

École de Génie Électrique et Informatique
Université d'Ottawa



uOttawa

CEG 3536– Architecture des ordinateurs II
Automne 2023

Laboratoire 1 :
Introduction à la programmation de microprocesseur

Soumis par :

Elam Olame **Mugabo** 300239792

Decaho **Gbegbe** 300094197

Professeur : Mohamed Ali **Ibrahim**, PhD.ing

Assistant à l'Enseignement : Joel **Simweray**

Date de soumission : 7 octobre 2023

1. INTRODUCTION :

Le microprocesseur est la pièce principale d'un ordinateur. C'est un processeur miniaturisé qui tient dans un seul circuit intégré. Il gère l'exécution des instructions de l'ordinateur. Son langage natif est la langage machine ou code machine.

Le langage machine est le seul compréhensible par la machine mais est peu ergonomique pour un être humain. D'où, il existe le langage assembleur qui est le langage de plus bas niveau qui représente le langage machine sous une forme lisible par un humain.

2. OBJECTIFS :

- Devenir familier avec le moniteur Debug-12.
- Introduire la programmation d'assembleur.
- Assembler et exécuter un logiciel assembleur.
- Apprendre les principes de base du débogage.
- Appliquez les différents modes d'adressages.
- Concevoir et implémenter un module de logiciel.

3. COMPOSANTES DU LABORATOIRE:

- Windows PC
- Carte entraîneur Dragon 12 Plus

4. EXPERIENCE :

A. Partie 1 - Utiliser le moniteur D-Bug-12

Cette section consistait à assembler un programme dans le moniteur D-bug12 a une adresse spécifique : \$ 2000. On a donc entré les instructions ligne par ligne à cette adresse après avoir entré dans le terminal la commande, “asm \$2000”, qui permet de stocker des instructions à des adresses spécifiques.

Voici la simulation de notre travail :

```
D-Bug12 4.0.0b32
Copyright 1996 - 2005 Freescale Semiconductor
For Commands type "Help"

>asm 2000
xx:2000 CC003A      LDD    #003A      >
xx:2003 FEE086      LDX    $EE86      >
xx:2006 1500        JSR    0,X      >
xx:2008 FEE084      LDX    $EE84      >
xx:200B 1500        JSR    0,X      >
xx:200D 8603        LDA    #03      >
xx:200F 36          PSHA      >
xx:2010 37          PSHB      >
xx:2011 CC0020      LDD    #0020      >
xx:2014 FEE086      LDX    $EE86      >
xx:2017 1500        JSR    0,X      >
xx:2019 33          PULB      >
xx:201A FEE086      LDX    $EE86      >
xx:201D 1500        JSR    0,X      >
xx:201F 32          PULA      >
xx:2020 43          DECA      >
xx:2021 26EC        BNE    $200F      >
xx:2023 3F          SWI      >
xx:2024 DB22        ADB    $0022      >
>G 2000
: ; ; ;User Bkpt Encountered

PP  PC    SP    X    Y    D = A:B    CCR = SXHI NZVC
38 2024 3C00 DB77 003B 00:3B    1001 0100
xx:2024 DB22        ADB    $0022
>
```

Figure 1 : Simulation sur Debug avant modification du code

Adresse	Contenu	Instruction	Description
2000	C63A	LDD #\$3A	Charger code pour “.” dans B
2003	FEEE86	LDX \$EE86	Chargez le vecteur pour le sous-programme <i>putchar</i>
2006	1500	JSR 0,X	Imprimer au terminal le contenu de B
2008	FEEE84	LDX \$ EE84	Chargez le vecteur pour la routine <i>getchar</i>
200B	1500	JSR 0,X	Placez un nouveau caractère dans B
200D	8603	LDAA #3	Initialise le compteur de boucle
200F	36	PSHA	Sauvez le compteur sur la pile
2010	37	PSHB	Sauvez le contenu de B sur la pile
2011	CC0020	LDD #\$20	Chargez B avec une espace
2014	FEEE86	LDX \$EE86	Chargez le vecteur pour le sous-programme <i>putchar</i>
2017	1500	JSR 0,X	Imprimer au terminal
2019	33	PULB	Récupérer le caractère original
201A	FEEE86	LDX \$EE86	Chargez le vecteur pour le sous-programme <i>putchar</i>
201D	1500	JSR 0,X	Imprimer au terminal

201F	32	PULA	Récupérer le compteur
2020	43	DECA	Décrémenter le compteur de boucle.
2021	26EC	BNE \$200F	Si compteur \neq 0, répéter.
2023	3F	SWI	Retourner au moniteur

Tableau 1 : Code avant la modification de certaines commandes

Après cela, il nous a été demandé de modifier certaines commandes dont :

- Changer le message guide « : » à « > » ainsi que le caractère de séparation d'un espace « » au point-virgule «;».
- Changer le compteur de boucle pour imprimer exactement 15 fois le caractère tapé.

