

# Assembly Language

SiREN

## Contents

<b>1</b>	<b>Intro. Registers</b>	<b>2</b>
1.1	Test No.1 . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Jump and Call</b>	<b>5</b>
2.1	Flag 标志位 . . . . .	5
2.2	Jump Command 跳转指令 . . . . .	6
2.3	Computer Command 计算指令 . . . . .	6
2.4	Test No.2 . . . . .	7

# 1 Intro. Registers

## 1.1 Test No.1

1. 0 (Example)

```
1 MOV AX, 0 ; 将0移动至寄存器AX, 即赋值
2 END
```

2. 2000 Write a program that puts 2000 in the AX register.

```
1 MOV AX, 2000
2 END
```

3. Data Write a program that puts data from BX in the AX register.

```
1 MOV AX, BX
2 END
```

4. Sum (Example) Run the program that puts the sum of data from BX and CX into the AX register.

```
1 MOV AX, BX
2 ADD AX, CX
3 END
```

5. Subtract Write a program that places the result of subtracting data CX from BX into register AX.

```
1 SUB BX, CX
2 MOV AX, BX
```

6. Calculate Write a program that places the result of operation into register AX:

Let's AX=0

Let's BX=FF00

Let's CX=0F

Let's DX=F1

Let's CX=CX AND DX

Let's CX=CX OR 80

Let's AX=BX OR C0

Let's AX=AX+CX

Let's AX=-AX (NEG)

Remark: Do not save registers before operations (registers values matter)!

```
1 MOV AX, 0
2 MOV BX, FF00
3 MOV CX, F
4 MOV DX, F1
5
6 AND CX, DX
```

```

7 OR CX, 80
8
9 MOV AX, BX
10 OR AX, C0
11 ADD AX, CX
12 NEG AX
13
14 END

```

7. Swap Write a program that swaps two numbers in registers BX and CX.

```

1 MOV AX, BX
2 MOV BX, CX
3 MOV CX, AX
4
5 END

```

8. Swap Return Write a program that swaps two numbers in registers BX and CX (Not use Push/Pop or other registers)!

```

1 ADD BX, CX
2 SUB CX, BX
3 NEG CX
4 SUB BX, CX
5
6 END

```

9. NOT Bitwise Unary NOT ( ) performs complementation or negation operation; inverts all the bits of the number, i.e.  $0 \rightarrow 1$  and  $1 \rightarrow 0$ .

Write a program that places the result of operation NOT into register AX. (Not use Push/Pop or other registers)!

```

1 NEG AX
2 DEC AX
3
4 END

```

10. Remember! Write a program that stores two numbers in registers BX and CX between operations.

```

1 PUSH BX
2 PUSH CX
3
4 MOV DX, 0
5 MOV CX, 0
6 MOV BX, 0
7 MOV AX, 0
8
9 POP CX
10 POP BX
11
12 END

```

11. XOR Exclusive or or exclusive disjunction is a logical operation that is true if and only if its arguments differ (one is 1, the other is 0). Exclusive disjunction is often used for bitwise operations. Examples:

1 XOR 1 = 0

1 XOR 0 = 1

0 XOR 1 = 1

0 XOR 0 = 0

Write a program that places the result of operation AX XOR BX into register AX. (Not use Push/Pop or all other registers, you can use only one extra register - CX)!

```
1 ; A XOR B = (A OR B) AND NOT(A AND B)
2 MOV CX, AX
3 OR AX, BX
4 AND BX, CX
5 NEG BX
6 DEC BX
7 AND AX, BX
8
9 END
```

12. Left Shift (Example) Run the program that multiply by 2 a number in the AX register.

```
1 CLC ; Clear Carry Flag, 清除进位标志 (Carry Flag)
2 RCL AX
3 END
```

13. Right Shift Write a program that divides by 2 the number in register CX and puts the result in register AX.

Do Not forget CLC before any RCR!

```
1 CLC
2 RCR CX
3 MOV AX, CX
4
5 END
```

14. MultiShift Write a program that puts the value of AX multiplied by 4 into register BX and the value of AX divided by 4 into register CX.

Use the shift operations RCL and RCR.

Do Not forget CLC before any RCL and RCR!

```
1 MOV BX, AX
2 MOV CX, AX
3
4 CLC
5 RCL BX
6 CLC
7 RCL BX
8
```

```

9  CLC
10 RCR CX
11 CLC
12 RCR CX
13
14 END

```

15. Sum Write a program that puts into register AX the sum of two 8-bit numbers stored in 16-bit register BX.

Example:  $BX = 032E_{16}$ , result  $AX = 03_{16} + 2E_{16} = 31_{16}$ .

