

Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Engenharia de Computação

Armazenamento e organização de dados em Assembly Assembly para MSP430

Daniel Moraes - Engenharia de Computação

UnB - Universidade Federal de Brasilia Daniel Moraes da Silva E-mail: daniel8moraess@gmail.com Professor –Dr. Cristhian Ivan Riaño Jaimes



Assembly O que é?

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Morae - Engenharia de Computação

Assembly é uma linguagem de montagem ou de baixo nivel, a qual está diretamente relacionada à aquitetura do computador (hardware). A sim, cada processador possui suas propias particularidades na linguagem assembly. Prorgamar em assembly é basicamente substituir os códigos de máquinas por uma linguagem mais simbólica.

rot: mov.b 0x007,R6 ;Move número 7 para Registrador R6



Assembly O que é?

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Morae - Engenharia de Computação

Assembly é uma linguagem de montagem ou de baixo nivel, a qual está diretamente relacionada à aquitetura do computador (hardware). A sim, cada processador possui suas propias particularidades na linguagem assembly. Prorgamar em assembly é basicamente substituir os códigos de máquinas por uma linguagem mais simbólica.

rot: mov.b 0x007,R6; Move número 7 para Registrador R6 0011000111000110101



Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Mora - Engenhari de Computação

- Acesso direto e maior proximidade do Harware
- Mais eficiente, n\u00e3o gera c\u00f3digos sup\u00e9rfluos
- Desenvolver rotinas mais eficazes para incorporá-las em programas de alto nível
- Programas exigem menos memória e são melhores otimizados conforme a arquitetura trabalhada



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Acesso direto e maior proximidade do Harware
- Mais eficiente, não gera códigos supérfluos
- Desenvolver rotinas mais eficazes para incorporá-las em programas de alto nível
- Programas exigem menos memória e são melhores otimizados conforme a arquitetura trabalhada



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Acesso direto e maior proximidade do Harware
- Mais eficiente, não gera códigos supérfluos
- Desenvolver rotinas mais eficazes para incorporá-las em programas de alto nível
- Programas exigem menos memória e são melhores otimizados conforme a arquitetura trabalhada



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Acesso direto e maior proximidade do Harware
- Mais eficiente, n\u00e3o gera c\u00f3digos sup\u00e9rfluos
- Desenvolver rotinas mais eficazes para incorporá-las em programas de alto nível
- Programas exigem menos memória e são melhores otimizados conforme a arquitetura trabalhada



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Acesso direto e maior proximidade do Harware
- Mais eficiente, n\u00e3o gera c\u00f3digos sup\u00e9rfluos
- Desenvolver rotinas mais eficazes para incorporá-las em programas de alto nível
- Programas exigem menos memória e são melhores otimizados conforme a arquitetura trabalhada



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Hardware: Registradores,organização da memória,periféricos,arquitetura,etc.
- Conceitos binários
- Conhecer o conjunto de instruções do processador



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Hardware: Registradores,organização da memória,periféricos,arquitetura,etc.
- Conceitos binários
- Conhecer o conjunto de instruções do processador



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Hardware: Registradores,organização da memória,periféricos,arquitetura,etc.
- Conceitos binários
- Conhecer o conjunto de instruções do processador



Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Hardware: Registradores,organização da memória,periféricos,arquitetura,etc.
- Conceitos binários
- Conhecer o conjunto de instruções do processador



MSP430 Arquitetura

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Mora - Engenhari de Computaçã

Os MSP430 são microcontroladores RISC de 16 bits voltados para aplicações de baixo consumo de energia. A Texas Instruments chama suas placas de desenvolvimento de LaunchPads. A placa utilizada é a MSP430-F5529 cujo foco é o desenvolvimento de aplicações com conectividade USB



MSP430-F5529

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Moraes
- Engenharia
de
Computação





Tabela ASCII Padrão

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Moraes
- Engenharia
de
Computação

TABELA ASCII PADRÃO

	0_	1_	2	3_	4_	5_	6_	7_
_0	NUL	DLE	SP	0	@	P		р
_1	SOH	DC1	1	1	A	Q	a	q
2	STX	DC2		2	В	R	b	r
3	ETX	DC3	#	3	C	S	С	S
4	EOT	DC4	\$	4	D	T	d	t
5	ENQ	NAK	%	5	E	U	е	u
6	ACK	SYN	&	6	F	V	f	V
7	BEL	ETB		7	G	W	g	W
_8	BS	CAN	(8	Н	X	h	X
9	HT	EM)	9	1	Y	i	у
A	LF	SUB		1	J	Z	l i	Z
В	VT	ESC	+	1	K	1	k	1
C	FF	FS		<	L	1	- 1	
D	CR	GS		=	M	1	m	1
E	so	RS		>	N	۸	n	~
F	SI	UP	1	?	0	1000	0	DEL

Exemplos:

símbolo 'A' = código ASCII 41h símbolo 'B' = código ASCII 42h

símbolo 'B' = código ASCII 42h símbolo 'a' = código ASCII 61h símbolo 'z' = código ASCII 7Ah



