

Speicherkonzept, Datenaufteilung,
initialisierte und uninitialisierte Variablen,
Konstanten, Assemblersyntax (global,
lokal, labels)



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

fbi
FACHBEREICH INFORMATIK

RECHNERARCHITEKTUR

WS2016

Termin 6

Speicherkonzept, Datenaufteilung, initialisierte und uninitialisierte
Variablen, Konstanten, Assemblersyntax (global, lokal, labels)

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

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

Ziele:

Das Anlegen von initialisierten und nicht initialisierten Daten. Die Sektionen für Programm (.text) Daten (.data) und die uninitialisierte Sektion (.comm). Der Zugriff auf Daten in verschiedenen Sektionen und Zeiger auf Daten.

Arbeitsverzeichnis:

Kopieren Sie sich das Verzeichnis, welches Ihnen im Praktikum zur Verfügung gestellt wird, in Ihr persönliches Arbeitsverzeichnis. Dort stehen Ihnen dann alle benötigten Dateien, um die Aufgabenstellung lösen zu können, zur Verfügung.

Aufgabenstellung

Es soll eine verkettete Liste von initialisierten Datenstrukturen (Senderspeicher) in der Data-Section (.data) angelegt werden. Im Programm soll eine weitere uninitialisierte Datenstruktur (weiterer Senderspeicher) initialisiert und an die verkettete Liste eingefügt werden.

Aufgabe

Legen Sie in der Datensektion eine verkettete Liste mit vier Elementen (Senderspeicher1 .. 4) mit folgender Struktur an.

- Zeiger auf die nächste Senderspeicherstelle
- Zeiger auf eine 32 Bit große vorzeichenlose Zahl für Senderfrequenz
- Zeiger auf einen String für Sendername
- Zeiger auf ASCII-Zeichen für Speichertaste

Reservieren Sie im uninitialisierten Bereich (.comm) Speicher für ein weiteres Element (Senderspeicher5) mit der beschriebenen Struktur.

Schreiben Sie in Assembler ein Programm, welches das neue Element Senderspeicher5 mit den folgenden Werten initialisiert.

- Zeiger auf Senderspeicher1
- Zeiger auf Frequenz (500)
- Zeiger auf Sendername („Mein Sender“)
- Zeiger auf Zeichen der Speichertaste („E“)

Fügen Sie das neue Element dann an die verkettete Liste an/ein.

Vorbereitung:

Assembler Direktiven zum Anlegen von Daten. Labels. Symbolische Konstanten. Die Sektionen eines Assembler Programms. Speicherung von Konstanten und Strings. Nutzung von Konstanten in Assembler Programmen. Direkte und indirekte Adressierung mit und ohne Offset. Pointer. Aligment von Daten.

Testat:

Nachweis der Funktion des Programms durch Nutzung der gegebenen Entwicklungswerkzeuge.

Erstellen Sie eine Speicherkarte Ihres Programm und der zugehörigen Daten wie Sie diese im Simulator vorfinden.

Kurzes Fachgespräch am Anfang (Vorbereitung) und am Ende der Veranstaltung.

```
// Vorschlag eines Programmgeruest zur Aufgabe Termin6 WS2016
.file "term6.S"
// Daten zu den vier vorgegebenen Sendern sind im ROM abgelegt
.section .rodata
.align 2 @ Anfangsadresse durch vier teilbar
// Sendernamenliste
Sender1: .ascii "HR3\0"
.align 2
Sender2: .ascii "SWR3\0"
.align 2
```

Speicherkonzept, Datenaufteilung,
initialisierte und uninitialisierte
Variablen, Konstanten,
Assemblersyntax (global, lokal, labels)

```
Sender3:      .ascii  "Deutschlandfunk\0"
              .align  2
Sender4:      .ascii  "HR4\0"

// Senderfrequenzliste
Frequenz1:   .word    100
Frequenz2:   .word    200
Frequenz3:   .word    300
Frequenz4:   .word    400
// Speichertasten
Taste1:     .byte    'A'
Taste2:     .byte    'B'
Taste3:     .byte    'C'
Taste4:     .byte    'D'
Taste5:     .byte    'E'
// Die Senderspeicher mit entsprechender Struktur im initialisierten Datenbereich
.data
    .align  2

    .type   Senderspeicher1, object
    .size   Senderspeicher1, 16
Senderspeicher1:
    .word   Senderspeicher2 @ Zeiger auf nächstes Element
    .word   Frequenz1      @ Zeiger auf Frequenz1
    .word   Sender1        @ Zeiger auf Sender1
    .word   Taste1         @ Zeiger auf zu belegende Taste

    .type   Senderspeicher2, object
    .size   Senderspeicher2, 16
Senderspeicher2:
    .word   Senderspeicher3 @ Zeiger auf nächstes Element
    .word   Frequenz2       @ Zeiger auf Frequenz2
    .word   Sender2         @ Zeiger auf Sender2
    .word   Taste2         @ Zeiger auf zu belegende Taste

    .type   Senderspeicher3, object
    .size   Senderspeicher3, 16
....
....
    .text
    .align  2
    .global main
    .type   main,function
main:
// Hier das geforderte Programm einfüegen
....
    mov    pc, lr
// Speicher für einen 5ten Senderspeicher reservieren
    .comm  Senderspeicher5, 16
// Programmende
```