**LABORATORIO NO. 02**

“Ensamblador, DEBUG y Sistemas Numéricos”

**Ejercicio 1: Utilización del Ensamblador y el Enlazador**

Utilizando los archivos “Ejemplo1.asm” y “Ejemplo2.asm” genere el código objeto y el programa ejecutable utilizando el Ensamblador “TASM” y el Enlazador “TLINK”.

Conteste las siguientes preguntas:

1. Cuando se genera el ejecutable del archivo “Ejemplo2.asm”, ¿cuál es la advertencia que se muestra en pantalla? ¿Por qué muestra esa advertencia?

Respuesta: No Stack, porque no está inicializado y ni puede guardar datos en el stack y no reserva la memoria para ello.

1. Modificado el programa para que no muestre la advertencia, ¿cuál es el resultado del programa, es decir, por qué se imprime ese carácter y no un 30?

Respuesta: El resultado del programa es un ‘\*’ esto porque el comando ADD es una suma de AL con BL, no se imprime un 30 ya que se está ejecutando con 21h con la función 02h y la suma de 15 se basa en hexadecimal, que el resultado de 15+15=2ª.

1. Modifique el código del archivo “Ejemplo2.asm” y utilizando la tabla de códigos ASCII, imprima en pantalla una letra “Z”.

Respuesta:

**Ejercicio 2: Utilización del Modo “DEBUG”**

Comandos del Modo “DEBUG”:

* N Nombrar un programa.
* L Se encarga de cargar el programa.
* U        "Desensamblar" código máquina y pasarlo a código simbólico.
* A        Ensamblar instrucciones simbólicas y pasarlas a código máquina.
* D        Mostrar el contenido de un área de memoria.
* E        Introducir datos en memoria, iniciando en una localidad específica.
* G       Correr el programa ejecutable que se encuentra en memoria.
* P        Proceder o ejecutar un conjunto de instrucciones relacionadas.
* Q       Salir de la sesión con DEBUG.
* R       Mostrar el contenido de uno o más registros.
* T        Rastrear la ejecución de una instrucción.
* W       Escribir o grabar un programa en disco.

Utilizando el Modo “DEBUG” de DOS cargue el programa “Ejemplo2.exe” y responda las siguientes preguntas:

1. ¿En qué dirección de memoria inicia el código del programa?

Respuesta:0003

1. ¿En qué dirección de memoria termina el código del programa?

Respuesta: 0022

1. Aparecen los comentarios en pantalla ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

Respuesta: No porque no se toman en cuenta, se omite todo a la derecha si se encuentra un ‘;’

1. Para cada una de las instrucciones del programa, escriba la dirección de memoria que tiene asignada:

|  |  |
| --- | --- |
| Dirección de memoria | Instrucción |
|  | Mov AX,@DATA |
| 0003 | Mov DS,AX |
| 0005 | Mov AX,0000h |
| 0008 | Mov BX,0000h |
| 000B | Mov AL,15h |
| 000D | Mov BL,15h |
| 000F | Add AL,BL |
| 0011 | Mov DL,AL |
| 0013 | Mov AH,02 |
| 0015 | Int 21h |
| 0017 | Mov AH,4CH |
| 0019 | int 21h |

1. ¿Cuál es la dirección del segmento de código?}

Respuesta: 0000

1. Antes de iniciar la ejecución por pasos del programa, ¿cuáles son los valores de los registros de propósito general?

Respuesta: AX=0b38, BX=0000, CX=001b, DX=0000, SP=0400

1. El valor del IP, ¿coincide con la dirección de inicio del programa?

Respuesta: Si coincide, es 0003.

1. Utilice el comando para el rastreo instrucción por instrucción y, por cada línea del código, escriba el contenido de los registros internos del CPU.

Respuesta: