

Se ingresa un conjunto de datos por teclado. El ingreso termina cuando se ingresa arroba (@). Se pide almacenar los números (0 a 9) a partir de la posición 100h y las letras mayúsculas a partir de la posición 200h, cualquier otro carácter no será almacenado. Calcular el promedio de los números y mostrarlo por pantalla.

Caracter	Ascii (Decimal)	Ascii Hexadecimal
0	48	30h
9	57	39h
A	65	41h
Z	90	5AH
@	64	40h

```
.code
mov si, 100h      ;inicializo si con 100h para usarlo de puntero de numeros
mov di, 200h     ;inicializo di con 200h par usarlo de putero de letras
xor cx,cx        ;cx en cero para contar cantidad de numeros
xor dl, dl       ;dl en cero para sumar numeros ingresados
mov ah, 01

ingreso:
int 21h          ;ingreso dato
cmp al, 40h      ;comparo con Ascii de @
jz promedio     ; si es igual, se ingreso @ que indica fin de ingresos
cmp al, 30h      ; comparo con Ascii de cero
jl ingreso      ; si es menor no es un carácter permitido, vuelvo a ingresar
cmp al, 39h      ; comparo con Ascii de 9
jng numero      ;Si no es mayor se ingrso un valor entre 0 y 9
cmp al, 41h      ;comparo con Ascii de A
jl ingreso      ; si es menor el valor no esta entre los permitidos
cmp al, 5ah      ;Comparo con Ascii de Z
jng letra       ;Si no es mayor se ingreso un valor entre A y Z
jmp ingreso     ; voy a ingresar próximo valor

numero:
mov [si], al     ;muevo dato ingresado(numero) a memoria a posición si
add, dl, al      ;sumo el numero
inc cx           ;cuento el numero
inc si          ;incremento puntero
jmp ingreso     ;voy a ingresar proximo

letra:
mov [di], al     ;muevo dato ingresado(letra) a memoria a posición si
inc di          ;incremento puntero
jmp ingreso     ;voy a ingresar próximo

promedio:
mov al, dl       ;muevo suma a AX
xor dx,dx        ;aseguro que DX quede en cero porque usaré CX para dividir
div cx           ;divido por cantidad (CX)
mov ah, 02h      ;
int 21h          ;muestro promedio por pantalla
mov ah, 4ch      ;
int 21h          ;FIN
end
```