

Assembleur : Série 1

1. Ecrire une instruction qui amène l'assembleur à calculer le nombre d'octets dans le tableau suivant et affecter la valeur à une constante symbolique nommée `ArraySize`:

`myArray WORD 20 DUP (?)`

2. Montrer comment calculer le nombre d'éléments dans le tableau suivant et affecter la valeur à une constante symbolique nommée `ArraySize`:

`myArray DWORD 30 DUP (?)`

3. Soustraction de trois nombres entiers

Ecrire un programme qui soustrait trois entiers utilisant seulement des registres de 16 bits.

4. Définitions des données

Ecrire un programme qui contient une définition de chaque type de données mentionnée dans le cours.

Initialiser chaque variable à une valeur cohérente avec son type de données.

5. Constantes d'entiers symboliques

Ecrire un programme qui définit des constantes symboliques pour tous les jours de la semaine. Créer un tableau qui utilise les symboles comme initialiseurs.

6. Constantes textuelles symboliques

Ecrire un programme qui définit des noms symboliques pour plusieurs littéraux de chaîne (caractères entre citations). Utilisez chaque nom symbolique dans une définition de variable.