

Programação Imperativa

Condicionais

Prof. Edson Alves

Faculdade UnB Gama

2020

Sumário

1. Saltos
2. Pilha
3. Funções

Saltos

- ▶ As atribuições simulam as instruções de escrever ou apagar um traço nas fitas das máquinas de Turing
- ▶ Assim, as linguagens imperativas precisam também de mecanismos que permitam que o controle decida o próximo estado a ser avaliado de forma condicional, de acordo com o estado atual
- ▶ Nas linguagens Assembly isto é feito por meio de saltos condicionais
- ▶ Os saltos são instruções que desviam o controle para pontos específicos, identificados por rótulos, de acordo com o estado dos registradores de controles (*flags*)
- ▶ Como podem existir diversas combinações das (*flags*) a serem consideradas, há várias instruções de salto distintas
- ▶ Também existe uma instrução para saltos incondicionais

Salto incondicional

- ▶ A instrução **JMP** corresponde a um salto incondicional
- ▶ A sintaxe desta instrução é
`JMP label`
- ▶ *label* corresponde a um rótulo, e a execução do programa seguirá para a primeira instrução que segue o rótulo
- ▶ Como o salto é incondicional, a depender do posicionamento da instrução de salto e do rótulo o programa pode ficar preso em um laço infinito, jamais encerrando sua execução
- ▶ Ainda assim, saltos incondicionais são úteis, principalmente para sair de laços aninhados ou para encerrar o programa a partir de qualquer ponto

Saltos condicionais

- ▶ Um salto condicional avalia uma ou mais *flags* e, a depender dos estados delas (0 ou 1), realiza o salto ou não
- ▶ A instrução **JZ** salta para *label* se a *flag* zero for igual a 1
- ▶ As instruções **ADD** e **SUB** modificam esta *flag*, tornando igual a 1 se o resultado da operação é igual a zero, ou 0, caso contrário
- ▶ A instrução **JNZ** salta para *label* se a *flag* zero for igual a 0
- ▶ Outra *flag* que é modificada pelas instruções **ADD** e **SUB** é a de sinal, que se torna um se o resultado da operação é negativo, ou zero, caso contrário
- ▶ As instruções **JS** e **JNS** são semelhantes às instruções **JZ** e **JNZ**, porém elas avaliam a *flag* de sinal

Exemplo de saltos condicionais

```
1 ; Computa o número de raízes reais do polinômio
2 ;
3 ;    $p(x) = ax^2 + bx + c$ 
4 ;
5 ; Como exemplo, serão utilizados os valores  $a = 1$ ,  $b = -5$  e  $c = 6$ 
6 SECTION .data
7 a      dd 1                      ; dd = variáveis com 4 bytes
8 b      dd -5
9 c      dd 6
10 msg    db '0', 0Ah, 0
11
12 SECTION .text
13 global _start
14
15 _start:
16     mov eax, 4                  ; EBX = 4*a*c
17     mov ecx, [a]
18     mul ecx
19     mov ecx, [c]
20     mul ecx
21     mov ebx, eax
22
```

Exemplo de saltos condicionais

```
23     mov eax, [b]      ; b = -5
24     mul eax           ; EAX = b^2
25
26     sub eax, ebx       ; EAX = b^2 - 4*a*c
27
28     jz  one           ; Se EAX = 0 há apenas uma raiz
29     jns two          ; Se EAX > 0 há duas raizes reais
30
31     mov bl, '0'       ; Caso contrário não há raizes reais
32     jmp finish
33
34 one:
35     mov bl, '1'
36     jmp finish
37
38 two:
39     mov bl, '2'
40
41 finish:
42     mov [msg], bl     ; Atualiza a mensagem com o número de raizes
43
```

Exemplo de saltos condicionais

```
44     mov edx, 3      ; msg tem 3 bytes
45     mov ecx, msg    ; msg é a mensagem a ser impressa
46     mov ebx, 1      ; A saída é STDOUT
47     mov eax, 4      ; Optcode de SYS_WRITE
48     int 80h
49
50     mov ebx, 0      ; Encerra com sucesso
51     mov eax, 1
52     int 80h
```


Comparações

- ▶ Outra *flag* que é modificada pelas operações aritméticas é a de *overflow*
- ▶ As diferentes combinações das *flags* de sinal, de *overflow* e zero permite simular os operadores relacionais das linguagens de programação de alto nível
- ▶ A instrução **CMP**, cuja sintaxe é
CMP x, y
compara o conteúdo dos registradores x e y, modificando as *flags* apropriadas
- ▶ Após esta instrução, é possível utilizar um dos comandos de saltos listados na tabela a seguir
- ▶ Observe que há um conjunto de instruções para inteiros sinalizados e outro para inteiros não sinalizados
- ▶ Veja que, se após a instrução **CMP** e antes do salto, for executada alguma instrução que modifique alguma das *flags*, o salto pode não ter o efeito esperado

