

# Bölüm 8: Yığın

Mikroişlemciler

## Yığın (Stack)



- Yığın, geçici verileri saklayan bellek alanıdır.
- CALL komutu tarafından kullanılır ve prosedürün dönüş adresini saklar.
- RET komutu, bu değeri yığından alır ve belirtilen adrese döner.
- INT komutu bir kesmeyi çağırdığında benzer bir işlem gerçekleşir;
  - Durum yazmacı, kod kesimi ve bağıl konum değeri yığına saklanır
  - IRET komutu, kesme çağrısından dönmek için kullanılır.
- PUSH: 16 bit değeri yığına koyar.
- POP: 16 bit değeri yığından alır.

### Örnek Kod Parçası



ORG 100h

MOV AX, 42

PUSH AX

POP BX

RET

; AX register'ına 42 değerini ata.

; AX değerini yığına koy.

; Yığından değeri BX yazmacına al.

; İşletim sistemine dön.

**END** 





- PUSH REG
- PUSH SREG
- PUSH memory
- PUSH immediate
- REG: AX, BX, CX, DX, DI, SI, BP, SP.
- SREG: DS, ES, SS, CS.
- memory: [BX], [BX+SI+7], 16 bit variable, gibi ..
- immediate: 5, -24, 3Fh, 10001101b, gibi ...





- POP REG
- POP SREG
- POP memory

■ REG: AX, BX, CX, DX, DI, SI, BP, SP.

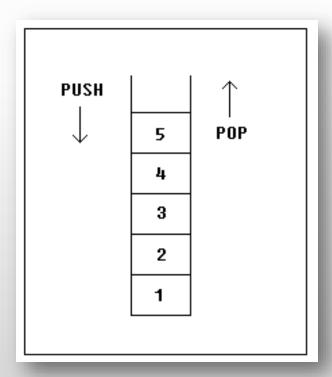
■ SREG: DS, ES, SS, (CS hariç).

memory: [BX], [BX+SI+7], 16 bit variable, gibi ...

#### LIFO Algoritması



- LIFO, "Last In First Out"un kısaltmasıdır.
- Yığına eklenen son öğe, yığından çıkan ilk öğe olur.
- Yığına koyulan değerler sırasıyla (1, 2, 3, 4, 5) olsun,
  - Yığından ilk alınan değer 5 olur,
  - Ardından sırasıyla 4, 3, 2 ve en son 1 alınır.







```
ORG
       100h
                      ; AX yazmacına 1 değerini ata.
MOV
       AX, 1
                      ; 1 değerini yığına koy.
PUSH
       AX
                      ; AX yazmacına 2 değerini ata.
MOV
       AX, 2
                      ; 2 değerini yığına koy.
PUSH
       AX
       AX, 3
                      ; AX yazmacına 3 değerini ata.
MOV
PUSH
                      ; 3 değerini yığına koy.
       AX
                      ; Yığından BX yazmacına al. (3)
POP
       BX
POP
                      ; Yığından BX yazmacına al. (2)
       BX
POP
       BX
                      ; Yığından BX yazmacına al. (1)
                       ; İşletim sistemine dön.
RET
END
```





- PUSH ve POP komutları,
  - programın çalışma süresince geçici verileri saklar.
- Yığının bütünlüğü,
  - eşit sayıda PUSH ve POP işlemi ile korunmalıdır.
- Eğer eşit sayıda PUSH ve POP yapılmazsa,
  - yığın bozulabilir,
  - işletim sistemine geri dönüş yapılamayabilir.
- RET komutu, yığında bir dönüş adresi bekler (genellikle 0000h).





```
ORG 100h
```

MOV AX, 1234h

PUSH AX; store value of AX in stack.

MOV AX, 5678h; modify the AX value.

POP AX; restore the original value of AX.

