

#Código 2:

Sección del código:

section .text

Contiene el código ejecutable.

_start

Punto de entrada del programa. Aquí se realizan las siguientes operaciones:

1. Carga de operandos:

- `eax = 5`
- `ebx = 10`

2. Suma:

- `add eax, ebx`: Suma $5 + 10$. Resultado (15) queda en `eax`.

3. Preparación para salida:

- `mov ebx, eax`: Copia el resultado (15) a `ebx`, que se usa como código de salida para `sys_exit`.

4. Finalización del programa:

- `eax = 1`: Código de `sys_exit`.
- `int 0x80`: Llamada al sistema para terminar el programa.

Al ser linux es compilado con:

```
nasm -f elf32 suma.asm
```

```
ld -m elf_i386 -s -o suma suma.o
```

```
./suma
```

```
echo $? # Muestra el valor de salida
```

El propósito es familiarizarnos con la herramienta de `nasm` la cual es de linux con el tema numérico, ya que es un ejercicio simple pero introductorio que es necesario

Lenguajes de Interfaz

ejercicio-7

ejercicio-8

ejercicio-9

ejercicio-uno

README.md

hola_mundo.asm

README

actividad1

23140682 Morales Carbajal Osmar 6x

```
rantaro@rantaro-VirtualBox:~$ nano suma.asm
rantaro@rantaro-VirtualBox:~$ nasm -f elf32 suma.asm -o suma.o
rantaro@rantaro-VirtualBox:~$ ld -m elf_i386 -s -o suma suma.o
rantaro@rantaro-VirtualBox:~$ ./suma
rantaro@rantaro-VirtualBox:~$ echo $?
15
rantaro@rantaro-VirtualBox:~$
```