

Ch03 Review Question

1. Mov, ADD, SUB
2. 함수의 인자 전달/반환/스택정리 규칙, MASM에선 PROTO/INVOKE에 stdcall/cdecl등 명시하여 사용
3. .STACK 지시어 사용
4. assembler는 번역기 프로그램이기 때문에 assembly language 가 정확한 표현이다
5. Big - endian : 최상위 비트가 낮은 주소 / little-endian : 최하위 바이트가 낮은 주소 / 기원 : 스위프트 걸리버 여행기에서 달걀을 큰쪽, 작은쪽으로 까는 논쟁에서 유래
6. 가독성, 의미전달, 유지보수가 증가하고 오류가 감소하기 때문
7. 소스파일 : .asm파일로 개발자가 작성 / 리스트파일 : .lst파일로 어셈블러가 작성
8. 데이터레이블 : 변수, 배열 위치(콜론 없음) / 코드 레이블 : 분기 대상 위치(콜론 사용)
9. True
10. False (MASM표기 : 3Ah)
11. False (런타임에 실행이 아니라 어셈블 단계에서 해석)
12. True
13. Label, Mnemonic, Operand, Comment
14. True
15. True
16. COMMENT !
 여러 줄에 걸친
 블록 주석 예시
 !
17. 가독성/유지보수/이식성 저하되고 주소가 바뀌면 전체적으로 수정이 필요하기 때문
18. DWORD
19. ENDP
20. 프로그램 진입점 라벨 지정(ex : END main)
21. 프로시저 원형 선언 -> INVOKE 시 타입체크 / 호출 코드 생성 지원
22. False (어셈블러가 .obj생성, 링커는 .exe/.dll 생성)
23. True
24. True
25. SDWORD
26. SWORD
27. QWORD
28. SBYTE
29. TBYTE