
2. Übung

- ❑ Einführung in die
Assemblerprogrammierung
- ❑ MIPS-Assembler



Einführung in die Assemblerprogrammierung

□ Programm-Darstellung

- Symbolische Darstellung
- Maschinencode-Darstellung

□ Programm-Übersetzung

- Assemblersprache
- Assembleranweisungen
- Assemblierung



Programmieraufgabe

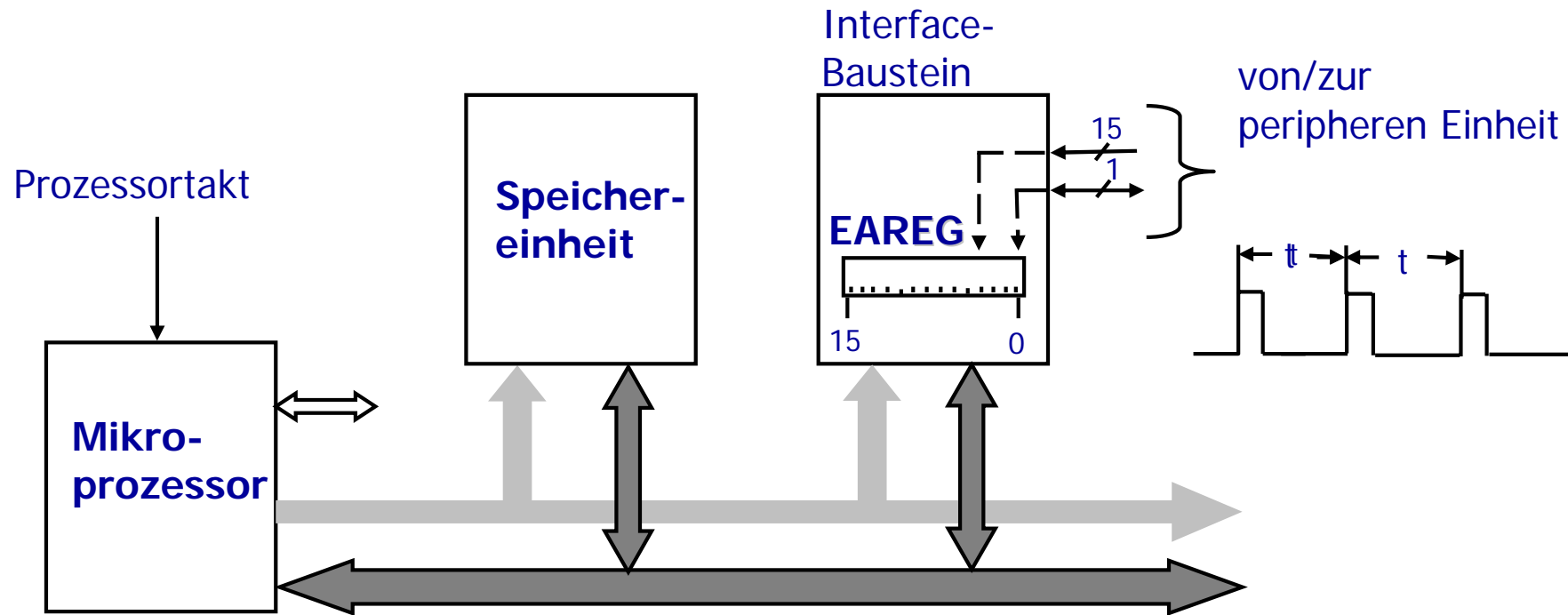
Aufgabenstellung

Es soll ein Impulsgeber mit Hilfe eines μ P-Systems aufgebaut werden, der in konstanten Zeitabständen Impulse an eine Ein-/Ausgabeeinheit abgibt

- Festlegen eines Satzes von Maschinenbefehlen zur Lösung dieser Aufgabe
- Erstellung des Programms in der Assemblersprache und in der Maschinensprache



