

# LABORATORIO DI ARCHITETTURA DEI CALCOLATORI

lezione n° 14

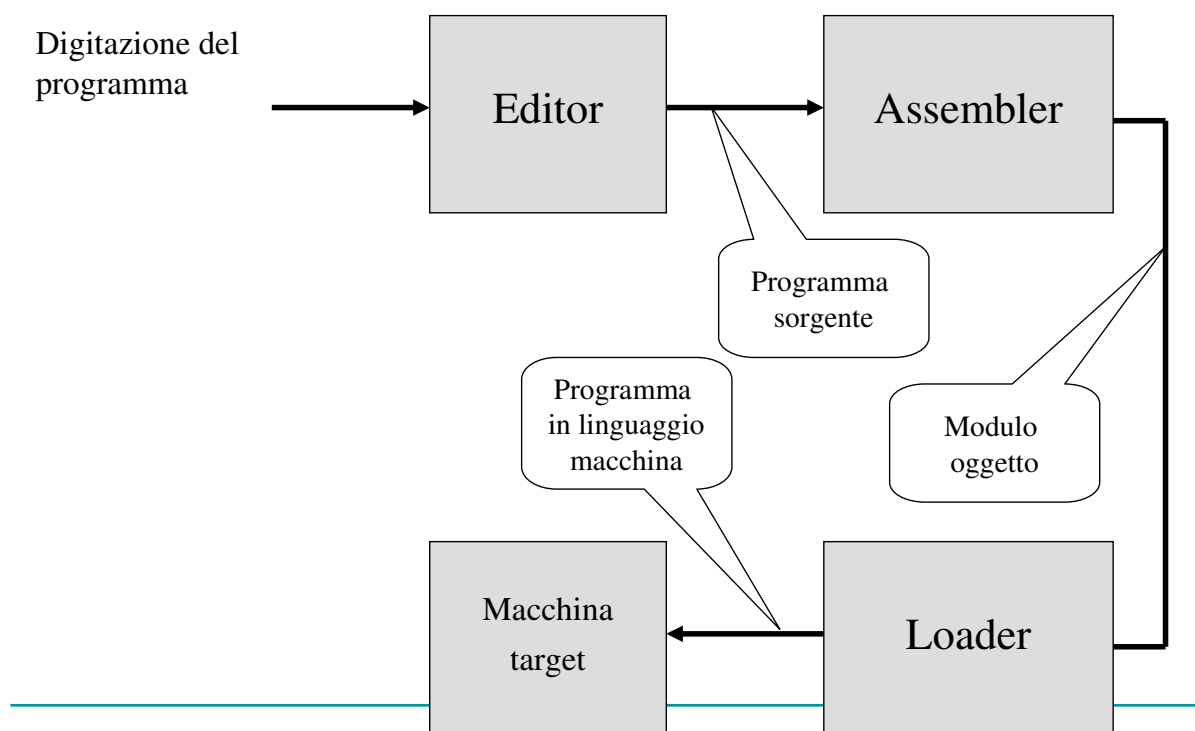
Prof. Rosario Cerbone

rosario.cerbone@libero.it

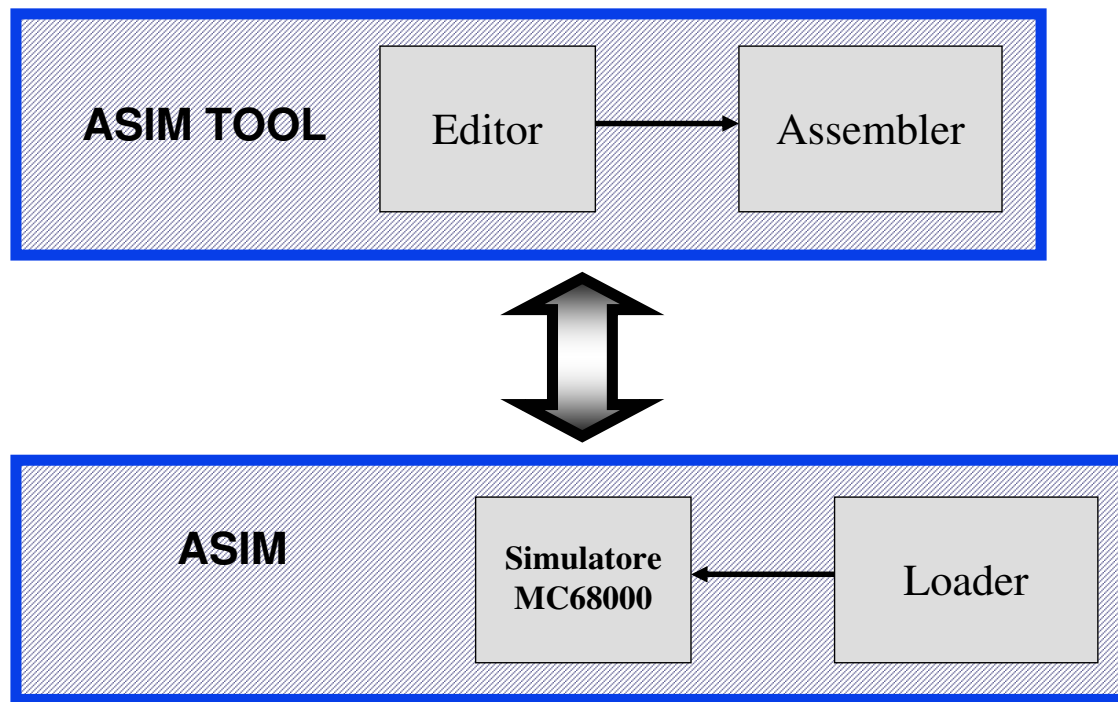
<http://digilander.libero.it/rosario.cerbone>

a.a. 2005-2006

## AMBIENTE DI SIMULAZIONE ASIM



# AMBIENTE DI SIMULAZIONE ASIM



## ASIMTOOL – ambiente per l'editing e l'assemblaggio

```
asimtool - [somma.A6B]
File Modifica Visualizza Assemble Option Finestra 2
* Area di memoria per le istruzioni
  ORG $8400
INIZIO  MOVE B,D0      Carica in D0 il primo addendo
        ADD  C,D0      Aggiunge il secondo addendo
