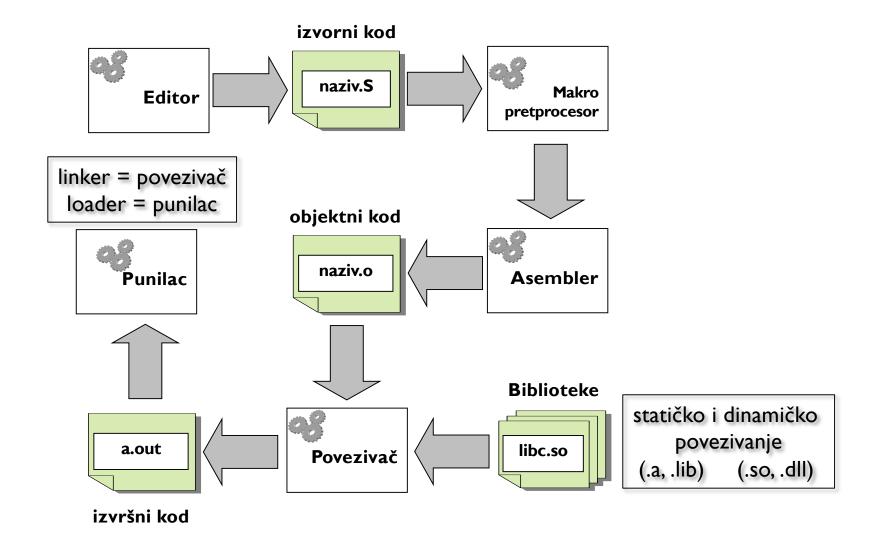
# Sistemski programi

## Prevođenje i pokretanje programa



## Editor

Poređenje editora: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\_of\_text\_editors">https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\_of\_text\_editors</a>

Kreiranje/izmena sadržaja tekstualnih fajlova

Prikaz (dela fajla) po linijama

- kontrolni znaci, gde počinje i završava se linija?

```
000000000: 50 72 76 61 20 6C 69 6E|69 6A 61 20 74 65 6B 73 Prva linija teks 000000010: 74 61 2E 20 49 20 6A 6F|73 20 6D 61 6C 6F 2E 2E ta. I jos malo.. 000000020: 2E 0A 44 72 75 67 61 20|6C 69 6E 69 6A 61 2C 20 ..Druga linija, 00000030: 70 72 65 74 68 6F 64 6E|6F 20 6A 65 20 7A 6E 61 prethodno je zna 00000040: 6B 20 7A 61 20 45 4E 54|45 52 2E 0A 0A 54 72 65 k za ENTER...Tre 00000050: 63 61 20 6C 69 6E 69 6A|61 20 73 61 20 6D 61 6C ca linija sa mal 00000060: 6F 20 72 61 7A 6D 61 6B|61 20 6F 64 20 64 72 75 o razmaka od dru ge..
```

```
Prva linija teksta. I jos malo...
Druga linija, prethodno je znak za ENTER.
```

Treca linija sa malo razmaka od druge.

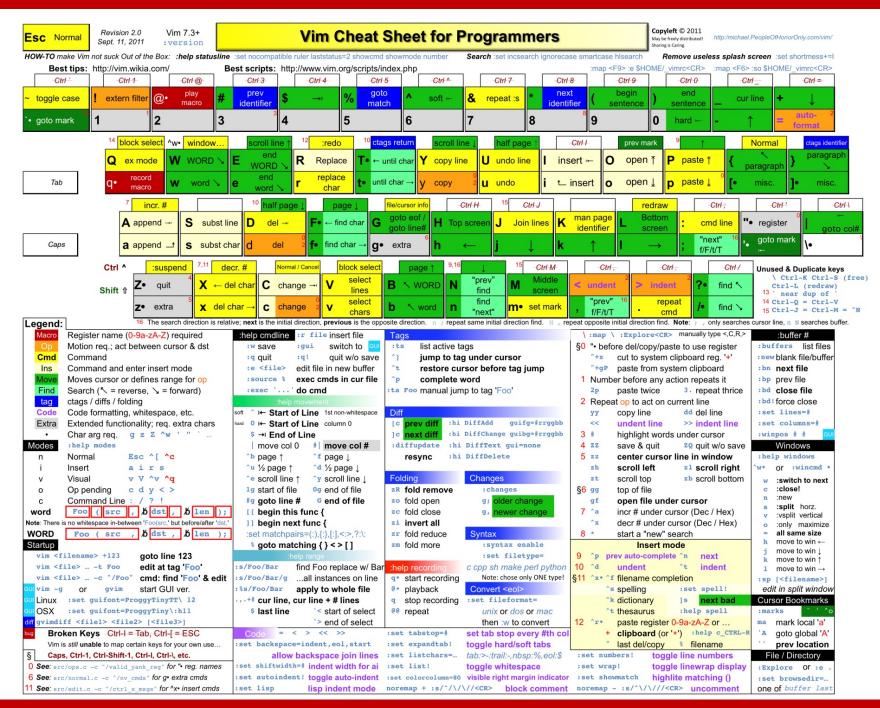
## Editor

#### **Komande**

- editorske komande(komandni i znakovni režim rada)
- kombinacija tastera
- poseban pokazivački uređaj

#### Kursor

- ubaci/prepiši (engl. insert/overwrite)
- enter pomeranje na narednu liniju



## Makro pretprocesor

Poziva se pre asemblera, analizira fajl i prepoznaje:

- makro definicije
- makro pozive
- uslovne direktive

Menja sadržaj fajla pre prosleđivanja asembleru

Zasniva se na leksičkoj i sintaksnoj analizi

Prepoznavanje makro definicija

- tabela makro imena
- tabela makro tela

## Makro pretprocesor

Radi brže pretrage, parametri makroa se zamenjuju rednim brojevima ispred kojih je znak &

IZBACI	MAKRO PREBACI_RP DODAJ_1 KRAJ	R R,(%0) %0
UBACI	MAKRO PREBACI_PR DODAJ_1 KRAJ	R (%1),R %1

Tabela makro imena			
IZBACI 1 2			
UBACI	3	4	

	Tabela makro tela				
1	PREBACI_RP	&1,(%0)			
2	DODAJ_1	%0			
3	PREBACI_PR	(%1),&1			
4	DODAJ_1	<b>%1</b>			

## Makro pretprocesor

Prepoznavanje makro poziva

– argumenti se smeštaju u tabelu argumenata

#### **IZBACI** %2

redni broj	Argument
1	<b>%2</b>

- pretraga tabele imena i nalaženje linija koje odgovaraju makro definiciji
- zamena poziva telom (uz zamenu parametara)
- ponovna analiza od prve ubačene linije

Analiza programa u vidu tekstualnog fajla

- prepoznavanje naredbi i direktiva
- leksička, sintaksna i semantička analiza

**SABERI %3, #2** 

**SABERI %3, \$2** 

PREBACI DR prom, %I

(pri čemu prom ne postoji)

**Skener** – prepoznaje ispravne reči jezika

Parser – prepoznaje ispravne rečenice jezika

Semantička analiza – obično deo parsera

## EBNF definicije

```
malo_slovo -> a|b|c|č|ć|d|đ|e|f|g|h|i|j|k|||m|n|o|p|r|s|š|t|u|v|z|ž
cifra -> 0|1|2|3|4|5|6|7|8|9
decimalni broj -> cifra{cifra}
heksa cifra -> cifra|A|B|C|D|E|F
heksadecimalni broj -> 0x(heksa cifra){heksa cifra}
broj -> decimalni broj|heksadecimalni broj
labela -> malo slovo{malo slovo|cifra| }
```

## EBNF definicije

```
direktiva -> nova_linija [labela:]
             razmak (ZAUZMI|NAPUNI)
             razmak broj
   telo -> { direktiva
              osnovna naredba
              naredba_prebacivanja
             | upravljačka naredba}
program -> POČETAK razmak labela telo
             nova linija KRAJ
```

#### Greške prilikom asembliranja

- pojava neočekivanog znaka
- pojava neočekivane reči
- kršenje semantičkog pravila
- oporavak od greške sledeća naredba/direktiva

#### Generisanje mašinskog koda

- ako je naredba uspešno prepoznata
- kod naredbe iz tabele naredbi (engl. opcode table)

kod tipa	relativni kod	kod 1. registra	kod 2. registra	obavezna
naredbe (4 bita)	naredbe (4 bita)	(4 bita)	(4 bita)	reč
				dodatna
				reč

