**1. В чем отличие команд test и and?**

Test не записывает результат операции в отличие от and. Модифицируются только знаки

**2. Как сбросить 5-й бит переменной байта ВВ?**

And AL, 11011111b

(считал справа налево, начиная с 0. Его может не устроить.)

Через операцию and и установление 0 в соответствующий бит

**3. Как установить 5-й бит переменной байта ВВ?**

Or AL, 00100000b

(считал справа налево, начиная с 0. Его может не устроить.)

Через операцию or и установление 1 в соответствующий бит

**4. Как инвертировать 5-й бит переменной байта ВВ?**

xor AL, 00100000b

(считал справа налево, начиная с 0. Его может не устроить.)

Через операцию xor и установление 1 в соответствующий бит

**5. Как проверить установлен ли 5-й бит переменной байта ВВ?**

test AL, 00100000b

(считал справа налево, начиная с 0. Его может не устроить.)

Через операцию test и установление 1 в соответствующий бит

**6. Как проверить четным или нечетным является количество установленных бит в байте?**

Можно через xor, заполнив второй операнд полностью единицами, если флаг parity активировался, то четное количество, иначе – нечетное  
Второй вариант: через цикл и сдвиг влево. Если переполнения нет при сдвиге, то начать цикл заново, иначе добавить в иной регистр единицу.  
После проверки байта регистр, в котором хранился счетчик переполнений, разделить на 2. Если после операции DX = 0, то число единиц четное, в ином случае нечентное.

**7. Какие флаги условий модифицируются после выполнения команд and, or, xor ?**

В зависимости от результата: S, Z, P

Сбрасывается в 0: O, C

A – не определен

**8. В чем основное отличие команд логических и арифметических сдвигов?**

Логический – для беззнаклвых

Арифметический – для знаковых (сохраняет знак только при сдвиге вправо)

Сдвиг влево одинаковый

**9. Укажите максимальное число двоичных разрядов, на которые можно сдвинуть операнд с помощью одной команды сдвига?**

На 1, если ставить большее число, то код не будет компилироваться (проверено)