Introducción al simulador
Mapa de memoria
Procesador
Ciclo de ejecución
Ejercicios propuestos

Introducción al simulador

Departamento de Automática

/gso>

Sistemas Operativos

Introducción al simulador

Índice

- Introducción al simulador
- Mapa de memoria
 - Proyecciones de dispositivos de entrada/salida
- Procesador
 - Registros
 - Instrucciones
- Ciclo de ejecución
- Ejercicios propuestos

Sistemas Operativos Introducción al simulador



Descripción general

Sitio web

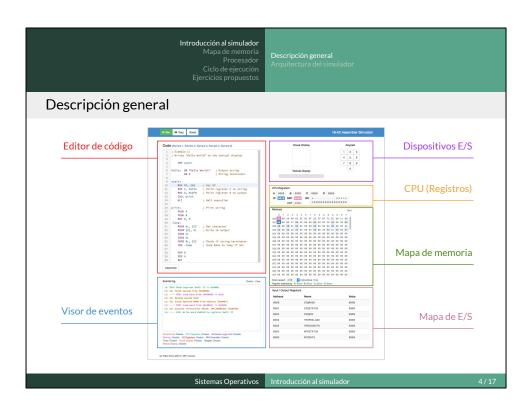
https://parraman.github.io/asm-simulator/

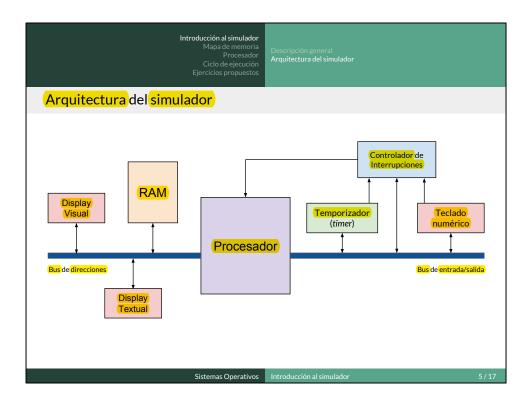
Proyecto github (código fuente)

https://github.com/parraman/asm-simulator

- Simulador de una arquitectura de 16 bits
 - Angular 2+ (Typescript)
 - Bootstrap 3
 - CodeMirror

Sistemas Operativos Introducción al simulador





Descripción básica de los componentes básicos del sistema simulado:

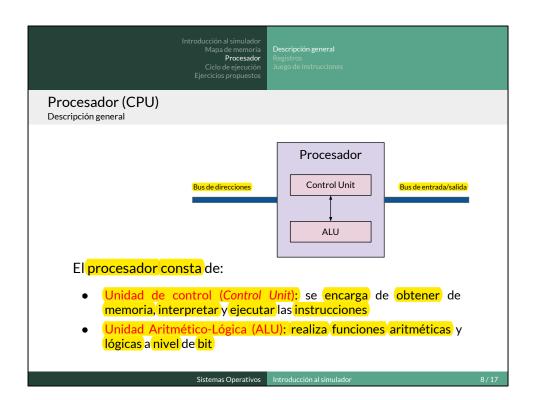
- Procesador
- **Memoria:** espacio de direcciones de 16 bits. Solo se usan los primeros 1024 bytes
- Controlador de interrupciones: centraliza las distintas fuentes de interrupción. Se explica en la siguiente práctica
- **Timer**: permite programar interrupciones (alarma). Se explica en la siguiente práctica
- **Dispositivos de E/S**: display visual, display textual y teclado numérico

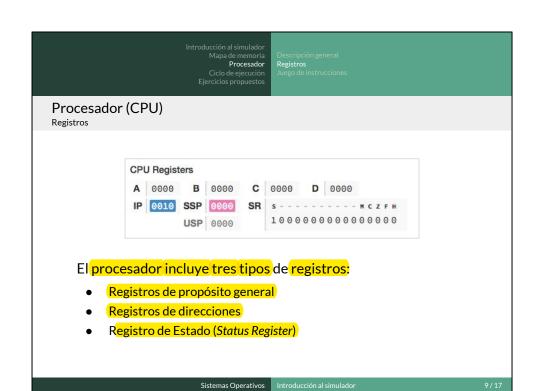


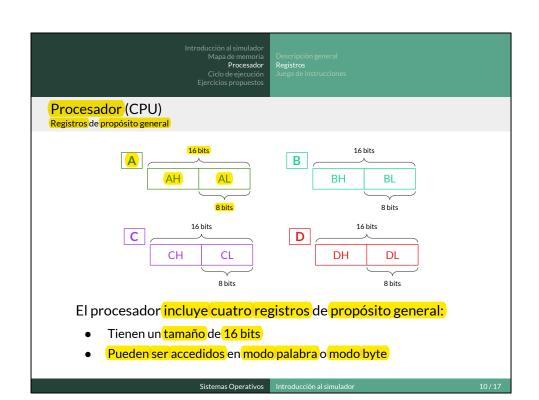
Ejemplos: edición manual de una o varias celdas

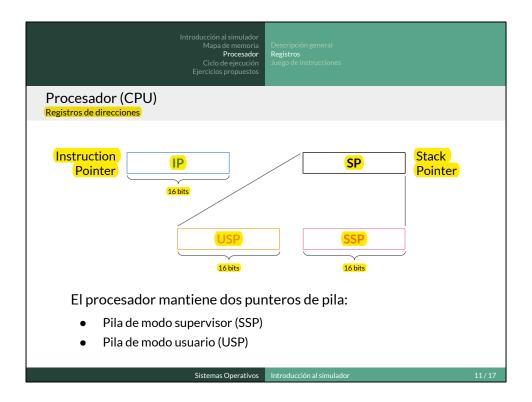
Introducción al simulador Mapa de memoria Procesador Ciclo de ejecución Ejercicios propuestos	Descripción general Proyecciones de dispositivos c	ie E/S
Mapa de memoria Proyecciones de dispositivos de E/S		
		Mapa de memoria
El mapa de memoria está dividido conas: • Zona de RAM: memoria lectura/escritura donde almacena y código • Zona del display textual: cada corresponde con una letra. El valo	de r datos elda se	RAM
carácter ASCII a mostrar	0x02F0	Display textual
 Zona del display visual: cada celda se corresponde con un píxel. El valor será el color del píxel 		Display visual
Sistemas Operativos	Introducción al simulador	7/17

Ejemplos: edición manual de una o varias celdas de las proyecciones del display textual y del display visual

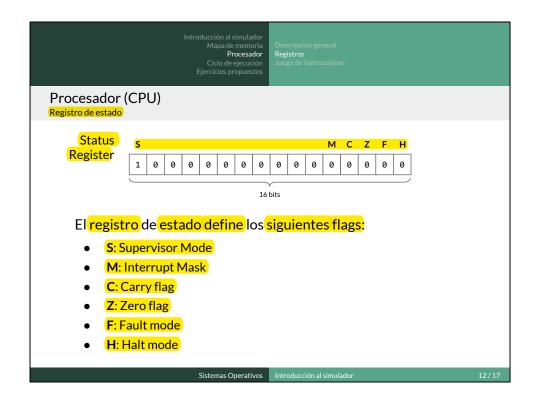




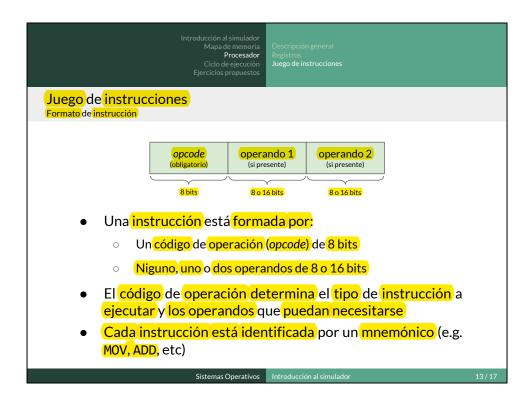




La selección de pila se hace de forma automática. Si la CPU está en modo supervisor, el registro SP es el SSP. Si está en modo usuario, el registro es el USP. Todas las instrucciones que direccionan el registro de pila de forma explícita, siempre se refieren al SP genérico. Ese SP es, por tanto, como un "alias" del verdadero registro puntero de pila.



- Supervisor Mode Flag. Activado si la CPU está en modo supervisor y desactivado si está en modo usuario. La CPU arranca en modo supervisor. Los modos de operación se explican más en detalle prácticas posteriores.
- (Interrupt Mask Flag. Activado si la CPU permite interrupciones y desactivado si las interrupciones están deshabilitadas. Se explica más en detalle en prácticas posteriores.
- Carry Flag. Se activa si la última operación aritmético-lógica ha producido acarreo. Por ejemplo, si la suma de dos enteros produce un desbordamiento o si la resta de dos enteros produce un número negativo.
- **Zero flag.** Se activa si la última operación aritmético-lógica ha dado un resultado de cero. Si el resultado último fue distinto de cero, el bit estará desactivado.
- (Fault mode flag. Activado si la CPU se encuentra en modo fallo (error irrecuperable que requiere un reinicio).
- Halt mode flag. Activado si la CPU se encuentra en modo bloqueo. En este modo, la CPU sigue activada pero deja de ejecutar instrucciones hasta que se produce una interrupción. Se explica más en detalle en prácticas posteriores.



Un mismo mnemónico (e.g. MOV) se puede utilizar para identificar una o varias instrucciones dependiendo de los distintos tipos de operandos. En ese caso el procesador define un opcode distinto para cada uno de los distintos conjuntos de operandos.

