

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA POLITÉCNICA
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE ELETRICIDADE
LABORATÓRIO DE SISTEMAS DIGITAIS

MONTADOR DO "PATINHO FEIO"

Antonio Marcos de Aguirra Massola
João José Neto
Moshe Bain

Julho
1977

13 - INSTRUÇÕES DE E/S

Todas as instruções de E/S são longas, isto é, ocupam duas palavras da memória. A primeira palavra começa com o hexa decimal /C. Existem quatro tipos de instruções de E/S: FNC, SAL, SAI, ENTR.

O operando destas instruções é uma constante que, quando convertida para o formato hexadecimal, é da forma /nc, onde n indica o canal de E/S e c o comando (isto é, a ação a executar), que é o último dígito hexadecimal da instrução. Nenhuma instrução de E/S altera os conteúdos de V e T.

Instruções FNC:

<u>Código de Máquina</u>	<u>Instrução</u>	<u>Descrição</u>
Cn 10	FNC /n0	Desliga flip-flop PERMITIR/IMPEDE para o dispositivo n (isto é, impede interrupção do dispositivo n).
Cn 11	FNC /n1	Desliga flip-flop de ESTADO do dispositivo n (ESTADO = "busy").
Cn 12	FNC /n2	Liga flip-flop de ESTADO do dispositivo n (ESTADO = "ready").
Cn 14	FNC /n4	Desliga flip-flop de PEDIDO de interrupção do dispositivo n.
Cn 15	FNC /n5	Liga flip-flop PERMITIR/IMPEDE para o dispositivo n (isto é, permite interrupção do dispositivo n).
Cn 16	FNC /n6	Liga flip-flop de CONTROLE-e desliga flip-flop de ESTADO (ESTADO = "busy") do dispositivo n .

<u>Código de Máquina</u>	<u>Instrução</u>	<u>Descrição</u>
Cn 17	FNC /n7	Desliga flip-flop de CONTROLE do dispositivo n.
Cn 18	FNC /n8	Só funciona na leitora de fita, canal /E. Ignora todos os "feed-frames" ("bytes" nulos) da fita, até a próxima perfuração (1º "byte" não nulo).

Instruções SAL: salta duas palavras se:

<u>Código de Máquina</u>	<u>Instrução</u>	<u>Descrição</u>
Cn 21	SAL /n1	o flip-flop de ESTADO do dispositivo n estiver ligado.
Cn 22	SAL /n2	o dispositivo n estiver O.K. (ver observação abaixo).
Cn 24	SAL /n4	o flip-flop de PEDIDO de interrupção do dispositivo n estiver <u>desligado</u> .

Obs.: A instrução SAL /n2 só funciona para os dispositivos: 5, 8, E, de E/S.

Dispositivo 5 (impressora) - salta se houver papel na impressora e esta estiver pronta para imprimir.

Dispositivo 8 (perfuradora de fita) - salta se houver fita na perfuradora e esta estiver pronta para perfurar ("on-line").

Dispositivo E (leitora de fita) - salta se estiver com a fita a ser lida instalada e a leitora estiver "on-line".

Nos outros dispositivos, não salta.

Instrução ENTR:

Código de máquina: /Cn 40

Instrução: ENTR /n0

Descrição: Entrada do dado do registrador de 8 bits do dispositivo n para o acumulador.

Instrução SAI:

Código de máquina: /Cn 80

Instrução: SAI /n0

Descrição: Saída do dado do acumulador para o registrador de 8 bits do dispositivo n. A seguir, liga flip-flop de CONTROLE e desliga flip-flop de ESTADO (ESTADO = "busy") do dispositivo n, automaticamente (o que causa a saída do dado para o meio exterior).

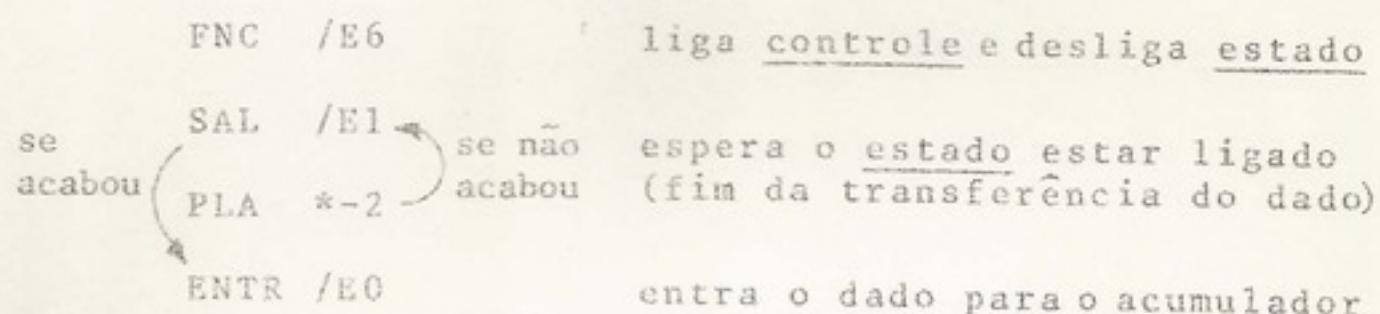
Repete-se aqui a lista dos dispositivos em uso no Patinho Feio:

<u>Endereço de E/S</u>	<u>Equipamento</u>	<u>Tipo</u>
5	Impressora	Saída
8	Perfuradora de Fita de Papel	Saída
9	Leitora de Cartões	Entrada
A	DECWRITER	Entrada e Saída
B	Teleprinter(TTY)	Entrada e Saída
E	Leitora de Fita de Papel	Entrada

Exemplos de E/S: (ver também capítulo 12)

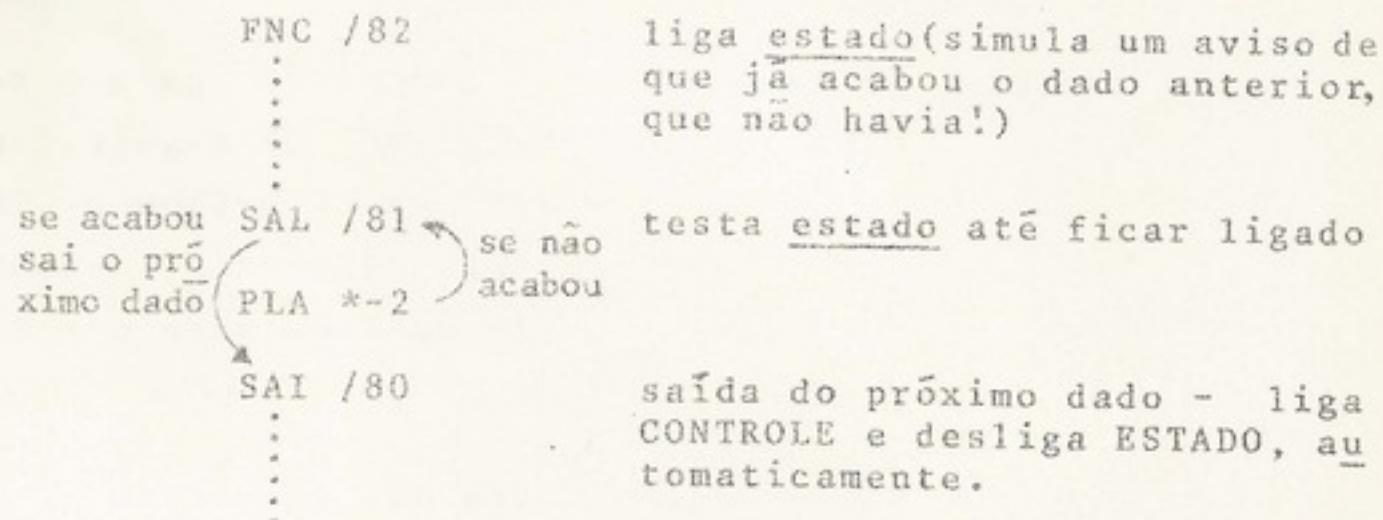
a) "wait-for-flag":

a.1) entrada de um caracter na leitora de fita(canal E):



a.2) saída de um dado pela perfuradora de fita(canal 8) pelo segundo método:

Início do Programa



b) interrupção:

b.1) aceita um caracter pela DECWRITER (dispositivo /A) e armazena na matriz A. Além disso, se for um "P", soma um ao contador CONT. Se for um "E", imprime na TTY (dispositivo /B), usando "wait-for-flag" - 1º método (capítulo 12).

Programa Principal

```

ORG    ...
:
CONT   DEFC  0      valor inicial de CONT.
:
FNC    /A1  desliga flip-flop de estado do dispositivo /A, pois ele ligado vai ligar o PEDIDO.
FNC    /A4  desliga flip-flop de pedido de interrupção.
FNC    /A5  permite interrupção do dispositivo /A
FNC    /A6  liga flip-flop de controle da DECWRTTER, para entrada do 1º dado.
:
:
resto do programa principal
:
:
```

Rotina de Tratamento de Interrupção:

```

ORG    /4
:
ARM    SAVE   salva estado da máquina no instante da
          interrupção
ENTR   /AO    entra o dado para o acumulador
ARMX   A      armazena na matriz A (indexação)
SOMI   - @P   testa se é P
PLAZ   EPE
:
CARX   A      não é P
SOMI   - @E   testa se é E
PLAZ   EE
:
AQUI   TRI    não é E,      Se é E   EE   CARI  @E
          soma um
          ao
          indexador
          SAI    /B0   imprime E
          SAL    /B1   na TTY
          PLA   *-2
          PLA   AQUI
:
```

CARI 0
SAVE EQU *-1 restaura estado da máquina
FNC /A1 desliga estado
FNC /A4 desliga pedido
FNC /A6 liga controle, para entrada de novo dado
PUL fim da interrupção

Se é P EPE CAR CONT
INC soma um a CONT
ARM CONT
PLA AQUI

14 - PROGRAMAS ABSOLUTOS E RELOCÁVEIS

Neste capítulo discutir-se-á um conceito que aumenta enormemente os recursos de programação disponíveis em um computador: o de programas relocáveis. É um conceito puramente da área de "software" (programação), já que não envolve nenhuma nova instrução executável pela máquina.

Por outro lado, surgem novas pseudo-instruções (para o montador), que serão discutidas no próximo capítulo.

Examine-se, de início, um pequeno programa, que aceita caracteres da DECWRITER (dispositivo /A) e perfura-os numa fita de papel (dispositivo /8), até encontrar uma vírgula, que indica o fim dos dados e não é perfurada.

@TLB

ORG /472 indica o endereço onde começa-se a armazenar dados ou o programa.

INI FNC /A6

SAL /A1

PLA **-2 lê caracter na DEC("Wait-for-flag")

ENTR /A0

ARM DADO e guarda em DADO

SOMI - @, testa se é uma vírgula

PLAZ CAB

CAR DADO não é, portanto

SAT /80

SAL /81 perfura o caracter("Wait-for-flag"- método 1) (capítulo 1.2)

PLA **-2

PLA INI e vai ler próximo caracter.

CAB PARE caractere lido é, (fim do programa)
 DADO DEFC 0 posição para armazenar caractere lido.
 FIMINI endereço de início de execução do programa.

Ao olhar o programa acima, escrito para o montador absoluto, pode-se notar um fato interessante. A origem /472 não tem a menor influência no resto do programa. O que ocorreria se fosse, por exemplo, ORG /AB6 em vez de ORG /472 ?

Ocorreria apenas uma mudança dos locais físicos da memória ocupados pelo programa, mas o seu funcionamento continuaria exatamente igual, e correto.

Já no caso, por exemplo, de uma interrupção, a rotina de tratamento correspondente deve começar, obrigatoriamente, na posição /4 da memória. Não daria certo o programa se fosse colocado a partir de uma outra posição qualquer.

Retornando ao programa-exemplo: é uma boa idéia fazer com que a origem torne-se, por enquanto, indefinida; pois ela não é essencial ao programa. Para não se confundir nas instruções do programa, atribui-se (arbitrariamente) à primeira palavra do programa, o número zero e numera-se as outras palavras relativamente ao início do programa. Fica-se, então, com a seguinte numeração (lembmando que as instruções longas ocupam duas palavras):

<u>Número (hexadecimal)</u>	<u>Instrução</u>
000	INI FNC /A6
002	SAL /A1
004	PLA *-2
006	ENTR /AO
008	ARM DADO
00A	SOMI - @,
00C	PLAZ CAB
00E	CAR DADO
010	SAT /80
012	SAL /81
014	PLA *-2
016	PLAINI
018	CAB PARE
01A	DADO uma palavra para DADO

O número chama-se endereço relativo (ao início do programa) da instrução.

Tem-se a seguinte tabela de símbolos e seus respectivos endereços relativos:

INI	000
CAB	018
DAO	01A (DADO, truncado para 3 letras)

Além disso, na instrução de endereço relativo /004 , que é PLA *-2, o operando *-2 refere-se então ao endereço relativo /002.

Analogamente, na instrução /014, o operando *-2 refere-se ao endereço relativo /012.

O programa está agora com uma origem "flutuante", isto é, pode-se atribuir qualquer valor à origem.

Isto feito, a instrução FNC /A6 terá endereço absoluto (ou seja, endereço da posição física da instrução na memória) igual a α ; SAL /A1 terá endereço absoluto $\alpha + 2$; PLA *-2 terá endereço absoluto $\alpha + 4$, e assim por diante.

Também, dos endereços relativos dos símbolos, decorrem imediatamente os endereços absolutos correspondentes:

INI	$\alpha + /000$
CAB	$\alpha + /018$
DAO	$\alpha + /01A$

Está agora terminada a transformação do pequeno programa-exemplo, de absoluto em relocável, isto é, que pode ser mudado de lugar dentro da memória.

Vê-se, então, que o conceito de programa relocável é bem simples. Quase sem mudanças no programa, ele foi transformado em relocável. A função do montador relocável é agora pegar este programa-fonte e transformá-lo em um código de máquina, com os endereços numerados relativamente ao início do programa, como aqui foi feito. A saída gerada pelo montador relocável ainda não é executável pelo computador, por causa do fato de o endereçamento ser relativo. É necessário então mais um passo, onde um programa(chamado carregador relocável ou relocador-ligador) pega como dados a saída do montador relocável e um endereço de origem, que pode ser dado pelo programador, e calcula todos os endereços absolutos, gerando então, por sua vez, o código de máquina já em formato executável (ver também o capítulo 16).

Se a única aplicação do conceito de relocação fosse esta que acabou de ser mostrada no programa-exemplo, ele não seria tão importante. Mas, a verdadeira importância da relocação será vista a seguir, quando forem vistos novos conceitos e aplicações da relocação.

Tipos de Programas:

Considere-se agora, não um pequeno programa como no exemplo dado, mas um programa enorme, talvez tão grande que não caiba na memória. É então muito conveniente, se não mesmo imperativo, dividir o programa em várias rotinas, cada uma fazendo uma ou várias funções do programa original, e executar uma de cada vez. Evidentemente, é necessário, ao passar de uma rotina para outra, levar em conta o trabalho já feito e não destruir o que já foi calculado.

