

Linguaggio macchina

Capitolo 10

Linguaggio macchina

- Insieme delle istruzioni (instruction set) che la CPU può eseguire

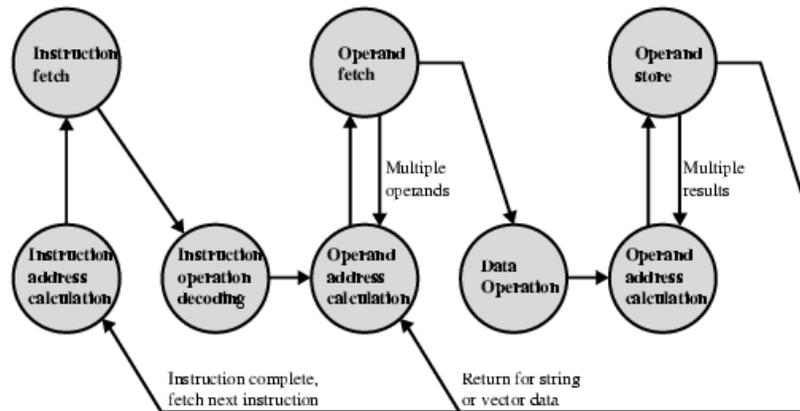
Elementi di un'istruzione macchina

- Codice operativo
 - Specifica l'operazione da eseguire
- Riferimento all'operando sorgente
 - Specifica l'operando che rappresenta l'input dell'operazione
- Riferimento all'operando risultato
 - Dove mettere il risultato
- Riferimento all'istruzione successiva

Dove sono gli operandi?

- Memoria centrale (o virtuale)
 - Si deve fornire l'indirizzo
- Registri della CPU
 - Ognuno ha un numero che lo identifica
- Dispositivi di I/O
 - Numero modulo o indirizzo di M

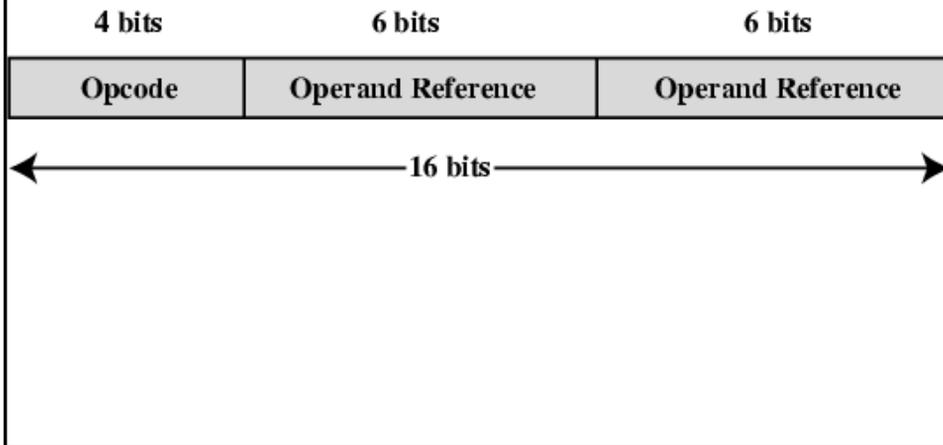
Ciclo della CPU



Rappresentazione delle istruzioni

- Istruzione = sequenza di bit
 - Divisa in campi
- Spesso viene usata una rappresentazione simbolica delle configurazioni di bit
 - es.: ADD, SUB, LOAD
- Anche gli operandi hanno una rappresentazione simbolica
 - Es.: ADD A,B

Esempio del formato di un'istruzione



Tipi di istruzioni

- Elaborazione dati
 - Istruzione aritmetiche e logiche, di solito sui registri della CPU
- Immagazzinamento dei dati in M o viceversa
- Trasferimento dei dati (I/O)
- Controllo del flusso del programma
 - Salto con o senza test

Quanti indirizzi sono necessari in una istruzione?

