

TELECOM
ParisTech



INSTITUT
Mines-Télécom

Langage assembleur

Exemple de l'assembleur ARM

Tarik Graba

Année scolaire 2015/2016

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Assembleur

Langage

- Un processeur interprète des instructions “numériques” (généralement codées en binaire),
 - C’est ce qui est appelé *langage machine*.
- L’assembleur est un langage de programmation bas niveau,
 - lisible par l’Homme (représentation textuelle),
 - équivalent au langage machine (1 ↔ 1).
- Il est spécifique à chaque processeur et lié à son *architecture*.

- Pour faciliter la programmation, en plus des instructions, les outils permettent de :
 - Définir des symboles, des étiquettes, tables
 - Des macros–fonctions
- On appelle cela des **directives d'assemblage**.
- Ces directives varient en fonction des outils utilisés (*chaîne de compilation*).
- *Nous utiliserons dans ce cours celles de Gnu AS.*

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

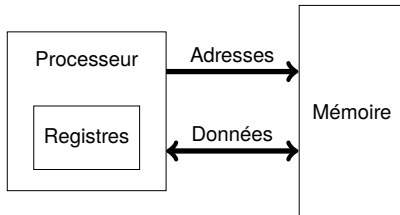
Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Modèle du programmeur



- Espace mémoire extérieur au processeur.
- Des registres internes au processeur.
- Instructions pour le transfert entre les registres et la mémoire.
- Opérations sur le contenu des registres.
- L'espace mémoire est communs aux instructions et aux données.
- Les *périphériques* font aussi partie de l'espace mémoire.

Caractéristiques de l'ARM

Taille des données

- Processeur RISC¹ 32 bits :
 - Les registres internes font 32 bits
 - Les données manipulées sont des word (32 bits), half-word (16 bits) ou byte (8 bits).

1. Reduced Instruction Set Computer

Caractéristiques de l'ARM

Différentes tailles pour les instructions

Historiquement les instructions faisaient toutes 32 bits.

Pour rendre le code plus compact et permettre des réductions de coûts, des jeux d'instructions simplifiés ont été ajoutés :

- Les instructions font :
 - 32 bits (mode ARM)
 - 16 bits (mode THUMB)
 - mixte 32/16 bits (mode THUMB 2)

Modèle du programmeur

Les registres

- 16 registres généraux
- 3 registres avec des rôles particuliers :
 - r_{15} (pc) : Compteur programme
 - r_{14} (lr) : Link register (adresse de retour)
 - r_{13} (sp) : Stack pointer (pointeur de pile)

r_0
r_1
r_2
r_3
r_4
r_5
r_6
r_7
r_8
r_9
r_{10}
r_{11}
r_{12}
r_{13} (sp)
r_{14} (lr)
r_{15} (pc)

Modèle du programmeur

En fonction de l'état du processeur

Les “shadow registers” de l'ARM7TDMI (ARMv4T) :

