



Universidad Autónoma del Estado de México

Centro Universitario UAEM Zumpango.

Ingeniería en Computación.

Arquitectura de Computadoras.

Actividad IV

Alumnos: Eduardo Antonio Lagunas Hernández

Axel Valenzuela Juárez

Ivan Pacheco Maldonado

Fecha: 23/05/2020

## Instrucciones de uso y capturas de funcionamiento.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
iconengines	23/05/2020 08:03 p. m.	Carpeta de archivos	
imageformats	23/05/2020 08:03 p. m.	Carpeta de archivos	
platforms	23/05/2020 08:03 p. m.	Carpeta de archivos	
styles	23/05/2020 08:03 p. m.	Carpeta de archivos	
translations	23/05/2020 08:03 p. m.	Carpeta de archivos	
ASM.exe	23/05/2020 07:44 p. m.	Aplicación	144 KB
D3Dcompiler_47.dll	11/03/2014 04:54 a. m.	Extensión de la aplicación	4,077 KB
libEGL.dll	27/03/2020 01:12 p. m.	Extensión de la aplicación	67 KB
libgcc_s_seh-1.dll	19/03/2018 09:14 a. m.	Extensión de la aplicación	73 KB
libGLESv2.dll	27/03/2020 01:12 p. m.	Extensión de la aplicación	6,214 KB
libstdc++-6.dll	19/03/2018 09:14 a. m.	Extensión de la aplicación	1,393 KB
libwinpthread-1.dll	19/03/2018 09:14 a. m.	Extensión de la aplicación	51 KB
opengl32sw.dll	14/06/2016 07:00 a. m.	Extensión de la aplicación	20,433 KB
Qt5Core.dll	27/03/2020 01:12 p. m.	Extensión de la aplicación	8,149 KB
Qt5Gui.dll	27/03/2020 01:12 p. m.	Extensión de la aplicación	9,614 KB
Qt5Svg.dll	27/03/2020 01:23 p. m.	Extensión de la aplicación	562 KB
Qt5Widgets.dll	27/03/2020 01:12 p. m.	Extensión de la aplicación	8,422 KB

*Ilustración 1 Para iniciar la aplicación es necesario abrir la carpeta Release y dar clic en ASM.EXE*

