

算數運算（加法一）

和加法最具直接關係的指令，莫過於 ADD、ADDC、與 INC 三個指令，讓我們來看看它們是怎麼運作的。

首先談到的是 ADD，其功用是將 Acc 累加器中(一定要透過累加器才能進行運算)的值與指定位址的值相加，結果存放在 Acc 累加器中，如果有 bit7 有發生溢位的情形，則 CY 旗標會設成 1；若 bit3 有溢位的情形，則 AC 旗標會設成 1；若兩個數值做無正負符號相加時，當溢位發生時，CY 旗標會設成 1。比較特別的是 OV 旗標的狀態：當兩個數值的 bit7 同時為 0 時，經相加後 bit7 變為 1，則 OV 旗標會設成 1；而當兩個數值的 bit7 同時為 1 時，經相加後 bit7 變為 0，則 OV 旗標也會設成 1。而 OV 旗標的作用，簡單的來說是一種判斷正負號的變號指標，同正變負或同負變正時會將該旗標設為 1。底下是關於 ADD 的定址方式。

助憶碼	運算元	功能與動作
ADD	A,Rn	將暫存器與 Acc 累加器內的數值相加，並將結果存在 Acc 累加器
ADD	A,direct	將指定位址與 Acc 累加器內的數值相加，並將結果存在 Acc 累加器
ADD	A,@Ri	將暫存器中指定位址內的數值與 Acc 累加器內的數值相加，並將結果存在 Acc 累加器
ADD	A,#data	直接將數值與 Acc 累加器內的數值相加，並將結果存在 Acc 累加器

接著談到 ADC，它與 ADD 的用法及原理幾乎完全一樣，唯一的差別在於 ADC 還必須把 CY 旗標的值一起加到 Acc 累加器中，當進行 2 個 Bytes 以上的數值相加時，必須使用 ADC 將低位 Byte 的溢位旗標加進來，否則會造成該進位卻沒有進位的錯誤運算。底下是關於 ADC 的定址方式。

助憶碼	運算元	功能與動作
ADDC	A,Rn	將暫存器、CY 旗標與 Acc 累加器內的數值相加，並將結果存在 Acc 累加器
ADDC	A,direct	將指定位址、CY 旗標與 Acc 累加器內的數值相加，並將結果存在 Acc 累加器
ADDC	A,@Ri	將暫存器中指定的位址、CY 旗標與 Acc 累加器內的數值相加，並將結果存在 Acc 累加器
ADDC	A,#data	直接將 CY 旗標、Acc 累加器內的數值與指定數值相加，並將結果存在 Acc 累加器

最後要談的是 INC，它不單單是一個加法的指令，更是一個計數的指令，INC 的主要功能是指定位置的位址加 1，且不會對任何旗標有所影響，你或許會問，那 Carry 值會不會受影響呢？即使是 INC DPTR 也不會對 Carry 值有任何的影響。將 INC 搭配迴圈的使用，便成為最好的計數指令，在大多數的計數應用裡，都不難發現 INC 的蹤跡。底下是關於 INC 的定址方式。

助憶碼	運算元	功能與動作
INC	A	將 Acc 累加器內的值加 1
INC	direct	將指定位址內的值加 1
INC	Rn	將暫存器內的值加 1
INC	@Ri	將暫存器所指定的位址內數值加 1
INC	DPTR	將 16 bits DPTR 的值加 1，若 DPL 為 FFH，則加 1 後 DPL 為 00H，而 DPH 的值會加 1

以上所介紹的指令是最基本的加法運算指令，它們所處理的數值是以 8 bits 加 8 bits 為主要的運作方式，然而加法的應用如果只到這裡，對實質的應用不會有太大的助益，一般來說，程式的撰寫通常會以 16 bits 寬度以上的數值來進行運算，也就是所謂的長整數運算，那麼這些指令該如何搭配才能做到呢？其中又該注意哪些細節呢？下一篇文章，我們要進入加法的常式應用，很精采唷！

Instruction	Flag		
	Carry	Overflow	Aux Carry
ADD	X	X	X
ADDC	X	X	X
SUBB	X	X	X
NUL	0	X	
DIV	0	X	
DA A	X		
RRC	X		
RLC	X		
SETB C	1		
CLR C	0		
CPL C	X		
ANL C,bit	X		
ANL C,/bit	X		
ORL C,bit	X		
ORL C,/bit	X		
MOV C,bit	X		
CJNE	X		

〔表 1〕 影響旗標的指令整理

X 表示有影響，1 和 0 表示改變後的值