

Московский государственный университет
имени М. В. Ломоносова
Факультет вычислительной математики и кибернетики

Е. А. Бордаченкова

Задачи и упражнения по языку ассемблера MASM

(Учебное пособие)

Москва, 2020

УДК 004.42(075.8)

ББК 32.973-018я73

Б82

*Печатается по решению Редакционно-издательского совета
факультета вычислительной математики и кибернетики
МГУ имени М.В.Ломоносова*

Рецензенты:

В.Г.Баула – доцент кафедры АСВК ВМК МГУ

Е.А.Кузьменкова – доцент кафедры СП ВМК МГУ

Бордаченкова, Елена Анатольевна

Б82 **Задачи и упражнения по языку ассемблера MASM: Учебное пособие для студентов 1 курса/Е.А. Бордаченкова.** – Москва: Издательский отдел факультета ВМиК МГУ имени М.В.Ломоносова (лицензия ИД №05899 от 24.09.2001 г.); МАКС Пресс, 2020. – 92 с.

ISBN 978-5-89407-617-1 (ВМК МГУ имени М.В. Ломоносова)

ISBN 978-5-317-06539-3 (МАКС Пресс)

Пособие содержит задачи и упражнения по языку ассемблера MASM 6.14, необходимые для решения теоретический материал и ответы к некоторым задачам. Может быть использовано на семинарских занятиях по курсу «Архитектура ЭВМ и язык ассемблера».

Ключевые слова: обучение программированию, ассемблер

УДК 004.42(075.8)

ББК 32.973-018я73

Учебное издание

БОРДАЧЕНКОВА Елена Анатольевна

ЗАДАЧИ И УПРАЖНЕНИЯ ПО ЯЗЫКУ АССЕМБЛЕРА MASM

Учебное пособие для студентов 1 курса

Издательский отдел факультета ВМК МГУ имени М.В.Ломоносова

Лицензия ИД №05899 от 24.09.2001 г.

119992, ГСП-2, Москва, Ленинские горы, МГУ имени М.В.Ломоносова,

2-й учебный корпус

Издательство МАКС Пресс

Главный редактор: *Е.М. Бугачева*

Напечатано с готового оригинал-макета Подписано в печать 25.12.2020

Формат 60x90 1/16. Усл.печ.л.5,75. Тираж 300 экз. Заказ 211

Издательство ООО «МАКС Пресс». Лицензия ИД №00510 от 01.12.99 г.

119992, ГСП-2, Москва, Ленинские горы,

МГУ имени М.В.Ломоносова, 2-й учебный корпус, 527 к.

Тел. 8(495)939-38-90/91 Тел./Факс 939-38-91

© Издательский отдел факультета ВМК МГУ
имени М.В.Ломоносова, 2020

© Бордаченкова Е.А., 2020

© Оформление ООО «МАКС Пресс», 2020

ISBN 978-5-89407-617-1

ISBN 978-5-317-06539-3

Содержание

Предисловие	4
1. Директивы определения данных	5
2. Команды пересылок. Оператор ptr	11
3. Арифметические команды	15
4. Команды ввода и вывода. Структура программы	22
5. Команды перехода	25
6. Массивы	33
7. Структуры	40
8. Команды работы с битами	43
9. Записи	49
10. Стек	51
11. Процедуры	54
12. Строковые команды	60
13. Макросредства	65
Ответы	75
Приложение	90

Предисловие

Книга содержит задачи и упражнения по языку ассемблера MASM 6.14, сгруппированные по тематическим разделам. Порядок разделов соответствует порядку изучения материала в курсе «Архитектура ЭВМ и язык ассемблера» на втором и третьем потоках первого курса факультета ВМК МГУ. Задачник предназначен для использования на семинарских занятиях, которые проводятся в поддержку лекционного курса.

Из всех возможностей языка ассемблера MASM 6.14 было выбрано подмножество средств, наиболее существенных для курса «Архитектура ЭВМ и язык ассемблера». Знания этих средств достаточно для освоения курса.

Каждый раздел сопровождается кратким изложением теоретического материала, необходимого для решения задач этого раздела. Более полное описание можно найти в лекциях и в электронном пособии В. Г. Баулы «Введение в архитектуру ЭВМ и системы программирования» на сайте `arch32.cs.msu.ru`. В конце задачника даны ответы и решения некоторых задач. Номера задач, для которых есть ответы, заключены в рамку. Если в условии задачи сказано слово **дано**, предполагается, что *данные вводятся с клавиатуры*. В Приложении приведены три самостоятельные работы.

Большая часть задач навеяна пособием Владимира Николаевича Пильщикова «Упражнения по языку MASM». Несколько лет назад планировалось совместно написать задачник, дополнив книгу В. Н. Пильщикова задачами и ответами. Однако по разным причинам проект не состоялся. Автор, пользуясь возможностью, выражает искреннюю признательность Владимиру Николаевичу Пильщикову.

Автор выражает благодарность сотрудникам факультета ВМК МГУ В. Г. Бауле, И. В. Горячей, Т. Ю. Грациановой, В. Б. Захарову, А. П. Капитоновой, Т. К. Матвеевой, М. Д. Новикову за замечания и полезные советы. Особую благодарность автор выражает А. А. Панфёрову за внимательное чтение задачника, рекомендации по тексту и большую помощь при подготовке пособия к печати.

В электронной версии задачника были исправлены замеченные опечатки печатного издания.

1. Директивы определения данных

При описании синтаксиса конструкций используются обозначения

KB – константное выражение, АВ – адресное выражение.

курсив – понятия языка (нетерминальные символы)

ТЕКСТ, текст – названия команд, директив, операторов и т. п. (терминальные символы)

{}, [], | – метасимволы РБНФ

Внимание: В именах, описанных программистом, большие и маленькие буквы различаются!

1. Описание констант

1) *имя* = константное выражение (без ссылок вперёд)

2) *имя* EQU константное выражение

имя EQU <текст>

2. Определение данных

[*имя переменной*] DEF операнд {, операнд }

DEF ::= DB | DW | DD | DQ

операнд ::= KB | AB | ? | DUP-конструкция

DUP-конструкция ::= KB DUP (операнд {, операнд })

↑
без ссылок вперёд

Размер операнда должен соответствовать виду директивы. Адресное выражение не может быть операндом у директив DB и DW.

Особый случай: Директива DB используется для размещения строк символов, поэтому допускает операнд-строку. Следующие директивы эквивалентны

имя DB 'ABCDE' ≡ *имя* DB 'A', 'B', 'C', 'D', 'E'

3. Константные и адресные выражения

Выражения вычисляются в 32 разрядах. Значением константного выражения является константа (число). Значение адресного выражения – адрес (смещение в сегменте данных).

Константные выражения строятся из чисел, констант, операторов и круглых скобок.

Операторы (по убыванию приоритета): +, - (унарные); *, /, mod, shl, shr; +, - (бинарные).

Исключение: выражение *переменная1* - *переменная2* является константным.

Адресные выражения:

переменная; *переменная* + KB; *переменная* - KB; KB + *переменная*.

В задачах данного раздела слово «адрес» используется в смысле «смещение в сегменте данных».

1.1 Для каждой из указанных директив выписать эквивалентную ей директиву, указав начальное значение переменной в 16-ричном виде.

а) A DB 17	ж) J DB 1	н) N DB 255	у) U DW 256
б) B DB -17	з) Z DW 1	о) O DW 255	ф) F DW -256
в) V DW 17	и) I DD 1	п) P DB 128	х) H DW 65535
г) G DW -17	к) K DB -1	р) R DB -128	ц) TS DW 65525
д) D DD 17	л) L DW -1	с) S DW 128	ч) CC DD -65536
е) E DD -17	м) M DD -1	т) T DW -128	ш) SH DQ -65536

1.2 Для каждой из указанных директив выписать две эквивалентные ей директивы, в первой из которых начальное значение переменной записано в виде десятичного числа со знаком, а во второй — без знака.

а) A DB 0Ah	д) D DW 127056q	и) I DW 0FFFFh
б) B DB 0A0h	е) E DB 307o	к) K DD 0FFFF FFF0h (только число со знаком)
в) V DW 0A0h	ж) J DB 0B0h	л) L DB 80h
г) G DD 01101b	з) Z DD 0FFFF FFFFh (только число со знаком)	м) M DW 8000h

1.3 а) Описать переменные `minb`, `maxb`, `minw`, `maxw`, `mind`, `maxd` — байты, слова и двойные слова соответственно, записав в них наименьшее и наибольшее число без знака, допустимые для переменной соответствующего размера.

б) Выполнить то же упражнение для чисел со знаком. Начальные значения указывать в виде 16-ричных чисел.

1.4 Есть фрагмент листинга

<i>адрес</i>	<i>объектный код</i>	<i>текст программы</i>
00000000	80	A DB 128
00000001	80	DB -128
00000002	0080	B DW 128
00000004	FF80	DW -128
00000006	00000002	C DD B-A
0000000A	0000	DW 0
0000000C	00000000	DD 0
00000010	00000010 R	D DD D

1) Какие имена (переменные) описаны в программе?

2) Указать адрес каждой переменной и её тип.

3) Существует ли переменная, соответствующая двойному слову с адресом θCh ? Выписать адресное выражение для доступа к этому двойному слову.

1.5 Построить листинг для фрагмента программы, если адрес A равен 0.

```
A DB 10h
B DB 20h
C DD B, C-A
```

1.6 A DW 1020h

```
B DD 10203040h, 0h
```

Указать в 16-ричном виде значения

а) байтов с адресами: A, A+1, A+2, A+3; B, B-1, B+1, B+2 и B+3.

б) слов с адресами: A, A+1, A+2, A+3; B, B-1, B+1, B+2 и B+3.

в) двойных слов с адресами: A, A+1, A+2, A+3; B, B-1, B+1, B+2 и B+3.

1.7 A DB 25

```
B DW 25
```

```
X DD 25
```

```
C DD B, C-A
```

Нарисовать байты, указав их адреса, и заполнить эти байты так, как будут заполнены байты по указанным директивам, если адрес A равен 0.

1.8 По данному фрагменту листинга восстановить пропущенный текст в программе (две строки с минусами)

```
00000000 0001 0002 X DW 1, 2
00000004 03 07 -----
00000006 00000008 -----
0000000A 04 Y DB Y-B
```

1.9 Выписать таблицу имён и объектный код, которые построит ассемблер при трансляции следующего фрагмента программы. Считать, что адрес переменной a = 0.

```
a DW 123h
```

```
x DB 0A1h, 3h, 4h
```

```
y DD x+1
```

1.10 Описать переменную-двойное слово X, которая содержит

а) адрес самой переменной;

б) адрес байта памяти, следующего за первым байтом X;

в) адрес байта памяти перед первым байтом X;

г) адрес байта, следующего за переменной X;

- д) адрес слова памяти перед первым байтом X;
- е) адрес старшего (второго) слова переменной X;
- ж) адрес двойного слова, следующего за X;
- з) адрес двойного слова, предшествующего X

1.11 Описать байтовый массив PRIM из 7 элементов, начальными значениями которых являются первые семь простых чисел (2, 3, 5 и т. д.).

1.12 Выписать все возможные варианты (кроме тех, где указываются коды букв) описания символьного массива S, начальными значениями элементов которого являются первые три большие буквы английского алфавита.

1.13 Пусть текущее значение счётчика размещения равно 4. Какое значение будет у счётчика размещения после выполнения следующих директив?

```
t1 DB 'A', 'B'
    DB 'CD'
t2 DD 'E'
```

1.14 Изобразить, как будут заполнены байты памяти по директивам

```
V1 DB 'CDE'
V2 DW 'CD'
V3 DD 'CDE'
```

Код символа 'C' равен 43h.

1.15 Изобразить, как будут заполнены байты при трансляции следующего фрагмента (Код символа 'A' равен 41h)

```
S DB 'ABC'
    DB 'A', 'B'
X DW 'AB'
Y DW 'A', 'B'
Z DD 'ABC'
```

1.16 Выписать таблицу имён и изобразить, как будут заполнены байты при трансляции следующего фрагмента. Считать, что адрес V равен 0.

```
N = 5 mod 3
V DB N
    DB S2-X
X DW 'AB'
S1 DB 'ABC'
S2 DB 0ABh
    DW S2-S1
    DD X+5
```


1.17 Объяснить ошибки в листинге

```
00000000 12          B DB 18
00000001 EE          C DB -18
00000002             D DB 350
```

1. error A2071: initializer magnitude too large for specified size

```
00000003 41 42 43 44 E DB 'ABCD'
00000007             F DW 'ABC'
```

2. error A2071: initializer magnitude too large for specified size

```
00000009 41424344   G DD 'ABCD'
0000000D             H DB B
```

3. error A2071: initializer magnitude too large for specified size

```
E DW 0
```

4. error A2005: symbol redefinition : E

Какое шестнадцатиричное число содержится в байте с адресом 9?

1.18 N EQU 10

```
X DB 'ABCDE'
Y DW 1234h
V DD 0ABCDEFh
```

Для каждого выражения определить, является ли оно константным, адресным или неправильным. Для константных выражений определить значение, для адресных указать тип и вычислить смещение (считать, что адрес X равен 0), для неправильных выражений объяснить ошибку.

а) N	е) N-Y	л) (V-Y)/2	р) V-X+V
б) V	ж) 2*N+1	м) X-Y/2	с) 'A'+N/3
в) Y-1	з) 2*X+1	н) N shl 2	т) 'Z'-'Y'
г) Y-X	и) V+Y-V	о) N shr 1	у) '9'-'8'
д) Y+N	к) V+(Y-V)	п) 0FFFF FFFFh+2*Y	ф) X+'B'-'A'

1.19 Выписать директивы, заполняющие разряды 8 байтов следующим образом

а) 10000000	б) 00000001	в) 10000001	г) 00011000
11000000	00000011	11000011	00111100
11100000	00000111	11100111	01111110
11110000	00001111	11111111	11111111
11111000	00011111	11111111	11111111
11111100	00111111	11100111	01111110
11111110	01111111	11000011	00111100
11111111	11111111	10000001	00011000

Решить задачу, используя директивы 1) DB; 2) DW; 3) DD. Двоичную систему не использовать.

1.20 Определить с помощью синтаксической диаграммы понятие *директива определения данных*, считая, что описаны понятия *константное выражение* и *адресное выражение*. Не проверять соответствие размера значений выражений типу директивы.

1.21 Описать массив X из 85 элементов-двойных слов со следующими начальными значениями:

- а) все начальные значения равны 0;
- б) все начальные значения равны 2021;
- в) первые 40 элементов имеют значение 10, следующие 20 элементов — значение '*', остальные — без начального значения;
- г) средний элемент имеет значение 1, все остальные — значение 0.

1.22 M EQU 30
N EQU 50

Описать байтовую матрицу A размера M × N, в каждой строке которой первые 10 элементов имеют значение 0, а остальные — значение -1.

1.23 N EQU 30

Описать байтовую единичную матрицу E размера N × N.

1.24 Z1 DQ 1FFFF FFFFh
Z2 DQ 0FFFF FFFFh shl 1

Изобразить, как будут заполнены байты памяти по указанным директивам.

1.25 При трансляции директивы

X DW 0FFFFh + 1

ассемблер зафиксирует ошибку; при трансляции директивы

Y DW 0FFFF FFFFh + 1

ошибки не будет. Почему?

1.26 Какое значение будет записано в переменную в результате выполнения директивы

X DQ 0FFFF FFFFh + 1

1.27 N=...; N>8

Разместить в памяти N единиц подряд. Например, для N = 10 нужно

получить два байта

1111 1111
1100 0000

Для $N = 24$ потребуется описать три байта

1111 1111
1111 1111
1111 1111

2. Команды пересылок. Оператор ptr

Обозначения операндов: m — ячейка памяти, r — регистр, i — непосредственный операнд.

Команды

MOV $op1, op2$; $op1 := op2$
XCHG $op1, op2$; $op1 \leftrightarrow op2$

Требования к операндам:

- 1) не допускаются два операнда из памяти;
- 2) операнды должны быть одного размера.

MOVZX $r, op2$; $r := op2$ как число без знака
MOVSX $r, op2$; $r := op2$ как число со знаком

Требования к операндам:

- 1) $op2$ — r или m ;
- 2) размер $op2$ меньше, чем размер r .

Оператор ptr

тип ptr AB

тип ::= byte | word | dword | тип структуры или записи | (тип имя переменной)

Назначение: указать или изменить тип адресного выражения.

Имена byte, word, dword, qword — константы со значениями 1, 2, 4, 8 соответственно.

2.1 Объяснить ошибки (указать, какие правила языка ассемблер нарушены) в следующем листинге

```
; переменные
00000000 01          B      DB 1
00000001 00000002    C      DD 2
00000005 03          D      DB 3
```

; команды

```
MOV AX, B
```

ошибка 1: invalid instruction operands

```
XCHG D, C
```

ошибка 2: invalid instruction operands

```
EXCH AL, AH
```

ошибка 3: syntax error : al

```
MOVSX C, AL
```

ошибка 4: memory operand not allowed in context

```
MOVSX EAX, C
```

ошибка 5: invalid instruction operands

```
MOVSX EBX, -5
```

ошибка 6: invalid instruction operands

2.2 B DB 'a'

```
W DW 2
```

```
D DD 1
```

```
Q DQ 3
```

Среди перечисленных команд указать неправильные; объяснить, в чём ошибка.

- | | | |
|------------------|-----------------|----------------------------|
| а) MOV B, AX | и) MOV B, W-B | с) MOV B, byte ptr ECX |
| б) MOV W, AX | к) XCHG D, ECX | т) MOVSX EAX, B |
| в) MOV AX, W | л) MOV D, ESI+1 | у) MOVZX EAX, AL |
| г) XCHG ESI, B-1 | м) XCHG B, 125 | ф) MOVSX W, CL |
| д) MOV EAX, BL | н) MOV Q, 0 | х) MOVSX ESI, D |
| е) MOV B, 80h | о) XCHG B, B+1 | ц) MOV word ptr Q, 12 |
| ж) XCHG AH, AL | п) MOV EAX, W-B | ч) MOV Q, word ptr 2 |
| з) MOV SI, W+1 | р) MOV W, W+2 | ш) MOV dword ptr B, 12345h |

Изобразить содержимое байтов памяти после выполнения команды пункта (ш).

2.3 A DB 12h

```
B DD 345678h
```

```
C DB 0ABh
```

Указать (в 16-ричном виде), какие значения получат регистры в резуль-

г) поменять местами содержимое переменных A1 и A2 ($A1 \leftrightarrow A2$)

д) поменять местами содержимое переменных V1 и V2 ($V1 \leftrightarrow V2$)

2.8 X DQ 123456h

Y DQ 789ABCh

а) Записать в переменную Y значение переменной X.

б) Поменять местами содержимое переменных X и Y ($X \leftrightarrow Y$)

2.9 Z DW ?

Поменять местами байты слова Z.

2.10 V DD ?

Переставить в обратном порядке байты переменной V.

2.11 Q DQ ?

Переменной Q присвоить значение а) 125; б) -125. Вспомогательные переменные и регистры не использовать.

2.12 A DW -19

...

MOVZX EAX, A

MOVSX EBX, A

Указать в 16-ричном виде значения регистров EAX и EBX.

