

ESP (Stack Pointer)의 역할과 동작 방식

9.24 스택

스택은 메모리의 한 부분으로, 프로그램이 실행되는 동안에 사용되는 데이터를 저장하는 데 사용됩니다. 스택은 일반적으로 메모리의 높은 주소에서 낮은 주소로 접근되며, ESP (Stack Pointer) 레지스터는 현재 스택의 위치를 나타냅니다. ESP 레지스터는 32비트이며, 0x00000000 (주소 0)에서 시작합니다. 스택은 프로그램이 실행되는 동안에 사용되는 데이터를 저장하는 데 사용됩니다. 스택은 일반적으로 메모리의 높은 주소에서 낮은 주소로 접근되며, ESP (Stack Pointer) 레지스터는 현재 스택의 위치를 나타냅니다. ESP 레지스터는 32비트이며, 0x00000000 (주소 0)에서 시작합니다.

ESP 레지스터는 스택의 위치를 나타내며, 스택의 위치는 ESP 레지스터의 값에 따라 결정됩니다. 스택은 프로그램이 실행되는 동안에 사용되는 데이터를 저장하는 데 사용됩니다. 스택은 일반적으로 메모리의 높은 주소에서 낮은 주소로 접근되며, ESP (Stack Pointer) 레지스터는 현재 스택의 위치를 나타냅니다. ESP 레지스터는 32비트이며, 0x00000000 (주소 0)에서 시작합니다.

스택의 위치는 ESP 레지스터의 값에 따라 결정되며, 스택의 위치는 ESP 레지스터의 값에 따라 결정됩니다. 스택은 프로그램이 실행되는 동안에 사용되는 데이터를 저장하는 데 사용됩니다. 스택은 일반적으로 메모리의 높은 주소에서 낮은 주소로 접근되며, ESP (Stack Pointer) 레지스터는 현재 스택의 위치를 나타냅니다. ESP 레지스터는 32비트이며, 0x00000000 (주소 0)에서 시작합니다.

■ □□□□□□□□□□-□-□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□□□□□

■ □□□□□□□□□□-□-78□□□□□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□□□

■ □□□□□□□□□□-□-□□□□□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□

■ □□□□□□□□□□-□-□□□□□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□

■ □□□□□□□□□□-□-□□□□□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□□□

■ □□□□□□□□□□-□-□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

■ □□□□□□□□□□-□-□□□□□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□

■ □□□□□□□□□□-□-□□□□□□□□□□□□□□-□□□□□□□□□□□□