



Univerza v Ljubljani
Fakulteta *za računalništvo
in informatiko*

Univerzitetni študijski program, 3. letnik

Sistemska programska oprema

predavatelj: doc. Tomaž Dobravec

ZBIRNIK (2. del)

Prenaslavljanje

- ▶ Do sedaj smo v primerih uporabljali fiksni nalagalni naslov
- ▶ Programom, ki uporabljajo fiksni nalagalni naslov rečemo *absolutni programi*
- ▶ Absolutni programi so redki:
 - ▶ uporabljajo specializiran del pomnilnika
 - ▶ v pomnilniku je le en program (ali točno določeno vnaprej znano število programov, ki vedo eden za drugega)

Prenaslavljanje

- ▶ Nekateri ukazi programa so “občutljivi na nalagalni naslov”, drugi pa niso.

Prenaslavljanje

- ▶ Programi običajno “prihajajo” in “odhajajo”
- ▶ Točen (vnaprej znan) nalagalni naslov običajno ni smiseln
- ▶ Predvideti je treba možnost uporabe spremenljivih naslovov

Prenaslavljanje

- ▶ **V smislu prenaslavljanja so občutljivi le neposredni (ne-relativni) naslovi!**
- ▶ Zbirnik v večini primerov ne ve, kam se bo program dejansko naložil
- ▶ Zbirnik mora neposredne naslove označiti tako, da jih bo nalagalnik lahko popravil (prištel vrednost nalagalnega naslova)
- ▶ V objektno kodo zbirnik zapiše prilagoditvene (modifikacijske) zapise

Prenaslavljanje

Katerih ukazov ni potrebno prenasloviti?

Prenaslavljanje ni potrebno pri ukazih,

▶ ki ne vsebujejo naslovov

☐ _____

☐ _____

▶ pri katerih je naslov podan _____.

Prenaslavljanje

Katerih ukazov ni potrebno prenasloviti?

Primer : v programu iz slike 2.1 (SIC) se ukaz

20 LDA LENGTH

prevede v _____

Isti ukaz se v programu 2.5 (SIC/XE) prevede v _____

Prenaslavljanje

Katerih ukazov ni potrebno prenasloviti?

Naloga: v programih na slikah 2.2 in 2.6 podčrtaj številke vseh vrstic, v katerih so ukazi, ki potrebujejo prenaslavljanje.

Prenaslavljanje

Prenaslavljanje z uporabo prilagoditvenih zapisov

Prilagoditveni zapis (Modification – M) SIC/XE
objektne datoteke vsebuje podatke o tem, kateri
naslove v programu je treba popraviti

Stolpec 1	M
Stolpec 2-7	Lokacija (relativno glede na začetek objektne kode)
Stolpec 8-9	Dolžina naslovnega polja (v pol-zlogih)

Prenaslavljanje

Vemo: v SIC/XE se neposredni naslovi uporabljajo samo v ukazih formata 4 → prenaslavljamo samo take ukaze

- ▶ Primer: program na sliki 2.6
- ▶ Pozor: nekaterih ukazov formata 4 ni potrebno prenasloviti (npr. slika 2.6, ukaz `133 +LDT #4096`)

Prenaslavljanje

Prenaslavljanje z uporabo bitne maske

Prenaslavljanje z uporabo prilagoditvenih zapisov je smiselno v primerih, ko je število prilagodljivih ukazov relativno majhno (kot v prejšnjem primeru).

Če je število prilagodljivih ukazov večje (pri SCL je treba prilagoditi skoraj vse ukaze), se uporablja **prenaslavljanje z bitno masko**.

Masko dodamo v T zapis:

Programski (T) zapis
stolpec 1:T
stolpec 2-7: naslov
stolpec 8-9: dolžina (byte)
stolpec 10-12: prilagoditveni biti
stolpec 13-72: objektna koda

Prenaslavljanje

Prenaslavljanje z uporabo bitne maske

▶ Prilagoditveni biti

- ▶ 0: sprememba ni potrebna
- ▶ 1: sprememba je potrebna

Programski (T) zapis

stolpec 1:T

stolpec 2-7: naslov

stolpec 8-9: dolžina (byte)

stolpec 10-12: prilagoditveni biti

stolpec 13-72: objektna koda

▶ Uporabljamo 12-bitno masko v vsakem T zapisu

- ▶ vsak zapis vsebuje kvečjemu 10 ukazov (→ zadnja 2 bita vedno 0)
- ▶ če kateri od ukazov generira 1- ali 2- bajtno kodo, je treba začeti nov T zapis (poravnano ukazov)
- ▶ biti za neobstoječe ukaze so postavljeni na 0

