

Interrupciones

Chrstitian Gallego Chaverra

June 2020

1 Introducción

Una interrupción es un mecanismo que permite ejecutar un bloque de instrucciones interrumpiendo la ejecución de un programa, y luego restablecer la ejecución del mismo sin afectarlo directamente. De este modo un programa puede ser interrumpido temporalmente para atender alguna necesidad urgente del computador y luego continuar su ejecución como si nada hubiera pasado. Generalmente se aplica para realizar tareas elementales asincrónicas en el computador tales como responder al teclado, escribir en la pantalla, leer y escribir archivos. Un ejemplo de esta operación es la conocida Ctrl-Alt-Supr: En Windows tiene el efecto de que aparece en pantalla una lista de los procesos y ventanas en ejecución en el computador. En cambio, en el Sistema Operativo DOS cuando el usuario presiona simultáneamente dichas teclas el computador procede a reinicializarse, aunque pueda estar ocupado ejecutando un programa en ese instante. Ya sea en el sistema Windows o en DOS, el computador no está constantemente monitoreando el teclado para ver si el usuario ha solicitado un Ctrl-Alt-Supr, ya que en ese caso consumiría mucho tiempo de proceso en ello y por ende la capacidad de proceso se vería significativamente afectada. La solución empleada es una interrupción. Luego cada vez que el usuario presiona una tecla, la CPU es advertida a través de una señal especial de interrupción. Cuando la CPU advierte/recibe una señal de interrupción suspende temporalmente el proceso actual almacenando en memoria RAM un bloque con toda la información necesaria para restablecer posteriormente la ejecución del programa si es que procede. Enseguida la CPU determina qué elemento ha solicitado la interrupción y para cada caso existe un bloque de instrucciones que realiza la tarea correspondiente que es ejecutada a continuación. Terminada la ejecución se restablece el programa original en el mismo punto en que fue interrumpido usando para ello la información almacenada previamente. [2]

2 Tipos de Interrupciones

Existen tres tipos de interrupciones: Interrupciones internas de hardware Las interrupciones internas son generadas por ciertos eventos que surgen durante la ejecución de un programa. Este tipo de interrupciones son manejadas en su

totalidad por el hardware y no es posible modificarlas. Un ejemplo claro de este tipo de interrupciones es la que actualiza el contador del reloj interno de la computadora, el hardware hace el llamado a esta interrupción varias veces durante un segundo para mantener la hora actualizada. Interrupciones externas de hardware Las interrupciones externas las generan los dispositivos periféricos, como pueden ser: teclado, impresoras, tarjetas de comunicaciones, etc. También son generadas por los coprocesadores. No es posible desactivar a las interrupciones externas. Estas interrupciones no son enviadas directamente a la CPU, sino que se mandan a un circuito integrado cuya función es exclusivamente manejar este tipo de interrupciones. El circuito, llamado PIC 8259A, si es controlado por la CPU utilizando para tal control una serie de vías de comunicación llamadas puertos.

IRQ	Número de interrupción	Descripción
0	8	Temporizador del sistema (18.2 veces/segundo)
1	9	Teclado
2	0Ah	Controlador de interrupciones programable
3	0Bh	COM2 (puerto serial 2)
4	0Ch	COM1 (puerto serial 1)
5	0Dh	LPT2 (puerto paralelo 2)
6	0Eh	Controlador de disco flexible
7	0Fh	LPT1 (puerto paralelo 1)
8	70h	Reloj CMOS en tiempo real
9	71h	(Se redirige hacia INT 0Ah)
10	72h	(Disponible) tarjeta de sonido
11	73h	(Disponible) tarjeta SCSI
12	74h	Ratón PS/2
13	75h	Coprocesador matemático
14	76h	Controlador de disco duro
15	77h	(Disponible)

Figure 1: Interrupciones de hardware [1]

Interrupciones de software Las interrupciones de software pueden ser activadas directamente por el ensamblador invocando al número de interrupción deseada con la instrucción INT. El uso de las interrupciones nos ayuda en la creación de programas, utilizándolas nuestros programas son más cortos, es más fácil entenderlos y usualmente tienen un mejor desempeño debido en gran parte a su menor tamaño. Este tipo de interrupciones podemos separarlas en dos categorías: las interrupciones del sistema operativo DOS y las interrupciones del BIOS. La diferencia entre ambas es que las interrupciones del sistema operativo son más fáciles de usar, pero también son más lentas ya que estas interrupciones

hacen uso del BIOS para lograr su cometido, en cambio las interrupciones del BIOS son mucho más rápidas, pero tienen la desventaja que, como son parte del hardware son muy específicas y pueden variar dependiendo incluso de la marca del fabricante del circuito. La elección del tipo de interrupción a utilizar dependerá únicamente de las características que le quiera dar a su programa: velocidad (utilizando las del BIOS) o portabilidad (utilizando las del DOS).

