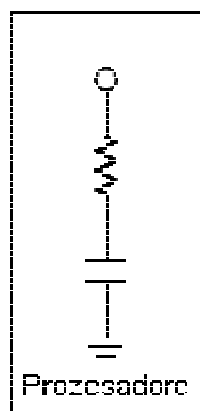
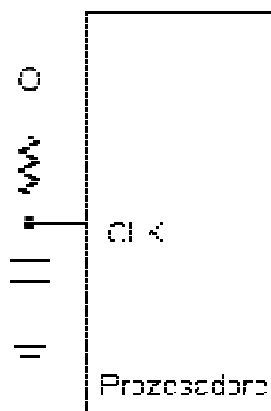


Erlojua

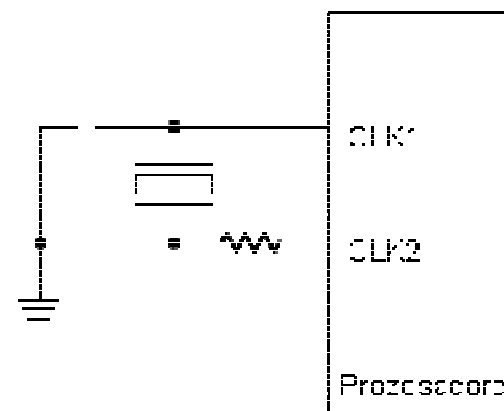
PUNaren egoera makinak erloju bat behar du jokatzeko.
Mota anitzeko erlojuak jarri ahal zaizkio prozesadore bati.



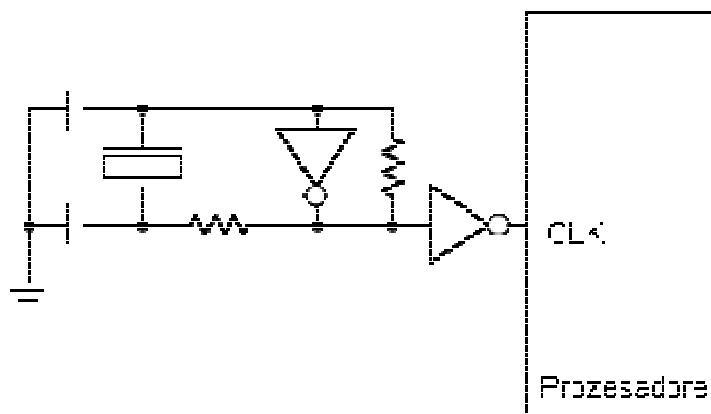
(a)



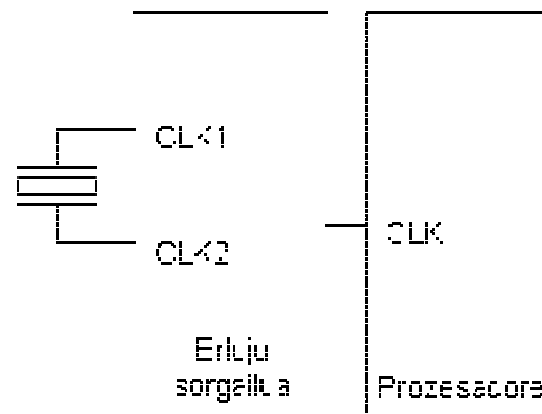
(b)



(c)



(d)

