



## 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](#).

## Команда MUL



### 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...](#)

## Команда MUL



**Инструкция MUL** в Ассемблере выполняет умножение без знака. Понять работу команды MUL несколько сложнее, чем это было для [команд](#), рассмотренных ранее. Но, надеюсь, что я помогу вам в этом разобраться.

Итак, синтаксис команды MUL такой:

MUL ЧИСЛО

Выглядит всё очень просто. Однако эта простота обманчива.

Прежде чем разобраться в подробностях работы этой инструкции, давайте посмотрим, что может быть ЧИСЛОМ.

ЧИСЛОМ может быть один из следующих:

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

Эта команда не работает с сегментными регистрами, а также не работает непосредственно с числами. То есть вот так

MUL 200 ; неправильно

делать нельзя.

А теперь алгоритм работы команды MUL:

- Если ЧИСЛО - это БАЙТ, то  $AX = AL * \text{ЧИСЛО}$
- Если ЧИСЛО - это СЛОВО, то  $(DX AX) = AX * \text{ЧИСЛО}$

Вот такая немного сложноватая команда. Хотя сложно это с непривычки. Сейчас мы разберём всё “по косточкам” и всё станет ясно.

Для начала обратите внимание, что инструкция MUL работает либо с регистром AX, либо с регистром AL. То есть перед выполнением этой команды нам надо записать в регистр AX или в регистр AL значение, которое будет участвовать в умножении. Сделать это можно, например, с помощью уже известной нам [команды MOV](#).

Затем мы выполняем умножение, и получаем результат либо в регистр AX (если ЧИСЛО - это байт), либо в пару регистров DX и AX (если ЧИСЛО - это слово). Причём в последнем случае в регистре DX будет старшее слово, а в регистре AX - младшее.

А теперь, чтобы совсем всё стало понятно, разберём пару примеров - с байтом и словом.

## Пример умножения в Ассемблере

Итак, например, нам надо умножить 150 на 250. Тогда мы делаем так:

```
MOV AL, 150    ; Первый множитель в регистр AL
MOV BL, 250    ; Второй множитель в регистр BL
MUL BL         ; Теперь AX = 150 * 250 = 37500
```

Обратите внимание, что нам приходится два раза использовать команду MOV, так как команда MUL не работает непосредственно с числами, а только с регистрами общего назначения или с памятью.

После выполнения этого кода в регистре AX будет результат умножения чисел 150 и 250, то есть число 37500 (927C в [шестнадцатеричной системе](#)).

Теперь попробуем умножить 10000 на 5000.

```
MOV AX, 10000  ; Первый множитель в регистр AX
MOV BX, 5000   ; Второй множитель в регистр BX
MUL BX        ; Теперь (DX AX) = 10000 * 5000 = 50000000
```

В результате мы получили довольно большое число, которое, конечно, не поместится в слово. Поэтому для результата используются два регистра - DX и AX. В нашем примере в регистре DX, будет число 762 (02FA - в шестнадцатеричной системе), а в регистре AX - число 61568 (F080 - в [шестнадцатеричной системе](#)). А если рассматривать их как одно число (двойное слово), где в старшем слове 762, а в младшем - 61568, то это и будет 50000000 (2FAF080 - в шестнадцатеричной системе).

Если не верите - может перевести всё это в двоичное число и проверить.

Теперь о [флагах](#).

После выполнения команды MUL состояния флагов ZF, SF, PF, AF не определены и могут быть любыми.

А если старшая секция результата (регистр AX при умножении байтов или регистр DX при умножении слов) равна нулю, то

CF = OF = 0

Иначе эти флаги либо не равны, либо равны 1.

В конце как обычно расскажу, почему эта команда ассемблера называется **MUL**. Это сокращение от английского слова **MULTIPLY**, которое можно перевести как “умножить, умножать”.

[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](mailto:mail@info-master.su)

[Главная](#)

[Карта](#)

[Контакты](#)

