Ассемблер Конспект по видео:

Оглавление

[Начало программы: 1](#_Toc161082509)

[Объявление переменных: 1](#_Toc161082510)

[Создание массива: 2](#_Toc161082511)

# Начало программы:

ORG: задать начальную ячейку памяти с которой мы начнём вводить команды нашей программы

Пример –

ORG: 0x555

X: WORD 0xDEAD

Если прочесть ячейку 555, мы увидим надпись DEAD

START: метка, которая заставит БЭВМ при компиляции поставит IP на ранее указанный адрес, я так понял, что ORG: …, а дальше START:

**Комментарий можно оставить с помощью “ ; ” справа от команды**

# Объявление переменных:

Ключевая приставка 0x указывает на 16-чную систему

NAME: WORD …. VALUE (Это шаблонная запись)

Пример:

X: WORD 10 – это 10-чный ввод, то есть в ячейке будет 16-рич запись 000A

X: WORD 0x10 – это 16-чный ввод, то есть в ячейке будет 0010

## Создание массива:

Оно не отличается от создания переменной, по сути это оно и есть, просто значения можно перечислять подряд через запятую.

Пример:

ARR\_1: WORD 1,2,3,4,5,0xDEAD

Если нужно записать большое количество одинаковых значений, то используется команда

DUP

Пример:

ARR\_2: WORD 6 DUP (0xDEAD) ; 6 – количество ячеек, там может быть любое число