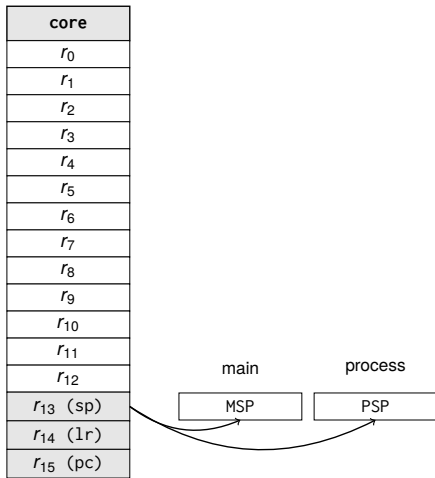
User/Syst.	Superv.	FIQ	IRQ	Abort	Undef
r_0	r_0	r_0	r_0	r_0	r_0
r_1	r_1	r_1	r_1	r_1	r_1
r_2	r_2	r_2	r_2	r_2	r_2
r_3	r_3	r_3	r_3	r_3	r_3
r_4	r_4	r_4	r_4	r_4	r_4
r_5	r_5	r_5	r_5	r_5	r_5
r_6	r_6	r_6	r_6	r_6	r_6
r_7	r_7	r_7	r_7	r_7	r_7
r_8	r_8	r_{8fiq}	r_8	r_8	r_8
r_9	r_9	r_{9fiq}	r_9	r_9	r_9
r_{10}	r_{10}	r_{10fiq}	r_{10}	r_{10}	r_{10}
r_{11}	r_{11}	r_{11fiq}	r_{11}	r_{11}	r_{11}
r_{12}	r_{12}	r_{12fiq}	r_{12}	r_{12}	r_{12}
r_{13} (sp)	r_{13svc}	r_{13fiq}	r_{13irq}	r_{13abt}	r_{13und}
r_{14} (lr)	r_{14svc}	r_{14fiq}	r_{14irq}	r_{14abt}	r_{14und}
r_{15} (pc)	r_{15} (pc)	r_{15} (pc)	r_{15} (pc)	r_{15} (pc)	r_{15} (pc)

Modèle du programmeur

En fonction de l'état du processeur

Les deux pointeurs de pile des Cortex-M (ARMv6-M) :

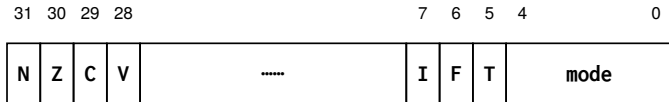
- Main Stack Pointer (MSP)
- Process Stack Pointer (PSP)



Modèle du programmeur

Le registre d'état xPSR

CPSR : Current Program Status Register de l'ARM7TDMI



■ Flags :

- N : négatif
- Z : zéro
- C : retenue
- V : dépassement

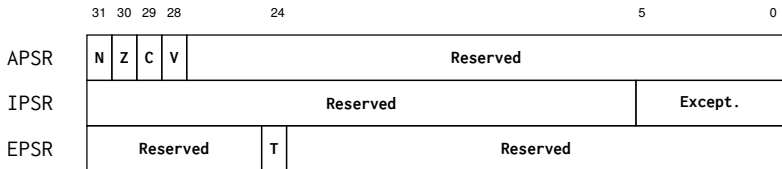
■ Interruptions :

- F : désactiver les FIQ
 - I : désactiver les IRQ
- ### ■ T : Thumb
- ### ■ Mode de fonctionnement

Modèle du programmeur

Le registre d'état xPSR

PSR : Program Status Registers du Cortex-M0



APSR : Application Program Status Register

IPSR : Interrupt Program Status Register

EPSR : Execution Program Status Register

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Spécificités de l'ARM

Instructions ARM/Thumb

- À l'origine les syntaxes des instructions **thumb** et **arm** étaient différentes.
- Une syntaxe unifiée (**unified**) est supportée par les versions récentes des outils de développement.
- Du fait de la taille des instructions **thumb** (16-bits) certaines restrictions d'usage existent.

Dans ce cours nous présentons la syntaxe unifiée. Pour les restrictions du mode thumb se référer à la documentation officielle.

Jeu d'instructions

On peut classer les instructions en trois grandes catégories :

1. Traitement et manipulation des données :
 - Arithmétiques et logiques
 - Tests et comparaisons
2. Transfert de données depuis et vers la mémoire
3. Contrôle de flot
 - Branchements

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Opérations arithmétiques et logiques

Opération sur 3 registres

OPE r_dest, r_s1, r_s2

Exemples

AND r0, r1, r2 pour ($r_0 = r_1 \& r_2$)

ADD r5, r1, r5 pour ($r_5 = r_1 + r_5$)