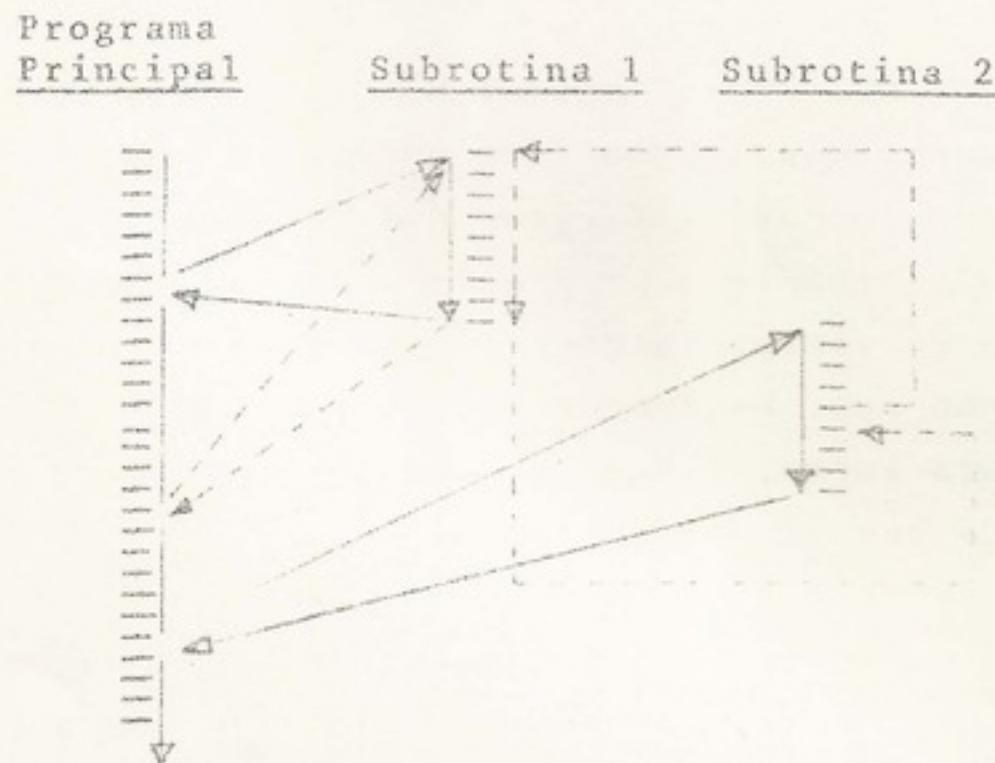
Quando se faz a subdivisão indicada acima, obtém-se rotinas, que têm vários nomes, de acordo com a função a que destinam ou o modo como são encaradas: programa principal, subrotina e segmento.

Programa Principal é, como o próprio nome diz, a parte principal do que se quer fazer. É a parte do programa que controla a sequência de operações a serem executadas. Por exemplo, o programinha feito no início do capítulo é um programa principal, que, no caso, é todo o programa.

Evidentemente, não pode haver mais de um programa principal num conjunto de rotinas a serem executadas, pois só uma rotina pode controlar todas as outras.

Subrotina é uma rotina subordinada a um outro trecho de programa. Em geral, a subrotina é bastante menor que um programa principal ou segmento, e é chamada várias vezes durante a execução, de vários locais distintos do programa. Após a subrotina fazer seu trabalho, o controle retorna ao ponto de onde proveio a chamada. Além disso, nada impede que uma subrotina chame outra (subrotinas encaixadas).

Exemplo:



Programa Principal chama:

Subrotina 1 2 vezes

Subrotina 2 1 vez

e subrotina 2 chama:

subrotina 1 uma vez

Naturalmente, podem existir também, subrotinas dentro de uma divisão do programa, executáveis por uma instrução PUG (cap.5). Aqui está-se tratando, contudo, de subrotinas que são montadas separadamente, e que são independentes das outras unidades do programa, podendo, inclusive, serem aproveitadas em vários programas.

Se se dispuser de uma biblioteca de subrotinas desse tipo, que executem várias tarefas frequentemente necessárias (como operações aritméticas, operações de E/S, preenchimento de áreas da memória com zeros ou outro valor, etc), o trabalho de fazer um programa pode ser bastante reduzido.

Além disso, a divisão de um programa em várias subrotinas, apresenta a enorme vantagem de cada uma delas poder ser corrigida e melhorada, independentemente das outras, o que acelera e facilita muito este trabalho. O mesmo se dá com os segmentos, que serão vistos logo mais.

Um programa principal bem feito e bem estruturado poderá então consistir de quase nada mais que uma sucessiva chamada de subrotinas, cada uma para executar uma diferente tarefa.

Um Segmento é uma rotina que apresenta características tanto de programa principal como de subrotina. É um trecho de um grande programa, que é executado, em geral, uma ou duas vezes, e que, de costume, não é chamado de outro ponto e nem a ele retorna. Sua execução se dá ao terminar o segmento anterior-e quando termina, passa-se ao próximo segmento. Em geral, usa-se em grandes programas, quando o programa principal e respectivas subrotinas não cabem simultaneamente na memória. Naturalmente, um segmento pode chamar subrotinas, se necessário, e ao seu término, o controle volta ao ponto de chamada no segmento.

Note-se que não é necessário haver um programa principal: pode-se substituí-lo por vários segmentos. Começa-se executando o 1º segmento; ao terminá-lo passa-se a executar o 2º segmento, e assim por diante, até acabar a execução do último segmento do programa.

Por outro lado, pode-se ter um programa cujo processamento pode seguir por vários caminhos, dependendo de condições que só ocorrerão no instante da execução. Se, para cada ocorrência, o processamento for bastante longo, pode ser conveniente fazer um segmento para cada possível ocorrência e um programa principal que identifique as ocorrências e controle então a execução do segmento correspondente.

Diagrama esquemático:

programa (tudo o que se quer fazer)

memória do Patinho Feio

Dividindo em várias partes:

Programa Principal

segmento 1

subrotina 1

segmento 2

subrotina 2

⋮

⋮

⋮
⋮
⋮
⋮

⋮
⋮
⋮
⋮

segmento n

subrotina n

Deste modo, com a técnica de segmentação, conseguire-á executar tudo o que originalmente era desejado, o que de outro modo não seria possível. Somente uma parte do "programão" estará na memória em um dado instante — por exemplo, o programa principal, um segmento e algumas subrotinas. O resto estará armazenado em algum meio externo; por exemplo, uma fita perfurada de papel ou, no futuro, em um disco magnético.

Tipos de variáveis e endereços

Pode-se notar que, devido à maior complexidade dos métodos acima em relação àqueles do montador absoluto, é necessário um cuidado bem maior no tratamento de variáveis, para não haver, accidentalmente, perda de informações. Por isso existe já uma divisão das variáveis e endereços, de acordo com o seu tipo, conforme será visto a seguir. Essa divisão, além de sistematizar o tratamento das variáveis, facilita a compreensão de várias características da relocação e simplifica a elaboração de programas.

As variáveis, rótulos (identificadores), símbolos e endereços que podem existir num programa relocável, são de um dos seguintes tipos: absolutos, relocáveis, pontos de acesso, externos e comuns (do inglês "common").

Um endereço absoluto é, como o próprio nome diz, o endereço de uma posição física (real) da memória. Ou seja, não é uma posição numerada relativamente ao início do programa, mas sim ao início da memória. Mesmo que o programa seja posto em vários locais diferentes na memória, um endereço absoluto referenciará sempre a mesma posição física da memória.

O melhor exemplo para o que foi explicado acima é o indexador. Se se quiser conhecer seu conteúdo, tem-se que endereçar a posição /000 da memória, qualquer que seja o local onde

for armazenado o programa relocável. Se se tiver, por exemplo, a instrução CAR IDX, onde IDX é o símbolo que queremos associar ao indexador, tem-se que conseguir que IDX se refira à posição absoluta /000 da memória, e não, evidentemente, ao endereço zero do programa relocável (i.e. instrução), que ocupará uma posição ainda não determinada na memória.

Em contraposição, um endereço relocável é aquele relativo ao início do programa, e cuja posição final absoluta na memória dependerá, mais tarde, da origem associada ao programa. As variáveis relocáveis (ou seja, associadas a endereços relocáveis) são variáveis locais, no sentido de que só "valem" dentro da unidade do programa (subrotina, segmento ou programa principal) em que se estiver trabalhando. Uma vez que se tenha começado outra subrotina ou segmento, as variáveis relocáveis de outras rotinas do programa não são mais a ela acessíveis.

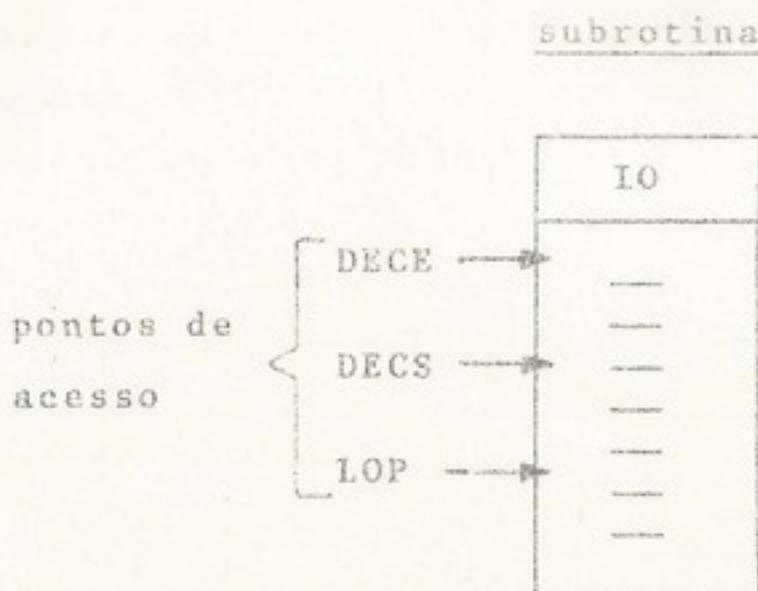
Não há dificuldade em se pensar em exemplos de variáveis relocáveis, pois elas, em geral, constituem a maioria das variáveis encontradas numa unidade de um programa. No exemplo apresentado no início do capítulo, todos os símbolos são relocáveis.

Os símbolos globais externos permitem a uma rotina de um programa ter acesso, por nome, a variáveis definidas em outras rotinas, e também permitem a chamada de subrotinas não incluídas na unidade corrente do programa. Tratam-se de símbolos que, embora referenciados em instruções da unidade corrente do programa, estão definidos em outra unidade. É então necessário dizer ao montador relocável que se tratam de símbolos externos, caso contrário, ele vai procurar a definição do símbolo na unidade atual do programa e, não a encontrando, vai dar a mensagem de erro: "símbolo indefirido".

Os símbolos externos também são usados na chamada de subrotinas e execução de segmentos, da seguinte forma: na instrução PUG <nome> ou PLA <nome>, <nome> é símbolo externo, indicando desvio para uma posição que não se encontra na atual rotina.

Os pontos de acesso ("entry points") são justamente os locais de uma rotina para onde se pode efetuar um desvio a partir de uma outra rotina. Eles marcam posições dentro de uma rotina, e por isso mesmo referem-se a endereços relocáveis, que ficam identificados pelo nome do ponto de acesso.

Por exemplo, suponha-se que uma subrotina chamada IO realiza entrada e saída de dados. Ela pode ter, por exemplo, três pontos de entrada, um chamado DECE para entrada de dados pela DECwriter, outro chamado DECS para saída de dados pela DECwriter, e, por fim, um chamado LOP para entrada pela leitora de fita.



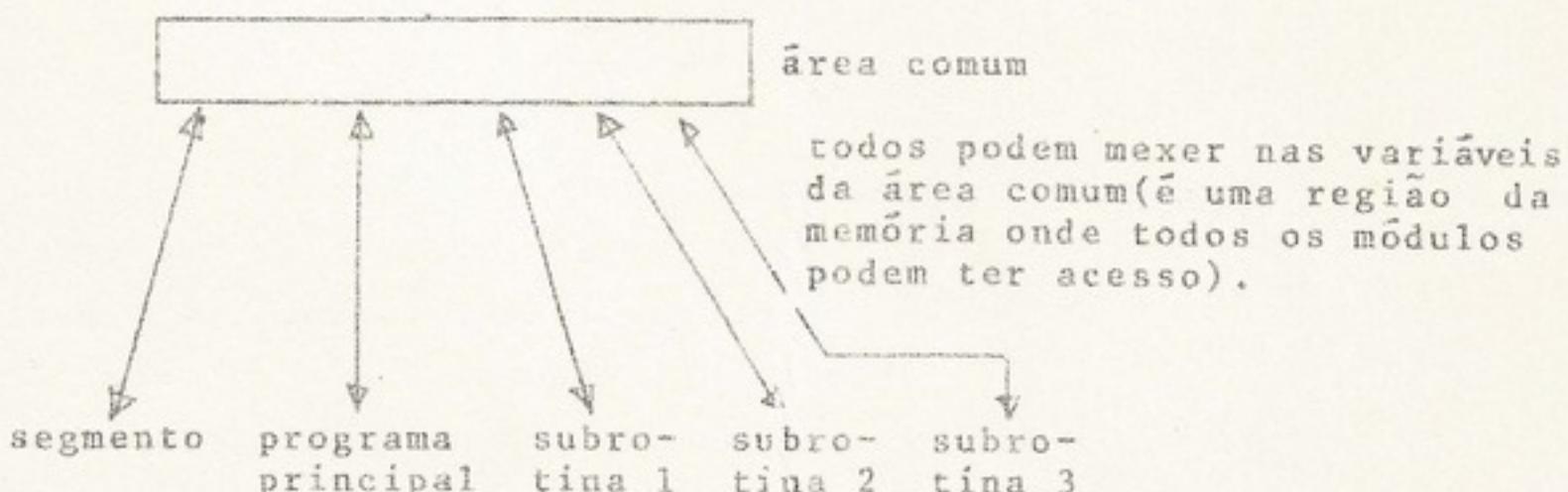
Quando, de uma outra rotina, se quiser efetuar uma entrada de dados pela leitora de fita, far-se-á um PUG LOP, e dessa forma começará-se a subrotina IO diretamente pelo ponto de acesso LOP, não executando as instruções que vem antes e que não nos interessam. Evidentemente, LOP deve ser declarado externo na rotina que chama, pois só está definido em outra subrotina.

Por fim, uma variável "common" é uma variável comum a várias rotinas, isto é, é uma posição da memória que pode ser referenciada e ter seu conteúdo alterado por várias unidades de um programa. Em contraposição tem-se as variáveis relocáveis, que só podem ser acessadas de dentro de sua própria unidade.

Em geral, usam-se em um programa, várias variáveis comuns ("common"), que são então agrupadas em uma área de variáveis comuns. Note-se que as variáveis da área comum não têm obrigatoriamente o mesmo nome nas várias rotinas que compõem o programa, embora se refiram à mesma posição de memória.

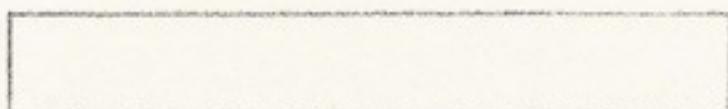
As variáveis (inclusive blocos, ou seja, matrizes), que se quer colocar na área comum, devem ser declaradas com os respectivos nomes em cada rotina do programa. Não é obrigatório que o comprimento da área comum (em número de palavras de memória ocupadas) seja igual em todas as rotinas, mas é necessário que o maior comprimento de todas as áreas comuns declaradas seja o do programa principal. Não é permitido em uma subrotina ou segmento declarar uma área comum de comprimento maior que a do programa principal. A razão para isto será vista mais tarde (vide divisão da memória).

Os esquemas abaixo facilitarão a compreensão dos conceitos de variável comum e divisão da área comum entre as várias variáveis e seus nomes nas rotinas.

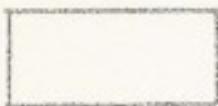


No esquema abaixo, V = variável, B = Bloco (matriz), e na vertical está o nome dado à variável ou ao bloco na respectiva rotina.

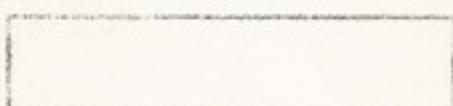
Áreas relocáveis (regiões distintas da memória, cada uma contendo o código-objeto e as variáveis locais a cada rotina).



