

Esercizio Assembly

- 1) Procedere come sempre creando un progetto da "zero", scegliere la configurazione "Release"
 - 2) Nelle proprietà del progetto:
Configuration Properties → C/C++ → Optimization:
 Optimization: Disabled
 Whole Program Optimization: No
Configuration Properties → C/C++ → Code Generation:
 Runtime Library: Multi-threaded (/MT)
 - 3) Nelle Proprietà del progetto (Menu Progetto in alto) selezionare "Personalizzazioni Compilazione" e Spuntare la casella relativa a "masm"
 Selezionare quindi il file .asm dalla finestra Esplora soluzioni-> pulsante destro->Proprietà
 Selezionare escluso dalla compilazione = NO
 Selezionare tipo di elemento = Microsoft Macro assembler dal menu a tendina.
 - 4) In linker Properties->Advanced SAFESH = NO
-

NON COPIARE CODICE DAL FILE PDF

Si scriva un file assembly COGNOME_NUMEROTESSERA.ASM (ad esempio "ferrari_23451.asm").
Nel file, si realizzi in linguaggio assembly la funzione corrispondente alla seguente dichiarazione C:

```
int assitoa (int src, int sgn, char * stringa);
```

1) (Esame superato 0 punti) La funzione deve convertire il numero contenuto in src nella stringa 0 terminata equivalente passata per indirizzo e pre-allocata nel parametro stringa. In questo caso i numeri sono tutti positivi. Src non può essere sovrascritto. (il parametro sgn vale 0 in questo caso)
Il valore di ritorno DEVE essere 0

ad. Esempio:

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    char src[255];
    int ret;
    ret= assitoa(123,0,src);

    printf ("%s",src);
}
```

L'output prodotto deve essere
123

2) (Esame superato 1 punto) se src vale 0 e sgn vale 1 ritornare -2.

3) (Esame superato 2 punti) se sgn vale 1 ritornare +1 se il numero è positivo -1 se il numero è negativo.

4) (Esame superato 3 punti) oltre ai punti precedenti src può contenere un numero negativo e deve essere convertito in modo corretto inserendo il carattere '-' all'inizio della stringa.

LA STRINGA DEVE ESSERE SEMPRE 0 TERMINATA