



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

fbi
FACHBEREICH INFORMATIK

RECHNERARCHITEKTUR

SS2017

Termin 3

Arithmetische und logische Operationen

Name, Vorname	Matrikelnummer	Anmerkungen
Datum	Raster (z.B. Mi3x)	Testat/Datum

Legende: V:Vorbereitung, D: Durchführung, P: Protokoll/Dokumentation, T: Testat

Ziele:

Verständnis für arithmetische und logische Operationen. Ziel ist die Implementierung mit möglichst geringer Codegröße sowie das Erlernen und Festigen des Umgangs mit einer Entwicklungsumgebung.

Vorbereitung

Arbeiten Sie sich in die datenverarbeitenden Befehle des ARM-Prozessors ein:

Instruktion	Bedeutung
AND	$Rd = Op1 \text{ AND } Op2$
EOR	$Rd = Op1 \text{ EOR } Op2$
SUB	$Rd = Op1 - Op2$
RSB	$Rd = Op2 - Op1$
ADD	$Rd = Op1 + Op2$
ADC	$Rd = Op1 + Op2 + \text{Carry}$
SBC	$Rd = Op1 - Op2 - \text{Carry}$
RSC	$Rd = Op2 - Op1 - \text{Carry}$
TST	setzt Condition Codes bzgl. $Op1 \text{ AND } Op2$
TEQ	setzt Condition Codes bzgl. $Op1 \text{ EOR } Op2$
CMP	setzt Condition Codes bzgl. $Op1 - Op2$
CMN	setzt Condition Codes bzgl. $Op1 + Op2$
ORR	$Rd = Op1 \text{ ORR } Op2$
MOV	$Rd = Op2$
BIC	$Rd = Op1 \text{ AND NOT } Op2$
MVN	$Rd = \text{NOT } Op2$ (Einerkomplement)

Aufgabe 1:

Was leisten die folgenden beiden Befehle?

MOV R0, R1, LSR #3 _____

ADD R0, R1, R1, LSL #4 _____

Aufgabe 2:

Überlegen Sie sich, mit welchen Befehlen Sie die einzelnen Flags (NZCV) gesetzt bekommen. Im Register R0 steht 0x1 und im Register R1 steht 0x80000000.

Zum Beispiel: ADDS R2, R0, R1 @setzt nur das Vorzeichen-Flag

Aufgabe 3:

Füllen Sie die unten stehende Tabelle aus.

Die Register haben folgende Werte:

R0 = 0xAABBCCDD

R1 = 0xFFBBFFBB

R2 = 0xFFFFFFFF

R3 = zum Beispiel Ihre Matrikelnummer (rechtsbündig, Hexadezimalzahl)

R4 = 0x3

R5 = 0x2

R6 = 0x7ffffff

R7 = 0x80000000

Instruktion	R9 (hexadez.)	Zusatzfrage	Antwort
ANDS R9, R0, R3		Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
EOR R9, R3, R3		Gilt das Ergebnis für jeden Wert in R3?	Ja/Nein
SUBS R9, R7, #3		Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
RSBS R9, R5, #3		Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
ADDS R9, R4, #12		Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
ADDS R9, R6, R4		Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
TST R4, #1	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
TEQ R4, R4	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
CMP R5, R4	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
CMN R2, R5	-	Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?	_ _ _ _
ORR R9, R0, R3			
MOV R9, #126			
BIC R9, R0, R1			
BIC R9, R2, #15			
MVN R9, R1			

Arbeitsverzeichnis:

Melden Sie sich mit Ihre Fachbereichszugangsdaten (istxxxxx/Passwort) an. Kopieren Sie sich vom zur Verfügung stehende Netzwerklaufwerk (/mnt/Originale/ra) das Verzeichnis raSS2017 in Ihr Arbeitsverzeichnis. Wechseln Sie in das Verzeichnis ~/raSS2017/Termin3/. Starten Sie den snavigator und legen ein neues Projekt an.

Aufgabe 4:

Überprüfen Sie mit dem gegebenen Programmen „aufgabe1..3.S“) Ihre Lösungen der Aufgaben 1 bis 3

Aufgabe 5:

Es sind in den Registern R0 bis R3 Werte gegeben die Sie auf verschiedene Arten jeweils mit -1 multiplizieren (Vorzeichen umkehren, 2K-Wandlung) sollen. Überlegen Sie sich mindestens vier universell einsetzbare Verfahren, Testen und dokumentieren Sie Ihr Verfahren.

Aufgabe 6:

Schreiben Sie ein ARM-Assembler-Programm, welches die Byte1 und Byte2, sowie Byte3 und Byte4 in einem Register vertauscht. Beispiel: 0x1234ABCD -> 0x3412CDAB.

Rahmenbedingung: Es dürfen nur ausschließlich boolsche Operationen (in Kombination mit Schiebe- und Rotieroperationen) benutzt werden!

Versuchen Sie so wenige Codezeilen wie möglich zu erreichen.

Zusatzaufgabe 1:

Schreiben Sie ein ARM-Assembler-Programm, welches den Inhalt von zwei beliebigen Registern tauscht, ohne zusätzliche Register (neben den zwei zu tauschenden) zu verwenden.

Rahmenbedingung: Es dürfen nur ausschließlich boolesche Operationen (in Kombination mit Schiebe- und Rotieroperationen) benutzt werden!

Versuchen Sie so wenige Codezeilen wie möglich zu erreichen.

