MUNI
FI

PB151 Výpočetní systémy

Michal Brandejs
brandejs@fi.muni.cz

Katedra počítačových systémů a komunikací FI MU
Centrum výpočetní techniky FI MU

5. září 2023

Pojmy

- **Technické vybavení počítače – Hardware – HW** – souhrnný název pro veškerá fyzická zařízení, kterými je počítač vybaven
- **Programové vybavení počítače – Software – SW**
- **Firmware** – programy tvořící součást technického vybavení počítače

Pojmy

- **1 bit** (z anglického BInary digiT) 1 b – základní jednotka informace.
- **1 bajt** (byte, oktet, slabika) 1 bajt = 1 B – skupina 8 bitů.

Proč právě 8 bitů?

Proč je bajt 8bitový?

- Bajt je jednotka ukládající typicky 1 znak, se kterým pracuje člověk.
- Písmen naší abecedy A-Z je 26 bez diakritiky, plus malá písmena, číslice, další znaky ... potřeba celkem cca 100 různých znaků.
- Na zobrazení 100 různých znaků je potřeba 7 bitů, protože $2^7 = 128$.

1 bit	0/1				2 možnosti $= 2^1$
2 bity	0/1	0/1			4 možnosti $= 2^2$
3 bity	0/1	0/1	0/1		8 možností $= 2^3$
4 bity	0/1	0/1	0/1	0/1	16 možností $= 2^4$

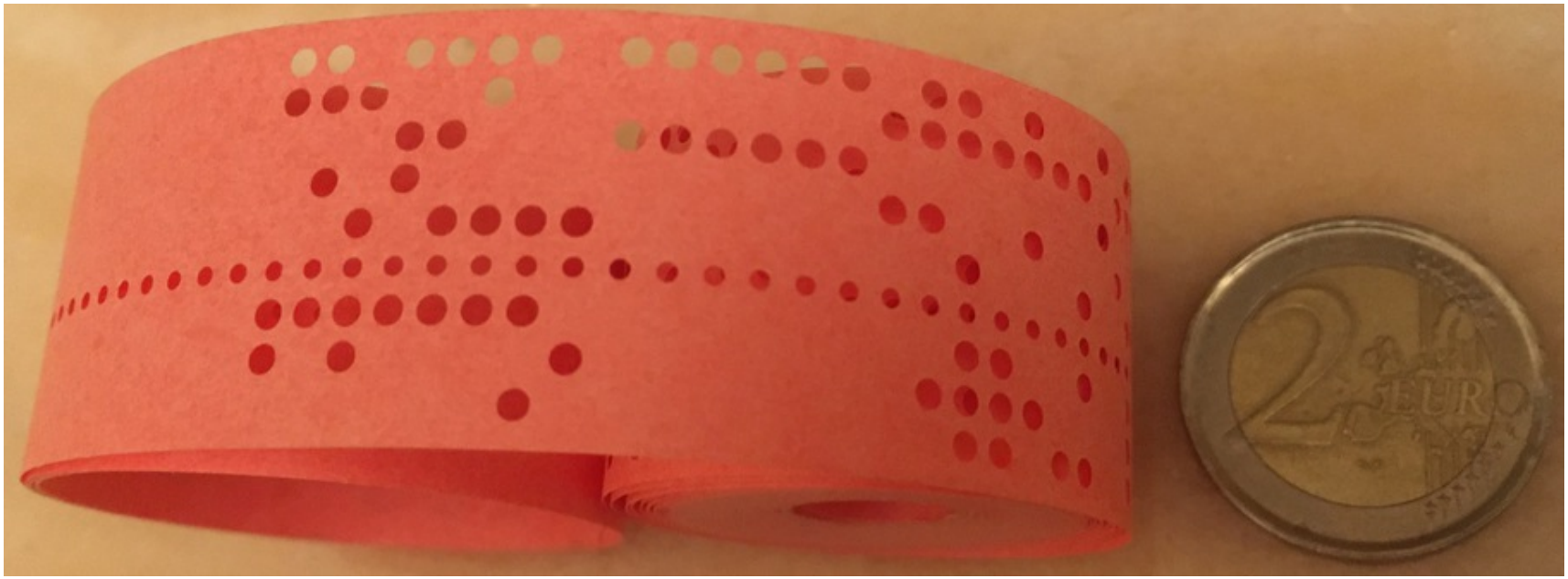
...

Znaky (písmena, číslice a jiné) se kódují (transformují) do čísel. Každý znak má svoje číslo. Příklad **ASCII**

ASCII kódování/transformace znaků na čísla

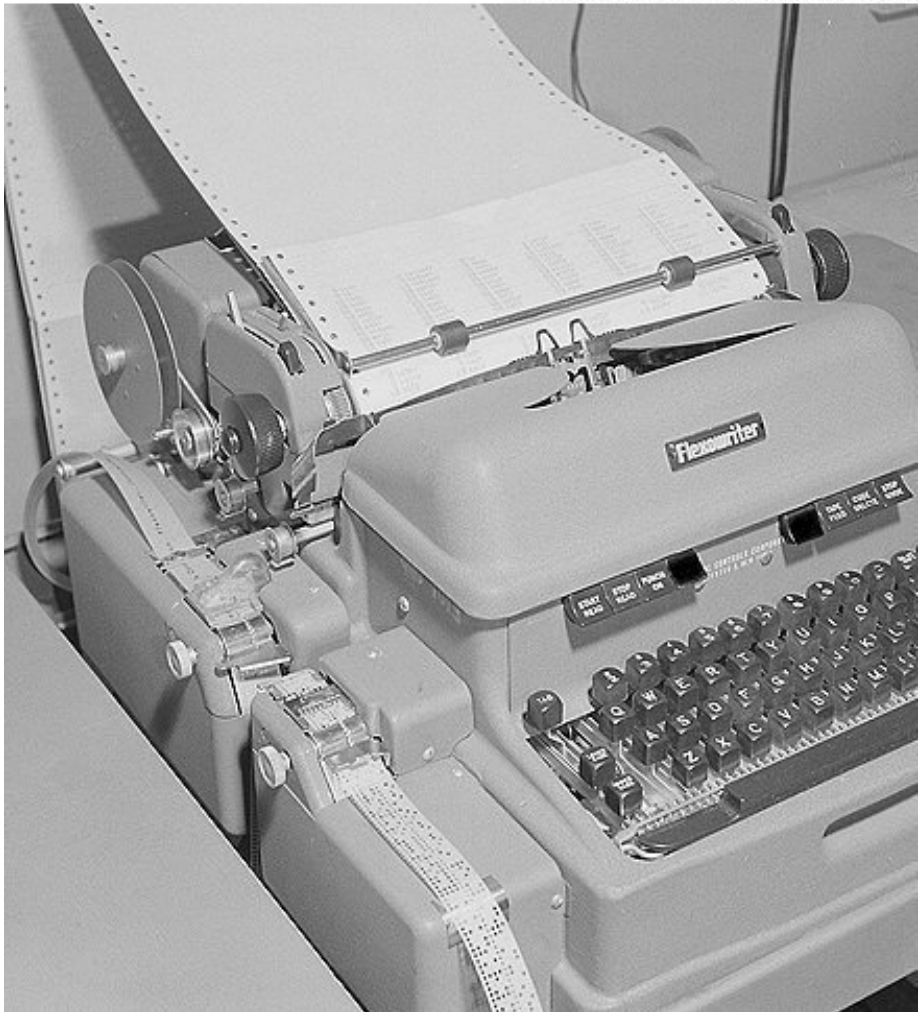
Decimal	Binary	Octal	Hex	ASCII	Decimal	Binary	Octal	Hex	ASCII	Decimal	Binary	Octal	Hex	ASCII
32	00100000	040	20	SP	64	01000000	100	40	@	96	01100000	140	60	`
33	00100001	041	21	!	65	01000001	101	41	A	97	01100001	141	61	a
34	00100010	042	22	“	66	01000010	102	42	B	98	01100010	142	62	b
35	00100011	043	23	#	67	01000011	103	43	C	99	01100011	143	63	c
36	00100100	044	24	$	68	01000100	104	44	D	100	01100100	144	64	d
37	00100101	045	25	%	69	01000101	105	45	E	101	01100101	145	65	e
38	00100110	046	26	&	70	01000110	106	46	F	102	01100110	146	66	f
39	00100111	047	27	‘	71	01000111	107	47	G	103	01100111	147	67	g
40	00101000	050	28	(	72	01001000	110	48	H	104	01101000	150	68	h
41	00101001	051	29	)	73	01001001	111	49	I	105	01101001	151	69	i
42	00101010	052	2A	*	74	01001010	112	4A	J	106	01101010	152	6A	j
43	00101011	053	2B	+	75	01001011	113	4B	K	107	01101011	153	6B	k
44	00101100	054	2C	,	76	01001100	114	4C	L	108	01101100	154	6C	l
45	00101101	055	2D	-	77	01001101	115	4D	M	109	01101101	155	6D	m
46	00101110	056	2E	.	78	01001110	116	4E	N	110	01101110	156	6E	n
47	00101111	057	2F	/	79	01001111	117	4F	O	111	01101111	157	6F	o
48	00110000	060	30	0	80	01010000	120	50	P	112	01110000	160	70	p
49	00110001	061	31	1	81	01010001	121	51	Q	113	01110001	161	71	q
50	00110010	062	32	2	82	01010010	122	52	R	114	01110010	162	72	r
51	00110011	063	33	3	83	01010011	123	53	S	115	01110011	163	73	s
52	00110100	064	34	4	84	01010100	124	54	T	116	01110100	164	74	t
53	00110101	065	35	5	85	01010101	125	55	U	117	01110101	165	75	u
54	00110110	066	36	6	86	01010110	126	56	V	118	01110110	166	76	v
55	00110111	067	37	7	87	01010111	127	57	W	119	01110111	167	77	w
56	00111000	070	38	8	88	01011000	130	58	X	120	01111000	170	78	x
57	00111001	071	39	9	89	01011001	131	59	Y	121	01111001	171	79	y
58	00111010	072	3A	:	90	01011010	132	5A	Z	122	01111010	172	7A	z
59	00111011	073	3B	;	91	01011011	133	5B	[	123	01111011	173	7B	{
60	00111100	074	3C	<	92	01011100	134	5C	\	124	01111100	174	7C	|
61	00111101	075	3D	=	93	01011101	135	5D	]	125	01111101	175	7D	}
62	00111110	076	3E	>	94	01011110	136	5E	^	126	01111110	176	7E	~
63	00111111	077	3F	?	95	01011111	137	5F	_	127	01111111	177	7F	DEL

Osmistopá děrná páska

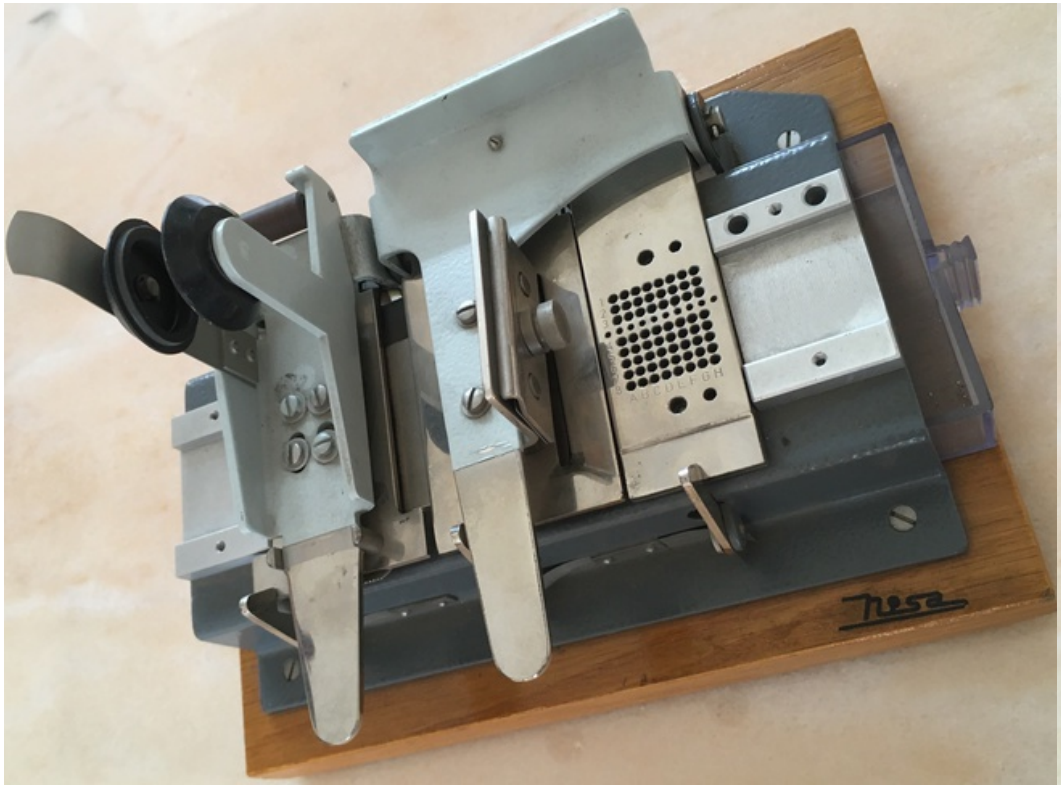


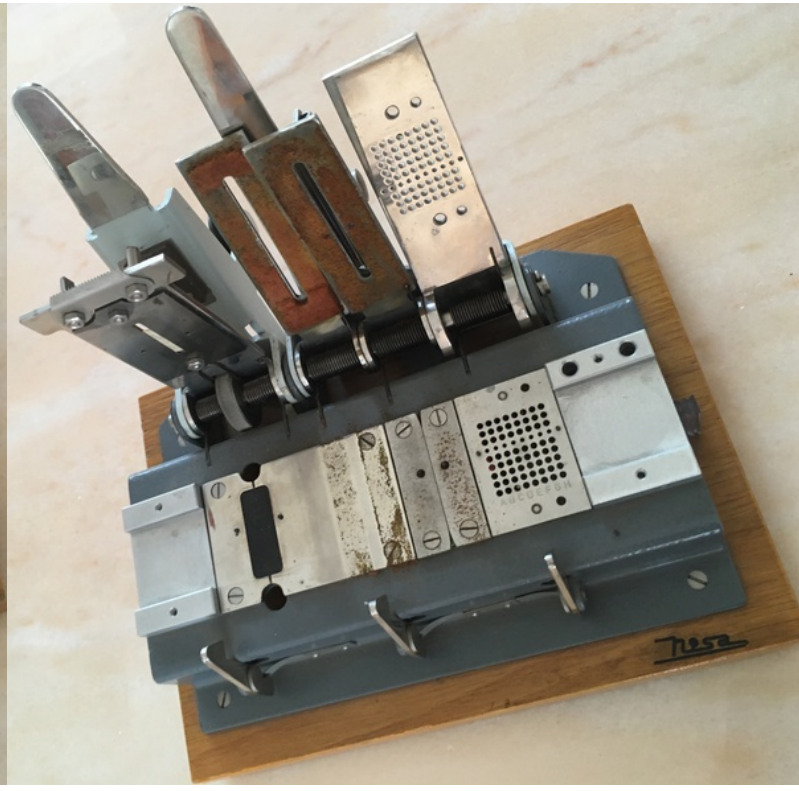
- ASCII pokrývá 7 bitů.
- 8. bit je tzv. **paritní bit** k jednoduché detekci chyby v bajtu.
- Na obrázku tzv. **sudá parita**, počet jedniček (tj. děr) je v bajtu vždy sudý.
- Jak je kontrola parity spolehlivá ochrana informace?

Pořizovač dat na děrnou pásku - elektrický psací stroj

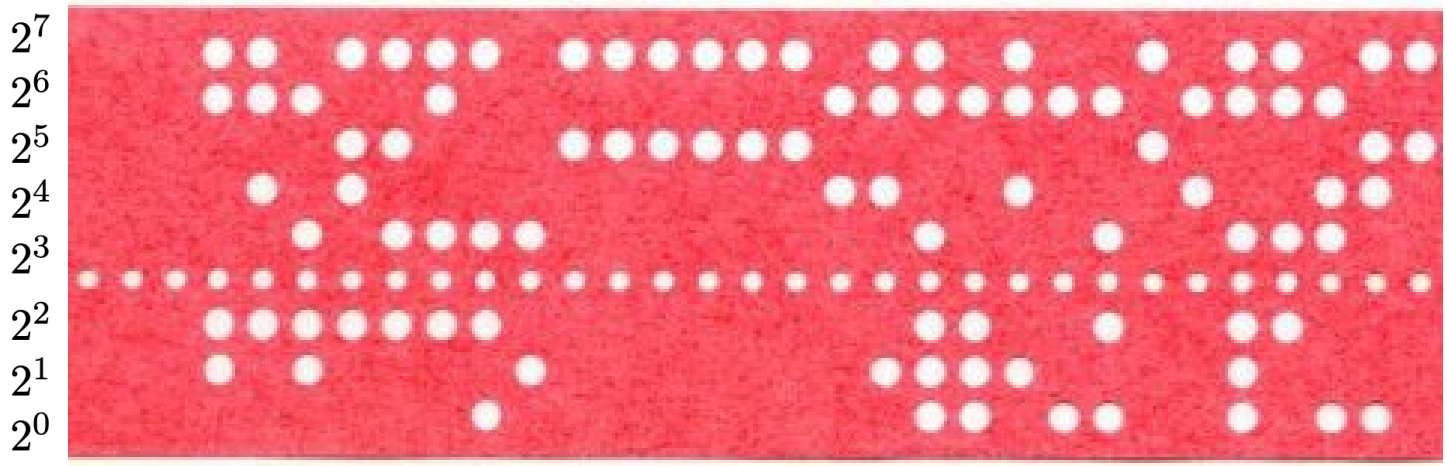


Ruční opravy děrné pásky





Jak číst děrnou pásku?



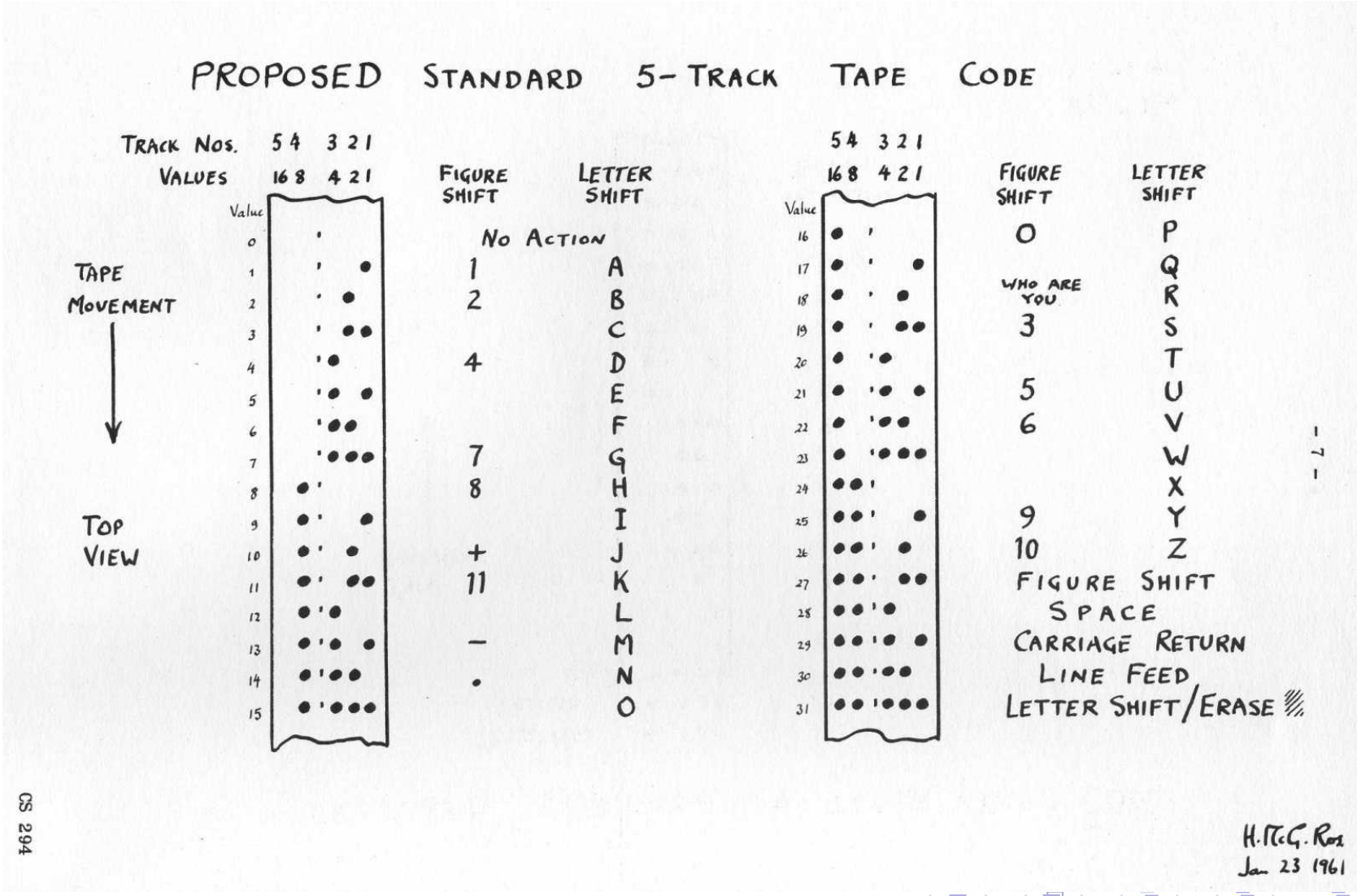
1. znak: $1\,000\,110_2 = 106_8 =$ **F**
2. znak: $1\,010\,100_2 = 124_8 =$ **T**
3. znak: $1\,001\,110_2 = 116_8 =$ **N**
4. znak: $0\,110\,100_2 = 064_8 =$ **4**
5. znak: $0\,101\,100_2 = 054_8 =$ **.**
6. znak: $1\,001\,100_2 = 114_8 =$ **L**
7. znak: $0\,001\,101_2 = 015_8 =$ *CR*
8. znak: $0\,001\,010_2 = 012_8 =$ *LF*

38	00100110	046	26	&	70	01000110	106	46	F
39	00100111	047	27	‘	71	01000111	107	47	G
40	00101000	050	28	(	72	01001000	110	48	H
41	00101001	051	29	)	73	01001001	111	49	I
42	00101010	052	2A	*	74	01001010	112	4A	J
43	00101011	053	2B	+	75	01001011	113	4B	K
44	00101100	054	2C	,	76	01001100	114	4C	L
45	00101101	055	2D	-	77	01001101	115	4D	M
46	00101110	056	2E	.	78	01001110	116	4E	N
47	00101111	057	2F	/	79	01001111	117	4F	O
48	00110000	060	30	0	80	01010000	120	50	P
49	00110001	061	31	1	81	01010001	121	51	Q
50	00110010	062	32	2	82	01010010	122	52	R
51	00110011	063	33	3	83	01010011	123	53	S
52	00110100	064	34	4	84	01010100	124	54	T

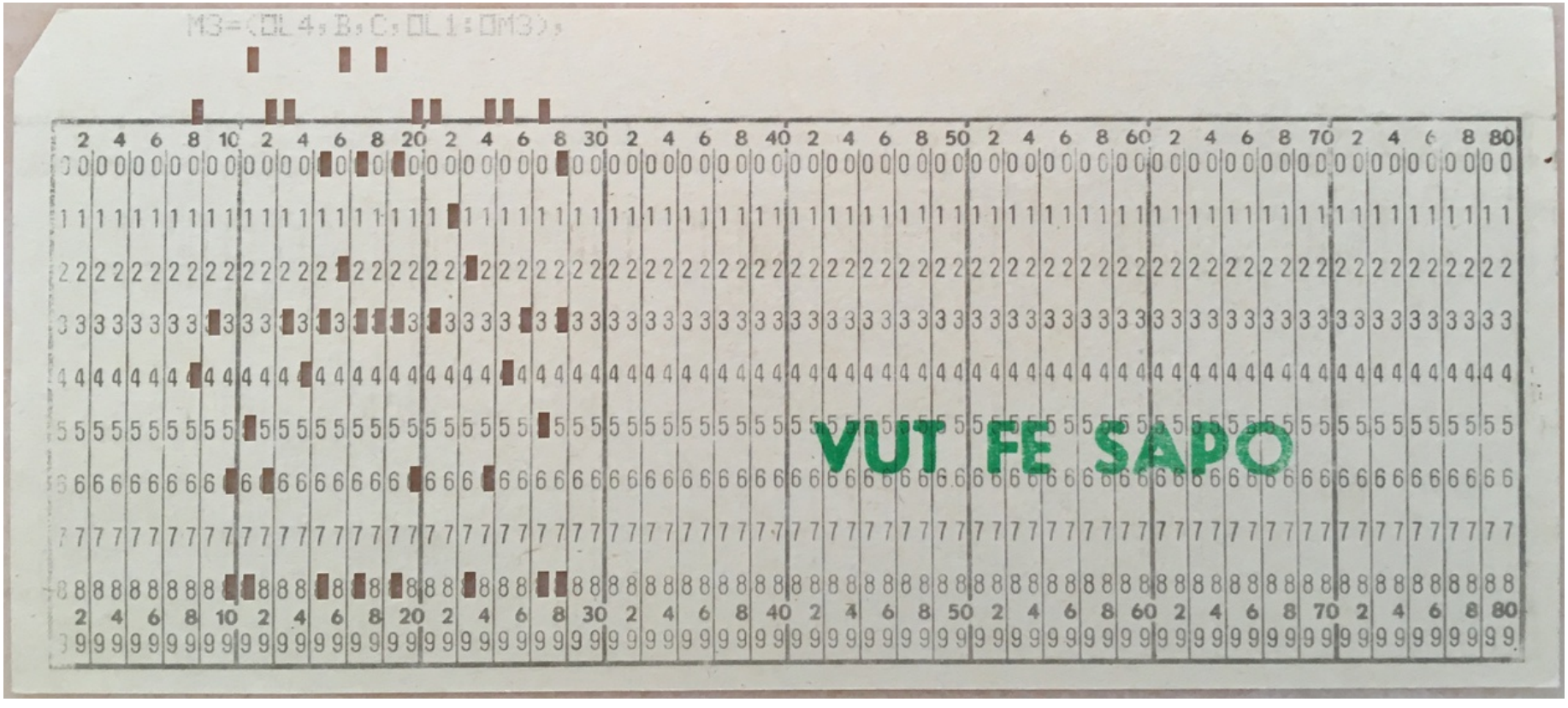
5stopá děrná páska

- Historicky starší 5stopá děrná páska.
- $2^5 = 32$ neumožňuje současně zobrazit ani velká písmena a číslice.
- Řešení pomocí písmenové a číslicové/znakové změny (letter and figure shift), vizte následující slajd.
- Použití v tzv. **dálnopisech**.

