

# Assembly na Prática

Versão 1.0

Fernando Anselmo

Copyright © 2021 Fernando Anselmo

PUBLICAÇÃO INDEPENDENTE

<http://fernandoanselmo.orgfree.com>

É permitido a total distribuição, cópia e compartilhamento deste arquivo, desde que se preserve os seguintes direitos, conforme a licença da Creative Commons 3.0. Qualquer marca utilizada aqui correspondem aos seus respectivos direitos de marca são reservados. Logos, ícones e outros itens inseridos nesta obra, são da responsabilidade de seus proprietários e foram utilizadas somente como característica informativa. Não possuo qualquer intenção na apropriação da autoria relativo a nenhum artigo de terceiros. Caso não tenha citado a fonte correta de algum texto que coloquei em qualquer seção, basta me enviar um e-mail que farei as devidas retratações, algumas partes podem ter sido cópias (ou baseadas na ideia) de artigos que li na Internet e que me ajudaram a esclarecer muitas dúvidas, considere este como um documento de pesquisa que resolvi compartilhar para ajudar os outros usuários e não é minha intenção tomar crédito de terceiros.

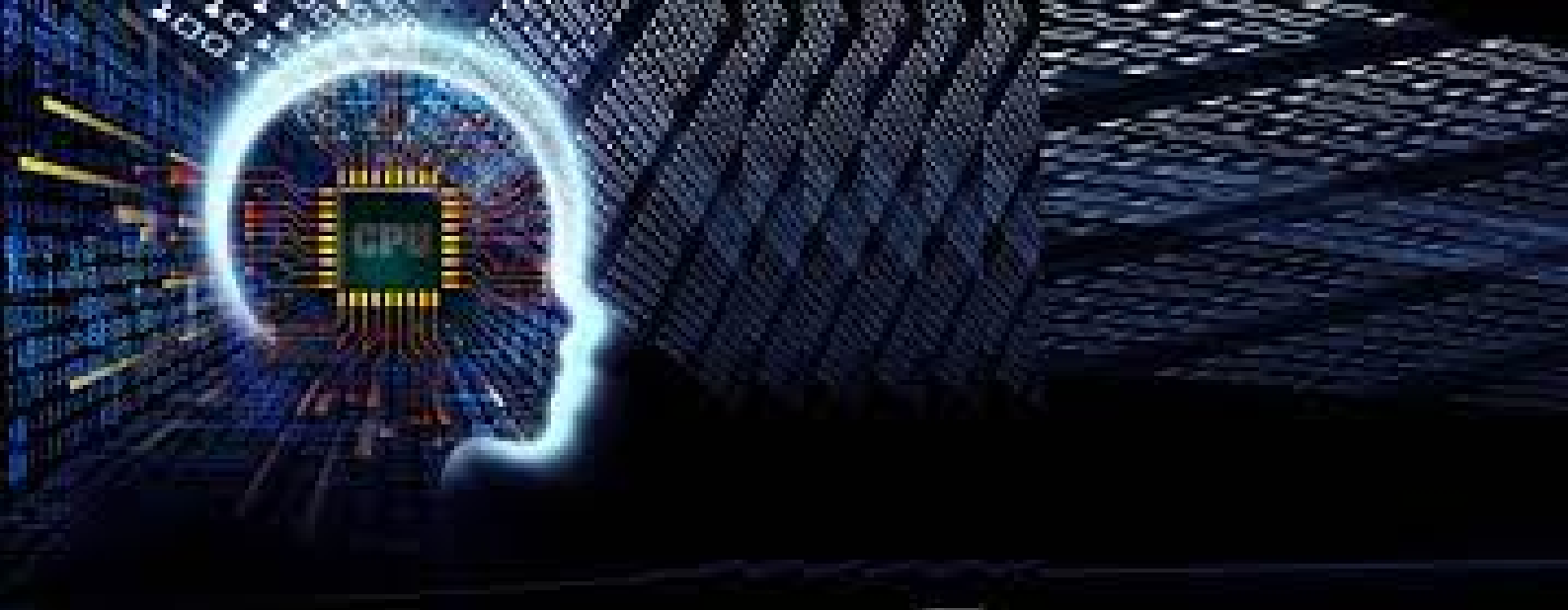




## Sumário

<b>1</b>	<b>Conceitos Introdutórios</b>	<b>5</b>
1.1	Do que trata esse livro?	5
1.1.1	O que é NASM?	5
1.1.2	Sobre o Editor	6
1.2	Programa 1 - Hello World	6
1.2.1	Magia Negra	7
1.2.2	Explicação do Programa	7
1.2.3	Mostrar a mensagem	9
1.2.4	Faltou um comando	10
1.3	Programa 2 - Entrada	11
1.3.1	Entrada do nome	13
1.3.2	Compilação e Linkedição	14
1.4	Programa 3 - Comparar Valores	14

<b>1.5</b>	<b>Programa 4 - Converter</b>	<b>17</b>
1.5.1	Criar o nosso programa . . . . .	18
1.5.2	Funções de Conversão . . . . .	20
<b>1.6</b>	<b>Programa 5 - Calculadora</b>	<b>21</b>
1.6.1	Novas funções a biblioteca . . . . .	21
1.6.2	Menu de Sistema . . . . .	22
<b>2</b>	<b>União com C++ . . . . .</b>	<b>27</b>
<b>2.1</b>	<b>Porquê fazer isso?</b>	<b>27</b>
<b>A</b>	<b>Considerações Finais . . . . .</b>	<b>29</b>
<b>A.1</b>	<b>Sobre o Autor</b>	<b>29</b>



# 1. Conceitos Introdutórios

**F** Você não é Assembly mas eu quebro muito a cabeça para te entender. (Davyd Maker)

## 1.1 Do que trata esse livro?

"*Assembly na Prática*" começou como uma brincadeira ao lançar um vídeo no YouTube e achava que ninguém iria acessá-lo pois se tratava de uma linguagem bem antiga e arcaica, qual não foi minha surpresa quando constatei que era o vídeo mais acessado do meu canal.

A família de vídeos no canal resolveu então crescer com "Assembly na Prática com Raspberry PI" e "Assembly na Prática com Ubuntu", sendo este último o uso nativo. E agora nasce mais um membro desta família. Este livro é uma reunião e organização das ideias do curso e aqui conterà todos os programas, conceitos e detalhes vistos nos vídeos, além disso todos os programas conterão seus descritivos em gráficos de fluxogramas para facilitar o entendimento e a visualização dos mesmos.

Se engana quem pensa que vai encontrar aqui milhares de conceitos teóricos e blá-blá-blá técnico, não foi esse meu objetivo com os vídeos disponibilizados no YouTube assim como não é neste livro. Meu desejo foi ensinar a linguagem Assembly de forma mais prática a possível. Assim se preferir corra para um manual de 800 páginas e terá um monte desses conceitos teóricos aqui entraremos na prática.

### 1.1.1 O que é NASM?

O compilador e linkeditor que utilizaremos durante todo o transcorrer desse livro será o NASM que é a sigla para "The Netwide Assembly". NASM foi originalmente escrito por Simon Tatham com a assistência de Julian Hall. Em 2016 é mantido por uma pequena equipe liderada por H. Peter Anvin. Sua página oficial é <https://www.nasm.us/>.

