

# Стр - сравнение

Операнды приёмник и источник сравниваются методом вычитания, при этом сами операнды не изменяются (см. описание команды [SUB](#)). По результатам сравнения устанавливаются флаги

Метка представляет собой символическое имя, вместо которого компилятор подставляет адрес. В программе на ассемблере можно присвоить имя любому адресу в коде или данных. Обычно метки используются для организации переходов, циклов или каких-то манипуляций с данными. По сути имена переменных, объявленных с помощью директив объявления данных, тоже являются метками. Но с ними компилятор дополнительно связывает размер переменной. Метка объявляется очень просто: достаточно в начале строки написать имя и поставить двоеточие.

# МЕТКИ

"@@@" обозначает анонимную метку, вы можете определить её множество раз. символ "@f" ссылается на ближайшую после неё анонимную метку. Эти специальные символы нечувствительны к регистру.

"@f" это всегда та же метка, что ближайший следующий за ним символ @ @

# jmp

Цикл – особая алгоритмическая структура. Организовать циклическое выполнение части кода программы можно при помощи команд передачи управления.

В реальном режиме команда JMP передает управление по адресу, определяемому операндом.

