

# 第5章 基于构件的汇编程序设计方法

- 5.1 构件的基本概念
- 5.2 程序流程控制
- 5.3 汇编程序设计实例

实验二:基于构件方法的汇编程序设计





本章主要目的是进一步练习汇编程序编程,通过实例掌握汇编编程的基本方法,打好基本功。主要内容包括软件构件基本概念及构件设计中所需遵循的基本原则、分支结构及循环结构等程序流程控制基本方法、汇编程序设计实例,以及给出基于构件方法的汇编程序设计实验等。





# 5.1 软件构件概述

机械、建筑等传统产业的运作模式是先生产符合标准的构件(零部件),然后将标准构件按照规则组装成实际产品。其中,构件(Component)是核心和基础,复用是必需的手段。传统产业的成功充分证明了这种模式的可行性和正确性。软件产业的发展借鉴了这种模式,为标准软件构件的生产和复用确立了举足轻重的地位。





## 5.1.1 软件构件定义

一般可以将软件构件定义为:在语义完整、语法正确情况下,具有可复用价值的单位软件是软件复用过程中可以明确辨别的成分;从程序设计视角来看,可以将构件看作是有一定功能、能够独立工作或协同其他构件共同完成的程序体。





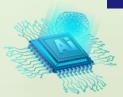
## 5.1.2 构件设计的基本思想与基本原则

### 1. 底层驱动构件

底层驱动构件是根据MCU内部功能模块的基本知识要素,针对MCU引脚功能或MCU内部功能,利用MCU内部寄存器所制作的直接干预硬件的构件。如GPIO构件、UART构件、Flash构件、ADC构件等。

底层驱动构件的特点是面向芯片,不考虑具体应用,以功能模块独立性为准则进行封装。

面向芯片,即不应该考虑具体应用项目,还要屏蔽芯片之间的差异, 尽可能把底层驱动构件的接口函数与参数设计成芯片无关性,便于理解与 移植,模块独立性是指设计芯片的某一模块底层驱动构件时,不要涉及其 他平行模块。





### 2. 外部设备构件

外部设备构件是通过调用芯片的底层驱动构件制作的,符合软件工程 封装规范的,面向MCU外围硬件模块的驱动构件。如LCD构件、printf构 件等。

外部设备构件的特点是面向实际MCU外围硬件模块,以硬件模块独立性为准则进行封装。

### 3. 算法构件

算法构件是一个面向对象的、具有规范接口和确定的上下文依赖的组装单元,它能够被独立使用或被其他构件调用。

算法构件的特点是面向实际算法,以功能独立性为准则进行封装, 具备底层硬件无关性。如排序算法、队列操作及人工智能相关算法等。





## 5.1.3 构件设计的基本思想与基本原则

### 1. 构件设计的基本思想

- (1) 构件由头文件和源程序文件两部分组成。构件的头文件名和源程序文件名一致,且为构件名。
- (2) 构件头文件是构件的使用说明。主要包含必要的引用文件、描述 构件功能特性的宏定义语句以及声明对外接口函数。目标是使用构件只看 头文件,不需要看构件源代码。
- (3) 构件源程序包含构件头文件、内部函数声明、对外接口函数实现、内部函数实现等内容。对外接口函数,即API的命名:构件名\_功能。





### 2. 构件设计的基本原则

构件设计应满足封装性、描述性、可移植性、可复用性等基本要求。构件设计应遵循层次化、易用性、鲁棒性及对内存的可靠使用等原则

- 1) 层次化原则
- (1)针对应用场景和服务对象,分层组织构件。(2)在构件的层次模型中,上层构件可以调用下层构件提供的服务,同一层次的构件不存在相互依赖关系,不能相互调用。
  - 2) 易用性原则

函数名简洁且达意;接口参数清晰,范围明确;使用说明语言精炼规范,避免二义性。

3) 鲁棒性原则

对输入参数的检测,对超出合法范围的输入参数进行必要的处理;同时,不能忽视编译警告错误。

4) 内存可靠使用原则

特别强调: 构件中不使用全局变量。



## 5.1.4 基于构件的软件设计步骤

1. 构件测试

在构件使用之前,必须编写构件测试程序对构件进行测试。

2. 应用程序设计

汇编语言的应用程序设计可分为主程序及中断服务例程两个部分,一般过程有:分析问题、建立数学模型、确定算法、绘制程序流程图、内存空间分配、编写程序及程序整体测试。实际上在编码过程中,每撰写几句,均可利用printf输出显示功能进行打桩调试。