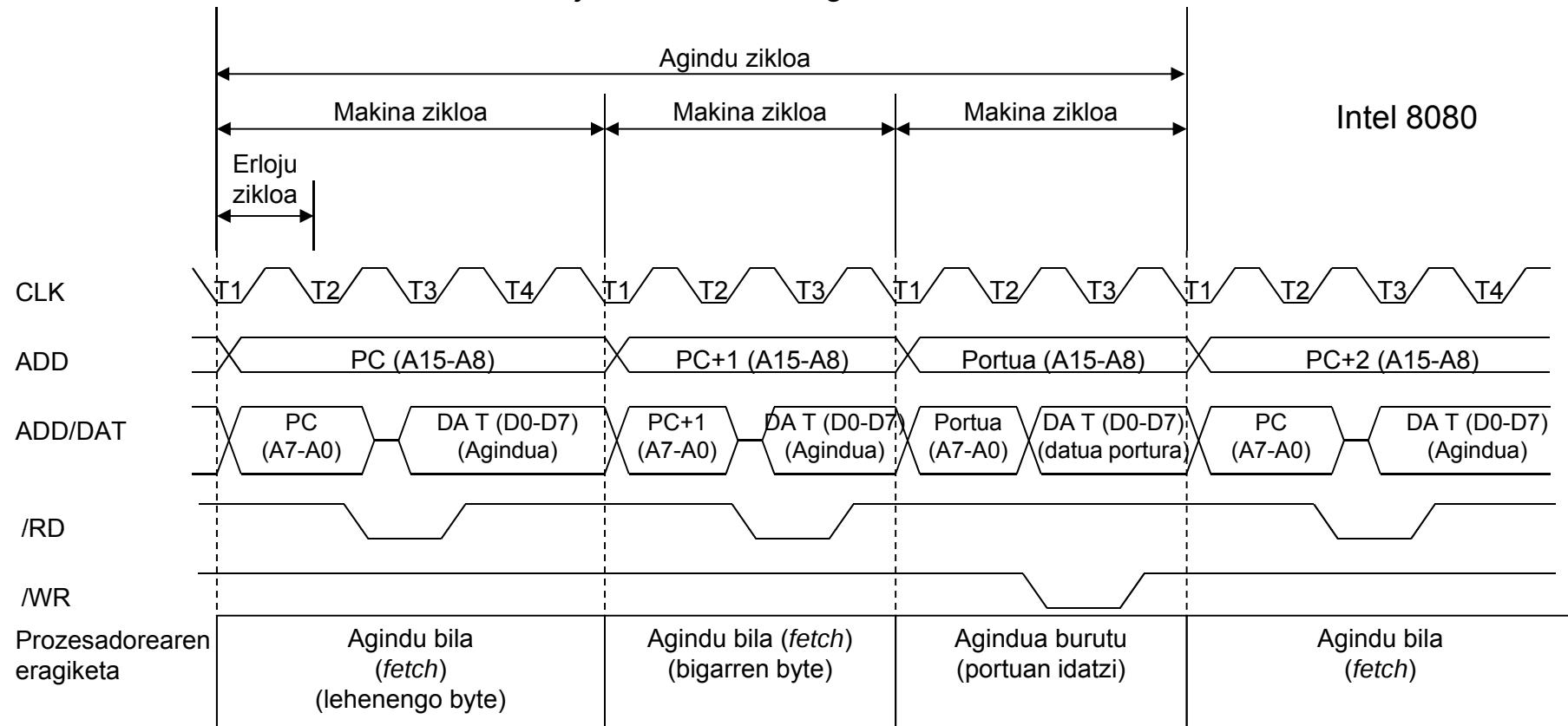


(e)