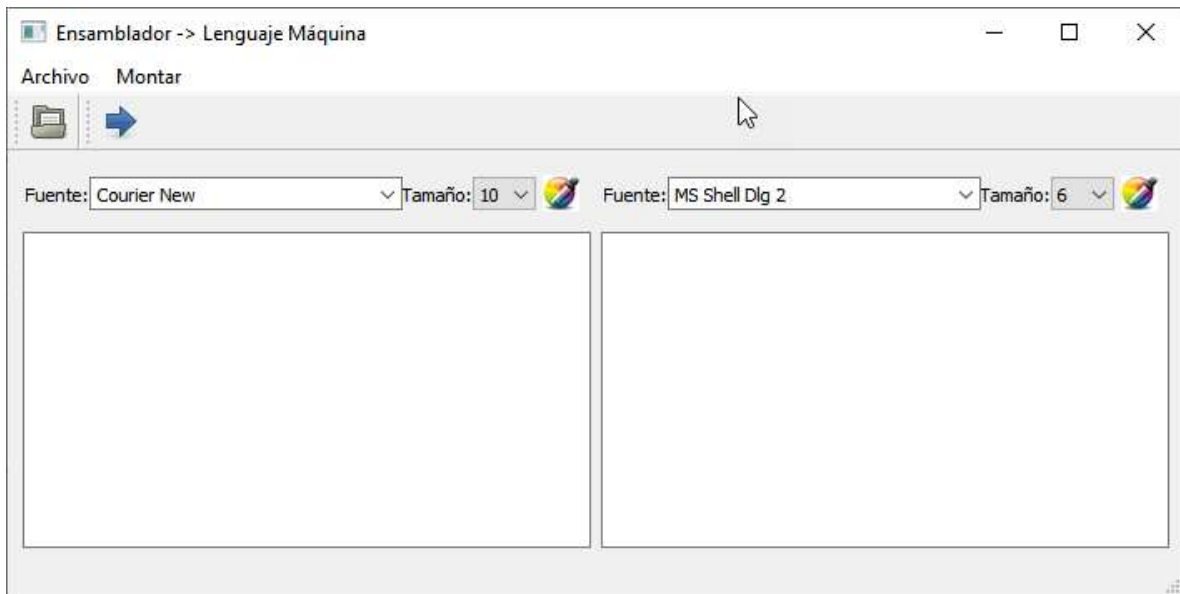


Ilustración 2 Iniciamos el Programa

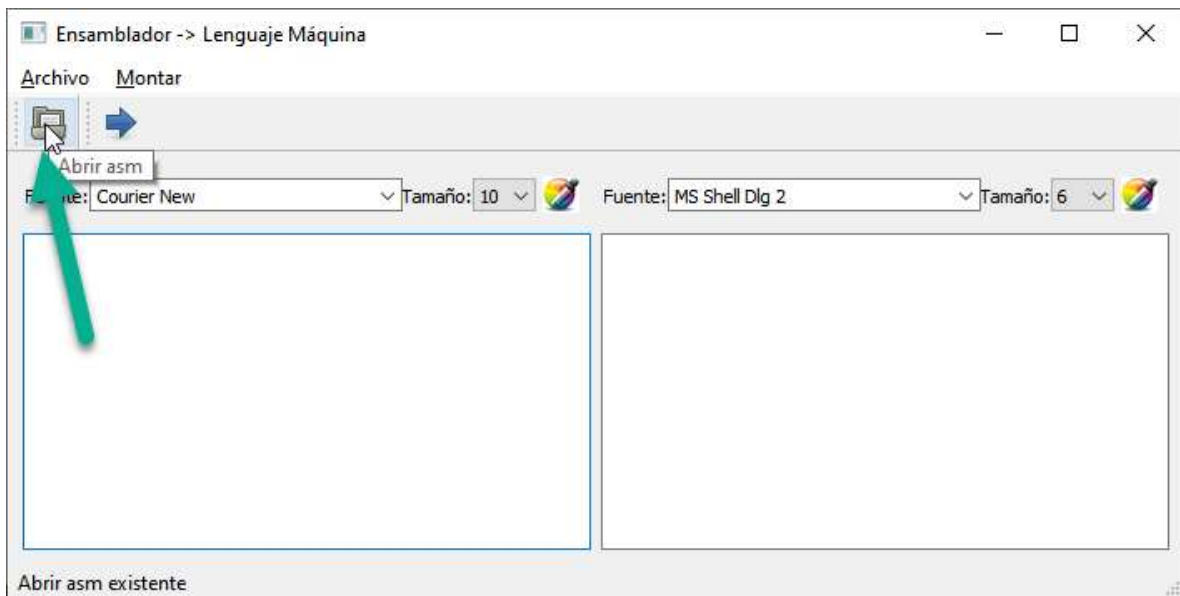


Ilustración 3 Seleccionamos Abrir ASM o en Archivo