Para o Ubuntu um simples comando instala o NASM a partir do terminal:

```
$ sudo apt install nasm
```

**Dica 1 — Sobre MEU AMBIENTE.** Um detalhe que incomoda muito no Assembly e sua exigência de hardware e software compatível. Meu ambiente é o Ubuntu, uma distribuição do Linux, assim todos os programas aqui mostrados foram escritos e criados para ele. Tenho o Windows, posso usar esse livro? A resposta categórica é "Não". Para Windows existe o WASM e recomendo que você pare de ler agora e procure um livro para ele pois infelizmente o que está escrito aqui não servirá para você.

As pessoas se chateiam por ser franco, mas prefiro não lhe dar esperanças que não posso cumprir do que lhe dizer, usuário Windows leia esse livro que aprenderá algo, a única coisa que provavelmente aprenderá é me odiar por não ter lhe avisado e feito perder seu tempo.

### 1.1.2 Sobre o Editor

No curso em vídeo utilizei vários editores mas como isso é um livro ele não será necessário assim recomendo o que você se sinta mais confortável, seja do Vim ao Visual Studio Code. Os únicos editores que não são possíveis utilizar estão na linha do MS-Word ou Writer (LibreOffice) por introduzirem códigos no programa, mas qualquer outro é possível.

## 1.2 Programa 1 - Hello World

Abra seu editor favorito e digite o seguinte programa:

```
section .data
    msg db 'Hello World!', 0xA, 0xD
    tam equ $- msg

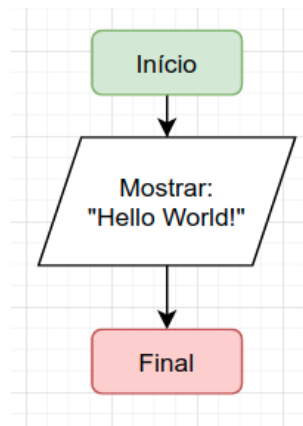
section .text

global _start

_start:
    mov eax, 4
    mov ebx, 1
    mov ecx, msg
    mov edx, tam
    int 0x80

; saida
    mov eax, 1
    mov ebx, 0
    int 0x80
```

Que pode ser descrito conforme o seguinte fluxograma:

Figura 1.1: Fluxograma do Programa **Hello World**

Salvamos este como `hello.asm`. Agora em um terminal e digitamos o seguinte comando para compilar o programa:

```
$ nasm -f elf64 hello.asm
```

Uma vez executado sem erros, o seguinte comando para linkeditar o programa:

```
$ ld -s -o hello hello.o
```

E podemos executá-lo com o seguinte comando:

```
$ ./hello
```

E aparece a mensagem: **Hello World!** no nosso terminal.

### 1.2.1 Magia Negra

Sei o que vai dizer: "Está bem parecido a algo relacionado com magia negra", mas compreenda que criamos esse programa apenas para saber que tudo está funcionando corretamente e olhe o fluxo dele verá que é algo bem simples.

O problema é que as pessoas se preocupam demais em querer aprender tudo em uma simples frase ou mesmo um único vídeo de 8 minutos colocado no YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=cnBP3G29KM8>). Relaxa pois ainda estamos arranhando a superfície. Temos muito mais coisa para vermos.

Vamos fazer um acordo se ao término dessa seção não compreender o que fizemos, aí sim pode chorar, reclamar e inclusive parar de ler esse livro. Tirando isso digo de coração para determinadas pessoas: **Para de ser chato** e vai produzir algo ao invés de ficar criticando o trabalho dos outros.

### 1.2.2 Explicação do Programa

Vamos começar entendendo a estrutura do programa, ele se divide em 2 partes, uma seção `".data"` que é aonde declaramos nossas constantes que utilizaremos ao longo do programa e uma seção `".text"` que iremos iniciar as nossas funções porém uma função em particular deve ser a primeira e definida através do comando `"global"` e padronizada com o nome `"_start"`. Sendo assim a estrutura deve ser essa:

```
section .data
```

```
section .text

global _start

_start:
```

Porém se tentar executar isso verá que teremos um erro, muito comum chamado "*Exec format error*", ou seja, o Sistema Operacional está nos comunicando que não existe nada aí para fazer, e precisamos de um conjunto mínimo de ações para que possa executar sem apresentar qualquer falha. Este mínimo é obtido com as 3 últimas linhas do nosso programa:

```
section .data

section .text

global _start

_start:
    mov eax, 1
    mov ebx, 0
    int 0x80
```

E agora não apresenta mais erro, e nenhuma informação. Mas o que essas linhas querem dizer? Assembly trabalha com registradores de memória e isso corresponde a uma tabela que sempre devemos ter em mente quando programamos com esta linguagem:

64 bits	32 bits	Utilização
rax	eax	Valores que são retornados das funções em um registrador
rbx	ebx	Registrador preservado. Cuidado ao utilizá-lo
rcx	ecx	Uso livre como por exemplo contador
rdx	edx	Uso livre em algumas funções
rsp	esp	Ponteiro de uma pilha
rbp	ebp	Registrador preservado. Algumas vezes armazena ponteiros de pilhas
rdi	edi	Na passagem de argumentos, contém a quantidade desses
rsi	esi	Na passagem de argumentos, contém os argumentos em si

Além desses, existem os registradores de **r8** a **r15** (de 64 bits) e **r8d** a **r15d** (de 32 bits) que são utilizados nas movimentações correntes durante a nossa programação.

Show demais isso mas na prática? Bem temos que conhecer como age o comando MOV, este transporta valores de um lugar para outro, porém sua ordem é a seguinte: **mov destino, origem**. Ou seja, o segundo valor é que será transportado para o primeiro. Assim o comando:

```
mov eax, 1
```

Está colocando o valor numérico 1 no registrador **eax**. Mas o que isso significa? Esse registrador armazena algumas informações destinadas ao Sistema Operacional e devemos "decorar" esses valores, então vamos fazendo isso a medida que formos utilizando.



Para o registrador "eax":

Numérico	Hexadecimal	Utilização
1	0x1	Indica o final de operação, corresponde a <b>System.exit</b>

Ou seja, ao movermos o valor 1 queremos dizer que estamos realizando uma operação de final de execução, sendo que o valor de "ebx" é meramente informativo:

```
mov ebx, 0
```

Como assim "informativo"? Podemos colocar um valor qualquer, usamos o zero como um padrão para indicar que tudo ocorreu bem com o nosso programa. Troque-o para qualquer outro valor e veja que o resultado será igual. Para que serve então? Para avisar a um outro programa que nos chamou, obviamente o outro deve saber disso.

Por fim mandamos a informação para o sistema operacional com:

```
int 0x80
```

Esse valor hexadecimal corresponde a 128 em decimal e indica ao SO que agora é com ele que pode realizar as ações sem problemas. Então a programação é feita assim, preparamos tudo e falamos para o SO pode executar.

### 1.2.3 Mostrar a mensagem

Com tudo o que vimos acima apenas expandimos a ideia para mostrar uma mensagem na saída do terminal, porém primeiro precisamos declarar duas constantes que é feito na seção .data, são elas:

```
section .data
    msg db 'Hello World!', 0xA, 0xD
    tam equ $- msg
```

O que queremos dizer com isso, quer dizer mais uma tabela para decorarmos:

Sigla	Tipo	Significado
db	byte	variável de 8 bits
dw	word	variável de 16 bits
dd	double	variável de 32 bits
dq	quad	variável de 64 bits
ddq	double quad	variável de 128 bits - para inteiros
dt	float	variável de 128 bits - para decimais

Então temos uma variável chamada "msg" de 8 bits de espaço e os dois valores em hexadecimal significam: 0xA o final de linha (line feed) e 0xD um caracter que corresponde ao nulo (não possui efeito visual se o tirarmos, mas é um padrão de boa prática adotado).