Voici ci-dessous la simulation qui en résulte :

```

D-Bug12 4.0.0b32
Copyright 1996 - 2005 Freescale Semiconductor
For Commands type "Help"

>asm 2000
xx:2000 CC003E      LDD    #$003E      >
xx:2003 FEE086      LDX    $EE86      >
xx:2006 1500        JSR    0,X      >
xx:2008 FEE084      LDX    $EE84      >
xx:200B 1500        JSR    0,X      >
xx:200D 860F        LDAA   #$0F      >
xx:200F 36          PSHA          >
xx:2010 37          PSHB          >
xx:2011 CC003B      LDD    #$003B      >
xx:2014 FEE086      LDX    $EE86      >
xx:2017 1500        JSR    0,X      >
xx:2019 33          PULB          >
xx:201A FEE086      LDX    $EE86      >
xx:201D 1500        JSR    0,X      >
xx:201F 32          PULA          >
xx:2020 43          DECA          >
xx:2021 26EC        BNE     $200F      >
xx:2023 3F          SWI          >
xx:2024 DB22        ADDB    $0022      >.
>g 2000
>; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; User Bkpt Encountered

PP  PC    SP    X    Y    D = A:B    CCR = SXHI NZVC
38 2024 3C00 DB77 0020    00:20      1001 0100
xx:2024 DB22          ADDB    $0022

>

```

Figure 2 : Simulation sur Debug après modification du code

Adresse	Contenu	Instruction	Description
2000	C63A	LDD #\$3E	Charger code pour “>” dans B
2003	FEEE86	LDX \$EE86	Chargez le vecteur pour le sous-programme <i>putchar</i>
2006	1500	JSR 0,X	Imprimer au terminal le contenu de B
2008	FEEE84	LDX \$ EE84	Chargez le vecteur pour la routine <i>getchar</i>
200B	1500	JSR 0,X	Placez un nouveau caractère dans B
200D	860F	LDAA #3	Initialise le compteur de boucle
200F	36	PSHA	Sauvez le compteur sur la pile
2010	37	PSHB	Sauvez le contenu de B sur la pile
2011	CC003B	LDD #\$3B	Chargez B avec une espace
2014	FEEE86	LDX \$EE86	Chargez le vecteur pour le sous-programme <i>putchar</i>
2017	1500	JSR 0,X	Imprimer au terminal
2019	33	PULB	Récupérer le caractère original
201A	FEEE86	LDX \$EE86	Chargez le vecteur pour le sous-programme <i>putchar</i>
201D	1500	JSR 0,X	Imprimer au terminal

201F	32	PULA	Récupérer le compteur
2020	43	DECA	Décrémenter le compteur de boucle.
2021	26EC	BNE \$200F	Si compteur \neq 0, répéter.
2023	3F	SWI	Retourner au moniteur

Tableau 2 : Code après la modification de certaines commandes

Il y avait quelques petites questions auxquelles nous devons répondre dont :

b. Mode d'adressage utilisé par chaque instruction:

- LDX \$EE86 est le mode d'adressage direct avec comme opérande et Op code ci dessous:
Opérande: EE86
OP code: FE
Le contenu est alors FEEE86
- JSR 0,X consiste à l'adressage indexé.
L'opérande est: 00
L'OPCode est: 15
Le contenu est donc 1500.
- BNE \$200F consiste à l'adressage relatif avec:
Operande: EC
Opcode: 26

c. Explication Avec fonction C:

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
void main(){
```



```
char k = getchar(); /* declaration du caractere K comme variable demander une
entrée de l'utilisateur */
```

```
printf("\n"); // mettre le caractère espace
while(k != EOF) // condition quand K est différent de EOF est repeter
{
    putchar(k); // afficher le caractere k
    k = getchar();
}
printf("End Of Program"); // autrement afficher fin de program
}
```

Partie II - L'assembleur

```
PP PC SP X Y D = A:B CCR = SXHI NZVC
38 0001 3C00 0000 0000 00:00 1001 0000
xx:0001 00 BGND

>T

PP PC SP X Y D = A:B CCR = SXHI NZVC
38 0002 3C00 0000 0000 00:00 1001 0000
xx:0002 00 BGND

>G 0450

D-Bug12 4.0.0b32
Copyright 1996 - 2005 Freescale Semiconductor
For Commands type "Help"

