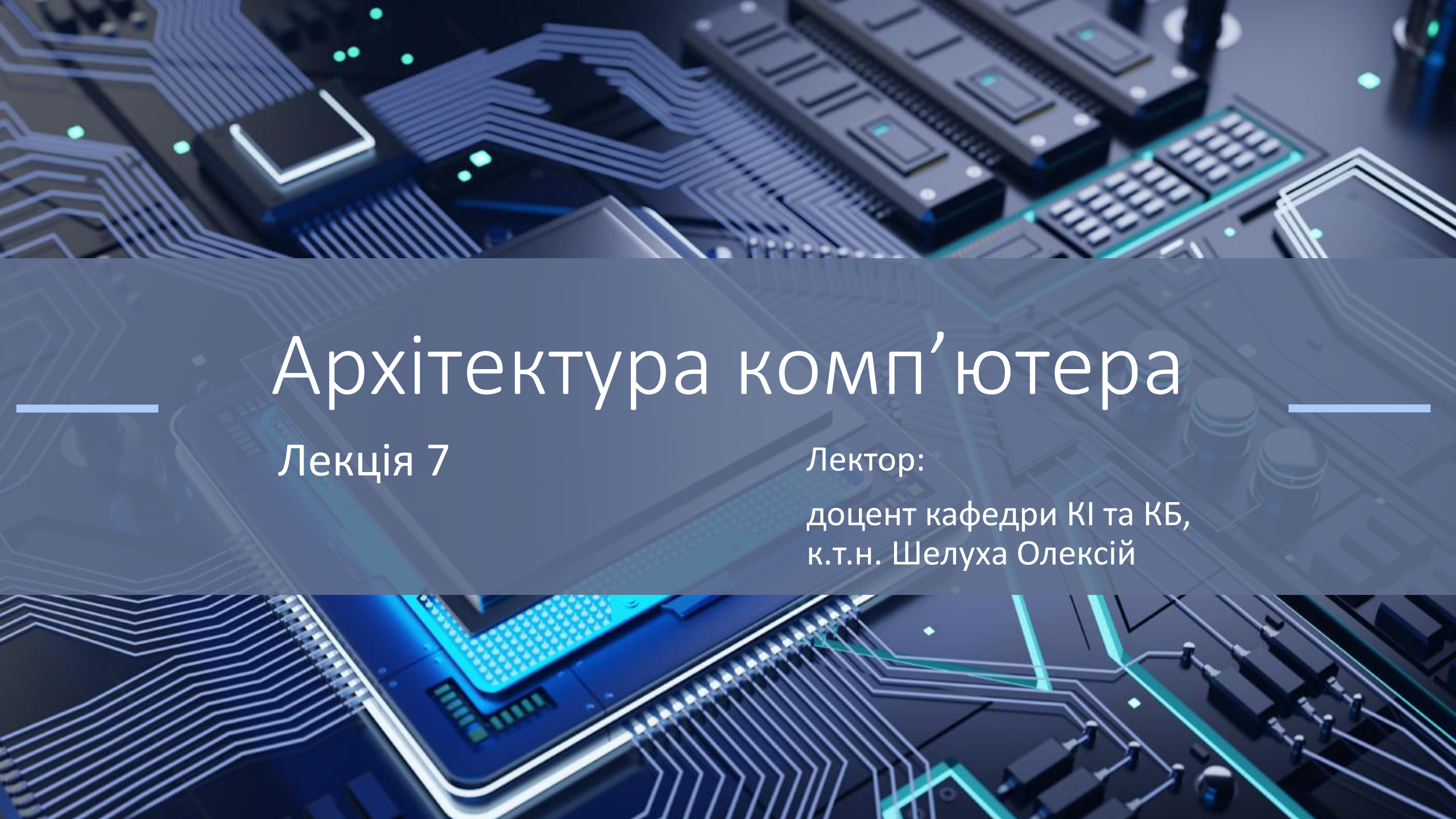




Архітектура комп'ютера

Лекція 7

Лектор:

доцент кафедри КІ та КБ,
к.т.н. Шелуха Олексій

Зміст лекції

- Прості команди
- Приклад розрахунку простих 16-бітних виразів
- Умови та ресурси для виконання операцій множення та ділення
- Команди множення, ділення та зміщення
- Приклад розрахунку складних виразів

Команда пересилки MOV

- Синтаксис:
MOV Операнд 1 (Приймач), Операнд 2 (Джерело)
- ДОВЖИНИ ОБОХ операндів повинні бути однаковими

Команда обміну даними XCHG

- Синтаксис:
XCHG Операнд 1 (Приймач), Операнд 2 (Джерело)
- ДОВЖИНИ ОБОХ операндів повинні бути однаковими.
- Існує три варіанта команди XCHG:
XCHG Register Register
XCHG Register Memory
XCHG Memory Register
- Приклади використання команди XCHG:
 1. Обмін вмісту 16-розрядних регістрів: xchg AX, BX
 2. Обмін вмісту 8-розрядних регістрів: xchg AH, AL
 3. Обмін вмісту 16-розрядного операнда в пам'яті і регістра BX: xchg VAR1, BX
 4. Обмін вмісту 32-розрядних регістрів: xchg EAX, EBX

Стан прапорців після виконання команд додавання

Прапорець	Призначення	Пояснення
CF=1	прапорець перенесення	Результат додавання не помістився в операнд-приймач
PF=1	прапорець парності	Результат додавання має парну кількість бітів із значенням 1
SF=1	прапорець знаку	Копіюється СТАРШИЙ (ЗНАКОВИЙ) біт результату додавання
ZF=1	прапорець нуля	Результат додавання дорівнює нулю
OF=1	прапорець переповнення	При додаванні двох чисел з ОДНАКОВИМ знаком (два додатні або два від'ємні) результат додавання вийшов БІЛЬШЕ ніж допустиме значення. В цьому випадку приймач МІНЯЄ ЗНАК.

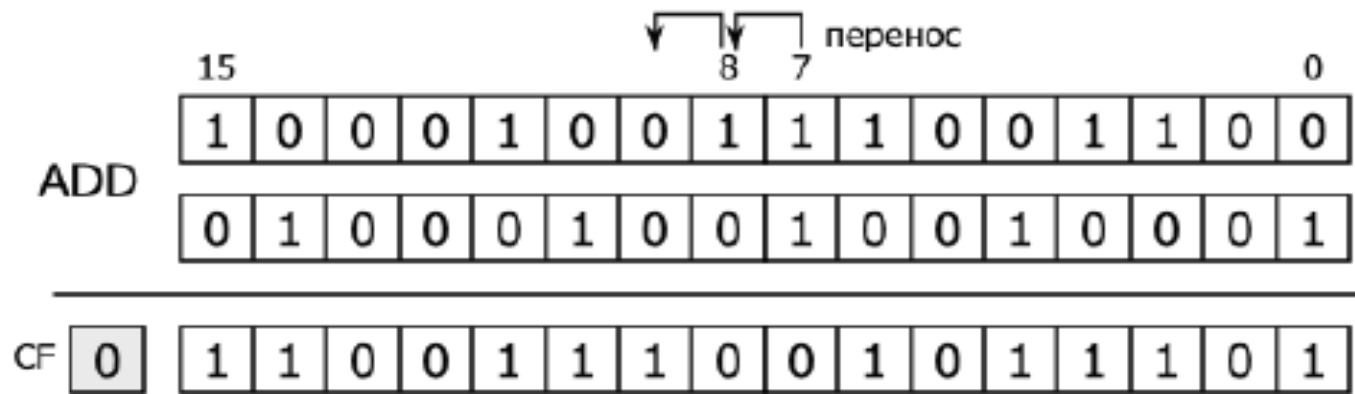
Команда ADD

- Синтаксис:
ADD Приймач, Джерело
- Нехай у нас є два числа – 120 і 100. Щоб їх додати. Необхідно виконати наступні дії:
mov al, 120 ; al <=== 120
mov cl, 100 ; cl <=== 100
add al, cl ; <al>:=<al>+<cl>
mov x, al ; x <=== <al>