A variável chamada "tam" obterá a quantidade de caracteres contida na variável "msg", isso é realizado pelo comando "\$- variável". A palavra chave "equ" apenas está firmando e declarando que "tam" é uma constante.

Agora a segunda parte no qual fazemos os movimentos e dizemos para o SO, todo seu:

```
mov eax, 4
mov ebx, 1
mov ecx, msg
mov edx, tam
int 0x80
```

Mais dois valores para decorarmos o que pode acontecer com o registrador "eax":

Numérico	Hexadecimal	Utilização
3	0x3	Para operações de leitura, corresponde a <b>read</b>
4	0x4	Para operações de saída, corresponde a <b>write</b>

E o registrador "ebx" passa a ganhar importância e deve receber valores correspondentes a:

Numérico	Hexadecimal	Utilização
0	0x0	Indica uma entrada de valor, corresponde a <b>System.in</b>
1	0x1	Indica uma saída de valor, corresponde a <b>System.out</b>
2	0x2	Indica uma erro de operação, corresponde a <b>System.err</b>

Os movimentos realizados nesse registrador são extremamente importantes, enviamos o valor 4 para ele e isso significa que iremos realizar uma saída de informação, sendo assim o registrador "ebx" deve indicar aonde isso será feita, e ele disse 1, ou seja, na saída padrão (ou no caso o terminal), o próximo registrador "ecx" contém o conteúdo em caractere do que desejamos mostrar e por fim o registrador "edx" com a quantidade de caracteres que será mostrada (precisa disso? sim o Assembly EXIGE isso).

E assim obtemos nossa mensagem "Hello World!" no terminal.

### 1.2.4 Faltou um comando

Tá certo sei que faltou:

```
; saída
```

Mas esse não precisamos nos incomodar pois trata-se apenas de um comentário, em Assembly do NASM tudo o que estiver depois do ; será desprezado pelo compilador, e normalmente as pessoas programam colocando este em cada linha para indicar o que cada linha está fazendo:

```
; hello.asm
; programa para mostrar uma mensagem Hello World!
;

; Secao de variaveis
section .data
    msg db 'Hello World!', 0xA, 0xD ; Mensagem a mostrar
    tam equ $- msg ; Quantidade de caracteres da mensagem

; Secao do Programa
section .text
```

```

global _start

; Metodo inicial
_start:
    mov eax, 4      ; Informa que se trata de uma saida
    mov ebx, 1      ; Indica que deve ser realizada no terminal
    mov ecx, msg    ; Conteudo da saida
    mov edx, tam    ; Quantidade de caracteres
    int 0x80        ; Envia a informacao ao Sistema Operacional

; saida
    mov eax, 1      ; Informa que terminamos as acoes
    mov ebx, 0      ; Informa o estado final do programa - 0 sem erro
    int 0x80        ; Envia a informacao ao Sistema Operacional

```

E apesar de ter bem mais informações (poluição visual), fica bem mais claro escrito dessa forma. Então tente tornar isso um hábito quando for escrever seus programas em Assembly.

### 1.3 Programa 2 - Entrada

Outra boa prática que podemos realizar quando se programa com Assembly é colocar todos os dados, que vimos nas tabelas como descritivos de valores. Porém devemos compreender que quando programamos em Assembly temos uma paixão por hexadecimais e normalmente colocamos tudo nessa base.

Nosso programa pode ser descrito conforme o seguinte fluxograma:

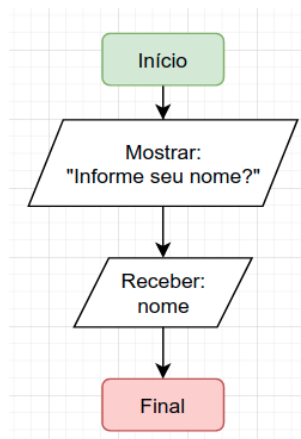


Figura 1.2: Fluxograma do Programa **Entrada**

Ao invés de mostrar o programa inteiro, como fizemos (e provavelmente complexei um monte de leitores) veremos parte a parte deste e assim montaremos até o resultado final.

Iniciamos nossa implementação com a adição de um segmento de dado denominado "segment .data", criamos um novo programa chamado "entrada.asm" e digitamos a seguinte informação:

```

; entrada.asm
; Programa para Entrada de Dados

```

```
;
segment .data
    LF      equ 0xA  ; Line Feed
    NULL    equ 0xD  ; Final da String
    SYS_EXIT equ 0x1  ; Codigo de chamada para finalizar
    RET_EXIT equ 0x0  ; Operacao com Sucesso
    STD_IN   equ 0x0  ; Entrada padrao
    STD_OUT  equ 0x1  ; Saida padrao
    SYS_READ equ 0x3  ; Operacao de Leitura
    SYS_WRITE equ 0x4 ; Operacao de Escrita
    SYS_CALL equ 0x80 ; Envia informacao ao SO
```

Colocamos todos os valores que já vimos anteriormente em uma tabela associativa de variáveis, assim quando precisamos de algum deles basta chamar pelo nome desta. Mas tem valores repetidos como por exemplo `SYS_EXIT` e `STD_OUT` porquê não deixar um só? Pois a intenção é mapear os valores e não confundir quando formos escrever o comando, não existe o menor motivo de não gastar variáveis a mais para deixarmos o código mais simples e bem escrito.

Próxima parte e iniciarmos nosso programa com a declaração das variáveis que iremos utilizar e aprendermos uma nova seção:

```
section .data
    msg db "Entre com seu nome: ", LF, NULL
    tam equ $- msg

section .bss
    nome resb 1

section .text

global _start

_start:
```

Já vimos o que significa a seção `.data`, porém qual sua diferença para `.bss`? Essa seção é uma abreviatura de *Block Starting Symbol* e nela colocamos todas as variáveis que serão modificadas pelo programa. Para definir seus valores podemos usar mais uma tabela:

Sigla	Tipo	Significado
resb	byte	variável de 8 bits
resw	word	variável de 16 bits
resd	double	variável de 32 bits
resq	quad	variável de 64 bits
resdq	double quad	variável de 128 bits

O comando da seção `.bss` é bem diferente da seção `.data`, nessa segunda por exemplo fazemos:

```
bVar db 10
```

E isso significa que criamos uma variável chamada **bVar** com o valor 10 nela e esse valor foi armazenado em uma variável de 8 bits. Porém se definirmos em `.bss`:

```
bVar resb 10
```

Estamos agora com um *array* de bytes contendo 10 elementos, repare que é uma diferença bem gritante. Por isso dizemos que em `.data` colocamos as constantes (mas na verdade também são expressões variáveis), pois lá recebem valores iniciais enquanto que `.bss` temos as variáveis (e na verdade são arrays de elementos).

Então conforme explicamos e com o auxílio da nossa tabela, criamos uma variável chamada "nome" que contém 1 elemento como array de bytes, que será utilizada para armazenar o valor que informaremos. O próximo bloco mostra ao usuário que ele deve informar um nome:

```
mov eax, SYS_WRITE
mov ebx, STD_OUT
mov ecx, msg
mov edx, tam
int SYS_CALL
```

Ao utilizarmos as variáveis que criamos no segmento, observe que a sintaxe do programa começa a ficar um pouco mais clara, "msg" e "tam" foram definidos na seção `.data` e contém respectivamente a frase que desejamos mostrar e o tamanho desta.