        MOVE D0,A      Copia il risultato in memoria
        STOP #$2000

* Area di memoria per i dati
  ORG $8800
A       DS.W 1         Word usata per la destinazione
B       DC.W $48      Primo addendo
C       DC.W $23      Secondo addendo

        END INIZIO

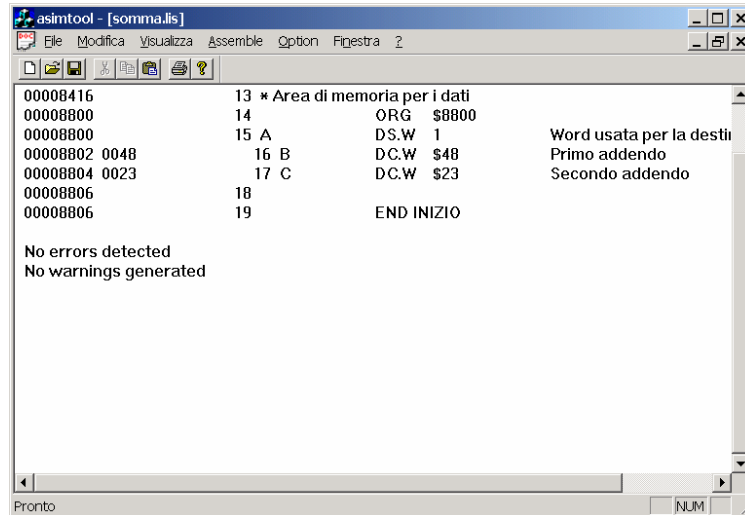
Pronto NUM
```

**NOTA:** Disabilitare in Windows la funzionalità “Nascondi le estensioni per i tipi di file conosciuti” in Strumenti→Opzioni cartella→Visualizzazione

# ASIMTOOL – ambiente per l'editing e l'assemblaggio

Produce un file .lis che può essere caricato in ASIM.

