

## LẬP TRÌNH ASSEMBLY

Khung của chương trình Chương trình biên dịch

#### Macro Assembly => MASM.exe; Link.exe. EXE2Bin.com.

- Tập tin MASM.exe/TASM.exe: Hỗ trợ dịch chương trình hợp ngữ nguồn sang tập tin mã máy dạng Obj tương ứng.
- Tập tin Link.exe/TLink.exe: Hỗ trợ liên kết các tập tin mã máy, dạng tập tin đối tượng (\*.Obj), thành tập tin thực thi dạng EXE.
- Tập tin EXE2Bin.exe: Hỗ trợ chuyển các tập tin EXE, viết theo cấu trúc dạng COM,
   thành tập tin thực thi dạng COM.

A86.com

#### KHUNG CỦA CHƯƠNG TRÌNH

- Cấu trúc chương trình dạng COM:
- .Model < Chế độ bộ nhớ>
- .Code

•

- **ORG** 100h
- <Nhãn chính>:
- JMP <Thủ tục chính>
- Khai báo dữ liệu đặt tại đây>
- <Thủ tục chính> PROC
- Các lệnh của chương trình đặt tại đây>
- <Thủ tục chính> Endp
- <Các thủ tục khác đặt tại đây>
- End <Nhãn chính>

#### KHUNG CỦA CHƯƠNG TRÌNH

- Cấu trúc chương trình dạng EXE:
- .Model < Chế độ bộ nhớ>
- .**Stack** 100h
- .Data
- Khai báo dữ liệu đặt tại đây>
- .Code
- <Thủ tục chính> PROC
- Các lệnh của chương trình đặt tại đây>
- <Thủ tục chính> Endp
- <Các thủ tục khác đặt tại đây>
  - END

#### KHUNG CỦA CHƯƠNG TRÌNH

- Cấu trúc chương trình dạng EXE:
- .Model < Chế độ bộ nhớ>
- .**Stack** 100h
- .Data
- Khai báo dữ liệu đặt tại đây>
- .Code
- <Thủ tục chính> PROC
- Các lệnh của chương trình đặt tại đây>
- <Thủ tục chính> Endp
- <Các thủ tục khác đặt tại đây>
  - END

# CHƯƠNG TRÌNH VIẾT THEO CẦU TRÚC DẠNG COM: ơ

```
.Model
.Code
ORG 100h
Start:
      Main
Jmp
MyChildren
                      'Nguyen Kim Le Tuan',0Ah,0Dh
               DB
      'Nguyen Le Tram Thanh',0Ah,0Dh
DB
DB
      'Nguyen Le Tram Uyen','$'
Main
             PROC
;------ in ra mot xau voi ham 09/21h -------
           Ah, 09h
Mov
           Dx, MyChildren
Lea
Int
           21h
      ket thuc chuong trinh ——-
Int
           20h
           Endp
Main
End
      Start
```

### MỘT SỐ LỆNH ASSEMBLY CƠ SỞ

Cú pháp lệnh:

Một lệnh hợp ngữ đầy đủ gồm bốn thành phần sau đây:

[Nhãn lệnh:]

<Tên lệnh>

[Các toán hạng] [;Lời giải thích]

Ví dụ:

Lenh\_VD: Mov AX,BX

thanh ghi AX

; đặt giá trị thanh ghi BX vào

### MỘT SỐ LỆNH ASSEMBLY CƠ SỞ

```
Ví dụ:
Lenh_VD: Mov AX,BX
                              ; đặt giá trị thanh ghi BX vào
thanh ghi AX
MOV Ax, BI
NOP
ADD CL, SPT
SUB DL, 'a'-'A'
Imul Ax, Bx, 20
Mov Bx, ((sotien*tygia) + (chiếtkhau*(sotien*tygia)))
        DI' 300 'ssss
Mov
```

#### VIẾT CHƯƠNG TRÌNH:

NHÓM 1: Xuất ra màn hình: ngày, tháng, năm hệ thống

NHÓM 2: Xuất ra màn hình: giờ hệ thống

NHÓM 3: Xuất ra màn hình: chuỗi Z->A

NHÓM 4: Nhập vào một ký tự. Xuất ra màn hình ký tự đứng trước và ký tự đứng sau

NHÓM 5: nhập vào một chuỗi. Đếm chiều dài của chuỗi nhập vào

NHÓM 6: nhập vào 2 số kiểu Doubleword, in ra màn hình tổng 2 số vừa nhập

NHÓM 7: Nhập vào tên lệnh, xuất ra cú pháp