

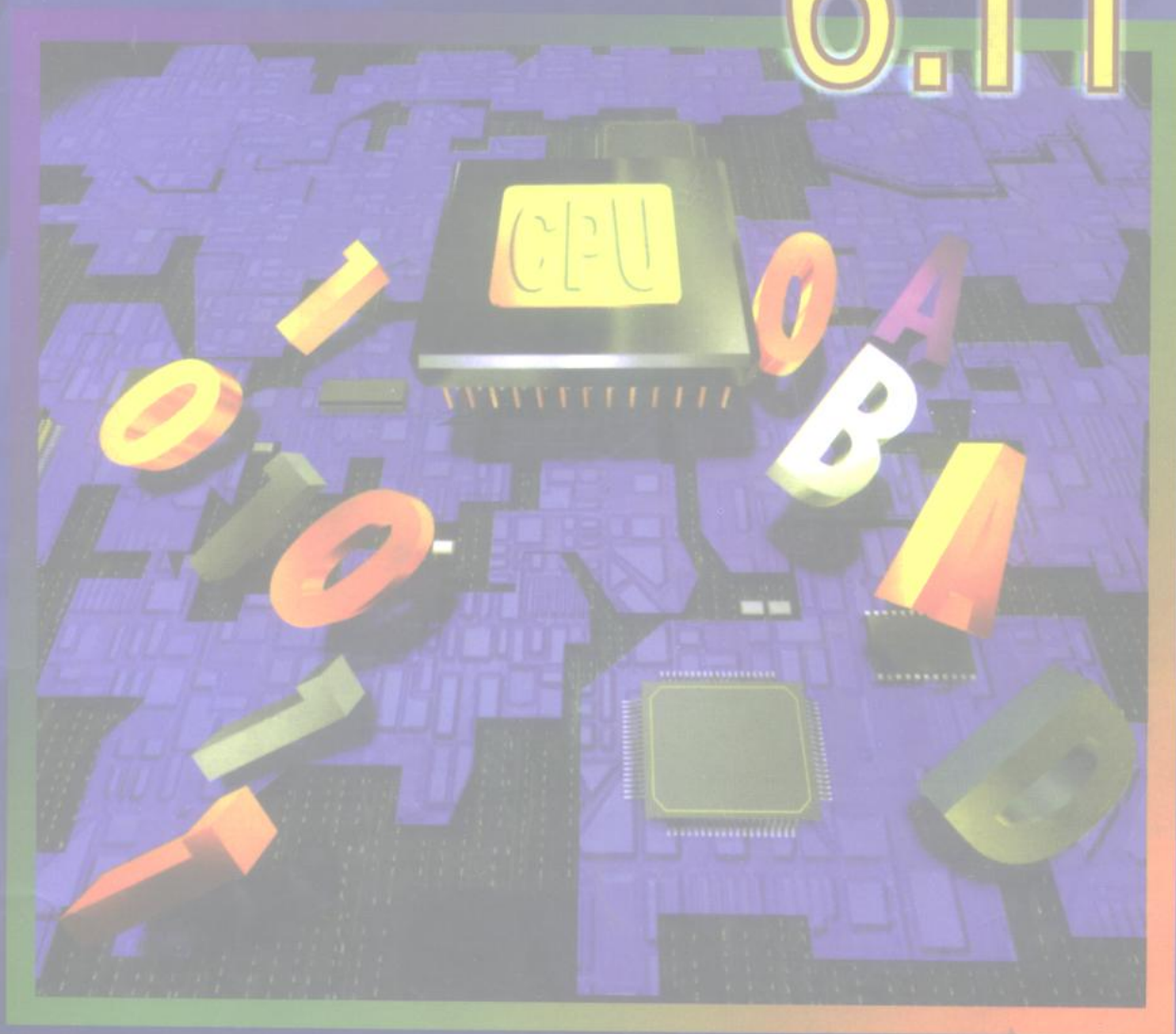
第3波

蔡友家 著

MASM

汇编语言应用

6.11



机械工业出版社

MASM 6.11 汇编语言应用

蔡友家 著



机械工业出版社

JS/88/09

本书从汇编语言的基础知识入手,深入浅出地向您介绍最新版的MASM 6.11,使您逐步掌握有关MASM 6.11的各种知识。本书第1~2章为基础知识部分;第3~5章介绍了如何使用和处理汇编语言程序、数据类型以及地址与指针的重要概念;第6章介绍了重要的中断概念及MASM中常用的宏;第7~9章是有关指令、程序库和子程序的知识;第10章介绍了有关磁盘的操作和文件的处理,无论您是初学者还是汇编语言的使用高手,本书都能使您从中获益。

本书繁体字版名为《MASM 6.11 组合语言应用》,由第3波文化事业股份有限公司出版,版权归第3波文化事业股份有限公司所有。本书简体中文版由第3波文化事业股份有限公司依出版授权合同约定,授权机械工业出版社出版,未经出版者书面许可,本书的任何部分均不得以任何形式或手段复制或传播。

图字:01—96—1076

图书在版编目(CIP)数据

MASM 6.11 汇编语言应用/蔡友家著. —北京:机械工业出版社,1998.2
ISBN 7-111-06088-1

I:M… II.蔡… III.汇编语言, MASM6.11 IV.TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(97)第29260号