Programmieraufgabe



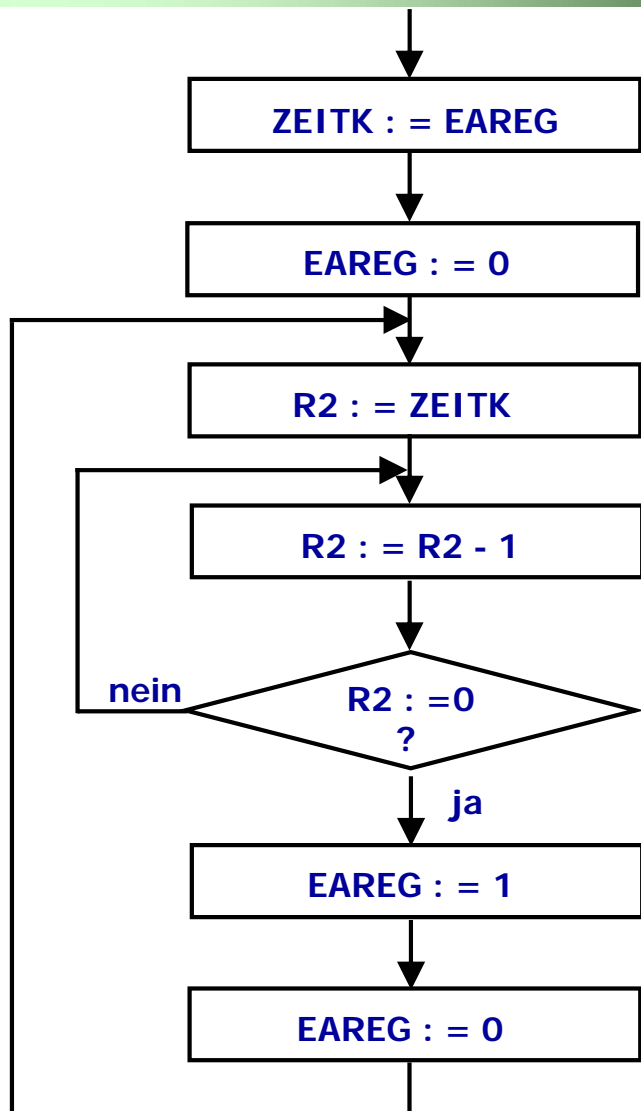
EA-Einheit mit einem 16 Bit Register **EAREG**

Absolute Adresse von EAREG: **\$8000 (32768)**

Periodendauer der Impulsfolge: **t**



Programmablauf in Form eines Flussdiagramms



- Periodendauer aus EAREG in die Hauptspeicherzelle **ZEITK**
- **EAREG** mit **NULL** initialisieren
(**NULL** und **EINS** sind Speicherzellen mit konstanten Operanden)
- Periodendauer ist bestimmt durch die Anzahl der Durchläufe der innere Schleife und die Verarbeitungszeiten der einzelnen Befehlen

Notwendige Befehle zur Lösung

MOVE QADR, ZADR

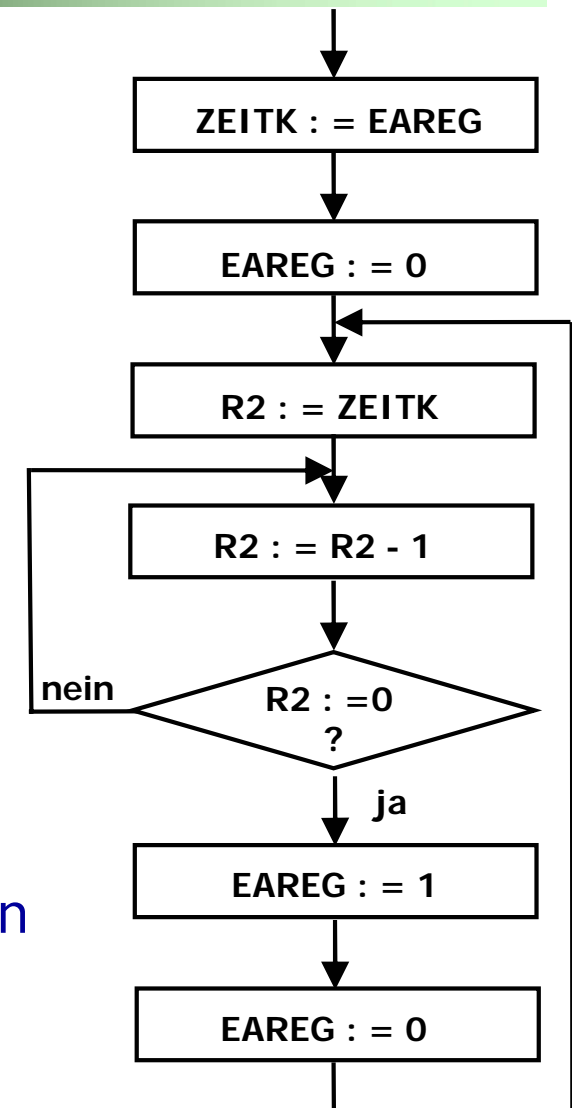
Inhalt von QADR (Quelladresse)
nach ZADR (Zieladresse)

SUB QADR, ZADR

Subtrahiere den Inhalt von QADR
vom Inhalt von ZADR und schreibe
das Ergebnis in ZADR

CMP ADR1, ADR2

Vergleiche die mit ADR1 und ADR2 adressierten
Operanden. Ergebnis in den CC-Bits des
Prozessor-Statusregisters