If  $BX=0$ , then  $AX=0$ .

Use the shift operations RCL or RCR.

Do Not forget CLC before any RCL and RCR!

```

1  MOV AX, BX      ; 将BX寄存器的值复制到AX寄存器
2  AND AX, 00FF    ; 将AX寄存器的高8位清零，仅保留低8位
3  MOV CX, BX      ; 将BX寄存器的值复制到CX寄存器
4
5  ; 下面的一系列操作是将CX寄存器中的内容右移8位
6  ; 这是通过8次单位的右循环移位（RCR）完成的，每次移动1位
7  ; 在每次RCR操作前，使用CLC清除进位标志以确保正确的右移行为
8
9  CLC              ; 清除进位标志
10 RCR CX           ; 通过进位标志将CX寄存器右旋转1位
11 CLC              ; 清除进位标志
12 RCR CX           ; 再次将CX寄存器右旋转1位
13 CLC              ; 清除进位标志
14 RCR CX           ; 将CX寄存器右旋转1位
15 CLC              ; 清除进位标志
16 RCR CX           ; 将CX寄存器右旋转1位
17 CLC              ; 清除进位标志
18 RCR CX           ; 将CX寄存器右旋转1位
19 CLC              ; 清除进位标志
20 RCR CX           ; 将CX寄存器右旋转1位
21 CLC              ; 清除进位标志
22 RCR CX           ; 将CX寄存器右旋转1位
23 CLC              ; 清除进位标志
24 RCR CX           ; 将CX寄存器右旋转1位
25
26 ADD AX, CX       ; 将AX和CX寄存器的值相加，结果存储在AX寄存器中
27
28 END              ; 程序结束

```

## 2 Jump and Call

### 2.1 Flag 标志位

在汇编语言和低级计算机架构中，标志位是处理器状态寄存器（标志寄存器）中的单个位，用来指示上一条指令执行的某些结果。Flag Z 和 Flag C 是两个特别重要的标志位：

1. **Flag Z (零标志位) (Zero Flag)** ,当算术或逻辑操作的结果为零时, ZF 会被设置为 1; 如果结果非零, ZF 会被清除为 0。
  - **JZ d (Jump if Zero)** : 如果 ZF=1, 表示上一个操作的结果为零, 则跳转到标签或地址 d。
  - **JNZ d (Jump if Not Zero)** : 如果 ZF=0, 表示上一个操作的结果非零, 则跳转到标签或地址 d。
2. **Flag C (进位标志位) (Carry Flag)** ,在加法运算中, 如果最高位产生了进位, 则 CF 设置为 1; 在减法运算中, 如果发生了借位, 则同样设置 CF 为 1。如果这些情况没有发生, CF 会被清除为 0。
  - **JC d (Jump if Carry)** : 如果 CF=1, 表示有进位发生, 则跳转到标签或地址 d。
  - **JNC d (Jump if Not Carry)** : 如果 CF=0, 表示没有进位发生, 则跳转到标签或地址 d。

## 2.2 Jump Command 跳转指令

Command	Action	Flag Condition
JMP d	IP = d	-
JZ d	If Z=1 → IP = d	Flag Z
JNZ d	If Z=0 → IP = d	Flag Z
JC d	If C=1 → IP = d	Flag C
JNC d	If C=0 → IP = d	Flag C
CALL d	[++SP] := IP, IP=d	-
RET	IP = [SP- -]	-
LOOP d	CX- -, If NZ → IP = d	Flag Z

- **JMP d**

动作: 无条件跳转到地址 d, 标志位: 不适用。

- **JZ d**

动作: 如果零标志位 (Z) 为 1, 则跳转到地址 d, 标志位: Z。

- **JNZ d**

动作: 如果零标志位 (Z) 为 0, 则跳转到地址 d, 标志位: Z。

- **JC d**

动作: 如果进位标志位 (C) 为 1, 则跳转到地址 d, 标志位: C。

- **JNC d**

动作: 如果进位标志位 (C) 为 0, 则跳转到地址 d, 标志位: C。

d 是指令的参数, 但具有不同的含义。它可以是一个地址或者一个标签。

跳转行号是一个十六进制数 (例如, 100)。

标签是以 ? 和一个数字开头, 如果有的话 (例如, ?01)。

汇编命令的一般语法是 <optional label>:<command> <arguments>, 其中标签后面跟着一个冒号。

## 2.3 Computer Command 计算指令

Command		Action	Flag Z	Flag C
DEC d	减 1	d = d - 1	+	
INC d	加 1	d = d + 1	+	
ADD d,s	按位加法	d = d + s	+	+
SUB d,s	按位减法	d = d - s	+	+