Saltos associados aos operadores relacionais

Sinalizados	Não sinalizados	Efeito
JL	JB	Salta se $x < y$
JLE	JBE	Salta se $x \leq y$
JG	JA	Salta se $x > y$
JGE	JAE	Salta se $x \geq y$
JE	JE	Salta se $x = y$
JNL	JNB	Salta se $x \nless y$
JNLE	JNBE	Salta se $x \nless y$
JNG	JNA	Salta se $x \ngtr y$
JNGE	JNAE	Salta se $x \ngtr y$
JNE	JNE	Salta se $x \neq y$

Observação: L = *less*, G = *greater*, A = *above*, B = *below*, J = *jump*, E = *equal*, N = *not*

Exemplo de comparações

```
1 ; Determina se o número n é par ou ímpar
2 SECTION .data
3 n      dd 5
4 even   db 'Par', 0Ah, 0
5 odd    db 'Ímpar', 0Ah, 0
6
7 SECTION .text
8 global _start
9
10 _start:
11     mov eax, [n]      ; a = n
12     mov ebx, 2        ; b = 2
13     div ebx           ; r = edx, q = eax
14
15     cmp edx, 0        ; Testa se n é par (r == 0)
16     je par
17
18     mov edx, 7        ; n é ímpar
19     mov ecx, odd
20     jmp finish
21
```

Exemplo de comparações

```
22 par:
23     mov edx, 5        ; even tem 5 bytes
24     mov ecx, even
25     jmp finish
26
27 finish:
28     mov ebx, 1        ; A saída é STDOUT
29     mov eax, 4        ; Optcode de sys_write
30     int 80h
31
32     mov ebx, 0        ; Encerra com sucesso
33     mov eax, 1
34     int 80h
```

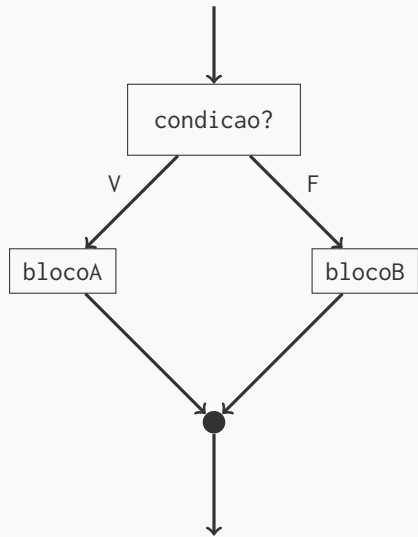
IF-ELSE

- ▶ Os saltos condicionais permitem simular estruturas de controle presentes em outras linguagens
- ▶ O construto IF-ELSE tem a seguinte sintaxe:

```
if condicao then
    blocoA
else
    blocoB
```

- ▶ Se a condicao for avaliada como verdadeira, são executados os comandos associados ao blocoA; caso contrário, são executados os comandos do blocoB
- ▶ A cláusula ELSE é opcional
- ▶ Este construto desvia a execução do programa, que a partir da condição passa a ter dois caminhos possíveis, e estes caminhos são mutuamente exclusivos
- ▶ Após o término do bloco escolhido, a execução continua do ponto que segue o último comando associado a blocoB

Visualização do construto IF-ELSE



Codificação do construto IF-ELSE em Assembly

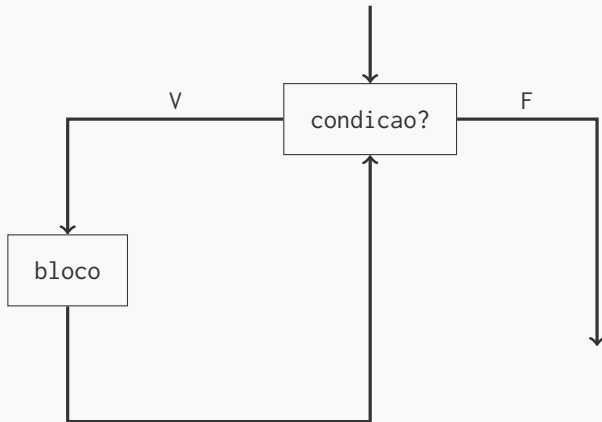
```
1 ; Código correspondente ao construto IF-ELSE
2
3     cmp regA, regB      ; Esta comparação corresponde à condição
4     jnz .blockA         ; Assuma 0 falso, caso contrário verdadeiro
5     jmp .blockB
6
7 .blockA:
8     ; Commandos associados ao blocoA
9     jmp finish
10
11 .blockB:
12     ; Commandos associados ao blocoB
13     jmp finish
14
15 .finish:
16     ; Prossegue com a execução do código
```

