

Exo 6.2 Hex.c

var aff\_hex(unsigned char car) {  
asm {  
mov DL, [car] // DL ← [car] (DL ← base de car)  
shr DL, 1 } // 4 x cette instruction  
// if DL <= 9 then  
cmp DL, 9  
jg else // JG = Jump if Greater  
// DL ← DL + '0'  
add DL, '0'  
// else  
jmp endif // branche sinon  
// endif:  
// DL ← DL + 0x41 - 0x0A  
add DL, 0x41 - 0x0A // calculé par le compilateur  
// affiche le caractère écrit dans DL  
mov AH, 2 // 2 = service d'affichage  
int 0x21 // OS : DOS

octet =  
affiche en hexa  
@ base de car  
→ pile [BP]

branche  
alors

branche  
sinon

JG = Jump if Greater

branche alors

branche sinon

calculé par le compilateur

2 = service d'affichage  
OS : DOS

affiche le caractère écrit dans DL