- Indirizzi necessari:
 - Un indirizzo per ogni operando (1 o 2)
 - Uno per il risultato
 - Indirizzo istruzione successiva
- Quindi al massimo quattro indirizzi
 - Ma molto raro, e sarebbe molto dispendioso
- Di solito 1, 2 o 3 per gli operandi/risultati

Numero di indirizzi

- 1 indirizzo
 - il secondo indirizzo è implicito
 - di solito si tratta di un registro (accumulatore)
 - situazione tipica nei primi calcolatori

Numero di indirizzi

■ Zero indirizzi

- tutti gli indirizzi sono impliciti
- utilizza una pila (stack)
 - Ad esempio, $c = a + b$ è realizzato come segue
 - push a
 - push b
 - add
 - pop c

Numero di indirizzi

- Meno indirizzi → istruzioni più elementari (e più corte), quindi CPU meno complessa
 - Però più istruzioni per lo stesso programma → tempo di esecuzione più lungo
- Più indirizzi → istruzioni più complesse
- Indirizzo di M o registro: meno bit per indicare un registro
- RISC (Reduced Instruction Set Computer) verso CISC (Complex Instruction Set Computer)
 - Pentium sono CISC, PowerPC (Apple, IBM, Motorola) sono RISC

Tipi degli operandi

- Indirizzi (interi senza segno)
- Numeri
 - Limite al modulo
 - Limite alla precisione
- Caratteri
- Dati logici

Numeri

- Interi (virgola fissa)
- Virgola mobile
- Quando ci sono soprattutto operazioni di I/O, si usano i decimali impaccati
 - Cifra decimale = 4 bit (0=0000, 1=0001, 2=0010, ..., 8=1000, 9=1001)
 - Inefficiente: solo 10 delle 16 configurazioni vengono usate
 - Es.: 246 = 0010 0100 0110
 - Più lunga della notazione binaria, ma evita la conversione

Caratteri

- Codice ASCII (American Standard Code for Information Exchange)
- Carattere = 7 bit → 128 caratteri in totale
- Caratteri alfabetici + caratteri di controllo
- Di solito 8 bit: un bit per controllo di errori di trasmissione (controllo di parità)
 - Settato in modo che il numero totale di bit a 1 sia sempre pari (o sempre dispari)
 - Es.: 00011100 → ottavo bit a 1
 - Se si ricevono 8 bit con n.ro dispari di 1, c'è stato un errore di trasmissione

Dati logici

- n bit, invece che un singolo dato
- Per manipolare i bit separatamente

Progettare un insieme di istruzioni

- Repertorio
 - quante e quali operazioni
- Tipi di dato
 - su quali dati
- Formato
 - lunghezza, numero indirizzi, dimensione campi, ...
- Registri
 - numero dei registri della CPU indirizzabili dalle istruzioni
- Indirizzamento
 - modo di specificare gli indirizzi degli operandi

Esempio di un linguaggio macchina

- È un esempio non reale
- Molto semplice
- Serve per far vedere i tipi principali di istruzioni



Istruzioni per trasferimento dati

- In realtà, non è un trasferimento ma una copia
- LOAD: da memoria a registro
- STORE: da registro a memoria
- Anche input/output



Istruzioni logico/aritmetiche

- Operazioni aritmetiche: somma, ...
- Operazioni logiche: and, or, xor, anche shift e rotate

Istruzioni di controllo

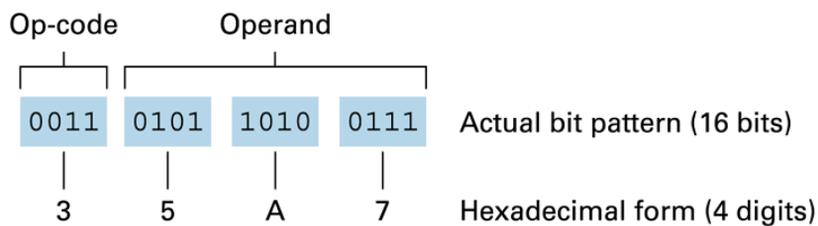
- Regolano l'esecuzione del programma
- Es.: stop
- Anche istruzioni di salto: se l'istruzione da eseguire non è la successiva nella lista
- Salto condizionato o no
- Es.: salta al passo 5, o salta al passo 5 se il valore ottenuto è 0

