



LABORATORIO NO. 01

“Introducción al lenguaje ensamblador”

Objetivo

- ✓ Mostrar la estructura básica de un programa en Lenguaje ensamblador, así como la forma de ensamblarlo y generar el código objeto, además de su enlace como programa ejecutable.
- ✓ Familiarizar los diversos sistemas numéricos, sus conversiones, operaciones y lógica apropiada para representar información en un programa en Lenguaje Ensamblador.

Ejercicio 1: Declaración de variables

Declarar dos variables, que almacenen dos valores predefinidos, **no ingresados por el usuario**.

- Variable 1: nombre del alumno
- Variable 2: carnet del alumno

Imprimir ambos valores en pantalla.

Ejercicio 2: Utilización del Ensamblador y el Enlazador

Utilizando el archivo asm para el inciso anterior, responder lo siguiente.

1. Cuando se genera el archivo obj a partir del archivo ".asm" ¿Qué información nos muestra en consola y qué significa?
2. ¿En qué punto se crea el archivo ejecutable?
3. ¿Cuál es la interrupción utilizada para imprimir una cadena de caracteres?
4. ¿Cuál es la interrupción para imprimir solamente un carácter?
5. ¿Qué registros entran en juego al ejecutar una interrupción de la serie 21h?

Ejercicio 3: Impresión de Caracteres

1. Tomando el ejercicio 1, imprimir su primer nombre y primer apellido carácter por carácter con un espacio en blanco que separe letra por letra.

Nota: lo anterior puede realizarlo en el mismo programa, no es necesario crear un .asm por cada uno de los ejercicios.