

Napisać podprogram w 32-bitowym asemblerze, przystosowany do wywoływania z poziomu języka C, o prototypie

```
long long ustaw_zmienna (char * zmienna, char* wartosc);
```

1. Podprogram ten powinien ustawić zmienną środowiskową o nazwie zmienna na zadaną wartość. Należy do tego wykorzystać funkcję z winapi SetEnvironmentVariable,
2. Przed ustawieniem należy sprawdzić czy zmienna istnieje. Jeśli tak, to należy zakończyć działania programu.

W programie nie wolno korzystać z segmentu danych statycznych.