nem teljesen van megfogalmazva. Amennyiben valami nincs konkrétan kikötve, bármilyen technikai megoldás alkalmazható, lényeg hogy a program a várt funkcionalitást biztosítsa.
- A program kódjának tartalmaznia kell a hallgató nevét, csoportját és EHA kódját komment formájában. Szintén komment formájában tartalmaznia kell a program input/output specifikációját (azaz hogy pontosan hogyan használható) és rövid, pár soros leírását.
- Értékelés: a program elfogadásának alapfeltétele, hogy fordítani és futtatni lehessen a kabinetes környezetben MASM assemblerrel. Amennyiben ez nem teljesíthető, az otthon kidolgozandó feladat – és amennyiben a hallgató fölvette az Assembly programozás konzultációt, a kurzus teljesítése is sikertelen. A programot a gyakorlatvezetővel egyeztetett időben és helyen be kell mutatni. A bemutatás során demonstrálni kell a programot futás közben, és röviden el kell tudni mondani annak működését, főbb részeit, szükség szerint a program megvalósításával kapcsolatos kérdésekre válaszolni.
- Kötelező program bemutatás utáni javítására, határidőn túli pótlására nincs lehetőség.

Segítség az otthon kidolgozandó feladatok elkészítéséhez

A <http://www.inf.u-szeged.hu/~mate/programok/> címen elérhető PROG2.ASM tartalmaz egy

- a klaviatúráról egy karaktert beolvasó eljárást, amely nem írja ki a karaktert a képernyőre (OLVAS),
- egy karaktert a képernyőre kiíró eljárást (IR),
- egy 0 értékű bájtra végződő szöveget kiíró eljárást (KIIRO),
- 32 bites előjel nélküli szám kiírását végző eljárást (KI_32).

Beolvasáskor a következőkre kell ügyelni:

- csak a megengedett karaktereket szabad kiírni (pl. szám beolvasásakor csak számjegyeket),
- Backspace (a kódja 08H) esetén az utoljára beírt karaktert törölni kell.

Otthoni kidolgozásra választható feladatok listája

1. Számolás megvalósítása –Összeadó gép

- Input: a felhasználó billentyűzetről maximum 20 jegyű egész számokat és műveleteket ír be. Sorban egy szám, majd egy művelet. A műveletek: + (összeadás) és – (kivonás), Enter jelzi a formula végét. A program csak az éppen következő inputnak megfelelő karaktereket engedje beírni (vagy számjegyet, vagy műveleti jelet).
- Output: a beírt számokkal a műveleteket elvégzi, és az eredményt kiírja a képernyőre. A kapott eredménnyel számoljunk tovább egészen addig, amíg a felhasználó ki nem lép.
- Megjegyzés: Legegyszerűbb, ha úgy dolgozunk, mintha papíron végeznénk a számolást.

2. Számolás megvalósítása nagy számokkal (input, kiírás, megvalósítás) – Szorzás

- Input: két, maximum 10 jegyű egész számot olvassunk be billentyűzetről és írjuk is ki a képernyőre. A számok végét Enter leütésével jelezheti a felhasználó, de 10 számjegy után automatikusan lépünk a következő számra.
- Output: ha megvan a két szám, szorozzuk őket össze és írjuk ki az eredményt a képernyőre!
- Megjegyzés: Legegyszerűbb, ha úgy dolgozunk, mintha papíron végeznénk a számolást.

3. Anagramma ellenőrzés

- Input: olvassunk be a billentyűzetről két szót. A szavak végét szóköz jelezze.
- Output: írjuk ki a két szó alá, hogy anagramma, ha az egyik szó a másik szó betűinek permutációjával előállítható, különben azt írjuk ki, hogy nem anagramma.

4. Hamming kódolás

- Olvassunk be a billentyűzetről egy négyjegyű hexadecimális számot, és írjuk ki a páros paritású Hamming kódolását binárisan!

5. Bit hibajavítás

- Olvassunk be a billentyűzetről egy 16 bites bináris szám páros paritású Hamming kódját (21 bites szám)! Állapítsuk meg, hogy hibás-e! Ha hibás, akkor írjuk alá a helyes számot, ha helyes, akkor írjuk ki, hogy helyes!

6. Akasztófajáték

- Szókitalalós játék előre megadott szókészlettel. A szavakat az adat szegmensben tároljuk, változó hosszúságú 0 értékű byte-ra végződő sztringeket használva. Induláskor a gép sorsolja ki az egyik szót és írjon ki annyi „-” jelet a képernyőre ahány betűből a szó áll. A játékos betűk lenyomásával tippelhet. Ha a szóban van olyan betű, akkor írjuk ki a megfelelő helyre a „-” jel helyére. Ha nincs, akkor növeljük a rossz tippek számát. Ügyeljünk arra, hogy csak betűket vegyünk tippnek, és a kis/nagybetűket ne különböztessük meg! Adott számú rossz tipp után, vagy amennyiben kitalálták a szót, a program írjon ki ennek megfelelő üzenetet és lépjen ki.