Notwendige Befehle zur Lösung

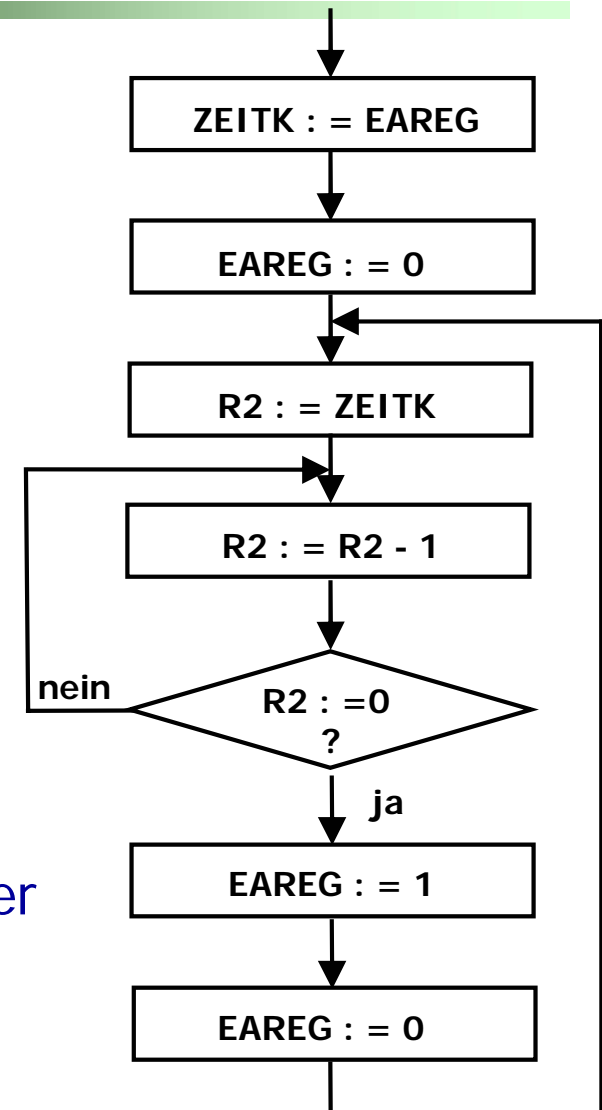
BNE SPRADR

Bedingter Sprung:

lade den Befehlszähler mit der Sprungadresse SPRADR, sofern das Prozessor-Statusregister den Zustand "ungleich" zeigt, sonst wird der nächste Befehl im Programm ausgeführt

JMP SPRADR

Unbedingter Sprung: lade den Befehlszähler mit der Sprungadresse SPRADR



Programm in symbolischer Darstellung

	MOVE	EAREG, ZEITK	6
	MOVE	NULL, EAREG	6
	MOVE	NULL, R0	4
MARKE1	MOVE	ZEITK, R2	4
MARKE2	SUB	EINS, R2	5
	CMP	R0, R2	4
	BNE	MARKE2	3
	MOVE	EINS, EAREG	6
	MOVE	NULL, EAREG	6
	JMP	MARKE1	3
ZEITK			
NULL	0		
EINS	1		

↑
Takte/Befehl



Berechnung von ZEITK

Impulsabstand: 0,005 s

Taktzeit: 0,04 μ s (25 MHz)



Maschinencode-Darstellung

Symbolische Angaben durch ihre äquivalente binäre Darstellungen ersetzen:

- Zuordnung der symbolischen Operationscodes zu binären Operationscodes liegt durch eine **Zuordnungstabelle** fest:

Symbol	Binärcode	
MOVE	0000	0001
SUB	0000	0010
CMP	0010	0001
BNE	0000	1100
JMP	0000	0101



Maschinencode-Darstellung

- Die Ersetzung symbolischer Adressen durch numerische Adressen ergibt sich aus der Lage des Programms im Hauptspeicher
- Numerische Adressen von Registern liegen fest.
- Adresse von EAREG ist durch die Adressdecodierung der EA-Einheit vorgegeben (\$8000)

Voraussetzung:

Programm belegt den Hauptspeicher ab der Zelle 0

➔ Adresszuordnung als Symboltabelle



Maschinencode-Darstellung

Symboltabelle für unser Programm:

```

MOVE EAREG, ZEITK
MOVE NULL, EAREG
MOVE NULL, R0
MARKE1 MOVE ZEITK, R2
MARKE2 SUB EINS, R2
CMP R0, R2
BNE MARKE2
MOVE EINS, EAREG
MOVE NULL, EAREG
JMP MARKE1

ZEITK
NULL 0
EINS 1
    
```

Symbol	Adresse					
	Dual				Dezimal	Hex.
MARKE1	0000	0000	0000	1000	8	0008
MARKE2	0000	0000	0001	1010	10	000A
ZEITK	0000	0000	0001	0111	23	0017
NULL	0000	0000	0001	1000	24	0018
EINS	0000	0000	0001	1001	25	0019
EAREG	1000	0000	0000	0000	32768	8000



