

Т
Министерство образования Российской Федерации
Мухосранский государственный университет им. Э. Мулдашева

Кафедра иного разума

**Исследование влияния торсионного поля на моск
землян**

Реферат студента 1 курса какого-то факультета
Иванова Ивана

Научный руководитель:
к.т.н, доцент _____Х.З. Мамаев

Заведующий кафедрой:
д.ф.-м.н., профессор _____В.С. Луговской

Мухосранск, 2006

Содержание

1	13.09.2024 лекция 2	2
1.1	Регистр флагов	2
1.2	Регистры 64-х битного процессора	3
1.3	Оперативная память	3
1.4	Оперативная память	3
1.5	Форматы данных	4
1.6	Форматы команд	4
2	26.09.2024 лекция 3	6
2.1	Примеры использования адресаций	6
2.2	Особенности использования команд пересылки	7
2.3	К командам пересылки относят:	8
2.4	Команды и директивы в Ассемблере	8
3	27.09.2024 лекция 4	10
3.1	Слова, константы, выражения, переменные	10
3.2	Директива определения	10
3.3	Команда прерывания Int, команды работы со стеком	11
3.4	Директива сегмента	12
3.5	Точечные директивы	12
3.6	Com-файлы	13
4	04.10.2024 лекция 5	14
4.1	Арифметические операции	14
4.2	Сложение и вычитание в Ассемблере	14
4.3	Команды безусловной передачи управления	15
4.4	Команды условной передачи управления	15
5	11.10.2024 лекция 6	16
5.1	Команды условной передачи управления	16
5.2	Команды управления	16
5.3	Команды для организации циклов	17
5.4	Примеры использования команд условного перехода, сравне- ния и циклов	17
5.5	Массивы в Ассемблере	18
5.6	Команды побитовой обработки данных	19
6	11.10.2024 лекция 6	21
6.1	К	21

1 13.09.2024 лекция 2

Специальным образом реализуется и используется сегмент стека
фото

Стек используется для временного хранения данных, для организации работы с подпрограммами

Для того, чтобы стек можно было использовать для хранения и фактических и локальных параметров, после передачи фактических параметров значение указателя на вершину стека можно сохранить в регистре BP и тогда к глобальным параметрам можно обратиться, используя инструкцию BP + k, а к локальным -

Регистр флагов. Регистр FLAGS или EFLAGS определяет состояние процессора и программы в каждый текущий момент времени. В реальном и защищенном режиме CF — Перенос PF — четность AF — полуперенос ZA — флаг нуля SF — флаг знака TF — флаг трассировки IF — флаг прерывания DF — флаг направления OF — флаг переполнения

Только в защищенном режиме:

- AC — флаг выравнивания операндов
- VM — флаг виртуальных машин
- RF — флаг маскировки прерывания
- NT — флаг вложенной задачи
- IOPL — флаг

VIF —, VIP, ID

1.1 Регистр флагов

CF устанавливается в единицу, если в рез-те выполнения операции (например, в рез-те сложения перенос из старшего разряда, а при вычитании - заём) PF = 1, если в младшем байте результата содержится четное кол-во единиц AF = 1, если в рез-те выполнения команды сложения (вычитания) осуществляется перенос (заём) из 3 разряда байта в 4 (из 4 в 3) ZF = 1, если все разряды результата окажутся равны 0 SF всегда равен знаковому разряду результата TF = 1, прерывает работу процессора после каждой выполненной команды (пошаговая отладка программы) IF — если сбросить этот фла в 0, то процессор перестанет обрабатывать прерывания от внешних устройств. Обычно его сбрасывают на короткое время для выполнения критических участков программы DF определяет направление обработки строк данных, если DF = 0 — обработка строк идет в сторону увеличения адресов 1 — в сторону уменьшения (от старших к младшим). Автоматическое увеличение или уменьшение содержимого регистра указателей индексов SI и DI. OF = 1, если результат команды превышает максимально допустимый для данной разрядной сетки IOPL = 1, если уровень привелегии текущей программы

меньше значения этого флажка, то выполнение команды ввод/вывод для этой программы запрещен NT - определяет режим работы вложенных задач Флаги в защищенном режиме мы использовать не будем, рассказала вскользь.

