

Trabalho final de Sistemas de Programação

Lucas Yuji Harada

May 10, 2020

Contents

1	Objetivo	1
2	Desenvolvimento	2
2.1	CPU	2
2.2	Loader	2
2.3	Assembler	3
3	Uso	4
3.1	Instalação	4
3.1.1	TODO Double check the instalation procedure, maybe add a windows step-by-step as well? or pyinstaller . .	4
3.2	Testes	4
3.3	Uso normal	4
3.3.1	TODO fix this part	4

1 Objetivo

Para a primeira etapa do projeto, o objetivo é desenvolver três peças essenciais a qualquer computador:

- Loader
- CPU (Von Neumann Machine)
- Assembler

2 Desenvolvimento

2.1 CPU

Baseado em princípios de test-driven-development (TDD), eu decidi primeiro criar os testes de cada função a ser executada pela CPU (fetch, decode, add, load, etc). Como o enunciado não especificava, fiz algumas considerações sobre o tamanho de cada um dos components:

- memória: 12 bits (4096 endereços)
- contador de instruções (PC): 12 bits
- acumulador: 8 bits

O motivo para a escolha da memória com 12 bits é devido ao tamanho do operando. A única operação de OS call implementada até o momento é a de argumento 0, que realiza a saída do programa.

2.2 Loader

O loader foi escrito em assembly, e possui 59 bytes. GOAL_{ONE} e GOAL_{TWO} são as variáveis que guardam o MSB e LSB do endereço do programa a ser carregado. Ao final do procedimento de load, o loader automaticamente move o Program Counter para o endereço inicial do programa carregado.

```
@ 0
START
    GD 0
    MM GOAL_ONE
    + NINETY
    MM FIRST_BYTE
    GD 0
    MM GOAL_TWO
    MM SECOND_BYTE
    GD 0
    MM LENGTH
REPEAT
    GD 0
    JP FIRST_BYTE
RETURN
    LD SECOND_BYTE
    + ONE
```

```

                MM SECOND_BYTE
                JZ CARRY
CHECK_IF_DONE
                LD LENGTH
                - ONE
                MM LENGTH
                JZ FINISH
                JP REPEAT
CARRY
                LD FIRST_BYTE
                + ONE
                MM FIRST_BYTE
                + ONE
                JP CHECK_IF_DONE

FIRST_BYTE    K 00 ;test
SECOND_BYTE   K 00
                JP RETURN
LENGTH        K 00
ONE           K 01
NINETY        K /90
FINISH
GOAL_ONE      K 0
GOAL_TWO      K 0
# START

```

2.3 Assembler

Assemblers são programas que convertem mnemônicos assembly (ASM) para código de máquina. Podem ser de um ou dois passos. Assemblers de dois passos primeiro precisam gerar uma tabela de símbolos para depois conseguir traduzir à código de máquina, enquanto que assembler de um passo fazem o processo de coletar referências ainda não resolvidas, símbolos, e a montagem tudo ao mesmo tempo.

Nesse projeto, para a primeira entrega, o assembler não trata de casos em que existem mais de uma psudo instrução de start (@). Outra restrição é que, quando usar diretivas (como START/CARRY no exemplo do loader), é necessário que elas estejam em linhas separadas de comandos.

3 Uso

Requisitos mínimos:

- git
- python 3.8+

3.1 Instalação

3.1.1 TODO Double check the instalation procedure, maybe add a windows step-by-step as well? or pyinstaller

1. Dentro de um terminal emulator, usar o comando:

```
git clone https://github.com/Adarah/2020-PCS3216-9345853.git
```

- Caso não tenha o git instalado, pode baixar o código fonte manualmente do site da disciplina: <https://sites.google.com/view/2020-pcs3216-9345853>

2. Entrar na pasta que foi baixada: `cd 2020-PCS3216-9345853`
3. Executar `pip install .`

3.2 Testes

Usando a biblioteca `pytest` e `hypothesis`, cada um das minhas funções recebem ao menos 200 inputs aleatórios, o que ajuda a garantir que o código funciona como esperado. Para iniciar uma sessão de testes, basta executar o comando `pytest` na raiz do diretório onde o código foi baixado.

3.3 Uso normal

3.3.1 TODO fix this part

Para uso convencional, basta executar o comando `python3 src/vm.py` A VM irá procurar o arquivo `assembly.txt` dentro da pasta `./src/data/` e fará a montagem e também a execução.