

Лабораториска вежба број 4	Ему8086 емулатор и асемблер 8086		
Име и презиме	Индекс	Група	Датум

Забелешка: Да се прочита делот од упатството за работа со Ему8086 што се однесува на типовите на излезни датотеки што може да се креираат со емулаторот (**Description of Output File Types**). За пишување на програмите да се користи EXE Template од менито File | New. Во него веќе постои почеток на асемблерска програма со дефинирани сегменти: податочен, стек, и коден сегмент.

Задача1. Да се отвори пример програмата **fahrenheit.asm** преку File | Samples | More Samples (8086 асемблерски код) од емулаторот Ему8086. Да се пополни Табела 1 со вредностите на соодветните регистри и мемориски локации по секој чекор од програмата, а потоа да се симулира извршувањето на програмата за вредностите на **TC** и **TF** дадени во Табела 2.

Програма	AX		CX		tc		tf		result1	
	AH	AL	CH	CL	мемор. адреса	вред.	мемор. адреса	вред.	мемор. адреса	вред.
start: MOV CL, tc										
MOV AL, 9										
IMUL CL										
MOV CL, 5										
IDIV CL										
ADD AL, 32										
MOV result1, AL										
MOV CL, tf										
SUB CL, 32										
MOV AL, 5										
IMUL CL										
MOV CL, 9										
IDIV CL										
MOV result2, AL										
RET										

Табела 1

Вредности		Резултати	
tc	tf	result 1	result 2
100	100		
10	100		
100	10		

Табела 2

Задача2. Да се напише програмски сегмент што ќе спореди 2 стринга од кои едниот е лозинка. Двата стринга треба да се внесат на мемориски локации по желба. Споредбата се прави бајт по бајт и доколку стринговите се различни на корисничкиот екран се испишува 'N', а доколку се исти се испишува 'D'. Да се провери работата на програмата, така што за лозинка ќе се внесе зборот 'MPSPOTPISI', а за вториот стринг зборовите: 'MIKROPOTPISI'; 'MPSPOTPISI'; 'MPSPOTPIS', за три последователни извршувања.

Забелешка: За испишување на буквите на корисничкиот екран да се прочита делот за софтверски прекини од упатството за работа со емулаторот Emu8086.