

Vad vi gör under veckan (Lv6)

Vi börjar med att gå igenom verktyg för programutveckling med FLIS-processorn. Yttre enheter som kan anslutas i FLISP-simulatorn demonstreras. Ett program för styrning av en simulerad bormaskin visas i samband med detta.

Vi visar sedan hur man kan adressera data i minnet med instruktioner som använder indexregistren X och Y samt programexempel på detta. Begreppen stack och subrutiner introduceras. Programmet för styrning av en bormaskin kompletteras med fördröjningar så att det kan köras med "full hastighet". Ett antal exempel på assemblerprogrammering visas.

FLISP-datorns utvecklingsmiljö (Eterm för FLISP)

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

Adressering av data via indexregister

Instruktioner och programexempel med adressering via X-, Y- eller SP-registren.

Indirekt adressering

En adresseringsmetod som finns i vissa processorer, dock ej i FLISP.

Principen för en stack i minnet

Hur FLIS-processorns stack fungerar och hur den används i vissa instruktioner. Några olika exempel på hur subrutiner anropas från huvudprogram och hur stackpekaren SP och stacken påverkas vid körning av programmen.

Anpassning av styrprogram för ett långsamt mekaniskt system

Vi inför fördröjningar på lämpliga ställen i styrprogrammet för bormaskinen.

Assemblerprogrammering

Vi skriver ett antal program i assemblerspråk för FLIS-datorn.

Under veckan fortsätter vi förbereda och utför laboration 3 samt börjar förbereda laboration 4.

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