

[MAC0211] Laboratório de Programação I  
Aula 3  
Sistemas de Numeração (Continuação)  
Linguagem de Montagem

Alair Pereira do Lago

DCC-IME-USP

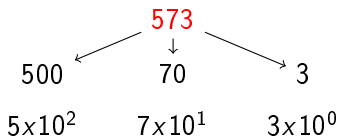
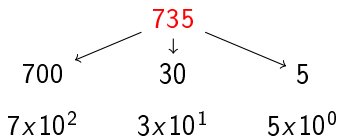
3 de março de 2015

# Sistemas de numeração

O ENIAC usava o sistema de numeração decimal. Depois dele, todos os computadores eletrônicos usam em seus cálculos aritméticos o sistema de numeração binário.

## Sistema decimal (base 10)

- ▶ Usa dez dígitos distintos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)
- ▶ É um sistema posicional
  - ▶ Valor de um dígito depende da posição em que ele se encontra no conjunto de dígitos que representa uma quantidade
  - ▶ O valor total do número é a soma dos valores relativos de cada dígito



## Sistema binário (base 2)

- ▶ Usa dois dígitos distintos (0, 1)
- ▶ Estrutura de pesos dos números binários:

$$\dots 2^5 \ 2^4 \ 2^3 \ 2^2 \ 2^1 \ 2^0, \ 2^{-1} \ 2^{-2} \ 2^{-3} \ 2^{-4} \ 2^{-5} \dots$$

### Conversão de binário para decimal

Exemplo:  $(111001,1)_2$

$$\begin{aligned} &= (1 \times 2^5 + 1 \times 2^4 + 1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 1 \times 2^{-1})_{10} \\ &= (32 + 16 + 8 + 1 + 0,5)_{10} \\ &= (57,5)_{10} \end{aligned}$$

# Conversão de decimal para binário

## Exemplo:

$$(57,3125)_{10} = (111001,0101)_2$$

### Parte inteira – Método das divisões sucessivas

57	÷	2	=	28	com resto	1	→ bit <b>menos</b> significativo
28	÷	2	=	14	com resto	0	
14	÷	2	=	7	com resto	0	
7	÷	2	=	3	com resto	1	
3	÷	2	=	1	com resto	1	
1	÷	2	=	0	com resto	1	→ bit <b>mais</b> significativo

Tomando-se os restos na ordem inversa da que foram gerados, temos o número **111001**.

Logo, temos que  $(57)_{10} = (111001)_2$ .

# Conversão de decimal para binário

## Exemplo:

$$(57,3125)_{10} = (111001,0101)_2$$

## Parte fracionária – Método das multiplicações sucessivas

0,3125	×	2	=	0,	625	→ bit <b>mais</b> significativo
0,625	×	2	=	1,	25	
0,25	×	2	=	0,	5	
0,5	×	2	=	1,	0	→ bit <b>menos</b> significativo

Tomando-se os restos na ordem em que foram gerados, temos o número **0101**.

Logo, temos que  $(0,3125)_{10} = (0,0101)_2$ .

# Aritmética binária

## Soma

$$0 + 0 = 0$$

$$0 + 1 = 1 + 0 = 1$$

$$1 + 1 = 10$$

$$\text{Exemplo: } 1111 + 11100 = 101011$$

$$\begin{array}{r} \phantom{+} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \\ \phantom{+} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \\ \phantom{+} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \\ + \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \\ \hline 1 \phantom{0} \phantom{1} \phantom{0} \phantom{1} \phantom{1} \phantom{1} \end{array}$$

## Subtração

$$10 - 1 = 1$$

Exemplo:  $10001 + 1110 = 101011$

$$\begin{array}{r}
 \\
 \\
 \\
 \begin{array}{rrrrr}
 & 0 & 1 & 1 & 10 \\
 & \cancel{1} & \cancel{0} & \cancel{0} & 0 \\
 - & & 1 & 1 & 1 & 0 \\
 \hline
 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1
 \end{array}
 \end{array}$$