>BR 0450
Breakpoints: 0450
>G 0400
User Bkpt Encountered

PP PC SP X Y D = A:B CCR = SXHI NZVC
38 0450 1FFE 0000 0000 0C:9C 1001 0000
xx:0450 180300002502 MOVW #$0000,$2502

>
>T

PP PC SP X Y D = A:B CCR = SXHI NZVC
38 0456 1FFE 0000 0000 0C:9C 1001 0000
xx:0456 180303E82500 MOVW #$03E8,$2500

>T

PP PC SP X Y D = A:B CCR = SXHI NZVC
38 045C 1FFE 0000 0000 0C:9C 1001 0000
xx:045C 3D RTS

>
<
```

D						
A	B	X	Y	SP	PC	CCR
00	00	0000	0000	3c00	0400	1001 0000
00	00	0000	0000	2000	0403	1001 0000
00	00	0000	0000	1FFE	0427	1001 0000
00	00	0000	0000	1FFE	0429	1001 0000
Le Breakpoint (BR 0450)						
0C	9C	0000	0000	1FFE	0450	1001 0000
0C	9C	0000	0000	1FFE	0456	1001 0000
0C	9C	0000	0000	1FFE	045C	1001 0000
0C	9C	0000	0000	2000	0405	1001 0000
07	9B	0000	0000	2000	0408	1001 0000

- Au niveau du **breakpoint** le registre qui changent est PC, c'est un mode d'adressage immédiat qui est utilisé par les instructions.
- La commande "rts" permet de dépiler la valeur du compteur de programme de la pile. La ramenant ainsi à la boucle principale du code.
- L'adresse 045c est l'adressage de "rts".
- on a remarqué une instruction erronée dans isCodeValid (beq) qui n'existe pas. Nous avons remplacé cette instruction par "bne" car il est utilisé pour actionner le début ou la fin d'une condition ou boucle.

```

: Subroutine: isCodeValid
: Parameters: alarmCode stored in register D
: Local Variables
:   ptr - pointer to array - in register X
:   cnt, retval - on the stack.
: Returns: TRUE/FALSE - Returned in accumulator A
: Description: Checks to see if alarm code is in the
:               alarmCodes array.
: -----

```

```

: Stack usage

```

```

    OFFSET 0

```

```

CDV_ALARMCODE DS.W 1 ; alarmCode
CDV_CNT       DS.B 1 ; cnt
CDV_RETVAL    DS.B 1 ; retval
CDV_VARSIZE:
CDV_PR_X      DS.W 1 ; preserve x register
CDV_RA        DS.W 1 ; return address

```

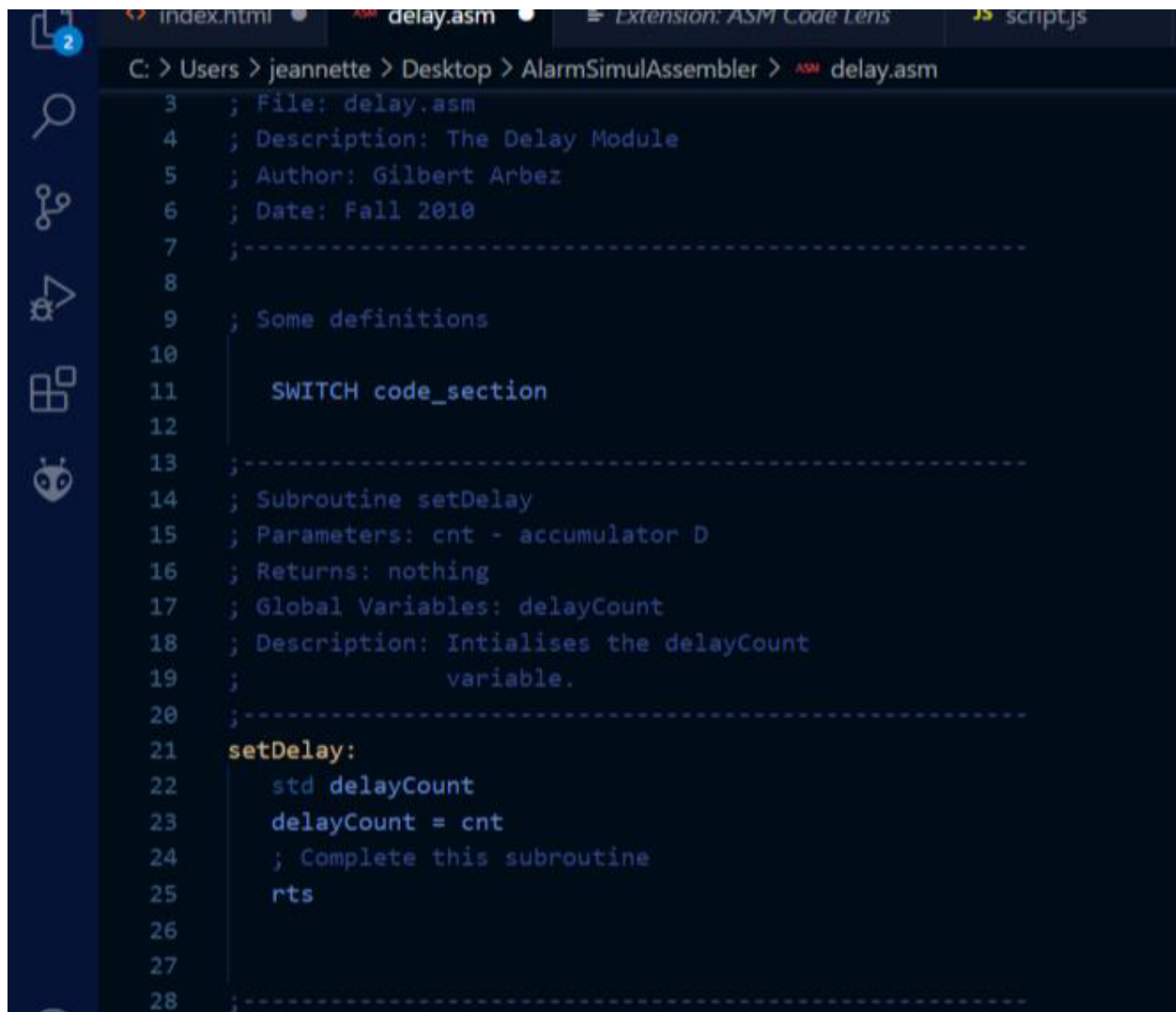
```