出版人:马九荣(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)
责任编辑:王冠宇 版式设计:王颖 责任校对:林去菲
封面设计:姚学峰 责任印制:路琳

中国建筑工业出版社密云印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1998年5月第1版第1次印刷
787mm×1092mm¹/₁₆·17印张·415千字
0 001—3 000册
定价:30.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

目 录

第 1 章 汇编语言介绍	1	2.6 条件伪指令	19
1.1 机器语言与汇编语言	1	2.6.1 条件编译伪指令	19
1.1.1 机器语言	1	2.6.2 条件错误伪指令	20
1.1.2 机器指令	1	第 3 章 汇编语言程序	21
1.1.3 汇编语言	2	3.1 编译流程	21
1.1.4 汇编语言指令	2	3.2 执行程序	22
1.1.5 机器语言与汇编语言	2	3.3 程序结构	22
1.2 处理器与协处理器	3	3.3.1 组织段	22
1.3 何时要使用汇编语言	4	3.3.2 物理内存段 (Physical Memory Segment)	23
1.4 操作系统 (Operating System)	4	3.3.3 逻辑段 (Logical Segment)	23
1.5 你需要的软件	4	3.4 使用简化段伪指令	23
1.6 计算机的数制	5	3.5 定义内存模式	25
1.6.1 位 (Bit) 和字节 (Byte)	5	3.5.1 Small、Medium、Compact、Large 和 Huge 模式	26
1.6.2 Binary Number	5	3.5.2 Tiny 模式	26
1.6.3 Hexadecimal Number	6	3.5.3 Flat 模式	26
1.6.4 有符号数与无符号数	7	3.6 设置 Stack Distance	27
1.6.4.1 无符号数	7	3.7 指定处理器 (Processor) 和协处理器 (Coprocessor)	27
1.6.4.2 有符号数	7	3.8 建立 Stack	27
1.6.4.3 内存大小的计算	8	3.9 建立数据 (Data) 段	27
1.6.4.4 BCD 码	8	3.9.1 Near Data Segment	28
1.7 字符存储格式	8	3.9.2 Far Data Segment	28
1.7.1 ASCII	9	3.10 建立 Code 段	28
1.7.2 EBCDIC	9	3.10.1 Near Code Segment	28
第 2 章 硬件与软件概念	10	3.10.2 Far Code Segment	28
2.1 与汇编语言关系密切的计算机硬件	10	3.11 使用 .STARTUP 和 .EXIT 去开始和结束 CODE	29
2.2 CPU 寄存器	10	3.12 MOV 指令	31
2.2.1 通用寄存器 (General-Purpose Register)、段寄存器 (Segment Register) 和其它寄存器	11	3.12.1 操作数的形式限制	31
2.2.2 段寄存器	11	3.12.2 直接寻址	32
2.2.3 数据寄存器 (又称通用寄存器)	12	3.12.3 PTR 运算符	33
2.2.4 特殊寄存器	13	3.12.4 Offset 运算符	34
2.2.5 标志寄存器 (EFL)	13	3.12.5 SEG 运算符	34
2.3 系统软件与内存	15	3.12.6 XCHG 指令	34
2.4 段寻址	16	3.13 PUSH 与 POP 指令	35
2.5 预处理符号	17		

第4章 地址与指针	36	5.2.1 字符串和数组	61
4.1 段的地址	36	5.2.2 结构与联合 (structure and union)	64
4.1.1 初始化缺省的段寄存器	36	5.2.3 记录 (Record)	73
4.1.2 指定和编译程序相关的段值	36	5.3 寻址未命名的项目	77
4.1.3 指定处理器相关的段值	37	5.4 属性	77
4.2 近程与远程地址	38	5.5 运算符	78
4.2.1 Near Code	38	5.6 LABEL 伪指令	79
4.2.2 Far Code	38	5.7 EQU 伪指令	80
4.2.3 Near Data	39	5.8 地址计数器: \$ 和 ORG 伪指令	81
4.2.4 Far Data	39	5.9 变量命名规则	83
4.3 运算符 (Operator)	40	5.10 指定数字规则	83
4.4 操作数 (Operand)	41	第6章 基本字符输出、输入	84
4.4.1 Register 操作数	42	6.1 中断	84
4.4.2 Immediate 操作数	42	6.2 软硬件中断	85
4.4.3 OFFSET 运算符	42	6.3 INT 指令	85
4.4.4 SEG 运算符	42	6.4 中断向量表 (Interrupt Vector Table)	85
4.4.5 Direct Memory 操作数	43	6.5 BIOS	86
4.4.6 Indirect Memory 操作数	44	6.6 DOS	86
4.4.6.1 16 位和 32 位寄存器间接操作数	44	6.7 DOS Function Call	86
4.4.6.2 16 位寄存器间接操作数	46	6.7.1 01H: 由键盘输入一字符且显示在屏幕上	87
4.4.6.3 32 位寄存器间接操作数	47	6.7.2 02H: 输出字符至屏幕	87
4.5 程序堆栈	49	6.7.3 05H: 打印机输出	87
4.5.1 储存在堆栈的操作数	49	6.7.4 06H: 控制台直接输出、输入	88
4.5.2 储存标志值至堆栈	50	6.7.5 07H: 控制台直接输入且没有回送	88
4.5.3 存储在堆栈的寄存器值 (80186~486 Only)	50	6.7.6 08H: 控制台直接输入且没有回送	88
4.6 使用指针与地址存取数据	51	6.7.7 09H: 字符串输出	89
4.6.1 使用 TYPEDEF 定义指针变量	51	6.7.8 0AH: 字符串输入	89
4.6.2 使用 ASSUME 定义寄存器型式	53	6.7.9 0BH: 键盘缓冲区状态	90
4.6.3 基本指针和地址运算	53	6.7.10 0CH: 清除键盘缓冲区, 并等待输入	90
4.6.3.1 初始化指针变量	54	6.8 扩展码 (Extended Code)	90
4.6.3.2 载入地址至寄存器	55	6.9 ASCII 控制字符	92
4.6.3.3 独立模式技巧	57	6.10 宏 (Macro)	92
第5章 说明与使用数据类型	59	6.10.1 宏过程 (Macro Procedure)	93
5.1 定义与使用简单数据类型	59	6.10.2 建立宏过程	94
5.1.1 说明整型变量	59	6.10.3 传参数给宏	94
5.1.2 配置整型变量的内存空间	59	6.10.4 指定需要或缺省的参数	95
5.1.3 数据初值	61	6.11 显示方式 (BIOS INT 10H)	100
5.1.4 使用简单变量	61		
5.2 定义和使用复杂数据类型	61		