5stopá děrná páska



Děrný štítek – jiný způsob transformace/kódování znaků



Není ASCII, je jde o binárně kódované desítkové číslice EBCDIC.

Pojmy

Protože např. pro uložení čísla je 1 bajt málo, používá se:

- **1 slovo** = 1 word – několik (2, 4, 6, 8, 10 apod.) bajtů.

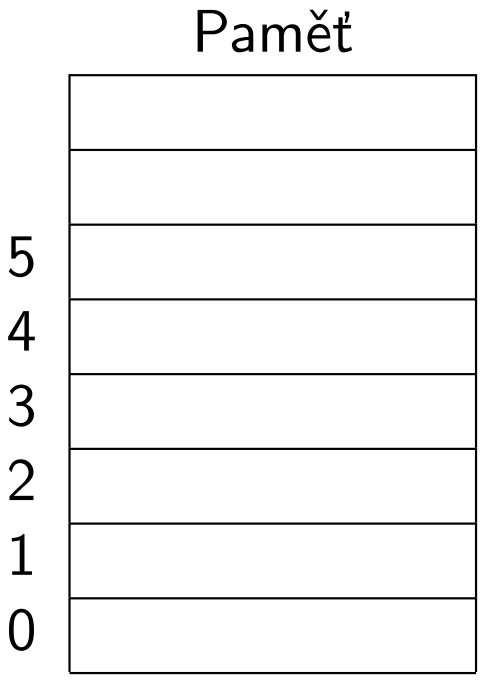
Další pojmy:

- **Paměť** – zařízení pro uchovávání informace (konkrétně binárně kódovaných dat).
- **Operační paměť** – paměť uvnitř počítače/zařízení pro aktuálně procesorem/y zpracovávané instrukce a data.
- **Adresa v paměti** – číselné označení místa v paměti.
- **Nejmenší adresovatelná jednotka** – kapacita místa v paměti, které má vlastní adresu (bajt, slovo).

Kapacity pamětí v mocninách čísla 2

Adresový registr

2^2	2^1	2^0
0	0	0
0	0	1
0	1	0
0	1	1
1	0	0
1	0	1
1	1	0
1	1	1



Kapacita paměti

- 1 KB = 1 KiB (kibi) = 2^{10} bajtů = 1.024 bajtů (kilobyte)
- 1 MB = 1 MiB (mebi) = 2^{20} bajtů = 1.048.576 bajtů
- 1 GB = 1 GiB (gibi) = 2^{30} bajtů = 1.073.741.824 bajtů
- 1 TB = 1 TiB (tebi) = 2^{40} bajtů (terabyte)
- 1 PB = 1 PiB (pebi) = 2^{50} bajtů (petabyte)
- 1 EB = 1 EiB (exbi) = 2^{60} bajtů (exabyte)
- 1 ZB = 1 ZiB (zebi) = 2^{70} bajtů (zettabyte)
- 1 YB = 1 YiB (yobi) = 2^{80} bajtů (yottabyte)

Způsob zápisu (mezera mezi číslem a zkratkou):

- Kapacita paměti je 1 GB.
- 1GB paměť.

65 000 děrných štítků, 5 - 6 MB dat, rok 1955

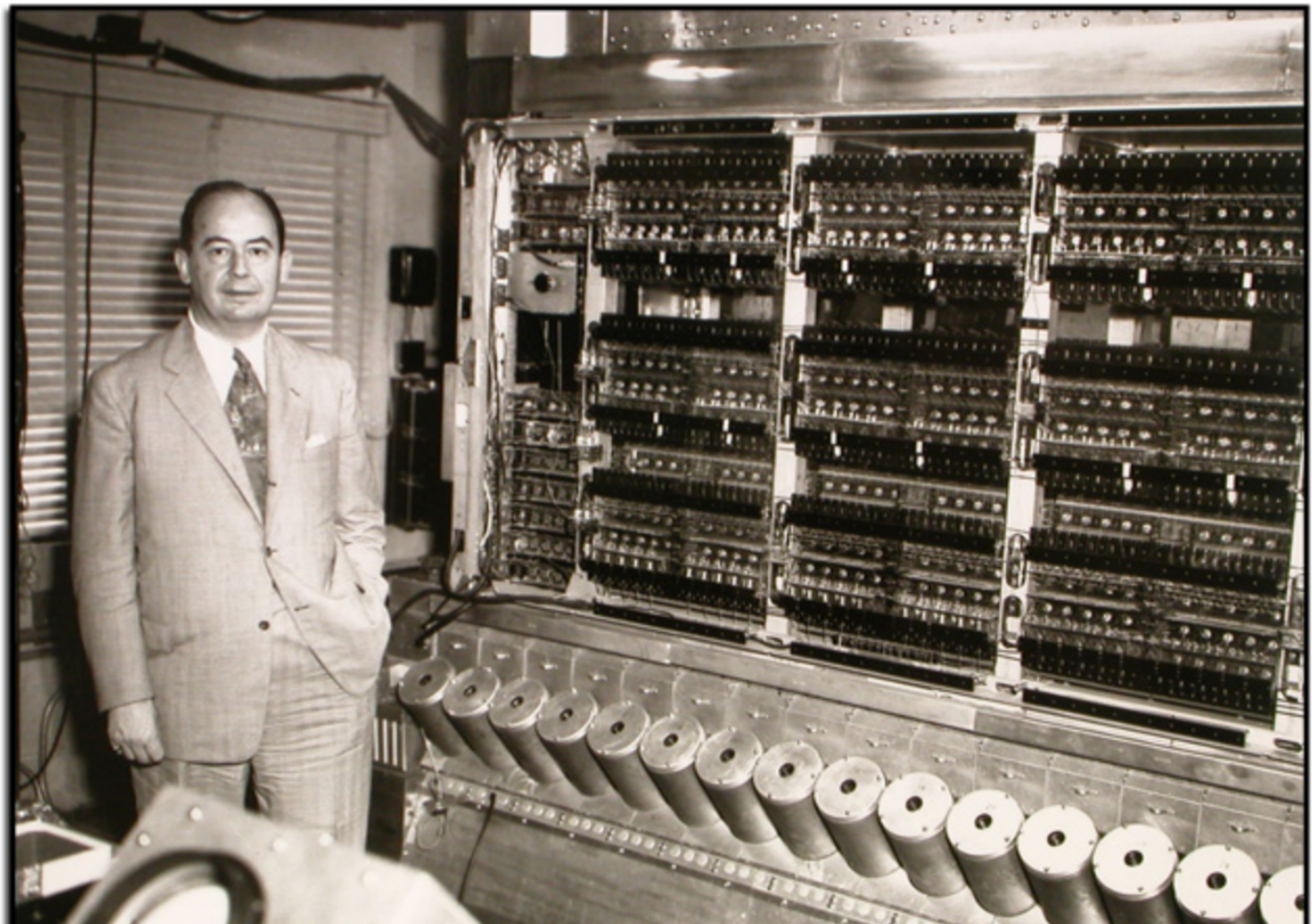
- Prý 4 dny čtení.
- Údaje nelze ověřit.
- Štítek 72 nebo 80 sloupců po 8 nebo 10 bitech.
- Dle tloušťky děrných štítků nalezených u mne v šuplíku zabírá 65 000 štítků celkem 11,6 bm.

IBM 350 Disk Storage Unit, 5 MB, rok 1955

- **RAM** – paměť pro čtení i zápis
- **ROM** – paměť pouze pro čtení
- **Paměť s přímým přístupem**
- **Paměť se sekvenčním přístupem**
- **Vnitřní (operační) paměť**
- **Vnější (periferní) paměť**
- **Registr**
- **V / V zařízení** (I / O Equipment)
- **Řadič** (Controller) – zařízení převádějící příkazy v symbolické formě (instrukce) na posloupnost signálů ovládajících připojené zařízení

1945: Architektura „von Neumann“

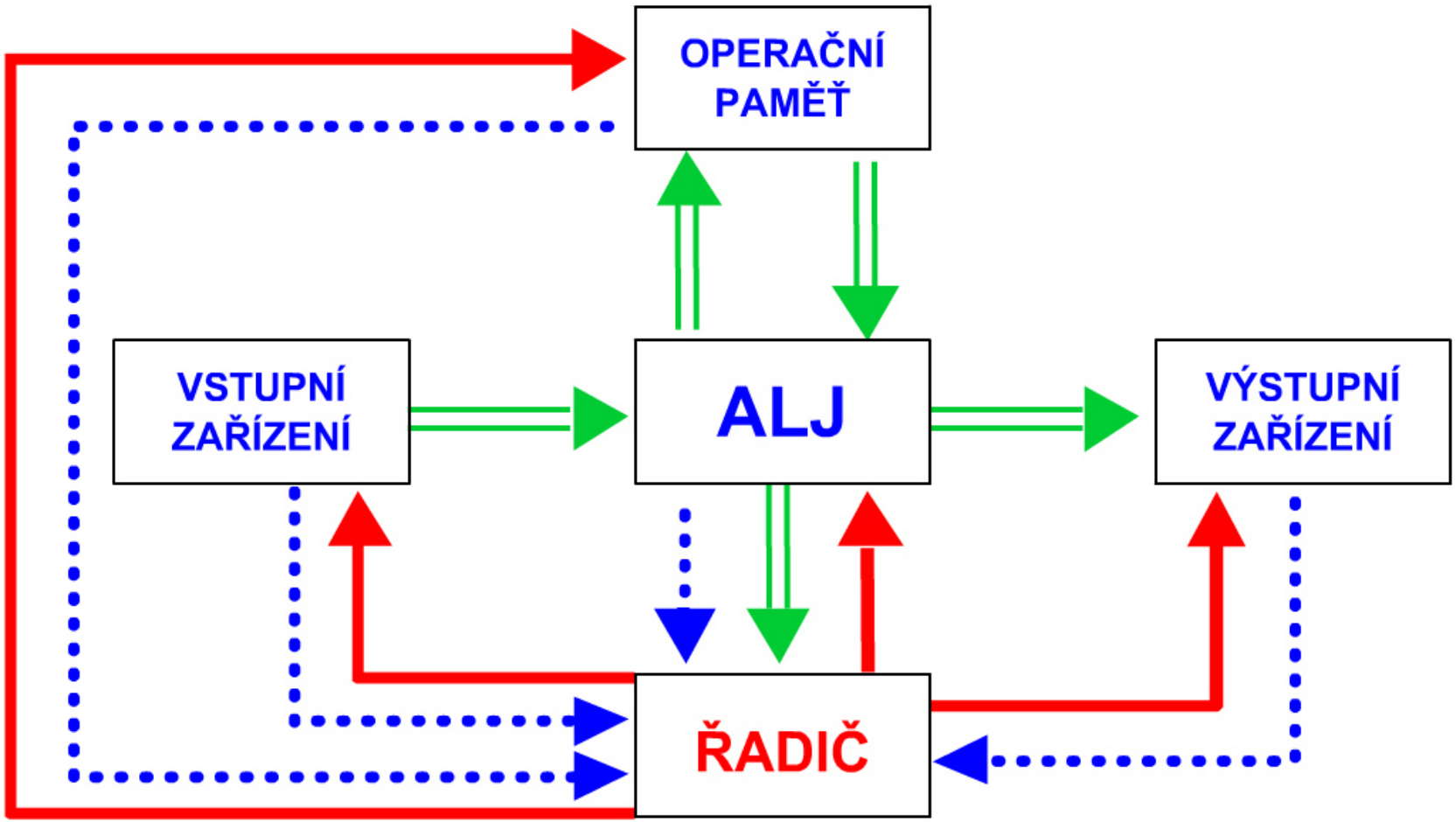
John von Neumann, Princeton Institute for Advanced Studies (IAS) Computer, cca 1952



1945: Architektura „von Neumann“

1. Počítač obsahuje operační paměť, ALJ, řadič, V/V zařízení.
2. Předpis pro řešení úlohy je převeden do posloupnosti instrukcí.
3. Údaje a instrukce jsou vyjádřeny binárně.
4. Údaje a instrukce se uchovávají v paměti na místech označených adresami.
5. Ke změně pořadí provádění instrukcí se používají instrukce podmíněného a nepodmíněného skoku.
6. Programem řízené zpracování dat probíhá v počítači samočinně.

1945: Architektura „von Neumann“



Pozn. "Konkurenční" Harvardská architektura má zvlášť paměť pro instrukce a zvlášť paměť pro data.

Polyadické soustavy

Polyadické, nebo též poziční soustavy. Hodnota/řád číslice je dán její pozicí v čísle.

Celá čísla kladná

zápis

číslo = součet mocnin základu vynásobených číslicemi

$A = a_n \cdot z^n + a_{n-1} \cdot z^{n-1} + \cdots + a_1 \cdot z^1 + a_0 \cdot z^0$

$A = 1 \cdot 10^2 + 2 \cdot 10^1 + 3 \cdot 10^0$

zhuštěný zápis

běžná je forma zhuštěného zápisu:

$A = a_n a_{n-1} \ldots a_1 a_0$

$A = 123$

$A = 123_{10}$

- **Reálná čísla kladná:**
  $A = a_n \cdot z^n + \cdots + a_0 \cdot z^0 + a_{-1} \cdot z^{-1} + a_{-2} \cdot z^{-2} + \cdots + a_{-m} \cdot z^{-m}$
- **Zobecnění pro záporná čísla** – přidáním znaménka (pro počítače nevhodné)

Soustavy užívané v počítačové praxi

$z = 2$	$z = 8$	$z = 16$
Dvojková	Osmičková	Šestnáctková
Binární	Oktalová	Hexadecimální
$0, 1$	$0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7$	$0, 1, \ldots 9, A, \ldots, F$

z = 10	z = 2	z = 8	z = 16
0	000000	0	0
1	001	1	1
2	010	2	2
3	011	3	3
4	100	4	4
5	101	5	5
6	110	6	6
7	111	7	7
8	1000	10	8
9	1001	11	9
10	1010	12	A
11	1011	13	B
12	1100	14	C
13	1101	15	D
14	1110	16	E
15	1111	17	F
16	10000	20	10
17	10001	21	11
...			
32	100000	40	20

Převody mezi soustavami

Číslo v soustavě o základu z^k (kde z a k jsou přirozená čísla) lze převést do soustavy o základu z jednoduše.

Převody

$2 \leftrightarrow 8$	$8 \not\leftrightarrow 16$
$2 \leftrightarrow 16$	$2 \not\leftrightarrow 10$

Každou k-tici číslic nižší soustavy nahradíme číslicí soustavy vyšší.

Převod z 10 soustavy do 2

$$12,2_{10} \quad = \quad ?_2$$

Rozdělit na celou a desetinnou část čísla:

12	: 2
6	0
3	0
1	1
0	1

0,	2 × 2
0	4
0	8
1	6 (0,6×2)
1	2 (0,2×2)
0	4
0	8
1	6
...	...

$$12,2_{10} \quad = \quad 1100,0011001100\ldots_2$$

Převod z 2 soustavy do 10

$$1100,0011001100_2 \quad = \quad ?_{10}$$

Celá část:

$$1 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 0 \times 2^0 = 1 \times 8 + 1 \times 4 + 0 \times 2 + 0 \times 1 = 12$$

Desetinná část:

$$0 \times 2^{-1} + 0 \times 2^{-2} + 1 \times 2^{-3} + 1 \times 2^{-4} + 0 \times 2^{-5} + 0 \times 2^{-6} + 1 \times 2^{-7} + 1 \times 2^{-8} + \ldots =$$
$$0 \times 0,5 + 0 \times 0,25 + 1 \times 0,125 + 1 \times 0,0625 + \ldots = 0,19999\ldots$$

Řešení: zaokrouhlení dle poslední číslice rozvoje.

Obecný algoritmus převodu

```
/* Algoritmus pro převod celé části desítkového čísla
   do soustavy z */
integer i := 0 ; /* Řád číslice */
integer Číslo := celé_číslo_bez_znaménka ; /* Převáděné číslo */
byte Základ := z ;
byte Číslice [] ; /* Vektor převedených číslic */
while Číslo 0
    begin
       Číslice [i] := Číslo MOD Základ ;
       Číslo := Číslo DIV Základ ;
       i := i + 1 ;
    end;
/* V poli Číslice[0] až Číslice[n] jsou uloženy
hodnoty číslic v obráceném pořadí */
```

```
/* Algoritmus pro převod necelé části desítkového čísla
   do soustavy z */
integer i ; /* Řád číslice */
real Číslo := necelá_část_čísla ; /* Převáděné číslo */
byte Základ := z ;
byte Číslice [] ; /* Vektor převedených číslic */
real Součin ; /* Pracovní proměnná */
for i := 1 to požadovaný_počet_číslic
    begin
       Součin := Číslo * Základ ;
       Číslice := TRUNC ( Součin ) ;
       Číslo := Součin - Číslice [i] ;
    end;
/* V poli Číslice[1] až Číslice[požadovaný_počet_míst] jsou uloženy
   hodnoty číslic necelé části výsledného čísla v přímém pořadí */
```

Zobrazení celého čísla v počítači v binárním tvaru

číslo bez znaménka

Číslo pouze kladné v intervalu $< 0; 2^n - 1 >$

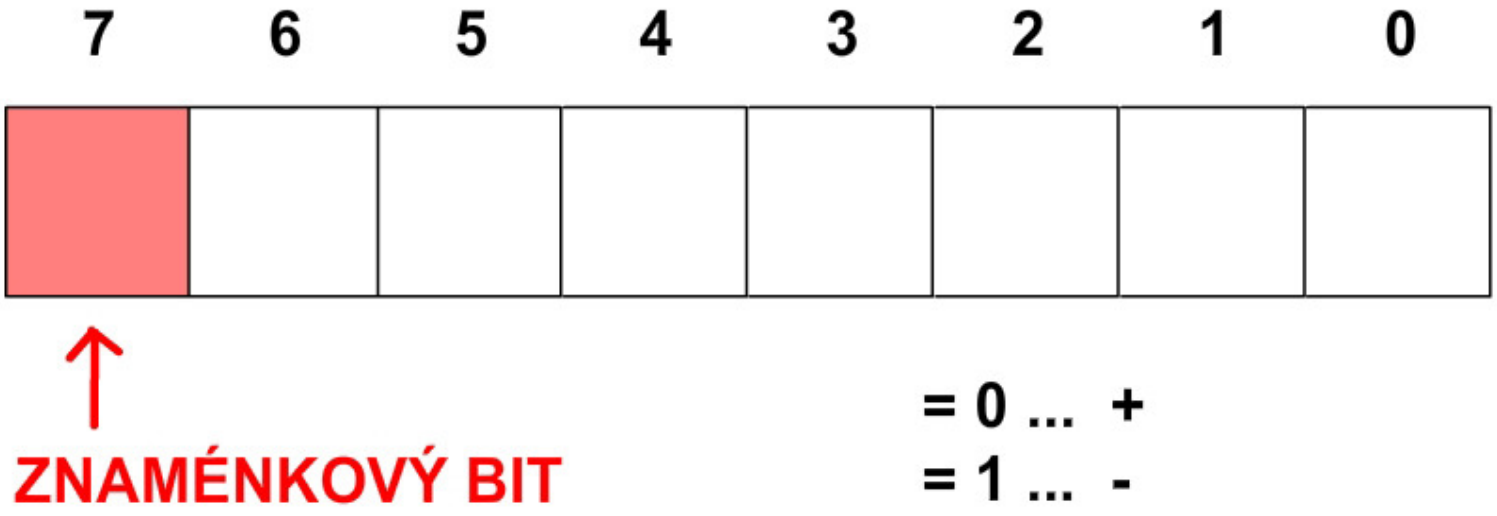
Zobrazení např. na 4 bitech ($n = 4$):

0	0	0	0	0
0	0	0	1	1
1	0	0	0	8
1	0	0	1	9
1	1	1	1	15

číslo se znaménkem

Kladné i záporné číslo.

Zobrazení celého čísla se znaménkem v binárním tvaru



Zobrazení kladných čísel

Rozsah zobrazení je $< 0; 2^{n-1} - 1 >$

pro $n = 8$: $< 0; 127 >$

Zobrazení záporných čísel: Přímý kód

Přímý kód

- v absolutní hodnotě
  rozsah zobrazení je $< -2^{n-1} + 1; -0 >$
  pro $n = 4$: $< -7; -0 >, < +0; 7 >$
  pro $n = 8$: $< -127; -0 >, < +0; 127 >$

0	0	0	0	0
0	1	1	1	7
0	0	1	1	3
1	0	1	1	-3
0	0	0	0	0
1	0	0	0	-0

Zobrazení záporných čísel: Inverzní kód

Inverzní kód

- inverze bitů (jedničkový doplněk)
  rozsah zobrazení je $< -2^{n-1} + 1; -0 >$
  pro $n = 4$: $< -7; -0 >, < +0; 7 >$
  pro $n = 8$: $< -127; -0 >, < +0; 127 >$

0	0	1	1	3
1	1	0	0	-3
0	0	1	1	3
0	0	0	0	0
1	1	1	1	-0

Zobrazení záporných čísel: Doplňkový kód

Doplňkový kód

- dvojkový doplněk = inverze všech bitů a přičtení jedničky
  rozsah zobrazení je $< -2^{n-1}; 2^{n-1} - 1 >$
  pro $n = 4$: $< -8; 7 >$
  pro $n = 8$: $< -128; 127 >$, pro $n = 16$: $< -32\,768; 32\,767 >$

0	0	1	0	2
1	1	0	1	
			+1	
1	1	1	0	-2
0	0	0	1	
			+1	
0	0	1	0	2

Doplňkový kód - dvě nuly?

	0	0	0	0	0
	1	1	1	1	
				+1	
[1] ←	0	0	0	0	0

Přenos ze znaménkového bitu se ignoruje.

Okrajové hodnoty rozsahu zobrazení

1	1	1	1	-1
0	0	0	0	
			+1	
0	0	0	1	1

Okrajové hodnoty rozsahu zobrazení

1	0	0	0	co je to za číslo?
0	1	1	1	
			+1	
1	0	0	0	nemá absolutní hodnotu
			+1	
1	0	0	1	?
0	1	1	0	
			+1	
0	1	1	1	$7 \approx +\text{MAX}$
1	0	0	1	-7 ≈ -MAX
1	0	0	0	-8 ≈ -MAX-1

Vztahy mezi zobrazeními

±	Kódová kombinace			Význam v kódu		
				Přímý	Inverzní	Doplňkový
0	0	...	00	0	0	0
0	0	...	01	1	1	1
0	0	...	10	2	2	2
		...		...	...	...
0	1	...	11	+MAX	+MAX	+MAX
1	0	...	00	-0	-MAX	-MAX - 1
1	0	...	01	-1	-MAX + 1	-MAX
		...		...	...	...
1	1	...	10	-MAX + 1	-1	-2
1	1	...	11	-MAX	-0	-1
šířka n-bitů						

$$MAX \approx 2^{n-1} - 1$$

Aritmetika ve dvojkových kódech

- Základní operace – **součet**
- **Přetečení (přeplnění)** = výsledek operace spadá mimo rozsah zobrazení

Součet v doplňkovém kódu

- všechny bity se sčítají stejně (včetně znaménkového)
- vznikne-li přenos ze znaménkového bitu, tak se ignoruje
- přetečení nastane, pokud se přenos do znaménkového bitu nerovná přenosu ze znaménkového bitu

Př.:

0	110
0	101
$^{0}1$	$^{1}011$

1	010
1	011
$^{1}0$	$^{0}101$

Přetečení může nastat, jen pokud sčítáme čísla se stejným znaménkem. Po přetečení má výsledek znaménko opačné.

Čísla bez znaménka: přenos indikuje přetečení.

Součet v inverzním kódu

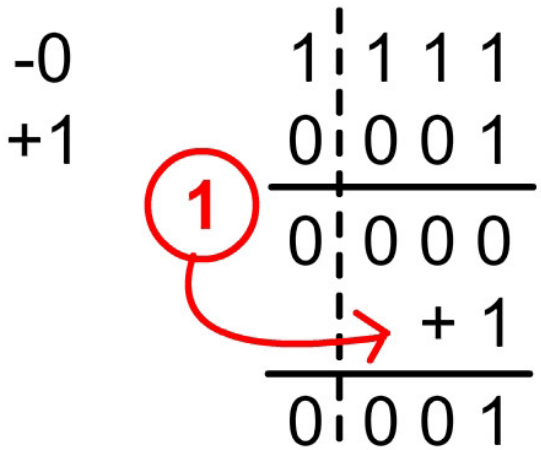
- problém dvou nul,
- nutnost provádět tzv. kruhový přenos = přičtení přenosu z nejvyššího řádu k výsledku.

Na číselné ose:

— -3 — -2 — -1 — -0 — +0 — +1 — +2 — +3 —

se součtem např. $-1 + 2 = 1$ musíme posunout o jedno číslo navíc.