### 1.3.1 Entrada do nome

Próximo bloco corresponde a entrada da informação propriamente dita:

```
mov eax, SYS_READ
mov ebx, STD_IN
mov ecx, nome
mov edx, 0xA
int SYS_CALL
```

Os movimentos dos registradores são exatamente os mesmos porém temos uma passagem diferente dos valores das informações, e aí que está toda graça de Assembly pois vemos que transações de entradas e saídas são as mesmas. Para o registrador "eax" temos o valor correspondente a uma operação de leitura ao invés de uma escrita. Para o registrador "ebx" temos o valor correspondente a uma entrada padrão (teclado) ao invés de uma saída padrão (monitor). Os registradores "ecx" e "edx" permanecem com as mesmas informações variável (a diferença que agora o valor informado será armazenado na variável ao invés de obtermos seu conteúdo) e o tamanho.

Esta última é um problema, pois isso limita a entrada do usuário, nesse caso usamos o hexadecimal 0xA que corresponde ao decimal 10, assim sendo o usuário só pode colocar um nome contendo 10 caracteres, se ultrapassar esse valor a informação será cortada. Em breve resolveremos isso, mas por enquanto deixaremos como está.

A última parte do programa também já vimos:

```
mov eax, SYS_EXIT
mov ebx, RET_EXIT
int SYS_CALL
```

Que avisa ao sistema operacional que encerramos todas as atividades e agora pode encerrar os usos desse programa limpando as áreas de memória ou outras alocações realizadas por ele.



### 1.3.2 Compilação e Linkedição

Ao invés de ficarmos sofrendo tendo que inserir 2 comandos (até parece que é muita coisa) para compilar e linkeditar este programa, podemos criar um arquivo especial que faz esse trabalho. Obrigatoriamente seu nome deve ser **makefile**, então crie um arquivo com esse nome e digite os seguintes comandos:

```
NOME = entrada

all: $(NOME).o
    ld -s -o $(NOME) $(NOME).o
    rm -rf *.o;

%.o: %.asm
    nasm -f elf64 $<
```

Pode parecer bem estranho mas este programa faz exatamente o que esses dois comandos fariam:

```
$ nasm -f elf64 entrada.asm
$ ld -s -o entrada entrada.o
```

No início criamos uma variável **NOME** facilitando assim sua modificação nos próximos programas pois basta modificar essa variável para o nome do programa atual e tudo está pronto. Para executar esse programa digite o seguinte:

```
$ make
```

Não erramos na digitação é só "make" mesmo, disse que era um arquivo especial. E pronto, uma vez executado corretamente o programa sera compilado e linkeditado. E ao executá-lo com:

```
$ ./entrada
```

Será mostrado:

```
$ Entre com seu nome:
```

E o cursor espera que seja informado algo e pressionado a tecla ENTER para dar continuidade ao programa.

## 1.4 Programa 3 - Comparar Valores

Neste programa vamos realizar comparações entre valores e compreender como saltos condicionais e incondicionais funcionam na linguagem. Assembly realiza comparações com 2 comandos, um deles normalmente é o comando CMP (outros fazem esse mesmo serviço) que possui a sintaxe:

```
$ cmp registrador1, registrador2
```

E aí pergunta-se: está comparando ele como? E aí que entra o segundo comando que executará o salto para um determinado ponto do programa, vamos para mais uma tabela:

Mnemônico	Significado	Contrário	Significado
JE	Salta se igual	JNE	Salta se não igual
JG	Salta se maior	JNG	Salta se não maior
JL	Salta se menor	JNL	Salta se não menor
JGE	Salta se maior ou igual	JNGE	Salta se não maior ou igual
JLE	Salta se menor ou igual	JNLE	Salta se não menor ou igual

Esses saltos são chamados de "condicionais", ou seja, dependem que uma comparação ocorra. Porém ainda existe o comando **JMP** que é um salto "incondicional", isso é, não depende que nada ocorra. E posto tudo isso o nosso programa deveria ter a aparência conforme o primeiro fluxograma (e assim ficaria em linguagens de alto nível), porém no Assembly nosso programa terá a aparência do segundo:

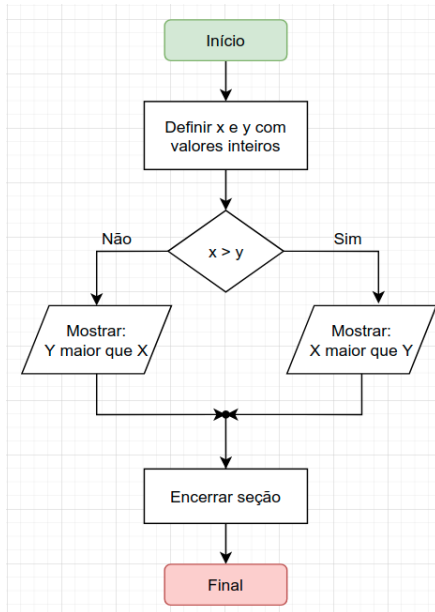
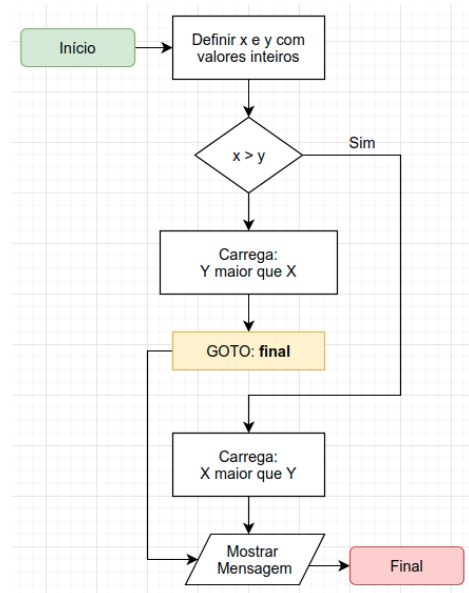


Figura 1.3: Fluxograma estruturado

Figura 1.4: Do programa **Comparar Valores**

Mas qual o motivo dessa diferença tão gritante? Assembly não possui um comando interno que toma uma decisão e faz blocos de desvios, os blocos de desvio do Assembly são simplesmente pontos "etiquetados" do nosso programa. Lembra no início que criamos um "\_start:", pois bem isso não é um método (como seria em linguagens de alto nível) isso é um *label* (ou uma etiqueta se prefere a palavra em português).

Vamos iniciar um programa chamado maiornum.asm, copiamos o nosso segmento de dados (os mesmos vistos anteriormente) e criamos as seguintes variáveis na seção **.data**:

```

segment .data
    LF      equ 0xA ; Line Feed
    NULL    equ 0xD ; Final da String
    SYS_EXIT equ 0x1 ; Codigo de chamada para finalizar
    RET_EXIT equ 0x0 ; Operacao com Sucesso
    STD_IN  equ 0x0 ; Entrada padrao
    STD_OUT equ 0x1 ; Saida padrao
    SYS_READ equ 0x3 ; Operacao de Leitura
    SYS_WRITE equ 0x4 ; Operacao de Escrita
    SYS_CALL equ 0x80 ; Envia informacao ao S0

section .data
    x dd 10
    y dd 50
    msg1 db 'X maior que Y', LF, NULL
    tam1 equ $ - msg1
    msg2 db 'Y maior que X', LF, NULL
    tam2 equ $ - msg2
  
