

Procesor s jednoduchou instrukční sadou

Datum zadání: 10.10.2025

Datum a forma odevzdání: do 26.11.2025 23:59, POUZE přes IS VUT, 4 soubory

Počet bodů: max. 23 bodů

Dotazy ohledně projektu: v případě nejasností využijte osobní konzultace (Zdeněk Vašíček, L326)

1 Úvod

Cílem tohoto projektu je implementovat pomocí VHDL procesor, který bude schopen vykonávat program napsaný v rozšířené verzi jazyka BrainF*ck [1, 2]. Jazyk v základní verzi používá pouze osm jednoduchých příkazů (instrukcí) a jedná se o výpočetně úplnou sadu, pomocí které je možné implementovat libovolný algoritmus. Pro základní ověření korektní funkce jsou k dispozici automatizované testy.

Činnost procesoru

Jazyk používá příkazy kódované pomocí tisknutelných 8-bitových znaků. Implementovaný procesor bude zpracovávat přímo tyto znaky (tzn. operační kód procesoru bude sestávat vždy z osmi bitů). Pro jednoduchost budeme uvažovat pouze několik příkazů uvedených v tabulce níže. Program sestává ze sekvence těchto příkazů. Neznámé příkazy jsou ignorovány, což umožňuje vkládat textové komentáře přímo do programu. Vykonávání programu začíná první instrukcí a končí jakmile je detekován konec sekvence (znak @). Program i data jsou uložena ve stejné paměti mající kapacitu 8192 8-bitových položek. Program je uložen od adresy 0 a je vykonáván nelineárně (tzn. může obsahovat skoky). Obsah paměti nechť je pro jednoduchost inicializován na hodnotu nula. Pro přístup do paměti se používá ukazatel (ptr), který je možné přesouvat o pozici doleva či doprava. Paměť je chápána jako kruhový buffer uchovávající 8-bitová čísla bez znaménka. Posun doleva z adresy 0x0000 tedy znamená přesun ukazatele na konec paměti odpovídající adrese 0xFFFF.

Implementovaný procesor nechť podporuje příkazy definované v následující tabulce. Operační kódy, které se v tabulce nenacházejí jsou procesorem ignorovány.

příkaz	operační kód	význam	ekvivalent v C
>	0x3E	inkrementace hodnoty ukazatele	ptr += 1;
<	0x3C	dekrementace hodnoty ukazatele	ptr -= 1;
+	0x2B	inkrementace hodnoty aktuální buňky	*ptr += 1;
-	0x2D	dekrementace hodnoty aktuální buňky	*ptr -= 1;
[0x5B	je-li hodnota aktuální buňky nulová, skoč za odpovídající příkaz] jinak pokračuj následujícím znakem	while (*ptr) {
]	0x5D	je-li hodnota aktuální buňky nenulová, skoč za odpovídající příkaz [jinak pokračuj následujícím znakem	}
(0x28	začátek cyklu do-while	do {
)	0x29	je-li hodnota aktuální buňky nenulová, skoč za odpovídající příkaz (jinak pokračuj následujícím znakem	} while (*ptr)
.	0x2E	vytiskni hodnotu aktuální buňky	putchar(*ptr);
,	0x2C	načti hodnotu a ulož ji do aktuální buňky	*ptr = getchar();
0-9	0x30-0x39	přepis hodnoty aktuální buňky hexadecimální hodnotou 0xV0, kde hodnota horních čtyř bitů (V) odpovídá znaku příkazu, tj. 0-9 nebo A-F	*ptr = 0xV0;
A-F	0x41-0x46	oddělovač kódu a dat	
@	0x40	způsobí zastavení vykonávání programu	return;

V případě příkazů manipulujících s ukazatelem do programového kódu (instrukčním čítačem PC), kterými jsou [,], (a), je zapotřebí detekovat odpovídající pravou, respektive levou, závorku. Možností je několik,

nejjednodušší je postupně inkrementovat (respektive dekrementovat) ukazatel a počítat počet závorek (viz dále). Ukazatel ptr je nutné před zahájením vykonávání programu přesunout na adresu bezprostředně následující po znaku @. Každý program musí obsahovat minimálně jeden znak @.