Př.:



Kód BCD (Binary Coded Decimal)

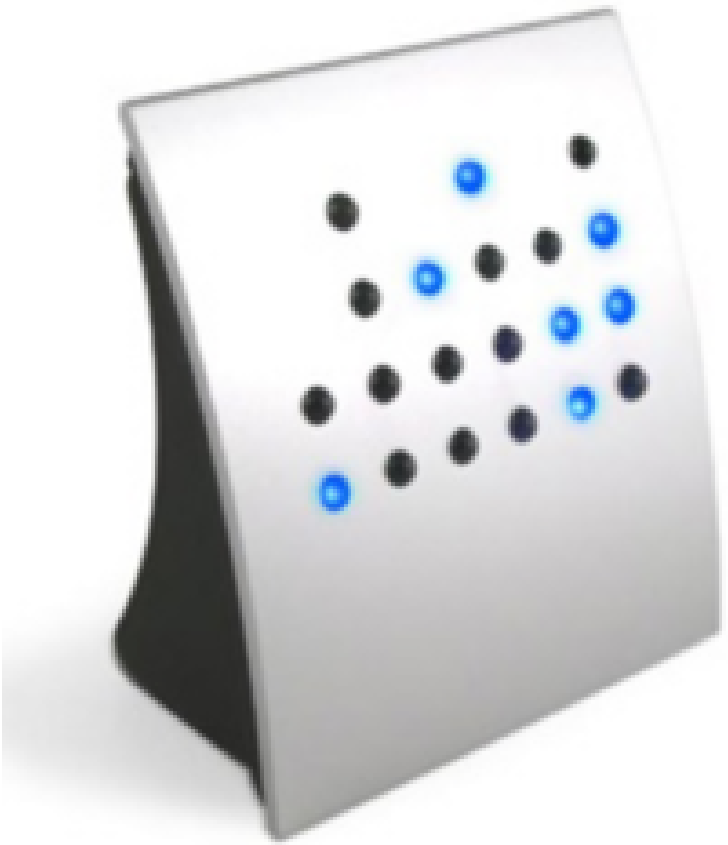
Jedna desítková číslice se zobrazuje vždy na 4 bitech:

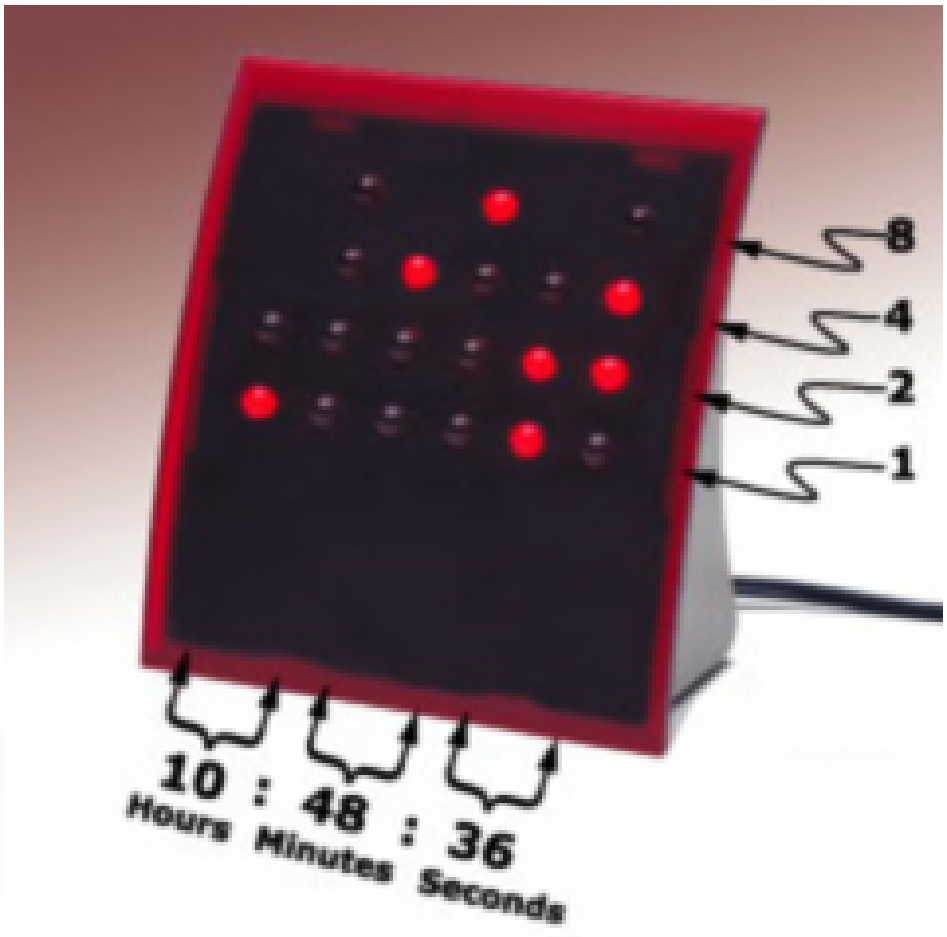
0	0	0	0	0
0	0	0	1	1
0	0	1	0	2
0	0	1	1	3
0	1	0	0	4
0	1	0	1	5
0	1	1	0	6
0	1	1	1	7
1	0	0	0	8
1	0	0	1	9
1	0	1	0	*nepoužito*
1	0	1	1	*nepoužito*
1	1	0	0	*nepoužito*
1	1	0	1	*nepoužito*
1	1	1	0	*nepoužito*
1	1	1	1	*nepoužito*

Pojem: Nibble (půlbajt)

Nibble, půlbajt, buď spodní nebo horní 4 bity bajtu.

BCD hodiny





Historické dělení počítačů na binární vs. BCD

Počítače pro vědeckotechnické výpočty
protože v operacích převažuje aritmetika, používala se čistá binární soustava.

Počítače pro hromadné zpracování dat (např. pro sčítání lidu)
protože převažovaly vstupní a výstupní operace, používala se BCD soustava.

Nyní je toto dělení už bezpředmětné, protože zvýšením výkonu počítačů přestal být problém s převodem znaků na čísla.

Zobrazení čísel v BCD kódu

Rozvinutý tvar (unpacked decimal)

- mezitvar, nepoužívá se k výpočtům
- ekvivalentní název = zónový tvar desítkového čísla
- **zóna** = horní půlbajt
  - standardně F_{16}
  - \+ C_{16}
  - \- D_{16}

Př.:

Desítkově	Rozvinutý tvar
71346_{10}	$F7F1F3F4C6_{16}$
-71346_{10}	$F7F1F3F4D6_{16}$

Zhuštěný tvar (packed decimal)

- základní zobrazení pro výpočty
- vypouští se všechny zóny kromě nejpravější

Př.:

Desítkově	Zhuštěný tvar
71346_{10}	$71346C_{16}$
-71346_{10}	$71346D_{16}$

Vnější kódy (tj. uložení písmen, číslic aj. znaků)

- Každý znak má svoji ordinální (numerickou) hodnotu.
- Jednobajtová kódování
- Vícebajtová kódování

Jednobajtová kódování

Vlastnosti zobrazení znak – ordinální hodnota:

- lexikální uspořádání
- snadný převod desítkových číslic na numerickou hodnotu

ASCII American Standard Code for Information Interchange
7bitové kódování, z roku 1963

ASCII – 7bitové kódování

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	NUL	DLE	space	0	@	P	`	p
1	SOH	DC1 XON	!	1	A	Q	a	q
2	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
3	ETX	DC3 XOFF	#	3	C	S	c	s
4	EOT	DC4	$	4	D	T	d	t
5	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
6	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
7	BEL	ETB	'	7	G	W	g	w
8	BS	CAN	(	8	H	X	h	x
9	HT	EM	)	9	I	Y	i	y
A	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
B	VT	ESC	+	;	K	[	k	{
C	FF	FS	,	<	L	\	l	|
D	CR	GS	-	=	M	]	m	}
E	SO	RS	.	>	N	^	n	~
F	SI	US	/	?	O	_	o	del

ASCII: Řídicí znaky I.

Dec	Hex	Oct	Rotace	Znak	Kláv	Graficky	Název znaku
0	00	000	000000	NUL	CTRL+@		null
1	01	001	000400	SOH	CTRL+A	☺	start of heading
2	02	002	001000	STX	CTRL+B	☻	start of text
3	03	003	001400	ETX	CTRL+C	♡	end of text
4	04	004	002000	EOT	CTRL+D	♢	end of transmission
5	05	005	002400	ENQ	CTRL+E	♣	enquiry
6	06	006	003000	ACK	CTRL+F	♠	acknowledge
7	07	007	003400	BEL	CTRL+G	•	bell
8	08	010	004000	BS	CTRL+H	◘	backspace
9	09	011	004400	HT	CTRL+I	○	tab horizontally
10	0A	012	005000	LF	CTRL+J	◙	line feed
11	0B	013	005400	VT	CTRL+K	♂	tab vertically
12	0C	014	006000	FF	CTRL+L	♀	form feed
13	0D	015	006400	CR	CTRL+M	♪	carriage return
14	0E	016	007000	SO	CTRL+N	♫	shift out
15	0F	017	007400	SI	CTRL+O	✳	shift in

ASCII: Carriage Return, Line Feed

Carriage Return
: návrat vozíku, posun na začátek (téhož) řádku

Line Feed
: posun o řádek (beze změny sloupce)

Windows systémy ukončují řádek dvojicí CR LF.
UNIXové systémy ukončují řádek LF.

ASCII: Řídicí znaky II.

16	10	020	010000	DLE	CTRL+P	▷	data link escape
17	11	021	010400	DC1	CTRL+Q	◁	device control 1 X-ON
18	12	022	011000	DC2	CTRL+R	↕	device control 2 TAPE
19	13	023	011400	DC3	CTRL+S	!!	device control 3 X-OFF
20	14	024	012000	DC4	CTRL+T	¶	device control 4 TAPE
21	15	025	012400	NAK	CTRL+U	§	negative acknowledge
22	16	026	013000	SYN	CTRL+V	_	synchronous idle
23	17	027	013400	ETB	CTRL+W	↨	end of transm. block
24	18	030	014000	CAN	CTRL+X	↑	cancel line
25	19	031	014400	EM	CTRL+Y	↓	end of medium
26	1A	032	015000	SUB	CTRL+Z	→	substitute
27	1B	033	015400	ESC	CTRL+[	←	escape
28	1C	034	016000	FS	CTRL+\	⌙	file separator
29	1D	035	016400	GS	CTRL+]	↔	group separator
30	1E	036	017000	RS	CTRL+^	△	record separator
31	1F	037	017400	US	CTRL+_	▽	unit separator

8bitová kódování

- IBM PC
- Kameničtí
- PC-Latin2
- KOI-8čs
- Windows-1250
- ISO-8859-2 (ISO-Latin2)

Dec	Hex	Oct	Rotace	PC	Kam	PCLat	Koi	Win	ISOLat2
128	80	200	100000	Ç	Č	Ç			
129	81	201	100400	ü	ü	ü			
130	82	202	101000	é	é	é		‚	
131	83	203	101400	â	ď	â			
132	84	204	102000	ä	ä	ä		„	
133	85	205	102400	à	Ď	ů		…	
134	86	206	103000	å	Ť	ć		†	
135	87	207	103400	ç	č	ç		‡	
136	88	210	104000	ê	ě	ł			
137	89	211	104400	ë	Ě	ë		‰	
138	8A	212	105000	è	Ĺ	Ő		Š	
139	8B	213	105400	ï	Í	ő		‹	
140	8C	214	106000	î	ľ	î		Ś	
141	8D	215	106400	ì	Í	Ź		Ť	
142	8E	216	107000	Ä	Ä	Ä		Ž	
143	8F	217	107400	Å	Á	Ć		Ź	

144	90	220	110000	É	É	É	
145	91	221	110400	æ	ž	Ĺ	‘
146	92	222	111000	Æ	Ž	Í	’
147	93	223	111400	ô	ô	ô	“
148	94	224	112000	ö	ö	ö	”
149	95	225	112400	ó	Ó	Ľ	•
150	96	226	113000	û	ů	ľ	–
151	97	227	113400	ú	Ú	Ś	—
152	98	230	114000	ÿ	ý	ś	
153	99	231	114400	Ö	Ö	Ö	™
154	9A	232	115000	Ü	Ü	Ü	š
155	9B	233	115400	¢	Š	Ť	›
156	9C	234	116000	£	Ľ	ť	ś
157	9D	235	116400	¥	Ý	Ł	ť
158	9E	236	117000	₧	Ř	×	ž
159	9F	237	117400	ƒ	ť	č	ź

Dec	Hex	Oct	Rotace	PC	Kam	PCLat	Koi	Win	ISOLAT2
160	A0	240	120000	á	á	á			
161	A1	241	120400	í	í	í		˘	Ą
162	A2	242	121000	ó	ó	ó		˘	˘
163	A3	243	121400	ú	ú	ú		Ł	Ł
164	A4	244	122000	ñ	ň	Ą		¤	¤
165	A5	245	122400	Ñ	Ň	ą		Ą	Ľ
166	A6	246	123000	a	Ů	Ž			Ś
167	A7	247	123400	o	Ô	ž		§	§
168	A8	250	124000	¿	š	Ę		¨	¨
169	A9	251	124400	⌐	ř	ę		©	Š
170	AA	252	125000	¬	ŕ			Ş	Ş
171	AB	253	125400	½	Ŕ	ź		«	Ť
172	AC	254	126000	¼	¼	Č		¬	Ź
173	AD	255	126400	¡	§	ş		-	-
174	AE	256	127000	«	«	«		®	Ž
175	AF	257	127400	»	»	»		Ż	Ż
				...	...	...			

176	B0	260	130000	▒	▒	▒		
177	B1	261	130400	▓	▓	▓	±	ą
178	B2	262	131000	▓	▓	▓	˛	˛
179	B3	263	131400	│	│	│	Ł	ł
180	B4	264	132000	┤	┤	┤	´	´
181	B5	265	132400	╡	╡	Á	µ	ľ
182	B6	266	133000	╢	╢	Â	¶	ś
183	B7	267	133400	╖	╖	Ě	·	ˇ
184	B8	270	134000	╕	╕	Ş	¸	¸
185	B9	271	134400	╣	╣	╣	ą	š
186	BA	272	135000	║	║	║	ş	ş
187	BB	273	135400	╗	╗	╗	››	ť
188	BC	274	136000	╝	╝	╝	Ľ	ź
189	BD	275	136400	╜	╜	Ż	˝	˝
190	BE	276	137000	╛	╛	ż	ľ	ž
191	BF	277	137400	┐	┐	┐	ż	ż

Dec	Hex	Oct	Rotace	PC	Kam	PCLat	Koi	Win	ISOLat2
192	C0	300	140000	└	└	└		Ŕ	Ŕ
193	C1	301	140400	┴	┴	┴	á	Á	Á
194	C2	302	141000	┬	┬	┬		Â	Â
195	C3	303	141400	├	├	├	č	Ă	Ă
196	C4	304	142000	─	─	─	ď	Ä	Ä
197	C5	305	142400	┼	┼	┼	ě	Ĺ	Ĺ
198	C6	306	143000	╞	╞	Ă	ŕ	Ć	Ć
199	C7	307	143400	╟	╟	ă	ch	Ç	Ç
200	C8	310	144000	╚	╚	╚	ť	Č	Č
201	C9	311	144400	╔	╔	╔	í	É	É
202	CA	312	145000	╩	╩	╩	ů	Ę	Ę
203	CB	313	145400	╦	╦	╦	Í	Ë	Ë
204	CC	314	146000	╠	╠	╠	ľ	Ě	Ě
205	CD	315	146400	═	═	═	ö	Í	Í
206	CE	316	147000	╬	╬	╬	ň	Î	Î
207	CF	317	147400	╧	╧	¤	ó	Ď	Ď

208	D0	320	150000	╨	╨	đ	ô	Đ	Đ
209	D1	321	150400	╤	╤	Đ	ä	Ń	Ń
210	D2	322	151000	╥	╥	Ď	ř	Ň	Ň
211	D3	323	151400	╙	╙	Ë	š	Ó	Ó
212	D4	324	152000	╘	╘	ď	ť	Ô	Ô
213	D5	325	152400	╒	╒	Ň	ú	Ő	Ő
214	D6	326	153000	╓	╓	Í		Ö	Ö
215	D7	327	153400	╫	╫	Î	é	×	×
216	D8	330	154000	╪	╪	ě	à	Ř	Ř
217	D9	331	154400	┘	┘	┘	ý	Ů	Ů
218	DA	332	155000	┌	┌	┌	ž	Ú	Ú
219	DB	333	155400	▮	▮	▮		Ű	Ű
220	DC	334	156000	▪	▪	▪	˘	Ü	Ü
221	DD	335	156400	▌	▌	Ţ		Ý	Ý
222	DE	336	157000	▐	▐	Ů	^	Ţ	Ţ
223	DF	337	157400	▀	▀	▀		ß	ß

Dec	Hex	Oct	Rotace	PC	Kam	PCLat	Koi	Win	ISOLat2
224	E0	340	160000	α	α	Ó	´	ŕ	ŕ
225	E1	341	160400	β	β	ß	Á	á	á
226	E2	342	161000	Γ	Γ	Ô		â	â
227	E3	343	161400	π	π	Ń	Č	ă	ă
228	E4	344	162000	Σ	Σ	ń	Ď	ä	ä
229	E5	345	162400	σ	σ	ň	Ě	Í	Í
230	E6	346	163000	μ	μ	Š	Ŕ	ć	ć
231	E7	347	163400	τ	τ	š	CH	ç	ç
232	E8	350	164000	Φ	Φ	Ŕ	Ü	č	č
233	E9	351	164400	Θ	Θ	Ú	Í	é	é
234	EA	352	165000	Ω	Ω	ŕ	Ů	ę	ę
235	EB	353	165400	δ	δ	Ű	Ĺ	ë	ë
236	EC	354	166000	ω	ω	ý	Ľ	ě	ě
237	ED	355	166400	ϕ	ϕ	Ý	Ö	í	í
238	EE	356	167000	$\in$	$\in$	ţ	Ň	î	î
239	EF	357	167400	$\cap$	$\cap$	´	Ó	d’	d’

240	F0	360	170000	≡	≡	¯	Ô	đ	đ
241	F1	361	170400	±	±	˝	Ä	ń	ń
242	F2	362	171000	≥	≥	˛	Ř	ň	ň
243	F3	363	171400	≤	≤	ˇ	Š	ó	ó
244	F4	364	172000	⌠	⌠	˘	Ť	ô	ô
245	F5	365	172400	⌡	⌡	§	Ú	ő	ő
246	F6	366	173000	÷	÷	÷		ö	ö
247	F7	367	173400	≈	≈	¸	É	÷	÷
248	F8	370	174000	°	°	¨	Á	ř	ř
249	F9	371	174400	∙	∙	˙	Ý	ů	ů
250	FA	372	175000	·	·		Ž	ú	ú
251	FB	373	175400	√	√	ű		ű	ű
252	FC	374	176000	^{n}	^{n}	Ř		ü	ü
253	FD	375	176400	^{2}	^{2}	ř		ý	ý
254	FE	376	177000	■	■	■		ţ	ţ
255	FF	377	177400					˙	˙

EBCDIC

Extended Binary Coded Decimal Interchange Code (EBCDIC)

- pro BCD kódování
- IBM mainframe operating systems (OS/390, VM, OS/400)

	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90	A0	B0	C0	D0	E0	F0
0					sp	&	-									0
1							/						A	J		1
2													B	K	S	2
3													C	L	T	3
4													D	M	U	4
5													E	N	V	5
6													F	O	W	6
7													G	P	X	7
8													H	Q	Y	8
9													I	R	Z	9
A								:								
B					.		.	#								
C					<	*	%	@								
D					(	)	_	'								
E					+	;	>	=								
F							?	"								

Starší než ASCII, před rokem 1960. Hlavně pro děrné štítky.

Opakování a shrnutí

Máme-li v 1 bajtu uloženou binární kombinaci

1	1	1	0	1	0	0	0

co všechno tato kombinace představuje?

- osmičkové celé číslo bez znaménka: **350**
- šestnáctkové celé číslo bez znaménka: **0e8**
- desítkové celé číslo bez znaménka: **232**
- desítkové celé číslo v přímém kódu: -**104**
- desítkové celé číslo v inverzním kódu: -**23**
- desítkové celé číslo ve dvojkovém doplňkovém kódu: -**24**
- dvě BCD číslice to nemohou být (nemáme číslici E)
- písmeno '**h**' v ASCII kódu se sudou paritou
- písmeno '**č**' v kódování Windows-1250 nebo ISO-8859-2

Big-Endian a Little-Endian

Který bajt slova je uložen na nižší adrese?

Big-Endian – Big end first

Bajt nejvyššího řádu je uložen na nejnižší adrese.
Příklad uložení čísla 123456_{16} ve 32bitovém slově big-endian:

Adresa	00	01	02	03
	00	12	34	56

Používají např. sálové počítače IBM 370, Motorola 68000 a Sun Sparc.

Little-Endian – Little end first

Bajt nejnižšího řádu je uložen na nejnižší adrese.
Příklad uložení čísla 123456_{16} ve 32bitovém slově little-endian:

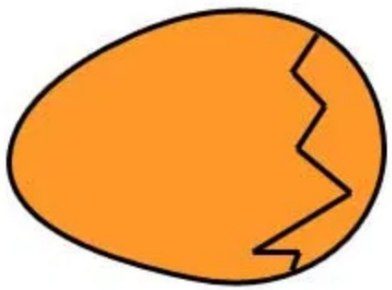
Adresa	00	01	02	03
	56	34	12	00

Používá např. INTEL x86(současná PC), DEC Alpha.

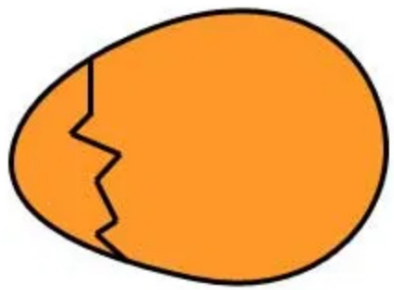
Middle-Endian – Pořadí bajtů $3-4-1-2$ nebo $2-1-4-3$.

Bi-Endian – Např. procesor PowerPC (Power Macintosh) umožňuje pracovat s Big-Endian i Little-Endian.

- Bity v bajtu jsou big-endian bez ohledu na pořadí bajtů.
- E-mailová adresa je little-endian. Americký způsob zápisu data mm/dd/yy je middle-endian, evropský dd/mm/yy little-endian, japonský yy/mm/dd big-endian pro evropské/americké datum.
- Označení big-endian a little-endian převzato z románu Jonathana Swifta Gulliverovy cesty: nepochopené nařízení vládce rozbíjet vejce na menším konci, zatímco tradičně se vejce rozbíjelo na konci větším.



BIG ENDIAN - The way people always broke their eggs in the Lilliput land



LITTLE ENDIAN - The way the king then ordered the people to break their eggs

Způsoby popisu zvoleného vnějšího kódování

Nejčastěji parametrem **Charset** v **MIME type** (Multipurpose Internet Mail Extensions) dle RFC 2045 a následujících.

Např. použití v hlavičce e-mailu:

```
Content-Type: text/plain; charset=us-ascii

Content-Type: text/plain; charset=iso-8859-2

Content-Type: text/plain; charset=windows-1250

Content-Type: text/plain; charset=UTF-8
```

Vícebajtová kódování

UNICODE
- http://www.unicode.org/
- standard definuje i název znaku, převodní tabulky malá-velká písmena atp.
- nevýhody: násobná délka textu, větší znaková sada

UCS-2
- (Universal Coded Character Set)
- základní způsob zápisu Unicode znaků, 2 bajty na znak
- zastaralé, používá se UTF-16

UCS-4
- 4 bajty na znak
- zastaralé, používá se UTF-32, ale je to totéž

UTF-8 (Unicode Transformation Format)

- Nejpoužívanější zobrazení Unicode znaků.
- Pokud je znak ve standardním ASCII-7, zobrazí se beze změny v 1 bajtu, tzn. nejvyšší bit bajtu je roven nule.
- Tzn. že UTF-8 je zdola kompatibilní s ASCII.
- Pokud znak není v ASCII, je zapsán dvěma až čtyřmi bajty, tzn. 21 datových bitů, cca 2 mil. znaků (před Unicode 4.0 šesti bajty).
  - 1. bajt: počet jedniček zleva vyjadřuje délku sekvence, následuje nula, která je oddělovač.
  - Další bajty: v nejvyšších dvou bitech vždy 10.

Unicode kód od – do	**Binární zápis znaku v UTF-8**
0000 0000 - 0000 007F	0xxxxxxx
0000 0080 - 0000 07FF	110xxxxx 10xxxxxx
0000 0800 - 0000 FFFF	1110xxxx 10xxxxxx 10xxxxxx
0001 0000 - 001F FFFF	11110xxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx

- České znaky mají malé hodnoty, lze všechny zapsat dvěma bajty.
- Příklad: 'Příliš'

50	c5 99	c3 ad	6c	69	c5 a1
P	ř	í	l	i	š

ř: **110**0 0101 **10**01 1001 'ř' v unicode U+0159 (hexa)

- Ordinální hodnota se zapisuje $U + 00ED$ (tj. U+hexa číslice).

5	ą 0105	ě 0115	ĥ 0125	ĵ 0135	Ņ 0145	ŕ 0155	ť 0165	ŵ 0175
6	Ć 0106	Ė 0116	Ħ 0126	Ķ 0136	ņ 0146	Ŗ 0156	Ŧ 0166	Ŷ 0176
7	ć 0107	ė 0117	ħ 0127	ķ 0137	Ň 0147	ŗ 0157	ŧ 0167	ŷ 0177
8	Ĉ 0108	Ę 0118	Ĩ 0128	ĸ 0138	ň 0148	Ř 0158	Ũ 0168	Ÿ 0178
9	ĉ 0109	ę 0119	ĩ 0129	Ĺ 0139	ʼn 0149	ř 0159	ũ 0169	Ź 0179
A	Ċ 010A	Ě 011A	Ī 012A	Í 013A	Ŋ 014A	Ś 015A	Ū 016A	ź 017A
B	ċ 010B	ě 011B	ī 012B	Ļ 013B	ŋ 014B	ś 015B	ū 016B	Ż 017B

Postup transformace znaku **ř** do UTF-8

Znak **ř** má v UNICODE ordinální hodnotu $U+0159$ (je zapsána hexadecimálně).

Ordinální hodnota znaku **ř** binárně:
0000 0001 0101 1001

Binární hodnota nemá více než 11 významných bitů, proto ji lze uložit do 2bajtového UTF-8. Dvoubajtové UTF-8 se vkládá do následující formy:
110x xxxx **10**xx xxxx

Binární ordinální hodnotu znaku **ř** dosadíme do dvoubajtové formy na místa znaků x. Začínáme vždy zprava, tj. od řádu 2^0. Nadbytečné levostranné nuly ignorujeme.
1100 0101 **10**01 1001

Převedeno do hexadecimální soustavy: **C5 99**

- Pomocí UTF-8 lze zobrazit maximálně 2^{21} možných znaků.
- Jak rozpoznám úvodní bajt od bajtů následujících?
- Nikdy nejsou pro zakódování znaku použity bajty s hodnotou 0FE (11111110) a 0FF (11111111)
- Proto se někdy (Windows) používá kód $U+FEFF$ jako označení, že následuje UTF-8. Nazývá se **BOM** (Byte-Order Mark). Nalezne-li se U+FFFE, jde o Little-Endian uložení. Ovšem pro UTF-8 nemá endianita smysl, protože se ukládá po jednotlivých bajtech.

UTF-16	▪ rozšíření základní šířky z 8 na 16 bitů
UTF-32	▪ rozšíření základní šířky z 8 na 32 bitů
UTF-7	▪ pro sedmibitový přenos e-mailem (jako Base64)

Detekční kódy

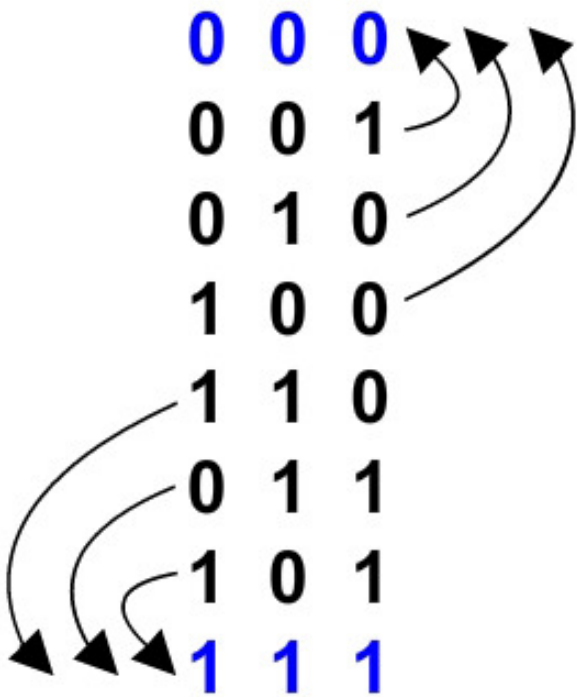
- 1 chyba znamená inverzi hodnoty jednoho bitu
- zavedení nadbytečnosti (redundance)
- parita
  - sudá (even)
  - lichá (odd)
- Kód 2 z 5:

0	0 0 0 1 1
1	0 0 1 0 1
2	0 0 1 1 0
3	0 1 0 1 0
4	0 1 1 0 0
5	1 0 1 0 0
6	1 1 0 0 0
7	0 1 0 0 1
8	1 0 0 0 1
9	1 0 0 1 0

Zachytí všechny 1násobné chyby a 40 % 2násobných chyb.

Opravné kódy

Př.: Ztrojení



Dokáže opravit 1 chybu a detekovat 2 chyby.

Kódová (Hammingova) vzdálenost

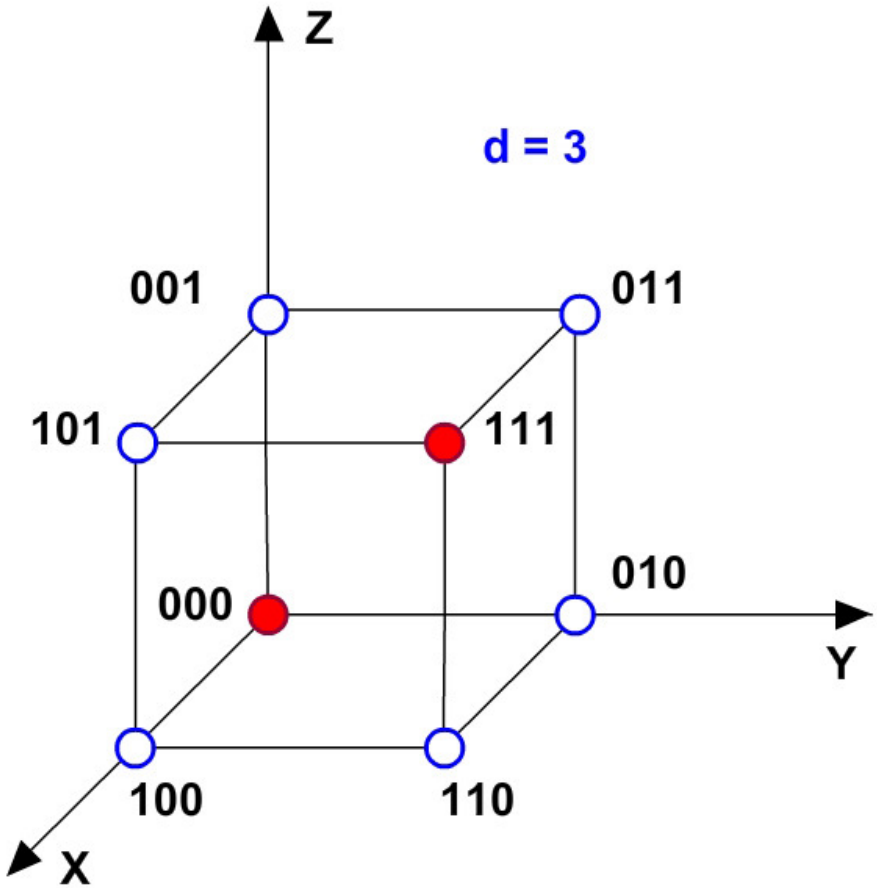
Definice

Kódová vzdálenost d = počet bitů, v nichž se liší dvě sousední platné kódové kombinace.

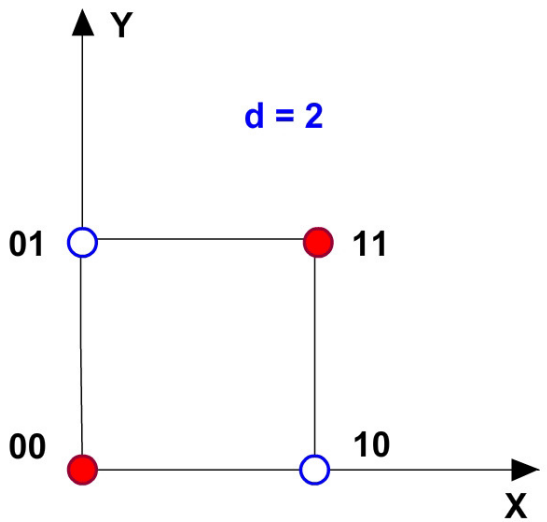
Znázornění pomocí Hammingovy krychle:

- trojrozměrná (xyz)
- dvojrozměrná (xy)
- jednorozměrná (x)

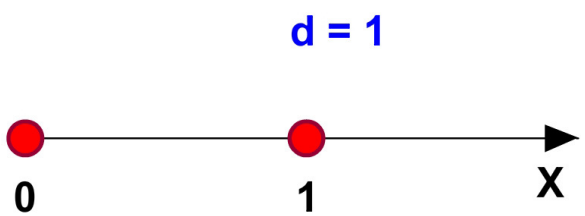
- trojrozměrná
  Dvě platné kódové kombinace (xyz): **000** a **111**



- dvojrozměrná



- jednorozměrná

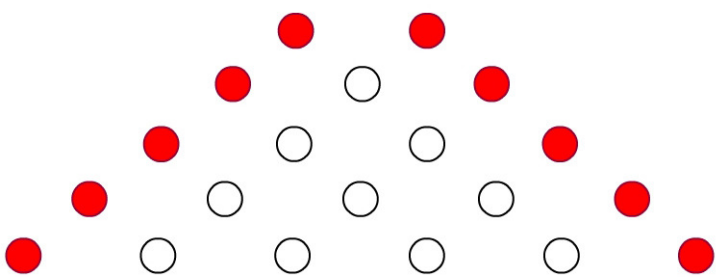


Detekce a oprava k chyb

Vztahy

Detekce k chyb: $d \geq k+1$
Oprava k chyb: $d \geq 2k+1$

- Jiné znázornění:



d	detekce	oprava
1	0	0
2	1	0
3	2	1
4	3	1
5	4	2

Booleova algebra

- GEORGE BOOLE (1815 - 1864) - Irský matematik, v roce 1854 zvláštní druh algebry (uplatnění až v roce 1938).
- Boolova algebra je nauka o operacích na množině $\{0,1\}$.

Definice

Def.: B.A. je množina B o alespoň 2 prvcích nad níž jsou definovány operace operace sčítání, násobení a negace splňující tyto axiomy:

- (předp.: a, b, c $\in$ B) :
  - a + b $\in$ B
  - a . b $\in$ B
- Existuje prvek 0, pro který platí: a + 0 = a
- Existuje prvek 1, pro který platí: a . 1 = a

Pokračování definice

- Komutativní zákon:
  - $a + b = b + a$
  - $a \,.\, b = b \,.\, a$
- $a + (b \,.\, c) = (a + b) \,.\, (a + c)$
- $a \,.\, (b + c) = (a \,.\, b) + (a \,.\, c)$
- Pro každý prvek a existuje prvek $\overline{a} \in B$:
  - $a \cdot \overline{a} = 0$
  - $a + \overline{a} = 1$

Základní operace

B. A. užívá jen 3 základní operace:

- Logický (Booleův) součin AND $\wedge$ $\cap$ $\times$.
- Logický (Booleův) součet OR $\vee$ $\cup$ $+$
- Negace $\bar{x}$ NOT $\neg$ $\sim$ (před operandem)

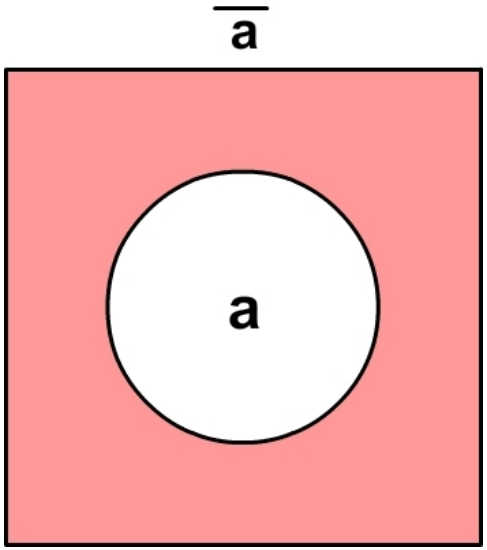
Způsoby popisů:

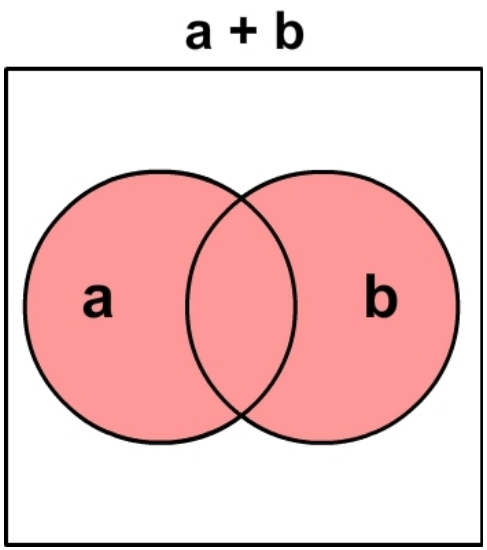
- Pravdivostní tabulka
- Graficky v rovině = Vennovy diagramy
- Matematický aparát

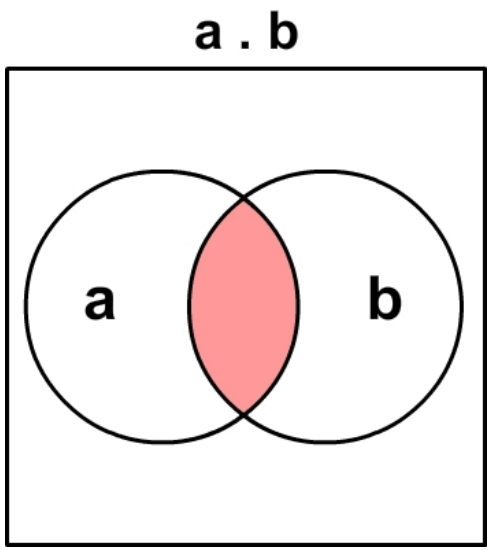
Pravdivostní tabulka:

a	b	$a+b$	$a \cdot b$	$\bar{a}$
0	0	0	0	1
0	1	1	0	1
1	0	1	0	0
1	1	1	1	0

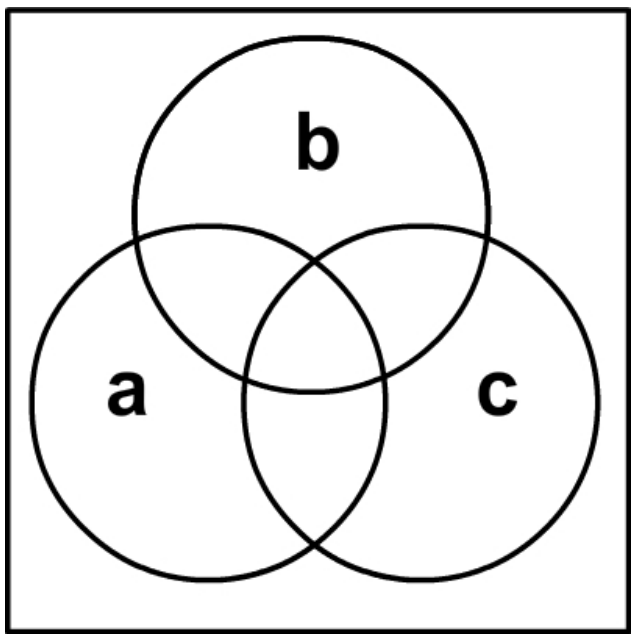
Vennovy diagramy

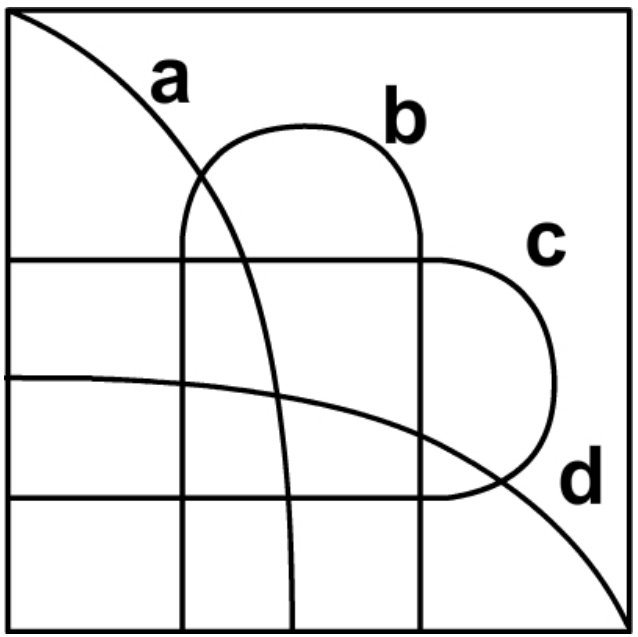






Vennovy diagramy

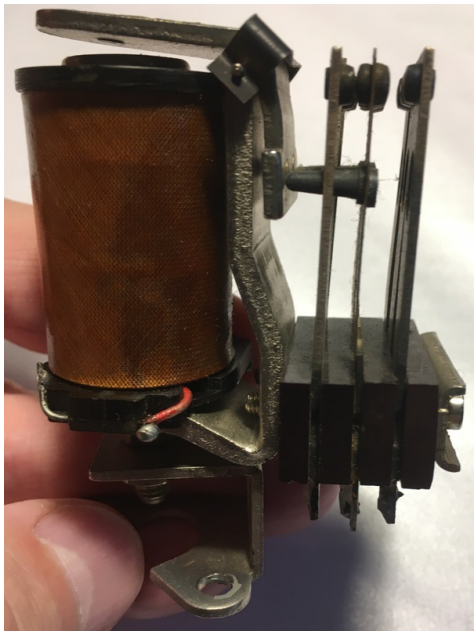




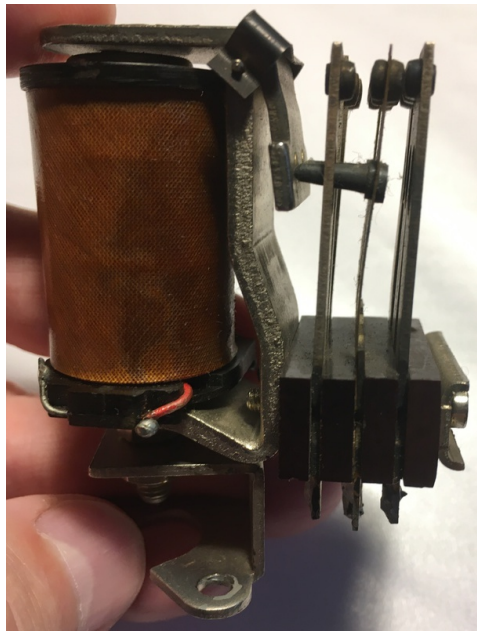
Využití Booleovy algebry

- 1938 - Shannon pro popis průchodnosti kontaktního zapojení
- Základní prvek: **relé**

Relé **rozepnuto**. Cívkou neprotéká proud, pružina kotvičku odtahuje od cívky.

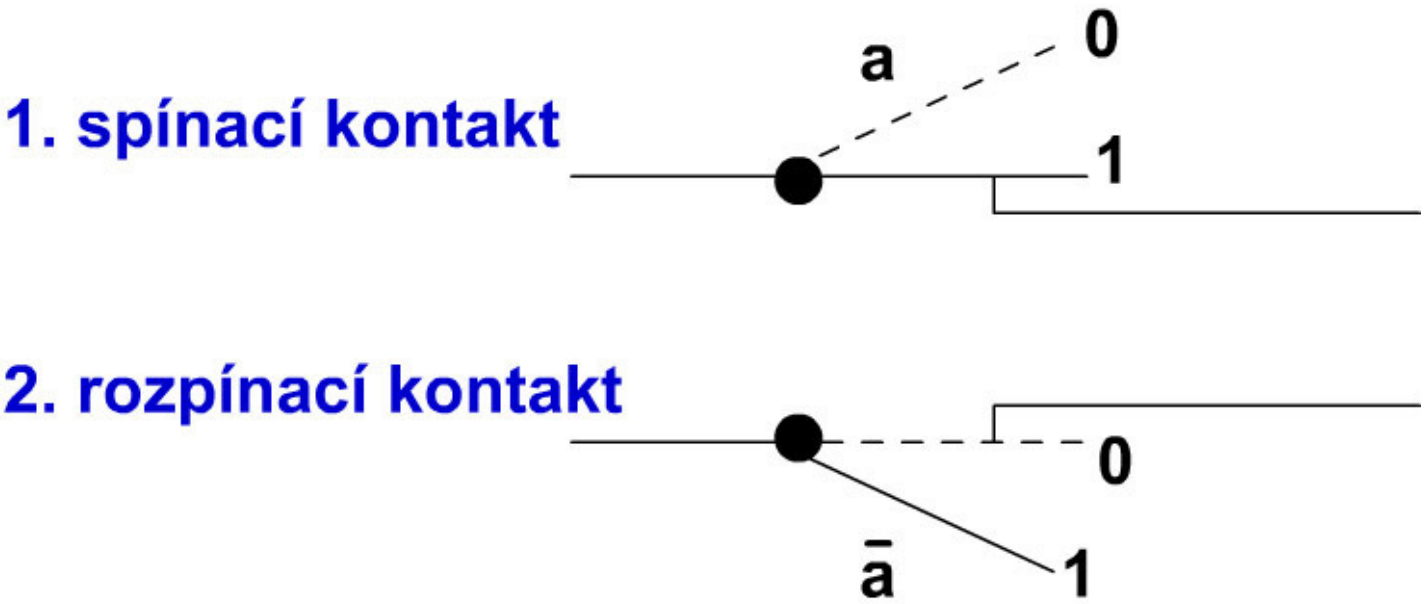


Relé **sepnuto**. Cívkou protéká proud a vzniklé magnetické pole přitáhne kotvičku k cívce.



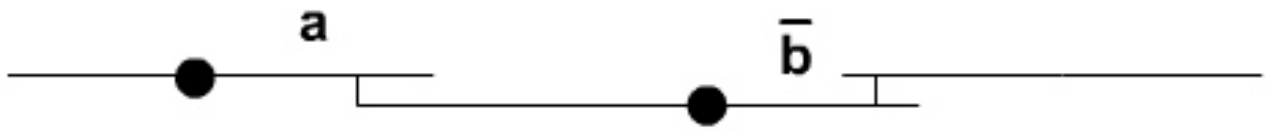
Využití Booleovy algebry

- Kontakt ovládaný dvouhodnotovou proměnnou a

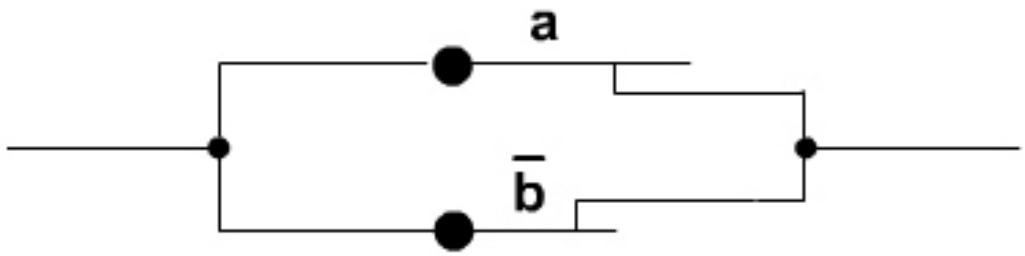


Zapojení kontaktů

sériové $a \cdot \overline{b}$



paralelní $a + \overline{b}$

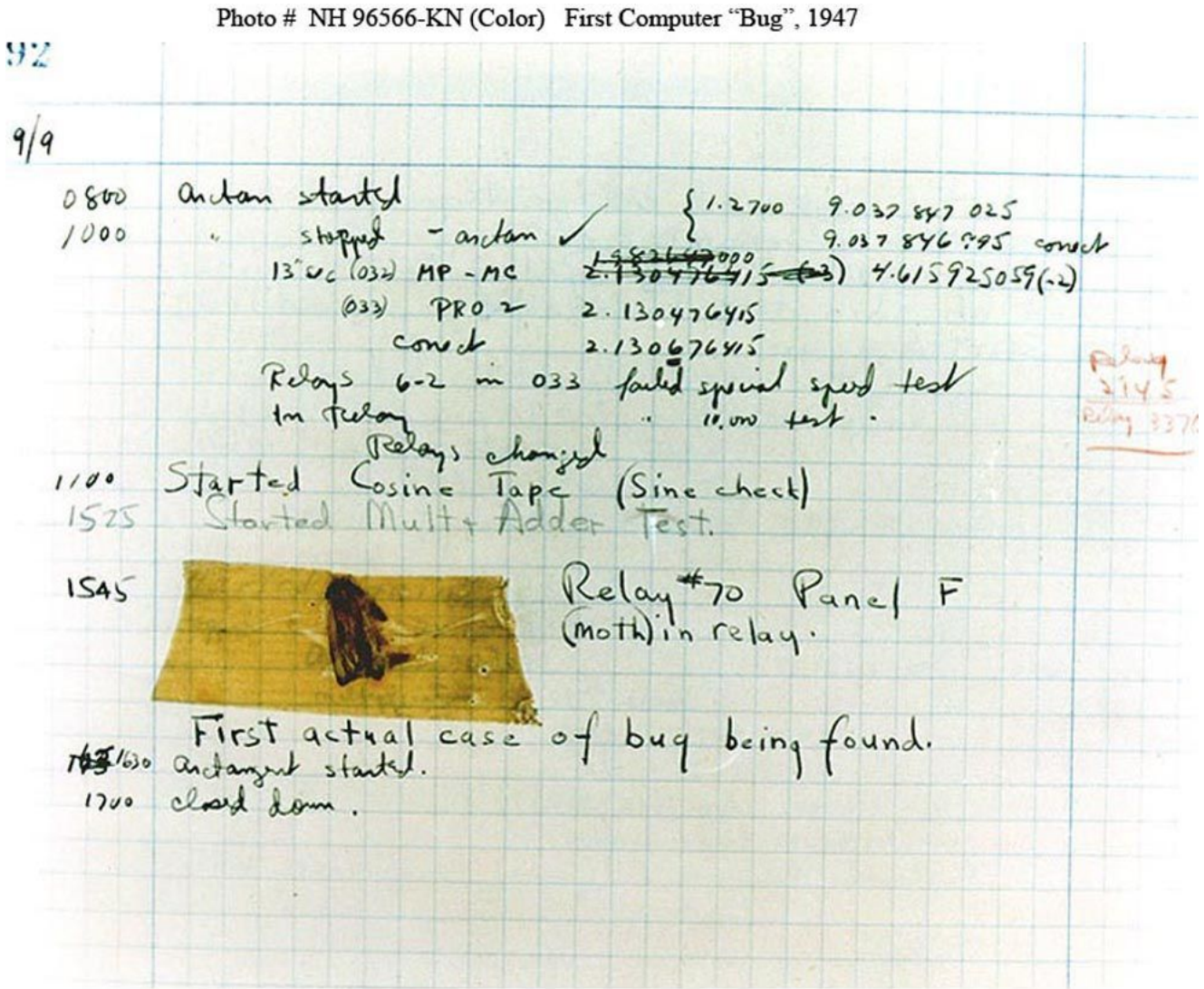


Příklady:

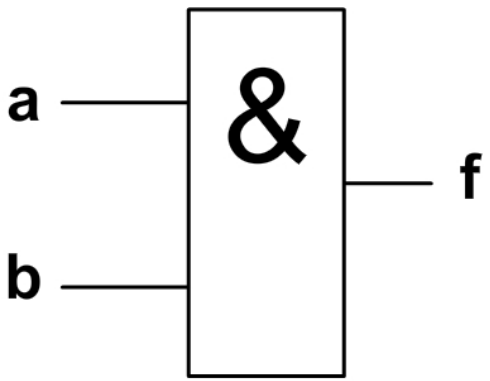
- Pračka smí začít topit, když je napuštěn dostatek vody (a) a současně nejsou otevřena dvířka (b), tj. $a.\overline{b}$
- Automobil musí automaticky rozsvítit světla, když prší (a) nebo není dostatek světla (b), tj. $a + \overline{b}$

Jedna z nevýhod použití relé

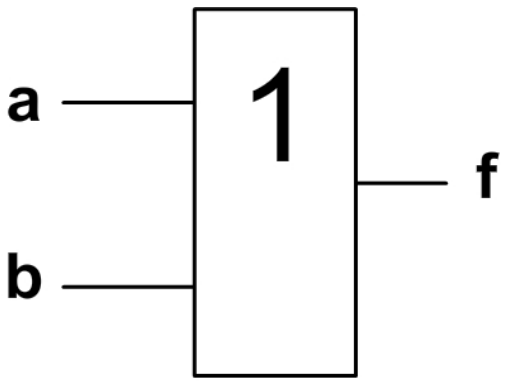
Thomas Edison reported "bugs" in his designs as early as the 1800s, but this was the first bug identified in a computer.



