

Rechnerorganisation

Jonas Milkovits

Last Edited: 16. Mai 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Begrifflichkeiten und Grundlagen	1
1.2	Streifzug durch die Geschichte	2
1.3	Ethik in der Informatik	3
2	Einführung in die maschinennahe Programmierung	4
2.1	Begrifflichkeiten und Grundlagen	4
2.2	Phasen der Übersetzung	6
2.3	Ausführung eines Programms im Rechnersystem	7
2.4	Befehle eines Rechnersystems	8
2.5	Registersatz	9
2.6	Adressierung des Speichers, Lesen und Schreiben auf Speicher	9
2.7	Kontrollstrukturen in Assembler	11
2.8	Nutzung des Hauptspeichers	12
2.9	Datenfelder (Arrays)	14
2.10	Unterprogramme	14

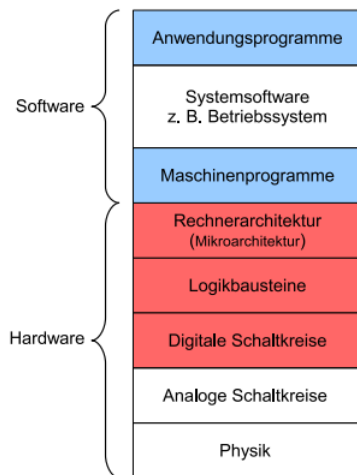
1 Einführung

1.1 Begrifflichkeiten und Grundlagen

- **Abstraktion**

- Wichtiges und zentrales Konzept der Informatik
- Verstecken unnötiger Details (für spezielle Aufgabe unnötig)

- **Schichtenmodell**



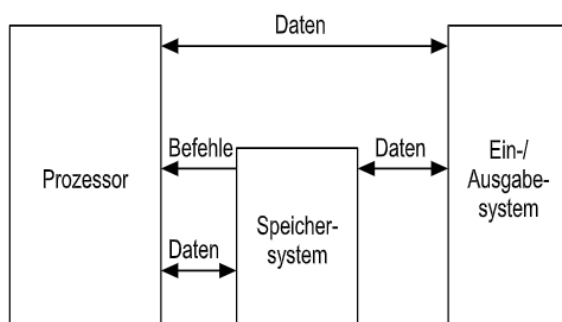
- Untere Schicht erbringt Dienstleistungen für höhere Schicht
- Obere Schicht nutzt Dienste der niedrigeren Schicht
- Eindeutige Schnittstellen zwischen den Schichten
- Vorteile:
 - Austauschbarkeit einzelner Schichten
 - Nur Kenntnis der bearbeitenden Schicht notwendig
- Nachteile:
 - ggf. geringere Leistungsfähigkeit des Systems

- **Grundbegriffe**

- Computer:
 - Datenverarbeitungssystem
 - Funktionseinheit zur Verarbeitung und Aufbewahrung von Daten
 - Auch Rechner, Informationsverarbeitungssystem, Rechnersystem,...
 - Steuerung eines Rechnersystems folgt über ladbares Programm (Maschinenbefehle)
- Grundfunktionen, die ein Rechner ausführt
 - Verarbeitung von Daten (Rechnen, logische Verknüpfungen,...)
 - Speichern von Daten (Ablegen, Wiederauffinden, Löschen)
 - Umformen von Daten (Sortieren, Packen, Entpacken)
 - Kommunizieren (Mit Benutzer, mit anderen Rechnersystemen)

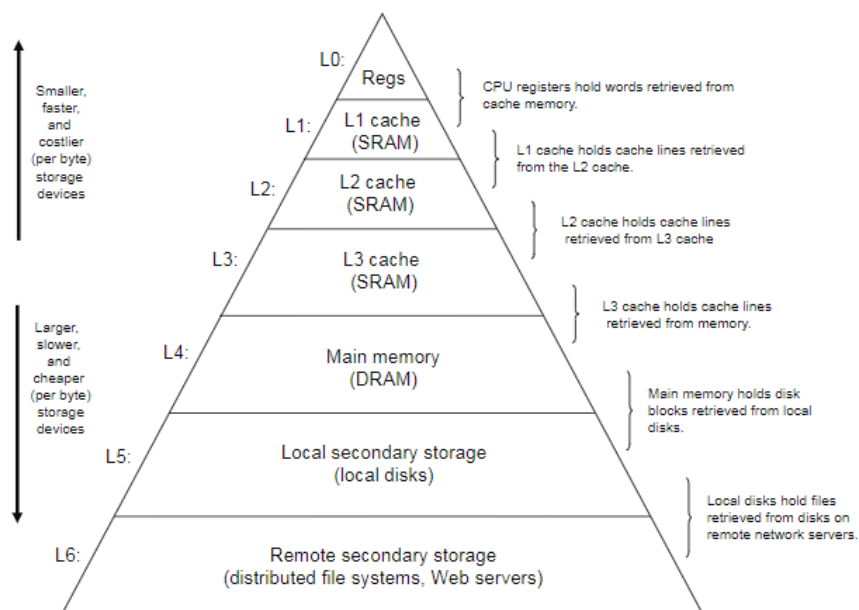
- **Komponenten eines Rechnersystems**

- Prozessor
 - Zentraleinheit, Central Processing Unit (CPU)
 - Ausführung von Programmen
- Speicher
 - Enthält Programme und Daten (Speichersystem)
- Kommunikation
 - Transfer von Informationen zwischen Speicher und Prozessor
 - Kommunikation mit der Außenwelt (Ein-/Ausgabesystem)