Prenaslavljanje

Prenaslavljanje z uporabo bitne maske

- ▶ Primer: program (slika 2.1) in njegova objektna koda z uporabo prilagoditvene bitne maske

```
HCOPY 00000000107A
T0000001E1400334810390000362800303000154810613C000300002A0C003900002D
T00001E150C00364810610800334C0000454F46000003000000
T0010391E040030000030E0105D30103FD8105D2800303010575480392C105E38103F
T0010570A1000364C0000F1001000
T00106119040030E01079301064508039DC10792C00363810644C000005
E000000
```

Možne napake pri zbiranju

- ▶ napačna oznaka stavka
- ▶ napačen ukaz
- ▶ nedefinirano simbolično ime
- ▶ oznaka stavka je večkrat definirana
- ▶ napačno število operandov
- ▶ simbolna tabela je polna
- ▶ napaka v navodilu zbirniku
- ▶ fazna napaka

Dodatne možnosti zbirnika

- ▶ Podpora programskim blokom
- ▶ Kontrolne sekcije
- ▶ Literali
- ▶ Simbolične konstante (podpora ukazu EQU)

Programski bloki

- ▶ Programski blok je del programske kode nekega programa.
- ▶ Primer več-bločnega programa je na sliki 2.11
 - ▶ program je razdeljen na tri bloke:
 - ▶ _____
 - ▶ _____
 - ▶ _____
- ▶ Za uporabo blokov uporabimo ukaz

- ▶ Privzet (neimenovan) blok se razteza od začetka programa (ali od ukaza `USE` brez imena) do prvega poimenovanega bloka

Prednosti kode s programskimi bloki

- ▶ Uporaba blokov lahko zelo poenostavi načine naslavljanja
 - ▶ s pravilno uporabo blokov odpade potreba po neposrednem in bazno-relativnem naslavljanju
- ▶ Bloki omogočajo lažje programiranje
 - ▶ vizualno je spremenljivka lahko deklarirana tam, kjer jo programer potrebuje
 - ▶ po prevajanju so vse spremenljivke zbrane na enem mestu
- ▶ Če zbirnik blokov ne podpira, mora “urejanje kode” opraviti programer (“lepo” programiranje)

Naloga zbirnika pri obravnavi programskih blokov

Osnovna naloga zbirnika pri obravnavi programskih blokov: vso kodo posameznega bloka zbrati na enem (neprekinjenem) mestu

Dodatna funkcionalnost zbirnika za podporo programskim blokom

- ▶ Zbirnik dela podobno kot v kodi brez blokov. Razlika:





- ▶ Razreševanje simbolnih imen opravi zbirnik v dveh prehodih (isto kot pri kodi brez blokov!)

Dodatna funkcionalnost zbirnika za podporo programskim blokom

I. prehod: zbirnik generira dve tabeli:

- ▶ razširjena simbolna tabela

Simbolično ime	Vrednost	Blok

- ▶ tabela blokov

Ime bloka	Številka bloka	Naslov	Dolžina

Dodatna funkcionalnost zbirnika za podporo programskim blokom

Generiranje tabele blokov

Ime bloka	Številka bloka	Naslov	Dolžina

Ko zbirnik zazna ukaz za preklap v blok `ime_bloka`:

- ▶ trenutno vrednost `LŠ` zapiše v vrstico, ki pripada trenutno aktivnemu bloku (stolpec `Dolžina`)
- ▶ v tabeli blokov poišče blok z imenom `ime_bloka`
 - ▶ če ne obstaja, naredi novo vrstico, `Dolžina=0`, `LŠ=0`
 - ▶ če obstaja, `LŠ = Dolžina`

Dodatna funkcionalnost zbirnika za podporo programskim blokom

Generiranje tabele blokov

Ime bloka	Številka bloka	Naslov	Dolžina

Stolpec `Naslov` se napolni šele po koncu I. faze zbiranja

Dodatna funkcionalnost zbirnika za podporo programskim blokom

Primer: Ustvari obe tabeli za kodo 2.12.

Dodatna funkcionalnost zbirnika za podporo programskim blokom

2. prehod: zbirnik uporabi obe tabeli in izračuna vrednost posameznega simboličnega imena

Generiranje objektne kode v programu s programskimi bloki

- ▶ Objektno kodo izpisujemo po vrsti kot je zapisana v izvorni datoteki (ni potrebe po urejanju!)
 - ▶ T zapis vsebuje tudi nalagalni naslov
 - ▶ ni nujno, da so nalagalni naslovi urejeni po velikosti

Generiranje objektne kode v programu s programskimi bloki

Vrstni red blokov po posamezni fazi (program 2.11):

Nadzorne sekcije

- ▶ Osnovna ideja: program je lahko sestavljen iz ene ali več med seboj neodvisnih programskih enot – imenujemo jih nadzorne sekcije.
- ▶ Nadzorne sekcije so lahko pisane v eni ali v več datotekah

