

TD Chapitre 06 : L'Assembleur

Objectifs

- Comprendre les deux passes de l'assembleur
- Construire une table des symboles
- Encoder des instructions manuellement
- Utiliser les directives et le literal pool

Durée estimée : 1h30

Exercice 1 : Les Deux Passes

Objectif : Comprendre pourquoi deux passes sont nécessaires

1.1 Analyse du problème

Analysez ce code :

```
B end  
MOV R0, #1  
ADD R0, R0, #2  
end:  
HALT
```

Pourquoi l'assembleur ne peut-il pas traduire `B end` en un seul passage ?

► Solution

1.2 Table des symboles

Construisez la table des symboles pour ce code :

```
.text
start:
    MOV R0, #0
loop:
    ADD R0, R0, #1
    CMP R0, #10
    B.LT loop
end:
    HALT
```

Rappel : Chaque instruction fait 4 octets. Adresse de départ = 0x0000.

► Solution

Exercice 2 : Encodage d'Instructions

Objectif : Encoder des instructions en binaire

2.1 Format ALU avec immédiat

Encodez ADD R1, R2, #10 en binaire.

Format : [cond:4][001][opcode:4][S:1][Rn:4][Rd:4][imm12:12]

Champ	Valeur
cond	1110 (AL)
class	001 (imm)
opcode	0100 (ADD)
S	?
Rn	?
Rd	?
imm12	?

► Solution

2.2 Format ALU avec registre

Encodez `SUB R3, R4, R5` en binaire.

Format : `[cond:4][000][opcode:4][S:1][Rn:4][Rd:4][00000000][Rm:4]`

► Solution

2.3 MOV avec immédiat

Encodez `MOV R0, #255` en binaire.

Indice : MOV utilise opcode 1101 et Rn = 0000.

► Solution

Exercice 3 : Branchements

Objectif : Calculer les offsets de branchement

3.1 Offset de branchement

Pour ce code :

```
0x0000: B loop
0x0004: ADD R0, R0, #1
0x0008: loop:
0x0008: SUB R1, R1, #1
```

Calculez l'offset encodé dans **B loop**.

Rappel : offset = (cible - PC - 8) / 4

► **Solution**

3.2 Branchement arrière

Pour ce code :

```
0x0000: loop:  
0x0000: ADD R0, R0, #1  
0x0004: CMP R0, #10  
0x0008: B.LT loop
```

Calculez l'offset encodé dans `B.LT loop`.

► Solution

Exercice 4 : Directives

Objectif : Comprendre les directives d'assemblage

4.1 Section .data

Quelle est la taille et le contenu en mémoire de :

```
.data
x:      .word 42
y:      .word 0x1234
msg:    .asciz "Hi"
```

► Solution

4.2 Alignement

Pourquoi `.align 2` est-il important après une chaîne ?

```
.data
msg:    .asciz "A"
        .align 2
val:    .word 123
```

► Solution

Exercice 5 : Literal Pool

Objectif : Comprendre le mécanisme des grandes constantes

5.1 Pseudo-instruction

Que génère l'assembleur pour :

```
LDR R0, =0xDEADBEEF  
ADD R0, R0, #1  
HALT
```

► Solution

5.2 Quand utiliser =

Pour chaque cas, indiquez si = est nécessaire :

Instruction	= nécessaire ?
MOV R0, #10	?
MOV R0, #1000	?
LDR R0, =0xFFFFFFFF	?
ADD R1, R1, #255	?

► Solution

Exercice 6 : Programme Complet

Objectif : Analyser un programme assembleur complet

Code

```
.text
.global _start
_start:
    LDR R0, =array      ; Adresse du tableau
    MOV R1, #0          ; Somme
    MOV R2, #5          ; Compteur
loop:
    LDR R3, [R0]        ; Charger élément
    ADD R1, R1, R3      ; Ajouter à la somme
    ADD R0, R0, #4      ; Élément suivant
    SUB R2, R2, #1      ; Décrémenter compteur
    CMP R2, #0
    B.NE loop
    HALT

.data
array: .word 1, 2, 3, 4, 5
```

Questions

1. Combien d'instructions dans `.text` ?
2. Quelle est la table des symboles ?
3. Que vaut R1 à la fin ?

► Solution

Récapitulatif

Compétences validées

- [] Expliquer les deux passes de l'assembleur
- [] Construire une table des symboles
- [] Encoder une instruction en binaire
- [] Calculer un offset de branchemet
- [] Utiliser les directives et le literal pool

Prochaine étape

TP Chapitre 06 : Utiliser l'assembleur sur le simulateur web

Référence : Livre Seed, Chapitre 06 - Assembleur