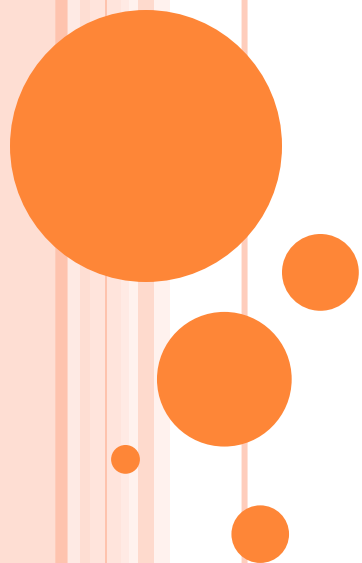


فصل چهارم

روش های پایه ی ورودی /خروجی



مقدمه

پورت‌های I/O مسیری برای عبور داده‌های مبادله شده بین ریزپردازنده و دستگاه‌های جانبی است.

روش‌های I/O

موازی: ساده‌ترین راه استفاده از پورت موازی است. در این روش تمامی بیت‌هایی که یک کلمه را تشکیل می‌دهند، با هم وارد یا خارج می‌شوند.

سریال: بیت‌های داده همگی در یک خط قرار می‌گیرند و یکی یکی از آن خط منتقل می‌شوند. طبیعتاً روش سریال کندتر از موازی است.

مزایای استفاده از روش سریال:

ساختن یک کانال دو طرفه‌ی همگام (فرستادن و دریافت داده همگام انجام پذیر است) با استفاده از ۳ سیم هادی امکان پذیر است که یکی برای فرستادن، دیگری برای دریافت و سومی هم برای مشترک کردن زمین بین فرستنده و گیرنده است.

بیت‌های سریال را می‌توان با استفاده از مودم به سیگنال آنالوگ تبدیل کرد و از طریق خطوط تلفن منتقل کرد. مودم گیرنده سیگنال صوتی را مجدداً به **0** و **1** تبدیل می‌کند. بدین ترتیب کامپیوتر می‌تواند با سیستمی در فاصله‌ی چند هزار کیلومتری ارتباط برقرار کند.

I/O موازی

- سخت‌افزار لازم برای پورت I/O موازی شبیه مدار واسط ROM و RAM است.
- زمانیکه CPU یک دستور خروجی را اجرا می‌کند (سیکل نوشتن I/O)، پورت باید داده موجود بر باس را ذخیره کند.
- به طور مشابه وقتی دستور ورودی اجرا می‌شود (سیکل خواندن I/O) پورت باید داده را بر خطوط باس داده وارد کند.
- پورت‌های I/O آدرس‌های ویژه خود را دارند.



I/O موازی

۸۰۸۸ و ۸۰۸۶ فقط دو دستور برای ورود و خروج داده دارد.

- ✓ "شماره‌ی پورت IN AX": برای خواندن از پورت
- ✓ "AL, شماره‌ی پورت OUT": برای نوشتن در پورت

برای هر کدام دو قالب مستقیم و غیرمستقیم وجود دارد.

- در قالب مستقیم شماره‌ی پورت در دستور ذکر می‌شود و لذا می‌تواند ۲۵۶ پورت را آدرس‌دهی کند.
- در قالب غیرمستقیم رجیستر DX آدرس پورت را نگه می‌دارد و بنابراین می‌تواند ۶۵۵۳۶ پورت را آدرس‌دهی کند.



I/O موازی (ادامه)

باس کنترل

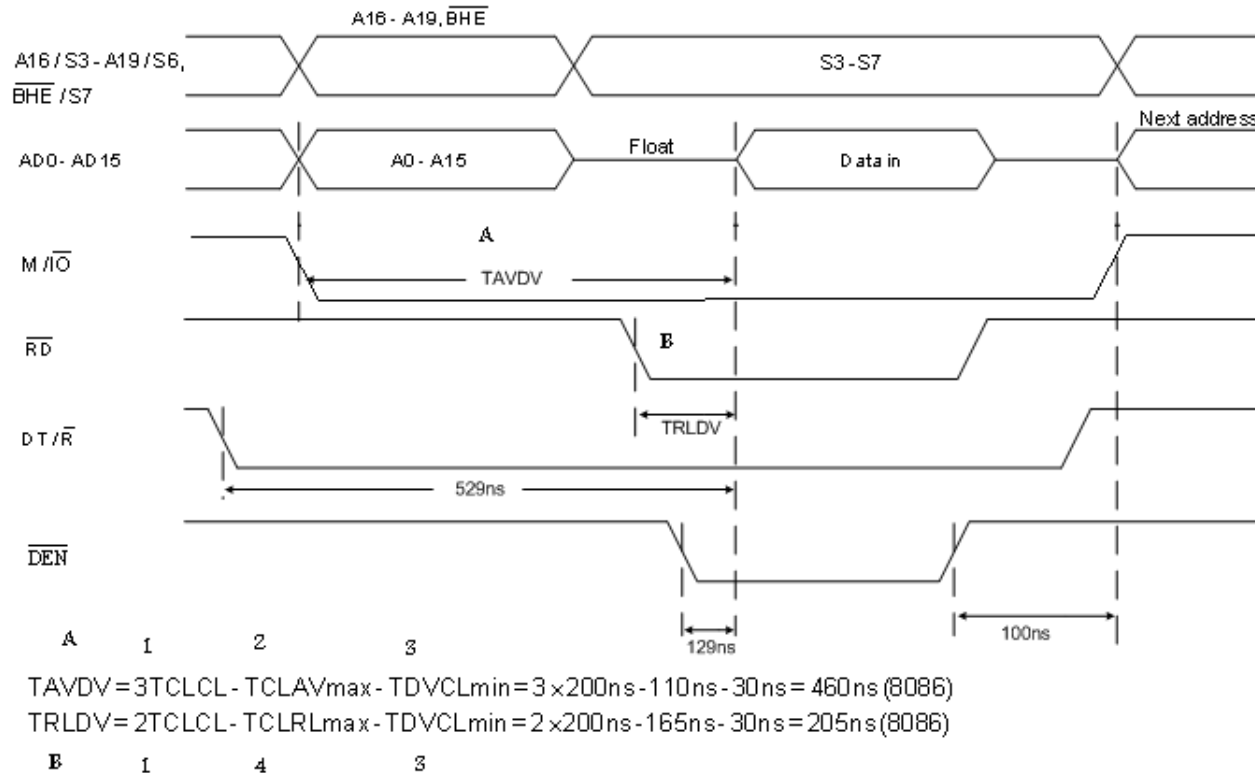
نوع	دستورالعمل	باس آدرس	باس داده	مد حداقل	مد حداکثر
مستقیم	پورت, IN AL (or AX)	آدرس پورت = A0-A7 A8-A19=0	بایت زوج=D0-D7 بایت فرد=D8-D15 کلمه زوج=D0-D15	$M/\overline{IO}=0$ $\overline{RD}=0$	\overline{IORC}
	پورت, OUT AL(or AX)	آدرس پورت = A0-A7 A8-A19=0	بایت زوج=D0-D7 بایت فرد=D8-D15 کلمه زوج=D0-D15	$M/\overline{IO}=0$ $\overline{WR}=0$	$\overline{IOWC}=0$ $\overline{AIOWC}=0$
غیر مستقیم	IN AL (or AX), DX	آدرس پورت = A0-A15 A16-A19=0	مانند بالا	مانند بالا	مانند بالا
	OUT DX, AL (or AX)	آدرس پورت = A0-A15 A16-A19=0	مانند بالا	مانند بالا	مانند بالا

\overline{BHE} و A0 به صورت زیر کدگذاری می شوند:

BHE	A0	
0	0	دسترسی کلمه ای
1	0	دسترسی به بایت های زوج
0	1	دسترسی به بایت های فرد
1	1	بی تاثیر



زمانبندی I/O در سیکل خواندن (مد مینیمم)

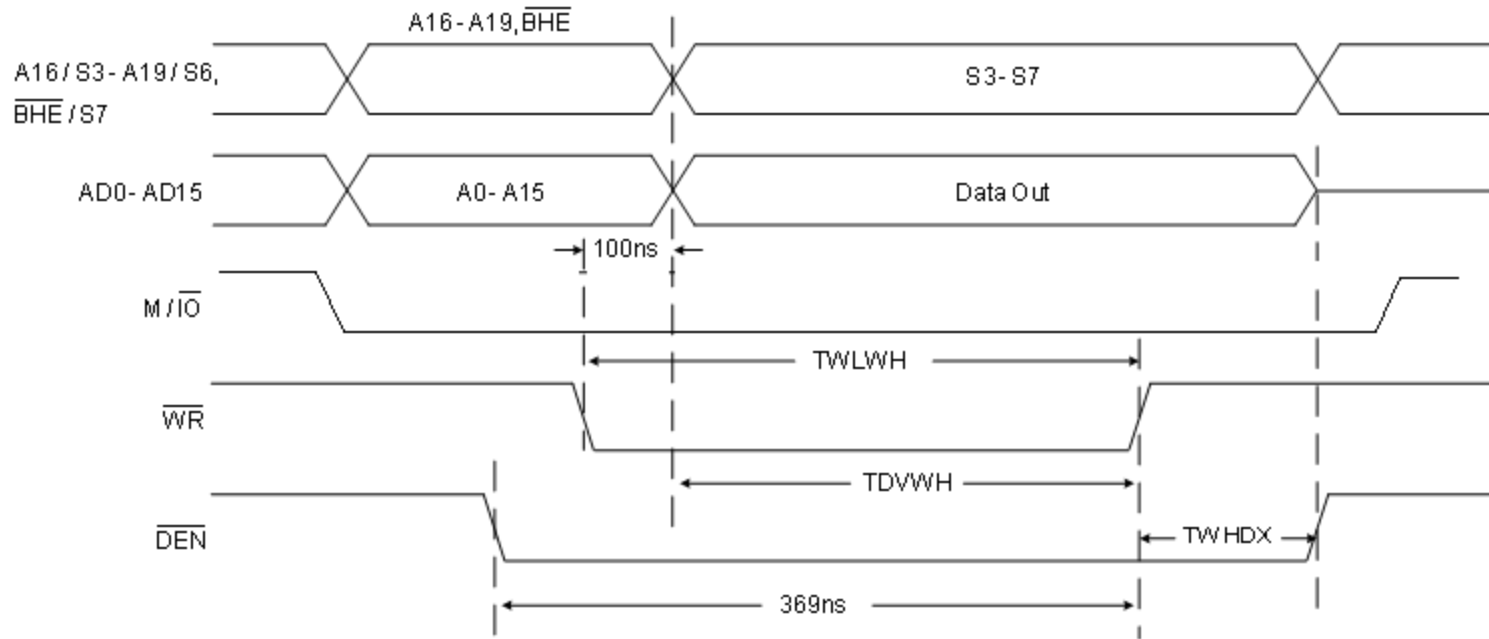


TAVDV: Address Access Time
TCLCL: Clock cycle periode
TCLAV: Address Valid Delay
TDVCL: Data Setup Time

TRLDV: Read Access Time
TCLRL: RD Active Delay



زمانبندی I/O در سیکل نوشتن (مد مینیمم)



$$DT/\bar{R} = V_{OH}$$

$$TWLWH = 2TCLCL - 60\text{ns} = 2 \times 200\text{ns} - 60\text{ns} = 340\text{ns} \text{ (8086)}$$

$$TDVWH = 2TCLCL - TCLDV_{\max} + TCVCTX_{\min} = 2 \times 200\text{ns} - 110\text{ns} + 10\text{ns} = 300\text{ns} \text{ (8086)}$$

$$TWHDX = TCLCH - 30\text{ns} = 118\text{ns} - 30\text{ns} = 88\text{ns} \text{ (8086)}$$

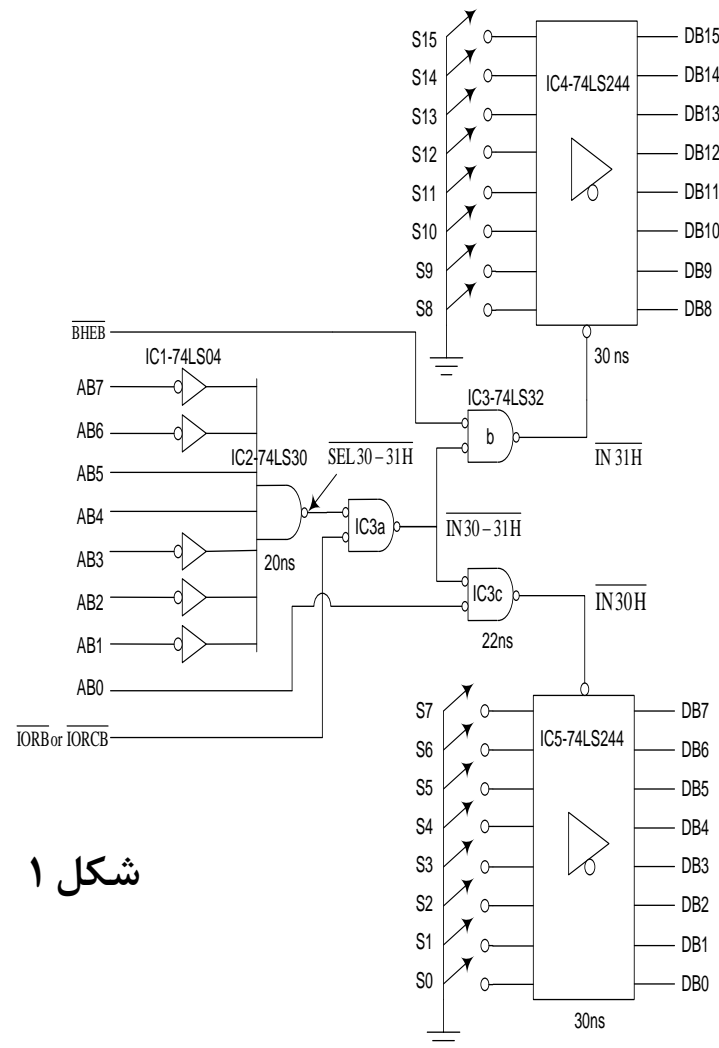
TCLCL: Clock cycle periode
TCLDV: Data Valid Delay
TCVCT: Control Active Dealy 1

TCLCH: Clock Low Time
TWHDX: Data Hold Time After Write



طراحی پورت ورودی موازی (ادامه)

شکل زیر یک مدار شامل دو پورت ورودی را نشان می دهد:



شکل ۱



طراحی پورت ورودی موازی

- برای شبیه‌سازی داده‌ی ورودی، از ۱۶ سوئیچ استفاده می‌شود. IC1 و IC2 آدرس پورت (مستقیم) قرار گرفته بر AB0 تا AB7 را دیکود می‌کنند. خروجی IC2 سیگنال انتخاب پورت است.
- تراشه‌ی IC3a سیگنال‌های $\overline{SEL\ 30 - 31H}$ و \overline{IORB} را با هم ترکیب می‌کند تا پالس انتخاب دستگاه (DSP) را بسازد: $\overline{IN\ 30 - 31H}$
- چنین نامگذاری به این دلیل است که این سیگنال تنها برای دستورات ورودی که پورت 30H یا 31H را انتخاب می‌کنند فعال می‌شود.
- دستگاه‌های ورودی به آدرس‌های فرد و زوج تقسیم‌بندی می‌شوند. داده‌ی پورت‌های زوج از مسیر D0-D7 و پورت‌های فرد از مسیر D8-D15 انتقال می‌یابد.
- \overline{BHEB} و A0 با $\overline{IN\ 30 - 31H}$ ترکیب می‌شوند تا پالس انتخاب دستگاه فرد یا زوج را به طور مجزا تولید کنند.
- این سیگنال‌ها نهایتاً به ورودی فعال‌ساز بافرهای سه حالت وصل می‌شوند و موجب قرار گرفتن داده بر خطوط باس می‌گردند.
- DSP: Device Select Pulse

طراحی پورت ورودی موازی (ادامه)

مثال: زیربرنامه‌ای بنویسید که بازبودن حداقل یکی از سوئیچ‌های ۲، ۳، ۱۱ و ۱۳ را بررسی کند. اگر حداقل یکی از سوئیچ‌ها باز بود، با $CF=1$ را برگرداند و اگر هیچ یک از کلیدها باز نبود $CF=0$ شود.

