



Assembler

Sprawdź swoją wiedzę z podstaw Assemblera. Bez obaw, nie będzie pytań o wartości do wywołań :)

Poziom trudności: Średni

1. Co to jest Assembler ?

- A - Język maszynowy, jedyny język zrozumiały przez procesor
 - B - Język programowania, wspomagający projektowanie stron internetowych
 - C - Język programowania, orientowany obiektowo
-

2. Plik z jakim rozszerzeniem jest plikiem assemblerowym ?

- A - .asm
 - B - .asx
 - C - .asmb
 - D - .asb
-

3. W którym rejestrze przechowywane są informacje o ilości przejść pętli ?

- A - CX
 - B - BX
 - C - AX
 - D - DX
-

4. W jaki sposób wywołać pętlę w assemblerze ?

- A - ustawić znacznik, następnie loop znacznik
 - B - for(CX), na koncu end
 - C - while(CX), na koncu end
-

5. Czy komputer "rozumie" inny język niż Assembler ?

- A - NIE
 - B - TAK
-

6. Jakie rozszerzenie pliku wykonywalnego zajmuje najmniej miejsca ?

- A - .com
 - B - .exe
 - C - .asm
-

7. W jaki sposób kompilujemy pliki assemblerowskie ?

- A - tasm plik.asm
 - B - tasm plik
 - C - tlink plik.asm
 - D - tlink plik
-

8. Plik z jakim rozszerzeniem uzyskamy po kompilacji ?

- A - .obj
 - B - .exe
 - C - .asm
-

9. W jaki sposób linkujemy pliki assemblerowskie ?

- A - tlink plik.obj
 - B - tlink plik
 - C - tlink plik.asm
 - D - tlink plik.exe
-

10. Ile otrzymujemy plików po operacji linkowania ?

- A - 2
 - B - 1
 - C - 3
-

11. Jakie pliki otrzymamy po operacji linkowania ?

- A - plik.exe oraz plik.map
 - B - plik.exe
 - C - plik.obj oraz plik.exe
 - D - plik.map , plik.obj oraz plik.exe
-

12. W jaki sposób można wyzerować rejestr ?

- A - ANDem
 - B - ORem
 - C - XORem
-

13. W jaki sposób przenieść (wpisać) coś do rejestru ? Czego należy użyć ?

- A - MOV
 - B - ADD
 - C - COPY
-

14. W jakim systemie zapisujemy liczby w assemblerze ?

- A - szesnastkowym
 - B - dwójkowym
 - C - ósemkowym
 - D - dziesiętnym
-

15. Co oznacza taka operacja ? MOV AX,010h

- A - Wpisanie do rejestru AX liczby 16
 - B - Wpisanie do rejestru AX liczby 1
 - C - Destrukcja komputera
-

16. W jaki sposób wykonać operacje inkrementacji (zwiększenia) wartości zapisanej w rejestrze ?

- A - MOV w petli
 - B - ADD
 - C - AND
-

17. Czy do rejestru ES można bezpośrednio zapisać liczbę ? Czy trzeba to robić za pomocą "pośrednika" w postaci innego rejestru ?

- A - Nie można zapisać bezpośrednio. Tylko za pośrednictwem innego rejestru
 - B - Można zapisać bezpośrednio, tak samo jak do każdego innego rejestru
-

18. Czy w assemblerze istnieje coś takiego jak tryb graficzny ? Innymi słowy, czy można tworzyć grafikę posługując się tylko assemblerem ?

- A - Jest tryb graficzny, można tworzyć zarówno stałą jak i ruchomą grafikę
 - B - Jest tryb graficzny, ale tylko do stałej grafiki. Animacji nie da się zrobić
 - C - Nie ma trybu graficznego
-

19. W jaki sposób spowodować konkretne wydarzenie, np. oczekiwanie na klawisz, czy przejście w tryb graficzny ?

- A - Do rejestru AX wpisać konkretną liczbę i spowodować przerwanie
 - B - Do rejestru XX wpisać konkretną liczbę i spowodować przerwanie
 - C - To wie tylko twórca języka
-

20. Co można zrobić posługując się językiem Assembler ?

- A - Wszystko co jest możliwe w ramach komputera
 - B - W sumie to nic
 - C - Nie wiele
-



Assembler

Sprawdź swoją wiedzę z podstaw Assemblera. Bez obaw, nie będzie pytań o wartości do wywołań :)

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. A
2. A
3. A
4. A
5. A
6. A
7. A
8. A
9. A
10. A
11. A
12. C
13. A
14. A
15. A
16. B
17. A
18. A
19. A
20. A