```

Temos duas variáveis a primeira chamada **x** que possui o valor de 10 e a segunda **y** com o valor de 50, ao término altere esses valores para testar completamente o programa. Temos também **msg1** que mostra "X maior que Y" e **msg2** para mostrar o inverso, ou "Y maior que X" além de **tam1** e **tam2** para armazenar o tamanho das mensagens respectivamente. Agora vamos começar nosso programa propriamente dito pela seção **.text**:

```
section .text

global _start

_start:
    mov eax, DWORD [x]
    mov ebx, DWORD [y]
```

Iniciamos com 2 movimentos de **x** e **y** para os registradores **EAX** e **EBX** fazendo uma conversão relativa para **DWORD**. Não é possível mover o conteúdo de um DD diretamente para estes registradores.

```
    cmp eax, ebx
    jge maior
```

Em seguida procedemos a comparação entre os dois registradores e perguntamos se o registrador **EAX** (o primeiro) é maior ou igual (**JGE**) que **EBX** (o segundo), caso seja salta para uma etiqueta chamada **maior**. Caso não seja maior ou igual o programa continuará em seu fluxo normal.

```
    mov ecx, msg2
    mov edx, tam2
    jmp final
```

No fluxo normal colocamos a **msg2** no registrador **ECX** e seu tamanho em **EDX**, e fazemos um salto incondicional para uma etiqueta chamada **final**.

```
maior:
    mov ecx, msg1
    mov edx, tam1
```

Declaramos a etiqueta **maior** e colocamos a **msg1** no registrador **ECX** e seu tamanho em **EDX**.

```
final:
    mov eax, SYS_WRITE
    mov ebx, STDOUT
    int SYS_CALL
```

Declaramos a etiqueta **final**, sendo aqui que os dois pontos do programa se encontram. Fazemos os dois movimentos finais para mostrar o resultado, como já carregamos **ECX** e **EDX** anteriormente a mensagem será mostrada de forma correta.

```
    mov eax, SYS_EXIT
    mov ebx, RET_EXIT
    int SYS_CALL
```

E fazemos o movimento final encerrando a seção. Pronto agora podemos executar (compile e linkedite com uma cópia do arquivo MAKEFILE visto anteriormente, modificar valor da variável NOME) e testar vários valores para X.

## 1.5 Programa 4 - Converter

Antes mesmo de começarmos nosso programa, vamos criar uma biblioteca e assim parar de copiar os códigos da "segment .data" além de começarmos a criar alguns funções que podemos usar de modo mais consistente.

Para criar uma biblioteca, crie um novo arquivo com o nome "bibliotecaE.inc" e neste insira a seguinte codificação:

```
segment .data
    LF      equ 0xA  ; Line Feed
    NULL    equ 0xD  ; Final da String
    SYS_EXIT equ 0x1  ; Codigo de chamada para finalizar
    RET_EXIT equ 0x0  ; Operacao com Sucesso
    STD_IN   equ 0x0  ; Entrada padrao
    STD_OUT  equ 0x1  ; Saida padrao
    SYS_READ equ 0x3  ; Operacao de Leitura
    SYS_WRITE equ 0x4 ; Operacao de Escrita
    SYS_CALL equ 0x80 ; Envia informacao ao SO

    TAM_BUFFER equ 0xA

segment .bss
    BUFFER resb 0x1
```

Agora para o nosso programa que chamaremos de "converte.asm" na primeira linha insira o seguinte código:

```
%include 'bibliotecaE.inc'
```

A definição de **TAM\_BUFFER** e **BUFFER** iremos ver hoje nas funções propostas, por enquanto só precisamos saber que a segunda é um binário que carrega um determinado valor a ser utilizado.

E estamos prontos, daqui para frente salvo qualquer outra observação sempre que criarmos um programa o primeiro passo será copiar o conteúdo da "bibliotecaE.inc" e adicionar a cláusula **%include**. Além obviamente do arquivo "Makefile" para compilarmos e linkeditarmos o programa. Sempre partirei (para não me tornar repetitivo) do princípio que essas ações já aconteceram.

Vamos começar adicionando uma simples função, que já vimos ser executada várias vezes, e deve ser adicionada na "bibliotecaE.inc":

```
segment .text

; -----
; Saida do Resultado no Terminal
; -----
; Entrada: valor String em BUFFER
```

```

; Saida: valor no terminal
; -----
saidaResultado:
    mov eax, SYS_WRITE
    mov ebx, STDOUT
    mov ecx, BUFFER
    mov edx, TAM_BUFFER
    int SYS_CALL
    ret

```

Funções são criadas na biblioteca para nossa comodidade, acho que o único detalhe que ainda precisamos entender é esse comando **ret**, pois o resto basta olhar desde o primeiro programa que construímos para entender seu funcionamento. Quando saltos são dados (sejam eles condicionais ou incondicionais) não existe um retorno ao ponto de partida, ao chamarmos funções é diferente espera-se que elas retornem e é exatamente isso que faz esse comando **ret**, desvia o fluxo de volta para a próxima instrução de onde a função foi chamada.

### 1.5.1 Criar o nosso programa

Neste programa vamos compreender 2 ações muito comuns que acontece em programação a conversão de uma cadeia de caracteres para um número e vice versa. Uma característica bem curiosa que o programa será completamente "modular" ou seja, será dividido em pequenos blocos. Observe seu fluxograma:

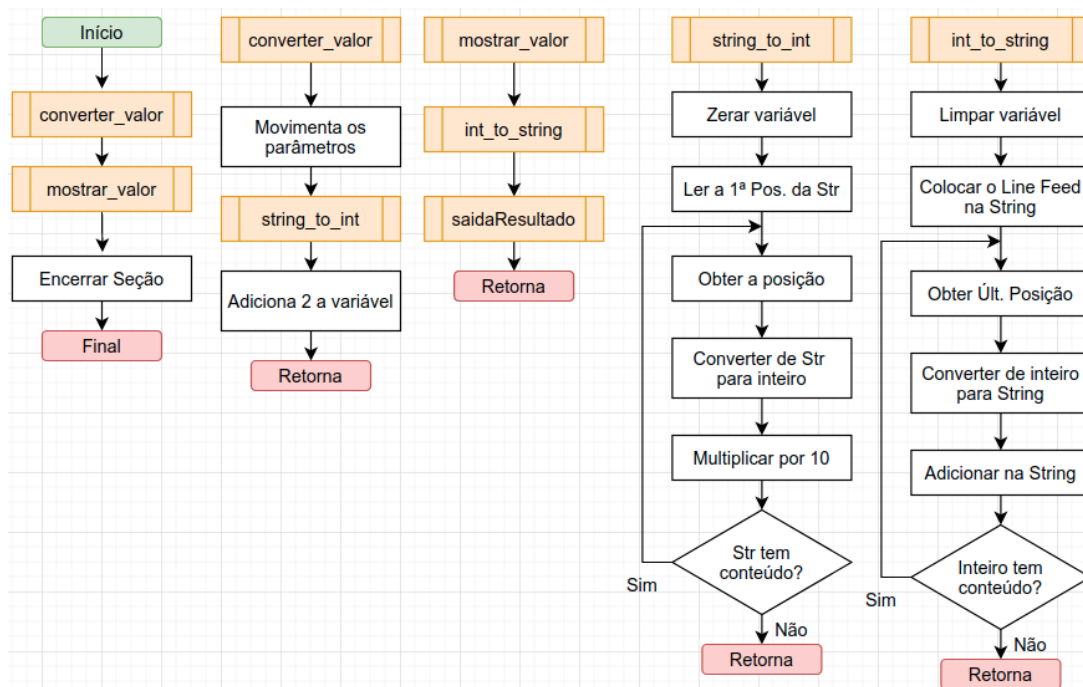


Figura 1.5: Fluxograma do Programa **Converter**

Vamos começar a montagem inicial:

```

section .data
    v1 dw '105', 0xa

```



```
section .text
global _start

_start:
    call converter_valor
    call mostrar_valor
    mov eax, SYS_EXIT
    mov ebx, RET_EXIT
    int SYS_CALL
```