Команда ADC

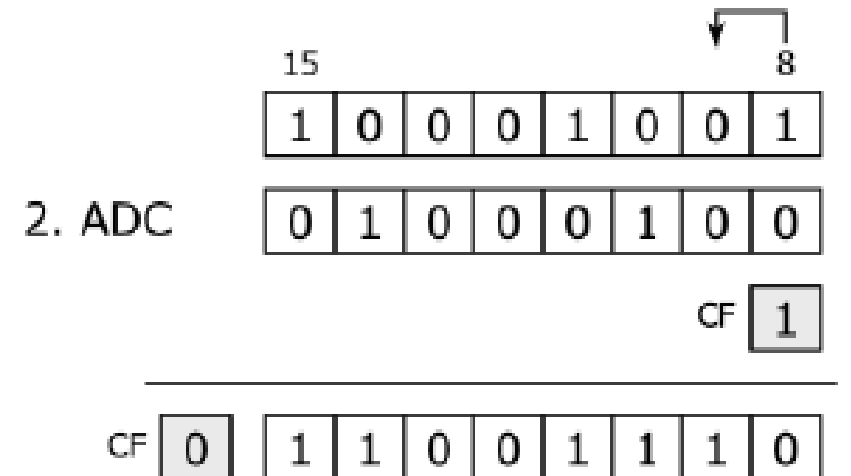
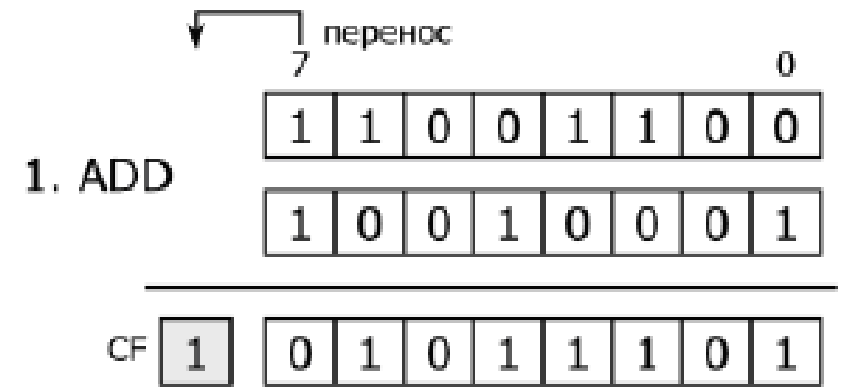
- Синтаксис:
ADC Приймач, Джерело
- Логіка роботи:
 $\text{<Приймач> = <Приймач> + <Джерело> + <CF>}$

ADD та ADC



Додавання двох 16-розрядних чисел
 $35276 + 17553 = 52829$ командою ADD.

Додавання двох 16-розрядних чисел
 $35276 + 17553 = 52829$ командою ADC.



Команда INC

- Синтаксис:
INC Операнд
- Логіка роботи команди:
 $\text{<Операнд>} = \text{<Операнд>} + 1$
- Наприклад:
inc l ; l++
inc ax ; $\text{<ax>} = \text{<ax>} + 1$
inc cl ; $\text{<cl>} = \text{<cl>} + 1$

Команда SUB

- Синтаксис:
SUB Приймач, Джерело
- Приклад використання команди:
mov al, 10
sub al, 7 ; al = 3; al – приймач, 7 – джерело.