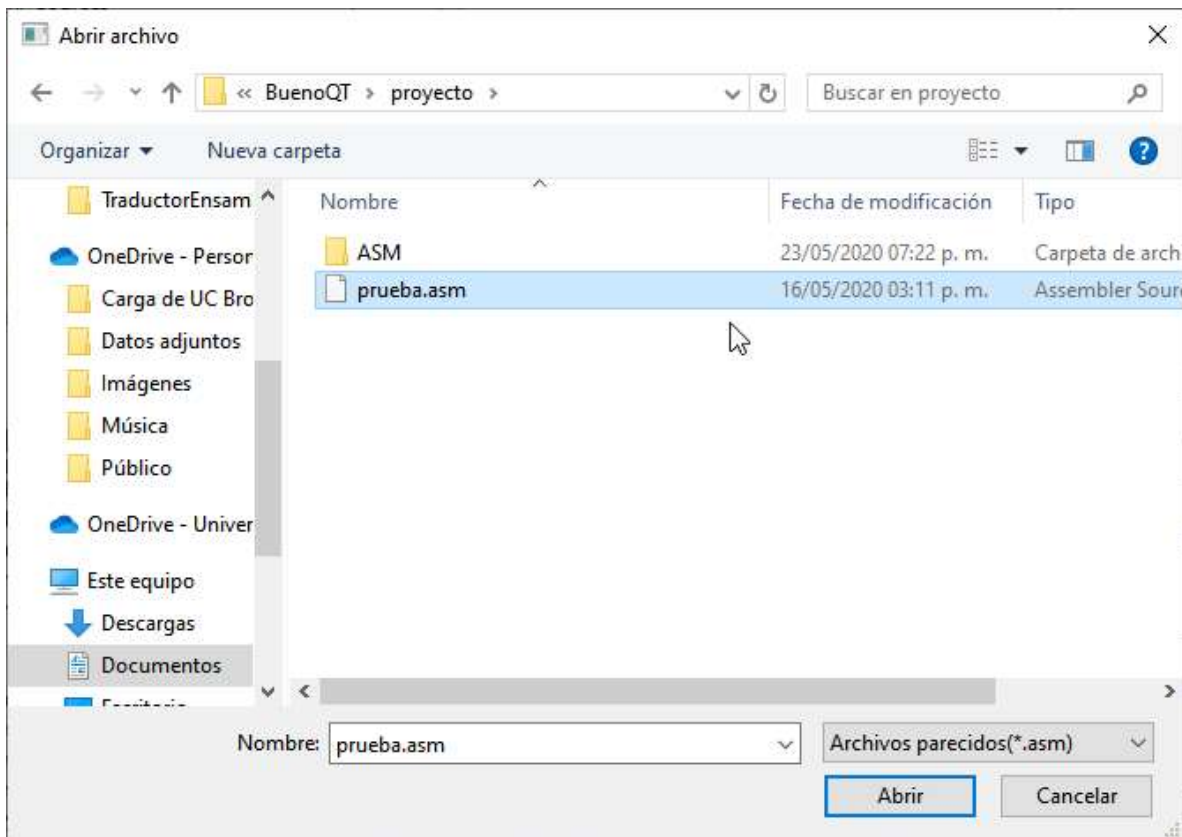


Ilustración 4 Seleccionamos en archivo con extensión ASM, anexamos un .asm para pruebas el cual se encuentra en la ruta: ASM\_AC\proyecto.