Nadzorne sekcije

- ▶ V času zbiranja zbirnik ne pozna vseh nadzornih sekcij (pozna samo trenutno), zato ne pozna imen spremenljivk iz drugih sekcij
- ▶ Da ne pride do napak (nedefinirani simboli)
 - ▶ simbole, ki jih izvažamo iz sekcije označimo z _____
 - ▶ simbole, ki jih uvažamo iz drugih sekcij, napovemo z _____
- ▶ Imena sekcij so po definiciji zunanja imena (izvoz ni potreben)

Nadzorne sekcije

Sklicevanje na zunanje reference – primeri prevajanja

15 0003 CLOOP +JSUB RDREC _____

160 0017 +STCH BUFFER,X _____

190 0028 MAXLEN WORD BUFEND - BUFFER _____

Opomba: pri zadnjem ukazu bo treba popraviti vseh 6 pol-zlogov, pri prvih dveh pa le po 5.

Nadzorne sekcije

Za opis zunanjih referenc so objektni datoteki dodani trije novi zapisi

I) Definijski zapis (Definition – D)

Stolpec 1	D
Stolpec 2-7	Ime zunanjega simbola
Stolpec 8-13	Relativni naslov zunanjega
Stolpec 14-73	informacije o ostalih simbolih (stolpci 2-13)

2) Referenčni zapis (Reference – R)

Stolpec 1	R
Stolpec 2-7	Ime zunanjega simbola
Stolpec 8-73	informacije o ostalih simbolih (stolpci 2-13)

Nadzorne sekcije

Obstoječ prilagoditveni zapis moramo razširiti z dodatnima dvema podatkom:

3) Prilagoditveni zapis (Modification – M)

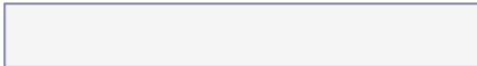
Stolpec 1	M
Stolpec 2-7	Začetni naslov polja v kodi
Stolpec 8-9	Dolžina polja (pol-zlogi)
Stolpec 10	Smer popravka (+ ali -)
Stolpec 11-16	Ime zunanjega simbola, katerega vrednost je treba prišteti (ali odšteti)

Nadzorne sekcije

Primer: objektna koda po prevajanju programa 2.16

```
H COPY 000000 001033
D BUFFER 000033 BUFEND 001033 LENGTH 00002D
R RDREC WDREC
T 000000 1D 172027 4B100000 ...
```

...

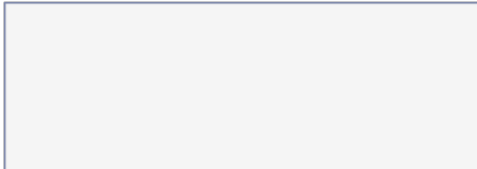


...

E000000

```
H RDREC 000000 00002B
R BUFFER LENGTH BUFEND
T 000000 1D B410 ... 57900000 ...
```

...



E

```
H WRREC ...
```

...

E

Literali

- ▶ Literal je konstanta brez imena (anonymous constant)
- ▶ Literal uporabljamo kot konstanto neposredno v zbirniškem ukazu

WRREC	CLEAR X
	LDT LENGTH
WLOOP	TD OUTPUT
	JEQ WLOOP
	LDCH BUFFER, X
	WD OUTPUT
	TIXR T
	JLT WLOOP
	RSUB
OUTPUT	BYTE X'05'

Literali

- ▶ v prevedenem programu se uporaba literalov ne vidi
- ▶ zbirnik za literal rezervira prostor in se nanj sklicuje z enostavnim naslavljanjem
- ▶ oba programa na prejšnji prosojnici (z in brez uporabe literala) se prevedeta popolnoma enako
 - ▶ za literal X'05' zbirnik rezervira prostor tik pod ukazom RSUB
 - ▶ ukaza TD OUTPUT in TD =X'05' se prevedeta v E320 I I

Literali

Primer: Napiši program `LIT`, in ga poženi v `sic-vm`

```
LIT          START  0
              LDA      =5
              LDB      =4
              ADDR     A, B
              STB      C
C            RESW     1
```

Literali

- ▶ Razlika med uporabo literalov in takojšnjim naslavljanjem
 - ▶ pri takojšnjem naslavljanju se operand “zapeče” v strojni ukaz
 - ▶ uporaba literalov se prevede v enostavno naslavljanje.
- ▶ Zbirnik ustvari zalogo literalov
 - ▶ _____
 - ▶ _____
 - ▶ _____

Literali

Podvojeni literali

Dober zbirnik prepozna podvojene literale

- ▶ če so zapisani na enak način ali
- ▶ če so zapisani različno

(pri =C' EOF' in =X' 454F46' gre za isti literal)

- ▶ za enake literale rezervira le en prostor,
- ▶ za sklicevanje na enak literal uporablja isti naslov.