Kód 1: Příklad kódu, který vytiskne na výstup řetězec Hello World!

```
[. >] @Hello World!
```

Mikrokontroler

Aby bylo možné vykonávat smysluplný program, je procesor nutné doplnit o paměť programu, paměť dat a vstupní-výstupní rozhraní umožňující načítat a vypisovat data. V našem případě budeme uvažovat společnou paměť programu a dat o celkové kapacitě 8kB.

Vstup by bylo možné v praxi řešit pomocí maticové klávesnice obsahující typicky znaky 0-9 a dva speciální symboly. Jakmile procesor naraží na instrukci načtení hodnoty (operační kód 0x2C), vykonávání se pozastaví do té doby, než je stisknuto některé z tlačítek klávesnice. Klávesnici by obsluhoval řadič, který by na vstup procesoru dával 8-bitovou hodnotu, která odpovídá ASCII kódu stisknuté klávesy.

Výstup dat lze řešit pomocí LCD displeje, kam se postupně vypisují znaky. Posun kurzoru na displeji by byl řešen automaticky.

Z důvodu usnadnění vývoje kódu máte připraveno prostředí emulující výše uvedené periferie a sadu základních testů.

2 Úkoly

- Seznamte se s jednotlivými instrukcemi procesoru uvedenými v části 1. Obsah souboru login.b obsahujícího program v jazyce BrainF*ck, který tiskne řetězec xlogin01, zkopírujte do debuggeru na adrese [3]. Tlačítkem "Start debugger" spusťte krovkování a sledujte, co způsobuje která instrukce, jak se pohybuje programový čítač a ukazatel do paměti dat. Vytvořte program, který vytiskne na displej *Váš login* (na velikosti písmen nezáleží). Snažte se v programu využít všechny dostupné příkazy s výjimkou příkazu načtení. Pokuste se vytvořit co nejkratší program tisknoucí Váš login. Za znak @ si můžete uložit pomocná data, avšak nanejvýše 4 nenulové položky.
- Seznamte se se způsobem zprovoznění testovacího prostředí na serveru fitkit-build a spusťte automatické testy pomocí příkazu *make*. Všechny testy by mely skončit chybou, neboť architektura popisující činnost procesoru v souboru *cpu.vhd* je prázdná.
- Do souboru *cpu.vhd* doplňte vlastní VHDL kód, který bude **syntetizovatelným** způsobem popisovat implementaci procesoru vykonávajícího program zapsaný v jazyce BrainF*ck.

Rozhraní procesoru je pevně dané a skládá se z čtyř skupin signálů: synchronizace, rozhraní pro paměť programu a dat, vstupní rozhraní a výstupní rozhraní.

Synchronizační rozhraní tvoří tři signály. **CLK** - hodinový synchronizační signál. Procesor pracuje vždy při vzestupné hraně hodinového signálu. **RESET** - asynchronní nulovací signál. Je-li RESET=1, procesor zinicializuje svůj stav (PTR=0, PC=0). **EN** - povolení činnosti procesoru. Pokud je signál RESET uvolněn (RESET=0) a EN=1, procesor postupně s každou vzestupnou hranou hodinového signálu začne vykonávat program. Vykonávání začíná nalezením znaku @ a nastavením PTR za tento znak. Poté se postupně začnou vykonávat příkazy od adresy 0 dále.