Ime naredbe	Heksadecimalni kod naredbe i njena dužina		Ime naredbe	Heksadecimalni kod naredbe i njena dužina	
DESNO	34	1	SKOČI	C0	2
DODAJ_1	30	1	SKOČI_ZA_<	D2	2
I	14	1	SKOČI_ZA_<=	D5	2
ILI	15	1	SKOČI_ZA_!=	D1	2
LEVO	33	1	SKOČI_ZA_==	D0	2
NATRAG	F0	1	SKOČI_ZA_>	D4	2
NE	32	1	SKOČI_ZA_>=	D3	2
ODBIJ_1	31	1	SKOČI_ZA_±_<	D6	2
ODUZMI	12	1	SKOČI_ZA_±_<=	D9	2
ODUZMI_P	13	1	SKOČI_ZA_±_>	D8	2
POZOVI	E0	2	SKOČI_ZA_±_>=	D7	2
PREBACI_DR	60	2	SKOČI_ZA_M	DA	2
PREBACI_IR	80	2	SKOČI_ZA_N	D0	2
PREBACI_NR	50	2	SKOČI_ZA_NE_M	DB	2
PREBACI_PR	70	1	SKOČI_ZA_NE_N	D1	2
PREBACI_RD	90	2	SKOČI_ZA_NE_P	D3	2
PREBACI_RI	В0	2	SKOČI_ZA_NE_V	DD	2
PREBACI_RP	A0	1	SKOČI_ZA_P	D2	2
PREBACI_RR	40	1	SKOČI_ZA_V	DC	2
SABERI	10	1	UPOREDI	20	1
SABERI_P	11	1			

Viši bajt obavezne reči – kod naredbe

Niži bajt obavezne reči – registri

- SABERI %2, %3 -> 1023

Dodatna reč

- ako je broj, nema problema
- ako je labela, određivanje njene adrese mora prethoditi popunjavanju dodatne reči

Labela ispred naredbe

Labela ispred direktive

#### Tabela labela/simbola (engl. symbol table)

- Uz svaku labelu postoji polje sa njenom adresom
- Zbog referenciranja unapred (engl. forward reference),
   asembliranje obično ide u dva prolaza
  - I. Analiza teksta i popunjavanje tabele simbola
  - 2. Generisanje mašinskog koda
- Tabela labela često ima i polje sa tekućim stanjem:
  - definisana, definisana i korišćena,
     nedefinisana i korišćena
- Određivanje adrese labela zahteva brojač lokacija

#### Brojač lokacija (engl. location counter)

- zna se dužina svake naredbe i direktive
- prilikom analize programa se može izračunati
   adresa naredne naredbe/direktive
- u brojaču lokacija se uvek nalazi adresa
   početka naredbe ili direktive čija analiza sledi
- inicijalna vrednost?
- kada se naiđe na novu labelu, njena adresa je?

Asemblerski program		Brojač lokacija	
	POČETAK	ulaz	0
ulaz:	PREBACI_NR	\$12,%0	0
	PREBACI_NR	\$10,%1	2
ponovo:	UPOREDI	%1,%0	4
	SKOČI_ZA_==	kraj	5
	SKOČI_ZA_<	manje	7
veće:	ODUZMI	%1,%0	9
	SKOČI	ponovo	10
manje:	ODUZMI	<b>%0,%1</b>	12
	SKOČI	ponovo	13
kraj:	SKOČI	kraj	15
	KRAJ		15

Labela	Adresa
kraj	15
manje	12
ponovo	4
ulaz	0
veće	9

Nakon II prolaza – mašinski oblik programa

objektna sekvenca

Semantičke greške

- duplirana labela
- nedefinisana labela

Algoritamske

greške?