# Conversão de binário para decimal

Outro exemplo:

$$(1010101010101110)_2$$

parte 1 (8 bits)	parte 2 (8 bits)
10101010	10101110

$$(170)_{10} \quad (174)_{10}$$

$$\text{Logo, temos que } (1010101010101110)_2 = (170 \times 2^8 + 174)_{10} = \\ (170 \times 256 + 174)_{10} = (43694)_{10}.$$



# Organização da memória de um computador

- ▶ A memória é organizada como “retângulos” de bits
- ▶ Cada retângulo é chamado de palavra
- ▶ Transferências de dados de/para a memória são feitas de 1 (ou mais) palavra(s) por vez
- ▶ Palavras na memória de um computador são numeradas consecutivamente, iniciando em 0; dizemos que esses números são os endereços das palavras
- ▶ Os endereços das palavras são usados pelos processadores, nas operações de transferência de dados de/para a memória
- ▶ Capacidade de uma memória = número de palavras  $\times$  tamanho da palavra
- ▶ Computadores com processadores Intel usam palavras de 8 bits

# Organização da memória de um computador

- ▶ 1 byte = 8 bits
- ▶ O número de palavras na memória de um computador geralmente é uma potência grande de 2, ou um múltiplo menor de uma dessas potências
- ▶ É conveniente o uso de símbolos/prefixos especiais para denotar essas potências:

	Valor Exato	Símbolo	Prefixo	Valor Aprox.
$2^{10}$	1 024	k	kilo	mil
$2^{20}$	1 048 576	M	mega	milhão
$2^{30}$	1 073 741 824	G	giga	bilhão
$2^{40}$	1 099 511 627 776	T	tera	trilhão

# Um “parênteses” sobre símbolos/prefixos

IEC prefixos binários			SI prefixos decimais		
Valor	Símbolo	Prefixo	Valor	Símbolo	Prefixo
$2^{10}$	Ki	kibi	$10^3$	k	kilo
$2^{20}$	Mi	mebi	$10^6$	M	mega
$2^{30}$	Gi	gibi	$10^9$	G	giga
$2^{40}$	Ti	tebi	$10^{12}$	T	tera
$2^{50}$	Pi	pebi	$10^{15}$	P	peta

- ▶ IEC – International Electrotechnical Commission
- ▶ SI – International System of Units
- ▶ Considerando esses prefixos, 1 kibibyte (KiB)  $\neq$  1 kilobyte (kB)

# Sistema hexadecimal (base 16)

- ▶ Usa 16 dígitos distintos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F)
- ▶ Estrutura de pesos dos números binários:

$$\dots 16^5 \ 16^4 \ 16^3 \ 16^2 \ 16^1 \ 16^0, \ 16^{-1} \ 16^{-2} \ 16^{-3} \ 16^{-4} \ 16^{-5} \dots$$

## Razões para aprendê-lo

- ▶ Endereços de memória são números muito grandes → representação hexadecimal é mais “curta”
- ▶ Depuradores de código geralmente exibem os valores contidos nos registradores em hexadecimal; é útil sabermos verificar a aritmética de valores em hexadecimal sem a necessidade de convertê-los para a base 10

# Sistema hexadecimal (base 16)

## Exemplo de conversão de hexadecimal para decimal

$$\begin{aligned}(14D)_{16} &= (1 \times 16^2 + 4 \times 16^1 + 13 \times 16^0)_{10} \\ &= (256 + 64 + 13)_{10} \\ &= (333)_{10}\end{aligned}$$

## Exemplo de conversão de decimal para hexadecimal

$$\begin{array}{rcll} 1000 & \div & 16 & = 62 \text{ com resto } 8 \\ 62 & \div & 16 & = 3 \text{ com resto } 14 = E \\ 3 & \div & 16 & = 0 \text{ com resto } 3 \end{array}$$

Tomando-se os restos na ordem inversa da que foram gerados, temos o número **3E8**.

Logo, temos que  $(1000)_{10} = (3E8)_{16}$ .

# Relação entre a base binária e a base hexadecimal

## Exemplo de conversão de decimal para binário

1000	÷	2	=	500	com resto	0
500	÷	2	=	250	com resto	0
250	÷	2	=	125	com resto	0
125	÷	2	=	62	com resto	1
62	÷	2	=	31	com resto	0
31	÷	2	=	15	com resto	1
15	÷	2	=	7	com resto	1
7	÷	2	=	3	com resto	1
3	÷	2	=	1	com resto	1
1	÷	2	=	0	com resto	1

Tomando-se os restos na ordem inversa da que foram gerados, temos o número **1111101000**.

