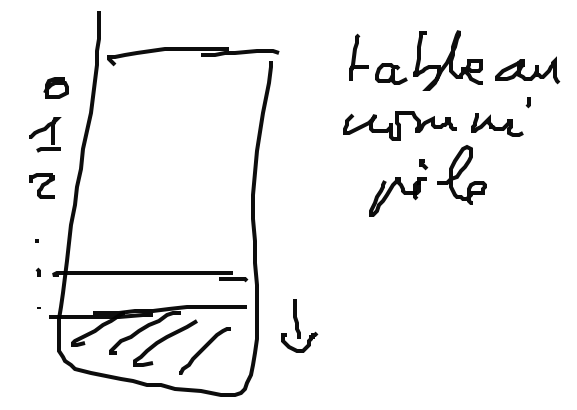


```

int sp;
int pop() {
  int res = pile[sp];
  sp = sp + 1;
  return res;
}

```



915) Le code assembleur met le résultat dans le registre AX (DX:AX)

```

// retour resultat;
MOV AX, [resultat]
RET

```

si 32 bits
 resultat suppose
 sur 16 bits

retour a 2 effets : retourne le résultat et met fin à l'X0 de la fonction