1.2 Регистры 64-х битного процессора

16 целочисленных 64 битных регистра общего назначения(RAX, RBX, RCX, RDX, RBP, RSI, RDI, RSP, R8 — R15) 8 80 битных

1.3 Оперативная память

Состоит из байтов, каждый байт состоит из 8 информационных битов 0 - 3 цифровая часть байта 4 - 7 зонная часть байта 32 - х разрядный процессор может работать с ОП до 4 ГБайт и, следовательно, адреса байтов изменяются от 0 до 2^{32} ст - 1 $00000000_{16} - FFFFFFFF_{16}$

Байты памяти могут объединяться в поля фиксированной и переменной длины

Фиксированная длина - слово(2 байта), двойное слово(4 байта). Поля переменной длины могут содержать

Адресом поля является адрес младшего входящего в поле байта. Адрес поля может быть любым. ОП может использоваться как непрерывная последовательность байтов, так и сегментированная.

физический адрес(ФА) записывается как: <сегмент>: <смещение>, т.е. он может быть получен по формуле $ФА = АС + ИА$, где АС - адрес сегмента, ИА - исполняемый адрес, т.е. ИА - смещение

В защищенном режиме программа может определить до 16383 сегментов размером до 4 ГБайт, и таким образом может работать с 64 терабайтами виртуальной памяти.

Для реального режима АС определяется сегментным регистром и для получения двадцатиразрядного двоичного адреса байта необходимо к содержанному сегментного регистра, смещенного на 4 разряда влево, прибавить шестнадцатиразрядное смещение ИА. Например, адрес следующей выполняемой команды:

$$\begin{aligned} ФА &= (CS) + (IP) \\ (CS) &= 7A15_{16} = 0111\ 1010\ 0001\ 0101\ 0000 \\ (IP) &= C7D9_{16} = 1100\ 0111\ 1101\ 1001 \\ ФА &= 86929_{16} = 1000\ 0110\ 1001\ 0010\ 1001 \end{aligned}$$

1.4 Оперативная память

Процессор ix86 вместе с сопроцессором могут обрабатывать большой набор различных типов данных: целый числа без знака, целые числа со знаком, действительные числа с плавающей точкой, двоично-десятичные числа, символы, строки, указатели.

Целые числа без знака могут занимать байт, слово, двойное слово и принимать значения из диапазонов: 0 - 255, 0 - 65535, 0 - 4294967295

Дополнительный код положительного числа равен самому числу. Дополнительный код отрицательного числа в любой системе счисления может быть получен по формуле:

$$= 10^n - [X], \text{ где}$$

Числа с плавающей точкой могут занимать 32 бита, 64 бита, или 80 бит, и называется короткое вещественное, длинное вещественное, рабочее вещественное. Формат числа с плавающей точкой состоит из трёх полей:

<знак числа>, <машинный порядок>, <мантисса>.

- Короткое вещественное $1 + 8 + 23 - 10^{+-32} - +10^{+-32}$
- Длинное вещественное $1 + 11 + 52 - 10^{+-308} - +10^{+-308}$
- рабочее вещественное $1 + 15 + 64 - 10^{+-4932} - +10^{+-4932}$

Машинный порядок (Пм) включает в себя неявным образом знак порядка и связан с истинным порядком (Пи) формулой:

$$Пм = Пи + 127 \text{ } 10 \text{ (} 1023 \text{ } 10 \text{ } 16383 \text{ } 10 \text{)}$$

Предполагается, что мантисса нормализована в старший и старший единичный разряд мантиссы не помещается в разрядную сетку.

Двоично - десятичные числа могут обрабатываться 8-ми разрядные в упакованном и неупакованном формате, и сопроцессором могут обрабатываться 80 разрядные данные в упакованном формате. Упакованный формат предполагает хранение двух цифр в байте, а неупакованный - хранит одну цифру в цифровой части байта.

