

## SOLUCIONES A LAS ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA 4: MACROS

**NOTA:** las soluciones a las actividades son propuestas orientativas ya que a la hora de programar no existe una única solución; plagiar la solución no tiene ningún sentido, utilízela para corregir algún error o mejora su versión

### B) Crea una macro que multiplique por 10 usando desplazamientos.

```
;-----
; pr4-ac02.asm
;-----
; - Macro que multiplica por 10 un factor byte
;-----

        TITLE pr4-ac02
        DOSSEG
        .MODEL SMALL

        INCLUDE macros.inc

;-----
; @factorx10: multiplica 'factor' por 10
; parámetros:
; factor -> número sin signo de tamaño byte
; devuelve: producto en AX
; registros: AX, BX
;-----
@factorx10        MACRO factor

        IF TYPE (factor) EQ 1        ;; si factor es byte
                XOR AH, AH
                MOV AL, factor        ;;salvo el factor en el acumulador
                SHL AX, 1             ;;multiplico por 2
                MOV BX, AX           ;;salvo el resultado en BX
                SHL AX, 1             ;;multiplico por 4
                SHL AX, 1             ;;multiplico por 8
                ADD AX, BX            ;;factorx8 + factorx2 = factorx10
        ELSE
                .ERR
                %OUT parametro ilegal
        ENDIF
        ENDM

        .STACK 100h
        .DATA
factor        DB 237
producto      DW 0

        .CODE
inicio:      @iniciarDS
             @factorx10 factor
             mov producto, AX
             @fincodigo
             END
```

### C) Crea una macro que divida entre 256 usando desplazamientos.

```
;-----  
; pr4-ac03.asm  
;-----  
; - Macro que divide entre 256 un factor word  
;-----  
  
        TITLE pr4-ac03.asm  
        DOSSEG  
        .MODEL SMALL  
  
        INCLUDE macros.inc  
  
;-----  
; @dividendo%256: divide 'dividendo' entre 256  
; parámetros:  
; dividendo -> número sin signo de tamaño word  
; devuelve: cociente en AL y resto en AH  
; registros: AX  
;-----  
@dividendo%256      MACRO dividendo  
  
        IF TYPE (dividendo) EQ 2      ;;si dividendo es word  
            MOV AX, dividendo          ;;carga el dividendo  
            XCHG AL, AH                 ;;igual a desplazar 8; AX/256  
  
        ELSE  
            .ERR  
            %OUT parametro ilegal  
  
        ENDIF  
        ENDM  
  
        .STACK 100h  
        .DATA  
dividendo DW 15862  
cociente  DB 0  
resto     DB 0  
  
        .CODE  
inicio:   @iniciarDS  
          @dividendo%256 dividendo  
          mov cociente, AL  
          mov resto, AH  
          @fincodigo  
          END
```

### D) Utiliza macros para obtener los 2 caracteres ASCII de la codificación hexadecimal de un entero sin signo de tamaño byte.

```
;-----  
; pr4-ac04.asm  
;-----  
; - Macro que devuelve los dígitos de una  
;   codificación hexadecimal de 1 byte  
; - Macro que devuelve los caracteres ASCII de  
;   dígitos hexadecimales  
;-----
```

```
TITLE pr4-ac04.asm
DOSSEG
.MODEL SMALL
```

```
;-----
; @entero2hex: obtiene 2 dígitos hexadecimales de
; un entero de tamaño byte
; parámetros:
; entrada -> operando de tamaño byte
; salida -> buffer de memoria de tamaño word
; devuelve: 2 dígitos hexadecimales en el buffer
; registros: AX, CL
;-----
```

```
@entero2hex          MACRO entrada, salida
```

```
;;si entrada byte y salida word
IF (TYPE entrada EQ 1) AND (TYPE salida EQ 2)
    MOV     AL, entrada
    MOV     AH, AL
    AND     AL, 0Fh        ;;dígito de menor peso
    MOV     byte ptr salida, AL
    MOV     CL, 4
    SHR     AH, CL        ;;dígito de mayor peso
    MOV     byte ptr salida[1], AH
ELSE
    .ERR
    %OUT parametro ilegal
ENDIF
ENDM
```

```
;-----
; @digito2ASCII: obtiene el ASCII de un dígito
; parámetros:
; entrada -> operando de tamaño byte
; salida -> posición de memoria
; devuelve: el ASCII del dígito
; registros: AL
;-----
```

```
@digito2ASCII       MACRO entrada, salida
                    local numero, escribir
```

```
;;si entrada y salida bytes
IF (TYPE entrada EQ 1) AND (TYPE salida EQ 1)
    MOV     AL, entrada
    CMP     AL, 10
    JB      numero
    ADD     AL, 'A'-10
    JMP     escribir
numero:
escribir:          ADD     AL, 030h
                    MOV     byte ptr salida, AL
ELSE
    .ERR
    %OUT parametro ilegal
ENDIF
ENDM
```

```

        .STACK 100h
        .DATA
dato    DB 0A7h
wbuffer LABEL word
buffer  DB 0, 0
;bbuffer LABEL byte
;buffer DW 0
cadenaASCII DB 0, 0

        .CODE
inicio: MOV  AX, @DATA
        MOV  DS, AX

        @entero2hex dato, wbuffer
        ; el dígito de menor peso va el último en la cadena
        @digito2ASCII buffer[0], cadenaASCII[1]
        @digito2ASCII buffer[1], cadenaASCII[0]

        ;@entero2hex dato, buffer
        ;@digito2ASCII bbuffer[0], cadenaASCII[1]
        ;@digito2ASCII bbuffer[1], cadenaASCII[0]

        MOV  AX, 4C00h
        INT  21h

        END

```