6.11.1 显示方式	101	8.5 EXTERN 和 PUBLIC 伪指令	149
6.11.2 显示页	101	8.5.1 EXTERN 伪指令	149
6.11.3 文本方式的字符显示	106	8.5.2 PUBLIC 伪指令	150
6.11.4 文本方式的字符对映方式	106	8.5.3 参数传递	153
6.11.5 文本方式的字符属性	107	8.6 LIBRARY	153
6.12 INCLUDE 指令	111	8.6.1 独立子程序的描述及程序 列表	154
第 7 章 算术运算指令	114	8.6.2 区段说明	163
7.1 加法运算指令	114	8.7 建立程序库	167
7.1.1 ADD、ADC 和 INC 指令	114	第 9 章 程序流程	173
7.1.2 ADD 和 ADC 对标志的影响	115	9.1 转移	173
7.1.3 INC 对标志的影响	117	9.2 在代码段中的标记	173
7.2 减法运算指令	117	9.3 标志寄存器	174
7.2.1 SUB、SBB 和 DEC 指令	117	9.3.1 状态标志	175
7.2.2 NEG 指令	121	9.3.2 修改状态标志指令: STC、 CLC 和 CMC	176
7.3 乘法运算指令	122	9.3.3 控制标志	176
7.4 除法运算指令	124	9.3.4 修改控制标志指令: STD、 CLD、STI 和 CLI	176
7.5 CBW、CWD、CDQ 和 CWDE 指令	125	9.4 条件转移指令	177
7.6 十进制数字	128	9.4.1 CMP 指令	178
7.6.1 非压缩式 BCD 数字	129	9.4.2 以位指定为根据的转移	181
7.6.2 压缩式 BCD 数字	132	9.4.3 以零为根据的转移	181
7.7 逻辑指令	133	9.4.4 转移扩展(jump-extending)	182
7.7.1 AND 指令	134	9.5 无条件转移指令: JMP	183
7.7.2 OR 指令	134	9.6 循环 (LOOP)	184
7.7.3 XOR 指令	135	9.7 IF 伪指令	191
7.7.4 NOT 指令	135	9.8 循环伪指令	192
7.7.5 TEST 指令	136	9.8.1 .WHILE 循环	192
7.8 移位和循环移位指令	137	9.8.2 .REPEAT 循环	193
7.8.1 SHL 指令	137	9.8.3 .BREAK 和 .CONTINUE 伪 指令	194
7.8.2 SHR 指令	138	9.9 编写循环条件	195
7.8.3 SAL、SAR 指令	138	9.9.1 运算式运算符	195
7.8.4 ROL 指令	139	9.9.2 有符号与无符号操作数	196
7.8.5 ROR 指令	139	9.9.3 条件运算式的计算方式	197
7.8.6 RCL 指令	140	9.10 字符串处理	197
7.8.7 RCR 指令	140	9.10.1 字符串指令全观	197
第 8 章 子程序	141	9.10.2 使用字符串指令	199
8.1 子程序介绍	141	第 10 章 磁盘操作与文件处理	204
8.2 定义子程序	142	10.1 数据磁盘对映	204
8.2.1 PROC 与 ENDP 伪指令	142	10.1.1 逻辑扇区	205
8.2.2 RET 指令	142	10.1.2 磁盘格式	206
8.2.3 CALL 指令	142		
8.3 Include 伪指令	145		
8.4 建立宏程序库	146		

