ב 8086 קיימים 2 סוגים של פרוצדורות:

פרוצדורה קרובה-

בסוג זה של פרוצדורה ה CPU שומר במחסנית את ערכו של IP בלבד לפני זימון הפרוצדורה, זאת מכיוון שבמקרה זה הפקודה שקראה לפרוצדורה והפרוצדורה עצמה נמצאות באותו הסגמנט. בפקודה RET, במקרה זה יישלף הערך IP.

פרוצדורה רחוקה-

בסוג זה של פרוצדורה ה CPU שומר במחסנית את ערכם של IP לפני זימון הפרוצדורה, זאת מכיוון שהפקודה שקראה לפרוצדורה נמצאת בסגמנט אחר מהסגמנט שבו נמצאת הפרוצדורה. בפקודה RET, במקרה זה נשלפים 2 הערכים שהם IP ו CS.

כדי להבדיל בין פרוצדורה קרובה לרחוקה יש לרשום near או far בהתאמה,
 אם לא צוין דבר- ברירת המחדל היא פרוצדורה קרובה.

פרוצדורה רחוקה (FAR)

פרוצדורה קרובה (NEAR)

PERUK:	0 122020	Í		0
PERUK:	0 סגמנט			0 סגמנט
====				
RET				
			CALL PERUK	סגמנט 1
CALL PERUK	סגמנט 1			
	1 02/2/10			
			PERUK:	
			====	
			RET	
			KET	
		הפקודה PUSH-		
		הפקודה PUSH דוחפת		15 122020
		מאכסנת, שומרת) את)		סגמנט 15
	סגמנט 15	ָ הנתון הנמצא באופרנד		
			מחטנים	היעד לתוך ה
		2 2 1127 5		-
		ן און ב 2.	דה זו ערכו של P	בעקבוונ פקו

-POP הפקודה

הפקודה POP שולפת מראש המחסנית היכן ש SP מצביע, נתון בגודל WORD לאופרנד היעד. בעקבות פקודה זו ערכו של SP גדל ב 2.

מחסנית

54H 73H 34H

MOV AX,1234H MOV BX,7354H PUSH AX PUSH BX

POP AX

AX	ВХ	SP	
		100H	
1234H			
	7354H		
		FEH	
		FCH	
7354H		FEH	
	1234H	100H	

12H

FCH FDH FEH FFH 100H

נתונה תוכנית הכתובה בשפת ASM 86

DSEG SEGMENT NA DB 9

A DB 25,3,55,15,49,36,81,17,255

B DB 20 DUP(0) COUNTER DB 0

DSEG ENDS

SSEG SEGMENT STACK DB 100h DUP(?)

SSEG ENDS CSEG SEGMENT

ASSUME CS:CSEG,DS:DSEG,SS:SSEG

BEGIN: MOV AX, DSEG MOV DS, AX MOV ES, AX

XOR SI,SI XOR DI,DI MOV CL,NA XOR CH,CH

L0: MOV AL,A[SI]

SUB AH,AH CALL CHKNUM CMP AL,0FFH JE WRT

INC COUNTER MOV BIDILAL

WRT: MOV B[DI],AL

INC DI INC SI LOOP L0 MOV AH,4CH INT 21H

CHKNUM:

L1:

PUSH DX
PUSH BX
MOV BX,AX
MOV DL,1
MOV AL,DL
MUL AL
CMP AX,BX

CMP AX,BY
JE FOUND
JA NEXT
INC DL
JMP L1

NEXT: MOV AL,0FFH

JMP SOF

FOUND: MOV AL,DL SOF: POP BX POP DX

RET

CSEG ENDS END BEGIN

- א. הסבר מה מבצעת הפרוצדורה CHKNUM, הראה מה הנתון הראשון שמועבר לפרוצדורה ומה התוצאה שהיא מחזירה בפעם הראשונה. (6 נקודות)
 - ב. הסבר מה מבצעת התוכנית? אין לתאר את הפקודות אלא רק את הפעולה הלוגית שמבצעת התוכנית.
 - מה תפקידו של המשתנה COUNTER בתוכנית! . (6 נקודות)
 - ג. שרטט את תוכן הזיכרון בתחילת התוכנית ובסיומה (8 נקודות)