



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

fbi
FACHBEREICH INFORMATIK

RECHNERARCHITEKTUR

SS2019

Termin1

Laborordnung, Einführung in Konzepte der Informatik

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

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

Hinweise zur gültigen Laborordnung

Sinn der Laborordnung ist die Festlegung von Regeln für die Benutzung der Labore in D10.

Jeder ordentliche Student des Fachbereich wird in den jeweils ersten Veranstaltungen auf die jeweils gültige Laborordnung hingewiesen.

1. Der Notausschalter des Labors D10/0.32 befindet sich über dem Lichtschalter. Der Notausschalter ist im Notfall zu betätigen, um sämtliche elektrische Geräte stromlos zu schalten. Achten Sie bei der Einführung auf die entsprechenden Hinweise.
2. Im Labor darf maximal Paarweise an den Laborplätzen gearbeitet werden. Das Labor ist mit 8 Arbeitsplätzen ausgelegt.
3. Es ist nicht gestattet sich alleine im Labor aufzuhalten.
4. Die Ersthelfer für das Gebäude D10 sind Herr Rudi Scheitler (Raum 0.36 / Tel.: 38465), Herr Sergio Vergata (Raum 0.37 / Tel.: 38491) und Herr Manfred Pester (Raum 0.33 / Tel.: 38428). Wenden Sie sich bitte im Falle einer Verletzung an einen der Ersthelfer.
5. Es ist nicht gestattet Kabel zu entfernen, Gehäuse zu öffnen und Hardware zu installieren oder sonstige Änderungen an der Laborinfrastruktur vorzunehmen. Sollte etwas nicht funktionieren, oder es wird etwas benötigt, welches die vorhandene Infrastruktur nicht abdeckt, so wenden Sie sich an den Betreuer des Labors oder direkt an den zuständigen Laboringenieur Manfred Pester (D10/0.33 / Tel.: 38428).
6. Fahren Sie die von Ihnen benutzten Geräte am Ende Ihres Praktikum/Ihrer Übung herunter und schalten diese aus, es sei denn Sie bekommen vom zuständigen Betreuer andere Anweisungen.
7. Offene Speisen und offene Getränke sind an den Laborarbeitsplätzen nicht gestattet.
8. Bei der Benutzung des Labordrucker ist Sorgfalt und Sparsamkeit oberstes Gebot.
9. Evtl. ausgestellte Dokumentationen dienen der Laborarbeit und müssen im Raum verbleiben.
10. Die Benutzung von Mobiltelefonen ist untersagt. Schalten Sie vor dem Betreten des Raumes die Geräte (nicht nur lautlos) ab. In dringenden Fällen können Sie sich über das Labortelefon mit der Nummer 06151 1638433 anrufen lassen.
11. Hängen Sie Ihre Kleidung (Mäntel, Jacken, ..) an die dafür vorgesehenen Kleiderständer und nicht über die Stühle.
12. Deponieren Sie Taschen, Laptops u.s.w. nicht in den Gängen, sondern möglichst an den Seiten des Labors oder unter den Tischen.
13. Verlassen Sie Ihren Arbeitsplatz aufgeräumt! Müll gehört in die mehrfach vorhandenen Mülleimer, Altpapier in die dafür vorgesehene blaue Altpapierwanne.
14. Die Fluchtwege sind frei zu halten.

Bei Verstößen gegen die Laborordnung kann die Benutzungsberechtigung versagt werden.

Ziel der folgenden Aufgaben:

Die ersten Aufgaben sollen Ihnen eine Einführung in einige Konzepte der Informatik mit historischen Hilfsmitteln geben. Sie bekommen hierzu ein Aufgabenblatt ausgeteilt. Mit den zur Verfügung gestellten historischen Rechenwerkzeugen, sollten Sie, mit **der richtigen Vorbereitung**, in der Lage sein alle Aufgaben zu lösen. Auch ohne Hilfsmittel sollten wir in der Lage sein, Werte zwischen verschiedenen Zahlensystemen zu wandeln. Hierzu gibt es noch einige Übungen.

