



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño

Jonatan Crespo Ragland

Israel Ledesma Alcala

Grupo: 932

Taller 9

Organización de computadoras

Martes 22 de Abril del 2025

Modifica el programa para que imprima lo siguiente: A, \, \$, & y 1. Documenta tu procedimiento.

Código prueba

```
section .data
```

```
num1 db 5 // aquí se le asigna los valores a las variables
```

```
num2 db 11
```

```
result db 0
```

```
msg db 'Resultado:',A
```

```
section .bss
```

```
buffer resb 4
```

```
section .text
```

```
global _start
```

_start:

mov al, [num1] // aquí se mueve el valor de num1 a al

add al, [num2]

mov [result], al

; Convertir el resultado a ASCII

movzx eax, byte [result]

add eax, 65 ; Convertir el valor numérico en su

correspondiente ASCII ('A'; = 65)

mov [buffer], al ; Almacenar el carácter ASCII en el

buffer

mov eax, 4

mov ebx, 1

mov ecx, msg

mov edx, 11

int 0x80

mov eax, 4

mov ebx, 1

mov ecx, buffer

mov edx, 1

int 0x80

mov eax, 1

```
xor ebx, ebx
```

```
int 0x80
```

código el cual yo tengo que describir qué es lo que hace

Código prueba

```
section .data
```

```
num1 db 5 // aquí se le asigna los valores a las variables
```

```
num2 db 11
```

```
result db 0
```

```
msg db 'Resultado:',0
```

```
section .bss
```

```
buffer resb 4
```

```
section .text
```

```
global _start
```

```
_start:
```

```
mov al, [num1] // aquí se mueve el valor de num1 al
```

```
add al, [num2]
```

```
mov [result], al
```

```
; Convertir el resultado a ASCII
```

```
movzx eax, byte [result]
```

```
add eax, 48 ; Convertir el valor numérico en su
```

```
correspondiente ASCII ('0' = 48)
```

mov [buffer], al ; Almacenar el carácter ASCII en el

buffer

mov eax, 4

mov ebx, 1

mov ecx, msg

mov edx, 11

int 0x80

mov eax, 4

mov ebx, 1

mov ecx, buffer

mov edx, 1

int 0x80

mov eax, 1

xor ebx, ebx

int 0x80