

Syntaxe d'un fichier

Les commentaires commencent par ; et s'étendent jusqu'à la fin de la ligne.

Les sections disponibles sont les suivantes :

.text signale le début d'une section d'instructions assembleur.

.data signale le début d'une section de déclarations de données.

Chaque instruction ou déclaration peut être localisée par un *label* qui sera converti en une adresse par l'assembleur. Un label respecte la *regex* suivante : $[a-z, A-Z, _, 0-9]^+$.

On localise une instruction/déclaration à l'aide de la syntaxe :

```
label:
    instruction ou déclaration
```

On note que l'adressage de la mémoire se fait par mots de 32 bits (et pas moins!). Pour faire appel à des fonctions ou des sections définies dans un autre fichier on utilise la syntaxe suivante à n'importe quel endroit du fichier : **.include file**. Dans ce cas, le code du fichier référencé est inséré à cette position.

Les dossiers utilisés pour la recherche des fichiers à insérer est configurable via la ligne de commande.

Données

Chaines de caractères

Les chaines de caractères sont composées des caractères suivants :

- Les caractères ASCII affichables (codes 32 à 126 inclus).
- Le caractère nul noté \0 (code 0).

Les caractères " et les \ sont échappés : \" pour le guillemet et \\ pour la barre oblique inversée. La figure 1 expose comment les caractères sont codés sur des mots de 32 bits.

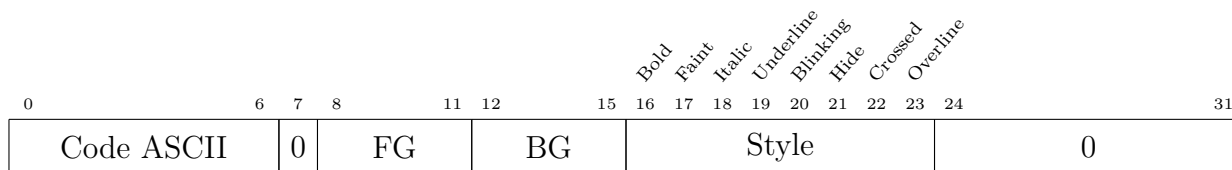


FIGURE 1 – Encodage d'un caractère.

Avec :

- Code ASCII : Le code ASCII du caractère représenté.
- FG : La couleur du texte comme décrit dans le tableau 1.
- BG : La couleur du derrière du texte comme décrit dans le tableau 1.

















Identifiant	Nom		Identifiant	Nom	
0	Noir		8	Noir Clair	
1	Rouge		9	Rouge Clair	
2	Vert		10	Vert Clair	
3	Jaune		11	Jaune Clair	
4	Bleu		12	Bleu Clair	
5	Magenta		13	Magenta Clair	
6	Cyan		14	Cyan Clair	
7	Blanc		15	Blanc Clair	

TABLE 1 – Couleurs disponibles et leurs identifiants.

Le texte est par défaut donné entre guillemet : "**texte**". Les fonctions suivantes sont disponibles afin de spécifier les couleurs ainsi que le style du texte :

- `#textcolor(couleur, "texte")` pour spécifier la couleur du texte.
- `#backcolor(couleur, "texte")` pour spécifier la couleur du fond.
- `#bold("texte")`
- `#faint("texte")`
- `#italic("texte")`
- `#underline("texte")`
- `#blinking("texte")`
- `#hide("texte")`
- `#crossed("texte")`
- `#overlined("texte")`
- `#default("texte")`

Le symbole + pourra être utilisé afin de concaténer du texte. Par exemple :

```
#bold(#textcolor(red, "Hello") + " " + #italic(#textcolor("green", "World")))
```

↓

Hello *World*

Entiers

Les entiers peuvent être donnés dans plusieurs bases :

- En base décimale, base par défaut.
- En base binaire, lorsque préfixés par `0b`.
- En base hexadécimale, lorsque préfixés par `0x`.

Déclaration des données

On utilise les notations suivantes pour déclarer des données :

- `.ascii text` déclare une chaîne de caractère. Cette chaîne n'est pas forcément terminée par `\0`.
- `.string text` déclare une chaîne de caractère forcément terminée par `\0`.
- `.int` déclare un entier signé sur 32 bits signé ou non.

