

Nombre: Héctor Castaños

Grupo: 11

Nombre: Alicia Pallard

Hoja de respuestas de la práctica

1. La primera vez que se entra en la rutina "Color" el primer campo de la variable `mano[4]` vale: y el segundo:
2. Después de ejecutar 45 instrucciones en ensamblador más sin entrar en ninguna subrutina el registro `edx` vale:
3. La tercera vez (contando desde el principio) que se entra en la rutina "Color" el primer campo de la variable `mano[4]` vale: y el segundo vale:
4. Justo antes de la primera instrucción en alto nivel de la rutina "Pareja" en su primera ejecución:
 - `ebp` apunta a:
 - En la posición de memoria apuntada por el registro `ebp+8` hay:
 - En la posición de memoria apuntada por el contenido de la posición de memoria anterior hay:
 - Con el valor original la salida de "Pareja" es:
 - Si el valor cambia a 3 la salida de "Pareja" es:
5. La 25 vez que se entra en la función Ordenar, `mano[4]` vale: y
6. La primera vez que la variable `m` vale 5, `manita[4]` vale: y
7. El resultado de la rutina `PierdeTiempo` es:
 - Cuando la suma se ejecuta con la condición contraria a la que hay programada:
 - Cuando la suma se ejecuta siempre (sin condición):