isCodeValid: pshx
    leas -CDV_VARSIZE,SP
    std CDV_ALARMCODE,SP
    ; int *ptr; // pointer to alarmCodes
    movb #NUMCODES,CDV_CNT,SP ; byte cnt = 5;
    movb #FALSE,CDV_RETVAL,SP ; byte retval = FALSE;
    ldx #alarmCodes           ; ptr = alarmCodes;
cdv_while:                     ; do
    ldd 2,X+                   ; {
    cpd CDV_ALARMCODE,SP       ;     if(*ptr++ == alarmCode)
    bne cdv_endif              ;     {
    movb #TRUE,CDV_RETVAL,SP   ;         retval = TRUE;
    bra cdv_endwhile           ;         break;
cdv_endif:                     ;     }
    dec CDV_CNT,SP             ;     cnt--;
    bne cdv_while              ; } while(cnt != 0);
cdv_endwhile:
    ldaa CDV_RETVAL,SP         ; return(retval);
    ; restore registers and stack
    leas CDV_VARSIZE,SP
    pulx
    rts

```


Partie III - Développement du module Delay

Dans cette troisième section, nous mettons en œuvre le module de retard. L'objectif est de créer un délai en multiples de 1 ms. Pour ce faire, nous devons suivre un pseudocode tel qu'indiqué ci-dessous. Le programme invoque une fonction qui détermine la durée du retard. La valeur diminue progressivement jusqu'à atteindre 0.



```

C: > Users > jeannette > Desktop > AlarmSimulAssembler > ASM delay.asm
3  ; File: delay.asm
4  ; Description: The Delay Module
5  ; Author: Gilbert Arbez
6  ; Date: Fall 2010
7  ;-----
8
9  ; Some definitions
10
11     SWITCH code_section
12
13 ;-----
14 ; Subroutine setDelay
15 ; Parameters: cnt - accumulator D
16 ; Returns: nothing
17 ; Global Variables: delayCount
18 ; Description: Intialises the delayCount
19 ;               variable.
20 ;-----
21 setDelay:
22     std delayCount
23     delayCount = cnt
24     ; Complete this subroutine
25     rts
26
27
28 ;-----

```

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <time.h>
3
4 int pollDelay () {
5     byte delayDone = 0;
6     int delayCycle = 0x12B9;
7
8     do {
9         delayCycle--;
10    } while (delayCycle);
11
12    if (delayCount == 0){
13        delayDone = 1 ;
14    }
15    else delayCount--;
16
17    return delayDone;
18
19 }
20
21
22
23 void setDelay(int count) {
24     delayCount = count ;
25 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

Filter (e.g. text, **/*.ts, !**/node_modules/**)

No problems have been detected in the workspace.

Conclusion :

En guise conclusion, nous sommes heureux d'avoir fait ce laboratoire parce que les objectifs fixés ont pu être atteints étant donné que tous les théorèmes et principes en lien avec ce laboratoire ont été démontrés. Cette expérience nous a permis d'en connaître un peu plus sur le fonctionnement du moniteur Debug-12, nous avons pu assembler et exécuter un logiciel assembleur. Nous avons eu une connaissance sur les principes de base du débogage et nous avons appliqué les différents modes d'adressages. Pour finir, nous avons pu concevoir et implémenter un module de logiciel.