2.13 A DB ? ; число без знака

Y DW ?

Записать в переменную Y значение переменной A.

2.14 X DB ? ; число со знаком

Y DD ?

Записать в переменную Y значение переменной X.

2.15 A DB ? ; число без знака

Z DD ?

Выписать последовательность команд, которые записывают в переменную Z значение переменной A. Решить задачу

а) с использованием команды MOVZX;

б) не используя команду MOVZX.

2.16 A DW -73

B DW ?

Указать в 16-ричном виде значение переменной B после выполнения следующих команд:

MOV AX, A

MOV AH, 0

MOV B, AX

2.17 A DW -73

B DW ?

Указать в 16-ричном виде значение переменной B после выполнения следующих команд:

```
MOV AX,A
MOV byte ptr B, AH
MOV byte ptr B+1, AL
```

3. Арифметические команды**Команды сложения и вычитания**

```
ADD op1,op2 ; op1 := op1+op2
ADC op1,op2 ; op1 := op1+op2+CF
SUB op1,op2 ; op1 := op1-op2
SBB op1,op2 ; op1 := op1-op2-CF
NEG op1      ; op1 := 0-op1
```

Устанавливаются арифметические флаги CF, OF, SF, ZF.

```
INC op      ; op := op+1
DEC op      ; op := op-1
```

Команды устанавливают флаги OF, SF, ZF.

Команды умножения и деления

```
MUL op      ; XS := S1*op, числа без знака
IMUL op     ; XS := S1*op, числа со знаком
DIV op      ; S1 := XS div op, S2 := XS mod op, числа без знака
IDIV op     ; S1 := XS div op, S2 := XS mod op, числа со знаком
```

В зависимости от размера операнда команды обозначения XS, S1 и S2 соответствуют следующим регистрам

op	XS	S1	S2
byte	AX	AL	AH
word	DX:AX	AX	DX
dword	EDX:EAX	EAX	EDX

Требования на операнд: op не может быть непосредственным.

Команды знакового расширения

```
CBW      ; AL → AX, число со знаком
CWD      ; AX → DX:AX, число со знаком
CDQ      ; EAX → EDX:EAX, число со знаком
```

3.1 Объяснить ошибки (какие правила записи команд нарушены) во фрагменте листинга

; переменные

```
00000000 12          B      DB 18
00000001 EE          C      DB -18
00000002 0000015E   D      DD 350
```

; команды

```
MOV EAX, A
```

ошибка 1: undefined symbol : A

```
ADD EAX, B
```

ошибка 2: invalid instruction operands

```
00000000 B1 00      MOV CL, 0
```

```
ADD CL, 532
```

ошибка 3: invalid instruction operands

```
MOVZX D, B
```

ошибка 4: memory operand not allowed in context

```
SUB 0, B
```

ошибка 5: immediate operand not allowed

```
XCHG B, C
```

ошибка 6: invalid instruction operands

3.2 Указать значения регистров AH и AL (в виде десятичных чисел без знака) и флагов CF и ZF после выполнения следующих команд:

а) MOV AH,0	б) MOV AH,0	в) MOV AH,255	г) MOV AH,20
MOV AL,160	MOV AL,160	MOV AL,255	MOV AL,10
ADD AL,60	ADD AL,160	ADD AL,1	SUB AL,16
ADC AH,3	ADC AH,3	ADC AH,0	SBB AH,0

3.3 Указать значения регистра BH (в виде десятичного числа со знаком) и флагов OF и SF после выполнения следующей пары команд:

а) MOV BH,80	в) MOV BH,-80	д) MOV BH,-80	ж) MOV BH,80
ADD BH,40	ADD BH,-40	ADD BH,40	SUB BH,100
б) MOV BH,80	г) MOV BH,-80	е) MOV BH,80	з) MOV BH,-80
ADD BH,50	ADD BH,-50	ADD BH,-40	SUB BH,50

3.4 Указать значения регистра CL (в виде как знакового, так и беззнакового десятичных чисел) и флагов CF, OF, SF и ZF после выполнения следующей пары команд:

а) MOV CL,128	б) MOV CL,-10	в) MOV CL,246	г) MOV CL,40
ADD CL,128	ADD CL,-40	ADD CL,216	SUB CL,100

3.5 Указать исходное значение регистра AL (любое из возможных),

3.12 X DQ ?

Y DQ ?

Z DQ ?

Реализовать следующие операции над «длинными» числами:

а) $Z := X + Y$ б) $Z := X - Y$ в) $Z := -Y$ (реализовать как вычитание $0 - Y$)**3.13** N DB ?, ?, ?

M DB ?, ?, ?

Пусть N и M — трёхбайтовые числа, используется традиционное представление: младшие разряды расположены по младшим адресам. Реализовать следующие операции над этими числами:

а) $N := N + 1$ б) $N := N - 1$ в) $M := M + N$ **3.14** A DB ?

B DW ?

C DD ?

Для каждой из команд, перечисленных ниже

1) MUL A

3) MUL C

5) IMUL AX

7) IMUL ESI

2) MUL B

4) MUL CL

6) MUL DX

8) MUL AH

ответить на вопросы:

а) что является первым операндом умножения?

б) где находится произведение?

3.15 A DB ?

B DW ?

C DD ?

Для каждой из команд, перечисленных ниже

1) DIV A

3) IDIV C

5) IDIV AX

7) IDIV ESI

2) IDIV B

4) DIV CL

6) DIV DX

8) DIV EDX

ответить на вопросы:

а) что является делимым?

б) куда записывается частное и куда — остаток деления?

3.16 Найти и объяснить ошибки в следующих фрагментах программ

<p>а) Требуется записать в CL и CH младшие цифры чисел X и Y соответственно</p> <pre>X DW 245 Y DW 24521 MOV AX, X MOV BL, 10 DIV BL MOV CL, AH MOV AX, Y MOV BL, 10 DIV BL MOV CH, AH</pre>	<p>б) Требуется записать в CL — последнюю (младшую) и в CH — предпоследнюю цифру числа Z. (т. е. CL=1, CH=2)</p> <pre>Z DD 54321 MOV EBX, 10 MOV EAX, Z MOV EDX, 0 DIV EBX MOV CL, DL DIV EBX MOV CH, DL</pre>
---	---

3.17 Указать (в 16-ричном и в 10-чном виде) значение регистра AX после выполнения следующих команд:

- | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|
| а) MOV AL, 80h | б) MOV AL, 80h | в) MOV AL, 7Fh | г) MOV AL, 80h |
| MOV BL, 2 | MOV BL, 2 | CBW | CBW |
| MUL BL | IMUL BL | | |
| д) MOV AL, 82h | е) MOV AL, 80h | | |
| CBW | MOV AH, 0 | | |
| MOV BL, 2 | MOV BL, 2 | | |
| IDIV BL | IDIV BL | | |

3.18 Реализовать действие команды CBW другими командами ассемблера.

3.19 Расширить байт AL до 64-битного числа EDX: EAX

- а) как число без знака;
б) как число со знаком.

3.20 A DB ?

B DW ?

C DD ?

Считая, что переменные содержат: 1) числа без знака; 2) числа со знаком, выписать команды, реализующие присваивания:

- | | | | |
|-------------|---------------|------------------|------------------|
| а) AX := A | в) DX:AX := B | д) EAX := B | ж) EDX: EAX := B |
| б) EAX := A | г) DX:AX := C | е) EDX: EAX := C | з) EDX: EAX := A |

3.21 A DD ? ; число со знаком
B DD ?

Вычислить: $B = (A \text{ div } 1000) * (A \text{ mod } 1000)$

3.22 N DB ? ; число без знака
K DW ?

Вычислить: $K = (N * (N + 1)) \text{ div } 2$

3.23 N DW ? ; $0 \leq N \leq 999$

Записать в байтовые переменные D1, D2, D3 десятичные цифры числа $N = (d_1 d_2 d_3)_{10}$.

3.24 Пусть A, B, C и X — байтовые переменные, числа без знака, а Y — переменная типа dword. Вычислить: $Y = A * X^2 + B * X + C$

3.25 Решить предыдущую задачу в предположении, что переменные — числа со знаком.

3.26 N DW ? ; $1 \leq N \leq 365$
WD DB ?

Записать в WD номер дня недели (1 — понедельник, ..., 7 — воскресенье), на который приходится N-й день года, считая, что 1 января этого года — понедельник.

3.27 Пусть N, M и S — байтовые переменные, а T — переменная типа dword. Считая, что от начала суток прошло N часов ($0 \leq N < 24$), M минут и S секунд ($0 \leq M, S < 60$), определить, сколько всего секунд прошло от начала суток к этому моменту времени. Ответ записать в T.

3.28 Пусть T — переменная размером в двойное слово, а N, M и S — байтовые переменные. Считая, что прошло T секунд ($0 \leq T < 86400$) от начала суток, определить, сколько полных часов (N), минут (M) и секунд (S) прошло к этому моменту времени.

3.29 Объяснить ошибки (какие правила записи команд нарушены) в листинге

```

= 0000000A          base = 10
; переменные
00000000 18          A      DB 24
00000001 87          B      DB 135
; команды
00000000 A0 00000000 R      MOV AL, A
                                MUL base
ошибка 1: immediate operand not allowed
                                MUL AL, 10
ошибка 2: syntax error : ,
                                INC B-A
ошибка 3: immediate operand not allowed
                                CBW A
ошибка 4: syntax error : A
00000005 B8 000004D2      MOV EAX, 1234
                                IDIV 100
ошибка 5: immediate operand not allowed

```

3.30 Пусть D1, D2, D3 — байтовые переменные, N — переменная типа слово. Считая, что значения D1, D2 и D3 — это символы-цифры (от '0' до '9'), записать в N число, десятичная запись которого составлена из этих цифр ($N=D1*100+D2*10+D3$).

3.31 A DB 12h
B DW 3456h

Среди перечисленных ниже команд указать те, что записаны неверно; ошибки объяснить.

- а) ADD BX, '*' б) INC B-A в) ADC BH, BL г) SBB AX, BL
 д) ADD BX, B е) SUB CX, A ж) ADC B-1, 'B' з) SUB A, byte ptr B
 и) CBW AL к) MUL AL л) DIV 100 м) DEC A+1

Изобразить содержимое байтов памяти после выполнения команды пункта (м).

4. Команды ввода и вывода. Структура программы

Используется оператор

`offset` *имя переменной*

Это константное выражение; значение равно адресу переменной в сегменте данных.

Команды

```
INCHAR  op ; ввод символа, op - r8 или m8
ININT   op ; ввод числа, op - r32 или m32
OUTCHAR op ; печать символа, op - r8, m8 или i8
OUTI    op ; печать числа со знаком, op - r32, m32 или i32
OUTU    op ; печать числа без знака, op - r32, m32 или i32
OUTSTR  op ; печать строки от байта с адресом op до байта = 0h
          op - r32 или offset имя строки

NEWLINE ; writeln
EXIT    ; завершение программы
```

Названия команд можно писать либо большими, либо маленькими буквами. В операндах нельзя использовать регистр ESP.

Структура программы

```
INCLUDE settings.inc
INCLUDE io2020.inc
.STACK 4096

; константы
.DATA
    ; описание переменных

.CODE
start:
    ; команды
    EXIT
END start
```

4.1 Пусть в регистре `ВН` находится код какой-то большой латинской буквы и требуется записать в этот регистр код одноименной малой латинской буквы. Определить, какой из следующих фрагментов правильно решает эту задачу:

а) `SUB ВН, 'A'` б) `ADD ВН, 'a'-'A'` в) `MOV ВН, ВН-'A'+'a'`
 `ADD ВН, 'a'`

4.2 Пусть в регистре `ВН` находится код какой-то цифры от '0' до '9'. Записать в этот регистр соответствующую десятичную цифру.

4.3 Пусть в регистре `ВН` находится какая-то десятичная цифра. Записать в этот регистр соответствующий символ от '0' до '9'.

4.4 Что будет напечатано в результате работы следующих фрагментов

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| а) <code>MOV AL, 200</code> | б) <code>MOV AL, -10</code> |
| <code>MOVSB EAX, AL</code> | <code>MOVZX EAX, AL</code> |
| <code>OUTI EAX</code> | <code>OUTU EAX</code> |

4.5 `S DB 'N', 'N'+1, 'N'+2, 0`

Что будет напечатано в результате выполнения команды

`OUTSTR offset S`

Во всех следующих задачах до конца параграфа требуется написать полную программу.

4.6 Описать переменную X — двойное слово с начальным значением `0FFFF FFFFh`. Напечатать значение X как число со знаком и как число без знака, в отдельных строках.

4.7 Описать байтовую переменную-строку S со значением `'Distant education', 0`. Напечатать в отдельной строке значение переменной S .

4.8 Написать программы решения следующих задач. Обратит внимание на правильность печати чисел.

- Описать переменную A размером в слово с начальным значением `60000`. Напечатать значение этой переменной.
- Описать переменную B размером в слово с начальным значением `-5536`. Напечатать значение этой переменной.

4.9 Написать программу. Ввести число без знака N ($N \geq 0$). Вычислить и напечатать (в отдельных строках) значение выражений $N \bmod 10$, $N \operatorname{div} 10$. Считывать число в EAX , не использовать переменные для хранения чисел.

4.10 Ввести символ. Напечатать

- соответствующий ему код ASCII;
- символ, следующий за введённым в кодировке ASCII (считать, что такой символ есть);
- символ, предшествующий введённому в кодировке ASCII (считать, что такой символ есть).

4.11 Дан символ — маленькая латинская буква. Напечатать её номер в алфавите (считать, что у буквы 'a' номер 1).

4.12 Дано число n ($1 \leq n \leq 26$) — номер буквы английского алфавита. Напечатать соответствующую ему большую букву английского алфавита. Считать, что у буквы 'A' номер 1.

4.13 Дан символ — большая английская буква. Напечатать соответствующую маленькую английскую букву.

4.14 Даны два числа со знаком a и b . Числа принадлежат диапазону $[-32768, 32767]$. Вычислить и напечатать значение выражения

$$(a * b) \bmod 17$$

4.15 Даны два числа со знаком a и b . Вычислить и напечатать значение выражения $(a + b) \bmod 17$. Программа должна верно вычислить результат для любых исходных чисел, даже если их сумма превосходит размер двойного слова.

4.16 Дано неотрицательное число. Используя `OUTCHAR`, напечатать последнюю цифру в записи этого числа в 7-ричной системе.

4.17 Написать программу решения следующей задачи

- а) Напечатать наибольшее число без знака, которое можно разделить на байт 10. Напечатать также частное и остаток от деления этого числа на 10.
- б) Напечатать наибольшее число со знаком, которое можно разделить на байт 10. Напечатать также частное и остаток от деления этого числа на 10.
- в) Напечатать наибольшее число без знака, которое можно разделить на слово 10. Напечатать также частное и остаток от деления этого числа на 10.
- г) Напечатать наибольшее число со знаком, которое можно разделить на слово 10. Напечатать также частное и остаток от деления этого числа на 10.

4.18 $m = \dots$; $1 \leq m \leq 26$

A DB 'abcdefghijklmnopqrstuvwxy', 0

Напечатать из строки A

- а) m последних букв английского алфавита;
- б) m первых букв английского алфавита.

4.19 Ввести число n , $1 \leq n \leq 26$.

- а) Напечатать английский алфавит, начиная с n -й буквы. Считать, что буква 'a' имеет номер 1.
- б) Напечатать n последних букв английского алфавита. Считать, что буква 'a' имеет номер 1.

4.20 Ввести число k из диапазона 1..7 — номер дня недели. Напечатать название (двухбуквенное: пн, вт, ср, чт, пт, сб, вс) k -го дня недели. Использовать команду OUTSTR.

4.21 Ввести число m из диапазона 1..12 — номер месяца в году. Напечатать название (трёхбуквенное: янв, фев, мар, апр, май, июн, июл, авг, сен, окт, ноя, дек) m -го месяца года. Использовать команду OUTSTR.

5. Команды перехода

Команды переходов не меняют флаги.

Безусловные переходы

JMP *метка* ; прямой переход на *метку*
 JMP op ; op – r32, m32, косвенный переход по адресу из op

Команда сравнения

CMR op1,op2 ; op1–op2 ⇒ флаги CF, OF, SF, ZF

Требования на операнды те же, что и для команды SUB.

Условные переходы

Синтаксис JXXX *метка* ; XXX задаёт условие перехода

Список мнемокодов

JE ; переход по равно
 JNE ; по не равно

Переходы по остальным условиям различаются для чисел без знака и чисел со знаком.

без знака	условие	со знаком
JB	<	JL
JBE	≤	JLE
JA	>	JG
JAE	≥	JGE

Управление циклами

Внимание: Следующие команды позволяют перейти на команду, отстоящую не более чем на 128 байтов от команды перехода.

JECXZ *метка* ; Если ECX=0, переход на *метку*
 LOOP *метка*

Действие команды: 1) ECX := ECX – 1; 2) Если ECX ≠ 0, происходит переход на *метку*.

5.1 Для данных ниже команд определить тип перехода (прямой или косвенный), для неверных команд объяснить ошибку. Считать, что выше команды перехода были описаны имена: А — байт; В — двойное слово; К — константа со значением 4000FFFFh; L, М — метки.

- | | | | |
|----------|-----------|------------|------------|
| а) JMP L | в) JMP BX | д) JMP ECX | ж) JMP EIP |
| б) JMP A | г) JMP B | е) JMP M | з) JMP K |

5.2 X DB 206 ; (-50)

Определить, будет ли сделан переход на метку МЕТ при выполнении следующих команд:

- | | | | |
|------------------------|------------------------|------------------------|----------------------------------|
| а) CMP X,100
JA MET | б) CMP X,100
JG MET | в) CMP X,210
JA MET | г) CMP X,210
JE LAB
JB MET |
| д) CMP X,-40
JG MET | е) CMP X,-40
JL MET | ж) CMP X,216
JL MET | LAB: |

5.3 X DW ? ; число со знаком

Определить, какие из следующих фрагментов эквивалентны условному оператору

if X>80 then X:=X-1 else X:=X+1

- | | | |
|---|--|--|
| а) CMP X,80
JG M
INC X
JMP L
M: DEC X
L: | б) CMP X,80
JLE M
DEC X
M: INC X | в) CMP X,80
JG M
DEC X
JMP L
M: INC X
L: |
| г) CMP X,80
JLE M
ADD X,2
M: DEC X | д) CMP X,80
JBE M
DEC X
JMP L
M: INC X
L: | е) CMP X,80
JLE M
DEC X
JMP L
M: INC X
L: |

5.4 Упростить (записать меньшим числом команд) следующий фрагмент:

- | | | | |
|---|---|--|--|
| а) CMP AH,0
JE M
JG M
NEG AH
M: | б) CMP AH,0
JL M1
JMP M
M1: NEG AH
M: | в) L: ADD EAX,EAX
DEC EBX
CMP EBX,0
JE M
JMP L
M: | г) L: ADD EAX,EAX
DEC ECX
CMP ECX,0
JNE L |
|---|---|--|--|

б) реализовать последовательность операторов

```
AL:=0;
if (Y mod 400 = 0) or (Y mod 4 = 0) and (Y mod 100 <> 0)
then AL:=1
```

5.13 Пусть X — слово, число без знака. Выписать последовательность команд, решающих задачу

- Записать в CL число 1, если X делится на 2, или на 3, или на 5, в противном случае записать в CL число 0.
- Записать в CL число 1, если X делится на 2, $(X+7)$ делится на 3 и $(X+4)$ — на 5, в противном случае записать в CL число 0. Результат должен быть вычислен корректно, даже если значения $(X+7)$, $(X+4)$ не умещаются в слово.

