

#Código 1:

Secciones del código:

`section .data`

Contiene los datos estáticos:

- `msg`: Cadena de texto a imprimir.
- `len`: Longitud de la cadena, calculada automáticamente.

`section .text`

Contiene el código ejecutable.

`_start`

Punto de entrada del programa. Aquí se realizan dos llamadas al sistema:

1. `sys_write` (número 4):
Imprime la cadena en pantalla.
 - `eax = 4`: Código de `sys_write`.
 - `ebx = 1`: Descriptor de archivo para `stdout`.
 - `ecx = msg`: Dirección de la cadena.
 - `edx = len`: Longitud de la cadena.
2. `sys_exit` (número 1):
Finaliza el programa.
 - `eax = 1`: Código de `sys_exit`.
 - `ebx = 0`: Código de salida (éxito).

Al ser linux es compilado con:

```
nasm -f elf32 holamundo.asm  
ld -m elf_i386 -s -o holamundo holamundo.o  
./holamundo
```

El propósito es familiarizarnos con la herramienta de nasm la cual es de linux, ya que esto es de lo más básico.

