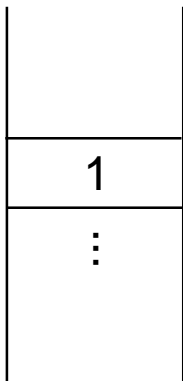


AsignarDestinoEnPila

z
1
⋮

- Asigna al destino que está en la cima de la pila lo que está debajo de él
- Es la que se tiene que utilizar para hacer asignaciones de vector y en las funciones para guardar parámetro en variable local
- Se recupera de la pila por ejemplo en `eax`
- Si `es_variable == 0` es directamente un valor
- En otro caso `es_variable == 1` es una dirección y se desreferencia el valor accediendo por contenido `[eax]`

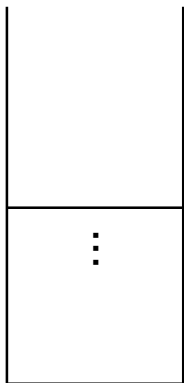
AsignarDestinoEnPila



pop: ebx \leftarrow z

- Asigna al destino que está en la cima de la pila lo que está debajo de él
- Es la que se tiene que utilizar para hacer asignaciones de vector y en las funciones para guardar parámetro en variable local
- Se recupera de la pila por ejemplo en eax
- Si es_variable == 0 es directamente un valor
- En otro caso es_variable == 1 es una dirección y se desreferencia el valor accediendo por contenido [eax]

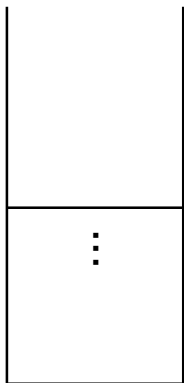
AsignarDestinoEnPila



pop: ebx \leftarrow z
 eax \leftarrow 1

- Asigna al destino que está en la cima de la pila lo que está debajo de él
- Es la que se tiene que utilizar para hacer asignaciones de vector y en las funciones para guardar parámetro en variable local
- Se recupera de la pila por ejemplo en eax
- Si es_variable == 0 es directamente un valor
- En otro caso es_variable == 1 es una dirección y se desreferencia el valor accediendo por contenido [eax]

AsignarDestinoEnPila



$ebx \leftarrow z$

$eax \leftarrow 1$

`mov dword [ebx], eax`

- Asigna al destino que está en la cima de la pila lo que está debajo de él
- Es la que se tiene que utilizar para hacer asignaciones de vector y en las funciones para guardar parámetro en variable local
- Se recupera de la pila por ejemplo en `eax`
- Si `es_variable == 0` es directamente un valor
- En otro caso `es_variable == 1` es una dirección y se desreferencia el valor accediendo por contenido `[eax]`