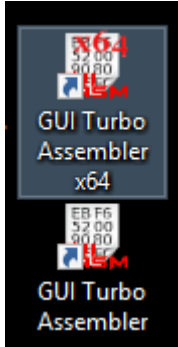


DOSBox/Turbo Assembler

Mara en la clase dijo que se puede usar DOSBox o GUI Turbo Assembler. Yo use el segundo.

Instalador

Me baje el paquete que esta en miel de todo para assembler e instale el **GUI Turbo Assembler v3.0.1.msi** con las opciones por defecto.



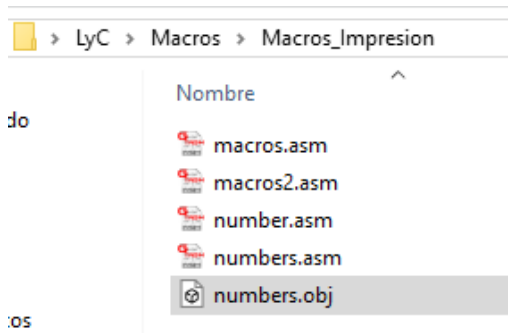
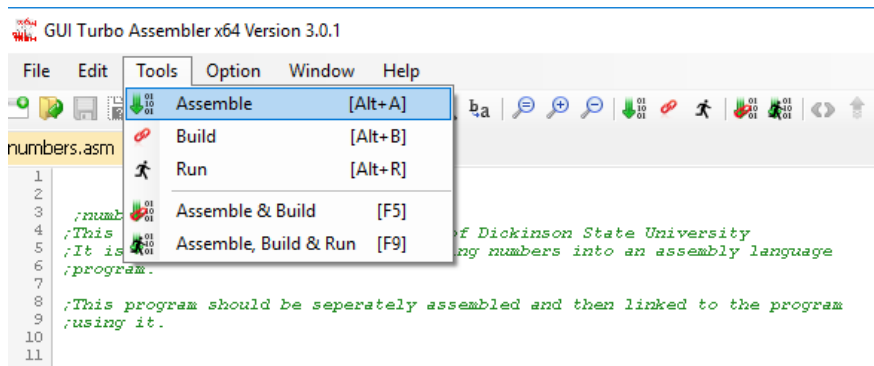
Macros para input-output , manejo de string, hora y pantalla.

1) El archivo assembler final debe incluir los archivos **macros2** y **number** antes de cualquier otra instrucción. (si los usamos o no, en el ejemplo de **Prom.asm** solo uso number, que es el ejemplo que dio Mara en Clases)

```
GUI Turbo Assembler x64 Version 3.0.1
File Edit Tools Option Window Help
Prom.asm
1 include number.asm
2 .MODEL LARGE
3 .386
4 .STACK 200h
5
6 ;variables de la Tabla de Simbolos
7 .DATA
8     _cte01      dd  9.0
9     _cte02      dd 10.0
10    _cte03      dd  8.0
11    _cte04      dd  9.0
12    _cte05      dd  4.0 ; cant de constantes a sumar
13    a           dd  ?
14
15 ;codigo
16 .CODE
17
```

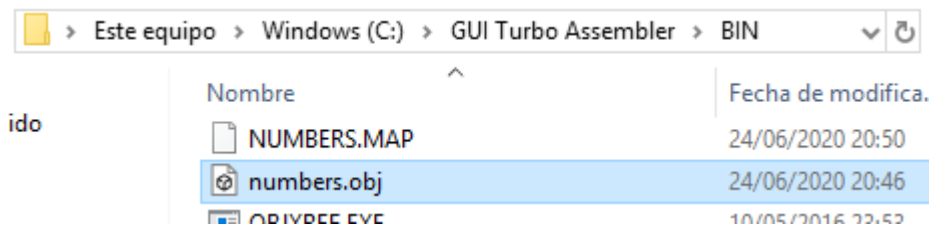
2) El archivo **numbers** debe compilarse aparte con el fin de ensamblarlo con el archivo final de trabajo

- **number.asm**
 - Lo incluyo en mi programa
- **numbers.asm**
 - La usa **number.asm**. Para Linkear ese archivo, porque **numbers.asm** tiene cosas que usa **number.asm**