1. Wandlung zwischen Zahlensystemen

Divisionsverfahren zur Umwandlung von Dezimalzahlen in ein anderes Zahlensystem (b = Basis des Zahlensystems)

Division	Rest	binäre Stelle
$71 : b = 35$	1	$1 * b^0$
$35 : b = 17$	1	$1 * b^1$
$17 : b = 8$	1	$1 * b^2$
$8 : b = 4$	0	$0 * b^3$
$4 : b = b$	0	$0 * b^4$
$b : b = 1$	0	$0 * b^5$
$1 : b = 0$	1	$1 * b^6$

am Beispiel 71 von dezimal $\rightarrow b = 2$

Das Ergebnis ist $1 * 2^6 + 0 * 2^5 + 0 * 2^4 + 0 * 2^3 + 1 * 2^2 + 1 * 2^1 + 1 * 2^0$ also 10001111

Übung: Umwandlung von Zahlen in andere Zahlensysteme ohne Taschenrechner

1. Dezimal \rightarrow binär
Wandeln sie die Zahl 710_D in eine binäre Zahl mit Hilfe des Divisionsverfahrens
2. Dezimal \rightarrow hexadezimal
Wandeln sie die Zahl 712_D in eine hexadezimale Zahl mit Hilfe des Divisionsverfahrens
3. Hexadezimal \rightarrow dezimal
Wandeln sie die Zahl FFF_H in eine dezimale Zahl mit Hilfe der Exponentialdarstellung
4. Hexadezimal \rightarrow binär
Wandeln sie die Zahl FAB_H in eine Binäre Zahl
5. Binär \rightarrow Hexadezimal
Wandeln sie die Binärzahl $1010\ 1111\ 1100\ 0011_B$ in eine Hexadezimalzahl
6. Binär nach dezimal
Wandeln sie die Binärzahl $1010\ 1111\ 1100\ 0011_B$ in eine Dezimalzahl

Für die folgenden Aufgaben gibt es ein Aufgabenblatt aus der Sammlung Termin1_Brief.pdf.

2. Rechnen mit einer Walther Rechenmaschine

Mithilfe einer Walther Rechenmaschine sollen sie eine Addition, eine Subtraktion und eine Multiplikation durchführen. Sie lernen dabei das Konzept des Akkumulators kennen und lernen wie man eine Multiplikation auf mehrere Additionen zurückführen kann.

Sehen sie sich als Vorbereitung auch an, wie eine schriftliche Multiplikation funktioniert.

3. Rechnen mit dem Abakus

Mithilfe eines Abakus werden sie eine Addition und eine Subtraktion durchführen. Sie studieren dabei das Konzept des Übertrags, das für alle arithmetischen Rechnungen von hoher Bedeutung ist.

Sehen sie sich als Vorbereitung die schriftliche Addition und die schriftliche Subtraktion an und überlegen sie sich, wie diese im binären Zahlensystem aussehen könnten. Suchen sie sich eine Anleitung für das Rechnen mit einem Abakus

4. Der Rechenschieber

Mithilfe eines Rechenschiebers führen sie eine Multiplikation und eine Division aus. Diese Aufgabe soll sie in das Rechnen mit Zahlen in Exponentialdarstellung, d. h. Zahlen die eine Mantisse und einen Exponenten besitzen, einführen. Dies ist wichtig zum Verständnis von Gleitpunktzahlen in der Informatik.

Sehen sie sich als Vorbereitung an, wie man mit einem Rechenschieber rechnet. Anleitungen findet man im Internet. Verstehen sie, wie man eine Zahl in Mantisse und Exponent aufspaltet. Verstehen sie die Funktion des Logarithmus und warum damit eine Multiplikation auf eine Addition zurückgeführt werden kann.

