Hàm 1, ngắt 21h -> nhập 1 ký tự, mã ASCII của ký tự lưu trong thanh ghi al

Hàm 2, ngắt 21h -> in 1 ký tự có mã ASCII chứa trong thanh ghi dl ra màn hình

Hàm 9, ngắt 21h -> in 1 xâu ký tự trỏ bởi thanh ghi dx ra màn hình

Xâu db ‘xâu $’

Hàm 4ch, ngắt 21h -> kết thúc chương trình

Mov đích, nguồn

Add đích, nguồn

Sub đích, nguồn

Inc đích ; increase

Mov cl, 2

Inc cl ; cl = 3

Dec đích ; decrease

Dec cl ; cl = 2

Int n ; int 21h

Push nguồn ; đưa 1 phần tử vào stack

Mov ax, 2

Push ax

Pop đích ; lấy phần tử từ stack

Pop dx ; dx = 2

Trong lệnh push/pop thì toán tử nguồn và đích phải là thanh ghi 16 bit

Nhập 3 ký tự, đưa ra màn hình theo thứ tự ngược lại

Nhập số thứ nhất

Lệnh so sánh

Cmp đích, nguồn ; compare đích – nguồn > 0

< 0

= 0

Các lệnh nhảy có điều kiện

Je nhãn ; jump if equal đích = nguồn

Jne nhãn ; jump if not equal đích # nguồn

Jl nhãn ; jump if less than đích < nguồn

Jle nhãn ; jump if less than or equal đích <= nguồn

Jb nhãn ; jump if below

Jbe nhãn ; jump if below or equal

Jg nhãn ; jump if greater than đích > nguồn

Jge nhãn ; jump if greater than or equal đích >= nguồn

Ja nhãn ; jump if above

Jae nhãn ; jump if above or equal

Jz nhãn ; jump if zero

Jnz nhãn ; jump if not zero

Jc nhãn ; jump if carry

Jnc nhãn

Nhảy không điều kiện

Jmp nhãn

Ah > bh

mov ah, 2

mov al, 3

cmp ah, al

je ahbangal

; cac lệnh trường hợp nhỏ hơn, lớn hơn