

Napomene:

1. Obavezno pročitati **SVE** napomene.
2. Zadatak snimiti pod imenom **zad.S**. Ovo je jedini fajl koji će biti pregledan.
3. Obavezno upisati **ime, prezime i broj indeksa** u komentar na početku fajla. Nepotpisani zadaci neće biti pregledani.
4. Rešenje koje ne može da se kompajlira nosi **0** poena.
5. Obavezno iskomentarisati kod.
6. Koristiti praktikum iz ispitnih materijala (**ne** kopirati ga kod sebe u direktorijum).
7. Za vreme testa nema pauze. Izlazak iz učionice se smatra završetkom testa.
8. Asistenti za vreme testa pružaju informacije vezane isključivo za razumevanje teksta zadatka i pomoć oko korišćenja programskih alata.
9. Nazivi promenljivih koje se inicijalno nalaze u zad.S fajlu se **ne smeju menjati**. Sadržaji stringova sa porukama koje se inicijalno nalaze u u zad.S fajlu se **ne smeju menjati**. Ukoliko je potrebno, mogu se dodavati nove promenljive.
10. **Test se snima.**
11. Test traje 2 sata i 45 minuta.

Zadatak:

Napisati asemblerski program koji prvo ispisuje poruku *input_msg*, a nakon toga sa standardnog ulaza učitava string od najviše 30 karaktera, koji se sastoji od malih slova engleskog alfabeta **a-z**, a završava se karakterom za novi red. Zadatak je simulirati pokvarenu tastaturu, koja svaki put kada se pritisne karakter **'i'** obrne sve do tada napisane karaktere.

NAPOMENA: Uneti string će uvek sadržati samo mala slova engleskog alfabeta i nikada neće počinjati karakterom **'i'**. Izlaz **ne sme** da sadrži karakter **'i'** jer on samo obrće do tada uneti input, a ne upisuje se u izlaz.

Primeri:

Unesite string: arhitektura

Izlaz: rhatektura

Unesite string: arhitekturai

Izlaz: arutketarh

Za još primera, pokrenuti testove. Pored testova koji su unapred dati, program će se prilikom pregledanja testirati sa još dodatnih testova, te je potrebno testirati program i sa drugim ulazima.

Za kompletno odrađen zadatak se dobija 20 poena.