WHILE

- ▶ Outro construto que pode ser simulado com saltos condicionais é o laço WHILE
- ▶ A sintaxe do laço WHILE é

```
while condicao do
    bloco
```
- ▶ Os comandos associados ao bloco serão executados sempre que a condicao for verdadeira
- ▶ Deste modo, caso os comandos do bloco não alterem o estado do programa de modo a permitir que a condição se torne falsa, o laço se repetirá indefinidamente
- ▶ A presença de saltos dentre os comandos do bloco permite a saída prematura do bloco

Visualização do construto WHILE



Codificação do construto WHILE em Assembly

```
1 ; Código correspondente ao construto WHILE
2
3 .while:
4     cmp regA, regB      ; Esta comparação corresponde à condição
5     jz  finish          ; Assuma 0 falso, caso contrário verdadeiro
6
7     ; Commandos associados ao bloco
8
9     jmp .while           ; Retorna ao início, reavaliando a condição
10
11 .finish:
12     ; Prossegue com a execução do código
```

Exemplo de laços e condicionais

```
1 ; Determina se o número n é primo ou não
2 SECTION .data
3 yes      db  ' eh primo', 0Ah, 0
4 no       db  ' nao eh primo', 0Ah, 0
5
6 SECTION .bss
7 bf:      resb 256      ; Buffer de leitura
8
9 SECTION .text
10 global _start
11
12 _start:
13     ; Lê um número do console
14     mov edx, 256      ; Lê, no máximo, 256 caracteres
15     mov ecx, bf       ; Grava a leitura em bf
16     mov ebx, 0        ; Lê de STDIN
17     mov eax, 3        ; Optcode de SYS_READ
18     int 80h          ; EAX = dígitos lidos + '\n'
19
20     dec eax           ; Desconta o '\n'
21
```

Exemplo de laços e condicionais

```
22     ; Imprime o número lido
23     mov edx, eax      ; Número de caracteres lidos
24     mov ecx, bf       ; Buffer de leitura
25     mov ebx, 1        ; Escreve em STDOUT
26     mov eax, 4        ; Optcode de SYS_WRITE
27     int 80h
28
29     ; Converte a string para inteiro
30     mov eax, 0        ; EAX conterá o número convertido
31     mov esi, bf       ; Buffer contendo o número como string
32     mov ebx, 10       ; Base numérica
33     mov ecx, 0        ; Próximo dígito a ser processado
34
35 to_int:
36     mov cl, [esi]
37
38     cmp cl, '0'       ; Se o caractere está fora da faixa [0-9] finaliza
39     jl done
40
41     cmp cl, '9'
42     jg done
43
```

Exemplo de laços e condicionais

```
44     sub ecx, '0'      ; Converte de ASCII para decimal
45
46     mul ebx           ; EAX = 10*EAX + ECX
47     add eax, ecx
48
49     inc esi           ; Avança o ponteiro e continua o laço
50     jmp to_int
51
52 done:
53     mov ebx, eax      ; EBX = n
54
55     ; Verifica se o número é menor que 2
56     mov ecx, 2
57     cmp ebx, ecx
58     jl not_prime
59
60     je is_prime       ; Verifica se é igual a 2
61
62     ; Verifica se é par
63     mov eax, ebx
64     div ecx
65     cmp edx, 0
66     je not_prime
```

Exemplo de laços e condicionais

```
67
68     ; Tenta todos os ímpares menores que a raiz quadrada
69     mov ecx, 3
70
71 next:
72     ; Checa se há ultrapassou a raiz quadrada
73     mov eax, ecx
74     mul eax
75     cmp eax, ebx
76     jg is_prime
77
78     ; Verifica se ECX divide n
79     mov eax, ebx
80     div ecx
81     cmp edx, 0
82     je not_prime
83
84     ; Tenta o próximo ímpar
85     add ecx, 2
86     jmp next
87
```

Exemplo de laços e condicionais

```
88 is_prime:
89     mov edx, 11      ; 'yes' tem 11 bytes
90     mov ecx, yes     ; Escreve o conteúdo de yes
91     jmp finish
92
93 not_prime:
94     mov edx, 15      ; 'no' tem 15 bytes
95     mov ecx, no      ; Escreve o conteúdo de no
96     jmp finish
97
98 finish:
99     mov ebx, 1       ; Escreve em STDOUT
100    mov eax, 4        ; Optcode de sys_write
101    int 80h
102
103    mov ebx, 0        ; Encerra com sucesso
104    mov eax, 1
105    int 80h
```

