

Einheitlicher
Sammenstand
Elektronischer
Rechengeräte

Urbeschreibung

Daniel CAMPOS DO NASCIMENTO © 2020

Licensed under Creative Commons CC-BY-SA 4.0.

Reichstandortsgemeinschaft – Rsg Reichsforschungsgemeinschaft für Rechenwissenschaft und -lehre – Rfg-r British Forseec Fellowship for Recon- and Telllore Norræn Rannsóknar Samfélag © 1963-1970, 1972-1992

Unter der Reichsgemeinnutzerlaubnis erlaubt.

© 1993-

Unter der Reichsgemeinnutz- und -verbreitungserlaubnis erlaubt.

Inhaltsverzeichnis

I	Zugriff	3
1	Hauptspeicher Stellenketten Achtheit Sechzehnheit Zweiunddreißigheit Vierundsechzigheit Hundertachtundzwanzigheit Zweihundertsechsundfünfzigheit Anschriften Wahranschriften Kunstanschriften 1-Gestalt 2-Gestalt	5 5 5 5 5 5 6 6 6 6 6 6
2	Einheiten Wahranschriften Übertragung Lesen Schreiben Zugrifffolge Kunstanschriften Seitenfeld Grundfeld 2-Seitentor 1-Seitenfeld 1-Seitenfor Ablauf Seitenfeldlauf n-Seitenzugriff	77 77 77 77 77 77 77 88 99 99
II	Unterbrechung	11
	Anbauen Ziel Tor Eintrag Quelle Ablauf	13 13 13 13 13
		17
Ш	Ausführung	
5	Betrieb Anweisungskreislauf	19

INHALTSVERZEICHNIS

6	Recheneinheiten	21
	Nahspeicher	21
	0-15 - Angaben	21
	AZ - Anweisungszeiger	21
	ZE - Zustandseintrag	
	Angaben	
	Standbeistrichzahlen	
	U/Z1	
	U/Z2	
	U/Z4	
	Gleitbeistrichzahlen	
	X4	
	Х8	
	X16	
	X32	23
	Anweisungen	23
	Regelungsanweisungen	
	WGL - Weglass	
	SPR - Sprung	
	Bewegungsanweisungen	
	BWG – Bewegung	
	UWG – Ungeschnittende Bewegung	
	VWE - Verfahrenwechsel	
	UTB – Unterbrechung	
	Stellenweiseanweisungen	
	LVS - Linksverschiebung	
	RNS - Rechtsnullverschiebung	27
	RZS - Rechtsvorzeichenverschiebung	27
	DRH – Umdreh	
	UND - Durchschnitt	
	ODR - Vereinigung	
	NIC – Nicht	
	VZW – Vorzeichenwechsel	
	Rechenanweisungen	
	ZGB – Zugabe	
	UNT - Unterschied	
	VFL - Verfaltung	
	VTL – Verteilung	30
7	Durchgangeinheiten	33
	Nahspeicher	33
	AZ – Anweisungszeiger	33
	UTZ - Unterbrechungstorzeiger	33
	UEZ – Unterbrechungseintragszeiger	
	ZE - Zustandseintrag	
	Anweisungen	
	Regelungsanweisung	
	Übertragungsanweisung	
	Lesung	
	Schreibung	
	Betrieb	
	Verfahren	
	Fallen	35

Einführung

Der ESER ist ein Entwurf Zusammenstände, die als Ziel die Rechnung und Austausche der Angaben vereinfachen hat. Ein ESER Zusammenstand besteht aus einem **Hauptspeicher**, einigen **Recheneinheiten** und einigen **Durchgangeinheiten**.

Im ESER werden die Rechnungen und Austausche durch **Verfahren** ausgedrückt. Wenn ein Verfahren ausgeführt wird, finden drei Verläufe statt:

- · der Zugriff;
- · die Unterbrechung; und
- · die Ausführung.

Zugriff

Beim Zugriff wird eine Angabe zwischen einer Einheit und dem Hauptspeicher übertragen.

Unterbrechung

Bei der Unterbrechung macht eine Einheit eine Recheneinheit ein neues Verfahren ausführen.

Ausführung

Bei der Ausführung führt eine Einheit ein Verfahren aus.

Teil I

Zugriff

Hauptspeicher

Der Hauptspeicher besteht aus Orte.

Stellenketten

Die Orte speichern **Stellenketten**. In einer Stellenkette werden die Stellen ab 1 gezählt und sie gleichen entweder 0 oder 1. Eine Kette, die aus *n* Stellen besteht, wird eine *n*-heit genannt.

Jeder Ort im Hauptspeicher speichert eine einzige Achtheit. Um eine Stellenkette zu speichern, die größere als eine Achtheit ist, wird sie in Achtheiten geteilt und die Achtheiten in folgenden Orten gespeichert.

Achtheit

1		8
	1	

Sechzehnheit

1	8	9	16
	1	2	

Zweiunddreißigheit

1	8 9	9 16	17 24	25 32
1		2	3	4

Vierundsechzigheit

1		8	9 16	17 24	25 32
	1		2	3	4
33		40	41 48	49 56	5 57 64
	5		6	7	8

Hundertachtundzwanzigheit

1	8	9 16	17 24	25 32
	1	2	3	4
33	40	41 48	49 56	57 64
	5	6	7	8
65	72	73 80	81 88	89 96
	9	10	11	12
97	104	105 112	113 120)121 128
	13	14	15	16

Zweihundertsechsundfünfzigheit

1 8	9 16	17 24	25 32
1	2	3	4
33 40	41 48	49 56	57 64
5	6	7	8
65 72	73 80	81 88	89 96
9	10	11	12
97 104	105 112	113 120	121 128
13	14	15	16
129 136	137 144	145 152	153 160
17	18	19	20
161 168	169 176	177 184	185 192
21	22	23	24
193 200	201 208	209 216	217 224
25	26	27	28
225 232	233 240	241 248	249 256
29	30	31	32

Anschriften

Eine **Anschrift** ist eine ganze Zahl, die einen Ort bestimmt. Eine Stellenkette, die größere als eine Achtheit ist, wird durch die Anschrift ihrer ersten Achtheit bestimmt.

Jede Anschrift ist eine Wahranschrift oder eine Kunstanschrift.

Wahranschriften

Eine Wahranschrift bestimmt einen einzigen Ort im Hauptspeicher. Die Wahranschrift 0 bestimmt den ersten Ort, und folgende Wahranschriften bestimmen folgenden Orte.

Kunstanschriften

Eine Kunstanschrift hat zwei Gestalten.

1-Gestalt

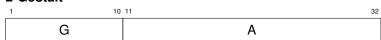


G Grundbeschreibungszahl

1-S 1-Seitenschlüsselzahl

A Abstand

2-Gestalt



G Grundbeschreibungszahl

A Abstand

Einheiten

Eine Einheit greift den Hauptspeicher zu, wenn eine Stellenkette zwischen dieser Einheit und bestimmten Orte darin übertragen wird.

- 1. Die Einheit ergibt die Wahranschrift, die den ersten zugehörigen Ort im Hauptspeicher bestimmt.
- 2. Die Stellenkette werden zwischen der Einheit und dem Hauptspeicher übertragen.

Wahranschriften

Wenn eine Stellenkette bestimmt wird, stillschweigendlich werden allen ihre Achtheiten bestimmt.

Übertragung

Je nach der Richtung der Übertragung entweder liest oder schreibt die Einheit beim Zugriff.

Lesen

Wenn eine Einheit aus dem Hauptspeicher liest, wird die Stellenkette aus dem bestimmten Ort im Hauptspeicher zur Einheit geschickt.

Schreiben

Wenn eine Einheit in den Hauptspeicher schreibt, wird die Stellenkette von der Einheit zum bestimmten Ort im Hauptspeicher geschickt.

Zugrifffolge

Für jede Einheit und für jeden Hauptspeicherort, eine Lesung von der Einheit aus dem Hauptspeicherort überträgt den Wert, den die letzte Schreibung von derselben Einheit zu demselben Hauptspeicherort übertragen hat.

Kunstanschriften

Eine Kunstanschrift wird zu einer Wahranschrift verwandelt.

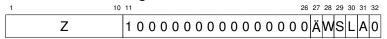
Seitenfeld

Das Seitenfeld speichert die Angaben, die für die Verwandlung nützlich sind.