• Nähere Informationen zum Speicher

- Explizite Nutzung des Speichersystem
 - Internet Prozessorspeicher/Register
 - schnelle Register zur temporären Speicherung von Daten/Befehlen
 - direkter Zugriff durch Maschinenbefehle
 - Technologie: Halbleiter ICs
 - Hauptspeicher
 - relativ großer und schneller Speicher für Programme/Daten
 - direkter Zugriff durch Maschinenbefehle
 - Technologie: Halbleiter ICs
 - Sekundärspeicher
 - großer, aber langsamer Speicher für permanente Speicherung
 - indirekter Zugriff über E/A-Programme (Daten → Hauptspeicher)
 - Technologie: Halbleiter ICs, Magnetplatten, optische Laufwerke
 - z.B.: Festplatte
- Implizite (transparente) Nutzung
 - Für das Maschinenprogramm transparent
 - bestimmte Register auf dem Prozessor
 - Cache-Speicher



• Speicherorganisation: Big-Endian und Little-Endian

Big-Endian				Little-Endian			
Byte-Adresse				Wort-Adresse	Byte-Adresse		
...
C	D	E	F	C	F	E	D
8	9	A	B	8	B	A	9
4	5	6	7	4	7	6	5
0	1	2	3	0	3	2	1
MSB			LSB		MSB		LSB

- Schemata für Nummerierung von Bytes in einem Wort
- Big-Endian: Bytes werden vom höchstwertigen Ende gezählt
- Little-Endian: Bytes werden vom niederstwertigen Ende gezählt

1.2 Streifzug durch die Geschichte

- Übersicht über die geschichtliche Entwicklung mit wichtigsten Meilensteinen

Bezeichnung	Technik und Anwendung	Zeit
Abakus, Zahlenstäbchen	mechanische Hilfsmittel zum Rechnen	bis ca. 18. Jahrhundert
mechanische Rechenmaschinen	mechanische Apparate zum Rechnen	1623 - ca. 1960
elektronische Rechenanlagen	elektronische Rechenanlagen zum Lösen von numerischen Problemen	seit 1944
Datenverarbeitungs- anlage	Rechner kann Texte und Bilder bearbeiten	seit ca. 1955
Informations- verarbeitungssystem	Rechner lernt, Bilder und Sprache zu erkennen (KI)	seit 1968

- **Fünf Rechnergenerationen im Überblick:**

Generation	Zeitdauer (ca.)	Technologie	Operationen/sec
1	1946 - 1954	Vakuumröhren	40000
2	1955 - 1964	Transistor	200000
3	1965 - 1971	Small und medium scale integration (SSI, MSI)	1000000
4	1972 - 1977	Large scale integration (LSI)	10000000
5	1978 - ????	Very large scale integration (VLSI)	100000000

- **Rechner im elektronischen Zeitalter**

- 1954: Entwicklung der Programmiersprache Fortran
- 1955: Erster Transistorrechner
- 1957: Entwicklung Magnetplattenspeicher, Erste Betriebssysteme für Großrechner
- 1968: Erster Taschenrechner
- 1971: Erster Mikroprozessor
- 1981: Erster IBM PC, Beginn des PC-Zeitalters

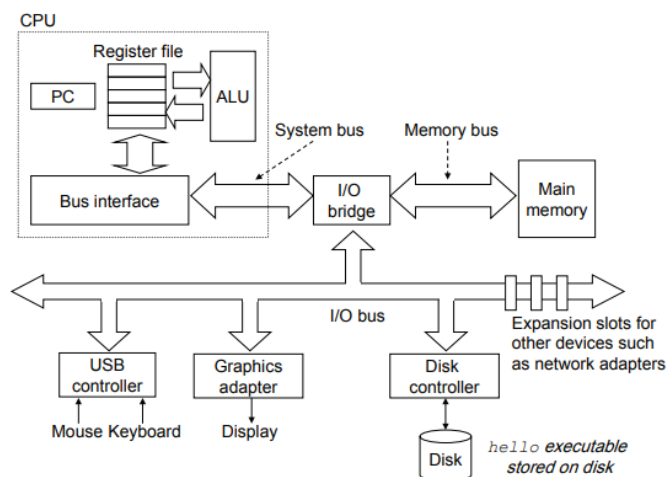
1.3 Ethik in der Informatik

- Ethik in der Informatik
 - Ethik: Bewertung menschlichen Handelns
 - Verbindung zur Informatik: Anwendung von Rechnern für kriegsches Handeln
 - **Dual-Use-Problematik:** Verwendbarkeit von Rechnern für zivile als auch militärische Zwecke
- Digitale Souveränität
 - Souveränität: Fähigkeit zur Selbstbestimmung (Eigenständigkeit, Unabhängigkeit)
 - Digitale Souveränität: Souveränität im digitalen Raum