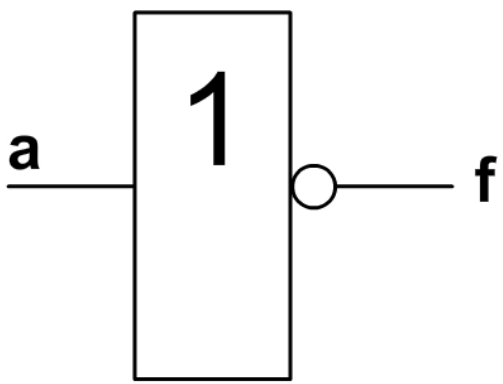
Obvodové znázornění Booleovy algebry



$f = a.b$

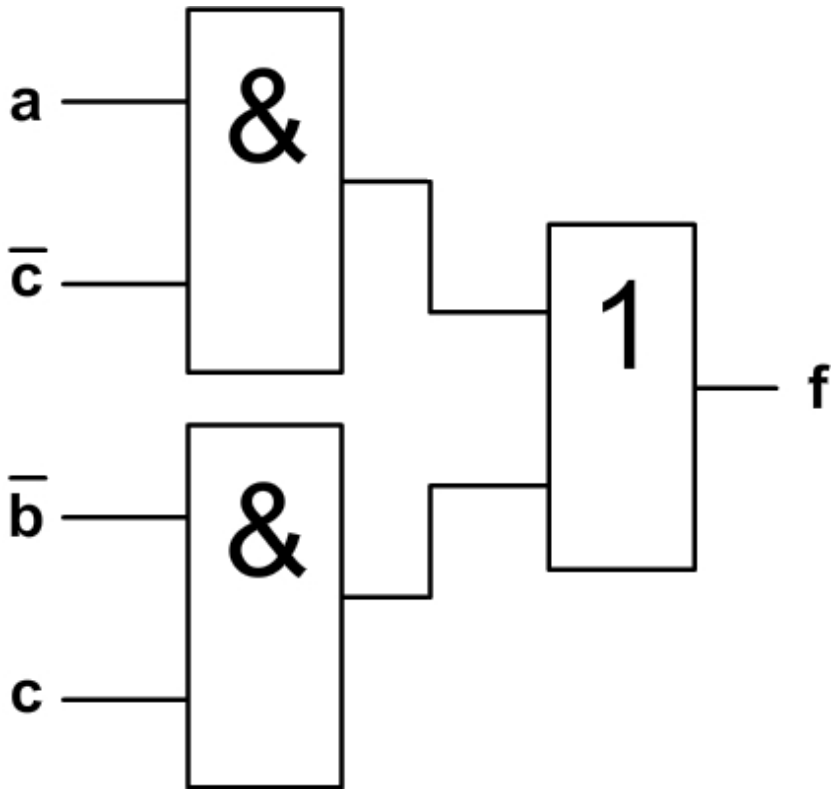


$f = a+b$



$f = \overline{a}$

Př: $f = a \cdot \overline{c} + \overline{b} \cdot c$



Minimalizace počtu operací B-algebry

Proč minimalizovat?

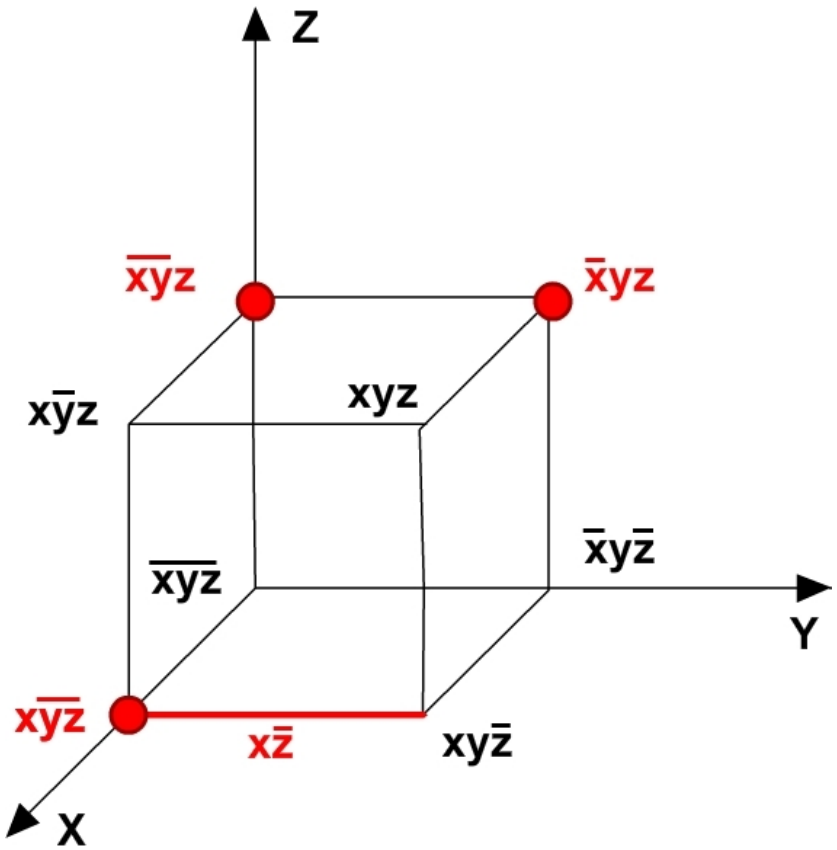
Méně výrazů znamená menší počet součástek, nižší cenu a rychlejší zpracování.

Jak minimalizovat?

- **1. Matematické úpravy**
  Př: $\overline{x}yz + \bar{x}yz = \bar{x}z(\bar{y} + y) = \bar{x}z$

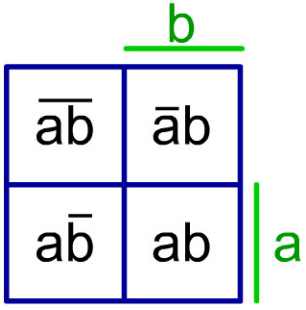
- **2. Využitím jednotkové krychle**

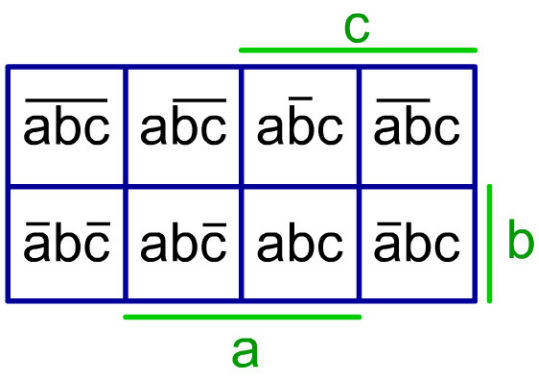
  Př: $f = \overline{x}yz + \bar{x}yz + x\overline{yz} + x\bar{z}$

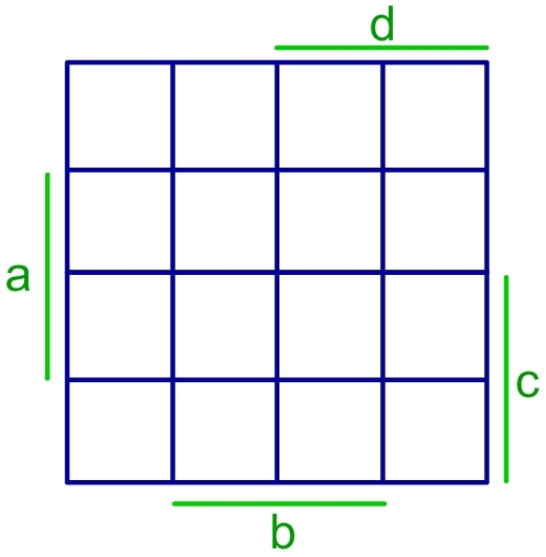


$f = \bar{x}z + x\bar{z}$

- **3. Karnaughova mapa** - normalizací Vennova diagramu

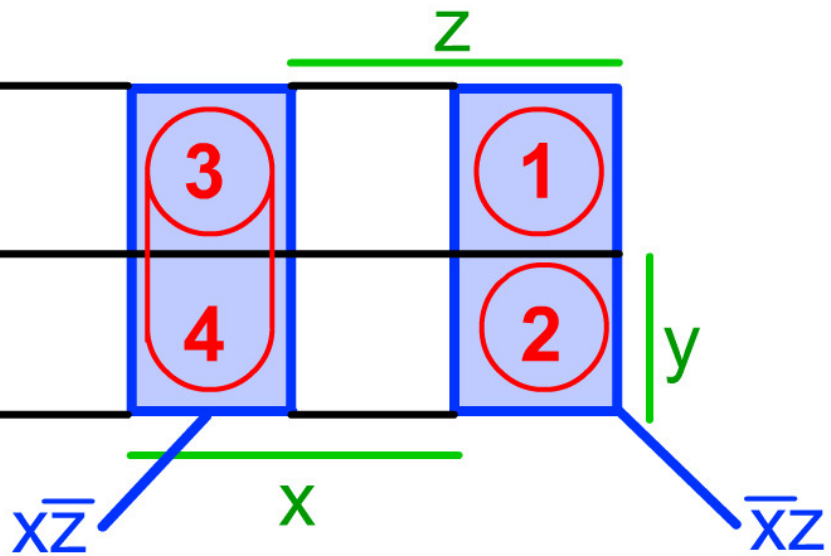






Pro vyšší řády nejsou souvislé prostory proměnných.

Př: $f = \overline{x}yz + \bar{x}yz + x\overline{yz} + x\bar{z}$



$f = x\overline{z} + \overline{x}z$

B-algebra je nevhodná pro technickou realizaci - příliš velký počet operací $(\cdot,\ +,\ -)$

Shefferova algebra

- Je vybudovaná na jedné logické funkci = negace logického součinu **NAND**
- Pro libovolný počet proměnných $f = \overline{x \cdot y}$
- Pravidla:
  - $\overline{x \cdot x} = \overline{x}$
  - $\overline{x \cdot 0} = 1$
  - $\overline{x \cdot 1} = \overline{x}$
  - $\overline{\overline{x \cdot y} \cdot 1} = \overline{\overline{x \cdot y}} = x \cdot y$
  - $\overline{\overline{x \cdot x} \cdot \overline{y \cdot y}} = \overline{\overline{x} \cdot \overline{y}} = x + y$

- Pomocí operace NAND lze realizovat všechny operace Booleovy algebry
- Platí zákon komutativní: $\overline{x \cdot y} = \overline{y \cdot x}$
- Neplatí zákon asociativní: $\overline{\overline{x \cdot y} \cdot z} \neq \overline{x \cdot \overline{y \cdot z}} \neq \overline{x \cdot y \cdot z}$

Peirceova algebra

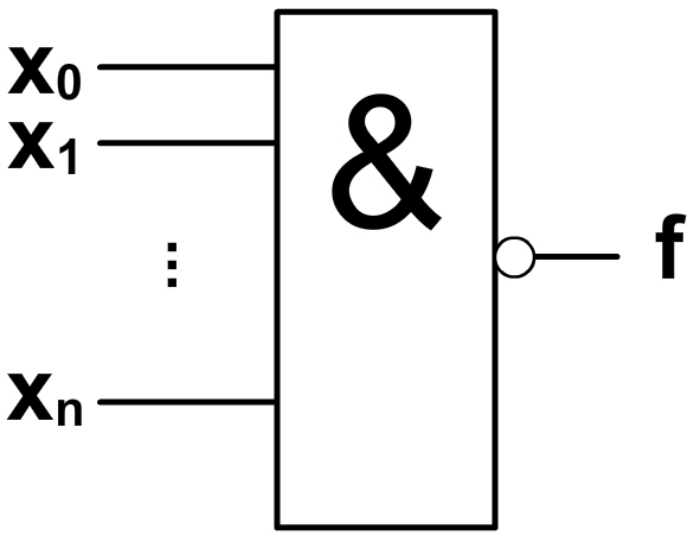
- Vystavěna na operaci negace logického součtu **NOR** - obdobné jako S-algebra.
- **Převod minimalizované formy B-algebry na S-algebru:** Opakovanou aplikací de Morganových pravidel - $\overline{a+b} = \overline{a} \cdot \overline{b}$

  Př: $f = \overline{b} \cdot c + \overline{a} \cdot c + \overline{a}bd$

  $f = \overline{\overline{\overline{\overline{b} \cdot c + \overline{a} \cdot c + \overline{a}bd}}} =$

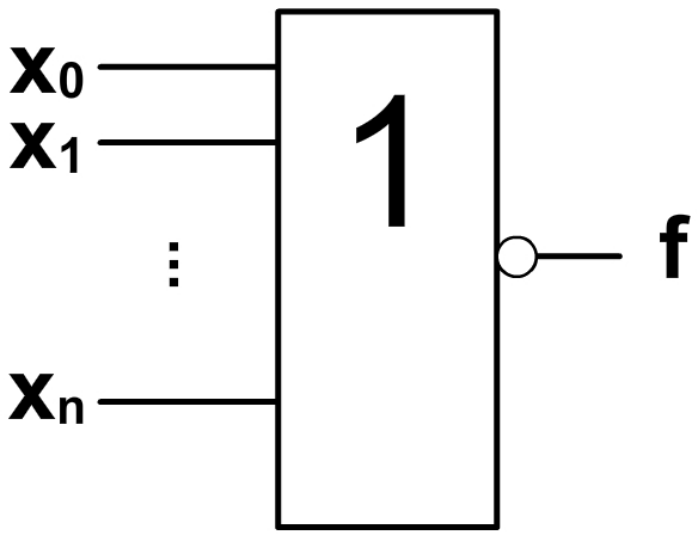
  $= \overline{\overline{\overline{b} \cdot c} \cdot \overline{\overline{a} \cdot c} \cdot \overline{\overline{a}bd}}$

Obvodové znázornění S-algebry



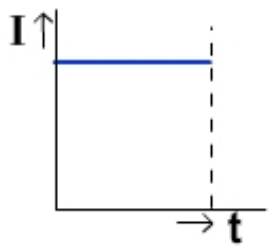
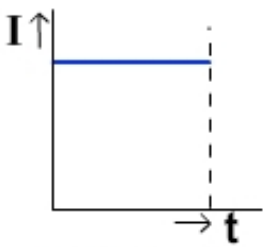
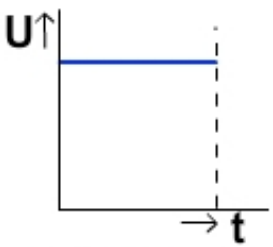
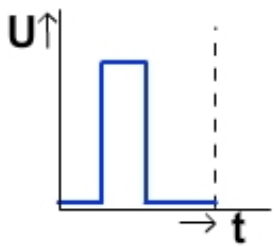
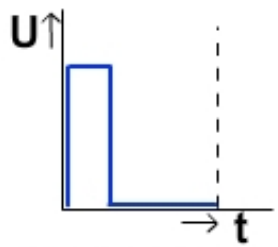
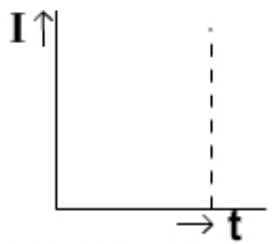
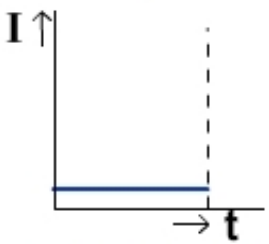
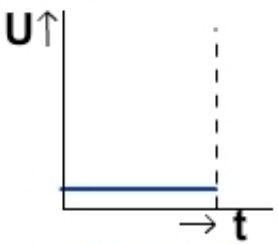
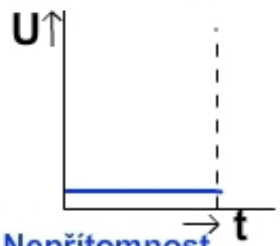
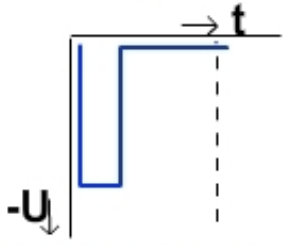
$$f = \overline{x_0 \,.\, x_1 \,.\, \ldots \,.\, x_n}$$

Obvodové znázornění P-algebry

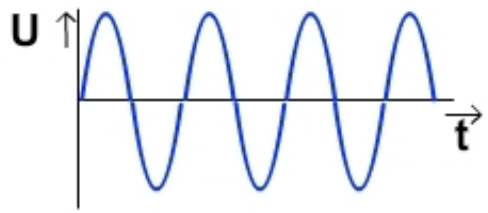
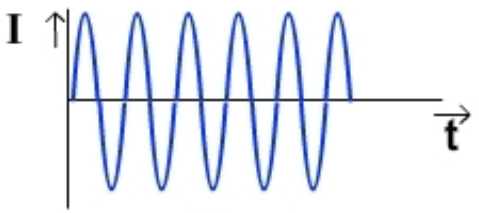
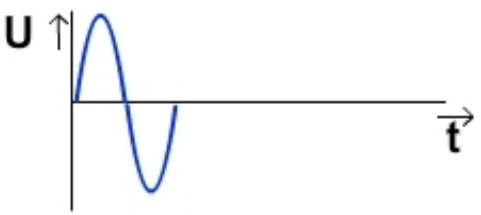
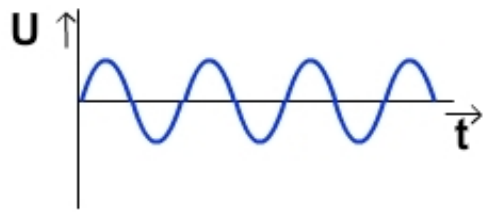
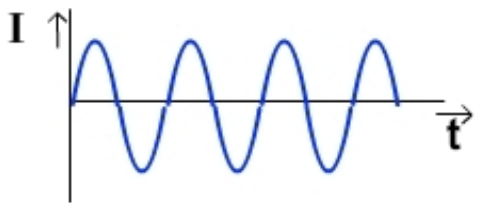
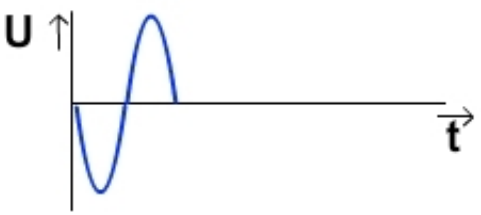


$$f = \overline{x_0 + x_1 + \ldots + x_n}$$

Fyzikální podstata signálů

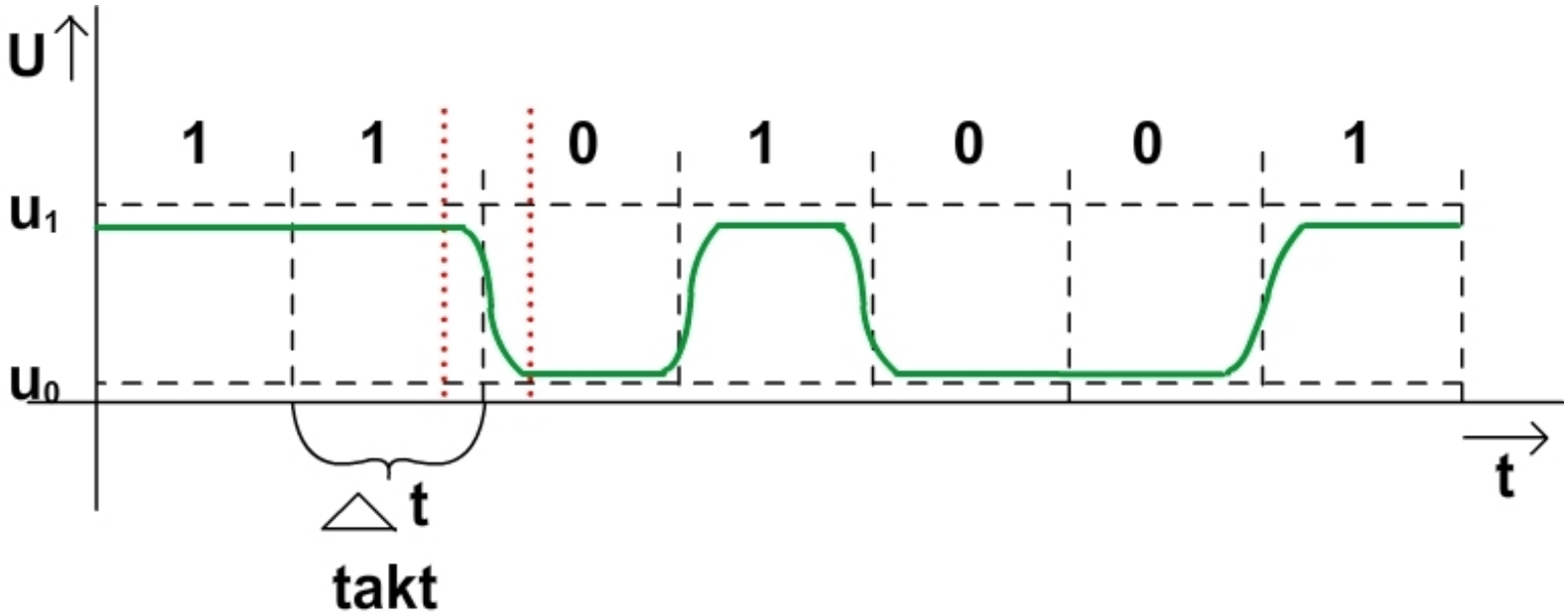
LOGIC. HODNOTA	HLADINOVÉ (RELÉ)			IMPULSOVÉ	
1	 Proud prochází	 Větší proud	 Vyšší napětí	 Přítomnost impulsu	 Kladná polarita
0	 Proud neprochází	 Menší proud	 Nižší napětí	 Nepřítomnost impulsu	 Záporná polarita

Fyzikální podstata signálů

LOGIC. HODNOTA	AMPLITUDA	KMITOČET	FÁZE
1	 Vyšší amplituda	 Vyšší kmitočet	
0			

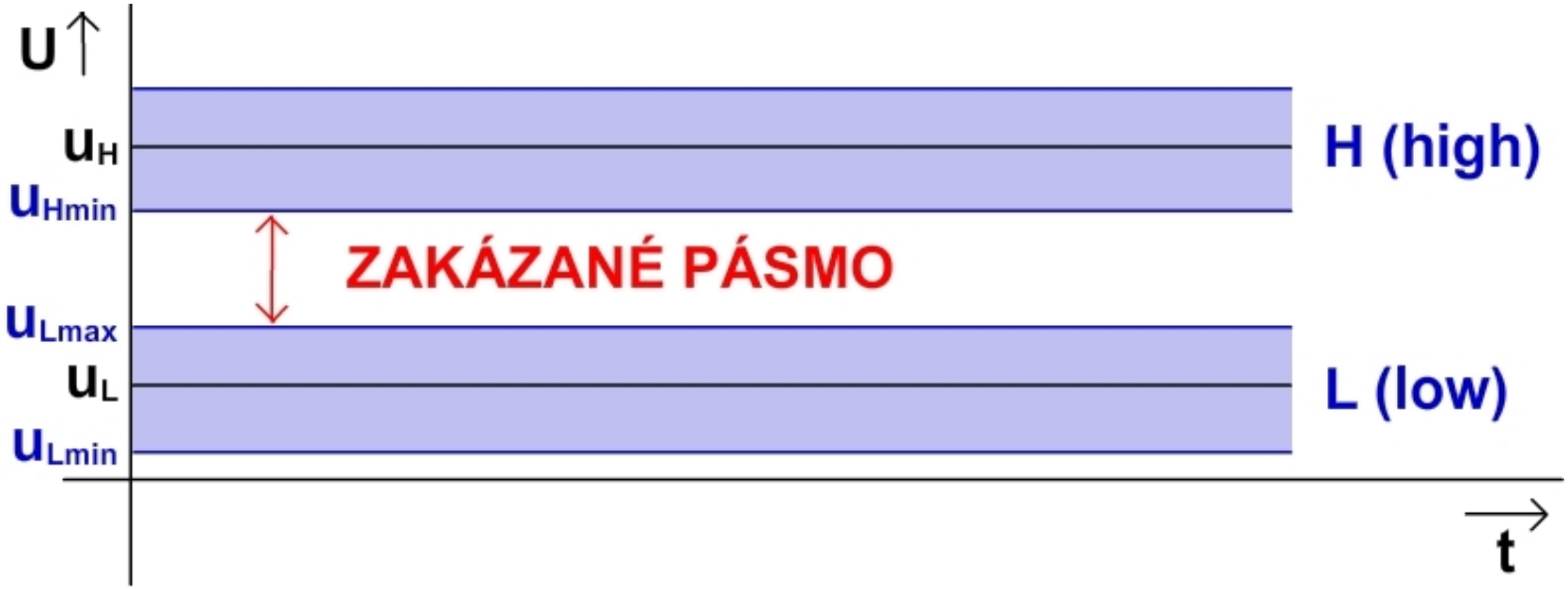
Průběh signálu

Změny signálu v praxi nejsou diskrétní, nýbrž spojité.