Grundfeld

Ein Grundfeld enthält entweder 2-Seitenbeschreibungen, 2-Seitenschlüssel oder 1-Seitenfeldbeschreibungen.

2-Seitenbeschreibung



- Z Seitenzeiger
- Ä Ändert
- W Wechselt
- S Schreibeerlaubnis
- L Leseerlaubnis
- A Ausführungserlaubnis

2-Seitenschlüssel



- Z Torzeiger
- S Schreibeerlaubnis
- L Leseerlaubnis
- A Ausführungserlaubnis

1-Seitenfeldbeschreibung



Z Feldzeiger

2-Seitentor

Ein 2-Seitentor zeigt ein 2-Seitenschlüssel.



- Z Seitenzeiger
- Ä Ändert
- W Wechselt

1-Seitenfeld

Ein 1-Seitenfeld enthält entweder 1-Seitenbeschreibungen oder 1-Seitenschlüssel.

1-Seitenbeschreibung



- Z Seitenzeiger
- Ä Ändert
- W Wechselt
- S Schreibeerlaubnis
- L Leseerlaubnis
- A Ausführungserlaubnis

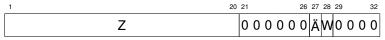
1-Seitenschlüssel



- Z Torzeiger
- S Schreibeerlaubnis
- L Leseerlaubnis
- A Ausführungserlaubnis

1-Seitentor

Ein 1-Seitentor zeigt ein 1-Seitenschlüssel.



- Z Seitenzeiger
- Ä Ändert
- W Wechselt

Ablauf

Die Verwandlung läuft in zwei Schritten ab.

Seitenfeldlauf

Der Seitenfeldlauf ergibt entweder einen Seitenschlüssel oder eine Seitenbeschreibung von einer Kunstanschrift.

- 1. Die Einheit liest aus dem Grundfeld den Eintrag, den die Grundfeldzahl bestimmt.
- 2. Wenn der Eintrag keine der vorbeschriebenen Gestalten hat, findet der Sonderfall ZEE statt.

Sonst, wenn der Eintrag entweder ein 2-Seitenschlüssel oder eine 2-Seitenbeschreibung ist, unternimmt die Einheit den 2-Seitenzugriff mit dem Eintrag.

Sonst liest die Einheit aus dem 1-Seitenfeld den Eintrag, den die 1-Seitenfeldzahl bestimmt.

3. Wenn der Eintrag keine der vorbeschriebenen Gestalten hat, findet der Sonderfall ZEE statt.

Sonst unternimmt die Einheit den 1-Seitenzugriff mit dem Eintrag.

n-Seitenzugriff

Der *n*-Seitenzugriff ergibt von einem *n*-Seitenschlüssel oder einer *n*-Seitenbeschreibung eine Wahranschrift, die am Schritte (1) des Hauptspeicherzugriffes benutzt wird.

1. Wenn der Eintrag den Zugriff nicht erlaubt, findet der Sonderfall ZZE statt.

Der Eintrag erlaubt den Zugriff, wenn eine Bedingung der folgenden erfüllt wird.

- Der Zugriff ist eine Schreibung und die S-Stelle gleicht 1.
- Der Zugriff ist eine Lesung und die L-Stelle gleicht 1.
- Der Zugriff ist eine Lesung einer Anweisung (so wie es am Schritte (1) des Anweisungskreislaufs beschrieben wird) und die A-Stelle gleicht 1.
- Der Zugriff ist eine Lesung einer Grundfeldbeschreibung (so wie es mit der Anweisung VWE beschrieben wird) und alle 3 Stellen gleichen 0.
- 2. Wenn der Eintrag ein Schlüssel ist, liest die Einheit das Seitentor, das der Torzeiger des Schlüssels bestimmt.
- 3. Wenn die W-Stelle 1 gleicht, findet der Sonderfall ZSW statt.
- 4. Wenn der Zugriff eine Schreibung ist, stellt die Einheit die Ä-Stelle des Eintrags im Hauptspeicher um 1 auf.