2 Einführung in die maschinennahe Programmierung

2.1 Begrifflichkeiten und Grundlagen

- Allgemein
 - Architektur / Programmiermodell
 - Programmiersicht auf Rechnersystem
 - Definiert durch Maschinenbefehle und Operanden
 - Mikroarchitektur
 - Hardware-Implementierung der Architektur
- Programmierparadigmen
 - Synonyme: Denkmuster, Musterbeispiel
 - Bezeichnet in der Informatik ein übergeordnetes Prinzip
 - Dieses Prinzip ist für eine ganze Teildisziplin typisch
 - Manifestiert sich an Beispielen, keine konkrete Formulierung
 - Maschinensprache (Assembler) ist ein primitives Paradigma
- Programmiermodell
 - Bei höheren Programmiersprachen:
 - Grundlegende Eigenschaften einer Programmiersprache
 - Bei maschinennaher Programmierung:
 - Bezeichnet dort den **Registersatz** eines Prozessors
 - Registersatz besteht aus:
 - Register, die durch Programme angesprochen werden können
 - Liste aller verfügbaren Befehle (**Befehlssatz**)
 - Register, die prozessorintern verwendet werden (IP/PC) zählen nicht zum Registersatz
 - IC: Instruction Pointer
 - PC: Program Counter
- Verfeinerung des Rechnersystems



- CPU/Prozessor: führt die im Hauptspeicher abgelegten Befehle aus
- ALU/Arithmetic Logical Unit: Ausführung der Operationen
- PC/Program Counter: Verweis auf nächsten Maschinenbefehl im Hauptspeicher
- Register: Schneller Speicher für Operanden
- Hauptspeicher: Speichert Befehle und Daten
- Bus Interface: Verbinden der einzelnen Komponenten

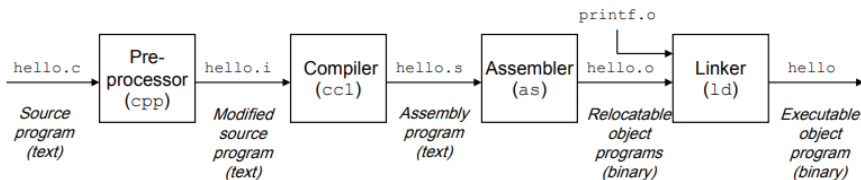
- **Assembler**
 - Programmieren in der Sprache des Computers
 - Maschinenbefehle: Einzelnes Wort
 - Befehlssatz: Gesamtes Vokabular
 - Befehle geben Art der Operation und ihre Operanden an
 - Zwei Darstellungen:
 - Assemblersprache: Für Menschen lesbare Schreibweise für Instruktionen
 - Maschinensprache: maschinenlesbares Format (1 und 0)
- **ARM-Architektur - Hier verwendetes Rechnersystem**
 - z.B. verwendet bei Raspberry Pi
 - ARM: Acorn RISC Machines / Advanced RISC Machines
 - Große Verbreitung heutzutage in Smartphones

2.2 Phasen der Übersetzung

- Beispielhaftes C-Programm:

```
#include <stdio.h> /* Standard Input/Output */ /* Header-Datei */
int main() {
printf("Hello World\n");
return 0;
}
```

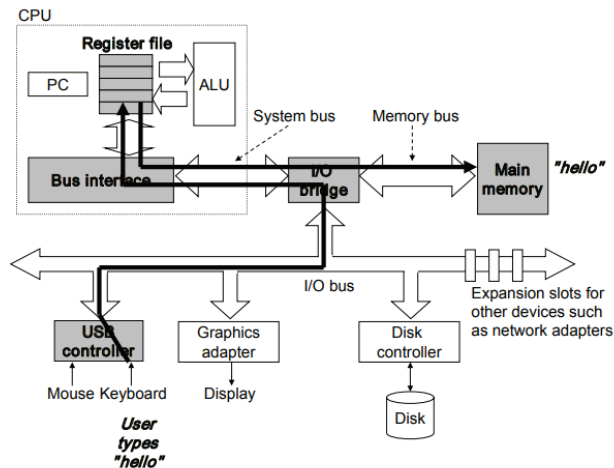
- C-Programm an sich für den Menschen verständlich
- Übersetzung in Maschinenbefehle für Ausführung auf dem Rechner:



