

1 Lezione del 25-09-24

1.1 Introduzione all'Assembler

1.1.1 Codifica macchina e codifica mnemonica

Possiamo adottare 2 metodi per codificare le istruzioni eseguite dal processore:

- **Codifica macchina:** la serie di zeri e di uni che codificano, nel linguaggio del processore, le operazioni che esegue. Il formato macchina è, nell'architettura che ci interessa, il seguente:

Segmento	Byte	Funzione
I Prefix (Instruction Prefix)	0/1 byte	Usato per modificare l'istruzione
O Prefix (Operand-size prefix)	0/1 byte	Usato per modificare la dimensione degli operandi
Opcode		

- **Codifica mnemonica:** un modo **simbolico** per riferirsi alle istruzioni. Un'istruzione può quindi essere semplicemente: `MOV %EAX, 0x01F4E39`.

Il linguaggio assembler usa la codifica mnemonica delle istruzioni, e dispone di sovrastrutture sintattiche che lo rendono più comprensibile agli umani. Ad esempio, permette l'uso di nomi simbolici per locazioni di memoria: `MOV %EAX, pippo`.

1.1.2 Istruzioni in codifica mnemonica

Un'istruzione ha 3 campi:

- **Codice operativo:** stabilisce quale operazione eseguire;
- **Suffisso di lunghezza:** stabilisce la lunghezza (che può variare) degli operandi;
- **Operandi:** gli operandi su cui si applica l'operazione. Possono essere contenuti in registri, in celle di memoria, nelle porte I/O o direttamente nell'istruzione (**costanti**).

Il suffisso di lunghezza può essere omesso quando è chiaro (essenzialmente quando si usa un registro).

Sintatticamente la struttura è `OPCODEsuffix source, dest`, che diventa qualcosa come `ADD %BX, pluto`. Questa istruzione effettua l'operazione `ADD` (aggiungi), aggiungendo al registro `BX` ciò che è contenuto nel simbolo `pluto`.

Operandi di istruzioni

Le istruzioni ammettono 0, 1 o 2 operandi. Quando sono 2, il primo operando si chiama **sorgente** e il secondo **destinatario**, e solitamente hanno la stessa lunghezza. Quando è 1, l'operando può essere sia sorgente che destinatario a seconda dell'istruzione.

1.1.3 Primo esempio di programma

Si presenta un programma per contare il numero di uno trovati dalla locazione `0x00000100` a `0x0000010i3e` scriverlo nella locazione `0x00000104`.

```

1 MOVB $0x00, %CL      % sposta $0x00 in %CL
2 MOVL 0x00000100, %EAX % sposta 32 bit da 0x00000100 a %EAX
3 CMPL $0x00000000, %EAX % confronta 32 bit di 0 con il registro %EAX
4 JE    %EIP+$0x07      % salta se uguale a %EIP+$0x07,
5                      % ergo 0x0000020C + 0x07 = 0x00000213
6 SHRL %EAX             % trasla a destra %EAX
7 ADCB $0x00, %CL       % aggiungi a %CL 0 + carry
8 JMP   %EIP-$0x0C      % salta incondizionato a %EIP-$0x0C,
9                      % ergo 0x00000213 - 0x0C = 0x00000207
10 MOVB %CL, 0x00000104 % sposta byte da %CL a 0x00000104

```

Il programma svolge i seguenti passi:

Algoritmo 1 Conta 0

Inizializza il registro CL (Counter Low) a 0

Sposta i 32 bit da 0x00000000 a 0x00000103 in EAX

while true do

if EAX è vuoto (tutti zeri) **then**

 Salta all'ultima istruzione

end if

 Sposta EAX a destra

 Aggiungi il flag carry (che prende il valore rimosso da EAX) al registro CL

end while

Sposta il byte in CL nella locazione 0x00000104

1.1.4 Istruzioni assembler

Le istruzioni assembler si dividono in:

- **Operative:** ovvero quelle che svolgono qualche operazione (ADD, SHR, MOV, CMP,);
- **Di controllo:** cioè che si occupano di alterare il flusso del programma (JMP, JE, ecc...).