5.14 Реализовать следующие операторы (числа без знака)

<pre>a) ECX:=0; while EAX>=EBX do begin EAX:=EAX-EBX; ECX:=ECX+1 end ; деление EAX на EBX ; ECX – частное ; EAX – остаток</pre>	<pre>б) ECX:=0; repeat ECX:=ECX+1; EAX:=EAX div EBX until EAX=0 ; ECX – количество цифр ; в записи числа EAX ; в EBX-ичной системе</pre>
--	--

Команду DIV не использовать.

5.15 В регистре VL находится число от 0 до 15. Записать в VL символ — соответствующую 16-ричную цифру. В качестве «буквенных» цифр использовать большие латинские буквы от 'A' до 'F'.

5.16 Пусть в регистре VH находится код символа из набора {'0', ..., '9', 'A', ..., 'F'}. Записать в этот регистр значение соответствующей цифры в 16-ричной системе счисления.

5.17 X DQ ?
 Y DQ ?

Реализовать условный переход на метку $LESS$, если $X < Y$

- переменные содержат числа без знака;
- переменные содержат числа со знаком.

Указание: реализовать команду CMQ длинных чисел (т. е. вычитание $X - Y$ с установкой флагов без сохранения результата)

5.18 Пусть n , m и s — байтовые переменные, причем $0 \leq n < 24$, $0 \leq m, s < 60$. Переменные n , m и s задают текущий момент времени суток — часы, минуты и секунды соответственно. Увеличить время на 1 секунду. (Учесть смену суток.)

5.19 N DD ? ; число без знака

Записать в регистр CL:

- а) количество значащих цифр в десятичной записи числа N ;
- б) сумму цифр десятичной записи числа N ;
- в) количество нулей в десятичной записи числа N ;
- г) количество нулей и пятёрок в десятичной записи N ;
- д) наименьшую цифру из десятичной записи числа N .

5.20 Написать фрагмент решения задачи. Дана последовательность из 40 чисел со знаком.

- а) Посчитать и напечатать количество чисел последовательности, кратных 3.
- б) Посчитать и напечатать, сколько чисел оканчиваются на 0.

5.21 Пусть N — переменная-двойное слово ($N \geq 1$), а K — переменная-байт. Если N является степенью числа 3 ($1, 3, 9, 27, \dots$), записать в K соответствующий показатель степени ($N = 3^k$), в противном случае записать в K число -1 .

5.22 N DV ? ; $N \geq 1$

F DW ?

Записать в F:

- а) N -е число Фибоначчи (F_N);
- б) первое из чисел Фибоначчи, превосходящих 10000.

(Определение чисел Фибоначчи: $F_1 = F_2 = 1$, $F_k = F_{k-1} + F_{k-2}$, $k \geq 3$.)

5.23 Пусть N и K — переменные-слова и $2 < K < N$. Записать в регистр VX наибольший из остатков от деления N на числа $2, 3, \dots, K$.

5.24 Написать программу решения задачи. Дано число n , $n > 1$. Вычислить количество делителей числа n , включая 1 и само число.

5.25 N DD ? ; $N > 1$

Написать программу решения задачи: Определить, является ли N простым числом. Ответ напечатать.

5.26 Z DB ?

Записать в Z максимальное значение выражения $(X^2 + Y^2) \bmod 80$ в целочисленных точках квадрата $0 \leq X \leq 99, 0 \leq Y \leq 99$.

5.27 R DB ? ; $0 < R < 150$

Записать в регистр DX количество целочисленных точек на плоскости, попадающих в круг радиуса R с центром в начале координат.

В следующих задачах требуется написать фрагмент решения задачи — необходимые директивы описания переменных и команды.

5.28 Дан текст — непустая последовательность символов, за которой следует точка. Посчитать, сколько раз в тексте встречаются прописные английские буквы ('A', 'B', ..., 'Z'). Результат записать в EAX.

5.29 Дана непустая последовательность символов из набора {'0', '1', '2', '3', '4', '5'}, за которой следует пробел. Последовательность представляет собой запись числа в 6-ричной системе. Ввести число и записать его в EAX. Считать, что число записано правильно и умещается в двойное слово.

5.30 Вводится последовательность символов из набора {'0', ..., '9'}, оканчивающаяся пробелом — правильная запись целого числа в десятичной системе. Используя операцию INCHAR, ввести число и записать его в регистр EAX. Считать, что число умещается в двойное слово.

5.31 Вводится последовательность символов, оканчивающаяся пробелом — правильная запись целого числа (возможно, со знаком) в десятичной системе. Используя операцию INCHAR ввести число и записать его в регистр EAX. Считать, что число умещается в двойное слово.

5.32 Дано число n (двойное слово, $n \geq 0$). Посчитать количество цифр 0 и 2 в записи числа n в 5-ричной системе. Результат записать в CL.

В следующих задачах требуется написать полную программу.

5.33 Дан непустой текст, оканчивающийся символом 'h'. Проверить, является ли текст записью числа в 16-ричной системе (без знака). Ответ (является/не является) напечатать.

5.34 Дана последовательность из 130 чисел. Определить и напечатать наибольшее из них. Задачу решить в предположении, что вводятся числа: а) без знака; б) со знаком. Первое число последовательности нельзя читать вне цикла.

5.35 Дана последовательность чисел, за последовательностью следует 0. Определить и напечатать наибольшее число последовательности. Задачу решить в предположении, что вводятся числа: а) без знака; б) со знаком. Первое число последовательности нельзя читать вне цикла. Предварительно выписать алгоритм на Паскале.

5.36 Дана последовательность из 100 попарно различных чисел. Вычислить наибольшее и наименьшее из них. Задачу решить в предположении, что вводятся числа: а) без знака; б) со знаком. Первое число последовательности нельзя читать вне цикла.

5.37 Дана последовательность из 100 попарно различных чисел. Вычислить два наибольших числа последовательности. Задачу решить в предположении, что вводятся числа: а) без знака; б) со знаком.

5.38 Дана последовательность из 100 чисел. Посчитать, сколько раз встречается минимальный элемент. Задачу решить в предположении, что вводятся числа: а) без знака; б) со знаком.

5.39 Дано 50 чисел, среди которых есть по крайней мере одно отрицательное. Найти наибольшее среди отрицательных чисел. Подсказка: в качестве начального значения максимума взять наименьшее машинное число со знаком.

5.40 Дано 150 чисел, среди которых есть по крайней мере одно положительное. Найти наименьшее среди положительных чисел. Подсказка: в качестве начального значения минимума взять наибольшее машинное число со знаком.

5.41 Дана непустая последовательность чисел, оканчивающаяся нулём.

а) Записать в СЛ значение 1, если в последовательности есть элемент, превосходящий число 100; в противном случае записать в СЛ значение 0.

б) Напечатать первый элемент, превосходящий число 100, если таковой есть; в противном случае ничего не печатать. В цикле не должно быть оператора печати.

5.42 Дана последовательность из 123 чисел со знаком. Определить, является ли эта последовательность возрастающей. Напечатать ответ («Является» или «Нет»).

5.43 Дана последовательность из 200 чисел без знака. Определить, есть ли в последовательности хотя бы одно число, кратное числу 3. Если есть, напечатать первое из таких чисел, если нет — напечатать сообщение об этом.

5.44 Дана последовательность чисел со знаком, возможно, пустая; за последовательностью следует 0. Определить, является ли эта последовательность знакопеременной. Напечатать ответ («Является» или «Нет»). Пустая последовательность считается знакопеременной.

5.45 Дана последовательность символов (отличных от точки), за которой следует точка. Определить, сбалансирована ли эта последовательность по круглым скобкам. Ответ: ДА или НЕТ.

5.46 Дана последовательность из 40 чисел. Определить, у скольких чисел этой последовательности равные «соседи» (т. е. равны предыдущее и последующее числа).

5.47 Дана непустая последовательность символов (отличных от точки), за которой следует точка. Напечатать эту же последовательность:

- а) заменив все 'PH' на 'F';
- б) удалив все лишние пробелы (т. е. из нескольких подряд идущих пробелов оставить только один)

5.48 Дана непустая последовательность непустых слов из больших латинских букв; между соседними словами — запятая, за последним словом — точка. Подсчитать количество слов, которые:

- а) начинаются с буквы 'S';
- б) оканчиваются буквой 'Z';
- в) начинаются и оканчиваются одной и той же буквой.

5.49 $P \text{ DD } ? ; P \geq 0$
 $Q \text{ DD } ? ; Q > 0$

Напечатать дробь P/Q в виде вещественного числа с 5 цифрами в дробной части.

5.50 $X \text{ DQ } ?$

Напечатать значение X в виде беззнакового десятичного числа. (Обратить особое внимание на возможность переполнения в команде DIV.)

6. Массивы

В этом параграфе используются обозначения: [] — символы РБНФ, жирные [] — терминальные символы.

Адресное выражение с модификаторами

имя массива [+] [*r32*] [+] [[*множитель **] *инд.рег.*] + | - *KB*
 (1) (2) (3) (4)

Каждая из частей (1), (2), (3), (4) может отсутствовать.

множитель ::= 1 | 2 | 4 | 8 | (*KB1*)

KB1 должно принимать значение из набора {1, 2, 4, 8}

инд.рег. ::= *r32*, кроме ESP

Константное выражение вида *переменная1* - *переменная2* нужно брать в скобки, если используются модификаторы.

Замечание. *KB* можно вносить в квадратные скобки, например, запись [EBX-type A] является корректным выражением.

Операторы

type *имя массива* ; размер одного элемента массива в байтах
length *имя массива* ; длина массива (множитель в конструкции DUP)
size *имя массива* ; размер массива (*type* * *length*)
offset *имя массива* ; адрес начала массива (смещение первого элемента)

Команда LEA (load effective address)

LEA *r32*, *m*

Семантика: 1) Вычисляется $A_{исп}$ второго операнда; 2) $r32 := A_{исп}$.

6.1 Пусть *offset* X = 1000h и есть описания

X DB 1
 Y DW 2
 Z DD 3

Разделить следующие выражения на верные и ошибочные.

- 1) Для неверных выражений объяснить, в чём ошибка.
- 2) Для верных адресных выражений определить тип и смещение (содержимое поля адреса команды в объектном коде после трансляции).
- 3) Для верных константных выражений вычислить значение.

а) X[ESI-1]	е) EAX+ESI	л) X+Y[ESI]	р) Y[ESI][2*ESI]
б) X[1-EBX]	ж) [EAX][EBX]	м) Y[ESP][EDI]	с) X[EBX]+[2*ESI]
в) Y[EDI]-2	з) SI+2	н) Y[ESP][ESP]	т) X[3*EDI]
г) 2-Z[EDI]	и) X[BH]	о) X[ESI][ESI]	у) Z[2*EBX][4*ESI]
д) EBX[EAX]	к) Z[EBX]4	п) X[ESP][2*ESP]	ф) X[EBX]+[ESI]+2

6.14 $N=100$

X DB N DUP (?) ; X[0..N-1]

Y DW N DUP (?) ; Y[0..N-1]

Z DD N DUP (?) ; Z[0..N-1]

Решить следующую задачу двумя способами: 1) не используя множитель при модификаторе; 2) используя множители при модификаторах.

- Выписать последовательность операторов, которая заполняет массивы X, Y и Z по правилу $X[i]:=i$, $Y[i]=i$, $Z[i]:=i$.
- Считая, что массивы содержат числа без знака, в каждом массиве посчитать количество элементов, которые больше своего индекса ($X[i]>i$, $Y[i]>i$, $Z[i]>i$). Результаты записать в регистры AL, AH и DL. Использовать один цикл.

6.15 $N=100$

X DD N DUP (?) ; X[0..N-1] – числа со знаком

Решить следующую задачу:

- записать в регистр EAX число нулевых элементов массива X;
- записать в регистр EAX наименьший элемент массива X;
- записать в регистр EAX наименьший элемент массива X, в регистр BL — его индекс (от 0 до 99);
- обнулить все отрицательные элементы массива X.

6.16 Написать программу решения задачи. Ввести последовательность из 120 чисел без знака. Напечатать последовательность в обратном порядке.

6.17 Написать программу решения задачи. Дан текст из маленьких латинских букв, за текстом — точка. В тексте не больше 70 символов. Напечатать текст в обратном порядке.

6.18 $L=31$

A DW L DUP (?) ; числа со знаком

Выписать фрагмент программы решения следующей задачи. Внутри цикла нельзя менять элементы массива.

- Заменить на 1 первый отрицательный элемент массива A.
- Изменить знак у первого элемента массива A, отличного от 1.
- Заменить на -1 последний положительный элемент массива A.
- Изменить знак у последнего элемента массива A, отличного от 0.

6.19 $N=25$

A DB N DUP (?) ; A[0..N-1]

B DB N DUP (?)

Z DB N DUP (?)

Пусть массивы A, B и Z представляют собой длинные числа: каждый элемент массива A хранит одну десятичную цифру числа, например, элемент A[0] — старшая цифра, A[N-1] — младшая цифра (единицы).

Реализовать следующие операции с длинными числами

а) $Z := A+B$

б) $Z := A-B$

в) $Z := 0-B$

6.20 $N=30$

Z DB N DUP (?) ; Z[0..N-1], числа со знаком

Решить следующую задачу:

а) Вычислить максимальный элемент среди элементов с нечётными индексами. Результат записать в AL.

б) поменять знаки у всех элементов массива Z с чётными индексами.

6.21 $N=15$

X DD N DUP (?) ; числа без знака

а) Проверить, упорядочен ли массив по возрастанию; ответ напечатать в виде текста («возрастает» или «не возрастает»).

б) Проверить, образуют ли элементы массива арифметическую прогрессию. Если образуют, напечатать текст «арифметическая прогрессия» и напечатать разность прогрессии, если не образуют напечатать текст «нет».

в) Проверить, образуют ли элементы массива геометрическую прогрессию с целым знаменателем. Если образуют, напечатать текст «геометрическая прогрессия» и напечатать знаменатель прогрессии, если не образуют напечатать текст «нет».

6.22 $N=100$

X DD N DUP (?)

а) Проверить, является ли массив симметричным; ответ напечатать в виде текста «симметричен» или «не симметричен».

б) Переставить элементы массива X в обратном порядке.

6.23 $N=100$

X DD N DUP (?)

а) Циклически сдвинуть влево на две позиции массив X.

б) Циклически сдвинуть вправо на две позиции массив X.

6.24 $N=100$

X DW N DUP (?)

Решить следующую задачу:

- а) определить, у скольких элементов массива X равные соседи (предыдущий и последующий элементы), и записать ответ в регистр AL;
- б) если левая и правая половины массива X совпадают, то обнулить последний элемент этого массива.

6.25 $N=100$

X DW N DUP (?)

Определить, есть ли в массиве X совпадающие элементы. Ответ (есть/нет) напечатать.

6.26 N DD ? ; число без знака

S DB 10 DUP ('0') ; символьная строка из цифр

Требуется:

- а) записать в S десятичные цифры N (например, для $N=304$ будет $S='0000000304'$);
- б) решить обратную задачу: по массиву цифр S построить десятичное число N.

Считать, что младшая цифра числа содержится в последнем байте S.

6.27 Написать программу решения следующей задачи. Для ввода задана непустая последовательность малых латинских букв, за которой следует точка. Длина последовательности не больше 255. Используя подходящий вспомогательный массив, решить задачу (ответ напечатать):

- а) Определить, сколько различных букв входит в эту последовательность.
- б) В алфавитном порядке напечатать буквы, входящие в текст.
- в) Определить, какая из букв чаще всего встречается в этой последовательности (если таких букв несколько, выбрать любую).

6.28 Написать программу решения задачи. Дан текст — непустая последовательность символов, за которой следует точка. Напечатать в порядке возрастания все различные цифры, входящие в текст. Если в тексте нет цифр, ничего не печатать.

6.29 A DQ 40 DUP (?) ; числа без знака

Заменить первый элемент массива A на максимальный элемент массива.

6.30 $m=15$

$n=20$

Описать матрицу A[m×n]. Считая, что матрица заполнена, решить задачу

- а) Посчитать и напечатать количество отрицательных элементов в A.
- б) Найти и напечатать минимальный элемент матрицы A.

6.31 $m=10$

$n=15$

B DD m DUP(n DUP(?)) ; матрица B[1..m,1..n] чисел со знаком

а) Напечатать матрицу B (по строкам).

б) Напечатать первый столбец матрицы B.

в) Напечатать последний столбец матрицы B.

г) Напечатать матрицу B по столбцам — в первой строке экрана напечатать первый столбец матрицы, во второй — второй столбец и т. д.

6.32 $N=99$

A DD N DUP (N DUP (?)) ; матрица чисел со знаком

а) Поменять знаки на противоположные у элементов на главной диагонали.

б) Обнулить элементы на побочной диагонали.

в) Транспонировать матрицу A.

г) Проверить, является ли матрица A симметрической. Ответ записать в регистр AL: 1 — симметрическая, 0 — нет.

6.33 Пусть в регистрах ESI и EDI находятся начальные адреса двух (непересекающихся) областей памяти из 20 двойных слов в каждой.

Решить следующую задачу:

а) обнулить все двойные слова первой из этих областей (ESI);

б) записать в каждое двойное слово первой области его адрес;

в) сравнить содержимое обеих областей и записать ответ 1 (равны) или 0 в регистр AL.

г) скопировать содержимое первой области (ESI) во вторую область.

7. Структуры

Ниже использовано обозначение {}, [] — метасимволы РБНФ.

Описание типа

Состоит из нескольких директив.

имя типа STRUC

описание поля

{*описание поля*}

имя типа ENDS

Синтаксис конструкции *описание поля* такой же, как у директив определения данных. Допускаются поля — структуры и записи (см. §9).

Описание переменной

имя переменной *имя типа* *операнд* {, *операнд*}

операнд ::= <>-*униц.* | KB DUP (<>-*униц.*)

<>-*униц.* ::= < [*значение поля* {, *значение поля*}] >

значение поля ::= | ? | KB | AB | *униц. массива* | *униц. структуры* | *униц. записи*

униц. массива ::= KB DUP (*оп1*)

униц. структуры ::= <>-*униц.*

униц. записи см. §9

Допустимые значения для *оп1* в инициализации поля-массива определяются типом элемента массива.

Операторы

Операторы `type`, `length` и `size` применимы к имени типа, имени переменной и к имени поля. Смысл операторов — см. §6.

`size` *имя типа* ; размер в байтах одной переменной указанного типа.

Применение к полю:

оператор *имя типа* . *имя поля*

оператор *имя переменной* . *имя поля*

Доступ к полю переменной

Для доступа к полю используется оператор точка, выражение выглядит так

AB . *имя поля*

Тип выражения = типу поля.

Смещение = смещение переменной + расстояние от начала структуры до начала поля.

