

ORGANIZAÇÃO BÁSICA DE COMPUTADORES E LINGUAGEM DE MONTAGEM – Trabalho 1

TRAB1 – Fazer um programa que se comporte como um editor de tela, isto é, possibilite a movimentação do cursor por toda a tela e permita escrever e apagar caracteres. Para isto, estudar as interrupções 10h e 16h.

Usar macros e procedimentos.

Entregar documentação, incluindo manual de usuário, impressa e arquivos fontes.

ORGANIZAÇÃO BÁSICA DE COMPUTADORES E LINGUAGEM DE MONTAGEM - Laboratório 5

Exercícios

1. Edite o programa anterior – utiliza 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)