Limbajul masina al unui SC este format din totalitatea instructiunilor masina puse la dispozitie de catre procesorul SC. Acestea sunt reprezentate sub forma unor siruri de biti cu semnificatie prestabilita

limbajul de asamblare al unui calculator este un limbaj de programare in care setul de baza al instructiunilor coincide cu operatiile masinii si ale carui structuri de date coincid cu structurile de date primare ale masinii

Limbaj simbolic. Simboluri -Mnemonice+etichete

Elementele cu care lucreaza un asamblor sunt:

etichete-nume scrise de utilizator cu ajutorul carora se pot defini date sau zone de memorie

instructiuni – scrise sub forma unor mnemonice care sugereaza actiunea. Asamblorul genereaza octetii care codifica instructiunea

directive – sunt indicatii ale asamblorului cu scopul generarii corecte a octetilor

contor de locatii – numar intreg gestionat de asamblor. Acesta reprezinta in oricare moment numarul de octeti generati corespunzator instructiunilor si directivelor deja intalnite in cadrul segmentului respectiv. Fiecare segment are propriul sau contor de locatii. Valoarea acestui contor poate fi accesata prin intermediul simbolului $

**[eticheta[:]] [prefixe] [mnemonica] [operanzi] [;comentariu]**

La nivelul procesorului si al asamblarii o depasire este o situatie sau conditie matematica care semnaleaza faptul ca rezultatul ultimei operatii efectuate nu a incaput in spatiul rezervat sau ca rezultatul nu apartine intervalului de reprezentare admisibil pe acea dimensiunea de reprezentare sau ca rezultatul este un non sens matematic in acea intrpretare si nu poate fi deci acceptat drept o operatie matematica corecta

de ce am nevoie de 2 flaguri care sa semnaleze depasire

pentru ca in momentul efectuarii unei operatii de adunare sau scadere in baza 2 se efectueaza simultat doua operatii in baza 10(cu semn si fara semn)