	Introducción al simulador Mapa de memoria Procesador Ciclo de ejecución Ejercicios propuestos	Descripción general Registros Juego de instrucciones		
Juego de instrucció Tipos de operandos	ones			
Nombre	Descripción		Tamaño	
(BYTE)	Valor inmediate	o de <mark>8 bits</mark>	1 byte	
WORD	Valor inmediate	o de <mark>16 bits</mark>	2 bytes	
(ADDRESS)	Dirección de 16	5 bits	2 bytes	
REGISTER_8BI	TS Registro de 8 b	its	1 byte	
REGISTER_16B	ITS Registro de 16	Registro de 16 bits		
REGADDRESS	Direccionamier	Direccionamiento por registro + offset		
	I			
	Sistemas Operativos	Introducción al simulador		14/1

REGISTER_16BITS: este operando codifica el número de referencia o índice de uno de los registros de 16 bits que implementa la CPU. Los índices de cada registro son los siguientes:

A - Registro de propósito general A:

B - Registro de propósito general B:

C - Registro de propósito general C:

D - Registro de propósito general D:

3 (0x03)

SP - Registro puntero de pila:

4 (0x04)

REGISTER_8BITS: este operando codifica el número de referencia o índice de uno de los registros de 8 bits que implementa la CPU. Los índices de cada registro son los siguientes:

AH - MSB del Registro A: 9 (0x09) AL - LSB del Registro A: 10 (0x0A) BH - MSB del Registro B: 11 (0x0B) BL - LSB del Registro B: 12 (0x0C) CH - MSB del Registro C: 13 (0x0D) CL - LSB del Registro C: 14 (0x0E) DH - MSB del Registro D: 15 (0x0F) DL - LSB del Registro D: 16 (0x10)

REGADDRESS: este operando codifica con 1 byte el número de referencia de un

registro de 16 bits y, con el otro byte, el offset a añadir al valor del parámetro para formar la dirección efectiva. El offset se codifica empleando complemente a dos [-128, 127].

uego de in jemplos	nstruccio	ones		
opcode	Mnem.	Operando 1	Operando 2	Descripción
6 <mark>(0x06)</mark>	MOV	REGISTER_16BITS	WORD	Mover un valor inmediato de 16 bits en un registro de 16 bits
33 (0x21)	INC	REGISTER_16BITS	-	Incrementar en una <mark>unidad</mark> el valor de un registro de 16 bits
5 (0x05)	MOV	ADDRESS	REGISTER_16BITS	Mover el valor de un registro de 16 bits a una dirección

Codificar las instrucciones eligiendo un registro, un valor y una dirección de 16 bits. Editar las celdas a partir de la 0x0000 de forma manual y ejecutar las instrucciones paso a paso.

	Introducción al simulador Mapa de memoria Procesador Ciclo de ejecución Ejercicios propuestos
Ciclo	de <mark>ejecución</mark> de <mark>una instrucción</mark>
1.	Carga del código de operación apuntado por el registro IP
2.	Decodificación del código de operación
3.	Carga de los operandos si los hubiere
4.	Resolución de direccionamiento por registro si lo hubiere
5.	Ejecución de la instrucción
6.	Actualización del registro IP
A	El <mark>log de eventos muestra</mark> de <mark>forma detallada</mark> los <mark>pasos</mark> del ciclo

Ejemplo con el log de eventos de la ejecución de las instrucciones de la transparencia anterior.

Comentar paso a paso el Ejemplo 1 (Sample 1) del simulador. El código de este ejemplo escribe en el display textual la cadena de caracteres "Hello world!".

- Directivas de ensamblador (etiquetas y DB)
- Concepto de ensamblado (traducción a lenguaje máquina).
- Consecuencias del RESET (siempre comienza la ejecución por IP = 0)
- Ejecución paso a paso de CALL // RET. Ver que la dirección de retorno se almacena en la pila.
- Comprobar la modificación de los flags del registro de estado cuando se ejecuta la instrucción de comparación CMPB. Ver que la instrucción de salto condicional comprueba el valor del registro de estado para decidir si salta o no salta.

Introducción al simulador Mapa de memoría Procesador Ciclo de ejecución Ejercicios propuestos	
Ejercicios propuestos	
Implementar un programa que imprima en el display textual la cadena "Hello world!" pero pasando a mayúsculas las ocurrencias de la letra "o": • El programa debe comprobar si la letra que se va a imprimir es una "o". En caso afirmativo, debe pasarla a mayúscula antes de imprimirla	
La distancia en ASCII entre una letra mayúscula y su correspondiente minúscula es de 0x20 posiciones	

En una primera aproximación al ejercicio, modificar la cadena original por una cadena en minúsculas (e.g. "hello world") que se transforme a mayúsculas a medida que se imprimen los caracteres.

Sistemas Operativos Introducción al simulador

Proponer que revisen por su cuenta el código del Ejemplo 2 (Sample 2).