# 5.2 程序流程控制

## 5.2.1 分支结构

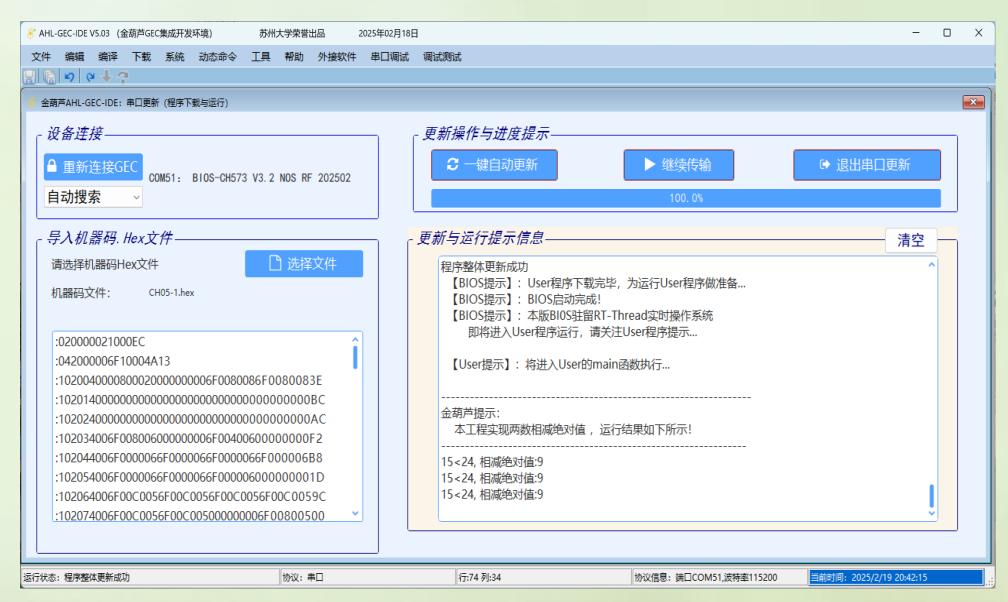
一般使用临时寄存器t0~t6来存放需要比较的数,然后使用beq(等于转)、bne(不等于转)、blt(小于转,有符号数比较)、bltu(小于转,无符号数比较)、bgeu(大于转,无符号数比较)指令进行条件跳转编程。

无条件跳转语句"j 标号"跳过不满足条件的程序段

例: CH05-1分支结构











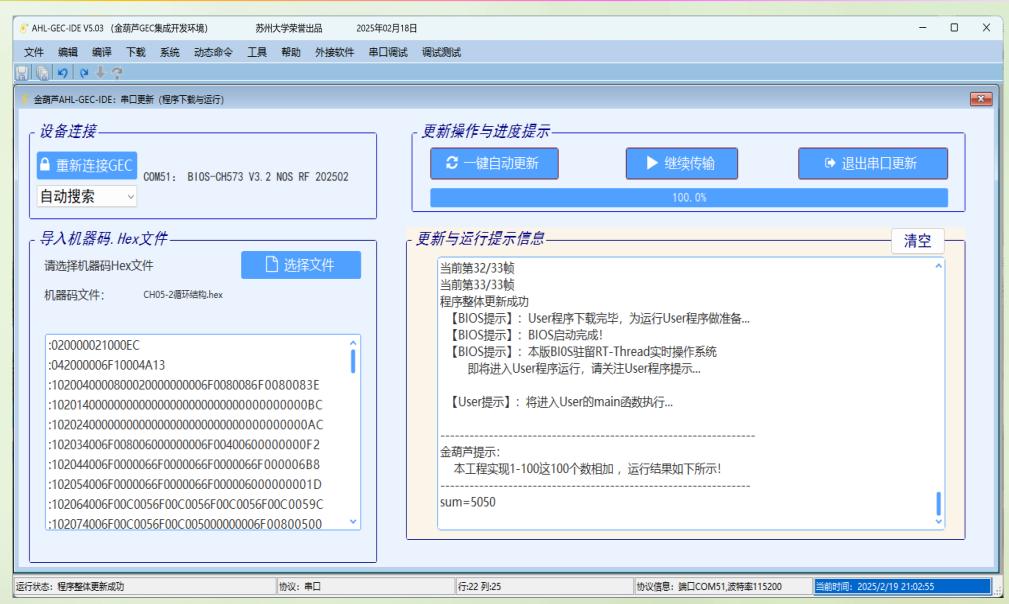
## 5.2.2 循环结构

- (1)初始化。主要功能是完成建立循环次数计数器,设定变量的初值,装入暂存单元的初值等。
- (2)循环体。循环体是CPU执行某一指令系列(程序段)具体组成部分,在循环体内需要设定终止循环条件,否则,程序容易进入死循环。
- (3)循环控制。包括修改变量,为下一次循环做准备,以及修改循环计数器(计数器减1),判断循环次数是否到达。达到循环次数则结束循环;否则继续循环(即跳转回去,再执行一次循环)

