



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

fbi
FACHBEREICH INFORMATIK

PRAKTIKUM
RECHNERARCHITEKTUR
SS2020
Termin 3

ARM: 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

Ziel der folgenden Aufgaben:

Verständnis für arithmetische und logische Operationen und die Flags im Statusregister. Weiteres Ziel ist die selbstständige 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)

Bereiten Sie die folgenden Aufgaben so vor, dass Sie die Ergebnisse und Programme inklusive Dokumentation zum Labortermin präsentieren können.

Zur Erreichung des Testats müssen Sie die fertigen Programme vorführen und erklären können.

Aufgabe 1:

Was leisten die folgenden beiden Befehle?

ASR R0, R1, #2 _____

ADDS R0, R1, R1, LSL #3 _____

Aufgabe 2:

Überlegen Sie sich, mit welchen Befehlen Sie die einzelnen ALU-Flags (NZCV) gesetzt bekommen.

Vermeiden Sie hierbei - sofern möglich - das gleichzeitige Setzen von mehreren Flags und versuchen Sie eine Lösung zu erarbeiten, welche nur das entsprechende Flag setzt!

Sie können beliebige Werte in beliebigen Registern nutzen.

Beschriften und Befüllen Sie die von Ihnen gewählten Register neben der jeweiligen Zeile, damit klar wird, mit welchen Werten Sie rechnen.

Sie können gerne auch #Immediate-Operanden nutzen, anstelle eines zweiten Registers!

Beispiel (finden Sie für das N-Flag eine **eigene** Lösung!):

Registers		Flag
R ₁ = 0x00000001	R ₂ = 0x80000000	N: ADDS R0, R1, R2 _____

Registers		Flag
R_ =	R_ =	N: _____
R_ =	R_ =	Z: _____
R_ =	R_ =	C: _____
R_ =	R_ =	V: _____

(fürs V-Flag wären auch 2 Befehle erlaubt)

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			

Aufgabe 4:

Überprüfen Sie mit den gegebenen Programmen „aufgabe1.S“ bis „aufgabe3.S“ Ihre Lösungen der Aufgaben 1 bis 3.

Wechseln Sie in das Verzeichnis raSS2020/Termin3/. Starten Sie den snavigator und legen ein neues Projekt an. Beachten Sie dazu die Dokumentation zur Entwicklungsumgebung.

Sofern die Testprogramme andere Ergebnisse liefern: Analysieren Sie warum dies der Fall ist.

Aufgabe 5:

Es sind in den Registern R0 bis R3 „signed integer“-Werte gegeben. Überlegen Sie sich mindestens vier universell einsetzbare verschiedene Arten, wie Sie die Zahlen invertieren (Vorzeichenumkehr bei Erhaltung des Betrags) können -- zum Beispiel indem Sie die Schritte der 2er-Komplementbildung nachbilden. Programmieren, testen und dokumentieren Sie Ihre Verfahren und Erkenntnisse.

Zusatzaufgabe 1:

Schreiben Sie ein ARM-Assembler-Programm, welches die jeweils benachbarten Bit (Bit0 mit Bit1; Bit2 mit Bit3; ..) vom Register R0 vertauscht Beispiel: 0x87654321 -> 0x4B9A8312.

Überprüfen Sie Ihr Programm darauf, ob Sie es mit noch weniger Code-Zeilen umsetzen können.

Zusatzaufgabe 2:

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

Versuchen Sie so wenige Codezeilen wie möglich zu erreichen.

Der erforderliche Praktikumsbericht dient zu Ihrer Nachbereitung des Praktikums. 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 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:  
ASR R0, R1, #2 @ ...  
ADDS R0, R1, R1, LSL #3 @ ...  
  
bx lr @ Ruecksprung zum aufrufenden Programm  
.Lfe1:  
.size main,.Lfe1-main @ 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 Symboltabelle auf
        .type     main,function

main:
        MOV     r1, #1
        MOV     r2, #0x80000000

        ADDS   r0, r1, r2      @ ...
// ...

        bx     lr

.Lfe1:
        .size   main,.Lfe1-main

// End of File

*****
```

Zu Aufgabe 3:

// 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 Sysmboltable auf
.type main,function
main:
push    {r4, r5, r6, r7, r9, lr}

ldr     R0, = 0xaabbccdd
ldr     R1, = 0xffbbffbb
ldr     R2, = 0xffffffe
ldr     r3, = 0x123456 @ z.B. Matrikelnummer
ldr     r4, = 0x3
ldr     r5, = 0x2
ldr     r6, = 0x7fffffff
ldr     r7, = 0x80000000
        @ R9 (hexadez.) - N, Z, C, V
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 @

pop    {r4, r5, r6, r7, r9, pc}
.Lfe1:
.size  main, .Lfe1-main

// End of File
```

zu Aufgabe 5:

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

        .file      "aufgabe5.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 Symboltabelle auf
        .type      main,function
main:
        push      {r4, r5, r6, r7, lr}
        mov       r4, #1
        mov       r5, #-1
        mov       r6, #15
        mov       r7, #0x80000000
//..

        pop       {r4, r5, r6, r7, pc}
.Lfe1:
        .size     main,.Lfe1-main

// End of File

*****
```

zu Zusatzaufgabe 1:

```
// Name:      Matrikelnummer:
// Name:      Matrikelnummer:
// Datum:
    .file      "zusatzaufgabe1.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 Symboltabelle auf
    .type     main,function
main:
    ldr r1, =0x1234ABCD
//..
    bx      lr
.Lfe1:
    .size   main,.Lfe1-main

// End of File

*****
```

```
# Makefile für Rechnerarchitekturpraktikum Termin 3 SS2020
```

```
# von: Manfred Pester
```

```
# vom: 27.04.2020
```

```
# Variable fuer den zu nutzenden Compiler
```

```
GCC = arm-elf-eb63-gcc
```

```
all: aufgabe1 aufgabe2 aufgabe3 aufgabe5 zusatzaufgabe1
```

```
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
```

```
aufgabe5: aufgabe5.S
```

```
$(GCC) -g aufgabe5.S -o aufgabe5.elf
```

```
zusatzaufgabe1: zusatzaufgabe1
```

```
$(GCC) -g zusatzaufgabe1.S -o zusatzaufgabe1.elf
```

```
clean:
```

```
rm *.o
```

```
rm *.elf
```