Divisione di due valori in memoria

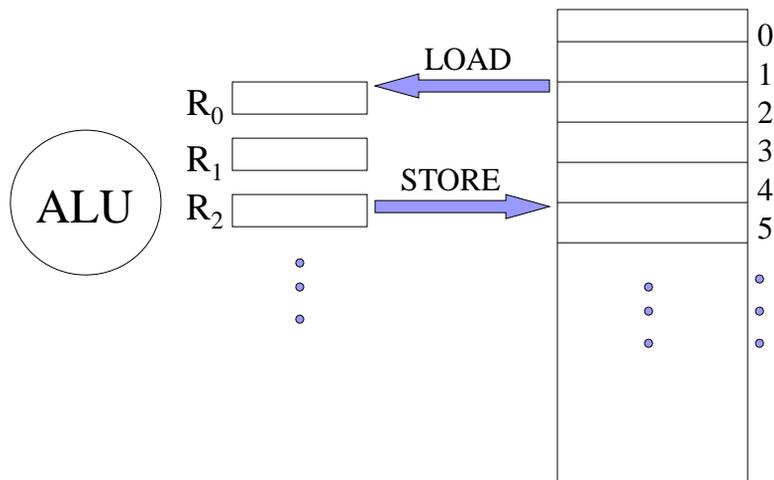
1. Carica in un registro un valore in memoria (LOAD)
2. Carica in un altro registro un altro valore in memoria (LOAD)
3. Se questo secondo valore è 0, salta al passo 6 (salto condizionato)
4. Dividi il contenuto del primo registro per quello del secondo registro e metti il risultato in un terzo registro (op. aritmetica)
5. Archivia il contenuto del terzo registro in memoria (STORE)
6. STOP

Istruzione macchina

- Due parti (campi):
- Campo codice operativo: quale operazione eseguire
- Campo operando: diverso a seconda dell'operazione

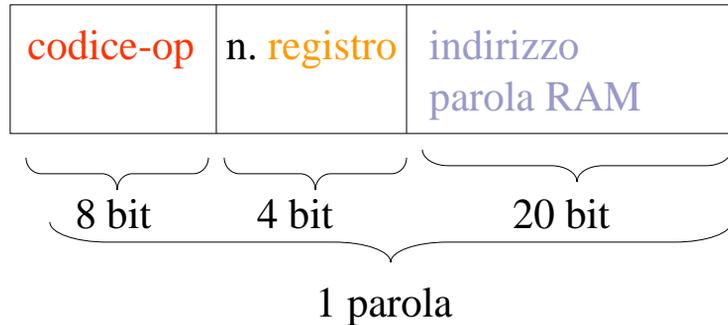


Istruzioni di trasferimento: registri \Leftrightarrow RAM



Formato:

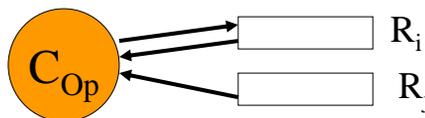
in binario!



Codici:	LOAD	00000000
	STORE	00000001

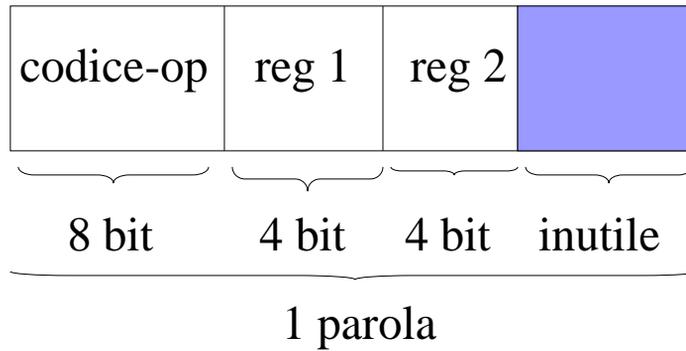
ARITMETICHE

eseguono somma, differenza, moltiplicazione e divisione **usando i registri come operandi**

