

S10 LEZIONE 3

Traccia:

Nella lezione teorica del mattino, abbiamo visto i fondamenti del linguaggio Assembly. Dato il codice in Assembly per la CPU x86 allegato qui di seguito, identificare lo scopo di ogni istruzione, inserendo una descrizione per ogni riga di codice.

Mov EAX,0x20	sposta il valore 0x20 (32 in decimale) nel registro a 32 bit EAX, quindi imposta il valore di EAX a 0x20
mov EDX,0x38	sposta il valore 0x38 (56 in decimale) nel registro EDX, quindi imposta il valore di EDX a 0x38
add EAX,EDX	aggiunge il contenuto di EDX al registro EAX salvando il risultato in EAX
mov EBP,EAX	copia il valore di EAX nel registro EBP quindi EAX sarà uguale a EBP
cmp EBP,0xa	confronta il valore contenuto nel registro EBP con il valore 0xa (10 in decimale), e si determina se EBP è maggiore o minore di 10 influenzando le flag
jge 0x1176	è un'istruzione di salto condizionato, salta se maggiore o uguale, quindi nel confronto precedente se EBP è maggiore di 0xa il programma salterà all'indirizzo specificato (0x1176)
mov EAX,0x0	sposta il valore 0x0 (0 in decimale) nel registro EAX
call 0x1030	effettua una chiamata, quindi il programma eseguirà le istruzioni presenti all'indirizzo di memoria specificato da 0x1030