

```
void func() {  
    int x = 3000;  
    x = x + 3;  
    ...  
}
```

**Compilador**



```
128: movl 0x0(%ebx), %eax ; load  
132: addl $0x03, %eax ; aritmética  
135: movl %eax, 0x0(%ebx) ; store
```