UNIVERSIDAD AUTÓNOMA "TOMAS FRÍAS" CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



Materia:	Arquite				
Docente:	9				
Auxiliar:	Univ. A				
20/11/2024	Fecha	9			
06/12/2024	Fecha				
Grupo:	1	Sede	Potosí		

Responda las siguientes preguntas de MANERA CONCISA

LAS RESPUESTAS DE MANERA DIGITAL en formato .pdf

1) ¿Qué es el 'stack' en el contexto del lenguaje ensamblador y cómo se utiliza? (10 pts)

En el contexto del lenguaje ensamblador, el 'stack' (o pila) es una estructura de datos que funciona bajo el principio LIFO (Last In, First Out), es decir, el último elemento en entrar es el primero en salir. Se utiliza para almacenar información temporalmente, como variables locales, direcciones de retorno y parámetros de funciones.

- 1. PUSH: Inserta un valor en la parte superior del stack.
- 2. POP: Extrae el valor de la parte superior del stack.
- 3. CALL: Guarda la dirección de retorno en el stack y salta a una subrutina.
- 4. RET: Recupera la dirección de retorno del stack y vuelve a esa dirección.

2) Describe un escenario práctico donde el uso de ensamblador sería más ventajoso que el uso de un lenguaje de alto nivel. (10 pts)

Un escenario práctico donde el uso de ensamblador sería más ventajoso que el uso de un lenguaje de alto nivel es en el desarrollo de sistemas embebidos para dispositivos de tiempo real, como los controladores de microondas, marcapasos o sistemas de control de aeronaves. En estos casos, el ensamblador permite un control preciso del hardware y una optimización extrema del rendimiento y el uso de memoria, lo cual es crucial para garantizar la fiabilidad y la eficiencia del dispositivo. Además, el ensamblador permite una respuesta más rápida a las interrupciones y una gestión más eficiente de los recursos limitados del sistema, algo que los lenguajes de alto nivel no pueden ofrecer con la misma precisión y eficiencia.

3) Explique cada línea del siguiente código del lenguaje ensamblador y diga que es lo que se está haciendo (20 pts)

```
MOV AX, 5 ; Línea 1
MOV BX, 10 ; Línea 2
ADD AX, BX ; Línea 3
MOV CX, AX ; Línea 4
```

Línea 1: MOV AX, 5

Carga el valor 5 en el registro **AX**.

Línea 2:MOV BX, 10

Carga el valor 10 en el registro BX.

Línea 3: ADD AX, BX

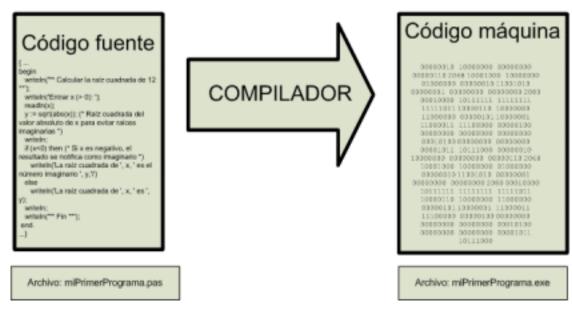
Suma los valores de **AX** y **BX**, y guarda el resultado (15) en **AX**.

Línea 4: MOV CX, AX

Copia el valor de **AX** (15) al registro **CX**.

Se suman los números 5 y 10, y el resultado (15) se almacena en CX.

4) Explique detalladamente cómo funcionan los compiladores (10 pts)



Un compilador convierte código fuente de alto nivel en código máquina es decir traduce y optimiza el código para que el procesador pueda ejecutarlo, siguiendo estas fases:

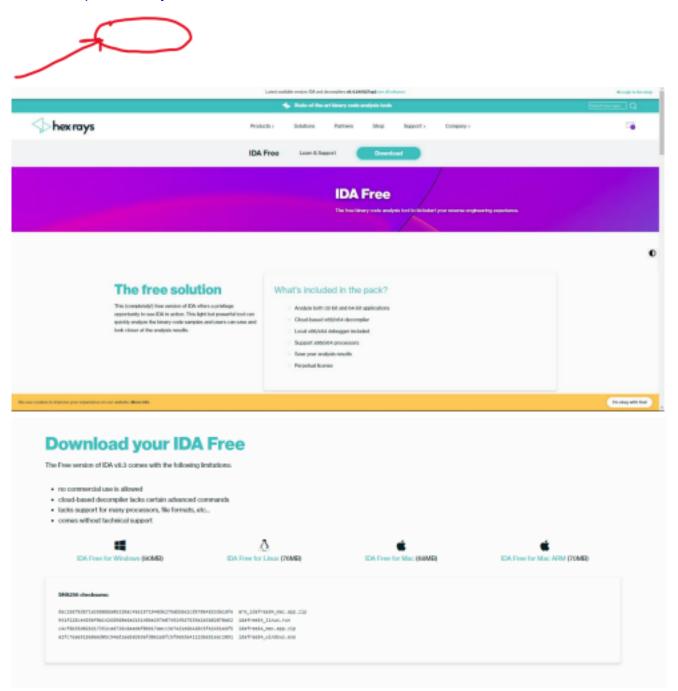
- Análisis léxico: Divide el código en unidades básicas (tokens), como palabras clave y operadores.
- 2. **Análisis sintáctico:** Verifica la estructura del código según las reglas del lenguaje (*gramática*).
- 3. **Análisis semántico:** Comprueba que las operaciones y tipos de datos tengan sentido lógico.
- 4. **Optimización:** Mejora el código para hacerlo más eficiente.
- 5. Generación de código: Convierte el código intermedio en instrucciones de bajo nivel.
- 6. **Enlazado:** Une diferentes módulos y bibliotecas para crear el programa ejecutable..
 - 5) Realizar sus propias capturas de pantalla del siguiente procedimiento: (50 pts)

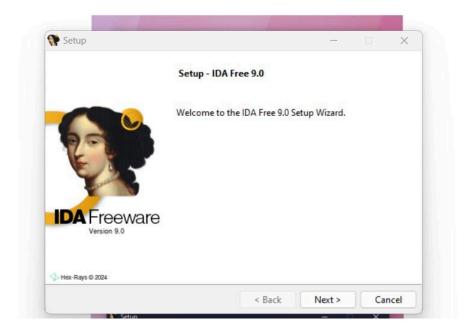
EL PROCEDIMIENTO LO DEBE HACER COMO UN LABORATORIO
PASO A PASO Y EXPLICAR QUE ES LO QUE SE ESTA HACIENDO
CON SU RESPECTIVA CAPTURA USTED DEBE SELECCIONAR
CUALQUIER SERVICIO DE SU PREFERENCIA

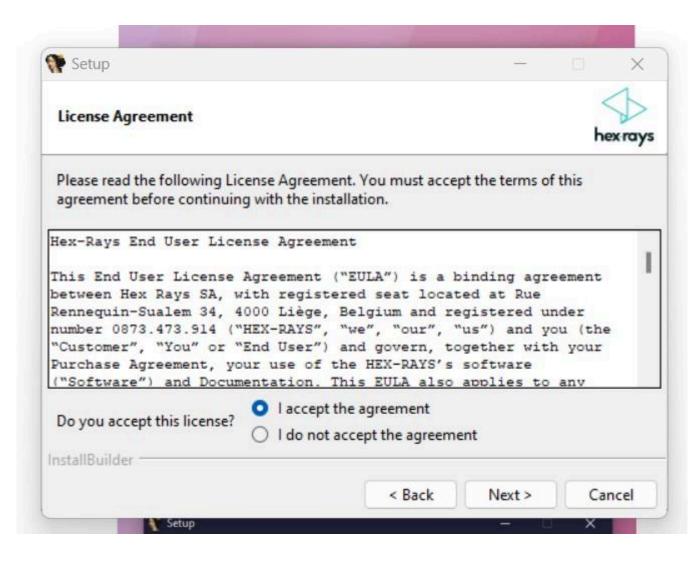
IDA: Es una de las herramientas más conocidas y potentes para el análisis de código binario y desensamblado. En este laboratorio se instalará IDA FREE pero también se tiene la versión de paga IDA PRO

