

Práctica 12: Sincronización por consulta de estado

1. La interfaz del teclado

Actividad número 1. Comprensión de la consulta del bucle de espera.

► **Cuestión 1.**

Si cambiara la interfaz del teclado de manera que el bit *R* pasara a ocupar la posición 5 de la palabra de control/estado, ¿qué instrucción debería cambiarse y cómo?

Actividad número 2. La cancelación del periférico.

► **Cuestión 2.** Modifica *espera.asm* añadiendo una instrucción que lea del registro de datos y deje el contenido en *\$t2*.

2. Sincronización por consulta de estado

► **Cuestión 3.** Copia aquí las líneas de código que realizan la sincronización y la lectura del registro de datos.

3. La interfaz de consola

Actividad número 3. Funciones básicas con el teclado y la consola.

► **Cuestión 4.** Escribe el código de *getchar* y *putchar*.

--	--

► Ejecuta *eco.asm* (con *Simulator>Run* o pulsando [F5]) y deténlo mediante *Simulator>Break* cuando esté esperando a que se pulse una tecla, después de mostrar en la consola el texto “**P12**”. Consulta el valor del PC e identifica la instrucción a la que señala.

Instrucción:	Valor del PC (hex):

► **Cuestión 5.** ¿Puedes explicar por qué el programa se ha detenido en ese punto?

--