1.5 Форматы данных

Символьные данные - символы в виде ASCII. Для любого символа отводится один байт. Строковые данные - это последовательности байт, слов или двойных слов. Указатели - существуют два типа указателей: длинный, занимающий 48 бит - селектор(16) + смещение(32) и короткий указатель, занимающий 32 бита - только смещение

1.6 Форматы команд

Команда - это цифровой двоичный код, состоящий из двух подпоследовательностей двоичных цифр, одна из которых определяет код операции(сложить, умножить, переслать), вторая - определяет операнды, участвующие в операции и место хранения результата

Рассматриваемый процессор может работать с безадресными командами, одно-, двух-, и трехадресными командами. Команда в памяти может занимать от 1 до 15 байт и длина команды зависит от кода операции, количества и места расположения операндов. Одноадресные команды могут работать с операндами, расположенными в памяти и регистрах, для двухадресных команд существует много форматов, такие как:

- R-R
- M-M
- R-M
- M-R
- R-D
- M-D

где R - регистр, M - память, D - данные

Операнды могут находиться в регистрах, памяти и непосредственно в команде и размер операндов может быть - байт, слово или двойное слово. Исполняемый адрес операнда в общем случае может состоять из трех частей

Существуют различные способы адресации операндов, такие как:

1. регистровая
2. непосредственная
3. прямая
4. косве

2 26.09.2024 лекция 3

2.1 Примеры использования адресаций

фото1 Примеры команд с различной адресацией

1. Регистровая

2. Непосредственная

MOV AX, 25 ; 25 -> AX CONST EQU 34h

3. Прямая

Если известен адрес памяти, начиная с которого размещается операнд, то в команде можно непосредственно указать этот адрес.

MOV AX, ES : 0001

ES - регистр сегмента данных, 0001 - смещение внутри сегмента

Содержимое двух байтов, начиная с адреса (ES) + 0001 пересылаются в AX

Прямая адресация может быть записана с помощью символического имени, которое предварительно поставлено в соответствие некоторому адресу памяти, с помощью специальной директивы определения памяти.

Например: DB — слово

4. Косвенно-регистровая Данный вид адресации отличается от регистровой адресации тем, что в регистре содержится не сам операнд, в адрес области памяти, в которой операнд содержится

MOV AX, [SI]

Могут использоваться регистры:

SI, DI, BX, BP, EAX, EBX, ECX, EDX, EBP, ESI, EDI

Не могут использоваться: AX, CX, DX, SP, ESP.

5. По базе со смещением

MOV AX,[BX] + 2 = MOV AX,[BX + 2] = MOV AX,2[BX] MOV AX,[BX + 4]

6. Прямая с индексированием

MOV AX, MAS[SI]

MAS — адрес в области памяти. С помощью этой адресации можно работать с одномерными массивами. Символическое имя определяет начало массива, а переход от одного элемента к другому осуществляется с помощью содержимого индексного регистра

7. По базе с индексированием

`MOV AX, Arr[BX][DI]`

Эта адресация используется для работы с двумерными массивами. Символически имя определяет начало массива, с помощью базового регистра осуществляется переход от одной строки матрицы к другой, а с помощью индексного регистра — переход от одного элемента к другому внутри строки.

2.2 Особенности использования команд пересылки

1. Нельзя пересылать информацию из одной области памяти в другую;
2. Нельзя пересылать информацию из одного сегментного регистра в другой;
`PUSH DS`
`POP ES`
3. Нельзя пересылать непосредственно операнд в сегментный регистр, но если такая необходимость возникает, то нужно использовать в качестве промежуточного один из регистров общего назначения.
4. Нельзя изменять командой `MOV` содержимое регистра `CS`.
5. Данные в памяти хранятся в «Перевернутом» виде, а в регистрах в «нормальном» виде, и команда пересылки учитывает это, например,
6. Размер передаваемых данных определяется типом операндов в команде

```
X DB ?  
Y DW ?  
MOV X, 0  
MOV Y, 0  
MOV AX, 0  
MOV [SI], 0
```

В последнем случае необходимо использовать ...

