

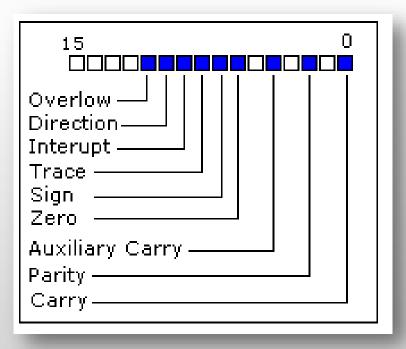
Bölüm 6: Aritmetik ve Mantık

Mikroişlemciler





- Sonuçları işlemci durum bayraklarını etkiler.
- İşlemci Durum Bayrağı:
 - 16 bit bulunur, her biri bir bayrak, 1 ve 0 değerini alabilir.







- İşlemci Durum Bayrağı:
 - 16 bit bulunur, her biri bir bayrak, 1 ve 0 değerini alabilir.
- Taşıma Bayrağı (CF Carry flag):
 - İşaretsiz bir taşma olduğunda 1'e ayarlanır.
 - Örneğin, 255 + 1, sonuç 0...255 aralığında değil.
 - Taşma olmadığında 0'a ayarlanır.
- Sıfır Bayrağı (ZF Zero flag):
 - Sonuç sıfır ise 1'e ayarlanır.
 - Sıfır olmayan bir sonuç için 0'a ayarlanır.





- İşaret Bayrağı (*SF Sign flag*):
 - Sonuç negatif ise 1'e ayarlanır.
 - Sonuç pozitif olduğunda 0'a ayarlanır.
 - Aslında bu bayrak, en önemli bitin (MSB) değerini alır.
- Taşma Bayrağı (OF Overflow flag):
 - İmzalı bir taşma olduğunda 1'e ayarlanır.
 - Örneğin, 100 + 50 eklediğinizde, sonuç -128...127 aralığında değil.
- Çiftlik Bayrağı (PF Parity flag):
 - Sonuçta tek sayıda bit varsa 1'e ayarlanır,
 - Çift sayıda bit varsa 0'a ayarlanır.
 - Sonuç bir kelime ise yalnızca düşük (low) 8 bite bakılır.





- Yardımcı Bayrağı (AF Auxiliary flag):
 - Düşük nibble (4 bit) için işaretsiz bir taşma olduğunda 1'e ayarlanır.
- Kesme Etkin Bayrağı (*IF Interrupt enable flag*):
 - 1'e ayarlandığında CPU, harici aygıtlardan gelen kesmelere tepki verir.
- Yön Bayrağı (*DF Direction flag*):
 - Bazı komutlar tarafından veri zincirlerini işlemek için kullanılır;
 - 0'a ayarlandığında işlem ileri doğru yapılır,
 - 1'e ayarlandığında işlem geriye doğru yapılır.





- Birinci Grup:
 - Artırma ve Azaltma
- İkinci Grup:
 - Çarpma ve Bölme
- Üçüncü Grup:
 - Tek Değişkenli İşlemler





- ADD (Toplama): İki değeri toplar ve sonucu hedefe yazar.
- SUB (Çıkarma): Bir değeri diğerinden çıkarır ve sonucu hedefe yazar.
- CMP (Karşılaştırma): İki değeri karşılaştırır, ancak sonucu saklamaz.
- AND (VE): İki değeri mantıksal olarak AND işlemine tabi tutar.
- TEST (Sınama): İki değeri bit seviyesinde sınar.
- OR (VEYA): İki değeri mantıksal olarak OR işlemine tabi tutar.
- XOR (Dışlayıcı VEYA): İki değeri mantıksal olarak XOR işlemine tabi tutar.





- MUL (Çarpma): İki değeri çarpar.
- IMUL (İşaretli Çarpma): İki işaretli değeri çarpar.
- DIV (Bölme): Bir değeri diğerine böler ve sonucu hedefe yazar.
- IDIV (İşaretli Bölme): İki işaretli değeri böler ve sonucu hedefe yazar.





- INC (Artırma): Bir değeri bir artırır.
- DEC (Azaltma): Bir değeri bir azaltır.
- NOT (Mantıksal NOT): Bir değerin bitlerini tersine çevirir.
- NEG (Negatif Alma): Bir değeri negatif hale getirir.





- İşlenenler:
 - REG, memory
 - memory, REG
 - REG, REG
 - memory, immediate
 - REG, immediate
- REG: AX, BX, CX, DX, AH, AL, BL, BH, CH, CL, DH, DL, DI, SI, BP, SP.
- memory: [BX], [BX+SI+7], variable, gibi..
- immediate: 5, -24, 3Fh, 10001101b, gibi...





- İki işlenenli işlemler sonrasında, sonuç her zaman ilk işlenende saklanır.
- CMP ve TEST komutları sadece bayrakları etkiler ve bir sonuç saklamaz.
- Etkilenen Bayraklar:
 - CF, ZF, SF, OF, PF, AF.
- ADD (Toplama)/SUB (Çıkarma): İkinci işleneni birinci işlenene ekler/çıkarır.
- CMP (Karşılaştırma): İkinci işleneni birinciden çıkarır, sonucu saklamaz.
 - sadece bayrakları etkiler.
- AND (VE)/OR (VEYA): İki işlenenin bitleri arasında VE/VEYA işlemi yapar.
- TEST (Test): AND ile aynıdır, sadece bayrakları etkiler.
- XOR (Dışlayan VEYA): İki işlenenin tüm bitleri arasında XOR işlemi yapar.





AND:

- 1 AND 1 = 1, 1 AND 0 = 0,
- \bullet 0 AND 1 = 0, 0 AND 0 = 0.

OR:

- 1 OR 1 = 1, 1 OR 0 = 1,
- \bullet 0 OR 1 = 1, 0 OR 0 = 0.

XOR:

- 1 XOR 1 = 0, 1 XOR 0 = 1,
- \bullet 0 XOR 1 = 1, 0 XOR 0 = 0.





- İşlenenler:
 - REG
 - memory

■ REG: AX, BX, CX, DX, AH, AL, BL, BH, CH, CL, DH, DL, DI, SI, BP, SP.

memory: [BX], [BX+SI+7], variable, gibi...