Rozhraní *synchronous paměti*, která slouží k uchování programu a dat je tvořeno třemi datovými a dvěma řídicími signály. Signál **DATA_ADDR** o šířce 13 bitů slouží k adresaci konkrétní buňky paměti. Signál **DATA_RDATA** (načtená data) obsahuje 8-bitovou hodnotu buňky na adresu DATA_ADDR. Signál **DATA_WDATA** (zapisovaná data) nechť obsahuje 8-bitovou hodnotu, kterou se má přepsat buňka na adresu DATA_ADDR. Rozhraní pracuje následovně. Pokud **DATA_EN=1** (povolení činnosti paměti)

a **DATA_RDWR=1** (volba režimu čtení), signál DATA_RDATA je aktualizován hodnotou buňky na adrese DATA_ADDR. Je-li DATA_EN=1 a DATA_RDWR=0 (volba režimu zápis), hodnota buňky na adrese DATA_ADDR je přepsána hodnotou signálu DATA_WDATA a signál DATA_RDATA je aktualizován hodnotou DATA_WDATA. K aktualizaci hodnoty signálu DATA_RDATA dochází pouze pokud **DATA_EN = 1** (tj. aktivním signálu povolení činnosti). Signály DATA_ADDR, DATA_EN a DATA_WDATA jsou čteny a signál DATA_RDATA aktualizován při vzestupné hraně hodinového signálu CLK.

Vstupní rozhraní pracuje následovně. Při požadavku na data procesor nastaví signál **IN_REQ** na 1 a čeká tak dlouho, dokud signál **IN_VLD** (input valid) není roven 1. Jakmile se tak stane, může procesor přečíst signál **IN_DATA**, který obsahuje ASCII hodnotu načteného znaku.

Výstupní rozhraní pracuje následovně. Při požadavku na zápis dat procesor nejdříve musí otestovat stav signálu **OUT_BUSY**. Tento signál indikuje, že je periferie zaneprázdňena vyřizováním předchozího požadavku. Pouze pokud je OUT_BUSY=0, procesor inicializuje signál **OUT_DATA** zapisovanou ASCII hodnotou a současně na jeden hodinový takt nastaví signál **OUT_WE** (povolení zápisu) na 1. V opačném případě musí čekat tak dlouho, dokud nebude OUT_BUSY=0. Signál OUT_INV nastavte na 0.

Mimo výše uvedené signály rozhraní obsahuje dva stavové signály – **READY**, který bude aktivován v okamžik, kdy dojde k inicializaci ukazatele ptr na počáteční hodnotu (tj. poté, co je detekována pozice znaku @) a **DONE**, který bude aktivován ve chvíli, kdy dojde k vykonání poslední instrukce programu (tj. narazí se na instrukci @).

Činnost procesoru ověřte nejen pomocí testů ale také pomocí simulace. K důkladnějšímu ověření je doporučeno použít složitější testovací programy. Předpokládejte, že na vstupu bude vždy validní kód.

3 Odevzdává se

Do IS VUT se odevzdávají následující **4 soubory** (nikoliv ZIP či jiný archiv).

1. Soubor **login.b** obsahující program v jazyce BrainF*ck vypisující Váš login (jedná se o výsledek bodu 1 zadání).
2. Soubor **cpu.vhd** obsahující implementaci procesoru (jedná se o výsledek bodu 3 zadání).
3. Soubor **log.txt** obsahující report z dodaných automatických testů získaný voláním **make > log.txt**. Výstup může obsahovat dodatečné testy (plus pro Vás), avšak testy dodané se zadáním musí zůstat bezezměny.
4. Soubor **login.png** obsahující printscreens ze simulace vykonávání programu login.b (tj. výstup volání příkazu **TESTCASE=test_login make questa**) zachycující stav signálů v okamžik zápisu posledního a předposledního znaku na výstup. Není nutné uvádět všechny signály detailně, avšak na obrázku by měl být vidět stav automatu, hodinový signál a signál OUT_WE, OUT_DATA zachycující znak zapisovaný na výstup. Z obrázku by mělo být dekódovatelné, že procesor narazil na instrukci HALT (tj. zastav vykonávání programu). Signál CLK bude mít nastavenou barvu Orange a signál OUT_DATA bude přepnut do režimu výpisu ASCII znaků (položka Radix ve vlastnostech signálu). V obrázku vyznačte (např. červeným oválem) hodinové hrany, kdy je vystaven požadavek na zapsání předposledního a posledního znaku. Dále vyznačte hodinovou hranu, při které dojde ke zpracování instrukce HALT.