Dopo aver assemblato il file sorgente, ASIMTOOL mostra il file .lis prodotto.

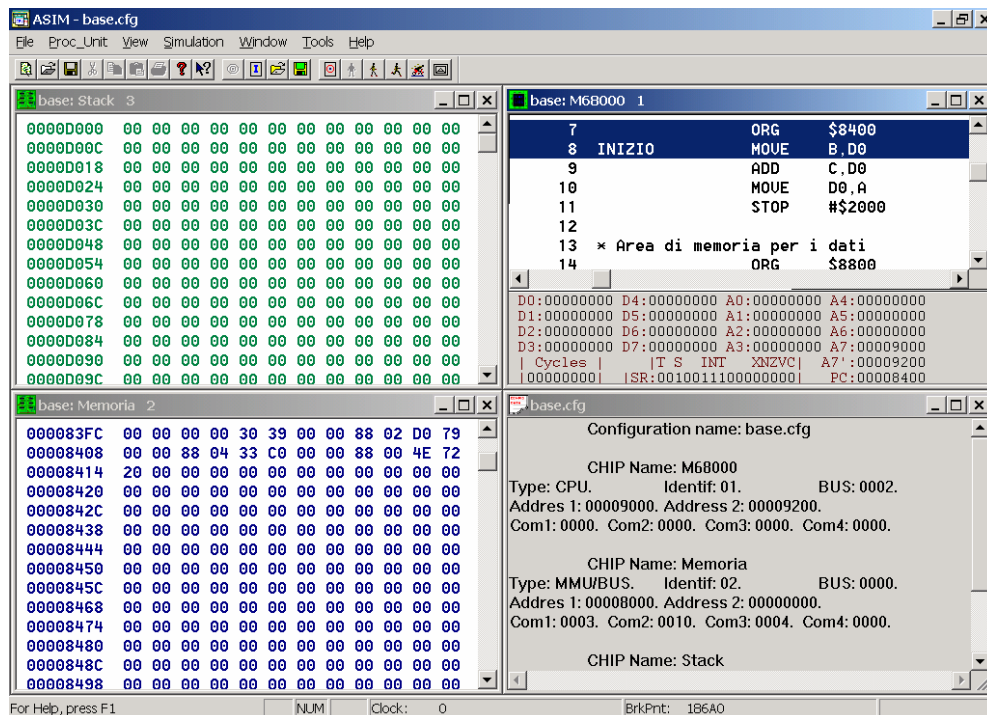


```
asimtool - [somma.lis]
File Modifica Visualizza Assemble Option Finestra 2
00008416 13 * Area di memoria per i dati
00008800 14 ORG $8800
00008800 15 A DS.W 1 Word usata per la desti
00008802 0048 16 B DC.W $48 Primo addendo
00008804 0023 17 C DC.W $23 Secondo addendo
00008806 18
00008806 19 END INIZIO

No errors detected
No warnings generated

Pronto NUM
```

# ASIM



```
ASIM - base.cfg
File Proc_Unit View Simulation Window Tools Help

base: Stack 3
0000D000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D00C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D018 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D024 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D03C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D048 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D054 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D06C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D078 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D084 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D090 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000D09C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

base: Memoria 2
000083FC 00 00 00 00 30 39 00 00 88 02 D0 79
00008408 00 00 88 04 33 C0 00 00 88 00 4E 72
00008414 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008420 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000842C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008438 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008444 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008450 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000845C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008468 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008474 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008480 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000848C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00008498 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

base: M68000 1
7 ORG $8400
8 INIZIO MOVE B,D0
9 ADD C,D0
10 MOVE D0,A
11 STOP #$2000
12
13 * Area di memoria per i dati
14 ORG $8800

D0:00000000 D4:00000000 A0:00000000 A4:00000000
D1:00000000 D5:00000000 A1:00000000 A5:00000000
D2:00000000 D6:00000000 A2:00000000 A6:00000000
D3:00000000 D7:00000000 A3:00000000 A7:00009000
| Cycles | | T S INT XNZVC | A7: 00009200
| 00000000 | | SR: 0010011100000000 | PC: 00008400

Configuration name: base.cfg
CHIP Name: M68000
Type: CPU. Identif: 01. BUS: 0002.
Address 1: 00009000. Address 2: 00009200.
Com1: 0000. Com2: 0000. Com3: 0000. Com4: 0000.

CHIP Name: Memoria
Type: MMU/BUS. Identif: 02. BUS: 0000.
Address 1: 00008000. Address 2: 00000000.
Com1: 0003. Com2: 0010. Com3: 0004. Com4: 0000.

CHIP Name: Stack

For Help, press F1 NUM |Clock: 0 BrkPnt: 186A0
```

