

LOAD, STORE, bedingte Befehle,
Speicherbereiche



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

fbi
FACHBEREICH INFORMATIK

RECHNERARCHITEKTUR

WS2012

Termin 4

LOAD, STORE, bedingte Befehle, Speicherbereiche

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

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

Ziele:

Verständnis für LOAD und STORE Befehle, bedingte Befehle und die verschiedenen Speicherbereiche. Ziel ist die Implementierung mit möglichst geringer Codegröße sowie der Umgang mit einem Debugger/Simulator und der Entwicklungsumgebung.

Arbeitsverzeichnis:

Kopieren Sie sich das Verzeichnis, welches Ihnen im Praktikum zur Verfügung gestellt wird, in Ihr persönliches Verzeichnis. Dort stehen Ihnen dann alle benötigten Dateien zur Verfügung.

Vorbereitung

Arbeiten Sie sich in folgende Befehle des ARM-Prozessors ein:

Instruktion	Bedeutung
ADDNE R1, R2, #1	R1 := R2 + 1, falls das Z-Bit im Prozessorstatuswort nicht gesetzt ist
LDR R1, [R2]	R1 := mem ₃₂ [R2]
LDREQ R1, [R2]	R1 := mem ₃₂ [R2], falls das Z-Bit im Prozessorstatuswort gesetzt ist
LDRB R1, [R2]	R1 := mem ₈ [R2]
STR R1, [R2]	mem ₃₂ [R2] := R1
STRB R1, [R2]	mem ₈ [R2] := R1
ADR R1, Marke	R1:=PC+(Offset zur Marke)
B Marke	PC wird auf Adresse der Marke gesetzt
BEQ Marke	PC wird auf Adresse der Marke gesetzt, falls das Z-Bit im Prozessorstatuswort gesetzt ist
BNE Marke	PC wird auf Adresse der Marke gesetzt, falls das Z-Bit im Prozessorstatuswort nicht gesetzt ist

Aufgabe 1:

Auf welchen Adressen wird der Inhalt von Register r1 gespeichert? Ergänzen Sie sie Kommentarzeilen.

```

mov    r0, #0
str    r1, [r0], #4    // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
eor    r0, r0, r0
str    r1, [r0, #4]    // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
mov    r0, #0
str    r1, [r0]!       // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
sub    r0, r0, r0
str    r1, [r0, #4]!   // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
and    r0, r0, #0
strb   r1, [r0, #1]!   // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
mov    r1, #4
strb   r1, [r0, r1]!   // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____

```


// 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:
mov r0, #0
str r1, [r0], #4 // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
eor r0, r0, r0
str r1, [r0, #4] // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
mov r0, #0
str r1, [r0]! // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
sub r0, r0, r0
str r1, [r0, #4]! // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
and r0, r0, #0
strb r1, [r0, #1]! // Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
mov r1, #4
strb r1, [r0, r1]!// Inhalt von r1 auf Adresse 0x_____ danach steht in r0 0x_____
bx lr
.Lfe1:
.size main,.Lfe1-main

// End of File
```

```
// 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:

                bx      lr

.Lfe1:
.size         main,.Lfe1-main

// End of File
```

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

        .file      "aufgabe3.S"
        .text
        .align     2          @ legt eine Textsection fuer ProgrammCode + 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 Sysmboltabelle auf
        .type     main,function
main:
        stmfd    sp!, {r4, r5, lr}          @ Ruecksprungadresse und Register sichern

kopieren:
@ hier Ihr Programm zum Kopieren einer Byte-Tabelle (je 8Bit) in eine Word-Tabelle (je 32Bit) einfuegen
        ...
        ...

vorzeichen:
@ hier Ihr Programm um die 8Bit-Zahlen auf vorzeichenrichtige 32Bit-Zahlen zu wandeln
        ...
        ...

sortieren:
@ hier Ihr Programm um die vorzeichenrichtige Zahlen in Liste2 zu sortieren
        ...
        ...

fertig:
        ldmfd    sp!, {r4, r5, pc}          @ Ruecksprungadresse und Register

TAB2:   .word    Liste2          @ Beispiel um an Adressen aus anderen Segmenten zu kommen

.Lfe1:
        .size    main,.Lfe1-main

// .data-Section für initialisierte Daten
        .data
// Erster Wert der Tabelle steht fuer die Anzahl (max. 64) der Werte der Tabelle
Liste1: .byte    (Liste1Ende-Liste1), -9, 8, -7, 6, -5, 4, -3, 2, -1, 0, 127, 128
Liste1Ende:

// .comm-Section für nicht initialisierte Daten
        .comm   Liste2, (Liste1Ende-Liste1)*4 @ Speicherbereich mit der Groesse*4 von Liste1 reservieren

// End of File
```