7. Если тип обоих операндов в команде определяется, то эти типы должны соответствовать друг другу

```
MOV AH, 500
```

К командам пересылки относят команду обмена значений операндов.

```
XCHG OP1, OP 2
```

Для перестановки значений байтов внутри регистра используют **BSWOP**

```
(EAX) = 12345678h  
BSWOP EAX; (EAX) = 78563412h
```


2.3 К командам пересылки относят:

Команды конвертирования

```
CBW ; безадресная команда  
CWD ;  
CWE ;  
CDF ;
```

Команды условной пересылки **CMOVxx**

```
CMOV AL, BL ; если
```

Загрузка адреса.

```
LEA OP1, OP2 ; вычисляет адрес OP2 и пересылает первому операнду, который может быть толь  
LEA BX, M[BX] [DI]
```

2.4 Команды и директивы в Ассемблере

Три этапа обработки программы

1. Получаем машинный код (исходных модулей может быть один или несколько)
2. Модули объединяются в один исполняемый модуль .exe (для .com нужно выполнить ещё один этап обработки .exe -> .com с помощью системной программы или в среде разработки с помощью ключа)
3. Программы

Программа состоит из команд, директив и комментариев.

Команды в процессе трансляции (асемблирования) преобразуются в машинный формат, директивы определяют способы асемблирования и редактирования, выделяют место под исходные, промежуточные и окончательные данные/результаты, а комментарии используются для пояснения выполняемых действий.

Команда ассемблера состоит из 4 полей:

```
[<имя>[:]]<код операции>[<операнды>][:;комментарии]
```

Директива, как и команда, состоит из 4 полей:

```
[<имя>[:]]<код псевдооперации>[<операнды>][:;комментарии]
```

Здесь <имя> — символическое имя Ассемблера,

Здесь <код псевдооперации> — определяет назначение директивы.

Операндов может быть различное количество и для одной директивы.

Например:

1

Исходный модуль на Ассемблере — последовательность строки

```
; сегмент стека  
Sseg Segment...
```

```
;
```

```
;
```

В кодовом сегменте специальная директива...

```
ASSUME SS:Sseg, DS::Dseg, CS::Cseg, ES::Dseg;
```

на Dseg отсылаются и DS, и ES
далее по фоткам **Я УСТАЛЪ**

3 27.09.2024 лекция 4

3.1 Слова, константы, выражения, переменные

фото 1

Строковые данные — последовательность символов, заключенная в апострофы или кавычки

Также, как и в языках программирования высокого уровня, в Ассемблере могут использоваться именованные константы. Для этого существует специальная директива EQU.

Например,

M EQU 27 : директива EQU присваивает имени M значение 27.

Переменные в Ассемблере определяются с помощью директив определения данных и памяти, например,

v1 DB

Арифметические операции: +, -, *, /, mod

Логические операции: NOT, AND, OR, XOR

Операции отношений: LT, LE, EQ, NE, GT, GE

Операции сдвига: сдвиг влево(SHL), сдвиг вправо(SHR)

Специальные операции: offset, PTR

Метка или переменная:

PTR BYTE

3.2 Директива определения

Общий вид директивы определения следующий

где X B, W, D, F, Q, T

В поле операндов может быть "?". одна или несколько констант, разделенных запятой. Имя, если оно есть, определяет адрес первого байта выделяемой области. Директивой выделяется указанное количество байтов ОП и указанные операнды пересылаются в эти поля памяти. Если операнд "?" то в соответствующее поле ничего не заносится.

1. Если операндом является символическое имя IM1, которое соответствует смещению в фрагменте 03AC1h, то после выполнения

M DD IM1

будет выделено 4 байта памяти. Адрес — M. Значение — 03AC1h.

2. если необходимо выделить 100 байтов памяти и заполнить 1, то это можно сделать с помощью специального повторителя DUP

D DB 100 DUP(1)

3. Определение одномерного массива слов, адрес первого элемента массива — имя MAS, значение его 1.

