**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 .

**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:

|  |
| --- |
|  |

* Al principio del código del manejador:

|  |
| --- |
|  |

* Al final del código del manejador:

|  |
| --- |
|  |

# 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

|  |
| --- |
|  |