## 2.4 Test No.2

### 1. Zero Comparison (Example)

Run a program that compares BX and CX and sets AX=1 when BX = CX

```
1  CMP BX, CX      ; 比较寄存器BX和CX的值
2  JNZ ?1          ; 如果最后一次比较的结果不为零（即BX和CX不相等），则跳转到标签?1
3  MOV AX, 1       ; 将数值1移动到寄存器AX中
4  ?1:            ; 标签?1的位置
5  END             ; 汇编语言程序结束
```

### 2. Comparing two numbers

Write a program that puts 1 in register AX if  $BX \geq CX$  and 0 otherwise.

```
1  CMP BX, CX      ; 比较寄存器BX和CX的值
2  JC ?01          ; 如果上一次的比较结果产生了进位（即BX小于CX），则跳转到标签?01
3  MOV AX, 1       ; 将数值1移动到寄存器AX中
4  JMP ?02         ; 无条件跳转到标签?02
5  ?01:           ; 标签?01的位置
6  MOV AX, 0       ; 将数值0移动到寄存器AX中
7  ?02:           ;
8  END             ; 汇编语言程序结束
```

### 3. Absolute value

Write a program to put the absolute value of the difference between the numbers in BX and CX into register AX.

```
1  CMP BX, CX      ; 比较寄存器BX和CX的值
2  JNC ?01         ; 如果比较结果没有产生进位（即BX大于等于CX），则跳转到标签?01
3  SUB CX, BX      ; 从CX中减去BX的值，结果存回CX
4  MOV AX, CX      ; 将寄存器CX的值移动到AX中
5  JMP ?02         ; 无条件跳转到标签?02
6  ?01:           ; 标签?01的位置
7  SUB BX, CX      ; 从BX中减去CX的值，结果存回BX
8  MOV AX, BX      ; 将寄存器BX的值移动到AX中
9  ?02:           ;
10 END            ; 汇编语言程序结束
```

### 4. Minimum

Write a program that puts the minimum number of numbers from BX and CX into AX.

```
1  CMP BX, CX      ; 比较寄存器BX和CX的值
2  JC ?01          ; 如果BX小于CX（即比较结果有进位），则跳转到标签?01
3  MOV AX, CX      ; 将CX的值赋给AX（如果没有跳转发生，即BX大于等于CX时执行）
4  JMP ?02         ; 无条件跳转到标签?02
5  ?01:           ; 标签?01的位置
6  MOV AX, BX      ; 将BX的值赋给AX（如果发生了跳转，即BX小于CX时执行）
7  ?02:           ;
8  END             ; 汇编语言程序结束
```

## 5. Divisible by 3

Write a program that puts 1 in register AX if BX is evenly divisible by 3, and 0 otherwise.

```
1 MOV AX, BX      ; 将BX的值赋给AX
2 MOV CX, 3       ; 将数值3赋给CX
3 JZ ?03          ; 如果之前的操作结果使零标志位(ZF)被设置(即AX为0), 则跳转到标签?03
4
5 ?01:           ; 标签?01的位置, 循环开始的地方
6 SUB AX, 0       ; AX减0, 这条指令实际上没有改变AX的值, 但会影响标志位
7 JZ ?03          ; 如果AX为0(即SUB操作结果为0), 则跳转到标签?03
8 CMP AX, CX      ; 比较AX和CX的值
9 JC ?02          ; 如果AX小于CX(即比较结果有进位), 则跳转到标签?02
10 JZ ?03          ; 如果AX等于CX(即比较结果为0), 则跳转到标签?03
11 SUB AX, CX      ; 从AX中减去CX的值, 结果存回AX
12 JMP ?01        ; 无条件跳转回标签?01, 继续循环
13
14 ?02:           ; 标签?02的位置
15 MOV AX, 0       ; 将0赋给AX
16 JMP ?04        ; 无条件跳转到标签?04
17
18 ?03:           ; 标签?03的位置
19 MOV AX, 1       ; 将1赋给AX
20
21 ?04:           ; 标签?04的位置, 循环结束后的操作或处理
22
23 END            ; 汇编语言程序结束
```