Maschinencode-Darstellung

Adresse		Maschinencode		Symbol	
Dez.	Dual	Dual	Hex.		
<div> <div>Programm</div> <div>Daten</div> </div>	0	00000000	<u>0000000</u> 100000000	0100	MOVE
	1	00000001	1000000000000000	8000	EAREG
	2	00000010	00000000000010111	0017	ZEITK
	3	00000011	<u>0000000</u> 100000000	0100	MOVE
	4	00000100	00000000000011000	0018	NULL
	5	00000101	1000000000000000	8000	EAREG
	6	00000110	<u>0000000</u> 100001000	0108	MOVE
	7	00000111	00000000000011000	0018	NULL
	8	00001000	<u>0000000</u> 100001010	010A	MOVE
	9	00001001	00000000000010111	0017	ZEITK
	10	00001010	<u>0000000</u> 1000001010	020A	SUB
	11	00001011	00000000000011001	0019	EINS
	12	00001100	0010000110001010	218A	CMP
	13	00001101	0000110000000000	0C00	BNE
	14	00001110	000000000000 <u>1010</u>	000A	M2
	15	00001111	0000000100000000	0100	MOVE
	16	00010000	00000000000011001	0019	EINS
	17	00010001	<u>1000000000000000</u>	8000	EAREG
	18	00010010	0000000100000000	0100	MOVE
	19	00010011	00000000000011000	0018	NULL
	20	00010100	1000000000000000	8000	EAREG
	21	00010101	0000010100000000	0500	JMP
	22	00010110	000000000000 <u>1000</u>	0008	M1
	23	00010111	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx		
	24	00011000	0000000000000000	0000	
	25	00011001	0000000000000001	0001	

Symbol	Binärcode	
MOVE	0000	0001
SUB	0000	0010
CMP	0010	0001
BNE	0000	1100
JMP	0000	0101



Programm-Übersetzung (Assemblierung)

Übersetzung kann „per Hand“ erfolgen. Dazu benötigt man:

- die Zuordnungstabelle für die OpCodes und
- die Adresse des ersten Befehls im Speicher, um die Symboltabelle mit den Adresszuordnungen aufstellen zu können.

Nachteil: sehr zeitaufwendig und fehleranfällig

Übersetzungsvorgang läuft jedoch nach festen Regeln ab:

➔ **Ausführung durch den Prozessor selbst**



Programm-Übersetzung (Assemblierung)

Assembler:

Programm, das einen Quellcode in Assemblersprache in eindeutiger Weise in Maschinencode übersetzt.

Die Regeln zur symbolischen Programmierung ergeben sich aus der Definition einer Assemblersprache

Format einer Programmzeile:

Namensfeld (label)	Operationsfeld (OpCode)	Adreßfeld (Operanden)	Kommentarfeld
<i>symbolische Adressierung einer Programmzeile</i>	<i>symbolischer OpCode</i>	<i>symbolische Adreßangaben</i>	



Assemblerdirektiven (Assembleranweisungen)

Assemblerdirektiven sind Befehle für den Assembler

- Erzeugung von Konstanten
- Wertzuweisung an Operanden
- Reservierung von Speicherplatz
- Steuerung des Assemblierungsvorgangs
- erzeugen bei der Übersetzung nicht immer Binärcode (im Gegensatz zu Maschinenbefehlen)
- sie unterliegen dem Format einer Programmzeile



Assemblerdirektiven

[symbol]	ORG	c	origin of program or data
[symbol]	DS	c	define storage
[symbol]	DC	c	define constant
symbol	EQU	c	equate
	END		end of program

Im Beispiel:

```
                ORG    0
EAREG    EQU    32678
NULL     DC     0
EINS     DC     1
ZEITK    DS     1
```



Impulsgeber-Programm

Name	Opcode	Adreßangaben	Kommentar
*			
* Impulsgeberprogramm			
	ORG	0	Speicherbelegung ab Adresse 0
EAREG	EQU	32768	Ein-/Ausgabeadresse festlegen
	MOVE	EAREG, ZEITK	Zeitkonstante einlesen
	MOVE	NULL, EAREG	
	MOVE	NULL, R0	
M1	MOVE	ZEITK, R2	Zeitschleife initialisieren
M2	SUB	EINS, R2	
	CMP	R0, R2	Zeitbedingung abfragen
	BNE	M2	
	MOVE	EINS, EAREG	positive Flanke
	MOVE	NULL, EAREG	negative Flanke
	JMP	M1	
*			Beginn des Datenbereichs
ZEITK	DS	1	
NULL	DC	0	
EINS	DC	1	
	END		



Impulsgeber- Programmliste

Nr.	Adresse	Inhalt	Name	Opcode	Adreßangaben	Kommentar
1			*			
2			* Impulsgeberprogramm			
3						
4				ORG	0	speichern ab Adr. 0
5			EAREG	EQU	32768	E/A-Adr. festlegen
6	0000	0100 8000 0017		MOVE	EAREG,ZEITK	Zeitkonst. einlesen
7	0003	0100 0018 8000		MOVE	NULL,EAREG	
8	0006	0108 0018		MOVE	NULL,R0	
9	0008	010A 0017	M1	MOVE	ZEITK,R2	Zeitschleife init.
10	000A	020A 0019	M2	SUB	EINS,R2	
11	000C	218A		CMP	R0,R2	Zeitbed. abfragen
12	000D	0C00 000A		BNE	M2	
13	000F	0100 0019 8000		MOVE	EINS,EAREG	positive Flanke
14	0012	0100 0018 8000		MOVE	NULL,EAREG	negative Flanke
15	0015	0500 0008		JMP	M1	
16			*			Datenbereichsanfang
17	0017		ZEITK	DS	1	
18	0018	0000	NULL	DC	0	
19	0019	0001	EINS	DC	1	
20				END		



Assemblierung

Zwei Phasen:

1. Phase:

- Adresszuordnung herstellen
- Fehlerliste anfertigen

2. Phase:

- Maschinencode erzeugen
- Symbolische und binäre Auflistung

Beim Erreichen der END-Anweisung müssen alle Symbole definiert sein!



