



UNIVERSITÀ  
di **VERONA**

Dipartimento  
di **INFORMATICA**

## Relazione progetto ASM

Bottacini Luca (VR474339)

Lecini Rustem (VR471559)

Roin Giovanni (VR471473)

06/05/2022

## Indice

<b>Sistema di telemetria F1</b>	<b>3</b>
Traccia . . . . .	3
Variabili . . . . .	3
Funzioni . . . . .	4
Passaggio dei parametri . . . . .	4
Funzioni di supporto . . . . .	5

## Sistema di telemetria F1

Abbiamo sviluppato un programma in linguaggio *Assembly x86* con sintassi **AT&T**, che simula il sistema di telemetria del videogame F1.

### Traccia

Il sistema legge un file la cui prima riga è il nome di un pilota, mentre le successive sono precedute dall'istante di tempo e dall'identificatore del pilota a cui sono associate e contengono:

- giri al minuto del motore
- temperatura del motore
- velocità istantanea del veicolo.

Tutte queste informazioni sono nel formato:

`istante, identif., velocità, giri, temperatura`

Se il pilota viene riconosciuto, dopo aver letto, interpretato ed elaborato le informazioni, il sistema produce un file in cui tutte le informazioni riguardano esclusivamente lui, altrimenti scrive **"Invalid"** all'interno dello stesso e termina.

Il riconoscimento avviene cercando il nome all'interno di un contenitore, se viene trovato ne viene utilizzato l'identificatore per interpretare le righe sottostanti.

Tutte le righe prodotte seguono il formato:

`istante, liv. giri, liv. temperatura, liv. velocità`

Tranne l'ultima che contiene i valori massimi di queste statistiche e in più la media (intera) della velocità istantanea, più precisamente:

`max. giri, max. temperatura, max. velocità, med. velocità`

I livelli che possono assumere le varie informazioni sono riportati nella tabella:

Parametro	LOW	MEDIUM	HIGH
<b>Giri motore</b>	$x \leq 500$	$5000 < x \leq 10000$	$x > 110$
<b>Temperatura</b>	$x \leq 90$	$90 < x \leq 110$	$x > 110$
<b>Velocità</b>	$x \leq 110$	$100 < x \leq 250$	$x > 250$

### Variabili

Per riuscire a realizzare il sistema abbiamo usufruito di quattro variabili:

1. un array contenente i nomi dei piloti
2. un array contenente le stringhe "LOW", "MEDIUM", "HIGH"
3. un array contenente le soglie tra i livelli
4. una stringa per scrivere "Invalid".

L'array contenente i nomi dei piloti viene utilizzato nella funzione `telemetry` per capire se la prima riga del file è un pilota valido, mentre quelli contenenti le stringhe e le soglie vengono utilizzate nella funzione `telemetry_line` per stampare la giusta stringa in base al valore della statistica.

Questi array non sono altro che targhette salvate staticamente nel codice che poi vengono caricate una dopo l'altra contigualmente nello stack. Ad esempio per caricare le stringhe dei livelli abbiamo scritto:

```
/* Carica la stringa "HIGH". */
leal level_02_str, %esi      # Carica l'indirizzo in %esi.
movl %esi, -4(%ebp)         # e lo copia nello stack.

/* Ripete la stessa operazione con "MEDIUM" e "LOW". */
leal level_01_str, %esi
movl %esi, -8(%ebp)
leal level_00_str, %esi
movl %esi, -12(%ebp)
```

Mentre per l'array delle soglie, essendo costituito da interi, non abbiamo utilizzato l'istruzione `leal` ma `movl`. Infine, la stringa "Invalid" viene usata anch'essa in `telemetry` nel caso in cui il pilota non sia stato riconosciuto.

## Funzioni

### Passaggio dei parametri

Prima di tutto, durante la chiamata di una funzione esistono due protagonisti, il **chiamante** ed il **chiamato**, che hanno responsabilità diverse.

Più precisamente, nello standard di chiamata C, il *chiamante* deve:

1. Eventualmente salvare i registri `%eax`, `%edx` ed `%ecx`
2. Caricare nello stack dall'ultimo al primo i vari parametri
3. Chiamare la funzione stessa
4. Recuperare il risultato dal registro `%eax` se necessario.