4. Определение двумерного массива:

```
v1 DB
```

5. **const EQU 100**

D DB Const DUP(?) ;выделить 100 байтов памяти. В директиве определения байта(слова) максимально допустимая константа 255(65535).

С помощью директивы определения байта можно определить строковую константу длиной 255 символов, а с помощью определения

3.3 Команда прерывания Int, команды работы со стеком

С помощью этой команды приостанавливается работа процессора, управление передается DOS или BIOS и после выполнения какой-то системной обрабатывающей программы, управление передается команде следующей за командой INT.

Выполняемые действия будут зависеть от операнда, параметра команды INT и содержания некоторых регистров.

Например, чтобы вывести на экран "!" необходимо:

```
v1 DB
```

Стек определяется с помощью регистров SS и SP(ESP).

Сегментный регистр SS содержит адрес начала сегмента стека.

ОС сама выбирает этот адрес и пересылает его в регистр SS.

Регистр SP указывает на вершину стека и при добавлении элемента стека содержимое этого регистра уменьшается на длину операнда.

Добавить элемент в стек можно с помощью команды

где операндом может быть как регистр, так и переменная.

Удалить элемент с вершины стека можно с помощью операции

Для i386 и > PUSH A/ POP A позволяют положить в стек, удалить содержимое всех регистров общего назначения в последовательности AX, BX, CX, DX, SP, BP, SI, DI

Пример программы, использующей команды пересылки содержимого 4 байтов из одной области памяти в другую и вывод на экран.

```
TITLE Prim.asm
Page, 120
;описание сегмента стека
Sseg Segment Para stack 'stack'
    DB 100h DUP(?)
Sseg ends
;описание данных
Dseg Segment Para Public 'Data'
    DAN DB '1', '3', '5', '7'
    REZ DB 4 DUP (?)
```

```

Dseg ends
;
;
Cseg Segment Para Public ['Code']

```

3.4 Директива сегмента

Общий вид

Любой из операторов может отсутствовать.

1. Если есть readonly, то будет выведено сообщение об ошибке при попытке записи в сегмент.
2. Операнд выравнивание определяет адрес начала сегмента. BYTE — WORD — DWORD — Para — Page —
3. тип определяет тип объединения сегментов. Значение stack указывается в сегменте стека, для остальных сегментов public. Если такой параметр присутствует, то все сегменты с одним именем и различными классами объединяются в один последовательно в порядке их записи. Значение 'Common' говорит, что сегменты с одним именем объединены, но не последовательно, а с одного и того же адреса так, что общий размер сегмента будет равен не сумме, а максимуму из них. Значение

3.5 Точечные директивы

В программе на Ассемблере могут использоваться упрощенные(точечные) директивы. .MODEL — директива, определяющая модель выделяемой памяти для программы.

Модель памяти определяется параметром:

tiny — под всю программу выделяется 1 сегмент памяти.

small — под данные и под программу выделяются по одному сегменту.

medium — под данные выделяется один сегмент, под программу выделяется несколько сегментов.

compact — под программу выделяется один сегмент, под данные выделяется несколько сегментов.

large — под данные и под программу выделяются по n сегментов.

huge — позволяет использовать сегментов больше, чем позволяет ОП. (можно на внешний)

```

.MODEL small
.STACK 100h
.Data
St1 DB 'Line1, $'
St2 DB 'Line2, $'
St3 DB 'Line3, $'

```

```

.CODE
begin: MOV AX, @DATA
        MOV DS, AX
MOV AH, 9
MOV DX, offset St1
INT 21h
MOV DX, offset St2
INT 21h
MOV DX, offset St3
INT 21h
MOV AX, 4C00h
INT 21h
END begin

```

'\$' — конец строки, которую необходимо вывести на экран

В результате выполнения программы:

Line1

Line2

Line3,

3.6 Com-файлы

После обработки компилятором и редактором связей получаем exe-файл, который содержит блок начально загрузки, размером не менее 512 байт, но существует возможность создания другого вида исполняемого файла, который может быть получен на основе exe-файла

4 04.10.2024 лекция 5

4.1 Арифметические операции

фото 1 Пример, работая в байтах, получим:

$$250 + 10 = (250 + 10) \bmod 2^8 = 260 \bmod 256 = 4$$

Пример: в байте

$$1 - 2 = 1 + 2^8 - 2 = 257 - 2 = 255, CF = 1$$

Сложение(Вычитание) знаковых чисел сводится к сложению(вычитанию) с использованием дополнительного кода.