- MUL ve IMUL komutları yalnızca CF ve OF bayraklarını etkiler.
- Sonuç, işlenen boyutunu aştığında bu bayraklar 1'e ayarlanır.
- DIV ve IDIV komutlarında bayraklar tanımsızdır.

MUL, IMUL



- MUL (İşaretsiz Çarpma):
 - İşlenen bir byte ise: AX = AL * işlenen.
 - İşlenen bir kelime ise: (DX AX) = AX * işlenen.
- IMUL (İşaretli Çarpma):
 - İşlenen bir byte ise: AX = AL * işlenen.
 - İşlenen bir kelime ise: (DX AX) = AX * işlenen.

DIV, IDIV



- DIV (İşaretsiz Bölme):
 - İşlenen bir byte ise: AL = AX / işlenen, AH = kalan (modulus).
 - İşlenen bir kelime ise: AX = (DX AX) / işlenen, DX = kalan (modulus).
- IDIV (İşaretli Bölme):
 - İşlenen bir byte ise: AL = AX / işlenen, AH = kalan (modulus).
 - İşlenen bir kelime ise: AX = (DX AX) / işlenen, DX = kalan (modulus).





- İşlenenler:
 - REG
 - memory

■ REG: AX, BX, CX, DX, AH, AL, BL, BH, CH, CL, DH, DL, DI, SI, BP, SP.

memory: [BX], [BX+SI+7], variable, gibi...





- INC ve DEC komutları yalnızca ZF, SF, OF, PF, AF bayraklarını etkiler.
- NOT komutu hiçbir bayrağı etkilemez!
 - İşlenenin her bir bitini ters çevirir.
- NEG komutu yalnızca CF, ZF, SF, OF, PF, AF bayraklarını etkiler.
 - İşleneni negatif yapar (ikili tümleme).
 - Her bir bitini ters çevirir ve ardından 1 ekler.
 - Örneğin, 5 -5'e ve -2 2'ye dönüşecektir.





```
org 100h
jmp start
vec1 db 1, 2, 5, 6
vec2 db 3, 5, 6, 1
vec3 db?,?,?,?
start:
lea si, vec1
lea bx, vec2
lea di, vec3
mov cx, 4
```



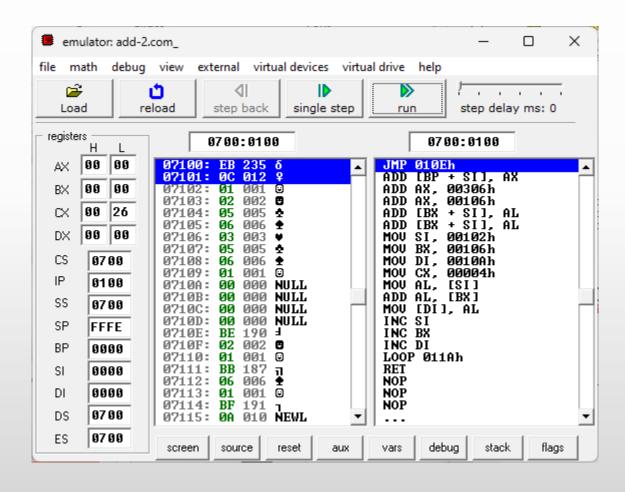


```
sum:
  mov al, [si]
  add al, [bx]
  mov [di], al
  inc si
  inc bx
  inc di
  loop sum
ret
```

1/20/2023 Sercan KÜLCÜ, Tüm hakları saklıdır.

