Universidad Mariano Gálvez de Guatemala
Facultad de Ingeniería en Sistemas
Arquitectura de computadoras II
Ing. Carlos Suruy



Lenguaje Ensamblador (debug)

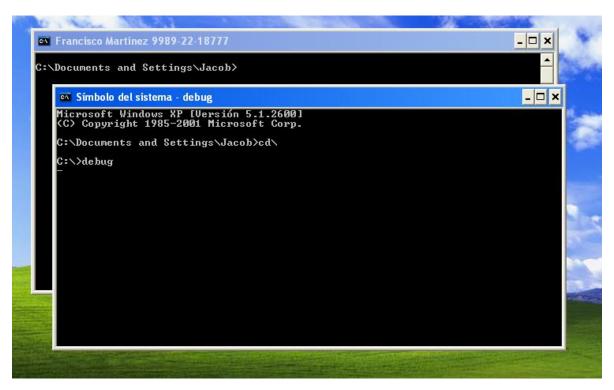
Nombre: Francisco Jacob Martínez Díaz

Carné: 9989-22-18777

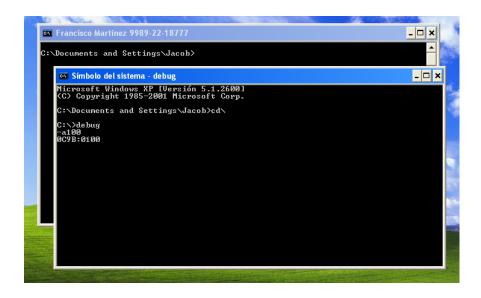
Guatemala, 15 de agosto de 2025

Programa que realiza la suma de 3 números hexadecimales y guardarlo en el registro AX en el depurador de Windows (DEBUG). EJ: AX=2+3+4 RESULTADO: AX=9

Pasos 1, 2, 3:



Paso 4:



Paso 5:

```
C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Simbolo del sistema - debug

Microsoft Windows XP [Uersión 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Jacob>cd\

C:\>debug
-a100

GC9B:0100 mov ax.2

GC9B:0100 mov ax.2

GC9B:0100 mov bx.3

GC9B:010B mov bx.4

GC9B:010B mov bx.4

GC9B:010B add ax.bx

GC9B:010B add ax.bx

GC9B:010B add ax.bx

GC9B:010F
-t

AX=0002 BX=0000 CX=0000 DX=0000 SP=FFEE BP=0000 SI=0000 DI=0000

DS=GC9B ES=GC9B SS=GC9B IP=0000 SP=0000 DI=0000

DS=GC9B ES=GC9B SS=GC9B IP=0000 NV UP EI PL NZ NA PO NC

GC9B:0103 BB0300 MOU BX.00003
```

Paso 6:

```
_ | _ | × |
Francisco Martinez 9989-22-18777
C:\Documents and Settings\Jacob>
                                                                                                                                                                        _ 🗆 ×
        Símbolo del sistema - debug
       C:\>debug
      C:\debug

-a100

0C9B:0100 mov ax,2

0C9B:0103 mov bx,3

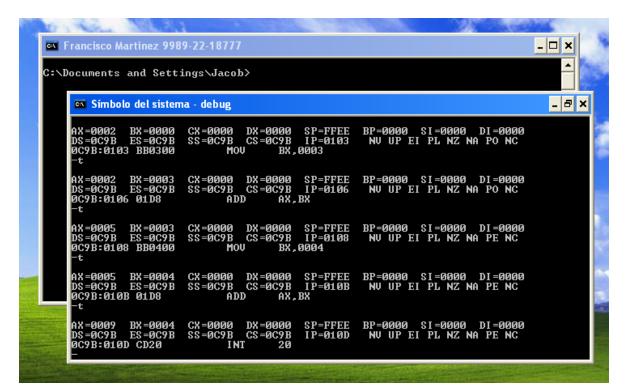
0C9B:0106 add ax,bx

0C9B:0108 mov bx,4

0C9B:010B add ax,bx

0C9B:010D int 20

0C9B:010F
       AX=0002 BX=0000
DS=0C9B ES=0C9B
0C9B:0103 BB0300
                                                                                                       BP=0000 SI=0000 DI=0000
NU UP EI PL NZ NA PO NC
                                              CX=0000 DX=0000 SP=FFEE
SS=0C9B CS=0C9B IP=0103
MOU BX,0003
       AX=0002 BX=0003
DS=0C9B ES=0C9B
0C9B:0106 01D8
                                              CX=0000 DX=0000 SP=FFEE
SS=0C9B CS=0C9B IP=0106
ADD AX,BX
                                                                                                         BP=0000 SI=0000 DI=0000 NU UP EI PL NZ NA PO NC
         -t
       AX=0005 BX=0003
DS=0C9B ES=0C9B
0C9B:0108 BB0400
                                             CX=0000 DX=0000 SP=FFEE
SS=0C9B CS=0C9B IP=0108
MOV BX,0004
                                                                                                         BP=0000 SI=0000 DI=0000
NU UP EI PL NZ NA PE NC
```



Hacer un programa que muestre en toda la pantalla la letra A (mayuscula).