Indirizzamento delle istruzioni operative

Le istruzioni operative si indirizzano attraverso l'**OPCODE** (codice operazione, ADD, MOV, ecc...), seguito da un suffisso (**B**, *byte* da 8 bit, **W**, *word* da 16 bit o **L**, *long* da 32 bit) che può essere omesso, e gli indirizzi sorgente e destinazione.

- Si possono **indirizzare i registri** sia come sorgenti che come destinatari, ovvero gli 8 registri generali da 32 bit, gli 8 registri generali da 16 bit, e gli 8 registri generali da 8 bit (disponibili solo sui registri A, B, C e D). Bisogna precedere i nomi dei registri con %.
- Si può avere **indirizzamento immediato**, ovvero di costanti preceduti da \$, solo sull'operando sorgente.
- Si può **indirizzare la memoria**, ma solo da sorgente o solo da destinatario, specificando un'indirizzo di memoria da 32 bit. Ergo non posso scrivere:

```
1 MOVB pippo, pluto
```

ma devo scrivere:

```

1 MOV pippo, %EAX % qua il suffisso di lunghezza e' implicito
2 MOVL %EAX, pluto

```

L'indirizzamento della memoria, nel caso più generale, è dato da:

$$\text{indirizzo} = \text{base} + \text{indice} \times \text{scala} \pm \text{displacement}$$

dove base e indice sono due registri generali da 32 bit, scala una costante dal valore 1 (default), 2, 4, 8, e displacement una costante intera.

La sintassi è `OPCODEsfx ±disp(base,indice,scala)`.

Si distingue poi l'indirizzamento di tipo:

- **Diretto**, dove si indica soltanto il displacement, che coincide con l'indirizzo. `OPCODEW 0x00002001` significa prendi la word a partire da `0x00002001`.
- **Indiretto**, o con registro puntatore, dove si sfrutta un registro: `OPCODEL (%EBX)` significa indirizzare il valore indirizzato da EBX. Si può specificare una scala: `OPCODEL (,%EBX,4)` significa il valore nel registro EBX moltiplicato per 4. Si noti come a essere moltiplicato è l'indice e non la base.
- **Displacement e registro di modifica**, ad esempio da `OPCODEW 0x002A3A2B (%EDI)` si ottiene l'operando a 16 bit ottenuto sommando al displacement `0x002A3A2B` il contenuto di EDI, modulo 2^{32} .
- **Bimodificato senza displacement**, ad esempio `OPCODEW (%EBX, %EDI)`, che dipende sia da EBX che da EDI. Si può anche includere una scala: `OPCODEW (%EBX, %EDI, 8)`.
- **Bimodificato con displacement**, come prima ma con displacement: `OPCODEB 0x002F9000 (%EBX, %EDI)`, ovvero l'indirizzo dato da base in EBX + indice in EDI + l'offset modulo 2^{32} . Si può avere anche negativo: `OPCODEB -0x9000 (%EBX, %EDI)`, dove si sottrae l'offset invece di sommarlo.

Notare che senza il \$ i numeri in formato esadecimale sono interpretati automaticamente come indirizzi.

- Si possono **indirizzare le porte I/O**, come prima in uno solo dei due operandi. Questo si fa con le istruzioni specifiche IN e OUT. In particolare si ha indirizzamento di tipo:
 - **Diretto**, solo per indirizzi < 256 , in quanto nel formato macchina ci sono 8 bit. Ad esempio `IN 0x001A, %AL` o `OUT %AL, 0x003A`.
 - **Indiretto con registro puntatore**, usando come registro puntatore soltanto DX. Ad esempio `IN (%DX), %AX` o `OUT %AL, (%DX)`.

1.2 Panoramica sulle istruzioni

Abbiamo diviso le istruzioni in **operative** e **di controllo**. Possiamo fare ulteriori suddivisioni:

- **Operative:**
 - Di trasferimento;

- Aritmetiche;
- Di traslazione/rotazione:
- Logiche.
- **Di controllo:**
 - Di salto;
 - Di gestione di sottoprogrammi.

Conviene definire formato, funzionamento, comportamento sui flag e modalità di indirizzamento ammesse per gli operandi di ogni operazione, in quanto l'assembler non è **ortogonale**, ergo ci sono particolari restrizioni su *quali* operandi e modalità di indirizzamento possono essere combinate.