---

# Classi di istruzioni

- Un calcolatore deve avere istruzioni in grado di effettuare quattro tipi di operazioni
    - trasferimento dei dati tra la memoria e i registri di CPU;
    - operazioni aritmetiche e logiche sui dati;
    - controllo di flusso di un programma;
    - trasferimento dei dati in ingresso/uscita (I/O).
- 

---

## Istruzione CLEAR e MOVE (trasferimento dati)

- **CLEAR di un operando generale B,W o L**
    - **CLR G**                               effettua l'operazione G=0
  - **MOVE G1, G2**                       effettua l'operazione G2 = G1
  - **MOVE quickly (Move più veloce)**
    - **MOVEQ im, D**                       l'operando immediato è espresso su 8 bit; il registro destinazione non può essere A.
  - **MOVE per operandi tipo indirizzo**
    - **MOVEA G, A**                       prevede un registro A come destinazione
    - **LEA G,A**                           l'indirizzo effettivo in G viene caricato in A (solo longword).
  - **MOVEA.L #\$1234,A0** e **LEA \$1234,A0** eseguono la stessa operazione.
-

## Istruzioni aritmetiche – operazioni unarie del 68000

- Rappresentazione in complementi alla base
- **NEG** cambia il segno dell'operando
  - **NEG.B D0** produce  $D0 \leftarrow -[D0]$ 
    - se prima  $[D0]=11100111$  dopo è  $[D0]=00011001$
- **NEGX** sostituisce l'operando OP con  $-(OP+X)$ 
  - **NEGX.B D0** produce  $D0 \leftarrow -([D0]+X)$ 
    - se prima  $[D0]=11100110$  e  $X=1$  dopo è  $[D0]=00011001$
    - se prima  $[D0]=11100110$  e  $X=0$  dopo è  $[D0]=00011010$

## Istruzione ADD e Istruzioni Logiche

**ADD O1,O2** effettua l'operazione  $[O1]+[O2] \rightarrow [O2]$

- Poiché *almeno uno tra O1 e O2 deve essere un registro dati* le due sole forme ammesse sono:
  - **ADD G,D** *op.sorgente generale, op.destinazione registro D<sub>i</sub>*
  - **ADD D,G** *op.sorgente registro D<sub>i</sub>, op. destinazione generale*

### ISTRUZIONI LOGICHE

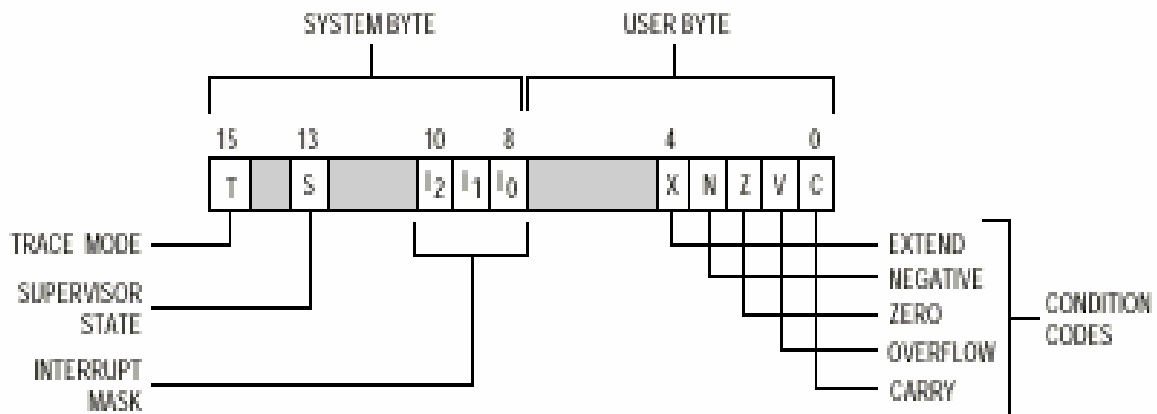
Operazione unaria **NOT**: effettua il not bit a bit;