Programa Principal

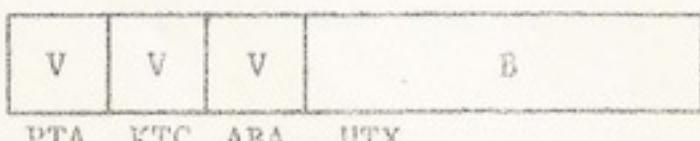


Subrotina um

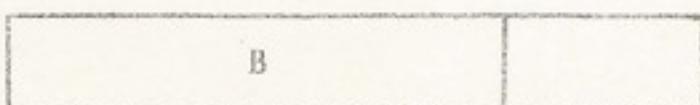


Subrotina dois

Área Comum (a mesma região de memória para todas as rotinas, mas dividida diferentemente em cada uma delas, contém as variáveis declaradas como sendo comuns).



Programa Principal

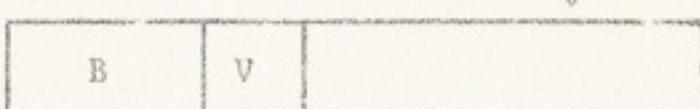


FUJ

Subrotina um



áreas não declaradas



Subrotina dois

Como se pode notar, a área comum foi dividida nas várias rotinas de modos diferentes, embora isto não seja obrigatório. Assim, por exemplo, as variáveis PTA, KTC, ABA e parte do bloco UTX do programa principal, ocupam as mesmas posições de memória que o bloco FUJ na subrotina um. Uma posição de memória colocada na área comum no programa principal sob o nome de ABA é, na subrotina 2, conhecida sob o nome de ISS, pois é como ISS que ela foi posta na área comum, na subrotina 2.

Além disso, existem partes da área comum completa, que não podem ser referenciadas diretamente nas subrotinas 1 e 2, simplesmente por não terem sido declaradas. Poderão, talvez, ser referenciadas com um deslocamento.

Para aplicação dos conceitos vistos é dado o exemplo abaixo, com o esquema geral de uma subrotina que calcula o seno de um ângulo x em radianos.

Suponha-se que estejam disponíveis duas rotinas:

- FLUTA, que soma ou subtrai números em ponto flutuante, com os respectivos pontos de acesso ADD e SUBT. Dados em A e B, resposta em C, e não altera os valores de A e B.
- FLUTB, que multiplica ou divide números em ponto flutuante, com os respectivos pontos de acesso MPY e DIV. Dados em A e B, resposta em C, e não altera os valores de A e B.

Estas subrotinas são necessárias porque o Patinho Feio só maneja números inteiros de -128 a +127. Portanto, para se usar números reais ("ponto flutuante"), é necessário escrever programas adequados.

Será usada a seguinte aproximação:

$$\text{sen } x \approx x - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^5}{5!}$$

Deve-se:

- obter o valor de x e colocá-lo na posição X ;
- multiplicar x por x , obtendo x^2 ;
- multiplicar x^2 por x , obtendo x^3 ;
- dividir x^3 por 6 ($=3!$) ;
- subtrair de x ;
- multiplicar x^2 por $\frac{x^3}{6}$;
- dividir por 20 ;
- somar ao resultado anterior ;
- voltar da subrotina.

Serão colocadas na área comum as variáveis A, B, C, X, SIN, pois são mexidas por diversas subrotinas.

Sequência de operações a efetuar (lembRAR-se que (...) denota o conteúdo de uma posição):

- 1º) colocar x na posição X ;
 - 2º) colocar x em A e em B ;
 - 3º) chamar subrotina FLUTB, no ponto de entrada MPY (PUG MPY) ;
 - 4º) passar $C = x^2$ para A ;
 - 5º) PUG MPY (calcula x^3) ;
 - 6º) passar $A = x^2$ para a posição XDO, para uso posterior;
 - 7º) passar $C = x^3$ para a posição A ;
 - 8º) colocar a constante 6 em B ;
 - 9º) PUG DIV (calcula $\frac{x^3}{6}$) ;
- calcula
 x^2

- 10º) passar $C = \frac{x^3}{6}$ para a posição XTS, para uso posterior;
- 11º) passar X para A;
- 12º) passar C para B;
- 13º) PUG SUBT (calcula $x - \frac{x^3}{6}$);
- 14º) passar $C = x - \frac{x^3}{6}$ para TRM, para uso posterior;
- 15º) passar XDO = x^2 para A;
- 16º) passar XTS = $\frac{x^3}{6}$ para B;
- 17º) PUG MPY;
- 18º) passar $C = \frac{x^5}{5!}$ para A;
- 19º) colocar a constante 20 em B;
- 20º) PUG DIV;
- 21º) passar $C = \frac{x^5}{5!}$ para B;
- 22º) passar TRM = $x - \frac{x^3}{6}$ para A;
- 23º) PUG ADD;
- 24º) colocar $C = x - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^5}{5!}$ em SIN (o resultado);
- 25º) fim da subrotina.

Evidentemente, os pontos de acesso ADD e SUBT de FLUTA e MPY e DIV de FLUTB, devem ser declarados externos na rotina que os está chamando.

As variáveis mencionadas são variáveis lógicas (isto é, da estrutura lógica do programa), mas fisicamente elas vão ocupar várias palavras da memória, pois representam números em ponto flutuante.

Vê-se claramente no exemplo acima como, mesmo programas simples, ficam grandes numa linguagem tão próxima à da máquina, e também como o programa quase nada faz a não ser chamar subrotinas. Isto sem contar as "sub-subrotinas" necessárias

para mover os dados de lugar (pois são constituídos de várias palavras) e para fazer FLUTA e FLUTB.

Nota-se que, já que tanto FLUTA como FLUTB mexem nas mesmas posições de memória que estão no início da área comum, é necessário ficar trocando de posição os valores calculados e novos argumentos de funções, para realizar a comunicação entre as subrotinas. Uma alternativa para isso é usar endereçamento indireto (capítulo 4 e 5) na subrotina e passar, em vez do próprio valor numérico da variável, o seu endereço. Para fazer isso, usa-se uma outra subrotina que já está pronta, chamada ENTR, cujas instruções de uso devem ser consultadas. Exemplo:

<u>Programa Principal</u>	<u>Subrotina</u>		
<u>variável</u>	<u>endereço</u>	<u>valor</u>	<u>variável</u>
A	/425	/AB	M (duas palavras)

Passando o endereço de A para M, esta toma o valor /04 na primeira palavra e /25 na segunda palavra.

Se se tiver agora, na subrotina, as instruções:

```

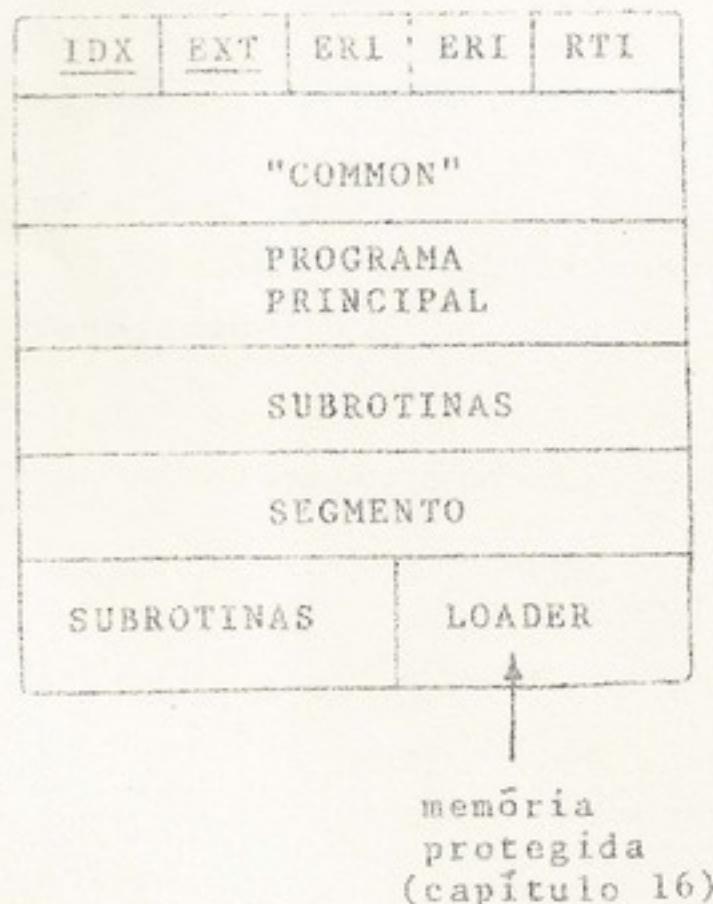
    :
    IND      (endereçamento indireto)
    SOM  M
    :
  
```

será somado /AB, que é o conteúdo de A. Deste modo, não foi necessário colocar A na área comum. Este método é o geralmente empregado para passar poucos argumentos de uma rotina a outra. Para um número grande de argumentos, é preferível usar a área comum.

Divisão da Memória entre as várias rotinas; ligação

Quando se termina de realizar a montagem, dispõe-se de várias fitas-objeto, cada uma com uma rotina em formato relocável. A estas juntam-se, eventualmente, fitas provenientes da biblioteca de programas. Fica-se, então, com uma pilha de fitas contendo um programa principal, subrotinas e segmentos, com área comum reservada. Surge então a questão de como colocá-los na memória, principalmente se o programa completo não couber na mesma.

A alocação de memória que geralmente se usa é a seguinte:



IDX = indexador (posição 000)

EXT = extensão do acumulador (posição 001)

ERI E ERI = endereço de retorno de interrupção (posição 002 e 003)

RTI = início de uma rotina de tratamento de interrupção (se houver)

O comprimento da área comum é aquele declarado no programa principal. Por isso, nenhuma subrotina ou segmento pode ter área comum maior, porque senão essas posições avançariam para dentro do programa principal e destruiriam informações valiosas.

No início, deixa-se na memória, a área comum, o programa principal e as subrotinas chamadas por este, além das "sub-subrotinas" (aqueelas chamadas pelas subrotinas). A seguir vem uma região reservada a um segmento e suas subrotinas, que conterá, de cada vez, um segmento — o que estiver sendo executado (pois supõe-se que mais segmentos não caberão na memória, simultaneamente). Naturalmente, só uma cópia de uma dada subrotina é necessária na memória em um instante, mesmo que seja chamada de diversos pontos em outras subrotinas e segmentos.

Ligação

Será necessário fazer a ligação entre as várias unidades do programa, ou seja, por exemplo, calcular os endereços absolutos de posições externas referenciadas em uma das unidades do programa, que dependerão dos locais físicos onde forem postas as rotinas onde esses símbolos foram definidos.

Para executar esse trabalho existe um programa, chamado relocador-ligador, que gera uma fita binária em formato absoluto, ou seja, já executável pelo Patinho Feio, a partir das fitas com os códigos relocáveis das subrotinas, programa-fonte e segmentos (vide também o capítulo 16).

Sistema Monitor de Disco

Como se observa, a introdução dos conceitos relativos à relocação de programas aumenta enormemente os recursos

de programação, embora no início seja mais complicado do que os programas absolutos.

Quando, no futuro, o Patinho Feio dispuser de um disco para armazenagem de dados, será possível, com os métodos de relocação, implementar um sistema monitor de disco, que se encarregará de armazenar os códigos relocáveis provenientes da montagem diretamente no disco e a seguir realizará, automaticamente, a relocação e ligação das rotinas do programa. Isto evitaria o atual estágio intermediário onde os códigos relocáveis ficam armazenados em fita de papel perfurada.

15 - PSEUDO-INSTRUÇÕES PARA O MONTADOR RELOCÁVEL / ASSOCIAÇÃO DE TIPOS DE VARIÁVEIS A OPERANDOS DE INSTRUÇÕES DE REFERÊNCIA À MEMÓRIA

Neste capítulo serão discutidas as pseudo-instruções para o montador relocável. Note-se que não são novas instruções para a máquina, mas apenas para o montador (por isso são chamadas pseudo-instruções). Isto apenas reflete o fato de a relocação ser um conceito puramente da área de "software", como já foi dito no capítulo 14.

Todas as pseudo-instruções disponíveis no montador absoluto existem também no montador relocável, embora, às vezes, com significados um pouco diferentes. Além disso, existem ainda novas pseudo-instruções.

Começar-se-á vendo como se identificam os tipos de símbolos e constantes no montador relocável.

Como se sabe, a diferença entre programas absolutos e relocáveis aparece apenas quando há uma referência à memória (endereço), pois nos programas relocáveis a maioria dos endereços são relativos ao início da rotina, embora possa também haver endereços absolutos, além de pontos de acesso, endereço externo e variáveis na área comum.

Torna-se então necessária uma regra pela qual o montador relocável possa determinar de que espécie de endereço se está tratando. Para isso esta seleção é feita de que operandos válidos são os seguintes (consultar o diagrama de precedências, no capítulo 5 ou no apêndice):

- a) <símbolo> = referencia o endereço correspondente ao símbolo.
O símbolo é do mesmo tipo que o endereço referido. Exemplo: se o endereço for relativo, o símbolo é relativo.

- b) <símbolo> <sinal> <deslocamento> = análogo ao anterior, mas ao endereço referenciado pelo símbolo soma-se ou subtrai-se (conforme o sinal) um deslocamento (dado em número de palavras).
- c) <endereço> (constante) = é um endereço absoluto na memória.
- d) * = é o endereço da 1a. palavra da própria instrução que tem esse operando. Portanto, é sempre relocável.
- e) *-* = é uma outra forma de endereçar a posição absoluta zero da memória (indexador).
- f) *<sinal> <deslocamento> = é sempre um endereço relocável, correspondente ao endereço da 1a. palavra da instrução com um deslocamento para mais ou para menos.
- g) .<sinal> = é o endereço correspondente à instrução rotulada com . mais próxima da instrução atual para cima (se for .-) ou para baixo (se for .+) no programa. É sempre relocável.
- h) .<sinal₁><sinal₂><deslocamento> = também relocável; é o endereço referenciado como no item anterior, acrescido ou diminuído (conforme o sinal₂) de um deslocamento (em número de palavras).

- um dígito
- i) .<sinal> <hexadecimal> = refere-se ao endereço (sempre
(=N) relocável) da instrução "distan-
te de N pontos para cima (.‐<N>) ou para baixo
(.+<N>) da instrução atual. N é um dígito hexade-
cimal, sem / na frente.
- j) .<sinal₁><N> <sinal₂> <deslocamento> = é o endereço relocável
obtido a partir do anterior, aplicando-se um des-
locamento para a frente ou para trás (de acordo
com o sinal₂).

Exemplos:

- 1) Supondo que PTU referencie o endereço relocável /02A, A@@@ o endereço absoluto /9A3, PPO seja externo, CTN tenha endereço /00A relativo ao início da área comum, e que a atual instrução do programa tenha sua primeira palavra no endereço relocável /10B, tem-se:

<u><operando></u>	<u>endereço referido e tipo</u>
PTU	/02A relocável
A	/9A3 absoluto
PPO	*** ext.(o endereço final depende rã da ordem em que as rotinas forem processadas pelo carre- gador absoluto)
CTN	/00A comum
PTU+5	/02F relocável
A-3	/9A0 absoluto
CTN+/F	/019 comum
/27B	/27B absoluto
*	/10B relocável

<u><operando></u>	<u>endereço referido e tipo</u>	
* - *	/000	absoluto
* + / F	/11A	relocável
* - 10	/0FB	relocável

2) <u>Endereço Relocável</u>		<u><operando></u>	<u>endereço</u> <u>(todos re-</u> <u>locáveis)</u>
0A1	. CAR -	/0A1
	.	.	
	:	.	
	:	.	
1A2	PLA <operando>	. - + / A	/0AB
	.	.	
	:	.	
1FF	. SOMI / B	. + + 12	/20B
	.	.	
	:	.	
208	. TRI	. + 2 - 2	/208
	.	.	
	:	.	
		. + 2 + / A0	/2A8

Rótulos ("labels")

Os rótulos, que servem para dar um nome a uma posição de memória, podem se constituir de 2 tipos: 1º) um símbolo; 2º) um ponto (.). As regras para se determinar a que tipo de endereço um dado rótulo faz referência são dadas pelas pseudo-instruções do montador relocável.

Pseudo-Instruções

(Obs.: não é mostrado a seguir, o campo de comentários das pseudo-instruções, que pode existir).