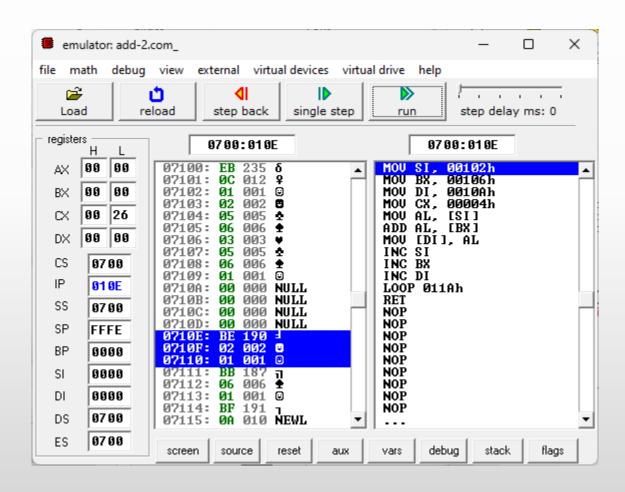






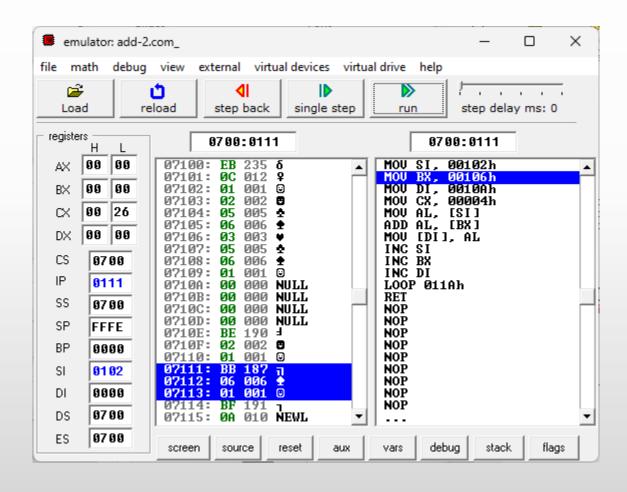






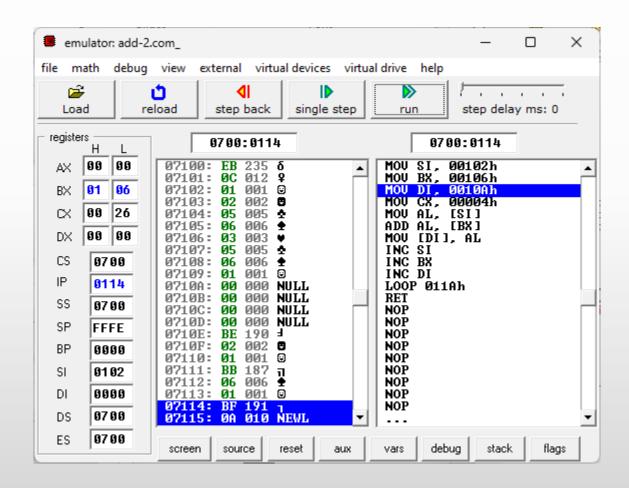






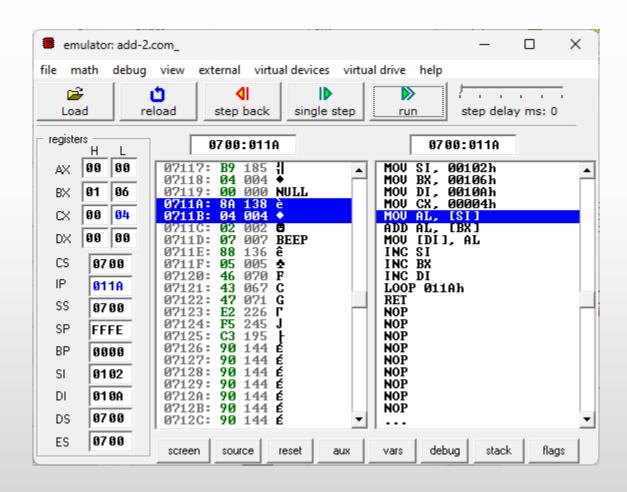






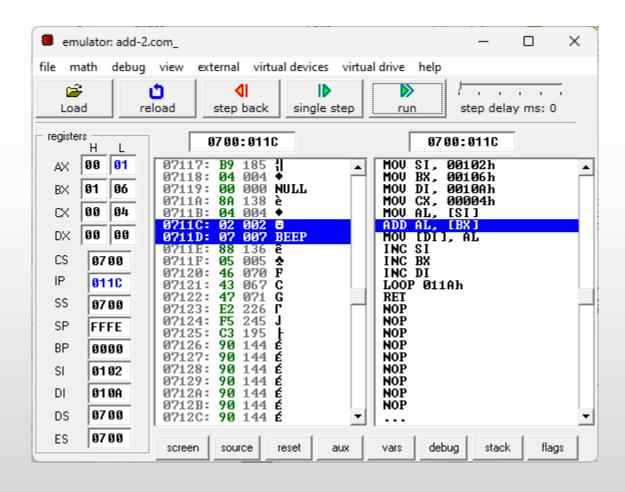






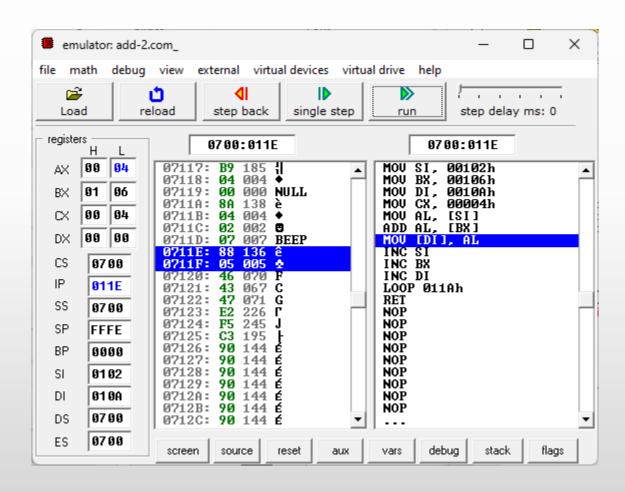






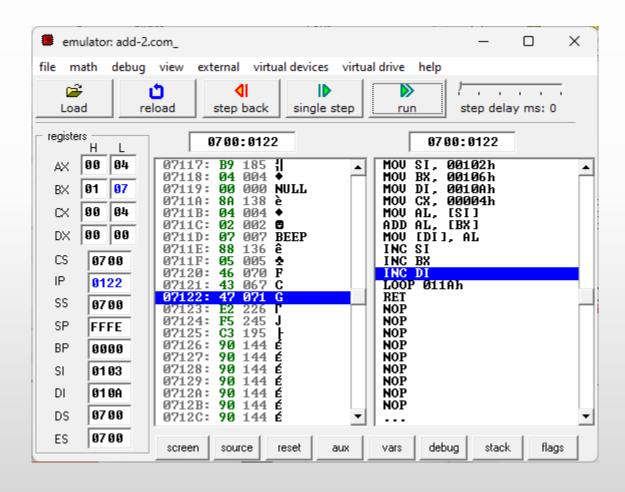






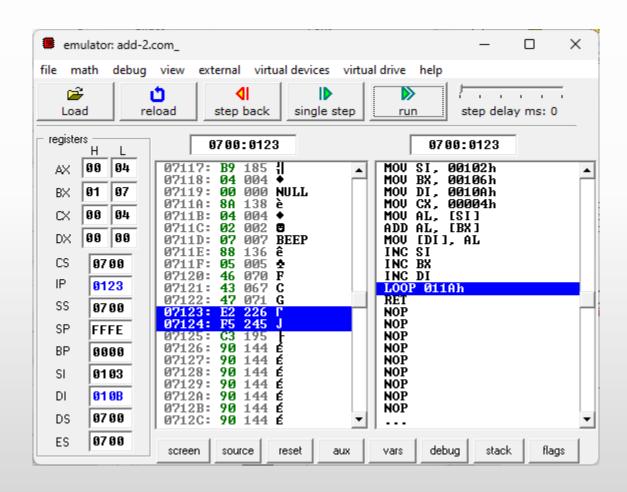






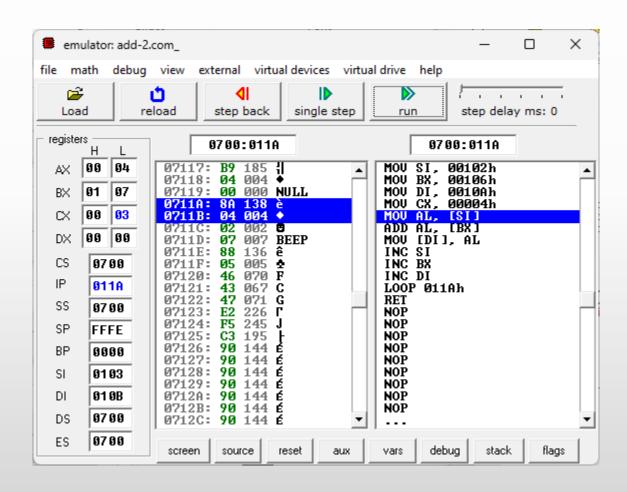






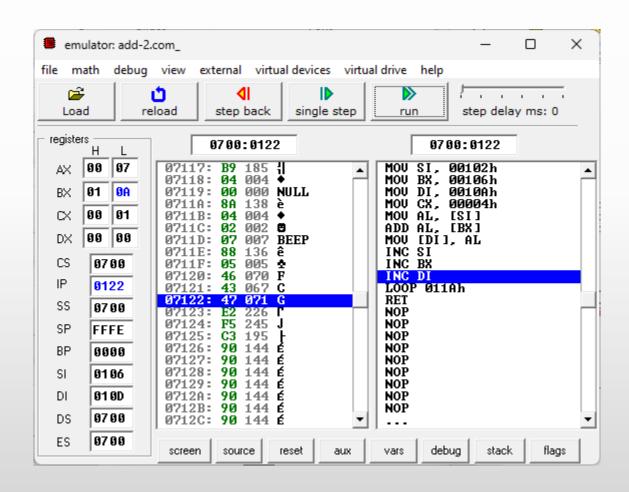






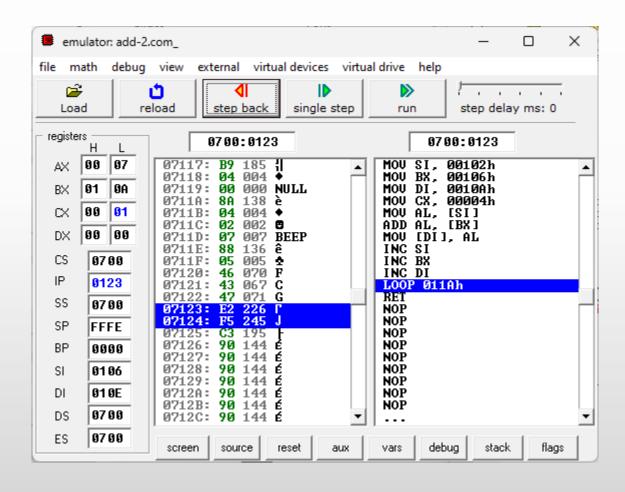






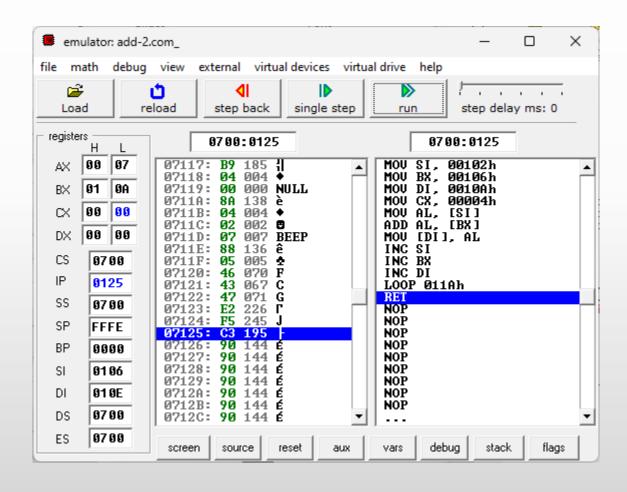
















Random Access M	lemory			- 🗆 ×
0700:0100	update	⊙ table	C list	
