

Lenguajes de Interfaz



#Código 3:

Este programa en ensamblador NASM para Linux de 32 bits genera y muestra en pantalla la tabla de multiplicar del número 3, desde 3 x 1 hasta 3 x 10. Utiliza llamadas al sistema (int 0x80) para imprimir texto en la salida estándar.

Primero define en la sección .data los mensajes estáticos como "3 x ", " = " y un salto de línea, mientras que en la sección .bss reserva espacio para almacenar los números convertidos a cadena. En la sección de código (.text), comienza con un contador desde 1 (en ESI) y entra en un bucle que se repite mientras el contador sea menor o igual a 10. En cada iteración, el programa imprime la expresión de multiplicación (por ejemplo, 3 x 4 = 12), realizando la conversión de los números desde formato binario a texto ASCII mediante una subrutina llamada int to str.

Esta subrutina divide el valor numérico por 10 para obtener la decena y la unidad, las convierte en caracteres y las almacena en un buffer (num_str) para luego imprimirlas. Tras mostrar cada línea de la tabla, imprime un salto de línea y continúa con la siguiente multiplicación. Una vez completadas todas las iteraciones, el programa termina limpiamente con la llamada al sistema sys_exit.

Este código demuestra el uso de bucles, aritmética básica, conversión de números a texto y manejo de la salida estándar en bajo nivel.

Su compilación es realmente lo mismo que el primero, obviamente colocando el nombre apropiado, se aprecia en la captura de pantalla.

El propósito de esta tercera actividad es familiarizarnos con más comandos y diferentes funciones del ensamblador, como los contadores, ciertos iconos y la lógica, considero que es una buena actividad semi introductoria





Lenguajes de Interfaz