حل: بازبودن سوئیچ، آن را در سطح منطقی 1 قرار می‌دهد.

باید در برنامه 1 بودن بیت‌های خواسته شده را بررسی کنیم.

این کار با دستور **TEST AX, 280CH** انجام می‌شود که در صورت 1 بودن یکی از بیت‌های خواسته شده، نتیجه‌ی غیرصفری برمی‌گرداند.

عبارت **PUBLIC PROC1** اجازه می‌دهد که این زیربرنامه به برنامه‌های دیگر پیوند یابد.



طراحی پورت ورودی موازی (ادامه)

;This function test if bits 2,3,11 or 13 of 16-bit data port are high or not.

;INPUT: status information from IPORT

;OUTPUT: CF=1 if condition occurred, else CF=0

;DESTROYS: AX, flags

```

PUBLIC PROC1      ;comment
IPORT EQU 30H     ;input port = 0030H

0000      CODE    SEGMENT BYTE PUBLIC
                ASSUME CS:CODE

0000      PROC1   PROC NEAR

0000  F8      CLC                                ;Be sure CF=0
0001  E5 30    IN AX,IPORT                      ;Sample data
0003  A9 280C  TEST AX,0010100000001100B       ;Test
input data

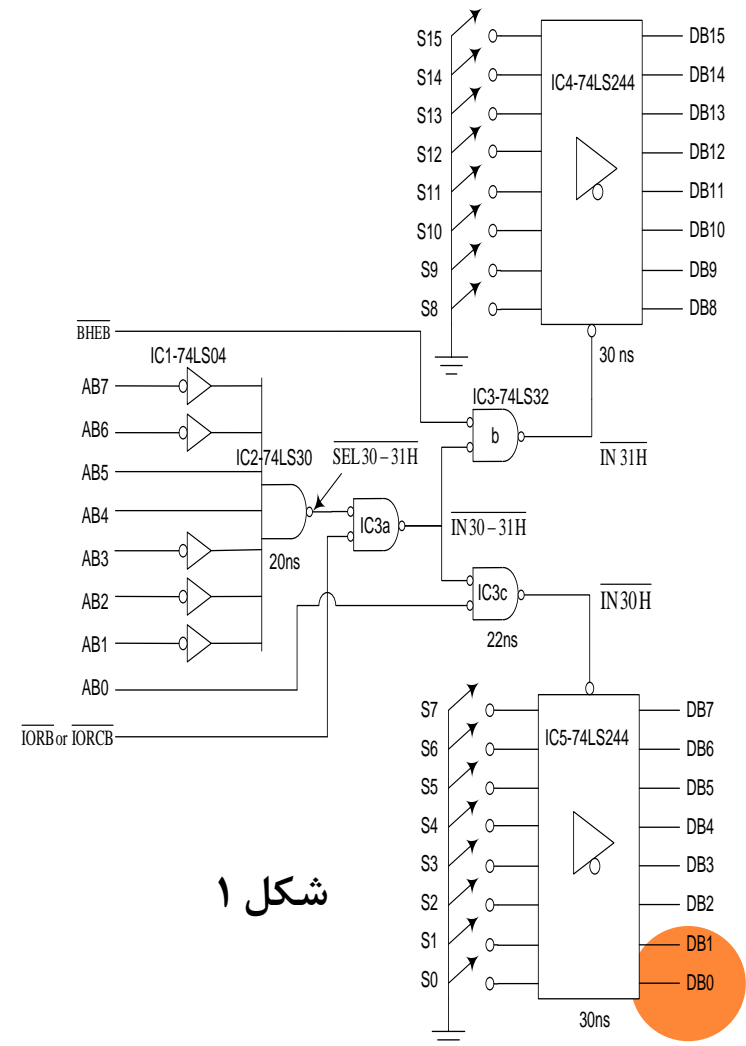
0006  74 01    JZ DONE                        ;No bits high
0008  F9      STC                                ;At least one bit high

0009  C3      DONE: RET

000A      PROC1  ENDP

000A      CODE  ENDS

END
    
```



شکل ۱

طراحی پورت ورودی موازی (ادامه)

پورت ورودی ۱۶ بیتی با هریک از دستورات زیر کار می کند:

IN AL, 30H	; SW0-SW7 →AL
IN AL, 31H	; SW8-SW15→AL
IN AX, 30H	; SW0-SW15→AX
IN AL, DX	; If DX=XX30H then SW0-SW7 →AL ; If DX=XX31H then SW8-SW15 →AL
IN AX, DX	; If DX=XX30H then SW0-SW15→AX

به یاد داشته باشید که در دستور اول و دوم، مقصد همواره **AL** است. اگرچه داده‌ی ورودی از طریق هریک از پورت‌های **DB0-DB7** یا **DB8-DB15** ممکن است منتقل شود، واحد **BIU** به طور خودکار خط داده‌ی مناسب را انتخاب می کند.



طراحی پورت ورودی موازی (ادامه)

- برای دستورات دسترسی غیرمستقیم به حافظه که رجیستر **DX** را به کار می‌برند، آدرس **I/O**، ۱۶ بیتی است. در این حالت در مدار شکل ۱ بخشی از آدرس را دیکود می‌کند و لذا هر آدرسی که به **30H** یا **31H** ختم شود، این پورت را فعال می‌کند.
 - دستور **IN AX, 31H** (یا **IN AX, DX** به فرض **DX=XX31H**)، یک کلمه را از پورتی با آدرس فرد و پورت با آدرس بعدی یعنی **32H** می‌خواند. این کار همانند خواندن یک کلمه از حافظه در آدرس فرد است.
 - تاوان این کار اضافه شدن یک سیکل باس (چهار حالت **T**) است.
- بنابراین مناسب‌تر است که پورت‌های ۱۶ بیتی در آدرس‌های زوج نگاشته شوند.

طراحی پورت ورودی موازی (ادامه)

مثال ۱: بررسی کنید که آیا پورت ورودی نشان داده شده در شکل ۱، زمانبندی TAVDV و TRLDV برای مد حداقل ۸۰۸۶ با کلاک 5MHz را برآورده می‌سازد. پیکربندی کاملاً بافر شده را فرض کنید.

حل: TAVDV مقدار تاخیری است که از لحظه‌ی خارج شدن آدرس معتبر از سمت CPU تا زمان رسیدن داده از پورت ورودی به دست CPU، اتفاق می‌افتد. در این مورد تاخیر ناشی از بافرها و گیت‌هایی است که آدرس را دیکود می‌کنند.

$$T = t_{buf} + t_{IC1} + t_{IC2} + t_{IC3a} + t_{IC3b-c} = (120 + 15 + 20 + 22 + 22)ns = 199ns$$

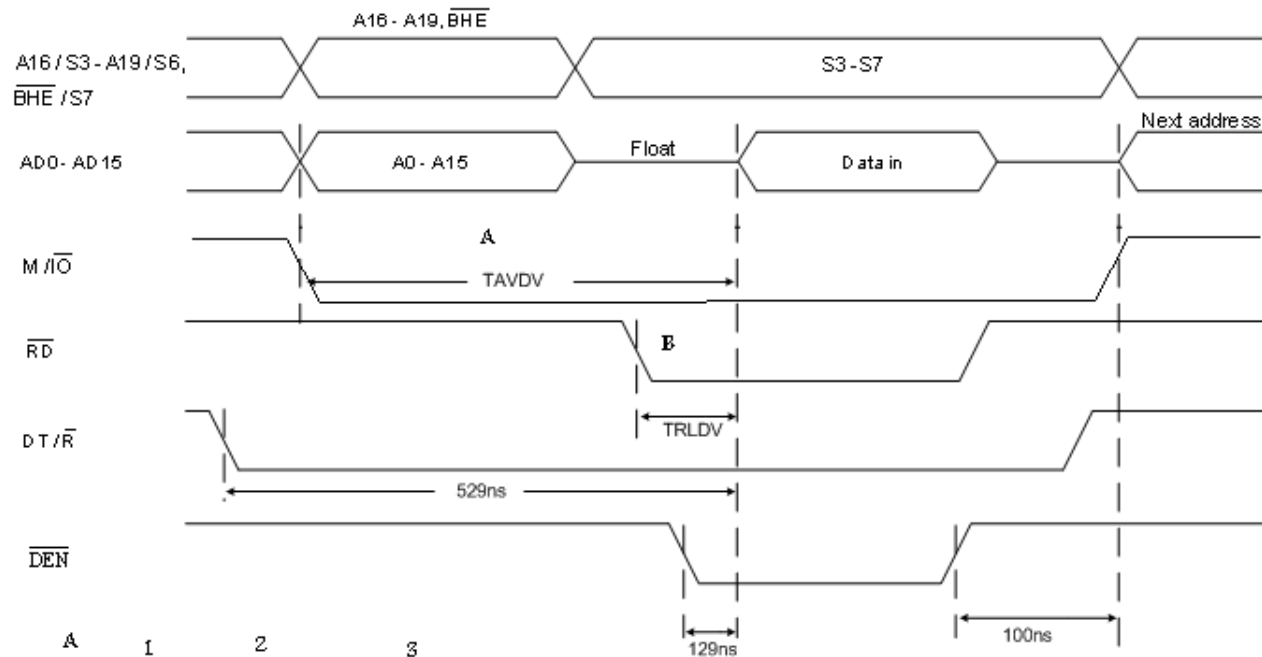
چون مقدار بالا برای ریزپردازنده ۸۰۸۶ از 460ns کمتر است پس قابل قبول است.

TRLDV مقدار تاخیر ایجاد شده از قرار گرفتن RD در سطح پایین تا معتبر شدن داده در CPU است. چون آدرس از قبل به خوبی در خروجی قرار گرفته است، فقط تاخیرهای زیر باید در نظر گرفته شوند:

$$T = t_{buf} + t_{IC3a} + t_{IC3b-c} = (130 + 22 + 22)ns = 174ns$$

بر طبق مشخصات، حداکثر مقدار بالا 205ns است.

زمانبندی I/O در سیکل خواندن (مد مینیمم)



$$TAVDV = 3TCLCL - TCLAV_{max} - TDVCL_{min} = 3 \times 200ns - 110ns - 30ns = 460ns (8086)$$

$$TRLDV = 2TCLCL - TCLRL_{max} - TDVCL_{min} = 2 \times 200ns - 165ns - 30ns = 205ns (8086)$$

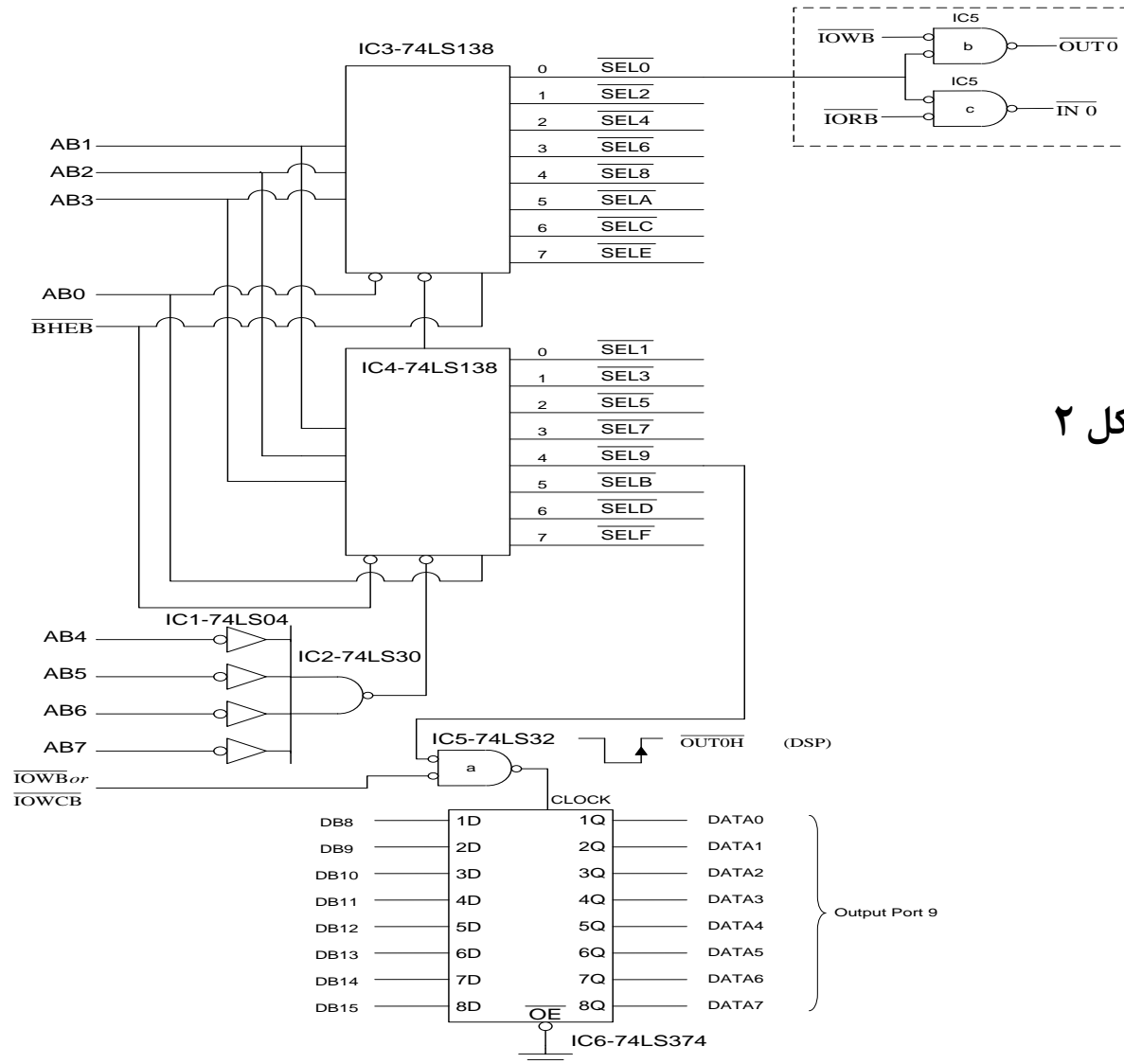
B 1 4 3



طراحی پورت خروجی موازی

- سخت‌افزار مورد نیاز برای طراحی پورت خروجی، مشابه پورت ورودی است به جز اینکه سیگنال **Device Select Pulse (DSP)** به جای فرمان دادن به بافرهای سه حالت، به یک لچ فرمان می‌دهد.
- وجود لچ به این دلیل است که داده مدت زمان کوتاهی در خروجی **CPU** قرار می‌گیرد.
- شکل ۲، مداری برای فراهم کردن ۱۶ سیگنال انتخاب مجزا را فراهم می‌کند.
- **AB0** و \overline{BHEB} به گونه‌ای سیم‌کشی شده‌اند که **IC3** سیگنال انتخاب آدرس‌های زوج و **IC4** آدرس‌های فرد را ایجاد می‌کند.