10.2	磁盘逻辑结构	207	10.4.7	4EH: 寻找第一个符合条件的文件	220
10.2.1	根目录区	207	10.4.8	4FH: 寻找另一个符合条件的文件	221
10.2.2	文件区	211	10.4.9	1AH: 设置磁盘传送地址 (DTA)	221
10.2.3	文件分配表 (FAT)	211	10.4.10	PSP: (代码段前置区; Program Segment Prefix)	222
10.3	驱动器的管理	213	10.5	文件	225
10.3.1	0DH: 磁盘重置	214	10.5.1	3CH: 建立文件及传回文件代号	226
10.3.2	0EH: 驱动器选择	214	10.5.2	3DH: 打开文件	227
10.3.3	19H: 取得当前所使用的驱动器代码	214	10.5.3	3EH: 关闭文件	229
10.3.4	1BH: 取得预设的驱动器信息	214	10.5.4	3FH: 读取数据	229
10.3.5	1CH: 取得指定驱动器信息	215	10.5.5	40H: 写入数据	230
10.3.6	36H: 取得磁盘剩余空间	215	10.5.6	42H: 移动文件读写指针	231
10.4	DOS 目录管理	216	附录 A	安装	234
10.4.1	39H: 建立子目录	216	附录 B	LST、REF、MAP 文件	240
10.4.2	3AH: 删除子目录	217	附录 C	完整段	251
10.4.3	3BH: 改变当前的工作目录	217	附录 D	中断	257
10.4.4	41H: 删除文件	218	附录 E	MASM 6.11 保留字	261
10.4.5	43H: 获取或设置文件属性	218			
10.4.6	47H: 获取当前的工作目录路径	219			

第 1 章 汇编语言介绍

在这章中您将学一些编写汇编语言的基础。内容包括处理器 (Processor)、计算机语言 (Language)、数制 (Number System) 及软件开发工具 (Software Development Tool)。

对大部分的计算机而言,有一个非正式的说法,称计算机的心脏是处理器 (Processor),你可以在主机板上找到它。在 IBM 兼容计算机上使用的是 Intel X86 家族的处理器。从发明到最近,处理器均是以数字来命名,如 8088、8086、186、286、386、486 等 (数字越大代表功能越强)。目前最新、功能最强的处理器,并不是以数字命名,而是称为 Pentium,接下来就是 P6 了。

1.1 机器语言与汇编语言

1.1.1 机器语言

处理器是由许多复杂的芯片组合而成。然而,就我们用户观点来看,所有的处理器只是一个接一个去执行简单指令的机器。

处理器所能执行的指令集合称为指令集,不同的处理器指令集的大小也有所不同。例如 486 处理器指令集就包含 206 条基本指令。而我们在操作系统下,执行一个简单的 BASIC 程序,必须被分解成许多处理器能执行的步骤。

按照指令使用的规则,处理器能直接执行的指令集合称为机器语言。在机器语言中每条指令都是一组数字。一个机器语言程序可以说是由一些非常长的数字字符串组合而成。现在人们已不再直接用机器语言编写程序,而采用较高级的计算机语言,以节省设计程序的时间及工作量。

广义上,我们将计算机语言分为:

(1) 高级语言 (如 C、C++、BASIC)。

(2) 低级语言 (汇编语言)。事实上,真正的计算机语言是机器语言 (也就是计算机真正能看懂、能执行的语言)。使用低级语言编写的程序需通过编译程序编译成机器语言。

1.1.2 机器指令

一个机器指令当然是一个二进制码数字 (也就是只有 0 或 1)。机器指令直接对 CPU 下令,去执行某一个操作,所以它只对 CPU 有意义。

机器语言指令集只对某一特定的 CPU 有用。IBM-PC 兼容计算机使用 Intel 系列的 CPU。而在其它指令集,如大机器上的机器语言指令集可能就和 PC 所使用的机器语言指令集不同。

例 1: 一个典型的双字节 IBM-PC 机器指令如下所示,第 1 个字节 B0 是操作码 (op code),第 2 个字节 05 是操作数。

B0	05	;	MOV	AL, 05
↑	↑			
操作码	操作数			

例 2: B4 05; mov AH, 05

例 1 与例 2 的操作数均相同，只有操作码不同。可知不同的机器指令会有不同的操作码。

1.1.3 汇编语言

编译程序最大的用处就是将我们所写的汇编语言程序读入 RAM 中，并产生一个与机器语言对等的程序。用高级语言写程序时，除了要了解语言的指令外，还需要知道如何使用它去产生你需要的结果，而编写汇编语言程序要学的地方则更多。除了上述内容之外，还必须了解计算机的基本构造以及数据如何存储与使用。

表 1-1 为几种处理器的指令集大小：

表 1-1 指令集大小

处 理 器	指 令 集 大 小 (条)
8088/8086	115
186	126
286	142
386	200
486	206
Pentium	216

汇编语言能帮你解开硬件与软件的奥秘。想要了解计算机硬件与操作系统 (Operating System)、AP (Application Programs) 如何与操作系统之间工作，就非得从汇编语言下手不可。

每一种计算机及其家族都使用不同的机器指令和汇编语言。本书所介绍的程序均可在 IBM PC、PC/XT、PC/AT、80286、80386、80486 上执行。汇编语言最接近机器语言，也是最接近计算机硬件的语言。在许多要求速度的场合，汇编语言是第一选择。