Opérations arithmétiques et logiques

Les instructions

ADD $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1+r2$	Addition
ADC $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1+r2+C$	Addition avec retenue
SUB $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1-r2$	Soustraction
SBC $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1-r2-C+1$	Soustraction avec retenue
RSB $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r2-r1$	Soustraction inversée
RSC $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r2-r1-C+1$	Soustraction inversée avec retenue
AND $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1 \& r2$	Et binaire
ORR $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1 r2$	Ou binaire
EOR $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1 \wedge r2$	Ou exclusif binaire
BIC $r0, r1, r2 \rightarrow r0=r1 \& \sim r2$	Met à 0 les bits de r1 indiqués par r2

Opérations de déplacement de données entre registres

Opération sur 2 registres

OPE r_dest, r_s1

Exemples

MOV r0, r1 pour ($r_0 = r_1$)

MOV pc, lr pour ($pc = lr$)

MVN r0, r1 pour ($r_0 = \sim r_1$)

Opérations de déplacement de données entre registres

Les instructions

MOV r_0, r_1 → $r_0 = r_1$ Déplacement

MVN r_0, r_1 → $r_0 = \sim r_1$ Déplacement et négation

Opérations de décalage

Opération sur 3 registres

OPE r_dest, r_s, r_m

Exemples

LSL r0, r1, r2 pour ($r_0 = r_1 \ll r_2[7:0]$)

ASR r3, r4, r5 pour ($r_3 = r_4 \gg r_5[7:0]$)

Seul l'octet de poids faible de r_m est utilisé.

Opérations de décalage

Les instructions

LSL	→	Décalage logique vers la gauche
LSR	→	Décalage logique vers la droite
ASL	→	Décalage arithmétique vers la gauche
ASR	→	Décalage arithmétique vers la droite
ROR	→	Décalage circulaire vers la droite

Remarque!

Modification des indicateur du PSR

Par défaut, les opérations arithmétiques et logiques ne modifient pas les indicateurs (N,Z,C,V) du PSR.
Il faut ajouter le suffixe "S" au mnémonique de l'instruction.

Exemples

```
ADDS r0,r1,r2
```

```
ANDS r0,r1,r2
```

```
MOVS r0,r1
```


Opérations de comparaison

Opération sur 2 registres

OPE r_s1, r_s2

Exemples

CMP r0, r1 pour ($psr \leftarrow r_0 - r_1$)

TEQ r0, r1 pour ($psr \leftarrow r_0 \oplus r_1$)

Opérations de comparaison

Les instructions

CMP	$r0, r1 \rightarrow psr \leftarrow r0 - r1$	Comparer
CMN	$r0, r1 \rightarrow psr \leftarrow r0 + r1$	Comparer à l'inverse
TST	$r0, r1 \rightarrow psr \leftarrow r0 \& r1$	Tester les bits indiqués par r1
TEQ	$r0, r1 \rightarrow psr \leftarrow r0 \wedge r1$	Tester l'égalité bit à bit

Ces instructions ne modifient que les bits (N,Z,C,V) du PSR, le résultat n'est pas gardé.

Opérandes immédiats

- Un des opérandes source peut être un immédiat.
 - Un immédiat est une valeur constante qui est encodée dans une partie de l'instruction.
- On doit les précéder du symbole '#'.
 - Il peut être décimal, hexadécimal (0x) ou octal (0).

Exemples

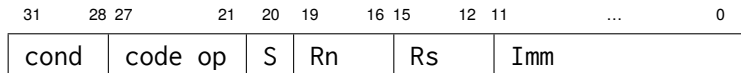
```
MOV r0,#0x20
```

```
CMP r0,#32
```

```
ADD r0,r1,#1
```

Opérandes immédiats

En mode ARM les instructions sont codées sur 32 bits et seulement 12 bits peuvent être utilisés pour coder l'immédiat.



Ces 12 bits sont utilisés de la façon suivante :

- 8 bits (0 → 0xFF)
- 4 bits pour un décalage circulaire (valeurs paires de 0 à 30)

Opérandes immédiats

Exemples

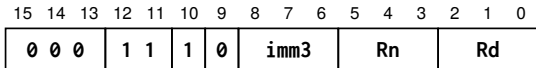
ADD r0,r1,#100	(0x64 \ll 0)
ADD r0,r1,#0xFF00	(0xFF \ll 8)
ADD r0,r1,#0x3FC	(0xFF \ll 2)
ADD r0,r1,#0xF000000F	(0xFF \ll 28)
ADD r0,r1,#0x102	Interdit !!