Если в AB есть модификация адресов, AB нужно брать в скобки:

(AB) . *имя поля*

Если в AB нет имени переменной, необходимо указать тип структуры

(*имя типа ptr* AB) . *имя поля*


```

7.1 DATE STRUC          ; дата
    Y DW 1997           ; год
    M DB ?              ; номер месяца
    D DB ?              ; число
    WD DB 'воскресенье' ; день недели
DATE ENDS

```

а) Описать переменные D1, D2, D3 и D4 типа DATE со следующими начальными значениями их полей (знак ? означает, что поле не должно иметь начального значения):

	Y	M	D	WD
D1:	1945	5	13	среда
D2:	1997	12	?	четверг
D3:	1980	?	?	воскресенье
D4:	1997	?	?	воскресенье

Директивы, описывающие эти переменные, должны быть максимально короткими.

б) Указать значение выражений

- 1) type D1; size D1; size DATE
- 2) type D1.Y; type D1.D; type D1.WD
- 3) length D1.Y; length D1.WD; size D1.Y; size D1.WD
- 4) offset D1.D, если offset D1=100h

```

7.2 TIME STRUC ; время какого-то момента суток

```

```

    H DB ? ; час (от 0 до 23)
    M DB ? ; минута (от 0 до 59)
    S DB ? ; секунда (от 0 до 59)
TIME ENDS
T1 TIME <>
T2 TIME <>

```

а) Записать в переменную T1 значение 17 часов 25 минут 0 секунд.

б) Реализовать присваивание T2 := T1.

в) Увеличить время T2 на 1 секунду, учитывая смену суток.

г) Реализовать присваивание C1 := T1 < T2. Считать, что «истина» изображается числом 0FFh, «ложь» — числом 00h.

7.3 Описать массив T из 70 моментов времени типа TIME (см. № 7.2). Считая массив заполненным, решить задачу: напечатать первый из моментов времени после полудня, если таких элементов нет, ничего не печатать. (Полдень 12:00:00 не печатать.)

7.4 Описать структуру DATE (дата) с полями день, месяц, год. Описать массив `dots[0..90]` дат типа DATE.

- а) вычислить значения `type`, `length`, `size` для массива `dots`;
- б) ввести число k ($0 \leq k \leq 90$), записать в `dots[k]` сегодняшнюю дату;
- в) записать в последний элемент массива `dots` дату 31.12.2021;
- г) посчитать и напечатать количество весенних дат в массиве.

7.5 Описать структуру DATE (дата) с полями день, месяц, год и структуру PERSON (человек) с полями: FAM (фамилия) — строка из 20 байтов, BDATE (дата рождения) — типа DATE. Описать переменные P1 и P2 типа PERSON. Считая, что этим переменным в программе уже присвоены какие-то значения, решить следующую задачу:

- а) В отдельных строках напечатать фамилии P1 и P2.
- б) Определить, моложе ли P1, чем P2? Ответ (1 — моложе, 0 — нет) записать в AL.

7.6 Описать структурный тип STUD (студент) со следующими полями: FAM (фамилия) — строка из 20 байтов, AGE (возраст) — 1 байт, MARKS (отметки) — массив из 4 байтов. Описать также (без начальных значений) переменную P типа STUD и массив GR (группа студентов) из 40 элементов того же типа.

Считая, что этим переменным в программе уже присвоены какие-то значения, решить следующую задачу, ответ записать в регистр AL.

- а) определить, является ли P человеком в возрасте 17 лет, вторая буква в фамилии которого — это «е» (ответ: 1 (является) или 0);
- б) определить, сколько людей из GR имеют тот же возраст, что и P;
- в) напечатать (в столбик) фамилии всех студентов группы GR;
- г) напечатать фамилию самого молодого человека из группы GR (любого, если таких несколько);
- д) определить, сколько людей из GR имеют хотя бы одну отметку «4»;
- е) определить, сколько отличников есть в группе GR;
- ж) определить, есть ли в GR хотя бы одна пара однофамильцев (ответ: 1 (есть) или 0).

8. Команды работы с битами

Команды трактуют содержимое операндов как последовательность битов, действие выполняется с каждым битом независимо, побитово.

Логические команды

AND op1,op2 ; op1 := op1 and op2
 OR op1,op2 ; op1 := op1 or op2
 XOR op1,op2 ; op1 := op1 ≠ op2
 NOT op1 ; op1 := not op1, не устанавливает флаги
 TEST op1,op2 ; op1 and op2 без сохранения результата, устанавливается ZF

Все команды, кроме NOT, устанавливают флаг ZF.

Удобно использовать команды переходов

JZ метка ; переход, если ZF=1 (синоним команды JE)
 JNZ метка ; переход, если ZF=0 (синоним команды JNE)

Сдвиги

Логические

SHL op1,op2 ; сдвиг op1 влево на op2 разрядов
 SHR op1,op2 ; сдвиг op1 вправо на op2 разрядов

Циклические

ROL op1,op2 ; поворот op1 влево на op2 разрядов
 RCL op1,op2 ; поворот op1 влево на op2 разрядов через CF
 ROR op1,op2 ; поворот op1 вправо на op2 разрядов
 RCR op1,op2 ; поворот op1 вправо на op2 разрядов через CF

Требования к операндам: op2 может быть либо регистром CL, либо константным выражением.

Все команды сдвигов устанавливают флаг CF. Удобно использовать команды переходов

JC метка ; переход, если CF=1
 JNC метка ; переход, если CF=0

8.1 Указать значения регистра AL и флага ZF после выполнения следующей пары команд:

а) MOV AL,1101b	б) MOV AL,100b	в) MOV AL,100b
AND AL,0111b	AND AL,011b	TEST AL,011b
г) MOV AL,0F0h	д) MOV AL,1010b	е) MOV AL,101b
OR AL,0Fh	XOR AL,0FFh	XOR AL,AL

8.2 Пусть под логические переменные A и B выделено по байту:

A DB ?
 B DB ?

и пусть выбрано следующее представление для логических значений:

«ложь» — нулевой байт, «истина» — любой ненулевой байт. Реализовать для этого представления следующие операции:

- а) $A := \text{not } A$ б) $A := A \text{ and } B$ в) $A := A \text{ or } B$

8.3 Предложить машинное представление (размером в байт) для логических значений, которое отлично от известного представления $\text{false} = 00h$, $\text{true} = 0FFh$ и при котором команды NOT, AND и OR правильно реализуют логические операции отрицания, конъюнкции и дизъюнкции соответственно.

8.4 Написать фрагмент программы — секцию данных и последовательность команд для решения задачи: Ввести число. Если число нечётное, напечатать true, в противном случае напечатать false. Для проверки нечётности числа использовать команду TEST.

8.5 $N=3000$

Y DQ N DUP (?)
K DB ?

Записать в переменную K значение 1, если массив удовлетворяет указанному ниже условию, и значение 0, если массив не удовлетворяет условию. Тело цикла должно содержать не более двух команд, считая команду loop. Проверяемое условие:

- а) все элементы массива — нечётные числа;
б) в массиве есть хотя бы одно нечётное число.

8.6 $N=1000$

X DQ N DUP (?)
K DB ?

Записать в переменную K значение 1, если массив удовлетворяет указанному ниже условию, и значение 0, если массив не удовлетворяет условию. Тело цикла должно содержать не более двух команд, считая команду loop. Проверяемое условие:

- а) все элементы массива — отрицательные числа;
б) в массиве есть хотя бы одно отрицательное число.

8.7 Указать значения регистра AL и флага CF после выполнения следующей группы команд:

а) MOV AL,101b SHL AL,1	б) MOV AL,11001b SHL AL,5	в) MOV AL,110b SHR AL,1	г) MOV AL,110b SHR AL,4
д) MOV AL,0F0h ROL AL,1	е) MOV AL,101b ROR AL,2	ж) MOV AX,1234h SHR AH,1 RCR AL,1	з) MOV AX,1234h SHR AH,1 RCL AL,1
и) MOV ECX,4 MOV AX,1234h L: SHR AH,1 RCR AL,1 LOOP L	к) MOV ECX,4 MOV AX,1234h L: SHR AH,1 RCL AL,1 LOOP L		

8.8 X DQ ? ; число со знаком

Не используя команды условного перехода, записать в регистр AL знаковый бит числа X, т. е. 1, если $X < 0$, и 0 иначе.

8.9 Вводится последовательность символов из набора {'0', '1', '2', '3'}, оканчивающаяся пробелом — правильная запись целого числа в 4-ричной системе. Ввести число и записать его в регистр EAX. Считать, что число умещается в двойное слово. Операцию умножения не использовать.

8.10 Используя команду OUTCHAR, напечатать содержимое регистра EAX в виде числа без знака в 4-ричной системе. Напечатать все цифры числа, включая незначащие нули. Операцию деления не использовать.

8.11 Вводится последовательность символов из набора {'0', ..., '9', 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F'}, оканчивающаяся пробелом, — правильная запись целого числа в 16-ричной системе. Ввести число и записать его в регистр EAX. Считать, что число умещается в двойное слово. Операцию умножения не использовать.

8.12 Напечатать содержимое регистра EAX в 16-ричной системе (восемь цифр). Команду деления не использовать.

8.13 Решить следующую задачу:

- а) Подсчитать число двоичных единиц в значении регистра EAX и записать это число в регистр DH. Тело цикла должно содержать не более трёх команд, считая команду LOOP.
- б) Не используя команды деления, с помощью команды OUTCHAR напечатать значение регистра EAX в виде беззнакового двоичного числа (32 двоичные цифры). В теле цикла не более 5 команд.
- в) Перевернуть содержимое регистра EAX.
- г) Не используя команды умножения, ввести беззнаковое двоичное число и записать его в регистр EAX. Считать, что число задано без ошибок, заканчивается пробелом и умещается в двойное слово.

8.14 Проверить, является ли содержимое регистра EAX как последовательность битов палиндромом (т. е. симметричным). Ответ (да/нет) напечатать.

8.15 С помощью команды OUTCHAR напечатать значение регистра EAX в виде беззнакового двоичного числа без незначащих нулей. Команду деления не использовать.

8.16 Проверить, является ли число без знака — содержимое регистра EAX — степень двойки, т. е. существует k : $0 \leq k \leq 31$, $EAX = 2^k$. Команды умножения и деления не использовать. *Указание:* в двоичной системе степень двойки выглядит как $000...010...00$, начальная или конечная последовательность нулей может отсутствовать. Ответ (да/нет) напечатать.

8.17 Проверить, является ли содержимое регистра EAX числом вида $2^k - 1$, т. е. последовательность разрядов выглядит как $000...011...1$, начальная последовательность нулей может отсутствовать. Ответ (да/нет) напечатать.

8.18 Q DQ ?

K DB ? ; $0 \leq K \leq 63$

Реализовать сдвиг SHL Q, K.

8.19 N=32

X DD N DUP (?) ; $X[0..N-1]$

Преобразовать массив X по правилу: циклически сдвинуть элемент $X[i]$ влево на i разрядов, для всех $i \in [0, N - 1]$.

8.20 Пусть X и Y — двойные слова, числа без знака. Не используя команды умножения и деления, реализовать следующее присваивание:

$$a) Y := 4 * X - X \text{ div } 8 + X \text{ mod } 16$$

$$б) Y := 35 * X$$

Считать, что результат вычислений и промежуточные результаты умещаются в двойное слово.

8.21 Пусть X — двойное слово, число без знака. Не используя команд умножения и деления, выписать последовательность команд, реализующих присваивание

$$a) Y := (X + 52) \text{ div } 16 + X * 32$$

$$б) Y := X \text{ mod } 8 + X \text{ mod } 16 + X \text{ mod } 32$$

Описать переменную Y подходящего размера. Фрагмент должен корректно работать для любых исходных данных, даже если промежуточные результаты не умещаются в двойное слово.

8.22 A DD ?

B DD ?

Z DQ ?

Пусть A, B — двойные слова, числа без знака, Z — четверное слово. Реализовать «быстрое» умножение $Z := A \cdot B$.

Алгоритм: Пусть $B = b_{31} \cdot 2^{31} + b_{30} \cdot 2^{30} + \dots + b_2 \cdot 2^2 + b_1 \cdot 2 + b_0$, $b_i \in \{0, 1\}$. Тогда $A \cdot B = ((\dots (A \cdot b_{31} \cdot 2 + A \cdot b_{30}) \cdot 2 + \dots + A \cdot b_2) \cdot 2 + A \cdot b_1) \cdot 2 + A \cdot b_0$. Умножение на 2 реализуется сдвигом влево на один разряд. Действие « $+ A \cdot b_i$ » означает, что нужно прибавить A , если $b_i = 1$.

Приходим к алгоритму:

```
begin Z:=0;
  for i:=31 downto 0 do
    begin Z<<1; {Z*2}
      B<<1; {CF=bi}
      if CF=1 then Z:=Z+A
    end
  end
end
```

Здесь знак \ll обозначает сдвиг содержимого первого операнда влево. Величины, используемые в цикле, хранить в регистрах.

8.23 Пусть A, B — беззнаковые переменные-слова, а C — переменная типа `dword`. Не используя команды умножения, реализовать операцию $C := 16 * A + B$.

8.24 A DW 0
 B DW 0
 C DW 0

Переменные A, B и C — представляют множества `set of '0'..'9'`, старший бит соответствует '0'. (Например, множество {'1'} изображается словом 4000h.) Реализовать следующие операции

- а) Записать в C множество {'2', '4', '5'}
- б) Записать в C объединение множеств $C := A \cup B$
- в) Записать в C пересечение множеств $C := A \cap B$
- г) Записать в C разность множеств $C := A \setminus B$
- д) Распечатать множество C: напечатать все элементы, входящие в множество C.
- е) Пусть CL содержит символ. Проверить, принадлежит ли множеству C символ CL. Результат (0FFh — true, 0 — false) записать в AL.

8.25 Написать программу решения задачи. Дан текст — последовательность строчных латинских букв, возможно пустая, за которой следует точка. В алфавитном порядке напечатать все различные буквы, встречающиеся в тексте. Хранить буквы текста в множестве `set of 'a'..'z'`; для представления множества использовать двойное слово.

8.26 Написать программу решения задачи. Дан текст — последовательность строчных латинских букв, возможно пустая, за которой следует точка. Посчитать, сколько различных букв входит в текст. Хранить буквы текста в множестве `set of 'a'..'z'`; для представления множества использовать двойное слово.

8.27 X DW 13 DUP (?) ; X: array [1..13] of 0..3
 PX DD ? ; PX: packed array [1..13] of 0..3

Для хранения одного элемента массива X достаточно двух битов. Реализовать работу с упакованным массивом PX: `packed array [1..13] of 0..3`.

- а) Упаковать массив X в двойное слово PX, т. е. записать элементы массива X в PX: X[1] — в два старшие бита PX, X[2] — в два следующих бита и т. д.
- б) Распаковать PX в массив X: заполнить массив X элементами, хранящимися в PX.
- в) Ввести число k , $1 \leq k \leq 13$ и записать ноль в PX[k].
- г) Ввести число k , $1 \leq k \leq 13$ и напечатать элемент PX[k].

9. Записи

Ниже использовано обозначение {}, [] — метасимволы РБНФ.

Описание типа

имя типа RECORD *имя поля* : $KB1 = KB2$ {, *имя поля* : $KB1 = KB2$ }
 $KB1, KB2$ без ссылок вперёд; $KB1$ — ширина поля в битах, $KB2$ — начальное значение поля по умолчанию.

Имена полей должны быть уникальные. Суммарная ширина полей не больше 32, запись не может превосходить двойное слово.

Описание переменной

имя переменной *имя типа* операнд {, операнд}
 операнд ::= <>-илиц. | KB DUP (<>-илиц.)
 <>-илиц. ::= < [значение поля {, значение поля}] >
 значение поля ::= | KB

Операторы и значение имени поля

имя поля — правый сдвиг

(на сколько битов сдвинуть всю запись вправо для выравнивания поля по правой границе)

$width$ *имя поля* ($width$ *имя типа*) — ширина поля (записи) в битах
 $mask$ *имя поля* ($mask$ *имя типа*) — битовая маска для выделения поля (записи)

9.1 Пусть есть описание типов

R1 RECORD A:1, B:2=3
 R2 RECORD M:5=2, N:10, L:12=0

а) Указать значения выражений $type$ R1, $type$ R2.

б) Тип R1: вычислить значения выражений

$width$ R1, $width$ A, $width$ B;
 $mask$ R1, $mask$ A, $mask$ B;
 A, B.

в) Тип R2: вычислить значения выражений (значения масок указать в 16-ричной системе)

$width$ R2, $width$ M, $width$ N, $width$ L;
 $mask$ R2, $mask$ M, $mask$ N, $mask$ L;
 M, N, L.

9.2 Есть описание типа

R RECORD A:3=2, B:3, C:10=3FFh

Указать, как будут заполнены поля переменных, описанных следующими директивами

а) $v1$ R <> б) $v2$ R <1,2,3> в) $v3$ R <,,7> г) $v4$ R <7>

9.3 Описан тип `time` — момент времени (в 12-часовом формате) с полями час, минута, секунда

```
time RECORD h:4=0, m:6=0, s:6=0
```

и описана переменная `T` типа `time`

```
T time <>
```

- а) Считая, что переменная `T` получила некоторое значение, напечатать значение `T` в виде час:минута:секунда, разделяя поля двоеточиями.
- б) Ввести три числа — час, минуту и секунду — и заполнить поля переменной `T`.

9.4 `time RECORD h:4=0, m:6=0, s:6=0` ; час, минута, секунда

Описать массив `T` из 70 элементов типа `time`. Выписать последовательность команд для решения задачи

- а) Посчитать количество элементов массива, у которых поле секунда равно нулю.
- б) Посчитать в массиве `T` количество моментов времени до 7.00.
- в) Вычислить наибольший элемент в массиве `T`. Просмотр первого элемента массива из цикла не выносить. Значение наибольшего элемента напечатать.
- г) Вычислить наименьший элемент в массиве `T`. Просмотр первого элемента массива из цикла не выносить. Значение наименьшего элемента напечатать.
- д) Описать `mins` — переменную типа `time`. Записать в `mins` элемент массива `T`, у которого поле `s` имеет наименьшее значение. Если таких элементов несколько, записать любой из них.
- е) Описать `maxm` — переменную типа `time`. Записать в `maxm` элемент массива `T`, у которого поле `m` имеет наибольшее значение. Если таких элементов несколько, записать любой из них.

9.5 `time RECORD h:4=0, m:6=0, s:6=0`

```
day STRUC
```

```
WD DB 11 DUP (' '),0 ; день недели
```

```
T time <> ; время срабатывания будильника
```

```
day ENDS
```

Описать массив `D` из 365 элементов типа `day` (`D[1..365]`).

- а) Записать во второй элемент массива `D` значение `D.WD='среда'`, `D.T=6` часов 45 минут.

- б) Напечатать индексы элементов массива D, у которых время срабатывания будильника позже 9.00. Считать, что нумерация элементов начинается с 1.
- в) Напечатать название дня недели, когда будильник срабатывает позже всего.

9.6 Описать запись DATE для хранения даты в 21 веке с полями год (от 00 до 99), месяц и день. Описать переменные D1 и D2 типа DATE.