ABSCHNITT 2. EINHEITEN

5. Die Einheit gibt den Abstand zum Seitenzeiger, um die Wahranschrift zu ergeben.

Teil II Unterbrechung

Anbauen

In einer Unterbrechung wird ein Eintrag von einer Quelle zu einem Ziel übertragen.

Ziel

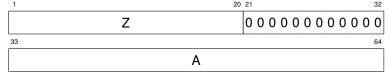
Ein Ziel ist eine Recheneinheit.

Tor

Ein Unterbrechungstor ist ein Hauptspeicherort, der mit einem Ziel verbunden wird.

Eintrag

Ein Unterbrechungseintrag enthält eine Kunstanschrift nach einer Angabe und einen Zeiger nach dem Grundfeld, mit dem die Kunstanschrift verwandelt wird.



Z Grundfeldzeiger

A Angabekunstanschrift

Quelle

Die Quelle ist die Einheit, die die Unterbrechung beginnt.

Ablauf

Eine Unterbrechung findet statt, wenn die Quelle einen Unterbrechungseintrag in das Unterbrechungstor des Ziels schreibt.

- 1. Die Quelle schreibt den Eintrag in das Tor des Ziels.
- 2. Das Ziel übersetzt die Eintragskunstanschrift mit dem Grundfeld, den der Eintraggrundfeldzeiger zeigt.
- 3. Das Ziel verarbeitet die Angabe, die die gerade ausgegebene Wahranschrift zeigt.

Das Ziel muss den Anweisungskreislauf anfangen, nachdem es die Angabe verarbeitet hat.

Teil III Ausführung

Betrieb

Im ESER folgen die Recheneinheiten einen genauen Betrieb.

Anweisungskreislauf

Eine Recheneinheit folgt dem Anweisungskreislauf.

- 1. Die Einheit liest eine Anweisung.
- 2. Wenn die Anweisung nicht erkannt wird, findet der Sonderfall AEA statt.
- 3. Die Einheit macht alle Zugriffe, die vor der Anweisung gemacht werden sollen.
- 4. Die Einheit führt die Anweisung aus.
- 5. Die Einheit macht alle Zugriffe, die nach der Anweisung gemacht werden sollen.

Sonderfälle

Wenn ein Sonderfall statt findet, führt die Einheit eine Falle aus.

Eine Falle ist ein besonderes Verfahren, das den Zustand der Einheit beim Sonderfall als Eingabe bekommt.

Recheneinheiten

Im ESER werden die Recheneinheiten nach einem bestimmten Entwurf gebaut.

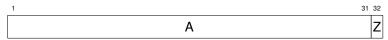
Nahspeicher

Der Nahspeicher hängt nicht vom Hauptspeicher ab.

0-15 - Angaben

1	32
0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

AZ – Anweisungszeiger



- A Zeiger
- Z Zustand
 - 0 Laufend
 - 1 Stehend

ZE - Zustandseintrag

1	20 21									
	G		0000000	0 0 B 0						
33				64						
		AZ								

- G Grundfeldzeiger
- B Bedingung
- AZ Anweisungszeiger

Angaben

Eine Angabe kann entweder eine Standbeistrichzahl oder eine Gleitbestrichzahl sein.

Standbeistrichzahlen

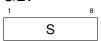
Sei $Z_U(S, M)$ die Zahl, die eine Stellenkette S mit wenigsten Macht M in einer unvorzeichenden Deutung ausdrückt.

$$Z_U(S, M) = 2^M \sum_{i=1}^{|S|} 2^{|S|-i} S_i$$

Sei $Z_Z(S, M)$ die Zahl, die eine Stellenkette S mit wenigsten Macht M in einer vorzeichenden Deutung ausdrückt.

$$Z_Z(S, M) = 2^M \left(-2^{|S|-1} S_1 + \sum_{i=2}^{|S|} 2^{|S|-i} S_i \right)$$

U/Z1



U/Z2



U/Z4



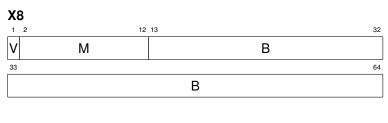
Gleitbeistrichzahlen

Sei X(V, M, B) die Zahl, die eine Vorzeichenstelle V, eine Machtstellenkette M und eine Bruchstellenkette B ausdrücken.

