

Übung 2

1. SASM IDE

Laden Sie die SASM IDE von folgender Seite als .zip und entpacken Sie die Datei: http://dman95.github.io/SASM/english.html

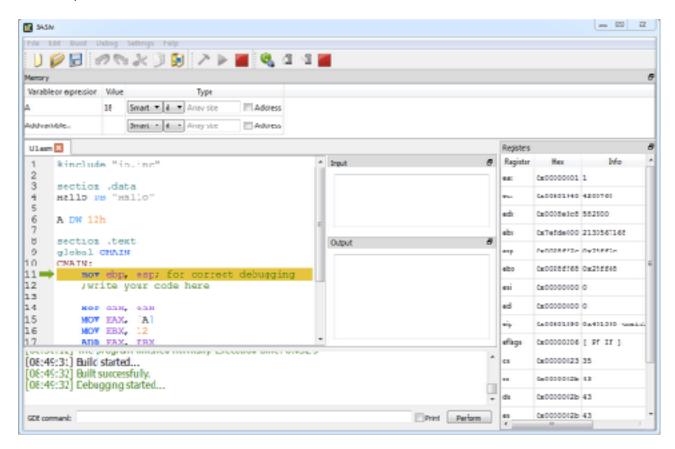
Geben Sie folgenden Code in den Editor ein und beschreiben Sie anschließend die Codeabschnitte:

Code	Beschreibung
%include "io.inc"	
section .data	
Hallo DB "Hallo"	
A DD 401	
A DD 12h	
section .text	Hier beginnt die Code Sektion
global CMAIN	in CMAIN steht der globale Code
CMAIN:	Abschnitt CMAIN beginnt hier
mov ebp, esp ; for correct debugging	Code von SASM fürs Debugging
;write your code here	Kommentar
,e year code no.e	Transfer and the second
xor eax, eax	
MOV EAX, [A]	
MOV EBX, 12	
ADD EAX, EBX	
PRINT_STRING Hallo	
PRINT_DEC 4, EAX	
xor eax, eax	
ret	



Gehen Sie den Code per Debug (F5) zeilenweise durch und machen Sie sich mit den Registern und deren Inhalt vertraut.

Um Variablen zu überwachen, geben Sie oben unter Memory (nur im Debug Modus sichtbar) den Namen ein:



2. Variablen und Ausgabe in HEX

Erweitern Sie das Programm so, dass eine dritte Zahl addiert wird, welche in einer Variable B eingegeben wird. Das Ergebnis der Rechnung soll zusätzlich in einer weiteren Variable ERG abgespeichert und in Hexadezimal ausgegeben werden.

3. MUL und DIV

Machen Sie sich mit den MUL und DIV Befehlen vertraut und analysieren Sie welche Register verwendet werden (siehe Vorlesung).