

Laboratorio di Architetture degli elaboratori (n.10, 10-13/2/03)

Programma 1

Scrivere un programma Assembler 68000 che verifica se un vettore di 8 numeri a 16 bit contiene almeno due occorrenze del numero 0. In caso positivo il programma deve assegnare al byte meno significativo del registro D0 il valore 1, altrimenti -1.

Programma 2

Scrivere un programma Assembler 68000 che verifica se un vettore di 8 numeri a 8 bit contiene solamente numeri compresi fra 0 e 16. In caso positivo il programma deve assegnare al byte meno significativo del registro D0 il valore 255 *unsigned*, altrimenti il valore 0.

Programma 3

Scrivere un programma Assembler 68000 che trasforma un vettore di 8 numeri a 8 bit spostando gli elementi di posizione 1-7 indietro di 1 nelle posizioni 0-6 e il dato di posizione 0 nella posizione 7. Ad esempio il vettore 1,3,5,7,9,11,13,15 diventa 3,5,7,9,11,13,15,1.

Si consiglia di strutturare i programmi secondo lo schema usuale

```

                CODICE
                break
Vett            dc.w  DATI
                end
```