



Adı – Soyadı – Numarası:

Örnek 1: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX ve CX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
JMP BASLA:  
SAYI DW 4  
BASLA:  
MOV CX, SAYI  
MOV AX, 0  
TEKRAR:  
ADD AX, SAYI  
DEC CX  
JNZ TEKRAR
```

AX: 0010

CX: 0000

Örnek 2: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX ve BX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV AX, SAYI1  
MOV BX, SAYI2  
ADD AX, BX  
RET  
SAYI1 DW 5H  
SAYI2 DW 10H
```

AX: 0015

BX: 0010

Soru 1: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX ve BX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV SI, OFFSET SAYI1  
MOV AX, [SI]  
MOV BX, [SI+2]  
ADD AX, BX  
MOV BX, [SI+4]  
ADD AX, BX  
RET  
SAYI1: DW 8  
DW 10  
DW 12
```

AX: 001E

BX: 000C

Soru 2: MOV BX, [0x1500] komutu ne işe yarar?

0x1500 değeri, CS yazmacının işaret ettiği segment içinde ofset olarak değerlendirilir. Gerçek bellek adresi, CS yazmacının değeri x 10h ile 0x1500 değerinin toplamı ile bulunur. Gerçek Bellek Adresi = (CS × 16) + 0x1500 CS yazmaç değeri 0x700 olsun. Dolayısıyla, 0x8500 adresindeki veri BX yazmacına yazılır.

Soru 3: MOV [0x2200], AX komutu ne işe yarar?

CS yazmaç değeri 0x700 olsun. AX yazmacında bulunan değer 0x9200 adresine yazılır.

Soru 4: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX, BX, CX ve DX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV AX, 1  
MOV BX, 2  
MOV CX, 4  
DONGU:  
MOV DX, AX  
ADD AX, BX  
MOV BX, DX  
LOOP DONGU
```

AX: 000B

BX: 0007

CX: 0000

DX: 0007

Soru 5: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra CX ve DX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV CX, 07h  
MOV DX, 13h  
XCHG CX, DX
```

CX: 0013

DX: 0007



Soru 6: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX, BX ve CX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV AX, 0x4231  
MOV BL, AL  
MOV CH, AH
```

AX: 4231
BX: 0031
CX: 4200

Soru 7: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX yazmacının içeriği ne olur?

```
MOV AX, 0x00F0  
ADD AH, 0x001E
```

AX: 1EF0

Soru 8: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX yazmacının içeriği sırayla ne olur?

```
JMP BASLA  
DEGER1 DW 1225H  
DEGER2 DW 2133H  
SONUC DW ?  
BASLA:  
MOV AX, DEGER1  
ADD AX, DEGER2  
MOV SONUC, AX  
END BASLA
```

AX: 1225
AX: 3358

Soru 9: Değişken tanımlarken kullanılan DB, DW ve DD anahtar kelimelerinin (keyword) özelliği nedir?

Değişken tanımlarken kullanılan DB, DW ve DD anahtar kelimeleri, bellekte farklı veri türlerini ve boyutlarını tanımlamak için kullanılır. Bu anahtar kelimeler, veri türlerini ve bellekte kaplayacakları alanı belirtir. DB (Define Byte): 1 byte (8 bit) büyüklüğünde veri tanımlar. DW (Define Word): 2 byte (16 bit) büyüklüğünde veri tanımlar. DD (Define Double Word): 4 byte (32 bit) büyüklüğünde veri tanımlar.

Soru 10: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX yazmacının içeriği sırayla ne olur?

```
MOV AH, 0AH  
MOV AL, 0BH  
ADD AL, AH
```

AX: 0A00
AX: 0A0B
AX: 0A15

Not: İstenilen yazmaç içeriklerini aşağıdaki formatta onaltılık (hexadecimal) sistemde veriniz.

	H	L
AX	00	00
BX	00	00
CX	00	10
DX	00	00

Not: Sorularda geçen sayıların ondalık veya onaltılık sistemde verildiğine dikkat ediniz.

Not: Her soru 10 puandır.