Instructions

Registres

L'assembleur possède 31 registres de travail : de **r0** à **r28**, **rout**, **sp**, **fp**. Les registres suivants ont un sens particulier :

r0 n'est pas modifiable et a comme valeur 0.

r1 n'est pas modifiable et a comme valeur 1.

rout est supposé être utilisé afin de stocker la valeur de retour des fonctions.

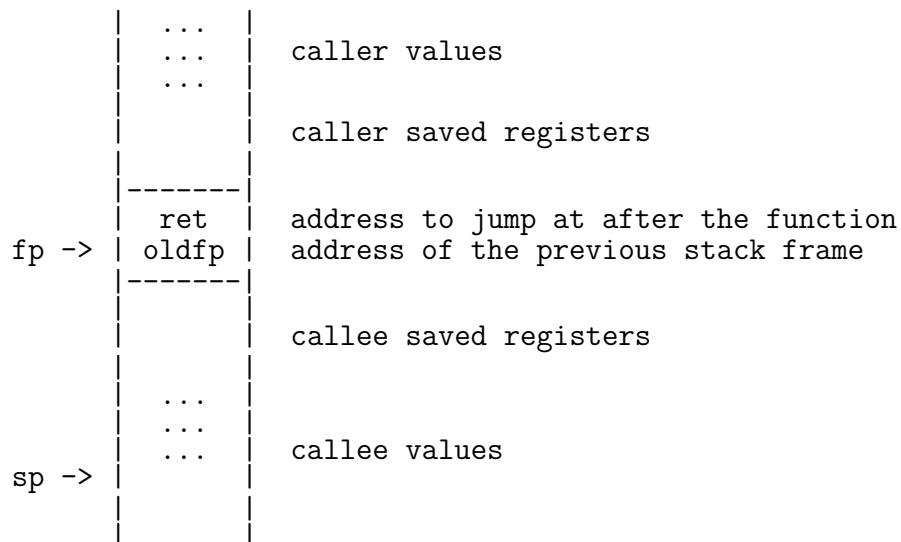
sp a comme valeur la prochaine adresse libre du tas.

fp a comme valeur l'adresse du tableau d'activation de la fonction en cours.

Le registre 31 est réservé à l'assembleur/compilateur. Avertissement dans l'assembleur si utilisé. Nom : **rpriv**

Convention d'appel

La pile est organisée de cette manière lors d'un appel de fonction :



Les arguments d'une fonction sont donnés dans les registres **r20** à **r28**. Les registres de **r15** à **r28** sont dits *caller-saved* : une fonction est susceptible d'écraser la valeur de ces registres sans les restaurer. Les registres de **r0** à **r14** sont dits *callee-saved* : lors de l'appel à une fonction, cette dernière ne doit pas modifier ces registres.

Labels

Les *labels* ne peuvent être déclarés qu'une seule fois.

Format des Sauts

Lors de saut les formats d'adresse suivants sont autorisés :

- Saut à une adresse absolue. L'adresse est donnée sans signe dans n'importe quelle base.
Exemple : **jmp 12** saute à l'adresse 12 du programme.

- Saut à une adresse relative. L'adresse est donnée avec un signe (+ ou -) dans n'importe quelle base. Exemple : `jmp +12` saute 12 instruction après, `jmp -12` saute 12 instruction avant.
- Saut à un *label*. L'adresse absolue est calculée par l'assembleur. Exemple : `jmp lbl` saute au label *lbl* du programme.

Instructions

Instructions de Calculs Logiques

Instruction	Destination	Arguments		Description
<code>and</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $r_2 \wedge r_3$ dans r_1 .
<code>or</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $r_2 \vee r_3$ dans r_1 .
<code>nor</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $\neg(r_2 \vee r_3)$ dans r_1 .
<code>xor</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $r_2 \oplus r_3$ dans r_1 .
<code>not</code>	r_1	r_2		Calcule $\neg r_2$ dans r_1 .