Opérandes immédiats

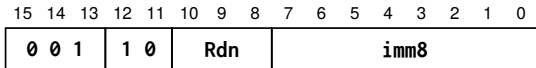
En mode thumb-16bits

Ça dépend de l'instruction. Par exemple :

- ADDS Rd,Rn,#imm3 (source et destination différentes)

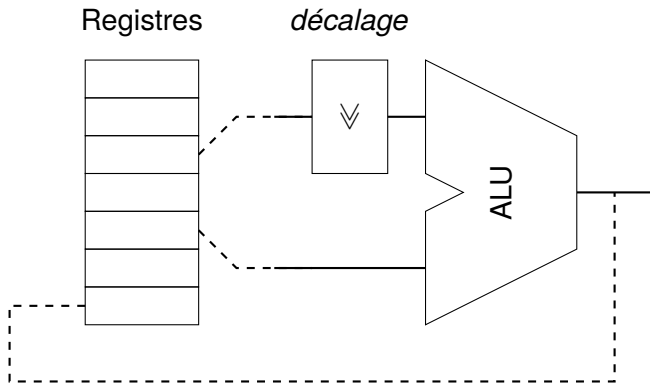


- ADDS Rdn,#imm8 (même source et destination)



Combiner une opération avec un décalage

ALU + Barrel shifter



Combiner une opération avec un décalage

- Le barrel shifter peut être utilisé en même temps que l'ALU
- Toute opération peut être accompagnée du décalage du second opérande.

Exemples

ADD r0,r1,r2,LSL #4 ($r_0 = r_1 + r_2 \times 16$)
ADD r0,r1,r2,LSL r3 ($r_0 = r_1 + r_2 \times 2^{r_3}$)

Combiner une opération avec un décalage

Remarques

Certaines instructions sont équivalentes :

`LSL rd,rs,#i` \Leftrightarrow `MOV rd,rs,LSL #i`

Rotate Right with Extend

`RRX rd,rs` \Leftrightarrow `MOV rd,rs,RRX`

Rotation à droite **d'une position** en prenant le bit de retenue C.

Les multiplications

- Les opérandes ne peuvent être que des registres.
- En fonction des versions de l'architecture :
 - Toutes les instructions ne sont pas disponibles sur toutes les architectures.
 - La retenue "C" et le dépassement "V" n'ont pas toujours le même comportement.

La multiplication

Les instructions

MUL	r0,r1,r2	→ r0=r*r2	multiplication
MLA	r0,r1,r2,r3	→ r0=r1+r2*r3	mult. et accumulation
MLS	r0,r1,r2,r3	→ r0=r1-r2*r3	mult. soustraction
UMULL	r0,r1,r2,r3	→ {r1,r0}=r2*r3	mult. 64bits non signée
SMULL	r0,r1,r2,r3	→ {r1,r0}=r2*r3	mult. 64bits signée
UMLAL	r0,r1,r2,r3	→ {r1,r0}+=r2*r3	MAC 64bits non signée
SMLAL	r0,r1,r2,r3	→ {r1,r0}+=r2*r3	MAC 64bits signée

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Instructions pour transférer les données

Deux instructions de transfert de données entre la mémoire et les registres.

