## 

## Instalación

## del

## Ensamblador/Linkeditor

## Intel

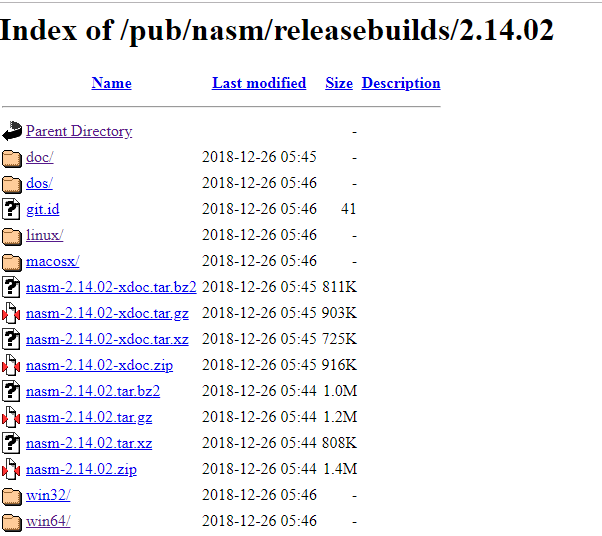
[Ensamblador 2](#_Toc6500620)

[Linkeditor 3](#_Toc6500621)

[Mi primer programa 4](#_Toc6500622)

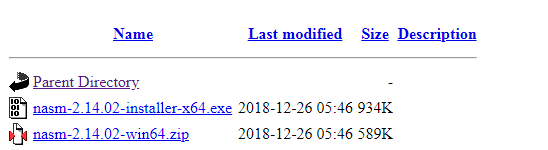
# Ensamblador

1. Descargar de <https://www.nasm.us/> e ingresan en la carpeta Download
2. Buscar la última versión (actualmente es la 2.14.02)



1. Acorde el sistema operativo seleccionan Win64 o Linux.

* Windows : si seleccionaron win64 descargan el archivo .zip



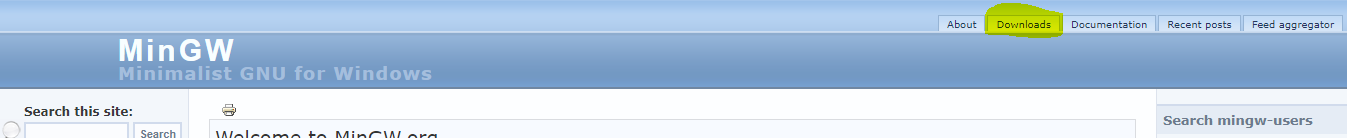
* Linux: Descargar la versión y ejecutar:

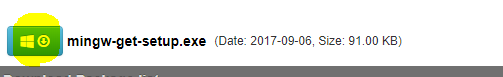
1. sudo apt-get clean
2. sudo apt-get remove nasm-rdoff
3. sudo apt-get install nasm

# Linkeditor

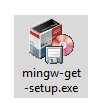
* Windows

1. Descargar de http://www.mingw.org/ ingresando a Downloads y seleccionando el archivo mingw-get-setup.exe

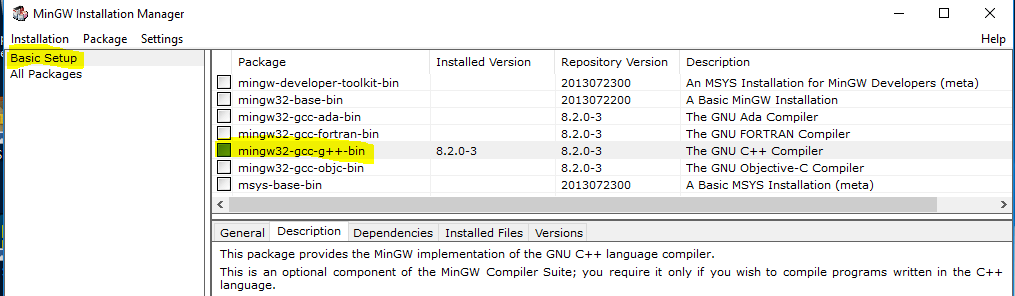




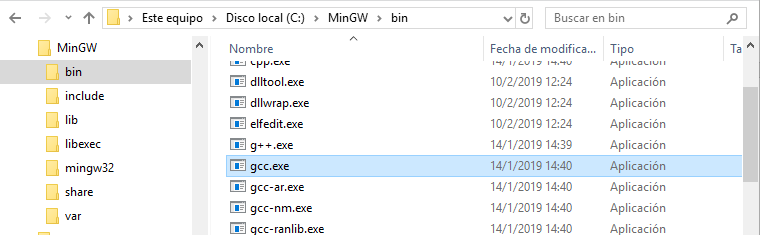
1. Ejecutar el instalador descargado



1. Luego ingresar al MinGW Installer y en “Basic Setup” seleccionar mingw32-gcc-g++-bin (boton derecho > Mark for installation)



1. Paso siguiente, en el menú “Installation” seleccionar “Apply changes” y aguardar que se ejecute el proceso de instalación. Podrán visualizar en la carpeta seleccionada el comando gcc.exe



* Linux

Se utiliza el comando ld para linkear.

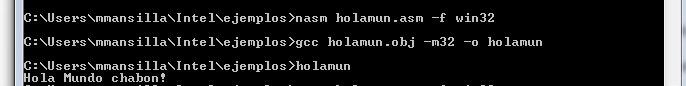
# Mi primer programa

1. En un editor de texto copiar y pegar el siguiente código; guardarlo con la extensión asm



1. Ensamblar, linkear y ejecutar un programa

* Windows
  + Compilar con: pueden usar cualquiere de las dos opciones
    - nasm [nombre\_ archivo].asm –f win32 [nombre\_ archivo].o
    - nasm [nombre\_ archivo].asm –f elf [nombre\_ archivo].o
  + Linkear con gcc [nombre\_ archivo].obj –m32 –o [nombre\_archivo]
  + Ejecutar [nombre\_ archivo]



**Nota:** Se recomienda modificar la variable de entorno PATH asi los comandos para ensamblar y linkear sean reconocidos desde cualquier directorio

* Linux

1. Compilar con nasm -f elf [nombre\_ archivo].asm -o [nombre\_ archivo].obj
2. Linkear con ld –m elf\_i386 –s [nombre\_ archivo].obj -o [nombre\_archivo]
3. Ejecutar ./[nombre\_ archivo]

