



Основы C++

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

[Подробнее >>>](#)

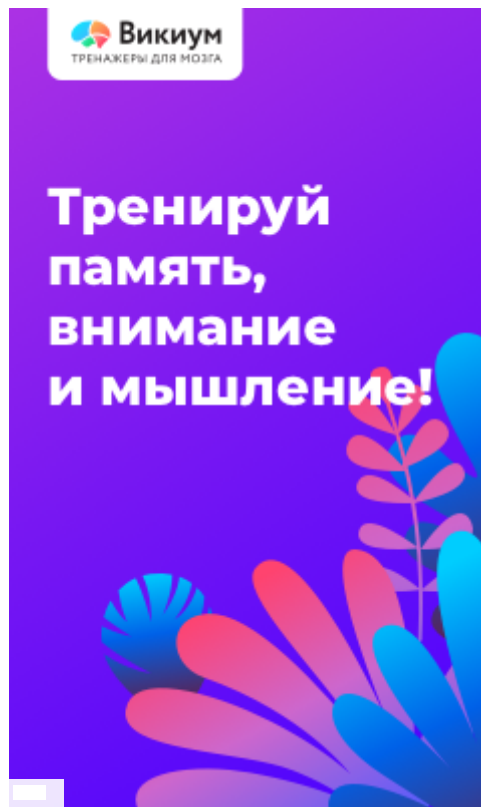
Подписаться:



[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.](#)



30% прибыли в
месяц на
автомате. Робот
для торговли
криптой.

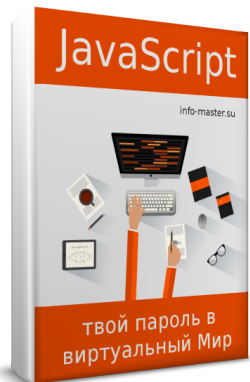


Робот, который
приносит 30%
прибыли в месяц
на автомате.
Начните



30% прибыли в
месяц на
автомате. Робот
для торговли
криптой. Для

Команда NOT



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...](#)

0018 Команда NOT



Команда NOT в Ассемблере инвертирует каждый бит операнда. Синтаксис:

NOT ЧИСЛО

Никакие [флаги](#) при выполнении операции логического НЕ не изменяются.

ЧИСЛО может быть одним из следующих:

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

Логическое отрицание

Логическое отрицание (или просто отрицание, или логическое НЕ) - это унарная операция, в итоге выполнения которой исходное состояние операнда меняется на противоположное:

НЕ 0 = 1
НЕ 1 = 0

Пример программы:

```
.model tiny
.code
ORG 100h

start:

MOV AL, 01010101b ; AL = 01010101 (55h)
NOT AL             ; AL = 10101010 (AAh)

END start
```

Пожалуй, инструкция NOT - это одна из самых простых команд. И добавить к сказанному уже нечего...



[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](#)