1

В байте:

$$\begin{aligned} -1 &= 256 - 1 = 255 = 11111111, & -3 &= 256 - 3 = 253 = 11111101, \\ 3 + (-1) &= (3 + (-1)) \bmod 256 = (3 + 255) \bmod 256 = 2, \\ 1 + (-3) &= (1 + (-3)) \bmod 256 = 254 = 11111110, \end{aligned}$$

Ответ получили в дополнительном коде, следовательно результат получаем в байте по формуле $X = 10^n - |X|$, т.е. $x = 256 - 254 = 2$ и знак минус. Ответ -2.

Переполнение происходит, если есть перенос из старшего цифрового в знаковый, а из знакового нет и наоборот, тогда OF = 1. программист сам ре (фото)

4.2 Сложение и вычитание в Ассемблере

Арифметические операции изменяют значение флажков OF, CF, SF, ZF, AF, PF

В Ассемблере команда "+":

```
ADD OP1, OP2 ; (OP1) + (OP2) -> OP1
ADC OP1, OP2 ; (OP1) + (OP2) + (CF) -> OP1
XADD OP1, OP2 ; i486 и >
[OP1] <-> (OP2) (меняет местами), (OP1) - (OP2) -> OP1
```

В Ассемблере команда '-':

МНОГО ФОТОК!

последнее

4.3 Команды безусловной передачи управления

Команда вызова процедуры:

CALL <имя> ;

Адресация может быть использована как прямая, так и косвенная.

При обращении к процедуре типа NEAR в стеке сохраняется адрес возврата, адрес команды, следующей за CALL содержится в IP или EIP.

При обращении к процедуре типа FAR в стеке сохраняется полный адрес возврата CS:EIP.

Возврат из процедуры реализуется с помощью команды **RET**.

Она может иметь один из следующих видов:

RET [n]	<i>;возврат из процедуры типа NEAR и из процедуры типа FAR</i>
RETN [n]	<i>;возврат только из процедуры типа NEAR</i>
RETF [n]	<i>;возврат только из процедуры типа FAR</i>

Параметр n является необязательным, он определяет какое количество байтов удаляется из стека после возврата из процедуры.

фото

4.4 Команды условной передачи управления

Команды условной передачи управления можно разделить на 3 группы:

команды, используемые после команд сравнения команды, используемые после команд, отличных от команд сравнения, но реагирующие на значения флагов

JZ	JNZ
JC	JNC

5 11.10.2024 лекция 6

5.1 Команды условной передачи управления

фото 1 Примеры:

```
JE M1 ;передача управления на команду с меткой M1, если ZF = 1
JNE M2 ;передача управления на команду с меткой M2, если ZF = 0
JC M3 ;передача управления на команду с меткой M3, если CF = 1
JNC M4 ;передача управления на команду с меткой M4, если CF = 0
    ADD AX, BX
    JC M
```

если в результате сложения $CF = 1$, то управление передается на команду с меткой M, иначе — на команду, следующую за JNC

```
SUB AX, BX
JZ Met
```

фото2 фото3 таблица

5.2 Команды управления

Команды условной передачи управления могут осуществлять только короткий переход, а команды безусловной передачи управления могут реализовывать как короткую передачу так и длинную. Если необходимо осуществить условный дальний переход, то можно использовать jx вместе jmp следующим образом:

```
if AX [ ] BX goto m
if AX [ <> ] BX goto L
Goto m ;
-----
L: ----- ;
```