- LDR : charger un registre avec une donnée en mémoire
- STR : enregistrer la valeur du registre en mémoire

Exemples

LDR $r0, [r1]$ ($r0 = RAM[r1]$)

STR $r0, [r1]$ ($RAM[r1] = r0$)

Instructions pour transférer les données

Taille des données

LDR/STR : mots de 32 bits (words)
LDRH/STRH : mots de 16 bits (half words)
LDRB/STRB : mots de 16 bits (byte)

Généralement, les adresses **doivent** être alignées :

LDR/STR : 4
LDRH/STRH : 2
LDRB/STRB : quelconque

Modes d'adressage

■ Adressage indirect

LDR r0,[r1] ($r_0 = RAM[r_1]$)

■ Adressage indirect avec déplacement (offset)

LDR r0,[r1,#8] ($r_0 = RAM[r_1 + 8]$)

LDR r0,[r1,r2] ($r_0 = RAM[r_1 + r_2]$)

■ Adressage indirect avec déplacement et pré-incrémentation

LDR r0,[r1,#8]! ($r_1 = r_1 + 8$ puis $r_0 = RAM[r_1]$)

■ Adressage indirect avec déplacement et post-incrémentation

LDR r0,[r1],#8 ($r_0 = RAM[r_1]$ puis $r_1 = r_1 + 8$)

Transferts multiples

En plus des instructions LDR et STR le jeu d'instruction ARM propose les instructions LDM et STM pour les transferts multiples.

Exemples

LDMIA r0, {r1, r2, r3}

($r_1 = RAM[r_0]$)

($r_2 = RAM[r_0 + 4]$)

($r_3 = RAM[r_0 + 8]$)

STMIA r0, {r1-r3}

($RAM[r_0] = r_1$)

($RAM[r_0 + 4] = r_2$)

($RAM[r_0 + 8] = r_3$)

Transferts multiples

Variantes

Il existe 4 suffixes possibles pour les instructions de transferts multiples :

- IA pour la post-incrémentation (*Increment After*)
- IB pour la pré-incrémentation (*Increment Before*)
- DA pour la post-décrémentation (*Decrement After*)
- DB pour la pré-décrémentation (*Decrement Before*)

Pour que la valeur du registre d'adresse soit modifiée il faut ajouter (!)

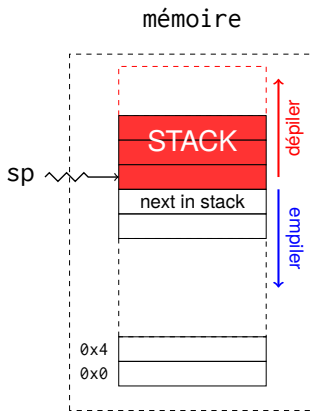
```
LDMIA r0!,{r1-r3}
```

Transferts multiples

la pile (stack)

Conventions

- Le registre **r13 (sp)** est le pointeur de pile (stack pointer)
- Le pointeur de pile contient l'adresse de la dernière donnée empilée
- Avant chaque empilement le pointeur de pile doit être décrémenté



La convention ARM standard est « *Full Descending* »

Transferts multiples

la pile (stack)

Pour gérer la pile et éviter les confusions, il existe des équivalents des instructions LDM et STM avec des suffixes spécifiques en fonction des stratégies utilisées pour la pile.

- FD : Full Descending
- FA : Full Ascending
- ED : Empty Descending
- EA : Empty Ascending

Transferts multiples

la pile (stack)

Ou plus simplement :

Empiler

PUSH {r1-r5} ou STMFD sp!, {r1-r5}
 ou STMDB sp!, {r1-r5}

Dépiler

POP {r1-r5} ou LDMFD sp!, {r1-r5}
 ou LDMIA sp!, {r1-r5}

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Branchements

Il existe deux instructions de branchement :

B adresse Aller à l'adresse

BX registre Aller à l'adresse pointée par le registre
et éventuellement changer de mode
(ARM/THUMB interworking)

Ces instructions modifient le compteur programme "pc" (r15)

BL(X) Pour sauvegarder l'adresse de retour dans "lr" (r14)

L'adresse de retour est celle de l'instruction suivant le BL.

