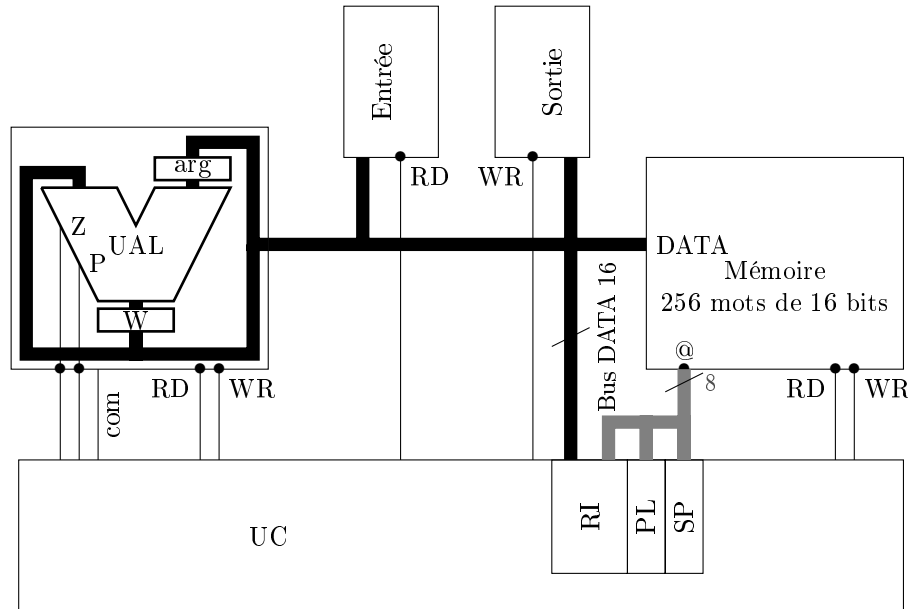


Microprocesseur et langage assembleur

Un langage assembleur est indissociable du microprocesseur pour lequel il est prévu. On travaillera sur un microprocesseur simplifié et le langage assembleur qui va avec. Les deux sont suffisamment développés et proche de la réalité pour comprendre les bases des vrais langages assembleurs et les vrais processeurs.

μP = microprocesseur

Structure d'ensemble



Unité arithmétique et logique (UAL)

L'UAL fait les calculs.

- W est le registre de travail (Work). Le résultat des calculs est toujours écrit dans W .
- Les calculs ont toujours pour opérands arg d'abord, et W en second. Par exemple, une opération ADD fait le calcul $W = W + arg$
- Z et P informent sur le résultat d'un calcul. Z indique que le résultat est $= 0$; P indique que le résultat est ≥ 0 . On les appelle bits d'état.
- L'UAL est piloté par l'UC grâce aux commandes RD, WR et com.
 - RD (Read) ordonne à l'UAL de placer le contenu de W sur le bus DATA,
 - WR (Write) ordonne à l'UAL de recopier dans arg le contenu du bus DATA
 - com indique à l'UAL l'opération à effectuer

La mémoire

C'est un ensemble de 256 mots de 16 bits. On indique le mot auquel on s'adresse en indiquant son **adresse**, c'est à dire un nombre sur 8 bits, porté par le bus d'adresse (que l'on note souvent @)

La mémoire est pilotée par l'UC par l'intermédiaire de RD, WR et @

- RD ordonne à la mémoire de placer le contenu du mot à l'adresse @ sur le bus DATA
- WR ordonne à la mémoire de placer le contenu du bus DATA dans le mot à l'adresse @

Il est important de noter que la mémoire contiendra à la fois le programme et les données. On parle d'une architecture **Von Neumann**.

Entrée et sortie

Un microprocesseur doit pouvoir communiquer avec l'extérieur et a donc des entrées et sorties. Elles seront très simplifiées ici.

- RD met le contenu en entrée sur le bus DATA
- WR met le contenu du bus DATA en sortie

Unité de Commande (UC)

C'est elle qui envoie tous les signaux permettant de mener à bien chaque instruction du programme et le déroulement du programme. Pour cela, l'UC répète toujours à l'identique l'exécution d'un **cycle instruction**.

Cycle instruction : l'UC effectue les étapes suivantes

- 1) Placer sur le bus @ le contenu de PL. Lire la mémoire, $PL = \text{Pointeur de ligne, contient la ligne en cours}$. L'écrire dans RI.
- 2) RI = Registre instruction. Contient la ligne d'instruction en cours. L'UC va analyser le mot pour savoir quoi faire.
- 3) Selon le contenu de RI, UC génère tous les signaux nécessaires.

Exemple : exécution de ADD #3

- i. UC place 3 sur Bus DATA et commande RD à UAL de sorte que 3 arrive dans *arg*,
- ii. UC commande ADD à UAL, de sorte que l'UAL fait le calcul $W = W + arg$.