Na seção **.data** criamos o valor que iremos converter em uma variável chamada **v1** do tipo Double Word (ou seja um caracter). Já quando começamos o programa em si temos 2 funções **call**, que no fluxograma corresponde as duas primeiras caixas laranjas, esta função é responsável por chamar um ponto do programa e aguardar seu retorno e continuar a partir desse ponto. E encerramos a nossa seção do programa, ou seja, pode-se dizer que o principal é só isso, e observe realmente que pelo fluxo está totalmente correto.

```
converter_valor:
    lea esi, [v1]
    mov ecx, 0x3
    call string_to_int
    add eax, 0x2
    ret
```

O próximo módulo é responsável por transpor o valor de **v1** para o registrador **ESI** e seu tamanho para **ECX**, em seguida chamar a função **string\_to\_int** para realizar a conversão dessa variável em inteiro. O valor de convertido estará contido no registrador **EAX** e a ele adicionaremos mais 2 (apenas para testar se realmente virou inteiro) e retornamos ao ponto que chamou.

O comando **LEA** permite que calculemos efetivamente o endereço de qualquer elemento em uma tabela (ou um endereço) e elimina este endereço em um registrador. Ou seja, diferente do comando **MOV** é um caminho mais seguro em se tratando de movimentações de variáveis para registradores.

```
mostrar_valor:
    call int_to_string
    call saidaResultado
    ret
```

Este módulo chama a função **int\_to\_string** para realizar a conversão da variável (que deve estar no registrador **EAX**) de volta para uma cadeia de caracteres de modo que possa dar saída nessa no terminal através da função (contida em nossa biblioteca) "saidaResultado".

Agora podemos escolher se colocaremos essas duas próximas funções aqui no programa ou na biblioteca, recomendamos sempre que criar uma nova função coloque-a no programa e teste-a, caso tudo funcione corretamente transfira-a para a biblioteca. Porém as bibliotecas que usaremos não devem conter sujeira (códigos não utilizáveis pelo programa) pois senão geraríamos apenas lixo e aumento de tamanho desnecessário no nosso executável final. Ou seja, mantenha essas funções a mão quando forem necessárias seu uso, mas não as coloque sempre para QUALQUER programa que crie.

### 1.5.2 Funções de Conversão

Antes de começarmos a ver as funções devemos entender que os operadores: AH, AL, BH, BL, CH, CL, DH e DL são o que chamamos de segmentos de 8 bits. Toda vez que tratamos de um único caractere temos um byte isolado (ou seja 8 bits) e podemos usar esses operadores para realizar algumas transformações como veremos a seguir.

Convertendo da cadeia de caracteres para inteiro:

```
string_to_int:
    xor ebx, ebx

.prox_digito:
    movzx eax, byte[esi]
    inc esi
    sub al, '0'
    imul ebx, 0xA
    add ebx, eax
    loop .prox_digito
    mov eax, ebx
    ret
```

Esta função espera que o registrador **ESI** contenha o valor a ser convertido e **ECX** a quantidade de caracteres deste. O primeiro passo é zerar o registrador **EBX**, o comando **XOR** é um comparador de bit no qual se ambos forem iguais (isto é, ambos 0 ou 1) o resultado será 0 para aquela posição de bit, isso é uma forma elegante de dizer que algo recebe 0 ao invés de simplesmente enviar 0x0.

O comando **MOVZX** é abreviatura para *Move with Zero-Extend*, isso significa que os bits superiores do operador de destino serão preenchidos com zero. Próximo passo é incrementar a posição do registrador **ESI** e achar o valor correspondente da letra. A instrução "*sub al,'0'*" converte o caractere em **AL** isso corresponde a um número entre 0 e 9.

Agora multiplicamos o registrador **EBX** por 10 e adicionamos o conteúdo de **EAX** a este. O comando **LOOP** salta para pegar o próximo registro e assim será realizado até que todos os caracteres da cadeia tenha sido lidos. Ao término movemos o conteúdo de **EBX** para **EAX** de modo a retornar o valor.

Vamos na prática, nosso valor é "105", então o primeiro caractere é "1" e será convertido para inteiro, **EBX** inicial vale 0 que será multiplicado por 10 resultando 0 e assim **EBX** terá o valor 1. Na próxima interação vem o caractere "0" que é convertido e **EBX** que contém 1 multiplicado por 10, adicionado a 0 permanece 10. Na última interação o caractere "5" que é convertido e **EBX** que contém 10 é multiplicado por 10, adicionado a 5 o resultado é 105. Ou seja, o mesmo valor da cadeia de caracteres.

Convertendo da cadeia de caracteres para inteiro:

```
int_to_string:
    lea esi, [BUFFER]
    add esi, 0x9
    mov byte[esi], 0xA
    mov ebx, 0xA

.prox_digito:
    xor edx, edx
    div ebx
```

```

add dl, '0'
dec esi
mov [esi], dl
test eax, eax
jnz .prox_digito
ret

```

Esta função espera que um valor inteiro esteja armazenado no registrador **EAX**, o primeiro passo é associar o conteúdo de **BUFFER** ao registrador **ESI**, ou seja, tudo o que fizermos com este será refletido para o conteúdo de **buffer**. Adicionamos o valor 9 a **ESI** e o movemos 10 para a posição final deste (isso é realizado para que a cadeia possa conter o Line Feed), iniciamos **EBX** com o valor 10.

No método de repetição zeramos **EDX** e realizamos uma divisão entre **EBX** e **EDX**, a instrução "*add dl, '0'*", transforma o valor correspondente ao caractere na tabela ASCII. Agora decrementamos 1 posição de **ESI** e adicionamos esse valor convertido. Próximo passo é testar (comando **TEST**) o registrador **EAX** para saber se ainda existem valores a serem adicionados, se sim salta de volta para obter esse próximo registro caso contrário retorna para a posição de quem chamou esta função.

Na prática, nosso valor será 107, começamos montando a cadeia com um "LF", e pegamos o primeiro elemento que é o valor 7, convertemos este e adicionamos na cadeia que agora será "7LF", no próximo passo o valor 0 é obtido que resulta em "07LF", e por fim, o valor 1 resultando na cadeia final "107LF".

Mas qual o sentido da divisão? Note que quando convertemos da cadeia para inteiro fomos percorrendo caractere a caractere pois podemos fazer isso em uma cadeia, porém em um número isso é impossível ir de frente para trás, então temos que andar de trás para frente.

Pronto já podemos compilar, linkeditar e executar o programa. Lembre-se que se for testar com valores diferentes de 3 casas modificar o registrador **ECX**, na instrução "*mov ecx, 0x3*", para refletir esta mudança. Além disso qualquer valor colocado será aumentado em 2 graças a instrução "*add eax, 0x2*".

## 1.6 Programa 5 - Calculadora

Como último programa para fecharmos esse capítulo vamos construir o menu completo para uma calculadora que realiza as quatro operações básicas. Na primeira parte solicita 2 valores e em seguida qual operação deve realizar adicionar, subtrair, multiplicar ou dividir. Porém não fique triste pois não iremos realizar as operações apenas mostrar uma saída informando que chegamos ao ponto correto.