5. Der Taschenrechner mit UPN

Die umgekehrte polnische Notation (UPN) stellt ein wichtiges Konzept in der Informatik dar. Jeder Compiler zerlegt eine komplexe Rechnung in der Form, wie Sie es in der UPN anwenden. Sie sollen in dieser Aufgabe einen ersten Kontakt mit dem Konzept eines Stack und seinen Operationen push und pop bekommen.

Vorbereitung: Die Darstellung eines komplexen algebraischen Ausdrucks mit der UPN. Das Konzept eines Stacks und die Operationen push und pop.

6. Einführung in eine Entwicklungsumgebung

Ab dem Termin 3 sollen Aufgaben gelöst werden bei denen auch programmiert werden soll. Es sollen Programme in Assembler entwickelt , geschrieben, übersetzt, gebunden und getestet werden.

Nachdem wir eine Lösung auf Papier haben muss diese eingegeben werden. Hierzu gehen wir im Labor D10/0.32 Mikroprozessor/Mikrocontrollerlabor wie folgt vor:

Schalten Sie einen der Laborrechner MI-2014-2 bis MI-2014-9 ein.

Den Vorgang des Zuweisen einer IP-Adresse durch DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) können Sie durch Drücken der ESC-Taste abbrechen und dadurch den Startvorgang beschleunigen.

Wählen sie das Linux-Betriebssystem (wird - wenn Sie warten auch automatisch gestartet) aus.

Der gestartete Rechner bietet Ihnen einen Anmeldebildschirm an.

Melden Sie sich mit Ihrem vom Fachbereich erhaltenen Namen (istxyabcd) an. „ist“ steht für Informatikstudent, „xy“ steht für die ersten Buchstaben ihres Vornamens und „abcd“ steht für die ersten Buchstaben Ihres Nachnamens.

Mit dem Dateimanager (Dolphin), welcher beim Start in Ihrem Heimatverzeichnis landen sollte, können Sie sich die für das Labor notwendigen Dateien holen. Hierzu gehen Sie z. B. Wie folgt vor:

1. Wechseln Sie in den Ordner „/home/groups/LabDisk/MI“
2. Kopieren Sie sich den Ordner „raSS2019“ in Ihr Heimatverzeichnis „/home/ldapusers/istxyabcd/“
3. Wechseln Sie nun in den Ordner des zu erledigenden Termin z. B. „termin3“
4. Öffnen Sie durch drücken der Funktionstaste F4 im Dolphin eine Konsole (Terminal).
5. Die Eingabeaufforderung (Prompt) in der Konsole sollte den Pfad des Projektordners zeigen. Starten Sie nun die zur Verfügung gestellte Entwicklungsumgebung „snavigator“.
6. Legen Sie ein neues Projekt mit den vorgegebenen Angaben an.
7. Im sich geöffneten Fenster Symbols können Sie durch doppeltes Anklicken einer Datei veranlassen, dass ein Editierfenster geöffnet wird.
8. Machen Sie sich auch mit dem zur Verfügung gestellten makefile vertraut.
9. Über „Tools“ „Build“ können Sie ein Build-Fenster öffnen. In diesem Fenster wird „make“ als Build command angeboten. Starten Sie make und das im Projektverzeichnis vorhandene makefile wird ausgeführt.
10. Im Ausgabefenster können Sie nachlesen, ob das makefile fehlerfrei abgearbeitet wurde.
11. Zum Testen eines fehlerfreien übersetzten Programmes starten Sie „Debug“ und wählen die zu testende Datei.elf.
12. Sollte der Debugger (Insight) nicht starten → stellen Sie im Fenster Symbols unter File → Project Preferences → Others das richtige Insight Debugger command ein. Danach sollte der Insight (der zu nutzenden Toolchain) funktionieren.
13. Drücken Sie auf den Läufer.
14. Im sich geöffneten Fenster Target Selection wählen Sie Target: Simulator

Folgen Sie den Anweisungen im Labor und machen Sie sich Notizen.

Haben Sie den Mut und stellen Sie Fragen!