Branchements

- Pour revenir d'un branchement BL il suffit de remettre `lr` dans `pc`
 - `BX lr`
 - `MOV pc,lr` (deprecated)

Branchements

- pour les instructions B et BL l'adresse est stockée comme un immédiat qui représente un offset par rapport à la position actuelle :
 - l'offset est forcément limité
- pour l'instruction BX le mode (ARM/Thumb) est déterminé en fonction du bit de poids faible de l'adresse normalement non utilisé (*voir interworking*)

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Exécution conditionnelle des instructions

L'exécution des instructions peut être rendue conditionnelle en rajoutant les suffixes suivant :

EQ	Equal	$Z == 1$
NE	Not equal	$Z == 0$
CS/HS	Carry set/unsigned higher or same	$C == 1$
CC/LO	Carry clear/unsigned lower	$C == 0$
MI	Minus/negative	$N == 1$
PL	Plus/positive or zero	$N == 0$
VS	Overflow	$V == 1$
VC	No overflow	$V == 0$
HI	Unsigned higher	$C == 1$ and $Z == 0$
LS	Unsigned lower or same	$C == 0$ or $Z == 1$
GE	Signed greater than or equal	$N == V$
LT	Signed less than	$N != V$
GT	Signed greater than	$Z == 0$ and $N == V$
LE	Signed less than or equal	$Z == 1$ or $N != V$

Exécution conditionnelle des instructions

Exemples

CMP r_0, r_1	comparer r_0 à r_1
SUBGE r_0, r_0, r_1	si $r_0 \geq r_1$ alors $r_0 = r_0 - r_1$
SUBLT r_0, r_1, r_0	si $r_0 < r_1$ alors $r_0 = r_1 - r_0$
SUBS r_0, r_1, r_2	$r_0 = r_1 - r_2$
BEQ address	aller à adresse si le résultat est nul

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Encodage des instructions

En mode thumb

	Format	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Move shifted register	01	0	0	0	Op	Offset5			Rs	Rd							
Add and subtract	02	0	0	0	1	1	1	Op	Rn/ offset3		Rs	Rd					
Move, compare, add, and subtract immediate	03	0	0	1	Op	Rd			Offset8								
ALU operation	04	0	1	0	0	0	0	Op	Rs			Rd					
High register operations and branch exchange	05	0	1	0	0	0	1	Op	H1	H2	Rs/Hs	RdHd					
PC-relative load	06	0	1	0	0	1	Rd			Word8							
Load and store with relative offset	07	0	1	0	1	L	B	0	Ro		Rb	Rd					
Load and store sign-extended byte and halfword	08	0	1	0	1	H	S	1	Ro		Rb	Rd					
Load and store with immediate offset	09	0	1	1	B	L	Offset5			Rb	Rd						
Load and store halfword	10	1	0	0	0	L	Offset5			Rb	Rd						
SP-relative load and store	11	1	0	0	1	L	Rd			Word8							
Load address	12	1	0	1	0	SP	Rd			Word8							
Add offset to stack pointer	13	1	0	1	1	0	0	0	0	S	SWord7						
Push and pop registers	14	1	0	1	1	L	1	0	R	Rlist							
Multiple load and store	15	1	1	0	0	L	Rb			Rlist							
Conditional branch	16	1	1	0	1	Cond			Softset8								
Software interrupt	17	1	1	0	1	1	1	1	1	Value8							
Unconditional branch	18	1	1	1	0	0	Offset11										
Long branch with link	19	1	1	1	1	H	Offset										

Format 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Plan

Généralités

Spécificités de l'architecture ARM

Jeu d'instructions

Manipulation des données

Transfert des données

Branchements

Exécution conditionnelle

Encodage

Directives d'assemblage

Syntaxe de l'assembleur GNU pour ARM

- Nous utiliserons *Gnu Arm As*
 - arm-none-eabi-as est installé dans les salles de TP
- En plus des instructions, nous pouvons utiliser des directives pour que le code soit plus facile à écrire et plus lisible.
- La documentation officielle :
 - <http://sourceware.org/binutils/docs/as>

Syntaxe de l'assembleur GNU pour ARM

- La forme générale des instructions est alors :

```
[<Étiquette>:] [<instruction ou directive>] [@ <commentaire>]
```

Syntaxe de l'assembleur GNU pour ARM

- Les lignes ne contenant que des commentaires ou étiquettes ne sont pas comptées.
- Les étiquettes (labels) seront remplacées par l'adresse de l'instruction qui suit.
- Un "symbole" local ayant le nom de l'étiquette est défini.