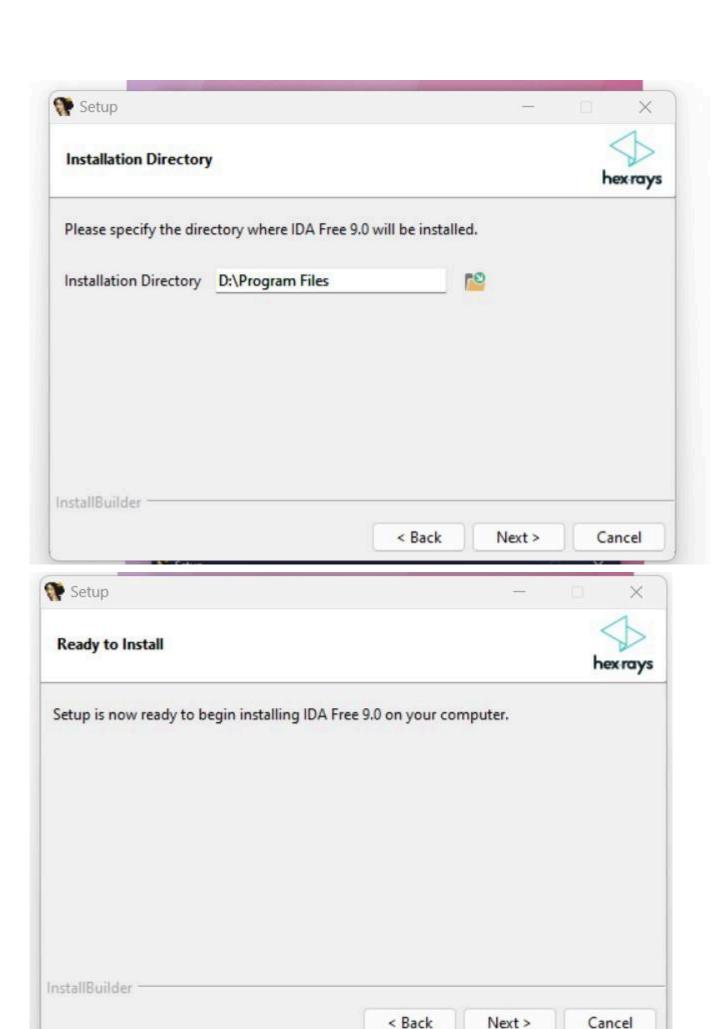
Descargar el software IDA FREE el cual lo podrá a hacer del siguiente