RET

**END** 

#### Örnek Kod Parçası

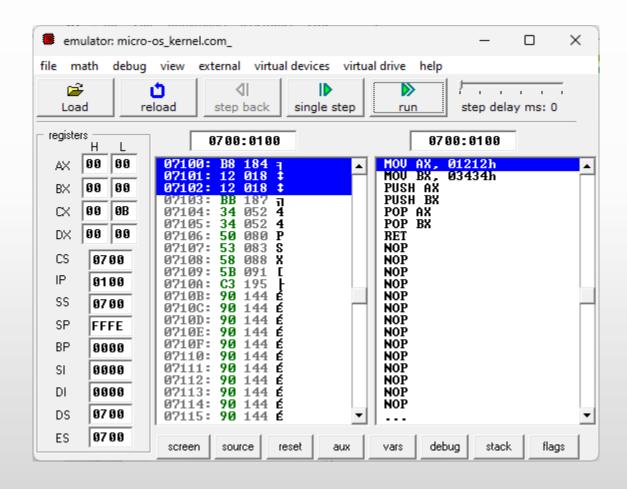


- ORG 100h
- MOV AX, 1212h
- MOV BX, 3434h
- PUSH AX
- PUSH BX
- POP AX
- POP BX
- RET
- END

- ; store 1212h in AX.
- ; store 3434h in BX
- ; store value of AX in stack.
- ; store value of BX in stack.
- ; set AX to original value of BX.
- ; set BX to original value of AX.