Na segunda linha de qualquer programa relocável (logo após a linha de controle — vide capítulo 16) é obrigatório declarar ao montador que espécie de programa está contido na fita-fonte. Para isto, usa-se uma das três pseudo-instruções seguintes:

- 1) `BB ... BNOMEB ... <nome do programa>` : se for programa principal.
- 2) `BB ... BSUBRB ... <nome>` : se for subrotina.
- 3) `BB ... BSEGMB.... <nome>` : se for segmento.

`BB ...` significa tantos espaços em branco quantos desejarmos, e está subentendido no que segue.

Do nome declarado só se conservam as duas primeiras e a última letras. Não é permitido haver duas rotinas com o mesmo nome, nem usar o nome de uma rotina como um símbolo em qualquer outra parte do programa.

Outras pseudo-instruções (podem ser postas em qualquer parte do programa, exceto a pseudo-instrução FIM):

- 4) `ORG <operando>`

Esta instrução tem aqui um significado diferente daquele do montador absoluto.

`<operando>` refere-se obrigatoriamente a um endereço relativo já definido quando a pseudo-instrução ORG for encontrada.

O efeito desta instrução é causar a numeração das instruções subsequentes a partir do endereço definido pelo operando, modificando, portanto, a numeração sequencial.

Exemplo:

```

    :
    :
JAT   CAR   PLE
    :
    :
ORG   JAT + /B5
TRI
    :
    :
```

Se o endereço relativo correspondente a JAT for /100, a instrução TRI terá endereço relativo /1B5.

Esta instrução raramente é usada no montador relocável.

Pseudo-instruções para ligação entre rotinas:

5) EXT <símbolo>

Declara o símbolo como global externo, isto é, o símbolo é referenciado nesta rotina, mas definido em outra. Usa-se para chamada de subrotinas.

Exemplo:

```

    :
    :
EXT   WRITE
    :
    :
PUG   WRITE
    :
```

Se WRITE não fosse declarado externo, ficaria sendo um símbolo indefinido.

6) ENT <operando>

Declara que o <operando> referencia um ponto de acesso da rotina em questão.

Exemplo:

```
SUBR 10
:
:
ENT  WRITE
:
:
WRITE PLA *
```

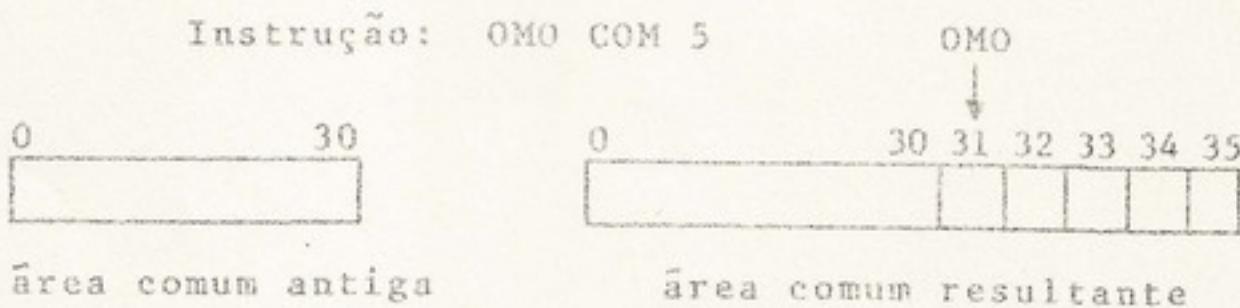
Quando, na rotina do item anterior, for executado o PUG WRITE, a execução da subrotina IO começará no respectivo ponto de acesso.

O operando deve referenciar um endereço relativo (relocável).

7) <símbolo> COM <tamanho> (opcional)

Adiciona à área comum já definida nesta rotina, mais palavras, cujo número é dado pelo <tamanho>. A primeira dessas palavras passa a ter seu endereço referenciado pelo <símbolo> (se existir). (O endereço é em relação ao início da área comum).

Exemplo:



Por exemplo, CAR OMO+2 carrega no ACC o conteúdo da posição 33 da área comum.

Naturalmente, se nenhuma área comum tiver ainda sido declarada, haverá a inicialização nesse instante.

- 8) <rótulo> DEFC <valor> (define constante)
(opcional)

Coloca o valor como conteúdo da palavra corrente da memória, que fica referenciada pelo rótulo, que, portanto, fica referenciando uma posição relocável.

- 9) <rótulo> DEFASC "<mensagem>" (define mensagem)
(opcional)

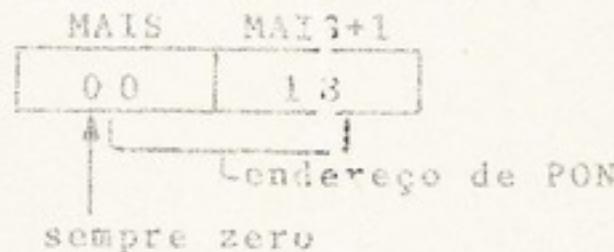
Define uma mensagem codificada em ASCII (vide apêndice), que deve estar entre aspas. É equivalente a uma sequência de DEFC, conforme o exemplo a seguir:

AMOR	DEFASC "ODIO"	equivale a	AMOR	DEFC @0
				DEFC @D
				DEFC @I
				DEFC @0
				⋮

A <mensagem> deve ter, no máximo, 50 caracteres.

- 10) <rótulo> DEFE <operando> (define endereço)
(opcional)

Coloca na posição de memória corrente e na seguinte (duas palavras, portanto) o endereço referenciado pelo operando. Exemplo: supondo o endereço relativo de PON = /018, com a instrução MAIS DEFE PON, o montador colocará em MAIS e MAIS+1 os números /00 e /18:



Esta instrução é utilizada quando se estiver empregando endereçamento indireto (capítulo 4 e 5).

- 11) <rótulo> DEFI <operando> (define indireto)
(opcional)

Análogo ao anterior, mas o primeiro dígito hexadecimal da primeira palavra é feito igual a um. É usado quando há endereçamento indireto em mais de um nível.

Exemplo:

MAIS DEFI PON resultaria em

MAIS	MAIS+1
1 0	1 8

Obs.: Note-se que DEFC envolve uma palavra da memória, enquanto DEFE e DEFI envolvem duas palavras cada uma.

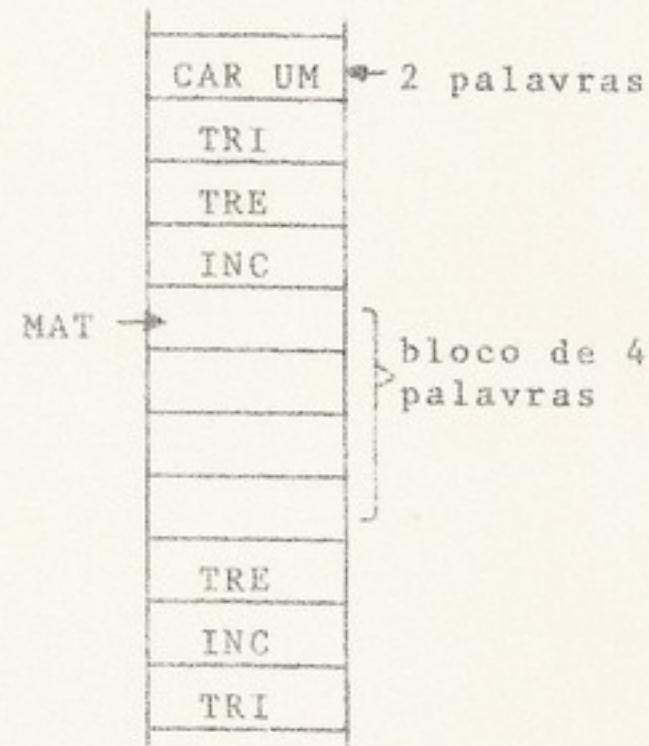
- 12) <rótulo> BLOC <tamanho> (bloco de dados)
(opcional)

Reserva uma área com o tamanho especificado de palavras para armazenagem de dados, sem colocar nenhum valor nessas palavras. O rótulo (se existir), fica associado à primeira palavra do bloco.

Exemplo:

```

    :
CAR UM
    :
TRI
TRE      resulta na
INC      configuração
MAT BLOC 4 da memória:
    :
TRE
INC
TRI
    :
```



Obs.: Note-se a diferença entre as pseudo-instruções BLOC e COM:

- BLOC reserva um grupo de palavras "internas" à rotina em questão.
- COM reserva um grupo de palavras numa área comum a todas as rotinas.

13) <símbolo> EQU <operando> (equivalência)

Faz com que o símbolo fique do mesmo tipo e com o mesmo endereço que aquele referenciado pelo operando. O operando deve ser tal que se refira a um endereço já definido quando a pseudo-instrução EQU for encontrada.

Exemplo:

PMU EQU /085 fazem PMU e IDX referenciarem os endereços
IDX EQU *-* absolutos /085 e /000.

QTX EQU QTY faz QTX e QTY referirem-se à mesma posição de memória. Portanto, QTX e QTY ficam do mesmo tipo, isto é, se QTY for relocável, QTX também o será e, se QTY for absoluto, QTX também o será. QTY já deve ter sido definido anteriormente.

Esta instrução é usada para dar mais de um nome (rótulo) a uma posição de memória

14) FIM <operando>

É obrigatoriamente a última instrução de um programa. Serve para indicar ao montador relocável que acabaram as instruções a serem montadas, ou seja, acabou o programa-fonte.

O operando só tem significado num programa principal: neste caso ele referencia um endereço que é o endereço da posição de memória onde deve começar a execução do programa (isto é, a posição que contém a primeira instrução a ser executada). Por conseguinte, o endereço em questão será, normalmente, relocável.

Se se tratar de uma subrotina ou segmento, o operando é ignorado, pois estas unidades do programa não podem ser iniciadas independentemente, mas apenas quando "chamadas".

Exemplo:

```
:  
    FIM STT {return} {linefeed}
```

Para exemplos de programas relocáveis onde são usadas essas pseudo-instruções, consultar o apêndice.

16 - OPERAÇÃO DO PATINHO FEIO PARA MONTAGEM DE PROGRAMAS

Neste capítulo mostra-se como operar o Patinho Feio e realizar a montagem de um programa perfurado numa fita de papel (fita-fonte).

Devido ao fato de a memória do Patinho Feio ser de apenas 4K (4096) palavras, o montador não cabe inteiro nessa memória. Assim, tornou-se necessário dividir a montagem em 2 fases. No 1º passo, o montador lê, pela leitora de fita, a fita contendo o programa-fonte e monta na memória uma tabela de símbolos, onde estão todos os rótulos ("labels") definidos no programa; além disso, deteta eventuais erros no programa. Se, no fim do passo 1 não houver sido dada mensagem de erro, pode-se passar ao passo 2. Caso contrário, não adianta executar o passo 2, pois resultará uma fita-objeto errada.

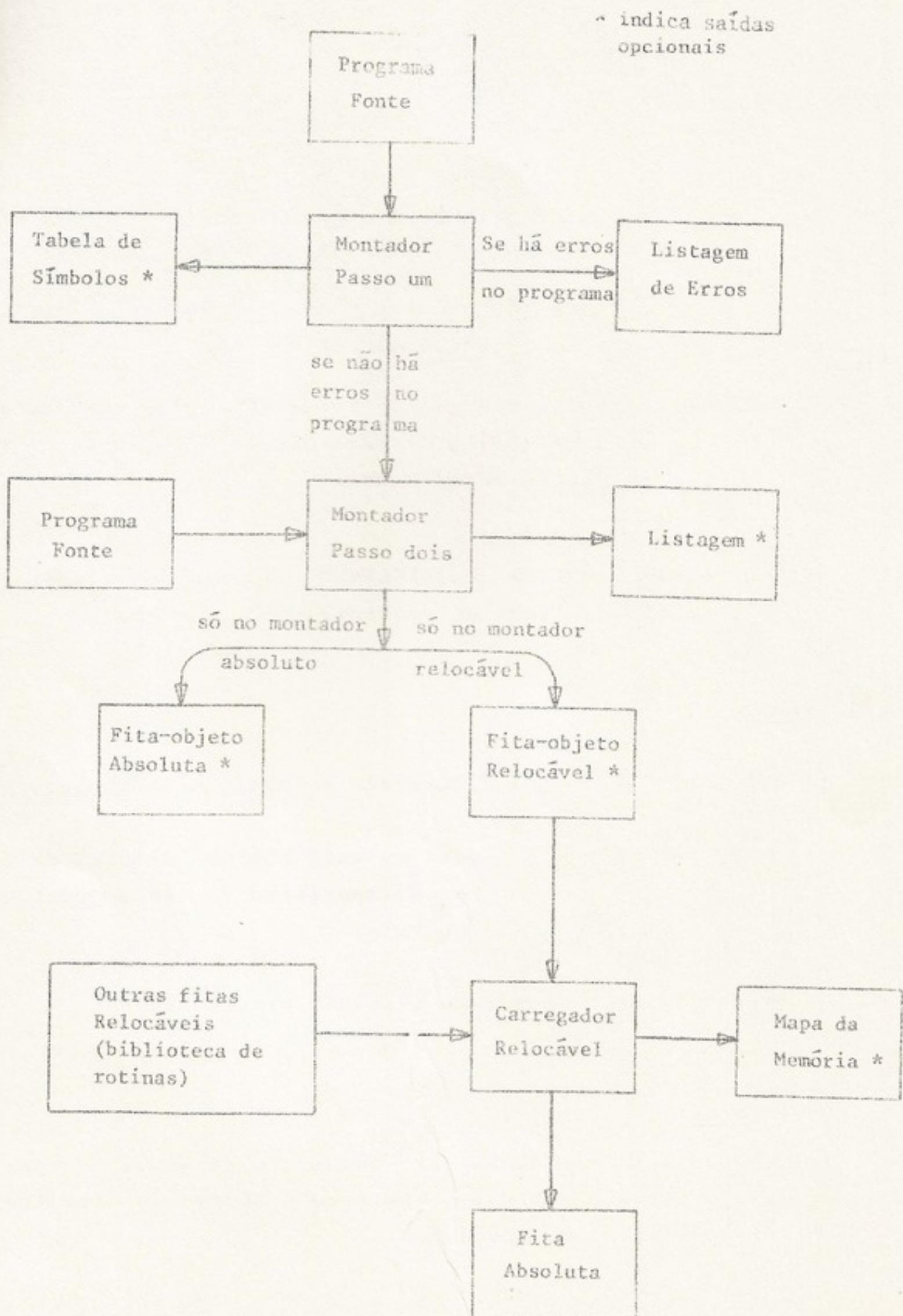
No fim do passo 1 é impressa a tabela de símbolos. Se não houver nenhum erro, é impresso, a seguir, /00 SI (que significa: zero símbolos indefinidos) e PASSO 2, quando então o Patinho Feio está pronto para o passo 2.

No passo 2 a fita-fonte é novamente lida pelo montador, que agora, fazendo uso das tabelas montadas no passo 1, perfura uma fita-objeto e, simultaneamente, faz uma listagem do programa.

As três saídas (tabela de símbolos, listagem e fita-objeto) são opcionais e são determinadas pela primeira linha do programa-fonte, que é o controle do montador. Esta linha é obrigatória. Ela tem o seguinte formato:

- 1º) @ na coluna 1 (de modo que o primeiro caractere não branco encontrado pelo montador na fita de papel tem que ser uma @).

Esquema Geral de uma Montagem:



29) Opcionalmente as letras B, L e T em qualquer ordem, significando:

- B = quer-se fita-objeto
- L = quer-se listagem
- T = quer-se tabela de símbolos

30) Para o montador relocável, pode-se ainda, opcionalmente, colocar o seguinte, após os caracteres B, L e T:

- a) ,I para indicar que se trata de uma rotina de tratamento de interrupção (RTI); ou
- b) ,Dn para indicar que se trata de um "driver" de E/S (rotina que trata da E/S) para o dispositivo n (n é um dígito hexadecimal).

