

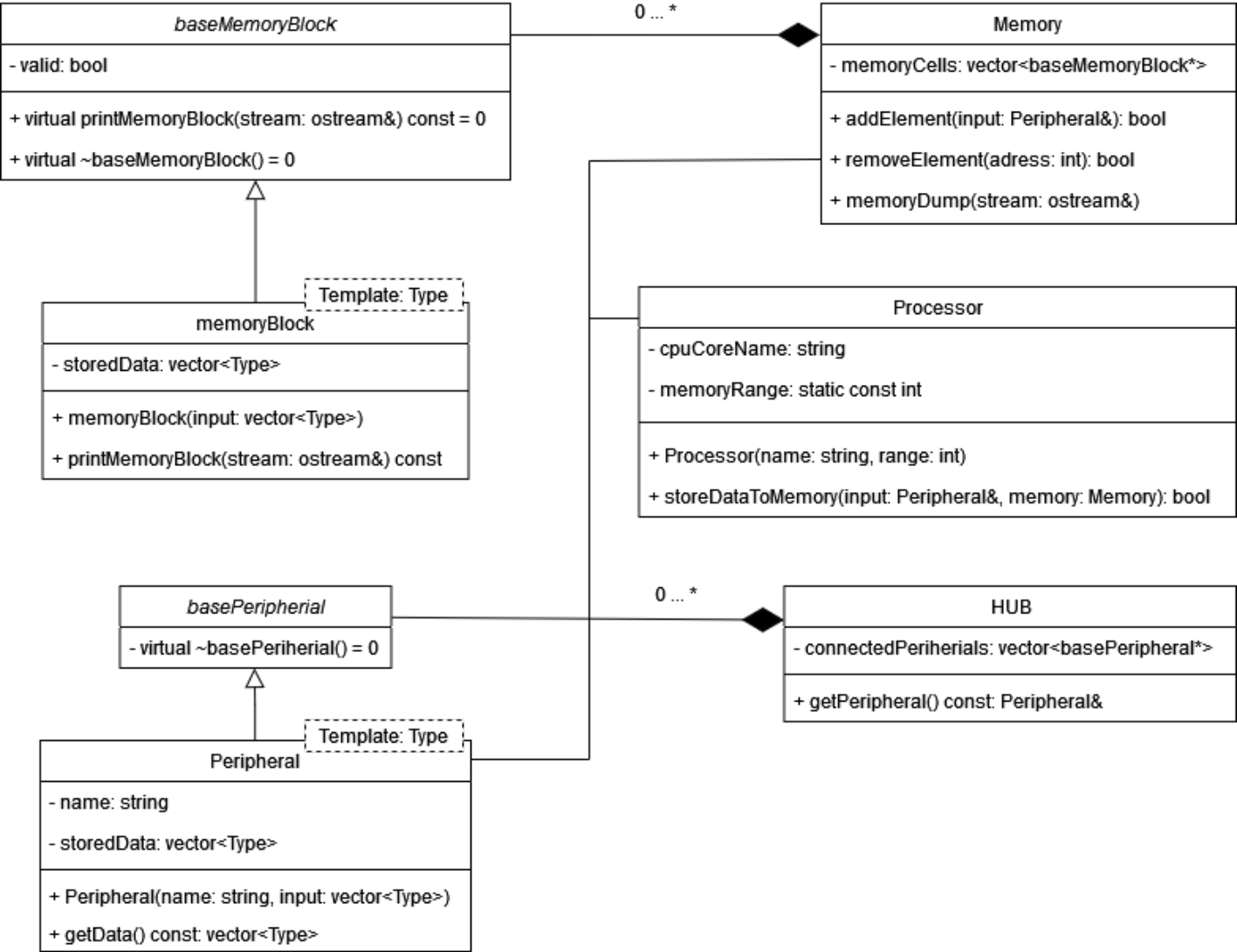
Második programozás Házi Feladat

Terv

Adatok:

- név: Morvai Barnabás
- Neptun kód: EoHBoN
- feladat: Számítógép/perifériák
- leadás dátuma: 2024.04.21.

UML diagram



Fontosabb algoritmusok

Memóriába írás:

Mikor a processzor utasítást küld egy adatsomag letárolására a memóriának, a memória elkezd végigiterálni a memóriacelláin és az első olyan cellába fogja rakni az adatot, amiben a helyességet jelző flag hamis (*false*).

Ha tele a memória, a visszatérési értékkel jelzi a függvény.

Memóriacella törlése:

Törlés esetén az adat nem veszik el rögtön, helyette invalidáljuk. Amikor elérünk a törölni kívánt cellához, a helyességet jelző flaget hamisra (*false*) billentjük, hogy ha később felülírási kérelem érkezik az adott cellára, akkor bemásolható legyen az új adat. Ekkor felszabadítjuk az általa foglalt memóriát és egy újonnan inicializált (*baseMemoryBlock*)-ot teszünk a helyére, azaz átirányítjuk a korábbira mutató pontert.

Ha olyan helyről próbálunk törölni, ami kilóg a memóriacímtartományból, akkor hamis lesz a visszatérési érték.

Periféria adatának bevitele:

A periféria tartalmát a létrehozásakor inicializáljuk a nevével együtt. Ha új adatot akarunk bevinni azt egy másik perifériának a használatával tehetjük meg.

Processzor:

A processzor az, akinek hozzáférése van a perifériákhoz és a memóriához és kezeli őket. Rajta keresztül tudja a felhasználó kezelni a számítógépet.

Ezen kívül a perifériákon keresztül tud adatot mozgatni a memóriába, a megfelelő függvényekkel.

Használat

A használatot egy általam írt tesztprogramban fogom bemutatni, ahol a program lehetőségeit próbálom kiaknázni és a hibalehetőségekre is lesz példa, hogy a hibakezelést is bemutassam, mint például a teli memória.