



# ARCHITETTURA 8086



Fabio Danubio III C INF

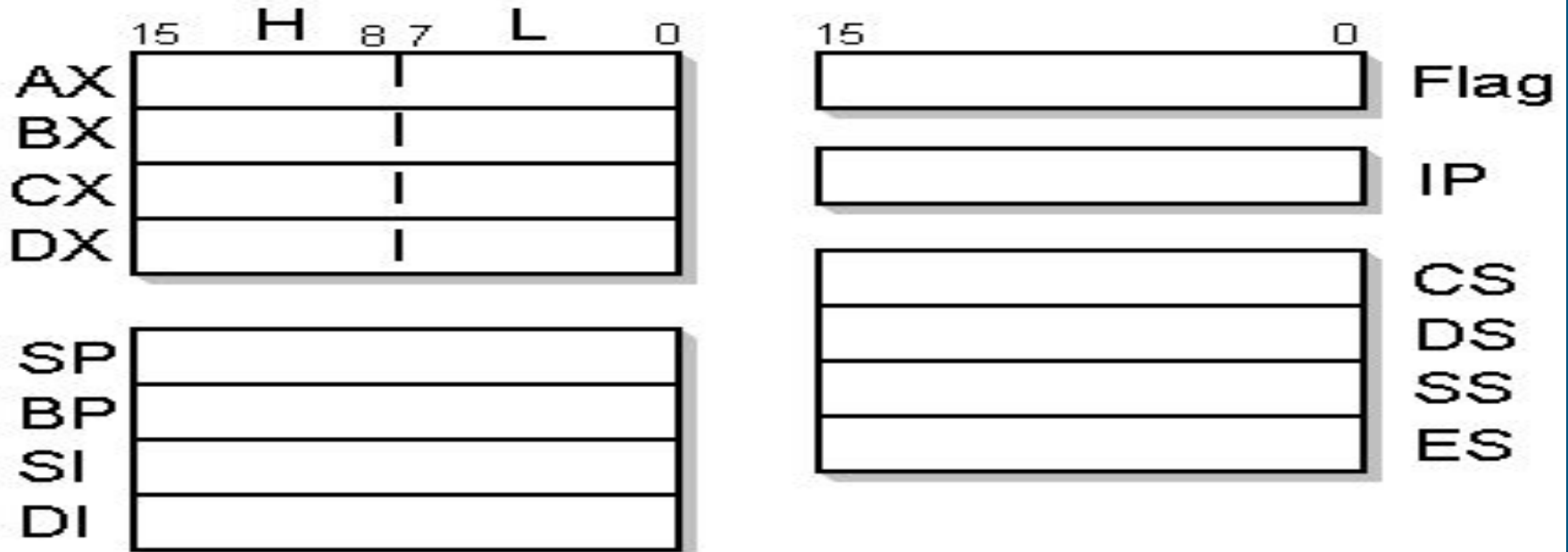


# Execute Unit - Bus Interface Unit

---



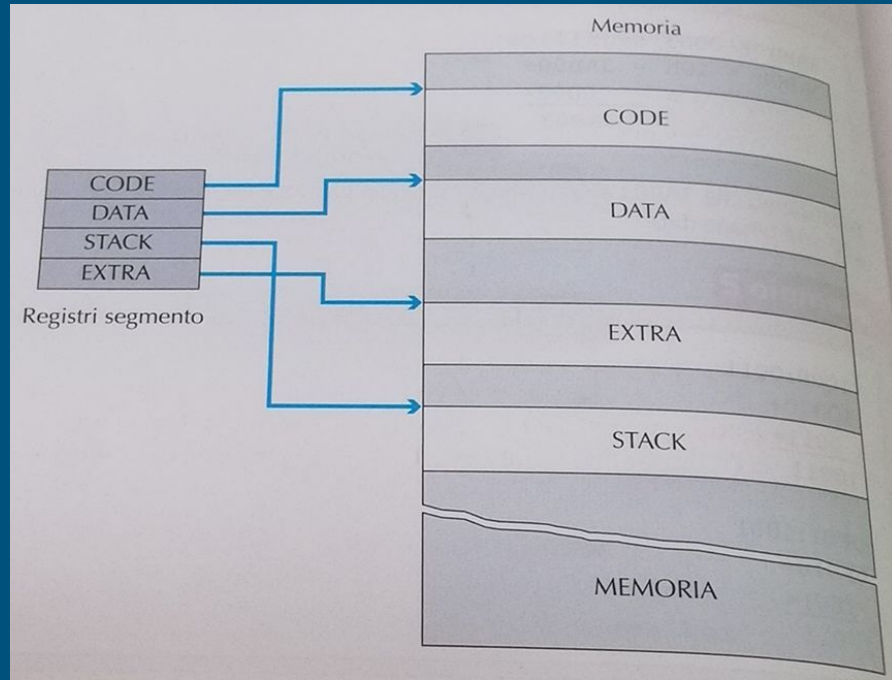
# VARI REGISTRI 8086



# ORGANIZZAZIONE & GESTIONE DELLA MEMORIA

RISOLUZIONE PROBLEMA

# SEGMENTAZIONE



```

#include <iostream>

main()
{

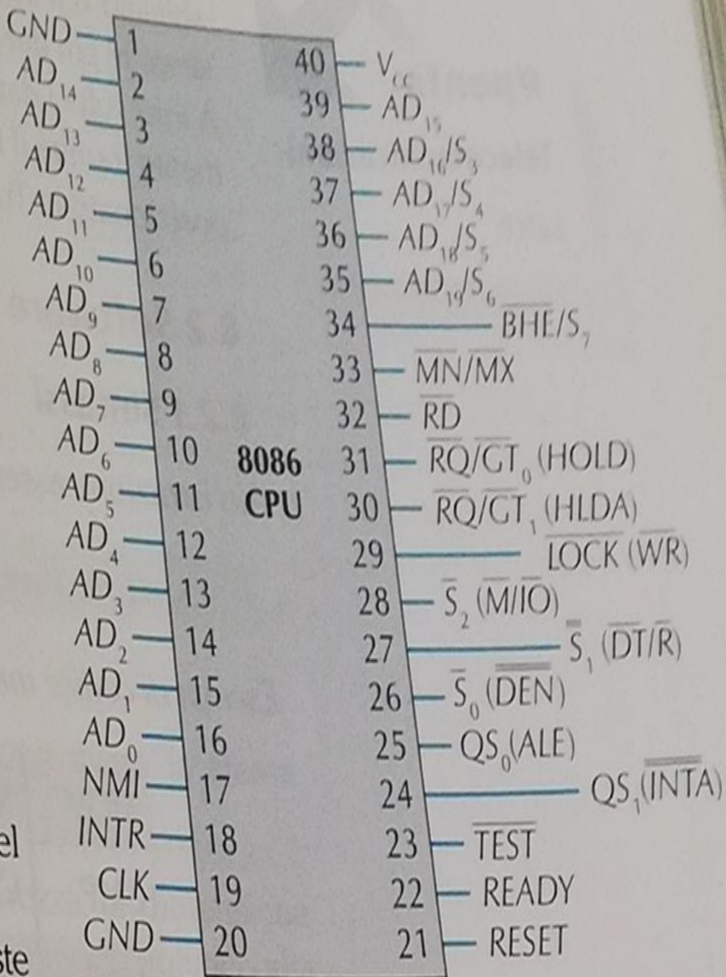
    char s, risp;
    int num1, num2, som;
    printf("Programma di prova sulla somma e la struttura IF\n");

    printf("Inserire il primo numero e premere INVIO:");
    scanf("%d", &num1);
    printf("Inserire il secondo numero e premere INVIO:");
    scanf("%d", &num2);
    som = num1 + num2 + 1;
    printf("Il risultato della soma e': %d\n", som);

    printf("Tutto bene? (s/n):");
    scanf("%c", &risp);
    if (risp == 's')
        printf("Mi hai scoperto! Ah ho imparato il cilo IF");
    else
    {
        printf("Ehi, mi sa che non sai contare!");
    }
}

```

# Rilocazione dinamica



# COLLEGAMENTI ESTERNI 8086 & MultiPlexaggio dati/indirizzi

Le 20 linee del bus indirizzi (A0, A19)