Zakázané pásmo

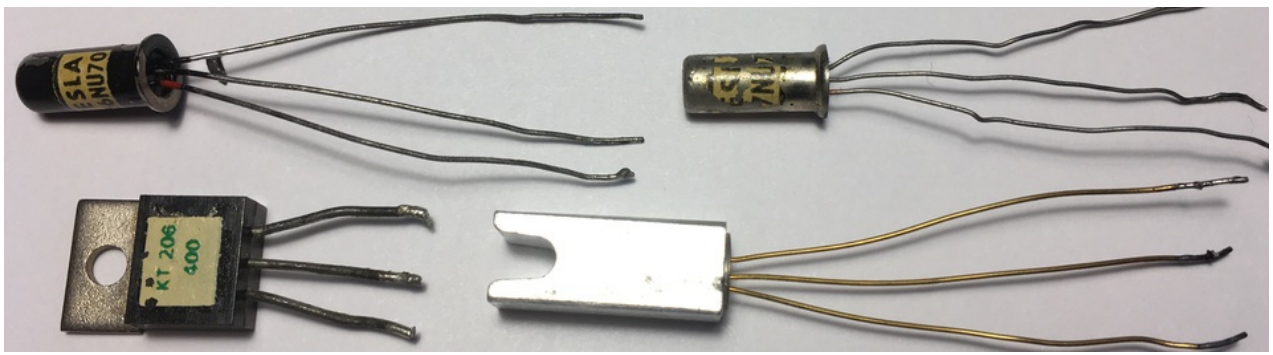
Hodnotu signálu nelze číst (vzorkovat), když se hodnota signálu mění.



- Hodnoty jsou stanoveny pro každou výrobní technologii zvlášť.
- $L \sim 0 \quad H \sim 1$ – Pozitivní logika
- $L \sim 1 \quad H \sim 0$ – Negativní logika

Technologie TTL (transistor–transistor logic)

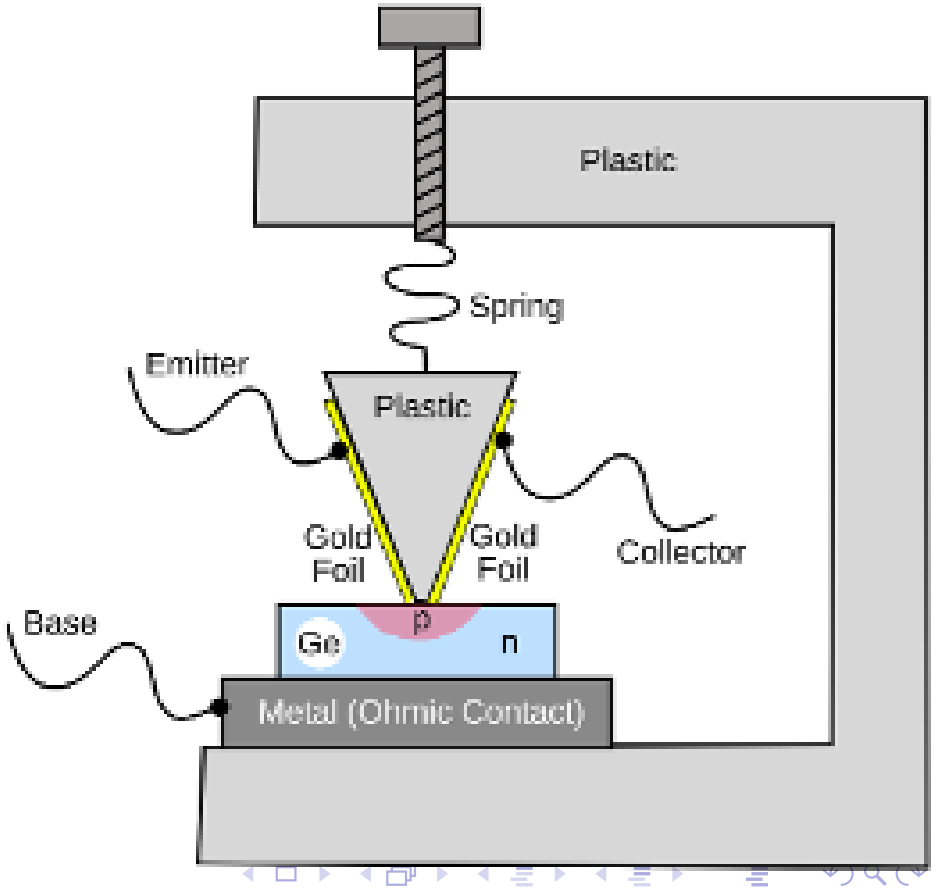
- Základní stavební prvek je tranzistor NPN.
- Parametry TTL:
  - napájecí napětí + 5V
  - $L < 0,8V$ $L \sim 0,4V$
  - $H > 2,0V$ $H \sim 2,4V$
- Tři vývody: báze, kolektor, emitor.
- Malou změnou proudu mezi bází a emitorem ovlivňujeme velké změny proudu mezi kolektorem a emitorem.



Napájecí napětí se s postupem vývoje technologií snižuje: 3,3 V, 2,5 V, 1,8 V a 1,2 V.

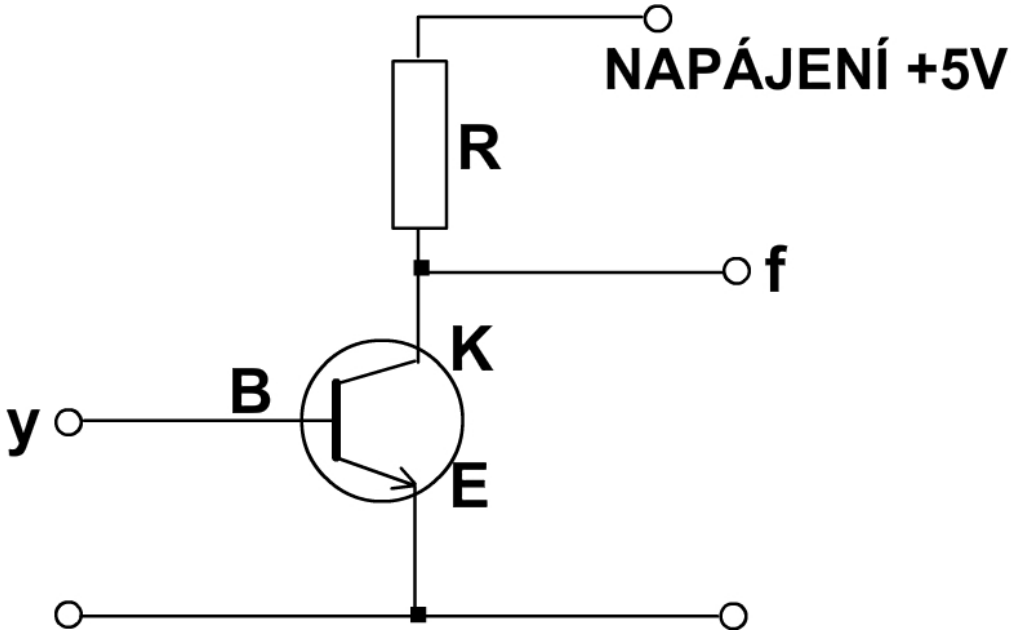
První tranzistor 1947

John Bardeen, Walter Brattain a William Shockley v Bell Laboratories, rok 1947. Velikost cca 10 cm. Základem germánium. Později křemík.



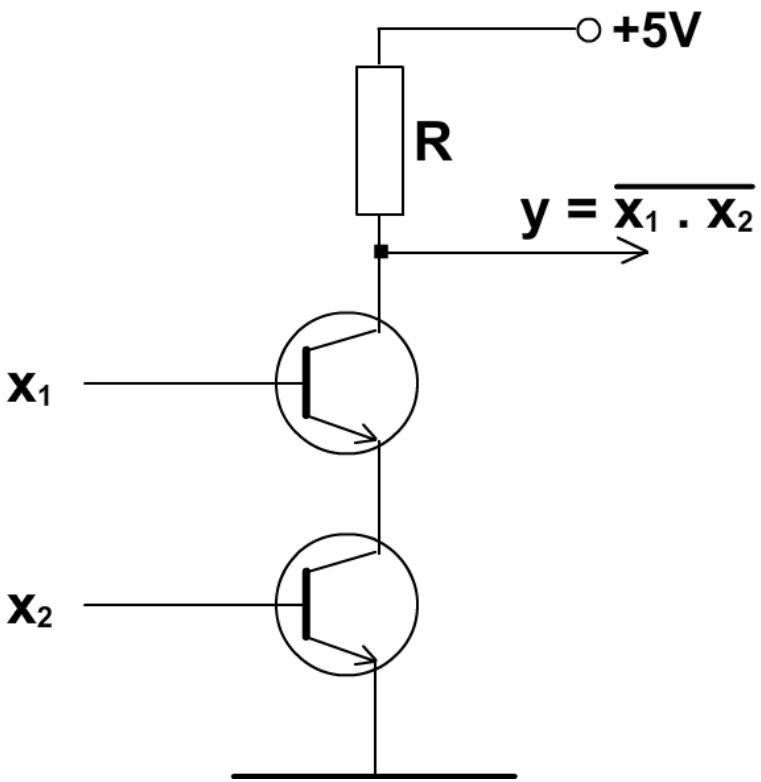
Invertor v TTL

$f = \bar{y}$



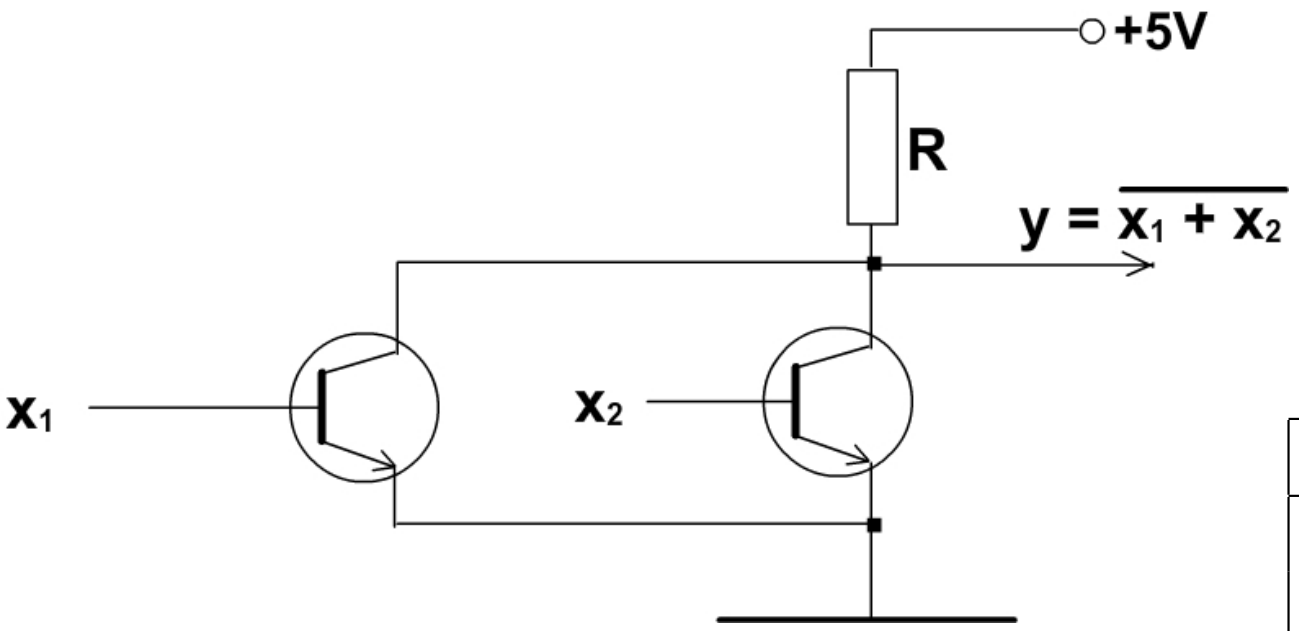
Nízká (do 0,8 V) přivedená na bázi uzavírá průchod kolektor-emitor, čímž se na výstup f dostane napájecí napětí.
Vysoká (od 2,0 V) přivedená na bázi otevírá průchod kolektor-emitor, čímž se výstup f "zkratuje"na úroveň země, tj. 0 V.

NAND pomocí dvou tranzistorů



x_1	x_2	NAND
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

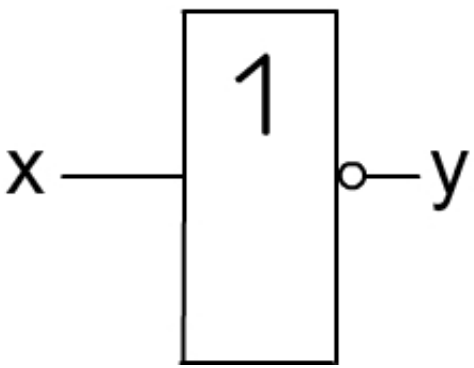
NOR pomocí dvou tranzistorů



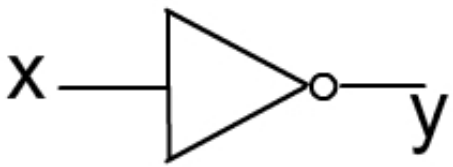
x_1	x_2	NOR
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

Invertor

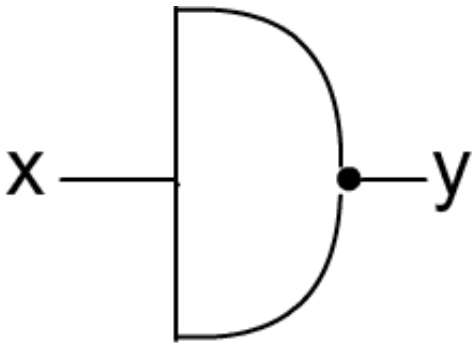
$y = \bar{x}$



USA



DIN

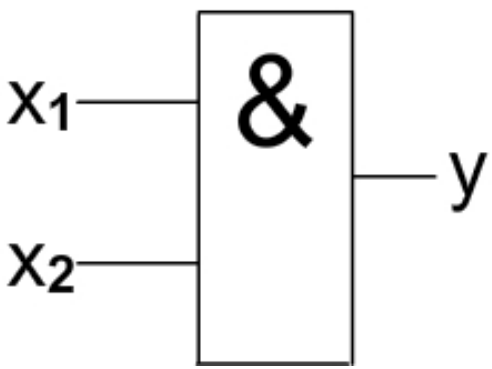


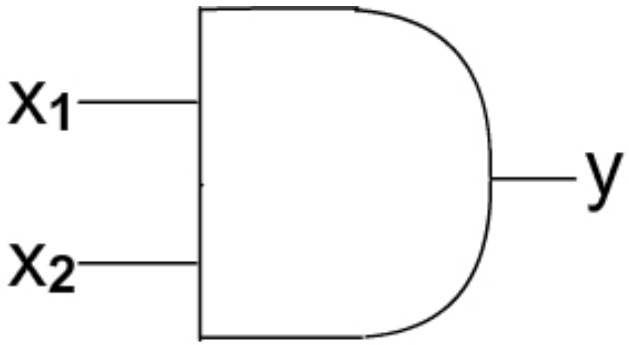
AND

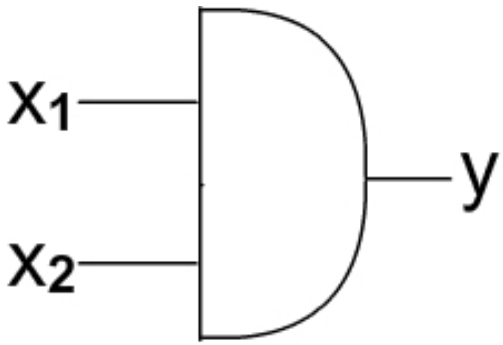
$y = x_1 \cdot x_2$

USA

DIN





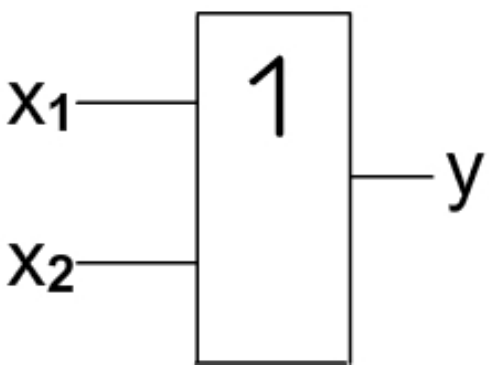


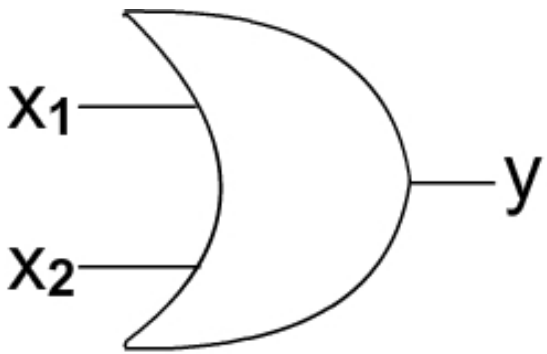
OR

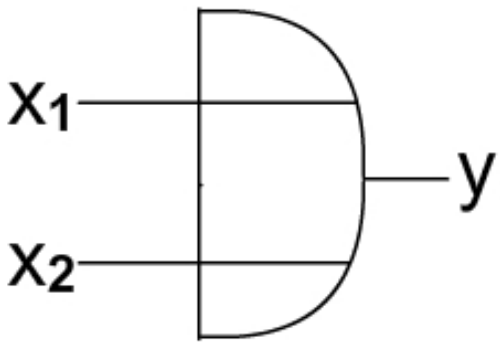
$y = x_1 + x_2$

USA

DIN





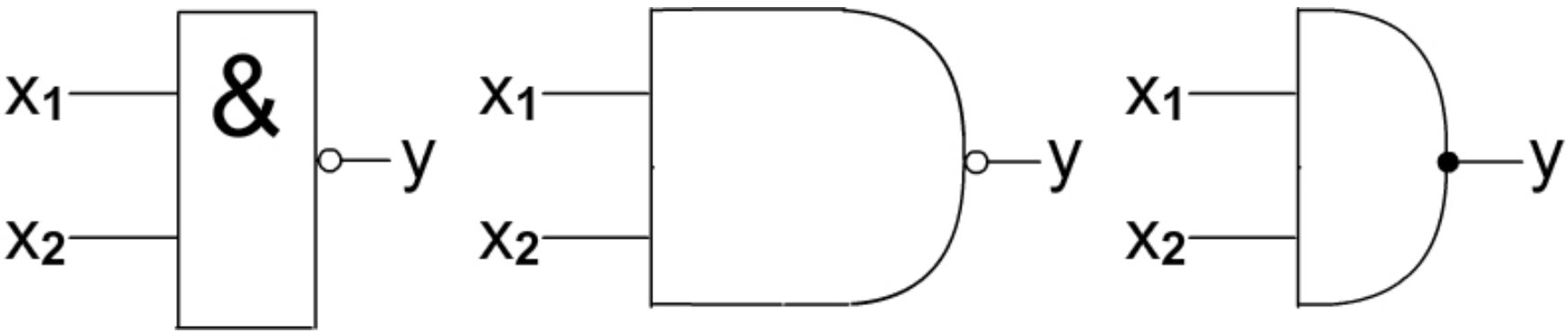


NAND

$y = \overline{x_1 \cdot x_2}$

USA

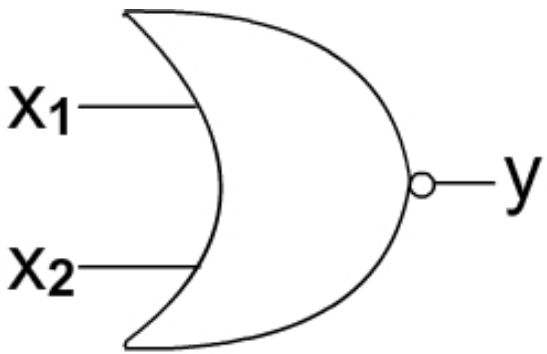
DIN



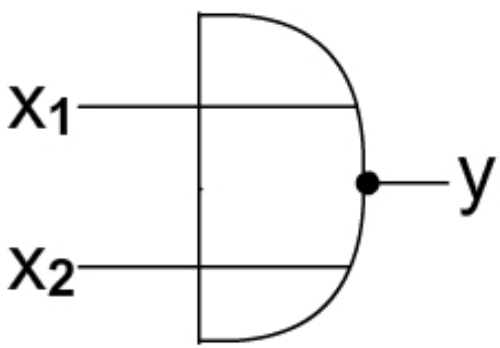
NOR

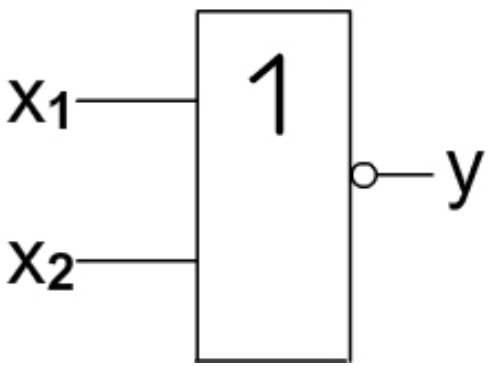
$$y = \overline{x_1 + x_2}$$

USA



DIN





Nonekvivalence – XOR

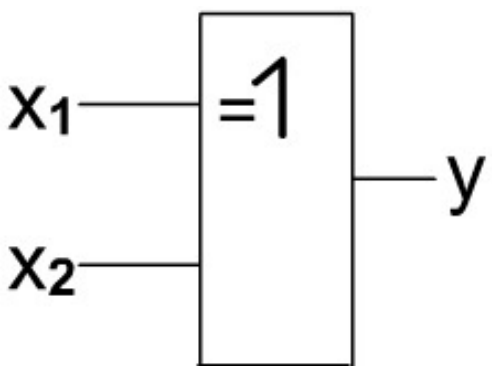
- Značení:
  - $\not\equiv$
  - $\oplus$
  - $=1$
  - M2

x_1	x_2	y
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

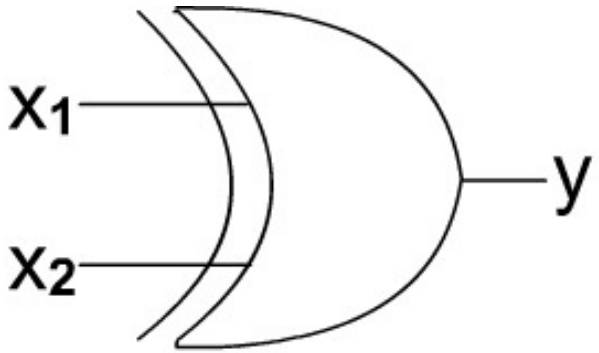
Nonekvivalence – XOR

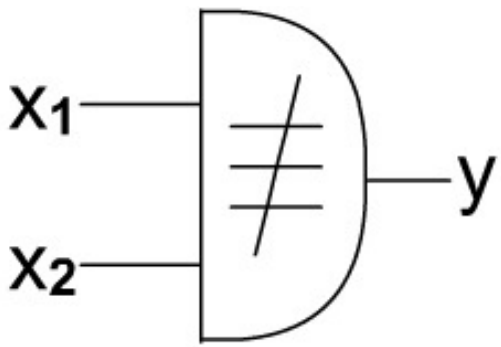
$y = \overline{x_1 \oplus x_2}$

USA



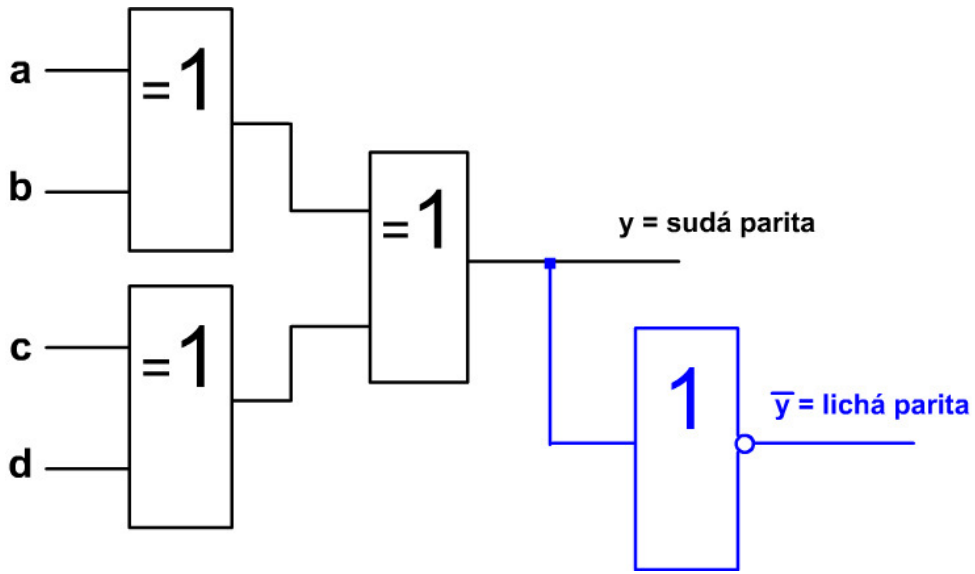
DIN



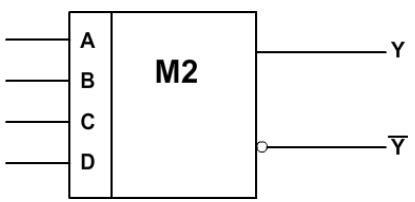


Využití obvodu nonekvivalence

- Př: Generátor parity : $y = a \oplus b \oplus c \oplus d = (a \oplus b) \oplus (c \oplus d)$

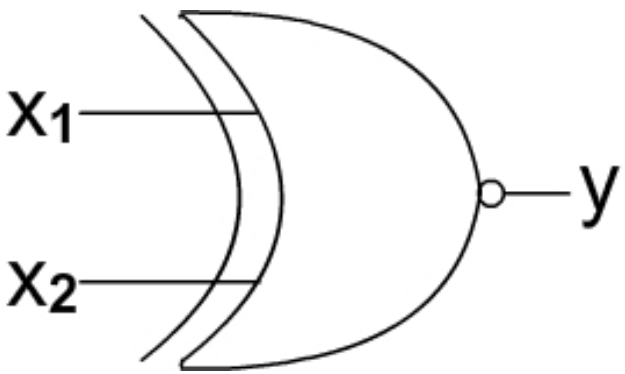


- Schématická značka:

