h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

fbi
FACHBEREICH INFORMATIK

PRAKTIKUM

RECHNERARCHITEKTUR

SS2022

Termin 3

ARM: Arithmetische und logische Operationen

Name, Vorname	Matrikelnummer	Anmerkungen
Datum	Raster (z.B. Mi3x)	Testat/Datum

Legende: V:Vorbereitung, D: Durchführung, P: Protokoll/Dokumentation, T: Testat

Ziel der folgenden Aufgaben:

Verständnis für arithmetische und logische Operationen und die Flags im Statusregister. Weiteres Ziel ist die selbstständige Implementierung mit möglichst geringer Codegröße sowie das Erlernen und Festigen des Umgangs mit einer Entwicklungsumgebung.

Vorbereitung

Arbeiten Sie sich in die datenverarbeitenden Befehle des ARM-Prozessors ein:

Instruktion	**Bedeutung**
AND	Rd = Op1 AND Op2
EOR	Rd = Op1 EOR Op2
SUB	Rd = Op1 - Op2
RSB	Rd = Op2 - Op1
ADD	Rd = Op1 + Op2
ADC	Rd = Op1 + Op2 + Carry
SBC	Rd = Op1 – Op2 - Carry
RSC	Rd = Op2 – Op1 - Carry
TST	setzt Condition Codes bzgl. Op1 And Op2
TEQ	setzt Condition Codes bzgl. Op1 EOR Op2
CMP	setzt Condition Codes bzgl. Op1 - Op2
CMN	setzt Condition Codes bzgl. Op1 + Op2
ORR	Rd = Op1 ORR Op2
MOV	Rd = Op2
BIC	Rd = Op1 AND NOT Op2
MVN	Rd = NOT Op2 (Einerkomplement)

Bereiten Sie die folgenden Aufgaben so vor, dass Sie die Ergebnisse und Programme inklusive Dokumentation zum Labortermin präsentieren können.

Zur Erreichung des Testats müssen Sie die fertigen Programme vorführen und erklären können.

Aufgabe 1:

Was leisten die folgenden beiden Befehle?

negative Zahlen werden positiv, da beim logischen shift nur 0 eingefügt wird.

LSR R0, R1, #3 R0 = R1 / 8 Was passiert mit negativen Zahlen?

RSBS R0, R1, R1, LSL #2 R0 = (R1 * 2^2) - R1, R0 = R1 * 3

Aufgabe 2:

Überlegen Sie sich, mit welchen Befehlen Sie die einzelnen ALU-Flags (NZCV) gesetzt bekommen.
Vermeiden Sie hierbei - sofern möglich - das gleichzeitige Setzen von mehreren Flags und versuchen Sie eine Lösung zu erarbeiten, welche nur das entsprechende Flag setzt!
Sie können beliebige Werte in beliebigen Registern nutzen.
Beschriften und Befüllen Sie die von Ihnen gewählten Register neben der jeweiligen Zeile, damit klar wird, mit welchen Werten Sie rechnen.
Sie können gerne auch #Immidiate-Operanden nutzen, anstelle eines zweiten Registers!

Beispiel (finden Sie für das N-Flag eine **eigene** Lösung!):

Registers		**Flag**
R_1 = 0x00000001	R_2 = 0x80000000	**N:** ADDS R0, R1, R2

Registers		**Flag**	
R1 = 0x1	R_ =	**N:**	SUBS R0, R1, #2
R1 = 0x0	R_ =	**Z:**	ADDS R0, R1, #0x0
R1 = 0x7FFFFFFF	R2 = 0xFFFFFFFF	**C:**	ADDS R0, R1, R2 — Es wird eine weitere Stelle zum anzeigen der Zahl benötigt, aber der Wert ist innerhalb der anzeigbaren Werte
R1 = 0x7FFFFFFF	R2 = 0x1	**V:**	ADDS R0, R1, R2 LSRS R0, R0, #1 — Erst Overflow und Negative Flag setzen, dann mit shift das negative Flag entfernen

(fürs V-Flag wären auch 2 Befehle erlaubt)

Aufgabe 3:

Füllen Sie die unten stehende Tabelle aus.

