

Bewertungsschema für den PIC-Simulator im Praktikum Rechnerarchitektur

Semester: _____

Datum: _____

Name: _____ Teilnahme erfolgreich: ☐ nein ☐ JA

Name: _____ Teilnahme erfolgreich: ☐ nein ☐ JA

Name: _____ Teilnahme erfolgreich: ☐ nein ☐ JA

Stand: 06.05.2020

Programm	Inhalt	Max.	Erreich.
1 (MUSS)	Die einfachen Literalbefehle, u.a. MOVLW, ADDLW, SUBLW	6 ¹	
2 (MUSS)	u.a. CALL, GOTO (vereinfacht, ohne Rücksicht auf PCLATH)	2	
3 (MUSS)	u.a. MOVWF, MOVE, SUBWF (nur direkte Adressierung, aber mit d-Bit Auswert.)	3	
4 (MUSS)	u.a. DCFSZ, INCFSZ, RLF RRF (nur direkte Adressierung, aber mit d-Bit Auswert.)	3	
5 (MUSS)	u.a. BSF, BCF, BTFSC, BTFSS (direkt und indirekt Adressierung)	4	
6 (MUSS)	u.a. Bytebefehle, (direkte und indirekte Adressierung)	4	
7 (MUSS)	Timerfunktion ohne / ohne Berücksichtigung der Bits im OPTION-Register (e / o) ²	2 / 4	
8	u.a. Interrupt für Timer 0	4	
8	u.a. Interrupt für INT (RB0)	3	
8	u.a. Interrupt für RB4-RB7	3	
9	u.a. SLEEP	3	
10	ADDWF PCL mit Berücksichtigung von PCLATH (theor. Für CALL und GOTO an Hand des Codes)	4 3	
11	Watchdog ohne Vorteiler / u.a. Watchdog mit Vorteiler (e / o) ²	2 / 4	
12	EEPROM ohne Programmierzeit / EEPROM inc. 1ms Programmierzeit (e / o) ²	2 / 4	
13	Lauflicht	1	
14	Leuchtband	1	
15	I/O Ausgangslatch (Wirkung TRIS-Register auf Ausgangstreiber)	3	
Summe		54.. 60	
	Eigenschaft	Punkte eigene GUI	Punkte
MUSS	Breakpoints	3	2
	Laufzeitzähler (visualisiert)	2	1
MUSS	Stimulation der I/O-Pins per Maus (Toggle-Funktion)	4	2
	Frei wählbare Quarzfrequenz (im Zusammenhang mit dem Laufzeitzähler)	3	2
MUSS	Markieren des aktuellen (nächsten) Befehls im LST-Fenster	2	-
MUSS	Fenster für LST, SFR und GPR	1	-
	Editmöglichkeit von SFR und GPR	2	-
	Visualisierung des Stacks	2	1
	Ggf. eigene Ideen realisieren incl. passendes Testprogr. (nur nach Absprache)		
	Vorzeitige Abgabe: bis _____ = 5 Pkte bzw. bis _____ = 2 Pkte		
MUSS	Doku mit <u>ausführlichem Fazit</u>	4	4
Summe		23	12

Vom diesem Punkteschema kann jederzeit nach Bedarf abgewichen werden.

Gesamt	Zum Bestehen des Praktikums sind <u>mind. Punkte 50 Punkte</u> erforderlich	66 ... 83
---------------	--	------------------

Bemerkungen siehe Rückseite

1 Diese rel. hohe Punktezahl rührt daher, dass der Parser und Dekoder im Prinzip schon funktionieren müssen.

2 (e/o) = entweder / oder