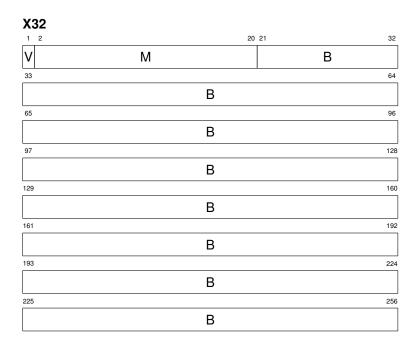
$$X(V, M, B) = (-1)^{V} 2^{Z_{U}(M,0) - 2^{|M|-1}} Z_{U}(B, -1 - |B|)$$

X4





X16				
1 2		16 17		32
V	M		В	
33		·		64
		В		
65				96
		В		
97				128
		В		



Anweisungen

Eine Anweisung beschreibt eine Änderung des Zustands der Einheit. Jede Anweisung hat einige **Gestalten**.

Regelungsanweisungen

Eine Regelungsanweisung ändert die Ausführung des Verfahrens, wenn ihre Bedingung befriedigt wird. Jede Stelle der Anweisungsbedingung bestimmt einen möglichen Wert der ZE-Bedingung, und die Anweisungsbedingung wird befriedigt, wenn die ZE-Bedingung einen Wert hat, dessen Anweisungsbedingungsstelle 1 gleicht.

Eine Regelungsanweisung hat drei Gestalten.

Beständergestalt



In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort R;
- ist die Quelle W.

Hauptspeichergestalt

1	3	4	5	8	9	12	13	16	17 32	2
0	1 0	*		В		R	Q		A	

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort R;
- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und des Nahspeicherortes Q bestimmt.

Nahspeichergestalt

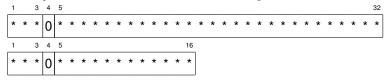
1		3	4	5	8	9	12	13	16
1	1	0	*		В		R	Q	

In dieser Gestalt sind das Ziel und die Quelle die Nahspeicherorte R und Q.

WGL - Weglass

Nach dieser Anweisung:

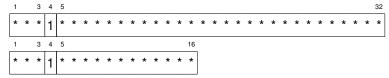
- gleicht AZ der Zugabe AZ und der Quelle;
- gleicht das Ziel AZ vor der Ausführung.



SPR - Sprung

Nach dieser Anweisung:

- gleicht AZ der Quelle;
- gleicht das Ziel AZ vor der Ausführung.



Bewegungsanweisungen

Eine Bewegungsanweisung beschreibt eine Bewegung Angabe zwischen dem Hauptspeicher und dem Nahspeicher.

BWG - Bewegung

Nach dieser Anweisung:

- · wird das Ziel durch die Quelle ersetzt;
- wird die ZE-Bedingung so geändert.
 - 00 nulle Quelle
 - 01 positive Quelle
 - 10 negative Quelle

Diese Anweisung hat vier Gestalten.

Beständergestalt

1	8	9	12	13 32
0 0 1 1 0	0 0 0		Z	W

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- ist die Quelle W.

Hauptspeichergestalt

1 8	9 12	13 16	17	18 20	21 32
01110000	Z	Q	Ä	G	Α

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe von A und vom Nahspeicherort Q bestimmt;

sonst:

- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Q bestimmt;
- wird A zum Nahspeicherort Q nach der Anweisung zugegeben.

1 8	9	12 13	16 17 18 2	0 21	32
10110000	Z	Q	Ä G	А	

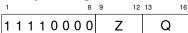
In dieser Gestalt:

wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe von A und vom Nahspeicherort
 Z bestimmt;

sonst:

- wird A zum Nahspeicherort Z bevor der Anweisung zugegeben;
- ist das Ziel der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Z bestimmt;
- ist die Quelle der Nahspeicherort Q.

Nahspeichergestalt



In dieser Gestalt sind das Ziel und die Quelle die Nahspeicherorte Z und Q.

UWG – Ungeschnittende Bewegung

Der Ablauf dieser Anweisung hängt von der Gestalt ab.

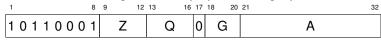
Diese Anweisung hat zwei Gestalten.



