

Comment compiler et exécuter le projet ?

- Ouvrir d'abord le terminal.
- Aller dans le bon répertoire où se trouve l'exécutable C « **simulateur** ».
→ Utiliser la commande `cd` pour changer de répertoire.
Ex : « `cd Documents` » pour aller dans le dossier Documents
→ Utiliser la commande « `cd-` » pour revenir au répertoire précédent.
- Une fois dans le bon répertoire, lancer le programme en indiquant le nom du fichier contenant le langage assembleur (appelons le dans cette exemple **fichier_assembleur.txt**) en utilisant la commande suivante :
`./execution.out fichier_assembleur.txt`
en ayant au préalable copié fichier_assembleur.txt dans le même endroit où se trouve le fichier exécutable.
- S'il n'y a pas d'erreur de syntaxe dans **fichier_assembleur.txt** , on générera en sortie un fichier, « **hexa.txt** » contenant la traduction en langage machine. Dans le cas contraire, un message d'erreur apparaîtra signalant la première erreur de syntaxe.
- Suivre les instructions à l'écran jusqu'à la fin du programme.

Attention quelques précautions à prendre :

- Le fichier contenant le langage assembleur, ne doit pas avoir de saut de ligne ou de ligne vide. Un message d'erreur le signalera, si c'est le cas. (Par ligne vide, on entend tout saut de ligne inutile ou ligne contenant des espaces et tabulations.)
- La dernière ligne du fichier contenant le langage assembleur, doit être une ligne contenant du code en langage assembleur, éventuellement terminer par le caractère saut de ligne `'\n'`.
- On vérifiera uniquement la syntaxe du code assembleur. C'est au programmeur de faire attention à ce qu'il va écrire !