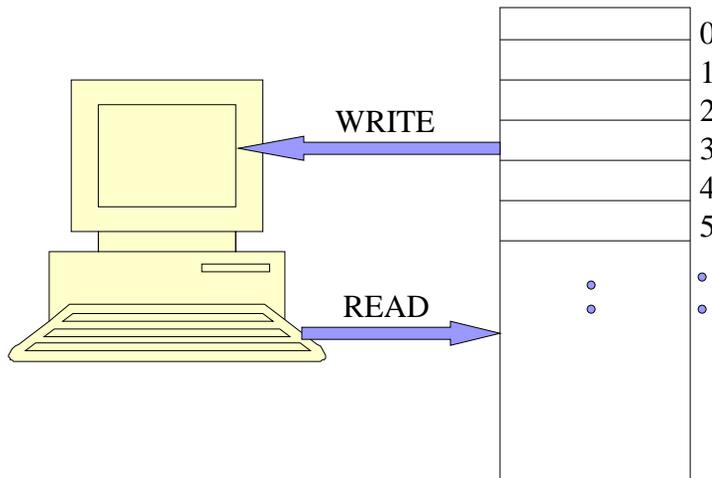


ADD	00000010	FADD	00000011
SUB	00000100	FSUB	00000101
MULT	00000110	FMULT	00000111
DIV	00001000	FDIV	00001001
MOD	00001010		

FORMATO:

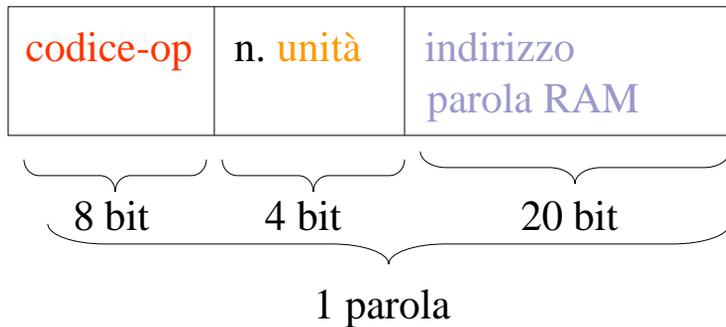


Istruzioni di input/output: unità I/O \Leftrightarrow RAM



Formato:

in binario!



Codici:

READ 00010000
WRITE 00010001

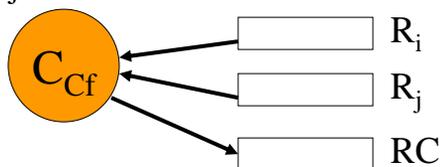
Unità:

STINP 0000 (tastiera)
STOUT 0001 (video)

Confronto

paragona il contenuto di 2 registri R_i ed R_j e:

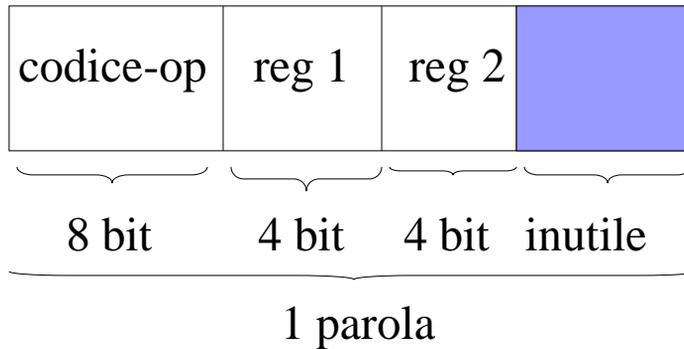
- se $R_i < R_j$ mette -1 nel registro RC
- se $R_i = R_j$ mette 0 in RC
- se $R_i > R_j$ mette 1 in RC



Codici:

COMP 00100000
FCOMP 00100001

FORMATO:



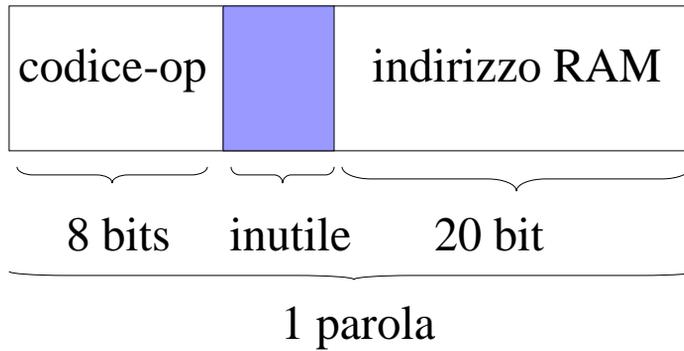
Salto

istruzioni che permettono di saltare ad un'altra istruzione del programma a seconda del contenuto di RC (cioè a seconda del risultato di un confronto)

