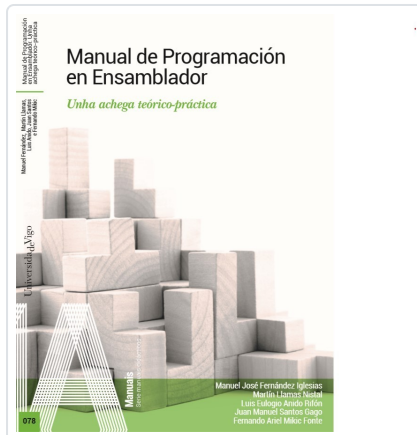


MANUAL DE PROGRAMACIÓN EN ENSAMBLADOR



Fernández Iglesias, Manuel José ; LLamas Nistal, Martín ; Anido Rifón, Luis Eulogio ; Santos Gago, J

SINOPSE

Este texto ten como obxectivo servir de referencia para aprender a programar en ensamblador mediante exemplos. Utilizando como instrumento a linguaxe ensambladora da versión T32/Thumb da arquitectura ARM, desenvólvese un conxunto de supostos de programación de complexidade crecente, elixidos polo seu valor pedagóxico. Comezamos coa programación das estruturas básicas de control e a trasfega de información utilizando os rexistros e a memoria principal, resolvendo tarefas como contar, sumar e comparar números. A continuación, tratamos o procesado de cadeas de caracteres a utilización combinada do repertorio de instrucións aritméticas, lóxicas e de desprazamento. Máis adiante introducimos o concepto de subprograma, para presentar despois o concepto de pila e o paso de parámetros a través da pila, o aniñamento de chamadas a subprograma e a recursividade. Finalmente tratamos a comunicación do ordenador coa súa contorna, é dicir, á resolución de problemas de programación de entrada e saída, ben directamente ou a través de outros módulos software ou do sistema operativo. O libro inclúe tamén un resumo do modelo do programador T32/Thumb, e unha descrición detallada do sistema de codificación UTF8. Como ferramentas de traballo, utilizamos o ensamblador de GNU, o simulador QtARMSim e o ordenador pedagóxico Raspberri Pi....



Editora	UNIVERSIDADE DE VIGO
Materia	MANUAIS ,LIBROS TECNICOS
Colección	MANUAIS: SERIE DE MANUAIS DIDACTICOS
EAN	9788481589085
Estado	Disponible
Encadernación	Tapa blanda
Páxinas	271
Tamaño	240x170x20 mm.
Peso	545
Prezo (Imp.inc.)	10,00€
Idioma	Galego
Data de lanzamento	29/10/2021

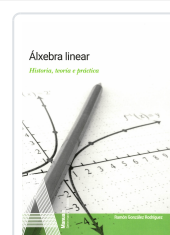
Títulos relacionados



GESTION DEL CIRCULANTE : UNA APLICACION PRACTICA PARA LA PY
JAVIER LORENZO,PABLO CABANELAS,PEDRO GON



ELABORACION DE TFG, TFM E TESES. CLAVES PARA O EXITO
LAURA NOVELLE LOPEZ



ÁLXEBRA LINEAR
RAMÓN GONZÁLEZ RODRÍGUEZ