

## 4.3

## Istruzioni di un linguaggio Assembler



Con linguaggio Assembler si intende un insieme di parole chiave costituite da pochi caratteri, in genere 3, che rappresentano le operazioni elementari svolte dal processore. Con esse è possibile costruire programmi contenenti le istruzioni per il processore.

Le parole chiave derivano dai termini inglesi corrispondenti alle operazioni.

Esempi di istruzioni Assembler sono:

LDA #X	(Load) Carica nel registro A il valore X
LDA X	(Load) Carica nel registro A il valore contenuto nella cella di memoria di indirizzo X
STA X	(Store) Memorizza il contenuto del registro A nella cella di memoria di indirizzo X
ADD	(Add) Aggiunge il contenuto del registro A al contenuto di un altro registro e memorizza il risultato nel registro A
SUB	(Subtract) Sottrae al contenuto del registro A il contenuto di un altro registro e memorizza il risultato nel registro A
JMP X	(Jump) Salta incondizionatamente all'istruzione identificata con l'etichetta X
JIZ X	(Jump if zero) Salta all'istruzione identificata con l'etichetta X se il valore del registro A è zero
HLT	End of assembler program

Per esempio, il seguente programma Assembler calcola il prodotto di due numeri che si trovano in memoria agli indirizzi 102 e 103 come somme successive e memorizza il prodotto all'indirizzo 104. Il processore utilizza solo due registri A e B.

```

LDA #0          azzera il registro A
STA 104         memorizza il valore 0 nell'indirizzo 104
LDA 102        carica nel registro A il contenuto dell'indirizzo 102
ripeti: JIZ [uscita] salta all'etichetta uscita se il valore del registro A è zero
LDA 104        carica nel registro A il contenuto dell'indirizzo 104
LDB 103        carica nel registro B il contenuto dell'indirizzo 103
ADD            somma il contenuto dei due registri
STA 104        memorizza il contenuto del registro A nell'indirizzo 104
LDA 102        carica nel registro A il contenuto dell'indirizzo 102
LDB #1         assegna il valore 1 al registro B
SUB            sottrae il valore del registro B dal valore del registro A
STA 102        memorizza il contenuto del registro A nell'indirizzo 102
JMP [ripeti]   salta all'etichetta ripeti per ripetere il gruppo di istruzioni
uscita: HLT

```

Supponiamo ora che il processore sia in grado di interpretare istruzioni più complesse del linguaggio Assembler quali il calcolo di una moltiplicazione o di una divisione. Aggiungiamo inoltre le istruzioni per acquisire dati dall'unità di input e per visualizzare un risultato sull'unità di output.

Alle istruzioni Assembler aggiungiamo le seguenti:

INP	( <i>Input</i> ) Richiede un dato dall'unità di input e lo scrive nel registro A
OUT	( <i>Output</i> ) Invia il contenuto del registro A all'unità di output
MUL	( <i>Multiply</i> ) Moltiplica il contenuto del registro A per il contenuto di un altro registro e memorizza il risultato nel registro A
DIV	( <i>Divide</i> ) Divide il contenuto del registro A per il contenuto di un altro registro e memorizza il risultato nel registro A

Il programma Assembler precedente, per il calcolo del prodotto di due numeri, può essere ora riscritto in modo più compatto:

```
input: INP
      STA 102
      INP
      STA 103
      LDA 102
      LDB 103
      MUL
      STA 104
output: OUT
      HLT
```

### Situazione iniziale

**Processor**

**Program counter**  
0

**Registers**  
A: 0  
B: 0

**Flags**  
 Zero  
 Negative  
 Overflow

**Code Editor**

```

0 input: INP
1 STA 102
2 INP
3 STA 103
4 LDA 102
5 LDB 103
6 MUL
7 STA 104
8 output: OUT
9 HLT
10

```

**Memory**

Address	Dec Value	Hex Value	Bin Value	Instruction
0	16273899...	60ffffff	01100001...	INP
1	553648230	21000066	0010000100...	STA 102
2	1627389951	60ffffff	0110000011...	INP
3	553648231	21000067	0010000100...	STA 103
4	285212774	11000066	0001000100...	LDA 102
5	352321639	15000067	0001010100...	LDB 103
6	-1593835521	a0ffffff	1010000011...	MUL
7	553648232	21000068	0010000100...	STA 104
8	1895825407	70ffffff	0111000011...	OUT
9	-50331649	fcffffff	1111110011...	HLT
102	0	00000000	0000000000...	NOP
103	0	00000000	0000000000...	NOP
104	0	00000000	0000000000...	NOP

**Output**  
Program started.

### Situazione finale

**Processor**

**Program counter**  
9

**Registers**  
A: 12  
B: 4

**Flags**  
 Zero  
 Negative  
 Overflow

**Code Editor**

```

0 input: INP
1 STA 102
2 INP
3 STA 103
4 LDA 102
5 LDB 103
6 MUL
7 STA 104
8 output: OUT
9 HLT
10

```

**Memory**

Address	Dec Value	Hex Value	Bin Value	Instruction
0	16273899...	60ffffff	01100001...	INP
1	553648230	21000066	0010000100...	STA 102
2	1627389951	60ffffff	0110000011...	INP
3	553648231	21000067	0010000100...	STA 103
4	285212774	11000066	0001000100...	LDA 102
5	352321639	15000067	0001010100...	LDB 103
6	-1593835521	a0ffffff	1010000011...	MUL
7	553648232	21000068	0010000100...	STA 104
8	1895825407	70ffffff	0111000011...	OUT
9	-50331649	fcffffff	1111110011...	HLT
102	3	00000003	0000000000...	NOP
103	4	00000004	0000000000...	NOP
104	12	0000000c	0000000000...	NOP

**Output**  
Program started.  
Output: 12  
Program ended.

Si osservi che le operazioni descritte, codificate con le istruzioni del linguaggio Assembler, rappresentano le attività elementari di un sistema di elaborazione secondo il modello della macchina di Von Neumann: acquisizione di dati dalle unità di input, trasferimento di dati dalla memoria al processore, calcoli sui registri del processore, uscita dei risultati sulle unità di output.