Operazioni binarie **AND, OR, EOR** (strutturalmente simili a all'istr. ADD)

**AND G, D** equivalente a  $D=D \wedge G$

**AND D, G** equivalente a  $G=G \wedge D$

# Il registro di stato del 68000



**CCR = Condition Code Register**

## Codici di condizione

**Codici di condizione** (bit singoli o *flag*): informazioni riguardo i risultati prodotti da varie operazioni

Il 68000 prevede 5 codici di condizione:

- |                      |                                             |
|----------------------|---------------------------------------------|
| <b>N (Negative)</b>  | posto a 1 se il risultato è negativo        |
| <b>Z (Zero)</b>      | posto a 1 se il risultato è zero            |
| <b>V (oVerflow)</b>  | posto a 1 se si verifica un overflow        |
| <b>C (Carry)</b>     | posto a 1 se l'operazione genera un riporto |
| <b>X (eXtension)</b> | posto a 1 da istruzioni aritmetiche         |

I **codici di condizione** sono modificati:

- **implicitamente** in seguito all'esecuzione di **operazioni aritmetiche, logiche o di altro tipo**;
- **esplicitamente** mediante **apposite istruzioni**.

---

## Modifica dei valori dei codici di condizione

- **ATTENZIONE:** Istruzioni, anche non aritmetiche, alterano i flag:
- **MOVE #0,CCR** mette a zero tutti i flag
- **MOVE.L #FFFFFFFF,D0** V=0, C=0, N=1, Z=0, e X rimane inalterato

**REGOLA:** consultare il manuale per vedere se e come ciascuna istruzione altera i flag

---

---

## Istruzioni di salto

**SALTO:** *riposizionamento del Program Counter ad un determinato valore*  
**PC = A**

**Salto condizionato:** *avviene solo se una data condizione logica è verificata*

**Salto incondizionato:** *avviene comunque*

- **Assoluto** - l'operando **O** dell'istruzione esprime direttamente il valore dell'indirizzo cui saltare: **PC=O**
  - **Relativo:** l'operando **O** esprime l'incremento da apportare a **PC**:  
**PC = PC + O**
-

---

## Istruzioni di salto incondizionato: JMP e BRA

### *Istruzioni di salto incondizionato*

#### *assolute (JMP A)*

JMP \$7800:	salto diretto all'indirizzo $7800_{16}$
JMP ciclo:	salto diretto all'indirizzo associato all'etichetta "ciclo"
JMP (A3)	salto indiretto all'indirizzo contenuto in A3

#### *relative (BRanch Always)*

**BRA A** salta all'istruzione di indirizzo  $PC + disp$

*disp* è calcolato dall'assemblatore come differenza tra il valore corrente di PC e l'indirizzo associato all'operando A

---

---

## Istruzioni di salto condizionato: Bcc

**BRANCH** effettuati o meno in base al valore assunto da specifici flag di condizione

**Bcc dest** if cc then  $PC = PC + disp$

- **BCS** branch on carry set  $C = 1$
  - **BCC** branch on carry clear  $C = 0$
  - **BVS** branch on overflow set  $V = 1$
  - **BVC** branch on overflow clear  $V = 0$
  - **BEQ** branch on equal (zero)  $Z = 1$
  - **BNE** branch on not equal  $Z = 0$
  - **BMI** branch on minus (i.e., negative)  $N = 1$
  - **BPL** branch on plus (i.e., positive)  $N = 0$
-