## 6. Divisible by 2

Write a program that puts 1 in register AX if BX is evenly divisible by 2, and 0 otherwise. (Do not use all other registers, except AX and BX or any Jump command)!

```
1 MOV AX, 1       ; 首先, 假设结果为1并放入AX
2 AND BX, 1       ; 将BX和1进行AND操作, 结果在BX中。如果BX是偶数, BX变为0; 如果是奇数, BX变为1。
3 SUB AX, BX      ; 从AX中减去BX的结果。如果BX为0(即偶数), AX保持为1; 如果BX为1(即奇数), AX变为0。
```

## 7. Bit number

Bits in a 16-bit register are numbered from 1 (least significant bit) to 16. Write a program that finds the least significant non-zero bit number of register BX and puts the answer into register AX. If BX=0, then AX=0. Use the RCR shift operation.

Example:  $BX=0006_{16}(000000000000110_2)$ ,  $AX=2$ .

```
1 MOV CX, 0       ; 将 CX 寄存器清零, 准备计数
2 MOV AX, BX      ; 将 BX 寄存器的值复制到 AX 寄存器
3
4 OR AX, AX       ; 使用或操作检查 AX 的值是否为 0
5 JZ ?01          ; 如果结果为零(即 BX 为 0), 跳转到标签 ?01
6 MOV CX, 1       ; 初始化 CX 为 1, 因为至少有一个非零位
```



```

7
8 ?02:
9 RCR BX, 1          ; 右循环移位 BX, 考虑进位
10 JC ?03            ; 如果最后一个移出的位是 1 (即发现非零位), 跳转到 ?03
11 INC CX            ; 如果没有跳转, 则增加 CX 的值, 继续查找非零位
12 JMP ?02           ; 无条件跳回 ?02, 继续循环
13
14 ?03:
15 MOV AX, CX        ; 将找到的非零位的位置 (计数) 移至 AX
16 JMP ?04           ; 跳转到结束标签 ?04, 实际上这一步可能是多余的
17
18 ?01:
19 MOV AX, 0          ; 如果 BX 为 0, 设置 AX 也为 0
20
21 ?04:
22 END               ; 程序结束

```

- **反码 (Ones' Complement)** 反码是一种表示负数的方式。对于一个二进制数，其反码是将所有的 0 变为 1，所有的 1 变为 0。例如，数 5 在 8 位二进制中表示为 00000101，其反码是 11111010。对于正数，反码与原码相同。对于负数，反码是通过取其正数的二进制表示，然后对每一位进行反转 (0 变 1, 1 变 0) 得到的。
- 补码也是一种表示负数的方法，是当前计算机系统中最常用的方法。一个数的补码是其反码加 1。例如，数 -5 的补码在 8 位二进制中是 11111011。这是因为 5 的二进制表示为 00000101，反码是 11111010，加 1 后得到补码 11111011。在现代计算机系统中，负数通常使用补码 (Twos' Complement) 表示
- 补码应用到减法中时，减法通常是通过加上一个数的负数 (即补码) 来实现的。例如，计算 5 - 3 可以转换为 5 + (-3)。在二进制中，5 表示为 00000101，3 表示为 00000011，-3 的补码是 11111101 (因为 3 的二进制表示为 00000011，反码是 11111100，加 1 后得到补码 11111101)

```

0  00000101          (1)
+  11111101          (2)
-  - - - - -         (3)
0  00000010          (4)

```

由于我们通常使用固定位数 (如 8 位)，最左边的进位被丢弃，结果就是 00000010，即二进制的 2，这是正确的结果。

## 8. Number of different numbers

Write a program that puts in register AX the number of different numbers in BX, CX, DX.

```

1 MOV AX, 3          ; 将 AX 寄存器的值设置为 3, 假设 BX, CX, DX 中有 3 个不同的数
2 CMP BX, CX         ; 比较 BX 和 CX 寄存器的值
3 JNZ ?01            ; 如果 BX 和 CX 不相等, 则跳转到标签 ?01
4 DEC AX             ; 如果 BX 和 CX 相等, 则将 AX 寄存器的值减 1
5
6 ?01:
7 CMP BX, DX         ; 比较 BX 和 DX 寄存器的值
8 JNZ ?02            ; 如果 BX 和 DX 不相等, 则跳转到标签 ?02

