

Objetivos de la práctica: que el alumno domine

- Las instrucciones básicas del lenguaje assembly del simulador MSX88.
- Los diferentes modos de direccionamiento.
- El diseño de programas utilizando instrucciones de salto condicional.

Bibliografía:

- Apunte 4 de la cátedra, "Lenguaje Assembly".
- Manual del simulador MSX88.
- Set de Instrucciones de MSX88.

1) Dada la siguiente definición de datos y el código: $F = [(A+B)/C] - D$

nombre	tamaño	valor
A:	1 byte	6
B:	1 byte	4
C:	1 byte	2
D:	1 byte	1
F:	1 byte	?

Suponiendo que se poseen las instrucciones necesarias en cada caso, escribir el programa que implemente el código anterior utilizando máquinas de 1, 2 ó 3 direcciones.

Maq. de 1 dirección	Maq. de 2 direcciones	Maq. de 3 direcciones

2) Suponga que cada código de operación ocupa 6 bits y las direcciones son de 10 bits. Analice las soluciones implementadas en el ejercicio anterior y complete la siguiente tabla:

	M. de 1 dirección	M. de 2 direcciones	M. de 3 direcciones
Tamaño del programa en memoria (cod.operación + operandos)			
Cantidad de accesos a memoria (instrucciones + operandos)			

3) Dado el siguiente código: $F = ((A - B) * C) + (D/E)$;

- Implemente el código utilizando máquinas de 1, 2 y 3 direcciones.
- Realice una tabla de comparación similar a la del ejercicio 2.
- ¿Cuál máquina elegiría haciendo un balance de la cantidad de instrucciones, el espacio en memoria ocupado y el tiempo de ejecución (1 acceso a memoria = 1 ms)? ¿Es ésta una conclusión general?

Para cada programa propuesto en los siguientes ejercicios, deberá editar el archivo fuente con extensión asm (ej: ejer1.asm), luego ensamblarlo usando asm88.exe (comando: asm88 ejer1.asm) y enlazarlo con link88.exe (comando: link88 ejer1.o). Cada archivo obtenido con extensión eje (ej: ejer1.eje) deberá ser cargado y ejecutado en el simulador MSX88.

4) El siguiente programa utiliza una **instrucción de transferencia de datos** (instrucción MOV) con diferentes modos de direccionamiento para referenciar sus operandos. Ejecutar y analizar el funcionamiento de cada instrucción en el Simulador MSX88 observando el flujo de información a través del BUS DE DATOS, el BUS DE DIRECCIONES, el BUS DE CONTROL, el contenido de REGISTROS, de posiciones de MEMORIA, operaciones en la ALU, etc.

```

ORG 1000h
NUM0 DB 0CAh
NUM1 DB 0
NUM2 DW ?
NUM3 DW 0ABCDh
NUM4 DW ?

ORG 2000H
ORG 2000H
MOV BL, NUM0
MOV BH, 0FFh
MOV CH, BL
MOV AX, BX
MOV NUM1, AL
MOV NUM2, 1234h
MOV BX, OFFSET NUM3
MOV DL, [BX]
MOV AX, [BX]
MOV BX, 1006h
MOV WORD PTR [BX], 0CDEFh
HLT
END

```

Organización de Computadoras 2022

Cuestionario:

- Explicar detalladamente qué hace cada instrucción MOV del programa anterior, en función de sus operandos y su modo de direccionamiento.
 - Confeccionar una tabla que contenga todas las instrucciones MOV anteriores, el modo de direccionamiento y el contenido final del operando destino de cada una de ellas.
 - Notar que durante la ejecución de algunas instrucciones MOV aparece en la pantalla del simulador un registro temporal denominado “**ri**”, en ocasiones acompañado por otro registro temporal denominado “**id**”. Explicar con detalle que función cumplen estos registros.
- 5) El siguiente programa utiliza diferentes **instrucciones de procesamiento de datos** (instrucciones aritméticas y lógicas). Analice el comportamiento de ellas y ejecute el programa en el MSX88.

