

## EMPLEO DE LAS LÍNEAS BE<sub>i</sub>\* EN LA LÓGICA DE SELECCIÓN DE LOS INTERFACES DE E/S

CPU	Tamaño Registro	Dirección Puerto (el primero de los existentes)	Instrucciones para acceder (en espacio de memoria <sup>(t)</sup> )	Empleo BE <sub>i</sub> * en la lógica de selección (del interfaz o del propio puerto)	Bus de Datos	Observaciones
32 bits	32 bits	DB	lw /sw	BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=0	D <sub>31</sub> ... D <sub>0</sub>	Si no se empleasen las BE <sub>i</sub> * en la lógica de selección, se permitiría acceder incorrectamente con lb, lh, sb y sh en DB.
32 bits	8 bit	DB	lb / sb	BE <sub>0</sub> *=0; BE <sub>1</sub> *=BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1	D <sub>7</sub> ... D <sub>0</sub>	Si no se emplease BE <sub>0</sub> *=0 en la lógica de selección, se podría acceder erróneamente en DB+1, DB+2 o DB+3. Poniendo además BE <sub>1</sub> *=BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1 se impide acceder con lw / sw en DB.
32 bits	8 bit	DB+1	lb / sb	BE <sub>1</sub> *=0; BE <sub>0</sub> *=BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1	D <sub>15</sub> ... D <sub>8</sub>	Si no se emplease BE <sub>1</sub> *=0 en la lógica de selección, se podría acceder erróneamente en DB, DB+2 o DB+3. Poniendo además BE <sub>0</sub> *=BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1 se impide acceder con lw / sw en DB.
32 bits	8 bit	DB+2	lb / sb	BE <sub>2</sub> *=0; BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1	D <sub>23</sub> ... D <sub>16</sub>	Si no se emplease BE <sub>2</sub> *=0 en la lógica de selección, se podría acceder erróneamente en DB, DB+1 o DB+3. Poniendo además BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1 se impide acceder con lw / sw en DB.
32 bits	8 bit	DB+3	lb / sb	BE <sub>3</sub> *=0; BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=BE <sub>2</sub> *=1	D <sub>31</sub> ... D <sub>24</sub>	Si no se emplease BE <sub>3</sub> *=0 en la lógica de selección, se podría acceder erróneamente en DB, DB+1 o DB+2. Poniendo además BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=BE <sub>2</sub> *=1 se impide acceder con lw / sw en DB.
32 bits	16 bits	DB	lh / sh	BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=0; BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1	D <sub>15</sub> ... D <sub>0</sub>	Si no se emplease BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=0 en la lógica de selección, se podría acceder erróneamente en DB+2. Poniendo además BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=1 se impide acceder con lw / sw en DB.
32 bits	16 bits	DB+2	lh / sh	BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=0; BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=1	D <sub>31</sub> ... D <sub>16</sub>	Si no se emplease BE <sub>2</sub> *=BE <sub>3</sub> *=0 en la lógica de selección, se podría acceder erróneamente en DB. Poniendo además BE <sub>0</sub> *=BE <sub>1</sub> *=1 se impide acceder con lw / sw en DB.

DB: Dirección base del interfaz (múltiplo de 4)

<sup>(t)</sup> Se podría hacer extensible al espacio de E/S