## CMP: Comparazione aritmetica

- **CMP O1, O2** Posiziona i flag calcolando la differenza **O2 - O1**.
- Mentre **O1** è un operando generale **O2** deve essere un registro dati **D**
- **CMP IVAL, D3**
- **CMPI #data, O2** sottrae il dato immediato dalla destinazione e posiziona i flag.
- La relazione d'ordine tra **O1** e **O2** dipende dall'aritmetica usata
- Ad esempio se **O1 = \$FF**, **O2 = \$10**:
- **O1 > O2** se i numeri sono interpretati come **unsigned** ( **255 > 16** )
- **O1 < O2** se i numeri sono interpretati come **signed** ( **-1 < 16** )
- **NEL POSIZIONARE I FLAG DI CONDIZIONE IL PROCESSORE NON TIENE CONTO DEL TIPO DI RAPPRESENTAZIONE ARITMETICA**

## Bcc: Branch on condition cc

- **Numeri *signed***
- **BLT** branch on less than ( $O2 < O1$ )  $N \oplus V = 1$
- **BGE** branch on greater than or equal ( $O2 \geq O1$ )  $N \oplus V = 0$
- **BLE** branch on less than or equal ( $O2 \leq O1$ )  $(N \oplus V) + Z = 1$
- **BGT** branch on greater than ( $O2 > O1$ )  $(N \oplus V) + Z = 0$
- **Numeri *unsigned***
- **BHI** branch on higher than ( $O2 > O1$ )  $C + Z = 0$
- **BHS** branch on higher than or same ( $O2 \geq O1$ )  $C = 0$
- **BLO** branch on lower than ( $O2 < O1$ )  $C = 1$
- **BLS** branch on lower than or same ( $O2 \leq O1$ )  $C + Z = 1$
- nota:            BHS = BCC                    BLO = BCS

---

## Istruzioni BTST, BCLR, BSET, BCHG

- L'istruzione **BTST k,G** posiziona il flag Z in funzione del valore del bit k-mo dell'operando **G**:
  - MOVE #5, D0
  - BTST #0, D0      Z=0
  - BTST #1, D0      Z=1

Le istruzioni **BCLR, BSET, BCHG** operano come **BTST**, inoltre rispettivamente azzerano, pongono a 1, complementano il bit sul quale è stato fatto il test

---

---

## Istruzioni TST e TAS

- **TST G** posiziona i flag N e Z in funzione del valore dell'operando G:
    - MOVE.L #\$FF, D0
    - TST.B      D0      Z=0, N=1
    - TST.L      D0      Z=0, N=0
  
  - **TAS G** opera come TST ma solo su un dato di tipo byte, ed inoltre pone ad 1 il bit più significativo
-

---

## Esempio

- Scrivere un programma assembly che esegua la somma tra due byte `val1` e `val2` e ponga il risultato in una locazione di memoria `res`.
  - Si esegua il debug e la simulazione con Asim.
- 

---

## Esercizio 14.1

- Scrivere un programma che esegua la somma tra due word `x` e `y` e salvi il risultato in `z`.
  - Si esegua il debug e la simulazione con Asim.
-

---

## Esercizio 14.2

- Scrivere un programma che calcoli:

$$z=x+y+4$$

- Si esegua il debug e la simulazione con Asim.
- 

---

## Esercizio 14.3

- Scrivere un programma che realizzi il costrutto if seguente:

```
if q=4 then
    x=5
else
    x=y
```

- Si esegua il debug e la simulazione con Asim.
-

---

## Esercizio 14.4

- Scrivere un programma che realizzi il confronto tra tre numeri A, B, C (unsigned tipo word) e li disponga in memoria in ordine crescente.
  - Si esegua il debug e la simulazione con Asim.
- 

---

## Esercizio 14.5

- Scrivere un programma che realizzi il confronto tra tre numeri A, B, C (signed tipo word) e li disponga in memoria in ordine decrescente.
  - Si esegua il debug e la simulazione con Asim.
-

---

## Esercizio 14.6

- Scrivere un programma che realizzi il confronto tra dieci numeri (signed tipo word) e li disponga in memoria prima i pari in ordine crescente e dopo i dispari in ordine decrescente.
  - Si esegua il debug e la simulazione con Asim.
-