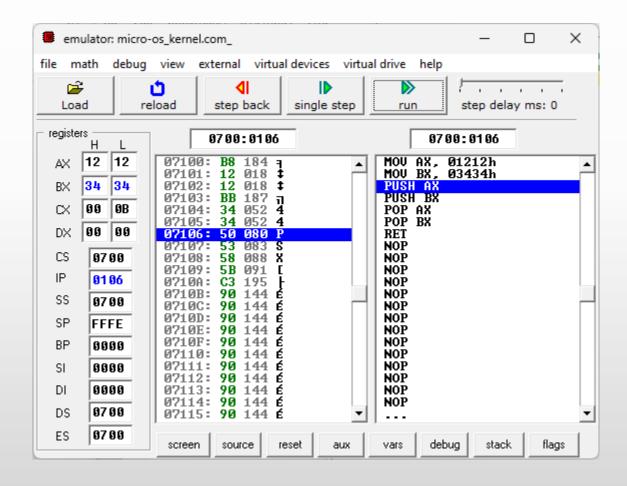






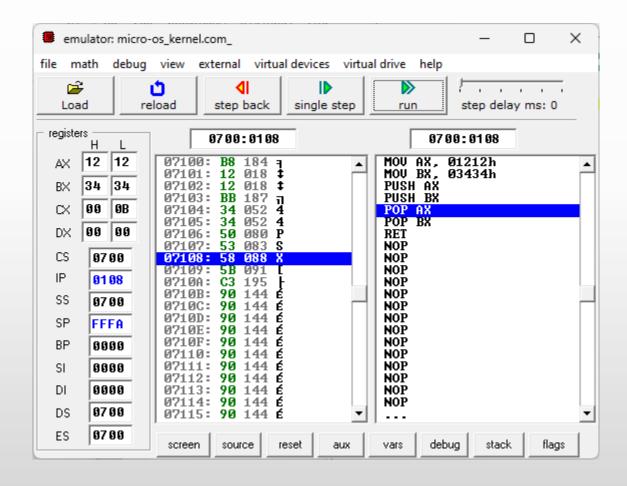






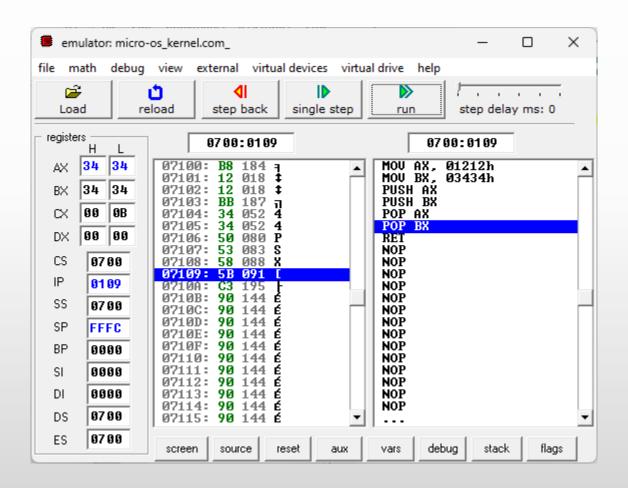






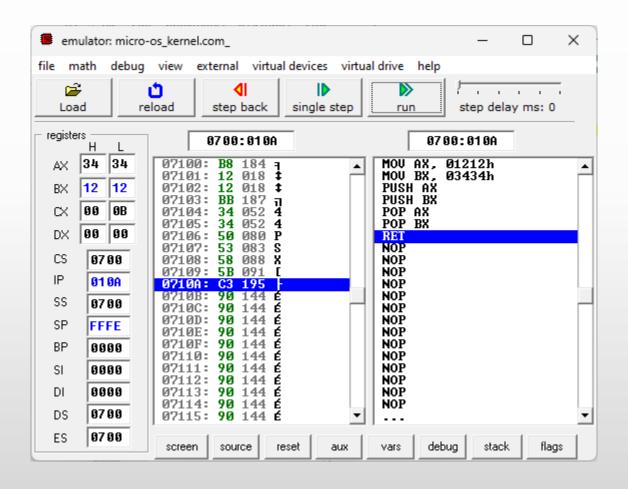
















16

- Yığın belleği,
  - SS (Yığın Kesimi) ve SP (Yığın İşaretçisi) yazmaçlarını kullanır.
- İşletim sistemi genellikle bu yazmaçların başlangıç değerlerini belirler.
- PUSH kaynak:
  - SP yazmacından 2 çıkarılır.
  - Kaynak değeri SS:SP adresine yazılır.
- POP hedef:
  - SS:SP adresindeki değer hedefe yazılır.
  - SP yazmacına 2 eklenir.