Paso 1: Escribir el código en el debug.

```
C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Simbolo del sistema - debug

Microsoft Windows XP [Uersión 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Jacob>cd\

C:\>debug
-a100
0C9B:0103 mov dx.b800
0C9B:0103 mov es.dx
0C9B:0105 mov xc.700
0C9B:0108 es:
0C9B:010F add si.0
0C9B:010F add si.2
0C9B:0112 loop 010B
0C9B:0114 int 20
0C9B:0116
```

Paso 2: Guardar el programa.

```
C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Simbolo del sistema

(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Jacob>cd\

C:\Adebug
-a100

GC9B:0103 mov dx,b800

GC9B:0103 mov es,dx

GC9B:0103 mov si,0

GC9B:0108 mov si,0

GC9B:0108 mov byte ptr[si].41

GC9B:0107 add si,2

GC9B:0112 loop 010B

GC9B:0114 int 20

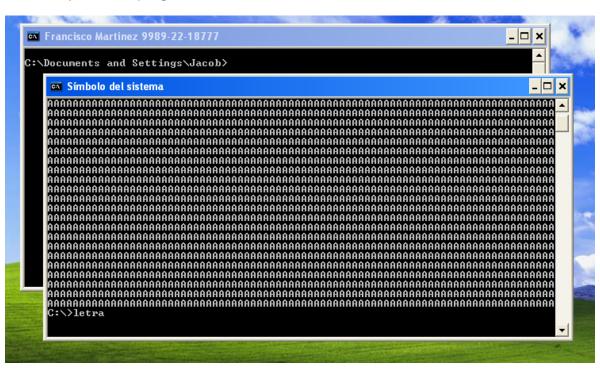
GC9B:0116
-r cx

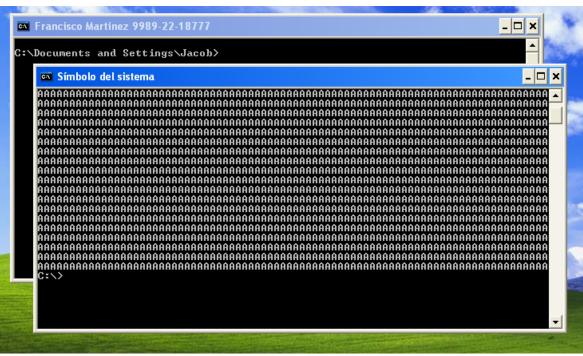
CX 60000
-n letra.com
-v

Escribiendo 00016 bytes
-q

C:\>
```

Paso 3: Ejecutar el programa.





Este programa imprimirá una cadena del clásico "Hola mundo"

```
C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Simbolo del sistema - debug

Microsoft Windows XP [Uersión 5.1.2600]
(C:\Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Jacob>cd\

C:\debug

a

GC9B:0100 jmp 120

GC9B:0102 "Hola Mundo" 0a 0d "$"

-a 120

GC9B:0122 mov ah,09

GC9B:0122 mov dx,0102

GC9B:0125 int 21

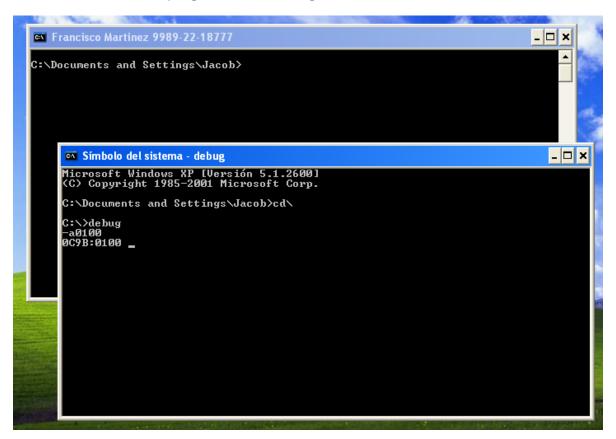
GC9B:0127 int 20

GC9B:0129

GC9B:0129
```

Programa para ilustrar lo que hemos estado viendo, lo que haremos será una suma de dos valores que introduciremos directamente en el programa.