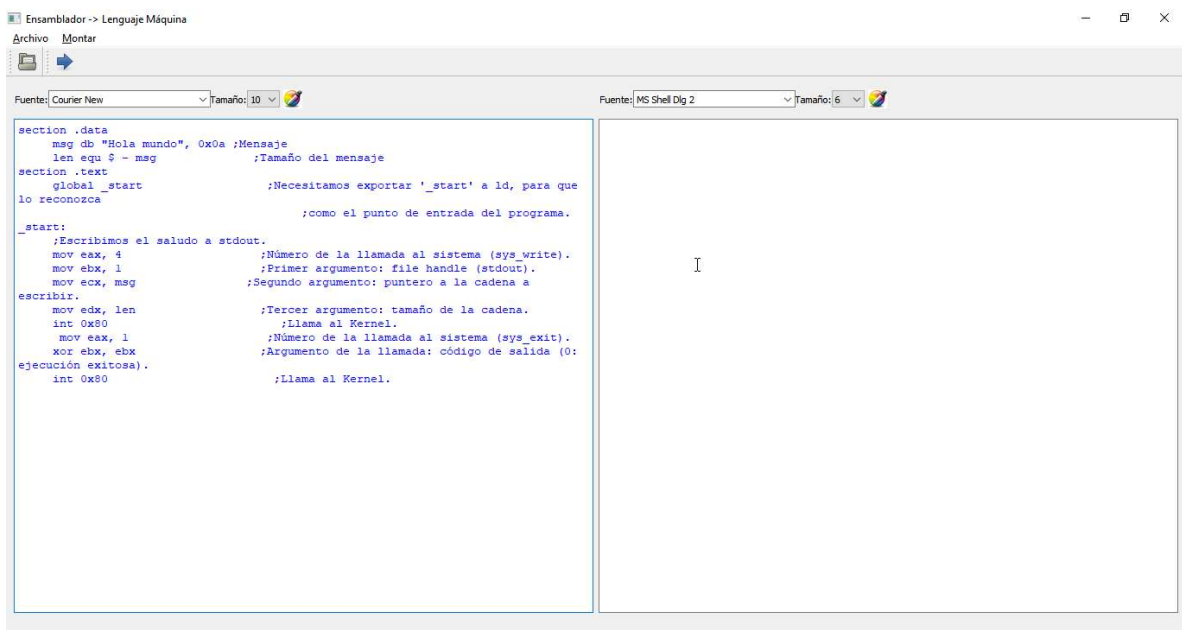


Ilustración 5 Podemos visualizar nuestro código ASM en la parte izquierda

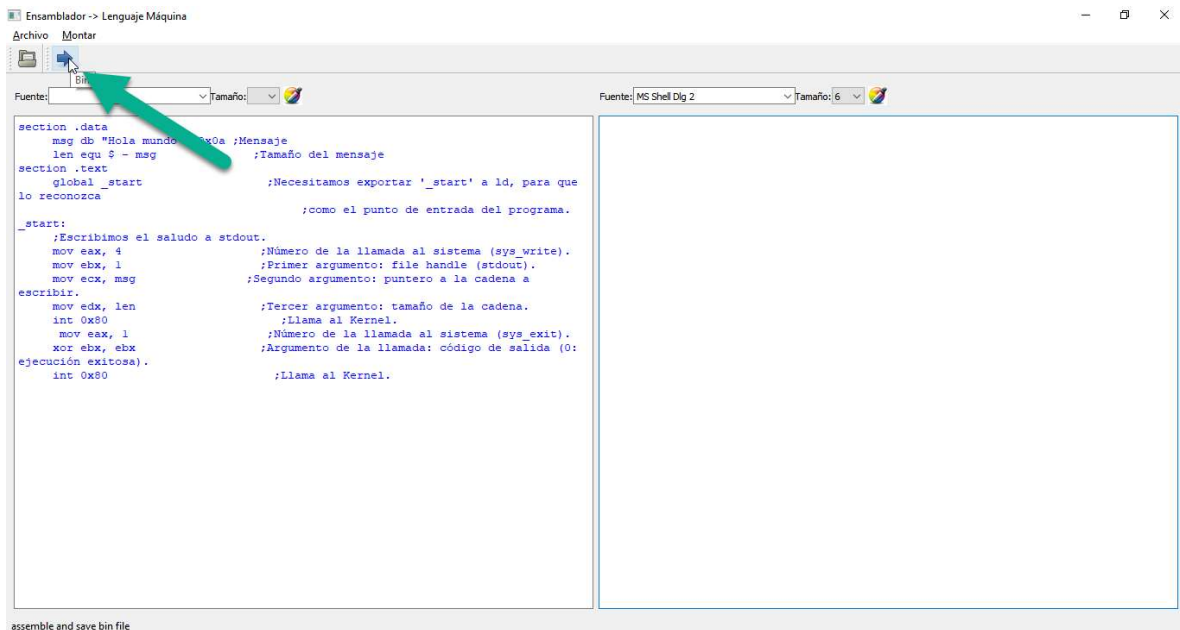


Ilustración 6 Daremos clic en la flecha para convertir nuestro código a BIN

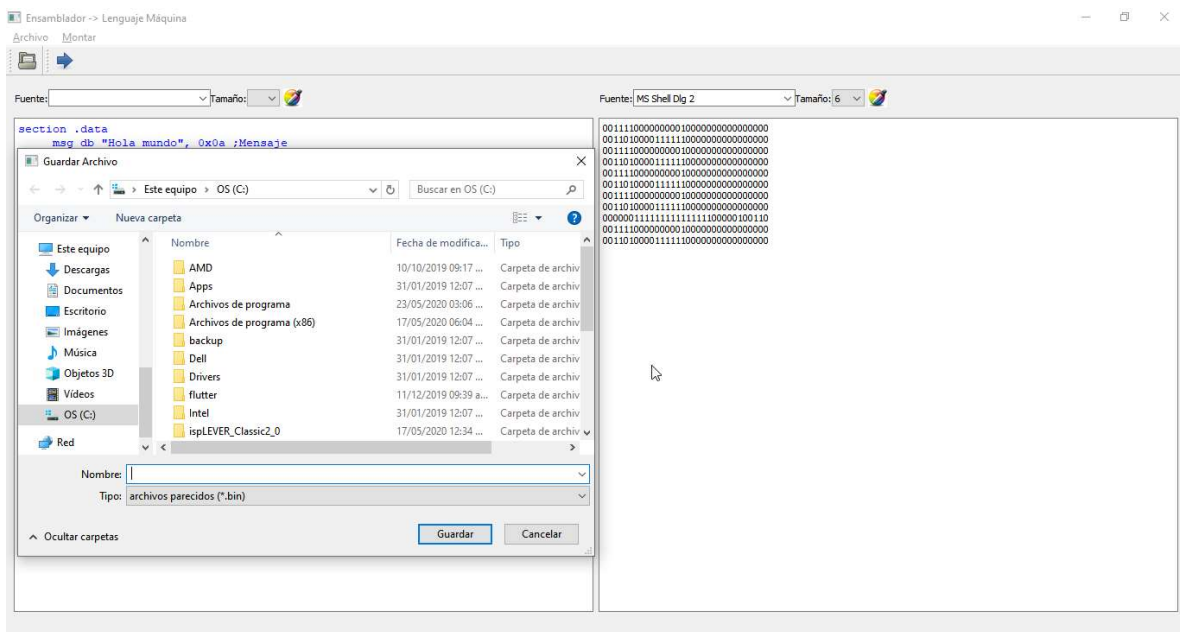