In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und des Nahspeicherortes Q bestimmt.

Außerdem wird der genaue Hauptspeicherort gespeichert.



In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und des Nahspeicherortes Z bestimmt;
- ist die Quelle der Nahspeicherort Q.

Außerdem scheitert diese Anweisung, wenn eine Schreibung zu dem genauen Hauptspeicherort nach der letzten **UWG** danach statt gefunden ist.

VWE - Verfahrenwechsel

Der Ablauf dieser Anweisung hängt von der Gestalt ab.

Diese Anweisung hat zwei Gestalten.

1				8	9		12	13		16	17	32
0 1 1	1 0	0	1	0		R			Q		A	

In dieser Gestalt:

- wird ZE in den Hauptspeicherort gespeichert, den der Nahspeicherort R bestimmt;
- wird ein neuer Zustandseintrag aus dem Hauptspeicherort geladen, den die Zugabe von A und vom Nahspeicherort Q bestimmt.

1							8	9		12	13		16
1	1	1	1	0	0	1	0		R			Q	

In dieser Gestalt:

- wird ZE in der Hauptspeicherort gespeichert, den der Nahspeicherort R bestimmt;
- wird ein neuer Zustandseintrag aus dem Hauptspeicherort geladen, den der Nahspeicherort Q bestimmt.

UTB - Unterbrechung



In dieser Anweisung:

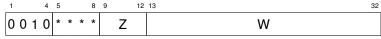
- ist die Quelle die Paar Nahspeicherorte (Q, Q + 1);
- ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe von A und vom Nahspeicherort Z bestimmt.

Stellenweiseanweisungen

Eine Stellenweiseanweisung beschreibt eine Rechnung über einzelne Stellen.

Jede Stellenweiseanweisung hat vier Gestalten.

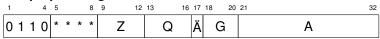
Beständergestalt



In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- ist die Quelle W.

Hauptspeichergestalt



In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe von A und vom Wert Q bestimmt;

sonst:

- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Q bestimmt;
- wird A zum Nahspeicherort Q nach der Anweisung zugegeben.

1			4	5			8	9		12	13		16	17	18	20	21	32
1	0	1	0	*	*	*	*		Z			Q		Ä		G		Α

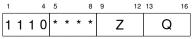
In dieser Gestalt:

• wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe von A und vom Wert Z bestimmt;

sonst:

- wird A zum Nahspeicherort Z vor der Anweisung zugegeben;
- ist das Ziel der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Z bestimmt;
- ist die Quelle der Nahspeicherort Q.

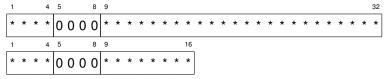
Nahspeichergestalt



In dieser Gestalt sind das Ziel und die Quelle die Nahspeicherorte Z und Q.

LVS - Linksverschiebung

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach links verschoben.



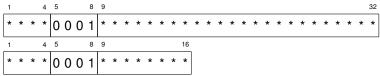
Die ZE-Bedingung wird so geändert:

00 nulles Ergebnis

11 nichtnulles Ergebnis

RNS - Rechtsnullverschiebung

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach rechts verschoben. Die linken Stellen werden auf 0 gestellt.



Die ZE-Bedingung wird so geändert:

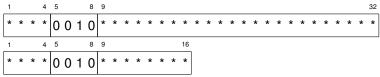
00 nulles Ergebnis

01 positives Ergebnis

10 negatives Ergebnis

RZS - Rechtsvorzeichenverschiebung

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach rechts verschoben. Die linken Stellen werden auf den Wert der ersten Stelle des Ziels vor der Anweisung gestellt.



Die ZE-Bedingung wird so geändert:

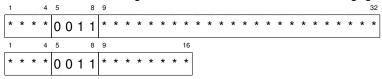
00 nulles Ergebnis

01 positives Ergebnis

10 negatives Ergebnis

DRH - Umdreh

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach rechts gedreht.

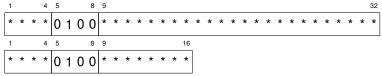


Die ZE-Bedingung wird so geändert:

- 01 positives Ergebnis
- 10 negatives Ergebnis

UND - Durchschnitt

Nach dieser Anweisung wird jede Stelle des Ziels durch den Durchschnitt der entsprechenden Stellen des Ziels und der Quelle ersetzt.