Paso 1: Ensamblar un programa en el debug.



Paso 2: Introducir las instrucciones.

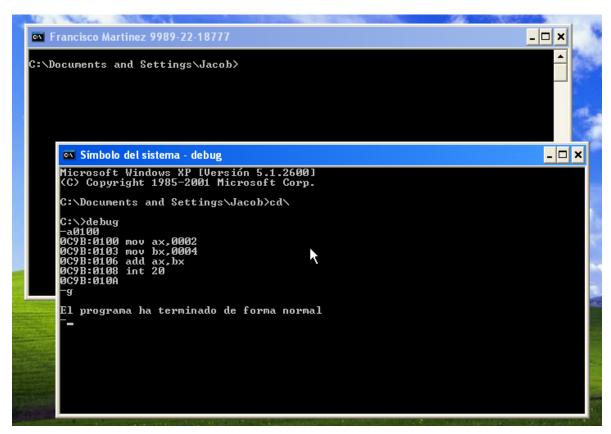
```
C:\Documents and Settings\Jacoh>

Simbolo del sistema - debug

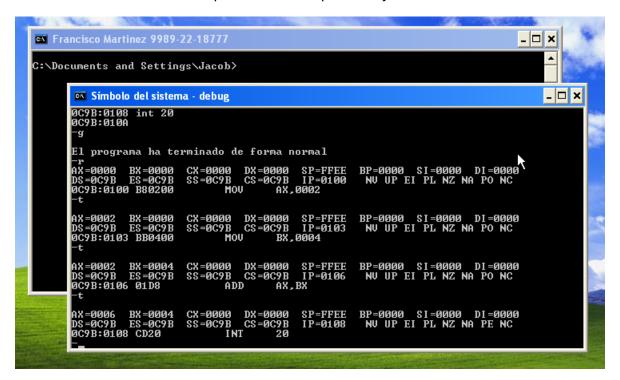
Microsoft Windows XP IVersión 5.1.26901
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Jacoh>cd\
C:\debug
-a01.00
@C98:01.00 mov ax.0002
@C98:01.00 mov ax.0004
@C98:01.00 add ax.bx
@C98:01.00 int 20
@C98:01.00 int 20
@C98:01.00 int 20
```

Paso 3: Ejecutar el programa con el comando "g"



Paso 4: Utilizar comando "r" para visualizar que se haya realizado la suma.



Guardar y cargar los programas.

Paso 1: Ensamblar un programa en el debug.

```
C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Documents and Settings\Jacob>

C:\Documents and Settings\Jacob>

Microsoft Windows XP [Versión 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Jacob>cd\

C:\Ydebug
-a0100

0C9B:0100 mov ax,0002

0C9B:0100 mov ax,0002

0C9B:0100 mov ax,0004

0C9B:0100 mov
```

EJEMPLO 6

Cargar un archivo ya guardado.

```
C:\Documents and Settings\Jacob>

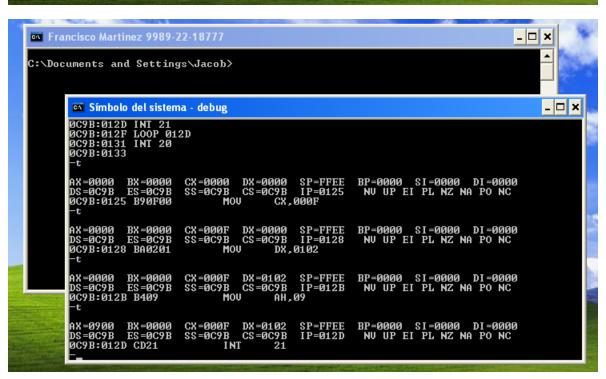
Simbolo del sistema - debug

C:\>debug
-n prueba.com
-1
-u 100 109
GCE1:0100 B80200 MOU AX.0002
GCE1:0103 BB0400 MOU BX.0004
GCE1:0106 G1D8 ADD AX.BX
GCE1:0108 CD20 INT 20

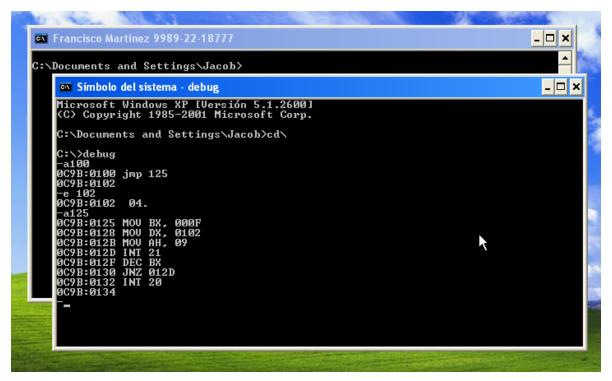
--
```