Para realizar cada uma das operações seriam necessárias muitas movimentações, mas prometo que em breve faremos isso, por enquanto precisamos apenas fixar esses conhecimentos básicos e o uso dos registradores "E" (de 32 bits) para podermos seguir adiante.

### 1.6.1 Novas funções a biblioteca

Observe que um menu existem muitas saídas de dados, e isso é uma característica preocupante pois temos que repetir várias vezes os mesmos comandos, além de criar aquela variável que guarda o tamanho da cadeia de caracteres. Então vamos resolver esses dois problemas primeiro e adicionar duas novas funções na nossa biblioteca.

```

; -----

```

```

; Calcular o tamanho da String
; -----
; Entrada: valor String em ECX
; Saida: tamanho da String em EDX
; -----
tamStr:
    mov edx, ecx
proxchar:
    cmp byte[edx], NULL
    jz terminei
    inc edx
    jmp proxchar
terminei:
    sub edx, ecx
    ret

```

Vamos passar uma cadeia de caracteres no registrador **ECX** e de modo bem simples vamos contar (tem que ser manualmente pois não existe um "método" que faça isso) caractere a caractere, observe que no início mantemos o valor de **ECX** em **EDX**, o conteúdo do centro é simples conta todos os caracteres até achar o valor NULL (0xD). O pulo do gato está no comando **SUB** (que possui a sintaxe *sub destino, secundário*). Isso parece bem esquisito para quem vem das linguagens de alto nível: **EDX** contém 2 valores, o primeiro é a cadeia de caracteres e o segundo um valor inteiro contendo os incrementos que fizemos no centro, se queremos somente o valor inteiro basta remover essa cadeia de caracteres (para isso subtraímos).

```

; -----
; Saida do Resultado no Terminal
; -----
; Entrada: String em ECX
; Saida: valor no terminal
; -----
mst_saida:
    call tamStr
    mov eax, SYS_WRITE
    mov ebx, STD_OUT
    int SYS_CALL
    ret

```

Para nosso método de saída, recebemos a cadeia de caractere através do registrador **ECX**, chamamos o método descrito anteriormente para obtermos tamanho que virá em **EDX**. Agora basta finalizar com os valores de **EAX**, **EBX** e informar ao sistema operacional que pode processar.

## 1.6.2 Menu de Sistema

Nosso processo começa com a declaração de todas as variáveis que utilizaremos ao longo do programa:

```

#include 'bibliotecaE.inc'

section .data
    tit      db LF, '+-----+', LF, '| Calculadora |', LF, '+-----+', NULL
    obVal1   db LF, 'Valor 1:', NULL
    obVal2   db LF, 'Valor 2:', NULL

```

```

opc1    db LF,'1. Adicionar', NULL
opc2    db LF,'2. Subtrair', NULL
opc3    db LF,'3. Multiplicar', NULL
opc4    db LF,'4. Dividir', NULL
msgOpc  db LF,'Deseja Realizar?', NULL
msgErro db LF,'Valor da Opcao Invalido', NULL
p1      db LF,'Processo Adicionar', NULL
p2      db LF,'Processo Subtrair', NULL
p3      db LF,'Processo Multiplicar', NULL
p4      db LF,'Processo Dividir', NULL
msgfim  db LF,'Terminei.', LF, NULL

section .bss
    opc      resb 1
    num1     resb 1
    num2     resb 1

```

Um fator importante é que cada cadeia de caracteres deve obrigatoriamente terminar com o caractere NULL, senão nossa função de conta dará totalmente errado. Temos 3 variáveis na seção .bss a opção que o usuário pode escolher e os dois valores para realizar a operação.

```

section .text
global _start

_start:
    mov ecx, tit      ; '+-----+',LF,'| Calculadora |',LF,'+-----+'
    call mst_saida

```

Começamos nossa programação mostrando o título inicial que como resultado deve mostrar no terminal:

```

+-----+
| Calculadora |
+-----+

```

```

    mov ecx, obVal1   ; Valor 1:
    call mst_saida
    mov eax, SYS_READ
    mov ebx, STD_IN
    mov ecx, num1
    mov edx, 0x3
    int SYS_CALL

```

Solicitamos a entrada do primeiro valor para o usuário que mostra a mensagem: "Valor 1:" e fica aguardando. Uma vez informado este irá para a variável **num1**.

```

    mov ecx, obVal2   ; Valor 2:
    call mst_saida
    mov eax, SYS_READ
    mov ebx, STD_IN
    mov ecx, num2
    mov edx, 0x3
    int SYS_CALL

```



Processamos de mesma forma agora para solicitar o segundo valor (não valeria a pena criar uma função para isso? Utilize como um exercício de formatura desse capítulo).

```
mov ecx, opc1      ; 1. Adicionar
call mst_saida
mov ecx, opc2      ; 2. Subtrair
call mst_saida
mov ecx, opc3      ; 3. Multiplicar
call mst_saida
mov ecx, opc4      ; 4. Dividir
call mst_saida
```

Mostramos agora as quatro opções disponíveis para nosso usuário de modo que possa fazer sua escolha, que resulta em:

1. Adicionar
2. Subtrair
3. Multiplicar
4. Dividir

```
mov ecx, msgOpc    ; Deseja Realizar?
call mst_saida
mov eax, SYS_READ
mov ebx, STD_IN
mov ecx, opc
mov edx, 2
int SYS_CALL
```

E solicitamos que o usuário determine uma opção (é realmente isso está implorando uma função, observe que temos exatamente os mesmos comandos porém com valores distintos).

```
mov ah, [opc]
sub ah, '0'
```

Toda entrada é realizada em cadeia de caracteres, se desejamos realizar comparações devemos converter o valor para inteiro, como é um único caractere que será informado basta subtrair por '0' que teremos o valor em inteiro. Como assim? Agora vamos ter que pensar na tabela ASCII, a posição do '0' nesta corresponde ao valor decimal 48 (ou 0x30 se prefere em hexadecimal), os próximos números estão em sequência, assim '1' corresponde a 49 e assim sucessivamente. Ou seja, se subtraímos o valor 48 (caractere '0') por 48 (caractere '0') temos o decimal 1.

```
cmp ah, 1
je adicionar
cmp ah, 2
je subtrair
cmp ah, 3
je multiplicar
cmp ah, 4
je dividir
```

Agora é realizar os comparativos para saber qual opção nosso usuário selecionou. E se não entrar em nenhuma dessas opções:

```
mov ecx, msgErro ; Valor da Opcao Invalido
call mst_saida
jmp exit
```

Mostrar a mensagem de erro para opção inválida e sair do programa.

```
adicionar:
    mov ecx, p1      ; Processo Adicionar
    call mst_saida
    jmp exit

subtrair:
    mov ecx, p2      ; Processo Subtrair
    call mst_saida
    jmp exit

multiplicar:
    mov ecx, p3      ; Processo Multiplicar
    call mst_saida
    jmp exit

dividir:
    mov ecx, p4      ; Processo Dividir
    call mst_saida
    jmp exit
```

