

# ① inštrukcie pre prácu s reťazcami (poliami)

	ESI	EDI	(E)AX, AL	(E)FLAGS	
movs	zdroj	cieľ	—	DF, nemení	kopírovanie
cmps	op1	op2	—	DF, nastavuje ako cmp	porovnanie
scasd	—	op2	op1	DF, nastavuje ako cmp	vyhľadávanie
lodsb	zdroj	—	cieľ	DF, nemení	načítanie
stosb	—	cieľ	zdroj	DF, nemení	ukladanie

} adresy, upravené inštrukciou v závislosti na DF a šírke  
↓ vnútorný prefix určujúci šírku operácie

# ② prefixy inštrukcií ↑

rep ← sémantika „loop“ - ecx - krát

príklad - mov ecx, 42  
rep movsb - opakuj movsb 42 x

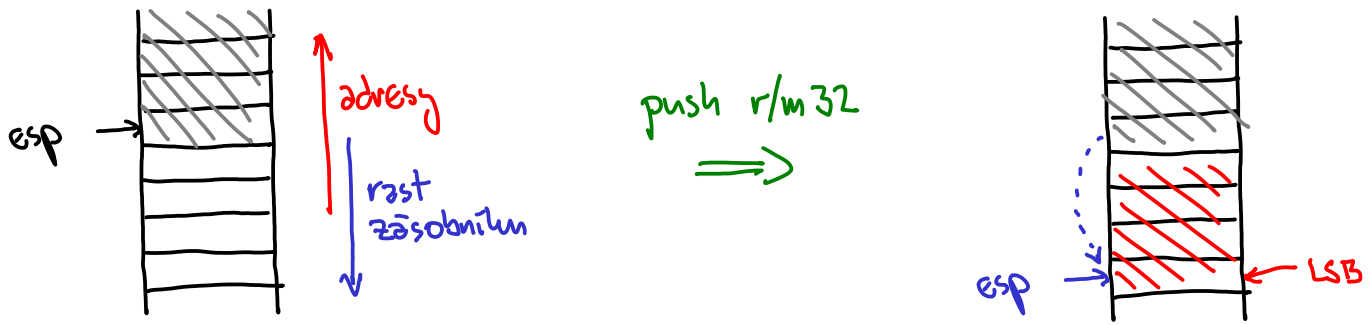
rep (n)e<sub>z</sub> ← sémantika „loop(n)e<sub>z</sub>“ - opakuj kým sa (ne)rovnajú, najviac ecx - krát

príklad - mov ecx, 10  
repe cmpsd - nájdi prvý rozdiel v sekvenciách 32b čísel, skonči po 10-tich pokusoch

Získanie počtu elementov

aritmetika ukazovateľov  
alebo  
zmena ecx

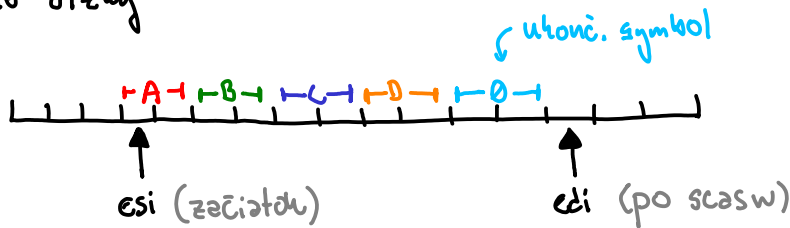
### ③ zásobník



- inštrukcie push, pop
- v 32 bit režime len 16 a 32b operandy - vyrovnať sa 16b  
- imm8 znamienkovo rozšíri na 16b
- pusha(d), popa(d) - záloha 4 16b (32b) GP registrov - vyhýbať sa
- pushf(d), popf(d) - záloha príznakového registru, vyplňa/nastavuje len vybrané bity  
- v 32b režime ALIASY = vždy pracuje s 4B EFLAGS

### ④ k úlohe isuf-cv7-1.0sum

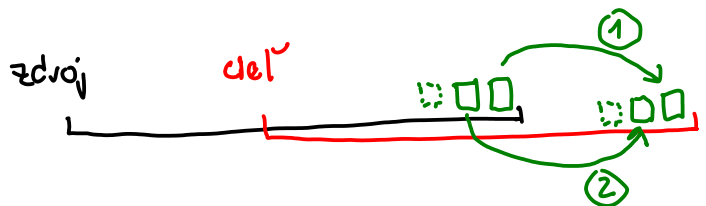
- zistenie dĺžky



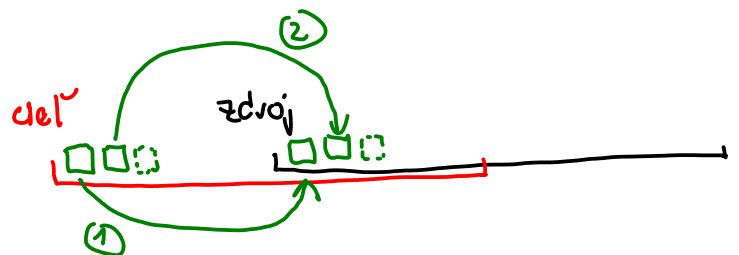
$\text{počet bajtov} = \text{edi} - \text{esi}$   
 $\text{počet elementov} = (\text{edi} - \text{esi}) / \text{veľkosť elementu (2B)}$   
 ↳ bez koncovkej nuly =>  $\boxed{-1}$

- prekryv

① zdroj < cieľ



② zdroj > cieľ



- ukazatel na posledny prvok