7. Prímszámkereső

- Keressük meg és írjuk ki a képernyőre az összes prímszámot 1 és 10 000 között.

8. Buborékrendezés (sztringek)

- Input: egy 5 elemű, max. 10 karakter hosszú sztringre mutató pointerből álló tömb az adatszegmensben + a hozzá tartozó sztringek. A sztringek hosszúsága változó és 0 értékű byte jelzi a végüket.
- Output: készítsük el a tömb rendezett változatát a buborékrendezés algoritmus szerint. Az eredményt írjuk ki a képernyőre.

9. Gyorsrendezés (számok)

- Input: egy maximum 10 elemű, 32 bites előjeles egész számokat tartalmazó tömb az adatszegmensben.
- Output: készítsük el a tömb rendezett változatát a gyorsrendezés algoritmus szerint. A rendezést ne helyben végezzük el, hanem készítsünk a tömbről másolatot előtte. Az eredményt írjuk ki a képernyőre, vesszővel elválasztva.

10. Gyorsrendezés (számok)

- Input: egy maximum 10 elemű, 32 bites előjeles számokat tartalmazó tömb az adatszegmensben.
- Output: készítsük el a tömb rendezett változatát a gyorsrendezés algoritmus szerint. A rendezést ne helyben végezzük el, hanem készítsünk a tömbről másolatot előtte. Az eredményt írjuk ki a képernyőre, vesszővel elválasztva.

11. Buborékrendezés (sztringek)

- Input: egy 5 elemű, max. 10 karakter hosszú sztringre mutató pointerből álló tömb az adatszégmensben + a hozzá tartozó sztringek. A sztringek hosszúsága változó, és 0 értékű byte jelzi a végüket.
- Output: készítsük el a tömb rendezett változatát a buborékrendezés algoritmus szerint. A rendezést helyben végezzük el. Az eredményt írjuk ki a képernyőre.

12. Törtszámok megvalósítása

- Valósítsuk meg a 4 alapl műveletet valódi törtszámoláshoz. A törteket számláló/nevező alakban tároljuk, egyszerűsítve minden esetben. Egész számokat is törtként $x/1$ alakban kezelhetjük. A számláló és a nevező elég, ha belefér egy-egy regiszterbe.
- A műveletek bemutatásához készítsünk kis programot, ami 1-1 példaszámolást végez mindegyik műveletre. Az eredményt számláló/nevező alakban kell kiírni.

13. Számátváltó 2-16 rendszerek között, oda-vissza

- Készítsünk számrendszerek közötti átváltó programot.
- Input: számrendszer típusa (2-16 közötti szám), majd egy szám beírása billentyűzetről és végül újból egy számrendszer típusa. Az adatok beírását Enter zárja.
- Output: az elsőnek megadott számrendszerből váltsuk át a beírt számot a másodikba. Ügyeljünk arra, hogy csak az elsőnek beírt számrendszernek megfelelő számjegyeket engedjünk beírni! Az eredményt írjuk ki a képernyőre.

14. Tökéletes számok

- Keressük meg és írjuk ki a képernyőre az összes dupla szóban elférő tökéletes számot!

15. Barátságos számok

- Keressük meg, és írjuk ki a képernyőre az összes dupla szóban elférő barátságos számpárt!

16. 10-es számrendszerbeli szám kiírása jobbra igazítva

- Input: A felhasználó által megadott két egész szám A és B ($0 \leq A \leq 65535$, $0 \leq B \leq 10$).
- Output: Az A szám kiírva a képernyőre B jegy hosszan. Ha B nagyobb, mint az A jegyeinek száma, az extra jegyek feltöltése balról szóközökkel.

17. Tükörszó ellenőrzés

- Input: A klaviatúráról beolvasott legfeljebb 80 karakter hosszú karaktersorozat.
- Output: „Tükörszó” kiírás a képernyőre, ha a bemenet tükörszó, különben „Nem tükörszó” kiírás.

18. Rész-string keresés

- Input: A klaviatúráról beolvasott két, legfeljebb 80 karakter hosszú karaktersorozat.
- Output: „Nincs egyezés.” kiírása a képernyőre, ha az első karaktersorozat nem tartalmazza a másodikat, különben egy egész szám, az a pozíció ahonnan kezdve az első sorozatban szerepel a második.

19. Hanoi tornyai

- Input: A klaviatúráról beolvasott három egész szám, az első 1 és 10, a többi 1 és 3 közötti.
- Output: A Hanoi tornyai játék képernyőre kiírt megoldása feltételezve, hogy az első szám a torony magasságát jelöli, a másik kettő pedig a kezdő és a cél pozíciókat.

20. N alatt K

- Input: A felhasználó által megadott két egész szám (N és K), úgy hogy $1 \leq K \leq N \leq 10$.
- Output: a képernyőre kiírt N alatt K érték.