08h	8	Generada por el tic-tac del reloj del hardware
09h	9	Generada por acción del teclado
0Ah a 0Dh	10 a 13	Reservadas para BIOS
0Eh	14	Señala atención al diskette (por ejemplo, para señalar operación completada)
0Fh	15	Utilizada para controlar la impresora
10h	16	Invoca servicios de video de la ROM BIOS
11h	17	Invoca el servicio de lista de equipamiento de ROM BIOS
12h	18	Invoca servicio de tamaño de memoria de la ROM BIOS
13h	19	Invoca servicios de disco de la ROM BIOS
14h	20	Invoca servicios de comunicaciones de la ROM BIOS
15h	21	Invoca servicios del sistema de la ROM BIOS
16h	22	Invoca los servicios estándar del teclado de la ROM BIOS
17h	23	Invoca los servicios de la impresora de la ROM BIOS
18h	24	Activa el lenguaje BASIC de la ROM
19h	25	Invoca la rutina cargadora de la secuencia de arranque de la ROM BIOS (invocarla equivale a hacer un RESET)
1Ah	26	Invoca los servicios de hora y fecha de la ROM BIOS
1Bh	27	Interrupción de la ROM BIOS para Ctrl-Break
1Ch	28	Interrupción generada con cada pulso de reloj
1Dh	29	Apunta a la tabla de parámetros de control del video
1Eh	30	Apunta a la tabla de parámetros de la unidad de disco
1Fh	31	Apunta a los caracteres gráficos del CGA
20h	32	Invoca al servicio de terminación de programa del DOS
21h	33	Invoca a todos los servicios de llamada a función DOS
22h	34	Dirección de la rutina de terminación del programa del DOS
23h	35	Dirección de la rutina de break del teclado del DOS
24h	36	Dirección de la rutina de errores críticos del DOS
25h	37	Invoca al servicio de lectura absoluta del DOS
26h	38	Invoca al servicio de escritura absoluta del DOS
27h	39	Termina un programa, quedando residente
28h	40	Dos Idle
29h	41	Interno DOS. PutChar Rápido
2Ah a 2Dh	42 a 46	Reservado para DOS
2Eh	48	Ejecutar comando
2Fh	47	Interrupción múltiple del DOS
30h a	48 a 50	Reservado para DOS

Figure 2: Interrupciones de software [1]

3 Interrupción con Arduino

El siguiente código empleamos el pin digital 10 para emular una onda cuadrada de intervalo 2s (1s ON y 1s OFF). En cada interrupción actualizamos el valor de un contador. Posteriormente, en el bucle principal, comprobamos el valor

del contador, y si ha sido modificado mostramos el nuevo valor. Al ejecutar el código, veremos que en el monitor serie se imprimen números consecutivos a intervalos de dos segundos.

Para probar la interrupción en Arduino conectamos el pin 10 al 2 asociado a la interrupción 0, en la placa de Arduino.

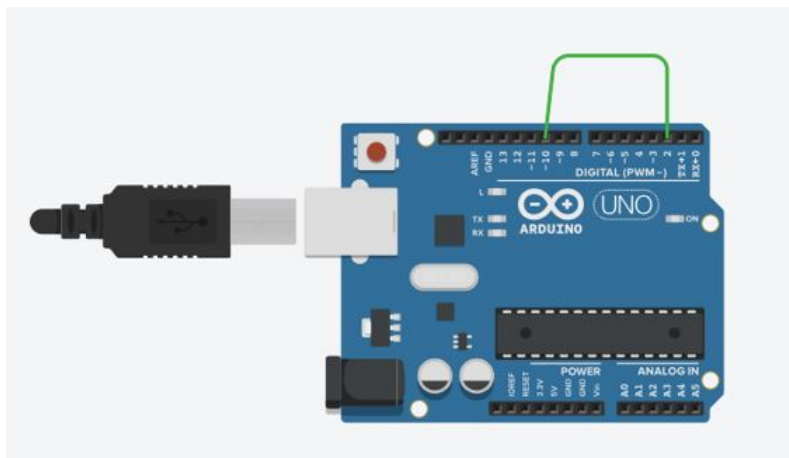


Figure 3: Configuración de Arduino para la Interrupción

Luego en el código definimos los pines a utilizar y los contadores El código y su ejecución están en el siguiente link de Tinkercad, donde se simulo la interrupción:

<https://www.tinkercad.com/things/37e7SP8rarC-grand-rottis/editel>

References

- [1] Arquitectura-ves. *Arquitectura de hardware*. blogspot, 2004.
- [2] Orlando Leon. *Interrupciones en los sistemas operativos*. Calaméo.