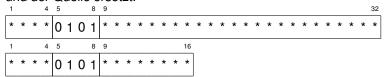


Die ZE-Bedingung wird so geändert:

- 00 nulles Ergebnis
- 11 nichtnulles Ergebnis

ODR – Vereinigung

Nach dieser Anweisung wird jede Stelle des Ziels durch die Vereinigung der entsprechenden Stellen des Ziels und der Quelle ersetzt.

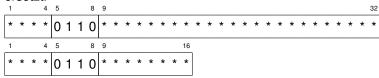


Die ZE-Bedingung wird so geändert:

- 00 nulles Ergebnis
- 11 nichtnulles Ergebnis

NIC - Nicht

Nach dieser Anweisung wird jede Stelle des Ziels durch den Wechsel der entsprechenden Stellen der Quelle ersetzt.



Die ZE-Bedingung wird so geändert:

- 01 positives Ergebnis
- 10 negatives Ergebnis

VZW - Vorzeichenwechsel

Nach dieser Anweisung wird das Ziel durch den Wechsel der Quelle ersetzt.

In der Beständergestalt wird die Quelle nullweitert.



Die ZE-Bedingung wird so geändert:

01 positives Ergebnis

10 negatives Ergebnis

Rechenanweisungen

Eine Rechenanweisung beschreibt eine Rechnung.

Alle Rechenanweisungen rechnen Standbeistrichzahlen.

Jede Rechenanweisung hat vier Gestalten.

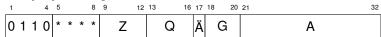
Beständergestalt



In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- ist die Quelle W.

Hauptspeichergestalt

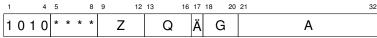


In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe von A und vom Nahspeicherort Q bestimmt;

sonst:

- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Q bestimmt;
- wird A zum Nahspeicherort Q nach der Anweisung zugegeben.



In dieser Gestalt:

 wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe von A und vom Nahspeicherort Z bestimmt;

sonst:

- wird A zum Nahspeicherort Z bevor der Anweisung zugegeben;
- ist das Ziel der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Z bestimmt;
- ist die Quelle der Nahspeicherort Q;

Nahspeichergestalt

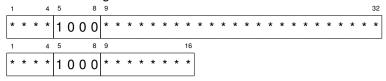
1			4	5			8	9		12	13		16
1	1	1	0	*	*	*	*		Z			Q	

In dieser Gestalt sind das Ziel und die Quelle die Nahspeicherorte Z und Q.

ZGB - Zugabe

Nach dieser Anweisung wird die Quelle zum Ziel zugegeben.

In der Beständergestalt wird die Quelle vorzeichenweitert.



Die ZE-Bedingung wird so geändert:

00 nulles Ergebnis

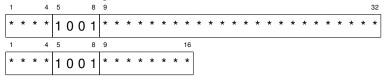
01 positives Ergebnis

10 negatives Ergebnis

UNT - Unterschied

Nach dieser Anweisung wird die Quelle vom Ziel ausgenommen.

In der Beständergestalt wird die Quelle vorzeichenweitert.



Die ZE-Bedingung wird so geändert:

00 nulles Ergebnis

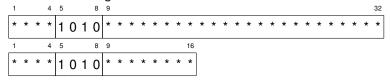
01 positives Ergebnis

10 negatives Ergebnis

VFL - Verfaltung

Nach dieser Anweisung wird die Quelle vom Ziel verfielt.

In der Beständergestalt wird die Quelle vorzeichenweitert.



Die ZE-Bedingung wird so geändert:

00 nulles Ergebnis

01 positives Ergebnis

10 negatives Ergebnis

VTL - Verteilung

Nach dieser Anweisung wird die Quelle vom Ziel verteilt.

In der Beständergestalt wird die Quelle vorzeichenweitert.