0700:0100 EB 0700:0110 01 0700:0120 46 0700:0130 90 0700:0140 00 0700:0150 00 0700:0160 00	OC 01 02 05 BB 06 01 BF 43 47 E2 F5 90 90 90 90 00 00 00 00 00 00 00 00	06 03 05-06 01 0A 01 B9-04 00 C3 90 90-90 90 90 90 90-90 90 00 00 00-00 00 00 00 00-00 00	90 90 90 90 90 90 F4 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	δ♀© 8≎+∀≎+ ©◆.♂.⅓(Θη ± Θη.©¦ ◆.è ◆8 .ê: FCGΓJ έεέέέέέε έέέέέέέε γ

1/20/2023 Sercan KÜLCÜ, Tüm hakları saklıdır.

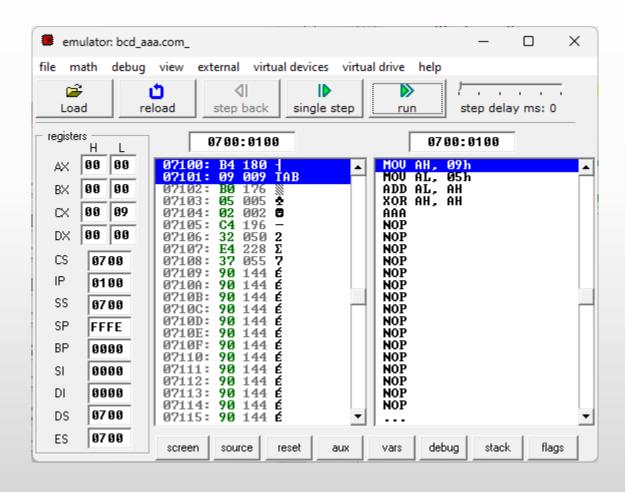




```
; first number '9':
mov ah, 09h
; second number '5':
mov al, 05h
; al = al + ah = 09h + 05h = 0eh
add al, ah
; clear tens byte of bcd
    ah, ah
xor
; adjust result to bcd form, ; ah = 1, al = 4 -> '14'
aaa
```

