

Microprocessadores

Exercícios

Roteiro

- Introdução
- Formato das instruções
- Problemas Lógicos
- Problemas Aritméticos
- Referências

Introdução

Linguagem Assembly

Introdução

A linguagem assembly é o nível mais baixo para o desenvolvimento de software conhecido atualmente, pois atua diretamente na melhoria contínua de desempenho do hardware em nível de microinstruções.

Introdução

Sempre iniciaremos qualquer programa definindo o **nome** e o local do **projeto**, a escolha da **CPU 8051** e, em seguida, **habilitando as memórias** de código e de dados externas com a maior capacidade possível de 65536b e 61440b, respectivamente.

Introdução

Em seguida salve o arquivo do projeto com extensão **(.asm)** com o nome escolhido por você, de tal modo que você não se esqueça dele futuramente (boas práticas de programação)!

Instruções

Formato na IDE

Instruções

As instruções na linguagem contém quatro partes bem definidas, a saber:

- **Rótulo** (opcional)
- **Mnemônico** (obrigatório)
- **Operandos** (depende do opcode)
- **Comentários** (opcional)

Instruções

Exemplo

CONT:

MOV A, P1

INC R0

MOV B, R0

ADD A, B

; R0 ← R0 + 1

RÓTULO

MNEMÔNICO

OPERANDO

COMENTÁRIOS

Instruções

Rótulo

Forma de “apelido” de uma posição do programa para o ponteiro de instrução (PC), o qual identifica uma posição específica do programa que poderá ser vinculada a um procedimento ou função.

Instruções

Rótulo

SOMA: **MOV** A, P1

MOV B, R0

ADD A, B ; soma dois bytes.



RÓTULO

Instruções

Mnemônico

É a instrução propriamente dita, consta no *opcode* do processador, ou seja, é bem definida e executa determinada ação após decodificada pela Unidade de Controle.

Instruções

Mnemônico

SOMA: **MOV** A, P1 ; *MOV* faz movimentação
 MOV B, R0 ; *de dados internos à RAM.*
 ADD A, B

↓
MNEMÔNICO

Instruções

Operando

É sobre quem se deseja realizar operação.

Instruções

Operando

OPR: **MOV** *A*, *P0* ; $A \leftarrow P0$

PUSH *A*

CLR *A*

SÓ PODE USAR “A” COMO OPERANDO

Instruções

Comentários

São utilizados para facilitar o desenvolvimento na linguagem, não importa para fins de compilação e código.

Instruções

Comentários

OPR:

MOV *A*, *P0*

PUSH *A*

CLR *A*

; A recebe P0

; joga P0 na pilha.

; limpa A.

BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO.

Problemas Lógicos

Linguagem Assembly

Problemas

Aritméticos

1. Some **P2** e **SP** e exiba-o em **P1**.
2. Faça o produto entre **R0** e **P3** e exiba-o em **P2**.
3. Subtraia dois valores da RAM interna e envie para **B**.
4. Realize divisão de dois números provenientes de portas duas portas distintas e envie os resultados pelas mesmas portas que foram lidas.
5. Realize a seguinte operação: $P0 = SP * (P1 - B) + R3$

Problemas

Lógicos

1. Verificar se **P1.0** e **A.5** estão habilitados!
2. Verificar se a soma de dois números resultou em um número de nove bits.
3. Como verificar se dois valores são iguais?
4. Movimente três bits quaisquer de **P1** para posições bit endereçáveis da memória RAM.
5. Verifique se @0020h da RAM externa contém 00h.

Referências

OSMERA, Martin. **MCU 8051 IDE handbook draft**. 2012. Disponível em <http://www2.sorocaba.unesp.br/professor/marilza/Simulador%20MCU8051/MANUAL_MCU8051IDE.pdf>. Acesso em Ago/2016.

MANZANO, J. A. N. G. **Programação ASSEMBLY padrão IBM-PC 8086/8088**. São Paulo: Érica, 2013. ISBN 9788536516547.

NICOLOSI, D. E. C. **Microcontrolador 8051 detalhado**. São Paulo: Érica, 2000. 221p. ISBN 9788571947214.

GIMENEZ, S. P. **Microcontroladores 8051**. São Paulo: Prentice Hall, 2002. 270p. ISBN 8587918281.