4 Hodnocení

Za kompletní implementaci procesoru (tj. splnění bodu 3) lze získat až 17 bodů. Odevzdání po termínu (nebo dodatečná oprava po termínu odevzdání) je penalizováno bodovou srážkou ve výši 10 bodů a to za každý započatý den.

5 Nepovinná část

Cílem nepovinné části je vyzkoušet si funkčnost navrženého procesoru na reálném hardware. K tomuto účelu je připravena virtuální laboratoř, která je dostupná na adrese <https://pcl307-fpga.fit.vutbr.cz/>, kam se lze připojit na jeden ze tří vývojových kitů PYNQ-Z2 osazených maticovým displejem 8x8 a nahrát vygenerovanou konfiguraci pro FPGA. Konfigurace (soubor **top.bit** umístěný v adresáři build/vivado) se vygeneruje pomocí příkazu **make bitstream**. Top-level entita se zdrojovým kódem pro procesor je umístěna v souboru top.vhd v adresáři scripts/src. K dispozici je předpřipraven řadič, který na displej zobrazí hodnotu zapisovanou na port OUT_DATA v šestnáctkové soustavě (dvě číslice). Součástí top-level entity je také paměť programu s ukázkou kódu, který postupně zapisuje na výstup zvyšující se hodnotu. Výpis začíná hodnotou 0x11.

Náplní nepovinné části je implementovat instrukci ~ (operační kód 0x7E), pomocí které se volí způsob zobrazování – normální vs. inverzní. Tato instrukce při každém svém volání invertuje hodnotu signálu OUT_INV. Pokud je OUT_INV=1, je na displeji zobrazena číslice inverzně (aktivní LED diody nesvítí, neaktivní svítí). Modifikujte program pro procesor v souboru top.vhd tak, aby cca každou sekundu vypisoval poslední dvě číslice Vašeho loginu a to tak, že každý sudý výpis bude zobrazen inverzně. Pokud chcete urychlit ladění, je možné po nahráti souboru top.bit a top.mmi na server poté nahrávat pouze soubor blink.b, který obsahuje kód pro procesor.

Za tuto část je možné získat až 2 bonusové body. Podmínkou je implementovat plně funkční procesor. Odevzdává se soubor cpu.vhd rozšířený o novou instrukci a soubor blink.b obsahující požadovaný program. Do souboru blink.b uložte na začátek souboru cestu k poslednímu bitstreamu, který byl použit (viz výpis na serveru). Řetězec obalte while smyčkou, aby se nevykonal, tj. např. [/tmp/bit_ab2b....664b.bitmod.bit]

6 Upozornění

Pracujte samostatně, nikomu nedávejte svoji práci k opsání.

Plagiátorství se hodnotí 0 body, neudělením zápočtu a případným dalším adekvátním postihem dle platného disciplinárního rádu VUT v Brně. Přejmenování názvu identifikátorů, změna pořadí jednotlivých bloků či modifikace komentářů není považováno za autorské dílo a na řešení bude nahlíženo jako na plagiát.

7 Revize

10.10.2025 - první verze dokumentu

Testovací prostředí

Součástí zadání je testovací prostředí umožňující na základní úrovni ověřit korektní činnost kódu pomocí behaviorální simulace. K ověření se používá projekt GHDL a simulátor Questa. Testovací prostředí je doporučeno spouštět na stroji fitkit-build.fit.vutbr.cz, kde již je k dispozici veškerý software. Jedinou podmínkou je zprovoznit připojení na tento server včetně tunelování protokolu X11 pro vzdálený přenos obrazu. V Linuxu funguje nativně pomocí příkazu ssh -X xlogin01@fitkit-build.fit.vutbr.cz. Pro přístup z prostředí Windows je nutné nainstalovat aplikaci Xming X Server a Putty, kde je nutné povolit tunelování protokolu X11, viz např. [6].