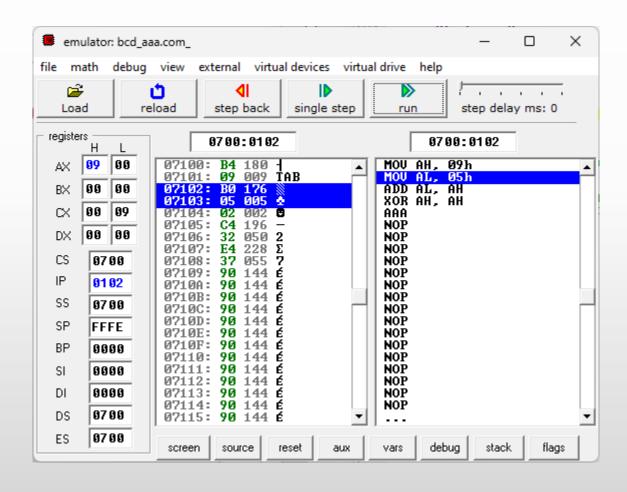






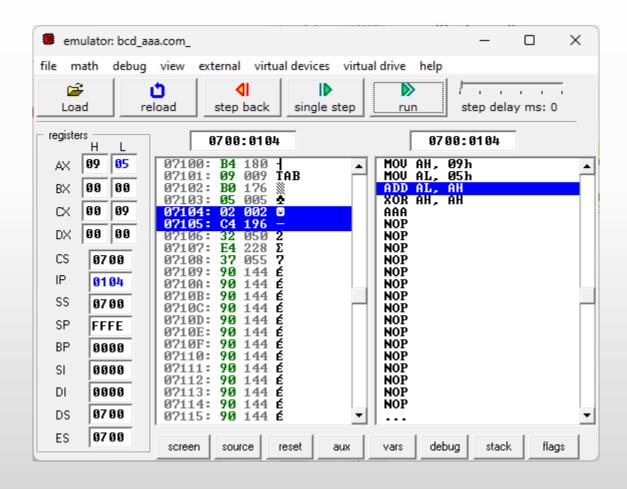






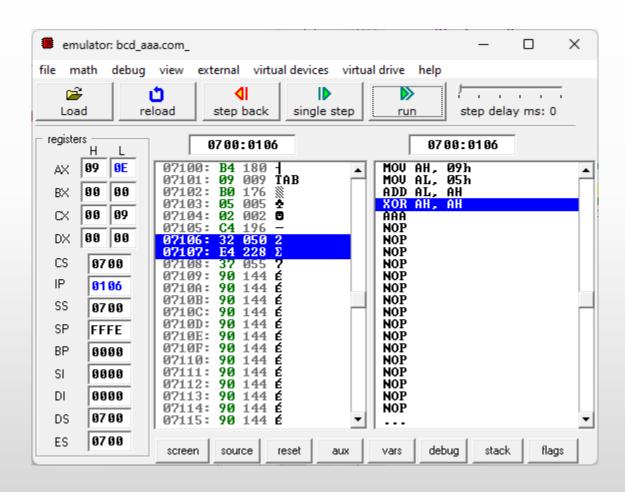






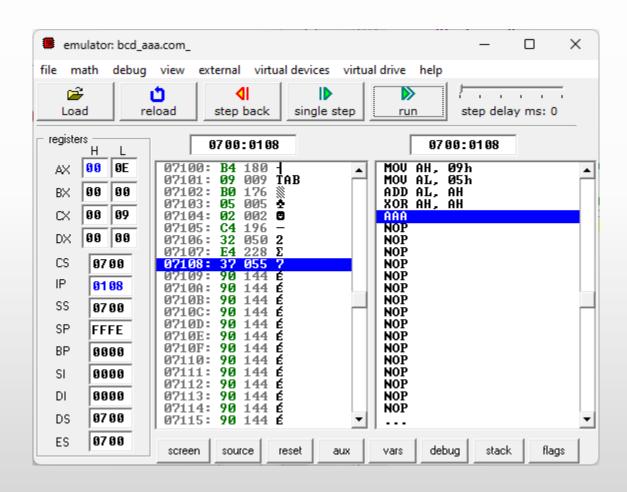






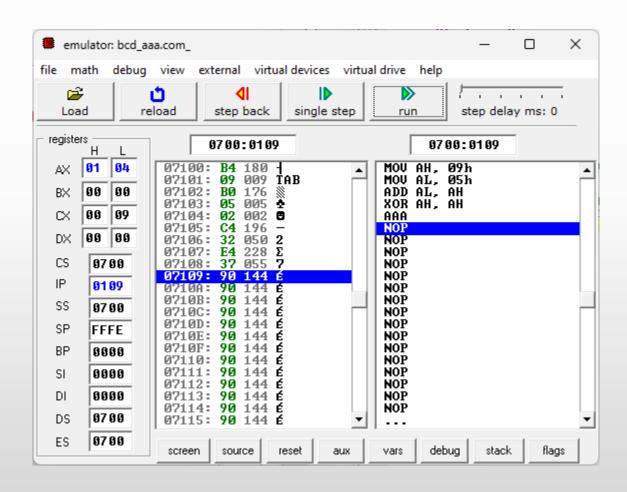
















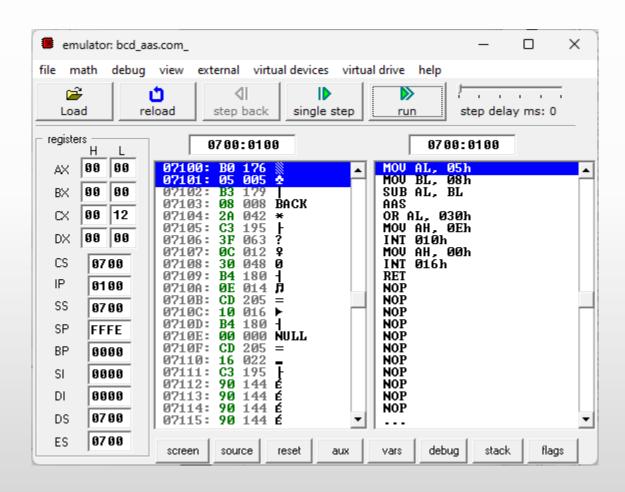
```
; make 5 - 8, al = 0fdh (not in binary coded decimal form)
mov al, 05h
mov bl, 08h
sub al, bl

; convert to binary coded decimal, al = 7
; and 1 is borrowed from ah, like calculating 15 - 8:
```