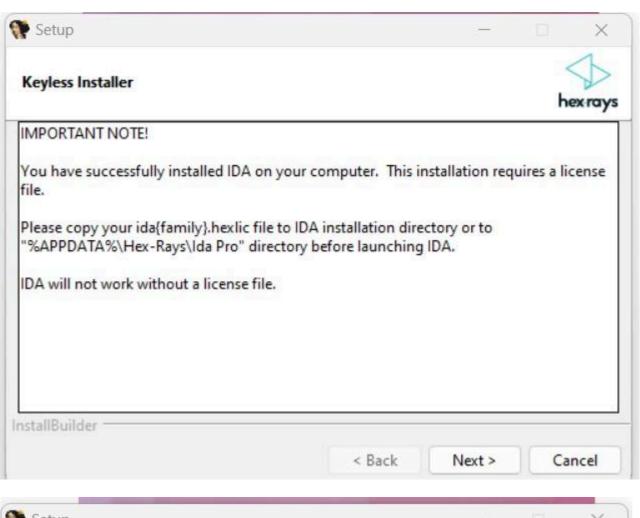
enlace: https://hex-rays.com/ida-free/

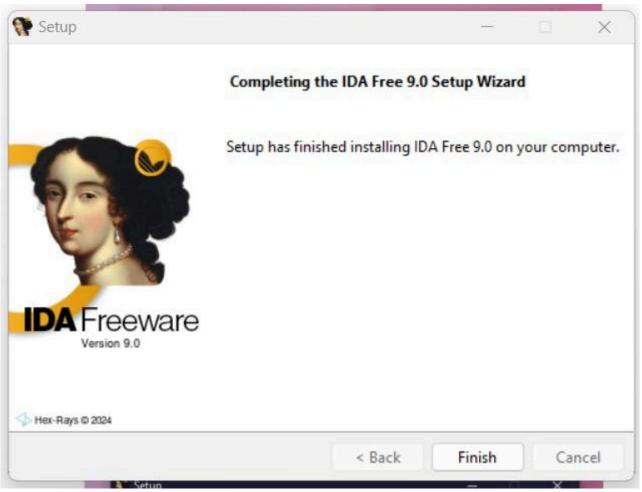








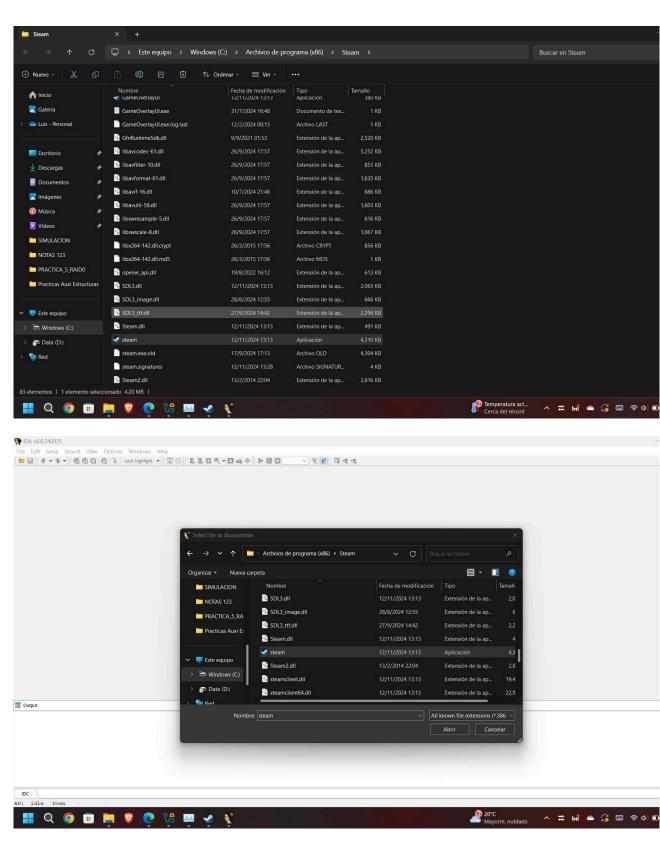




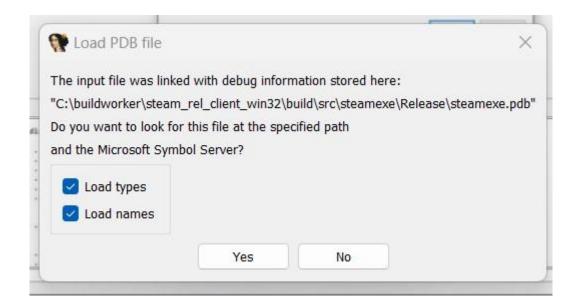


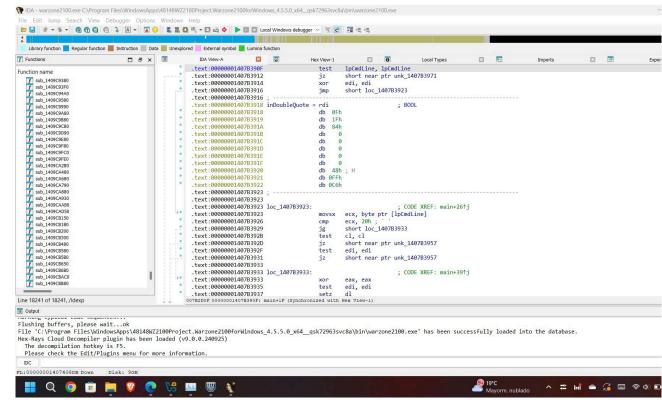


> 🤾 The Interactive Disassembler (2)		0%	27.4 MB	0 MB/s	0 MI
> Nost del servicio: Servicio de		0%	22.6 MB	0 MB/s	0 MI
Steam (32 bits)		1.2%	21.2 MB	0 MB/s	0 MI
> 🚵 Indizador de Microsoft Windo		0%	20.8 MB	0 MB/s	0 MI
> 🖭 Inicio (2)		0%	20.8 MB	0 MB/s	0 MI
> 🗵 Buscar (3)	00	0%	17.0 MB	0 MB/s	0 MI
> 🔃 Host del servicio: Servicio de r		0%	16.2 MB	0 MB/s	0 M
> Sql Server Telemetry Client		0%	15.6 MB	0 MB/s	0 M



Aqui me di cuenta que no debia usar Steam asi que use un juego Warzone2100





Aviso Importante: Se ha decidido aplicar una penalización de -25 puntos al puntaje acumulado en esta práctica. Esta medida se toma debido a la alta similitud encontrada con prácticas anteriores, así como la identificación de respuestas extraídas de fuentes en línea, inteligencias artificiales, entre otros recursos. Se realizará una revisión más

detallada para corregir estas incidencias. Cualquier repetición de este tipo de errores resultará en una penalización de -25 puntos.

Ejemplo:

Fernandez_Taboada_Mario_Jose.pdf

Y se deberá SUBIR A UN REPOSITORIO DE GITHUB

PASOS PARA SUBIR A UN REPOSITORIO DE GITHUB:
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/RgameplayP/Ejemplo.git
git push -u origin main

Para una mayor comodidad revisar el siguiente enlace:
https://youtu.be/mq-CDUwHe8Y?si=W7oZMmRakocS2EHv

SU REPOSITORIO DE GITHUB QUE DEBE SER CREADA DE MANERA
"PUBLICA", y colocar como nombre del repositorio "Practica_09"

Revisar el ejemplo para entender cómo se debe subir el archivo .pdf (imagen)

ApellidosPaternos_ApellidosMaternos_Nombres.pdf

