

9/8.5

Dump hexadécimal et ASCII

Dans le but de démystifier et d'apprendre par des exemples concrets les langages Basic, Assembleur et Pascal, la plupart des programmes présentés seront développés, dans la mesure où cela offre un intérêt, pour deux ou trois de ces langages. Le premier de ces programmes est un Dump. Il est développé en Basic et en Assembleur.

La version Basic est très rapide à écrire, mais fonctionne assez lentement. Par contre, la version Assembleur fonctionne beaucoup plus rapidement, mais demande beaucoup plus de temps pour être entrée au clavier.

Définition du Dump

Comme beaucoup de termes en informatique, le terme « dump » vient de l'anglais et signifie littéralement « décharger » ou « déposer ». Nous traduirons cela par dérouler. Un dump de mémoire consiste donc à vider la mémoire, ou en d'autres termes à lire son contenu. Le programme que nous présentons demande l'adresse de départ et l'adresse de fin de dump. Il passe alors automatiquement en mode 2 et affiche le dump, 16 octets par 16 selon le format suivant :

```
Adresse 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16   ASCII
```

Adresse représente l'adresse du premier octet affiché.

01 à 16 représentent la valeur de 16 octets consécutifs dont le premier occupe l'adresse spécifiée en début de ligne.

ASCII représente la conversion ASCII de chaque octet. Lorsque cette conversion ASCII n'est pas affichable sous la forme d'un caractère, un point décimal (.) est affiché.

