

PRUC

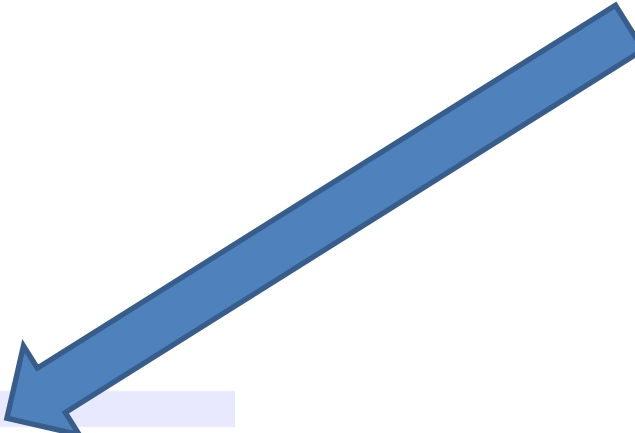
2. Gyakorlat

Egyszerű feladatok

„A” betű kiíratása

```
1
2 Code    Segment
3     assume CS:Code, DS:Data, SS:Stack
4
5 Start:
6     mov ax, Code
7     mov DS, AX
8
9     ;comment :)
10    mov AH,02
11    mov DL, 41h ; 'A'
12    int 21h
13
14
15
16
17 Program_Vege:
18    mov ax, 4c00h
19    int 21h
20
21
22
23 Code    Ends
24
25 Data    Segment
26
27 Data    Ends
28
29 Stack   Segment
30
31 Stack   Ends
32     End Start
33
```

Utolsó sor=Sortörés!!!



Fordítási folyamat

```
d:\!oktatas\2011_tavasz\PRUC\masm>masm 02_01
```

```
Macro Assembler Version 5.10
```

```
Object filename [02_01.OBJ]:
```

```
Source listing [NUL.LST]:
```

```
Cross-reference [NUL.CRF]:
```

```
48060 + 411055 Bytes symbol space free
```

```
0 Warning Errors
```

```
0 Severe Errors
```

```
d:\!oktatas\2011_T~1\PRUC\masm>link 02_01
```

```
Microsoft (R) Overlay Linker Version 3.61
```

```
Copyright (C) Microsoft Corp 1983-1987. All rights reserved.
```

```
Run File [02_01.EXE]:
```

```
List File [NUL.MAP]:
```

```
Libraries [.LIB]:
```

```
LINK : warning L4021: no stack segment
```

```
d:\!oktatas\2011_T~1\PRUC\masm>02_01.EXE
```

```
A
```

```
d:\!oktatas\2011_T~1\PRUC\masm>_
```

Karakter kiíratása

INT 21h: DOS functions

DOS Fn 02h: Display Output

DOS Fn 02H: Display Output

Compatibility: 1.0+

Expects: **AH** 02H
DL character to send to the **Standard Output**

Returns: **none**

Info: Sends the character in DL to the Standard Output. Handles backspace (ASCII 8) by moving the cursor left and leaving the cursor there.

If Ctrl-Break is detected, **INT 23H** is executed.

Xview

```
11     mov AH,02
12     mov DL, 41h ;"A"
13     int 21h
```

Név kiíratása

```
10 mov AH,02
```

```
11 mov DL,'D'
```

```
12 int 21h
```

```
13
```

```
14 mov AH,02
```

```
15 mov DL,'a'
```

```
16 int 21h
```

```
17
```

```
18 mov AH,02
```

```
19 mov DL,'n'
```

```
20 int 21h
```

```
21
```

```
22 mov AH,02
```

```
23 mov DL,'i'
```

```
24 int 21h
```

```
25
```

Fordító elvégzi a konverziót!



String kiíratása

```
1
2 Code Segment
3     assume CS:Code, DS:Data, SS:Stack
4
5 Start:
6     mov ax, Code
7     mov DS, AX
8
9     ;Uzenet kiirasa
10    mov dx, offset uzenet
11    mov ah, 09
12    int 21h
13
14 Program_Vege:
15    mov ax, 4c00h
16    int 21h
17
18 uzenet db "Ez egy uzenet!$"
19
20 Code Ends
21
22 Data Segment
23
24 Data Ends
25
26 Stack Segment
27
28 Stack Ends
29 End Start
30
```

DOS Fn 09H: Display String

Compatibility: 1.0+

Expects: AH 09H
DS:DX address of a string terminated with a '\$' (ASCII 24H)

Returns: none

Info: The string, up to the terminating character '\$' is sent to the Standard Output.

Backspaces are handled as in the 02H Display Char function.

The Normal procedure for displaying a 'newline' is to embed a CR/LF pair (ASCII 0dH followed by ASCII 0aH) in the string.

Strings containing '\$' may be printed via 40H Write File (BX=0).