aas

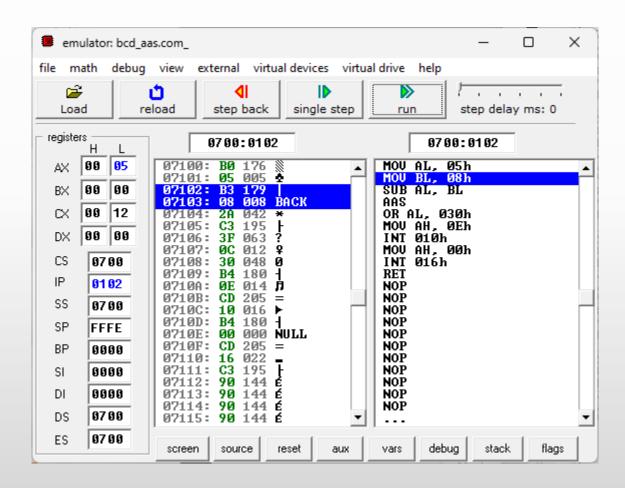






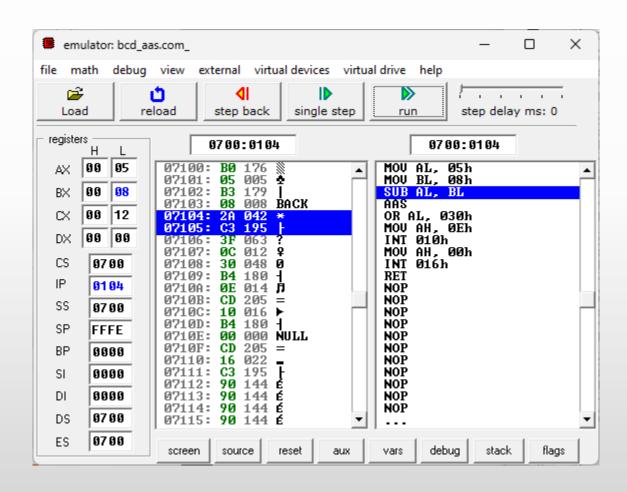






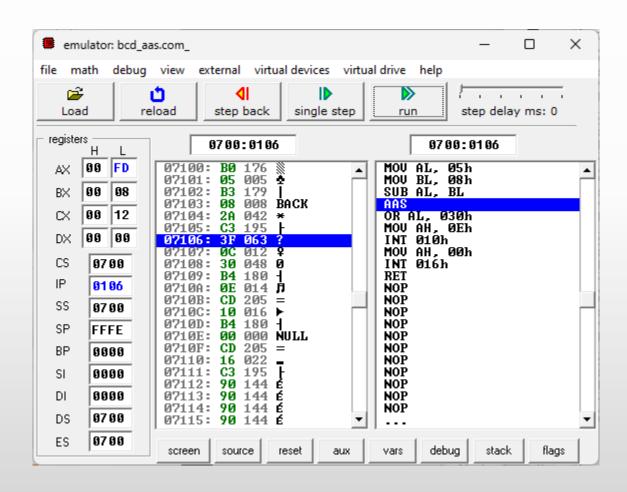






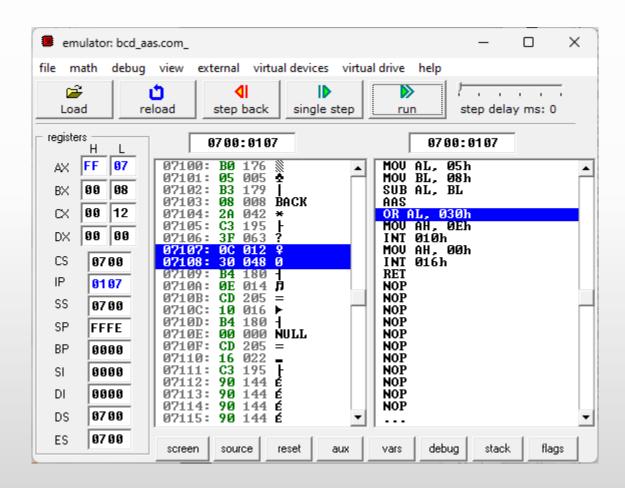
















```
org 100h start:
```

; convert celsius to fahrenheit according to f = c * 9 / 5 + 32

mov cl, 15

mov al, 9

imul cl

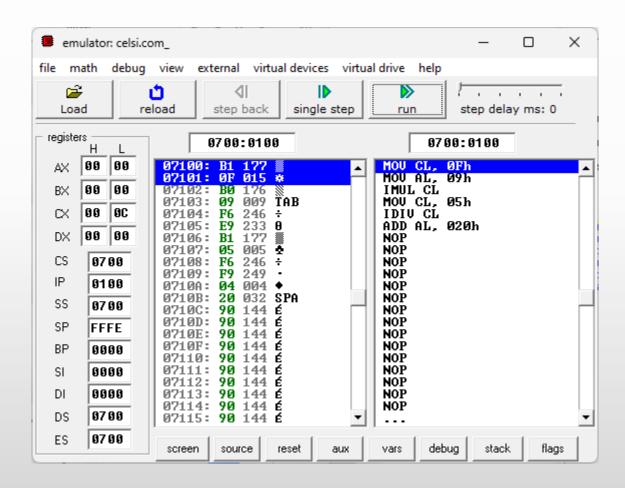
mov cl, 5

idiv cl

add al, 32

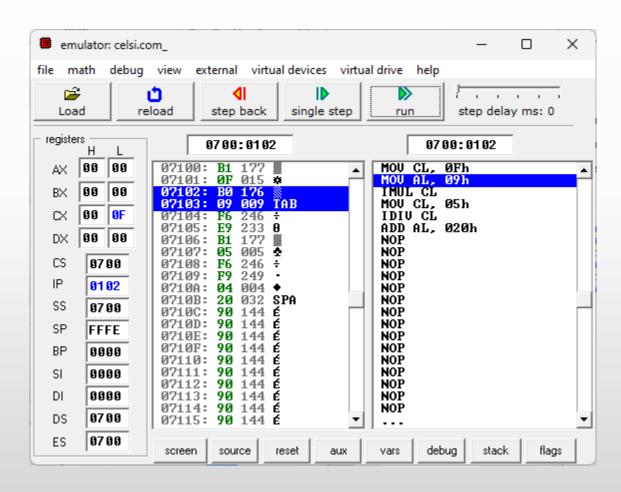






