



## 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 lb1JL
;Так как AL < AH, то УСЛОВИЕ ПЕРЕХОДА ВЫПОЛНЯЕТСЯ,
;а следующие инструкции НЕ выполняются,
;так как программа переходит к метке lb1JL
MOV AL, 5       ; AL = 5
MOV AH, 6       ; AH = 6
CMP AL, AH      ; AL < AH, ZF = 0, CF = 1
JBE lb1JL
```

**lb1JL:**

```
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 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](#)