虽然高级语言能为我们带来许多便利，但同时也有许多限制，而汇编语言却没有这方面的困扰。但汇编语言的自由却需付出代价，需要程序员谨慎地处理许多细节。

有些高级语言所不能做到的工作，可将汇编语言写成一个子程序而直接调用此子程序替你工作。或许您用 C 或 Pascal 进行一些屏幕显示操作觉得不够快时，您可以利用汇编语言替你加快这项工作。

1.1.4 汇编语言指令

mov AX, BX

上例中汇编语言指令意义是将寄存器 BX 的内容送到寄存器 AX 内。所以可看出 AX 是目的运算符，BX 是源运算符。执行完 mov AX, BX 指令后，BX 内容并不改变。

我们可以说每一条汇编语言指令都会对应或关联一条机器指令。而高级语言，如 C、Pascal 或 Basic，就须靠编译程序翻译成许多机器指令，效率上就差多了。

1.1.5 机器语言与汇编语言

大家都知道高级语言会将我们写的源程序 (source code) 通过编译程序翻译成机器懂的语言。而汇编语言也有编译程序 (Assembler) 将程序编译成机器语言，只不过我们用汇编语言写的指令在编译时效率会更高。

1.2 处理器与协处理器

除了处理器 (Processor) 外, 在主机板上可能还有协处理器 (Coprocessor)。例如数学协处理器可协助处理器执行数学运算, 包含浮点数运算, 而且执行速度相当快。虽然计算机可以用软件模拟, 但却要牺牲一点时间。

486 和 Pentium 级的处理器一般都内置有数学浮点运算器 (486 SX 没有)。使用数学浮点运算器是一个复杂的主题, 并不在本书介绍范围内。表 1-2 为数学协处理器指令集大小。

表 1-2 数学协处理器指令集大小

处 理 器	数学协处理器	指令集大小 (条)
8088/8088	8087	77
186	8087	77
286	80287	74
386	80387	80
486	内置	80
Pentium	内置	80

虽然 386、486 和 Pentium 比早期的处理器复杂, 但用汇编语言设计程序却和在 8088 上一样。以前在 8088 上写的程序在较新的处理器上也同样能顺利执行。

早期的处理器 (如 8088、8086、80186) 有一个最大的限制是不能使用超过 1MB 内存。286 使用两种不同的模式来解决这个问题。

(1) 实模式 (Real mode) 执行时就和在 8088、8086、80186 一样, 对所有在原始 8088 结构下的 DOS 程序完全兼容。

(2) 保护模式 (Protected mode) 有 3 个最重要的改进。

- 1) 可使用 16MB 内存。
- 2) 可使用外部磁盘空间来提供 1GB 的虚拟内存 (Virtual memory) 去模拟内存。
- 3) 提供硬件多任务并行, 能快速从一个程序切换到另一个程序。

386 有一最重要的突破就是增加了一个虚拟 86 模式 (Virtual 86 mode), 它可允许处理器在同一时间执行多个程序, 且每一个程序就像在它自己的 8086 机器上一样。除此之外, 386 在保护模式下可使用到 4GB 的真实内存 (虽然真实硬件并没有提供至此) 和 64TB 的虚拟内存。

如果使用一个特别的控制程序, 如 Windows, 你也可以使 386 在同一时间工作如同多重 DOS 一样。而目前最著名的多任务系统如 OS/2 和 Windows NT 也是使用虚拟 86 模式去提供内置的多重 DOS。

486 和 Pentium 用 cache controller (控制处理器内快速的内存) 和内置的数学协处理器去汇编 386 的以上功能。从程序设计的观点来看, 我们使用 486 和 Pentium 时就和 386 一样。8088 以后所增加的保护模式的额外指令, 除非你要编写高级的系统软件, 如操作系统、设备驱动程序或编译器, 否则您将不必使用到这些指令。因此几乎所有在 Intel X86 处理器上编写

的程序就如同在 8088 上一样，特别是在编写 DOS 程序时。

本书的目的是让你对基本汇编语言有一个详细的了解。我们基本上不会使用应用在新的处理器上的指令。如果我们提到时将会指出为什么用新的指令会较好。

1.3 何时要使用汇编语言

因为高级语言比较简单，也具有概念性和可读性，所以在大部分工作中，高级语言是我们第一选择。但如果你碰上一些不能解决的事情时，就非要使用汇编语言不可了。因为它能直接控制处理器，所有在计算机上能做到的事情，汇编它都能做到。尤其在加速程序的执行时，你可以将程序中最浪费时间、最需要时间的地方改用汇编语言编写，再将它们连接在一起即可。

使用汇编语言的另外一个理由是，内存空间是昂贵的，而用汇编语言编写的程序所产生的可执行代码是最小的，这也是它速度快的原因之一。为了节省内存空间，使用汇编语言也是重要的方法之一。

对大部分的人而言，是不需要去学习或使用这样低级的语言，但对一个专业的程序员来说是必需的。当你在阅读计算机杂志时，其中的例子可能都是用汇编语言写成的，因为它比较容易解释处理器如何工作。如果不学习汇编语言的话，你将不能通过阅读去获得最新的信息和技巧，以成为一个最顶尖的程序员。

1.4 操作系统 (Operating System)