BRLT	01000001	BRNE	01000100
BRLE	01000010	BRGE	01000110
BREQ	01000011	BRGT	01000101
BRANCH		10000000	

Anche salto incondizionato!

FORMATO:

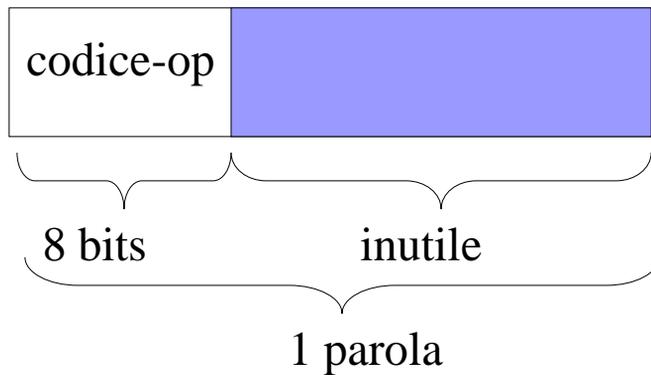


STOP

termina il programma

Codice: STOP 10000001

FORMATO:



Esempio

Scriviamo un programma macchina che:

- trasferisce il contenuto di 2 parole di indirizzo 64 e 68 della RAM nei registri R_0 ed R_1
- li somma
- trasferisce la somma nella parola di indirizzo 60 della RAM

Codici delle operazioni

- trasferimento RAM → CPU: **00000000**
- trasferimento CPU → RAM: **00000001**
- somma : **00000010**

60		111100	
64	38	100000	..0100110
68	8	1000100	..01000
1024	Porta 64 in R0	1000000000	000000000000..010000
1028	Porta 68 in R1	10000000100	000000000001..010001
1032	Somma R0 e R1	10000001000	000000100000001....
1036	Porta R0 in 60	10000001100	000000010000..001111

Svantaggi del linguaggio macchina:

- programmi in binario sono difficili da scrivere, capire e cambiare
- il programmatore deve occuparsi di gestire la RAM: difficile ed inefficiente

primo passo → **Assembler**

Novità dell'Assembler

- **codici mnemonici** per le operazioni
- **nomi mnemonici** (identificatori) al posto degli indirizzi RAM per i dati (e indirizzi RAM delle istruzioni usate nei salti)
- tipi dei dati **INT** e **FLOAT**

Codice-op mnemonici:

- **trasferimento**: **LOAD** (RAM → CPU) e **STORE** (CPU → RAM)
- **aritmetiche**: **ADD**, **SUB**, **DIV**, **MULT**, **MOD**, **FADD**, **FSUB**, **FDIV**, **FMULT**
- **input/output**: **READ** (U-INP → CPU), **WRITE** (CPU → U-OUT)
- **test**: **COMP**, **FCOMP**
- **salto**: **BREQ**, **BRGT**, **BRLT**, **BRGE**, **BRLE**, **BRANCH**
- **terminazione**: **STOP**

Stesso esempio del linguaggio macchina

```
Z : INT ;
X : INT 38;
Y : INT 8;
LOAD R0 X;
LOAD R1 Y;
ADD R0 R1;
STORE R0 Z;
```