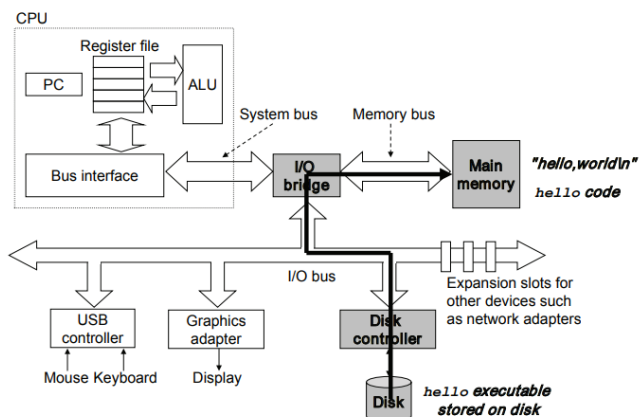
- 1. Phase (**Preprocessor**)
 - Aufbereitung durch Ausführung von Direktiven (Code mit #)
 - z.B.: Bearbeiten von `#include <stdio.h>`
 - Lesen des Inhalts der Datei `stdio.h`
 - Kopieren des Inhalts in die Programmdatei
 - Ausgabe: C-Programm mit der Endung `.i`
- 2. Phase (**Compiler**)
 - Übersetzt C-Programm `hello.i` in Assemblerprogramm `hello.s`
- 3. Phase (**Assembler**)
 - Übersetzt `hello.s` in Maschinsprache
 - Ergebnis ist das Objekt-Programm `hello.o`
- 4. Phase (**Linker**)
 - Zusammenfügen verschiedener Module
 - Code von `printf` existiert bereits als `printf.o`-Datei
 - Linker kombiniert `hello.o` und `printf.o` zu ausführbarem Programm
 - Ausgabe des Bindevorgangs: ausführbare `hello`-Objektdatei

2.3 Ausführung eines Programms im Rechnersystem

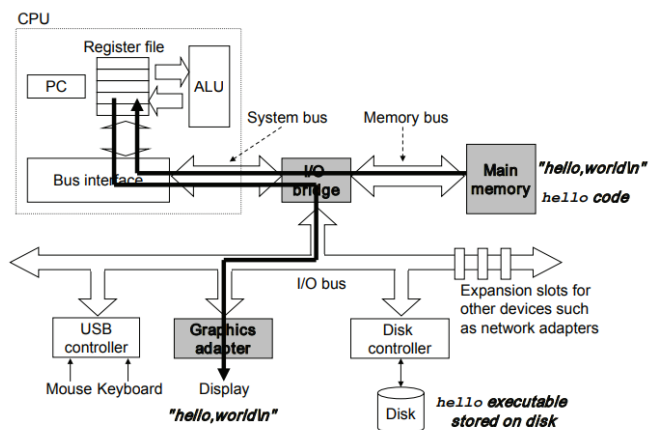
- Ausgangspunkt
 - Ausführbares Objektprogramm **hello** auf der Festplatte
 - Starten der Ausführung des Programms unter Nutzung der Shell
- Ablauf:
 - Shell liegt Zeichen des Kommandos ins Register
 - Speichert den Inhalt dann im Hauptspeicher aber



- Schrittweises Kopieren der Befehle/Daten von Festplatte in Hauptspeicher



- Ausführen der Maschinenbefehle des `hello`-Programms



2.4 Befehle eines Rechnersystems

- Wieviele Befehle und was für Befehle soll ein Rechnersystem haben?
- Viele komplexe Befehle:
 - **CISC-Maschinen** (Complex Instruction Set Computer)
 - Befehlsausführung direkt im Speicher möglich
 - Verwendet von Intel-Architektur
- Weitgehend identische Ausführungszeit der Befehle
 - **RISC-Maschinen** (Reduce Instruction Set Computer)
 - Ermöglicht effizientes Pipelining
 - Werden auch als Load/Store-Architekturen bezeichnet (Nur Ausführung im Register)
 - Verwendet von ARM-Architektur
- Jedoch viele Befehle, die jeder Prozessor hat (AND, OR, NOT,..)
- Unterschiedliche Befehlsformate:
 - Erlauben Flexibilität
 - z.B. `add` und `sub` mit drei Registern als Operanden
 - z.B. `ldr` und `str` verwenden zwei Register und Konstante
 - Anzahl an Formaten sollte jedoch klein sein
 - Hardware weniger aufwendig
 - Erlaubt evtl. höhere Verarbeitungsgeschwindigkeit
- Interner Aufbau eines Rechners hat viele Freiheitsgrade
- Diese Struktur hat erheblichen Einfluss auf die Leistungsfähigkeit eines Rechnersystems
- ***n*-Adressmaschinen**
 - Einteilung nach der Anzahl der Operanden in einem Maschinenbefehl
 - 2-Adressmaschine (Intel Architektur)
 - 3-Adressmaschine (ARM Architektur)
- **Konstanten in Befehlen (intermediates)**
 - Direkt im Befehl untergebracht → Direktwerte
 - Benötigen kein eigenes Register oder Speicherzugriff
 - Direktwert ist Zweierkomplementzahl, die 12 Bit breit ist
 - Bitbreite der Direktwertzahl vom Befehl abhängig
 - Befehle haben immer 32 Bit
 - Registeradressen werden mit 4 Bit kodiert
 - Übrigbleibende Bits für Direktwert