طراحی پورت خروجی موازی (ادامه)



شکل ۲



طراحی پورت خروجی موازی (ادامه)

- در این مورد خاص $\overline{SEL} 9$ با \overline{IOWB} در IC5a ترکیب می شود و سیگنال $\overline{OUT} 9$ را تولید می کنند.
- لبه ی بالا رونده ی این سیگنال (و در واقع \overline{IOWB}) باعث می شود که 74LS374 داده ی موجود بر پورت DB8-DB15 را لچ کند.
- دو دستور $OUT 9, AL$ و $OUT DX, AL$ اگر $DX=XX09$ باشد از این مدار پورت خروجی استفاده می کنند.

طراحی پورت خروجی موازی (ادامه)

مثال: برنامه‌ای بنویسید که در شکل ۱ بررسی کند آیا هیچ کدام از سوئیچ‌های 2، 3، 11 یا 13 باز هستند. اگر شرایط برقرار بود، 00 را در این پورت خروجی بنویسد. برنامه باید به طور نامحدودی تکرار شود.

حل:

می‌توان از زیربرنامه **PROC1** نوشته شده در مثال قبل برای خواندن داده از پورت ورودی استفاده کرد.

بسته به شرایط **CF**، مقادیر 00 یا **FF** در پورت خروجی نوشته می‌شود. برنامه‌ی مربوطه در زیر آمده است.

در این برنامه **PROC1** به عنوان یک روال خارجی اعلان شده است و لذا بدون نیاز به نوشتن دوباره‌ی آن، به برنامه پیوند می‌یابد.



طراحی پورت خروجی موازی (ادامه)

;This program calls the routine in PROC1.

;If switches 2,3,11,13 are open FFH is output else 00.

```
                                EXTRN PROC1: NEAR
                                OPORT EQU 09                                ;output port = 0009H
0000                                CODE    SEGMENT
                                ASSUME CS: CODE
0000    B3FF    START:    MOV BL, 0FFH                                ;Open switches code
0002    E8 0000 E    CALL PROC1                                ;Test switches
0005    72 02                                JC SET                                ;Condition met
0007    B3 00                                MOV BL, 0                                ;Condition not met
0009    8A C3    SET:    MOV AL, BL                                ;Output code
000B    E6 09                                OUT OPORT, AL                                ;to OPORT
000D    EB F1                                JMP START                                ;Monitor continuously
000F                                CODE    ENDS
                                END START
```



طراحی پورت خروجی موازی (ادامه)

مثال: در تراشه‌ی 74LS374 به کار رفته در شکل ۲، پارامترهای زمانبندی به صورت $t_{hold} = 0ns$

و $t_{setup} = 20ns$ است. بررسی کنید که این مشخصات در یک مایکرو CPU کاملاً بافر شده با مد حداقل و کلاک 5MHz ارضاء می‌شود.

حل: 8086 داده را TDV_{WH} نانوثانیه قبل از لبه‌ی بالا رونده‌ی \overline{IOW} خارج می‌کند. داده به خاطر بافرهای باس داده، ۶۰ نانوثانیه تاخیر می‌یابد. به هر حال لبه‌پشتی \overline{IOW} نیز به همان مقدار تاخیر به اضافه‌ی IC5 تاخیر می‌یابد. در بدترین حالت لازم است که

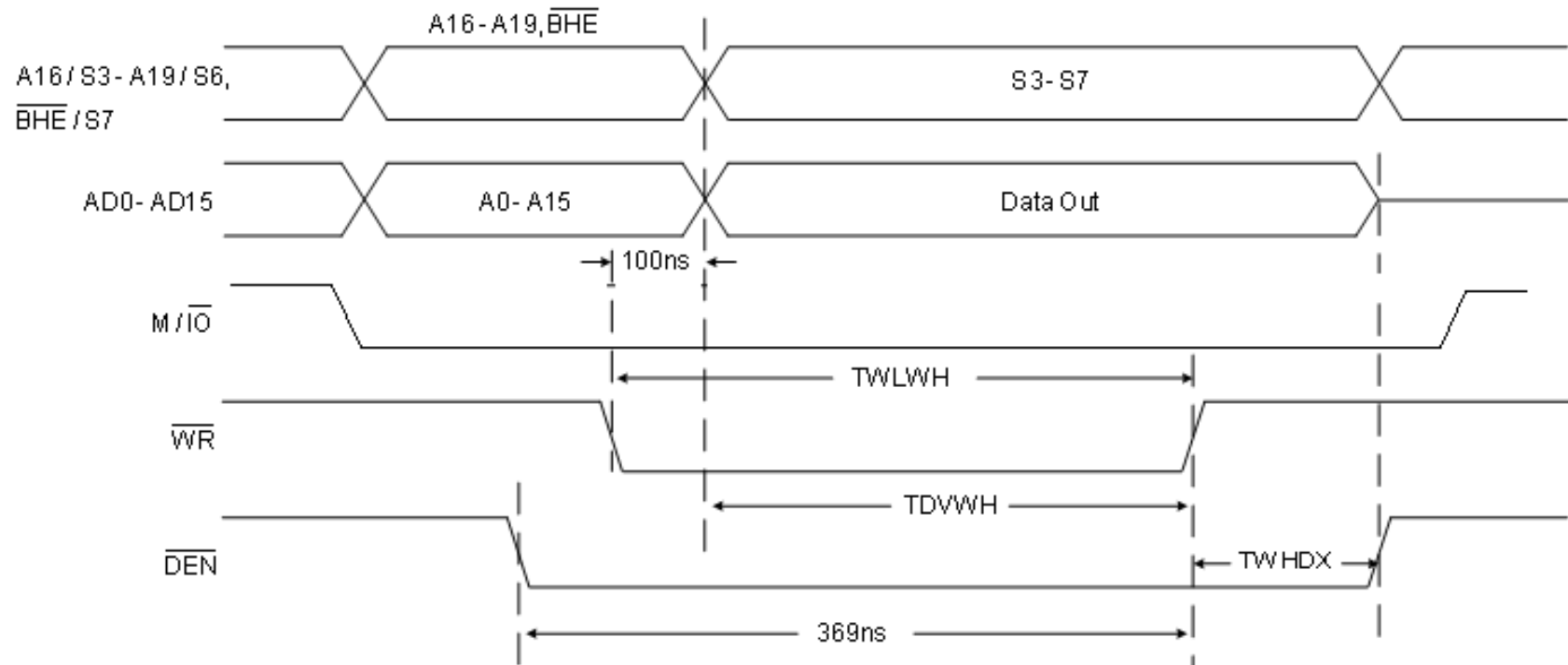
شرط نامساوی زیر برقرار باشد:

$$t_{su} \leq TDV_{Hmin} - t_{DBbufmax} + t_{CBbufmin} + t_{IC5min}$$

در این رابطه t_{DBbuf} بیانگر تاخیر باس داده و t_{CBbuf} تاخیر بافر باس کنترل برای \overline{IOW} است.



زمانبندی در سیکل نوشتن در I/O در مود مینیمم



$$DT/\bar{R} = V_{OH}$$

$$TWLWH = 2TCLCL - 60ns = 2 \times 200ns - 60ns = 340ns \text{ (8086)}$$

$$TDVWH = 2TCLCL - TCLDV_{max} + TCVCTX_{min} = 2 \times 200ns - 110ns + 10ns = 300ns \text{ (8086)}$$

$$TWHDX = TCLCH - 30ns = 118ns - 30ns = 88ns \text{ (8086)}$$

شكل ٢



طراحی پورت خروجی موازی (ادامه)

با در نظر گرفتن مقدار 0 برای تاخیرهای $t_{CBbufmin}$ و t_{IC5min} خواهیم داشت:

$$t_{su} \leq 300 - 60 + 0 = 240ns$$

و لذا شرایط خواسته شده به راحتی تحقق می یابد.

با مراجعه مجدد به تصویر، داده به مدت TWHDX نانوثانیه بعد از آنکه \overline{IOW} به وضعیت high برگشت، بر خطوط باس نگه داشته می شود. در این مورد و در بدترین حالت داریم:

$$TWHDX_{min} = 88$$

$$t_{DBbufmin} = 30, t_{CBbufmax} = 22, t_{IC5max} = 0$$

$$t_h \leq TWHDX_{min} - t_{CBbufmax} - t_{IC5max} + t_{DBbufmin}$$

$$t_h \leq 88 - 30 - 22 + 0$$

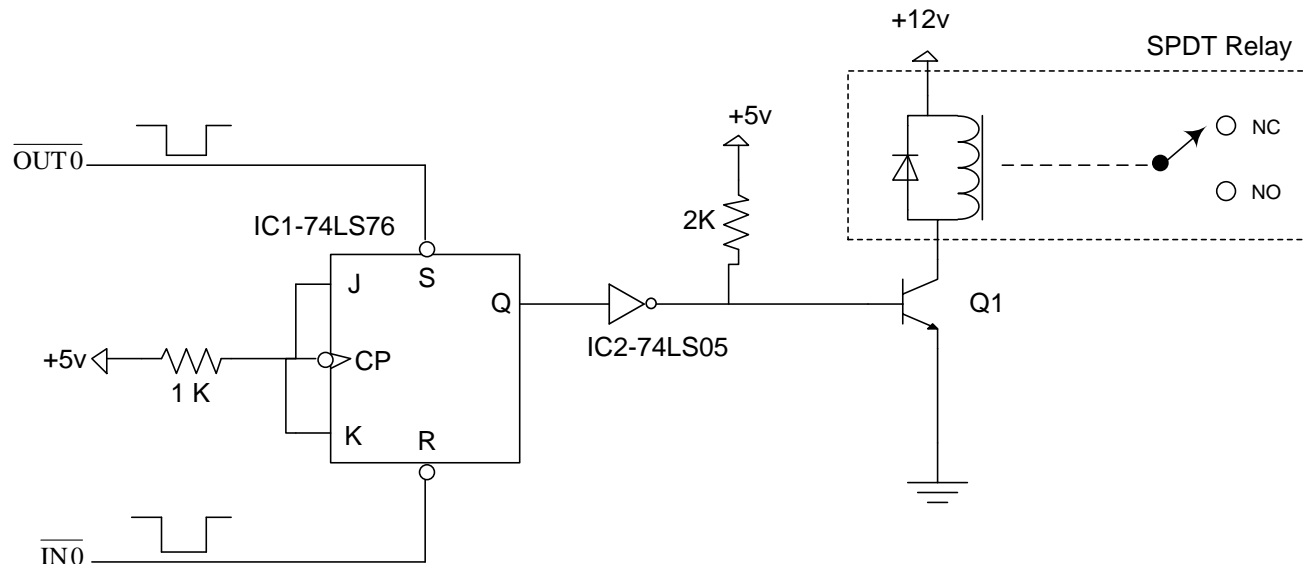
$$t_h \leq 36ns$$

کاربردهای پالس انتخاب کننده دستگاه

معمولا پالس انتخاب کننده دستگاه (DSP: Device Select Pulse) برای فعال کردن یک لچ یا مجموعه‌ای از گیت‌های سه حالت به کار می‌رود. به هر حال گاهی نیز پالس به تنهایی مورد نیاز است.

در شکل زیر (شکل ۳)، دو سیگنال DSP بنام‌های $\overline{OUT0}$ و $\overline{IN0}$ که دو خروجی در شکل ۲ هستند، برای کنترل یک رله مکانیکی بکار گرفته شده است.

دستور $\overline{IN AL,0}$ فلیپ‌فلاپ را ریست می‌کند و ترانزیستور روشن می‌شود. جریان در رله برقرار می‌شود و اتصال (NO: Normally Open) برقرار می‌گردد. با این اتصال می‌توان هر وسیله‌ی الکتریکی را کنترل کرد.



شکل ۳



کاربردهای پالس انتخاب کنندهی دستگاه (ادامه)

- تراشهی 74LS05 یک NOT کلکتور باز است. خروجی آن را با یک مقاومت می توان به $+5V$ وصل کرد و بیس ترانزیستور را از طریق این مقاومت راه اندازی کرد.
- وجود ترانزیستور از آن جهت لازم است که جریان راه اندازی رله بیش از آن است که تراشهی 74LS05 بتواند آنرا تامین کند.
- از دیگر کاربردهای سیگنال های DSP، تولید پالس با عرض دلخواه است.
- در مدار شکل ۳، داده ای که در AL قرار می گیرد در هنگام اجرای دستور خروجی، مهم نیست. یا اگر دستور ورودی به کار رود، محتوای AL بعد از اجرای دستور معلوم نخواهد بود.



I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)

I/O نگاشته شده در حافظه در سخت افزار همانند یک پورت I/O معمولی به نظر می رسد ولی چون به یک آدرس حافظه نگاشته می شود، در نرم افزار توسط دستورات خواندن/نوشتن در حافظه قابل دستیابی است.

در صورت استفاده از حالت I/O نگاشت شده در حافظه، دستوری مانند `MOV BH, MEMBDS` موجب می شود که داده ی موجود در پورتی که در آدرس `MEMBDS` از فضای حافظه نگاشت شده خوانده شده و در رجیستر `BH` ذخیره شود.

دنباله دستورات زیر اجازه می دهد که محتوای `CX` در پورت ۱۶ بیتی به آدرس `DS: MEMWDS` قرار گیرد:

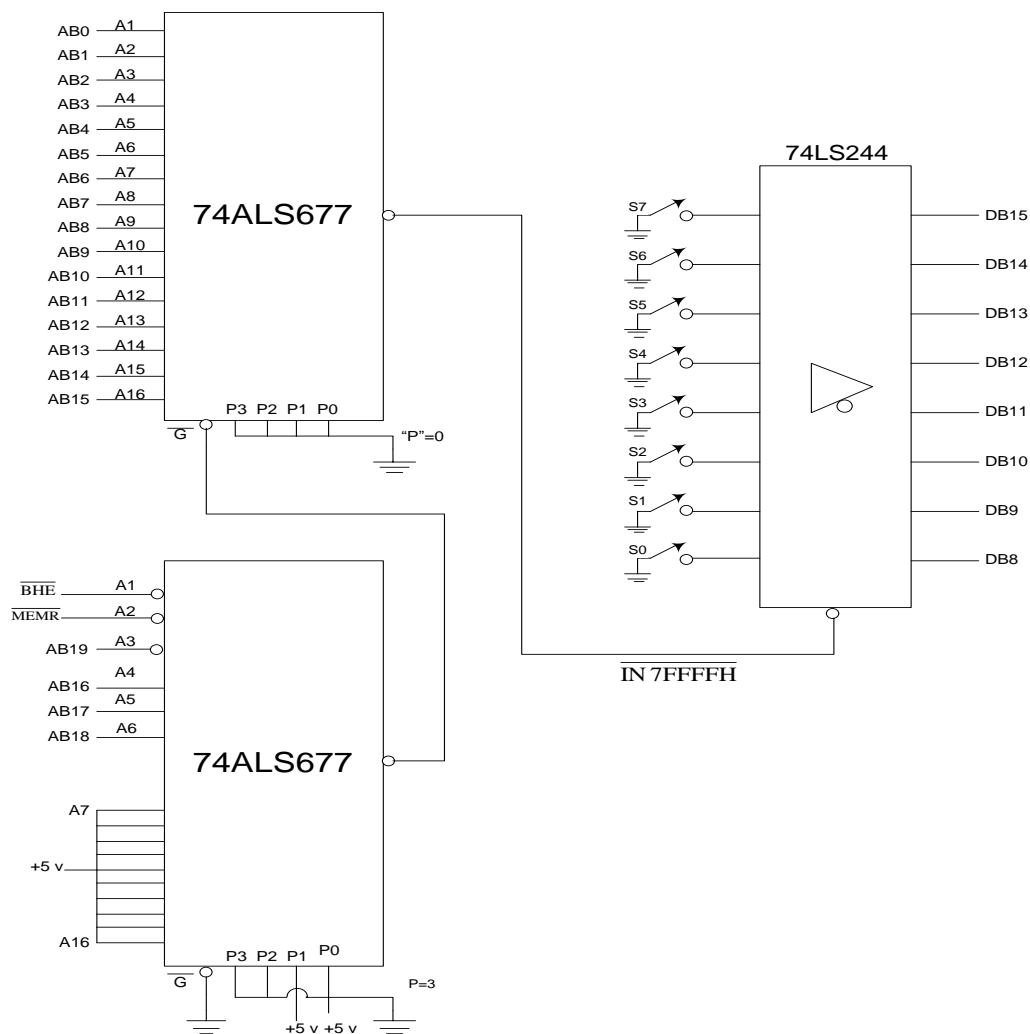
```
LEA SI, MEMWDS;  
MOV [SI], CX;
```

SI به پورت اشاره می کند
CX را بر روی پورت بفرست

همان گونه که دیده می شود امتیاز استفاده از I/O نگاشته شده در حافظه، به کارگیری تعداد زیادی دستور و مد آدرس دهی است که برای دستورات رجوع به حافظه موجود است.

I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)

در شکل زیر یک پورت ورودی نگاشت شده در آدرس 7FFFFH حافظه مشاهده می‌شود.



شکل ۴



I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)

شکل ۴ یک پورت ورودی ۸ بیتی نگاشته شده به آدرس **7FFFFH** حافظه را نشان می‌دهد. برای دیکود کردن همه‌ی ۲۰ خط آدرس و دو سیگنال کنترلی، دو تراشه‌ی **74ALS677** مورد نیاز است.

نکته اینکه دیکود کردن به گونه‌ای است که فقط این بایت با آدرس فرد قابل دستیابی است ($\overline{BHE}=0$, $AB0=1$). در اینجا یکی از عیب‌های I/O نگاشته شده در حافظه این است که دیکود کامل آن به بررسی تمامی ۲۰ بیت خط آدرس نیاز دارد.

دیکود جزئی برای ساده کردن دیکودر نیز قابل استفاده است ولی این کار بخشی از فضای آدرس CPU را غیر قابل استفاده می‌کند.

زمانی که دستگاه جانبی به بلوک بزرگی از داده‌های متوالی نیاز دارد، استفاده از I/O نگاشته شده در حافظه مناسبترین روش است. به عنوان مثالی از کاربرد I/O نگاشته شده در حافظه، یک ساعت دیجیتال را در نظر بگیرید که رجیسترهای مجزایی برای نشان دادن ساعت، دقیقه، ثانیه، روز، ماه و سال دارد.

I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)

شکل ۵ مدار واسط چنین تراشه‌ای را نشان می‌دهد. رجیسترهای موجود در این مدار همگی ۸ بیتی فرض شده‌اند.

هشت خط باس داده که به تراشه متصل هستند، همگی دو جهته هستند که اجازه می‌دهند با یک مجموعه خطوط I/O، دستگاه خوانده یا نوشته شود. در این مثال ۱۶ رجیستر خواندن و نوشتن وجود دارد.

۸۰۸۶ می‌خواهد بایت‌های داده با آدرس زوج را بر خطوط DB0-DB7 و آدرس فرد را بر DB8-DB15 منتقل کند.

می‌توان دستگاه جانبی را چنان دیکود کرد که همه‌ی رجیسترها در آدرس زوج (یا فرد) قرار گیرند (A0000H, A0002H, A0004H و ...) یا اینکه از مالتی‌پلکسر باس داده برای تبدیل باس ۱۶ بیتی ۸۰۸۶ به یک باس ۸ بیتی سازگار با وسیله‌ی جانبی بهره‌گیریم.



I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)

IC1 و IC2 مالتی پلکسر را می سازند. اولی برای آدرس های فرد و دومی برای آدرس های زوج فعال می شود.

نکته اینکه اگر سیستم بخواهد دسترسی کلمه ای داشته باشد، هر دو بافر غیر فعال می شوند. سیگنال $\overline{\text{MEMR}}$ برای کنترل جهت بافرها استفاده می شود.

دیکودر آدرس کاملاً دلخواه است و باید محدوده آدرس A0000H-A000FH را دیکود کند.

خروجی دیکودر آدرس، سیگنال $\overline{\text{CS}}$ تراشه کنترلر جانبی (Peripheral Controller IC) که شامل ۱۶ ثبات است را راه اندازی می کند.

AB0 تا AB3 یکی از ۱۶ رجیستر را انتخاب می کنند. $\overline{\text{MEMR}}$ و $\overline{\text{MEMW}}$ هم خواندن یا نوشتن داده را مشخص می کنند.

I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)

مثال: برنامه‌ای بنویسید که همه ۱۶ رجیستر کنترلر جانبی نشان داده شده در شکل ۵ را مقداردهی کند.

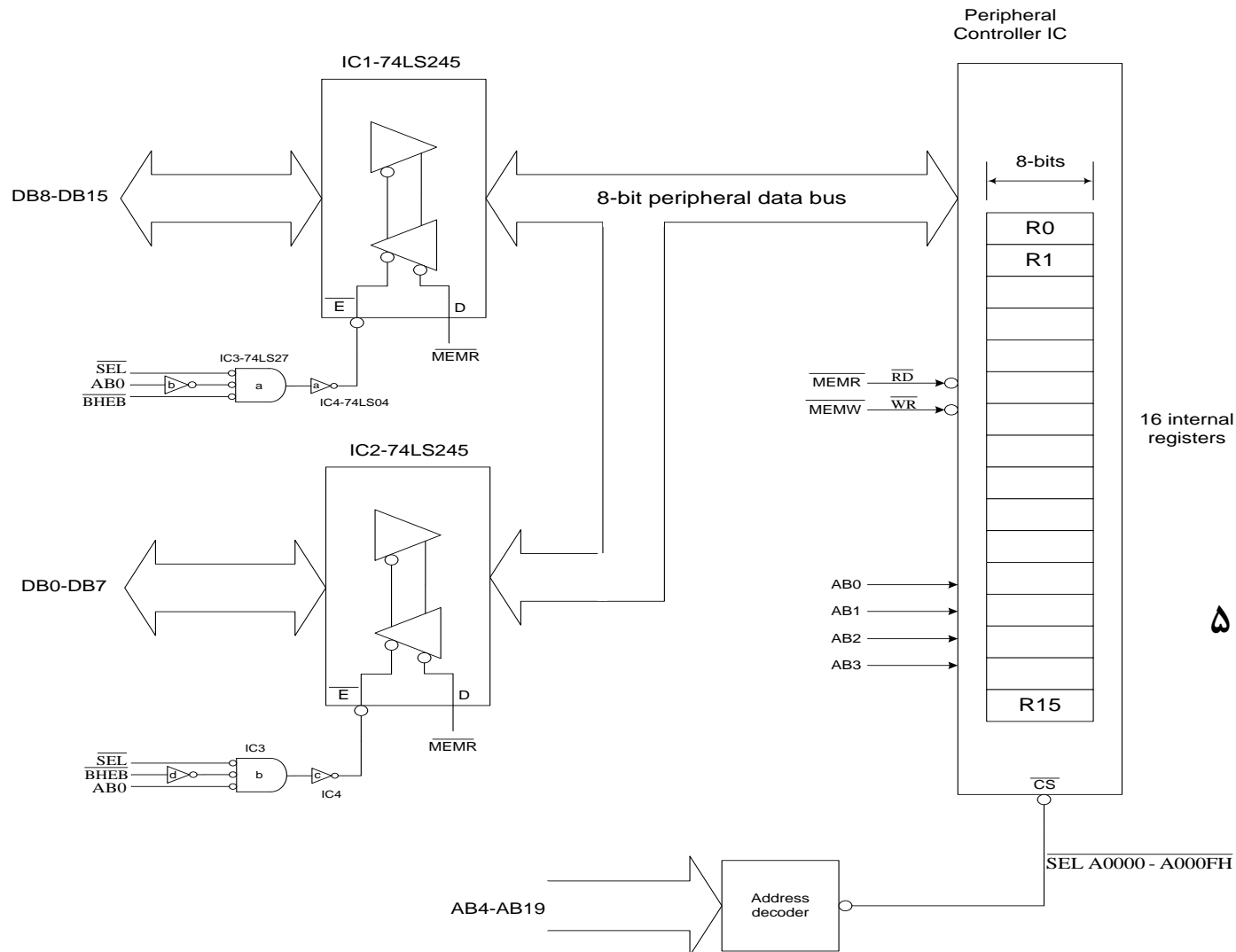
حل: سگمنت PERIPH حاوی آفست و آدرس (نگاشته شده در حافظه) تراشه‌ی کنترلر جانبی با به کارگیری نام IO_BLOCK_ADDR است.

بعد از واکشی آدرس سگمنت و آفست این جدول، دستور REP MOVSB به طور خودکار همه ۱۶ رجیستر را مقداردهی می‌کنند.

این مثال نشان دهنده انعطاف نرم‌افزاری موجود در به کارگیری پورت I/O نگاشته شده در حافظه است.



I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)



شکل ۵



I/O نگاشته شده در حافظه (ادامه)

;This program initializes 16 registers of the memory-mapped peripheral controller chip.

```
0000          PERIPH SEGMENT BYTE
0000 00 00 00 A0  IO_BLOCK_ADDR DD  0A0000000H
```

;Fill in the following table with the 16 bytes to be programmed

```
0004    10 [TABLE DB 16 DUP (?) ?? ]
0014          PERIPH ENDS
0000          CODE SEGMENT
          ASSUME CS: CODE, DS:PERIPH
0000          PROC2 PROC NEAR
0000  B8 ---- R      MOV AX, PERIPH          ;Point DS:SI at the
0003  8E D8          MOV DS, AX              ; programming codes.
0005  8D 36 0004 R    LEA SI, TABLE
0009  C4 3E 0000 R    LES DI, IO_BLOCK_ADDR ;ES:DI at A000:0000.
000D  B9 0010        MOV CX, 16              ;16 bytes to program
0010  FC             CLD                     ;Auto increment
0011  F3/ A4         REP MOVSB                ;Program the chip
0013  C3             RET
0014          PROC2 ENDP
0014          CODE ENDS
          ENDS
```



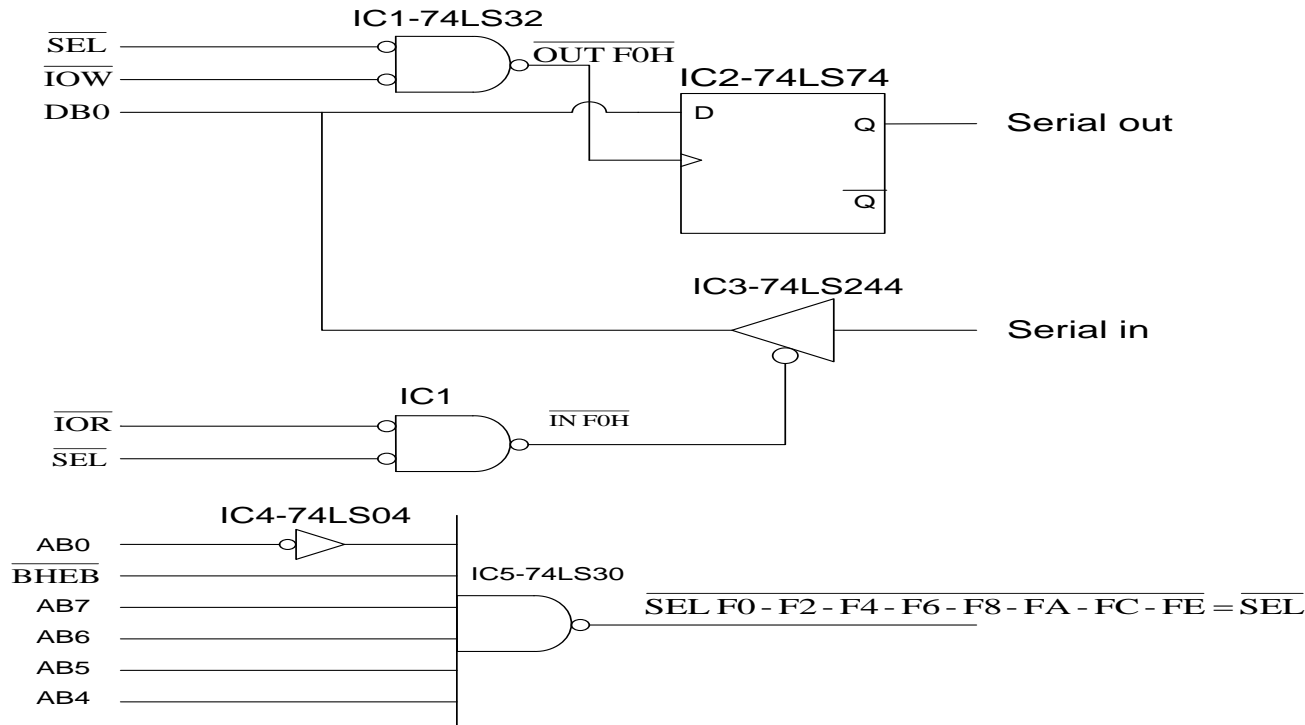
I/O سریال

یک راه نمایش داده I/O سریال، یک پورت موازی تک بیتی است مانند شکل زیر.

دیکود جزئی برای انتخاب همه‌ی پورت‌های بین XXF0H و XXFEH

سیگنال‌های انتخاب دستگاه (DSP)، داده‌ی DB0 را بر روی لچ قرار می‌دهند یا داده‌ی سریال ورودی را بر روی خط باس داده‌ی DB0 قرار می‌دهند.

لذا داده‌ی سریال به عنوان بیت صفر از پورت F0H (یا F2H، F4H، ...) ارسال یا دریافت می‌شود.



شکل ۶

مدیریت ارتباط ریزپردازنده با وسایل جانبی از طریق درگاه‌ها

- در هنگام انتقال باید ریزپردازنده با سرعت دستگاه جانبی همگام شود. برخی دستگاه‌های جانبی مثل چاپگرها نمی‌توانند داده را به سرعت ریزپردازنده دریافت کنند.
- از طرف دیگر دستگاه‌های دیگری مانند دیسک‌های سخت ممکن است داده را با سرعتی بیش از ریزپردازنده درخواست کنند.
- برای جلوگیری از تلف شدن داده لازم است هر دوی این حالات به خوبی کنترل شوند.
- بدون توجه به نوع پورت I/O مورد استفاده، موازی یا سریال، یک استراتژی برای همگام‌سازی و کنترل جریان داده از طریق درگاه لازم است.

سه روش معمول کنترل و همگام نمودن جریان داده در پورت‌ها:

- I/O برنامه‌ریزی شده (Programmed I/O) با استفاده از روش سرکشی (Polling)
- وقفه (Interrupt)
- دسترسی مستقیم حافظه و وسایل جانبی به یکدیگر (DAM (Direct Memory Access)



I/O برنامه ریزی شده

- در روش سرکشی (Pooling) میکروپروسسور مرتبا می بایست به وسیله جانبی سرکشی کند و آمادگی او برای ارسال یا دریافت داده را بررسی کند. اینکار تمام وقت CPU را می گیرد.
- یک چاپگر با سرعت ۱۰۰ کاراکتر بر ثانیه قادر به چاپ هر کاراکتر در مدت ۱۰ میلی ثانیه است.
- اما فرض کنید روتین خروجی ۸۰۸۶ برای فراهم کردن داده برای چاپگر به صورت زیر در نظر گرفته شود.
- | | | | |
|--------|-------|-------------------|------|
| AGAIN: | LODSB | ;Fetch byte to AL | [12] |
| OUT | DPORT | ;Send to printer | [10] |
| LOOP | AGAIN | ;Do CX times | [17] |
- اعداد نشان داده شده در براکت بیانگر تعداد کلاک‌هایی است که هر دستور به طول می‌انجامد.
- با استفاده از این روتین ارسال هر کاراکتر به ۳۹ پالس کلاک نیاز دارد.
- اگر کلاک ریزپردازنده را ۵ مگاهرتز در نظر بگیریم ۷.۸ میکروثانیه زمان نیاز داریم و لذا ۱۲۸۲۰۵ کاراکتر را می‌توان در یک ثانیه ارسال کرد که با نرخ قابل دریافت چاپگر تفاوت فاحشی دارد.

چاپگر موازی

جدول زیر سیگنال‌های چاپگر موازی معمولی را توصیف می‌کند.

یک کابل هادی با ۱۶ رشته سیم هادی برای چنین ارتباطی لازم است.

پین‌های ۱۹ تا ۳۰ به بدنه‌ی چاپگر متصل می‌شوند و برای شیلد کردن هر کدام از سیم‌های سیگنال به کار می‌روند.

توصیف	جهت	سیگنال	پین بازگشت	پین سیگنال
پالس STROBE برای خواندن داده‌ی ورودی. طول پالس در ترمینال دریافت باید بیش از 0.5 میکروثانیه باشد. سطح سیگنال معمولاً HIGH است و خواندن داده در سطح LOW این سیگنال انجام می‌شود.				
این سیگنال‌ها به ترتیب اطلاعات اولین تا هشتمین بیت داده‌ی موازی را نشان می‌دهند. هر سیگنال به ازای 1 در سطح HIGH و به ازای 0 در سطح LOW قرار می‌گیرد.	In	\overline{STROBE}	19	1
	In	DATA 1	20	2
	In	DATA 2	21	3
	In	DATA 3	22	4
	In	DATA 4	23	5
	In	DATA 5	24	6
	In	DATA 6	25	7
	In	DATA 7	26	8
پالسی به طول تقریبی 0.5 میکروثانیه بیان می‌دارد که داده دریافت شده و چاپگر آماده‌ی دریافت داده‌ی بعدی است.	Out	\overline{ACKNLG}	28	10
	In	DATA 8	27	9

چاپگر موازی

توصیف	جهت	سیگنال	پین بازگشت	پین سیگنال
سطح HIGH بیان می کند که چاپگر نمی تواند داده ای دریافت کند که در موارد زیر اتفاق می افتد:				
• در حین دریافت داده	Out	BUSY	29	11
• در حین عملیات چاپ				
• در وضعیت OFF-LINE				
• در وضعیت خطای چاپگر				
سطح HIGH بیان می کند که کاغذ چاپگر تمام شده است.	Out	PE	30	12
این سیگنال بیان می کند که چاپگر در وضعیت خواسته شده است.	Out	SLCT	-	13
قرار دادن این سیگنال در سطح LOW باعث می شود که بعد از چاپ به طور خودکار کاغذ یک خط به پایین رود.	In	\overline{AUTO} $\overline{FEED XT}$	-	14
بدون استفاده	-	NC	-	15
سطح منطقی زمین	-	0V	-	16
زمین بدنه ی چاپگر که مستقل از سطح منطقی زمین است.	-	CHASIS-GND	-	17
بدون استفاده	-	NC	-	18
سیگنال بازگشت زوج های به هم تابیده شده که در سطح LOW قرار می گیرند.	-	GND	-	19 تا 30

چاپگر موازی

توصیف	جهت	سیگنال	پین بازگشت	پین سیگنال
قرار گرفتن این سیگنال در سطح LOW کنترلر چاپگر را به وضعیت اولیه‌اش بازنشانی می‌کند و بافر آن را پاک می‌کند. عرض این پالس در گیرنده باید بیش از 50 میکروثانیه باشد.	In	\overline{INIT}	-	31
در وضعیت‌های زیر سطح این سیگنال LOW می‌شود:	Out	\overline{ERROR}	-	32
<ul style="list-style-type: none"> وضعیت اتمام کاغذ وضعیت OFF-LINE وضعیت خطا 				
همانند پین‌های 19 تا 30	-	GND	-	33
بدون استفاده	-	NC	-	34
از طریق مقاومت $4.7K\Omega$ به +5v متصل می‌شود.			-	35
ورود داده به چاپگر تنها زمانی امکان‌پذیر است که این سیگنال در سطح LOW قرار گیرد.	In	$\overline{SLCT IN}$	-	36

چاپگر موازی

- هشت سیم داده به نام‌های DATA1 تا DATA8 وجود دارند. وقتی سیگنال \overline{STROBE} به مدت 0.5 میکروثانیه یا بیشتر در سطح LOW قرار گیرد، چاپگر داده موجود بر پین‌های دیتا را لچ می‌کند.
- دو سیگنال کنترلی دیگر نیز برای چاپگر فراهم شده‌اند که BUSY و \overline{ACKNLG} نام‌گذاری شده‌اند. با توجه به جدول BUSY یک سیگنال ACTIVE-HIGH است که بیان می‌کند چاپگر مشغول چاپ یک کاراکتر است، خطایی پیش آمده است یا در وضعیت OFF-LINE قرار دارد.
- \overline{ACKNLG} یک پالس ACTIVE-LOW است که بعد از دریافت و چاپ یک کاراکتر از طرف چاپگر اعمال می‌شود. به تفاوت این دو سیگنال توجه کنید که BUSY یک سیگنال حساس به سطح است در حالیکه \overline{ACKNLG} حساس به لبه است.
- سیگنال‌های BUSY، \overline{ACKNLG} و \overline{STROBE} مجموعه‌ای از سیگنال‌های Handshaking را بین چاپگر و CPU تشکیل می‌دهند. CPU دست خود را از طریق سیگنال \overline{STROBE} دراز می‌کند و می‌گوید "داده حاضر است"؛ چاپگر با سیگنال \overline{ACKNLG} به او پاسخ می‌دهد و می‌گوید "آن را دریافت کردم، می‌توانی داده‌ی بعدی را برایم بفرستی".
- BUSY همانند \overline{ACKNLG} است ولی به جای یک پالس، یک سطح را فراهم می‌کند.

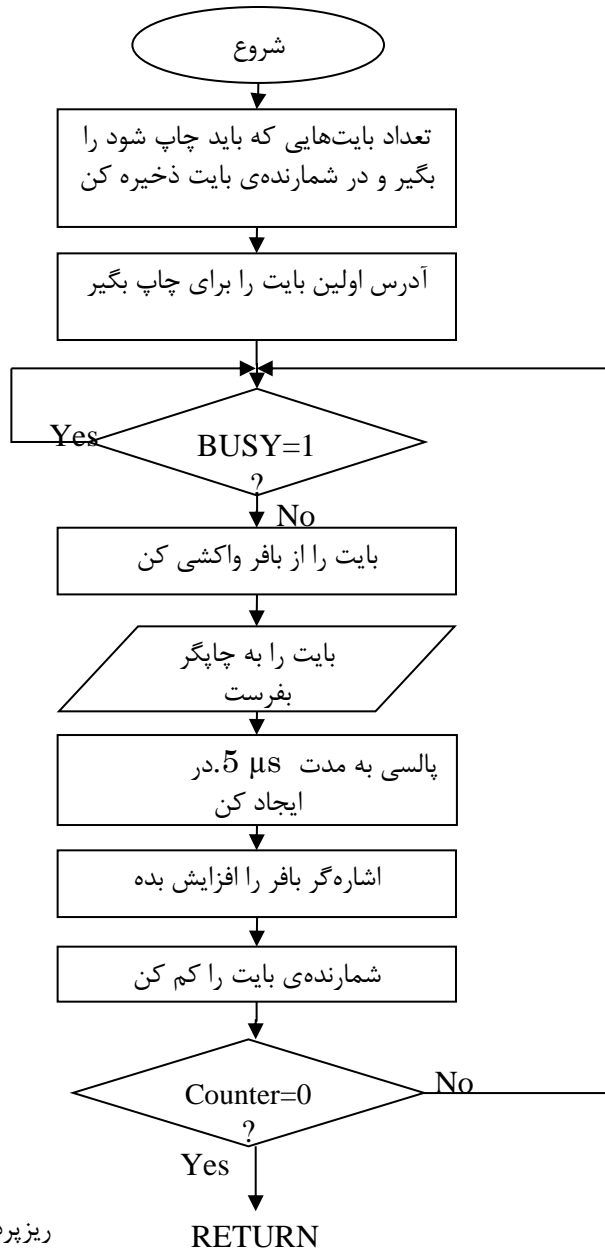
روش سرکشی (ادامه)

- شکل ۱۳ فرآیند لازم برای انتقال داده از کامپیوتر به چاپگر را نشان می‌دهد. در این برنامه فرض شده که داده‌های آماده‌ی چاپ در خانه‌های متوالی حافظه با عنوان بافر حافظه قرار گرفته‌اند. اشاره‌گری به ابتدای این بافر اشاره می‌کند و شمارنده‌ای تعداد بایت‌هایی که باید برای چاپ فرستاده شوند را ذخیره می‌کند.
- بلوک تصمیم‌گیری “ $BUSY = 1?$ ” یک حلقه‌ی سرکشی را تشکیل می‌دهد که در آن CPU مرتباً پرچم BUSY چاپگر را بررسی می‌کند و زمانی که در سطح LOW قرار گرفت CPU داده‌ی بعدی را آماده کرده و به چاپگر می‌فرستد و اگر داده‌های دیگری همچنان باقی مانده باشد مجدداً در حلقه‌ی سرکشی قرار می‌گیرد.
- قبل از نوشتن برنامه‌ای که عملیات تشریح شده را انجام دهد، سخت افزار لازم برای این ارتباط را فراهم می‌کنیم. شکل ۱۴ مدار مربوطه را نشان می‌دهد. یک لچ هشت بیتی برای نگه‌داشتن داده در پین‌های ورودی چاپگر به کار رفته است. کلاک این لچ از سیگنال DSP خروجی IC2-a می‌آید. سیگنال‌های SEL2 و SEL3 از خروجی‌های دیکودر نشان داده شده در شکل ۲ می‌آیند.

روش سرکشی (ادامه)

شکل ۱۳

فلوچارت ارسال داده برای پرینتز همراه با handshaking



روش سرکشی (ادامه)

- دنباله‌ی دستورات زیر برای تولید پالس $\overline{\text{STROBE}}$ قابل استفاده است (با این فرض که فلیپ فلاپ ابتدائاً ست شده باشد):

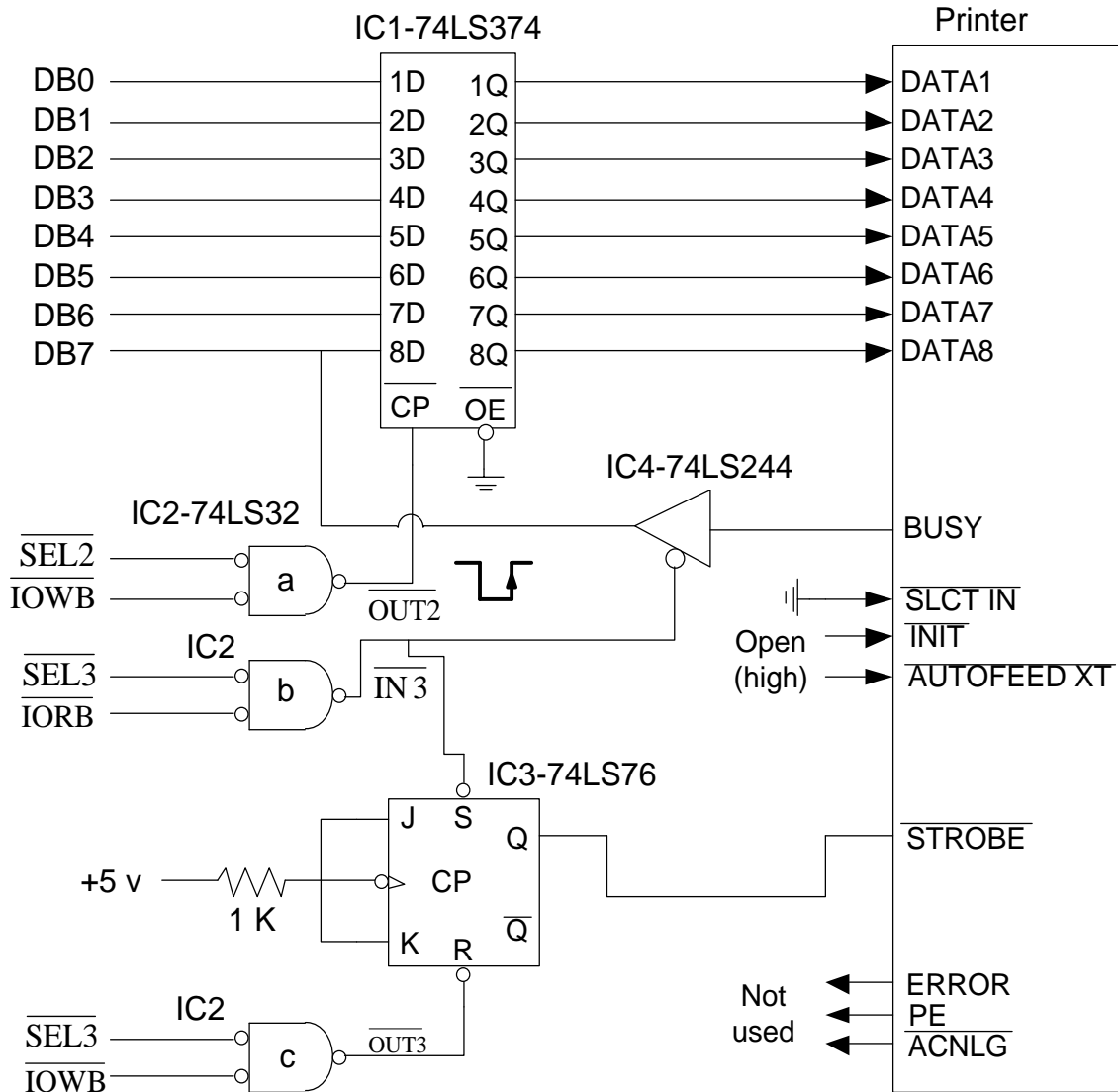
```
OUT 3, AL    ; STROBE = 0
IN AL, 3     ;
```

- چون دستور IN برای اجرا به ۱۰ کلاک نیاز دارد، با فرض کلاک 5MHz، سیگنال $\overline{\text{STROBE}}$ به مدت $2\mu\text{s}$ در وضعیت LOW قرار می‌گیرد و این مقدار چهار برابر زمان مورد نیاز است.

- نکته اینکه دستور IN AL, 3 وضعیت سیگنال BUSY را به عنوان بیت هفتم از پورت ورودی 3 می‌خواند.

- دستور IN AL, BUSY پالس $\overline{\text{STROBE}}$ را غیرفعال می‌کند. چون دستور LOOP POLL بین دستورات فعال کردن و غیرفعال کردن $\overline{\text{STROBE}}$ اتفاق می‌افتد، عرض پالس به ۲۷ کلاک یا ۵.۴ میکروثانیه می‌رسد.

روش سرکشی (ادامه)



استفاده از سیگنال‌های **BUSY** و **STROBE** برای همگام کردن ریزپردازنده و دستگاه جانبی است. چون انتقال داده به چاپگر تحت کنترل نرم‌افزار انجام می‌شود، این تکنیک را **I/O** برنامه‌ریزی شده گویند.

شکل ۱۴- ارتباط چاپگر موازی با ۸۰۸۶، استفاده از I/O برنامه‌ریزی شده

روش سرکشی (ادامه)

;Function : Polling printer driver

;Inputs: Number of bytes and address of first byte assumed stored in PRINT_DATA segment

;Outputs: Character to be printed at port PRINTER

;Destroys: AX, CX, SI, DS, flags.

0000		PRINT_DATA	SEGMENT WORD		
0000	????		NUMB	DW ?	;Number of bytes
0002	????		ADDR	DD ?	;Address of first byte
0006		PRINT_DATA	ENDS		
		PRINTER	EQU	2	;Printer port=0002
		STATUS	EQU	3	;Busy status port=0003
0000		CODE	SEGMENT		
			ASSUME	CS:CODE, DS:PRINT_DATA	
		PROC4	PROC	FAR	
0000	B8 ----R	START:	MOV	AX, PRINT_DATA	;Load DS with address
0003	8E D8		MOV	DS, AX	;of PRINT_DATA
0005	8B 0E 0000 R		MOV	CX, NUMB	;Get number of bytes
0009	C5 36 0002 R		LDS	SI, ADDR	;Get address of data to DS:SI
000D	FC		CLD		;Auto increment
000E	E4 03	POLL:	IN	AL, STATUS	;Set STROBE=1 +[10] Input BUSY flag
0010	A8 80		TEST	AL, 10000000B	;Test BUSY +[4]
0012	75 FA		JNZ	POLL	;Wait until ready +[16]
0014	AC		LODSB		;Get byte [12] and advance printer
0015	E6 02		OUT	PRINTER, AL	;Output to printer [10]
0017	E6 03		OUT	3, AL	;STROBE=0 [10]
0019	E2 F3		LOOP	POLL	;Do CX times [17]
001B	E4 03		IN	AL, STATUS	;Quit with STROBE=1
001D	CB		RET		;Then return
001E		PROC4	ENDP		
001E		CODE	ENDS		
			END	START	



روش سرکشی (ادامه)

- در برنامه‌ی نوشته شده، سه دستور با علامت “+” مشخص شده‌اند که حلقه‌ی سرکشی را تشکیل می‌دهند و اعداد نوشته شده در براکت بیانگر تعداد کلاک‌های لازم برای اجرای این دستورات است که جمعا ۳۰ کلاک ($6\mu s$) برای کلاک 5MHz برای حلقه‌ی سرکشی مورد نیاز است.
- از آنجایی که چاپگر به مدت زمان بیشتری برای انجام چاپ نیاز دارد این حلقه بارها تکرار می‌شود تا چاپگر آماده‌ی دریافت کاراکتر بعدی شود. در این مثال CPU باید حلقه را $10ms/6\mu s=1666$ بار تکرار کند.
- حلقه‌ی سرکشی راندمان پایینی دارد چون CPU مدت زمان زیادی را باید منتظر چاپگر باشد تا آماده‌ی دریافت کاراکتر بعدی شود در حالیکه تحویل دادن هر کاراکتر به آن بیش از $10\mu s$ طول نمی‌کشد.
- در این مدت CPU دستور دیگری جز سرکشی بیت وضعیت چاپگر را انجام نمی‌دهد. اگر CPU کار دیگری جز چاپ این کاراکترها نداشته باشد، این مساله اهمیتی ندارد ولی اگر بخواهیم CPU را در یک سیستم Multi tasking راه‌اندازی کنیم که در آن CPU چندین کار را با هم انجام می‌دهد، آنگاه روش سرکشی برای کار با دستگاه‌های جانبی کندی چون چاپگر مناسب نیست.

روش سرکشی (ادامه)

- ۸۰۸۶ می‌تواند با سرعت خیلی بیشتری از آنچه در مثال چاپگر مشاهده شد، داده را ارسال کند.
- برای محاسبه‌ی این نرخ حداکثر فرض می‌کنیم دستگاه جانبی بعد از یک بار اجرای حلقه‌ی سرکشی آماده‌ی دریافت داده‌ی بعدی است.
- در این مثال ۳۰ کلاک برای بررسی پرچم BUSY، ۴۹ کلاک برای واکشی داده، افزایش اشاره‌گر، تولید پالس STROBE و تست کردن آن است (مجموعاً ۷۹ کلاک) که در یک سیستم با کلاک 5MHz به $15.8\mu s$ زمان نیاز دارد و لذا نرخ ارسال داده ۶۳۲۹۱ کاراکتر بر ثانیه خواهد بود.



روش سرکشی (ادامه)

- یک سیستم مبتنی بر ریزپردازنده نوعا چندین دستگاه جانبی دارد که شامل فلاپی دیسک، چاپگر، مودم، ترمینال نمایشگر ویدئو و ... است.

- استفاده از روش سرکشی لازم می‌دارد که برای هر کدام از این دستگاه‌ها یک سیگنال BUSY/READY موجود باشد.

- شکل زیر سیگنال‌های BUSY/READY برای هشت دستگاه جانبی را نشان می‌دهد که از طریق یک پورت هشت بیتی خوانده می‌شود.

Video Terminal	Modem	DAC	ADC	Plotter	Daisy Wheel Printer	Line Printer	Floppy disk
7	6	5	4	3	2	1	0

سیگنال‌های BUSY/READY برای هشت دستگاه جانبی

- زمانیکه چندین دستگاه جانبی به ریزپردازنده متصل می‌شوند زمان پاسخ‌گویی به آنها مهم می‌شود.
- زمان پاسخ‌گویی از لحظه‌ای است که برای یک وسیله BUSY/READY=READY می‌شود تا زمانیکه CPU به آن سرویس‌دهی می‌کند.

روش سرکشی (ادامه)

چگونگی سرکشی به چندین وسیله جانبی

POLL	IN	AL, 2	;Read status port	[10]
	TEST	AL, 00000001B	;Test bit 0	[4]
	JZ	SKIP0	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	FD	;Floppy disk	[15]
SKIP0	TEST	AL, 00000010B	;Test bit 1	[4]
	JZ	SKIP1	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	LP	;Line printer	[15]
SKIP1	TEST	AL, 00000100B	;Test bit 2	[4]
	JZ	SKIP2	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	DWP	;Daisy wheel printer	[15]
SKIP2	TEST	AL, 00001000B	;Test bit 3	[4]
	JZ	SKIP3	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	PLOT	;Plotter	[15]
SKIP3	TEST	AL, 00010000B	;Test bit 4	[4]
	JZ	SKIP4	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	ADC	;Analog digital conv	[15]
SKIP4	TEST	AL, 00100000B	;Test bit 5	[4]
	JZ	SKIP5	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	DAC	;Digital analog conv	[15]
SKIP5	TEST	AL, 01000000B	;Test bit 6	[4]
	JZ	SKIP6	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	MOD	Modem	[15]
SKIP6	TEST	AL, 10000000B	;Test bit 7	[4]
	JZ	POLL	;Not ready so skip	[4/16]
	CALL	TERM	;Terminal	[15]
	JMP	POLL		



I/O وقفه‌گرا

- مشکل واقعی خود روش سرکشی است.

- اگرچه پیاده‌سازی سخت‌افزاری و نرم‌افزاری آن ساده است ولی راندمان پایینی در استفاده از منابع کامپیوتری دارد.

- زمانیکه چندین دستگاه جانبی وجود دارد این روش ممکن است کاملاً نارضایت بخش باشد. روش‌های بر پایه‌ی DMA و وقفه جایگزین مناسب روش سرکشی هستند.



I/O وقفه‌گرا (ادامه)

- مشکل اساسی در برقراری ارتباط بین ریزپردازنده و دستگاه جانبی در این است که پروسسور نمی‌داند کی دستگاه آماده است. در واقع دستگاه به صورت همگام با سیستم کار می‌کند.
- روش سرکشی برای حل این مشکل پیشنهاد چک کردن مداوم بیت وضعیت را داد که مشکلات آن را بررسی کردیم.
- بهتر است دستگاه جانبی به CPU اطلاع دهد که آماده است و سپس CPU شروع به سرویس‌دهی آن دستگاه کند. این اساس وقفه در سیستم‌های مبتنی بر ریزپردازنده است.
- در انتهای اجرای هر دستوری CPU خط وقفه را چک می‌کند و اگر فعال بود کنترل برنامه به مکان خاصی از حافظه که روتین سرویس وقفه (ISR: Interrupt Service Routine) نامیده می‌شود منتقل می‌شود.

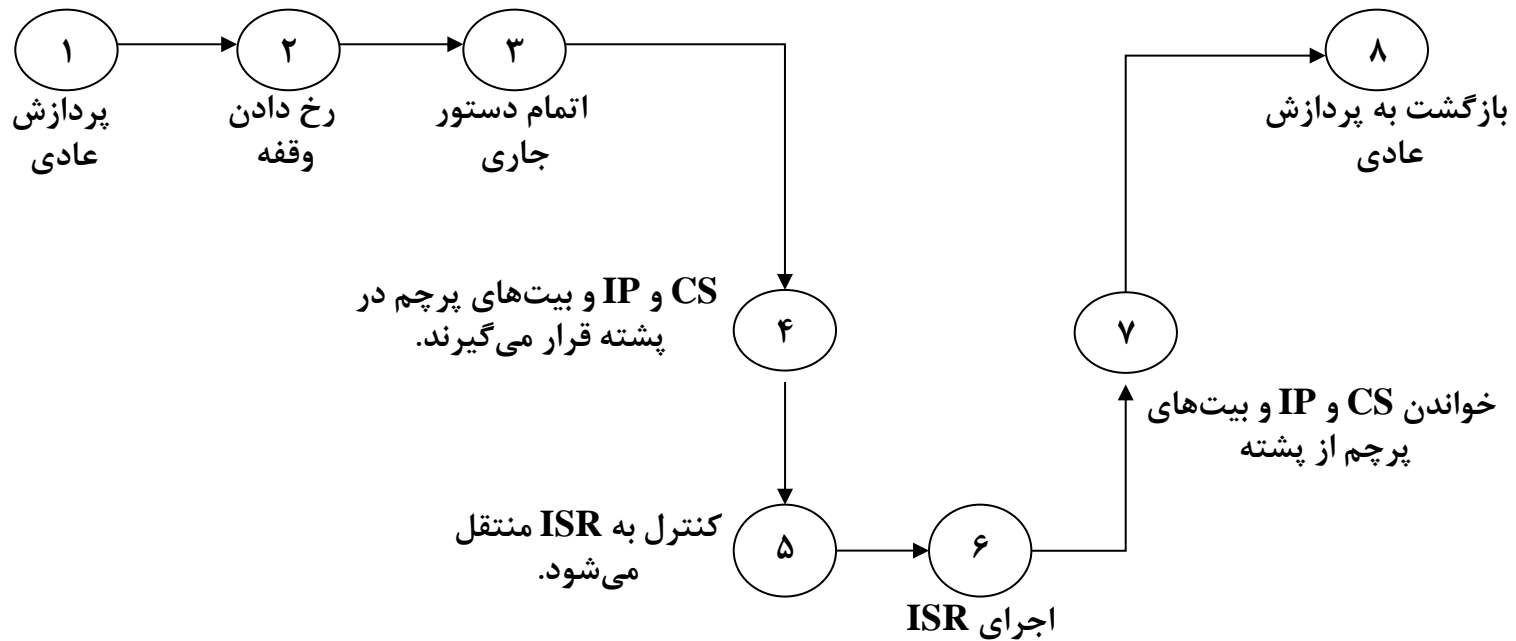


I/O وقفه‌گرا (ادامه)

- شکل ۱۶ پاسخ CPU به یک وقفه را نشان می‌دهد.
 - در مرحله ۱ فرض شده CPU پردازش عادی خود را انجام می‌دهد.
 - در مرحله ۲ دستگاه جانبی وقفه تولید کرده است. بعد از اتمام دستورالعمل جاری در مرحله ۳، محتوای رجیسترهای CP، IP و بیت‌های پرچم در پشته قرار می‌گیرند (مرحله ۴)، و مرحله ۵ انتقال کنترل برنامه به ISR است.
 - بعد از اجرای روتین وقفه در مرحله ۶، محتوای پشته که رجیسترهای IP، CS و بیت‌های پرچم است از پشته بازیابی می‌شود و مرحله ۷ به اتمام می‌رسد. در مرحله ۸ پردازش عادی CPU ادامه می‌یابد.
 - اگر فرض کنیم $100\mu s$ زمان برای پاسخ‌دهی به وقفه و فراهم کردن داده برای دستگاه جانبی لازم باشد و نیز نرخ دریافت داده‌ی چاپگر ۱۰۰ کاراکتر در ثانیه باشد ($1/100=10000\mu s$) باشد آنگاه $9900\mu s$ برای CPU باقی می‌ماند تا به پردازش عادی خود بپردازد. بدین ترتیب CPU می‌تواند چندین عمل را همزمان انجام دهد.
- ۸۰۸۶ دارای دو پایه وقفه‌ی INTR و NMI است.



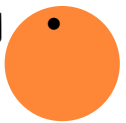
I/O وقفه‌گرا (ادامه)



شکل ۱۶ فرآیند انجام شونده بعد از رخ دادن وقفه

انواع وقفه

- ۸۰۸۶ دارای هفت نوع وقفه‌ی متفاوت می‌باشد که در جدول ۴ آورده شده‌اند. NMI و INTR وقفه‌های خارجی هستند که از طرف سخت‌افزار اعمال می‌شوند. $INT\ n$ ، INTO و دستور INT3 وقفه‌های نرم‌افزاری هستند که در صورت نیاز در یک برنامه قرار داده می‌شوند.
- وقفه‌های تقسیم بر صفر و تک گامی را خود CPU اعمال می‌کند.
- اولی در صورتیکه حاصل عملیات تقسیم بیش از ظرفیت ثبات مقصد باشد به وجود می‌آید و دومی بعد از اجرای هر دستور در صورتیکه $TF=1$ باشد.
- در همه‌ی موارد دستورالعمل جاری قبل از پاسخگویی به وقفه به اتمام می‌رسد.
- وقفه‌های داخلی به جز وقفه‌ی تک گامی نسبت به وقفه‌های خارجی اولویت دارند.
- اگر همزمان وقفه‌هایی بر NMI و INTR اتفاق افتد، ابتدا وقفه‌ی NMI پاسخ داده می‌شود.



انواع وقفه‌های ۸۰۸۶

جدول ۴

نام وقفه	نحوه‌ی راه‌اندازی	قابل پوشش؟	چگونگی تحریک	اولویت	سیگنال تصدیق وقفه	آدرس جدول بردار	تأخیر وقفه
NMI	سخت‌افزار خارجی	خیر	لبه‌ی پالس، حداقل ۲ پالس پالس‌ساعت	2	ندارد	00008H-0000BH	دستور جاری + ۵۱ (پالس‌ساعت)
INTR	سخت‌افزار خارجی	بلی از طریق IF	سطح بالا تا زمانی که تأیید شود	3	\overline{INTA}	$n^* \times 4$	دستور جاری + ۶۱ (پالس‌ساعت)
int n	داخلی، نرم-افزاری	خیر	ندارد	1	ندارد	$n \times 4$	۵۱ (پالس‌ساعت)
int 3	داخلی، نرم-افزاری	خیر	ندارد	1	ندارد	0000CH-0000FH	۵۲ (پالس‌ساعت)
into	داخلی، نرم-افزاری	بلی از طریق OF	ندارد	1	ندارد	00010H-00013H	۵۳ (پالس‌ساعت)
تقسیم بر 0	داخلی CPU	خیر	ندارد	1	ندارد	00000H-00003H	۵۱ (پالس‌ساعت)
تک‌گامی	داخلی CPU	بلی از طریق TF	ندارد	4	ندارد	00004H-00007H	۵۱ (پالس‌ساعت)

همه‌ی انواع وقفه محتوای ثبات‌های CP و IP و نیز بیت‌های پرچم را در پشته قرار می‌دهند، به علاوه محتوای IF و TF نیز پاک می‌شود.

* n یک عدد ۸ بیتی است که حین پالس دوم INTA از طریق باس داده خوانده شده و توسط وسیله وقفه دهنده تامین می‌شود.

چنانچه دستوری بنام INT اجرا شود وقفه نوع ۳ یعنی INT 3 اجرا می‌شود.

انواع وقفه‌های ۸۰۸۶

- چنانچه تقسیم بر صفر رخ دهد وقفه نوع 0 یعنی وقف INT 0 رخ می‌دهد.
- پردازش تک گام وقفه نوع 1 است.
- چنانچه پایه NMI فعال شود وقفه نوع 2 یعنی INT 2 اجراء می‌شود.
- چنانچه دستوری بنام INT اجرا شود وقفه نوع 3 یعنی INT 3 اجرا می‌شود.
- INTO وقفه نوع 4 است یعنی INT4 اجرا می‌شود.



انواع وقفه (ادامه)

- آدرس هر روتین سرویس وقفه در چهار مکان متوالی حافظه در جدول بردار وقفه که در آدرس 00000H شروع می شود قرار دارد.
- همه انواع وقفه که در جدول ۴ لیست شده اند به جز INTR عددی هشت بیتی به عنوان عدد نوع وقفه نیز درون دستورالعمل فراهم می کنند یا اینکه یک عدد نوع از پیش تعریف شده دارند که به یکی از ۲۵۶ آدرس روتین وقفه در این جدول بردار وقفه اشاره می کند.
- ۸۰۸۶ برای پیدا کردن بردار ویژه ای که برای وقفه ی مربوطه باید به کار گیرد، عدد نوع وقفه را در ۴ ضرب می کند. عدد دو بیتی حاصل به یکی از ۲۵۶ بردار چهار بیتی اشاره می کند.



انواع وقفه (ادامه)

مثال: عدد نوع وقفه‌ی خاصی برابر $n=41H$ است. اگر آدرس روتین وقفه‌ی مربوطه $09E3:0010H$ باشد، مکانی از جدول بردار وقفه که این آدرس را در خود نگه می‌دارد را بیابید.

حل: آدرس بردار وقفه از ضرب عدد نوع در 4 بدست می‌آید که برابر است با $104H$ یا $00104H$. IP در آدرس کم ارزش و CS در آدرس پرارزش قرار می‌گیرد.

00107H: 09H

00106H: E3H

00105H: 00H

00104H: 10H

- وقفه‌ی NMI به طور پیش فرض از نوع 2 تعریف شده است و لذا آدرس بردار مربوطه $00008:0000BH$ خواهد بود. به هر حال INTR باید عدد نوع خود را طی سیکل باس خاصی که اعلام وقفه نامیده می‌شود بر خطوط باس داده‌ی $AD0-AD7$ قرار دهد.

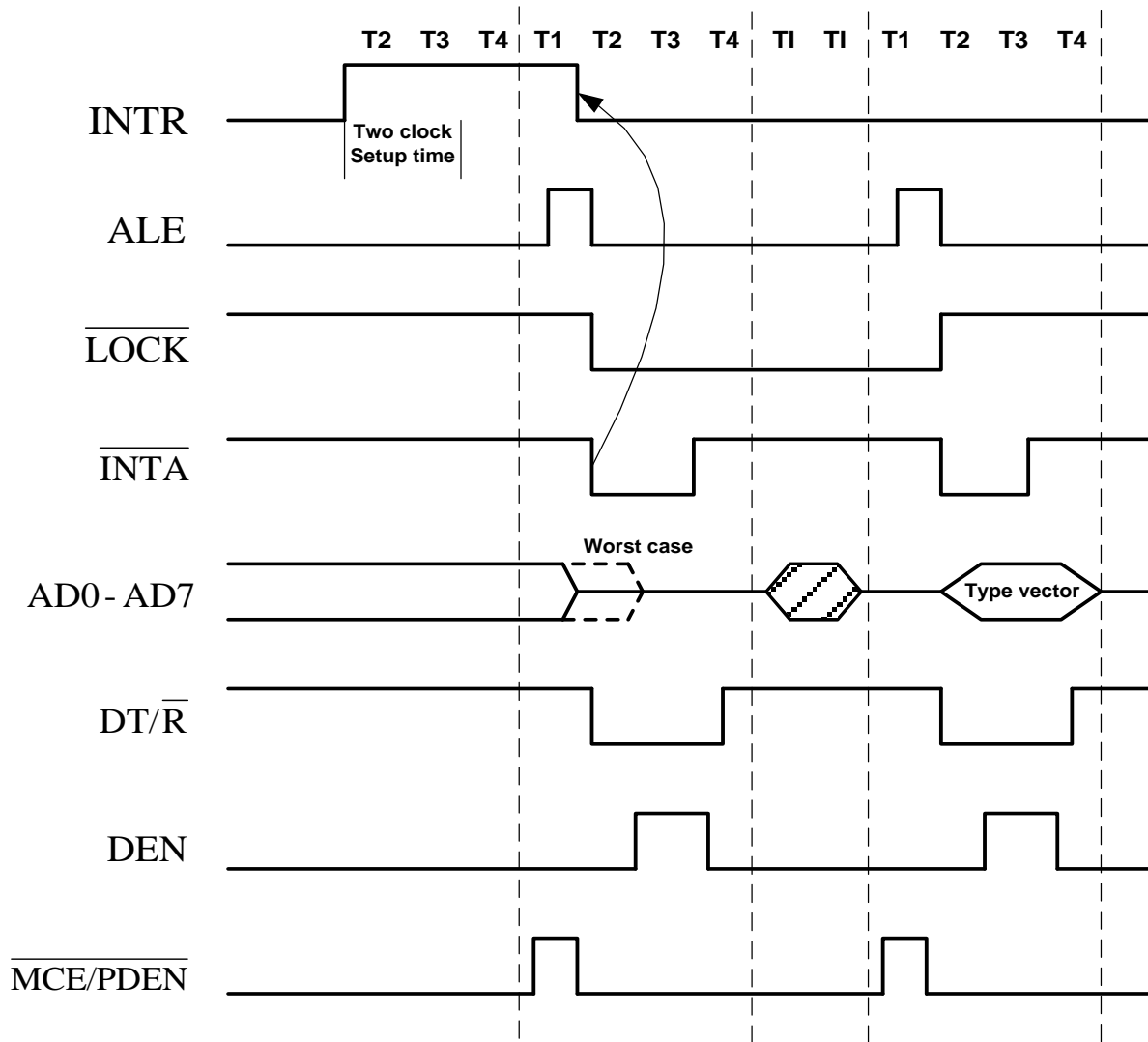
زمانبندی وقفه‌ی خارجی

- ۸۰۸۶ ورودی‌های INTR و NMI را در آخرین کلاک از آخرین سیکل باس هر دستورالعمل نمونه‌برداری می‌کند. NMI حساس به لبه‌ی بالا رونده است و به طور داخلی سنکرون شده است.
- برای تضمین شناخته شدن وقفه از طرف CPU حداقل به مدت دو برابر زمان کلاک باید در وضعیت HIGH قرار داشته باشد.
- ورودی INTR حساس به سطح است و باید در سطح HIGH قرار داشته باشد تا زمانی که تشخیص آن از طرف CPU اعلام شود.
- \overline{INTA} سیگنال خروجی CPU برای اعلام تشخیص وقفه است. وقتی $\overline{INTA}=0$ است ۸۰۸۶ وقفه را تشخیص داده و پذیرفته است و آن هم زمانی رخ می‌دهد که $IF=1$ باشد.
- سیگنال \overline{INTA} تنها برای وقفه‌ی INTR استفاده می‌شود و برای دیگر وقفه‌های داخلی و نیز NMI اعلامی صورت نمی‌گیرد.

زمانبندی وقفه‌ی خارجی (ادامه)

- شکل ۱۹ زمانبندی سیکل باس اعلام وقفه را نشان می‌دهد.
- INTR باید قبل از کلاک T4 از دستورالعمل وقفه یافته، زمان راه‌اندازی به مدت دو کلاک را برآورده کند.
- اگر این شرایط برقرار نباشد، وقفه پذیرفته نمی‌شود تا پایان دستورالعمل بعدی.
- نکته اینکه این زمان انتظار ممکن است بیش از ۱۰۰ کلاک به طول انجامد که این مساله در مورد دستورات ضرب و تقسیم رخ می‌دهد.
- بعد از پذیرفته شدن وقفه دو سیکل اعلام تصدیق وقفه اجرا می‌شود که با دو سیکل باس بیکار از هم جدا شده‌اند.
- **اولین پالس**، نوع وقفه را درخواست می‌کند و به سخت‌افزار خارجی اعلام می‌کند که برای قرار دادن نوع وقفه بر روی خطوط باس داده آماده شود.
- **در حین دومین پالس**، CPU محتوای خطوط AD0-AD7 را می‌خواند و این داده را به عنوان یکی از ۲۵۶ ریزپردازنده ۱
- عدد ممکن برای بیان نوع وقفه تفسیر می‌کند.

زمانبندی وقفه‌ی خارجی (ادامه)

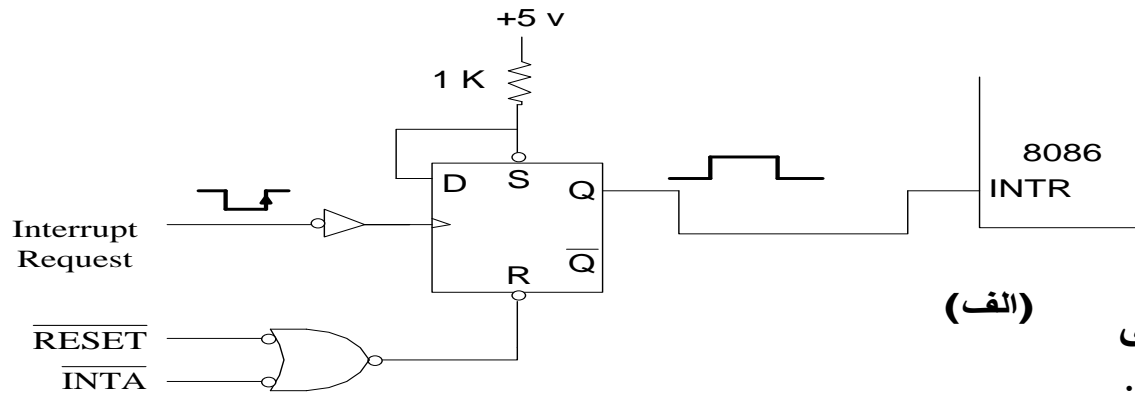


شکل ۱۹- زمانبندی ورودی
INTR

Transceiver
controls enabled
for a "READ"
cycle



زمانبندی وقفه‌ی خارجی (ادامه)

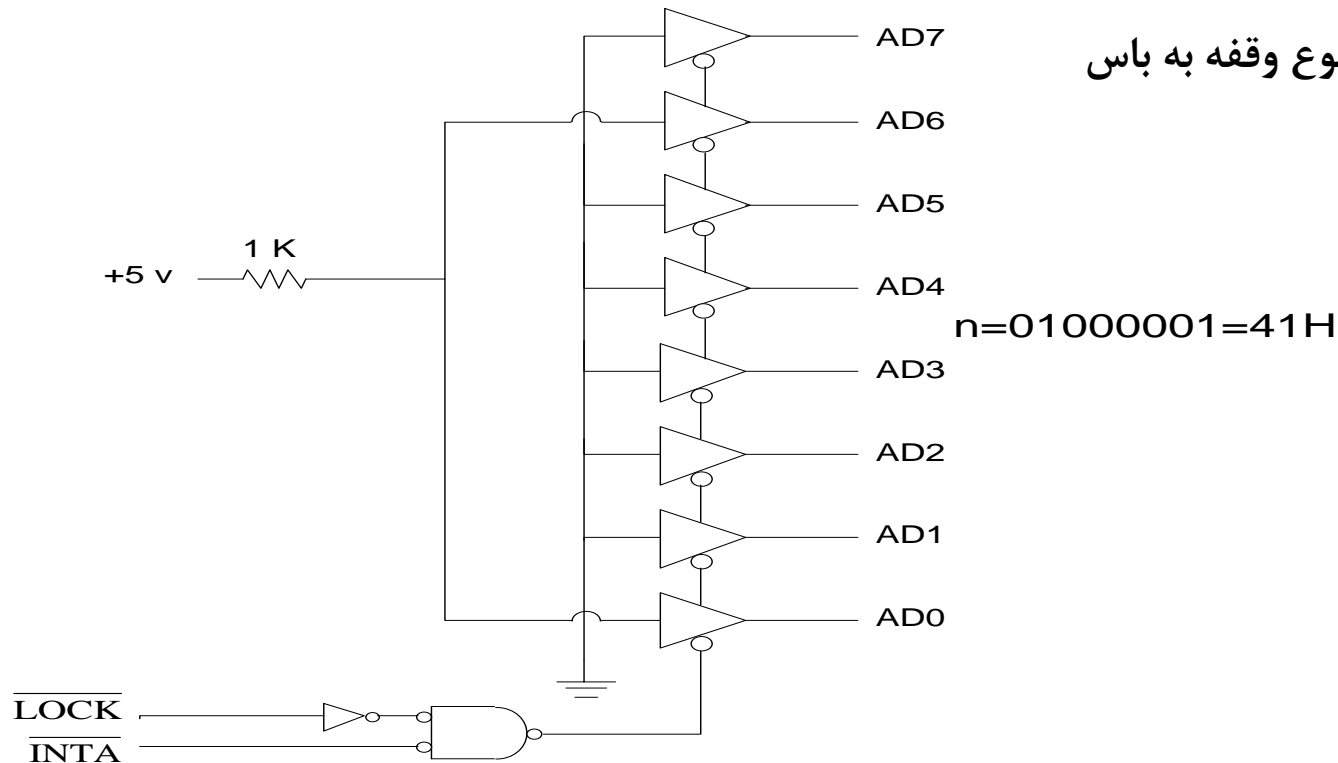


(الف)

شکل ۲۰

الف: خاتمه دادن به INTR وقتی درخواست وقفه پاسخ داده شد.

ب: تحویل عدد نوع وقفه به باس داده

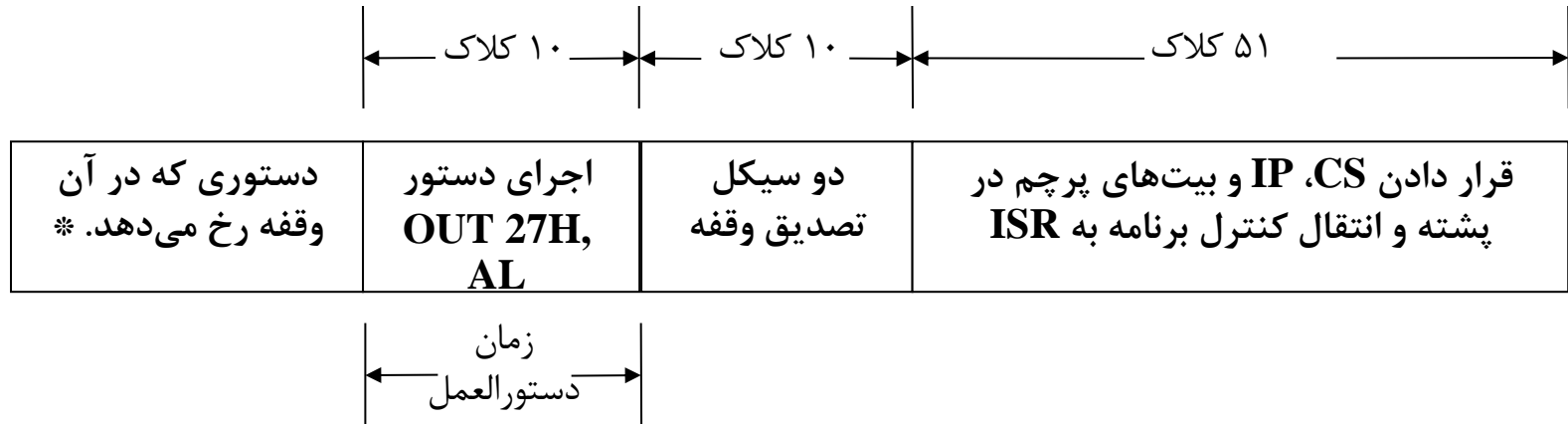


(ب)

زمان پاسخگویی

- حلقه‌ی اصلی روش سرکشی به ۳۰ کلاک زمان برای اجرا نیاز داشت. لذا پاسخگویی به هر دستگاه جانبی $6\mu s$ به طول می‌انجامد و البته زمانی که چندین دستگاه باید سرکشی شوند، این زمان بیشتر خواهد شد.
- زمان پاسخگویی وقفه یا تاخیر وقفه شامل زمان لازم برای انجام کارهای زیر است:
 - خاتمه دادن اجرای دستور فعلی
 - اجرای دو سیکل باس تصدیق وقفه
 - قرار دادن محتوای IP، CS و بیت‌های پرچم در پشته
 - محاسبه‌ی آدرس جدول بردار وقفه و انتقال کنترل برنامه به روتین ISR
- شکل ۲۱ مثالی را نشان می‌دهد که در آن وقفه درست قبل از آنکه دستور OUT 27H, AL اجرا شود رخ می‌دهد.
- با فرض اینکه شرط زمان راه اندازی برقرار نبوده باشد، CPU باید ۱۰ کلاک برای اجرای دستور جاری منتظر بماند، ۱۰ کلاک دیگر برای سیکل‌های تصدیق وقفه و ۵۱ سیکل دیگر هم برای قرار دادن CS، IP و بیت‌های پرچم در پشته صرف می‌شود.
- این زمان در یک سیستم با کلاک 5MHz برابر با $14.2\mu s$ خواهد بود.

زمان پاسخگویی (ادامه)



*: وقفه در این دستور زمان راه‌اندازی را از دست داده است.

$$\text{زمان پاسخگویی به وقفه (تاخیر)} = \frac{1}{f_{clock}} * (61 + T_{instruction})$$



زمان پاسخگویی (ادامه)

• در بدترین حالت این زمان می‌تواند بسیار طولانی‌تر شود. مثلاً اجرای دستور $CL = ROR [BX+DI+7]$ وقتی $CL=FFH$ باشد به مدت زمان $T = (20 + EA + 4 * CL) * 1/f$ برای اجرا نیاز دارد.

• مد آدرس‌دهی پایه به همراه شاخص به ۱۲ کلاک برای محاسبه‌ی آدرس موثر (EA) نیاز دارد. و به ازای $CL=255$ جمعا ۱۰۵۲ کلاک مورد نیاز است و زمان پاسخ‌گویی $210.4 \mu s$ خواهد شد.

• وقفه‌ی NMI سیکل‌های اعلام وقفه را انجام نمی‌دهد و لذا تاخیر آن ۱۰ کلاک کمتر خواهد بود و لذا در مورد قبلی زمان پاسخگویی به $208.4 \mu s$ می‌رسد.

• به نظر می‌رسد زمان پاسخگویی وقفه خیلی بیشتر از روش سرکشی شده است که با هدف اولیه‌ای که باعث شد به سراغ این روش آئیم مغایرت دارد!

• لازم است به این نکته توجه داشته باشیم که $210.4 \mu s$ کمتر از ۳٪ زمان لازم برای کار با چاپگری است که با سرعت ۱۰۰ کاراکتر بر ثانیه داده دریافت می‌کند و اگر ۱٪ زمان هم برای ارسال داده به چاپگر زمان لازم باشد ۹۶٪ باقی زمان برای

انجام دیگر کارهای CPU باقی می‌ماند.

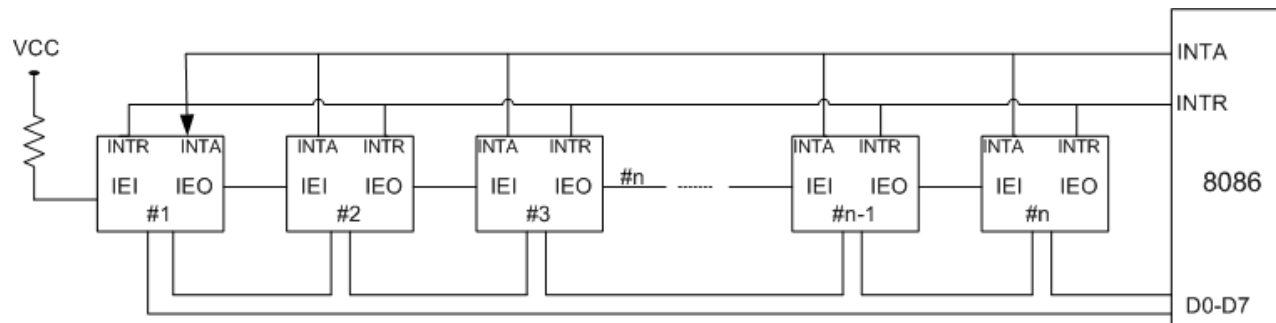
اولویت‌دهی وقفه‌ها

برای اولویت‌دهی به وقفه‌ها در صورت فعال شدن همزمان می‌توان روش‌های زیر را بکار برد:

1. استفاده از encoder (مثل استفاده از encoder به شماره ۷۴۱۴۸)

2. روش Daisy Chain

- شکل زیر استفاده از روش daisy chain را نشان می‌دهد. وسایل جانبی با #n مشخص شده‌اند. هر یک از آنها می‌تواند از طریق خروجی INTR خود تقاضای وقفه کند.
- شرط اینکه یک وسیله بتواند تقاضای وقفه کند آن است که ورودی IEI آن high باشد. اگر وسیله‌ای تقاضای وقفه کرد خروجی IEO خود را low می‌کند.
- وسیله با اولویت بیشتر که تقاضای وقفه نموده است با دریافت INTA عدد وقفه را از طریق باس داده در اختیار ریزپردازنده می‌گذارد.

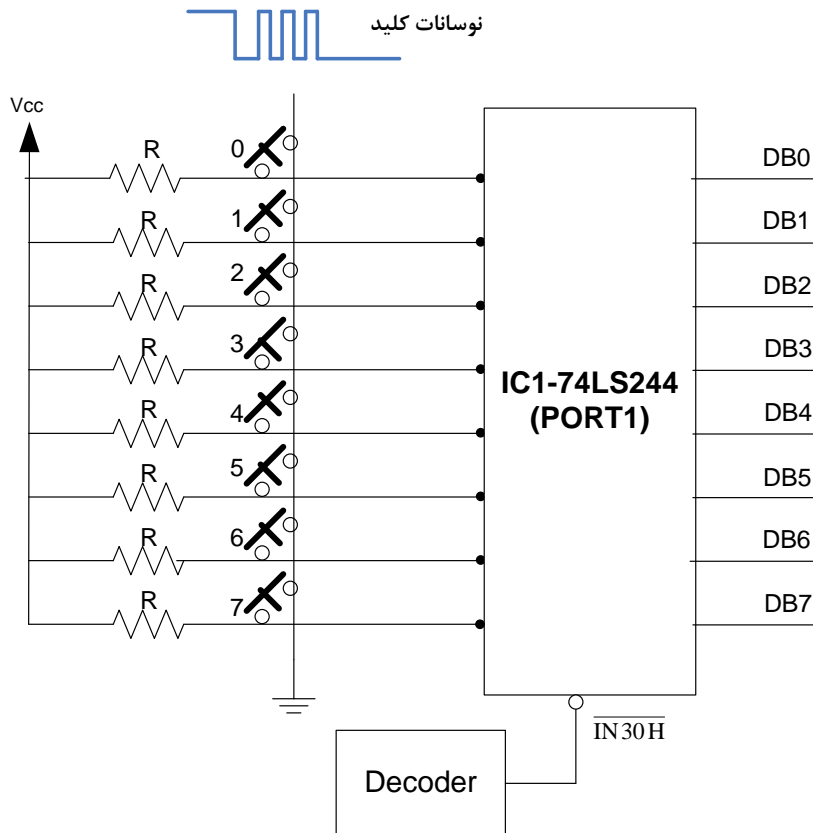


IEI: Interrupt Enable Input

IEO: Interrupt Enable Output



طراحی کیبورد سطری



```

Loop1:  in al,      PORT1
        cmp      al, 0FFH
        jz       Loop1
        call    Delays20ms
        in      al, PORT1
        mov     cl, 07H
Loop2:  sal      al
        jnc     Label1
        dec     cl
        jnz     Loop2
Label1: mov     al, cl
    
```

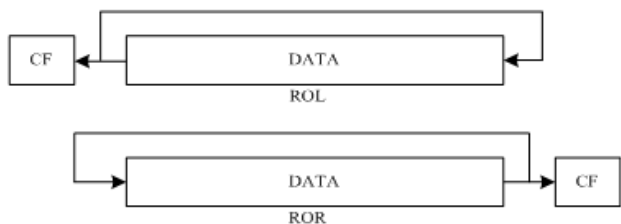
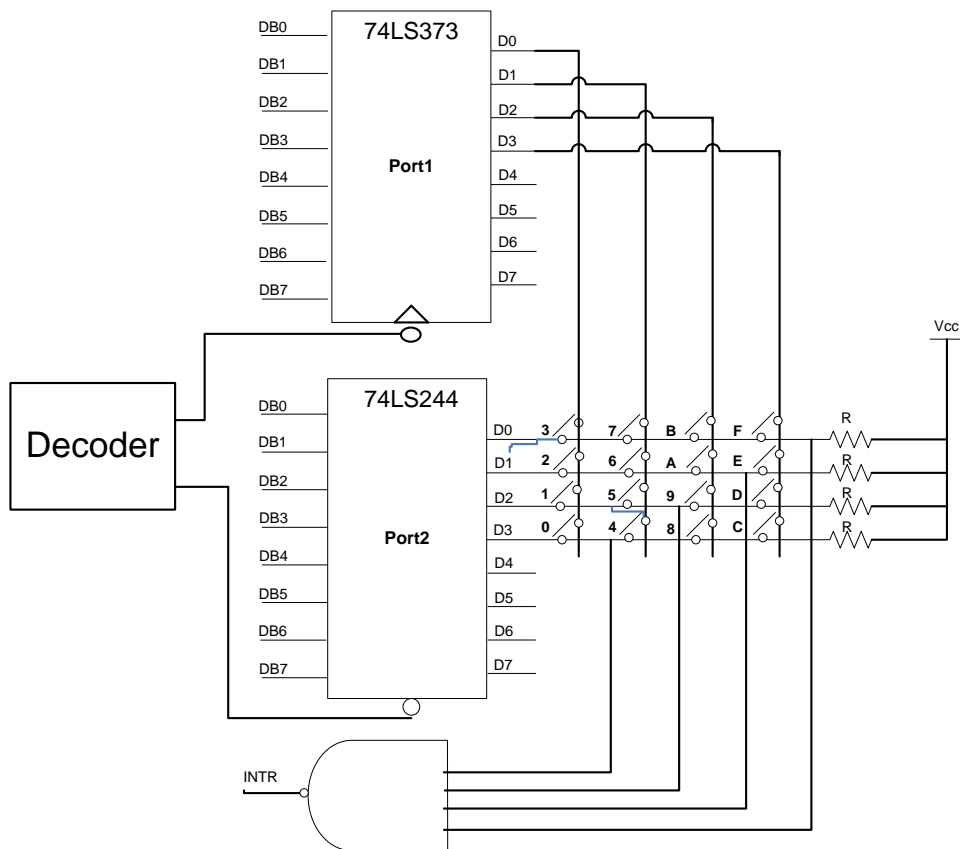
```

DelayShort:
Again1:  mov  cx, LoopCounter1
        nop
        loop Again1
        ret
    
```

```

DelayLong:
Again2:  mov  bx, LoopCounter2
        call DelayShort
        dec bx
        jnz Again2
        ret
    
```

طراحی کیبورد ماتریسی



KeyStroke: `mov al, 0x00`
`out port1, al`
loop0: `in al, port2`
`and al, 0x0F`
`cmp al, 0x0F`
`jpz loop0`
`call Delay20ms`
`call keyfind`
`...`

keyfind: `mov dl, 0x00`
`mov dh, 0x00`
`mov cl, 0b11111110`

loop1: `mov al, cl`
`out port1, al`
`in al, port2`
`mov bl, 0x04`

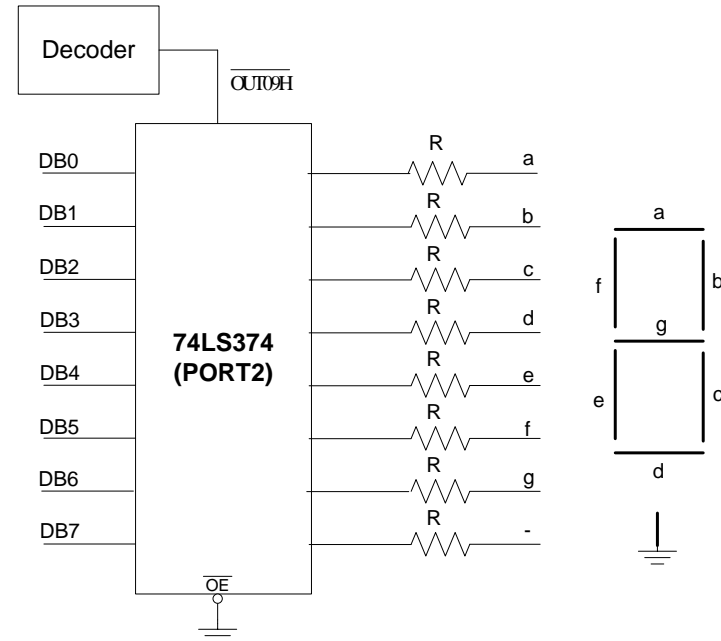
loop2: `ror al, 1`
`jnc label1`
`dec bl`
`jnz loop2`
`add dh, 0x04`
`rol cl, 1`
`inc dl`
`cmp dl, 0x04`
`jnz loop1`

label1: `mov al, bl`
`add al, dh`
`dec al`
`ret`



اتصال نمایش دهنده ۷ قطعه‌ای به ریزپردازنده

نام قطعه									معادل شانزدهی
رقم	-	a	b	c	d	e	f	g	
0	0	1	1	1	1	1	1	0	7EH
1	0	0	1	1	0	0	0	0	30H
2	0	1	1	0	1	1	0	1	6DH
3	0	1	1	1	1	0	0	1	79H
4	0	0	1	1	0	0	1	1	33H
5	0	1	0	1	1	0	1	1	5BH
6	0	1	0	1	1	1	1	1	5FH
7	0	1	1	1	0	0	0	0	70H
8	0	1	1	1	1	1	1	1	7FH
9	0	1	1	1	1	0	1	1	7BH
A	0	1	1	1	0	1	1	1	77H
b	0	0	0	1	1	1	1	1	1FH
c	0	0	0	0	1	1	1	0	0EH
d	0	0	1	1	1	1	0	1	3DH
E	0	1	0	0	1	1	1	1	4FH
F	0	1	0	0	0	1	1	1	47H
خاموش	0	0	0	0	0	0	0	0	00H



```
MOV AL, 7FH
OUT 09H, AL
```

نمایش رقم 8 بر روی نمایش دهنده

Table7Seg: db 7EH, 30H, 6DH, 79H, 33H, 5BH, 5FH, 70H, 7FH, 7BH, 77H, 1FH, 0EH, 3DH, 4FH, 47H, 00H