

Obavezno pročitati **sve** napomene:

1. Zadatak snimiti pod imenom **zad.S**. Ovo je jedini fajl koji će biti pregledan.
2. Obavezno upisati **ime, prezime i broj indeksa** u komentar na početku fajla. Nepotpisani zadaci neće biti pregledani.
3. Rešenje koje ne može da se kompajlira nosi **0** poena.
4. Obavezno iskomentarisati kod.
5. Koristiti praktikum iz ispitnih materijala (**ne** kopirati ga kod sebe u direktorijum).
6. Za vreme testa nema pauze. Izlazak iz učionice se smatra završetkom testa.
7. Asistenti za vreme testa pružaju informacije vezane isključivo za razumevanje teksta zadatka i pomoć oko korišćenja programskih alata.
8. 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.
9. **Test se snima.**
10. Test traje 2 sata i 45 minuta.
11. 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.
12. Za kompletno odrađen zadatak se dobija 20 poena.

Zadatak

Napisati asemblerski program koji prvo ispisuje poruku *ulaz_poruka*, a nakon toga učitava sa standardnog ulaza string od najviše 50 karaktera.

Program od ulaznog stringa kreira novi, izlazni string u koji prebacuje sve karaktere iz ulaznog stringa u obrnutom redosledu, ali tako da se umesto svakog drugog karaktera iz ulaznog stringa u novi string prebacuje znak pitanja. Novi red se ne uzima u obzir pri obrtanju karaktera, već se očekuje da i u novom stringu bude na poslednjoj poziciji.

Na kraju, program ispisuje poruku *izlaz_poruka*, a nakon toga i novokreirani string.

Primeri interakcije sa programom:

```
Unesite string: PPrrriimmeerr  
Rezultujuci string: ?r?e?m?i?r?P
```

```
Unesite string: ProbniTestPrimer  
Rezultujuci string: ?e?i?P?s?T?n?o?P
```