ORG 1000H	ORG 2000H
NUM0 DB 80h	ORG 2000H
NUM1 DB 200	MOV AL, NUM0
NUM2 DB -1	ADD AL, AL
BYTE0 DB 01111111B	INC NUM1
BYTE1 DB 10101010B	MOV BH, NUM1
	MOV BL, BH
	DEC BL
	SUB BL, BH
	MOV CH, BYTE1
	AND CH, BYTE0
	NOT BYTE0
	OR CH, BYTE0
	XOR CH, 11111111B
	HLT
	END

Cuestionario:

- ¿Cuál es el estado de los FLAGS después de la ejecución de las instrucciones ADD y SUB del programa anterior? Justificar el estado (1 ó 0) de cada uno de ellos. ¿Dan alguna indicación acerca de la correctitud de los resultados?
 - ¿Qué cadenas binarias representan a NUM1 y NUM2 en la memoria del simulador? ¿En qué sistemas binarios están expresados estos valores?
 - Confeccionar una tabla que indique para cada operación aritmética ó lógica del programa, el valor de sus operandos, en qué registro o dirección de memoria se almacenan y el resultado de cada operación.
- 6) El siguiente programa implementa un contador utilizando una **instrucción de transferencia de control**. Analice el funcionamiento de cada instrucción y en particular las del lazo repetitivo que provoca la cuenta.

ORG 1000H	ORG 2000H
INI DB 0	ORG 2000H
FIN DB 15	MOV AL, INI
	MOV AH, FIN
	SUMA: INC AL
	CMP AL, AH
	JNZ SUM
	HLT
	END

Cuestionario:

- ¿Cuántas veces se ejecuta el lazo? ¿De qué variables depende esto en el caso general?
 - Analice y ejecute el programa reemplazando la instrucción de salto condicional JNZ por las siguientes, indicando en cada caso el contenido final del registro AL:
 - JS
 - JZ
 - JMP
- 7) Escribir un programa en lenguaje assembly del MSX88 que implemente la sentencia condicional de un lenguaje de alto nivel IF **A < B** THEN **C = A** ELSE **C = B**. Considerar que las variables de la sentencia están almacenadas en los registros internos de la CPU del siguiente modo **A** en AL, **B** en BL y **C** en CL.
Determine las modificaciones que debería hacer al programa si la condición de la sentencia IF fuera:
- $A \leq B$
 - $A = B$

Organización de Computadoras 2022

- 8) El siguiente programa suma todos los elementos de una tabla almacenada a partir de la dirección 1000H de la memoria del simulador. Analice el funcionamiento y determine el resultado de la suma. Comprobar resultado en el MSX88.

```
ORG 1000H
TABLA DB 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20
FIN    DB ?
TOTAL  DB ?
MAX    DB 13
```

```
ORG 2000H
ORG 2000H
MOV AL, 0
MOV CL, OFFSET FIN - OFFSET TABLA
MOV BX, OFFSET TABLA
SUMA: ADD AL, [BX]
      INC BX
      DEC CL
      JNZ SUMA
      HLT
      END
```

¿Qué modificaciones deberá hacer en el programa para que el mismo almacene el resultado de la suma en la celda etiquetada TOTAL?

- 9) Escribir un programa que, utilizando las mismas variables y datos que el programa del punto anterior (TABLA, FIN, TOTAL, MAX), determine cuántos de los elementos de TABLA son menores o iguales que MAX. Dicha cantidad debe almacenarse en la celda TOTAL.

- 10) Analizar el funcionamiento del siguiente programa.

```
ORG 2000H
MOV AX, 1
MOV BX, 1000h
CARGA: MOV [BX], AX
      ADD BX, 2
      ADD AX, AX
      CMP AX, 200
      JS  CARGA
      HLT
      END
```

Cuestionario:

- El programa genera una tabla. ¿Cómo están relacionados sus elementos entre sí?
 - ¿A partir de qué dirección de memoria se crea la tabla? ¿Cuál es la longitud de cada uno de sus elementos (medida en bits)?
 - ¿Cuántos elementos tiene la tabla una vez finalizada la ejecución del programa? ¿De qué depende esta cantidad?
- 11) Escribir un programa que genere una tabla a partir de la dirección de memoria almacenada en la celda DIR con los múltiplos de 5 desde cero hasta MAX.
- 12) Escribir un programa que, dado un número X, genere un arreglo con todos los resultados que se obtienen hasta llegar a 0, aplicando la siguiente fórmula: si X es par, se le resta 7; si es impar, se le suma 5, y al resultado se le aplica nuevamente la misma fórmula. Ej: si X = 3 entonces el arreglo tendrá: 8, 1, 6, -1, 4, -3, 2, -5, 0.
- 13) Dada la frase "Organización y la Computación", almacenada en la memoria, escriba un programa que determine cuantas letras 'a' seguidas de 'c' hay en ella.