49) A seguir, RETURN e LINEFEED (nessa ordem) para indicar o fim da linha de controle.

Exemplos:

- 1) @T {RT} {LF} só é desejada a tabela de símbolos.
- 2) @TBL, DE {RT}{LF} quer-se tudo e é um "driver" de E/S para o dispositivo /E (só no montador-relocável).
- 3) @LB {RT}{LF} quer-se listagem e fita-objeto.

Observações:

- 1º) Se for detetado algum erro durante o passo 1, a linha onde ele ocorreu é impressa, em como o código do erro (ver código de erros no apêndice).

- 2º) Se houver símbolos indefinidos no programa, eles serão listados ao final do passo 1, mesmo que não tenha sido pedida a tabela de símbolos. A seguir, é impresso o número total de símbolos indefinidos; por exemplo: /OF SI.
- 3º) Ocorrendo algum dos casos anteriores, não será impressa a mensagem PASSO 2.
- 4º) Não se deve esquecer que após a instrução FIM <operando>, deve-se ter um RETURN e um LINEFEED para indicar o fim da linha, e esses serão os últimos caracteres perfurados na fita, nesta ordem.

Controle de listagem no montador relocável

No montador relocável é possível suprimir a listagem no meio de um programa, colocando um caractere “-” na coluna 1. Os códigos-objeto gerados, porém, continuam a ser listados. Para recomeçar a listagem coloca-se um “+” na coluna 1. As linhas começadas com “-” e “+” são também consideradas como linhas de comentário, além daquelas que começarem com um “*”.

Explicação sobre o formato de diversas saídas

- a) Tabela de símbolos no montador absoluto:

Saem duas colunas, a primeira com o nome do símbolo(três caracteres) e a segunda com o endereço absoluto correspondente na memória. Quando o símbolo tem menos de 3 caracteres, o espaço restante é preenchido com @.

Exemplo:

NCS	100	endereço em hexadecimal
CCS	101	
N@Q	105	
A@Q	109	
PEF	1A8	
MAQ	---	--- símbolo indefinido
PT@	12D	

b) Tabela de símbolos no montador relocável:

A tabela agora tem 3 colunas: na primeira vão os nomes dos símbolos, na segunda vão os endereços e na terceira vai o tipo de símbolo, que é: absoluto, relativo (neste caso, deixa-se em branco a terceira coluna), ponto de acesso, externo, comum.

Símbolo

- . Absoluto : o endereço é absoluto na memória.
- . Relativo(relocável): o endereço é relativo ao início do programa.
- . Ponto de Acesso: o endereço é relativo ao início do programa.
- . Externo : não há endereço por ser externo; na coluna de endereços são colocados três asteriscos.
- . Comum : endereço relativo ao início da área comum.

<u>Exemplo:</u>	HEN	000	ENT
	ACT	17A	ABS
	T@E	025	
	SAE	026	
	GOL	***	EXT
	ENM	03B	ENT
	CM@	01F	COM

c) Listagem do montador absoluto:

Formato de uma linha de listagem:

- 1º) número da linha (em decimal);
- 2º) endereço local, isto é, aquele referido pelo operando "*" numa instrução de referência à memória (é o endereço onde será armazenada a primeira palavra da instrução (em hexadecimal) ou de um rótulo);
- 3º) código-objeto gerado (em hexadecimal); uma ou duas palavras, conforme a instrução;
- 4º) rótulo, que pode ser um nome (símbolo) ou um ":";
- 5º) mnemônico da instrução;
- 6º) operando (se existir) ou * se a instrução não exigir operando;
- 7º) comentários.

Se uma linha for comentário, ela somente é numerada e copiada. O mesmo ocorre para o controle do montador (1ª linha).

Na instrução FIM, o endereço do 2º campo é o de início da execução, conforme definido no operando.

Exemplo:

1	@TLB			
2	100	ORG	/100	
3	100 00	NCS	DEFC /00	primeira variável

exemplo da folha de listagem

IND 006
LOP 008
FRE 01C
NRR 01D

/00 SI

MPHSS02

```

1 8BLT
2 006          ORG     6
3 *
4 *****
5 *
6 * PROGRAMA-EXEMPLO ABSOLUTO PARA O MANUAL DO MONTADOR DO
7 * PATINHO FEIO: ESTE PROGRAMA ESCRVE "PATINHO FEIO" NA
8 * DECWRITER (ENDERECO DE E/S /A).
9 *
10 *****
11 *
12 006 80      INICIO LIMPO   *      APONTA PARA A PRIMEIRA
13 007 9E          TRI    *      LETRA DA FRASE.
14 008 50 1C  LOOP  CARX    FRASE   BUSCA A PROXIMA LETRA A ESCRVER
15 00A CA 80          SAI    /A0    ESCRVE NA DECWRITER
16 00C CA 21          SAL    /A1    LOOP DE
17 00E 00 00          PLA    **2   "WAIT-FOR-FLAG".
18 010 9E          TRI    *      FAZ O INDEXADOR
19 011 85          INC    *      APONTAR O PROXIMO
20 012 20 00          ARM    0      CARACTER A SER ESCRITO.
21 014 60 1B          SOM    N      TESTA SE A FRASE TERMINOU.
22 016 A0 08          PLAN   LOOP   NAO: VAI ESCRVER MAIS;
23 018 90          PARE   *      SIM: PARA.
24 019 00 06          PLA    INICIO SE FOR DADA NOVA "PARTIDA",
25 *                  RECOMECA O PROGRAMA.
26 018 F2          H      DEF C -14   NUMERO DE CARACTERES DA FRASE (INCLUI
27 *                  RETURN E LINEFEED) COM SINAL TROCADO.
28 01C 50          FRASE  DEF C 0F
29 01D 41          DEF C 0A
30 01E 54          DEF C 0F
31 01F 49          DEF C 0I
32 020 4E          DEF C 0N
33 021 48          DEF C 0H
34 022 4F          DEF C 0I
35 023 20          DEF C 0
36 024 46          DEF C 0F
37 025 45          DEF C 0E
38 026 49          DEF C 0I
39 027 4F          DEF C 0J
40 028 0D          DEF C /0J   CODIGO DE RETURN.
41 029 0A          DEF C /0J   CODIGO DE LINEFEED.
42 *

```

d) Listagem do montador relocável:

É semelhante à do montador absoluto, com duas particularidades:

1) o endereço listado no 2º campo é relativo ao início do programa (a não ser quando se tratar de rótulos absolutos);

2) após o código-objeto hexadecimal, nas instruções que referenciam a memória, vem o tipo de código:

R = relocável (endereço relativo ao início do programa)

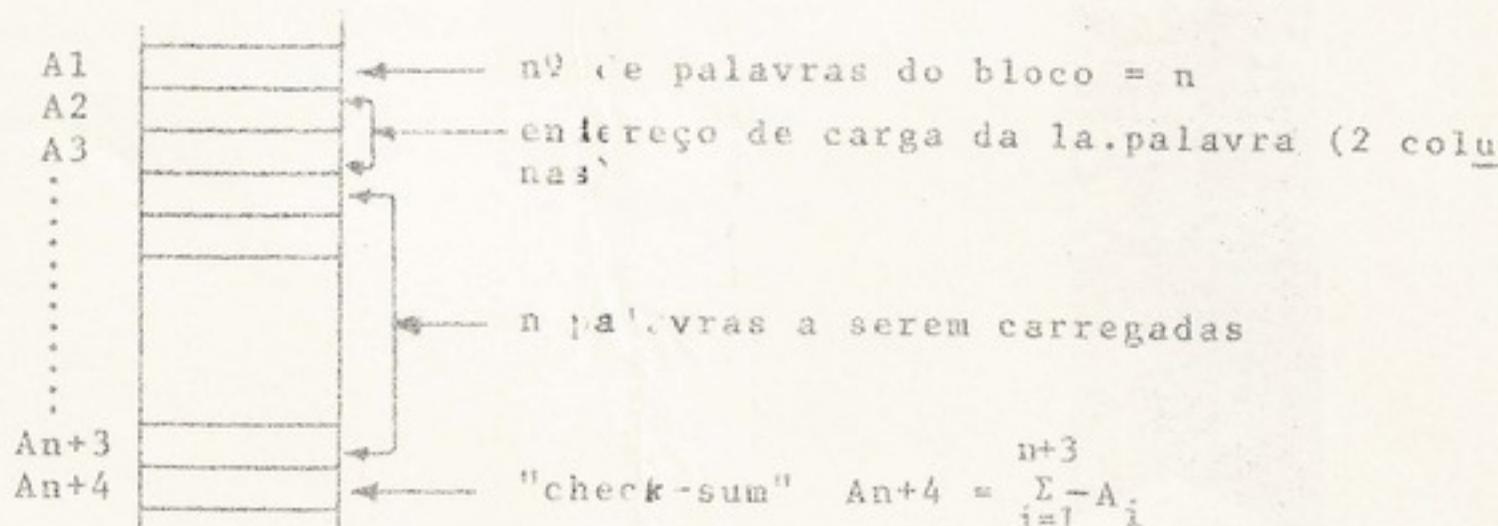
X = instrução indexada

em branco = instrução que não referencia a memória ou absoluta.

e) Fita-objeto do montador: absoluto:

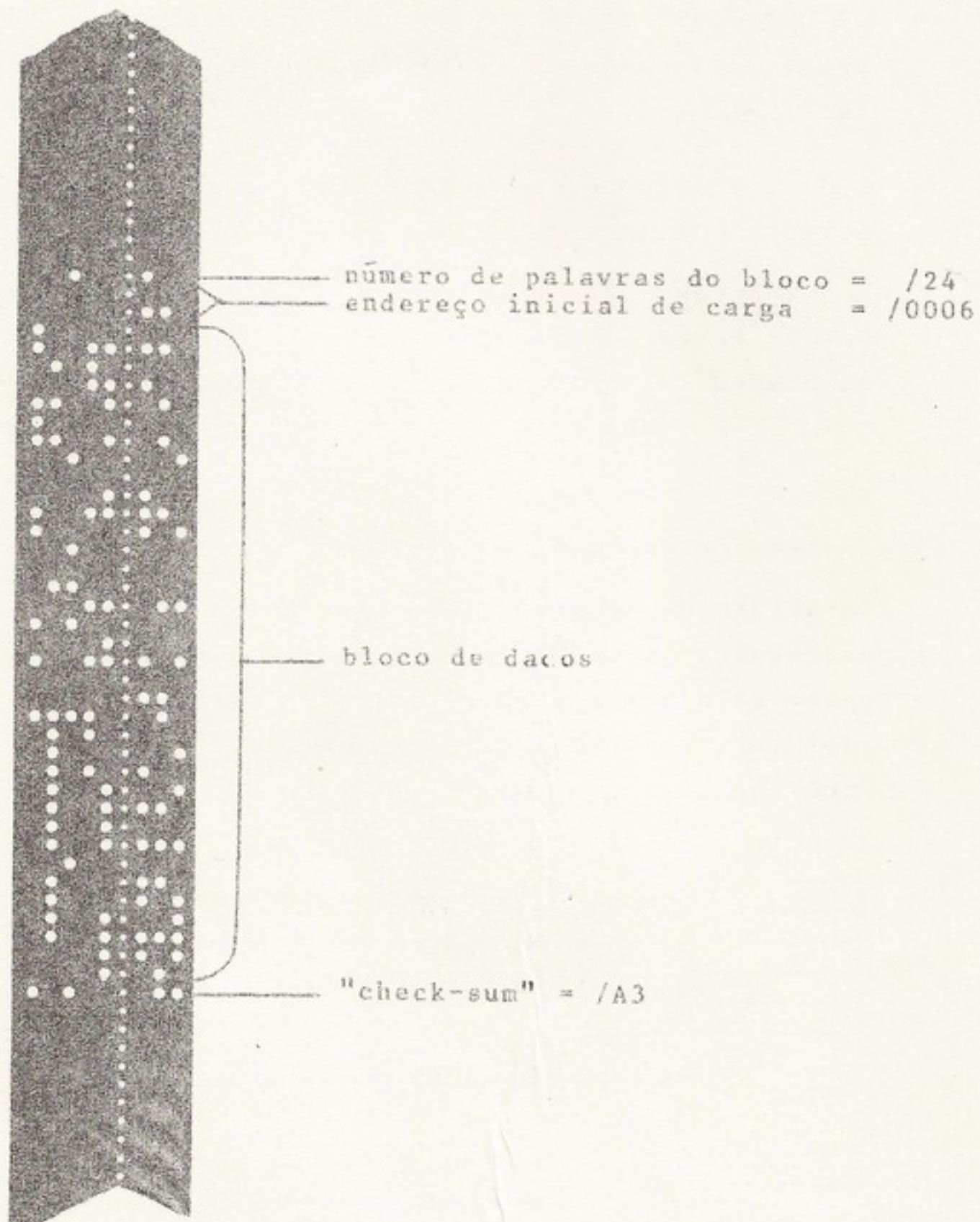
A fita-objeto do montador absoluto já está em formato binário executável, isto é, o programa nela perfurado pode ser carregado na memória e executado imediatamente.

Os dados vêm perfurados na fita, em blocos, cada um com o seguinte formato:



O "check-sum" testa se houve erro na perfuração, o que terá ocorrido se a soma de todas as palavras do bloco ($\sum_{i=1}^{n+4} A_i$) não for zero.

Fita-objeto absoluta correspondente ao programa da página 16.7:



Após o último bloco deve haver, pelo menos, cerca de 30 "feed-frames" (nulos) para indicar o fim da fita.

f) Fita-objeto do montador relocável:

Não é, ainda, executável, pois está num formato binário intermediário. Para tornar-se, executável, é necessário passá-la por um outro programa (relocador-ligador) que faça a ligação entre os diversos programas e subrotinas que então, dará como saída, uma fita com código binário executável.

Devido ao maior número de informações que uma fita-objeto relocável deve conter, seu formato é mais complicado que aquele da fita-objeto do montador absoluto. Contém o seguinte:

- 1) um bloco de início - contém o tipo do programa (principal, subrotina(normal,RTI,"Driver") ou segmento), o seu nome e o tamanho da área comum;
- 2) um bloco de ENT - contém os nomes e respectivos endereços dos símbolos declarados como pontos de acesso do programa;
- 3) um bloco de EXT - contém os nomes dos símbolos declarados externos;
- 4) blocos de dados - contém o código-objeto relocável (além da instrução, vem também a informação sobre o seu tipo);
- 5) um bloco de FIM - contém o endereço de execução (se for necessário).

Exemplos de programas completos, absolutos e relocáveis, são encontrados no apêndice.

Operação do Patinho Feio para realizar uma montagem
(Consulte também o "Manual de Operação do Patinho Feio")

Carregador Absoluto:

Todo programa, para ser executado, deve ser colocado na memória do computador. Isto pode ser feito, por exemplo, através do Registrador de Chaves do Painel. Esse método é, porém, extremamente trabalhoso e sujeito a erros.

Por isso, foi desenvolvido um programa, chamado Carregador ("loader") absoluto, cuja única função é transferir para a memória, um programa perfurado em uma fita de papel, no mesmo formato que aquele gerado pelo montador absoluto (vide página 16.8). Este programa carregador, para ser executado deve, naturalmente, estar na memória. Para evitar a colocação deste programa na memória pelo Registrador de Chaves, sempre que o Patinho Feio fosse ligado, criou-se uma área protegida na memória do Patinho Feio, que não é destruída ao desligar-se o computador, e nesta área foi colocado o carregador absoluto.

Além disso, normalmente, nada pode ser gravado ou lido nesta área, e consequentemente, o programa nela armazenado não pode ser executado. Desta forma, a área está protegida contra eventuais "acidentes".

Para desproteger esta área existe um botão no painel, e desta forma pode-se processar o programa carregador e carregar com ele outros programas na memória. Deve-se tomar muito cuidado quando a memória estiver desprotegida, para não estragar seu conteúdo; caso contrário, dever-se-á novamente colocá-lo na memória, usando para isto o "micro-pré-carregador". Instruções de como fazer isso estão afixadas no próprio painel do Patinho Feio.

