

Temario de reversión 21/08/2023

Instructor: Ricardo Narvaja

Comentario: A lo mejor alguna información de lo que esta aquí puede ser **incorrecta**, ya que lo escribo conforme yo proceso los datos, esto lo hago para mi realmente pero si llega alguien a verlo que sepa que esta información es a como yo veo las cosas y, puede cambiar mi punto de vista conforme voy **aprendiendo**

LEA: (batalle mucho para entender esta instrucción) Esta instrucción no accede a los datos de la memoria, solo a la dirección, así que, solo guarda direccion, no datos, la instrucción se veria algo asi:

```
lea Op1, Op2
```

```
lea EAX, [variable]
```

LEA, guardara la dirección de la “variable” en “EAX” o lo que seria mas fácil de explicar, guardara la dirección del Operando 2, en el Operando 1.

Algo similar a esto:

```
MOV EAX, OFFSET VAR1
```

Algunas veces hacen sumas con Lea pero simplemente, en este dia, mi conocimiento no llego hasta ese punto como para explicar esto

```
lea eax, [ebx -18 ]
```

Realmente yo no le encuentro lógica a esto, me imagino que después conforme vaya aprendiendo, iré encontrándole logia. Pues doy finalizado el temario, como conclusión, aunque aun no termine el tutorial de “**Ricardo Narvaja**” #16 me pase todo el dia investigando porque rayos usan sumas y restas en la instrucción “**lea eax, [ebx -18]**”, en uso cotidiano no le veo el porque, Tengo 3 vistas de esto, 1. es un error del debugger. 2. Realmente es necesario hacerlo así. 3 Es para que no se le entienda tan facil al programa.

Tiempo invertido: 4 horas

Tiempo Perdido: 5 Horas o mas

Objetivo: Dejar de perder mi tiempo.