

section .bss - это **раздел в программе на ассемблере**, который **используется для определения неинициализированных переменных**.

**Section .text** — это **секция кода программы** в языке ассемблера.

Она определяет область в памяти, в которой хранятся коды команд. Этот раздел должен начинаться с объявления **global \_start**, которое сообщает ядру, где начинается выполнение программы.

.686

.model flat,stdcall

.stack 100h

.data

X db 15

Y db 79

Z db 81

result db 0 ;Для хран результата

.code

ExitProcess PROTO STDCALL :DWORD

Start:

;Скложение X и Y

mov al, [X] ; AL = X

add al, [Y] ; AL = X+Y

jo overflow ; Если произошло переполнение, то идем в overflow

;Делим результат на 4

mov bl, 4

mov ah, 0 ;Обнуляем AH перед делением

div bl ; AX/BL, результат идет в AL, а остаток в AH

mov [result], al ;сохранил 1 часть в result

;Вычисляю Z-Y-X

mov al, [Z] ; AL=Z

sub al, [Y] ; AL=AL-Y

jo overflow ; Если поймали переполнение

sub al, [X] ; AL=AL-X

;Побитовое or

mov bl, [result] ;Загрузил результат 1 части

or al, bl ; AL=AL or result

;Сохраняю финальный результат в result

mov [result], al

Invoke ExitProcess,0

overflow:

Invoke ExitProcess,1 ; По сути, если произошло переполнение, то возвращ. 1

End Start