ภาคผนวก G

การทดลองที่ 7 การเรียกใช้และสร้างฟังก์ชันใน โปรแกรมภาษาแอสเซมบลี

ผู้อ่านควรจะต้องทำความเข้าใจเนื้อหาของบทที่ 4 หัวข้อ 4.8 และ ทำการทดลองที่ 5 และการทดลองที่ 6 ในภาคผนวกก่อนหน้า โดยการทดลองนี้จะเสริมความเข้าใจของผู้อ่านให้เพิ่มมากขึ้น ตามวัตถุประสงค์ เหล่านี้

- เพื่อพัฒนาโปรแกรมภาษาแอสเซมบลีเรียกใช้งานตัวแปรเดี่ยวหรือตัวแปรสเกลาร์ (Scalar)
- เพื่อพัฒนาโปรแกรมแอสเซมบลีเรียกใช้งานตัวแปรชุดหรืออาร์เรย์ (Array)
- เพื่อเรียกใช้ฟังก์ชันจากไลบรารีพื้นฐานด้วยโปรแกรมภาษาแอสเซมบลี ในหัวข้อที่ 4.8
- เพื่อสร้างฟังก์ชันเสริมในโปรแกรมภาษาแอสเซมบลี



การใช้งานตัวแปรในดาต้าเซ็กเมนต์

ตัวแปร ต่าง ๆ ที่ประกาศ โดยใช้ ชื่อ **เลเบล** ต้องการ พื้นที่ใน หน่วย ความ จำ สำหรับ จัด เก็บ ค่า ตาม ที่ได้ สรุปในตารางที่ 2.1 ตัวแปรมีสองชนิดแบ่งตามพื้นที่ในการ จัด เก็บ ค่า คือ

- ตัวแปรชนิด**โกลบอล** (Global Variable) อาศัยพื้นที่สำหรับเก็บค่าของตัวแปรเหล่านี้ เรียกว่า **ดาต้า** เซ็กเมนต์ (Data Segment) ซึ่งผู้เขียนได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 4 และ
- ตัวแปรชนิด**โลคอล** (Local Variable) อาศัยพื้นที่ภายใน**สแต็กเซ็กเมนต์** (Stack Segment) สำหรับ จัดเก็บค่าชั่วคราว เนื่องจากฟังก์ชันคือ ชุดคำสั่งย่อย ที่ ฟังก์ชัน main() ในภาษา C หรือ main: ใน ภาษาแอสเซมบลีเป็นผู้เรียกใช้ และเมื่อทำงานเสร็จสิ้น ฟังก์ชันนั้นจะต้องรีเทิร์นกลับมาหาฟังก์ชัน main() หรือ main: ใน ที่สุด ดังนั้น ตัวแปรชนิดโลคอล จึงใช้ พื้นที่ จัด เก็บค่าในสแต็ก เฟรม ภาย ในสแต็ก เซ็กเมนต์ แทน เพราะสแต็ก เฟรม จะ มีการ จอง พื้นที่ (PUSH) และ คืน พื้นที่ (POP) ในรูป

แบบ Last In First Out ตามที่อธิบายในหัวข้อที่ 3.3.3 ทำให้ไม่จำเป็นต้องใช้พื้นที่ในบริเวณดาต้า เซ็กเมนต์ ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจหัวข้อนี้เพิ่มเติมในการทดลองที่ 8 ภาคผนวก H

G.1.1 การโหลดค่าตัวแปรเดี่ยวจากหน่วยความจำมาพักในรีจิสเตอร์

- 1. ย้ายไดเรกทอรีไปยัง /home/pi/asm โดยใช้คำสั่ง \$ cd /home/pi/asm
- 2. สร้างไดเรกทอรี Lab7 โดยใช้คำสั่ง \$ mkdir Lab7
- 3. ย้ายไดเรกทอรีเข้าไปใน Lab7
- 4. ตรวจสอบว่าไดเรกทอรีปัจจุบันโดยใช้คำสั่ง pwd
- 5. สร้างไฟล์ Lab7_1.s ตามซอร์สโค้ดต่อไปนี้ ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ได้ เมื่อทำความ เข้าใจแต่ละคำสั่งแล้ว

```
.data
    .balign 4 @ Request 4 bytes of space
fifteen: .word 15 @ fifteen = 15
                   @ Request 4 bytes of space
    .balign 4
thirty: .word 30 @ thirty = 30
    .text
    .global main
main:
   LDR R1, addr_fifteen
                       @ R1 <- address_fifteen
   LDR R1, [R1]
                             @ R1 <- Mem[address_fifteen]</pre>
   LDR R2, addr_thirty
                          @ R2 <- address_thirty
   LDR R2, [R2]
                             @ R2 <- Mem[address_thirty]</pre>
   ADD RO, R1, R2
end:
   BX LR
addr_fifteen: .word fifteen
addr_thirty: .word thirty
```

6. สร้าง makefile ภายในไดเรกทอรี Lab7 และกรอกคำสั่งดังนี้

```
Lab7_1: gcc -o Lab7_1 Lab7_1.s
```

7. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_1
$ ./Lab7_1
$ echo $?
```

BX LR

8. สร้างไฟล์ Lab7_2.s ตามโค้ดต่อไปนี้จากไฟล์ Lab7_1.s ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ได้ เมื่อทำความเข้าใจแต่ละคำสั่งแล้ว

```
.data
                 @ Request 4 bytes of space
   .balign 4
fifteen: .word 0 @ fifteen = 0
    .balign 4
                   @ Request 4 bytes of space
thirty: .word 0 @ thirty = 0
    .text
    .global main
main:
   LDR R1, addr_fifteen @ R1 <- address_fifteen
   MOV R3, #15
                      @ R3 <- 15
                      @ Mem[address_fifteen] <- R3</pre>
   STR R3, [R1]
   LDR R2, addr_thirty @ R2 <- address_thirty
                  @ R3 <- 30
   MOV R3, #30
   STR R3, [R2] @ Mem[address_thirty] <- R2
   LDR R1, addr_fifteen @ Load address
                 @ R1 <- Mem[address_fifteen]
   LDR R1, [R1]
   LDR R2, addr_thirty @ Load address
                  @ R2 <- Mem[address_thirty]</pre>
   LDR R2, [R2]
   ADD RO, R1, R2
end:
```

@ Labels for addresses in the data section

addr_fifteen: .word fifteen
addr_thirty: .word thirty

9. เพิ่มประโยคต่อไปนี้ใน makefile ให้รองรับ Lab7_2

```
Lab7_2:

qcc -o Lab7 2 Lab7 2.s
```

10. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_2
```

- \$./Lab7_2
- \$ echo \$?

บันทึกผล และ อธิบายผลที่เกิดขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับข้อที่แล้ว

G.1.2 การใช้งานตัวแปรชุดหรืออาร์เรย์ ชนิด word

ภาษา แอ ส เซมบ ลี จะ กำหนด ชนิด ตาม หลัง ชื่อ ตัวแปร เช่น .word, .hword, และ .byte ใช้ กำหนด ขนาด ของ ตัวแปร นั้น ๆ ขนาด 32, 16 และ 8 บิต ตาม ลำดับ ยกตัวอย่าง คือ:

```
numbers: .word 1,2,3,4
```

เป็นการประกาศและตั้งค่าตัวแปรชนิดอาร์เรย์ของ word ซึ่งต้องการพื้นที่ 4 ไบต์ต่อข้อมูลหนึ่งตำแหน่ง ซึ่ง จะตรงกับประโยคต่อไปนี้ในภาษา C

```
int numbers=\{1, 2, 3, 4\}
```

1. สร้างไฟล์ Lab7_3.s ตามโค้ดต่อไปนี้ ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ได้ เมื่อทำความเข้าใจ แต่ละคำสั่งแล้ว

.data

primes:

- .word 2
- .word 3

10. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

- \$ make Lab7_2
- \$./Lab7_2
- \$ echo \$?

บันทึกผลและ อธิบายผลที่เกิดขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับข้อที่แล้ว

979 H

ร่อนการรินโปรแกรมสร็ว ซึ่ 2 ระปะ ๓๙ ตัว แปรโกรบอปอ้าแระ ปปกินนก ใน พี่อันพลาน โลยโชล์เรี่ย STR เพื่อ อันทึกลำต่ายๆ เข้าปปานตั้ว ตัวแปรนั้นปล้อยู่ ตาย แอร เดรร ชอยตัว เฟร นั้น จากนั้น ก็จะ ถอางา ถับ ขึ้นตอน ของปีปราเกรม ครั้วที่ นนั้ว โดงเป็นการ สิรก่ามใร้ใน รี จิราคอร์ และ มวกกิน เหม วิวิเอ รีจิราคอร์ 0 เพื่อรอรี่สร์เนต์ก

```
.word 5
.word 7

.text
.global main
main:
    LDR R3, =primes @ Load the address for the data in R3
    LDR R0, [R3, #4] @ Get the next item in the list
end:
```

2. เพิ่มประโยคต่อไปนี้ใน makefile ให้รองรับ Lab7 3

```
Lab7_3: gcc -o Lab7_3 Lab7_3.s
```

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_3
$ ./Lab7_3
$ echo $?
```

BX LR

G.1.3 การใช้งานตัวแปรอาร์เรย์ชนิด byte

คำสั่ง LDRB ทำงานคล้ายกับคำสั่ง LDR แต่เป็นการอ่านค่าของตัวแปรอาร์เรย์ชนิด byte

1. สร้างไฟล์ Lab7_4.s ตามโค้ดต่อไปนี้ ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ได้ เมื่อทำความเข้าใจ แต่ละคำสั่งแล้ว

```
.data
numbers: .byte 1, 2, 3, 4, 5

.text
   .global main
main:
   LDR R3, =numbers @ Get address
   LDRB R0, [R3, #2] @ Get next two bytes
```

end:

BX LR

2. เพิ่มประโยคต่อไปนี้ใน makefile ให้รองรับ Lab7 4

```
Lab7_4:

gcc -o Lab7_4 Lab7_4.s
```

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_4
$ ./Lab7_4
$ echo $?
```

G.1.4 การเรียกใช้ฟังก์ชันและตัวแปรชนิดประโยครหัส ASCII

ฟังก์ชันสำเร็จรูปที่เข้าใจ ง่าย และ ใช้สำหรับ เรียนรู้ การ พัฒนา โปรแกรม ภาษา C เบื้อง ต้น คือ ฟังก์ชัน printf ซึ่งถูกกำหนดอยู่ในไฟล์เฮดเดอร์ stdio.h ตามตัวอย่าง ซอร์สโค้ด ในรูปที่ 3.9 และ การ ทดลอง ที่ 5 ภาค ผนวก E ในการ ทดลอง ต่อไปนี้ ผู้อ่านจะ สังเกต เห็น ว่าการ เรียกใช้ ฟังก์ชัน printf ในภาษา แอส เซมบลี โดย อาศัย ตัวแปร ชนิด ประโยค (String) ในรูปที่ 2.11 โดยใช้ คำสำคัญ (Key Word) เหล่า นี้ คือ .ascii และ .asciz ตัวแปร ชนิด asciz จะ มีตัว อักษร พิเศษ เรียก ว่า อักษร นัลล์ NULL หรือ /0 ปิด ท้าย ประโยค เสมอ และ อักษร NULL จะ มีรหัส ASCII เท่ากับ 00₁₆ ตามตาราง รหัส แอสกี ในรูปที่ 2.12

1. กรอกคำสั่งต่อไปนี้ลงในไฟล์ใหม่ชื่อ Lab7_5.s และทำความเข้าใจประโยคคอมเมนต์แต่ละบรรทัด

```
.data
.balign 4
question: .asciz "What is your favorite number?"
.balign 4
message: .asciz "%d is a great number \n"
.balign 4
pattern: .asciz "%d"
.balign 4
number: .word 0
```

```
.balign 4
lr_bu: .word 0
.text @ Text segment begins here
@ Used by the compiler to tell libc where main is located
.global main
.func main
main:
   @ Backup the value inside Link Register
  LDR R1, addr_lr_bu
   STR lr, [R1] @ Mem[addr_lr_bu] \leftarrow LR
   @ Load and print question
   LDR R0, addr_question
  BL printf
   @ Define pattern to scanf and where to store number
  LDR R0, addr_pattern
  LDR R1, addr_number
   BL scanf
   @ Print the message with number
  LDR R0, addr_message
  LDR R1, addr_number
   LDR R1, [R1]
   BL printf
   @ Load the value of lr_bu to LR
  LDR lr, addr_lr_bu
   LDR lr, [lr] @ LR <- Mem[addr_lr_bu]
   BX lr
```

@ Define addresses of variables

```
addr_question: .word question
addr_message: .word message
addr_pattern: .word pattern
addr_number: .word number
addr_lr_bu: .word lr_bu
```

@ Declare printf and scanf functions to be linked with

- .global printf
- .global scanf
- 2. เพิ่มประโยคใน makefile ให้รองรับ Lab7 5

```
Lab7_5:

gcc -o Lab7_5 Lab7_5.s
```

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_5
$ ./Lab7_5
```

G.2

การสร้างฟังก์ชันเสริมด้วยภาษาแอสเซมบลี

์ หัวข้อที่ 4.8 อธิบายโฟลว์การทำงานของฟังก์ชัน โดยใช้งานรีจิสเตอร์ R0 - R12 ดังนี้

- รีจิสเตอร์ **R0, R1, R2**, และ**R3** การส่งผ่านพารามิเตอร์ผ่านทางรีจิสเตอร์ R0 ถึง R3 ตามลำดับไป ยังฟังก์ชันที่ถูกเรียก (Callee Function) ฟังก์ชันบางตัวต้องการจำนวนพารามิเตอร์มากกว่า 4 ค่า โปรแกรมเมอร์สามารถส่งพารามิเตอร์ผ่านทางสแต็กโดยคำสั่ง PUSH หรือคำสั่งที่ใกล้เคียง
- รีจิสเตอร์ R0 สำหรับรีเทิร์นหรือส่งค่ากลับไปหาฟังก์ชันผู้เรียก (Caller Function)
- R4 R12 สำหรับการใช้งานทั่วไป การใช้งานรีจิสเตอร์เหล่านี้ ควรตั้งค่าเริ่มต้นก่อนแล้วจึงสามารถ นำค่าไปคำนวณต่อได้
- รีจิสเตอร์เฉพาะ ได้แก่ Stack Pointer (**SP** หรือ **R13**) Link Register (**LR** หรือ **R14**) และ Program Counter (**PC** หรือ **R15**) โปรแกรมเมอร์จะต้องเก็บค่าของรีจิสเตอร์เหล่านี้เก็บไว้ (Back up) ใน สแต็กโดยเฉพาะรีจิสเตอร์ I R ก่อนเรียกใช้ฟังก์ I R ตามที่อธิบายในหัวข้อที่ 4.8.2

ผู้อ่านสามารถสำเนาซอร์สโค้ดในการทดลองที่แล้วมาปรับแก้เป็นการทดลองนี้ได้

1. ปรับแก้ Lab7_5.s ที่มีให้เป็นไฟล์ใหม่ชื่อ Lab7_6.s ดังต่อไปนี้

```
.data
    @ Define all the strings and variables
    .balign 4
   get_num_1: .asciz "Number 1 :\n"
    .balign 4
   get_num_2: .asciz "Number 2 :\n"
    @ printf and scanf use %d in decimal numbers
    .balign 4
   pattern: .asciz "%d"
    @ Declare and initialize variables: num_1 and num_2
    .balign 4
   num_1: .word 0
    .balign 4
   num_2: .word 0
   @ Output message pattern
    .balign 4
   output: .asciz "Resulf of %d + %d = %d\n"
    @ Variables to backup link register
    .balign 4
   lr_bu: .word 0
    .balign 4
   lr_bu_2: .word 0
    .text
sum_func:
     @ Save (Store) Link Register to lr_bu_2
      LDR R2, addr_lr_bu_2
```

```
STR lr, [R2]
                  @ Mem[addr_lr_bu_2] <- LR
      @ Sum values in R0 and R1 and return in R0
      ADD RO, RO, R1
      @ Load Link Register from back up 2
      LDR lr, addr_lr_bu_2
      LDR lr, [lr] @ LR <- Mem[addr_lr_bu_2]
      BX lr
   @ address of Link Register back up 2
   addr_lr_bu_2: .word lr_bu_2
   @ main function
   .global main
main:
       @ Store (back up) Link Register
       LDR R1, addr_lr_bu
       STR lr, [R1] @ Mem[addr_lr_bu] <- LR
       @ Print Number 1:
       LDR R0, addr_get_num_1
       BL printf
       @ Get num_1 from user via keyboard
       LDR R0, addr_pattern
       LDR R1, addr_num_1
       BL scanf
       @ Print Number 2:
       LDR R0, addr_get_num_2
       BL printf
```

```
@ Get num_2 from user via keyboard
   LDR R0, addr_pattern
   LDR R1, addr_num_2
    BL scanf
    @ Pass values of num_1 and num_2 to sum_func
   LDR R0, addr_num_1
   LDR R0, [R0] @ R0 <- Mem[addr_num_1]
   LDR R1, addr_num_2
   LDR R1, [R1] @ R1 <- Mem[addr_num_2]</pre>
   BL sum_func
    @ Copy returned value from sum_func to R3
   MOV R3, R0 @ to printf
    @ Print the output message, num_1, num_2 and result
   LDR R0, addr_output
   LDR R1, addr num 1
   LDR R1, [R1]
   LDR R2, addr_num_2
   LDR R2, [R2]
   BL printf
    @ Restore Link Register to return
   LDR lr, addr_lr_bu
   LDR lr, [lr] @ LR <- Mem[addr_lr_bu]
   BX lr
@ Define pointer variables
addr_get_num_1: .word get_num_1
addr_get_num_2: .word get_num_2
addr_pattern: .word pattern
addr_num_1: .word num_1
addr_num_2: .word num_2
addr_output: .word output
```

```
addr_lr_bu: .word lr_bu
```

- @ Declare printf and scanf functions to be linked with
 - .global printf
 - .global scanf
- 2. เพิ่มประโยคใน makefile ให้รองรับ Lab7_6 ดังนี้

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_6
$ ./Lab7_6
```

- 4. ระบุซอร์สโค้ดใน Lab7_6.s ว่าตรงกับประโยคภาษา C ต่อไปนี้ int num1, num2
- 5. ระบุซอร์สโค้ดใน Lab7 6.s ว่าตรงกับประโยคภาษา C ต่อไปนี้ sum = num1 + num2
- 6. มีการแบ็กอัปค่าของ LR ลงในสแต็กหรือไม่ หากไม่มีแล้วในการทดลองเก็บค่าของ LR ไว้ที่ใด เพราะเหตุใด
- 7. วิธีการแบ็กอัปค่า LR ในการทดลองสามารถใช้กับ**ฟังก์ชันเรียกซ้ำ** (Recursive Function) ได้หรือ ไม่ เพราะเหตุใด

G.3 กิจกรรมท้ายการทดลอง

1. วงเปรียบเทียบการเรียกใช้พังค์ชัน printf และ scanf ในภาษา C จากการทดลองที่ 5 ภาคผนวก E กับการทดลองนี้ด้านการส่งพารามิเตอร์ 4. ระบุซอร์สโค้ดใน Lab7_6.s ว่าตรงกับประโยคภาษา C ต่อไปนี้ int num1, num2

O brow . 2 _mun ren O brow. : _ mun 40 con Lecm

5. ระบุซอร์สโค้ดใน Lab7 6.s ว่าตรงกับประโยคภาษา C ต่อไปนี้ sum = num1 + num2

800m

6. มีการแบ็กอัปค่าของ LR ลงในสแต็กหรือไม่ หากไม่มีแล้วในการทดลองเก็บค่าของ LR ไว้ที่ใด เพราะเหตุใด

เกาะ อเองแปน โกร แทร ปกตุ เพราะเกา อู่ห ผูปสุขันผม ปหญบทุ เพรา สูข ควาย หลู้ ผู้มาเกาล กลุ่ง หนึ่ง พูก การ เพล ผู้ปกุรแทรส กุลภ อิน ผุปสอง Fr ขุดห พู่ จะเริกบุกุรแบรกกุลภ ปะ แพ่ จะ มหมูบ บุ ห บับ เกาะ เพื่อ พูด บุ น เนอบาย แพศ เกาะ อเองแปน โกร แทร ปกตุ เพราะ มหมูบ บุ แพ่ จะ มหมูบ บุ ห เบ้า มหมูบ บุ ห เบ้า มูล เนอบาย หลุ่ง หล่า เกาะ อเองแปน โกร แทร ปกตุ เพราะ มาก ข้า เขา มหมูบ บุ ห เบ้า หาวท สูข ควาย หลุ่ง พูป นั้น เนอบาย แพศ

7. วิธีการแบ็กอัปค่า LR ในการทดลองสามารถใช้กับ**ฟังก์ชันเรียกซ้ำ** (Recursive Function) ได้หรือ ไม่ เพราะเหตุใด

MOL) ไร่ใต้ เพราะ การ และกอพดา LR ผ่าน ฟอ + เรียกตั้ง จะต้อง กันตั้ง ก่า กมใจรู้ถึง

325

- 2. จงบอกความแตกต่างระหว่างการส่งค่าพารามิเตอร์แบบ Pass by Values และ Pass by Reference
 - 3. จงยกตัวอย่างการเรียกใช้ฟังก์ชัน printf ด้วยการส่งค่าพารามิเตอร์แบบ Pass by Values
 - 4. จงยกตัวอย่างการเรียกใช้ฟังก์ชัน scanf ด้วยการส่งค่าพารามิเตอร์แบบ Pass by Reference
 - 5. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา C เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียกว่า A และ B แล้วคำนวณและแสดงผลลัพธ์ ตามตารางต่อไปนี้ "A % B = <Result>".

Input	Output
5 2	5 % 2 = 1
18 6	18 % 6 = 0
5 10	5 % 10 = 5
10 5	10 % 5 = 0

- 6. วงเปรียบเทียบฟังก์ชัน scanf และ printf ในการทดลองนี้กับการทดลองที่ 5 ภาคผนวก E
 - 7. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา C เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียกว่า A และ B แล้วคำนวณหาค่า หารร่วมมาก (Greatest Common Divisor) หรือ หรม (GCD) และแสดง ผลลัพธ์ตามตัวอย่างในตารางต่อไปนี้

Input	Output
5 2	1
18 6	6
49 42	7
81 18	9

- 8. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Assembly เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียก ว่า A และ B และแสดงผลลัพธ์ A หรือ B ที่มีค่ามากกว่าด้วยคำสั่งภาษาแอสเซมบลี
- 9. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Assembly เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียก ว่า A และ B และแสดงผลลัพธ์ค่า A modulus B ซึ่งเท่ากับ ค่าเศษจากการคำนวณ A/B ด้วยคำสั่ง ภาษาแอสเซมบลี
- 10. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Assembly เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียก ว่า A และ B แล้วคำนวณหาค่า หารร่วมมาก (Greatest Common Divisor) หรือ หรม (GCD) ด้วย คำสั่งภาษาแอสเซมบลีและแสดงผลลัพธ์ ตามตารางในข้อ 6

G.3 กิจกรรมท้ายการทดลอง

1. งเปรียบเทียบการเรียกใช้พังค์ชัน printf และ scanf ในภาษา C จากการทดลองที่ 5 ภาคผนวก E กับการทดลองนี้ด้านการส่งพารามิเตอร์

Mon Challed to Print wish shows in 120 of the townst will format with the million of the line of the stand of

2. จงบอกความแตกต่างระหว่างการส่งค่าพารามิเตอร์แบบ Pass by Values และ Pass by Reference

(การ รูป / LL) Pass by reference จะเป็น กระ่าต่าจับร่างกันกาไปาวบ โดบจะ ดัดอด นาราจิเตอร์ ไปร่าวไป รี่จัรเพอร์ การ ร่าต่อไปใน การร่า เบบ Pass by reference จะเป็น การ ร่าต่อยู่ของ ตัวเป่ะ เรื่อ เรียก สิ่งชั้น บ่อง คิง ผี ผู้ เพื่อยู่ ของต่อเป้า เมื่อ เรียก สิ่งชั้น บ่อง คิง ผู้ ผู้ เขื่อ ของต่อเป้า เมื่อ เรียก เรียก

6. โงเปรียบเทียบฟังก์ชัน scanf และ printf ในการทดลองนี้กับการทดลองที่ 5 ภาคผนวก E

การ จกางแกน ระบาที่ เกาะ print ใน Lab 5 และ Lab 7 เป็น การทำงาน ทั้ง เนมื่อน กัน