A área protegida começa na posição /F80 e vai até o fim da memória (/FFF).

Como realizar uma montagem:

- a) Ligar o Patinho Feio e a leitora de fita e colocar a fita com o montador (passo 1) na leitora.
- b) Apertar o botão "preparação".
- c) Apertar o botão "endereçamento".
- d) Colocar no Registrador de Chaves o número hexadecimal /F80.
- e) Apertar o botão "partida" (conferir, no CI, se o número colocado é mesmo /F80).
- f) Desproteger a memória.
- g) Apertar o botão "normal".
- h) Apertar o botão "partida". Neste ponto o passo 1 do montador é colocado na memória, após o que o Patinho Feio pára. Se parar com ACC = 0 está tudo O.K., caso contrário, voltar ao item c. (Houve erro de "check-sum").
- i) Proteger a memória.
- j) Colocar a fita com o programa-fonte na leitora de fita e ligar o dispositivo de listagem (Impressora ou DECwriter).
- l) Apertar o botão "partida". O programa-fonte é lido e eventuais erros são detetados. A seguir é impressa a tabela de símbolos (se foi pedida) e, se não houve erro, é impresso:
/00 SI
PASSO 2
e então pode-se passar ao passo 2 do montador.

Caso seja necessário reiniciar o processamento do passo 1, cujo endereço de execução é /006, deve-se, após recolocar a fita com o programa-fonte na leitora de fita:

- 19) apertar "endereçamento" e "preparação";
- 20) colocar /006 no RC e apertar "partida";
- 30) apertar "normal" e "partida".

- m) Se não houve erros no passo 1, carregar o passo 2 do montador na memória, da mesma forma como foi carregado o passo 1 (itens a, c, d, e, f, g, h, i, j).

- n) Recolocar a fita com o programa-fonte na leitora de fita.

- o) ligar a perfuradora de fita, se foi pedida fita-objeto.

- p) apertar "partida". O passo 2 é executado (a partir do endereço /006) e dá a listagem (se foi pedida) e a fita-objeto (se foi pedida).

A fita-objeto resultante de uma montagem absoluta pode ser a seguir carregada na memória (da mesma forma como foi carregado o montador) e executada.

Já a fita que resulta do montador relocável não está ainda em formato executável, conforme já foi dito. Para isso, é necessário passá-la pelo relocador-ligador onde será feita sua ligação com outros segmentos ou subrotinas.

Observação:

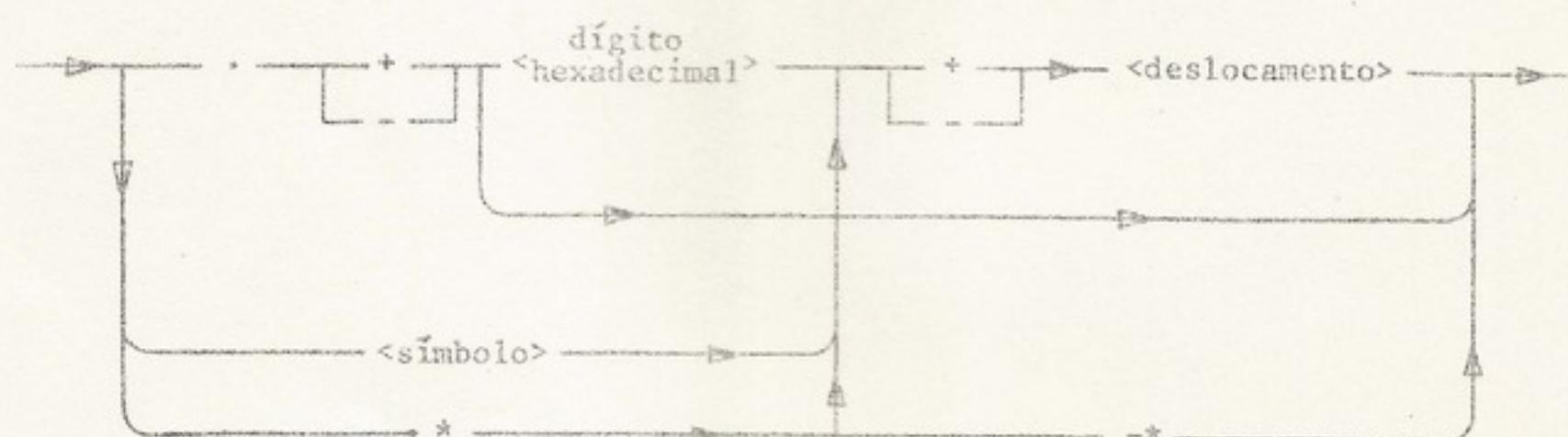
O botão preparação ("reset") serve para colocar o Patinho Feio num estado conhecido: ele pára imediatamente (sem terminar a instrução que estiver executando) e vai para o modo endereçamento, colocando os vários flip-flops nos valores descritos no capítulo 12.

Além disso, apertar preparação é o único modo de escapar de um "loop" de endereçamento indireto (capítulo 5).

Apertar preparação durante a execução de um programa pode estragar o conteúdo da memória, devendo, portanto, ser evitada esta atitude.

APÊNDICE

- a) Diagrama de precedências para construção de operandos válidos em instruções de referência à memória:



<símbolo> é uma sequência de uma a sete letras, das quais são retidas pelo montador apenas as duas primeiras e a última.

<dígito hexadecimal> dá o deslocamento em número de pontos.

<deslocamento> dá o deslocamento em número de palavras da memória.

b) Instruções do Patinho Feio:

INSTRUÇÕES DE REFERÊNCIA À MEMÓRIA

Código de Mnemônico	Máquina	Operando	Descrição Sucinta	Função
0nnn	PLA	<u>eee</u>	<u>CI</u> ← <u>eee</u>	pulo incondicional
1nnn	PLAX	<u>eee</u>	<u>CI</u> ← <u>eee</u>	pulo incondicional indexado.
2nnn	ARM	<u>eee</u>	{ <u>eee</u> } + <u>ACC</u>	armazena
3nnn	ARMX	<u>eee</u>	{ <u>eee</u> } + <u>ACC</u>	armazena indexado
4nnn	CAR	<u>eee</u>	<u>ACC</u> + { <u>eee</u> }	carrega
5nnn	CARX	<u>eee</u>	<u>ACC</u> + { <u>eee</u> }	carrega indexado
6nnn	SOM	<u>eee</u>	<u>ACC</u> ← <u>eee</u>	soma
7nnn	SOMX	<u>eee</u>	<u>ACC</u> ← <u>eee</u>	soma indexado
Annn	PLAN	<u>eee</u>	<u>CI</u> ← <u>eee</u> se <u>ACC</u> < 0	pula se negativo
Bnnn	PLAZ	<u>eee</u>	<u>CI</u> + <u>eee</u> se <u>ACC</u> = 0	pula se zero
Ennn	SUS		se { <u>eee</u> } ≠ 0 → { <u>eee</u> } + { <u>eee</u> } - 1 se { <u>eee</u> } = 0 → <u>CI</u> ← <u>CI</u> + 2	subtrai um ou salta
Fnnn	PUG		em <u>eee</u> e <u>(eee+1)</u> , monta a instrução PLA <u>CI</u> e faz <u>CI</u> ← <u>CI</u> + 2 <u>CI</u> + <u>eee+2</u>	pula para subrotina (pula e guarda)

Na tabela acima, eee = endereço efetivo; nnn é calculado a partir do operando (eee e nnn são números hexadecimais).

INSTRUÇÕES DE ENTRADA E SAÍDA

Cnlt	FNC	/nt	t=0	desliga flip-flop que PERMITE/IMPIDE interrupção do dispositivo
			t=1	desliga flip-flop de ESTADO do dispositivo
			t=2	liga flip-flop de ESTADO do dispositivo
			t=4	desliga flip-flop de PEDIDO de interrupção do dispositivo
			t=5	liga flip-flop que PERMITE/IMPIDE interrupção do dispositivo
			t=6	liga flip-flop de CONTROLE e desliga flip-flop de ESTADO do dispositivo
			t=7	desliga flip-flop de CONTROLE do dispositivo
			t=8	ignora "feed-frames" (bytes nulos) (só para n = E)
Cn2t	SAL	/nt	t=1	<u>CI</u> + <u>CI</u> + 2 , se o flip-flop de ESTADO estiver ligado t=2 idem , se o dispositivo estiver O.K.
			t=4	idem , se o flip-flop de PEDIDO de interrupção estiver desligado.
Cn4t	ENTR	/nt	t=0	<u>ACC</u> + registrador de oito bits do dispositivo
Cn8t	SAT	/nt	t=0	registrador de oito bits do dispositivo + <u>ACC</u> ; desliga flip-flop de ESTADO e liga flip-flop de CONTROLE do dispositivo.

n = número do dispositivo; t = tipo de operação

INSTRUÇÕES DE DESLOCAMENTO

D1 0n DD n	$0 \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow v \rightarrow$ perdido	deslocamento à direita
D1 1n DDV n	$a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow v$ ↓	deslocamento à direita, usando o registro V
D1 2n GD n	$a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow v$ ↓	giro à direita
D1 3n GDV n		equivalente a DDV
D1 4n DE n	$v \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow 0$ perdido	deslocamento à esquerda
D1 5n DEV n	$v \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a$ ↓	idem, usando o registro V
D1 6n GE n	$perdido \leftarrow v \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a \leftarrow a$ ↓	giro à esquerda
D1 7n GEV n		equivalente a DEV
D1 8n DDS n	$\left[\begin{matrix} s \\ \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow v \end{matrix} \right] \rightarrow$ perdido	deslocamento à direita, com duplicação de sinal.

$$0 \leq n \leq 4$$

INSTRUÇÕES IMEDIATAS

D2 mn	XOR	<u>ACC</u> + <u>ACC</u>	XOR mn	"exclusive or" imediato
D4 mn	NAND	<u>ACC</u> + <u>ACC</u>	NAND mn	"nand" imediato
D8 mn	SOMI	<u>ACC</u> + <u>ACC</u>	+ mn	soma imediata
DA mn	CART	<u>ACC</u> + <u>mn</u>		carrega imediato

mn é um número hexadecimal calculado a partir do operando.

GRUPO I DE INSTRUÇÕES CURTAS

80	LIMPO	<u>ACC</u> ← 0 , <u>V</u> ← 0 , <u>T</u> ← 0		
81	UM	<u>ACC</u> ← 1 , <u>V</u> ← 0 , <u>T</u> ← 0		
82	CMPL	<u>ACC</u> ← complemento de um do <u>ACC</u>	, <u>V</u> + 0 , <u>T</u> + 0	
83	CMP2	<u>ACC</u> ← complemento de dois do <u>ACC</u>	, atualiza <u>V</u> e <u>T</u>	
84	LIM	<u>V</u> + 0 , <u>T</u> + 0		
85	INC	<u>ACC</u> + <u>ACC</u> + 1 , atualiza <u>V</u> e <u>T</u>		
86	UNEG	<u>ACC</u> ← -1 , <u>V</u> + 0 , <u>T</u> + 0		
87	LIMPL	<u>ACC</u> ← 0 , <u>V</u> + 1 , <u>T</u> + 0		

NAO TEM OPERANDO

INSTRUÇÕES DE PAINEL

88	PNL	0	<u>ACC</u> + <u>RC</u> , <u>V</u> + 0, <u>T</u> + 0
89	PNL	1	<u>ACC</u> ← <u>RC</u> + 1
8A	PNL	2	<u>ACC</u> ← <u>RC</u> - <u>ACC</u> - 1
8B	PNL	3	<u>ACC</u> ← <u>RC</u> - <u>ACC</u>
8C	PNL	4	<u>ACC</u> ← <u>RC</u> + <u>ACC</u> alteram <u>V</u> e <u>T</u>
8D	PNL	5	<u>ACC</u> ← <u>RC</u> + <u>ACC</u> + 1
8E	PNL	6	<u>ACC</u> ← <u>RC</u> - 1
8F	PNL	7	<u>ACC</u> ← <u>RC</u> , <u>V</u> ← 1, <u>T</u> + 0

RC é o registrador de chaves incompleto (os oito bits menos significativos)

GRUPO 2 DE INSTRUÇÕES CURTAS

90	ST	0	$\text{se } T = 0,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	
91	ST	1	$\text{se } T = 1,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	
92	ST	1	$\text{se } T = 1,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	
93	STM	1	$\text{se } T = 1,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	
94	SV	0	$\text{se } V = 0,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	
95	SVM	0	$\text{se } V = 0,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	
96	SV	1	$\text{se } V = 1,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	
97	SVM	1	$\text{se } V = 1,$	$\underline{\text{CI}} + \underline{\text{CI}}$	+ 2	$e \quad \underline{V} = 0$

GRUPO 3 DE INSTRUÇÕES CURTAS

98	PUL	pula para /002 e liga flip-flop NÃO ESTÁ/ESTÁ em interrupção (termina a interrupção)
99	TRE	<u>ACC</u> ↔ { <u>EXT</u> } troca os conteúdos do <u>ACC</u> e da <u>EXT</u>
9A	INIB	desliga flip-flop que PERMITE/INIBE interrupção do sistema
9B	PERM	liga flip-flop que PERMITE/INIBE interrupção do sistema
9C	ESP	pára o processamento até ser acionado o botão de partida ou ser aceito um pedido de interrupção
9D	PARE	pára o processamento até ser acionado o botão de partida
9E	TRI	<u>ACC</u> ↔ { <u>IDX</u> } troca os conteúdos do <u>ACC</u> e do <u>IDX</u>
9F	IND	liga o bit de endereçamento indireto (<u>BEI</u>)

c) Pseudo-Instruções (comandos para o montador):

MNEMÔNICO	OPERANDO	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO
ORG	qualquer referência à memória já definida.	dá uma origem a partir da qual as instruções subsequentes devem ser armazenadas.	em programas relocáveis o operando deve ser do tipo relocável; não admite rótulo.
NOME	um símbolo	especifica um programa principal.	só no montador relocável; não admite rótulo.
SUBR	ídem	especifica uma subrotina	ídem
SEGM	ídem	especifica um segmento	ídem
EXT	ídem	declara que o símbolo é global externo ("external")	ídem
ENT	um símbolo relocável, com ou sem deslocamento.	dá a posição de um ponto de acesso ("entry point") da rotina.	ídem
DEF C	uma constante	define constante	usa uma palavra de memória.
DEFASC	n caracteres entre aspas ($n < 50$)	define mensagem	usa <u>n</u> palavras da memória; é equivalente a <u>n</u> DEF C consecutivos; só no montador relocável.

(Cont.)

MNEMÔNICO	OPERANDO	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO
DEFE	qualquer referênci cia à memória.	define endereço referência do pelo operando.	ocupa duas palavras da memória.
DEFI	ídem	define endereço indireto a partir do operando.	ídem
BLOC	uma constante	reserva na memória o número de palavras especificado no operando.	não zera as palavras.
CON	uma constante	reserva na área comum o nú mero de palavras especifici cado no operando.	não zera as palavras; só no montador relocável.
EQU	qualquer referênci cia à memória, previamente defi nida.	dá ao endereço especifica do no operando o nome que aparece como rótulo.	o rótulo é obrigatório.
FIM	ídem	indica o fim do programa fonte.	deve ser a última instru ção do programa; em sub rotinas e segmentos o operando é ignorado.

d) Diagrama lógico dos pedidos de interrupção:

(No diagrama a seguir, só está representado um dispositivo de E/S).