See Also: [Character I/O Functions](#)
[DOS Functions](#)

Különböző karakterek kiírása

- 2 (szám)

```
9  
10  
11  
12  
13  
:  
mov ah, 02  
mov DL, 2  
int 21h
```

Különböző karakterek kiíratása

- 2 (szám)

```
9  
10      .....  
11      mov ah, 02  
12      mov DL, 2  
13      int 21h
```

```
d:\!oktatas\2011_T~1\PRUC\masm>02_01.EXE  
☹  
d:\!oktatas\2011_T~1\PRUC\masm>
```


Különböző karakterek kiírása

```
File Configure Goto Topics Help TechHelp?
ASCII Decimal Hex Binary Cross Reference
ChrDecHex Binary ChrDecHex Binary ChrDecHex Binary ChrDecHex Binary
Ñ-D Ñ-D Ñ-D Ñ-D
0 00 00000000 ▶ 16 10 00010000 32 20 00100000 0 48 30 00110000
1 01 00000001 ◀ 17 11 00010001 ! 33 21 00100001 1 49 31 00110001
2 02 00000010 † 18 12 00010010 " 34 22 00100010 2 50 32 00110010
3 03 00000011 !! 19 13 00010011 # 35 23 00100011 3 51 33 00110011
4 04 00000100 ¶ 20 14 00010100 $ 36 24 00100100 4 52 34 00110100
5 05 00000101 § 21 15 00010101 % 37 25 00100101 5 53 35 00110101
6 06 00000110 ¯ 22 16 00010110 & 38 26 00100110 6 54 36 00110110
7 07 00000111 ‡ 23 17 00010111 ' 39 27 00100111 ' 39 27 00100111 7 55 37 00110111
8 08 00001000 ↑ 24 18 00011000 ( 40 28 00101000 ( 40 28 00101000 8 56 38 00111000
9 09 00001001 ↓ 25 19 00011001 ) 41 29 00101001 ) 41 29 00101001 9 57 39 00111001
10 0a 00001010 → 26 1a 00011010 * 42 2a 00101010 * 42 2a 00101010 : 58 3a 00111010
11 0b 00001011 ← 27 1b 00011011 + 43 2b 00101011 + 43 2b 00101011 ; 59 3b 00111011
12 0c 00001100 ¯ 28 1c 00011100 , 44 2c 00101100 , 44 2c 00101100 < 60 3c 00111100
13 0d 00001101 + 29 1d 00011101 - 45 2d 00101101 - 45 2d 00101101 = 61 3d 00111101
14 0e 00001110 ▲ 30 1e 00011110 . 46 2e 00101110 . 46 2e 00101110 > 62 3e 00111110
15 0f 00001111 ▼ 31 1f 00011111 / 47 2f 00101111 / 47 2f 00101111 ? 63 3f 00111111
ChrDecHex Binary ChrDecHex Binary ChrDecHex Binary ChrDecHex Binary
F1:Help | F2:Home | F3:Index | F4:Search | F9:Files | F10:Exit | <<- | ->> | Esc:GoBack
```

Különböző karakterek kiíratása

- 0 (karakter) többféle módon:

```
10     mov AH,02
11     mov DL, 48
12     int 21h
13
14     mov AH,02
15     mov DL, 30h
16     int 21h
17
18     mov AH,02
19     mov DL, 00110000b
20     int 21h
21
22     mov AH,02
23     mov DL, '0'
24     int 21h
25
```

Különböző karakterek kiírása

- Tetszőleges szám (pl. 2)

```
5 Start:
6     mov ax, Code
7     mov DS, AX
8
9     mov BL, 2
10    add BL, '0' ; 48d      (48 ... 57 = 0 ... 9)
11
12    mov ah, 02
13    mov DL, BL
14    int 21h
15
16 Program_Vege:
17    mov ax, 4c00h
18    int 21h
19
```

Műveletek

MOV

- MOV cél,forrás
 - a forrásoperandus tartalmát átmásolja a céloperandusba

ADD

- ADD cél, forrás
 - két operandus összeadását végzi el, az eredményt a céloperandus helyére írja
- befolyásolt flag-ek

A, C, O, P, S, Z

```
0
9      mov BL, 2
10     add BL, 3
11
12     add BL, '0' ; 48d      (48 ... 57 = 0 ... 9)
13
14     mov ah, 02
15     mov DL, BL
16     int 21h
17
```

SUB

- SUB cél, forrás
 - forrásoperandust kivonja a céloperandusból, és az eredményt a céloperandusba teszi
- befolyásolt flag-ek
O, S, Z, P, A, C

```
9      mov BL, 8
10     sub BL, 3
11
12     add BL, '0' ; 48d      (48 ... 57 = 0 ... 9)
13
14     mov ah, 02
15     mov DL, BL
16     int 21h
```

CMP

- CMP cél, forrás
 - két operandus összehasonlítása
 - kivonja a forrásoperandust a céloperandusból, az operandusok tartalma változatlan marad, azonban a jelzők megváltoznak
- befolyásolt flag-ek
O, S, Z, P, A, C