MIPS-Assembler

Assemblerprogrammierung mit dem MIPS-Simulator SPIM

- Der SPIM-Simulator (MIPS R2000/R3000-Prozessor)
Literatur: Hennessy & Patterson (Anhang A auf der TI-Homepage)
- Programmiermodell des SPIM-Simulators
 - Aufbau eines MIPS-Prozessors
 - Registersatz
 - Speicheraufteilung
- MIPS-Assemblerprogrammierung
 - Syntax der MIPS-Assemblersprache
 - Assemblerdirektiven
 - Adressierungsarten
 - Datenformate
 - Befehlsformate & Befehlssatz



Warum MIPS?

MIPS (*machine with no interlocked pipe stages*)

≠

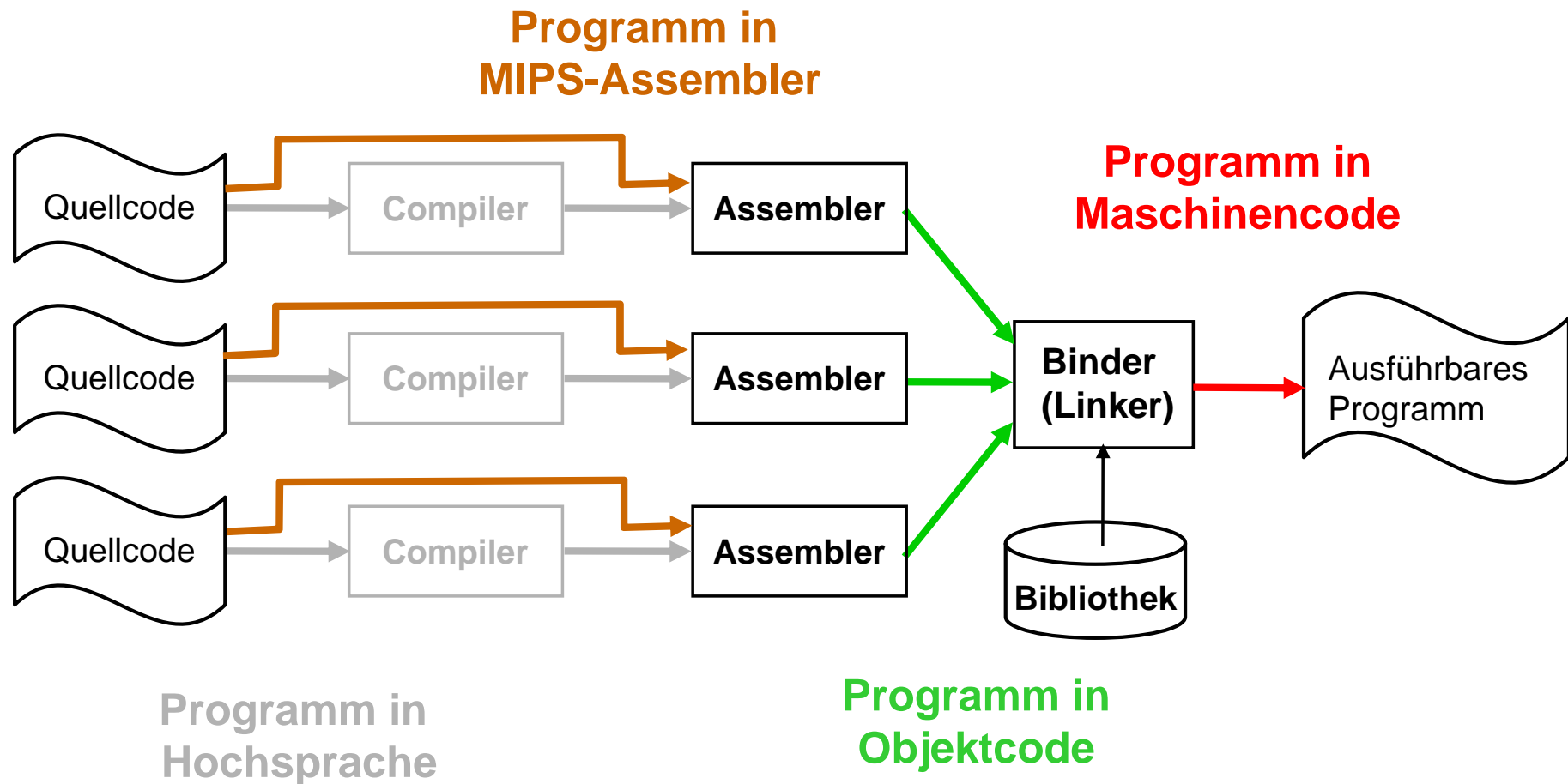
MIPS (*million instructions per second*)

- Der MIPS R2000 ist ein sehr klar strukturierter RISC Prozessor
- Sauberer und klarer Befehlssatz
- Basis der richtungsweisenden Bücher von Hennessy/Patterson
- MIPS außerhalb von PCs (bei Druckern, Routern, ..) weit verbreitet
- SPIM-Simulator verfügbar
 - Keine Gefährdung des laufenden Systems
 - Bessere Interaktionsmöglichkeiten
 - SPIM läuft auf PCs, und Workstations (Linux/Sun-OS, MacOS, Windows)



Der SPIM-Simulator

Der SPIM-Simulator ist Assembler, Linker und Debugger in einem Programm.