- а) Записать в регистр AL число 0FFh, если D1 меньше D2, и 0 — в противном случае.
- б) Напечатать дату D1 в формате день.месяц.год (например, 1.1.2020)
- в) Напечатать дату D1 с указанием трёхбуквенного обозначения месяца (например, 1 янв 2020). Написать фрагмент программы: необходимые данные и команды.
- г) Описать массив X из 47 элементов типа DATE. Считая, что массив заполнен, вычислить и записать в байтовую переменную S количество летних дат в массиве X.

9.7 Описать структуру STUD (студент) с полями SNAME (фамилия), NAME (имя) и BDAY (день рождения). Поля SNAME, NAME — строки, поле BDAY — запись. Описать массив Gr из 25 структур типа STUD. Считая массив заполненным,

- а) посчитать количество студентов, родившихся в январе (ответ записать в EAX);
- б) напечатать фамилию и имя самого младшего студента.

10. Стек

Команды записи в стек

PUSH op ; op - r32, m32, i32

Семантика: 1) ESP := ESP - 4; 2) [ESP] := op

PUSHFD ; PUSH EFlags

Команды взятия из стека

POP op ; op - r32, m32

Семантика: 1) op := [ESP]; 2) ESP := ESP + 4

POPCD ; POP EFlags

10.1 Используя любые регистры как вспомогательные, описать через другие команды действие команды:

а) PUSH EAX

б) POP EAX

10.2 Указать значения байтов с адресами ESP, ESP+1, ESP+2, ESP+3 после выполнения команд

```
MOV EAX, 01020304h
```

```
PUSH EAX
```

10.3 Выписать фрагмент программы: Вводится последовательность символов, за которой следует точка. Напечатать последовательность в обратном порядке. Если последовательность пустая (введена только точка), ничего не печатать.

10.4 Выписать фрагмент программы, в котором вводится последовательность ненулевых чисел, заканчивающаяся нулем, и эти числа выводятся в обратном порядке, но только если среди них нет отрицательных чисел (в противном случае ничего не выводить). Исходное значение регистра ESP должно быть сохранено.

10.5 Написать полную программу решения задачи. Дано число n , $n > 0$. Напечатать квадрат размером $n \times n$ из символов '*'. Для реализации вложенных **for** использовать стек.

10.6 Фрагмент программы. Описать матрицу $A[m \times n]$, элементы — слова, числа со знаком. Считая, что матрица заполнена, вычислить и напечатать максимальные элементы строк матрицы A (каждое число — в отдельной строке). Для реализации вложенных **for** использовать стек.

10.7 Описать матрицу $A[m \times n]$, элементы — двойные слова, числа со знаком. Записать в EAX максимальный элемент матрицы. Для реализации вложенных **for** использовать стек. В качестве начального значения EAX использовать минимальное отрицательное число.

10.8 Описать матрицу $A[m \times n]$, элементы — двойные слова, числа со знаком. Описать переменные min , im , jm — двойные слова. Записать в min минимальный элемент матрицы, а в im , jm — его индексы. Если минимальных элементов несколько, сохранить индексы первого найденного. Для реализации вложенных **for** использовать стек.

10.9 Пусть в стек записано 40 двойных слов. Реализовать указанную ниже операцию. Если в задаче не указано обратное, стек не портить.

- а) Поменять местами два «верхних» элемента (двойные слова) стека, сохранив при этом значения всех регистров и не используя переменные.
- б) Не вынимая элементы из стека, посчитать количество элементов, равных нулю. Ответ записать в регистр AL.
- в) Не вынимая элементы из стека, заменить все нечётные числа в стеке на число 1.
- г) Не вынимая элементы из стека определить, есть ли в стеке хотя бы два одинаковых двойных слова. Ответ записать в регистр AL: 1 — есть, или 0 — нет.
- д) Не вынимая элементы из стека, рассматривая элементы стека как адреса (смещения) некоторых байтов из сегмента данных, обнулить все эти байты.
- е) Не вынимая элементы из стека, рассматривая элементы стека как адреса (смещения) некоторых байтов из сегмента данных, подсчитать количество чётных чисел среди этих байтов, записать результат в AL.

10.10 Пусть в стеке записано 200 двойных слов и пусть в сегменте данных описан массив X из 200 двойных слов. Не используя команду POP и не изменяя значение регистра ESP, скопировать содержимое стека в массив X («верхнее» двойное слово стека должно быть записано в начальный элемент массива).

10.11 Используя только операцию OUTCHAR, вывести содержимое регистра EAX в виде

- а) беззнакового десятичного числа;
- б) знакового десятичного числа.

10.12 Написать программу. Дан непустой текст состоящий из круглых и квадратных скобок, за текстом следует точка. Проверить текст на согласованность скобок. Напечатать ответ Yes или No.

10.13 Написать программу решения задачи: Дан непустой текст, состоящий из цифр, знаков бинарных операций +, -, * и /. За текстом следует знак равенства (=). Текст представляет собой корректную запись формулы в постфиксном виде. Ввести текст, вычислить значение формулы и напечатать полученное значение. Считать, что промежуточные результаты не превосходят размера двойного слова и что операция / изображает div.

10.14 Написать программу для решения следующей задачи.

а) Для ввода задана последовательность символов, представляющая собой (без ошибок) формулу следующего вида:

(формула) ::= <цифра> | ((формула)<знак>(формула))

<знак> ::= + | -

<цифра> ::= 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

Вычислить значение этой формулы. (Пример: ((5-2)+7) → 10)

б) Для ввода задана последовательность символов, представляющая собой (без ошибок) формулу следующего вида:

(формула) ::= <цифра> | M((формула),<формула>)

| m((формула),<формула>)

<цифра> ::= 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

где M трактуется как max (максимум), а m — как min (минимум).

Вычислить значение этой формулы. (Пример: M(2, m(5, 7)) → 5)

11. Процедуры

Описание процедуры

имя процедуры PROC

; команды

имя процедуры ENDP

Передача управления

CALL *имя процедуры* ; вызов процедуры

Семантика: 1) адрес возврата → стек; 2) JMP *имя процедуры*

RET [KB] ; возврат из процедуры

Семантика: 1) Из стека вынимается адрес возврата; 2) Если есть KB, то ESP := ESP + KB; 3) переход по адресу возврата.

Стандартные пролог и эпилог

Пролог (входные действия)

; настройка указателя кадра стека (при передаче параметров в стеке)

PUSH EBP

MOV EBP, ESP

; создание локальных переменных

SUB ESP, KB ; KB = общий размер лок. переменных

; сохранение используемых регистров

PUSH ...

в) ptype = longint

11.5 Заголовок процедуры имеет вид

```
procedure S (var x: ptype);
```

Параметр передаётся в стеке. Пусть EBP установлен на базу стека стандартным образом. Выписать фрагмент процедуры S, который записывает в аккумулятор значение параметра x, если

а) ptype = char

б) ptype = integer (соответствует word)

в) ptype = longint

11.6 Написать программу, которая вводит 4 положительных числа и определяет их наибольший общий делитель. В программе описать и использовать функцию нахождения наибольшего общего делителя двух чисел с передачей параметров по значению в регистрах EAX и EBX; результат возвращать в EAX.

Следующие задачи решить в двух вариантах: а) с передачей параметров в регистрах; б) с передачей параметров в стеке. Требуется указывать интерфейс процедуры (т. е. заголовок процедуры на Паскале).

11.7 X DQ ?

Описать процедуру OUTB, которая печатает в виде двузначного (беззнакового) 16-ричного числа значение заданного байта. Используя эту процедуру, выписать фрагмент основной программы, печатающий значение переменной X в 16-ричном виде.

11.8 X DB 100 DUP (?) ; X[0..99]

Описать процедуру SETABS, которой передается адрес (смещение) некоторого знакового байта памяти и которая заменяет его значение на абсолютную величину. Предварительно выписать заголовок процедуры на Паскале. Используя эту процедуру, выписать фрагмент основной программы для решения следующей задачи: при $X[0] > X[27]$ заменить на абсолютную величину значение элемента $X[27]$, иначе — элемента $X[0]$.

11.9 A DD ? ; числа со знаком

B DD ?

C DD ?

Выписать фрагмент основной программы, в котором значения переменных A, B и C перераспределяются так, чтобы оказалось $A \geq B \geq C$.

Для решения этой задачи описать процедуру $\text{MAXMIN}(X, Y)$, которая перераспределяет значения X и Y так, чтобы большее из них оказалось в X , а меньшее — в Y . Предварительно написать заголовок процедуры и ведущую часть программы на Паскале.

11.10 Описать процедуру $\text{NGT}(x, y)$, которая реализует присваивание $x := -y$ для переменных типа `word`.

11.11 Описать процедуру `NextDig`, которая вычисляет цифру, следующую за цифрой d , считая что за 9 следует 0. Реализовать процедуру с указанным ниже интерфейсом.

- a) `procedure NextDig(var d:byte);`
процедура реализует оператор $d := \text{след.цифра}(d)$
- b) `function NextDig(d:byte):byte;`

Выписать полную программу, которая вводит по `ININT` цифру и печатает две следующие за ней цифры.

11.12 A DB 60 DUP (?) ; числа со знаком
B DB 101 DUP (?)

Описать процедуру `OUTARR8`, которой передается начальный адрес знакового байтового массива и число элементов в нём и которая печатает этот массив. Выписать заголовок процедуры на Паскале. Используя эту процедуру, выписать фрагмент основной программы для решения следующей задачи: если последний элемент массива A равен среднему элементу массива B , тогда напечатать массив A , иначе — массив B .

11.13 A DB 500 DUP (?) ; числа со знаком
B DD ?

Описать процедуру $\text{SUM}(X, N, S)$, которая присваивает параметру-двойному слову S сумму элементов массива X из N знаковых байтов. Выписать заголовок процедуры на Паскале. Выписать команды, соответствующие следующему обращению к процедуре: $\text{SUM}(A, 500, B)$.

11.14 Описать процедуру $F(X, N, P)$, определяющую, сколько элементов массива X из N байтов равно байту P , и возвращающую результат через регистр `AL`. Выписать заголовок процедуры на Паскале (это будет функция). Использовать эту процедуру для вычисления значения $K := F(A, 70, F(B, 30, K))$

где A — массив из 70 байтов, B — массив из 30 байтов, а K — байтовая переменная.

11.15 Описать логическую функцию $SYM(X, N)$, определяющую симметричность массива X из N элементов — двойных слов. Считать, что `true` кодируется числом `0FFh`, `false` — числом `0`.

11.16 Описать процедуру `SHIFT23`, которой передается начальный адрес некоторого массива из 100 байтов и которая за один просмотр этого массива циклически сдвигает его элементы на 23 позиции вперед (влево). В своей работе процедура должна использовать вспомогательный массив, отведя ему место в стеке.

В следующих задачах способ передачи параметров (в регистрах или в стеке) указан в условии.

11.17 В задаче нужно написать полную программу. Описать процедуру `MD(n, d)`, реализующую присваивание `d :=` наименьшая цифра (n). Используя процедуру, решить задачу: Ввести три числа. Напечатать эти числа в порядке возрастания их наименьших цифр. (Например, для чисел 325, 170, 3 нужно напечатать 170, 325, 3). Передача параметров в стеке.

11.18 Описать процедуру `MAXLET` для определения, какая из больших латинских букв чаще всего встречается в символьном массиве, начальный адрес и количество элементов которого передаются в стеке. Считать, что такая буква есть и она единственная. Ответ процедура должна вернуть через регистр `AL`. В своей работе процедура должна использовать вспомогательный массив, отведя ему место в стеке.

11.19 Описать рекурсивную процедуру `OUTD`, печатающую значение регистра `EAX` как беззнаковое число в системе счисления, основание которой (от 2 до 10) передается в регистре `VL`. (Обратить внимание на возможность переполнения в команде `DIV`.)

11.20 Описать процедуру, которая используя только операцию `OUTCHAR`, печатает содержимое регистра `EAX`, в виде знакового десятичного числа. Описать вспомогательную рекурсивную процедуру, печатающую положительное число.

11.21 Описать рекурсивную процедуру для решения следующей задачи. Пусть для обозначения «буквенных» 16-ричных цифр применяются прописные буквы `A, ..., F`. Не используя команды умножения и деления

- а) вывести значение регистра EAX в виде 8-значного шестнадцатеричного числа;
- б) ввести шестнадцатеричное число и записать его в регистр EAX (считать, что число записано без ошибок, содержит от 1 до 8 цифр, за числом следует пробел).

11.22 Описать процедуру SUM, которой через регистр EBX передается начальный адрес, а через регистр ECX — число элементов некоторого массива, элементы которого (размером в двойное слово) являются адресами каких-то знаковых байтов в сегменте данных. Процедура должна найти сумму значений всех этих байтов и вернуть ответ через регистр EAX.

11.23 Описать процедуру ZERO от 20 параметров, которые передаются через стек и каждый из которых (размером в двойное слово) представляет собой адрес некоторой знаковой байтовой переменной из сегмента данных. Процедура должна обнулить те из этих переменных, значения которых положительны.

11.24 Написать программу решения задачи: Дана непустая последовательность символов, за которой следует точка. Напечатать эту последовательность в обратном порядке. Описать вспомогательную рекурсивную процедуру REVERSE, которая вводит последовательность и печатает её. Предварительно написать процедуру на паскале.

11.25 Написать программу решения задачи: Дана непустая последовательность чисел (со знаком), за последовательностью следует ноль. Напечатать эту последовательность в обратном порядке. Описать вспомогательную рекурсивную процедуру REVSEQ, которая вводит последовательность и печатает её. Предварительно написать процедуру на паскале.

11.26 Дана последовательность (возможно, пустая) ненулевых чисел, за последовательностью следует 0. Описать рекурсивную процедуру PR без параметров, которая вводит эти числа и выводит сначала все отрицательные числа, а затем — все положительные (в любом порядке).

11.27 Описать рекурсивную процедуру BITS1, которая подсчитывает количество двоичных единиц в регистре EBX и возвращает ответ через регистр AL.

12. Строковые команды

Обозначения операндов: источник (source) *src* — [ESI], получатель (destination) *dst* — [EDI]

Направление просмотра строки задаётся флагом направления DF: DF = 0, просмотр от начала к концу; DF = 1, просмотр от конца строки к началу.

Установка DF

```
CLD      ; DF:=0
STD      ; DF:=1
```

Строковые примитивы

Мнемокод образуется из названия примитива и типа данных $\langle КОП \rangle \langle тип \rangle$, например, LODSD

$\langle тип \rangle ::= B | W | D$

Примитивы работают с аккумулятором (обозн. acc) в зависимости от типа: AL, AH, EAX.

Примитив выполняет 1) заданную операцию и 2) сдвигает указатель операнда на очередной элемент строки (при этом флаги не затрагиваются)

Примитивы

Пересылки

```
LODS      ; acc := src
STOS      ; acc → dst
MOVS      ; dst := src
```

Сравнения

```
SCAS      ; acc-dst, установка флагов
CMPS      ; src-dst, установка флагов
```

Префиксы повторения

Пересылки

REP примитив

Семантика:

- 1) ECX = 0? Да, завершение работы команды
- 2) выполнение примитива
- 3) ECX := ECX - 1

Сравнения

```
REPE примитив ; повторять, пока равно
REPNE примитив ; повторять, пока не равно
```

Семантика:

- 1) ECX = 0? Да, завершение работы
- 2) выполнение примитива
- 3) ECX := ECX - 1
- 4) условие повторения истинно? Да, переход к п.1, нет — завершение работы команды

12.1 Используя, если надо, регистр EBX как вспомогательный и считая, что флаг направления DF равен 0, описать через другие (не строковые) команды действие команды:

а) MOVSD б) CMPSB в) SCASB г) LODSD д) STOSB е) REP MOVSD

```
12.2 S DB 'abcde',0
      T DB 'abxyz'
```

Определить значения регистров ECX и BL и флага ZF после выполнения следующей группы команд:

а) CLD	б) STD	в) CLD	г) CLD
LEA ESI,S	LEA ESI,S+4	LEA EDI,S	LEA EDI,S
LEA EDI,T	LEA EDI,T+4	MOV ECX,5	MOV ECX,5
MOV ECX,5	MOV ECX,5	MOV AL,'e'	MOV AL,'f'
REPE CMPSB	REPNE CMPSB	REPNE SCASB	REPNE SCASB
MOV BL,[ESI]	MOV BL,[ESI]	MOV BL,[EDI]	MOV BL,[EDI]

```
12.3 X DD 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
      Y DD 9 DUP (?)
```

Определить значения указанных ячеек памяти, регистров и флагов, которые получатся после выполнения следующей группы команд:

а) CLD	б) CLD
MOV ECX,5	MOV ECX,7
MOV ESI, offset X	MOV EDI, offset X
MOV EDI, offset Y	MOV EAX, 3
REP MOVSD	REPNE SCASD
ECX = ?	ECX = ?
dword ptr [ESI] = ?	dword ptr [EDI] = ?
	ZF = ?
в) CLD	г) CLD
MOV ECX,7	MOV ECX,7
MOV EDI, offset X	MOV EDI, offset X
MOV EAX, 8	MOV EAX, 1
REPNE SCASD	REPE SCASD
ECX = ?	ECX = ?
dword ptr [EDI] = ?	dword ptr [EDI] = ?
ZF = ?	ZF = ?

В следующих задачах использовать строковые команды с префиксами повторения.

```
12.4 N = 100
      S DB N DUP (?) ; S[0..N-1] of char
      T DB N DUP (?) ; T[0..N-1] of char
```

а) Заполнить строку S символами 'd'.

б) Считая, что строка S заполнена, реализовать присваивание T:=S

- в) Заменить последние 10 символов строки S на первые 10 символов строки T.

12.5 N = 100

X DD N DUP(?)

Y DD N DUP(?)

- а) Выписать последовательность команд, инициализирующую весь массив X числом (-10).
б) Скопировать массив X в массив Y.

12.6 N = 150

S DB N DUP(?)

- а) Сдвинуть элементы строки S на три позиции влево, заполнив последние элементы пробелами.
б) Сдвинуть элементы строки S на три позиции вправо, заполнив первые элементы пробелами.
в) Циклически сдвинуть элементы строки S на две позиции влево.
г) Циклически сдвинуть элементы строки S на две позиции вправо.
д) Циклически сдвинуть элементы строки S на 4 позиции влево.
е) Циклически сдвинуть элементы строки S на 4 позиции вправо.
ж) Сдвинуть элементы строки S на 15 позиций влево, заполнив последние элементы пробелами. Описать и использовать вспомогательный массив.
з) Сдвинуть элементы строки S на 15 позиций вправо, заполнив первые 15 элементов пробелами. Описать и использовать вспомогательный массив.

12.7 N = 70

X DD N DUP(?) ; X[1..N]

- а) Проверить, входит ли в массив X число 5. Результат записать в BL (1 – входит, 0 – не входит).
б) Если в массиве X есть число 10, напечатать индекс его первого вхождения, в противном случае напечатать -1.

12.8 N = 100

S DB N DUP(?) ; строка символов

- а) Определить, со скольких пробелов начинается строка S, записать ответ в регистр CL.
б) Определить, сколькими пробелами заканчивается строка S, записать ответ в регистр CL.

12.9 N = 100

T DB N DUP(?) ; T[0..N-1] of char

- а) Заменить в строке T первое вхождение символа '.' на символ '!'.
б) Заменить в строке T последнее вхождение буквы 'n' на букву 'N'.
в) Найти индекс (от 0 до N-1) первого вхождения буквы 'Q' в строку T и записать ответ в регистр EDI; если эта буква не входит в T, то в EDI записать -1.

