

Començat el	-
Estat	Acabat
Completat el	-
Temps emprat	-
Punts	12,00/12,00
Qualificació	10,00 sobre 10,00 (100%)

Pregunta1

Correcte

Puntuació 1,00 sobre 1,00

Si COUNT=32 i W= 26, quin serà el seu valor després d'executar *decf COUNT,F* ?

Nota: W=0, F=1

COUNT	<input type="text" value="31"/>	<input type="checkbox"/>
W	<input type="text" value="26"/>	<input type="checkbox"/>

Pregunta2

Correcte

Puntuació 1,00 sobre 1,00

Si abans d’executar la instrucció *ADDWF 0x20, 0, 1*; el contingut dels següents registres era:

WREG	22
BSR<3:0>	0011
0x20	40
0x320	60

Indiqueu quins seran els valors després d'haver-la executat

0x20	<input type="text" value="40"/>	<input type="checkbox"/>
WREG	<input type="text" value="82"/>	<input type="checkbox"/>
0x320	<input type="text" value="60"/>	<input type="checkbox"/>

Pregunta3

Correcte

Puntuació 1,00 sobre 1,00

Tradueix a codi màquina la instrucció *GOTO 000Ah*

Byte address N	<input type="text" value="0x05"/>	<input type="checkbox"/>
Byte address N+1	<input type="text" value="0xEF"/>	<input type="checkbox"/>
Byte address N+2	<input type="text" value="0x00"/>	<input type="checkbox"/>
Byte address N+3	<input type="text" value="0xF0"/>	<input type="checkbox"/>

Useu el Data Sheet per a respondre aquesta pregunta

Pregunta**4**

Correcte

Puntuació 1,00  
sobre 1,00

Si el contingut del registre COUNT és 32 i el de WREG 26, quin serà el seu valor després d'executar *decf COUNT,W* ?

Nota: W=0, F=1

WREG	<input type="text" value="31"/>	<input type="checkbox"/>
COUNT	<input type="text" value="32"/>	<input type="checkbox"/>

Pregunta**5**

Correcte

Puntuació 2,00  
sobre 2,00

Després d'executar el següent troç de codi:

```
org 0000h      movlw 0x12
               clrf 0x00, 0
               addwf 0x00, 1, 0
               negf 0x00, 0
```

El registre 0x00 queda amb el valor 0x  i el registre W queda amb el valor 0x  .

Pregunta**6**

Correcte

Puntuació 1,00  
sobre 1,00

La instrucció *ADDWF 0x20, 1, 0*; suma el contingut del registre WREG amb

Trieu-ne una:

- ☐ a. 1
- ☒ b. El contingut del registre 0x020 ☐
- ☐ c. El contingut del registre 0x20 del banc indicat pel registre BSR
- ☐ d. El contingut del registre WREG
- ☐ e. 0

Pregunta**7**

Correcte

Puntuació 1,00  
sobre 1,00

La instrucció *ADDWF 0x20, 1, 0*; deixa el resultat a

Trieu-ne una:

- ☒ a. el registre 0x020 ☐
- ☐ b. WREG
- ☐ c. el registre 0x20 del banc indicat pel registre BSR
- ☐ d. a la posició 0x20 de tots els bancs

Pregunta**8**

Correcte

Puntuació 1,00  
sobre 1,00

A quantes posicions de la RAM podem accedir amb la instrucció ADDWF sense modificar el registre BSR?

Resposta:  ☐

Pregunta**9**

Correcte

Puntuació 1,00  
sobre 1,00

Calcula el temps d'execució, en microsegons, del següent tros de codi, suposant que el microcontrolador té un clock primari de 20 MHz.

```
org 0000h      movlw 0x12
               clrf 0x00, 0
               addwf 0x00, 1, 0
               negf 0x00, 0
```

Resposta:  ☐

Pregunta **10**

Correcte

Puntuació 1,00  
sobre 1,00

Quina de les dues últimes línies del següent codi és innecessària?

org 0x00

```
start      movf 0x20,W,A ;  
           addwf 0x30,W,A ;  
           movwf 0x50,A ;
```

```
// dues últimes línies de codi  
forever goto forever  
end
```

Trieu-ne una:

- ☐ a. Només la segona és necessària
- ☐ b. Només la primera és necessària
- ☐ c. Cap d'elles és necessària
- ☒ d. Ambdues són necessàries ☐

Pregunta **11**

Correcte

Puntuació 1,00  
sobre 1,00

A quin banc de memòria anirà a buscar la dada la instrucció:

ADDWF INDF1, 1

Trieu-ne una o més:

- ☒ a. A l'indicat al registre FSR1H ☐
- ☐ b. A l'indicat al registre BSR
- ☐ c. A l'indicat al registre FSR1L
- ☐ d. Depen de si treballem en mode acces o banked
- ☐ e. A l'accés bank

[◀ Test Atenea 1. Arquitectura del PIC.  
DATA LÍMIT: 4-11-2020](#)

Salta a...

[Enunciat sessió L2 \(aprenentatge  
Proteus\) ▶](#)