2.5 Registersatz

R0
R1
R2
R3
R4
R5
R6
R7
R8
R9
R10
R11
R12
R13 (sp)
R14 (lr)
R15 (pc)

(A/C)PSR

- R0: Verwendet für Rückgabe von Werten an die **Shell**
- R1-R12: General Purpose Register
- R13: Stack Pointer (sp)
- R14: Link Register (lr)
- R15: Program Counter (pc)
- Current Processor Status Register (CPSR)

• Current Processor Status Register

- Enthält unter anderem die **Statusflags**

31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0						
N		Z		C		V		Q		IT		J				IL		GE		IT [7:2]				E		A		I		F		T		M		M [3:0]	

- Werden oft für Vergleiche (**b, beq, ...**) verwendet
- N (Negative): Wird verwendet um zu zeigen, dass Ergebnis negativ ist
- Z (Zero): Wird verwendet um zu zeigen, dass Ergebnis 0 ist
- C (Carry): Zeigt, dass Carry-Bit besteht
- V (OverFlow): Zeigt, dass Overflow geschehen ist
- Namen können je nach Prozessor stark variieren

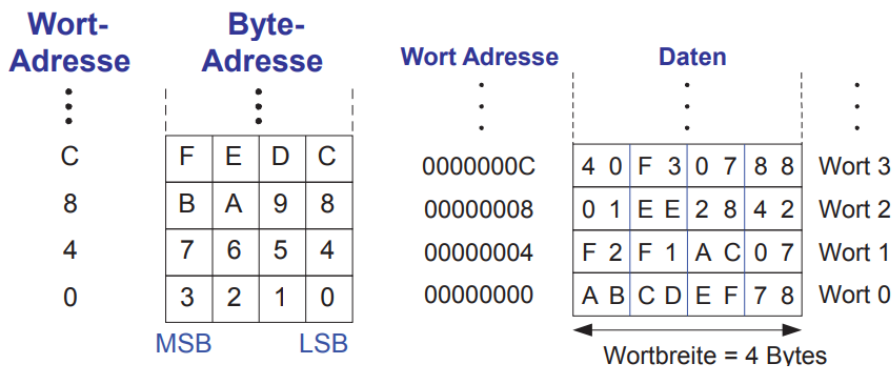
2.6 Adressierung des Speichers, Lesen und Schreiben auf Speicher

• Allgemeine Verwendung von Registerspeicher

- Meist zuviele Daten für die Register
- Kombination des Registers und Hauptspeichers zum Halten von Daten
- Speichern von häufig verwendeten Daten in Registern (Schleifenvariable)

• Wort- und Byte-Adressierung von Daten im Speicher

- Byte-adressiert: (ARM)
 - Jedes Byte hat eine eindeutige Adresse (Zugriff auf jedes Byte möglich)
 - Ein Wort (hier 32Bit) besteht aus 4 Bytes (32 Bits)
 - Wortbreite ist von der Architektur abhängig
 - Wortadressen sind immer Vielfache von 4 (Offset von 4)



- Rechts wird ein Byte mit zwei Hexawerten dargestellt (AB : 1011 1010)

• Lesen aus byte-adressiertem Speicher

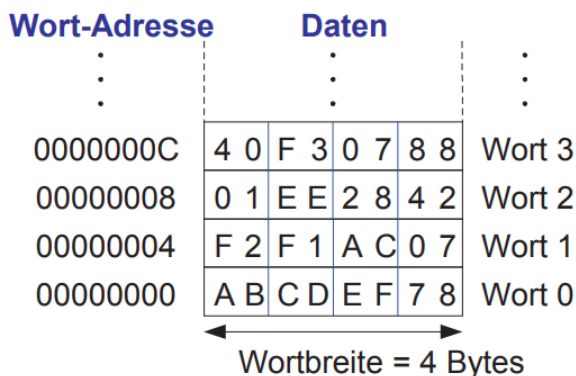
- Lesen geschieht durch Ladebefehle (Transportbefehl)
 - Befehlsname: `load word (ldr)`
 - Alternative für Bytes statt Wörtern: `ldrb`
 - Adressarithmetik:
 - Adressen werden relativ zu Register angegeben
 - Basisadresse (startet bei Wort 9) plus Distanz (offset)
 - Adresse = (r5 (Basis) + 8 (offset))
 - Beispiel 1:
 - Lese Datenwort von Speicheradresse (r5+8) und schreibe es in Register r7

```
mov r5, #0 /* Transportbefehl, schreibt Konstante 0 in r5 */
ldr r7, [r5, #8] /* r7: Zielregister | [r5, #8] Quelle */
```