例: CH05-2循环结构











# 5.3 汇编程序设计实例

## 5.3.1 数制转换程序设计

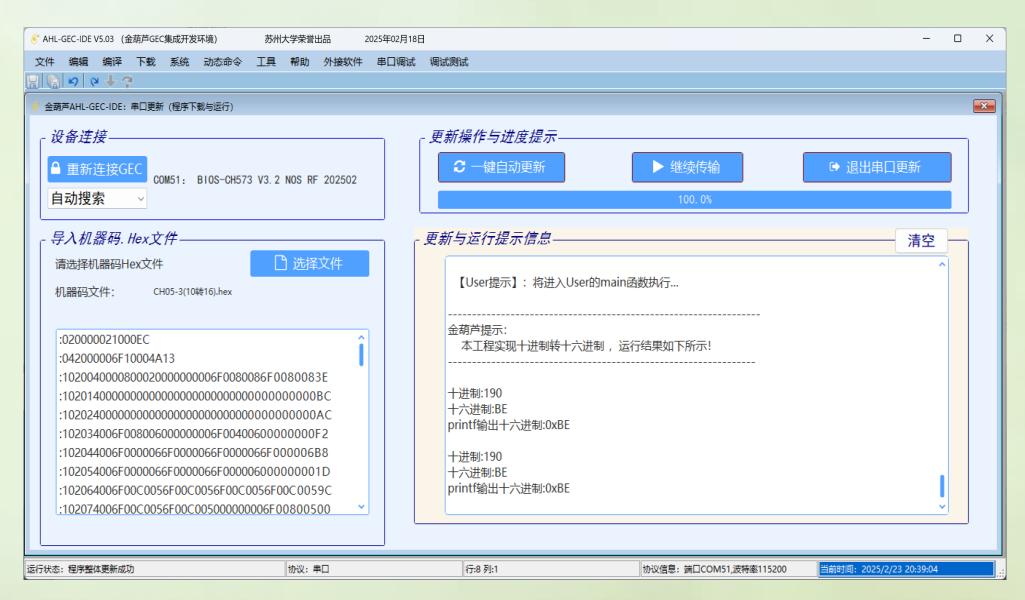
### 1. 十进制无符号数(0~255)转为十六进制显示

编写程序将一个字节的十进制数转换成十六进制数,结果通过串口输出。参考程序见电子资源【03-Software\CH05-3(10转16)】

分析:一个字节的十进制数转化成十六进制数,也使用一个字节表示,分为高四位一个字符与低四位一个字符。十进制存放时,实质高低四位二进制数已经存放好,要通过串口输出十六进制形式,实质是输出四位二进制对对应的十六进制数的ASCII码,编程时,使用一个子函数(convert\_hex)将其直接分为两个字节。之后,再使用一个子函数(message\_loop\_hex),把每个字节用十六进制符号输出即可,若其值小于等于9,直接格式化输出,若其值大于等于10,且小于等于15,分别用A~F表示。