计算机在执行时，操作系统是主要的控制程序。汇编语言程序员有两种情况下会使用到操作系统。

你必须对操作系统下达你要执行的命令，如 copy 文件，执行一个程序等等。在你的程序中，可能会利用到操作系统所提供的许多功能服务，如 I/O、存取文件或目录。像一些比较低级、复杂的工作，操作系统都会提供许多功能可以调用。

本书是假设你的操作系统是 DOS (Disk Operating System)。如果你是使用其它的系统如 OS/2 或 Windows NT，你还是可以使用这本书去学习汇编语言程序设计。如果你的程序有直接调用操作系统的功能时，其中的接口 (interface) 就需要你去查你的操作系统参考手册。

1.5 你需要的软件

要编写一个汇编语言程序，你需要有编辑器 (Editor)、编译程序 (assembler)、链接程序 (Linker)，以及调试器 (Debugger)，一般有两种选择。

1. 你可以使用一个全屏幕程序开发环境如 Programmer's WorkBench (PWB, 由 Microsoft 提供) 或 Programmer's Platform (由 Borland 提供)。这种环境综合了你要建立程序或调试程序所需用到的工具。而你所要做的工作在下拉式窗口 (或称菜单) 中都可找到。

2. 使用文本编辑器 (需以 ASCII 码存储)，在 DOS 命令行下直接编译、链接、调试。在 DOS 中有 EDIT (5.0 版以后才有)、EDLIN 可进行程序的编辑，不必额外再花钱购买其它的

文本编辑器。

DOS 本身提供了一个叫 DEBUG 的调试工具。使用 DEBUG 的好处在于使用简单、自由以及占用较少的内存，但毫无界面可言。建议使用 MASM 所提供的 CodeView 去调试。

1.6 计算机的数制

1.6.1 位 (Bit) 和字节 (Byte)

从计算机输出的数据是我们很容易看懂的文字、数字或符号。然而对计算机而言，它只不过是一个脉冲；如开与关的信号。而且这些信号所代表的意义都只有两种状态，我们常称为 0 与 1。每个单一的 0 或 1 称为位 (bit)，位也是计算机表示数据的最小单位。若将 n 个位串起来，就有 n 位，可形成 2^n 种不同的数字。在计算机内任何数据，如数字、字母、符号，都是利用这种位串的方式来表示。而 8 位组成一个字节 (byte) 如表 1-3 所示。而字 (word) 则须视不同的处理器而有不同的大小，在 80286 中，1 word=16 bit。

表 1-3

位 数	名 称
8	byte
16	word (2 bytes)
32	double word (4 bytes)
64	quadword (8 bytes)
128	paragraph (16 bytes)

常见的计算机数制 (如表 1-4) 所示，有 Binary (二进制)，Octal (八进制)、Decimal (十进制)、Hexadecimal (十六进制)。除了 Octal (八进制) 在 PC 中较少见外，其余在本书中都将经常出现。每一种数制，均用一个基数 (radix) 来转换。人们常用的十进制，就是用基数 10 来表示数字。

表 1-4 常见的计算机数制

Base 基 数	可 能 的 数 字
Binary (2)	01
Octal (8)	01234567
Decimal (10)	0123456789
Hexadecimal (16)	0123456789ABCDEF

注：十六进制中 A 代表 10 B 代表 11 C 代表 12 D 代表 13 E 代表 14 F 代表 15

1.6.2 Binary Number

计算机中所储存的指令和任何数据均是采用一组二进制的数码表示。所以用 0 和 1 来代表数据与数字是最直接和最适合的。而二进制系统是以 2 为基数，所以只有 0 与 1 两个数字。

$1100 \text{ (Binary)} = 12 \text{ (Decimal)} = 1 * 2^3 + 1 * 2^2 + 0 * 2^1 + 0 * 2^0$

一个数字称为 1bit (0 or 1)。8 个 bit 组成的位串 (如 10101010) 即为一个字节 (1B)，这是所有计算机最基本的存储单位。1 byte 就可代表一个指令、字符或数字。二进制转十进制方法如下：

$$1100\ 0011\ (B) = 1 * 2^7 + 1 * 2^6 + 0 * 2^5 + 0 * 2^4 + 0 * 2^3 + 0 * 2^2 + 1 * 2^1 + 1 * 2^0 \\ = 195\ (D)$$

习惯上，如果是二进制数字，会在数字最右端加上一个 B，代表是二进制数字，避免与十进制数字产生混淆。

1.6.3 Hexadecimal Number

对人而言，二进制并不易阅读，所以有以 16 为基数的十六进制表示法。前面 10 个用 0 到 9 表示，后 6 个用 A 到 F 表示。十六进制介绍如下：

0011	1100	0101	1001	(B)	(二进制)
3	C	5	9	(H)	(十六进制)