 - r7 enthält das Datenwort der Speicheradresse r5+8
- Beispiel 2:
 - Lesen Datenwort 3 (Speicheradresse 0xC (12er Offset)) nach r7
 - (Einschub: 0x sagt dem Compiler, dass das Folgende eine Hexzahl ist)

```
mov r5, #0 /* Schreibt Konstante 0 in r5 */
ldr r7, [r5, #0xC] /* Lädt den Wert (r5+12) in r7 */
```

- Nach Abarbeiten des Befehls hat r7 den Wert 0x40F30788



• Schreiben in byte-adressierten Speicher

- Schreiben geschieht durch Speicherbefehle (Transportbefehl)
- Befehlsname: `store word (str)`
- Alternative für Bytes statt Wörtern: `strb`
- Beispiel:
 - Schreibe den Wert aus r9 in Speicherwort 5

```

mov r1,#0 /* Speichert Konstante 0 in r1 */
mov r9,#42 /* Speichert Konstante 42 in r9 */
str r9, [r1,#0x14] /* Schreibt Wert des 5. Wortes von r1 in r9 */

```

- #0x14: $14_{16} = 0001\ 0100_2 = 20_{10}$ (5.tes Wort)

2.7 Kontrollstrukturen in Assembler

• Statusbits

- Die Wichtigsten:
 - CF (CarryFlag)
 - ZF (ZeroFlag)
 - SF (SignFlag)
 - OF (OverflowFlag)
- Verwendung:
 - Vergleiche (cmp)
 - Gleichheit
- Unterschiede zwischen Carry und Overflow
 - Overflow: Ergebnis passt nicht in maximale darstellbare Werte (z.B. +8 bei 4 Bit im ZK)
 - Carry: Ergebnis passt nicht in Bitbreite (+5 - 1 = +4)
 - Sign: Vorzeichen negativ

• Sprünge / Verzweigungen

- Änderung der Ausführungsreihenfolge von Befehlen
- Unbedingte Sprünge
 - Werden immer ausgeführt
 - `b target /* Springt von branch zu target */`
- Bedingte Sprünge
 - Sprünge abhängig von Bedingung
 - `beq target /* Ein Beispiel, eq für equal */`
- Label
 - Label sind Namen für Adressen im Programm
 - Name muss unterschiedlich von Maschinenbefehlen (Mnemonics) sein
 - Label müssen mit einem Doppelpunkt abgeschlossen werden
 - Werden zur Markierung von Stellen für Sprünge verwendet (target)

• Bedingte Sprünge

```

mov r0,#4 /* r0 = 4 */
add r1,r0,r0 /* r1 = 8 */
cmp r0, r1 /* r0 - r1 = -4: NZCV = 1000 */
/* StatusBits NZCV */
beq there /* Kein Sprung: Z != 1 */
/* Müsste bei Gleichheit (equal) 0 sein */
add r1,r1,#42 /* r1 = r1 + 42 */

there:
add r1,r1,#78 /* r1 = r1 + 78 */

```

- Weitere Bedingungen:
 - beq: Equal / Gleichheit
 - bne: Not Equal / Ungleichheit
 - bge: Greater / Größer

- ble: Less / Kleiner

- if-Anweisung

```

/* r0 = 5; r1 = 10; r2 = f; r3 = i */
cmp r0,r1      /* Vergleicht r0 und r1 */
bne L1         /* Falls Werte ungleich sind, ist hier gegeben */
add r2,r3,#1    /* Wird hier übersprungen */
L1:            /* Hierhin wird gesprungen */
sub r2,r2,r3

```

- if/else-Anweisung

```

/* r0 = 5; r1 = 10; r2 = f; r3 = i */
cmp r0,r1
bne L1         /* Potentieller Sprung nach L1 */
add r2,r3,#1    /* else-Anweisung (wird übersprungen, falls Bedingung korrekt) */
b L2           /* Überspringen der if-Anweisung, sonst wird beides ausgeführt */
L1:
sub r2,r2,r3
L2:
...

```

- while-Schleifen

```

/* r0 = pow; r1 = x */
mov r0,#1
mov r1,#0
WHILE:         /* Label für Schleife */
cmp r0,#128    /* Abbruchbedingung: Falls equal Z = 1 */
beq DONE       /* Sprung aus Schleife */
lsl r0,r0,#1    /* Linksshift um 1 Bit / Schleifencode */
add r1,r1,#1    /* x = x + 1 / Schleifencode */
b WHILE        /* Fortführen der Schleife */
DONE:
...

```

- for-Schleifen

```

/* r0 = i; r1 = sum */
mov r1,#0
mov r0,#0
FOR:          /* Label für Schleife */
cmp r0,#10    /* Abbruchbedingung: Falls i größer als 10 ist */
bge DONE
add r1,r1,r0   /* sum = sum + i */
add r0,r0,#1   /* i = i + 1 */
b FOR         /* Fortführen der Schleife */
DONE:
...

