

JMP

MOV AX,0003h

JMP label1

MOV AX,06h

Label1:

ADD AX,03h

JZ

MOV AX,0003h

DEC AX

JZ label1

Label1:

HLT

JNZ

MOV AL,00h

DEC AL

JNZ label1

Label1:

HLT

XCHG

MOV AX,0010h

MOV BX,0020h

XCHG AX,BX

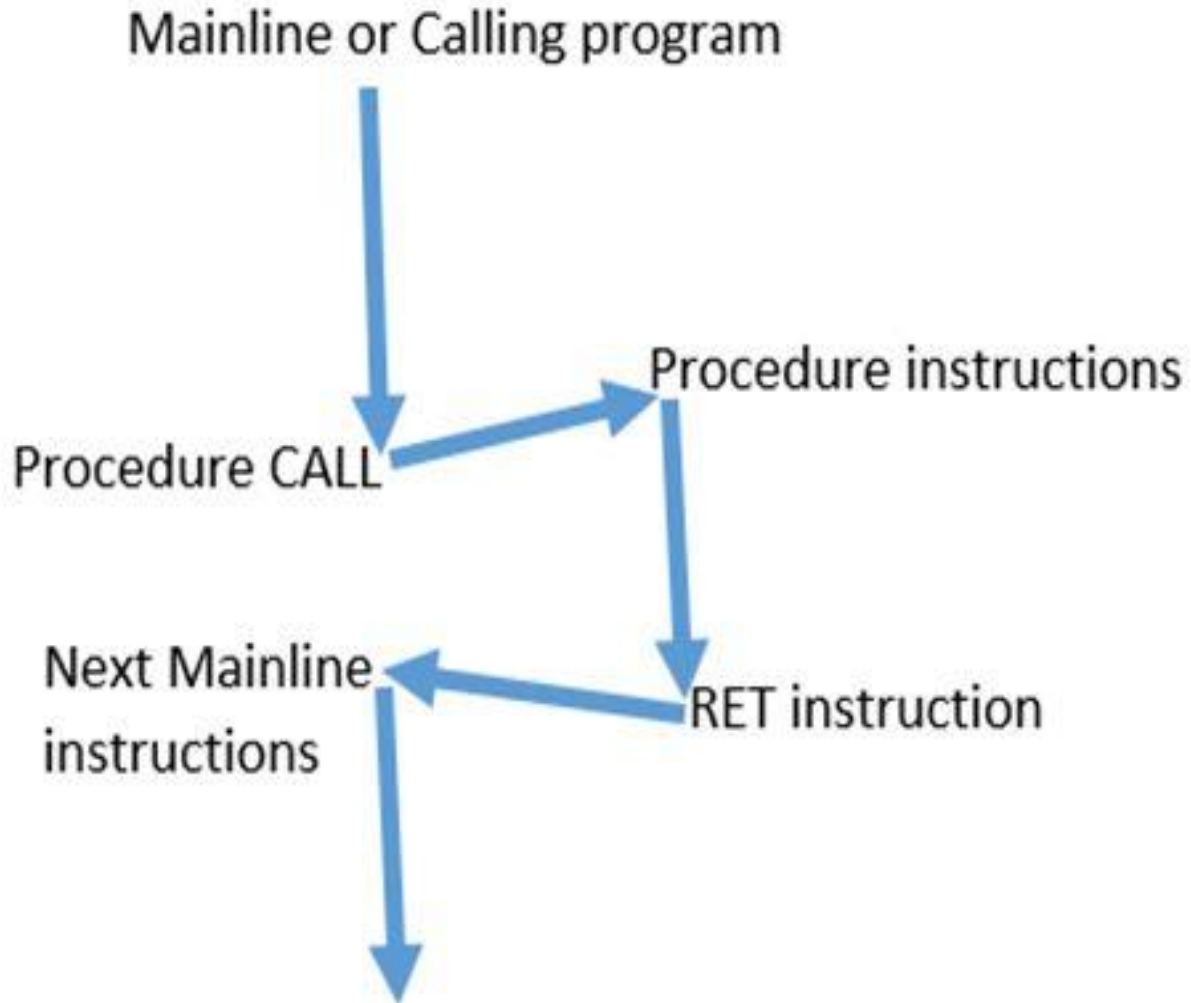
CALL

فراخوانی زیر برنامه: نام زیر برنامه CALL

اعمال انجام شده در هنگام اجرای دستور

۱- ذخیره آدرس برگشت در پشته

۲- پرش به آدرس زیر برنامه



CALL

MOV al,13h

CALL label1

ADD al,03h

HLT

label1 PROC

INC al

RET

label1 ENDP

دستورالعملهای رشته

MOVS	انتقال رشته ها	Move string
CMPS	مقایسه رشته ها	Compare string
SCAS	پرش رشته ها	Scan string
STOS	ذخیره رشته ها	Store string
LODS	بار کردن رشته ها	Load string

دستورالعمل PUSH

به منظور ذخیره کردن محتوی یک ثبات ۱۶ بیتی یا محتوی یک متغیر از نوع WORD در پشته از دستورالعمل PUSH استفاده می گردد.

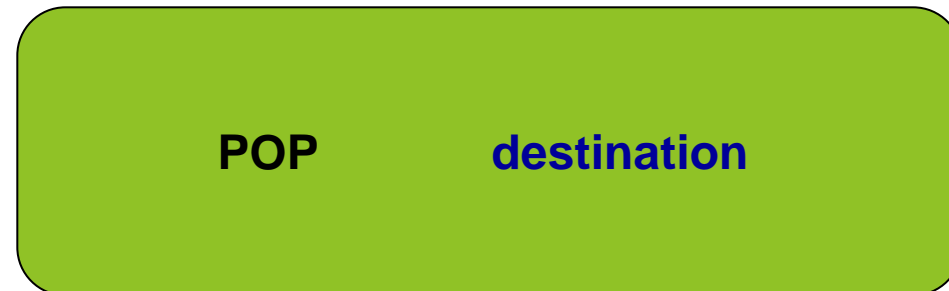
شکل کلی دستورالعمل PUSH :

PUSH **SOURCE**

دستورالعمل POP

دستورالعمل POP باعث می شود که عنصر رویی پشته از پشته خارج شود.

فرم دستورالعمل بصورت زیر می باشد :



مقداری که از پشته خارج می گردد در **destination** قرار می گیرد.

دستورالعمل MOVs