Viceversa, il *chiamato* ha il compito di:

1. Salvare il registro `%ebp` nello stack
2. Allocare eventuale spazio nello stack per le variabili
3. Salvare i registri `%ebx`, `%esi`, `%edi` se vengono utilizzati
4. Eseguire tutte le operazioni utili a produrre il risultato
5. Recuperare i registri se precedentemente salvati
6. Liberare lo spazio se precedentemente allocato
7. Recuperare il valore iniziale di `%ebp` dallo stack
8. Ritornare al chiamante.

## Funzioni di supporto

Per riuscire a implementare il sistema nel modo più comprensibile e ordinato possibile, abbiamo implementato delle funzioni di supporto come ad esempio le `strncmp` e `strncpy` della libreria standard C.

### Lunghezza di una stringa

```
unsigned int
strlen(const char *str)
{
    const char *s = str;      // Copia l'indirizzo originale.

    while (*s != 0)           // Finché non incontra il terminatore.
        ++s;                  // incrementa il puntatore.

    return s - str - 1;       // Restituisce la distanza tra i due.
}
```

Calcola la lunghezza di una stringa escludendo il carattere terminatore.

### Confronto tra stringhe

```
int
strncmp(const char *str1, const char *str2, unsigned int num)
{
    char c1 = 0, c2 = 0;

    do {
        c1 = *str1++, c2 = *str2++;
    } while (num-- > 0 && c1 != 0 && c1 == c2);

    return c1 - c2;
}
```

Confronta un certo numero di caratteri di due stringhe.

### Ribaltamento di una stringa

```
char *
strnrev(char *str, unsigned int num)
{
    char *s = str, *d = str + num, c = 0;

    for (; s < d; ++s, --d)
        c = *s, *s = *d, *d = c;
}
```

```

    return str;
}

```

Scambia un certo numero di caratteri di una stringa.

### Copia di una stringa

```

unsigned int
strncpy(char *dst, const char *src, unsigned int num)
{
    const char *s = src;
    char *d = dst;

    while (num-- > 0) {
        if ((*d++ = *s++) == 0)
            break;
    }

    return d - dst;
}

```

Copia un certo numero di caratteri da una stringa in un'altra.

Solamente se il numero di caratteri da copiare supera la lunghezza della stringa sorgente, allora viene copiato anche il terminatore.

### Copia di una stringa

```

unsigned int
strncpy(char *dst, const char *src, unsigned int num);
{
    int n = num;
    const char *s = src;
    char *d = dst;

    while (--num > 0) {
        if ((*d++ = *s++) == 0)
            break;
    }

    if (num == 0 && n > 0)
        *d = 0;

    return d - dst;
}

```

Copia un certo numero di caratteri da una stringa in un'altra.

Indipendentemente dallo stato della stringa sorgente, quella di destinazione viene terminata sempre, al prezzo di un carattere copiato in meno.

### Conversione da stringa ad intero

```
unsigned int
strtoi(const char *str)
{
    int res = 0;

    while (*str >= 48 && *str <= 57)
        res = res * 10 + *str++ - 48;

    return res;
}
```

Converte una stringa in un intero di base 10.

### Conversione da intero a stringa

```
char *
itostr(unsigned int num, char *str)
{
    int n = num;
    char *s = str;

    if (num != 0) {
        do {
            *s++ = (num % 10) + 48;
        } while (num /= 10);
    } else
        *s++ = 48;

    *s = 0;

    c_strnrev(str, s - str - 1);
    return str;
}
```

Converte un intero di base 10 in una stringa.

### Separazione di una stringa

```
char*
strsep(char **ptr, char sep)
{
    char *s = *ptr, *d = *ptr;
```

```

    if (s != 0) {
        while (*s != 0 && *s != sep)
            ++s;

        if (*s != 0) {
            *s++ = 0;
            *ptr = s;
        } else
            *ptr = 0;
    }

    return d;
}

```

Spezza una stringa sul posto in base ad un certo carattere separatore.