Po připojení na fitkit-build.fit.vutbr.cz (mimo VUT síť je nutné se připojovat přes merlin.fit.vutbr.cz nebo využít VPN FIT) vytvořte nový adresář a do něj stáhněte zadání.

Kód 2: Stažení zadání a inicializace simulačního prostředí

```
mkdir inp25-projekt1  
cd inp25-projekt1
```

```
python3.12 -m venv env
curl https://www.fit.vut.cz/person/vasicek/public/inp25/zadani.zip | jar xv
. env/bin/activate
pip install -r zadani/requirements.txt
```

Od této chvíle máte k dispozici kompletní prostředí. V adresáři **zadani** se nachází složka **src** obsahující zdrojové kódy **cpu.vhd** a **login.b**. Prostředí je možné kdykoliv v budoucnu aktivovat voláním skriptu **env/bin/activate**, který nastaví korektní cesty k Python interpretu.

Automatické testy lze spouštět voláním příkazu **make** ve složce **test**.

Kód 3: Aktivace prostředí a spuštění automatických testů

```
cd inp25-projekt1
. env/bin/activate
cd zadani/test
make
```

Příklad výstupu v případě prázdného kódu **cpu.vhd**:

```
*****TEST***** STATUS SIM TIME (ns) REAL TIME (s) RATIO (ns/s) ***
** cpu.test_reset FAIL 51.00 0.00 22436.49 **
** cpu.test_init FAIL 1055.00 0.03 30357.85 **
** cpu.test_increment FAIL 1055.00 0.03 37998.74 **
** cpu.test_decrement FAIL 1055.00 0.03 38531.45 **
** cpu.test_move FAIL 1055.00 0.03 38795.29 **
** cpu.test_print FAIL 3555.00 0.09 41034.74 **
** cpu.test_input FAIL 5155.00 0.12 41714.92 **
** cpu.test_while_loop FAIL 5055.00 0.12 41506.14 **
** cpu.test_do_loop FAIL 5055.00 0.13 38919.20 **
** cpu.test_fastinit FAIL 5055.00 0.12 41487.30 **
** cpu.test_login_vasicek FAIL 250055.00 5.04 49634.40 **
*****
** TESTS=11 PASS=0 FAIL=11 SKIP=0 278201.00 6.38 43613.62 **
*****
```

Budete-li chtít spustit pouze jeden konkrétní test (vhodné zejména na začátku, kdy většina testů selhává), lze k tomu využít systémovou proměnnou **TESTCASE**, kterou nastavíte na název testu z výpisu, který začíná prefixem **test_**.

Kód 4: Spuštění konkrétního testu

```
cd zadani/test
TESTCASE=test_reset make
```

V případě, že Vám některý test selže a potřebujete zjistit příčinu, je možné spustit simulátor Mentor Questa, který umožní detailně sledovat stav signálů.

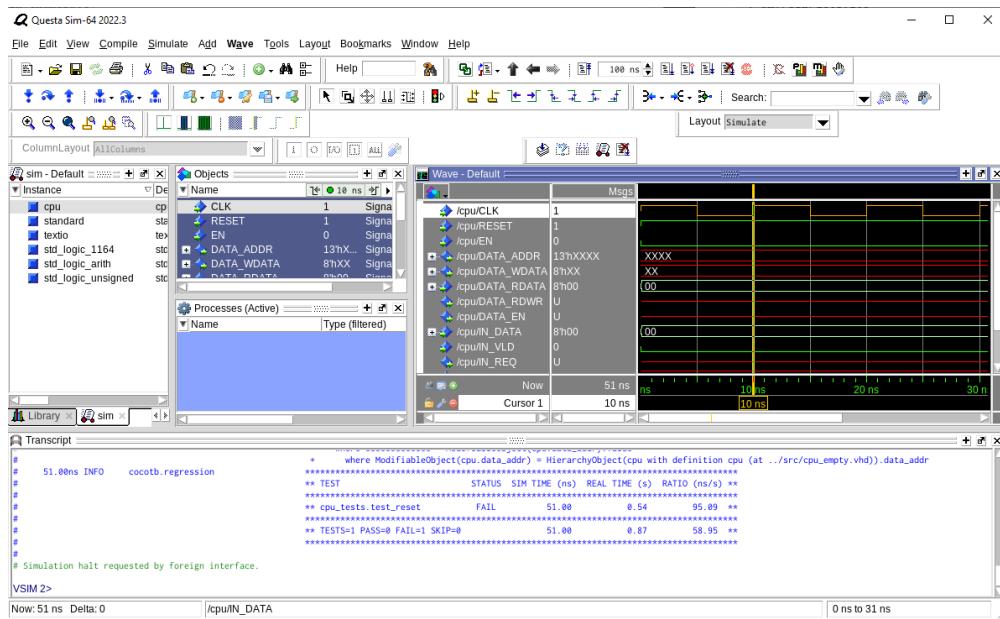
Kód 5: Spuštění simulátoru pro jeden test

```
cd zadani/test
TESTCASE=test_reset make questa
```