Installation und Benutzung

- ❑ Simulator abrufbar unter:

`http://i61www.ira.uka.de/users/asfour/TI/TI-2/Spim`

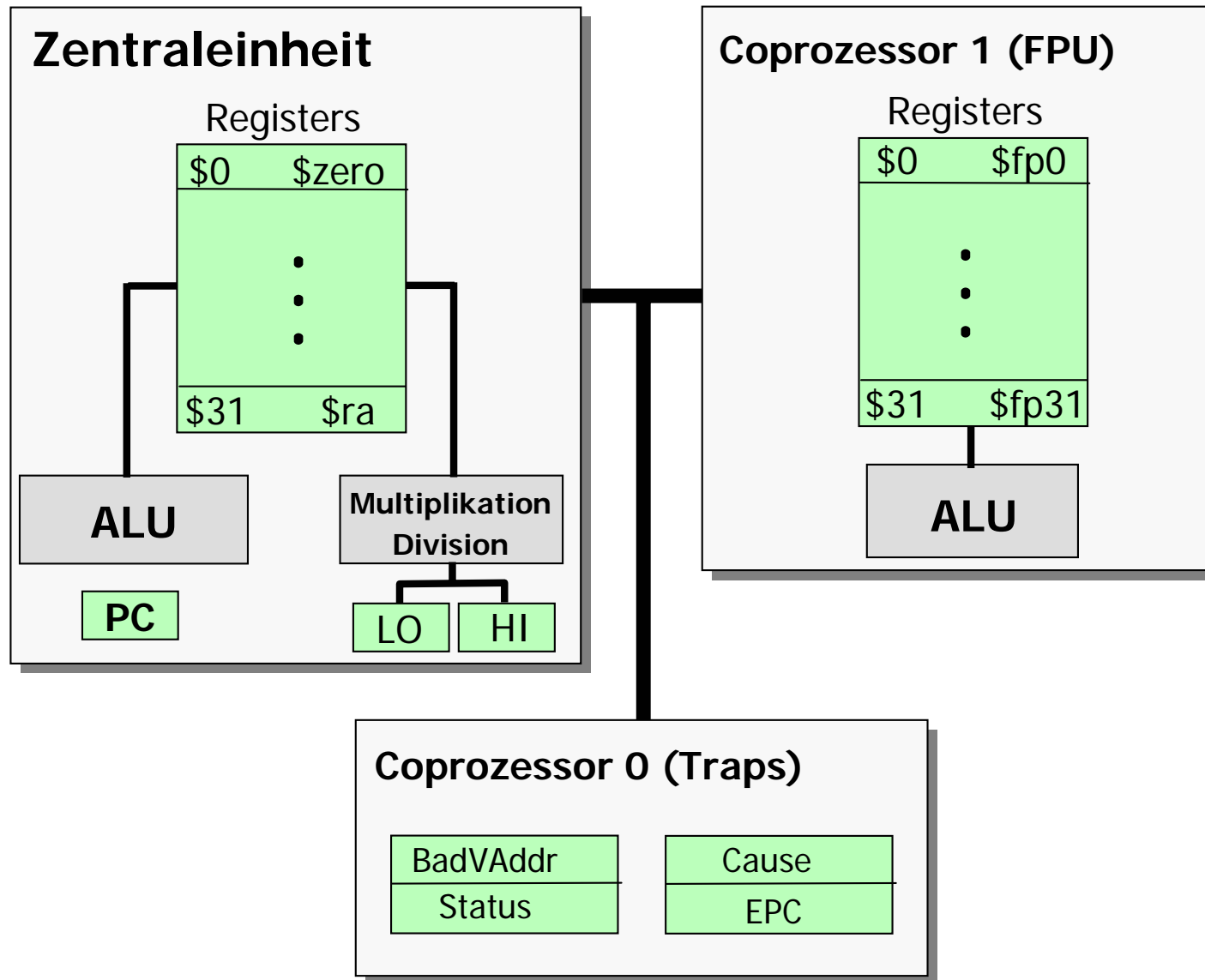
- ❑ SPIM unterliegt nur der GNU-Lizenz. Die neueste Version ist erhältlich unter:

`ftp://ftp.cs.wisc.edu/pub/spim`

- Unix-Versionen: spim.tar.gz, spim.tar.z
- Macintosh-Version: SPIM.sit.bin und SPIM.Hqx.txt
- Windows-Version: spim.zip