dichiarazioni degli
identificatori dei dati

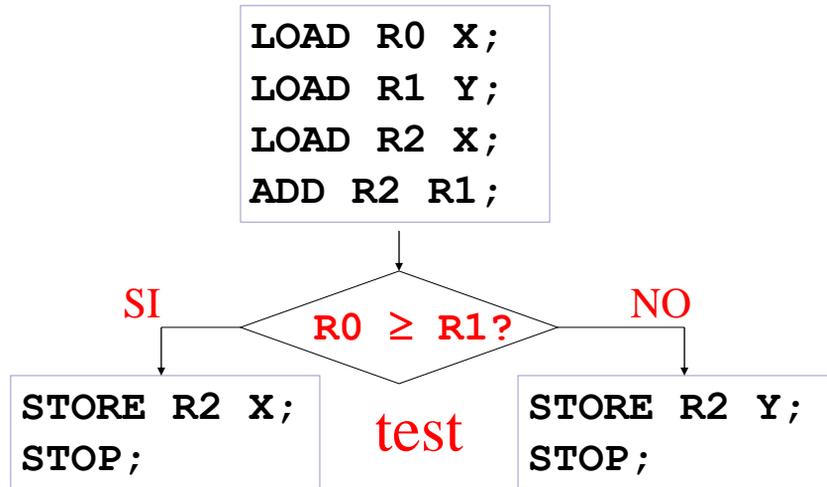
istruzioni assembler

Esempio

carica due valori dalla RAM, li somma e mette il risultato al posto del maggiore dei 2 numeri sommati (nel caso siano uguali, non importa in quale dei due si mette la somma)

```
X: INT 38;  
Y: INT 8;  
    LOAD R0 X;  
    LOAD R1 Y;  
    LOAD R2 X;  
    ADD R2 R1;  
    COMP R0 R1;  
    BRGE pippo;  
    STORE R2 Y;  
    STOP;  
pippo: STORE R2 X;  
        STOP;
```

Flowchart



Tipi di operandi

- Indirizzi
- Numeri
 - Interi o virgola mobile
- Caratteri
 - Es.: Codice ASCII (American Standard Code for Information Exchange): 7 bit per ogni carattere (128 caratteri), ottavo bit per controllo (settato in modo che il numero totale di 1 sia pari)
- Dati logici
 - Sequenza di bit invece che un singolo dato

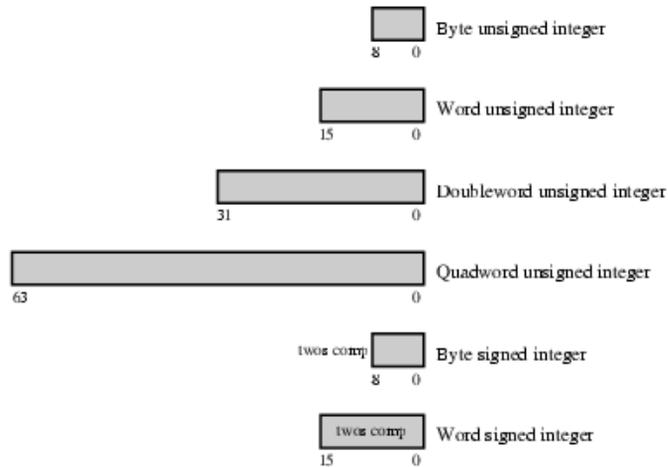
Tipi di dati del Pentium

- 8 (byte), 16 (parola), 32 (doppia parola), o 64 (quadword) bit
- L'indirizzamento è per unità di 8 bit
- Una doppia parola di 32 bit inizia da un indirizzo divisibile per 4