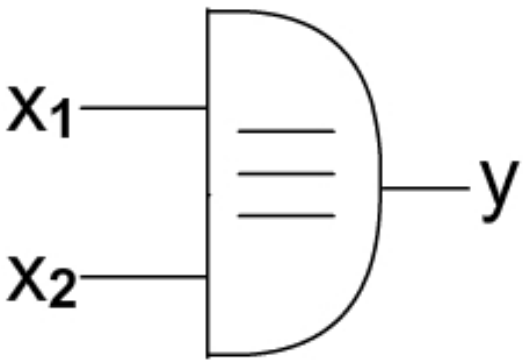


Ekvivalence - NOXOR

USA

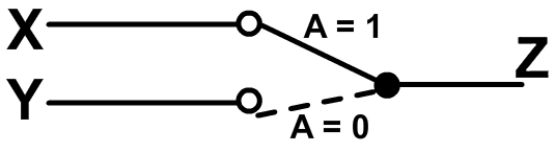


DIN



Logické obvody

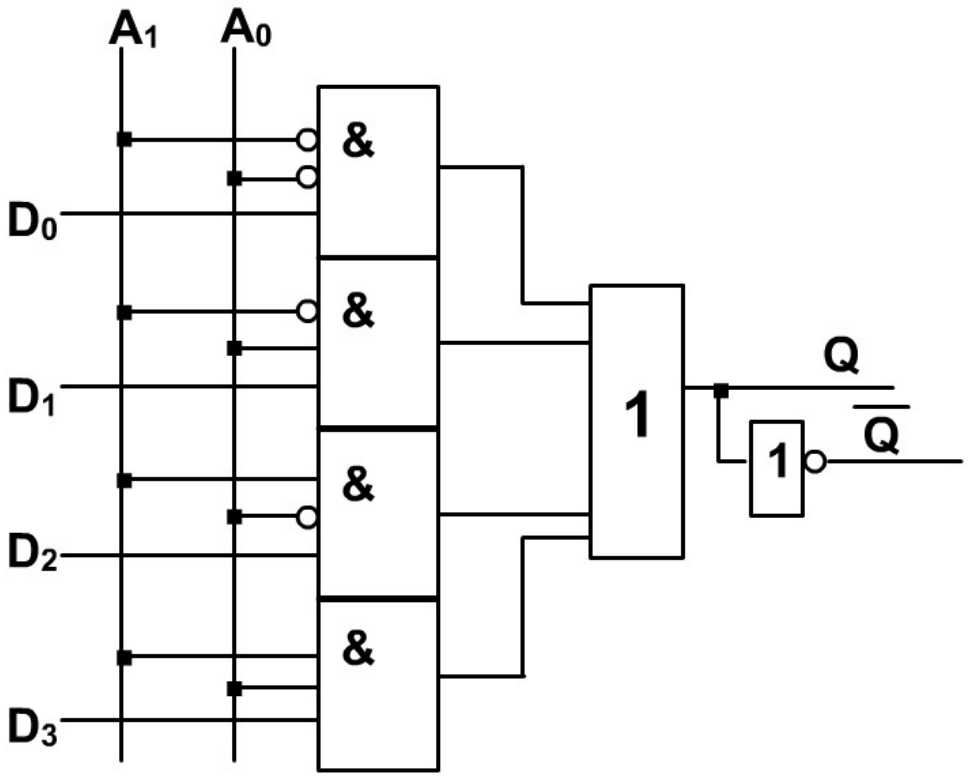
- **Multiplexor** : $Z = A \cdot X + \overline{A} \cdot Y$

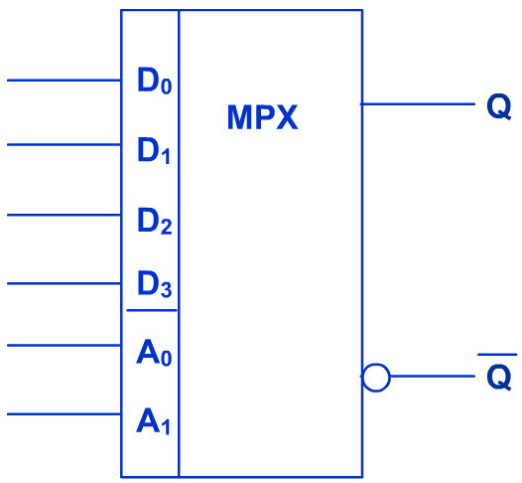


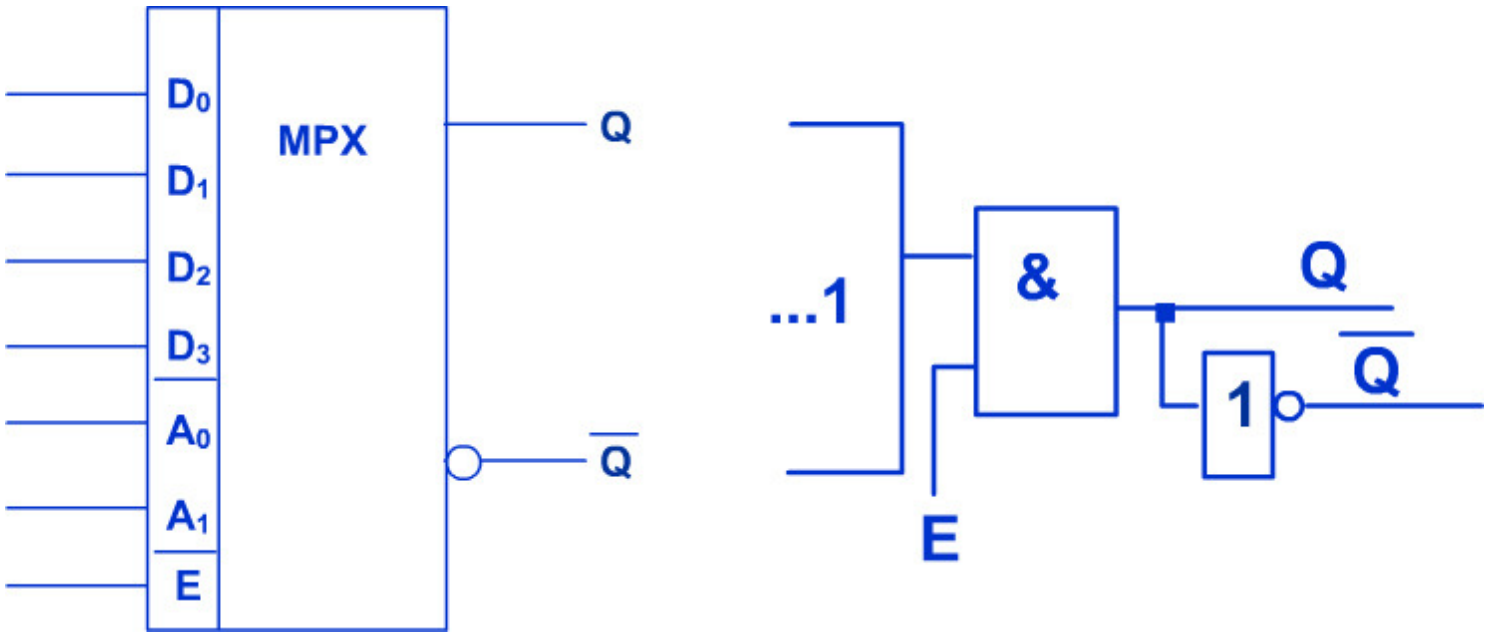
- 4vstupý multiplexor – 4 datové vstupy, 2 adresové vstupy

A_1	A_0	Q
0	0	D_0
0	1	D_1
1	0	D_2
1	1	D_3

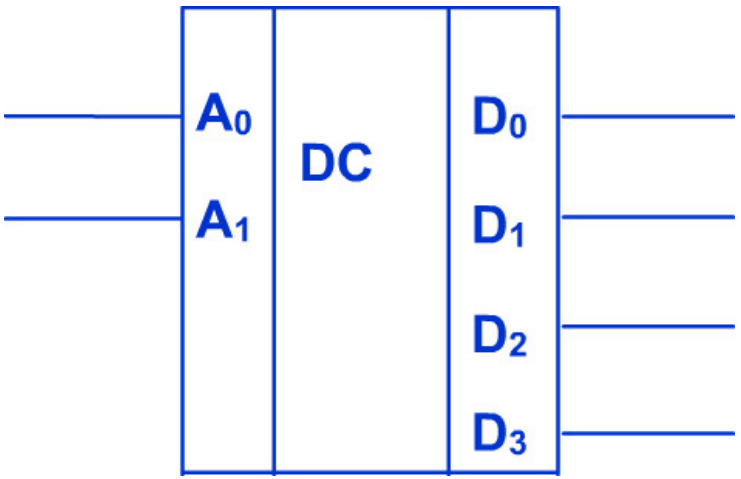
- $Q = \overline{A_1} \cdot \overline{A_0} \cdot D_0 + \overline{A_1} \cdot A_0 \cdot D_0 + A_1 \cdot \overline{A_0} \cdot D_2 + A_1 \cdot A_0 \cdot D_3$


A1
A0
D0
D1
D2
D3
&
&
&
&
1
1
Q
Q

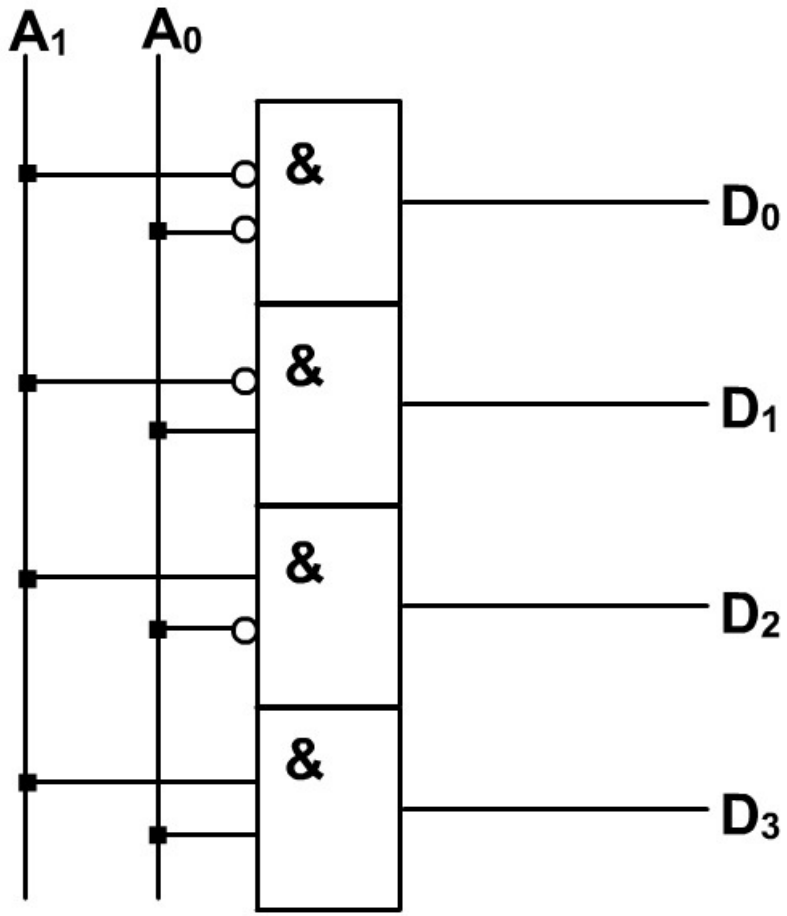

D0
D1
D2
D3
A0
A1
MPX
Q
Q


D0
D1
D2
D3
A0
A1
E
MPX
Q
Q
...1
&
Q
1
Q
E

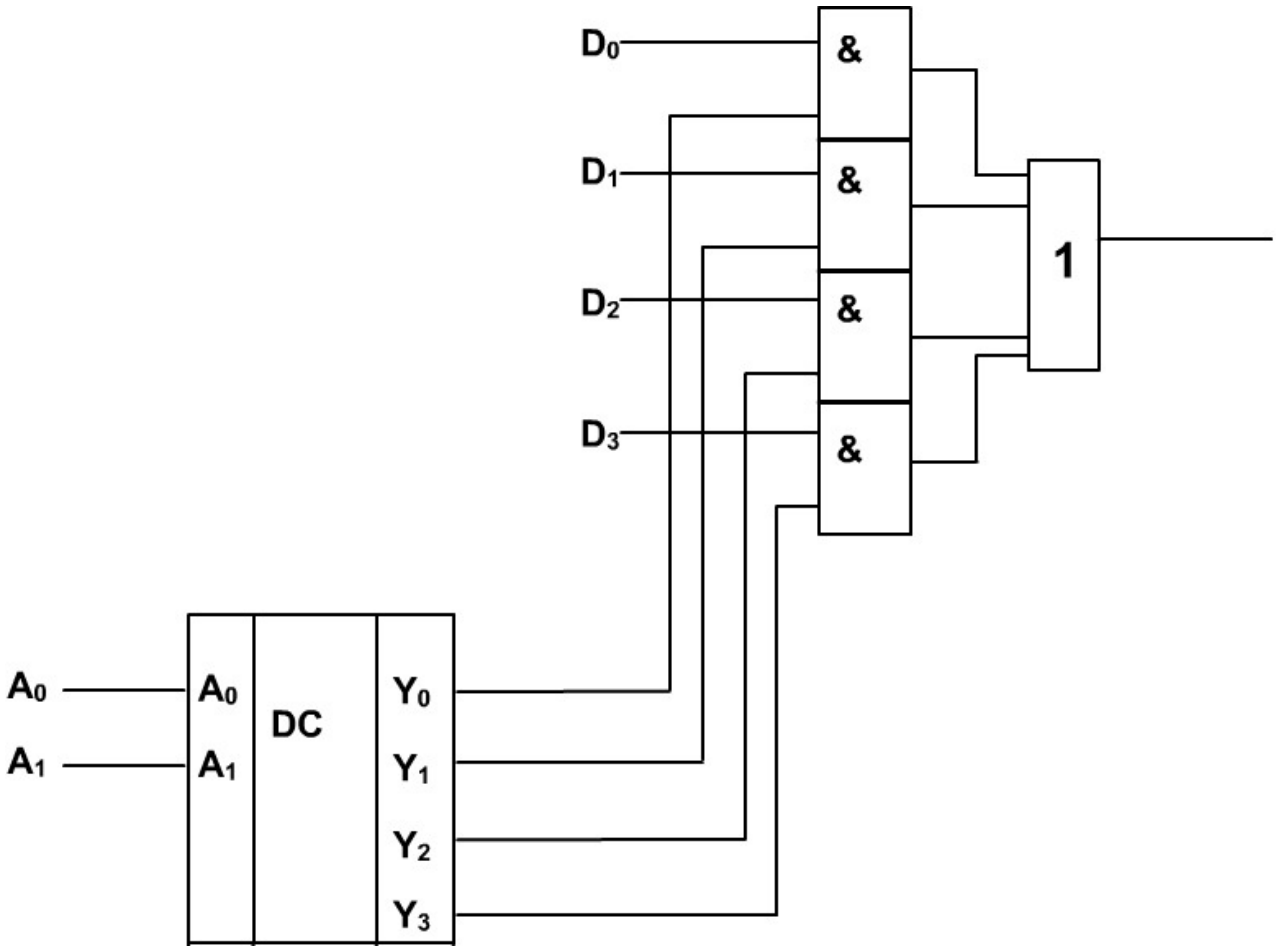
Dekodér



$$D_0 = \overline{A_1} \cdot \overline{A_0}$$
$$D_1 = \overline{A_1} \cdot A_0$$
$$D_2 = A_1 \cdot \overline{A_0}$$
$$D_3 = A_1 \cdot A_0$$


A1
A0
&
&
&
&
D0
D1
D2
D3

Realizace MPX pomocí dekodéru:



Sčítačky

- **Sčítačka MODULO 2** $x + y = z$
  - tabulka

x	y	z
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

  - rovnice

    $z = \bar{x} \cdot y + x \cdot \bar{y}$

Sčítačky

- **Polosčítačka**
  - tabulka

x	y	S	P
0	0	0	0
0	1	1	0
1	0	1	0
1	1	0	1

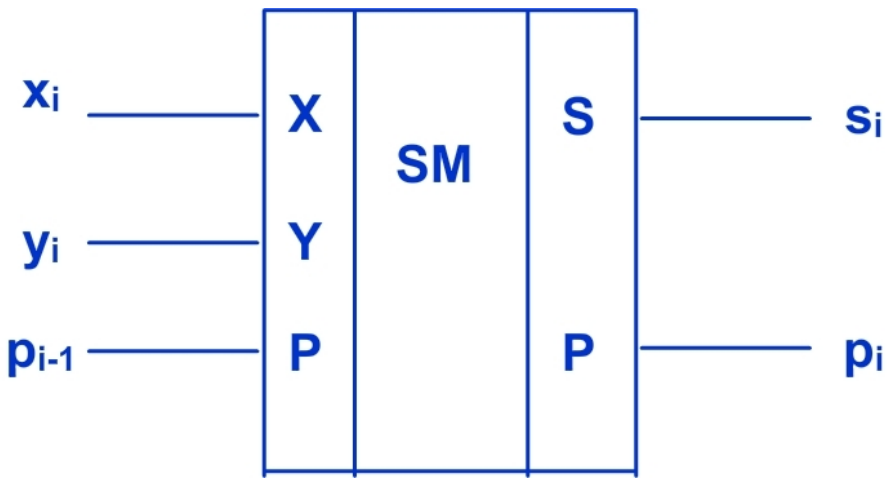
  - rovnice

$$S = \bar{x} \cdot y + x \cdot \bar{y}$$

$$P = x \cdot y$$

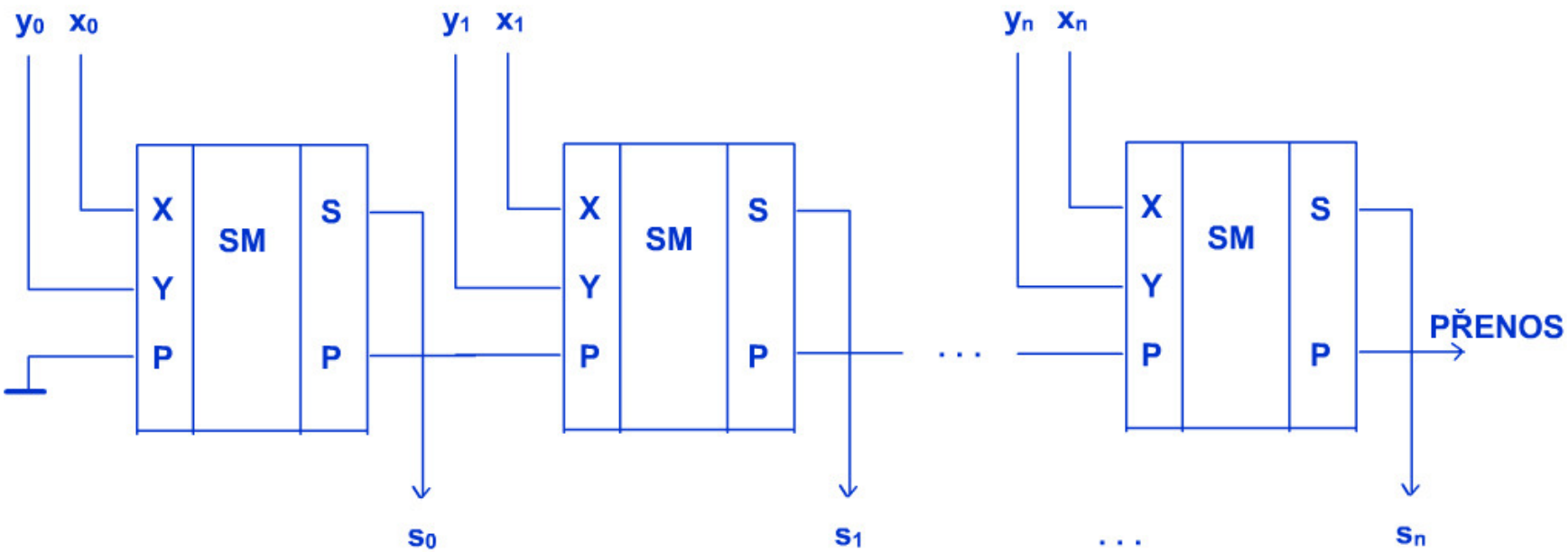
Úplná sčítačka pro jeden binární řád

$$\begin{array}{c} x_i \\ y_i \\ p_i \leftarrow \; p_{i-1} \leftarrow \\ \hline s_i \end{array}$$



x_i	y_i	p_{i-1}	s_i	p_i
0	0	0	0	0
0	0	1	1	0
0	1	0	1	0
0	1	1	0	1
1	0	0	1	0
1	0	1	0	1
1	1	0	0	1
1	1	1	1	1

Vícemístná sčítačka



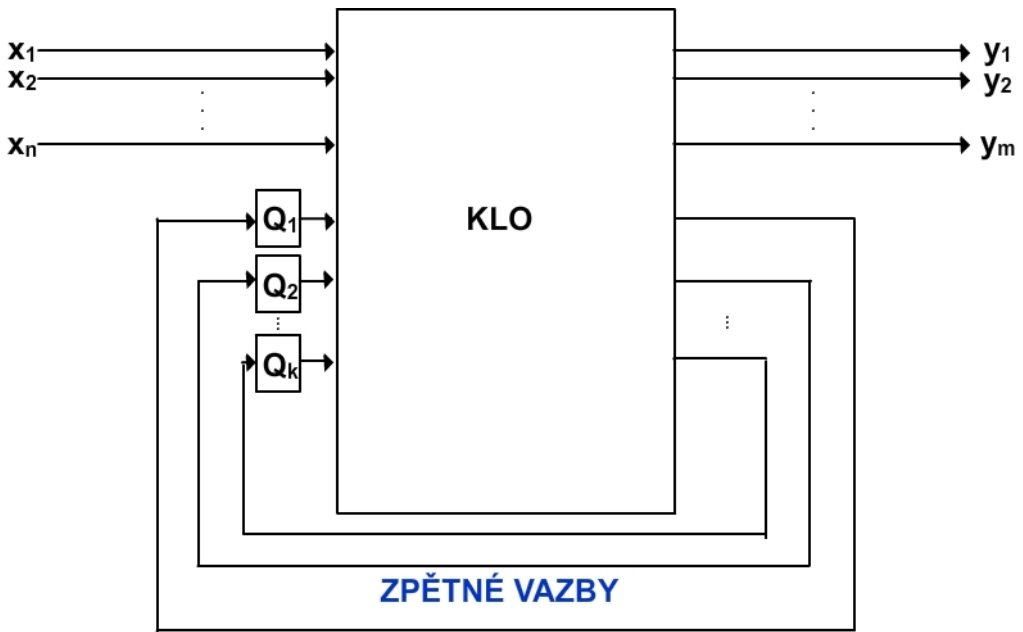
- **Př.:** Navrhněte sčítačku pro 32 řádů a zapište pravdivostní tabulku (2×32 vstupů, 32 výstupů).

kniha 45 ř./s. a 500 stran = 22 500 ř.
knihovna na celou stěnu: 2 000 knih
knihoven : 400 miliard
protože pravd. tabulka by měla 2^{64} řádků $= 18 \times 10^{18}$

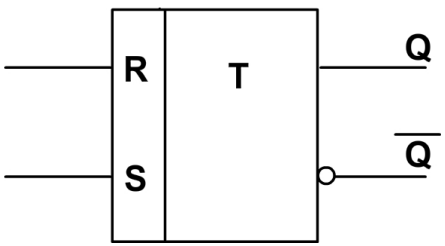
Sekvenční logické obvody

Předchozí obvody (and, or, not, xor, multiplexor, sčítačky apod.) byly tzv. **kombinační logické obvody**, ve kterých výstup závisel jen na aktuální hodnotě vstupů.

Sekvenční logické obvody mají výstup závislý nejenom na aktuální hodnotě vstupů, ale také i na posloupnosti změn, které předcházely.