دستورالعمل MOVs برای کپی کردن یک رشته از یک موقعیت حافظه به موقعیت دیگر بکار می رود.

MOVs

دستورالعمل CMPS

دستورالعمل CMPS برای مقایسه محتویات دو رشته مورد استفاده قرار می گیرد.

CMPS

دستورالعمل SCAS

بوسیله SCAS می توان در یک رشته به دنبال یک مقدار معین گشت.

SCAS

دستورالعمل STOS

دستورالعمل STOS می تواند برای ذخیره کردن یک مقدار جدید در رشته بکار رود.

STOS

دستورالعمل LODS

دستورالعمل LODS یک مقدار را از یک رشته بدست می آورد.

LODS

حالت های آدرس دهی

عملوند های دستورالعمل های اسمبلی به سه گروه عمده تقسیم می شوند :

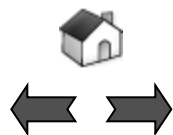
► بلا واسطه

► ثبات

► حافظه

بلا واسطه

عملوند های بلا واسطه مقادیری هستند که در داخل دستورالعمل ها قرار می گیرند.



ثبات

عملوندهای ثبات شامل مقادیری هستند که از یک ثبات برداشته شده یا نتیجه دستورالعمل در یک ثبات مقصد قرار می گیرد.

حافظه

عملوند های حافظه به دو گروه مستقیم و غیر مستقیم تقسیم می شوند. آفست یک عملوند مستقیم در داخل دستورالعمل قرار می گیرد. آفست یک عملوند با استفاده از یکی از حالت های غیرمستقیم ، از محتوی یک یا دو ثبات و (بعضی مواقع) یک مقدار جابجایی در داخل دستورالعمل قرار دارد، محاسبه می شود.

