



Основы C++

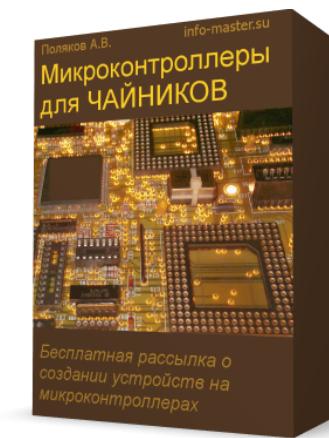
Неважно, на каком языке вы программируете. Если вы не знаете C++, вы не можете считать себя программистом.

[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.](#)

Инструкция JL



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...](#)

0013 Инструкция JL



Инструкция JL выполняет короткий переход, если первый операнд МЕНЬШЕ второго операнда при выполнении операции сравнения с помощью команды CMP.

Синтаксис команды JL:

JL МЕТКА

О [метках](#) я рассказывал в статье о команде JMP. Повторяться не буду.

Инструкция JL проверяет [флаги](#) SF и OF. Переход выполняется, если SF не равен OF.

Сама же инструкция JL при работе никакие флаги не изменяет.

Инструкция JL входит в список команд [условного перехода](#), но, в отличие от многих из этих команд, может работать и с отрицательными числами.

Пример использования команды JL приведён ниже:

```
.model tiny
.code
ORG 100h

start:

MOV AL, -5      ; AL = -5
MOV AH, 0       ; AH = 0
CMP AL, AH      ; AL = AH, SF <> OF
JL lblJL
; Так как AL < AH, то УСЛОВИЕ ПЕРЕХОДА ВЫПОЛНЯЕТСЯ,
; а следующие инструкции НЕ выполняются,
; так как программа переходит к метке lblJL
MOV AL, 5       ; AL = 5
MOV AH, 6       ; AH = 6
CMP AL, AH      ; AL < AH, ZF = 0, CF = 1
JBE lblJL
```

lblJL:

```
MOV AH, 15
```

```
END      start
```

В комментариях всё подробно расписано, поэтому что-то ещё добавлять нет смысла. Если нужно более подробно, то см. видео выше.

В конце, как всегда, расскажу, почему эта команда ассемблера называется JL. Буква J - это первая буква слова JUMP (прыжок, переход). А буква L - это первая буква слова LESS (меньше, менее, ниже). Таким образом набор слов, от которых взяты первые буквы имени команды JL, можно перевести как “переход, если меньше”.

[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 дела 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](#)

