# Alt Seviye Programlama BLM2021



Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

# Assembly Dili Dersi - Ahmet Tevfik İNAN - @i

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1



Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

#### BLM2021 Alt Seviye Ders Tanıtım Formu - Konular Programlama Hafta 1 Hafta Alt seviye dilinin özellikleri, sayı ve kodlama sistemleri, 80x86 ailesi işlemcileri, yazmaçları ve 27.Eyl.18 bayrakları ile kesim organizasyonu 4.Eki.18 Komutlar (veri aktarımı, aritmetik ve dallanma) 11.Eki.18 Komutlar (çevrim, bayraklar, mantıksal, öteleme, döndürme) 18.Eki.18 Komutlar (katar işlemleri, ön ekler) 25.Eki.18 Adresleme modları, alt seviye programlama araçları, sözde komutlar 1.Kas.18 Çalışma ortamının hazırlanması ve debug kullanımı 8.Kas.18 EXE tipinde alt seviye programlama 15.Kas.18 COM tipinde alt seviye programlama 22.Kas.18 1. Vize 29.Kas.18 Yordam ve makro kullanımları 6.Ara.18 Alt-programlar ve parametre aktarma yöntemleri 13.Ara.18 Ortak kesim kullanımı ve EXTRN/PUBLIC tanımlamaları 20.Ara.18 Kesme, vektör tablosu Alt seviye programlama dilinin yüksek seviyeli diller ile birlikte kullanılması 27.Ara.18 Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

# Ders Tanitim Formu - Ders Kitabi | Ritable | Response 
## Ders Tanıtım Formu - Değerlendirme

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

	Yöntem	Adedi	Etki Oranı (%)
	Ara Sınavlar	1	30
	Kısa Sınavlar	8.	-
Başarı	Ödevler	2	30
Değerlendirme Sistemi	Projeler	- S	-
	Dönem Ödevi		-
	Laboratuvar	-	-
	Diğer	-/	-
	Final Sınavı 191	1 1	40

Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

#### Ders Tanıtım Formu - Bilgilendirme

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

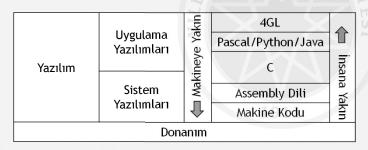
- Ortak sınav olacak
- · Sınavda sınıf düzeni için 15 dk. önce gelinmeli
- · İmza tükenmez kalem ile olmalı
- · Sınavda Instruction Set kullanılabilir
- Yoklama %70 (< F0)
- · İmza nedir? Neden atılır?
  - Vekalet yok!
- İletişim: <u>furkan@ce.yildiz.edu.tr</u>

#### Assembly Dilinin Yeri

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- Donanıma en yakın dil
- Makine kodunun sembolikleştirilmiş hali
- Program yazmak için Instruction Set'ten yararlanılır



Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

#### Assembly Dili Hakkında Yanlışlar\*

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- · Öğrenmek zordur.
- Okumak ve anlamak güçtür.
- · Hatayı bulmak zordur.
- · Yazılmış programların bakımı zordur.
- Program yazmak zordur.
- · Programlama uzun zaman almaktadır.
- Gelişen derleyici teknolojileri bu dile ihtiyacı kaldırmıştır.
- Bilgisayarlar o kadar hızlanmıştır ki, hız için assembly diline olan ihtiyaç ortadan kalmıştır.
- Uygulamanın hızlanması için assembly dili yerine daha iyi bir algoritma kullanılmalıdır.
- Günümüzde bilgisayarların bellekleri arttı ve ucuzladı. Yerden (bellek) kazanmak için assembly diline gerek kalmadı.
- Assembly dili taşınabilir (portable) değildir.

Randall Hyde, 1996, «The Art of Assembly Language»

## Assembly Dili Hakkında Doğrular\*

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- Hızlıdır.
- Bellek üzerinde az yer kaplar.
- · Yetenekleri fazladır.
- Bilgi birikimi ile yüksek seviyeli dillerde hareket kabiliyeti artar.

Randall Hyde, 1996, «The Art of Assembly Language

Ars Gry Furkan CAKMAK

#### Sayı Sistemleri

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- Bilgisayar teknolojisinin temelleri transistörlere dayanır,
  - Kapalı devre 0
  - Açık devre 1
- İkili (Binary) sayı sistemi
- Gösterim kolaylaştırmak için;
  - Sekizli (Octal)
  - On altını (Hexadecimal)

# İkili (Binary) Sayı Düzeni

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

· Binary İşlemler

Toplama

• Çıkartma

- Her bir digit 1 biti temsil eder.
- 8 bit = 1 byte
- En anlamlı bit (MSB Most Significant Bit) -> en soldaki bit
- En az anlamlı bit (LSB Least Significant Bit) -> en sağdaki bit
- Program yazarken B harfi ile tanımlanır.

27	$2^{6}$	$2^5$	$2^4$	$2^3$	22	$2^1$	$2^0$	
$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	
128	64	32	16	8	4	2	1	
1	0	1	1	0	1	0	1	В
$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	$\downarrow$	
128	0	32	16	0	4	0	1	= 181

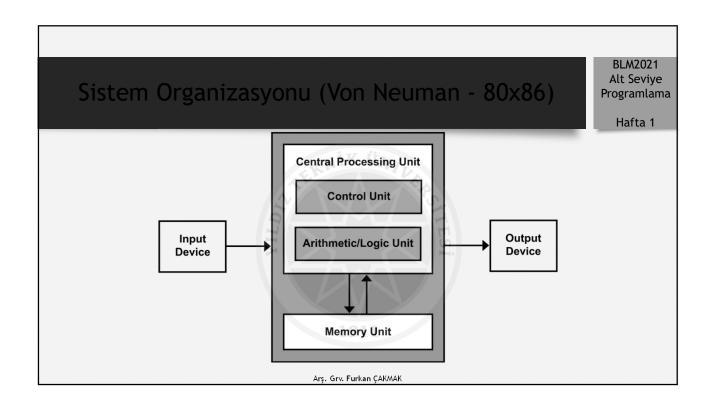
Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

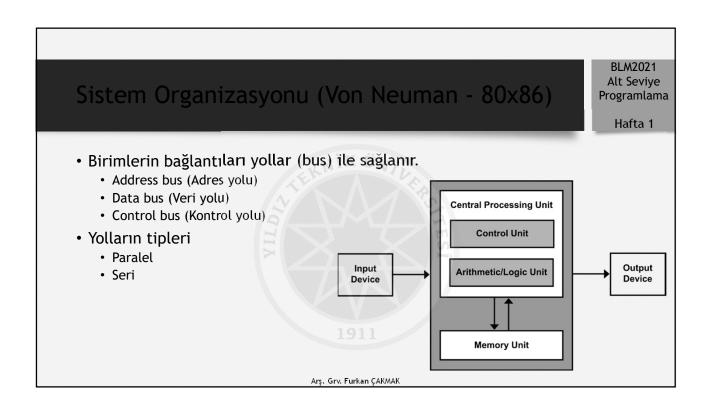
## Octal ve Hexadecimal Sayı Düzeni

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

Decimal	Binary	Octal	Нех.	Decimal	Binary	Octal	Нех.
0	0000B	00 <i>0</i>	00 <i>H</i>	8	1000B	100	08 <i>H</i>
1	0001B	010	01 <i>H</i>	9	1001B	110	09 <i>H</i>
2	0010B	020	02 <i>H</i>	10	1010 <i>B</i>	120	0AH
3	0011B	030	03 <i>H</i>	11	1011 <i>B</i>	130	0BH
4	0100B	040	04 <i>H</i>	12	1100B	140	0 <i>CH</i>
5	0101B	05 <i>0</i>	05 <i>H</i>	13	1101 <i>B</i>	15 <i>0</i>	0DH
6	0110 <i>B</i>	060	06H	14	1110B	160	0EH
7	0111 <i>B</i>	070	07 <i>H</i>	15	1111 <i>B</i>	170	0FH





#### Yol (Bus) Çeşitleri

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- FSB (Front Side Bus)
  - İşlemci ile anakart arasındaki bağlantı
- Bellek Bağlantı Yolları
  - SDRAM (Synchronous Dynamic RAM)
  - DDR-SDRAM (Dual Data Rate SDRAM)
  - DDR2-SDRAM
  - DDR3-SDRAM
  - DDR4-SDRAM
  - RDRAM (Rambus Dynamic RAM)

- Grafik Birim Bağlantı Yolları
  - AGP (Advanced Graphic Port)
  - PCIe (Peripheral Component Interconnect Express)
- İkincil Bellek Birim Bağlantı Yolları
  - ATA (Advanced Technology Attachment)
  - SATA (Serial ATA)
- Diğer Çevre Birim Bağlantı Yolları
- IEEE 1394
  - Apple -> Firewire
  - Sony -> i.Link
- 1911 USB

Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

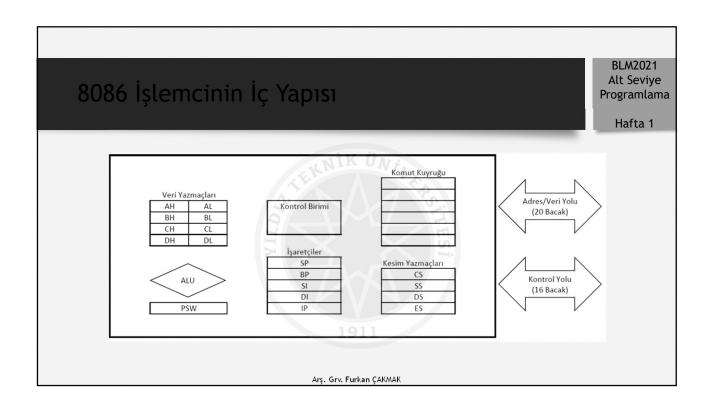
#### 80x86 Ailesi İşlemciler

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- CISC (Complex Instruction Set Computers)
- İşlem hacmi -> 8, 16, 32, 64
- Intel, AMD, Cyrix, IBM, TI, NexGen, vb.
- Backward Code Compatibility (Geriye Yönelik Kod Uyumluluğu)
- Matematik İşlemciler -> 8086 için 8087 vb.





#### Segments / Kesimler

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- Kod Kesimi (Code Segment)
  - CS:IP
- Yığın Kesimi (Stack Segment)
  - SS:[SP-BP]
  - · LIPO: Last in First Out
  - PUSH POP
- Veri Kesimi (Data Segment)
  - DS:[SI, DI, BX]
- Ek Kesim (Extra Segment)
  - ES:[SI, DI, BX]

80.	Kesim	Göreli Konum
Komut adresleme	CS	IP
Yığın adresleme	SS	SP
r igin aaresieme	SS	BP
Veri adresleme	DS	SI, DI, BX
veri aaresteme	ES	DI,SI,BX

#### BLM2021 Alt Seviye Bayraklar (Flags - PSW) Programlama Hafta 1 OFDFIF TF SF ZF AFCFGörevi (Set -> 1, Clear, Reset -> 0) Bayrak CF: Carry Flag Elde ödünç durumlarında CF set olur. PF: Parity Flag Even parity -> Set, Odd Parity -> Clear (Even: Çift) AF: Auxilary CF 8 – bit işlemde 4'den 5'e; 16 – bit işlemde 8'den 9'a elde/ödünç aktarımı ZF: Zero Flag İşlem sonucu 0 ise Set, 1 ise Clear SF: Sign Flag İşlem sonucu negatif ise Set, pozitif ise Clear Adım bayrağı. Set ise her komuttan sonra kesme üretilerek prog. izleniyor TP: Trap Flag Maskelenebilir (Maskable) kesmelerin kontrolü için kullanılır. 1 ise izin verilir. IF: Interrupt Flag Dizgi (String) işlemlerinde işlemin yönünü belirlemek için kullanılır. DF: Direction Flag OF: Overflow Flag Aritmetik taşma durumunda Set, aksi durumda Clear. Arş. Grv. Furkan ÇAKMAK

#### Belleğe Erişim

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- İşlemcinin adresleyebileceği bellek adres bacağı ile değişir.
  - 20 bacak varsa;  $2^{20} = 1 MB$
- Fiziksel adres hesabı

Gerçek Kip	Korumalı Kip
<ul> <li>16-bitlik kesim yazmaçları sayesinde 64K'lık bloklara erişilebilir. Toplam alan 1MB'dır.</li> <li>Programlar birbirlerinin bellek alanına erişebilir. Multitasking (Çoklu görev) yoktur.</li> <li>Yazılım ile BIOS kodlarına veya donanıma doğrudan erişmek mümkündür.</li> </ul>	<ul> <li>Bellek koruması vardır. Programlar birbirlerinin alanına giremez. Çoklu görev desteklenir.</li> <li>Donanım olarak, programın çalışma sıralarını değiştirme hakkı vardır (Preemptive Multitasking)</li> <li>Korumalı kipte yazmaçlar 32-bitlik tir.</li> <li>Günümüz işletim sistemleri açılışı sırasında işlemciyi korumalı kipe geçirerek çalışır.</li> </ul>

#### İşlemcinin Komutları Adım Adım Çalıştırması

BLM2021 Alt Seviye Programlama

Hafta 1

- 1. Komutu belirleyen byte'ın bellek üzerindeki kod alanına alınması (Instruction fetch)
- 2. IP yazmacının bir sonraki byte'ı gösterecek şekilde değiştirilmesi
- 3. Alınan komutun ne komutu olduğunun ve ne tür parametrelerle çalışacağının belirlenmesi (Instruction Decode)
- 4. Gerekli olması durumunda kullanılacak parametrelerin bellek alanından alınması (Operand Fetch)
- 5. IP yazmacının bir sonraki komutu gösterecek şekilde ayarlanması
- 6. İşlemin gerçekleştirilmesi (Execute)
- 7. Elde edilen sonucun gerekli olan yere yerleştirilmesi (Store)