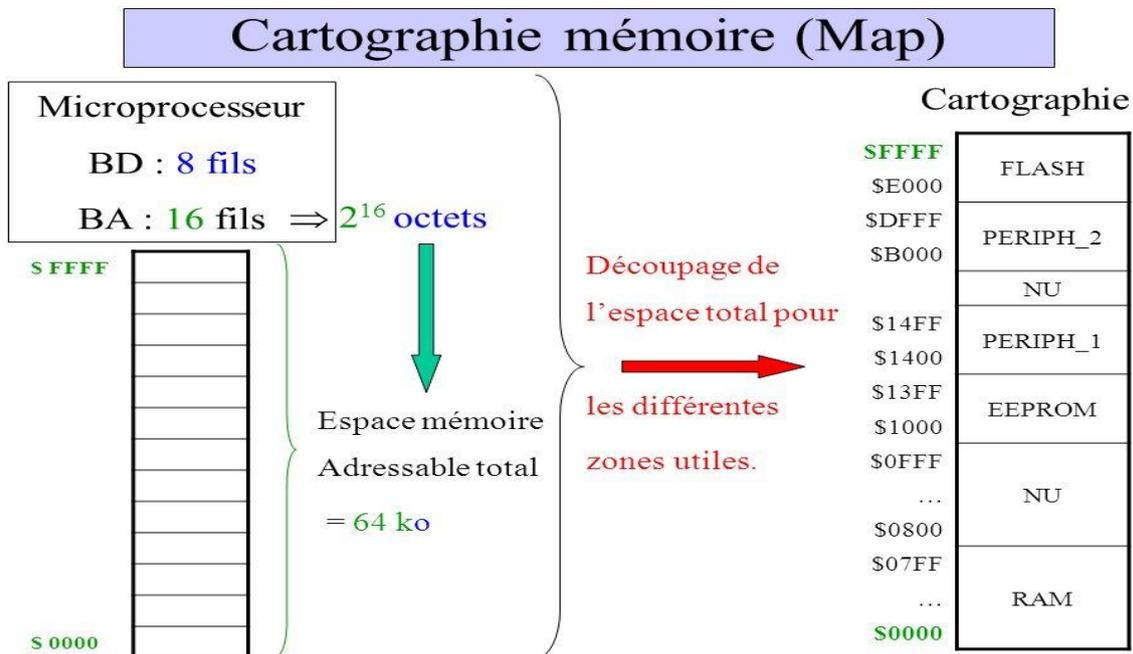


TD 4 Boucle et manipulation de Vecteurs



But : utilisation de l'adressage indexé pour manipuler un block mémoire.

Ex 1: Ecrire un programme qui calcul la somme des valeurs négatives, le nombre de valeurs positives et le nombre de valeur nul dans l'espace mémoire 8000-8020.

Ex2 : Ecrire un programme qui calcul le nombre de répétition des voyelles 'a', 'e' et 'o' dans l'espace mémoire 800-8040 et range les résultats dans les cases 8050, 8051 et 8052.

Ex3 : Nous voulons stocker dans l'espace mémoire une image 16*16 pixels à partir de la case mémoire 8000, les pixels sont rangés ligne par ligne , développer un programme pour calculer le nombre de pixels 'rouge' et le nombre de pixels 'bleu' et ranger les résultats dans les cases 8100 et 8101.

Ex4 : Ecrire un programme qui complémente le contenu des cases mémoires 8000-8010 et range le résultat dans l'espace 8100-8110.