```

```

9  DEC AX                ; 如果 BX 和 DX 相等，则将 AX 寄存器的值减 1
10
11  ?02:
12  CMP CX, DX          ; 比较 CX 和 DX 寄存器的值
13  JNZ ?03              ; 如果 CX 和 DX 不相等，则跳转到标签 ?03
14  DEC AX              ; 如果 CX 和 DX 相等，则将 AX 寄存器的值减 1
15
16  ?03:
17  CMP AX, 1           ; 比较 AX 寄存器的值与 1
18  JNC ?04              ; 如果 AX 大于或等于 1，则跳转到标签 ?04
19  MOV AX, 1           ; 如果 AX 小于 1，则将 AX 寄存器的值设置为 1
20
21  ?04:
22  END                  ; 程序结束

```

## 9. Number of maximum

Write a program that counts the maximums in the sequence BX, CX, DX and places the result in the AX register. For example, in the sequence of numbers 1,2,3 - the maximum is unique and equals 3 (BX=1, CX=2, DX=3 → AX=1) In the sequence of numbers 3,1,3 - the maximum is 3 and there are 2 such numbers in the sequence (BX=3, CX=1, DX=3 → AX=2).

```

1  MOV AX, 1             ; 初始化 AX 为 1，假设 BX 是最大的
2
3  ; 比较 BX 和 CX
4  ?00:
5  CMP BX, CX
6  JC ?01                ; 如果 BX < CX，则需要更新
7  JZ ?02                ; 如果 BX = CX，则 AX 需要增加，并跳过到 DX 的比较
8  ; 如果 BX > CX，继续比较 BX 和 DX
9
10 ?03:
11 CMP BX, DX
12 JC ?04                ; 如果 BX < DX，则需要更新
13 JZ ?05                ; 如果 BX = DX，则 AX 需要增加
14 ; 如果 BX > DX 或 BX = DX，完成比较
15 JMP ?06
16
17 ?01:
18 MOV BX, CX            ; 将 BX 更新为 CX
19 MOV AX, 1             ; 重置 AX 为 1，因为我们找到了一个新的最大值
20 JMP ?03               ; 跳转去比较更新后的 BX（现在是 CX 的值）和 DX
21
22 ?02:
23 INC AX                ; 由于 BX = CX，增加 AX 的值
24 JMP ?03               ; 现在跳到 BX 与 DX 的比较
25
26 ?04:
27 MOV BX, DX            ; 将 BX 更新为 DX
28 MOV AX, 1             ; 重置 AX 为 1

```

```

29 JMP ?06 ; 完成，直接跳到结束
30
31 ?05:
32 INC AX ; 由于 BX = DX 或 CX = DX，增加 AX 的值
33 JMP ?06 ; 完成，跳到结束
34
35 ?06:
36 ; 此时 AX 包含最大值的出现次数

```

## 10. Sides of a triangle

Can non-negative integers in BX, CX, DX be sides of a triangle? The result will be AX=1 if YES and AX=0 if NOT.

```

1 ; BX和CX相加，检查它们的和是否大于DX
2 ADD BX, CX ; 将BX和CX相加，结果存储在BX
3 MOV AX, BX ; 将相加后的结果BX移动到AX，为后续比较做准备
4 SUB BX, CX ; 从BX中减去CX，恢复BX的原始值
5 SUB AX, DX ; 从AX中减去DX，为了检查BX + CX是否大于DX
6 JZ ?00 ; 如果结果是0 (AX为0)，跳转到?00，表示不满足三角形条件
7 JC ?00 ; 如果有借位 (AX < DX)，跳转到?00，表示不满足三角形条件
8 MOV AX, 1 ; 如果没有跳转，设置AX为1，表示目前检查满足三角形条件
9
10 ; BX和DX相加，检查它们的和是否大于CX
11 ADD BX, DX ; 将BX和DX相加，结果存储在BX
12 MOV AX, BX ; 将相加后的结果BX移动到AX，为后续比较做准备
13 SUB BX, DX ; 从BX中减去DX，恢复BX的原始值
14 SUB AX, CX ; 从AX中减去CX，为了检查BX + DX是否大于CX
15 JZ ?00 ; 如果结果是0 (AX为0)，跳转到?00，表示不满足三角形条件
16 JC ?00 ; 如果有借位 (AX < CX)，跳转到?00，表示不满足三角形条件
17 MOV AX, 1 ; 如果没有跳转，设置AX为1，表示目前检查满足三角形条件
18
19 ; CX和DX相加，检查它们的和是否大于BX
20 ADD CX, DX ; 将CX和DX相加，结果存储在CX
21 MOV AX, CX ; 将相加后的结果CX移动到AX，为后续比较做准备
22 SUB CX, DX ; 从CX中减去DX，恢复CX的原始值
23 SUB AX, BX ; 从AX中减去BX，为了检查CX + DX是否大于BX
24 JZ ?00 ; 如果结果是0 (AX为0)，跳转到?00，表示不满足三角形条件
25 JC ?00 ; 如果有借位 (AX < BX)，跳转到?00，表示不满足三角形条件
26 MOV AX, 1 ; 如果没有跳转，设置AX为1，表示目前检查满足三角形条件
27 JMP ?03 ; 无条件跳转到?03，结束检查流程
28
29 ?00:
30 MOV AX, 0 ; 设置AX为0，表示不能构成三角形
31
32 ?03:
33 END ; 检查结束