Ilustración 7 Obtendremos nuestro código en binario y una opción para guardar nuestro archivo .bin.

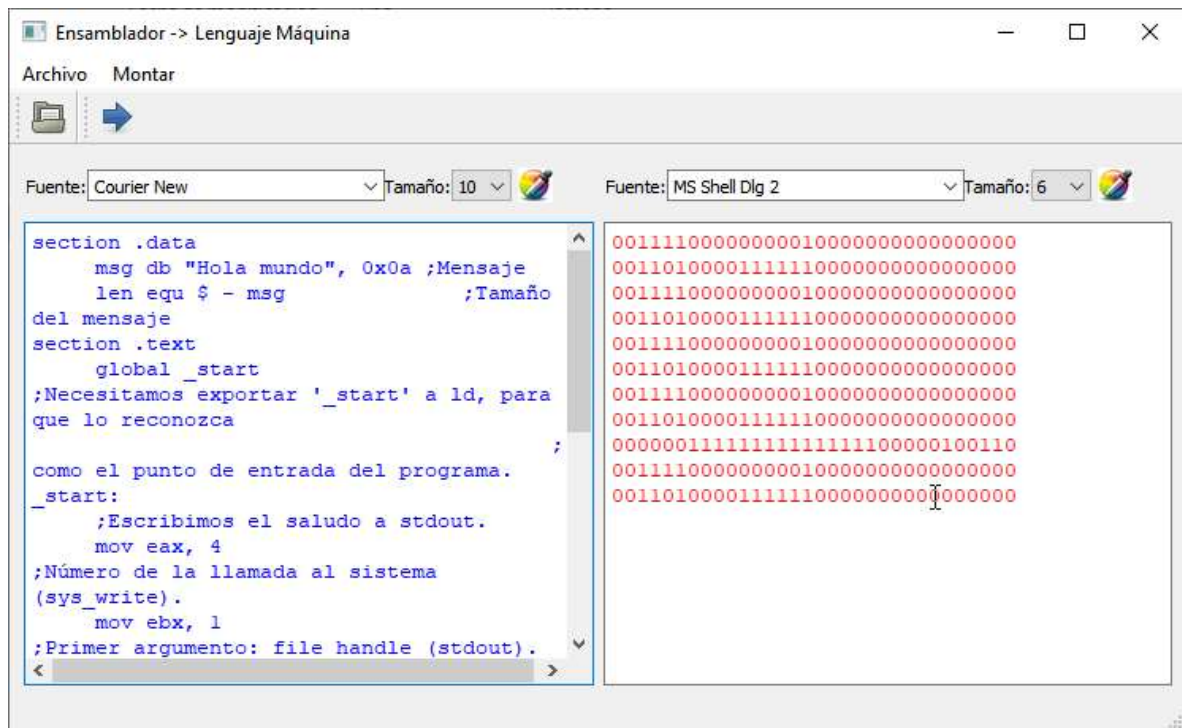


Ilustración 8 Para finalizar tendremos nuestro resultado en binario del lado derecho y del lado izquierdo se mostrara el código ensamblador