Logo, temos que  $(1000)_{10} = (1111101000)_2$ .

# Relação entre a base binária e a base hexadecimal

- ▶ Dividir por 2 quatro vezes equivale a dividir por 16 uma vez
- ▶ Se agruparmos os dígitos do número binário quatro a quatro, veremos a seguinte relação:

Número na base decimal:	1000		
Número na base binária:	11	1110	1000
Número na base hexadecimal:	3	E	8

- ▶ Assim, podemos usar o sistema hexadecimal como uma forma “mais legível” do binário
- ▶ Com dois dígitos em hexadecimal representamos 1 byte
- ▶ Outro exemplo:

Binário :	1011	0010	1001	0101	0000	0111	1010	1000	1000
Hexadecimal :	B	2	9	5	0	7	A	8	8

# Aritmética hexadecimal

Exemplo:  $47BC + A78 = 5234$

$$\begin{array}{rcccc}
 & 1 & 1 & 1 & \\
 & 4 & 7 & B & C \\
 + & & A & 7 & 8 \\
 \hline
 & 5 & 2 & 3 & 4
 \end{array}$$

“Colinha”:

- ▶  $(C + 8)_{16} = (12 + 8)_{10} = (20)_{10} = (14)_{16}$
- ▶  $(1 + B + 7)_{16} = (1 + 11 + 7)_{10} = (19)_{10} = (13)_{16}$
- ▶  $(1 + 7 + A)_{16} = (1 + 7 + 10)_{10} = (18)_{10} = (12)_{16}$
- ▶  $(1 + 4)_{16} = (5)_{16}$



# Aritmética hexadecimal

Exemplo:  $47BC - A4E = 3D6E$

	3	17	A	1C
	<del>4</del>	<del>7</del>	<del>B</del>	<del>C</del>
-		A	4	E
	<hr/>			
	3	D	6	E

“Colinha”:

- ▶  $(1C - E)_{16} = (28 - 14)_{10} = (14)_{10} = (E)_{16}$
- ▶  $(A - 4)_{16} = (10 - 4)_{10} = (6)_{10} = (6)_{16}$
- ▶  $(17 - A)_{16} = (23 - 10)_{10} = (13)_{10} = (D)_{16}$
- ▶  $(3 - 0)_{16} = (3)_{16}$

# Números negativos em binário

## Representação sinal-e-magnitude

- ▶ Bit mais significativo representa o sinal do número
  - ▶ 0 – número positivo
  - ▶ 1 – número negativo
- ▶ Exemplo:  $(0101)_2 = (5)_{10}$  e  $(1101)_2 = (-5)_{10}$

## Problema: a soma fica complicada para o computador

“Algoritmo” para a soma:

- ▶ Caso 1 – os dois números são positivos: basta somá-los
- ▶ Caso 2 – os dois números são negativos: remova os sinais dos números, some-os e depois coloque o sinal de menos no resultado
- ▶ Caso 3 – um número é positivo e outro negativo: subtraia o de menor magnitude do de maior; se o de maior magnitude tem um sinal de menos, então coloque o sinal de menos no resultado

# Números negativos em binário

## Complemento de 2

- ▶ Usada nos computadores
- ▶ Facilita a soma: não é preciso se preocupar se o número é positivo ou negativo... basta somá-los
- ▶ Funcionamento “análogo” ao do odômetro
- ▶ Exemplo:  
 $(4 + (-7))_{10} = (0100 + 1001)_2 = (1101)_2 = (-3)_{10}$

Decimal	Binário (4 bits) em Complemento de 2
-8	1000
-7	1001
-6	1010
-5	1011
-4	1100
-3	1101
-2	1110
-1	1111
0	0000
1	0001
2	0010
3	0011
4	0100
5	0101
6	0110
7	0111

# Números negativos em binário

## Conversão de binário “puro” para Complemento de 2

- ▶ Passo 1: inverter os bits (= trocar zeros por uns e uns por zeros)
- ▶ Passo 2: somar 1 ao número resultante da inversão

Obs.: os mesmos passos valem para converter de complemento de 2 para binário puro.