Instructions de Calculs Arithmétiques

Instruction	Destination	Arguments		Description
<code>add</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $r_2 + r_3$ dans r_1 .
<code>sub</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $r_2 - r_3$ dans r_1 .
<code>mul</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $r_2 \times r_3$ dans r_1 .
<code>div</code>	r_1	r_2	r_3	Calcule $r_2 \div r_3$ dans r_1 .
<code>neg</code>	r_1	r_2		Calcule $-r_2$ dans r_1 .
<code>inc</code>	r_1	r_2		Calcule $r_2 + 1$ dans r_1 .
<code>dec</code>	r_1	r_2		Calcule $r_2 - 1$ dans r_1 .

Instructions de Décalages

Les décalages sont opérés modulo 32 bits.

Instruction	Destination	Arguments		Description
<code>asr</code>	r_1	r_2	r_3	Décale r_2 vers la droite de r_3 bits en dupliquant le bit de signe dans r_1 .
<code>lsr</code>	r_1	r_2	r_3	Décale r_2 vers la droite de r_3 bits en ajoutant les 0 nécessaires dans r_1 .
<code>lrl</code>	r_1	r_2	r_3	Décale r_2 vers la gauche de r_3 bits en ajoutant les 0 nécessaires dans r_1 .

Instructions pour la manipulation du Tas

Instruction	Destination	Argument	Description
push		r_1	Empile r_1 sur le tas.
pop	r_1		Dépile le sommet du tas dans r_1 .

Instructions pour manipuler la Mémoire

Instruction	Destination	Arguments	Description
mov	r_1	r_2	Copie le registre r_2 dans r_1 .
store	r_1	r_2	Copie le registre r_2 à l'adresse mémoire de r_1 .
load	r_1	r_2	Copie la valeur de la mémoire à l'adresse r_2 dans r_1 .
loadi	r_1	i	Copie i (entier signé ou non sur 32 bits) dans r_1 .
loadi	r_1	$\$l$	Copie l'adresse associée à l dans r_1 .
loadi	r_1	i r_2	Copie $i + r_2$ dans r_1 avec i un entier signé ou non sur 32 bits.
loadi	r_1	$\$l$ r_2	Copie l'adresse associée à l plus r_2 dans r_1 .

Instructions de Branchement

Instruction	Destination	Argument	Description
<code>test</code>		r_1	Remplit les flags \mathbf{N}^1 et \mathbf{Z}^2 à partir de la valeur de r_1 .
<code>jmp</code>		r_1	Continue l'exécution du programme à l'adresse r_1 .
<code>jmp</code>		$\$l$	Continue l'exécution du programme à l'adresse associée au label l .
<code>jmp</code>		i	Continue l'exécution du programme à l'adresse i (entier codé sur 16 bits).
<code>jmp</code>		$+i$	Continue l'exécution du programme i adresses (entier codé sur 16 bits) plus tard.
<code>jmp</code>		$-i$	Continue l'exécution du programme i adresses (entier codé sur 16 bits) avant.
<code>jmp.F</code>		r_1	Continue l'exécution du programme à l'adresse r_1 lorsque le <i>flag</i> F est activé.
<code>jmp.F</code>		$\$l$	Continue l'exécution du programme à l'adresse associée au label l lorsque le <i>flag</i> F est activé.
<code>jmp.F</code>		i	Continue l'exécution du programme à l'adresse i (entier codé sur 16 bits) lorsque le <i>flag</i> F est activé.
<code>jmp.F</code>		$+i$	Continue l'exécution du programme i adresses (entier codé sur 16 bits) plus tard lorsque le <i>flag</i> F est activé.
<code>jmp.F</code>		$-i$	Continue l'exécution du programme i adresses (entier codé sur 16 bits) avant lorsque le <i>flag</i> F est activé.
<code>halt</code>			Saute à l'adresse $2^{32} - 1$. Les valeurs des registres r_3 et r_4 sont écrasées.

Instructions pour les Fonctions

Instruction	Destination	Argument	Description
<code>call</code>		$\$l$	Appelle la fonction l .
<code>call</code>		r_1	Appelle la fonction à l'adresse r_1 du programme.
<code>ret</code>			Termine la fonction courante et retourne à l'exécution du programme. La valeur du registre r_{19} est écrasée.

1. *Flag* négatif
2. *Flag* zéro