

2º Trabalho Prático
CIC 116432 – Software Básico
Prof. Bruno Macchiavello
2º Semestre de 2018

1 Introdução

O trabalho consiste em duas partes: *(i)* implementar em C/C++ um método de tradução de uma linguagem de montagem simples para uma representação de código objeto e IA-32, *(ii)* implementar um programa em C/C++ um arquivo executável em formato ELF 32 bits.

2 Objetivo

Fixar o funcionamento de um processo de ligação e formato de arquivos.

3 Especificação

3.1 Tradutor

O programa ligador (`tradutor.c`) deve receber um arquivo (`arquivo.asm`) como argumento. Este arquivo deve estar na linguagem Assembly hipotética vista em sala de aula (com algumas modificações, a serem descritas posteriormente). Sendo que deve estar separadas em seções de dados e códigos. Não será avaliado detecção de erros léxicos, semânticos ou sintáticos. A linguagem hipotética é formada por um conjunto de instruções e diretivas mostradas na Tabela no final desta especificação.

O programa deve entregar uma saída. Um arquivo em formato texto (`arquivo.s`) que deve ser a tradução do programa de entrada em Assembly IA-32. Observe que as seções de texto e dados da linguagem de montagem hipotética devem ser convertidas para o novo formato de forma a conservar o comportamento correto do programa (section BSS, DATA ou TEXT). Este arquivo de saída deve ser capaz de montar, ligar e rodar utilizando o sistema operacional LINUX, e o montador NASM. Assumir sempre dados de e registradores de 32 bits. Lembrar de estender o sinal para o EDI antes de fazer operação de divisão e na multiplicação somente verificar se o resultado da multiplicação precisou mais de 32 bits e nesse caso dar mensagem de overflow.

Para entrada e saída de dados a linguagem hipotética, possui como sempre a leitura/escrita de números inteiros mediante as instruções INPUT, OUTPUT. Essas instruções devem ser capaz de ler números inteiros COM SINAL, com dígitos suficientes para ler valores de até 32 bits, e deve aceitar somente dígitos entre 0 e 9 e o sinal de negativo no início. Além disso, agora para ler/escrever caracteres agora existem as instruções C_INPUT e C_OUTPUT. As quais trabalham com um único caractere em ASCII. Para trabalhar com STRINGS as instruções S_INPUT e S_OUTPUT. As instruções com string possuem 2 operandos, além do endereço de memória onde deve ser lido/escrito o string, o outro operando é o tamanho do string. Assumir que as strings nunca serão maiores que 100 caracteres. Na saída do programa traduzido, deve existir então 8 sub-rotinas LeerInteiro, EscreverInteiro, LeerChar, EscreverChar, LeerString, EscreverString. As funções devem estar em Assembly IA-32. No arquivo de saída (arquivo.s) as instruções de INPUT, OUTPUT, C_INPUT, C_OUTPUT, S_INPUT e S_OUTPUT devem ser trocadas por chamadas a sub-rotinas mediante o comando CALL como visto em sala de aula. As funções LeerInteiro, EscreverInteiro, LeerChar, EscreverChar. Quando são lidos/escritos mais de um caractere/dígito isso deve ser feito até o ENTER (0x0A) (no caso das funções de STRING elas devem esperar ou ENTER acontecer ou o tamanho máximo ser atingido). Todas as funções devem devolver em EAX a quantidade de caracteres lidos/escritos. As funções NÃO podem ser cópias da io.mac (qualquer tentativa de cópia significa reprovação automática na disciplina como indicado no plano de ensino). É obrigatório o uso de PILHA para passagem de parâmetros.

Tabela 1: Instruções e diretivas.

Instruções				
Mnemônico	Operandos	Código	Tamanho	Descrição
ADD	1	1	2	ACC \leftarrow ACC + MEM[OP]
SUB	1	2	2	ACC \leftarrow ACC - MEM[OP]
MULT	1	3	2	ACC \leftarrow ACC * MEM[OP]
DIV	1	4	2	ACC \leftarrow ACC / MEM[OP]
JMP	1	5	2	PC \leftarrow OP
JMPN	1	6	2	Se ACC < 0, PC \leftarrow OP
JMPP	1	7	2	Se ACC > 0, PC \leftarrow OP
JMPZ	1	8	2	Se ACC = 0, PC \leftarrow OP
COPY	2	9	3	MEM[OP2] \leftarrow MEM[OP1]
LOAD	1	10	2	ACC \leftarrow MEM[OP]
STORE	1	11	2	MEM[OP] \leftarrow ACC
INPUT	1	12	2	MEM[OP] \leftarrow STDIN
OUTPUT	1	13	2	STDOUT \leftarrow MEM[OP]
C_INPUT	1	15	2	MEM[OP] \leftarrow STDIN
C_OUTPUT	1	16	2	STDOUT \leftarrow MEM[OP]
S_INPUT	2	19	3	MEM[OP1] \leftarrow STDIN
S_OUTPUT	2	20	3	STDOUT \leftarrow MEM[OP1]
STOP	0	14	1	Encerrar execução.
Diretivas				
SECTION	1	-	0	Marcar início de seção de código (TEXT) ou dados (DATA).
SPACE	0/1	-	variável	Reservar 1 ou mais endereços de memória não-inicializada para armazenamento de uma palavra.
CONST	1	-	1	Reservar memória para armazenamento de uma constante inteira de 16 <i>bits</i> em base decimal ou hexadecimal.
EQU	1	-	0	Cria um sinônimo textual para um símbolo
IF	1	-	0	Instrue o montador a incluir a linha seguinte do código somente se o valor do operando for 1