

Task 1: poziționați cursorul în mijlocul ecranului și începând din această poziție a ecranului, să apară prenumele dv.

(sugestie: folosiți 2 variabile, una pentru literele numelui și alta pentru atributele de culoare)

Task 2: Modificați programul anterior, a.î. literele să meargă înspre stânga

Task 3: Modificați programul anterior, a.î. literele să meargă pe prima bisectoare ($x=y$)

Task 4: Modificați programul anterior, a.î. literele să meargă pe a doua bisectoare ($x=-y$)

Task 5: sa se modifice programul sunet a.i. sa scoata sunet doar la aparitia caracterului sau doar la aparitia culorii

Rezolvare:

```
.model small
.stack
.data
sir db 'A', 41h, 'B', 24h, 'C', 0C9h
.code
main:mov ax, @data
      mov ds, ax

      mov AX, 3      ;seteaza modul video 3 mod text 80x25,
                    ;16 culori, 8 pagini (AH=0, AL=3)

      int 10h
      mov AX, 0B800h ;adresa fizica este 0B 8320h, dar
;doar c.m.s. 4 cifre hexa
; sunt controlate de segmentul ES
      mov ES, AX      ;valoarea segmentului
      mov DI, 11*2*80 + 2*40 ;ultima parte a adresei (offsetul)
      mov SI, 0      ;index pt a controla sursa
      mov CX, 3      ;nr. de octeti de transferat
et:
      mov AL, sir[SI] ;incarca un octet din sirul sursa
      mov ES:[DI], AL ;il scrie in memoria video
                    ;astfel, va aparea instantaneu pe ecran
      inc SI          ;trece la urm. octet din sursa
      inc DI          ;trece la urm. pozitie din mem. video
      mov AL, sir[SI] ;incarca un octet din sirul sursa
      mov ES:[DI], AL ; il scrie in memoria video
      inc SI          ;trece la urm. octet din sursa
      sub DI, 3      ;trece la urm. pozitie din mem. video

      loop et        ;repete, pana la terminarea sirului
      ;ret
      mov AX, 4C00h
      int 21h
END main
```