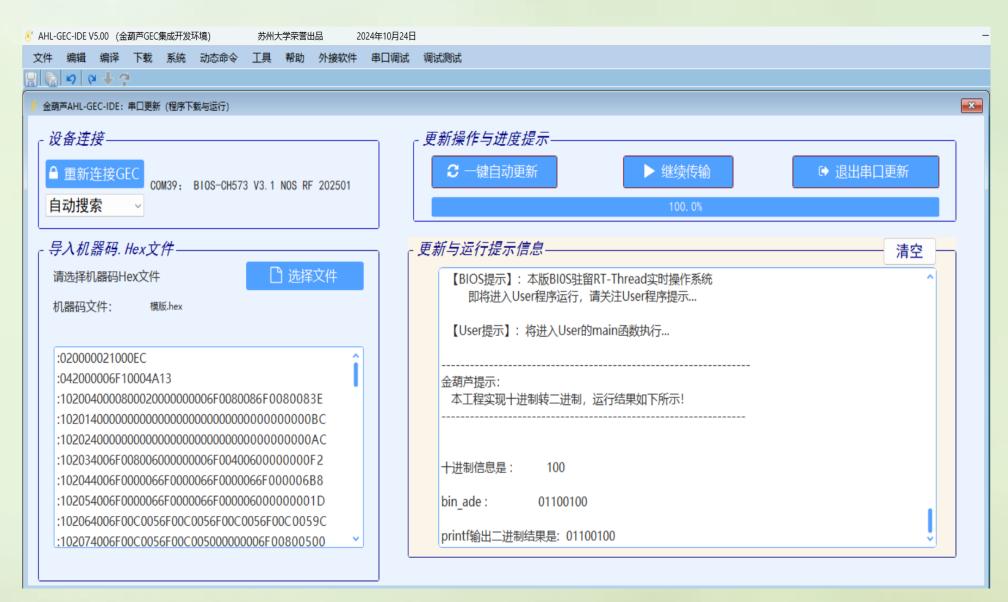
### 2. 十进制无符号数(0~255)转为二进制显示

【例5-4】编写程序将一个字节的十进制数转换成二进制数,结果通过串口输出。参考程序见电子资源【03-Software\CH05-4(10转2)】。

分析:一个字节的十进制数转化成二进制数,使用一个字节表示,每一位都是一个二进制数,所以有8个二进制数。核心思路是通过移位和位操作将十进制数的每一位转换为二进制,并存储到大小为8的数组中。编程时,使用一个子函数(convert\_bin)将十进制数转换的二进制数存储在数组中。











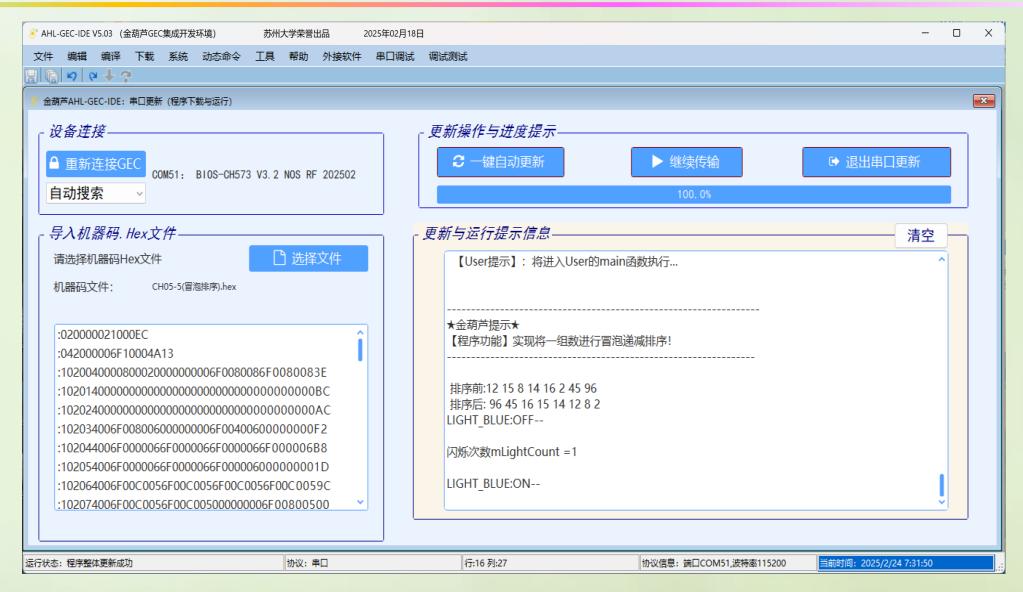
## 5.3.2 冒泡排序程序设计

【例5-5】输入一组数据,编程实现冒泡递减排序效果,并通过LCD屏幕显示输出结果。假设待排序的一组数是: 12, 15, 8, 14, 16, 10, 2, 30, 参考程序见电子资源【03-Software\ CH05-5(冒泡排序)】。

分析:这里需要定义一个数据段来存储数据,可以设定存取每个数据都占用一个字节;排序过程主要分为外循环和内循环两个程序段,每执行完一次内循环,外循环需要循环的次数减1,当外循环需要循环的次数为0时,说明排序完成。











实验二:基于构件方法的汇编程序设计

在学院网站上传实验报告及实验程序,注意注释规范。







本章作业: 1~6