Do okna s průběhy signálu jsou automaticky přidávány všechny dostupné signály, viz soubor **runsim.do**. Vysvětlení jednotlivých částí skriptu pro simulátor Questa Sim bylo podáno v rámci cvičení INP.

Upozornění

Testy nejsou kompletní ani komplexní. V případě, že budete kód tvořit čistě skrze tzv. **test driven development**, není zaručeno, že bude hodnocen plným počtem bodů, ačkoliv Vám vše bude svítit zeleně. Testy *nejsou izolované* a předchozí test může v případě nevhodné implementace ovlivnit následující. Je proto dobré si vyzkoušet každý test samostatně (izolovaně) přes **TESTCASE=test_xxxx make**.



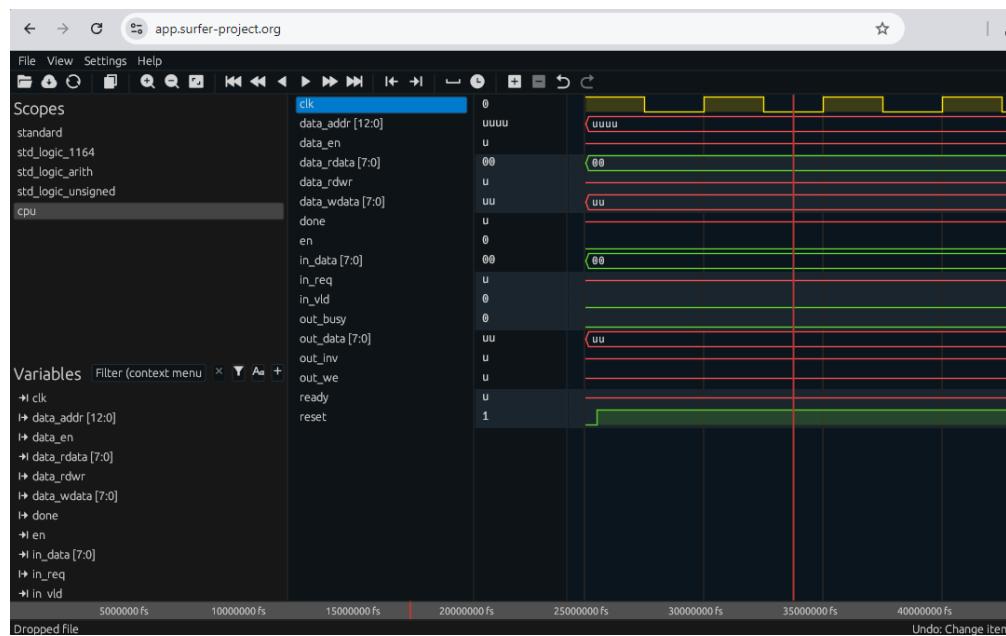
Obrázek 1: Simulační okno pro test test_reset

Vlastní testy je možné dopsat do souboru `cpu.py`. Do existujících testů není dovoleno zasahovat. Stejně tak není dovoleno zasahovat do pomocných skriptů.