```

## 11. Right triangle

Can non-negative integers in BX, CX, DX be sides of a right triangle? The result will be AX=1 if yes, and AX=0 if not.

Note. A triangle with sides 0,0,0 is not a right triangle.

```

1 ; 保存寄存器DX和CX的值到堆栈，以便后续恢复
2 PUSH DX
3 PUSH CX
4
5 ; 计算BX的平方，并保存到BX中
6 MOV AX, BX ; 将BX的值复制到AX
7 MOV CX, BX ; 将BX的值复制到CX，用于累加
8 DEC AX ; AX自减1，准备循环
9
10 ?01:
11 ADD BX, CX ; 累加计算BX的平方
12 DEC AX ; 循环计数器自减
13 JZ ?02 ; 如果AX为0，跳转到?02
14 JMP ?01 ; 否则继续循环
15
16 ?02:
17 ; 恢复寄存器CX和DX的原始值
18 POP CX
19 POP DX
20
21 ; 计算CX的平方，并保存到CX中
22 PUSH BX ; 保存BX的值到堆栈
23 PUSH DX ; 保存DX的值到堆栈
24 MOV AX, CX ; 将CX的值复制到AX
25 MOV BX, CX ; 将CX的值复制到BX，用于累加
26 DEC AX ; AX自减1，准备循环
27
28 ?03:
29 ADD CX, BX ; 累加计算CX的平方
30 DEC AX ; 循环计数器自减
31 JZ ?04 ; 如果AX为0，跳转到?04
32 JMP ?03 ; 否则继续循环
33
34 ?04:
35 ; 恢复寄存器DX和BX的原始值
36 POP DX
37 POP BX
38
39 ; 计算DX的平方，并保存到DX中
40 PUSH BX ; 保存BX的值到堆栈
41 PUSH CX ; 保存CX的值到堆栈
42 MOV AX, DX ; 将DX的值复制到AX
43 MOV BX, DX ; 将DX的值复制到BX，用于累加
44 DEC AX ; AX自减1，准备循环
45
46 ?05:
47 ADD DX, BX ; 累加计算DX的平方
48 DEC AX ; 循环计数器自减
49 JZ ?06 ; 如果AX为0，跳转到?06

```

```

50 JMP ?05          ; 否则继续循环
51
52 ?06:
53 ; 恢复寄存器CX和BX的原始值
54 POP CX
55 POP BX
56
57 ; 初始化AX为0，用于存储最终的结果
58 MOV AX, 0
59
60 ; 检查是否有边长为0，如果有，则直接跳到?07
61 CMP BX, 0
62 CMP CX, 0
63 CMP DX, 0
64 JZ ?07
65
66 ; 检查是否可以构成三角形，如果三个边的平方和相等，则是直角三角形
67 ADD BX, CX
68 CMP BX, DX
69 JZ ?09          ; 如果满足 $BX^2 + CX^2 = DX^2$ ，设置AX为1
70 SUB BX, CX
71
72 ADD BX, DX
73 CMP BX, CX
74 JZ ?09          ; 如果满足 $BX^2 + DX^2 = CX^2$ ，设置AX为1
75 SUB BX, DX
76
77 ADD CX, DX
78 CMP CX, BX
79 JZ ?09          ; 如果满足 $CX^2 + DX^2 = BX^2$ ，设置AX为1
80 SUB CX, DX
81 JMP ?07
82
83 ?09:
84 MOV AX, 1      ; 如果是直角三角形，设置AX为1
85
86 ?07:

```

## 12. Long shift to the left

Run a program that doubles a 32-bit number from the BX AX registers (lower part of AX).

