



Основы C++

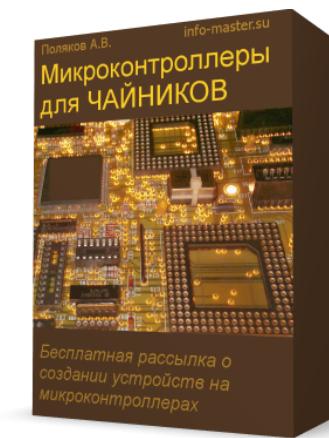
Неважно, на каком языке вы программируете. Если вы не знаете C++, вы не можете считать себя программистом.

[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 JE



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...](#)

0010 Инструкция JE



Инструкция JE выполняет короткий переход, если первый операнд РАВЕН второму операнду при выполнении операции сравнения с помощью команды CMP.

Синтаксис команды JE:

JE МЕТКА

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

Инструкция JE проверяет [флаг](#) ZF. Если этот флаг равен 1, то выполняется переход к МЕТКЕ.

Сама же инструкция JE при работе никакие флаги не изменяет.

Как вы понимаете, инструкция JE входит в список команд [условного перехода](#), которых в ассемблере довольно много - на все случаи жизни.

Такое многообразие команд условного перехода требуется для того, чтобы у программиста было больше возможностей при разработке программ.

Пример использования команды JE приведён ниже:

```
.model tiny
.code
ORG 100h

start:

    MOV AL, 5      ; AL = 5
    MOV AH, 5      ; AH = 5
    CMP AL, AH    ; AL = AH, ZF = 1
    JE lblJE
    ; Так как AL = AH, то УСЛОВИЕ ПЕРЕХОДА ВЫПОЛНЯЕТСЯ,
    ; а следующие инструкции НЕ выполняются,
    ; так как программа переходит к метке lblJE
    MOV AL, 5      ; AL = 5
    MOV AH, 6      ; AH = 6
```

```
CMP AL, AH      ; AL < AH, ZF = 0, CF = 1
JBE lblJE
```

lblJE:

```
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 **JE**. Буква **J** - это первая буква слова **JUMP** (прыжок, переход). А буква **E** - это первая буква слова **EQUAL** (одинаковый, равный). Таким образом набор слов, от которых взяты первые буквы имени команды JE, можно перевести как “переход, если равно”.

[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](#)