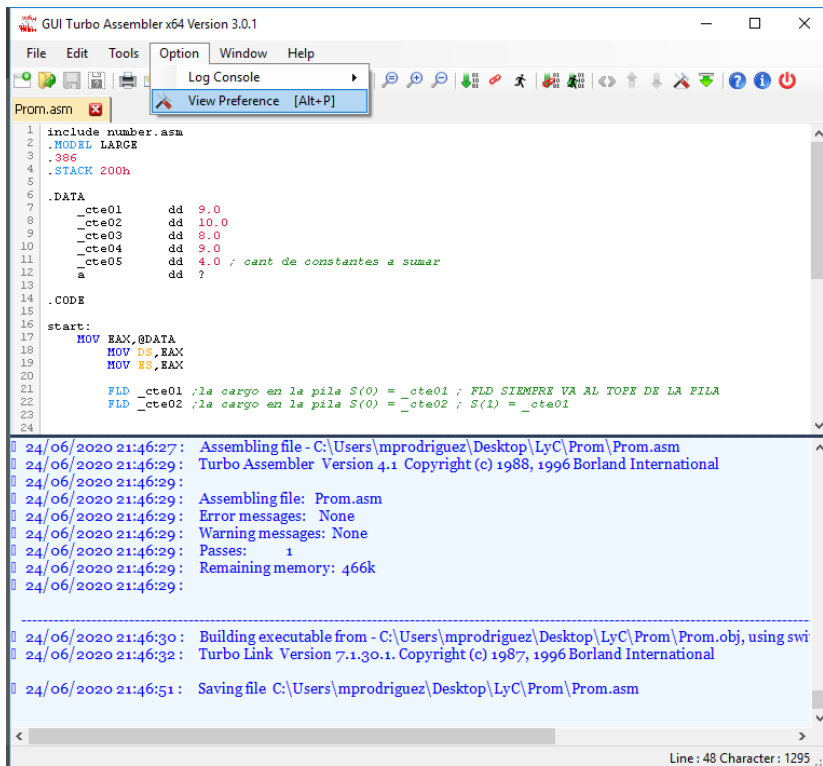
3) Una vez compilado debe ubicarse en la carpeta BIN del GUI Turbo Assembler

4) El archivo numbers.obj debe estar en la carpeta BIN del **GUI Turbo Assembler**

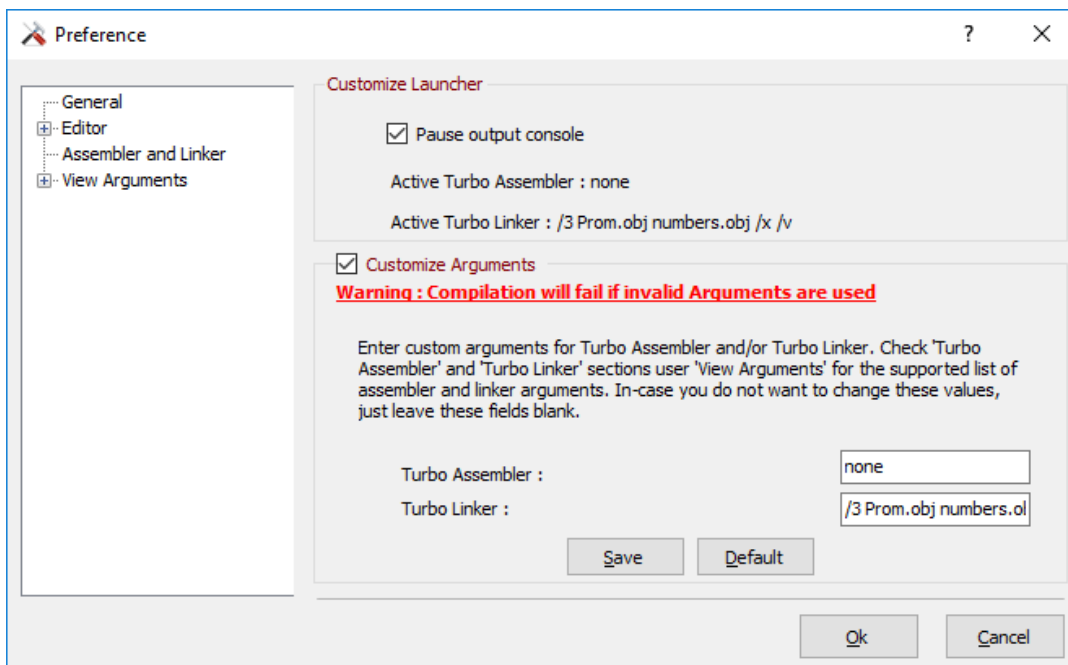


Configuracion para linkear los archivos, antes de la ejecucion.

Option → View Reference



Assembler and Linker → Turbo Linker → **/3 Prom.obj (nombredelarchivo.obj) numbers.obj /x /v**



Le dan **Save** y **OK**

Finalmente correr el archivo de trabajo (En este caso Final.asm) desde el GUI Turbo Assembler con Tools – Assemble, Build & Run