Modos de ligar os flip-flops:

- 1) PEDIDO - é ligado automaticamente quando o flip-flop de ESTADO estiver ligado.
- é desligado pela instrução FNC /n4.
- 2) PERMITE/IMPEDE - é ligado pela instrução FNC /n5.
é desligado pela instrução FNC /n0.
- 3) INTERRUPÇÃO - é ligado apertando-se o botão INTERRUPÇÃO do painel.
é desligado pelo Patinho Feio, ao aceitar uma interrupção proveniente do painel.
- 4) PERMITE/INIBE - é ligado pela instrução PERM.
é desligado pela instrução INIB.
- 5) NÃO ESTÁ/ESTÁ - é ligado pelo Patinho Feio, ao encerrar a interrupção (instrução PUL).
é desligado pelo Patinho Feio, ao aceitar uma interrupção.

Ao apertar-se o botão "preparação", os flip-flops tomam os seguintes valores:

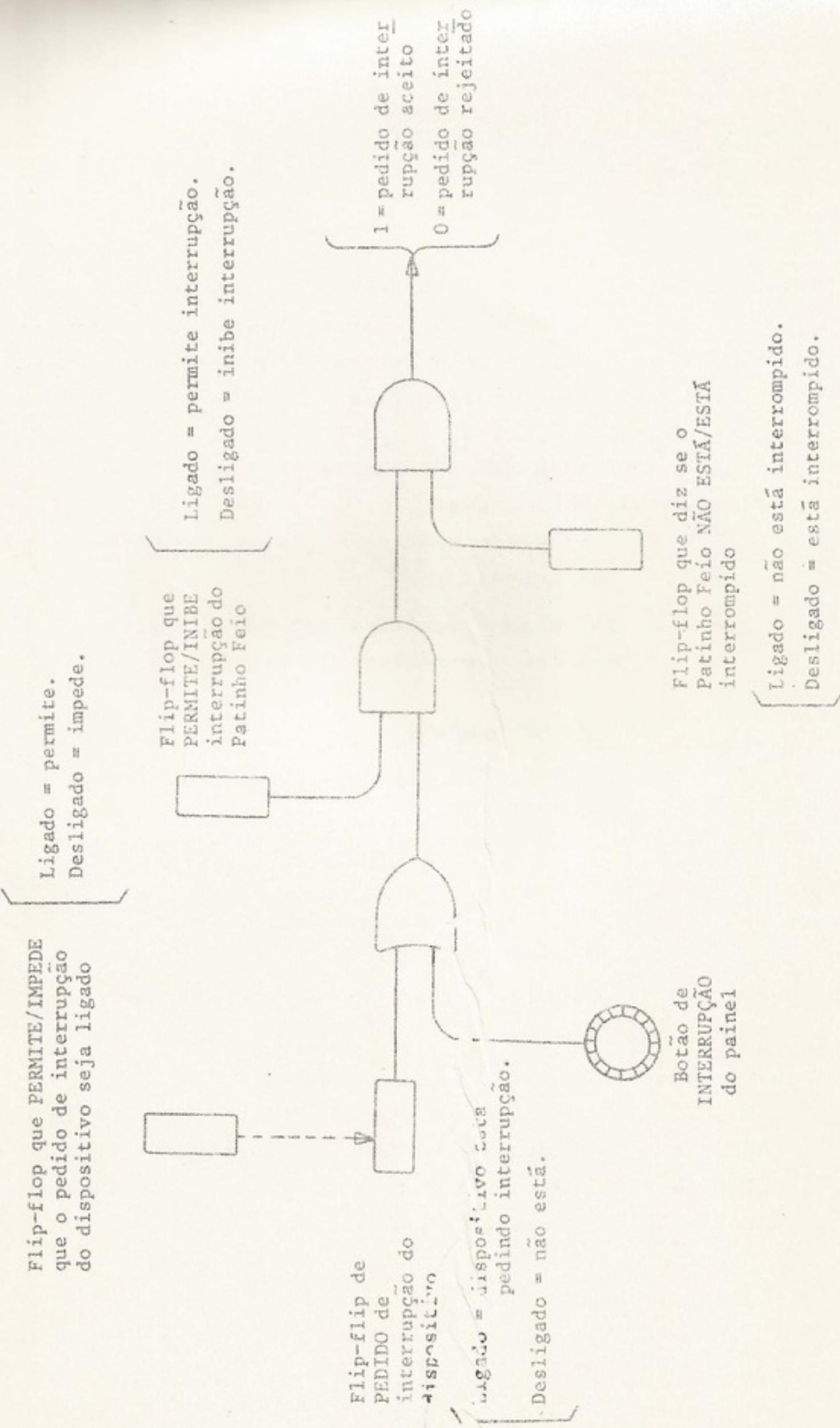
PEDIDO: desligado

PERMITE/IMPEDE: desligado (impeide)

INTERRUPÇÃO: desligado

PERMITE/INIBE: ligado (permite)

NÃO ESTÁ/ESTÁ: ligado (não está)



e) Erros detectados pelo montador:

Após cada erro é apresentada, se necessário, uma lista de algumas das causas possíveis do erro.

ERRO 00 - OPERANDO DA PSEUDO "DEFASC" INCORRETO

Provavelmente falta fechar aspas após a mensagem que é o operando de uma DEFASC, ou a mensagem tem mais de 50 caracteres.

ERRO 01 - CONSTANTE HEXADECIMAL INVÁLIDA

Possíveis causas:

- 1) o sinal do número foi posto depois da "/"(deve ser antes).
- 2) foi usada uma letra que não é dígito hexadecimal (só são válidas letras de A a F).

ERRO 02 - ESTOURO DE MEMÓRIA

O endereço da memória ultrapassou /F7F.

Possíveis causas:

- 1) origem incorreta (muito alta).
- 2) deslocamento muito grande em operando de instrução de referência à memória.
- 3) programa muito grande, não cabe na memória: deve-se segmentá-lo.

ERRO 03 - ESTOURO DA TABELA DE SÍMBOLOS

São permitidos no máximo 256 símbolos em cada unidade do programa. Deve-se substituir alguns símbolos por endereçamento relativo (*⁺ deslocamento), local (pontos ou absoluto, se possível).

ERRO 04 - COMANDO IRRECONHECÍVEL

Provavelmente há um erro no mnemônico ou falta o espaço entre rótulo e mnemônico e/ou entre mnemônico e operando.

ERRO 05 - CONSTANTE DECIMAL INVÁLIDA

ERRO 06 - OPERANDO INVÁLIDO

Possíveis causas:

- 1) NOME, SUBR, SEGM ou EXT com operando que não é um símbolo puro no montador relocável.
- 2) instrução que não é de referência à memória , com operando que não é uma constante.
- 3) instrução de deslocamento com operando não compreendido entre 0 e 4.
- 4) instrução de painel com operando não compreendido entre 0 e 7.

ERRO 07 - ORG, EQU OU F'M COM OPERANDO INVÁLIDO

Possíveis causas:

- 1) o operando não permite o cálculo do endereço a partir de elementos previamente definidos.
- 2) no montador relocável o operando de uma ORG deve ser do tipo relocável.

ERRO 08 - RÓTULO INVÁLIDO

Possíveis causas:

- 1) deslocamento no rótulo não é permitido (só no operando)
- 2) não há espaço entre rótulo e mnemônico, fazendo com que o rótulo fique com mais de sete letras.
- 3) rótulo com mais de sete letras.

ERRO 09 - SÍMBOLO DUPLAMENTE DEFINIDO

Cada símbolo pode aparecer como rótulo em apenas uma linha do programa.

ERRO 10 - OPERANDO INEXISTENTE

Não há operando em uma instrução que exige operan-do.

ERRO 11 - O PRIMEIRO COMANDO NÃO É NOME, SUBR OU SEGM

É obrigatório declarar o tipo da rotina (programa principal, subrotina ou segmento) logo após a linha de controle, no montador relocável.

ERRO 12 - OPERANDO DE PSEUDO I'DEFINIDO

ERRO 13 - RÓTULO TIPO PONTO INDEFINIDO

ERRO 14 - RÓTULO DE PSEUDO INVÁLIDO

Possível causa: ORG, NOME, SUBR, SEGM, EXT, ENT , não admitem rótulo.

ERRO 15 - OPERANDO DA PSEUDO EXT COM DESLOCAMENTO

EXT exige como operando um símbolo puro.

ERRO 16 - PSEUDO PROIBIDA

Possíveis causas:

1) NOME, SUBR, SEGM ou FIM aparecem no meio do programa.

2) pseudo-instruções do montador relocável usadas no montador absoluto.

ERRO 17 - ESTOURO DA TABELA DE PONTOS

Mais de 256 linhas estão rotuladas com um ponto (.). Deve-se substituir alguns deles por endereçoamento com símbolos, asteriscos ou absolutos, se possível.

ERRO 18 - PONTO INCORRETO

Possível causa: um operando com ponto não obedece as regras do diagrama de precedências (vide apêndice a).

ERRO 19 - FALTA ENDEREÇO DE EXECUÇÃO

A pseudo-instrução FIM de um programa principal está sem operando.

ERRO 20 - ERRO NA PRIMEIRA LINHA (COM @)

A linha de controle deve começar com @, seguido das opções desejadas (B, L, T) sem espaços entre elas. No montador relocável pode-se por ainda ",I" ou ",Dn" (vide capítulo 16).

f) Código ASCII:

ASCII = American Standard Code for Information Interchange.

É um código de sete bits por caractere. Contudo, costuma-se usar oito bits por caractere, onde o bit mais significativo é feito ou sempre zero ou um bit de paridade.

bits mais significativos	0	1	2	3	4	5	6	7
bits menos significativos	000	001	010	011	100	101	110	111
0	0000	NUL	DLE	§	Ø	@	F	'
1	0001	SOH	DCL	:	1	A	Q	a
2	0010	STX	DC2	"	2	B	R	b
3	0011	ETX	DC3	#	3	C	S	c
4	0100	EOT	DC4	\$	4	D	T	d
5	0101	ENQ	NAK	Z	5	E	U	e
6	0110	ACK	SYN	&	6	F	V	f
7	0111	BEL	ETB	'	7	G	W	g
8	1000	BS	CAN	(8	H	X	h
9	1001	HT	EM)	9	I	Y	i
A	1010	LF	SUB	*	:	J	Z	j
B	1011	VT	ESC	+	;	K	[k
C	1100	FF	FS	,	<	L	\	l
D	1101	CR	GC	-	=	M]	m
E	1110	SO	RS	.	>	N	↑ ou ^	n
F	1111	SI	US	/	?	O	← ou _	o
						DEL		

g) Exemplo de Programa Absoluto:

HEM	E00
LER	E01
LEV	E70
ARM	E34
SAI	E72
LIA	E23
LEN	E25
GUN	E31
PRE	E4F
UNG	E49
CRI	E4D
ENN	E5F
MBT	E65
UFF	E76
IGR	E7E
ACC	E04
LOP	E06
DIS	EC5
ACH	EB2
BRO	EB5
RRN	EB8

/00 61

MEMRAM02

```

1 0BLTC
2 E00          ORG    /E00
3 *
4 * MEMRAM - PROGRAMA QUE CARREGA A MEMORIA
5 * A PARTIR DE DADOS FORNECIDOS
6 * EM HEXADECIMAL PELA CONSOLE
7 *
8 *
9 *
10 * MEMRAM - INSTRUCCOES DE UTILIZACAO:
11 *
12 * 1. ENDERECAR MEMRAM
13 * 2. DAR PARTIDA
14 * 3. O CANAL B VAI FICAR ESPERANDO ENDERECAIMENTO.
15 * 4. PARA ENDERECAR A QUALQUER MOMENTO, BATER ARROBA ( )
16 * 5. O COMPUTADOR RESPONDE C/ RETURN, 2 LINEFEEDS.
17 * 6. ENTRAR C/ ENDERECHO EM HEXA, COM 3 DIGITOS.
18 * 7. SE ERRAR, BASTA VOLTAR P/ 4 OU BATER UM BRANCO.
19 * NESTE CASO, O PROGRAMA IGNORA A ENTRADA ANTERIOR
20 * E AGUARDA NOVO ENDERECHO.
21 * 8. UMA VEZ ENDERECIDO, OS DADOS QUE FOREM FORNECIDOS
22 * SERAO GUARDADOS EM SEQUENCIA A PARTIR DO ENDERECHO
23 * ESPECIFICADO.
24 * 9. OS DADOS DEVERAO VIR SEPARADOS POR UN UNICO BRANCO.

```

25 *10. O ULTIMO DADO DA LINHA NAO DEVE SER SEGUIDO DE BRANCO,
26 * BENDO QUE NESTE CASO UM LINEFEED, RETURN OU VICE
27 * VERBA O SUBSTITUIRA'.
28 *11. UM BRANCO OU RETURN DEPOIS DO DADO E' UMA ORDEM P/
29 * QUE O DADO SEJA ARMAZENADO.
30 *12. DEPOIS DE CADA BRANCO OU RETURN O BUFFER E' ZERADO.
31 * E PORTANTO SE FOREM DADOS 2 BRANCOS EM SEQUENCIA

32 * SERA' GUARDADO UM ZERO NO LUGAR DO SEGUNDO BRANCO.
33 * 13. EM CASO DE ERRO NOS DADOS, SE O CARACTER FORNECIDO
34 * FOR HEXADECIMAL, BASTA BATER DE NOVO EM SEGUIDA, SEM
35 * BRANCOS, O DADO CORRETO. SO' SAO GUARDADOS NA MEMORIA
36 * OS DOIS ULTIMOS DIGITOS.
37 * 14. SE O CARATER NAO FOR HEXADECIMAL, O COMPUTADOR RESPONDE
38 * COM UMA SETA (<_) E PARA O PROCESSAMENTO.
39 * 15. NESTE CASO, DANDO PARTIDA, O PROGRAMA VOLTA A SER
40 * EXECUTADO COMO NO CASO 14.
41 * 16. ANTES DE DAR ENDERECAMENTO, E' PRECISO NAO ESQUECER
42 * DE GUARDAR O DADO ANTERIOR. SE NAO FOR DADO UM BRANCO
43 * OU RETURN, O DADO NAO SERA' ARMAZENADO.

12 ECO 98 NEVAM INICIO 1998 INIRE INTERRUCAO

10 - SEÇÃO DE LEITURA DE ENDEREÇO

```

51 E01 FE 7C LEENDER PUG LECONV LE PRIMEIRO CAR. DO END.
52 E03 AE 01 PLAN LEENDER SE BCO. OU RETURN, VOLTA
53 E05 02 20 XOR /20 NAO MONTA "ARM"
54 E07 2E 34 ARM ARM GUARDA P/EXECUTAR
55 E09 FE 7C PUG LECONV LE SEG. CARATER
56 E0B AE 01 PLAN LEENDER SE BCO, VOLTA A LER ENDERECHO
57 E0D D1 4F DE 4 AJEITA P/ COMPOR
58 EOF 2E 35 ARM ARM+1 GUARDA
59 E11 FE 7C PUG LECONV LE TERCEIRO CARATER
60 E13 AE 01 PLAN LEENDER SE BCO, VOLTA A LER END.
61 E15 6E 35 SOM ARM+1 SE NAO COMPOE COM SEGUNDO DIG.
62 E17 2E 35 ARM ARM+1 GUARDA P/ EXECUTAR
63 E19 DA 0D CARI /OD SAI RETURN
64 E1B FE 72 PUG SAI NA TTY
65 E1D DA 0A CARI /DA SAI LINEFEED
66 E1F FE 72 PUG SAI NA TTY
67 E21 FE 72 PUG SAI IDEM
68 *
69 * LEITURA DE UMA PALAVRA

```

70 *

 71 E23 80 LIMPA LIMPO * ZERA

 72 E24 99 TRE * EXTENSAO

 73 E25 FE 70 LEPROX PUG LECONV LE UM CARATER

 74 E27 AE 31 PLAN GUARDA SE BCO OU LINEFEED, STORE.

 75 E29 99 TRE * SE NAO, TRAZ EXTENSAO

 76 E2A 01 4F DE 4 AJEITA P/ COMPOR

 77 E2C 60 01 SOM /001 COMPOE

 78 E2E 99 TRE * C/ DIGITO LIDO

 79 E2F 0E 25 PLA LEPROX CONTINUA LENDO ATÉ' ACHAR BCO/RET

 80 *

 81 * ARMAZENAMENTO NA MEMORIA

 82 *

 83 E31 FE 4F GUARDA PUC PROTEGE TESTA SE ENDERECO INVADE

 84 E33 99 TRE * HEXAM. SE NAO,

 85 E34 20 00 ARM ARM *-* GUARDA EXTENSAO NO ENDERECO COM

 86 E36 4E 35 CAR ARM+1 INCREMENTA

 87 E38 85 INC * SEGUNDA PALAVRA

 88 E39 2E 35 ARM ARM+1 DO ENDERECO

 89 E3B 96 SY 1 SE NAO DEU CARRY,

 90 E3C 0E 23 PLA LIMPA VAI LER PROXIMA PALAVRA

 91 E3E 4E 34 CAR ARM SE DEU,

 92 E40 85 INC * INCREMENTA PRIMEIRA PALAVRA

 93 E41 2E 34 ARM ARM GUARDA

 94 E43 D1 0F DD 4 TESTA SE DEU CARRY

 95 E45 D8 FE SOMI -/02 ALEM DO BIT 11

 96 E47 8E 23 PLAZ LIMPA NAO: VAI LER PROXIMA PAL.

 97 E49 86 UNEG UNEG * SIM: PARA EM LOOP

 98 E4A 90 PARE * COM /FF

 99 E4B 0E 49 PLA UNEG NO ACUMULADOR

 100 *

 101 *

 102 * PROTECAO DO PROGRAMA PARA QUE NAO SEJA DESTRUIDO PELOS DADOS

 103 * OU POR ENDEREÇAMENTO INVALIDO.

