

실습 2. 기본연산과 주소지정방식

1. 미리 제공된 어셈블리어 프로그램

- (1) 소스코드 자료로 제공된 다음 프로그램들을 차례대로 작성하여 실행하여 결과를 적고, 각 프로그램에서 연습하고자 한 핵심 내용을 각각 말해보시오.

arith.asm, flag.asm, operator.asm, indirect.asm

- (2) 소스코드 자료로 제공된 다음 프로그램들을 실행결과를 출력하는 코드를 추가하여 차례대로 작성하고, 실행하여 결과를 적고, 각 프로그램에서 연습하고자 한 핵심 내용을 각각 말해보시오. (loop1.asm에서 ax의 결과는eax로 zero확장을 한 후에 eax값을 출력하시오.)

loop1.asm, loop2.asm

2. 루프를 사용한 데이터 합산 프로그램

- (1) loop1.asm의 프로그램에서 데이터 초기값을 다음과 같이 변경한 후 실행한 결과를 확인하고, 계산 결과가 맞는지 말하시오. 틀리다면 그 이유를 말하시오.

```
.data
```

```
intarray WORD 1000h, 2000h, 3000h, 4000h, 5000h, 8000h
```

- (2) 앞의 프로그램에서 합을 ax가 아니라 eax에 저장하고, 32비트 덧셈을 사용하여 계산하도록 수정하고, 실행한 결과를 확인하고 (1)의 결과와 비교해보시오.