

Как стать программистом

Бесплатная книга о программировании для начинающих и бывалых.

Получить >>>

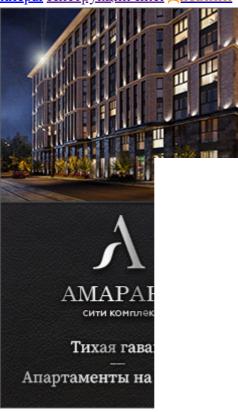
Подписаться:







Главная Ассемблер Микроконтроллеры Инструкции Intel Дневник





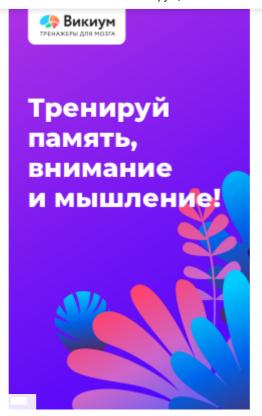
Микрокон <u>Изучать БІ</u>

http://av-assembler.ru запрашивает разрешение на:

👚 Показывать оповещения

Предоставлено SendPulse

Блокировать



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 <u>Инструкция СLI</u>.

19.06.2020 г.

Добавлена статья Выводы ATtiny13A.

19.05.2020 г.

Добавлена статья <u>Регистр PRR</u>.

http://av-assembler.ru запрашивает разрешение на:

👚 Показывать оповещения

Предоставлено SendPulse

Блокировать



Инструкция SBB



Что такое JavaScript

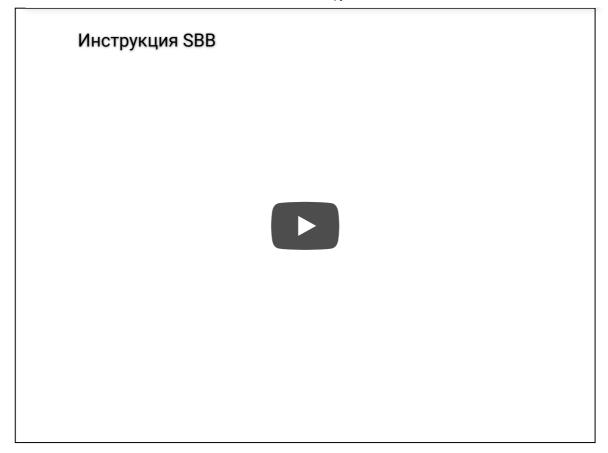
Если вы интересуетесь программированием вообще, и сайтостроением в частности, то вы наверняка слышали слово JavaScript. И, если вы до сих пор не узнали толком, что же это такое, то пришло время сделать это.

http://av-assembler.ru запрашивает разрешение на:

 ☐ Показывать оповещения

Предоставлено SendPulse

Блокировать



Команда SBB в Ассемблере выполняет вычитание с заёмом. Синтаксис:

SBB РАЗНОСТЬ, ЧИСЛО

Состояние флагов зависит от результата.

ЧИСЛОМ может быть одно из следующих:

- Область памяти (МЕМ)
- Регистр общего назначения (REG)
- Непосредственное значение (например, число) (ІММ)

РАЗНОСТЬЮ может быть одно из следующих:

- Область памяти (МЕМ)
- Регистр общего назначения (REG)

Эта команда, также как и команда <u>SUB</u>, не работает с сегментными регистрами. Комбинации РАЗНОСТЬ-ЧИСЛО могут быть следующими:

REG, MEM MEM, REG REG, REG MEM, IMM

MEM, IMM

REG, IMM

Команда SBB работает также, как и команда SUB, но кроме вычитания ЧИСЛА из РАЗНОСТИ она ещё вычитает из результата значение флага переноса CF. То есть алгоритм работы команды SBB

такой:

http://av-assembler.ru запрашивает разрешение на:

РАЗНОСТЬ =

 ★ Показывать оповещения

Вычит

Предоставлено SendPulse

Блокировать

Эту команду можно использовать для вычитания 64-разрядных чисел на 32-разрядных процессорах, или 32-разрядных чисел на 16-разрядных процессорах.

В первом случае можно использовать пары регистров EDX:EAX и EBX:ECX, а во втором DX:AX и BX:CX. Если при вычитании значений в младших регистрах произошёл заём, то он будет учтён при вычитании старших слов.

Пример:

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

start:

```
MOV DX, 1 ;В паре DX:AX (0001:0000)
MOV AX, 0 ;32-разрядное число 65536
MOV BX, 0 ;В паре BX:CX
MOV CX, 1 ;32-разрядное число 1
;65536 - 1 = 65535, то есть после вычитания
;DX:AX = 65535 (0000:FFFF)
SUB AX, CX ;AX = FFFF
SBB DX, BX ;DX = 0000

RET
END start
```

В этом примере мы используем 16-разрядные регистры для выполнения операции вычитания 32-разрядных чисел.

В паре регистров DX:AX у нас будет число 65536 (00010000h), которое не помещается в один 16-разрядный регистр.

От этого числа мы отнимаем число 1. Это число можно отнять как непосредственное значение, но для понимания того, что можно отнять любое другое 32-разрядное число, мы поместим единицу в пару регистров BX:CX (число будет 00000001h).

Затем сначала мы из младшего регистра первого числа вычитаем младший регистр второго числа с помощью команды SUB. Результат будет равен FFFF, поскольку мы от нуля отнимаем единицу, а флаг переноса CF будет установлен.

Затем с помощью команды SBB мы от старшего регистра первого числа отнимаем старший регистр второго числа (от единицы мы отнимаем ноль). Если бы мы использовали команду SUB, то в регистре DX мы бы получили 1. То есть пара DX:AX содержала бы 32-разрядное число 1FFFFh (131071 в десятичной):

```
65536 - 1 = 131071
```

что, разумеется, неправильно.

Но мы используем команду SBB, которая кроме того, что вычитает в нашем примере из DX значение BX, ещё отнимает от результата значение флага переноса (которое в нашем примере равно 1). В итоге получаем правильное значение DX:AX = 0000:FFFF = 65535.

```
http://av-assembler.ru запрашивает разрешение на:

Показывать оповещения

Предоставлено SendPulse

Блокировать Разрешить
```



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







http://av-assembler.ru запрашивает разрешение на:

Показывать оповещения

Предоставлено SendPulse

Блокировать