由上例可知，二进制转换为十六进制只须四位一组即可顺利转换。

习惯上，会在十六进制数字最右端加上一个 H，代表是十六进制数字。

十六进制转十进制如下

$$1A5h = 1 * 16^2 + 10 * 16^1 + 5 * 16^0$$

如果你仔细看会发现，我们的计算机系统中，0 代表第一个数字，而不是以 1 为第一个数字，1 就变为第二个数字。

以 1B 表示一数字可发现，在二进制中 11111111 (255) 为所能表达的最大数字，在十六进制中为 0FFh (255)。

二进制加法

$$\begin{array}{r} 0101 \\ + 0011 \\ \hline 1000 \end{array}$$

※ 与十进制加法一样，从个位加起，由右往左，超过 1，就进位到左边一位中，依此类推。

十六进制加法

$$\begin{array}{r} 28A70 \\ + 90B6 \\ \hline 31B26 \end{array}$$

※ 与二进制相似，逢 16 便进位。

二进制减法

$$\begin{array}{r} 0101 \\ - 0011 \\ \hline 0010 \end{array}$$

※ 与十进制减法一样，若不够减则向前借位。

十六进制减法

$$\begin{array}{r} 28A70 \\ - 90B6 \\ \hline 1F9BA \end{array}$$

※ 与十进制减法一样，若不够减向前借位。

1.6.4 有符号数与无符号数

站在人的立场上，数字分为无符号数与有符号数。但计算机在处理数字时，仅将其视为一组 0 与 1 的组合，而并不知道数字是有符号数或无符号数。

1.6.4.1 无符号数

若用 1 个 byte 字节代表一个数字时，所有 8 个 bit 均可用来表示一数字，并没有负数，最小值为 0，最大值为 $11111111\text{B} = 0\text{FFh} = 255$ 。仔细观看可发现最大值为 $2^8 - 1$ 。由此可推知，如以两个 bytes 表示一个数字，则最大值为 $0\text{FFFFh} = 2^{16} - 1 = 65535$ 。

1.6.4.2 有符号数

有符号数的意思是数字分为正和负。以最高位来表示该数目的正负号，称为符号位 (sign-bit)。如果该位数字大于或等于 0，则此数字的符号位必为 0；若该位数字小于 0，则符号位便为 1。

也就是说，如果该数字为 1byte，则只有 7 位（从 0 到 6）用来表示数据。如该数字为双字节，则只有 15 位（从 0 到 14）用来表示数据，以此类推。

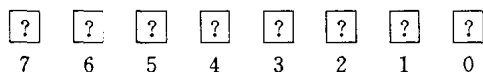
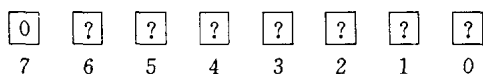
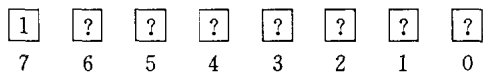


图 1-1 无正负号；所有位均用来表示数字



注：符号位为 0，表示正数



注：符号位为 1，表示负数

图 1-2 有正负号；只有较低的 7 位用来表示数字

在 IBM PC 系统中，负数的表示法是用 2 的补码 (2's complement) 来表示。二进制数要表示负数，只要将其相对的正数的二进制数字的所有的位变反的结果加 1 即可得到负数。

变反的意思是将原来为 1 的换成 0，原来为 0 的换成 1。

下面的例子可以让你很清楚地了解负数的转换过程。0 的二进制表示法为 00000000B ，所以没有负 0。就算取补码为 11111111B 再加上 1 是 00000000B ，还是为 0。

(1) 1 的二进制表示法为 00000001B

(2) 求反结果 11111110B

(3) 再加上 1 $11111111\text{B} = 0\text{FFH}$

可知 -1 表示为 0FFH ，而 $+1$ 表示为 01H 。我们可以再发现一个有趣的结果，如果我们将 -1 与 $+1$ 相加，则

$$\begin{array}{r}
 0000 \ 0001 \\
 +1111 \ 1111 \\
 \hline
 (1) \ 0000 \ 0000
 \end{array}$$

(1) 表示有进位，为进位位。

可知 $1 + (-1)$ 的结果为零，这与我们所想像的正好相符。

通过上述的讨论，表 1-5 可知 1 byte 可表示由 +127~−128 间的数字（整数）。若为 2 bytes 可代表 +32767~−32768。字节越多则表示范围愈大。

表 1-5

字 长	可代表的整数范围
1	+127~−128 ($2^7-1\sim-2^7$)
2	+32767~−32768 ($2^{15}-1\sim-2^{15}$)
4	+2147483647~−2147483648 ($2^{31}-1\sim-2^{31}$)

1. 6. 4. 3 内存大小的计算

计算机处理数据是以 byte 为单位，而不是以 bit 为单位。所以说内存大小，应说成多少 byte。但 byte 还是太小，所以习惯上是以 kilobytes (KB) 或 Megabytes (MB) 来计算。

$1\text{ KB}=2^{10}\text{ bytes}=1024\text{ bytes}$
 $1\text{ MB}=2^{20}\text{ bytes}=1048576\text{ bytes}$