Aufbau des MIPS-Prozessors



Koprozessoren

Der MIPS-Prozessor besitzt zwei Koprozessoren

- ❑ **Coprocessor 0 (Traps):**

Register enthalten Informationen über den Prozessorstatus und die Ursachen von Unterbrechungen und Ausnahmen

- ❑ **Coprocessor 1 (FPU) für Gleitkomma-Arithmetik:**

Enthält 32 allgemein verwendbare 32-Bit Gleitkomma-Register



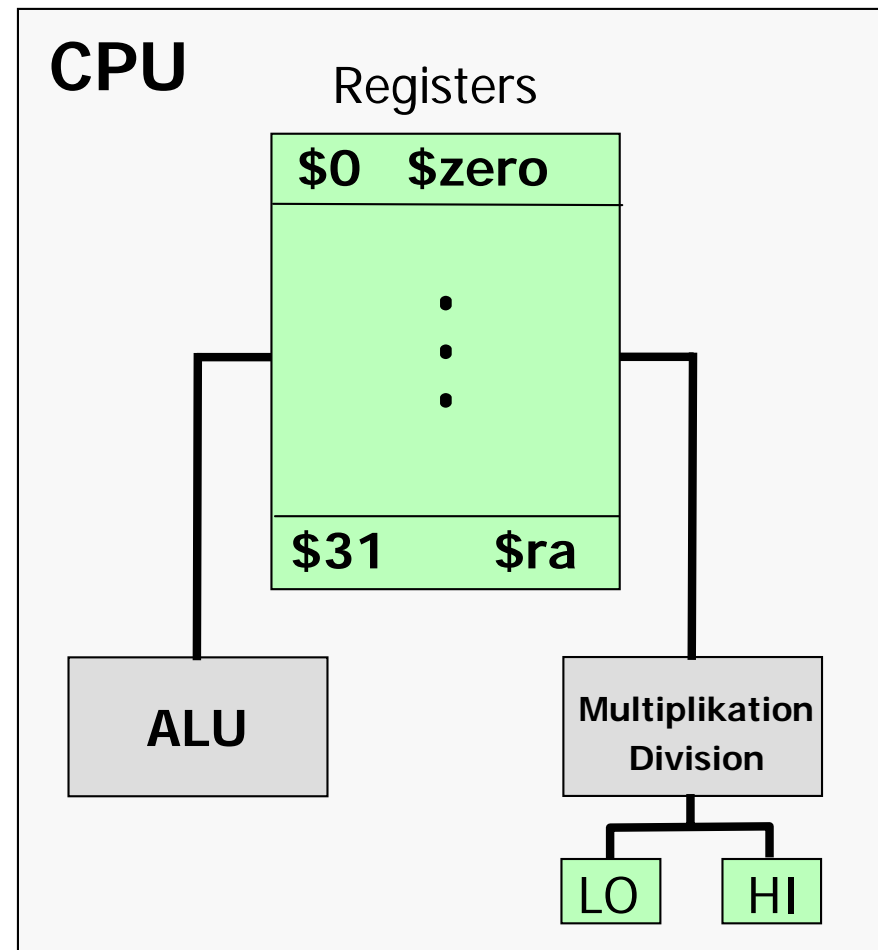
Registersatz

MIPS ist eine Lade/Speicher-Architektur:

- Speicherzugriffe nur über Lade- und Speicher-Befehle.
- Berechnungen erfolgen nur auf Registern

Der MIPS-Prozessor ist eine typische **Register-Register-Maschine** mit **32** allgemein verwendbare Register.

Sie sind durch ein vorangestelltes **\$**-Zeichen gekennzeichnet und deren Verwendung ist zum Teil durch Konvention festgelegt.



Registersatz

Name	Nr.	Verwendung
\$zero	\$0	Konstante mit dem Wert 0 Kann nicht verändert werden
\$at	\$1	Reserviert für den Assembler (temporäres Register zur Erzeugung von Pseudobefehlen). Darf vom Programmierer nicht verwendet werden.
\$v0 – \$v1	\$2 - \$3	Rückgabe von Funktionswerten
\$a0 – \$a3	\$4 - \$7	Übergabe der ersten vier Argumente an Unterprogramme oder Funktionen verwendet. Weitere Argumente werden auf dem Stack übergeben
\$t0 – \$t7 \$t8 - \$t9	\$8 - \$15 \$24 - \$25	Register für temporäre Variablen. Sie müssen ggf. vor Unterprogrammaufruf gesichert werden
\$s0 – \$s7	\$16 - \$23	Register für langlebige Variablen. Sie müssen vom Unterprogramm gesichert werden