mov ax, 2

mov bx, 4

mov cx, 8

push ax

push bx

push cx

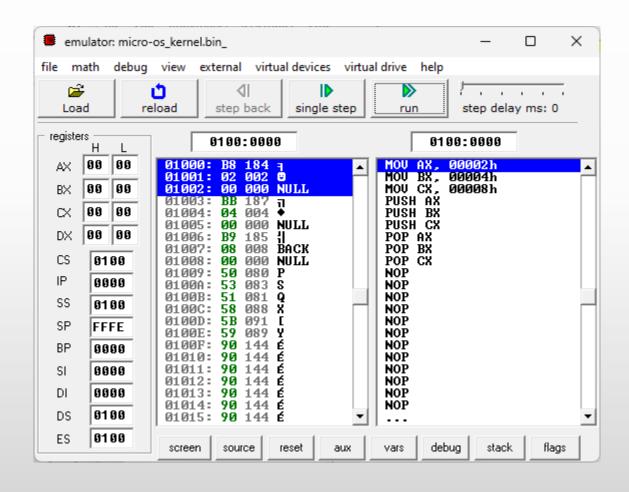
pop ax

pop bx

pop cx

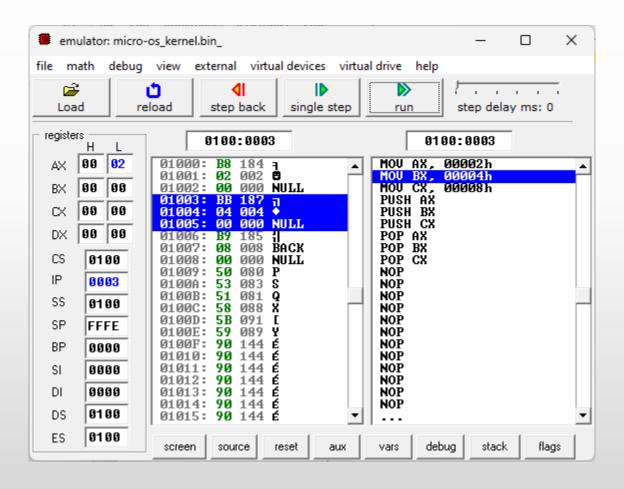






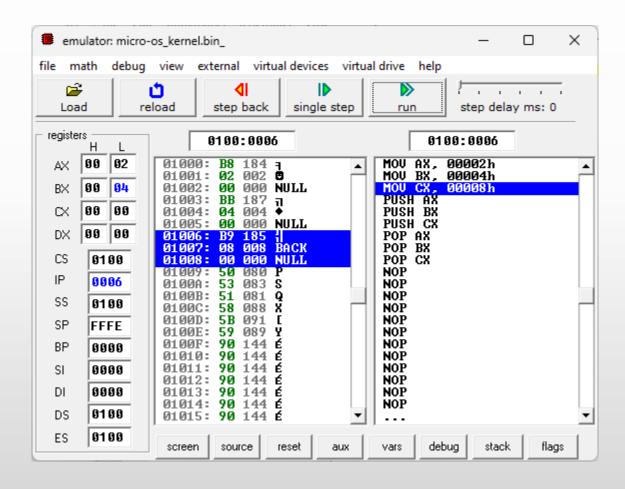






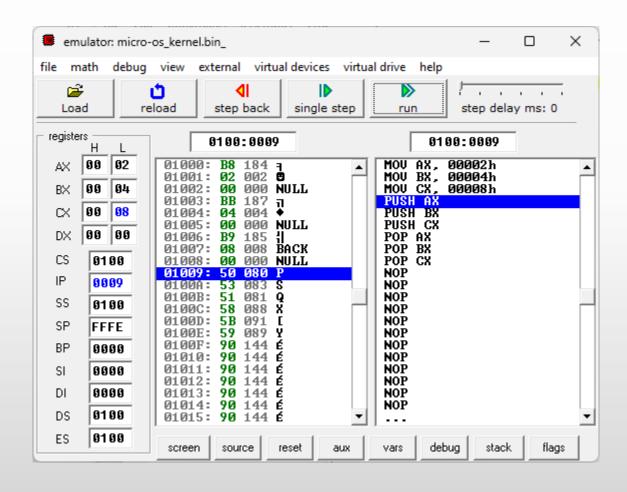