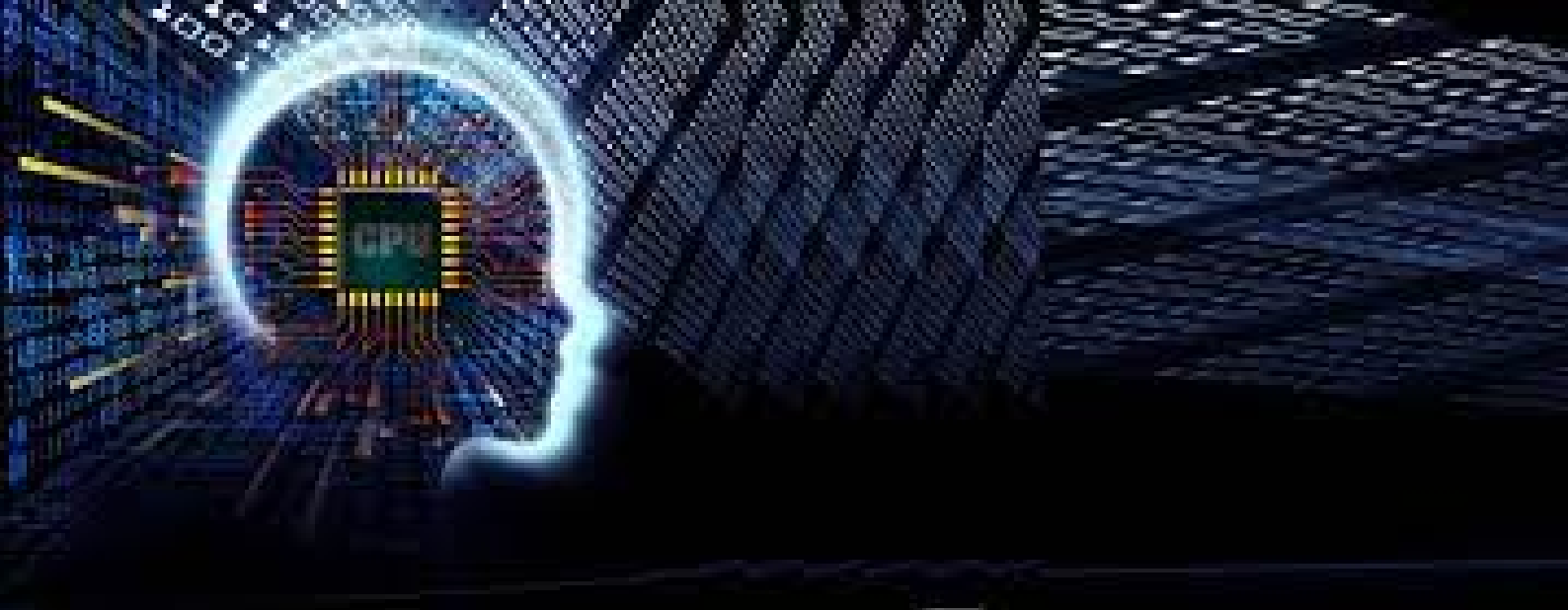
Agora cada método será bem similar, apenas modificando a mensagem para termos a certeza que entrou na opção correta. E por fim:

```
exit:
    mov ecx, msgfim   ; Terminei.
    call mst_saida

    mov eax, SYS_EXIT
    mov ebx, RET_EXIT
    int SYS_CALL
```

Mostrar a mensagem de término e encerrar a seção. E finalizamos esta parte introdutória da linguagem Assembly nos vemos no próximo capítulo.





## 2. União com C++

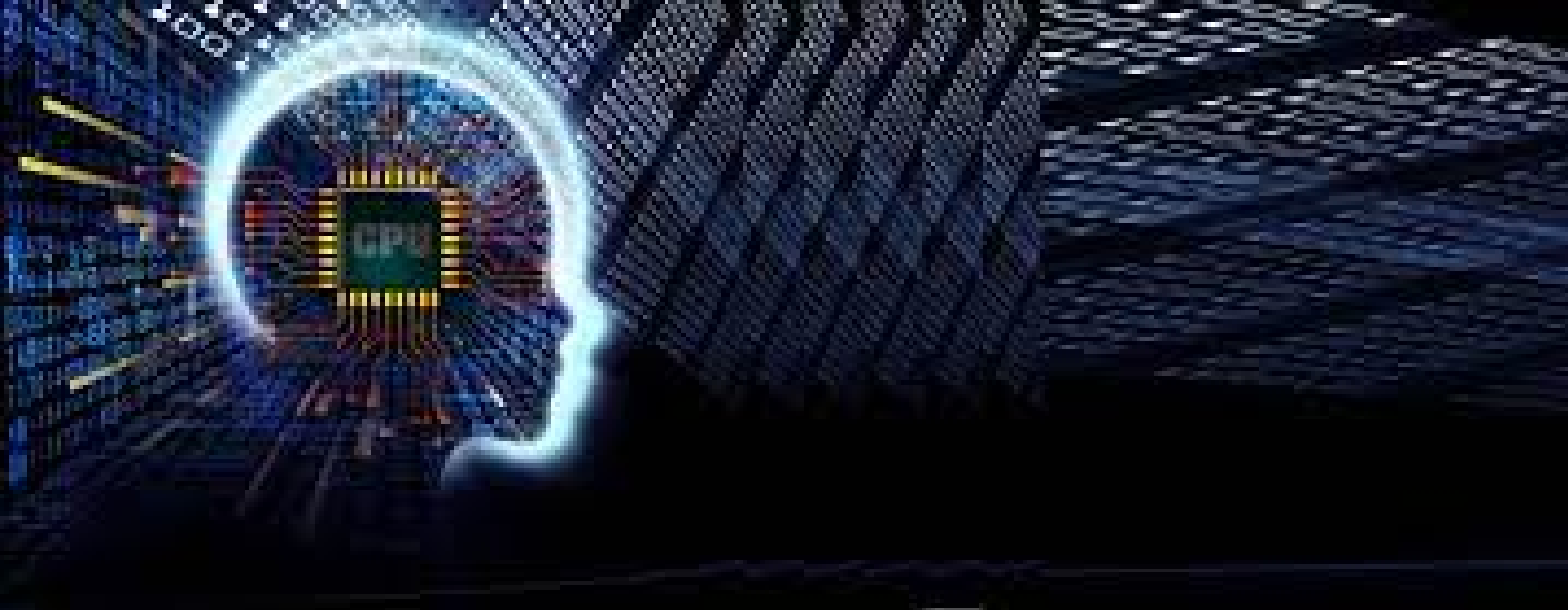
**F** Você não é Assembly mas eu quebro muito a cabeça para te entender. (Davyd Maker)

### 2.1 Porquê fazer isso?

Talvez a pergunta mais simples seja: O que ganhamos com isso?







## A. Considerações Finais

- F** Nenhum computador tem consciência do que faz. Mas, na maior parte do tempo, nós também não. (Marvin Minsky)

### A.1 Sobre o Autor

Especialista com forte experiência em Java e Python, Banco de Dados Oracle, PostgreSQL e MS SQL Server. Escolhido como Java Champion desde Dezembro/2006 e Coordenador do DFJUG. Experiência em JBoss e diversos frameworks de mercado e na interpretação das tecnologias para sistemas e aplicativos. Programação de acordo com as especificações, normas, padrões e prazos estabelecidos. Disposição para oferecer apoio e suporte técnico a outros profissionais, autor de 17 livros e diversos artigos em revistas especializadas, palestrante em diversos seminários sobre tecnologia. Atualmente ocupa o cargo de Analista de Sistemas na Bancorbras.

- Perfil no LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/fernando-anselmo-bb423623/>
- Site Pessoal: <http://fernandoanselmo.orgfree.com>

# Assembly na Prática

ESTE LIVRO PODE E DEVE SER DISTRIBUÍDO LIVREMENTE

**Fernando Anselmo**