```

2.8 Nutzung des Hauptspeichers

- Erklärung anhand eines Codebeispiels

```

1  /* — speicher.l.s */
2  /* Kommentar */
3
4  .data /* Daten Bereich */
5  var1: .word 5 /* Variable 1 im Speicher, Wert 5 */
6  var2: .word 12 /* Variable 2 im Speicher, Wert 12 */
7
8  .global main /* Definition Einsprungpunkt Hauptprogramm */
9
10 main: /* Hauptprogramm */
11     ldr r0, adr_var1 /* laedt Adresse von var1 in r0 */
12     ldr r1, adr_var2 /* laedt Adresse von var2 in r1 */
13     ldr r2, [r0] /* Lade Inhalt von Adresse r0 in r2 */
14     ldr r3, [r1] /* Lade Inhalt von Adresse r1 in r3 */
15     add r0, r2, r3
16     bx lr /* Springe zurueck zum aufrufenden Programm */
17
18 adr_var1: .word var1 /* Adresse von Variable 1 */
19 adr_var2: .word var2 /* Adresse von Variable 2 */

```

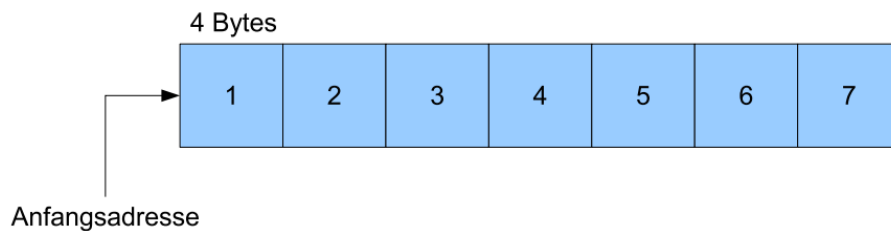
- `.data` (Zeile 4):
 - Variablen, die im Speicher (nicht im Register) abgelegt werden
 - `.word`: Festlegung des Typs (hier 32 Bit)
 - Name `var1`: An sicht frei wählbar
- `.global main` (Zeile 8):
 - Definiert das Label, das als Einsprungpunkt gilt (hier `main`)
- `adr_var1: .word var1` (Zeile 18/19):
 - Hier werden die Adressen der Variablen im Speicher in einer Variable abgespeichert
 - Wichtig: Unterscheidung zwischen Adresse und Wert
- `ldr r0, adr_var1` (Zeile 11):
 - Lädt nun die Adresse unseres Hauptspeicherwertes in ein Register
 - Hierfür nutzen wir die eben erstellte `adr_var1`
- `ldr r2, [r0]` (Zeile 13):
 - Lädt den Inhalt der Adresse in `r0` in `r2`
 - Verwendung von `[]` um dies anzuzeigen
- Variationen:
 - Zeile 13: `ldr r2, [r0, #4]`
 - Hinzufügen eines Offsets beim Laden des Wertes
 - Dies führt dazu, dass der Wert auf `r1` geladen wird (12)
 - Ausgabe des Programms ist damit 24, statt 17
 - `mov r5, #4 | ldr r2, [r0, r5]`
 - In Registern gespeicherte Konstanten auch als Offset möglich
- Zusätzliche Visualisierung:

Adressen	Speicher	Register	Namen
0x00010088	...	0x00010080	r0
0x00010084	12	0x00010084	r1
0x00010080	5	5	r2
0x0001007C	...	12	r3

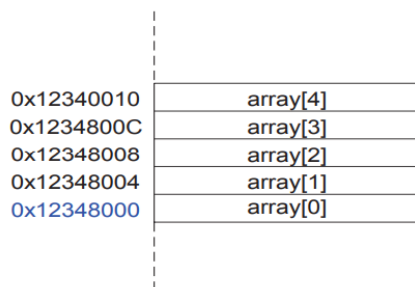
2.9 Datenfelder (Arrays)

- **Eigenschaften**

- Datenfelder bestehen aus mehreren Worten
- Nützlich um auf eine große Zahl von Daten gleichen Typs zuzugreifen
- Zugriff auf einzelne Elemente über Index



- **Verwendung von Arrays**



- Array mit 5 Elementen
- Basisadresse: Adresse des ersten Elements (0x1234800)
- Erster Schritt für Zugriff: Lade Basisadresse des Arrays in Register

