

Fontana Rivet MIN1 TP1

1.1

On a modifié les octets 5 et 6 de l'image pour afficher une ligne complète.

1.2

La lecture des octets est inversée, on lit de gauche à droite au lieu de droite à gauche. Il faut donc aussi penser à inverser lors de la conversion binaire vers hexadécimal. C'est parce que c'est en Big Endian et pas en Little Endian.

```
1110 0011 0101 0000
```

2.1

C'est du code machine en binaire qui n'est pas compris par des lecteurs texte.

2.2

Il y a 16 octets par lignes. On peut donc coder 4 mots de 32 bits.

La chaîne "charlot" est rangée à l'adresse `0x0000007c`

On remarque qu'il y a les valeurs mais qu'il n'y a pas le nom des variables.

2.3

333 n'est pas paire c'est pour ça qu'il faut faire 332+1.

Le nombre `0x14d` représente 333 en assembleur x86_64. L'affectation de la variable se fait en une seule fois contrairement à l'assembleur ARM.

3

```
ADD r10, r2, #10
ADD r10, r2, #17
ADDS r10, r2, #10
ADD r10, r2, r3
```

```
e282a00a
e282a011
e292a00a
e082a003
```

4

La ligne horizontale est jaune et la ligne verticale est rouge.

La différence de couleur est visible quand les bits de poids forts sont changés.

Les `a` et les `s` sont des nom de variables muettes donc cela n'affecte pas le programme.