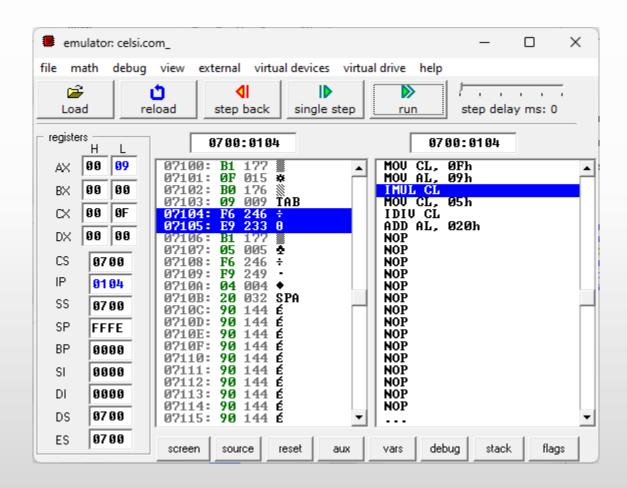






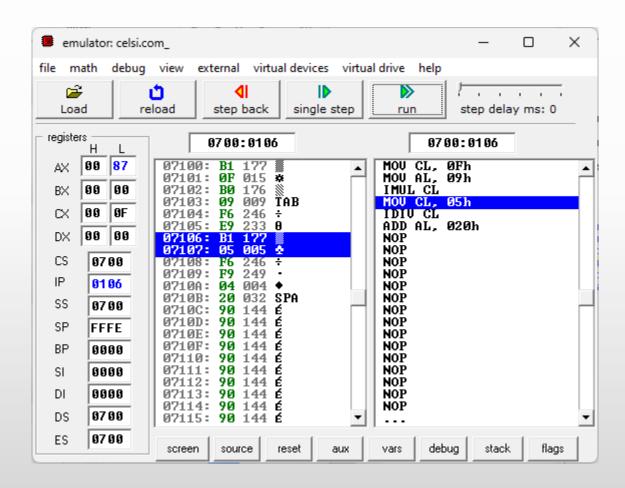






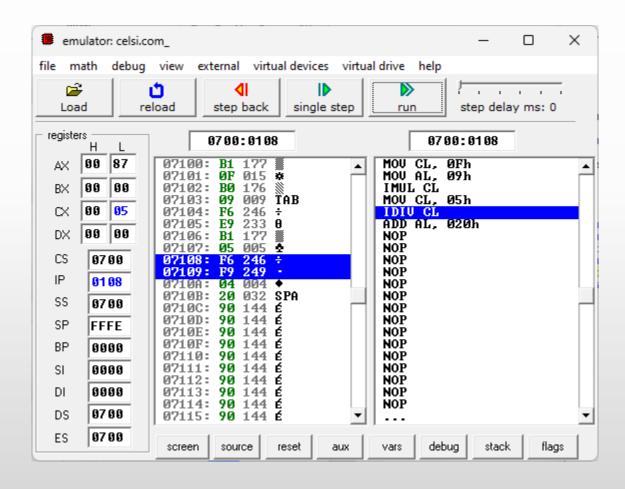






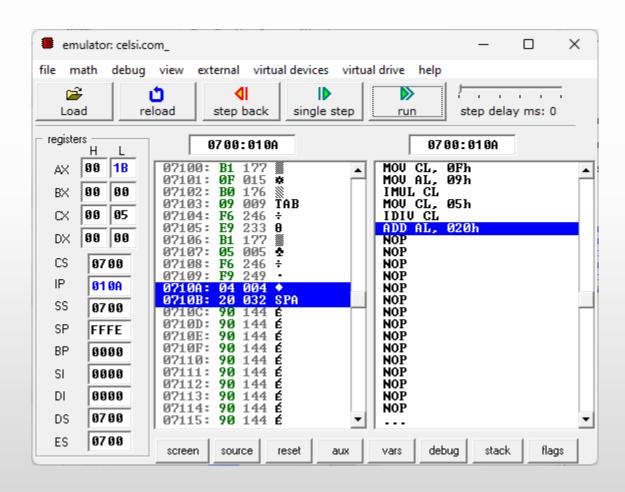






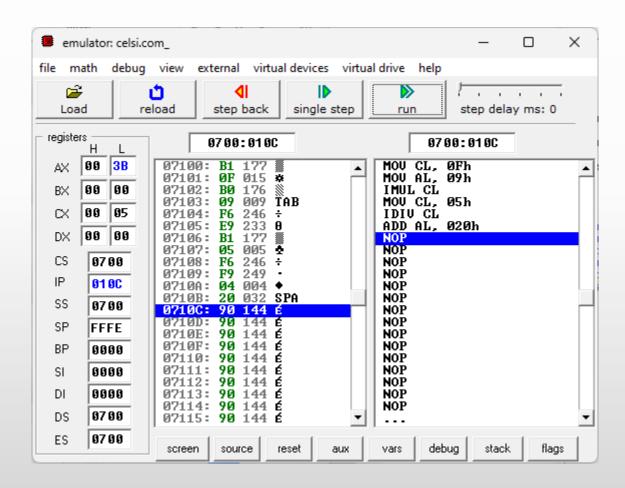












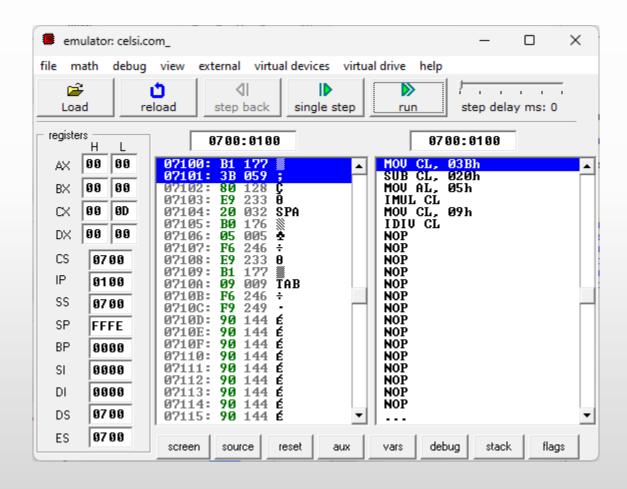




- org 100h
- start:
- ; convert fahrenheit to celsius according to: c = (f 32) * 5 / 9
- mov cl, 59
- sub cl, 32
- mov al, 5
- imul cl
- mov cl, 9
- idiv cl