- 4) UC incrémente PL pour être prêt pour l'instruction suivante.

SP (Stack Pointer) est le pointeur de pile. C'est plus compliqué, pas indispensable dans un premier temps. Détails plus loin.

Important : Le bus DATA relie tous les organes. Si UC écrit 3 sur le bus DATA, tous les organes le voient. Il est donc important que l'UC puisse dire :

- à qui s'adresse ce message. C'est le rôle des commandes WR.
- que personne d'autre ne doit écrire sur le bus en même temps. Les RD indiquent aux organes quand ils doivent écrire sur le bus.

Jeu d'instructions – μP de type RISC = Reduced Instruction Set Computer

Le μP possède un **jeu d'instruction**, c'est à dire un ensemble de commande qu'il est capable de comprendre et d'exécuter. Une instruction aura

- un mot clé, par exemple ADD pour l'addition,
- éventuellement des arguments, par exemple dans ADD @x, l'argument est le contenu de @x.
- un codage, car l'instruction devra être stockée dans la mémoire du μP . Par exemple, ADD @x pourra être codée (dépend de la case mémoire correspondant à @x) : 1000001000010001

Le microprocesseur envisagé ici utilise des mots de 16 bits. Chaque instruction sera donc traduite par un mot de 16 bits.

Remarque : Dans le μP , c'est bien le binaire qui sera utilisé. Mais écrire des lignes comme 1000001000010001 peut être très fastidieux. On pourra préférer l'écriture hexadécimale 0x8211. On pourra même s'abstenir du 0x s'il n'y a pas de risque de confusion.

Les types d'arguments

- Certains instructions, comme HALT, n'ont pas d'argument.
- D'autres instructions comme STR ne peuvent opérer que sur une adresse mémoire.

Par exemple STR @x stocke le contenu du registre de travail dans la mémoire @x.

Autre exemple, JMP L est un saut. L'argument est une étiquette qui désigne un numéro de ligne du programme.

- D'autres instructions comme ADD peuvent recevoir divers types d'arguments.
 - ADD @x : on ajoute le contenu de @x, dans ce cas l'argument désigne une adresse mémoire,
 - ADD #3 : on ajoute la valeur 3, dans ce cas l'argument est une **valeur littérale**.
 - ADD POP : on ajoute le dessus de la pile. *Voir plus loin l'explication sur la pile.*

On choisit de coder le type d'arguments sur 2 bits :

- 00 : pas d'argument (signifie parfois que W sera l'argument),
- 01 : argument littéral comme #3,
- 10 : argument adresse, comme @x ou pour un saut,
- 11 : argument pris sur la pile.

Codage

Codage constant : Le processeur utilise des mots de 16 bits. On choisit de plus un codage de format constant.

opcode[6]	type[2]	argument[8]
-----------	---------	-------------

- **opcode :** c'est le code désignant l'instruction demandée. Par exemple, 100000 est l'opcode pour ADD. L'opcode utilisera toujours les 6 premiers bits du mot.
- **type :** c'est le type d'argument. On l'a présenté dans l'encadré précédent.
- **argument :** c'est le code pour l'argument, 8 bits.

Exemple : 1000001000010001 →

100000	10	00010001
--------	----	----------

- Le premier bloc 100000 désigne l'instruction ADD,
- le second bloc 10 désigne un argument de type adresse,
- le troisième bloc 00010001 correspond à la valeur binaire 17.

On a donc une instruction ADD @17. Par exemple, cela pourrait correspondre au cas où la variable x a été stockée à la case mémoire d'adresse 17.

Remarque : Vous notez que l'on perd des choses en passant en binaire. En effet, on perd l'information disant que l'adresse 17 correspond à x. C'est ce genre de chose qui rend la lecture du binaire très difficile.

Instructions sans argument

- **HALT**

000000	00	00000000
--------	----	----------

 Provoque l'arrêt du programme.
- **NOP**

000001	00	00000000
--------	----	----------

 Instruction qui ne fait rien. Peut-être utilisée quand il faut attendre un certain temps.
- **POP**

101111	00	00000000
--------	----	----------

 Place le dessus de la pile dans W.
- **PUSH**

110000	00	00000000
--------	----	----------

 Place W sur le dessus de la pile.