Literali

Razreševanje literalov

- ▶ Za razreševanje zbirnik uporabi tabelo literalov (LITTAB)
- ▶ implementacija: zgoščena tabela

Literali

Tvorjenje in uporaba tabele LITTAB

I. prehod zbirnika: za vsak najdeni literal

- ▶ če literal v tabeli že obstaja, ga zbirnik ignorira
- ▶ če ne obstaja, določi dolžino in tip ter ga vpiše v tabelo;
polje `Naslov` pusti prazno
- ▶ ko pride do ukaza `LTORG` ali do konca programa, določi vrednost stolpca `Naslov` v tabeli po formuli

Simbolične konstante

Od uporabnika definirana imena:

✓ Oznake

LOOP	ADD D
X	WORD 5

? Simbolične konstante

STO	EQU 100
------------	---------

Primer uporabe konstante

Namesto

+LDT #4096

lahko pišemo

MAXLEN EQU 4096
 +LDT #MAXLEN

- ▶ zbirnik v simbolno tabelo zapiše vrednost simbola MAXLEN
- ▶ drugi stavek prevede s pomočjo vrednosti iz simbolne tabele
- ▶ pozor: prevoda obeh kod sta popolnoma enaka!
- ▶ prednost: čitljivost kode

Uporaba simbolov

Z uporabo EQU lahko simboličnemu imenu priredimo

- ▶ konstantno vrednost ali vrednost oznake,
- ▶ enačimo vrednosti dveh simboličnih imen ali
- ▶ novemu simbolu priredimo vrednost aritmetičnega izraza (v katerem nastopajo konstante, oznake in simbolična imena).

Uporaba simbolov

Z ukazom EQU lahko simbolnemu imenu priredimo tudi trenutno vrednost lokacijskega števec; izraz * v tem primeru pomeni naslov naslednje pomnilniške lokacije.

Izrazi

V izrazih pri EQU ukazu lahko nastopajo konstante, oznake in simbolična imena (definirana z drugim EQU).

Izrazi so

- ▶ relativni (vrednost izraza je odvisna od LŠ)
- ▶ absolutni (vrednost izraza je neodvisna od LŠ)

Izrazi

Izraz je absoluten, če je sestavljen iz samih absolutnih komponent ali če njegove relativne komponente nastopajo obratno predznačenih parih.

Relativne komponente v izraz ne smejo biti povezane z operatorji za množenje in deljenje.

Izrazi - primer

MAXLEN EQU BUFFEND - BUFFER

ENDP EQU ADDLP + 20

Izrazi

Za **relativen izraz** običajno velja, da vse njegove komponente (***razen ene***) nastopajo v obratno predznačenih parih, edina komponenta, ki ni v paru, pa mora biti s pozitivnim predznakom in ne sme nastopati v kombinaciji z množenjem ali deljenjem.

► Kaj ostane?

Če je relativen izraz sestavljen drugače, gre verjetno za napako.

Simbolična imena – vnaprejšnje sklicevanje

Primer:

BETA	EQU	ALFA
ALFA	RESW	1

(BETA lahko razrešim v drugem prehodu)

Simbolična imena – vnaprejšnje sklicevanje

Osnovno pravilo dvoprehodnega zbirnika: po koncu prvega prehoda morajo biti znane vse vrednosti simboličnih imen.

Težavo vnaprejšnjega sklicevanja rešimo na dva načina:

- ▶ prepovemo vnaprejšnje sklicevanje
- ▶ uporabimo postopek za razreševanje vnaprejšnjega sklicevanja v enem prehodu.

Razreševanje vnaprejšnjega sklicevanja.

- ▶ Potrebujemo tabelo vnaprejšnjih referenc

- ▶ Primer:

BETA	EQU	ALFA
ALFA	EQU	10

<i>Simbolično ime</i>	<i>Odvisnost</i>	<i>Referenca</i>	<i>Odvisniki</i>
BETA	1	ALFA	null
ALFA	0	10	BETA -> null

Razreševanje vnaprejšnega sklicevanja.

Delovanje algoritma predstavimo na spodnjem primeru:

HALF	EQU	LEN/2
LEN	EQU	END-BUF
BEF	EQU	BUF-1
...		
BUF	RESB	1000
END	EQU	*

Razreševanje vnaprejšnjega sklicevanja.

Kako zbirnik obravnava vrstico `SIM EQU REF`?

Razreševanje vnaprejšnega sklicevanja.

Kaj stori zbirnik, ko določi vrednost levega naslova (oznaka stavka ali naslov spremenljivke)?

Ciklične reference

► Po prebrani kodi

A EQU B

B EQU C

C EQU A

dobim tabelo: