Основы Алгоритмизации и Программирования

Дрожжин Влад

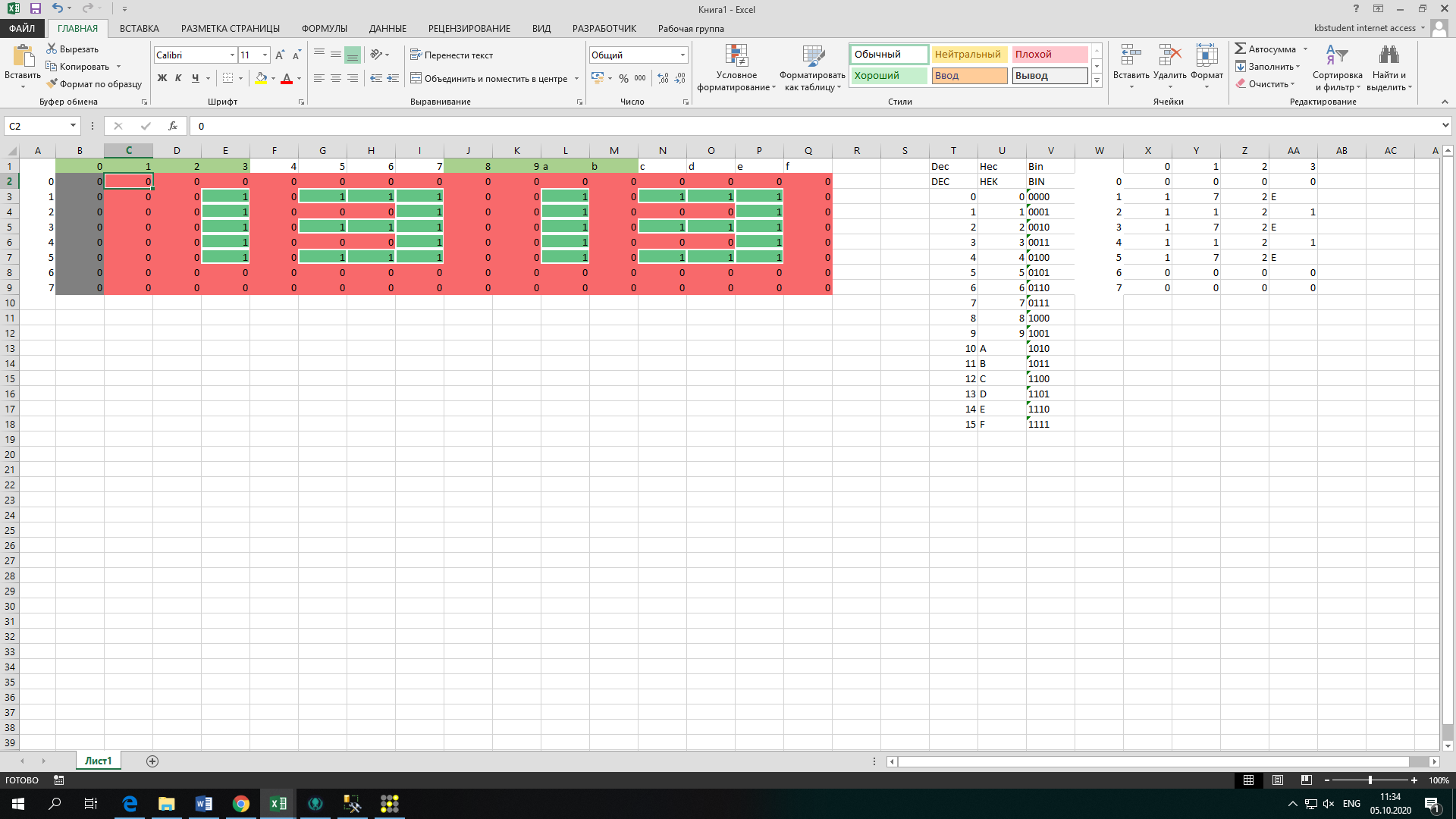
2 исип-319

Задание L2 Первое знакомство с assembler

1. Я зашел на яндекс диска – зашел в папку L2 и скачал ее полностью.

