



PRÉ-LABORATÓRIO / PRÁTICA 08 – 8086 – LINGUAGEM DE MONTAGEM / 2

Aluno(a): **Thyago Freitas da Silva**

Turma: **T02**

Comente a subrotina abaixo, a qual imprime um dígito hexadecimal (submetido via *nibble* menos significativo de AL).

hexd proc near	
push dx	Coloca o valor de DX na pilha.
and al, 0fh	Realiza a operação AND com o valor armazenado em AL e o 0FH, o resultado é salvo em AL.
cmp al, 9	Compara o valor em AL com 9, se for igual então ZF = 0.
jg fl	Pula para "fl" caso o primeiro operando seja maior que o segundo.
add al, 48	Realiza AL+48, o resultado é salvo em AL.
mov ah, 2	Move 2 para AH.
mov dl, al	Move AL para DL.
int 21h	Chama a interrupção para mostrar o valor de DL na saída padrão.
pop dx	Retira o dado do topo da pilha e põe em DX.
ret	Retorna do procedimento.
fl:	Início do procedimento "fl".
add al, ('A'-10)	AL = AL(antigo) + ("A"-10), onde "A"-10 = 65 - 10 = 55 = 37h
mov ah, 2	Move 2 para AH.
mov dl, al	Move AL para DL.
int 21h	Chama a interrupção para mostrar o valor de DL na saída padrão.
pop dx	Retira o dado do topo da pilha e põe em DX.
ret	Retorna do procedimento.

Descreva a funcionalidade e correspondentes parâmetros de entrada/saída dos serviços do DOS/BIOS listados a seguir.

INT 21h, AH = 6	
Funcionalidade:	OUTPUT ou INPUT direto no console.
Parâmetros de entrada:	Se INPUT, DL = 255, se OUTPUT, DL = 0...254 (Código ASCII).
Parâmetros de saída:	Se OUTPUT, DL = AL, se INPUT, AL = Caracter digitado no console.
INT 21h, AH = 9	
Funcionalidade:	OUTPUT no console de uma string em DS:DX. A string deve terminar com "\$".
Parâmetros de entrada:	Sem parâmetros.
Parâmetros de saída:	String mostrada no console.
INT 21h, AH = 0x10	
Funcionalidade:	INPUT de uma string para DS:DX, onde o primeiro byte é o tamanho do buffer e o segundo é a quantidade de caracteres lidos. Essa função não coloca o "\$" no final da string.
Parâmetros de entrada:	Cadeia de caracteres (string).
Parâmetros de saída:	

Determine e justifique o valor obtido em AX em cada um dos códigos seguintes.

org 100h mov bx, 0x100 mov ax, [BX] AX = 0x00BB, pois MOV AX, [BX] está movendo para AX o valor armazenado no endereço contido em BX.	org 100h mov bx, 0x102 mov al, [BX] AX = 0x0001, pois o valor armazenado no endereço 0x102 contido em BX é 01, como AX = AH:AL e AL = 0x01, logo temos AX = 0x0001.	org 100h mov bx, 0x100 mov ax, bx AX = 0x0100 pois estamos movendo esse valor para BX e depois de BX para AX.
--	--	--