

ORGANIZAÇÃO BÁSICA DE COMPUTADORES E LINGUAGEM DE MONTAGEM - Laboratório 4

EX1 – Fazer um programa que leia um vetor de números inteiros de um dígito e ordene-o em forma crescente, utilizando o mesmo vetor.

EX2 – Fazer um programa que leia duas matrizes 3 X 3, armazene-as na memória e calcule a matriz multiplicação destas duas matrizes lidas. A matriz resultante têm que ser armazenadas na memória e impressa, formatada.

- Deverá ser entregue a descrição do algoritmo utilizado e o código assembly 80X86, além das informações obtidas utilizando o roteiro do slide 4-2.

ORGANIZAÇÃO BÁSICA DE COMPUTADORES E LINGUAGEM DE MONTAGEM - Laboratório 4

Exercícios

1. Edite o programa anterior – utilize o EDIT sob o DOS
> EDIT nome do programa (extensão .asm)
2. Gere o código objeto – utilize o montador TASM
> TASM nome do programa (extensão .asm)
3. Gere o executável – utilize o ligador TLINK
> TLINK nome do programa (extensão .obj)
4. Execute o programa
> nome do programa (extensão .exe)
5. Gere o código objeto com informações para o debugger
> TASM nome do programa (extensão .asm) /zi
6. Gere o código executável com informações para o debugger
> TLINK nome do programa (extensão .obj) /v
7. Utilize o debugger e tire as informações sobre os registradores
> TD nome do programa (extensão .exe)