Команда SBB

- Синтаксис:
SBB Приймач, Джерело
- Логіка роботи:
 $\langle \text{Приймач} \rangle = \langle \text{Приймач} \rangle - \langle \text{Джерело} \rangle - \langle \text{CF} \rangle$

Команда DEC

- Синтаксис:
DEC Операнд
- Вона еквівалентна команді:
SUB Приймач, 1
- Логіка роботи команди:
 $\text{<Операнд>} = \text{<Операнд>} - 1$
- Приклад використання команди:
mov al, 15
dec al; al = 14

Команда NEG

- Синтаксис:
NEG Операнд
- Логіка роботи команди:
 $\text{<Операнд>} = - \text{<Операнд>}$
- Наприклад, для обчислення $\text{<AL>} = 50 - \text{<AL>}$ можна використати такий код:
neg al
add al, 50

Розрахунок 16 бітних виразів

- Розрахувати значення виразу:

$x = (a + b + 10) - (b + c + d - e) + 20$,
де x, a, b, c, d, e – 16-бітні знакові.

- Потрібно звернути увагу, що у нас обмежені ресурси, і ми маємо лише чотири 16-бітні регістри (AX, BX, CX, DX).

Операнди множення та ділення

- При виконанні операції множення операнди повинні мати однакову довжину, а результат довжину в два рази більшу:
 - $8 \text{ біт} * 8 \text{ бітів} = 16 \text{ бітів}$
 - $16 \text{ бітів} * 16 \text{ бітів} = 32 \text{ бітів}$
 - $32 \text{ біти} * 32 \text{ біти} = 64 \text{ біти}$
 - $64 \text{ біти} * 64 \text{ біти} = 128 \text{ біти}$
- При виконанні операції ділення ділене повинне мати довжину в два рази більше ніж дільник та частка:
 - $16 \text{ бітів} : 8 \text{ бітів} = 8 \text{ бітів}$
 - $32 \text{ біти} : 16 \text{ бітів} = 16 \text{ бітів}$
 - $64 \text{ біти} : 32 \text{ біти} = 32 \text{ біти}$
 - $128 \text{ бітів} : 64 \text{ біти} = 64 \text{ біти}$

Ресурси

- Операції множення та ділення «прив'язані» до регістрів:

8 бітне множення та ділення – регістри AL, AH

16 бітне множення та ділення – регістри AX, <DX:AX> (EAX)

32 бітне множення та ділення – регістри EAX, <EDX:EAX> (RAX)

Команди перетворення типів

- **cbw** – розширює регістр AL до регістра AX
- **cwd** – розширює регістр AX до комбінованого регістра <DX:AX> (EAX)
- **cwde** – розширює регістр AX до регістра EAX
- **cdq** – розширює регістр EAX до комбінованого регістра <EDX:EAX> (RAX)
- Синтаксис:
CBW
CWD
CWDE
CDQ

Приклад перетворення 8-бітного значення в 16-бітне

- Перетворення 8-бітного значення в 16-бітне +/- 7
- Для додатнього «7»
- AL: 00000111
- AX: AH: 00000000 AL: 00000111
- Для від'ємного «-7» (зберігається в додатковому коді)
- AL: 11111001 – 8 бітів знакове
- AX: AH: 11111111 AL: 11111001 – 16 бітів знакове

Команди множення MUL та IMUL

- Беззнакове множення, синтаксис:
MUL Операнд 2 (Джерело)
- Знакове множення, синтаксис:
IMUL Операнд 2 (Джерело)

Неявні операнди команд MUL, IMUL

Довжина джерела	Множник	Добуток
Byte	AL AX	(<AH:AL>)
Word	AX	<DX:AX>
DWord	EAX	<EDX:EAX>

Логіка роботи команд множення

- Логіка роботи команди аналогічна в обох командах:
Добуток = Множене x Операнд 2 (Джерело)
- **Множене** – знаходиться в регістрі AL (8 бітів), AX (16 бітів), EAX (32 біти)
- **Добуток** – зберігається в регістрі AX (пара регістрів AH:AL для 8-бітного множення), DX:AX (16 бітне множення) і, відповідно, EDX:EAX (32 бітне множення).
- **Операнд 2 (Джерело)** – або регістр, або пам'ять (змінна), константи (числа) не допускаються
- Довжина Добутку завжди в два рази більша, ніж у Множника. Причому старша частина Добутку знаходиться або в регістрі AH, або в DX або в EDX.
- Ці команди також виробляють прапорці CF=1 та OF=1. Але вони встановлюються тільки тоді, коли результат занадто великий для відведених йому регістрів призначення.