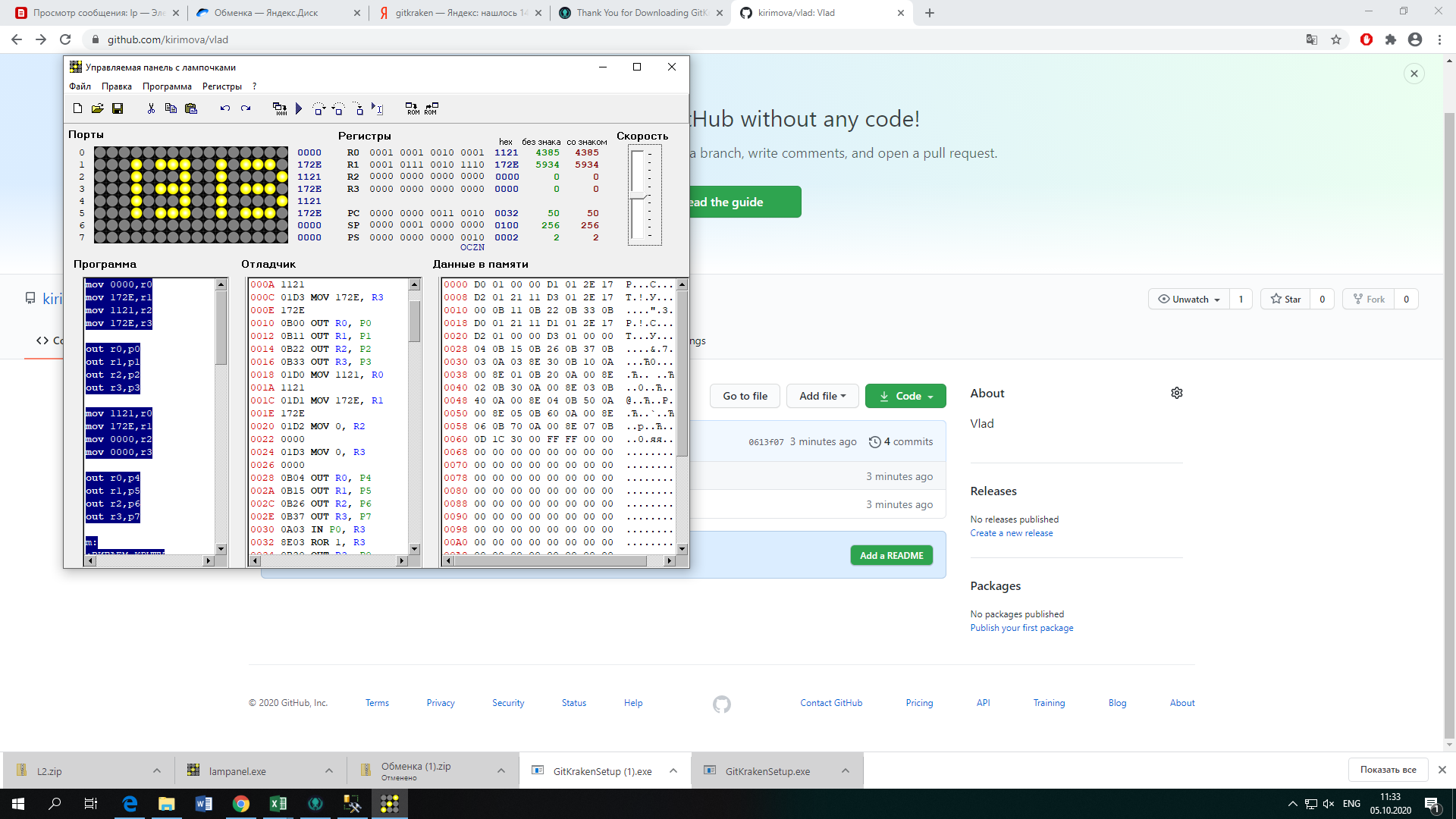
htpps://yadi.sk/d/YHk1vtinG3L1Rw?w=1

2)Я зашел в Microsoft Excel и нарисовал картинку 15/7 ( посмотрев на пример в папке L2)



3)На картинке выделенной блок зеленым цветом -1, красный блок 0.

4)На каждой строке мы взяли 4 блока из ряда. Перервали из 2-ричной системы счисления в 16-ичную

5)Мы запустили из папки L2 lampanel.exe и вбили 2-ичный код в 16-ричной системе. 

6)с помощью этих команд мы сделали наш рисунок

**R0**, **R1**, **R2**, **R3** -регистры общего назначения;

*Основные команды*:

**NOP** - нет операции

**STOP** - останов

*Сдвиги*:

**SHL n,Rx** - логический сдвиг влево **Rx:=Rx shl n**

**SHR n,Rx** - логический сдвиг вправо **Rx:=Rx shr n**

**7)и получили такой код:**

**mov 0000,r0**

**mov 172E,r1**

**mov 1121,r2**

**mov 172E,r3**

**out r0,p0**

**out r1,p1**

**out r2,p2**

**out r3,p3**

**mov 1121,r0**

**mov 172E,r1**

**mov 0000,r2**

**mov 0000,r3**

**out r0,p4**

**out r1,p5**

**out r2,p6**

**out r3,p7**

**m:**

**;ВИГАЕМ КРЫШУ**

**IN P0,R3**

**ROR 1,r3**

**;;not r3**

**OUT R3,P0**

**;**

**IN P1,R0**

**ROR 1,r0**

**;not r0**

**OUT R0,P1**

**;**

**IN P2,R0**

**ROR 1,r0**

**;not r0**

**OUT R0,P2**

**;**

**IN P3,R0**

**ROR 1,r0**

**;not r0**

**OUT R0,P3**

**;**

**IN P4,R0**

**ROR 1,r0**

**;not r0**

**OUT R0,P4**

**;**

**IN P5,R0**

**ROR 1,r0**

**;not r0**

**OUT R0,P5**

**;**

**IN P6,R0**

**ROR 1,r0**

**;not r0**

**OUT R0,P6**

**;**

**IN P7,R0**

**ROR 1,r0**

**;not r0**

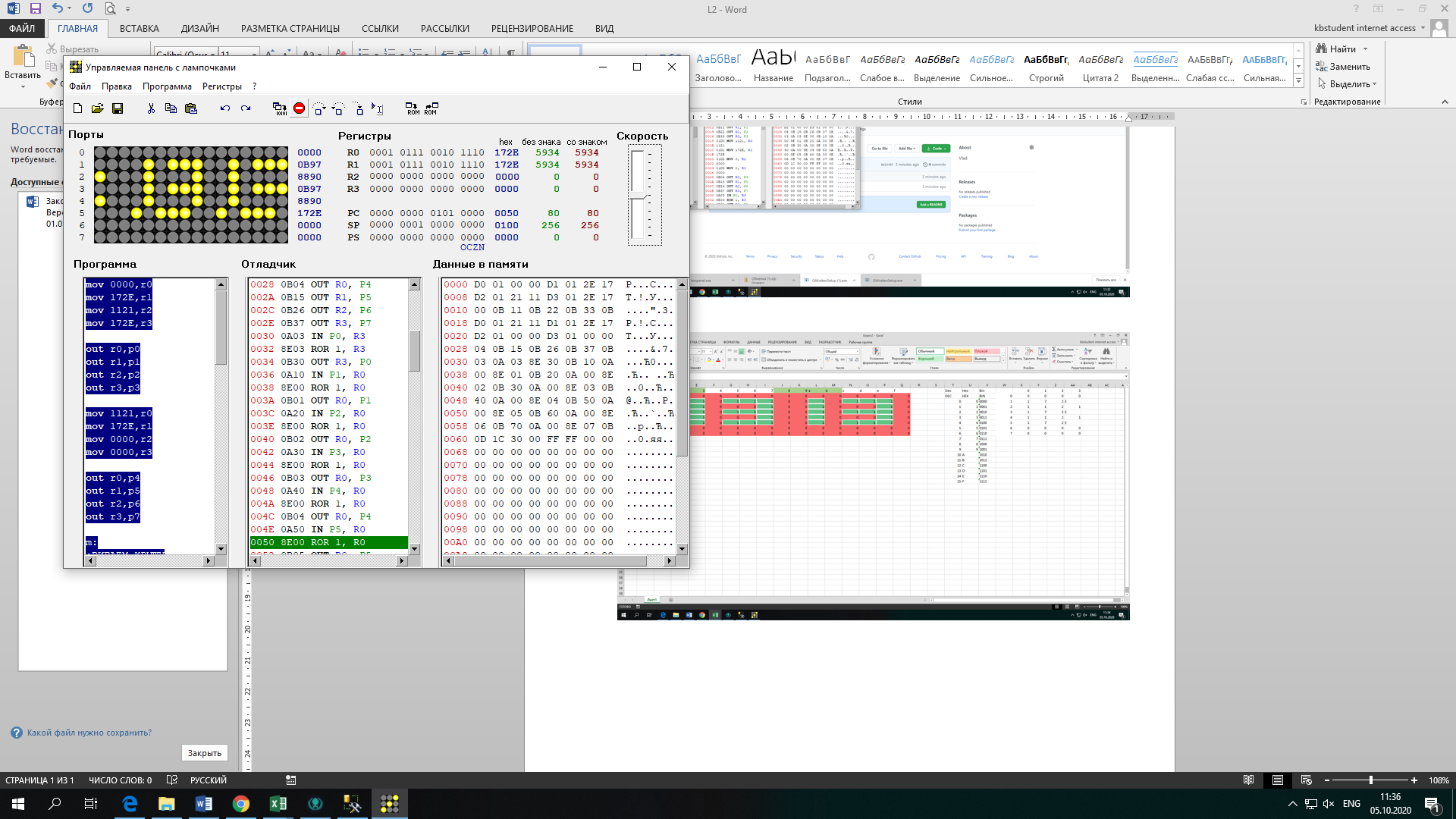
**OUT R0,P7**

**;**

**;OUT R3,P7**

**JMP m**

**stop**



8)Теперь картинка двигается