Na řešení pracujte průběžně, na nemožnost vypracovat projekt z důvodu přetížení serveru v důsledku současného přístupu mnoha studentů nebude brán ohled. Alternativně je možné nainstalovat GHDL a Questa na svůj PC. Instalátor Questa se nachází v adresáři `/mnt/data/install/Questa_Core_2022.3`. Místo simulátoru Questa, který vyžaduje licenci, lze použít výstup GHDL, který je uložen v souboru "build/wave.ghw" (generován příkazem `make` nebo `make synthesized`) a zobrazit jej pomocí nástroje GTK-Wave nebo Surfer [7], který je vestavěn i do nástroje Visual Studio Code.

Odkazy

- [1] <https://esolangs.org/wiki/Brainfuck> - popis instrukční sady
- [2] https://esolangs.org/wiki/Extended_Brainfuck
- [3] <https://www.fit.vut.cz/person/vasicek/public/inp25/> - online debugger Brainlove / BrainFuck
- [4] <http://www.hevanet.com/cristofd/brainfuck/> - několik programů napsaných v jazyce BrainFuck
- [5] https://esolangs.org/wiki/Brainfuck_algorithms - různé algoritmy
- [6] <https://helpdesk.engr.arizona.edu/support/solutions/articles/33000203663-how-do-i-tunnel-x11-windows-using-ssh->
- [7] <https://app.surfer-project.org/> - Aplikace Surfer pro zobrazení průběhu signálu v simulaci



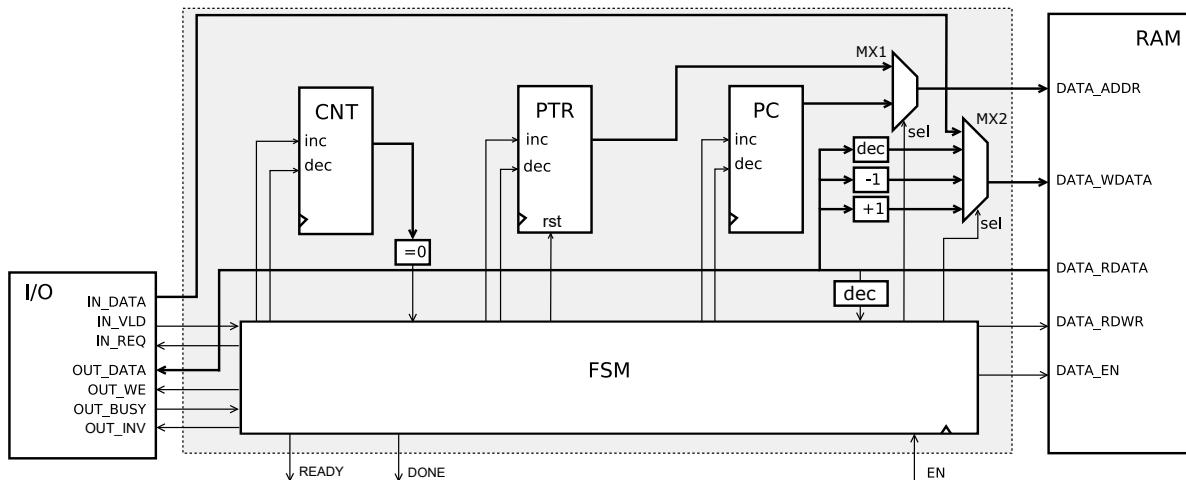
Obrázek 2: Simulační okno pro test test_reset (aplikace Surfer)

Návod

Následující řádky jsou určeny těm, kteří doposud netuší jak procesor naimplementovat. Obecně platí, že procesor se skládá z datové cesty obsahující registry, ALU, apod. a řídicí cesty obsahující automat. Stejně tak je tomu i v tomto případě. Blokové schema možné implementace je uvedeno na obrázku 3.