Erlojua

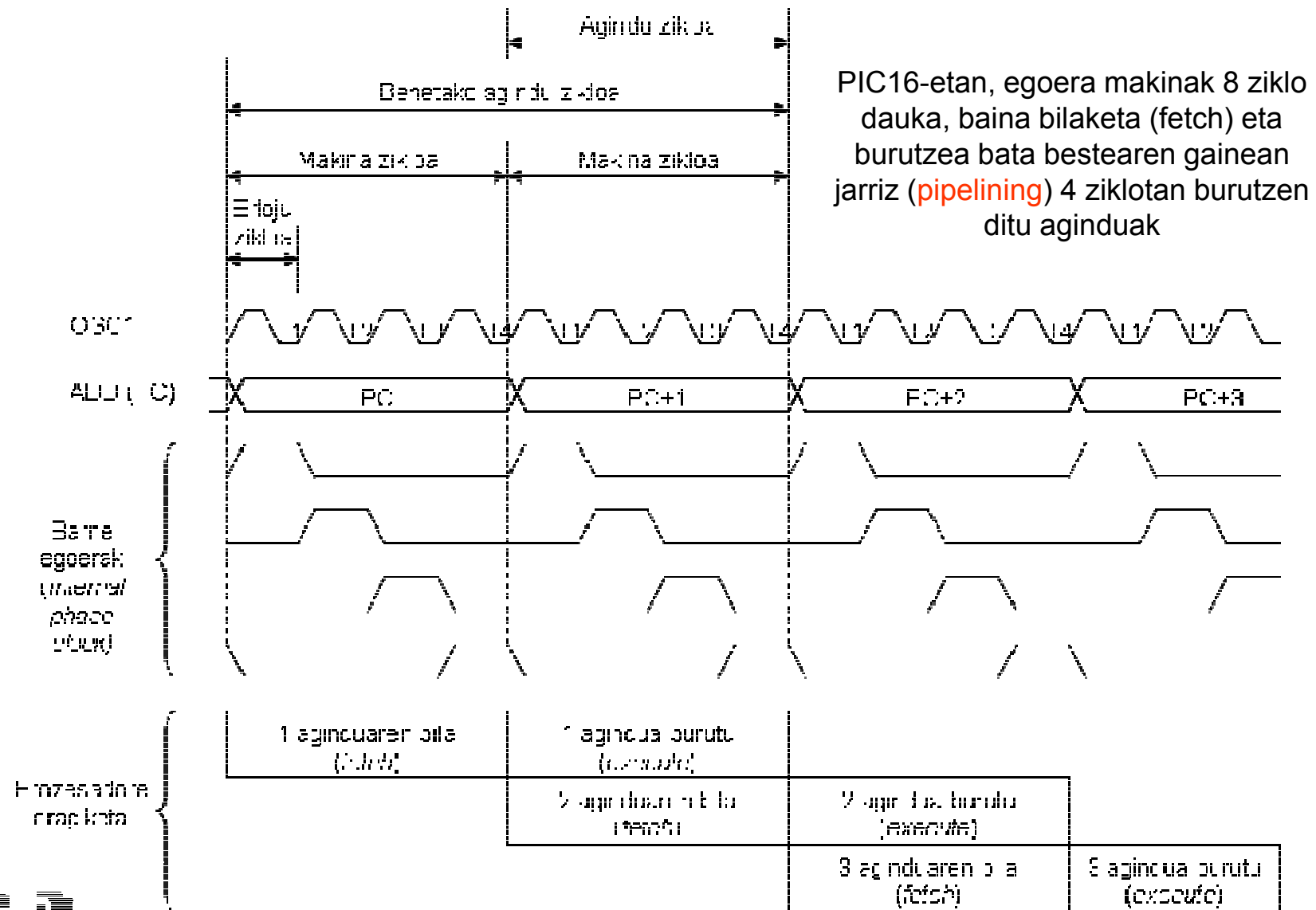
Erlojuak hiru oinarritzko periodo eragiten dizkio barruko egoera makinari:
erloju-, makina- eta agindu-zikloa.



Hona hemen nola burutzen duen Intel-ek agindu bat: metagailuaren edukia idatzi portu batean,
OUT Portua
2 byte-tan kodetzen du agindu hori.



Erlojua



Erlojua

PIC16-ek 4 erloju ziklotan burutzen dituzte aginduak, baldin eta datorren agindua baztertu behar ez badu...

	1. zikloa	2. zikloa	3. zikloa	4. zikloa	5. zikloa
029h MOVLW 5Bh	1 aginduaren bila (MOVLW 5Bh)	1 agindua burutu (MOVLW 5Bh)			
02Ah MOVWF 20h		2 aginduaren bila (MOVWF 20h)	2 agindua burutu (MOVWF 20h)		
02Bh GOTO 07Bh			3 aginduaren bila (GOTO 07Bh)	3 agindua burutu (GOTO 07Bh)	
02Ch ADDWF 20h				4 aginduaren bila (ADDWF 20h)	4 agindua ber- tan behin eratu (ADDWF 20h)
...					
...					
...					
07Bh MOVWF 24h					5 aginduaren bila (MOVWF 24h)
					5 agindua burutu (MOVWF 24h)