1			4	5			8	9																							32
*	*	*	*	1	0	1	1	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
1			4	5			8	9							16																
*	*	*	*	1	0	1	1	*	*	*	*	*	*	*	*																

Die ZE-Bedingung wird so geändert:

- 00 nulles Ergebnis
- 01 positives Ergebnis
- 10 negatives Ergebnis

Durchgangeinheiten

Die Durchgangeinheiten vereinfachen die Angabeübertragung zu und aus dem Hauptspeicher. Jede Durchgangeinheit besteht aus einem **Gerät** und einer **Ausführungseinheit**. Hier wird beschrieben der Entwurf der Ausführungseinheit.

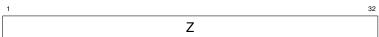
Nahspeicher

AZ – Anweisungszeiger

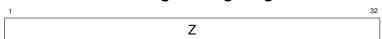
1 30 31 32 A O Z

- A Zeiger
- Z Zustand
 - 0 Laufend
 - 1 Stehend

UTZ – Unterbrechungstorzeiger



UEZ – Unterbrechungseintragszeiger



ZE - Zustandseintrag



- G Grundfeldzeiger
- S Sonderfallzeichen

- B Bedingung
- AZ Anweisungszeiger
- UTZ Unterbrechungstorzeiger
- UEZ Unterbrechungseintragzeiger

Anweisungen

Jede Anweisung zeigt den Einheitszustand an.



- Z Zustand
 - 0 Laufend
 - 1 Stehend
- U Unterbrechung

Nach jeder Anweisung:

- gleicht Z von AZ Z von der Anweisung;
- wenn die U-Stelle 1 gleicht, schreibt die Einheit in UTZ den Unterbrechungseintrag, den UEZ bestimmt.

Regelungsanweisung

Eine Regelungsanweisung ändert die Ausführung des Verfahrens.

Die haben zwei Gestalten.

Speichergestalt

In dieser Gestalt wird AZ dem Wert im Hauptspeicherort gleichen, den die Zugabe von AZ und von A bestimmt.

1	2	3	4	5			10	11	33	2
*	*	0	0	0	0 0	0 0	0		А]

Beständergestalt

In dieser Gestalt wird AZ der Zugabe von AZ und von A gleichen.

1	2	3	4	5	1	0 11	32
*	*	0	1	0 0 0	00		Α

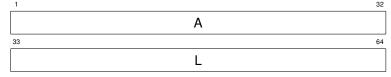
Übertragungsanweisung

Eine Übertragungsanweisung beschreibt eine Angabeübertragung zwischen dem Hauptspeicher und dem Gerät. Eine Übertragungsanweisung hat zwei Gestalten.

Speichergestalt



In dieser Gestalt zeigt die Zugabe von AZ und von A die Beschreibung einer Übertragung.



A Anschrift

L Länge

Beständergestalt

1	2	3	4	5			10	11		3:	2
*	*	1	1	0	0 0	0 0	*		L]
33										6	4
								А]

In dieser Gestalt:

- ist L die Zahl Achtheiten zu übertragen;
- ist die Zugabe von AZ und von A die Anschrift des Orts, der an der Übertragung beteiligt ist.

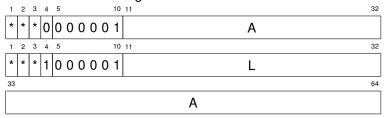
Lesung

Nach dieser Anweisung wird die bestimmte Zahl Achtheiten vom Hauptspeicher in das Gerät übertragen.

1	2	3	4	5					10	11					32
*	*	*	0	0	0	0	0	0	0			P	١		
1	2	3	4	5					10	11					32
*	*	*	1	0	0	0	0	0	0			L	-		
33															64
											Α				

Schreibung

Nach dieser Anweisung wird die bestimmte Zahl Achtheiten vom Gerät in den Hauptspeicher übertragen.



Betrieb

Verfahren

Die Durchgangeinheit fängt ein Verfahren an, wenn sie mit einem Zustandseintrag unterbrochen wird, in dem Z von AZ **Laufend** ist.

Fallen

Die Durchgangeinheit schreibt ZE zum Hauptspeicherort, der UTZ + 4 folgt.

Dann führt die Durchgangeinheit ein Verfahren aus, das aus einer einzigen Regelungsanweisung mit der folgenden Felden besteht:

- Z gleich 1;
- *U* gleich 1;
- · A gleich 0.