

```

1  <!DOCTYPE HTML>
2
3  <html>
4      <head>
5          <!-- Cucchi Francesco 4BI assembly.html -->
6          <title>Assembly</title>
7          <link rel="stylesheet" type="text/css" href="../../CSS/style.css">
8      </head>
9
10     <body>
11         <nav class="flexbox">
12             <a href="../../index.html"> HOME </a>
13             <span>ASSEMBLY</span>
14             <a href="comandi.html">COMANDI</a>
15             <a href="interrupt.html">INTERRUPT</a>
16         </nav>
17         <h1>ASSEMBLY</h1>
18         <div>
19             <p>
20                 DESCRIZIONE:
21                 L'Assembly &grave; un linguaggio di programmazione interpretato molto
22                 simile al linguaggio macchina, anche se &grave; pi&ugrave; semplice da
23                 scrivere e leggere per la presenza di valori simbolici.
24                 Lo scopo &grave; quello di permettere al programmatore di ignorare il
25                 linguaggio binario, utilizzando delle sequenze di caratteri per
26                 rappresentare un'istruzione; ad esempio somma &rarr; ADD.
27             </p>
28             <p>
29                 Un vantaggio &grave; quello di poter scrivere indirizzi di memoria e
30                 dati con la base numerica (DEC, BIN, HEX, OCT) migliore in quel momento.
31                 Assembly non fornisce nessun controllo
32                 sui tipi delle variabili utilizzate, lasciando al programmatore la
33                 gestione degli stessi. Il linguaggio Assembly &grave; utilizzato o in
34                 combinazione con altri linguaggi ad alto livello,
35                 magari per realizzare le parti in cui &grave; richiesto un tempismo
36                 maggiore, o, nella quasi totalit&agrave; dei casi, nei sistemi embedded
37                 e nei microcontrollori.
38             </p>
39             <p>
40                 SEZIONI:
41                 <ul>
42                     <li>&grave; impossibile definire una struttura universale, dato che
43                     dipende dall'assembler utilizzato, esistono per&ograve; delle
44                     sezioni ricorrenti e sono:</li>
45                     <li>intestazione: &grave; una sezione formale, in cui vengono
46                     inseriti, tramite commenti, nome e scopo del programma;</li>
47                     <li>segmento dati: qui vengono dichiarate le variabili, allocando le
48                     zone di memoria nel data segment;</li>
49                     <li>segmento di stack: qui si definisce la struttura dello stack
49                     associato al programma;</li>
50                     <li>segmento di codice: qui &grave; presente l'intero codice del
50                     programma;</li>
51                     <li>chiusura.</li>
52                 </ul>
53             </p>
54         </div>
55     </body>
56 </html>

```