На Ассемблере это будет так:

```
cmp AX, BX
jne
```

С помощью команд jx jmp можно реализовать цикл с предусловием:

```
while x [ ] 0 do S;
    beg:   cmp x, byte ptr 0
           jle fin
           S
           jmp beg
    fin:   -----
```

и постусловием:

```
do S while x > 0;
    beg:
        S
        cmp x, byte ptr 0
        jg beg
    fin: -----
```

5.3 Команды для организации циклов

1. loop<метка>
2. loope<метка> loopz<метка>
3. loopne<метка> loopnz<метка>

По команде в форме

1. $(CX) = (CX) - 1$ и если $(CX) \neq 0$, <метка>
2. $(CX) = (CX) - 1$ и если $(CX) \neq 0$ и одновременно $ZF = 1$, <метка>
Цикл завершается, если или $(CX) = 0$ или $ZF = 0$ или $(CX) = (ZF) = 0$
3. $(CX) = (CX) - 1$ и если $(CX) \neq 0$ и одновременно $ZF = 0$, <метка>
Выход из цикла осуществляется, если или $(CX) = 0$ или $ZF = 1$ или одновременно $(CX) = 0$ и $(ZF) = 1$

Примеры: (фото)

5.4 Примеры использования команд условного перехода, сравнения и циклов

Дана матрица целых байтовых величин, размером 4*5, необходимо подсчитать количество нулей в каждой строке и заменить их числом 0FFh. Под стек отведёс 256 байтов, программу оформим как две последовательные процедуры: внешняя (FAR) — это связь с ОС, внутренняя (NEAR) — решение поставленной задачи

```
;prim.asm
title prim.asm
page , 132
Sseg segment para stack 'stack'
    db 256 dup(?)
Sseg ends
Dseg segment para public 'data'
Dan db 0,2,5,0,91 ;адрес первого элемента массива
```

```

        db 4,0,0,15,47 ; имя "--- Dan
        db 24,15,0,9,55
        db 1,7,12,0,4
Dseg ends
Cseg segment para public ['code']
        Assume cs:cseg, ds:dseg, ss:sseg
start proc far
        push DS      ;для связи
        push AX      ;с ОС
        mov BX, Dseg;загрузка адреса сегмента данных
        mov DS, BX   ;в регистр DS
        call main
        ret
start endp
main proc near
        mov BX, offset Dan
        mov CX, 4      ;количество повторений внешнего цикла
nz1: push CX
        mov DL, 0      ;счётчик нулей в строке матрицы
        mov SI, 0
        mov CX, 5      ;количество повторений внутреннего цикла
nz2: push CX
        cmp byte ptr [BX+SI], 0
        jne mz
        mov byte ptr [BX+SI], 0FFh
        inc DL
mz: inc SI
        pop CX
kz2: loop nz2
        add DL, ['0'] ;вывод на экран
        mov AH, 6      ;количество нулей
        int 21h
        add BX, 5      ;переход к следующей строке матрицы
        pop CX
kz1: loop nz1
        ret
main endp
Cseg ends
        end start

```

5.5 Массивы в Ассемблере

Массивы в языке Ассемблер описывается директивами определения данных, возможно с использованием конструкции повторения DUP.

Например, **x DW 30 dup(?)**

Так можно описать массив x, состоящий из 30 элементов длиной в слово,

но в этом описании не указано как нумеруются элементы массива, т.е. это может быть $x[0..29]$ и $x[1..30]$ и $x[k..29 + k]$.

Если в задаче жестко не оговорена нумерация элементов, то в Ассемблере удобнее считать элементы от нуля, тогда адрес любого элемента будет записываться наиболее просто:

$$\text{адрес } (x[i]) = x + (\text{type } x) * i$$

фото

С учетом этих формул для записи адреса элемента массива можно использовать различные способы адресации.

Для описанного выше массива слов, адрес его i -го элемента равен:

$$x + 2*i = x + \text{type}(x) * i$$

Т.е. адрес состоит из двух частей: постоянной x и переменной $2 * i$, зависящей от номера элемента массива. Логично использовать адресацию прямую с индексированием: x — смещение, а $2 * i$ — в регистре модификаторе Si или DI $x[i]$

Для двумерного массива, например:

я

фото

Фрагмент программы, в которой фото...