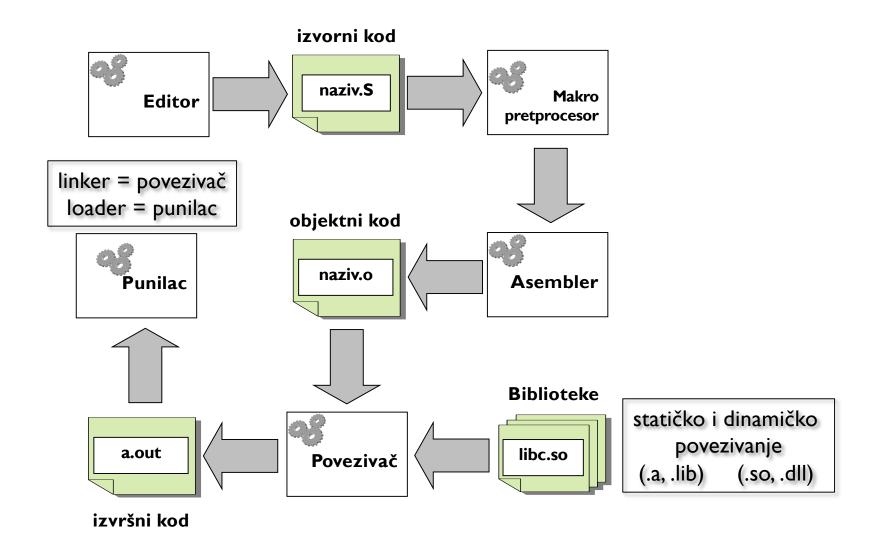
Tabela objektne sekvence						
Adrese	Objektna		Komentar			
lokacija	sekvenca	Komentai				
			POČETAK	ulaz		
0000	5000		DDEDAGT ND	¢12 %0		
0001	000C	ulaz:	PREBACI_NR	\$12,%0		
0002	5010		PREBACI NR	\$10,%1		
0003	A000		PREDACI_NK	\$10, <sub>8</sub> 1		
0004	2001	ponovo:	UPOREDI	%1,%0		
0005	D000		SKOČI ZA ==	kraj		
0006	000F		SKUCI_ZA	Kraj		
0007	D200		SKOČI ZA <	manje		
0008	000C		DROCI_ZA_\	marr je		
0009	1201	veće:	ODUZMI	%1,%0		
000A	C000		SKOČI	22222		
000B	0004		SKOCI	ponovo		
000C	1210	manje:	ODUZMI	%0,%1		
000D	C000		SKOČI	22222		
000E	0004		SKOCI	ponovo		
000F	C000	kraj:	SKOČI	kraj		
0010	000F		DIOCI	aj		
			KRAJ			

Objektna sekvenca se nalazi u objektnoj datoteci

- kod koji još uvek nije spreman za izvršavanje
- nije čitljiv kao tekstualna datoteka
- sadrži adresu ulazne naredbe (engl. entry point) koja odgovara ulaznoj labeli

Za izvršnu sekvencu je neophodan **povezivač** (engl. linker)

## Prevođenje i pokretanje programa



# Linker (povezivač)

#### Od objektne sekvence kreira izvršnu sekvencu

- povezivanje više fajlova
- dodavanje koda sistemskih potprograma

#### Problem relokacije

- sve objektne sekvence počinju od iste adrese
  - samo jedna može od inicijalne adrese
- ređanje sekvenci jedna iza druge
  - konstanta relokacije
- problem apsolutnih adresa u kodu

Tabela objektne sekvence					
Adrese	Objektna	Apsolutna		Vamantan	
lokacija	sekvenca	adresa		Komentar	
				POČETAK	ulaz
0000	5000		ulaz:	PREBACI NR	\$12,%0
0001	000C				
0002	5010			PREBACI NR	\$10,%1
0003	000A				. ,
0004	2001		ponovo:	UPOREDI	%1,%0
0005	D000			SKOČI ZA ==	le mo ÷
0006	000F	<-		SKOCI_ZA	kraj
0007	D200			SKOČI ZA <	mania
0008	000C	<-		SKOCI_ZA_	manje
0009	1201		veće:	ODUZMI	%1,%0
000A	C000			SKOČI	2020110
000B	0004	<-		SKOCI	ponovo
000C	1210		manje:	ODUZMI	%0,%1
000D	C000			SKOČI	
000E	0004	<-		SVOCI	ponovo
000F	C000		le ma ÷ ·	SKOČI	le ma ÷
0010	000F	<-	kraj:	SKUCI	kraj
				KRAJ	