JMP

- JMP cél
- feltétel nélküli ugrás végrehajtása
 - hatására a program vezérlését egy másik utasítás kapja meg anélkül, hogy a visszatérésről bármilyen információt tárolna
 - ugrási távolság szegmensen belül bárhová

JMP

```
5 Start:
6   mov ax, Code
7   mov DS, AX
8
9   jmp Program_Vege
10
11  mov BL, 8
12  sub BL, 3
13
14  add BL, '0' ; 48d    (48 ... 57 = 0 ... 9)
15
16  mov ah, 02
17  mov DL, BL
18  int 21h
19
20 Program_Vege:
21  mov ax, 4c00h
22  int 21h
23
24
25 Code   Ends
26
27 Data   Segment
28
29 Data   Ends
30
31 Stack  Segment
32
33 Stack  Ends
34   End Start
35
```

JZ, JNZ, JC, JNC

- feltételes ugrás végrehajtása
 - J(feltétel)
 - feltétel lehet pl. a jelzőbitek
 - ugrási távolság $-128 \text{ -+ } 127$ bájt

```

5 Start:
6     mov ax, Code
7     mov DS, AX
8
9     mov dx, offset uzenet1
10    mov ah, 09
11    int 21h
12
13    mov BL, 8
14    ;if (BL== 2) { goto egyenlo_printf }
15    cmp BL, 2
16    jz Egyenlo
17    ;else
18    ; {
19    Nem_egyenlo:
20    mov dx, offset uzenet3
21    mov ah, 09
22    int 21h           ;printf("Nem egyenlő")
23
24    jmp Program_vege ; !!!!
25 ;}
26
27 Egyenlo:
28    mov dx, offset uzenet2
29    mov ah, 09
30    int 21h           ;printf("Egyenlő")
31
32 Program_Vege:
33    mov ax, 4c00h
34    int 21h
35
36 uzenet1 db "~(BL == 2)? $"
37 uzenet2 db "Egyenlo$"
38 uzenet3 db "Nem egyenlo$"
39
40 Code    Ends

```

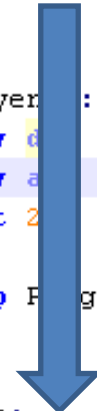
```

1 Start:
2     mov ax, Code
3     mov DS, AX
4
5     mov dx, offset uzenet1
6     mov ah, 09
7     int 21h
8
9     mov BL, 8
10    ;if (BL== 2) { goto egyenlo_printf }
11    cmp BL, 2
12    jz Egyenlo
13
14    ;else
15    ; {
16    Nem_egyenlo:
17    mov dx, offset uzenet3
18    mov ah, 09
19    int 21h           ;printf("Nem egyenlő")
20
21    jmp Program_vege ; !!!!
22 ;}
23
24 Egyenlo:
25    mov dx, offset uzenet2
26    mov ah, 09
27    int 21h           ;printf("Egyenlő")
28
29 Program_Vege:
30    mov ax, 4c00h
31    int 21h
32
33 uzenet1 db "~(BL == 2)? $"
34 uzenet2 db "Egyenlo$"
35 uzenet3 db "Nem egyenlo$"
36
37 Code    Ends

```

```
1 Start:
2   mov ax, Code
3   mov DS, AX
4
5   mov dx, offset uzenet1
6   mov ah, 09
7   int 21h
8
9   mov BL, 2
10
11 ;if (BL== 2) { goto egyenlo_printf }
12   cmp BL, 2
13   jz Egyenlo
14 ;else
15 ; {
16 Nem_egyenlo:
17   mov dx, offset uzenet3
18   mov ah, 09
19   int 21h ;printf("Nem egyenlő")
20
21   jmp Program_vege ; !!!!
22 ;}
23
24 Egyenlo:
25   mov dx, offset uzenet2
26   mov ah, 09
27   int 21h ;printf("Egyenlő")
28
29 Program_Vege:
30   mov ax, 4c00h
31   int 21h
32
33 uzenet1 db "~(BL == 2)? $"
34 uzenet2 db "Egyenlo$"
35 uzenet3 db "Nem egyenlo$"
36
37 Code Ends
```

mov BL, 2



Bináris műveletek

- **AND**
 - csak akkor 1, ha mindkét bit értéke 1
 - maszkolásra lehet használni
- **OR**
 - csak akkor 0, ha mindkét bit értéke 0
- **XOR**
 - csak akkor 1, ha különböznek a bit értékei
 - komplementációra lehet használni
- **SHL**
 - bitléptetés balra, szorozva 2-vel, belépő bit 0
- **SHR**
 - bitléptetés jobbra, osztva 2-vel, belépő bit 0
- **ROR**
 - bitléptetés jobbra, belépő bit a kilépő bit értéke
- **ROL**
 - bitléptetés balra, belépő bit a kilépő bit értéke

MOODLE

- <http://nik.uni-obuda.hu/mobil/>