

A. Appel de fonctions : a-d

Dans cette partie, j'ai écrit un petit programme en assembleur qui affiche une boîte de message Windows grâce à la fonction MessageBoxA. Pour ça, j'ai utilisé des push pour placer les arguments dans la pile (texte, titre, type de bouton), puis j'ai fait un call MessageBoxA.

J'ai aussi ajouté ExitProcess pour que le programme se ferme proprement après. La compilation s'est bien passée et la boîte s'affiche comme prévu.

