

Команды перехода

18

Обзор главы

В разделе	Вы найдете	на стр.
18.1	Обзор	18–2
18.2	Безусловный переход в блоке	18–3
18.3	Условный переход в блоке	18–4
18.4	Переход, если 0	18–5
18.5	Метка перехода	18–6

18.1 Обзор

Метка перехода как операнд

Операндом команды перехода является метка. Метка состоит не более, чем из четырех символов. Первый символ должен быть буквой, остальные символы могут быть буквами или цифрами (например, SEG3). Метка перехода указывает место, на которое должна перейти программа.

Метка вводится над блоком перехода JMP (см. рис. 18–1).

Метка перехода как место назначения

Целевая метка должна находиться в начале сегмента. Целевая метка вводится в начале сети выбором LABEL из окна списка FUP. Появляется пустой блок. В этом блоке записывается имя метки (см. рис. 18–1).

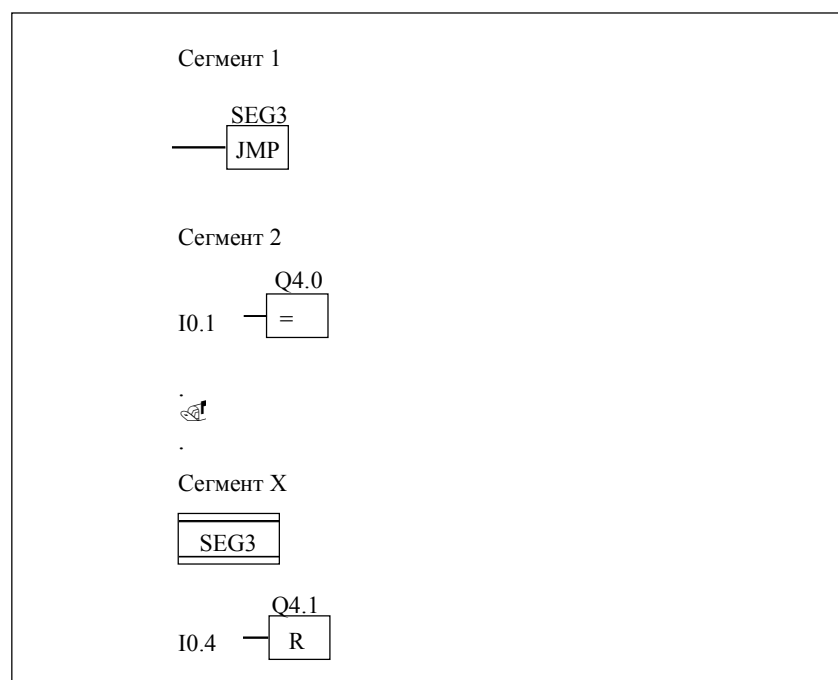


Рис. 18-1. Метка перехода как операнд и место назначения

18.2 Безусловный переход в блоке

Описание

Команда *Безусловный переход в блоке* соответствует команде “перейти на метку”. Ни одна из команд, расположенных между командой перехода и меткой, не выполняется.

Эту команду можно использовать во всех логических блоках, например, в организационных блоках (ОВ), в функциональных блоках (ФВ) и в функциях (ФС).

Перед блоком FUP *Безусловный переход в блоке* не должно быть никаких логических операций.

Блок FUP	Параметры	Тип данных	Область памяти	Описание
<div><div><адрес></div><div>JMP</div></div>	Имя метки перехода	-	-	Адрес указывает метку, на которую программа должна перейти безусловно.

Рис. 18-2. Блок безусловного перехода в программном блоке и параметры



Рис. 18-3. Безусловный переход: переход на метку

18.3 Условный переход в блоке

Описание

Команда *Условный переход в блоке* соответствует команде “перейти на метку”, если RLO равен 1. Для этой операции тоже используется элемент FUP “Безусловный переход”, но он делается условным предшествующей логической операцией. Условный переход выполняется только тогда, когда результат логической операции равен 1. Ни одна из команд между командой перехода и меткой не выполняется.

Эту команду можно использовать во всех логических блоках, например, в организационных блоках (OB), в функциональных блоках (FB) и в функциях (FC).

Блок FUP	Параметры	Тип данных	Область памяти	Описание
<div><div><адрес></div><div>JMP</div></div>	Имя метки перехода	-	-	Адрес указывает метку, на которую программа должна перейти, если RLO равен 1.