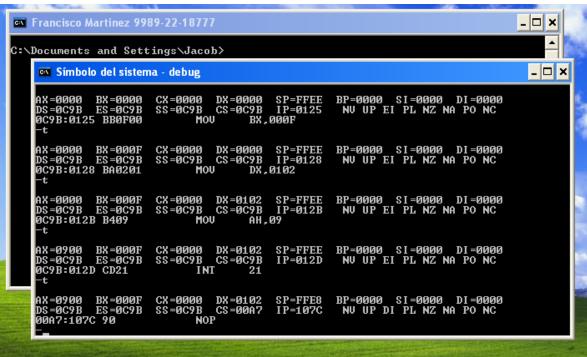
Condiciones, ciclos y bifurcaciones.

```
_ 🗆 🗙
Francisco Martinez 9989-22-18777
C:\Documents and Settings\Jacob>
                                                                                                                         _ 🗆 ×
         Símbolo del sistema - debug
         Microsoft Windows XP [Versión 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
         C:\Documents and Settings\Jacob>cd\
         C:\>debug
-a100
0C9B:0100 jmp 125
0C9B:0102
-e 102
         -е 102
0С9В:0102 04.
                                      F7.
         000F
                                    0102
                                    CX=0000 DX=0000 SP=FFEE
SS=0C9B CS=0C9B IP=0125
MOU CX,000F
         AX=0000 BX=0000
DS=0C9B ES=0C9B
0C9B:0125 B90F00
                                                                             BP=0000 SI=0000 DI=0000
NU UP EI PL NZ NA PO NC
```

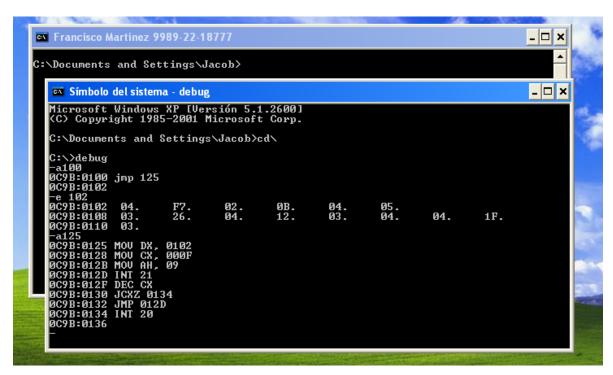


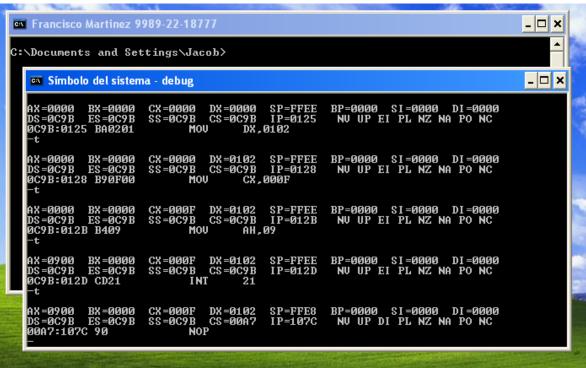
Otra forma de realizar la misma función sin el uso del comando LOOP.

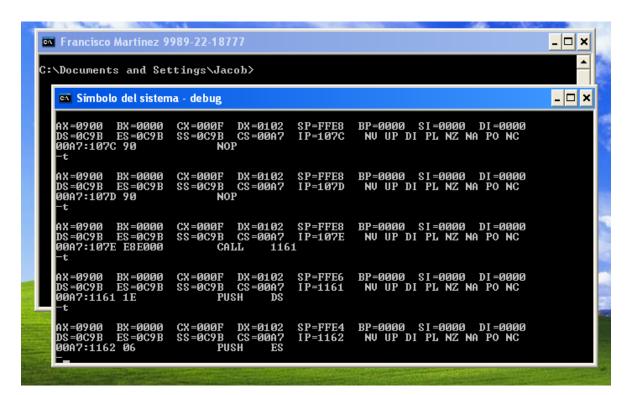




Una ultima variante del programa utilizando de nuevo a CX como contador, pero en lugar utilizar LOOP utilizaremos decrementos a CX y comparación de CX a 0.







Interrupciones