Pilha

- ▶ A pilha (*stack*) é uma porção de memória compartilhada entre o programa e o sistema operacional
- ▶ Ela pode ser usada para a comunicação entre subprogramas, armazenamento temporário e por chamadas de sistema
- ▶ Ela é uma estrutura LIFO (*last in, first out*), isto é, o último elemento que foi inserido é o primeiro a ser removido
- ▶ Como é uma área compartilhada, ela deve ser usada com bastante cuidado, sob o risco de quebra do programa
- ▶ O registrador **ESP** (*SP – stack pointer*) contém o endereço de memória do elemento do topo da pilha
- ▶ Este registrador pode ser lido a qualquer momento, mas não pode ser escrito diretamente

Inserção de elementos na pilha

- ▶ A instrução **PUSH** insere um novo elemento no topo da pilha, atualizando apropriadamente o valor de **ESP**
 - PUSH reg16**
 - PUSH reg32**
- ▶ O tamanho da memória acrescida à pilha depende do tamanho do registrador passado como parâmetro: 2 *bytes* para um registrador de 16 *bits*, 4 *bytes* para um registrador de 32 *bits*
- ▶ Esta instrução não suporta registradores de 8 *bits*
- ▶ A pilha cresce “para baixo”, isto é, um **PUSH** com um registrador de 32 *bits* (por exemplo, **EAX**) equivale às instruções

```
sub esp, 4  
mov [esp], eax
```