### Exemplos

Decimal	Binário puro	Complemento de 2 (8 bits)
-108	-01101100	10010100

$(108)_{10} = (01101100)_2$

Depois da inversão: 10010011

Depois de + 1 : 10010100

# Números negativos em binário

Exemplo: soma/subtração com complemento de dois

$$(109 - 108)_{10} = (109 + (-108))_{10}$$

$$(109)_{10} = 01101101$$

$$(-108)_{10} = 10010100$$

$$\begin{array}{r} 01101101 \\ + 10010100 \\ \hline 1\ 0000001 \end{array}$$

bit de  
"carry"

# Lembrete: arquitetura da família x86

## Registradores de propósito geral

- ▶ A (acumulador)
- ▶ B (base)
- ▶ C (contador)
- ▶ D (dados)
- ▶ processador 8086 (16 bits): AX (AH,AL), BX (BH,BL), CX (CH,CL), DX (DH,DL), SP, BP, SI, DI
- ▶ processador 80386 (32 bits): EAX, EBX, ECX, EDX, ESP, EBP, ESI, EDI
- ▶ processador Intel x86-64 e AMD64 (64 bits): RAX, RBX, RCX, RDX, RSP, RBP, RSI, RDI, R8–15

# Linguagem de Montagem

## Estrutura geral das instruções

Cada linha de um programa em linguagem de montagem é composto por 4 campos:

- ▶ **rótulo** (*label*): “nomeia” os blocos do programa. São usados nos saltos. Devem ser alfanuméricos começando por letras
- ▶ **mnemônico**: especifica uma instrução (ex.: MOV, ADD, ...)
- ▶ **operando(s)**: objeto(s) sobre o qual(is) a instrução opera. Quando uma instrução possui mais de um operando, eles devem vir separados por vírgulas. Nem toda instrução tem um operando
- ▶ **comentário**: documenta o código. É iniciado por um ponto-e-vírgula. É permitido que uma linha tenha somente o campo de comentário. (Obs.: comentários são particularmente importantes em linguagem de montagem!)

# Linguagem de montagem

## Exemplo de programa

	[Rótulo: ]	[Mnemônico]	[Operando]	[;Comentário]
		MOV	CX, 5	; inicializa contador com 5
inicio:		MOV	AX, 25h	; inicializa AX com 25h
		ADD	AX,AX	; $AX \leftarrow AX + AX$
		DEC	CX	; contador $\leftarrow$ contador - 1
		JNZ	inicio	



# Comando para transferência de dados: **MOV**

Copia o valor do segundo operando no primeiro operando.  
O conteúdo do segundo operando permanece inalterado.

## Formatos

- ▶ **MOV**      *reg,reg/mem/const*
- ▶ **MOV**      *mem,reg/const*

## Operandos

- ▶ *reg* – um registrador de propósito geral
- ▶ *mem* – posição de memória (pode ser indicada por meio de uma constante, como [1000], ou por meio de um registrador, como [EBX])
- ▶ *const* – valor *constante*

# Comando para transferência de dados: **MOV**

## Exemplos

### Correto

```
MOV  AH,-14
MOV  AX,36H
MOV  AL,'A'
MOV  EAX,EBX
MOV  BX,1000
MOV  AX,[EBX]
MOV  AX,[1000]
MOV  AX,[1000+EBX]
MOV  [1000],AX
MOV  [1000],36H
```

### Incorreto

```
MOV  AL,999
MOV  EBX,DX
MOV  [1000],[EBX]
```

### Problema

```
; 999 não cabe em 8 bits
; não possuem o mesmo
; tamanho
; não há MOV direto
; entre memórias
```

# Considerações sobre o uso de memória como operando

## Casos de não ambiguidade no tamanho

Acontecem quando a instrução envolve um operando do tipo *mem* e outro do tipo *reg*.

Neste caso, o número de palavras manipuladas na memória é determinado pelo tamanho de *reg*.

Exemplo: a instrução

```
MOV AX, [1000]
```

copia 2 palavras da memória (posições 1000 e 1001) porque o registrador AX é de 16 bits.

