
ORGANIZACIÓN DE UN PROGRAMA EN ENSAMBLADOR

Pasos comunes al escribir un programa en lenguaje ensamblador:

1. Tener una idea clara del problema que va a resolver (algoritmo, diagrama de flujo)
 - Esbozar ideas en términos generales y planear la lógica general
 - Definir campos que serán movidos
 - Planear estrategia para las instrucciones: rutinas de inicialización, uso de salto condicional, uso de repeticiones (LOOP).
2. Seudo código para planear un programa en ensamblador:
 - Inicializar TODOS los registros de segmento: stack, datos, código
 - Llamar a la rutina de bifurcación
 - Llamar a la rutina del ciclo
 - Regresar a DOS
3. La rutina de bifurcación o ciclo puede plantearse como:
 - Inicializar registros de conteo para direcciones de nombres
 - Salto1:
 - Mover un carácter del nombre
 - Incrementar para pasar al siguiente carácter de nombre
 - Decrementar contador, sino es cero, Salto1:
 - Si es cero, regresar
4. Organizar el programa en unidades lógicas tales que rutinas relacionadas se sigan una a otra. Los procedimientos se aconsejan que sean alrededor de 25 líneas (tamaño de la pantalla) para facilidad de depuración.
5. Utilizar otros programas como guías. No intentar memorizar el material técnico ni codificar sin “analizar bien”. Mucho menos “adivinar”
6. Utilizar comentarios para clarificar lo que hace el procedimiento y la instrucción que está utilizando.