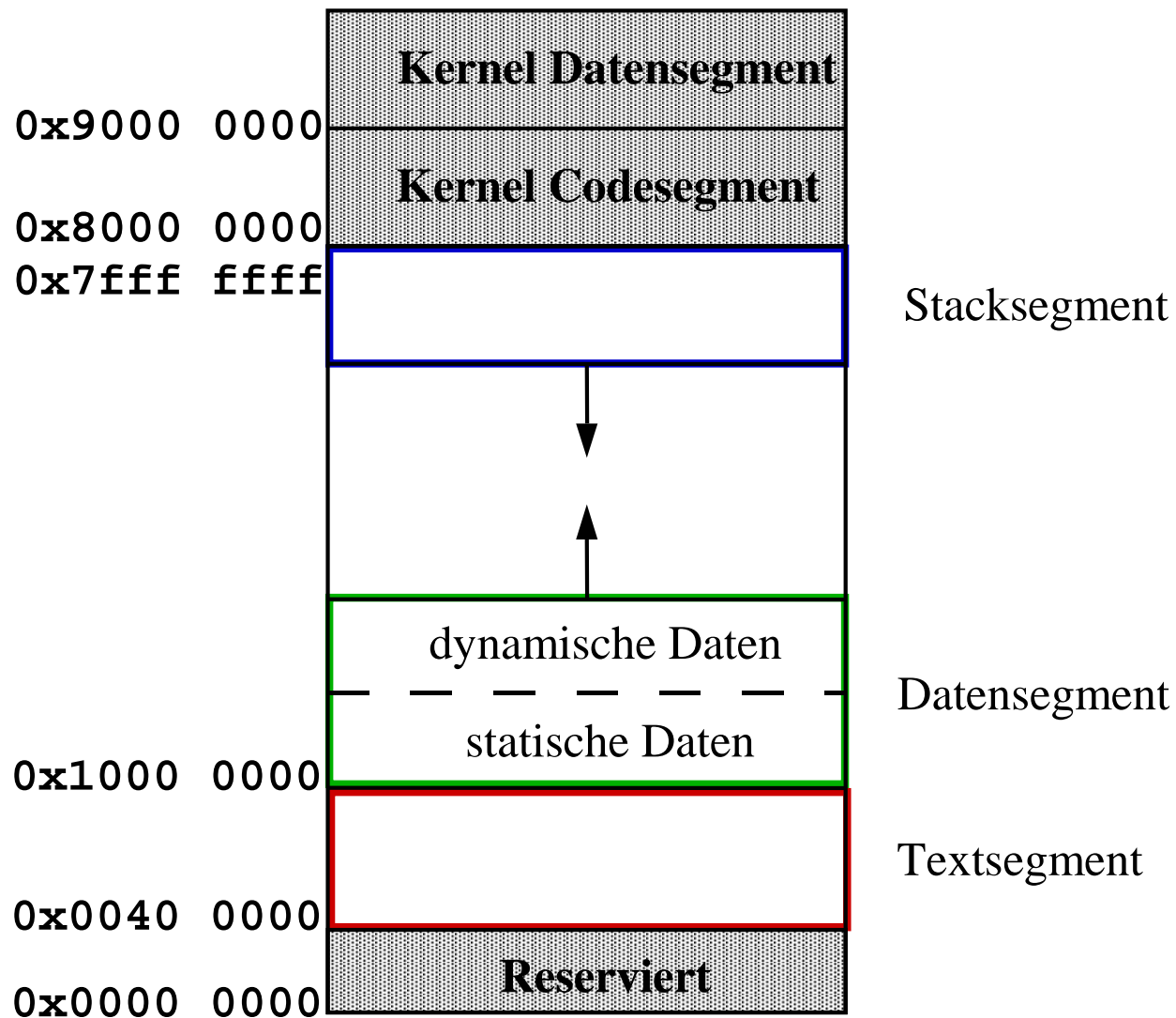


Registersatz

Name	Nr.	Verwendung
\$k0 – \$k1	\$26 - \$27	Reserviert für das Betriebssystem. Dürfen vom Programmierer nicht verwendet werden.
\$gp	\$28	Beinhaltet einen Zeiger auf die Mitte im statischen Datensegment und wird zum schnellen Laden und Speichern globaler Daten verwendet
\$sp	\$29	Stack-Zeiger: verweist auf die erste freie Speicheradresse des Stacks
\$fp	\$29	Rahmen-Zeiger: für die temporäre Allokierung von Speicherplatz beim Aufruf von Unterprogrammen
\$ra	\$31	enthält die Rücksprungadresse beim Unterprogrammaufruf
PC	-	Befehlszähler
HI, LO	-	64-Bit Resultat einer Multiplikation von Integer-Zahlen bzw. Quotient und Rest einer Integer-Division



Speicheraufteilung



Speicheraufteilung

- ❑ **Textsegment:** beinhaltet den ausführbaren Maschinencode
- ❑ **Datensegment:** beinhaltet statische und dynamische Daten:
 - Speicherbereiche für **statische** Daten werden vom *Assembler* allokiert. (*In C: globale Variablen*)
 - Speicherbereiche für **dynamische** Daten werden vom *Programm* allokiert. (*In C: void *malloc(size)*)
- ❑ **Stacksegment:** beinhaltet lokale Daten und Rücksprungadressen für Unterprogramme
- ❑ **Kernelsegmente:** beinhalten betriebssystemeigene Daten und Prozeduren

