

תרגיל 6.8: תרגיל אתגר- שינוי תוכנית תוך כדי ריצה



לפניכם קטע קוד. העתיקו אותו לתוך התוכנית שלכם בשלמותו:

```
xor ax, ax
```

```
xor bx, bx
```

```
add ax, 2
```

```
add ax, 2
```

א. כפי שניתן לראות, בסיום קטע הקוד ערכו של ax הינו 4. המשימה שלכם היא לגרום לכך שבסיום הריצה של קטע הקוד, ערכו של ax יהיה 3. אך ישנן מספר מגבלות:

- יש להעתיק את קטע הקוד בשלמותו ובלי להוסיף שורות קוד באמצע (מותר לפני ואחרי)
- אין להשתמש בפקודות קפיצה או בתוויות
- יש להשתמש אך ורק בפקודות mov

ב. כעת גירמו לכך שבסיום הריצה של קטע הקוד, ערכו של ax יהיה 3 וערכו של bx יהיה גם הוא 3. כל הכללים מסעיף א' תקפים גם כעת.