Die Register haben folgende Werte: NOT R1 = 0x00440044

R0 = 0xAABBCCDD R1 = 0xFFBBFFBB

R2 = 0xFFFFFFFE R3 = zum Beispiel Ihre Matrikelnummer (rechtsbündig, Hexadezimalzahl) 1112879 = 0x0010FB2F

R4 = 0x3 R5 = 0x2

R6 = 0x7FFFFFFF R7 = 0x80000000

Instruktion	R9 (hexadez.)	Zusatzfrage	Antwort
ANDS R9, R0, R3	0x10C80D	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	0, 0, 0, 0
EOR R9, R3, R3	0x0	Gilt das Ergebnis für jeden Wert in R3?	Ja/Nein Ja
SUBS R9, R7, #3	0x7FFFFFFD	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	0, 0, 1, 1
RSBS R9, R5, #3	0x1	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	0, 0, 1, 0
ADDS R9, R4, #12	0xF	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	0, 0, 0, 0
ADDS R9, R6, R4	0x80000002	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	1, 0, 0, 1
TST R4, #1	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	0, 0, *, *
TEQ R4, R4	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	0, 1, *, *
CMP R5, R4	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	1, 0, 0, 0
CMN R2, R5	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	0, 1, 1, 0
ORR R9, R0, R3	0xAABBFFFF		
MOV R9, #126	0x7E		
BIC R9, R0, R1	0x44		
BIC R9, R2, #15	0xFFFFFFF0		
MVN R9, R1	0x440044		

NOT #15 = 0xFFFFFFF0

Aufgabe 4:

Überprüfen Sie mit den gegebenen Programmen „aufgabe1.S“ bis „aufgabe3.S“ Ihre Lösungen der Aufgaben 1 bis 3.

Wechseln Sie in das Verzeichnis raSS2022/Termin3/. Starten Sie den snavigator und legen ein neues Projekt an. Beachten Sie dazu die Dokumentation zur Entwicklungsumgebung.

Sofern die Testprogramme andere Ergebnisse liefern: Analysieren Sie warum dies der Fall ist. Finden Sie die Fehler.

Aufgabe 5:

Es sind in den Registern R0 bis R3 „signed integer“-Werte gegeben. Überlegen Sie sich mindestens vier universell einsetzbare verschiedene Arten, wie Sie eine Vorzeichenumkehr bei Erhaltung des Betrags erreichen können -- zum Beispiel indem Sie die Schritte der 2er-Komplementbildung nachbilden. Programmieren, testen und dokumentieren Sie Ihre Verfahren und Erkenntnisse.

Zusatzaufgabe 1:

Schreiben Sie ein ARM-Assembler-Programm, welches aus jedem Nibble (8 Hex-Ziffern) des im Register 0 gegebenen Wert ASCII-Zeichen codiert und diese in den Registern R1 bis R8 ablegt.

Beispiel 1: R0 = 0x87654321 → R1 = 0x31; R2=0x32; ..; R8=0x38

Beispiel 2: R0 = 0xFEDCBA98 → R1 = 0x38; R2=0x39 ; R3=65; R4=0x42; ..; R8=0x46

Überprüfen Sie Ihr Programm darauf, ob Sie es mit noch weniger Code-Zeilen umsetzen können.

Zusatzaufgabe 2:

Schreiben Sie ein ARM-Assembler-Programm, welches den Inhalt von zwei beliebigen Registern tauscht, ohne zusätzliche (neben den zwei zu tauschenden) Register oder Speicherstellen zu verwenden.
Versuchen Sie so wenige Codezeilen wie möglich zu erreichen.

Der erforderliche Praktikumsbericht dient zu Ihrer Nachbereitung des Praktikums. Haben Sie die Praktikumsberichte, für eine evtl. Kontrolle durch die Betreuer, dabei. Die Erstellung eines Berichts für jede Gruppe ist erlaubt.

Zu Aufgabe 1:

```
// Name:                Matrikelnummer:
// Name:                Matrikelnummer:
// Datum:

        .file   "aufgabe1.S"
        .text           @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
        .align  2       @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren Adresse liegen
                        @ unteren 2 Bit sind 0
        .global main    @ nimmt das Symbol main in die globale Sysmboltabelle auf
        .type   main,function
main:
        ASR     R0, R1,  #3             @ ...
        RSBS    R0, R1, R1, LSL #3      @ ...

        bx      lr      @ Ruecksprung zum aufrufenden Programm
.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-main         @ Programmgroesse berechnen

// End of File
```