Mostrando algumas implementações Bubble Sort em Assembly

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Morae - Engenharia de

```
workspace v8 - RubbleSort/main.asm - Code Composer Studio
File Edit View Navigate Project Run Scripts Window Help
| 🗂 + 🖟 🖟 🐞 | 🔞 | 🎋 + l 🙉 + l 🚳 + l 🔗 + l 👂 👔 | 😘 🗘 + l 🐎 +
🌓 Project Explorer 🛭 🕒 😘 🔻 🖽 🗓 😘 main.asm 🔝 main.asm 🖂 😘 main.asm
> # arvore_OF
                                          24 :Main loop here
> # anvore OS
                                          25 ;Daniel Moraes da Silva - Engenharia de Computação UnB
> # arvore_PO
> 🕮 basico treino
> Basico2_configs com pull-down
                                                                                            :Inicia R5(registror) como indereco de memoria do vetor
                                                        mov.b
s Can blinks
                                                        mov.b
                                                                    #8.R18
                                                                                            :indicador de trocas>> Diz de denois de nercorrer houve TROCAS
                                                                                            :tamanho do vetor + 1 >> parametro para percorrer o vetor
> BubbleSort [Active - Debug]
                                                                    #11.R4
                                                        mov.b
                                                                    #8.R6
                                                                                            cinidice da esquerda inicia com 0
> # codigo_aula
                                                                    #1,87
                                                                                            ;indice da direiro inicia com 1
> ## Compara
                                                        call
                                                                    #perc
                                                                                            jsubrotina para percorrer o vetor
> 3 compara_treino
> 2 contador0-10
                                          35 perc:
                                                        dec
                                                                                            ;decrementa 1 do tamanho do vetor >> "quando for 0 significa q o vetor foi totalmente percorrido"
                                                                    return
                                                                                            ;se R4 = 0 -> ir para return
> # daniel exemplo sensor
                                                        cmp.b
                                                                    vetor(R6), vetor(R7)
                                                                                            ;compara o elemento do atual indice R7 com o atual indice de R6
> # danieltest2
                                          38
                                                                                            ise o elemento do indice R7 for menor -> ir para TROCAR//caso contrario, continua processo
                                                        ilo
> # debounce pwm
                                                         add.b
                                                                    #1,R6
                                                                                            ¡desloca R6 uma casa para direita
> 100 Ensaio 1
                                                        add b
                                                                    #1.R7
                                                                                            :desloca R7 uma casa para direita
> # Ensaio 3
                                                                                            ;volta a percorrer
> 1 Ensaio 4
                                          43 trocars
                                                        mov.b
                                                                    vetor(R6).R8
                                                                                            ;mover o elemento do indice R6 para R8
> # Ex1_m1
                                                        mov.b
                                                                    vetor(R7),R9
                                                                                            imover o elemento do indice R7 para R9
> 1 Ex2 m1
                                                        mov.b
                                                                    RS. vetoc(R7)
                                                                                            imovendo valor contido em RS para o elemento do vetor de inidice R7
> Bxemp_Sensor_AlunoX
                                          46
                                                                    R9.vetor(R6)
                                                                                            :movendo valor contido em R9 para o elemento do vetor de inidice R6
> 5 fibonacci
                                                        add.b
                                                                    #1,R6
                                                                                            ¡desloca R6 uma casa para direita
                                                        add b
> 1 InterruptExTI
                                                                    #1.R7
                                                                                            :desloca R7 uma casa para direita
                                                        add.b
                                                                    #1,R10
                                                                                            radiciona 1 em R10 >>> CONTADOR DE TROCA
> 👺 liga led pelo botao_treino
                                                        call
                                                                    #perc
                                                                                            :volta a percorrer o vetor
> 1 M2 ex 1
> 1 M2_ex_2
                                                                    #11.84
                                                                                            restaura o parametro usado para percorrer o vetor
> ## M2 ex 3
                                                        mov.b
> # M2_ex_4
                                                        mov.b
                                                                    #1.R7
                                                                                            :restaura o indice R7
                                                        sub.b
                                                                    R6,R10
                                                                                            [IDENTIFICAR SE HOUVE TROCA! subtrai o valor do contador de trocas R10
> $ M2_ex_5
                                                                                            ise for igual a zero não tem resto >> RIO = 0 = RG logo o vetor está ordenado >> chama FIM
                                                        1z
> ## M2 ex 6
                                                        clr
                                                                    818
                                                                                             ¡caso contrario >> limpa o indicador de trocas
> # M2_ex 8
                                                        call
                                                                    #perc
                                                                                            :chama subrotina perc (percorrer) percorrer novamente
> ## Ordenar Vetor letrs
                                         $60 fin:
> 144 Ordenar Vetor2.0
> A OrdenV Errado OK
> 1 OrdenVe Errado OK
                                                                    3,0,1,8,7,2,5,4,6,9
                                                                                            ;declaração de elementos contidos no vetor
> 1 Problems 1.0 M1
> 👸 prova
                                          66: Stack Pointer definition
> # Pv1 1
> # pv1Q3
                                                       .global STACK END
> # PWM_dut cycle
> # Q10
> 15 011
                                          72: Interrupt Vectors
 > # Q12_A
> # Q12 B
                                                       .sect ".reset"
                                                                                       : MSP430 RESET Vector
 > # 05
                                                       .short RESET
```