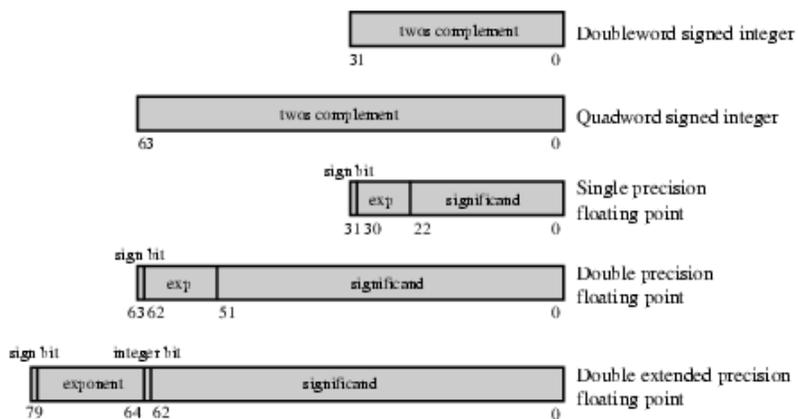
Tipi di dato specifici

- Generali – contenuto binario arbitrario
- Interi – valore binario con segno, in complemento a 2 (8, 16, o 32 bit)
- Ordinale – intero senza segno
- Decimale binario non impacchettato – una cifra decimale per byte
- Decimale binario impacchettato – ogni cifra decimale = 4 bit
→ 0-99 in un byte
- Puntatore corto – offset (32 bit) all'interno di un segmento di memoria
- Campo bit
- Stringa di byte
- Virgola mobile

Tipi di dato numerici del Pentium



Tipi di dato numerici del Pentium



Tipi di operazioni

- Trasferimento dati
- Aritmetiche
- Logiche
- Conversione
- I/O
- Sistema
- Trasferimento del controllo

Trasferimento dati

- Deve specificare
 - Sorgente: dove è il dato da trasferire
 - Destinazione: dove va messo
 - Lunghezza del dato da trasferire
- Diverse scelte
 - Esempio: codici operativi diversi per trasferimenti diversi (L, LH, LR, LER, LE, LDR, LD in IBM 370) o stesso codice (MOV in VAX) ma specifica nell'operando

Aritmetiche

- Somma, sottrazione, moltiplicazione, divisione
- Interi con segno sempre
- Spesso anche per numeri in virgola mobile
- Possono includere anche:
 - Incremento
 - Decremento
 - Negazione

Logiche

- Operazioni sui bit
- AND, OR, NOT, XOR, EQUAL
- Possono essere eseguite in parallelo su tutti i bit di un registro
 - And come maschera

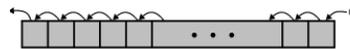
Esempio

- Parole da 16 bit con 2 caratteri (8 bit ciascuno)
- Per inviare il carattere di sinistra a un modulo di I/O:
 - Carico la parola in un registro a 16 bit
 - AND del registro con 1111111100000000
 - Traslo a destra per 8 volte
 - Mando al modulo di I/O il registro (legge gli 8 bit più a destra)
 - Per il carattere di destra, AND con 0000000011111111, e non serve la traslazione

Operazioni di shift e rotazione



(a) Logical right shift



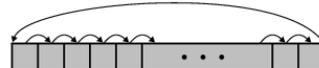
(b) Logical left shift



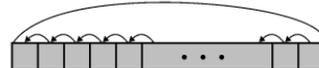
(c) Arithmetic right shift



(d) Arithmetic left shift



(e) Right rotate



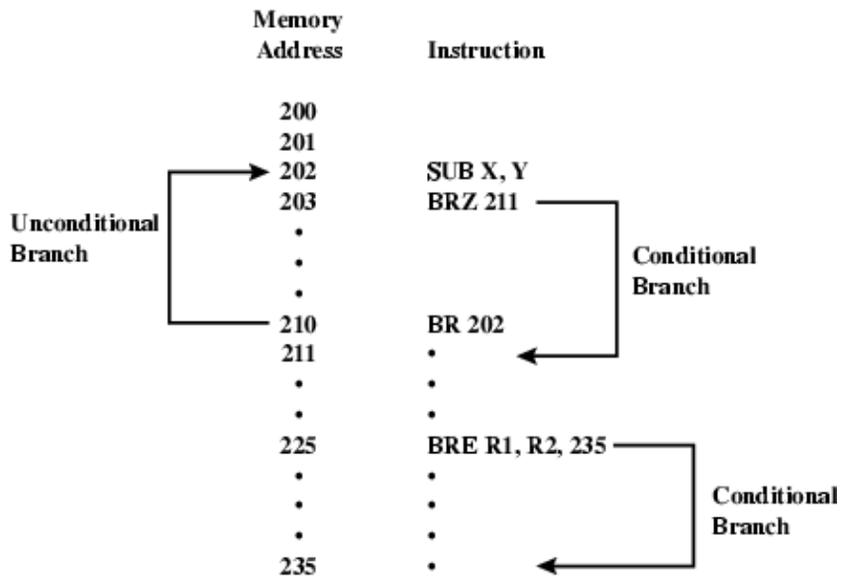
(f) Left rotate

Transferimento del controllo

■ Salto condizionato (branch)