12.10 N = 50

X DD N DUP (?) ; X[1..N]

Если в массиве X есть число 100, напечатать индекс его первого вхождения в массив, в противном случае напечатать число -1.

12.11 N = 100

S DB N DUP(?) ; S[0..N-1] of char

Определить, равны ли левая и правая половины строки S, и записать ответ 1 (равны) или 0 в регистр AL. Если строка нечётной длины, средний символ не принадлежит ни левой, ни правой половине.

12.12 N = 100

S DB N DUP(?)

- а) Используя строковые команды с префиксами повторения, заменить в S все символы '*' на символы '?'.
б) Используя строковые команды с префиксами повторения, записать в регистр BH число вхождений символа '*' в строку S.

12.13 N = 200

X DD N DUP(?)

- а) Заменить в массиве X все элементы, равные 50, на число 100. Использовать строковые команды с префиксами повторения.
б) Записать в регистр BH количество элементов, равных 50. Использовать строковые команды с префиксами повторения.

12.14 Пусть в стеке записано 200 двойных слов и пусть в сегменте данных описан массив X из 200 двойных слов. Не используя команду POP и не изменяя значение регистра ESP, скопировать содержимое стека в массив X («верхнее» двойное слово стека должно быть записано в начальный элемент массива). Использовать строковую команду с префиксом повторения.

12.15 $N = 100$

A DD N DUP (?)

B DD N DUP (?)

Описать процедуру $COPY(X, Y, N)$, копирующую массив X из N двойных слов в массив Y . Параметры X и Y передаются по ссылке, N — по значению; параметры передать в стеке. В процедуре использовать строковую команду с префиксом повторения. Выписать фрагмент программы для вызова процедуры $COPY(A, B, 20)$.

12.16 $N = 100$

A DD N DUP (?)

Описать процедуру $ZERO(X, N)$, проверяющую, входит ли в массив X из N двойных слов число 0 и возвращает результат -1 , если входит, и 0 в противном случае. Параметр X передаётся по ссылке, N — по значению; параметры передать в стеке, результат вернуть в AL. В процедуре использовать строковую команду с префиксом повторения. Выписать фрагмент программы для вызова $ZERO(A, 20)$.

12.17 $N = 20$

S DB N DUP(?) ; S[0..N-1] of char

T DB N DUP(?) ; T[0..N-1] of char

Описать логическую функцию $LESS(A, B, N)$ лексикографического сравнения строк. Параметры: A, B — строки (массивы) длины N , состоящие из строчных латинских букв и пробелов. Если $A < B$, функция возвращает true (0FFh), в противном случае — 0 в регистре AL. Параметры передать в стеке, A, B — по ссылке, N — по значению. В процедуре использовать строковую команду с префиксом повторения. Выписать фрагмент программы для вызова $LESS(S, T, N)$.

12.18 S DB 256 DUP (?) ; длина(S) ≤ 255

T DB 101 DUP (?) ; длина(T) ≤ 100

Рассматривая S и T как символьные строки переменной длины с текущей длиной в начальном байте и используя строковые команды с префиксом повторения, выписать фрагмент программы для решения следующей задачи.

- а) В строке S оставить только первые 10 символов. Если длина строки меньше 10, строку не менять.
- б) Сделать значением S строку из 50 пробелов.
- в) Удалить все пробелы в конце строки S .
- г) Удалить все пробелы в начале строки S .

- д) Если в строке S от 10 до 40 символов, то продублировать 10-й символ.
- е) Удалить из строки S все пробелы.
- ж) Сравнить строки S и T и записать ответ 1 ($S > T$), 0 ($S = T$) или -1 ($S < T$) в регистр AL.
- з) Определить, является ли строка T подстрокой строки S , и записать ответ 1 (является) или 0 в регистр AL.

12.19 $N = 100000$

S DB N DUP (?)

T DB N DUP (?)

LenS DD ?

Рассматривая S и T как символьные строки переменной длины с признаком конца (строка заканчивается байтом 0) и используя строковые команды с префиксом повторения, выписать фрагмент программы для решения следующей задачи.

- а) Записать в переменную LenS длину строки S .
- б) В строке S оставить только первые 10 символов. Если длина строки меньше 10, строку не менять.
- в) Сделать значением S строку из 50 пробелов.
- г) Удалить все пробелы в конце строки S .
- д) Удалить все пробелы в начале строки S .
- е) Если в строке S от 10 до 40 символов, то продублировать 10-й символ.
- ж) Удалить из строки S все пробелы.
- з) Сравнить строки S и T и записать ответ 1 ($S > T$), 0 ($S = T$) или -1 ($S < T$) в регистр AL.

13. Макросредства

Обозначения:

символы $\langle \rangle$ являются частью конструкции языка (не метасимволы),

KV — константное выражение.

В предложениях, относящихся к макросредствам, в выражениях ссылки вперёд не допускаются.

Условная макрогенерация

Синтаксис

```
IFxxx операнды
    true-часть
ELSE | ELSEIFxxx операнды
    false-часть
ENDIF
```

Здесь *true-часть* и *false-часть* — последовательность любых предложений ассемблера. Количество и вид операндов зависят от вида директивы.

Семантика

Макрогенератор (МГ) вычисляет условие; если условие истинно, в текст программы вставляется *true-часть*, в противном случае в текст включается *false-часть*.

Каждой директиве IFxxx соответствует директива ELSEIFxxx.

Виды директив IF (ELSEIF)

Директива	Проверяемое условие
IF KB	KB = истина
IFE KB	KB = 0
IFB <строка>	строка пустая
IFNB <строка>	строка не пустая
IFIDN <строка1>, <строка2>	строка1 = строка2
IFIDNI <строка1>, <строка2>	строка1 = строка2 без учёта регистра
IFDIF <строка1>, <строка2>	строка1 ≠ строка2
IFDIFI <строка1>, <строка2>	строка1 ≠ строка2 без учёта регистра

Блоки повторения

Синтаксис

REPEAT KB	FOR форм.пар., <список>	FORC форм.пар., <строка>
тело	тело	тело
ENDM	ENDM	ENDM

Семантика

МГ вставляет тело блока в текст программы необходимое количество раз, при этом формальные параметры в теле блока заменяются фактическими параметрами.

Макросы

Обозначения: [], {} — метасимволы

Описание макроса

```
имя_макроса MACRO [форм.пар. {, форм.пар.}]
    тело
ENDM
```

Макровывоз

```
имя_макроса список
```

Настройка тела макроса и блока повторения

Распознавание формальных параметров

- 1) Вне строк в " ". Если параметр сливается с лексемой, то параметр нужно отделить & (например, *Lex&parm*).
- 2) Внутри " ". До и после параметра указывают & ("...&parm&...").

Формальный параметр вместе с && заменяется на фактический параметр. Вхождение формальных параметров не распознаётся в комментариях (после ;).

Фактические параметры

список ::= [оп {, оп}]

Вид оп: МГ вместо оп подставляет

- | | |
|---------------------|--------|
| 1. строка без , и ; | строка |
| 2. <строка> | строка |
| 3. % выражение | число |
| 4. пусто | ничего |

Если в *оп* нужно указать специальный символ, перед символом ставят !. Если нужно указать ! в *оп*, его пишут два раза. Знак ! действует и в блоке повторения `FORC p, <строка>`.

Локальные имена

LOCAL имя {, имя}

Директива `LOCAL` должна быть первым предложением тела макроса или блока повторения.

В макрорасширении МГ заменяет локальное имя уникальным сгенерированным именем `??nnnn`, где `nnnn` — значение счётчика локальных имён.

Комментарии

*;; комментарий
предложение ; ; комментарий*

Удаляется из макрорасширения.

13.1 Заменить последовательность строк программы (A, B, C, D, E — переменные типа `dword`)

```
MOV A, 1
MOV B, 1
MOV C, 1
MOV D, 1
MOV E, 1
```

на фрагмент с использованием блока повторения

- а) `FOR` б) `FORC`

13.2 Реализовать в виде блока повторения

- а) `FOR` б) `FORC`

следующий фрагмент

```
ADD EAX, 1
ADD EAX, 2
ADD EAX, 3
ADD EAX, 4
ADD EAX, 5
ADD EAX, 6
```

13.3 Описать с помощью подходящего блока повторения решение следующей задачи:

- записать в регистр AH сумму чисел из регистров AL, BL, CL и DH;
- обнулить переменные A, B и C типа qword;
- используя из операций вывода только операцию OUTCHAR, напечатать (включая кавычки) текст "A+B=B+A";
- зарезервировать (с помощью директивы DB) место в памяти для 40 байтов, присвоив им в качестве начальных значений первые 40 нечётных чисел (1, 3, 5, ..., 79).

13.4 Пусть A, B, C, D, E, F — переменные (байты или двойные слова). Написать блок повторения, который увеличивает на 1 значения всех байтовых переменных и на 2 — значения остальных переменных.

13.5 Пусть A, B, C, D, E, F — переменные (байты или двойные слова). Написать блок повторения, который записывает число -1 в байтовые переменные. Другие переменные не менять.

13.6 Выписать текст окончательной программы, который построит макрогенератор по следующему фрагменту исходной программы:

- | | |
|--|---|
| <p>а) FOR p, <INC A, JE L>
 p
 ENDM</p> | <p>б) FOR w, <SW, < A, 2>>
 MOV&w
 ENDM</p> |
| <p>в) N EQU 5
 FOR OP, <N, N+1, %N+1>
 ADD AX, OP
 ENDM</p> | <p>г) FOR p, <K, LL, M>
 p EQU <B p&p>
 DB 'p'
 DB 'B &p&p'
 ENDM</p> |
| <p>д) FOR T, <AB, C>
 FORC U, <T>
 DW U, T&U, T&&U
 ENDM
 DW U, T&U
 ENDM</p> | <p>е) FORC sym, < ", %2+1>
 ADD AL, '&sym&'; код sym
 ENDM</p> |

13.7 Описать в виде макросов операции над учетверёнными словами. Параметры X, Y и Z — переменные типа qword, L — метка.

- а) QMOV X, Y ; X:=Y
- б) QADD X, Y, Z ; X:=Y+Z
- в) QSUB X, Y, Z ; X:=Y-Z
- г) QJNE X, Y, L ; при $X \neq Y$ перейти на L

13.8 Описать в виде макроса DEF X, T, N, V определение массива X из N величин V, тип которых задается параметром T: значение параметра T=V соответствует типу byte, значения W, D, Q — типам word, dword, qword. Выписать текст, который построит макрогенератор по следующему фрагменту исходной программы:

```

K EQU 4
DEF C, B, 10, '*'
DEF W, W, K+1, <TYPE C>
DEF , D, %K+1, %(TYPE W)
DEF A, B, 1, <1, 2, 3>

```

13.9 Описать в виде макроса указанное действие над знаковыми числами размером в байт. Регистры, кроме указанных в условии, не портить.

- а) ABS R, X ; R:=abs(X), где R — регистр, X — переменная
- б) SUM X ; AX:=сумма элементов массива X
- в) MAX X ; AL:=максимум элементов массива X

13.10 Описать в виде макроса указанную команду, предполагая, что её нет в MASM (в качестве вспомогательных можно использовать регистры EAX и EBX):

- а) PUSH X (X — переменная размером в двойное слово);
- б) POP X (X — переменная размером в двойное слово);
- в) CALL P (P — имя процедуры);
- г) RET N (N — константа);
- д) LOOP L (L — метка).

13.11 Описать в виде макроса MAX2 M, X, Y вычисление $M=\max(X, Y)$ и на его основе описать макрос MAX3 M, X, Y, Z для вычисления $M=\max(X, Y, Z)$, где M, X, Y и Z — знаковые байтовые переменные.

Выписать макрорасширение для макрокоманды

```
MAX3 A, <byte ptr B>, C+1, D
```

13.12 Пусть RUN — константа, которая своим значением 1 или 0 указывает режим текущего прогона программы: счёт или отладка. Используя средства условного ассемблирования, выписать фрагмент программы, в котором находится наибольший общий делитель двух положительных чисел с записью его в регистр AX , при условии, что в режиме счёта эти два числа должны вводиться, а в режиме отладки эти числа равны 45 и 30.

13.13 Пусть K — числовая константа с положительным значением, а α , β и γ — некоторые группы предложений. Используя средства условного ассемблирования, выписать фрагмент исходной программы, в котором α , β и γ указаны лишь по разу и по которому в зависимости от значения K формируются следующие варианты окончательной программы:

при $K = 1$:	α	при $K = 2$:	α	при $K > 2$:	α	}	K раз
	β		γ		γ		
			γ		:		
					γ		
					γ		

13.14 Имеются следующие описания макроса $M\ X$, который должен уменьшить значение переменной X на 5, если X — это байт, или на 12, если X — слово или двойное слово:

<p>a) $M\ MACRO\ X$ $LOCAL\ L2,L$ $CMP\ TYPE\ X,byte$ $JNE\ L2$ $SUB\ X,5$ $JMP\ L$ $L2:\ SUB\ X,12$ $L:$ $ENDM$</p>	<p>б) $M\ MACRO\ X$ $LOCAL\ L2,L$ $MOV\ AL,TYPE\ X$ $CMP\ AL,byte$ $JNE\ L2$ $SUB\ X,5$ $JMP\ L$ $L2:\ SUB\ X,12$ $L:$ $ENDM$</p>	<p>в) $M\ MACRO\ X$ $IF\ TYPE\ X\ EQ\ byte$ $SUB\ X,5$ $ELSE$ $SUB\ X,12$ $ENDIF$ $ENDM$</p>
---	--	---

Какое из этих описаний неправильно (и почему) и какое из двух правильных описаний лучше другого (и почему)?

13.15 Описать макрос $SHIFT\ X,K$, где X — переменная, двойное слово, K — явно заданное число. Макрос сдвигает значение X на $|K|$ разрядов вправо (при $K > 0$) или влево (при $K < 0$).

Выписать макрорасширения для макрокоманд $SHIFT\ A,-1$ и $SHIFT\ B,5$.

13.16 Описать в виде макроса $IF0\ X,L$ (X — переменная размером в байт, слово, двойное слово, или учетверённое слово, L — метка) переход на метку L в том случае, когда значение переменной X равно 0.

Выписать макрорасширения для макрокоманд `IF0 B, L1` и `IF0 Q, L2` при условии, что `B` — переменная типа `byte`, а `Q` — типа `qword`.

13.17 Описать в виде макроса `SIGN X` (X — знаковая переменная размером в байт, слово, двойное слово или учетверённое слово) операцию засылки в регистр `AL` числа 1 при $X > 0$, числа 0 при $X = 0$ и числа -1 при $X < 0$.

Выписать макрорасширения для макрокоманд `SIGN W` и `SIGN Q` при условии, что `W` — переменная размером в слово, а `D` — размером в учетверённое слово.

13.18 Описать в виде макроса `ZERO X, T` (X — имя переменной-массива, T — это `FIRST` или `LAST`) обнуление либо начального (при $T=\text{FIRST}$), либо последнего (при $T=\text{LAST}$) элемента массива X .

Выписать макрорасширение для макрокоманды `ZERO A, LAST`.

13.19 Описать в виде макроса `NULL RS` обнуление регистров общего назначения. Здесь `RS` — это строка вида $\langle R_1, R_2, \dots, R_k \rangle$, R_i — регистр общего назначения, $k \geq 0$. Выписать макрорасширения для макрокоманд `NULL <AL, BX, ESI>` и `NULL <>`.

13.20 Описать в виде рекурсивного макроса `NULL r1, r2, r3, r4, r5, r6, r7, r8` (где r_i — имена регистров общего назначения) обнуление регистров-параметров. Выписать макрорасширения для макрокоманд `NULL ESI` и `NULL EAX, EBX, ECX, EDX`.

13.21 Описать макрос `PRINT1 LV`. Макрос должен напечатать в виде чисел без знака значение переменных — двойных слов из списка `LV`. Здесь `LV` — строка вида $\langle v1, v2, v3, \dots, vk \rangle$, v_i — имя переменной, $k \geq 0$. Выписать макрорасширение для макрокоманды `PRINT1 <A, X, B, Y, Z>` (где `A, B` — байты, `X, Y, Z` — двойные слова) и для макрокоманды `PRINT1 <>`.

13.22 Описать рекурсивный макрос `PRINT2 v1, v2, v3, v4, v5, v6`. Здесь v_i — имя переменной. Макрос должен напечатать в виде чисел без знака значение переменных — двойных слов из списка параметров. Выписать макрорасширение для макрокоманды `PRINT2 A, X, B` (где `A, B` — байты, `X` — двойное слово) и для макрокоманды `PRINT2`.

13.23 Описать макрос `LAST p1, p2, p3, p4, p5, p6, p7`, который печатает в виде числа без знака последний переданный фактический параметр. Фактические параметры — константы.

Выписать макрорасширение для макровывозов LAST 1,2,3,4,5,6,7 и LAST 5,4,3.

13.24 Описать макрос COUNT p1,p2,p3,p4,p5,p6,p7, который печатает количество переданных фактических параметров.

Выписать макрорасширение для макровывозов COUNT a,b,3,4,d,6,7 и COUNT 5.

13.25 Описать макрос VOLUME p1,p2,p3,p4,p5,p6,p7, который подсчитывает и печатает общее количество байтов, занимаемое переданными параметрами в сегменте данных. Параметры — имена переменных или константы. Учесть, что константы не хранятся в ОП.

Выписать макрорасширение для макровывоза VOLUME a,30,N,x,d,6 (здесь a — переменная типа byte, N — константа со значением 100, x и d — переменные типа word и dword соответственно).

13.26 Описать макрос PRDWRD p1,p2,p3,p4,p5,p6,p7 (p_i — имена переменных), который печатает (как числа со знаком) значения тех параметров, которые являются двойными словами. Выписать макрорасширение для макровывозов PRDWRD B,W,D и PRDWRD D,D,D,D,D (B,W и D — имена переменных типа byte, word и dword соответственно).

13.27 Описать макрос PARMS p1,p2,p3,p4,p5. Макрос будет использоваться в теле процедуры, p_i — имена параметров процедуры. Считая, что ЕВР стандартно настроен на кадр стека, макрос должен назначать именам параметров их адреса в стеке. Выписать макрорасширение для макрокоманд PARMS X,Y,Z и PARMS X.

а) Считать, что p1 — верхний параметр в стеке.

б) Считать, что p1 — нижний параметр в стеке.

13.28 Описать макрос SUM R, где R — имя одного из 32-разрядных регистров общего назначения, для записи в R суммы значений всех остальных таких регистров.

13.29 Описать в виде макроса OUTF без параметров вывод текущих значений флагов CF, OF, SF и ZF в виде четверки из 0 и 1, причём значения всех флагов и используемых макросом регистров должны быть сохранены. Воспользоваться командами PUSHFD и POPFD. Учитывать, что в регистре флагов EFlags указанным флагам соответствуют биты со следующими номерами (нумерация битов справа налево от 0): CF — 0, OF — 11, SF — 7, ZF — 6.