# Linker (povezivač)

Apsolutne adrese se takođe moraju relocirati

- za koliko?
- statička relokacija korekcija apsolutnih adresa za konstantu relokacije

#### Tabela relokacije

Heksadecimalne adrese
0006
0008
000B
000E
0010

generiše je asembler, sadrži logičke adrese lokacija
 objektne sekvence koje sadrže apsolutne adrese

## Relativno adresiranje

Bez apsolutnih adresa, nema ni problema relokacije

 ako se kod skokova umesto apsolutne adrese navede rastojanje (u lokacijama) do naredbe na koju se skače

**Relativna adresa** predstavlja razliku adrese dodatne reči naredbe skoka i obavezne reči ciljne naredbe

Stvarna adresa se dobija sabiranjem sadržaja programskog brojača i relativne adrese

(PC + relativna adresa)

## Relativno adresiranje

Naredba SKOČI sa relativnim adresiranjem:

```
    ciklus: programski brojač → adresne linije (P2)

            1 → č (P41)
            linije podataka → pomoćni registar (P3)

    ciklus programski brojač → registar 1. podatka (P2, P37, P42)
    ciklus pomoćni registar → registar 2. podatka (P4, P37, P43)
    ciklus: saberi (P52)
            linije podataka → programski brojač (P1)
```

Relativna adresa – označen ili neoznačen broj?

Tabela objektne sekvence					
Adrese	Objektna	Relativna		Vomenton	
lokacija	sekvenca	adresa		Komentar	
				POČETAK	ulaz
0000	5000		ulaz:	PREBACI NR	\$12,%0
0001	000C				¥==, ««
0002	5010			PREBACI NR	\$10,%1
0003	000A			INEBACI_MN	Q10, 81
0004	2001		ponovo:	UPOREDI	%1,%0
0005	D000			SKOČI_ZA_==	kraj
0006	0009	<-		SROCI_ZA	KLAJ
0007	D200			SKOČI ZA <	manje
0008	0004	<-		SROCI_ZA_\	manje
0009	1201		veće:	ODUZMI	%1,%0
000A	C000			SKOČI	
000B	FFF9	<-		SKOCI	ponovo
000C	1210		manje:	ODUZMI	%0,%1
000D	C000			SKOČI	
000E	FFF6	<-		SVOCI	ponovo
000F	C000		lema ÷ .	SKOČI	le ma ÷
0010	FFFF	<-	kraj:	SKUCI	kraj
				KRAJ	

# Problem spoljašnjih referenci

Korišćenje labele definisane u drugom fajlu

U toku asembliranja koda koji koristi spoljašnju labelu, takva labela ostaje nedefinisana

Asembler formira **tabelu nedefinisanih labela** (engl. external reference table) koju koristi linker

 pored naziva labele, mora sadržati sve adrese na kojima se ta labela koristi

Asembler formira i **tabelu ulaznih labela** (engl. entry point table)

# Problem spoljašnjih referenci

Tabela objektne sekvence					
Adrese	Objektna	Nedefinisana		Vamantan	
lokacija	sekvenca	adresa	Komentar		
				POČETAK	primer
0000 0001	5010 000C		primer:	PREBACI_NR	\$12,%1
0002 0003	5020 000A			PREBACI_NR	\$10,82
0004 0005	E0F0 0000	<-		POZOVI	nzd
0006 0007	C000 FFFE		kraj:	SKOČI	kraj
				KRAJ	
Tabela re	elokacije				
-					
Tabela nedefinisanih					
labela					
nzd	0005				
Tabela ulaznih labela					
primer	0000				

Tabela objektne sekvence					
Adrese	Objektna	Komentar			
lokacija	sekvenca				
		POČETAK nzd		nzd	
0000	2012	nzd:	UPOREDI	%2,%1	
0001	D000	SKOČI ZA ==		kraj	
0002	0009				
0003	D200		SKOČI ZA <	manje	
0004	0004				
0005	1212	veće:	ODUZMI	%2,%1	
0006	C000		SKOČI	nzd	
0007	FFF9				
0008	1221	manje:	ODUZMI	<b>%1,%2</b>	
0009	C000		SKOČI	nzd	
000A	FFF6		DROCI	1124	
000B	4001	kraj:	PREBACI_RR	%1,%0	
000C	FOFO		NATRAG		
			KRAJ		
Tabela re	elokacije				
-	-				
Tabela nec	Tabela nedefinisanih				
labela					
Tabela ulaznih					
labela					
nzd 0000					

