

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

СОДЕРЖАНИЕ

1 Исходный код программ	3
1.1 Задание 1	3
1.2 Задание 2	5
2 Ответы на контрольные вопросы	7
2.1 Чем отличается деление на байт от деления на слово? (где должно располагаться делимое, куда попадут частное от деления и остаток от деления)	7
2.2 Каков механизм действия команды CMP?	7
2.3 На какие флаги реагируют команды условного перехода для чисел со знаком и для чисел без знака?	7
2.4 С помощью команд условного и безусловного перехода выполните программную реализацию алгоритма ветвления для определения наименьшего числа из двух заданных.	8
2.5 Каков механизм работы команды организации цикла LOOP?	9
2.6 Как с помощью команды сдвига можно умножить знаковое число, хранящееся в AX, на 2 в n-ой степени?	9
2.7 Как с помощью команды сдвига проверить содержимое регистра BX на четность?	9

1 Исходный код программ

1.1 Задание 1

В регистре AX задано число от 0 до 65535. Выведите это число на экран.
(Проверить программу для числа более 2600)

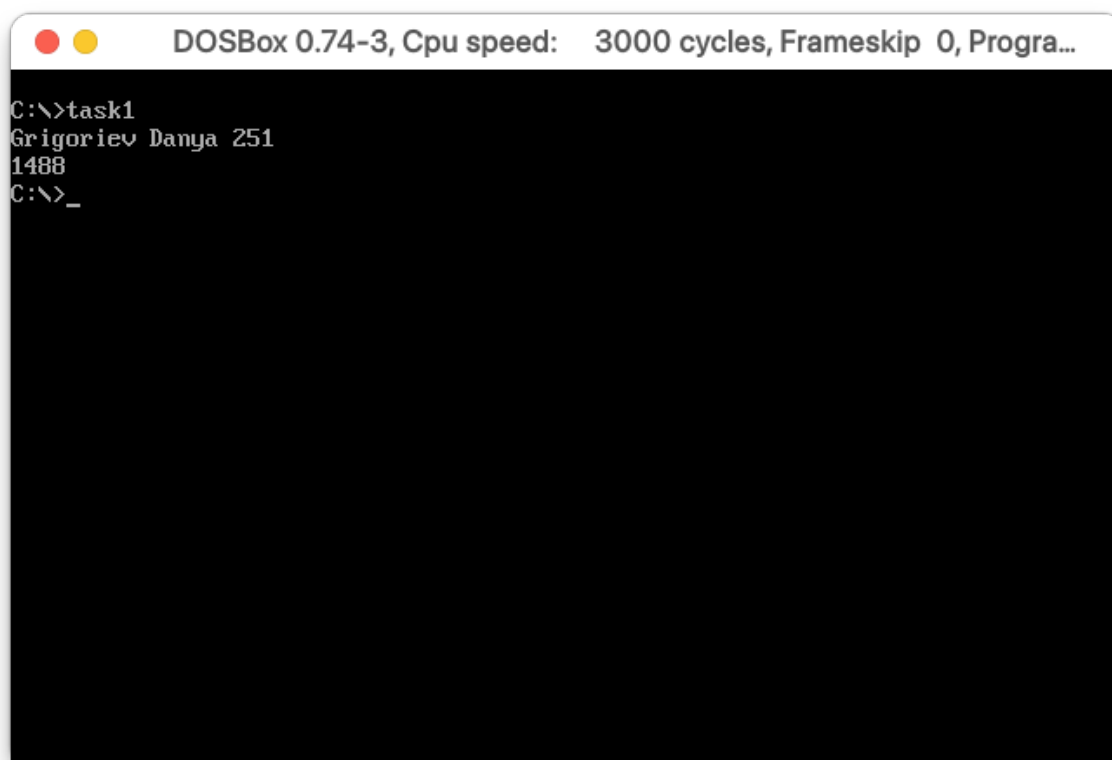


Фото запуска первой программы

```
.model small
.stack 100h

.data
Names db 'Grigorev Danya 251', 0Dh, 0Ah, '$'

.code

start:
mov AX, @data ;помещение указателя на сегмент данных в AX
mov DS, AX ;помещение указателя на сегмент данных в DS

;адрес начала строки
mov DX, offset Names
mov ah, 09h
int 21h
```

```

mov AX, 1488 ; занесение числа
mov BX, 10 ; занесение делителя
mov CX, 0 ; обнуляем счётчик

loop_first: ; заносим в стек цифры
inc cx ; увеличение счётчика
mov dx, 0 ; очищение значения DX