13.30 Описать в виде макроса `SL RS,OP` (`RS` — это $\langle R_1, R_2, \dots, R_k \rangle$, где все R_i — 32-разрядные регистры общего назначения, $k > 0$; `OP` — это `SAVE` или `LOAD`) запись в стек (при `OP=SAVE`) или восстановление из стека (при `OP=LOAD`) регистров R_i . Выписать макрорасширение для макрокоманды `SL <EAX, ECX, EDI>, LOAD`.

13.31 Описать в виде макроса `SUM X` (X — это $\langle X_1, X_2, \dots, X_k \rangle$, где X_i — знаковые байтовые переменные, $k > 0$) вычисление суммы значений X_i и записи её в регистр `BX`.

Выписать макрорасширение для макрокоманды `SUM <A, B, C>`.

13.32 Описать в виде макроса `MAX X` (X — это $\langle X_1, X_2, \dots, X_k \rangle$, где X_i — знаковые байтовые переменные, $k > 0$) вычисление максимума X_i и записи его в регистр `AL`. (Обратить особое внимание на метки, которые будут появляться в макрорасширениях.)

Выписать макрорасширение для макрокоманды `MAX <A, B, A>`.

13.33 Написать полную программу, которая вводит три числа N , M и S и проверяет, удовлетворяют ли они следующим условиям: $0 \leq N \leq 23$, $0 \leq M, S \leq 59$. Если нет, программа должна выдать сообщение об ошибке, а иначе, трактуя эти числа как час (H), минута (M) и секунда (S) некоторого момента суток, должна напечатать время суток, на 1 секунду большее (с учетом смены суток).

Определить и использовать в этой программе два макроса, один из которых проверяет условие $a \leq X \leq b$, а другой — увеличивает X на 1 и, если $X > b$, обнуляет X .

13.34 `X DB 100 DUP(?) ; X[0..99]`

Описать процедуру `SetAbs(var z:byte)`, которая заменяет значение параметра на его абсолютную величину; параметр передаётся в стеке по ссылке. Описать макрос для вызова этой процедуры. Используя макрос, написать фрагмент ведущей части: при $X[0] > X[27]$ заменить на абсолютную величину значение элемента $X[27]$, иначе заменить на абсолютную величину значение элемента $X[0]$.

13.35 `A DD ? ; числа со знаком`

`B DD ?`

`C DD ?`

Описать процедуру `MaxMin(var x, y: dword)`, которая перераспределяет значения x и y так, чтобы большее из них оказалось в x , а меньшее —

в у; параметры передаются в стеке по ссылке. Описать макрос для вызова этой процедуры. Используя макрос, написать фрагмент ведущей части: перераспределить значения переменных А, В и С так, чтобы оказалось $A \geq B \geq C$.

13.36 Предположим, что имеется процедура Р от двух параметров, которые передаются по значению через регистры АХ и ВХ. Описать в виде макроса CALL_P X,Y команды обращения к этой процедуре, которые должны сохранять регистры АХ и ВХ и которые должны корректно работать, когда в качестве X и Y указаны АХ и/или ВХ.

Выписать макрорасширения для макрокоманд:

а) CALL_P Q,2 б) CALL_P АХ,ВХ в) CALL_P ВХ,5 г) CALL_P ВХ,АХ

13.37 Выписать при указанном макроопределении макрорасширение для указанной макрокоманды:

<pre> а) MA MACRO K JMP M1 MOV AX,K M&K:ADD AX,K ENDM ... MA 1 </pre>	<pre> б) MB MACRO K MOV AH,K IFIDN <AH>,<2> ADD AH,K ENDIF ENDM ... MB 2 </pre>	<pre> в) MV MACRO K A EQU K IFDIF <A>,<K> ADD DX,A&K ENDIF ENDM ... MV 3 </pre>
--	--	--

<pre> г) MG MACRO K IFDIF <K+1>,<5> MOV AX,K ENDIF MOV BX,K&K ENDM ... MG 4 </pre>	<pre> д) MD MACRO K IF K+1 EQ 6 X DB '&K&+1' ENDIF Y&K DW K+1 ENDM ... MD 5 </pre>	<pre> е) ME MACRO K MOV AH,0 FORC C,<K-1> ADD AH,'&C&' ENDM ... ME 6 </pre>
---	---	--

Ответы

1. Директивы определения данных

1.9. Таблица имён

имя	значение	тип
a	0	word
x	2	byte
y	5	dword

Объектный код. Содержимое ячеек выписано в 16-ричной системе.

смещение	содержание
0	23
	01
2	A1
	03
	04
5	03
	00
	00
	00

1.17. Ошибка 1: число 350 не умещается в байт

Ошибка 2: значение выражения 'A'*2¹⁶+ 'V'*2⁸+ 'C' не умещается в слово

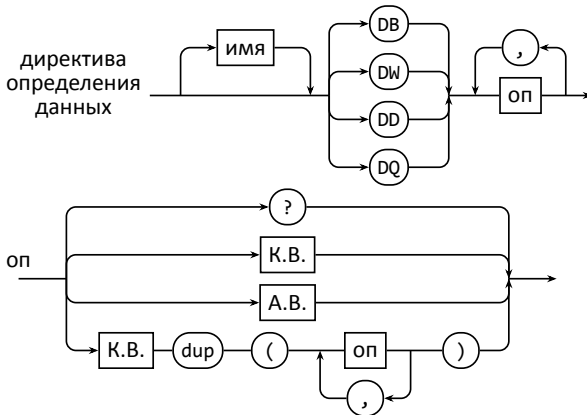
Ошибка 3: адрес (32 разряда) не умещается в байт

Ошибка 4: повторное описание имени E.

В байте с адресом 9 содержится число 44h.

1.18.	Выражение	конст/адр	значение	тип	смещение
	а) N	конст	10		
	б) V	адр		dword	7
	в) Y-1	адр		word	4
	г) Y-X	конст	5		
	д) Y+N	адр		word	15
	е) N-Y	ошибка			
	ж) 2*N+1	конст	21		
	з) 2*X+1	ошибка			
	и) V+Y-V	ошибка			
	к) V+(Y-V)	адр		dword	5
	л) (V-Y)/2	конст	1		
	м) X-Y/2	ошибка			
	н) N shl 2	конст	40		
	о) N shr 1	конст	5		
	п) 0FFFF FFFFh+2+Y	адр		word	6
	р) V-X+V	адр		dword	14
	с) 'A'+N/3	конст	код 'D'		
	т) 'Z'-'Y'	конст	1		
	у) '9'-'8'	конст	1		
	ф) X+'B'-'A'	адр		byte	1

1.20.



1.22. A DB M DUP (10 DUP (0)), N-10 DUP (-1))

1.25. При вычислении выражения $0\text{FFFFh}+1$ получится 10000h , что больше, чем слово (тип X). При вычислении выражения $0\text{FFFF FFFFh}+1$ результат будет 0, т. к. выражения вычисляются по модулю 2^{32} ; число 0 уместится в слово, ошибки нет.

1.27. DB (N-1)/8 DUP (0FFh), (0FFh shl (8-N mod 8)) and 0FFh

2. Команды пересылок. Оператор ptr

2.1. Ошибка 1: разный размер операндов

Ошибка 2: два операнда из памяти

Ошибка 3: неверный мнемокод

Ошибка 4: первый операнд должен быть регистром, а не переменной; второй операнд должен быть адресным выражением, а не регистром

Ошибка 5: размер второго операнда равен размеру первого (должен быть меньше)

Ошибка 6: второй операнд не может быть константным выражением

2.2. Неправильные: а, г, д, л, м, н, о, р, с, ф, х, ч.

2.3. AL=56h; EBX=34567812h; ECX=0FFFFFFABh; EDX=0ABh

2.5. а) MOV A, 80h ; 10000000b
 MOV B, 8000h
 MOV C, 80000000h
 MOV dword ptr D, 0
 MOV dword ptr D+4, 80000000h

б) MOV A, 7Fh ; 01111111b
 MOV B, 7FFFh
 MOV C, 7FFF FFFFh
 MOV dword ptr D, 0FFFFFFFh
 MOV dword ptr D+4, 7FFF FFFFh

2.6. б) MOV AX, word ptr A+1
 XCHG AX, word ptr A
 MOV A+2, AL

2.11. а) MOV dword ptr Q, 125
 MOV dword ptr Q+4, 0

б) MOV dword ptr Q, -125
 MOV dword ptr Q+4, 0FFFFFFFh

2.13. 1 способ

```
MOV AL, A
MOV AH, 0
MOV Y, AX
```

2 способ

```
MOVZX AX, A
MOV Y, AX
```

3. Арифметические команды

3.6. Вспомним материал по УМ-2: при выполнении команд условного перехода анализируются значения флагов; условие $OF \neq SF$ соответствует переходу по меньше для чисел со знаком. Следовательно, $OF \neq SF$ получится для всех $CL < 25$. Условие $OF = SF$ есть отрицание условия $OF \neq SF$. **ОТВЕТ:** а) $CL \in [-128, 24]$; б) $CL \in [25, 127]$

3.9. б) `MOV AL, X
ADD AL, 2*A+6
ADD X, AL`

3.12. в) Вычислим результат в паре EDX:EAX, затем запишем его в Z. Реализуем вычитание θ -Y в столбик, сначала вычитаем младшие разряды, потом — старшие, учитывая заём. Обращаем внимание на перевёрнутое представление чисел.

```
MOV EAX, 0
MOV EDX, 0
SUB EAX, dword ptr Y
SBB EDX, dword ptr Y+4
MOV dword ptr Y, EAX
MOV dword ptr Y+4, EDX
```

3.16. а) частное от деления Y на 10 не умещается в байт
б) неверное делимое у второй команды деления: $EDX:EAX = 1*232 + 5432$, а должно быть $EDX:EAX = 5432$

3.24. Организуем вычисления по схеме Горнера: $(A*X+B)*X+C$

```
MOV BL, X
MOV BH, 0 ; VX=X
MOV AL, A
MUL BL ; результат - слово AX
ADD AL, B
ADC AH, 0 ; AX+B, прибавили к слову байт без знака
MUL BX ; результат DX:AX
ADD AL, C
ADC AH, 0 ; AX+B, прибавили к слову байт без знака
ADC DX, 0 ; DX:AX+C
MOV word ptr Y, AX
MOV word ptr Y+2, DX
```

3.31. Неверные команды: б, г, е, з, и, л.

4. Команды ввода и вывода. Структура программы

4.15. При сложении двойных слов $a + b$ результат может превзойти двойное слово, поэтому будем вычислять сумму в четверном слове EDX:EAX.

```
INCLUDE settings.inc
INCLUDE io2020.inc
.STACK 4096
.DATA
    a DD ?
    b DD ?
.CODE
start: ININT a
        ININT b
        MOV EAX, a
        CDQ
        MOV EBX, EAX
        MOV ECX, EDX ; ECX:EBX = a
        MOV EAX, b
        CDQ ; EDX:EAX = b
```

- ```

 ADD EAX, EBX
 ADC EDX, ECX ; EDX:EAX = b+a
 MOV EBX, 17
 IDIV EBX
 OUTI EDX
 EXIT
END start

```
- 4.17. a) INCLUDE settings.inc  
INCLUDE io2020.inc  
.STACK 4096  
.DATA  
N DW 0FFh \* 10 + 9 ; 0FFh – наибольшее частное без знака  
; при делении на байт  
Snum DB ' Число -> ', 0  
Sdiv DB ' Частное -> ', 0  
Smod DB ' Остаток -> ', 0  
.CODE  
start:  
OUTSTR offset Snum  
MOVZX EAX, N ; EAX = AX = N  
OUTU EAX  
NEWLINE  
MOV BL, 10  
DIV BL  
MOV DL, AH  
OUTSTR offset Sdiv  
MOVZX EAX, AL  
OUTU EAX  
NEWLINE  
OUTSTR offset Smod  
MOVZX EAX, DL  
OUTU EAX  
NEWLINE  
EXIT  
END start
- 4.18. a) Адрес начала подстроки, которую нужно напечатать, равен offset A + 26 - m.  
INCLUDE settings.inc  
INCLUDE io2020.inc  
.STACK 4096  
m = ... ; 1 ≤ m ≤ 26  
.DATA  
A DB 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz', 0  
.CODE  
start: OUTSTR offset A+26-m  
EXIT  
END start
- б) Нужно напечатать буквы от 'a' до m-ой буквы алфавита; для своевременно-  
го окончания печати запишем в позицию следующей буквы число 0. Фрагмент  
решения:  
.CODE  
start: MOV A+m-1, 0  
OUTSTR offset A  
EXIT  
END start
- 4.19. a) Адрес начала подстроки, которую нужно напечатать, равен offset A + 26 - n.  
Сначала введём число n в регистр, затем вычислим нужное значение.  
INCLUDE settings.inc  
INCLUDE io2020.inc  
.STACK 4096  
.DATA  
A DB 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz', 0

```
.CODE
start: OUTCHAR '>' ;приглашение для ввода
 ININT EBX
 NEG EBX
 ADD EBX, offset A+26
 OUTSTR EBX
 NEWLINE
 EXIT
END start

4.20. INCLUDE settings.inc
INCLUDE io2020.inc
.STACK 4096

.DATA
k DD ?
WDay DB 'ПН',0,'ВТ',0,'СР',0,'ЧТ',0,'ПТ',0,'СБ',0,'ВС',0

.CODE
start:
 ININT k
 DEC k
 MOV EAX, k
 ADD EAX, EAX
 ADD EAX, k ; 3(k-1) - адрес начала дня недели в WDay
 ADD EAX, offset WDay
 OUTSTR EAX
 EXIT
END start
```

## 5. Команды перехода

5.8. X DB ?  
Y DB ?  
Z DB ?

a) MOV EAX, -3  
CMP X, 2  
JGE NO  
CMP Y, 4  
JGE NO  
CMP Z, 10  
JGE NO  
MOV EAX, 102

б) MOV EAX, 102  
CMP X, 2  
JL YES  
CMP Y, 4  
JL YES  
CMP X, 2  
JL YES  
MOV EAX, -3

NO:

YES:

5.10. X DQ ?  
S DB ?

Знак числа содержится в его старшем двойном слове. Если старшее двойное слово не равно нулю, оно однозначно определяет знак всего четверного слова. Если старшее двойное слово равно нулю, возможны две ситуации: всё четверное слово равно нулю, либо четверное слово – это небольшое положительное число, целиком уместившееся в младшем двойном слове. Реализуем алгоритм:

```
S:=1;
if dword(X+4) < 0 then S:=-1
else if dword(X+4) = 0 then
 if dword(X) = 0 then S:=0
```

Решение:

```
MOV S, 1
CMP dword ptr X+4, 0
JGE GR_EQ
MOV S, -1
JMP FIN
GR_EQ: JNE FIN ; dword ptr (X+4)>0, т.е. X>0
 CMP dword ptr X, 0
 JNE FIN
 MOV S, 0

FIN:
```

```

5.17. ; EDX:EAX:= X
 MOV EAX, dword ptr X
 MOV EDX, dword ptr X+4
 ; реализация CMP X, Y
 SUB EAX, dword ptr Y
 SBB EDX, dword ptr Y+4
 JB LESS ; JL для чисел со знаком

```

5.19. а) Алгоритм

```

k:= 0;
repeat
 {обработка младшей цифры}
 k:= k+1;
 {удаление младшей цифры из n}
 n:= n div 10;
until n=0
Реализация
N DD ?
 . . .
 MOV CL, 0 ; k
 MOV EBX, 10
 MOV EAX, N
CDig: INC CL
 MOV EDX, 0
 DIV EBX
 CMP EAX, 0
 JNE CDig

```

5.21. Представим N в виде произведения простых множителей  $N = 2^k \cdot 3^l \cdot 5^m \cdot \dots$

Вычеркнем из N все множители-тройки, подсчитывая их. Если в итоге получим частное 1, то N является степенью числа 3.

Алгоритм

```

k:= 0;
while n mod 3 = 0 do
 begin n:= n div 3; k:= k+1 end;
if n ≠ 1 then k:= -1
Реализация

```

При вычислении предусловия ( $n \bmod 3$ ) значение n теряется, но оно требуется для проверки после цикла. Поэтому перед делением его надо сохранить.

```

N DD ?
K DB ?
 . . .
 ININT N
 MOV CL, 0 ; k
 MOV EBX, 3
 MOV EAX, N
; предусловие
Cnt3: MOV ESI, EAX
 MOV EDX, 0
 DIV EBX
 CMP EDX, 0
 JNE Check
; тело
цикла
 INC CL
 JMP Cnt3

Check: CMP ESI, 1
 JE FIN
 MOV CL, -1
FIN: MOV K, CL

```

5.29. Читаем входную последовательность символов до пробела, формируя число как многочлен по схеме Горнера.



Алгоритм

```
n:= 0; read (c);
repeat n := n*5 + ord(c)-ord('0');
 read (c)
until c = ' '
```

Реализация

```
 MOV EBX, 5
 MOV EAX, 0 ; n
 MOV ECX, 0
Inp: INCHAR CL ; c
 MUL EBX
 ADD EAX, ECX
 SUB EAX, '0'
 INCHAR CL
 CMP CL, ' '
 JNE Inp
```

5.34. Алгоритм

```
{const n=130;}
max:= {минимальное машинное число};
for i:= 1 to n do
begin read(a);
 if a > max then max:= a
end
```

Реализация

Управление for проще всего реализуется с помощью команды LOOP. Ниже дан фрагмент программы.

```
 N = 130
 MOV EBX, 0 ; max. Для (б) число = 80000000h
 MOV ECX, N
CMax: ININT EAX ; a
 CMP EAX, EBX
 JBE next ; JLE для (б)
 MOV EBX, EAX
next: LOOP CMax
 OUTU EBX ; OUTI для (б)
```

5.41. а) Алгоритм

```
read(a); gr:= false;
repeat
 gr:= a>100;
 read(a)
until (a≠0) or gr;
if gr then CL:=1 else CL:=0
```

Реализация

На ассемблере для организации управления не используются логические переменные, вместо этого применяются команды условных переходов. Следует обратить внимание на выбор удобного начального значения CL.

```
 MOV CL, 1
 ININT EAX
Fnd: CMP EAX, 100
 JG FIN
 ININT EAX
 CMP EAX, 0
 JNE Fnd
; все числа ≤100
 MOV CL, 0
FIN:
```

5.44. Y DB 'Является',0  
 N DB 'Нет',0  
 MOV EBX, offset N  
 ININT EAX  
 CMP EAX, 0  
 JE YES  
 JG NGT

```

POS: ININT EAX
 CMP EAX, 0
 JL NO
 JE YES
NGT: ININT EAX
 CMP EAX, 0
 JG NO
 JNE POS
YES: MOV EBX, offset Y
NO: OUTSTR EBX

```

## 6. Массивы

6.1. Неправильные: б, г, д, е, з, и, к, л, н, п, т, у

6.15. в) ;просмотр массива от конца к началу

```

MOV EAX, 7FFFFFFFh ; самое большое число со знаком
MOV ECX, length X
MOV EBX, ECX
FMin: CMP EAX, X[(type X)*ECX]-(type X)
 JGE CONT
 MOV EAX, X[(type X)*ECX]-(type X)
 MOV EBX, ECX
CONT: LOOP FMin
; индекс = EBX-1
DEC EBX

```

6.18. а)

```

MOV EBX, 0
MOV ECX, length A
FNeg: CMP A[EBX], 0
 JL FND
 ADD EBX, type A
 LOOP FNeg
; нет отрицательных
JMP FIN
FND: MOV A[EBX], 1
FIN:

```

6.26. а) Реализуем алгоритм

```

i:=10;
repeat
 d:=символ(n mod 10);
 S[i]:=d;
 i:=i-1;
 n:=n div 10
until n=0

```

Ассемблер

```

MOV EAX,N
MOV ECX,10
MOV EBX, size S-type S
; = 9, адрес посл.элемента
DGT: MOV EDX,0
 DIV ECX
 ADD DL,'0'
 MOV S[EBX],DL
 DEC EBX
 CMP EAX,0 ; тип элемента S=1
 JNE DGT

```

6.27. а) Используем массив

```

a: array ['a'..'z'] of 0..1;
При чтении текста заполняем мас-
сив. Когда ввод текста закончен,
просуммируем элементы массива
— это будет ответ.

