



Adı – Soyadı – Numarası:

Soru 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

Soru 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 3: 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 7  
DW 9  
DW 11
```

AX: 001B

BX: 000B

Soru 4: MOV AX, [0x1000] komutu ne işe yarar?

0x1000 değeri, CS yazmacının işaret ettiği segment içinde ofset olarak değerlendirilir. Gerçek bellek adresi, CS yazmacının değeri x 10h ile 0x1000 değerinin toplamı ile bulunur. Gerçek Bellek Adresi = (CS × 16) + 0x1000 CS yazmaç değeri 0x700 olsun. Dolayısıyla, 0x8000 adresindeki veri AX yazmacına yazılır.

Soru 5: MOV [0x2000], BX komutu ne işe yarar?

CS yazmaç değeri 0x700 olsun. BX yazmacında bulunan değer 0x9000 adresine yazılır.

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

```
MOV AX, 0  
MOV BX, 1  
MOV CX, 5  
DONGU:  
MOV DX, AX  
ADD AX, BX  
MOV BX, DX  
LOOP DONGU
```

AX: 0005

BX: 0003

CX: 0000

DX: 0003

Soru 7: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra CX ve DX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV CX, 5h  
MOV DX, 15h  
XCHG CX, DX
```

CX: 0015

DX: 0005



Soru 8: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX, BX ve CX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV AX, 0x4321  
MOV BL, AL  
MOV CL, AH
```

AX: 4321
BX: 0021
CX: 0043

Soru 9: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX yazmacının içeriği ne olur?

```
MOV AX, 0x00F0  
ADD AH, 0x0010
```

AX: 10F0

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

```
JMP BASLA  
DEGER1 DW 125H  
DEGER2 DW 133H  
SONUC DW ?  
BASLA:  
MOV AX, DEGER1  
ADD AX, DEGER2  
MOV SONUC, AX  
END BASLA
```

AX: 0125
AX: 0258

Soru 11: 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 12: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX yazmacının içeriği sırayla ne olur?

```
MOV AH, 09H  
MOV AL, 05H  
ADD AL, AH
```

AX: 0900
AX: 0905
AX: 090E

Soru 13: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX ve BX yazmacının içeriği ne olur?

```
MOV AL, 05H  
MOV BL, 08H  
SUB AL, BL
```

AX: 00FD
BX: 0008

Soru 14: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX ve CX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV CL, 4H  
MOV AL, 3H  
MUL CL  
MOV CL, 2H  
DIV CL  
ADD AL, 10
```

AX: 0010
CX: 0002

Soru 15: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX yazmacının içeriği sırayla ne olur?

```
MOV AX, 1234h  
PUSH AX  
MOV AX, 5678h  
POP AX
```

AX: 1234
AX: 5678
AX: 1234



Soru 16: Aşağıdaki kod çalıştırıldıktan sonra AX, BX, ve CX yazmaçlarının içeriği ne olur?

```
MOV AX, 2  
MOV BX, 4  
MOV CX, 8  
PUSH AX  
PUSH BX  
PUSH CX  
POP AX  
POP BX  
POP CX
```

AX: 0008
BX: 0004
CX: 0002

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 6 puandır. 4 puan sınav sonucunuza eklenecektir.