

Pràctica 12: Sincronització per consulta d'estat

1. La interfície del teclat

Activitat número 1. Comprensió de la consulta del bucle d'espera.

► **Qüestió 1.** Si canviara la interfície del teclat de manera que el bit *R* passara a ocupar la posició 5 de la paraula de control/estat, quina instrucció canviariéu en *espera.asm*?

Activitat número 2. La cancel·lació del perifèric.

► **Qüestió 2.** Modifiqueu *espera.asm* afegint una instrucció que llisca del registre de dades i deixi el contingut en *\$t2*.

2. Sincronització per consulta d'estat

► **Qüestió 3.** Copieu les línies de codi que fan la sincronització i la lectura del registre de dades.

3. La interfície de la consola

Activitat número 3. Funcions bàsiques amb el teclat i la consola.

► Completeu el codi de les rutines `getchar` i `putchar` a continuació de les etiquetes corresponents.

► **Qüestió 4.** Escriviu el codi de `getchar` i `putchar`.

--	--

► Executeu `eco.asm` (amb `Simulator>Run` o prement [F5]) i atureu-lo. Consulteu el valor del PC i identifiqueu la instrucció a la què apunta.

► **Qüestió 5.** Podeu explicar per què el programa s'ha aturat en aquest punt?

--