div bx ; деление AX на BX
push dx ; занесение остатка от деления в стек
cmp ax, 0 ; сравнение частного с нулем
jne loop_first ; если AX != 0, то возвращаемся к loop_first

mov ah, 02h

loop_second: ; достаём из стека
pop dx
call cout
loop loop_second

mov ax, 4C00h ; завершаем программу
int 21h

cout proc; вывод на экран одной цифры
add dx, 30h ; с помощью табл ASCII получаем цифру
int 21h ; возврат к основной программе
ret конец процедуры
cout endp

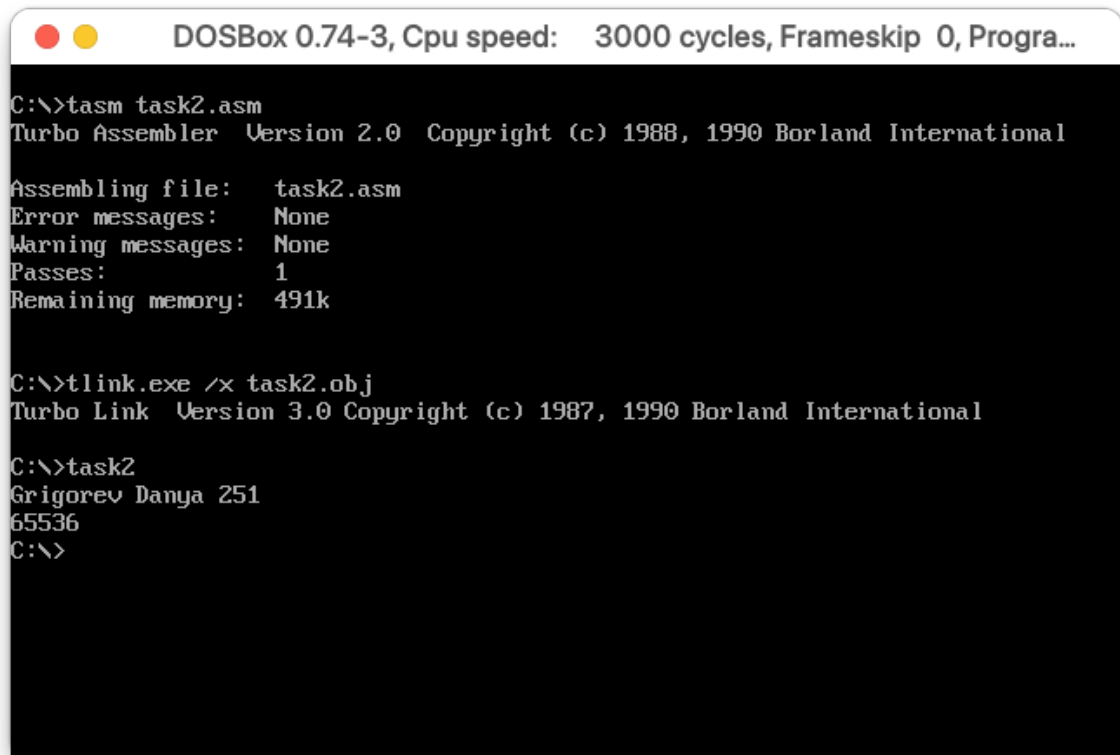
end start

```

Код первой программы

1.2 Задание 2

Используя 32-битные регистры процессора (EAX, EBX, EDX), напишите программу, выводящую на экран число 65536. Число 65536 изначально поместить в регистр EAX.



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...

C:\>tasm task2.asm
Turbo Assembler Version 2.0 Copyright (c) 1988, 1990 Borland International

Assembling file: task2.asm
Error messages: None
Warning messages: None
Passes: 1
Remaining memory: 491k

C:\>tlink.exe /x task2.obj
Turbo Link Version 3.0 Copyright (c) 1987, 1990 Borland International

C:\>task2
Grigorev Danya 251
65536
C:\>
```

Фото запуска первой программы

```
.model small
.stack 100h

.data
Names db 'Grigorev Danya 251', 0Dh, 0Ah, '$'

.386 ; разрешаем транслировать команды процессорам 386
.code

start:
mov AX, @data ;помещение указателя на сегмент данных в AX
mov DS, AX ;помещение указателя на сегмент данных в DS

mov DX, offset Names ;помещение ссылки на строку с именем в dx
mov AH, 09h ;код команды прерывания для вывода строки
int 21h ;команда прерывания
```