- Es.: salta a x se il risultato è 0
- Registro condizione o più operandi
 - Es.: BRE R1, R2, X
- Perché saltare?
 - Istruzioni da eseguire varie volte
 - Decidere cosa fare sulla base del verificarsi di certe condizioni
 - Programmazione modulare

Salto condizionati



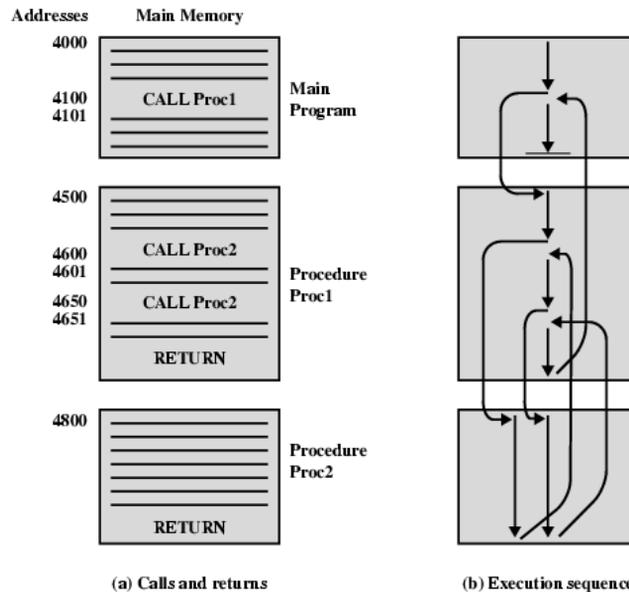
Transferimento del controllo

- Salto incondizionato (skip)
 - Scavalca un'istruzione e passa alla successiva
 - Non ha operandi
- Per usare lo spazio operandi
 - es.: incrementa e salta se 0 (istruzione ISZ)

Chiamate di procedura

- Procedura: pezzo di programma a cui si dà un nome, in modo da eseguirlo (chiamarlo) da qualunque punto di un programma indicando il suo nome
 - Risparmio codice: scrivo solo una volta un pezzo di codice
 - Modularità: posso affidare la scrittura di una procedura ad un altro programmatore
- Due istruzioni: chiamata e ritorno
 - Entrambe di salto

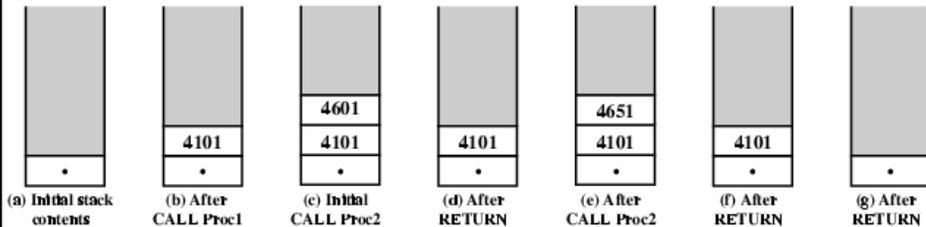
Chiamate di procedura annidate



Indirizzo di ritorno

- Luoghi per memorizzare l'indirizzo di ritorno
 - Un registro
 - CALL X provoca:
$$RN \leftarrow PC + D \quad (D = \text{lunghezza istruzione})$$
$$PC \leftarrow X$$
 - Inizio della procedura chiamata
 - CALL X provoca:
$$X \leftarrow PC + D$$
$$PC \leftarrow X + 1$$
 - Cima della pila: porzione di M dove le scritture/letture avvengono sempre in cima
 - Gli indirizzi di ritorno vengono memorizzati in cima alla pila, uno dopo l'altro, e vengono presi nell'ordine inverso alla chiusura delle procedure

Uso della pila



Linguaggio assembly

- Indirizzi numerici → indirizzi simbolici
 - Per operandi o istruzioni
- Codici operativi → simboli
- Assemblatore: programma che traduce dal linguaggio assembly al linguaggio macchina