 104 *

 105 *

 106 E4D DA 00 CARI CARI /00 RESTAURA ACUMULADOR

 107 *

 108 E4F 00 00 PROTEGE PLA 0 RETORNA

 109 E51 2E 4E ARM CARI+1 SALVA ACUMULADOR

 110 E53 4E 34 CAR ARM SEPARA 4 BITS

 111 E55 D1 4F DE 4 MAIS SIGNIFICATIVOS

 112 E57 D1 6F GE 4 DO ENDERECO

 113 E59 D8 F2 SOMI -/0E TESTA SE ENDERECO >= /E00

 114 E5B AE 4D PLAN CARI NAO: VAI RETORNAR

 115 E5D 0E 49 PLA UNEG SIM: VAI PARAR EM LOOP

 116 *

 117 * ENTRA: DRIVER DE ENTRADA DE DADOS, SEM BIT DE PARIDADE

```

118 *
119 E5F 00 00 ENTRA PLA 0
120 E61 CB 11 FNC /B1 CLF
121 E63 CB 16 FNC /B6 STC
122 E65 CB 21 WAIT SAL /B1 ESPERA
123 E67 0E 65 PLA WAIT FLAG
124 E69 CB 40 ENTR /B0 ENTRA DADO COMPLEMENTADO
125 E69 82 CMP1 * DESCOMPLEMENTA
126 E6C 01 41 DE 1 LIMPA PARIDADE
127 E6E 01 21 GD 1 DO DADO
128 E70 0E 5F PLA ENTRA RETORNA
129 *
130 * SAI - DRIVER DE SAIDA
131 *
132 E72 00 00 SAI PLA 0
133 E74 CB 80 SAI /B0 SAI DADO
134 E76 CB 21 WFF SAL /B1 ESPERA
135 E78 0E 76 PLA WFF FLAG
136 E7A 0E 72 PLA SAI RETORNA
137 *
138 * LECONV = ROTINA DE "CONVERSAO" HEXBIN
139 *
140 E7C 00 00 LECONV PLA 0
141 E7E 0A 0F IGHOR CAF1 /0F FAZ INDICE
142 E80 9E TR * _/0F(NUMERO DE DIGITOS)
143 E81 FE 5F PU; ENTRA OBTEM DADO
144 E83 83 CM?2 * TROCA SINAL
145 E84 2E C4 ARI ACC SALVA DADO COMPLEMENTADO
146 E86 4E C4 LOOP CIR ACC CARREGA DADO COMPLEMENTADO
147 E88 BE 7E PI AZ IGHOR SE FFRM, IGNORA-O
148 E8A 7E C5 SIGN DIGITOS TESTA SE E' DIGITO
149 E8C BE B2 PI AZ ACH SE FOR, => ACH
150 E8E E0 00 SIS 0 SE NAO, APONTA PROXIMO
151 E90 0E 86 9 1 LOOP E VAI TESTAR NOVAMENTE
152 E92 4E C4 CIR ACC SE NAO DIGITO, RECUPERA DADO
153 E94 D8 20 SIGNI @ TESTA SE E' BRANCO
154 E96 BE B5 PI AZ BRANCO SIM => BRANCO
155 E98 4E C4 CIR ACC NAO=> CARREGA DADO
156 E9A D8 0D SCM1 /OD TESTA SE E' RETURN
157 E9C BE B5 PLAZ BRANCO SIM=> BRANCO
158 E9E 4E C4 CAF1 ACC NAO=> TESTA SE
159 EA0 DB 0A SOTI /0A E' LINEFEED

```

160	EA2 BE 7E		PLAZ	IGNOR	SIM=> IGNORA
161	EA4 4E C4		CAR	ACC	NAO=> TESTA SE
162	EA6 D8 40		SOMI	88	ARROBA
163	EA8 BE B8		PLAZ	ARROBA	SIM=> ARROBA
164	EAA DA 5F		CARI	8..	NAO! INVALIDO!
165	EAC FE 72		PUG	SAI	IMPRIME "_" NA CONSOLE
166	EAE 80		LIMPO	*	ZERA ACUMULADOR
167	EAF 9D		PARE	*	PARA
168	E80 0E 7E		PLA	IGNOR	E IGNORA O CARATER
169	E82 9E	ACH	TRI	*	(INDICE=DIGITO CONVERTIDO)
170	E83 0E 7C		PLA	LECONV	JOGA NO ACC E VOLTA
171	E85 86	BRANCO	UNEG	*	RETORNA C/ -1
172	EB6 0E 7C		PLA	LECONV	SE FOR BRANCO OU RETURN
173	*				
174	EBB DA 0D	ARROBA	CARI	/0D	SAI
175	EBA FE 72		PUG	SAI	RETURN
176	EBC DA 0A		CARI	/0A	SAI
177	EBE FE 72		PUG	SAI	DOIS
178	EC0 FE 72		PUG	SAI	LINEFEEDS
179	EC2 0E 01		PLA	LEENDER	VOLTA A LER ENDEREZO.
180	*				
181	*	BUFFERS E CONSTANTES			
182	*				
183	*				
184	EC4 00	ACC	DEF0	0	P/ SALVAR ACUMULADOR
185	EC5 30	DIGITOS	DEF0	80	
186	EC6 31		DEF0	81	
187	EC7 32		DEF0	82	
188	EC8 33		DEF0	83	
189	EC9 34		DEF0	84	
190	ECA 35		DEF0	85	
191	ECB 36		DEF0	86	
192	ECC 37		DEF0	87	
193	ECD 38		DEF0	88	
194	ECE 39		DEF0	89	
195	ECF 41		DEF0	8A	
196	ED0 42		DEF0	8B	
197	ED1 43		DEF0	8C	
198	ED2 44		DEF0	8D	
199	ED3 45		DEF0	8E	
200	ED4 46		DEF0	8F	

h) Exemplos de Programas Relocáveis:

```

CON 000 ENT
SUB *** EXT
ARF *** EXT
CAF *** EXT
SEN *** EXT
MAT 00E ABS
PIS 012
ACF 00A ABS
OFW 012 ABS

```

/00 SI

PASS02

```

1          QSLT
2 000          SUBR   COSEN
3          * ROTINA QUE CALCULA O COSENO NO PÁTINHO
4          * PELA FÓRMULA COS(X)= SEN(PI/2 - X)
5          *
6 000          ENT    COSEN
7 000          EXT    SUB
8 000          EXT    ARMACF
9 000          EXT    CARACF
10 000          EXT    SEN
11 000 00 00    COSEN  PLA    0
12 002 F0 00 X          PUG    ARMACF
13 004 01          DEF0    1
14 005 00 0E          DEF0    MANT
15 007 F0 00 X          PUG    CARACF
16 009 01          DEF0    1
17 00A 00 12 R          DEF0    PISDOIS
18 00C F0 00 X          PUG    SUB
19 00E F0 00 X          PUG    SEN
20 010 00 00 R          PLA    COSEN
21 00A          ACF    EQU    /00A
22 00E          MANT   EQU    /00E
23 012          OFLOW  EQU    /012
24 012 64          PISDOIS DEF0    /64
25 013 87          DEF0    /87
26 014 00          DEF0    /00
27 015 01          DEF0    /01
28 000          DEF0    /0

```

DIV	000	ENT
SAA	* * *	EXT
NOM	* * *	EXT
NAM	* * *	EXT
TAB	* * *	EXT
ARF	* * *	EXT
SGL	* * *	EXT
COM	* * *	EXT
SOI	* * *	EXT
CAF	* * *	EXT
BHL	* * *	EXT
TAC	* * *	EXT
SHR	* * *	EXT
PON	* * *	EXT
NET	* * *	EXT
DEFU	012	ABS
ZZO	017	ABS
F06	01A	ABS
ACF	00A	ABS
MAT	00E	ABS
DPT	01E	ABS
QUI	016	
Q00	07B	
SOS	05A	
HOE	030	
YES	045	
GOL	06E	

/00 81

PAS802

	OBLET	SUBR	DIV	
1				*
2	000			
3				*
4		DIV	- ROTINA DE DIVISAO EM PONTO FLUTUANTE	
5			ACF = ACF/MANT	
6			*	
7	000	ENT	DIV	
8	000	EXT	SALVA	
9	000	EXT	NORM	
10	000	EXT	NADABEM	
11	000	EXT	TAB	
12	000	EXT	ARMACF	
13	000	EXT	SGNAL	
14	000	EXT	COMPLEM	
15	000	EXT	SOMATRI	
16	000	EXT	CARACF	
17	000	EXT	SHIFTL	
18	000	EXT	TAC	
19	000	EXT	SHIFTR	
20	000	EXT	POESIN	
21	000	EXT	REST	
22	012	OFLW	EQU /012	
23	017	ZERO	EQU /017	
24	01A	F	EQU /01A	
25	00A	ACF	EQU /00A	
26	00E	MANT	EQU /00E	
27	01E	DFLOAT	EQU /01E	
28		*		
29	000 00 00	DIV	PLA 0	
30	002 F0 00 X	PUG	SALVA SALVA ACC, EXT, INDICE, T, V.	
31	004 80	LIMPO	ZERA-SE 0	
32	005 20 12	ARM	OFLW INDICADOR DE OVERFLOW	
33	007 F0 00 X	PUG	NORM NORMALIZA-SE ACF E MANT.	
34	009 40 17	CAR	ZERO	
35	008 80 16 R	PLAZ	QUI ACF#0 E MANT#0, VAI P/ QUI	
36	00D D8 FE	SOMI	-2	
37	00F 82	CMP1		
38	010 80 78 R	PLAZ	GO SE ACF=0, VAI P/ GO.	
39	012 F0 00 X	PUG	NADABEM SE MANT =0, VAI NADABEM.	
40	014 00 78 R	PLA	GO E DEPOIS VAI P/ GO.	
41	016 F0 00 X	PUG	TAB TROCA ACF COM MANT.	
42	018 F0 00 X	PUG	ARMACF ARMAZENA ACF	
43	01A 01	DEF0	1 EM F.	
44	01B 00 1A	PLA	F	
45	01D 40 00	CAR	ACF+3 SUBSTRAI-SE EXPONENTE DO DIVISOR	
46	01F 83	CMP2	DO EXPONENTE DO DIVIDENDO	
47	020 60 11	SOM	MANT+3	
48	022 90	ST	0 SE HOUVE OVERFLOW,	
49	023 F0 00 X	PUG	NADABEM VAI PARA NADABEM.	
50	025 20 5B R	ARM	00S+1 SENAO, GUARDA RESULTADO.	
51	027 F0 00 X	PUG	SGNAL FAZ PRODUTO DOS SINAIS.	
52	029 F0 00 X	PUG	COMPLEM COMPLEMENTA ACF(DIVISOR).	
53	02B F0 00 X	PUG	TAB DESTROCA ACF E MANT.	
54	02D DA 17	CARI	23	
55	02F 9E	TRI	LOOP SERA FEITO 24 VEZES.	
56	030 F0 00 X	MORE	PUG ARMACF SALVA ULTIMO RESTO	
57	032 01	DEF0	1 DAS SUBTRACOES SUCESSIVAS	
58	033 00 1E	PLA	DFLOAT EM DFLOAT	
59	035 81	UM		
60	036 99	TRE	EXT = 1	

61	037	F0	00	X	PUG	SOMATRI ACF = ACF - MANT
62	039	40	0A		CAR	ACF
63	03B	82			CMPI	SE ACF >=0,
64	03C	A0	45	R	PLAN	YES VAI PARA YES.
65	03E	80			LIMPO	SE ACF < 0, EXT=0, EXT INDICA
66	03F	99			TRE	SE DIVISOR COUBE NO DIVIDENDO.
67	040	F0	00	X	PUG	CARACF CARREGA RESTO ANTERIOR
68	042	01			DEF0	1
69	043	00	1E		PLA	DFLOAT
70	045	81		YES	UM	SHIFTA ACF P/ ESG. DE UM BIT.
71	046	F0	00	X	PUG	SHIFTL
72	048	F0	00	X	PUG	TAC QUOCIENTE PARCIAL VEM P/ ACF
73			*			E RESTO VAI DE ACF P/ CFLDR
74	04A	81			UM	SHIFTA P/ ESG. DE UM BIT.
75	04B	F0	00	X	PUG	SHIFTL E
76	04D	99			TRE	INTRODUZ NO ULTIMO BIT DA
77	04E	60	0C		SOM	ACF+2 DIREITA, O BIT QUE ACABA
78	050	20	0C		ARM	ACF+2 DE SER CALCULADO
79	052	F0	00	X	PUG	TAC QUOCIENTE PARCIAL VAI P/ CFLDR
80			*			E RESTO VOLTA P/ ACF.
81	054	E0	00		SUS	0
82	056	00	30	R	PLA	MORE FIM DO LOOP.
83	058	F0	00	X	PUG	TAC CARREGA RESULTADO EM ACF.
84	05A	DA	00	SOS	CARI	0 SOS+1 CONTINHA DIFERENCA DOS
85	05C	20	00		ARM	EXPONENTES E ESTA VAI P/ ACF+3.
86	05E	40	0A		CAR	ACF
87	060	82			CMPI	SE PRIMEIRO BIT DE ACF FOR 1,
88	061	A0	6E	R	PLAN	GOL TEMOS QUE
89	063	81			UM	SHIFTAR P/DIR. UM BIT.
90	064	F0	00	X	PUG	SHIFTR E
91	066	40	00		CAR	ACF+3 INCREMENTAR EXPONENTE
92	068	85			INC	
93	069	90			ST	0
94	06A	F0	00	X	PUG	NADABEM SE TRANSBORDOU, VAI P/ NADABEM.
95	06C	20	00		ARM	ACF+3
96	06E	F0	00	X	GOL	PUG POESIN COLOCA SINAL NO RESULTADO.
97	070	F0	00	X	PUG	PUG NORM NORMALIZA,
98	072	F0	00	X	PUG	TAB
99	074	F0	00	X	PUG	CARACF RESTAURA O DIVISOR
100	076	01			DEF0	1 EM MANT,
101	077	00	1A		PLA	F
102	079	F0	00	X	PUG	TAB
103	07B	F0	00	X	G0	PUG REST RESTAURA ACC, EXT, INDICE, T, V,
104	07D	00	00	R	PLA	DIV E PRONTO.
105	000				FIN	