```

mov EAX, 65536 ;занесение в AX числа 65536
mov EBX, 10 ;занесение в BX делителя
mov CX, 0;обнуление счётчика

loop_first: ; заносим в стек
inc CX ;увеличение счётчика
mov EDX, 0 ;очищение значения DX
div EBX ;деление AX на BX
push EDX ;занесение остатка от деления в стек
cmp EAX, 0 ;сравнение частного с нулем
jne loop_first ;если AX != 0, то возвращаемся к loop_first

mov AH, 02h ;код прерывания для вывода единичного вывода

loop_second: ;2я метка, дост содерж стека + cout
pop EDX ;команда прерывания для зачисления прог-мы
call cout ;команда прерывания
loop loop_second

mov EAX, 4C00h
int 21h

cout proc ;вывод на экран одной цифры
add EDX, 30h ;с помощью табл ASCII получаем цифру
int 21h ;возврат к основной программе
ret ;конец процедуры
cout endp

end start

```

Код второй программы

2 Ответы на контрольные вопросы

2.1 Чем отличается деление на байт от деления на слово? (где должно располагаться делимое, куда попадут частное от деления и остаток от деления)

- Деление на байт: Делимое должно располагаться в регистре AX (для 16-битных операций) или AL (для 8-битных операций). Частное от деления помещается в AL, а остаток — в AH. Например, если мы делим 8-битное число, то результат будет в AL, а остаток в AH.
- Деление на слово: Делимое должно располагаться в регистре DX:AX (для 32-битных операций) или в AX (для 16-битных операций). Частное помещается в AX, а остаток — в DX. Это позволяет делить большие числа, так как регистр DX используется для хранения остатка от деления.

2.2 Каков механизм действия команды CMP?

Команда CMP выполняет сравнение двух операндов путем вычитания одного из другого. Результаты вычитания не сохраняются, но устанавливаются соответствующие флаги в регистре EFLAGS:

- ZF (Zero Flag): устанавливается, если операнды равны.
- CF (Carry Flag): устанавливается, если первый операнд меньше второго (для беззнаковых чисел).
- SF (Sign Flag): устанавливается, если результат отрицательный (для знаковых чисел).
- OF (Overflow Flag): устанавливается при переполнении знакового результата.

Часто команда CMP используется перед условными переходами (JE, JNE, JG, JL и т.д.), которые принимают решения на основе установленных флагов.

2.3 На какие флаги реагируют команды условного перехода для чисел со знаком и для чисел без знака?

Для чисел со знаком:

- JG (Jump if Greater): SF = OF и ZF = 0
- JL (Jump if Less): SF ≠ OF
- JE или JZ (Jump if Equal): ZF = 1

Для чисел без знака:

- JA (Jump if Above): CF = 0 и ZF = 0

- JB (Jump if Below): CF = 1
- JE или JZ: ZF = 1

2.4 С помощью команд условного и безусловного перехода выполните программную реализацию алгоритма ветвления для определения наименьшего числа из двух заданных.

```
.model small
.stack 100h

.data
    R1 db ?          ; Первое число
    R2 db ?          ; Второе число
    result db ?      ; Наименьшее число

.code
main proc
    mov ax, @data
    mov ds, ax

    ; Задаем значения R1 и R2
    mov R1, 5        ; Пример первого числа
    mov R2, 3        ; Пример второго числа

    mov al, R1        ; Загружаем первое число в AL
    cmp al, R2        ; Сравниваем с вторым числом
    jle R2_is_less    ; Если R1 <= R2, переход к метке

    ; Если R1 больше R2
    mov result, R1    ; Сохраняем R1 как результат
    jmp end          ; Переход к завершению

R2_is_less:
    mov result, R2    ; Сохраняем R2 как результат

end:
    ; Завершение программы
    mov ax, 4C00h
    int 21h

main endp
end main
```


2.5 Каков механизм работы команды организации цикла LOOP?

Команда LOOP уменьшает значение регистра CX на единицу и выполняет переход по указанной метке, если CX не равен нулю. Это позволяет организовать циклы с фиксированным количеством итераций. Пример:

```
mov cx, 5          ; Устанавливаем количество итераций
loop_start:
    ; Ваш код здесь
    loop loop_start; Переход к loop_start, пока CX не станет равным нулю.
```

2.6 Как с помощью команды сдвига можно умножить знаковое число, хранящееся в AX, на 2 в n-ой степени?

Чтобы умножить число в регистре AX на 2^n , можно использовать команду сдвига влево (SHL). Например:

```
mov ax, 3          ; Пример числа (3)
shl ax, 1          ; Умножаем на 2 (3 * 2 = 6)
shl ax, 2          ; Умножаем на 4 (6 * 4 = 24)
```

Каждый сдвиг влево увеличивает степень двойки.

2.7 Как с помощью команды сдвига проверить содержимое регистра BX на четность?

Чтобы проверить четность числа в регистре BX, можно использовать команду сдвига вправо (SHR) и проверять младший бит:

```
mov bx, some_value ; Значение для проверки четности
shr bx, 1           ; Сдвигаем вправо на один бит
jnc is_even         ; Если нет переноса, число четное
```

```
is_odd:
; Код для обработки нечетного числа
```

```
is_even:
; Код для обработки четного числа
```

Если после сдвига младший бит равен нулю (нет переноса), то число четное.