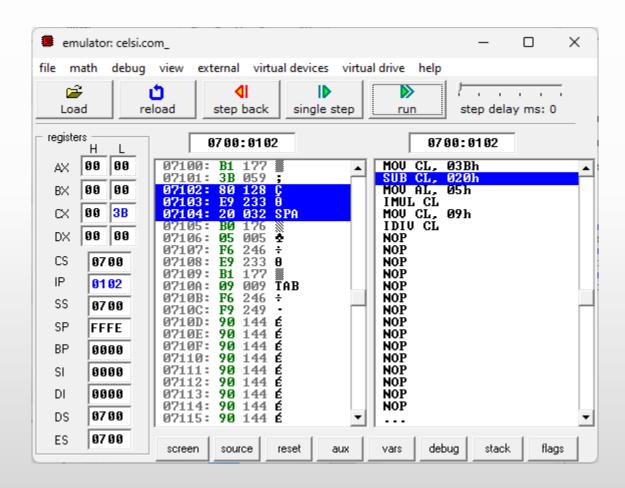






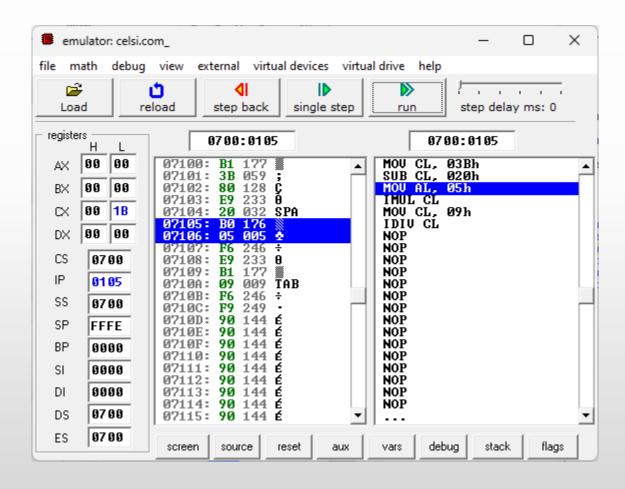






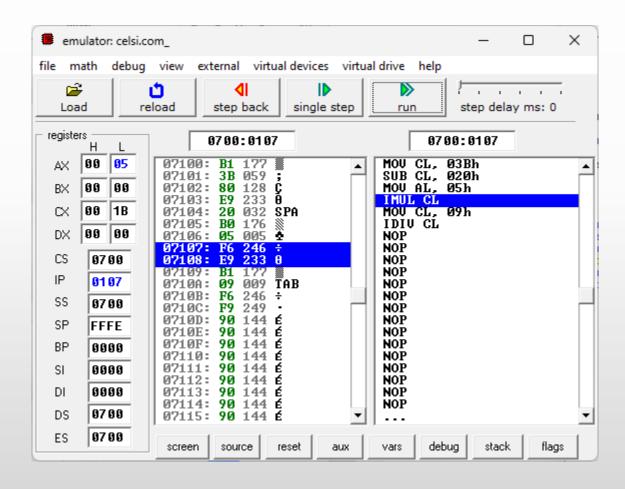






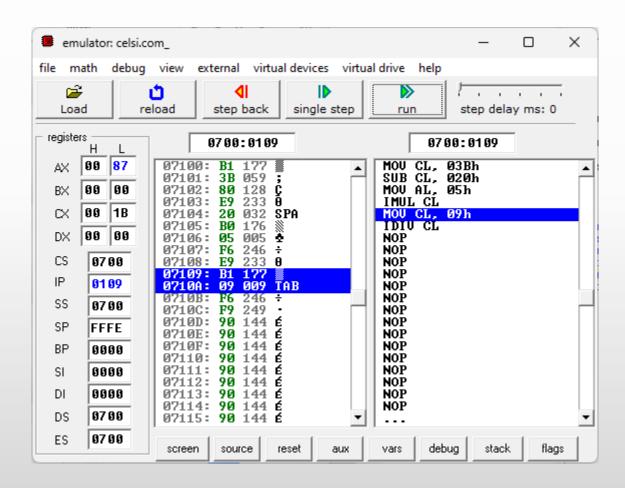






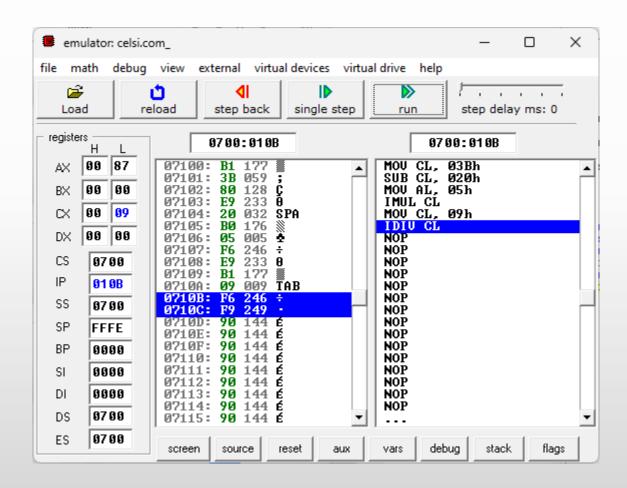






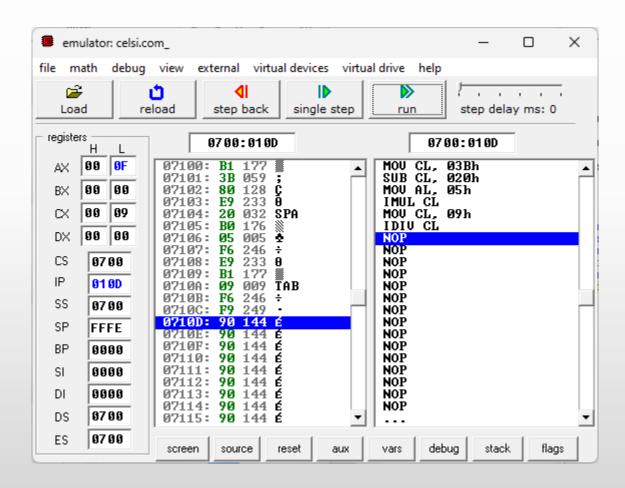














SON