Instructions UAL

Elles acceptent les quatre types d'argument. Elles agissent toutes sur le contenu du registre de travail W. Les instructions ne diffèrent que par leur opcode :

- **ADD :**

100000	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W + arg \rightarrow W$
- **SUB :**

100001	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W - arg \rightarrow W$
- **MUL :**

100010	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W \times arg \rightarrow W$
- **DIV :**

100011	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W \div arg \rightarrow W$ (calcul en mode non signé)
- **MOD :**

100100	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W \% arg \rightarrow W$ (calcul en mode non signé)
- **OR :**

100101	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W \text{ or } arg \rightarrow W$
- **AND :**

100110	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W \text{ and } arg \rightarrow W$
- **XOR :**

100111	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W \text{ xor } arg \rightarrow W$
- **CMP :**

101000	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $W - arg$
Exceptionnellement, CMP ne modifie pas le contenu de W. Seuls les bits Z et P sont modifiés. Cela sert à préparer les instructions de saut qui exploitent Z et P.
- **MOV :**

101001	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $arg \rightarrow W$
- **INV :**

101010	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $\text{not } arg \rightarrow W$
- **NEG :**

101011	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

 $-arg \rightarrow W$

Autres instructions

- **OUT**

101100	xx	xxxxxxxx
--------	----	----------

Place l'argument en sortie. Tout type d'argument accepté.
- **INP**

101101	10 ou 00	xxxxxxxx
--------	----------	----------

Place l'entrée dans la case mémoire spécifiée par l'adresse en argument.
- **STR**

101110	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

(STORE) Place W dans la case mémoire spécifiée par l'adresse en argument.

Les instructions de saut

Le programme est lu une ligne après l'autre, dans l'ordre. Un saut permet de passer à une certaine ligne au lieu de la suivante. Parfois, le saut ne s'exécute que conditionnellement.

L'argument est toujours de type adresse et correspond à l'adresse mémoire à laquelle il faut sauter (le programme étant stocké dans la mémoire, un numéro de ligne est aussi une adresse)

- **JMP ou B ou GOTO** :

010000	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

 Saut (Jump) à la ligne *arg*.
On peut dire aussi *Branchement*, d'où le B.
- **BEQ** :

010001	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

 Saut à la ligne *arg* si dernier calcul égal à zéro si bit Z == 1
- **BNE** :

010010	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

 Saut si dernier calcul non égal à zéro si Z != 0
- **BGT** :

010011	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

 Saut si dernier calcul > 0 si Z != 0 et P == 1
- **BGE** :

010100	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

 Saut si dernier calcul ≥ 0 si P == 1
- **BLT** :

010101	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

 Saut si dernier calcul < 0 si P == 0
- **BLE** :

010110	10	xxxxxxxx
--------	----	----------

 Saut si dernier calcul ≤ 0 si Z == 0 ou P == 0

Cas particulier des grands littéraux

Considérons l'instruction suivante : ADD #151

- ADD a l'opcode 100000,
- on reconnaît un argument de type littéral, donc de code 01,
- en binaire 151 s'écrit 10010111

On obtient donc le code

100000	01	10010111
--------	----	----------

Quelle taille peuvent atteindre les littéraux ? La mémoire contient des mot de 16 bits, il serait donc naturel de pouvoir utiliser des nombres de 16 bits. Mais dans le codage que l'on vient de présenter, on ne dispose que de 8 bits pour le littéral..

On décide donc que dans les cas où le littéral est trop long, exceptionnellement, l'instruction sera écrite dans deux cases mémoires successives.

Exemple : ADD #945

- ADD a l'opcode 100000,
- on reconnaît un argument de type littéral, donc de code 01,
- en binaire 945 s'écrit 1110110001

On constate que le littéral prend trop de place pour 8 bits. On décide donc d'utiliser un 2e mot pour l'instruction. L'instruction sera alors codée :

100000	01	11111111
--------	----	----------

0000001110110001

Quand l'argument est 11111111, il faut lire le littéral dans le mot de 16 bits qui suit.

Remarque : Les différents μ Ps, et donc leurs langages assembleur, utilisent des façons diverses de régler ce type de problème. Il n'y a pas de méthode unique, seulement des standards qui peuvent s'imposer quand une idée, ou l'entreprise à l'origine de l'idée, rencontre du succès.

Pile

La pile doit être considérée comme une zone mémoire dans laquelle on place les résultats de calculs intermédiaires. On place un résultat sur la pile avec PUSH et on récupère ce résultat avec POP.

MOV @y **Exemple** : considérons le calcul $(x + 2) * (y + 7)$. Ce calcul serait traduit :
 ADD #7 On voit que le calcul $y + 7$ a été mis de côté avec PUSH le temps de faire le calcul
 PUSH $x + 2$. À la fin, MUL POP multiplie W (c'est à dire $x + 2$) avec le résultat gardé
 MOV @x précédemment.

ADD #2 Je ne détaille pas plus ici. La pile fait l'objet de tout un cours en Terminale.
 MUL POP

label DATA

On peut écrire une ligne, par exemple x DATA 15 qui permet d'initialiser dès le début de programme une variable x avec la valeur 15. Si on a placé ce code en 12e ligne programme, alors x sera placé à la 12e case mémoire (adresse 11).