Команди ділення DIV та IDIV

- Беззнакове ділення, синтаксис:
DIV Операнд 2
- Знакове ділення, синтаксис :
IDIV Операнд 2
- Неявні операнди команд DIV, IDIV

Довжина джерела (Дільника)	Ділене	Добуток	
		Частка	Залишок
Byte	AX(<AH:AL>)	AL	AH
Word	<DX:AX>	AX	DX
DWord	<EDX:EAX>	EAX	EDX

Логіка роботи команд ділення

- Логіка роботи команди:
<Частка:Залишок>=<Ділене> / Операнд 2 (Джерело_Дільник).
- **Ділене** – знаходиться в регістрі AX (8-бітне ділення), DX:AX (16 бітне ділення).
- **Результат** – зберігається в регістрі AL (8-бітне ділення), AX (16 бітне ділення)
- **Операнд 2** – або регістр, або пам'ять (змінна), константи (числа) не допускаються.
- Довжина діленого завжди в два рази більша, ніж у Дільника. Причому старша частина Діленого знаходиться в регістрі AX, або в DX, або в EDX.
- Ці команди також виробляють прапорці CF=1 та OF=1. Але вони встановлюються коли частка не поміщається в регістри AL, AX або EAX. Тут, на відміну від команд множення, завжди генерується переривання «Ділення на нуль», хоча на нуль і не ділимо.

Додаткові команди

- SHL (Logical Shift Left), SAL (Arithmetic Shift Left), SHR, SAR – команди логічного та арифметичного зсуву ліворуч та праворуч на певну кількість бітів
- Можуть застосовуватися для беззнакових чисел для виконання множення/ділення на 2^x (2, 4, 8).
- $00000100_2 = 4_{10}$
- Операція SAL AL, 2
- $00010000_2 = 16_{10}$
- -----
- $00000100_2 = 4_{10}$
- Операція SAR AL, 2
- $00000001_2 = 1_2$
-

- Для знакових чисел в командах логічного та арифметичного зсуву вправо є різниця в збереженні знаку.
- $11111001_2 = -7_{10}$ (в додатковому коді) (або 249_{10} в прямому)
- SHR AL, 1; сприймає дані як беззнакове число в прямому коді
- $01111100_2 = 124_{10}$
- SAR AL, 1; сприймає дані як від'ємне число в додатковому коді
- $10000111_2 \rightarrow 10000011_2 = -4_{10} \rightarrow 11111101_2$
- При зміщенні додатнього знакового числа вліво ми отримуємо не коректний результат, оскільки втрачаємо старший біт

Приклади розрахунку складних виразів

- Приклад 1.

Розрахувати значення виразу $x = (a+5)/b + c/d$, всі числа 8-бітні знакові

- Приклад 2.

Розрахувати значення виразу $x = (a+d+5)/b + a/(d*2)$, всі числа 16-бітні знакові.

Дякую за увагу!

Список використаних джерел

- 1. Тарарака В.Д. Архітектура комп'ютерних систем: навчальний посібник. Житомир: ЖДТУ, 2018. 383 с.
- 2. David Harris, Sarah Harris. Digital Design and Computer Architecture. 2nd Edition. Morgan Kaufmann. 2012. 720p.
- 3. Assembler. Підручник для ВНЗ. В.І. Юров. 2003. 637 с.
- 4. Мистецтво програмування на асемблері. Лекції та вправи. Н.Г.Голуб. 2002. 656 с.