```

Ассемблер

```

A DB 'z'-'a'+1 DUP (0)
.....
MOV EBX,0
INCHAR BL
LTR: MOV A[EBX-'a'],1
 INCHAR BL
 CMP BL,'.'
 JNE LTR
 MOV EBX,'a'
 MOV ECX,'z'-'a'+1
 MOV EAX,0
CNT: ADD AL,A[EBX-'a']
 INC EBX
 LOOP CNT
 OUTU EAX

```

```

6.31. 6) MOV ECX, m
 MOV EBX, 0 ; B[1,1]
PrC: OUTU B[EBX]
 NEWLINE
 ADD EBX, n*(type B) ; на новую строку
 LOOP PrC

```

## 7. Структуры

7.1. 6) 1) type D1 = size D1 = size DATE = 15  
 2) type D1.Y = 2; type D1.D = 1; type D1.WD = 1  
 3) length D1.Y = 1; length D1.WD = 1; size D1.Y = 2; size D1.WD = 1  
 4) offset D1.D = 103h

```

7.3. N=70
 T TIME N DUP (<>)
 ...
 MOV EBX, 0
 MOV ECX, length
FND: CMP (T[EBX]).H, 12
 JB NEXT
 JA PRINT
 CMP (T[EBX]).M, 0 ; час=12
 JNE PRINT
 CMP (T[EBX]).S, 0 ; час=12, мин=0
 JNE PRINT
NEXT: ADD EBX, type T
 LOOP FND
; нет подходящих элементов
 JMP FIN
PRINT: MOZX EAX, (T[EBX]).H
 OUTU EAX
 OUTCHAR ': '
 MOZX EAX, (T[EBX]).M
 OUTU EAX
 OUTCHAR ': '
 MOZX EAX, (T[EBX]).S
 OUTU EAX
FIN:

```

## 8. Команды работы с битами

8.3. Логические команды работают с битами, реализуя традиционные логические операции. Поэтому если выбрать конкретный бит в качестве представления логического значения, получим корректные логические операции. Например, пусть логическое значение байта хранится в младшем разряде. Тогда любое нечётное число будет изображать истину, а любое чётное число — ложь.

|                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>8.9. Алгоритм:</p> <pre> {c:char; n:integer} n:=0; read(c); repeat   n := n*4;   n := n + ord(c)-ord('0')   read(c) until c=' '     </pre> | <p>Ассемблер:</p> <pre> XOR EBX, EBX XOR EAX, EAX INCHAR BL CALC:  SHL EAX, 2           ; EAX*4         SUB BL, '0'         ADD EAX, EBX         INCHAR BL         CMP BL, ' '         JNE CALC     </pre> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 8.10. Алгоритм

На хранение четверичной цифры тратится два разряда, поэтому двойное слово  $n$  содержит  $32/2=16$  цифр  $n = d_1d_2 \dots d_{16}$   
 { $d$ : char;  $n$ ,  $i$ : integer}  
 for  $i := 1$  to 16 do  
 begin  $d :=$  старшая цифра( $n$ );  
       write(chr( $d + \text{ord}('0')$ ))  
 end

## Ассемблер

```
MOV ECX, 16
PrN: ROL EAX, 2
; EAX=d2...d16d1 на 1-ом шаге
MOV BL, 3h
; маска для выделения 2 битов
AND BL, AL ; BL=d1
ADD BL, '0'
OUTCHAR BL
LOOP PrN
; после 16 поворотов EAX вернул
; начальное значение
```

## 8.13. а)

```
XOR DH, DH
MOV ECX, 32
Cnt1: ROL EAX, 1 ; CF = старш.р-д
 ADC DH, 0 ; DH := DH + CF
 LOOP Cnt1
```

## в)

```
XOR EBX, EBX
MOV ECX, 32
Inv: ROL EAX, 1
 RCR EBX, 1
 LOOP Inv
MOV EAX, EBX
```

8.14. Рекомендация: записать в EBX перевёрнутое значение EAX (см. 8.13(в)) и сравнить EAX и EBX.

8.19. MOV ECX, N-1 ;  $x[0]$  сдвигать на 0 нет смысла  
 Shft: ROL X[(type X)\*ECX], CL  
 LOOP Shft

## 8.20. б)

```
X DD ?
Y DD ?
;35*X=32*X+2*X+X
MOV EAX, X
MOV EBX, EAX
SHL EBX, 1 ; EBX=2*X
ADD EAX, EBX ; EAX=X+2*X
SHL EBX, 4 ; EBX=16*(2*X)
ADD EAX, EBX ; EAX=X+2*X+32*X
MOV Y, EAX
```

8.24. а) ;  $C := \{ '2', '4', '5' \}$

```
MOV C, 2Ch
```

б) ;  $C := A \cup B$

```
MOV AX, A
OR AX, B
MOV C, AX
```

д) ;  $C := A \setminus B = A \cap \overline{(A \cap B)}$

```
MOV BX, A
AND BX, B
NOT BX
MOV AX, A
AND AX, BX
MOV C, AX
```

е) ; распечатать множество C

```
MOV BL, '0' ; текущий элемент
MOV ECX, 10 ; всего элементов
MOV AX, C
PrE1: SHL AX, 1
 JNC NEXT
 OUTCHAR BL
NEXT: INC BL
 LOOP PrE1
```

## 9. Записи

9.1. в)

|               | R2        | M         | N        | L     |
|---------------|-----------|-----------|----------|-------|
| width         | 27        | 5         | 10       | 12    |
| mask          | 7FF FFFFh | 7C0 0000h | 3F F000h | 0FFFh |
| значение поля |           | 22        | 12       | 0     |

9.2.

|                 | A     | B     | C                     |
|-----------------|-------|-------|-----------------------|
| a) V1 R <>      | 0 1 0 | 0 0 0 | 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1   |
|                 | 2     | 0     | 3FFh                  |
| б) V2 R <1,2,3> | 0 0 1 | 0 1 0 | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 |
|                 | 1     | 2     | 3                     |
| в) V3 R <, ,7>  | 0 1 0 | 0 0 0 | 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1   |
|                 | 2     | 0     | 7                     |
| г) V4 R <7>     | 1 1 1 | 0 0 0 | 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1   |
|                 | 7     | 0     | 3FFh                  |

9.6. б) DATE RECORD Y:7=0, M:4=0, D:5=0

```

D1 DATE <>
; type D1 = word
; печать D
 MOV EAX, D1
 AND EAX, mask D
 OUTU EAX
 OUTCHAR ' .'
; печать M
 MOV EAX, D1
 AND EAX, mask M
 SHR EAX, M
 OUTU EAX
 OUTCHAR ' .'
; печать Y
 MOV EAX, D1
 SHR EAX, Y
 ADD EAX, 2000
 OUTU EAX

```

```

в) D1 DATE <>
Mnth DB 'янв',0, 'фев',0, 'мар',0
 DB 'апр',0, 'май',0, 'июн',0
 DB 'июл',0, 'авг',0, 'сен',0
 DB 'окт',0, 'ноя',0, 'дек',0
; печать D
 MOV EAX, D1
 AND EAX, mask D
 OUTU EAX
 OUTCHAR ' .'
; печать M, адрес названия в Mnth = 4(M-1)
 MOV EAX, D1
 AND EAX, mask M
 SHR EAX, M ; EAX = M
 DEC EAX
 SHL EAX, 2
 ADD EAX, offset Mnth ; или LEA EAX, Mnth[4*EAX-4]
 OUTSTR EAX
 OUTCHAR ' .'
; печать Y
 MOV EAX, D1
 SHR EAX, Y
 ADD EAX, 2000
 OUTU EAX

```

## 10. Стек

```

10.5. INCLUDE settings.inc
INCLUDE io2020.inc
.STACK 4096
.CODE
Start: ININT EAX
 MOV ECX, EAX
ROWS: PUSH ECX
 MOV ECX, EAX
ELEMS: OUTCHAR '*'
 LOOP ELEMS
 NEWLINE
 POP ECX
 LOOP ROWS
 EXIT
END Start

```

### 10.11. 6) Алгоритм

```

{push(n);}
if n<0 then
 begin write('-'); n:=-n end;
k:=0;
repeat
 d := n mod 10;
 push(d); k:=k+1;
 n := n div 10
until n=0;
for i:=1 to k do
 begin
 pop(d);
 write(chr(d+ord('0')))
 end
end
{pop(n)}

```

### Ассемблер

```

PUSH EAX
CMP EAX, 0
JGE CONT
OUTCHAR '-'
NEG EAX
CONT: MOV ECX, 0
 MOV EBX, 10
DGTS: MOV EDX, 0
 DIV EBX
 PUSH EDX
 INC ECX
 CMP EAX, 0
 JNE DGTS
PR: POP EDX
 ADD DL, '0'
 OUTCHAR DL
 LOOP PR
 POP EAX

```

## 11. Процедуры

### 11.7. а) Передача параметров в регистрах

```

; процедура
OUTB PROC
; параметр в AL=d1d2
PUSH EAX
PUSH ECX
Pr16: MOV ECX, 2
 ROL AL, 4
 MOV AH, 0Fh
 AND AH, AL
 CMP AH, 9
 JA LET
 ADD AH, '0'
 JMP PRINT
LET: ADD AH, 'A'-10 ; цифры 'A'..'F'
PRINT: OUTCHAR AH
 LOOP Pr16
 POP ECX
 POP EAX
 RET
OUTB ENDP

```

```

; Фрагмент ведущей части.
X DQ ?
; Печатаем 8 байтов переменной X,
; начиная со старшего байта
MOV ECX, 8
PrNum: MOV AL, byte ptr X[ECX]-1
 CALL OUTB
 LOOP PrNum

```

### 11.15. а) Передача параметров в регистрах

```

SYM PROC ; ESI - начало массива, ECX - длина массива
PUSH EDX
PUSH ESI
PUSH EDI
XOR EAX,EAX ; EAX := false
LEA EDI,[ESI][4*ECX-4] ; указатель на последний элемент

```

```

L: MOV EDX,[ESI]
 CMP EDX,[EDI]
 JNE E
 ADD ESI,4
 SUB EDI,4
 CMP ESI,EDI
 JB L
 NOT EAX ; EAX := true
E: POP EDI
 POP ESI
 POP EDX
 RET
SYM ENDP

```

б) Передача параметров в стеке

```

; function sym(var x: массив; n: dword)
SYM PROC
 PUSH EBP
 MOV EBP, ESP
 PUSH ECX
 PUSH EDX
 PUSH ESI
 PUSH EDI
 MOV ESI, [EBP+8] ; адрес начала X
 MOV ECX, [EBP+12] ; N
 LEA EDI, [ESI][4*ECX-4] ; адрес последнего элемента X
; ECX := N div 2
 SHR ECX, 1
 JECXZ Yes
 MOV AL, 0 ; false
Check: MOV EDX, [ESI]
 CMP EDX, [EDI]
 JNE FIN
 ADD ESI, 4
 SUB EDI, 4
 LOOP Check
; Все элементы совпали
Yes: MOV AL, 0FFh
FIN: POP EDI
 POP ESI
 POP EDX
 POP ECX
 POP EBP
 RET 8
SYM ENDP

```

11.27. Сформулируем алгоритм с учётом особенностей программирования управляющих конструкций на ассемблере так, чтобы его было удобно реализовать:

```

function Bits(N: integer): byte;
var t: integer;
begin t := N mod 2; N := N div 2;
 if N<>0 then t := t + Bits(N);
 Bits := t
end;

```

Реализация:

```

BITS1 PROC
 PUSH EBX
 PUSH ECX
 MOV CL,0 ; переменная t
 SHL EBX,1
 ADC CL,0
 CMP EBX,0 ; TEST EBX,EBX
 JE fin ; JZ fin
 CALL BITS1
 ADD CL,AL
fin: MOV AL,CL
 POP ECX
 POP EBX
 RET
BITS1 ENDP

```

## 12. Строковые команды

- 12.6. e) `MOV ECX, N`  
`STD`  
`MOV EDI, offset S + N - 1`  
`MOV ESI, offset S + N - 5`  
`MOV EAX, dword ptr S + N - 4`  
`REP MOVSB`  
`MOV dword ptr S, EAX`
- 12.11. `MOV ECX, N/2`  
`MOV ESI, offset S`  
`MOV EDI, offset S + (N+1)/2 ; если N нечётно, пропускаем средний символ`  
`CLD`  
`MOV AL, 1`  
`REPE CMPSB`  
`JE FIN`  
`MOV AL, 0`  
**FIN:**
- 12.12. a) `MOV ECX, N`  
`MOV EDI, offset S`  
`CLD`  
`MOV AL, '*'`  
**SRCh:**  
`REPNE SCASB`  
`JNE FIN`  
`MOV byte ptr [EDI-1], '?'`  
`CMP ECX, 0`  
`JNE SRCh`  
**FIN:**

Если не анализировать значение ECX после строковой команды и вместо двух последних команд написать `JMP SRCh`, то для строки, оканчивающейся на '\*', получится зацикливание.

## 13. Макросредства

- 13.6. a) `INC A`  
`JE L`
- б) `MOVSW`  
`MOV A,2`
- в) `ADD AX,N`  
`ADD AX,5+1`  
`ADD AX,6`
- г) `K EQU <B KK>`  
`DB 'p'`  
`DB 'B Kp'`  
`LL EQU <B LLLL>`  
`DB 'p'`  
`DB 'B LLp'`  
`M EQU <B MM>`  
`DB 'p'`  
`DB 'B Mp'`
- д) `DW A,ABU,ABA`  
`DW B,ABU,ABB`  
`DW U,ABU`  
`DW C,CU,CC`  
`DW U,CU`
- е) `ADD AL, ',' ; код sym`  
`ADD AL, ',' ; код sym`  
`ADD AL, '%' ; код sym`  
`ADD AL, '2' ; код sym`  
`ADD AL, '+' ; код sym`  
`ADD AL, '1' ; код sym`
- 13.16. `IF0 MACRO X,L`  
`LOCAL NO`  
`IF type X NE qword`  
`CMP X,0`  
`JE L`  
`ELSE`  
`CMP dword ptr X,0`  
`JNE NO`  
`CMP dword ptr X+4,0`  
`JE L`  
`NO:`  
`ENDIF`  
`ENDM`
- 13.20. `NULL MACRO r1,r2,r3,r4,r5,r6,r7,r8`  
`IFNB <r1>`  
`MOV r1,0`  
`NULL r2,r3,r4,r5,r6,r7,r8`  
`ENDIF`  
`ENDM`



```

13.32. MAX MACRO X
 MOV AL,80h
 FOR B,<X>
 LOCAL L
 CMP AL,B
 JGE L
 MOV AL,B
L:
 ENDM
 ENDM

```

```

13.37. а) JMP M1
 MOV AX,1
 M1:ADD AX,1
 г) MOV AX,4
 MOV BX,44

```

```

б) MOV AH,2

```

```

д) X DB '5+1'
 Y5 DW 5+1

```

```

в) A EQU 3
 ADD DX,A3

```

```

е) MOV AH,0
 ADD AH,'6'
 ADD AH,'-'
 ADD AH,'1'

```

## Приложение

### Самостоятельная работа №1

1. Написать для трёхадресной учебной машины программу решения следующей задачи. Реализовать оператор

$$y := x * (-2) \quad (\text{второй вариант } y := x * (-3))$$

Распределение памяти: переменная  $x$  — ячейка с адресом  $0100$ ,  $y$  —  $0101$ .

Константу разместить в ОП за последней командой программы.

**Критерии оценивания:** нет команды стоп — минус 2/3; не все команды полностью заполнены (есть пропущенные разряды в ячейке в команде останова) — минус 2/3; ошибка в представлении константы, использована неверная команда умножения — минус 1/3.

2. Изобразить (в 16-ричном или в двоичном виде), как будут заполнены байты при выполнении следующей последовательности директив. Считать, что код символа 'A' = 41h.

| 1 вариант               | 2 вариант                |
|-------------------------|--------------------------|
| X DB 1, 2, 3<br>DB 0A5h | A DB 'DCBA'<br>B DW 'DC' |
| Y DD 0F84h              | X DB 5, 6, 7<br>DB 0E3h  |
| A DB 'ABCD'             | Y DD 0A12h               |
| B DW 'AB'               |                          |

**Критерии оценивания:** каждая ошибка — минус 1/3

**Самостоятельная работа №2**

1. N DD ? ; число со знаком  
d DB ? ; число со знаком

Реализовать оператор

(1 вариант)  $N := (N - 10) \text{ div } d$

(2 вариант)  $N := (N + 10) \text{ div } d$

Считать, что величина  $N - 10$  ( $N + 10$ ) умещается в двойное слово.

**Критерии оценивания:** делимое не EDX:EAX (т. е. возможно переполнение частного) — минус 2/3; неверное получение из байта двойного слова, перепутано расположение частного и остатка — минус 1/3

2. X DD 30 DUP (?) ; X[0..29]

Преобразовать массив так, как преобразует его следующий оператор

```
for i:=0 to 28 do X[i]:=X[i]+X[29]
```

Второй вариант

X DD 40 DUP (?) ; X[0..39]

Преобразовать массив так, как преобразует его следующий оператор

```
for i:=0 to 38 do X[i]:=X[i]-X[39]
```

**Критерии оценивания:** каждая ошибка — минус 1/3

**Самостоятельная работа №3****Задача 1**

$N \text{ DQ } ?$  ; число без знака

Не используя арифметические команды, реализовать оператор

(1 вариант)  $N := N * 2$

(2 вариант)  $N := N \text{ div } 2$

Решение должно содержать не более трёх команд.

**Критерии оценивания:** неверное направление сдвига, теряется разряд в середине числа (например, сдвиг не через CF) — сразу минус; не учтено перевёрнутое представление — минус 2/3; другие ошибки, каждая лишняя команда — минус 1/3.

**Задача 2**

1 вариант: Реализовать процедуру  $\text{Padd}(x, a)$ , которая реализует оператор  $x := x + a$ . Передача параметров в стеке, стандартные соглашения о связях.

2 вариант: Реализовать процедуру  $\text{Psub}(x, a)$ , которая реализует оператор  $x := x - a$ . Передача параметров в стеке, стандартные соглашения о связях.

**Критерии оценивания:** запись результата в стек, а не в сегмент данных (неумение работать с параметром-переменной) — минус; каждая другая ошибка — минус 1/3.