



Основы C++

Неважно, на каком языке вы программируете. Если вы не знаете C++, вы не можете считать себя программистом.

[Подробнее >>>](#)

Подписаться:



[Главная](#) [Ассемблер](#) [Микроконтроллеры](#) [Инструкции Intel](#) [Дневник](#)



Микроконтроллеры для ЧАЙНИКОВ

[Изучать БЕСПЛАТНО](#)

[14.09.2020 г.](#)

Добавлена статья [Уменьшение энергопотребления.](#)

[05.09.2020 г.](#)

Добавлены видео и статья [Самое простое устройство на микроконтроллере.](#)

[21.08.2020 г.](#)

Добавлены видео и статья [Инструкция CLI.](#)

[19.06.2020 г.](#)

Добавлена статья [Выводы ATtiny13A.](#)

[19.05.2020 г.](#)

Добавлена статья [Регистр PRR.](#)

Инструкция JG



Что такое JavaScript

Если вы интересуетесь программированием вообще, и сайтостроением в частности, то вы наверняка слышали слово JavaScript. И, если вы до сих пор не узнали толком, что же это такое, то пришло время сделать это.

[Подробнее...](#)

0011 Инструкция JG



Инструкция JG выполняет короткий переход, если первый операнд БОЛЬШЕ второго операнда при выполнении операции сравнения с помощью команды CMP.

Синтаксис команды JG:

JG МЕТКА

О [метках](#) я рассказывал в статье о команде JMP. Повторяться не буду.

Инструкция JG проверяет [флаги](#) ZF, SF и OF. Переход выполняется, если

- ZF = 0
- SF = OF

Сама же инструкция JG при работе никакие флаги не изменяет.

Инструкция JG входит в список команд [условного перехода](#), но, в отличие от большинства этих команд, может сравнивать и отрицательные числа.

Пример использования команды JG приведён ниже:

```
.model tiny
.code
ORG 100h
```

start:

```
MOV AL, 0      ; AL = 0
MOV AH, -5     ; AH = -5
CMP AL, AH     ; AL > AH, ZF = 0, SF = 0F
JG lb1JG
;Так как AL > AH, то УСЛОВИЕ ПЕРЕХОДА ВЫПОЛНЯЕТСЯ,
;а следующие инструкции НЕ выполняются,
;так как программа переходит к метке lb1JG
MOV AL, 5      ; AL = 5
MOV AH, 6      ; AH = 6
CMP AL, AH     ; AL < AH, ZF = 0, CF = 1
JBE lb1JG
```

lb1JG:

```
MOV AH, 15

END start
```

В комментариях всё подробно расписано, поэтому что-то ещё добавлять нет смысла. Если нужно более подробно, то см. видео выше.

В конце, как всегда, расскажу, почему эта команда ассемблера называется **JG**. Буква **J** - это первая буква слова **JUMP** (прыжок, переход). А буква **G** - это первая буква слова **GREATER** (больше). Таким образом набор слов, от которых взяты первые буквы имени команды JG, можно перевести как “переход, если больше”.

[Подписаться на канал в YouTube](#)

[Вступить в группу "Основы программирования"](#)

[Подписаться на рассылки по программированию](#)



Первые шаги в программирование

Главный вопрос начинающего программиста – с чего начать? Вроде бы есть желание, но иногда «не знаешь, как начать думать, чтобы до такого додуматься». У человека, который никогда не имел дело с информационными технологиями, даже простые вопросы могут вызвать большие трудности и отнять много времени на решение. [Подробнее...](#)

Инфо-МАСТЕР®

Все права защищены ©

e-mail: mail@info-master.su

[Главная](#)
[Карта](#)
[Контакты](#)