Visualização da inserção de elementos na pilha

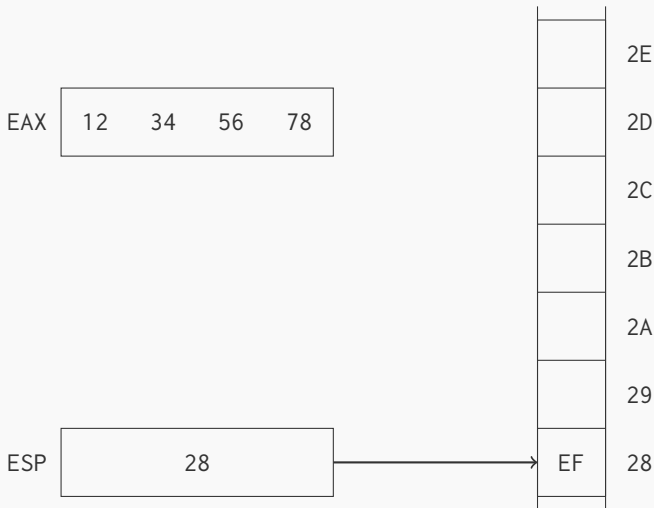


Figura: Estado do programa

Visualização da inserção de elementos na pilha

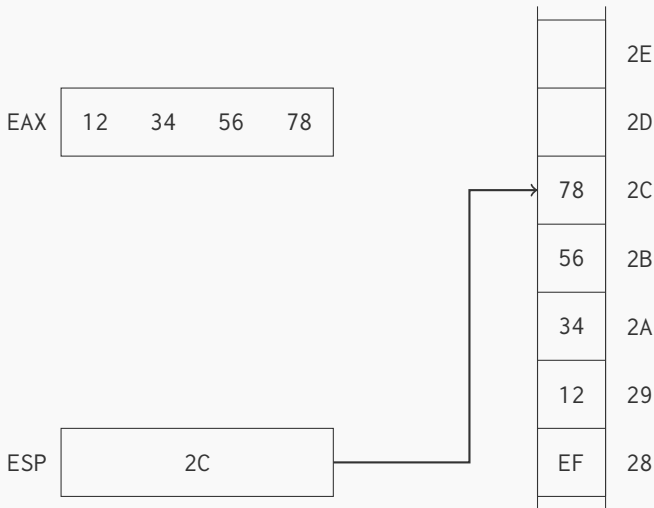


Figura: Estado do programa após `PUSH EAX`

Visualização da inserção de elementos na pilha

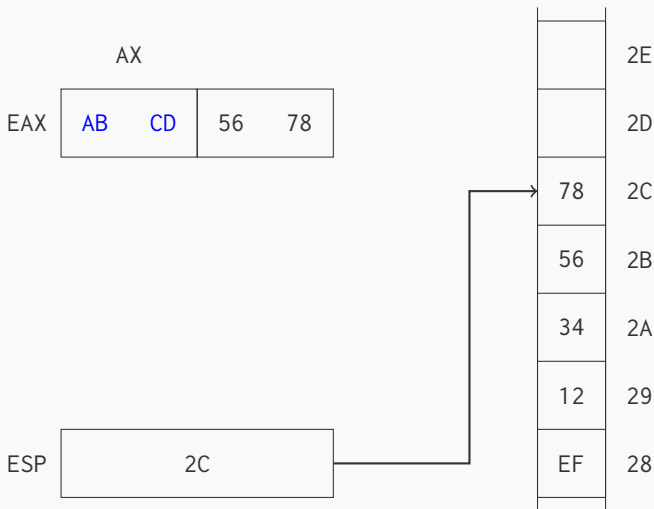


Figura: Atualização do registrador AX

Visualização da inserção de elementos na pilha

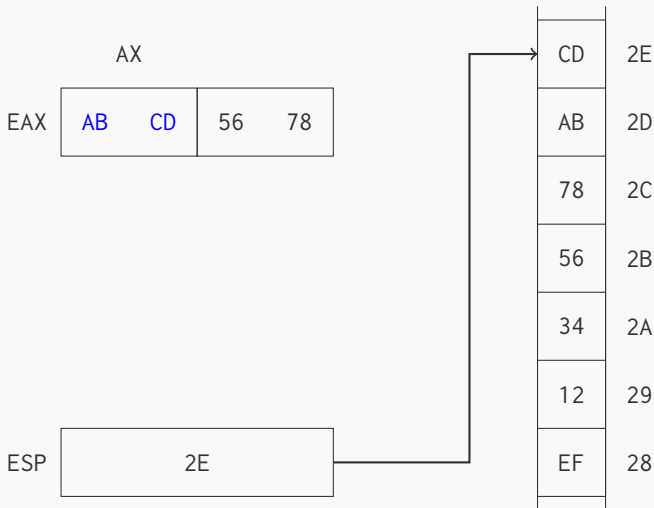


Figura: Estado do programa após `PUSH AX`

Exemplo de uso da pilha

```
1 ; Imprime o número inteiro n, contido no registrador EAX. A rotina
2 ; que converte de inteiro para string usa a pilha para armazenar
3 ; os dígitos
4 SECTION .text
5 global _start
6
7 _start:
8     mov eax, 5291      ; n = EAX
9     mov ecx, 0         ; ECX = número de dígitos
10
11 next:
12     mov edx, 0         ; Prepara a divisão: a = EDX:EAX
13     mov ebx, 10        ; b = 10
14     div ebx            ; q = eax, r = edx
15
16     add edx, '0'       ; converte r para ASCII
17     push dx            ; insere na pilha
18     inc ecx            ; atualiza a contagem de dígitos
19
20     cmp eax, 0         ; Verifica se ainda há dígitos a serem extraídos
21     jne next
22
```

Exemplo de uso da pilha

```
23     ; Prepara a rotina de impressão
24     mov esi, ecx      ; ESI conterá o número de dígitos
25     mov edx, 1        ; Imprime um dígito por vez
26     mov ebx, 1        ; Imprime em STDOUT
27     mov eax, 4        ; Optocode de SYS_WRITE
28
29 print_int:
30     cmp esi, 0        ; Verifica se há dígitos a serem impressos
31     je done
32
33     mov ecx, esp      ; Aponta para o topo da pilha
34     int 80h           ; Imprime o caractere do topo
35     mov eax, 4        ; Restaura o valor de eax
36
37     add esp, 2        ; Remove o topo da pilha
38     dec esi          ; Decrementa o contado
39     jmp print_int
40
41 done:
42     ; Imprime a quebra de linha
43     mov edx, 0Ah
44     push dx
```

Exemplo de uso da pilha

```
45
46     mov edx, 1
47     mov ecx, esp
48     int 80h
49
50     pop dx           ; Remove a quebra de linha da pilha
51
52 exit:
53     ; Encerra o programa com sucesso
54     mov ebx, 0
55     mov eax, 1
56     int 80h
```


Título



Referências

1. asmtutor.com. [Learn Assembly Language](#), acesso em 16/01/2020.
2. NASM. [Site Oficial](#), acesso em 16/01/2020.
3. **NEVELN**, Bob. *Linux Assembly Language Programming*, Open Source Technology Series, Prentice-Hall, 2000.
4. **SHALOM**, Elad. *A Review of Programming Paradigms Throughout the History – With a Suggestion Toward a Future Approach*, Amazon, 2019.