Mostrando algumas implementações Bubble Sort em Assembly

workspace v8 - RubbleSort/main.asm - Code Composer Studio

52 return: mov.b #11.84

mov.b #0,R6

> 1 05

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Morae - Engenharia File Edit View Navigate Project Run Scripts Window Help | 🗂 + 🖟 🖟 🐞 | 🔞 | 🎋 + l 🙉 + l 🚳 + l 🔗 + l 👂 👔 | 😘 🗘 + l 🐎 + 🌓 Project Explorer 🛭 🕒 😘 🔻 🖽 🗓 😘 main.asm 🔝 main.asm 🖂 😘 main.asm > # arvore_OF 2: MSP430 Assembler Code Template for use with TI Code Composer Studio > # anvore OS > # arvore_PO > 🕮 basico treino > 3 basico2_configs com pull-down .cdecls C.LIST, "msp430.h" : Include device header file s Can blinks > BubbleSort [Active - Debug] ; Export program entry-point to > # codigo_aula ; make it known to linker. > ## Compara > 3 compara_treino : Assemble into program memory. > 2 contador0-10 .cetain ; and retain current section. > # daniel exemplo sensor retaincefs ; And retain any sections that have > # danieltest2 references to current section. > # debounce pwm > 100 Ensaio 1 > # Ensaio 3 19 RESET mov.w # STACK FND.SP > 1 Ensaio 4 28 StopWDT mov.w #MDTPW/MDTHOLD.&MDTCTL : Stop watchdog timer > # Ex1_m1 > 1 Ex2 m1 > Bxemp_Sensor_AlunoX 24 :Main loop here > 🚝 fibonacci 25 ¡Daniel Moraes da Silva - Engenharia de Computação UnB 26 :BubbleSort > 1 InterruptExTI > 👺 liga led pelo botao_treino mov.b :Inicia R5(registror) como indereco de memoria do vetor > 1 M2 ex 1 mov.b ;indicador de trocas>> Diz de depois de percorrer houve TROCAS > 1 M2_ex_2 #11.R4 :tamanho do vetor + 1 >> parametro para percorrer o vetor > ## M2 ex 3 mov.b #9.86 > # M2_ex_4 mov.b #1.R7 :indice da direiro inicia com 1 call #perc > \$ M2_ex_5 > ## M2 ex 6 35 perc: ;decrementa 1 do tamanho do vetor >> "quando for 0 significa q o vetor foi totalmente percorrido" > # M2_ex 8 1z return :se R4 = 0 -> ir para return > ## Ordenar Vetor letrs cmp.b vetor(R6), vetor(R7) ;compara o elemento do atual indice R7 com o atual indice de R6 110 trocar ise o elemento do indice R7 for menor -> ir para TROCAR//caso contrario, continua processo > 144 Ordenar Vetor2.0 add b #1,R6 ¡desloca R6 uma casa para direita > A OrdenV Errado OK #1.R7 :desloca R7 uma casa para direita > 1 OrdenVe Errado OK call #perc ;volta a percorrer > 1 Problems 1.0 M1 > 👸 prova 43 trocar: mov.b vetor(R6),R8 ;mover o elemento do indice R6 para R8 > # Pv1 1 mov.b vetor(R7),R9 :mover o elemento do indice R7 para R9 mov. h R8, vetor(R7) ;movendo valor contido em RS para o elemento do vetor de inidice R7 > # pv1Q3 R9.vetor(R6) :movendo valor contido em R9 para o elemento do vetor de inidice R6 > # PWM_dut cycle add.b #1,R6 ;desloca R6 uma casa para direita > # Q10 48 :desloca R7 uma casa para direita #1.R7 > 15 011 add.b #1,R10 ;adiciona 1 em R10 >>> CONTADOR DE TROCA call :volta a percorrer o vetor > # Q12_A > # Q12 B

:restaura o parametro usado para percorrer o vetor

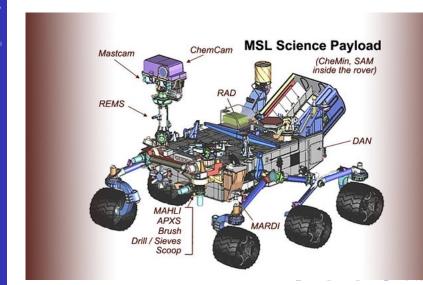
restaura o indice R6



Aplicações Curiosity Rover - NASA

Armazenamento e organização de dados em Assembly

- Engenhari de





Aplicações Curiosity Rover - NASA

Armazenamento e organização de dados em Assembly

Daniel Mora
- Engenhari
de
Computaçã

