不考的地方：

汇编中断调用参数传递

汇编程序设计宏的概念

模块的调用

模块之间参数的传递

考点主要在组成里面

1. 什么是计算机体系结构（对汇编语言程序言可见的属性）
2. 指令集、指令
3. 什么是计算机的组成：逻辑实现
4. 什么是计算机的实现：物理实现
5. 冯诺依曼体系结构
6. 存储程序：所有的数据和指令都存储在内存中，
7. CPU内部的主要组成部分：控制单元、寄存器、运算单元
8. 可见的、不可见的、透明的、不透明的概念，不同的角度看到的东西的不同的

MAR、MDR对汇编语言程序员是不可见的

1. 什么是指令：处理器能完成的最小功能单位
2. 所有的指令合到一起就是指令集
3. 指令的操作码和操作数
4. 指令是不同的二进制数组成的，机器码
5. 寻址的方式，如何找到指令，找到操作数
6. 给出具体的指令之后，要知道在哪里找到操作数，如寄存器、存储器中
7. 给定指令长度之后，它的操作码的长度与指令的数量和操作数的长度与操作数的大小有关
8. 指令流水的概念
9. 指令流水的主要特征
10. 指令流水的性能分析，如吞吐量
11. 指令流水产生堵塞的原因
12. 大端规则和小端规则
13. 三种总线的作用，设计扩展电路离不开这些总线
14. 8086处理器内部寄存器的作用要熟练掌握
15. 标志寄存器有两种标志：控制标志位有3个，状态标志位有6个
16. 高速缓存cache，作用、目的：解决内存访问速度不够快的问题
17. 为什么能引入cache，访问速度能提高？存储的局部性原理：时间的局部性、空间的局部性
18. 内存中的内容存放到cache中是采用块传输的，cache与内存之间的三种映射。
19. RISC和CISC的主要特征
20. 机器周期、时钟周期、总线周期、指令周期的概念
21. 存储器的组织形式：2的x次方乘以y，x是数据总线宽度，y是存储单元的二进制位数
22. 存储器的扩展设计
23. 控制存储器的作用，微指令的作用，控制存储器是用来存储微指令的
24. 操作数：源码、反码、补码
25. BCD码、组合型BCD码、非组合型BCD码
26. 用ASCII码表示的数：0—9的ASCII码是30-39
27. 溢出的概念，什么时候会发生溢出
28. 定点数和浮点数的运算都可能发生溢出
29. 根据双符号位和单符号位判断是否发生溢出
30. 754的单精度浮点数
31. 定点数包括定点小数和定点整数
32. 规格化定点小数，什么是规格化的数
33. 浮点数的加法和减法的运算
34. 有符号数和无符号数的移位：算术移位和逻辑移位
35. 中断的概念，中断三个寄存器：
36. 中断向量表：总共定义了256个中断，大小为1K
37. 总线仲裁机制。引入的原因：同一时刻下只能有一个设备占用总线
38. 总线复用机制
39. 汇编语言程序的基本框架结构，某些简单的微指令
40. 逻辑地址和物理地址
41. 设计接口电路需要用到的控制信号：存储器读写、IO读写
42. 16位的数据总线如何与两个8位的存储器连接
43. 8255芯片的使用
44. 端口和接口的概念
45. 为什么要设计接口电路，接口电路有什么作用
46. 端口地址的分配，我们是通过端口地址来访问设备的
47. 端口地址的分配：独立分配与映射分配
48. 80286的实模式和保护模式
49. 高端存储器