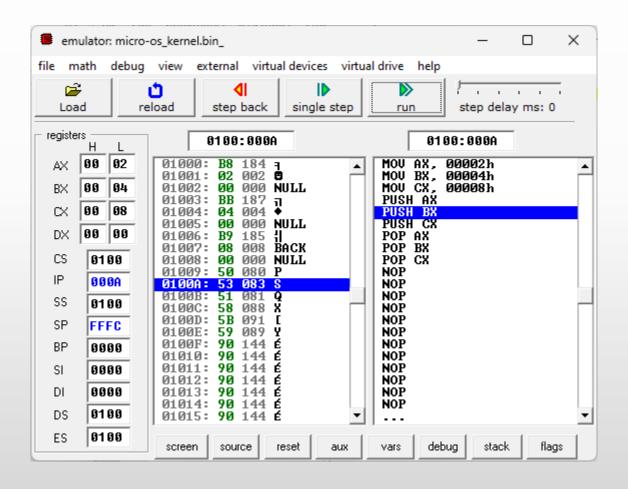






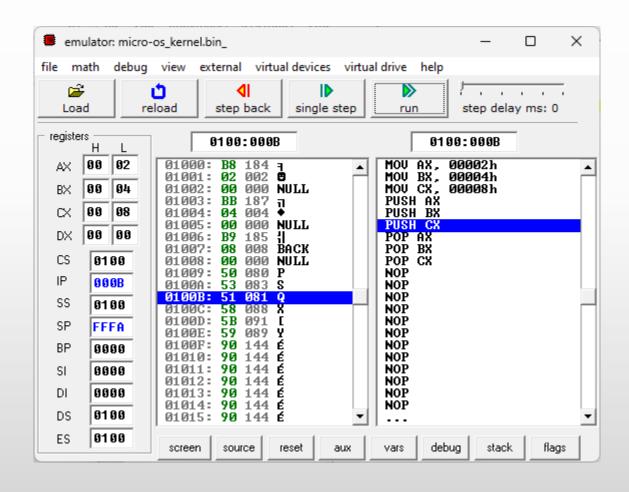






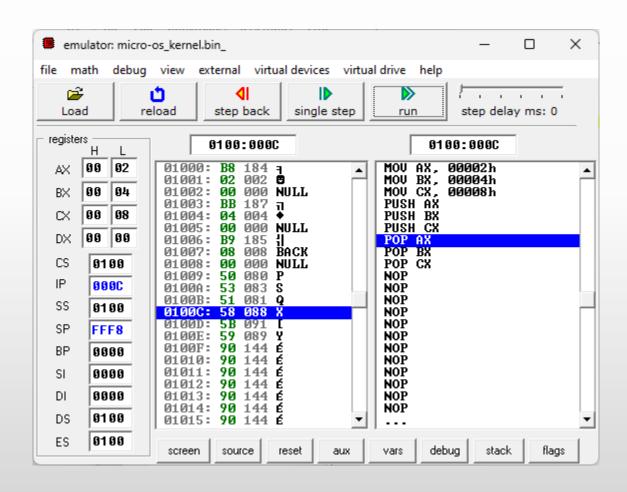






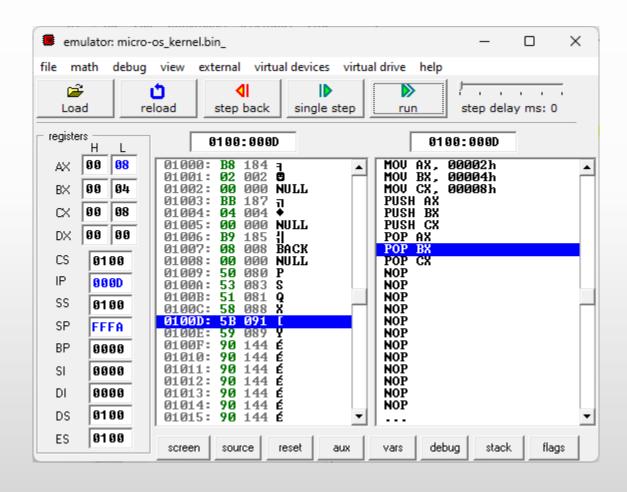






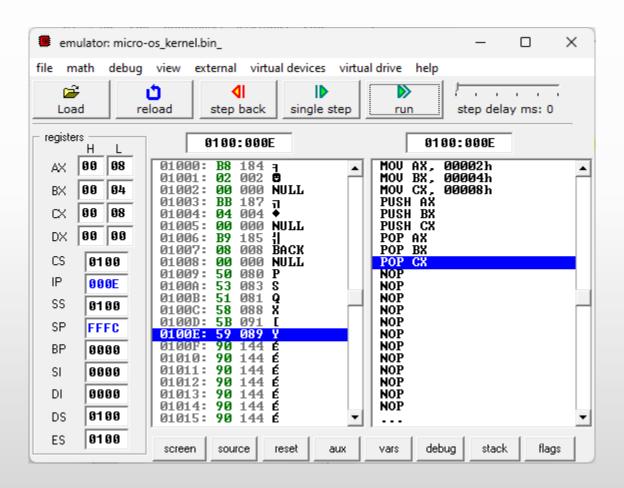






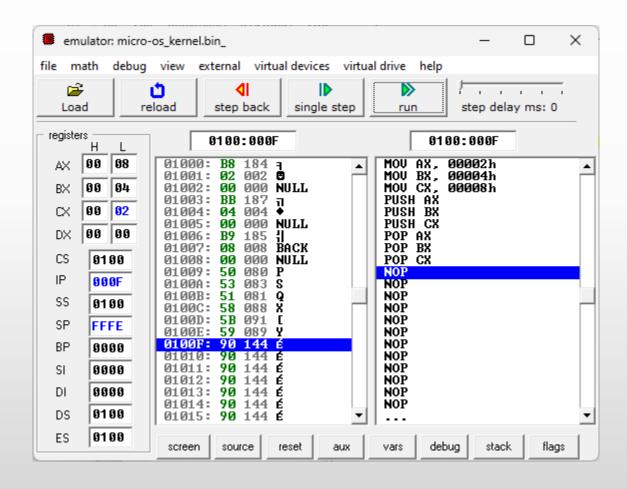














#### SON