Esercizio 3 settimana 10

Oggi andremo ad effettuare delle semplici operazioni usando il linguaggio assembly.

mov EAX,0x20

mov EDX,0x38

add EAX,EDX

mov EBP, EAX

cmp EBP,0xa

jge 0x1176 <main+61>

mov eax,0x0

call 0x1030 <printf@plt>

mov EAX, 0x20`: Spostiamo il valore esadecimale `0x20` (32 in decimale) nel registro `EAX`.

mov EDX, 0x38`: Successivamente spostiamo il valore esadecimale `0x38` (56 in decimale) nel registro `EDX`.

add EAX, EDX`: Sommiamo il contenuto `EDX` al registro `EAX`. Il risultato (88 in decimale) viene memorizzato in `EAX`.

mov EBP, EAX`: Copia il valore risultante della somma nel registro `EBP`.

cmp EBP, 0xa`: Compara il valore in `EBP` (che è 88 in questo momento) con il valore esadecimale `0xa` (10 in decimale).

jge 0x1176 <main+61>`: Questa istruzione controlla se il risultato della comparazione è maggiore o uguale a `10` (in esadecimale). Se il valore in `EBP` è maggiore o uguale a `10`, il programma salta all'indirizzo `0x1176`. Altrimenti, continua con l'istruzione successiva.

mov eax, 0x0`: Se ll valore in `EBP` non è maggiore o uguale a `10), questa istruzione mette il valore `0x0` (0 in decimale) nel registro `EAX`.

call 0x1030 <printf@plt>`: Questo passaggio chiama la funzione `printf` dall'indirizzo `0x1030`, passando il valore `0` come argomento. La funzione `printf` sarà responsabile di stampare qualcosa a seconda di come è stata implementata.