



FONDAMENTI DI INFORMATICA

Lezione n. 11

- ARCHITETTURA INTERNA
- ARCHITETTURA ESTERA
- CODICE MACCHINA
- MODI DI INDIRIZZAMENTO
- ARCHITETTURE A PIU' INDIRIZZI

In questa lezione verranno introdotti i concetti di base relativi alla architettura interna di una CPU e al linguaggio macchina (o linguaggio assembler).

LINGUAGGIO MACCHINA

Ogni istruzione è definita da:

- Codice macchina: $\Rightarrow 10010101$
- Codice mnemonico:
 $MOV A,B \Rightarrow "A \leftarrow B"$

Corrispondenza 1 a 1 tra i due codici.

Ogni istruzione in linguaggio macchina deve definire:

- Operazione da svolgere.
- Operandi coinvolti.
- Posizione dell'istruzione successiva.



ARCHITETTURA INTERNA E ESTERA

ARCHITETTURA INTERNA: Struttura interna della CPU.
Migliore compromesso possibile fra le prestazioni e i costi avendo come vincolo la tecnologia.

ARCHITETTURA ESTERA: Come il processore è visto da chi lo deve programmare. Insieme delle istruzioni, dei registri, dei modi di indirizzamento e dei tipi di dato ammessi dalle istruzioni.

Attraverso livelli di interpretazione si realizzano le funzioni definite all'esterno:

- Linguaggio macchina (o assembler).
- Linguaggio di micropogramma.
- Comandi alla parte operativa.



LINGUAGGIO MACCHINA

ISTRUZIONE SUCCESSIVA

- Le istruzioni sono eseguite in sequenza.
- L'indicazione relativa all'istruzione successiva è spesso implicita.
- Il PC (Program Counter) memorizza l'indirizzo della istruzione da eseguire.
- Per alterare la sequenza sono introdotte istruzioni di salto:
 $(PC \leftarrow X)$.



LINGUAGGIO MACCHINA

Il linguaggio macchina o assembler di una CPU definisce:

- Le operazioni possibili.
- Le risorse possibili e la loro utilizzazione.

La maggior parte delle istruzioni è del tipo:

$$X_1 \leftarrow f(X_1, X_2, \dots, X_n)$$

con n eguale a 1, 2 o (raramente) 3.

Funzioni complesse sono realizzate sfruttando i livelli di interpretazione senza modificare l'architettura interna.

L'architettura interna è direttamente influenzata dalle caratteristiche sintattiche dell'architettura esterna (tipi di dato, ...).



LINGUAGGIO MACCHINA

CODICE MACCHINA

In generale il codice macchina è suddiviso in campi:



CODICE MNEMONICO



Il codice mnemonico rispecchia la struttura del codice macchina.



MODI DI INDIRIZZAMENTO

Ogni operando è associato a un dato di cui occorre conoscere la localizzazione attraverso il suo INDIRIZZO.

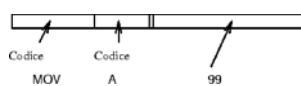
Modi diversi per indicare la posizione:

- IMMEDIATO
- DIRETTO
- INDIRETTO

MODO IMMEDIATO

Il dato è contenuto nel codice macchina.

MOV A, 99



TIPI DI INDIRIZZO

Il valore dell'indirizzo può essere espresso in modo:

- **ASSOLUTO:**
L'indirizzo completo compare nel campo operando.
Svantaggio: la lunghezza del campo indirizzo genera codice di dimensione elevata.
- **RELATIVO:**
Nei campi operando compare solo lo spostamento (scostamento) relativo (differenza rispetto al valore contenuto) al PC.
Lo spostamento può essere:
 - contenuto in un byte,
 - un valore negativo.



MODI DI INDIRIZZAMENTO

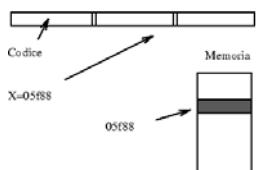
MODO DIRETTO

Il codice macchina contiene l'indirizzo del dato.

MOV A, X

X può essere:

- Indirizzo della cella di memoria contenente il dato.
- Codice registro interno.



TIPI DI INDIRIZZO

INDIRIZZO COMPOSTO

Estendendo il concetto di indirizzo relativo, al posto del PC, si utilizza:

- Registro Base.
- Registro Indice.



MODI DI INDIRIZZAMENTO

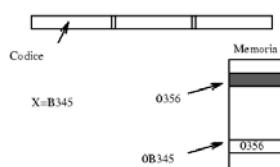
INDIRETTO

Il codice macchina contiene l'indirizzo della locazione di memoria che contiene l'indirizzo del dato:

MOV A, (X)

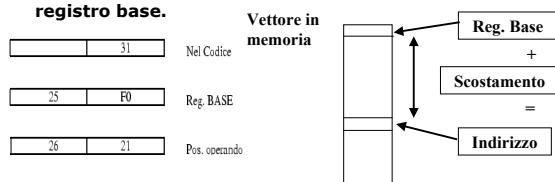
X può essere:

- Indirizzo della cella di memoria contenente l'indirizzo del dato.
- Codice registro interno contenente l'indirizzo del dato.



REGISTRO BASE

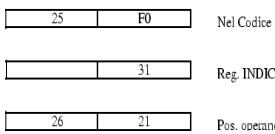
- Nel codice operativo compare solo lo spostamento rispetto a un valore contenuto nel registro base.
- L'indirizzo effettivo si ottiene sommando lo spostamento al contenuto del registro base.
- Permette al processore di accedere ad una nuova zona di memoria solo cambiando il contenuto del registro base.





REGISTRO INDICE

- Nel codice compare l'indirizzo iniziale di un blocco, la posizione all'interno del blocco è individuata mediante un registro.**
- Il vettore X_0, X_1, \dots, X_N è memorizzato in locazioni consecutive.**
- Il codice operativo contiene l'indirizzo di X_0 .**
- Il registro R contiene l'indice i.**



REGISTRO DI STATO

Un caso molto semplice PDP11 (1970)



- PR - livello di priorità del processore.**
- T - modo passo-passo.**
- Z,N,C,V - risultato zero, negativo, con riporto, overflow.**



STACK POINTER

MODIFICA PUNTATORI

Un altro modo di indirizzamento:

MOV A,(X)+

X è un registro che al termine dell'esecuzione dell'istruzione viene incrementato.

ALTRI CASI:

- **(X)+ : post-increment**
- **(X)- : post-decrement**
- **+(X) : pre-increment**
- **-(X) : pre-decrement**

ARCHITETTURA INTERNA

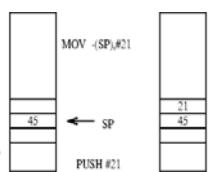
La gestione efficace di operazioni particolari svolte frequentemente richiede la presenza di funzioni specializzate:

- Registri dedicati:**
 - Registro indice
 - Registri base
 - Registro di stato
 - Stack Pointer
- Gestione sottoprogrammi e interruzioni.**

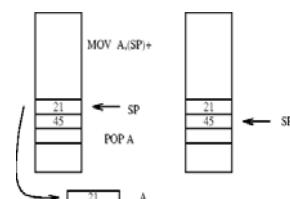


STACK POINTER

PUSH



POP



ARCHITETTURA ESTESA

