

ESTRUCTURA DE COMPUTADORES

NOMBRE Y APELLIDOS	GRUPO
--------------------	-------

Práctica 13: Sincronización por interrupciones

Paso 1: Habilitación de interrupciones y modo de funcionamiento

► **Cuestión 1.** Código de inicio correcto.

--

► **Cuestión 2.** ¿Por qué se producen los mensajes de error?

--

Paso 2: Obtención de la dirección de retorno al programa de usuario

► **Cuestión 3.** Copia aquí la línea de código que escribe en *\$k0* la dirección de retorno

[illegible]

Paso 3: Tratamiento provisional de la interrupción de teclado

► **Cuestión 4.** ¿Por qué se escriben tantos asteriscos al pulsar una tecla?

Paso 4: Cancelación de la interrupción

► **Cuestión 5.** Líneas de código que cancelan la interrupción.

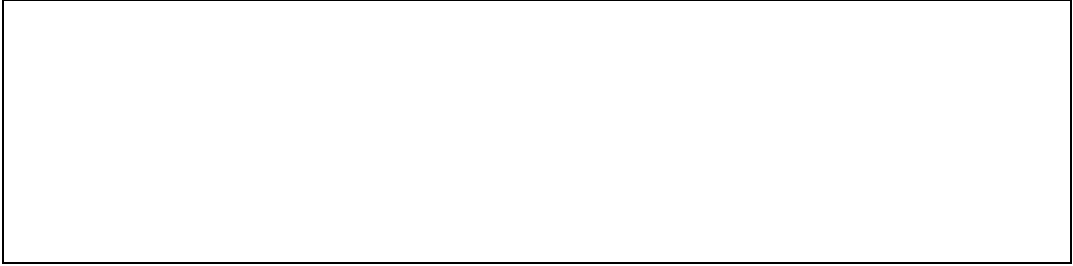
► **Cuestión 6.** ¿Por qué acaba el programa de usuario antes de lo esperado?

Paso 5: Gestión del contexto

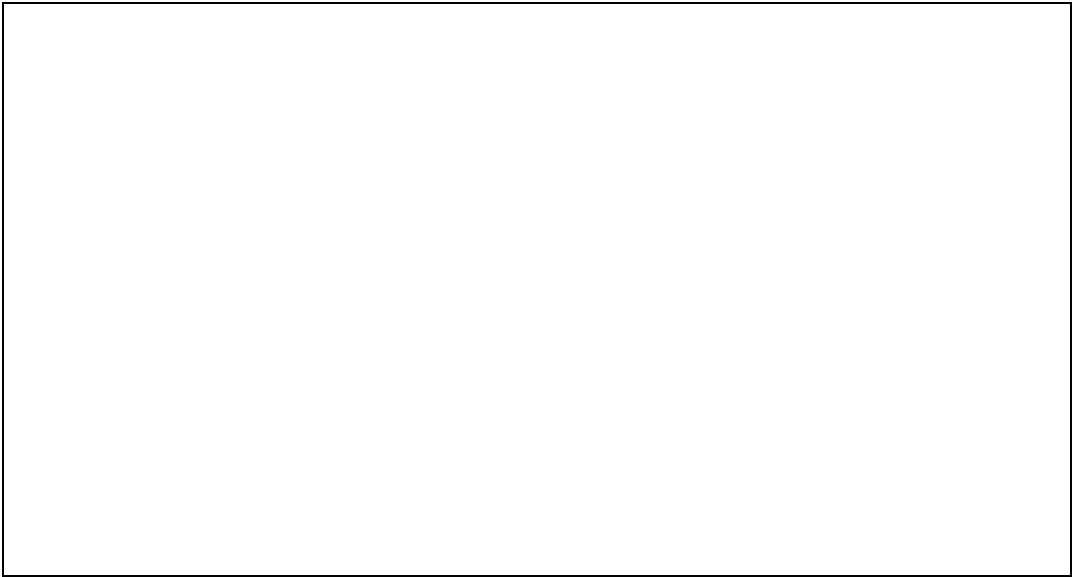
► **Cuestión 7.** Modificaciones:

- En el segmento de datos del manejador:

- En el código de inicio del sistema:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for writing code related to the system start.

- Al principio del código del manejador:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for writing code at the beginning of the handler.

- Al final del código del manejador:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for writing code at the end of the handler.

Paso 6: Habilitación de las interrupciones del reloj

► Cuestión 8. Archivo *teclado-y-reloj.handler*.

- En el código de inicio: instrucciones que habilitan la interrupción del reloj.

- En el código de inicio: desenmascara la línea de interrupción *int2**

► Cuestión 9. Explica por qué la consola mostrará asteriscos sin parar.

Paso 7: Análisis de la causa de excepción

► Cuestión 10. Archivo *teclado-y-reloj.handler*.

- Código a partir de *retexc*:

- Tratamiento de la interrupción del teclado.

- Tratamiento del reloj.

- Instrucciones que leen y aíslan el código de causa de excepción.

- Instrucciones que analizan los bits *IP0* e *IP2* de la palabra de estado