5.6 Команды побитовой обработки данных

К командам побитовой обработки данных относятся логические команды, команды сдвига, установки, сброса и инверсии битов.

Логические операнды: **and**, **or**, **xor**, **not**. Для всех логических команд, кроме **not**, операнды одновременно не могут находиться в памяти, $OF = CF = 0$, AF — не определён, SF , ZF , PF определяются результатом команды.

and OP1, OP2 ; (OP1) логически умножается на (OP2), результат OP1

Пример: $(AL) = 1011\ 0011$, $(DL) = 0000\ 1111$, **and AL, DL** ; $(AL) = 0000\ 0011$

Второй операнд называют маской. Основным назначением команды **and** является установка в ноль с помощью маски некоторых разрядов первого операнда. Нулевые разряды маски обнуляют соответствующие разряды первого операнда, а единичные оставляют соответствующие разряды первого операнда без изменения. Маску можно задавать непосредственно в команде и можно извлекать из регистра или памяти.

Например:

1. **and CX, 0FFh** ;маской является константа
2. **and AX, CX** ;маска содержится в регистре
3. **and AX, TOT** ;маска в ОП по адресу $(DS) + TOT$

4. and AX, TOT[BX+SI] ;... в ОП по адресу (DS)+(BX)+(SI)+(TOT)
 5. and TOT[BX+SI], CX ; в ноль устанавливаются некоторые разряды ОП
 6. and CL, 0Fh ; в ноль устанавливаются старшие 4 разряда регистра CL
- Команда — **or OP1, OP2** ;рез

6 11.10.2024 лекция 6

фото до 10:58

6.1 К

Имя первого структуры `dst`, второй — `dst+4`, третьей — `dst+8` и т.д.

Работать с полями структуры можно также, как с полями переменной комбинированного типа в языках высокого уровня:

`<имя переменной> . <имя поля>`

Например, `dt1.y`, `dt2.m`, `dt3.d`

Ассемблер (далее по фото 10:57)

Точка, указанная при обращении к полю, это оператор Ассемблера, который вычисляет адрес по формуле:

`<адресное выражение> + <смещение поля в структуре>`

Тип полученного адреса совпадает с типом поля, т.е.

`type(dt1.m) = type m = byte`

адресное выражение может быть любой сложности, например:

1. `mov AX, (dts+8).y`
2. `mov SI, inc (dts[SI]).m ; Аисп = (dts + (SI)).m = (dts + 8).m`
3. `lea BX, dt1 mov[BX].d, 10 ; Аисп = (BX) + d = dt1.d`

Замечания:

1. 1
- 2.

Одно исключение: если поле описано как строка, то оно может иметь начальным значением строку той же длины или меньшей, в последнем случае строка дополняется справа пробелами. Например:

```
student struc
    f DB 10DUP(?) ;
    i DB
```

Примеры программ с использованием данных типа структура.

```
; pr1m.asm - прямое обращение к полям структуры
.model tiny
.code
org 100h ;
Start: mov AH, 9
```

```

mov DX, offset message
int 21h

lea DX, st1.s
int 21h
lea DX, st1.f
int 21h
lea DX, st1.i
int 21h
ret
message DB "hello", 0dh, 0ah, "$"

tst struc ;
s DB "student", "$"
f DB "Ivanov", "$"
i DB "Ivan", "$"
tst ends
st1 tst < > ;описание переменной типа tst
end start

; prim.asm - обращение к полям структуры в цикле
Start: mov AH, 9
mov DX, offset message
int 21h
mov SI, 0
mov CX, 3
m1: lea DX, st1[SI]
int 21h
add SI, 9
loop m1
ret
message DB "hello", 0dh, 0ah, "$"
tst struc ;описание типа структуры
s DB "student", "$"
f DB "Ivanov", "$"
i DB "Ivan", "$"
tst ends
st1 tst < >
end start

```