Zadanie 1.

W tym zadaniu przydatna będzie wiedza na temat assemblera. Bo to właśnie w assemblerze będziemy chcieli napisać mały system operacyjny. System ten będzie odczytywał znak wybrany na klawiaturze i wyświetlał go na ekranie. Opcjonalnym dodatkiem będzie nieskończona pętla która, pozwoli na ciągłe wczytywanie i wypisywanie znaków.

Na początku tworzymy plik z rozszerzeniem .S

W naszym pliku na początku umieszczamy dyrektywę .code16 Zapewnia ona że nasze instrukcję będą interpretowane jako instrukcję Thumb. (Wybór taki a nie inny ponieważ w tej składni wszystko zostało przetestowane i działa)

Następnie sugeruję użycie dyrektywy .global wraz z symbolem _start Dyrektywa ta deklaruję symbol, który może być używany przez linker do rozpoznawania odniesień symboli w osobnych plikach obiektów i bibliotek. W tym przypadku mamy tylko jeden plik ale mogą się pojawiać niepotrzebne warningi więc dopisanie tej dyrektywy nie zaszkodzi.

Do realizacji tego zadania wystarczą dwie instrukcję użyte odpowiednią ilość razy. mov oraz int

Użycie obydwóch z nich można znaleźć w poniższych linkach

https://stanislavs.org/helppc/int 16.html

https://stanislavs.org/helppc/int 10.html

http://www.keil.com/support/man/docs/armasm/armasm_dom1361289878994.htm

Aby wczytywanie z klawiatury działało w ciągły sposób możemy zastosować instrukcję jmp

https://www.tutorialspoint.com/assembly_programming/assembly_conditions.htm

Bibliografia/przydatne linki:

http://www.keil.com/support/man/docs/armasm/armasm_dom1396000297263.htm http://www.keil.com/support/man/docs/armasm/armasm_dom1361290009343.htm http://www.keil.com/support/man/docs/armasm/armasm_dom1361289878994.htm