Der erforderliche Praktikumsbericht dient zu Ihrer Nachbereitung des Praktikums. Er beinhaltet die Formulierung der Lösungsidee, die Angabe der Größe der Programme in Bytes sowie den zeilenweisen kommentierten Quelltext. Haben Sie die Praktikumsberichte, für eine evtl. Kontrolle durch die Betreuer, dabei. Die Erstellung eines Berichts für jede Gruppe ist erlaubt.

Zu Aufgabe 1:

```
// Name:           Matrikelnummer:
// Name:           Matrikelnummer:
// Datum:

        .file      "aufgabe1.S"
        .text      @ legt eine Textsection fuer ProgrammCode + Konstanten an
        .align    2      @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren
Adresse liegen
                @ unteren 2 Bit sind 0
        .global   main    @ nimmt das Symbol main in die globale Sysmboltabelle auf
        .type    main,function

main:
        MOV R0, R1, LSR #2    @ ...
        ADD R0, R1, R1, LSL #3 @ ...

        bx      lr      @ Ruecksprung zum aufrufenden Programm
.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-,@ Programmgroesse berechnen

// End of File
```

Zu Aufgabe 2:

```
// Name:           Matrikelnummer:
// Name:           Matrikelnummer:
// Datum:

        .file      "aufgabe2.S"
        .text      @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
        .align    2      @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren
Adresse liegen
        @ unteren 2 Bit sind 0
        .global   main   @ nimmt das Symbol main in die globale Sysmboltabelle auf
        .type    main,function
main:
        MOV      r0, #0
        ADDS    r0, r0, r0      @ ...

        bx      lr
.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-main

// End of File
```

Zu Aufgabe 4:

```
// Name:      Matrikelnummer:
// Name:      Matrikelnummer:
// Datum:
```

```
.file      "aufgabe3.S"
.text      @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
.align     2      @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren
                @ Adresse liegen
                @ unteren 2 Bit sind 0
.global    main   @ nimmt das Symbol main in die globale Sysmboltabelle auf
.type      main,function

main:
push       {r4, r5, r6, r7, r9, lr}

ldr        R0, = 0xaabbccdd
ldr        R1, = 0xffbbffbb
ldr        R2, = 0xffffffff
ldr        r3, = 0x123456   @ z.B. Matrikelnummer
ldr        r4, = 0x3
ldr        r5, = 0x2
ldr        r6, = 0x7ffffff
ldr        r7, = 0x80000000

                @ R9 (hexadez.) -
                @
                @ R9, R0, R3   - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Gilt das Ergebnis für jeden Wert in R3?   ja / nein
                @ R9, R7, #3   - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @ R9, R5, #3   - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @ R9, R4, #12  - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @ R4, #1      - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @ R4, R4      - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @ R5, R4      - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @ R2, R5      - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @           - Wie werden die Flags N, Z, C, V gesetzt?   _ _ _ _
                @ R9, R0, R3   @
                @ R9, #126    @
                @ R9, R0, R1   @
                @ R9, R2, #15  @
                @ R9, R1      @

pop        {r4, r5, r6, r7, r9, pc}

.Lfe1:
.size      main,.Lfe1-main

// End of File
```

zu Aufgabe 5:

```
// Name:          Matrikelnummer:
// Name:          Matrikelnummer:
// Datum:

        .file      "aufgabe4.S"
        .text
        .align    2           @ legt eine Textsection fuer PrgrammCode + Konstanten an
                               @ sorgt dafuer, dass nachfolgende Anweisungen auf einer durch 4 teilbaren Adresse liegen
                               @ unteren 2 Bit sind 0
        .global   main       @ nimmt das Symbol main in die globale Symboltabelle auf
        .type    main,function

main:
    push    {r4, r5, lr}
    mov     r0, #1
    mov     r1, #-1
    mov     r2, #15
    mov     r3, #0x80000000
//..

        pop      {r4, r5, pc}
.Lfe1:
        .size    main,.Lfe1-main

// End of File
```

zu Zusatzaufgabe:

```
//
//Name:
//Datum:

        .file      "aufgabe 6.S"
        .text
        .align    2
        .global   main
        .type    main,function

main:
// Der Inhalt der beiden Register R0 und R1 soll getauscht werden.

        bx      lr
.Lfe1:
        .size    main,.Lfe1-main
```

```
# makefile für Rechnerarchitekturpraktikum Termin 3 SS2017
# von: Manfred Pester
# vom: 12.02.2013

# Variable fuer den zu nutzenden Compiler
GCC = arm-elf-eb63-gcc

all: aufgabe1 aufgabe2 aufgabe3 aufgabe4 multi zusatzaufgabe

aufgabe1: aufgabe1.S
    $(GCC) -g aufgabe1.S -o aufgabe1.elf

aufgabe2: aufgabe2.S
    $(GCC) -g aufgabe2.S -o aufgabe2.elf

aufgabe3: aufgabe3.S
    $(GCC) -g aufgabe3.S -o aufgabe3.elf

aufgabe4: aufgabe4.S
    $(GCC) -g aufgabe4.S -o aufgabe4.elf

multi: multi.S
    $(GCC) -g -c multi.S

zusatzaufgabe: zusatzaufgabe.c multi.S
    $(GCC) -S zusatzaufgabe.c
    $(GCC) -g zusatzaufgabe.c multi.S -o zusatzaufgabe.elf

clean:
    rm *.o
    rm *.elf
```