ספר פרוייקט אסמבלי – מחשבון

מגיש: יותם רכניץ

תאריך: 18/6/21

מורה: קובי שוצמן



תרשים זרימה:

[קישור להורדת הקובץ](https://drive.google.com/file/d/1hGL1fk4Zhic7Ui2K7GdhvNGAtouW05TR/view?usp=sharing)

מדריך למשתמש:

כאשר מריצים את הקוד תופיעה הודעה עם רשימת הפעולות שמחשבון זה מבצע והוא יבקש לקבל מספר ראשון (המספר לא יעלה על 32767) אחרי שרושמים מספר ראשון לוחצים ENTER ואז עוברים לשאלה הבאה שהיא איזו פעולה אתה רוצה לעשות אחר כך מחשבון זה יבקש את המספר השני (המספר לא יעלה על 32767) ולוחצים ENTER אחר כך תוצג התוצאה כאשר התוצאה תהפוך למספר הראשון.

הפעולות שניתן לבצע במחשבון זה הן:

+ חיבור של המספר הראשון במספר השני (הסכום לא יעלה על 32767)

- חיסור של המספר הראשון בשני (num1-num2 ((אם תוצאת החיסור שלילית אז הוא ידפיס את המספר השלילי אך המספר הראשון שהופך לתוצאה יהיה הערך החיובי של התוצאה)

\* כפל של המספר הראשון בשני (המכפלה לא תעלה על 32767)

/ חילוק של המספר הראשון בשני ((num1/num2 (מציג מספר שלם המעוגל כלפי מטה)

% שארית של המספר הראשון בשני (num1%num2)

^ חזקה של המספר הראשון בשני () (תוצאת החזקה לא תעלה על 32767)

R שורש של המספר הראשון בשני ( ( (תוצאת השורש מעוגלת)

L לוג של המספר הראשון כאשר הבסיס הוא המספר השני () (תוצאה הלוג מעוגלת)

! עצרת של המספר הראשון (תוצאת העצרת לא תעלה על 32767)

C מוחק את התוצאה האחרונה

esc מפסיק את המחשבון

רשימת פרוצדורות:

1. dollars – ממלא את numstr בשישה דולרים ($)
2. number2string – מקבל מספר ב ax ויוצר מחרוזת של המספר עם דולר ($) בסוף מחרוזת זאת נמצאת ב numstr
3. NewLine – מדפיס שורה חדשה ומעביר אותך לתחילת השורה
4. PrintMinus – מדפיס את הסימן מינוס (-)
5. PrintString – מדפיס מחרוזת שמתקבלת ב dx
6. InputAction – מקבל תו ושם את ערכו של התו ב action
7. InputString – מקבל מקום בזיכרון בעורך 8 בתים וקולט לעברו מחרוזת בעלת חמישה תווים.
8. MakeNumber – מקבלת מיקום של מחרוזת בdx והופכת את המספר ששם ממספר במחרוזת למספר ממשי המספר הממשי נמצא ב ax.
9. Absolute – מקבל מספר ונותן את הערך המוחלט שלו.
10. . PrintResultMessage – מדפיס את המשתנה resultMessage.