Syntaxe de l'assembleur GNU pour ARM

Exemple

Start:

```
MOV r0,#0 @ mise zero de r0
```

```
MOV r2,#10 @ charger la valeur 10 dans r2
```

Loop:

```
ADD r0,r0,r2,LSL #1 @ r0=r0+2*r2
```

```
SUBS r2,r2,#1 @ r2--
```

```
BNE Loop
```

```
B Start
```

Quelques directives d'assemblage utiles

.cpu cpu_model

Pour préciser le modèle du processeur (arm7tdmi, cortex-m3, cortex-m0 ...)

.arch cpu_arch

Pour préciser l'architecture du processeur (armv5t, armv7-m, armv6-m ...)

.syntax unified

Pour préciser qu'on utilise la syntaxe unifiée

.thumb/.arm

Pour préciser qu'on veut générer du code 16 ou 32 bits

Quelques directives d'assemblage utiles

LDR r0,=VALEUR

- Cette directive permet de mettre une valeur quelconque dans un registre. Cette directive est remplacée en fonction de la valeur par :

- MOV r0,#VALEUR
- LDR r0, [pc,#offset]
- ...
- .word VALEUR

Où offset est le décalage entre l'adresse de l'instruction et l'adresse où est positionnée la valeur (à la fin du code).

Quelques directives d'assemblage utiles

Récupérer l'adresse d'une étiquette :

```
ADR r0, ETIQUETTE
```

- Cette directive est remplacée par :

```
ADD r0, pc, #offset
```

Où offset est le décalage entre la position de l'instruction et la position de l'étiquette.

Exemple :

```
ADR r0, str
```

```
str:
```

```
.asciz "hello world"
```

Quelques directives d'assemblage utiles

.EQU SYMBOLE, VALEUR ou

.SET SYMBOLE, VALEUR

- La macro est remplacée par la valeur.

Exemple :

```
.EQU COMPTEUR, 10  
...  
MOV r0, #COMPTEUR
```

des macros plus complexes sont aussi possibles.

Quelques directives d'assemblage utiles

Directives de remplissage :

- mettre une valeur arbitraire sur 32 bits/16 bits/8 bits à la position actuelle :
`.word/.half/.byte VALEUR`
- mettre une chaîne de caractères :
`.ascii "La chaine de caracteres"`
`.asciz "Une autre chaine" se finit par '\0'`
- remplir une zone :
`.fill nombre, taille_en_octets, valeur`
Exemple : `.fill 100,4,0xdeadbeaf`

Quelques directives d'assemblage utiles

Directives d'alignement :

- Si les données insérées ne sont pas multiple de la taille d'une instruction il faut réaligner en remplissant éventuellement les vides par un motif.

```
.align log2(nbr_octets), motif
```

```
.balign nbr_octets, motif
```

Quelques directives d'assemblage utiles

Définition de symboles globaux

- Pour déclarer un symbole qui sera utilisé ailleurs :

```
.global NOM_DU_SYMBOLE
```

Le symbole est *exporté* et sera visible au moment de l'édition de liens.

Quelques directives d'assemblage utiles

.section nom, "flags", %type

Permet de préciser la section dans l'objet final

Exemples de flags :

"a" : allouer de l'espace,

"x" : contient du code
exécutable,

"w" : est modifiable.

Exemples de types :

%progbits : contient des
données

%nobits : ne contient rien, il
faut juste allouer
l'espace nécessaire

Par défaut, si la directive n'est pas utilisée, le code assemblé se
retrouve dans la section .text

Équivalent de **.section** .text, "ax", %progbits