Abychom mohli vykonávat program, obsahuje datová cesta tři registry (čítače) s možností inkrementace a dekrementace. Registr PC slouží jako programový čítač (tj. ukazatel do paměti programu), registr PTR jako ukazatel do paměti dat a registr CNT slouží ke korektnímu určení odpovídajícího začátku/konce příkazu while (počítání otevíracích / uzavíracích závorek, viz. popis instrukční sady). Mimo to datová cesta obsahuje multiplexor MX1, pomocí kterého lze během čtení z paměti definovat, zda-li se jedná o adresu programu nebo adresu dat a multiplexor MX2, který určuje hodnotu zapisovanou do paměti. Zapsat je možné buď hodnotu načtenou ze vstupu, hodnotu v aktuální buňce sníženou o jedničku nebo hodnotu aktuální buňky zvýšenou o jedničku.

Všechny řídicí signály jsou ovládány automatem, tak jak je uvedeno ve schematu. Při tvorbě VHDL kódu se inspirujte procesorem probíraným na cvičeních. V prvním kroku implementujte registry (konstrukce process) a multiplexory (dataflow popis) a poté postupujte od jednodušších instrukcí ke složitějším. Implementaci smyček si ponechte až úplně na závěr. Korektní činnost ověřte pomocí simulace a vlastních či přiložených programů.



Obrázek 3: Blokové schema mikrokontroleru

Nevíte-li jak implementovat automat pomocí VHDL, podívejte se do materiálů ke cvičením INP. Jako návod pro implementaci automatu by měl posloužit pseudokód popisující chování jednotlivých instrukcí uvedený v tabulce 1.

příkaz / stav	pseudokód
výchozí stav	$PC \leftarrow 0, PTR \leftarrow 0, CNT \leftarrow 0, READY \leftarrow 0, DONE \leftarrow 0$
inicializace	$PTR \leftarrow x + 1, READY \leftarrow 1$, přičemž platí $mem[x] = '@'$ nutné vymyslet, inspirace viz [
>	$PTR \leftarrow PTR + 1 \% 0x2000, PC \leftarrow PC + 1$
<	$PTR \leftarrow PTR - 1 \% 0x2000, PC \leftarrow PC + 1$
+	$DATA_RDATA \leftarrow mem[PTR]$ $mem[PTR] \leftarrow DATA_RDATA + 1, PC \leftarrow PC + 1$
-	$DATA_RDATA \leftarrow mem[PTR]$ $mem[PTR] \leftarrow DATA_RDATA - 1, PC \leftarrow PC + 1$
.	while (OUT_BUSY) {} $OUT_DATA \leftarrow mem[PTR], PC \leftarrow PC + 1$
,	$IN_REQ \leftarrow 1$ while (!IN_VLD) {} $mem[PTR] \leftarrow IN_DATA, PC \leftarrow PC + 1$
[$PC \leftarrow PC + 1$ if ($mem[PTR] == 0$) $CNT \leftarrow 1$ while ($CNT != 0$) $c \leftarrow mem[PC]$ if ($c == '['$) $CNT \leftarrow CNT + 1$ else if ($c == ']'$) $CNT \leftarrow CNT - 1$ $PC \leftarrow PC + 1$
]	if ($mem[PTR] == 0$) $PC \leftarrow PC + 1$ else $CNT \leftarrow 1, PC \leftarrow PC - 1$ while ($CNT != 0$) $c \leftarrow mem[PC]$ if ($c == ']'$) $CNT \leftarrow CNT + 1$ else if ($c == '['$) $CNT \leftarrow CNT - 1$
(nutné vymyslet, inspirace viz [a]
)	nutné vymyslet, inspirace viz [a]
0-9,A-F	$mem[PTR] \leftarrow hodnota, PC \leftarrow PC + 1$
@	$PC \leftarrow PC, DONE \leftarrow 1$
ostatní	$PC \leftarrow PC + 1$

Tabulka 1: Popis chování (pseudokód) jednotlivých instrukcí procesoru.