Рис. 18-4. Блок условного перехода в программном блоке и параметры

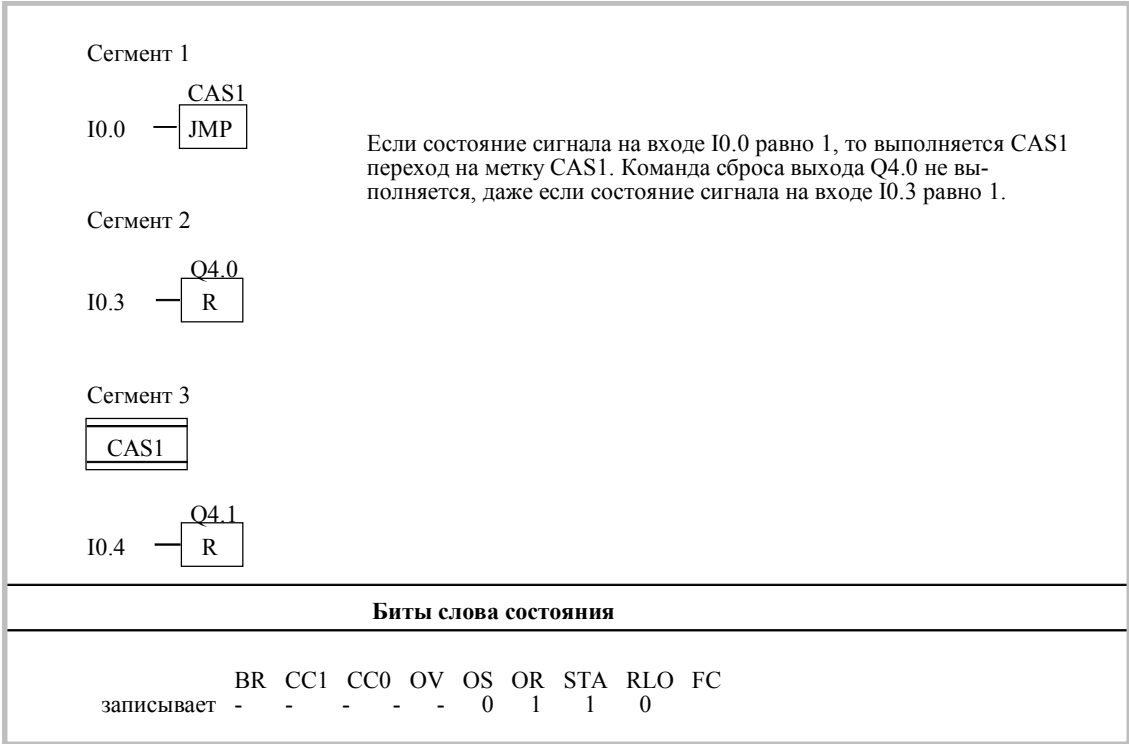


Рис. 18-5. Условный переход: переход в блоке, если 1

18.4 Переход, если 0

Описание

Команда *Перейти, если 0* соответствует команде “перейти на метку”, которая выполняется, если RLO равен 0.

Эту команду можно использовать во всех логических блоках, например, в организационных блоках (OB), в функциональных блоках (FB) и в функциях (FC).

Блок FUP	Параметры	Тип данных	Область памяти	Описание
<div><div><адрес></div><div>JMPN</div></div>	Имя метки перехода	-	-	Адрес указывает метку, на которую программа должна перейти, если RLO равен 0.