# Objektna sekvenca za NZD potprogram

(prenošenje param. preko %1, %2)

## Obrazovanje izvršne sekvence

Linker preuzima sve objektne sekvence i sve tabele u njima i pravi tabelu objektnih sekvenci (engl. object module table)

Ulazna labela objektne sekvence	Dužina objektne sekvence	Adresa početka objektne sekvence	
primer	8	0000	
nzd	13	8000	

Adresa početka objektne sekvence je i konstanta relokacije

Vrši se relokacija adresa u tabelama relokacije i ulaznih labela

Potom se vrši i relokacija apsolutnih adresa u svim objektnim sekvencama

## Obrazovanje izvršne sekvence

Sve tabele ulaznih labela se spajaju u tabelu spoljašnjih labela (engl. global symbol table)

Tabela spoljašnjih labela		
primer	0000	
nzd	0008	

Prolazi se kroz sve tabele nedefinisanih labela i koriguju se sve adrese koje pripadaju svakoj od nedefinisanih labela

Potom se sve objektne sekvence mogu spojiti u jednu izvršnu sekvencu

Tabela izvršne sekvence				
Adrese	Izvršna	Komentar		
lokacija	sekvenca			
0000	5010		DDEDACT ND	610 01
0001	000C	primer: PREBACI_NR		\$12,%1
0002	5020		DDEDACT ND	¢10 %2
0003	4000		PREBACI_NR	\$10,82
0004	E0F0		POZOVI	nzd
0005	0003		POZOVI	
0006	C000	krai.	SKOČI	lema i
0007	FFFE	kraj: SKOČI		kraj
0008	2012	nzd:	UPOREDI	%2,%1
0009	D000		CYCČT EN	1
000A	0009	SKOČI_ZA_==		kraj
000B	D200	SKOČI ZA <		mania
000C	0004		SKOCI_ZA_	manje
000D	1212	veće:	ODUZMI	%2,%1
000E	C000	SKOČI		nzd
000F	FFF9			
0010	1221	manje:	ODUZMI	%1,%2
0011	C000	SKOČI		nzd
0012	FFF6			
0013	4001	kraj:	PREBACI_RR	%1,%0
0014	F0F0		NATRAG	

# Linker (povezivač)

Linker obično radi u dva prolaza

#### I prolaz:

- formiranje tabele objektnih sekvenci
- relokacija tabela
- formiranje tabele spoljašnjih labela

#### II prolaz:

- relokacija apsolutnih adresa
- rešavanje spoljašnjih referenci
- stvaranje izvršne sekvence

Ulazna adresa izvršne sekvence je jednaka ulaznoj adresi njene prve objektne sekvence

# Loader (punilac)

Zauzimanje (dovoljno) radne memorije

Kopiranje izvršne sekvence iz izvršne datoteke u radnu memoriju (RAM)

Formiranje slike procesa (popunjavanje atributa)

Podešavanje baznog i graničnog registra

Pokretanje programa počevši od njegove ulazne adrese

Postupak pretvaranja logičkih u fizičke adrese se naziva i dinamička relokacija

# Dibager (engl. debugger)

Program koji omogućava nadgledanje izvršavanja drugih programa

Neophodno je da postoji mogućnost prekida izvršavanja programa nakon svake ili nakon unapred odabranih naredbi, nakon čega se poziva dibager

#### Koračni režim rada procesora (engl. single step)

- bit traga (engl. trace bit)
- SR<sub>6</sub> kod KONCEPT-a
- pre dobavljanja svake naredbe se dešava izuzetak u okviru čije obrade se poziva dibager

## Dibager

#### Naredba zamke (engl. trap)

- direktno dovodi do izvršavanja izuzetka
- omogućuje rad dibagera i ako nema koračnog režima rada
- pozivanje dibagera nakon samo nekih naredbi
  - zamena naredbe naredbom zamke
  - vraćanje originalne naredbe kada se aktivira dibager

#### Dibagerski registri

 dibager se aktivira kada se adresa u programskom brojaču poklopi sa sadržajem nekog od dibagerskih registara