

TD1

Exercice 1

Ecrire un programme en assembleur nommé “*Bonjour assembleur*” qui affiche à l’écran le message : *bonjour assembleur*

Exercice 2 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*Caractère*” qui affiche un caractère à l’écran

Exercice 3 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*Entier*” qui affiche la valeur d’un entier à l’écran

Exercice 4 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*Flottant*” qui affiche la valeur d’un flottant à l’écran

TP1

Refaites tous les exercices précédents sur machine et vérifiez leurs exécution.