- **Beispiel:**

```
/* Umsetzung des folgenden C-Codes in Assembler */
int i;
int scores[200];
for (i = 0; i < 200; i = i + 1)
    scores[i] = scores[i] + 10;

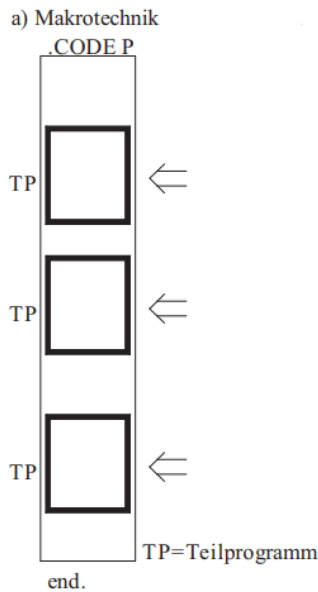
mov r0, #0x14000000 /* Speichern der Basisadresse des Arrays in r0 */
mov r1, #0          /* Verwendung als Zählervariable i */
LOOP:
cmp r1, #200        /* i < 200 */
bge L3              /* Falls i > 200, Verlassen des Loops */
lsl r2, r1, #2       /* r2 = i * 4 -> Aufgrund des Offsets des Arrays von 4 */
ldr r3, [r0, r2]     /* Laden des Wertes aus Array / r3 = scores[i] */
add r3, r3, #10      /* r3 = scores[i] + 10 */
str r3, [r0, r2]     /* Zurückschreiben in Speicher / r3 Quellregister (nicht Ziel) */
/* scores[i] = scores[i] + 10 */
add r1, r1, #1       /* i = i + 1 / Hochzählen der Laufvariable */
b LOOP               /* Wiederholen der Schleife */
L3:
...
```

2.10 Unterprogramme

- **Einführung**

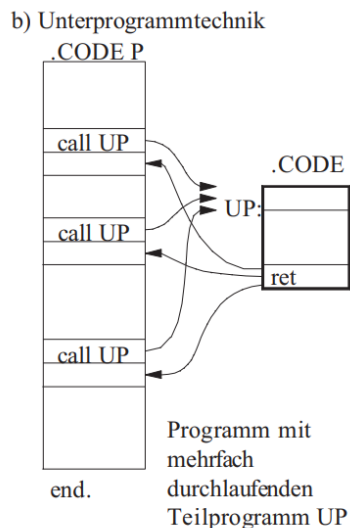
- Unterprogramme helfen bei der strukturierten Programmierung
- Betrachtung Hauptprogramm, in dem ein Teilprogramm an versch. Stellen ausgeführt werden soll
- Zwei Konzepte: Makrotechnik und Unterprogrammtechnik

- **Makrotechnik**



- Teilprogramm wird, an benötigten Stellen, einkopiert
- Zuordnung eines Namens für Teilprogramm (Makroname)
- Nennung des Makronamens an besagter Stelle (Makroaufruf)

• Unterprogrammtechnik



- Teilprogramm nur einmal im Code vorhanden
- Kennzeichnung durch Marke (Unterprogrammname)
- Aufruf: Sprungbefehl + Marke
- Rückkehr in aufrufendes Programm nach Ausführung
⇒ durch Sprungbefehl auf Rückkehradresse
- Rückkehradresse wird an anderer Stelle gespeichert
- Beachten der Sichtbarkeit von Variablen (global vs lokal)

• Funktions- und Prozeduraufruf

- Aufrufer:
 - Ursprung des Funktionsaufrufs
 - Übergibt Argumente (aktuelle Parameter) an Aufgerufenen
 - Springt Aufgerufenen an
- Aufgerufener:
 - Aufgerufene Funktion
 - Führt Funktion/Prozedur aus
 - Gibt Rückgabewert an Aufrufer zurück
 - Darf keine Register oder Speicherstellen überschreiben, die im Aufrufer genutzt werden
 - Beachten mit Sorgfalt und vorhandenem Konzept
 - Genutzte Register sollten gesichert werden, um danach wieder zu überschreiben
- Beispiel:

```
/* Übersetzen des folgenden C-Codes in Assembler */
int main() {
    int y;
```



```

    y = diffofsums(14, 3, 4, 5);
}

int diffofsums(int f, int g, int h, int i){ /* 4 formale Parameter */
    int result;
    result = (f + g) - (h + i);
    return result;
}

/* ASSEMBLER */
/* r4 = y */
main:
mov r0,#14      /* Argument 0 = 14 */
mov r1,#3       /* Argument 1 = 3 */
mov r2,#4       /* Argument 2 = 4 */
mov r3,#5       /* Argument 3 = 5 */
bl diffofsums   /* Funktionsaufruf / bl: branch and link */
/* Schreibt die Rückkehradresse des folgenden Befehls mov in link register (r14) */
mov r4,r0       /* y = Rückgabewert */
-----
diffofsums:
add r8,r0,r1    /* Überschreiben von r8 / Kein Sichern der Werte vorher */
add r9,r2,r3    /* Selbiges gilt für r9 */
sub r4,r8,r9
mov r0,r4       /* Ablegen von Rückgabewert in r0 (return value register) */
mov pc,lr       /* Übergabe der Rückkehradresse an Program Counter */
/* Program Counter führt dann den nächsten Befehl (mov r4,r0) aus */

```