Рис. 18-6. Блок “Переход, если 0” и параметры

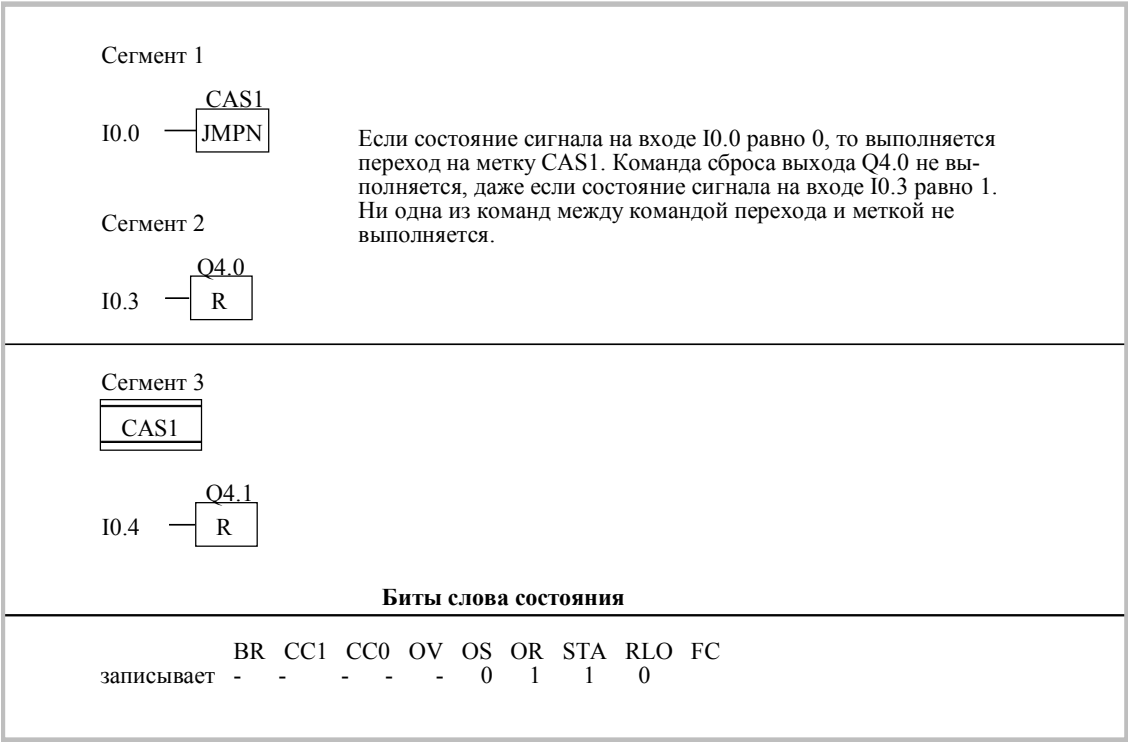


Рис. 18-7. Переход, если 0

18.5 Метка перехода

Описание

Метка перехода - это идентификатор места назначения команды перехода. Метка перехода должна существовать для любой команды перехода (JMP или JMPN).

Формат	Описание
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">LABEL</div>	4 символа: первый символ должен быть буквой, остальные символы должны быть буквами или цифрами

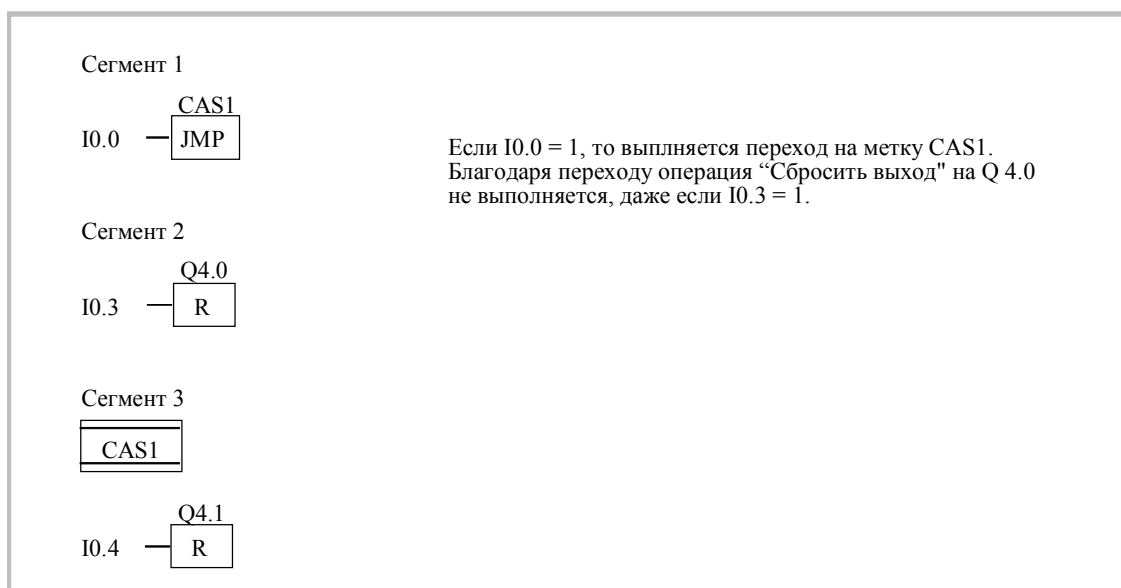


Рис. 18-8. Метка перехода