

Objetivos de la práctica: que el alumno

- Realice el diseño de programas utilizando instrucciones del MSX88.
- Comprenda la utilidad y funcionamiento de las subrutinas.

Bibliografía:

- Apunte 4 de la cátedra, "Lenguaje Assembler".
- Manual del simulador MSX88.
- Set de Instrucciones de MSX88.

Para cada programa propuesto, deberá editar el archivo fuente con extensión **asm** (ej: ejer1.asm), luego ensamblarlo usando **asm88.exe** (comando: **asm88 ejer1.asm**) y enlazarlo con **link88.exe** (comando: **link88 ejer1.o**). Cada archivo obtenido con extensión **eje** (ej: ejer1.eje) deberá ser cargado y ejecutado en el simulador MSX88.

1. Escribir un programa que sume dos números representados en Ca2 de 32 bits almacenados en memoria de datos y etiquetados NUM1 y NUM2 y guarde el resultado en RESULT (en este caso cada dato y el resultado ocuparán 4 celdas consecutivas de memoria). Verifique el resultado final y almacene 0FFH en la celda BIEN en caso de ser correcto o en otra MAL en caso de no serlo. Recordar que el MSX88 trabaja con números en Ca2 pero tener en cuenta que las operaciones con los 16 bits menos significativos de cada número deben realizarse en BSS.
2. Escribir un programa que efectúe la suma de dos vectores de 6 elementos cada uno (donde cada elemento es un número de 32 bits) almacenados en memoria de datos y etiquetados TAB1 y TAB2 y guarde el resultado en TAB3. Suponer en primera instancia que no existirán errores de tipo aritmético (ni carry ni overflow), luego analizar y definir los cambios y agregados necesarios que deberían realizarse al programa para tenerlos en cuenta.
3. Los siguientes programas realizan la misma tarea, en uno de ellos se utiliza una **instrucción de transferencia de control con retorno**. Analícelos y compruebe la equivalencia funcional.

```

; Memoria de Datos
ORG 1000H
NUM1 DB 5H
NUM2 DB 3H

; Memoria de Instrucciones
ORG 2000H
MOV AL, NUM1
CMP AL, 0
JZ FIN
MOV AH, 0
MOV DX, 0
MOV CL, NUM2
LOOP: CMP CL, 0
JZ FIN
ADD DX, AX
DEC CL
JMP LOOP
FIN: HLT
END

```

```

; Memoria de Datos
ORG 1000H
NUM1 DB 5H
NUM2 DB 3H

; Memoria de Instrucciones
ORG 3000H ; Subrutina SUB1
SUB1: CMP AL, 0
JZ FIN
CMP CL, 0
JZ FIN
MOV AH, 0
MOV DX, 0
LAZO: ADD DX, AX
DEC CX
JNZ LAZO
FIN: RET

ORG 2000H ; Programa principal
MOV AL, NUM1
MOV CL, NUM2
CALL SUB1
HLT
END

```

Responder:

- 1) ¿Cuál es la tarea realizada por ambos programas?
- 2) ¿Dónde queda almacenado el resultado?
- 3) ¿Cuál programa realiza la tarea más rápido? ¿El tiempo de ejecución de la tarea depende de los valores almacenados en NUM1, en NUM2, en ambos lugares o en ninguno?

Explicar detalladamente:

- a) Todas las acciones que tienen lugar al ejecutarse la instrucción CALL SUB1.

Organización de Computadoras 2021

- b) ¿Qué operación se realiza con la instrucción RET?, ¿cómo sabe la CPU a qué dirección de memoria debe retornar desde la subrutina al programa principal?
4. El siguiente programa es otra forma de implementación de la tarea del punto anterior (ejercicio 3). Analizar y establecer las diferencias con las anteriores, en particular las relacionadas a la forma de ‘proveer’ los operandos a las subrutinas.

```
        ; Memoria de datos
        ORG 1000H
NUM1    DW    5H      ; NUM1 y NUM2 deben ser mayores que cero
NUM2    DW    3H

        ; Memoria de Instrucciones
        ORG 3000H      ; Subrutina SUB2
SUB2:   MOV    DX, 0
LAZO:   MOV    BX, AX
        ADD    DX, [BX]
        PUSH   DX
        MOV    BX, CX
        MOV    DX, [BX]
        DEC    DX
        MOV    [BX], DX
        POP    DX
        JNZ    LAZO
        RET

        ORG 2000H      ; Programa principal
        MOV    AX, OFFSET NUM1
        MOV    CX, OFFSET NUM2
        CALL   SUB2
        HLT
        END
```

Explicar detalladamente:

- a) Todas las acciones que tienen lugar al ejecutarse las instrucciones PUSH DX y POP DX.
- b) Cuáles son los dos usos que tiene el registro DX en la subrutina SUB2.
5. Escribir un programa que sume 2 vectores de 6 elementos (similar al realizado en el ejercicio 2), de modo tal que utilice una subrutina que sume números de 32 bits (similar al programa escrito en ejercicio 1).
6. Escriba una subrutina que reciba la mantisa entera en BSS y el exponente en BSS de un número en los registros AH y AL respectivamente y devuelva, en ellos, una representación equivalente del mismo pero con el exponente disminuido en 1 y la mantisa ajustada. De no ser posible el ajuste, BL debe contener 0FFH en vez de 00H en el retorno.
7. Escriba una subrutina que reciba como parámetro un número en el formato IEEE 754 de simple precisión y analice/verifique las características del mismo devolviendo en el registro CL un valor igual a 0 si el número está sin normalizar, 1 en caso de ser +/- infinito, 2 si es un NAN, 3 si es un +/- cero y 4 si es un número normalizado. La subrutina recibe en AX la parte alta del número y en BX la parte baja.
8. Modifique la subrutina del ejercicio 6 para el caso en que la mantisa y el exponente estén representados en BCS.

Datos útiles:

- Las subrutinas siempre se escriben antes que el programa principal, aunque su dirección de comienzo sea más alta.
- Las etiquetas de subrutinas y bucles van seguidas de dos puntos (:).
- Los operandos en hexadecimal terminan en H y los que comienzan con una letra van precedidos por un cero (0) para no ser confundidos con etiquetas (por ejemplo, 0A4H en lugar de A4H).
- Se pueden incluir comentarios en los programas, anteponiendo siempre un punto y coma (;).
- El direccionamiento indirecto solo está implementado con el registro BX.
- Cada celda de memoria almacena un byte. Los datos de dos bytes (words) se almacenan de la siguiente manera: primero la parte baja (byte menos significativo) y luego la parte alta. Esto se corresponde con la idea de que la parte baja del dato se almacena en la dirección más baja y la parte alta, en la dirección más alta.