

Vad vi gör under veckan (Lv5)

Vi studerar en normal och en maskinorienterad programflödesplan för ett multiplikationsprogram, lär oss bestämma hur lång tid ett programavsnitt tar att köra, använder verktyg för programutveckling, visar hur man kan adressera data i minnet via indexregistret X och avslutar med att introducera begreppen stack och subrutiner.

Normal och maskinorienterad flödesplan

Exempel: Multiplikationsprogram

Instruktioner för skift och rotation

Instruktioner för multiplikation och division med 2

Exekveringstid för programavsnitt

Hur lång tid tar det för processorn att köra ett programavsnitt som innehåller slingor?

FLISP-datorns utvecklingsmiljö (Eterm för FLISP)

Editor, assembler, laddare och simulator. Anslutning av yttre enheter i simulatorn.

Adressering av data via indexregister

Programexempel med adressering via X-, Y- eller SP-registret.

Principen för en stack i minnet

Vi förklarar hur FLIS-processorns stack fungerar och hur den används i vissa instruktioner.

Instruktionsuppsättning för FLIS-processorn (forts.)

Instruktioner som använder stack.

Subrutinexempel

Några olika exempel på hur subrutiner anropas från huvudprogram och hur stackpekaren SP och stacken påverkas.

Under veckan utför vi laboration 3 och börjar förbereda laboration 4

(De uppgifter i arbetsboken och de hemuppgifter i lab-PM som anges på försättsbladen till laborationerna skall arbetas igenom.)