Le 16 linee del bus dati (D0, D15)

Le linee del bus di controllo, tra cui il segnale di  
M/O (mory I/O)  
RD (Read)

INTA (Interrupt ack: per il riconoscimento degli interrupt maschrabili)

INTR (interrupt request per la richiesta di interrupt mascherabile)

NMI (Not mascherable interrupt per l'invio di interrupt non mascherabile)

BHE (per il trasferimento a 8 o 16 bit)

Il clock per la temporizzazione delle opere



# SOFTWARE 8086






# SINTASSI



<Codice mnemonico> <Operandi>  
Regole di sintassi



# METODI DI INDIRIZZAMENTO:

metodi di indirizzamento che non coinvolgono la memoria:

- Immediato
- A Registro

E metodi che coinvolgono la memoria:

- Diretto
- Indiretto tramite registro
- Indiretto a registro base con spostamento
- Indiretto a registro base e indice
- Indiretto a registro base, indice e spostamento.



# Istruzioni

MOV  
ROTATION  
SHIFT  
MOVS  
LODX  
STOX





# ISTRUZIONI DI CONTROLLO



IF...THEN...ELSE  
WHILE-DO  
CASE  
FOR





# ISTRUZIONI GESTIONE STACK



PUSH  
POP  
CALL  
RET-RETF