RCL shift operations are used.

```

1 CLC
2 RCL AX
3 RCL BX
4
5 END

```

## 13. Long shift to the right

Write a program that divides a 32-bit number from the BX AX registers (lower part of AX) by 4.

```
1 RCR BX
2 RCR AX
3
4 RCR BX
5 RCR AX
6
7 END
```

#### 14. Adding two long

Write a program that adds a 32-bit long number stored in the CX, DX registers with a long number stored in the AX, BX registers.

```
1 ADD BX, DX      ; 将DX加到BX上, 结果存回BX
2 JC ?00          ; 如果上一条指令导致进位 (即BX+DX的结果超出了16位能表示的范围), 则跳转到
   标签?00
3 JMP ?01         ; 无条件跳转到标签?01, 如果没有因为JC跳转, 则此条指令会被执行, 绕过INC AX
?00:
4 INC AX          ; 如果执行了JC跳转, 意味着有进位, 增加AX的值
?01:
5 ADD AX, CX      ; 将CX加到AX上, 结果存回AX
6
7 END
```

#### 15. Bus for programmers

Bus tickets for programmers have a hexadecimal number. We call a ticket lucky if the sum of the two left hexadecimal digits is equal to the sum of the two right digits, for example ADE9. Example of an unsuccessful ticket:  $7+8 \neq 9+3$ . How many lucky ticket numbers are found from number BX to number CX, including borders?

```
1 ; AX as vote counter, initial value 0.
2 ; BX and CX i.e. the start and end of the ticket number to be validated (the task
   requires both ends to be validated)
3 ; DX is used to verify whether the "Lucky Ticket" rule is met, the verification method:
   the ticket number is regarded as four 4-digit binary numbers, DX adds the third and
   fourth in turn and subtracts the first and the second in turn, if the final result
   of DX is 0, that is, it meets the rule, AX plus 1, otherwise it is skipped
4 ; Each 4-bit binary number in BX is obtained by combining the corresponding "AND"
   operation with the RCR operation: (1010 0101 1110 0111) AND (0000 1111 0000 0000)
   ---> (0000 0101 0000 0000) -RCR-> (0000 0000 0000 0101)
5 ; CX is used as a counter, and according to the rules of the later loop, 2 is to be
   added after subtracting the value of BX to ensure that it is possible to verify that
   the two ticket numbers comply with the rules
6
7 ; AX 作为计票器, 初始值为 0。
8 ; BX 和 CX 即待验证票号的起点和终点 (任务要求验证两端)
9 ; DX 用于验证是否符合 "幸运票" 规则, 验证方法是: 将票号视为四个 4 位二进制数, DX 依次加
   第三个和第四个数, 并依次减去第一个和第二个数, 如果 DX 的最终结果为 0, 即符合规则, 则
   AX 加 1, 否则跳过
```

```

10 ; BX 中的每个 4 位二进制数都是通过相应的 "AND" 运算与 RCR 运算相结合得到的: (1010 0101
    1110 0111) AND (0000 1111 0000 0000) ---> (0000 0101 0000 0000) -RCR-> (0000 0000
    0101)
11 ; CX 用作计数器, 根据后面循环的规则, 在减去 BX 的值后要加上 2, 以确保可以验证两个票号是
    否符合规则
12
13 SUB CX , BX
14 ADD CX , 2
15
16 ?00:
17 DEC CX
18 JZ ?03
19
20 MOV [1] , BX
21
22 AND BX , F
23
24 MOV DX , BX
25
26 MOV BX , [1]
27 AND BX , F0
28 CLC
29 RCR BX
30 RCR BX
31 RCR BX
32 RCR BX
33
34 ADD DX , BX
35
36 MOV BX , [1]
37 AND BX , F00
38 CLC
39 RCR BX
40 RCR BX
41 RCR BX
42 RCR BX
43 RCR BX
44 RCR BX
45 RCR BX
46 RCR BX
47
48 SUB DX , BX
49
50 MOV BX , [1]
51 AND BX , F000
52 CLC
53 RCR BX
54 RCR BX
55 RCR BX

```

82 | END