****

Zu Aufgabe 2:

```
// Name:                Matrikelnummer:
// Name:                Matrikelnummer:
// Datum:

        .file   "aufgabe2.S"
        .text           @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
        .align  2       @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren Adresse liegen
                        @ unteren 2 Bit sind 0
        .global main    @ nimmt das Symbol main in die globale Symboltabelle auf
        .type   main,function
main:
        MOV     r1, #1
        MOV     r2, #0x80000000

        ADDS    r0, r1, r2          @ ...
// ...


        bx      lr
.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-main

// End of File
```

****

Zu Aufgabe 3:

```
// Name:          Matrikelnummer:
// Name:          Matrikelnummer:
// Datum:

        .file   "aufgabe3.S"
        .text           @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
        .align  2       @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren                    @ Adresse liegen
                        @ unteren 2 Bit sind 0
        .global main    @ nimmt das Symbol main in die globale Sysmboltabelle auf
        .type   main,function
main:
        push    {r4, r5, r6, r7, r9, lr}

        ldr     R0, = 0xaabbccdd
        ldr     R1, = 0xffbbffbb
        ldr     R2, = 0xfffffffe
        ldr     r3, = 0x123456    @ z.B. Matrikelnummer
        ldr     r4, = 0x3
        ldr     r5, = 0x2
        ldr     r6, = 0x7fffffff
        ldr     r7, = 0x80000000
                                  @ R9 (hexadez.) -                                                    N, Z, C, V
        ANDS    R9, R0, R3        @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        EOR     R9, R3, R3        @                - Gilt das Ergebnis für jeden Wert in R3?   ja / nein
        SUBS    R9, R7, #3        @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        RSBS    R9, R5, #3        @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        ADDS    R9, R4, #12       @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        ADDS    R9, R6, R4        @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        TST     R4, #1            @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        TEQ     R4, R4            @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        CMP     R5, R4            @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        CMN     R2, R5            @                - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?  _, _, _, _
        ORR     R9, R0, R3        @
        MOV     R9, #126          @
        BIC     R9, R0, R1        @
        BIC     R9, R2, #15       @
        MVN     R9, R1            @

        pop     {r4, r5, r6, r7, r9, pc}
.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-main

// End of File
```

zu Aufgabe 5:

```
// Name:            Matrikelnummer:
// Name:            Matrikelnummer:
// Datum:

        .file   "aufgabe5.S"
        .text           @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
        .align  2       @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren Adresse liegen
                        @ unteren 2 Bit sind 0
        .global main    @ nimmt das Symbol main in die globale Symboltabelle auf
        .type   main,function
main:
        push    {r4, r5, r6, r7, lr}
        mov     r4, #1
        mov     r5, #-1
        mov     r6, #15
        mov     r7, #0x80000000
//..


        pop     {r4, r5, r6, r7, pc}
.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-main

// End of File
```

zu Zusatzaufgabe 1:

```
// Name:            Matrikelnummer:
// Name:            Matrikelnummer:
// Datum:
        .file   "zusatzaufgabe1.S"
        .text           @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
        .align  2       @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren Adresse liegen
                        @ unteren 2 Bit sind 0
        .global main    @ nimmt das Symbol main in die globale Symboltabelle auf
        .type   main,function
main:
        ldr r1, =0x876543221
//..

        bx      lr
.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-main

// End of File
```

****

```
# Makefile für Rechnerarchitekturpraktikum Termin 3 SS2022
# von: Manfred Pester
# vom: 27.04.2020

# Variable fuer den zu nutzenden Compiler
GCC = arm-elf-eb63-gcc

all: aufgabe1 aufgabe2 aufgabe3 aufgabe5 zusatzaufgabe1

aufgabe1: aufgabe1.S
	$(GCC) -g aufgabe1.S -o aufgabe1.elf

aufgabe2: aufgabe2.S
	$(GCC) -g aufgabe2.S -o aufgabe2.elf

aufgabe3: aufgabe3.S
	$(GCC) -g aufgabe3.S -o aufgabe3.elf

aufgabe5: aufgabe5.S
	$(GCC) -g aufgabe5.S -o aufgabe5.elf

zusatzaufgabe1: zusatzaufgabe1
	$(GCC) -g zusatzaufgabe1.S -o zusatzaufgabe1.elf

clean:
	rm *.o
	rm *.elf
```