# Considerações sobre o uso de memória como operando

## Casos de ambiguidade no tamanho

Acontecem quando a instrução envolve um operando do tipo *mem* e outro do tipo *const*. Exemplo:

```
MOV [EBX], 5
```

Neste caso, o número de palavras manipuladas na memória pode ser determinado de duas maneiras:

1. a arquitetura do processador determina a quantidade de bits *default* (16 bits, 32 bits, 64 bits)
2. uso de notação para determinar o quantidade de bytes manipulados.

Exemplo:

```
MOV BYTE [EBX],5 ; BYTE para designar 8 bits
```

```
MOV WORD [EBX],5 ; WORD para designar 16 bits
```

```
MOV DWORD [EBX],5 ; DWORD para designar 32 bits
```

# Um “parênteses”: Convenções de notação

## Soluções para problemas de ambiguidade

- ▶ Problema-exemplo 1: **50** pode ser um número em notação decimal ou hexadecimal
- ▶ Solução: usar sufixos que determinam o sistema de numeração. Por exemplo, **50D** designa um número decimal, enquanto **50H** é hexadecimal (**10B** é binário)
- ▶ Problema-exemplo2 (consequência da solução anterior): **AH**, **BH**, **CH** e **DH** designam números hexadecimais, mas também são nomes de registradores
- ▶ Solução: na linguagem de montagem, fazer com que todos os números hexadecimais sejam também iniciados por um dígito em 0, 1, ..., 9<sup>1</sup>. Por exemplo, **0AH** designa o número hexadecimal A e não o registrador AH

---

<sup>1</sup>Na linguagem C, números hexadecimais são precedidos por “0x”

# Comando para troca de dados: **XCGH**

Troca os valores dos operandos (ou seja, faz o primeiro receber o valor do segundo e o segundo receber o valor do primeiro).

Os operandos precisam ser do mesmo tamanho.

## Formatos

- ▶ **XCGH**      *reg,reg/mem*
- ▶ **XCGH**      *mem,reg*

## Exemplos

XCHG AH,BL

XCHG AH,[BL]

XCHG [EBX],AH

# Instruções aritméticas – soma: **ADD**

Soma o valor do segundo operando ao valor do primeiro, armazenando o resultado no primeiro operando.  
O valor do segundo operando permanece inalterado.

## Formato

► **ADD**    *reg,reg/mem/const*

## Exemplos

```
ADD    BL,10      ; BL ← BL + 10
```

```
ADD    BL,AL       ; BL ← BL + AL
```

```
ADD    BL,[1000]   ; BL ← BL + [1000]
```

# Instruções aritméticas – subtração: **SUB**

Subtrai o valor do segundo operando do valor do primeiro, armazenando o resultado no primeiro operando.  
O valor do segundo operando permanece inalterado.

## Formato

► **SUB**    *reg,reg/mem/const*

## Exemplos

SUB    BL,10        ; BL ← BL - 10

SUB    BL,AL        ; BL ← BL - AL

SUB    BL,[1000]    ; BL ← BL - [1000]



# Instruções aritméticas – incremento e decremento: **INC** e **DEC**

Incrementa ou decrementa o valor do operando em 1.

## Formato

- ▶ **INC**    *reg/mem*
- ▶ **DEC**    *reg/mem*

## Exemplos

INC	CX	$\longleftrightarrow$	ADD	CX, 1
DEC	CX	$\longleftrightarrow$	SUB	CX, 1

# Bibliografia e materiais recomendados

- ▶ Capítulos 3, 4 e 6 do livro *Linux Assembly Language Programming*, de B. Neveln
- ▶ Livro *The Art of Assembly Language Programming*, de R. Hyde  
<http://cs.smith.edu/~thiebaut/ArtOfAssembly/artofasm.html>
- ▶ Notas das aulas de MAC0211 de 2010, feitas pelo Prof. Kon  
<http://www.ime.usp.br/~kon/MAC211>

# Cenas dos próximos capítulos...

- ▶ Mais instruções em linguagem de montagem
- ▶ Estrutura de um programa em linguagem de montagem
- ▶ Montadores
- ▶ Primeiro programa completo em linguagem de montagem