例如我们会说基本内存为 640KB。主板上的 RAM 有 16MB。

1. 6. 4. 4 BCD 码

BCD 码 (Binary Code Decimal) 是 IBM-PC 系统另一种数字表示法，这种码特别适合处理十进制数字，包含小数点。

所谓 BCD 码就是用四位表示一个十进制数字。而 BCD 码又可分为压缩式 (Packed) 和非压缩式 (Unpacked)。

1 压缩式 BCD：一连串的四位为一组来表示一个十进制数字。如下：

0111 : 1001
 ↑ ↑
 7 9

由上例可知一个字节就可存储两个 BCD 数字。

2 非压缩式 BCD：每个字节只以最低四位来表示一个十进制数字；高四位便无定义，就不用它了。如下所示：

???? : 1001 ???? : 0011
 ↑ ↑
 9 3

由上例可知存储两个数字就需要两个字节，这比压缩 BCD 码浪费空间。

用 BCD 码代表数字作算术运算时，程序员须作特别的笔记工作，因为计算机均是以二进制码运算，并不知道它是一个 BCD 数字。

1. 7 字符存储格式

计算机是用 0 与 1 组成的二进制码存储数字，而其余的英文字母、标点符号也是以二进制码存储。例如 ‘A’ (字符 A) 就可以 0100 0001B (41H, 1 byte) 来存储。计算机常用的编码方式有两种：ASCII 码和 EBCDIC 码。

1.7.1 ASCII

美国标准信息交换码 (American Standard Code for Information Interchange 简称 ASCII) 几乎可使用在所有微型计算机 (包括 IBM-PC 和 IBM PS/2 机器) 上。ASCII 码实际上只使用了 7 位, 所以有 128 个 ASCII 字符。余下的第 8 位, 即最高位, 常用作为校验位, 意即在传送或接收字符时仍旧使用 8 位, 而在解释这个字符意义时, 会将最高位忽略。在 IBM-PC 上也使用 extend character set 扩展字符集。值 (80H~FFH) 表示图形符号、希腊字符、线条、符号、科学符号。

表 1-6

字 符	Binary	Hex
'A'	01000001	41H
'B'	01000010	42H
'C'	01000011	43H
'1'	00110001	31H
'2'	00110010	32H
'3'	00110011	33H

1.7.2 EBCDIC

EBCDIC (Extended Binary Coded Decimal Interchange Code) 码使用 8 位表示一个字符, 最多可以表示 $2^8 = 256$ 个不同的字符。大部分 IBM 计算机均使用这种编码方式来存储文字、数字或符号。连同校验位算在里面, 每一字符用 9 位表示。大多数的计算机使用偶校验。

所谓偶校验是将一个字符中所有表示字符内容的位串“1”的数目加起来, 若为偶数个, 则设校验位为 0, 否则为 1。使其保持偶数个为 1, 奇校验则须保持奇数个为 1。

在写汇编语言时, 所有变量和指令会比高级语言的限制少, 但也相对地提高了危险性, 许多细节操作都须程序员自己做。

第2章 硬件与软件概念

本章解释用汇编设计程序的一般概念。第1节复习一些可用的处理器和操作系统以及它们如何协同工作。第2节起将开始CPU的寄存器组织。如果你不知有那些寄存器可以使用,那大概也不必写汇编语言程序了。就如同不懂九九乘法表要学算术的情况是一样的。第3、4节描述系统软件与内存之间的关系,这也是相当重要的基础概念。最后一节摘要描述MASM所提供的许多程序设计过程中会用到的工具。

2.1 与汇编语言关系密切的计算机硬件

1. CPU (Central Processing Unit) 这是每台计算机必备的部件,常以其代号代表此计算机名称。常见的有XT、AT、80286、80386、80486、Pentium。越后面的功能越强大,速度越快。例如8086(有16位的数据总线)就比8088(只有8位的数据总线)快。

16位数据总线允许你在8086处理器使用EVEN和ALIGN而拥有WORD边界的数据,因此可增加数据处理的效率。在80486以上的CPU大多内置数学浮点运算器FPU(Floating Point Unit),这对于CAD/CAM、3D等绘图软件的执行速度有很大的帮助。而随着WINDOWS与多媒体的流行,大量图形处理对CPU速度的要求也越来越高,可见选择适合自己的CPU也是很重要的。

2. Memory (RAM、ROM) RAM(Random Access Memory),在主机板常看到有256KB、512KB SRAM Memory还有RAM插槽上有扩充RAM,就是我们所常讲的1MB、4MB、8MB、16MB的RAM。ROM(Read Only Memory),在主机板上常见有ROM BIOS(如AMI、AWARD等)。

3. Serial Port(串行口) Parallel Port(并行口) 一个Serial Port(串行口),也称为Asynchronous(异步)Port。通常在IBM-PC做异步传输时,我们使用标准RS-232接口。DOS提供了两个串行口称为COM1、COM2。它可以连接MOUSE或MODEM。Parallel Port并行口可同时传送8位数据,DOS提供3个Parallel Port称为LPT1、LPT2、LPT3,通常用来连接打印机。

2.2 CPU 寄存器

在CPU内部有一些寄存器(Register),可用来储存临时数据、内存地址及执行的指令。由于它位于CPU内部,可直接接受CPU控制,不必通过内存接口按照地址来传送数据,所以具有高速的处理能力。汇编语言能直接存取寄存器,这无形中提高了速度。8086家族处理器有相同的基本16位寄存器集合。

每个处理器也可将某些寄存器视为两个分离的8位寄存器。80386/486有扩展的32位寄存器。为维持与其它寄存器的兼容性,80386/486可以存取寄存器如16位或8位值。图2-1说