- **Základní paměťový člen:** Klopný obvod RS
  - R ...RESET (nulování)
  - S ...SET (nastavení)



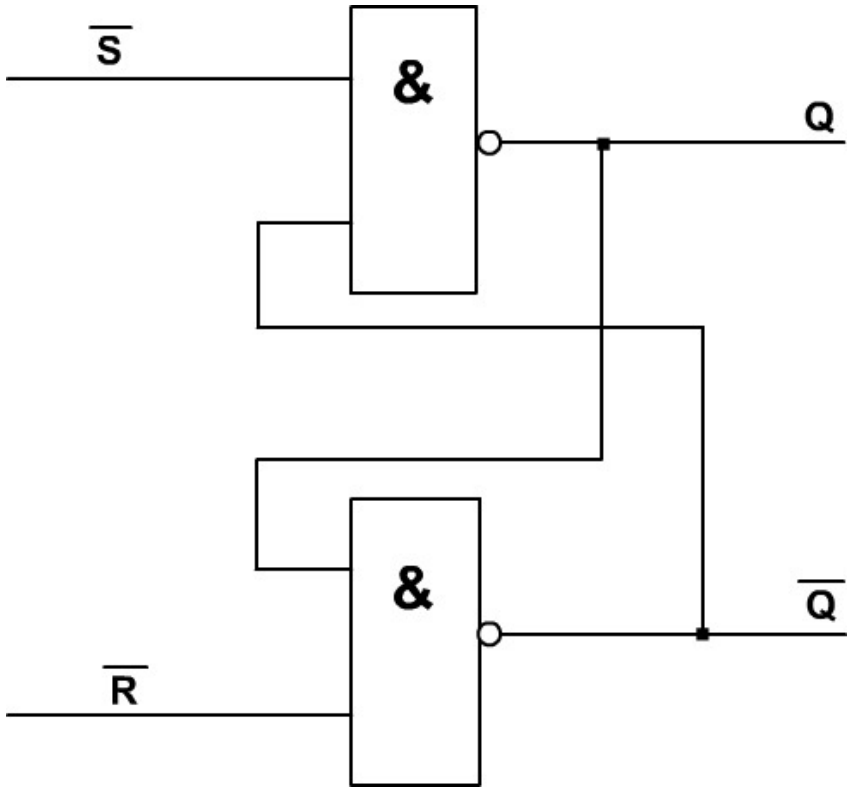
R	S	Q_i	$\overline{Q_i}$
0	1	1	0
1	0	0	1
0	0	Q_{i-1}	$\overline{Q_{i-1}}$
1	1	zakázaný	stav

Obvod řízený jedničkami

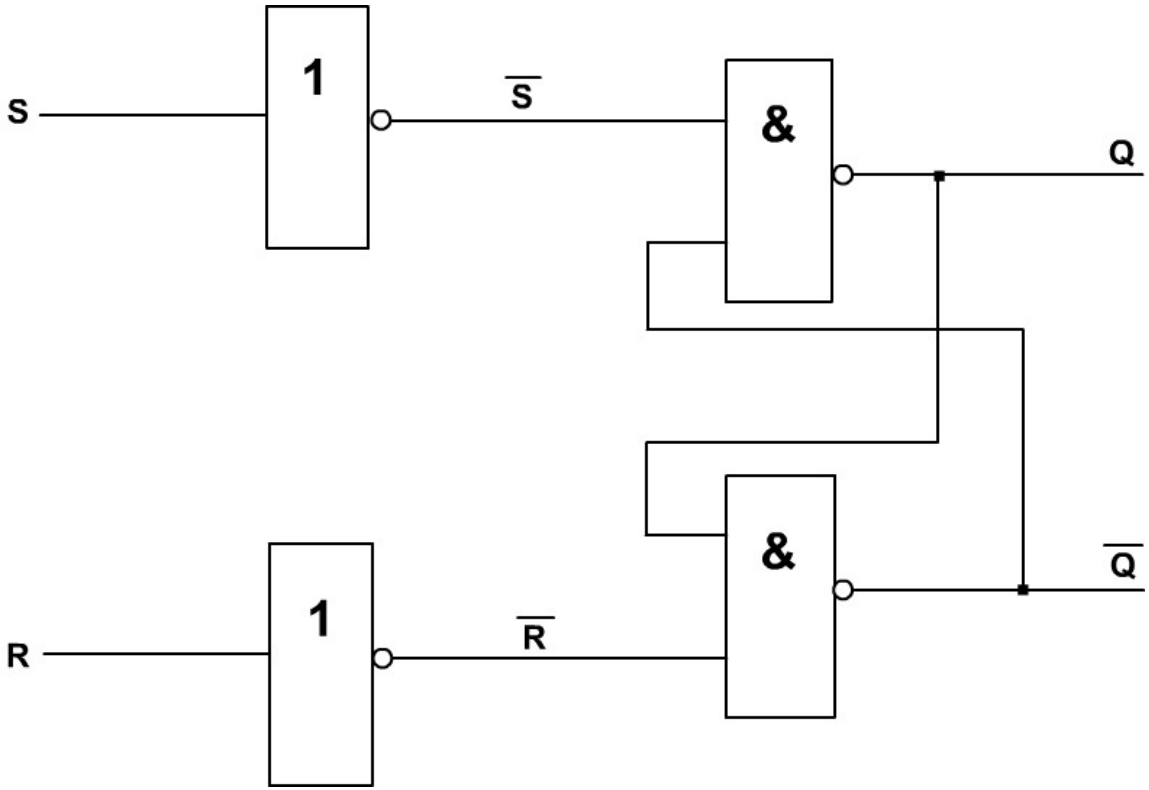
- RS řízený nulami:

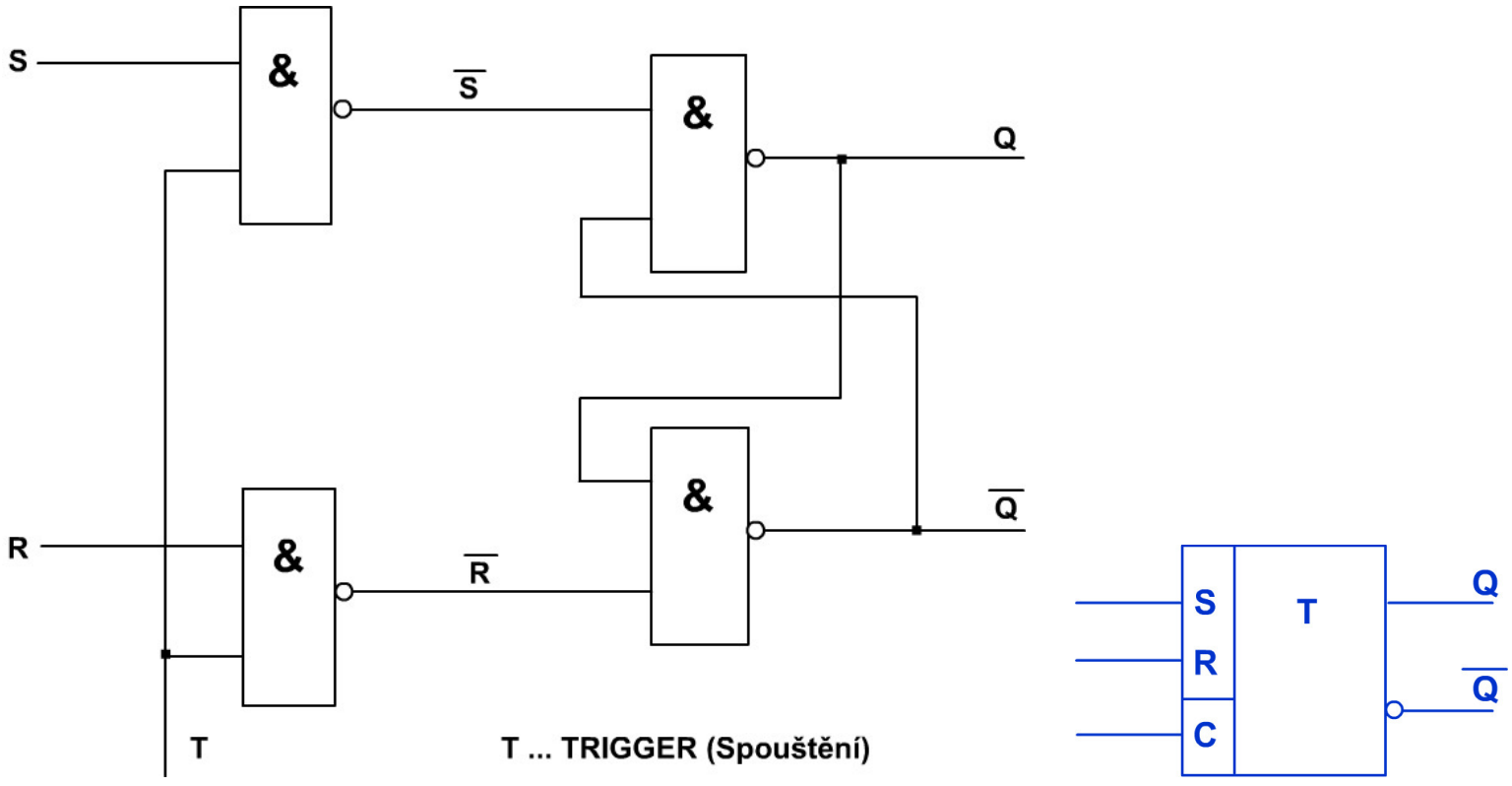
$\overline{R}$	$\overline{S}$	Q_i
1	0	1
0	1	0
1	1	Q_{i-1}
0	0	Zakázaný stav

RS řízený nulami



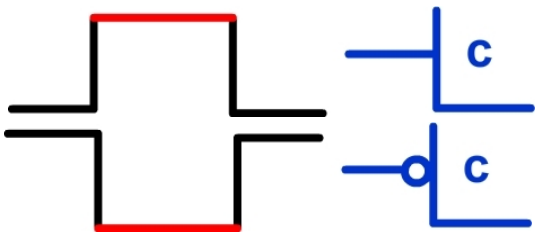
RS řízený jedničkami



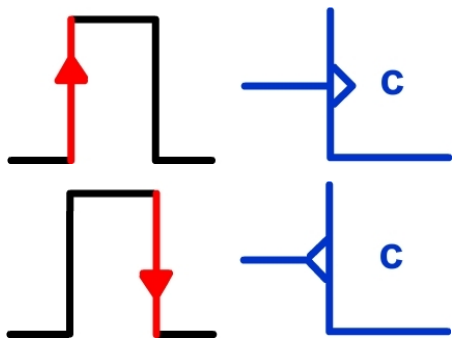


Obvod RS řízený jedničkami s časovou synchronizací.

- **Klopný obvod řízený**
  - hladinou
    - horní
    - dolní

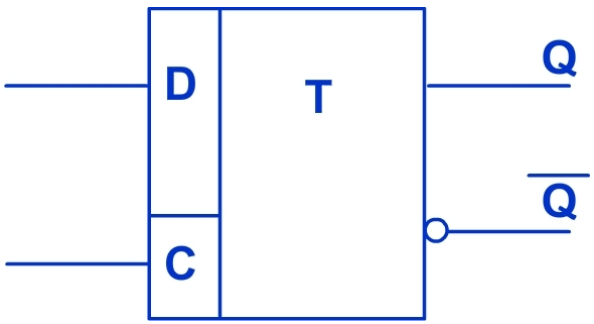


  - hranou
    - čelem impulsu (nástupní hrana)
    - týlem impulsu (sestupná hrana)



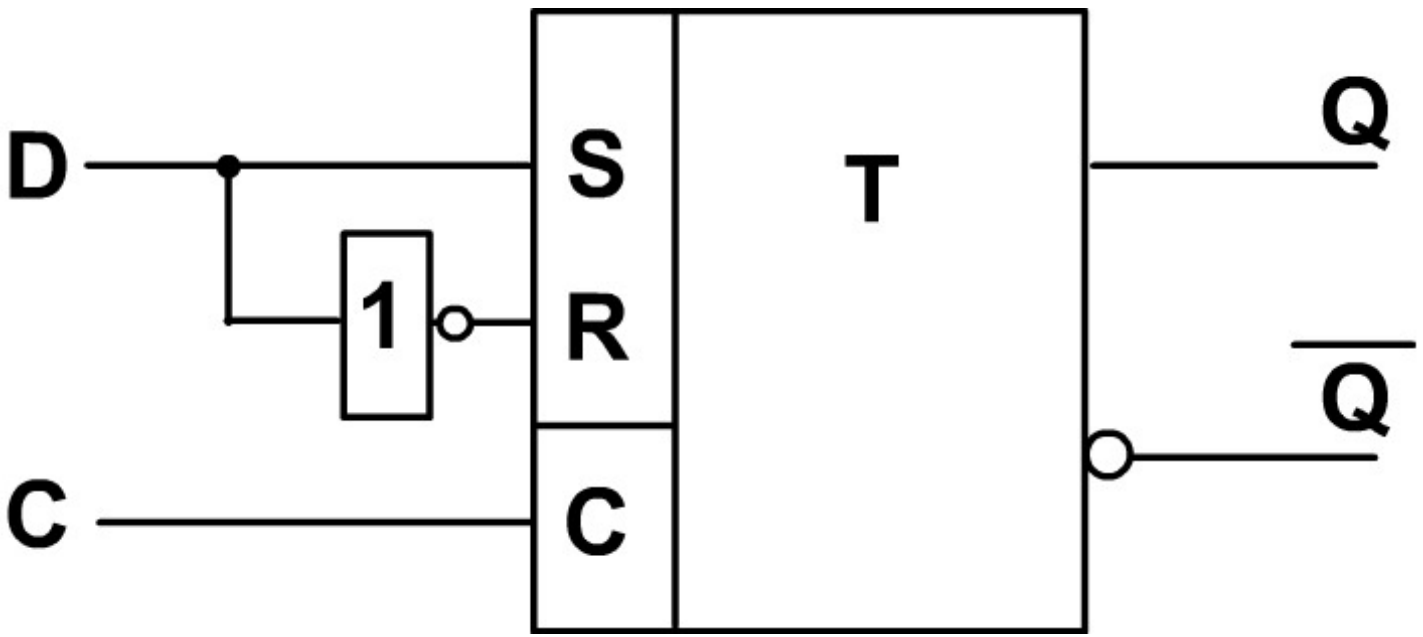
Klopný obvod D

- D ....delay (vzorkovací K.o.)

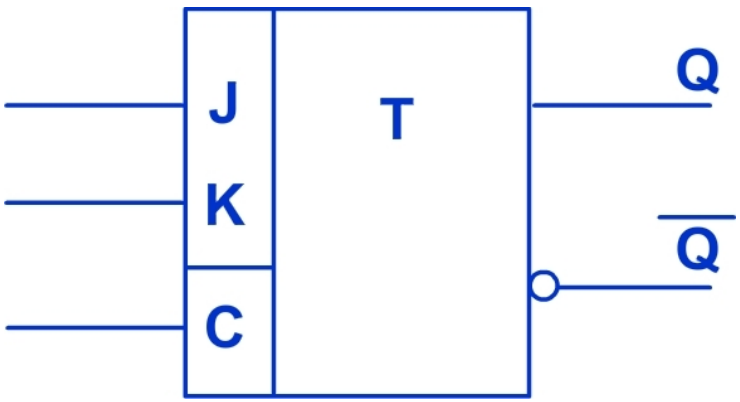


D	C	Q_i
1	⎍	1
0	⎍	0
?	—	Q_{i-1}

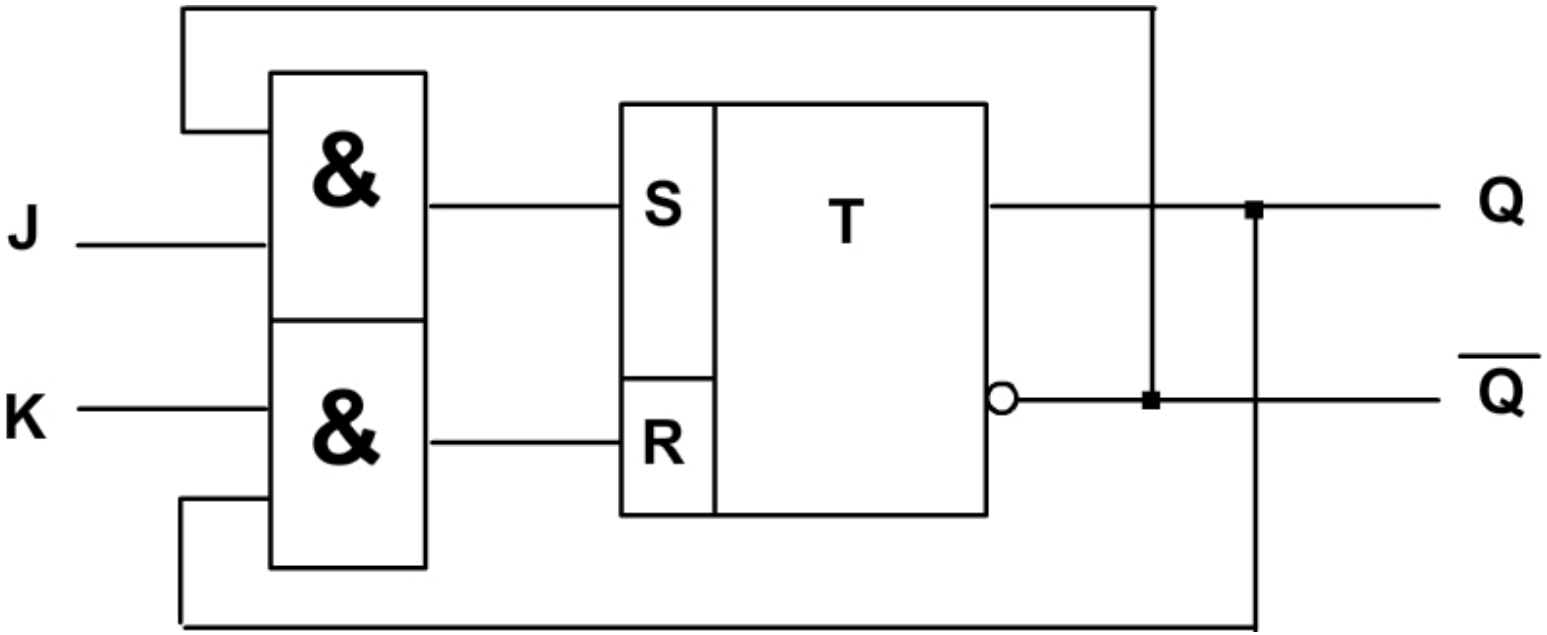
- **Realizace D-KO pomocí RS:**

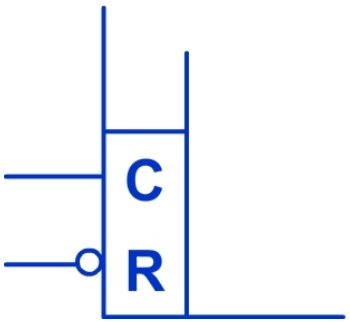


Klopný obvod JK



J	K	Q_i
0	1	0
1	0	1
0	0	Q_{i-1}
1	1	$\overline{Q_{i-1}}$



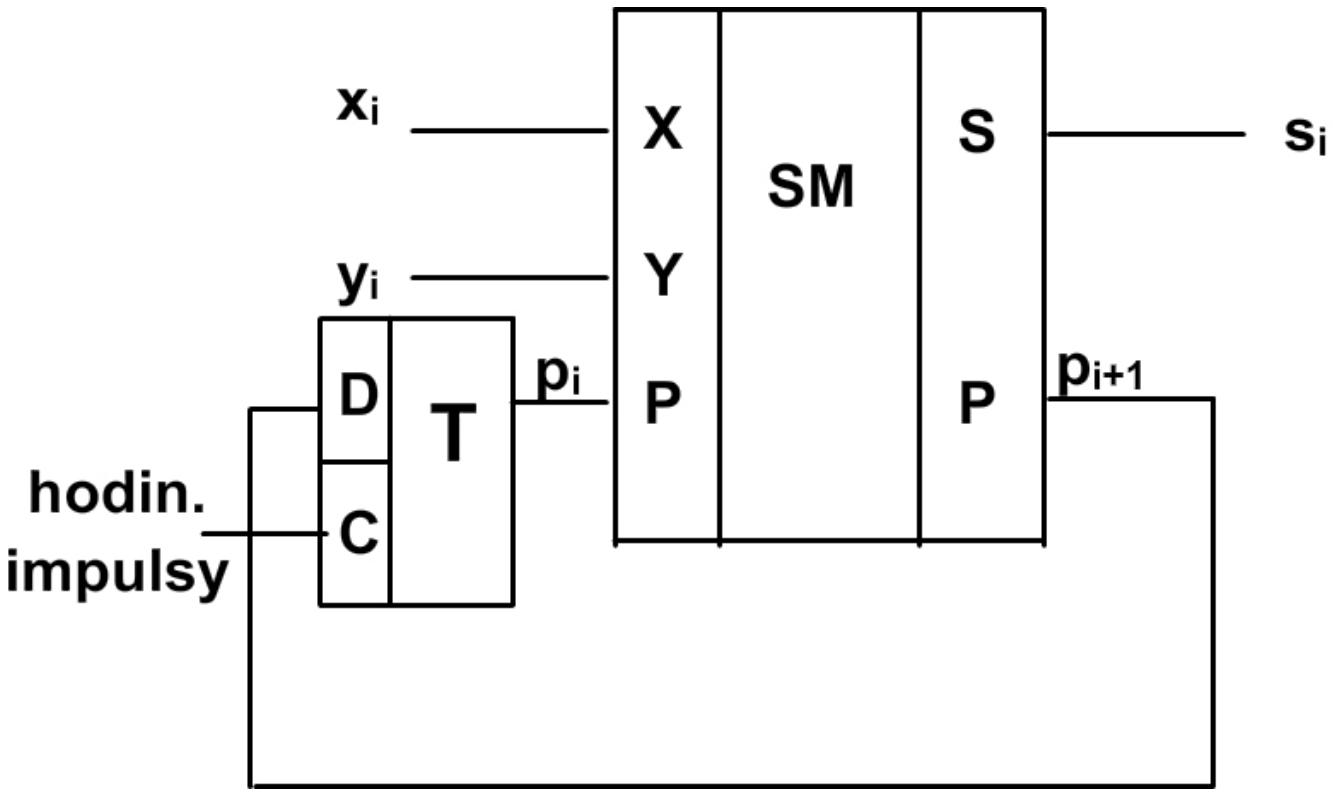


U většiny KO navíc:

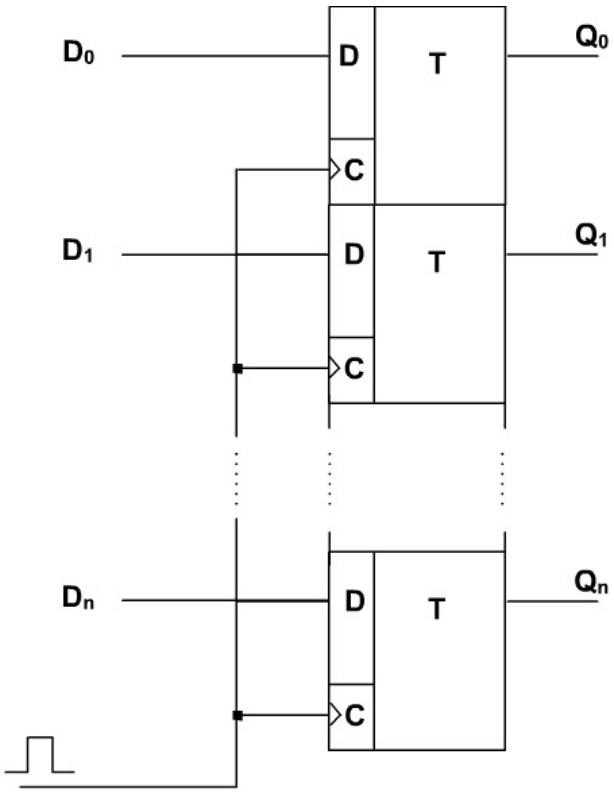
R....reset

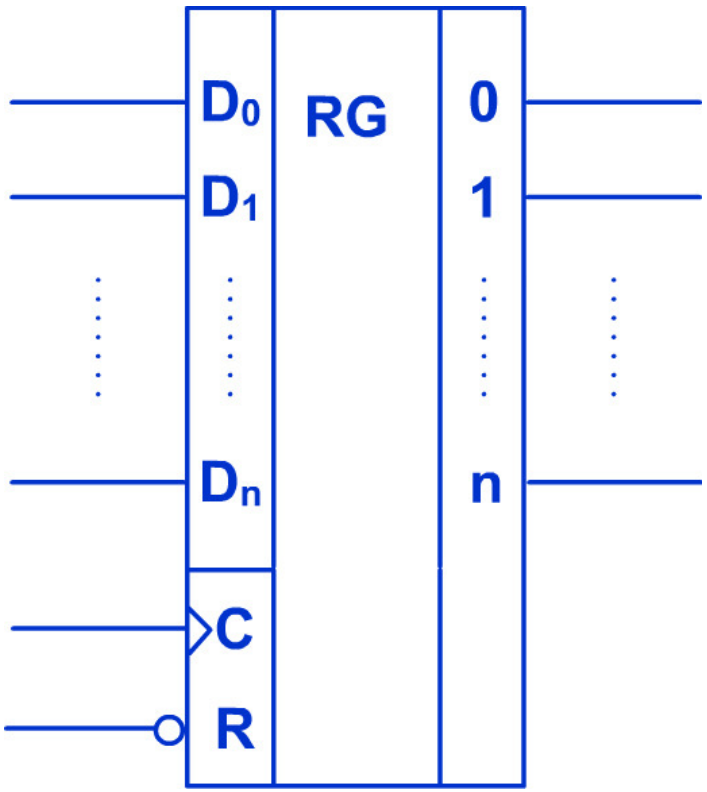
Typické sekvenční obvody v počítačích

- Sériová sčítačka:



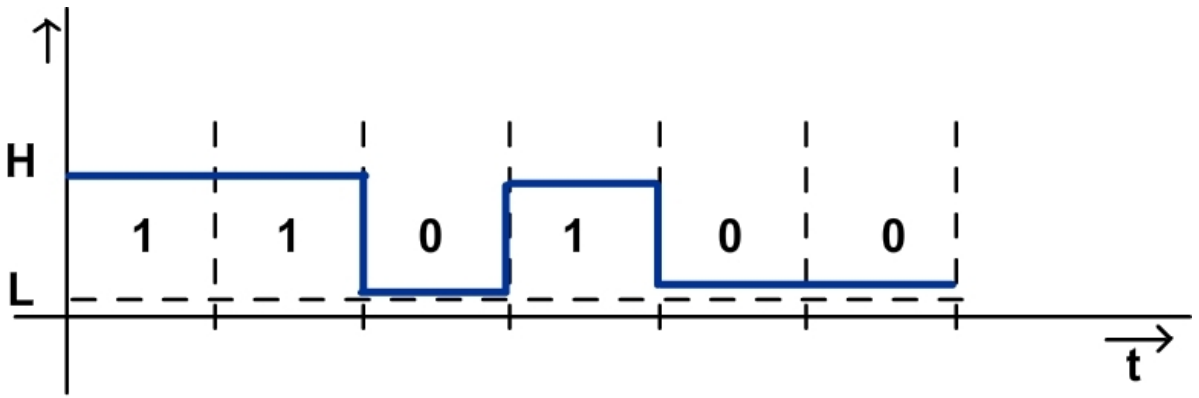
- Paralelní registr = střádač:



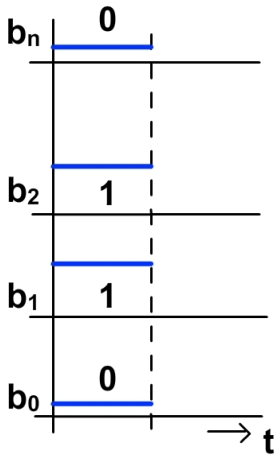


Přenos informací v systému

- Sériový:



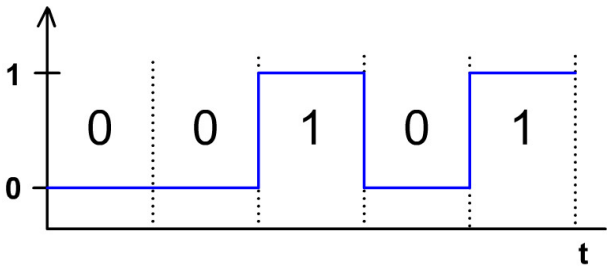
- Paralelní:



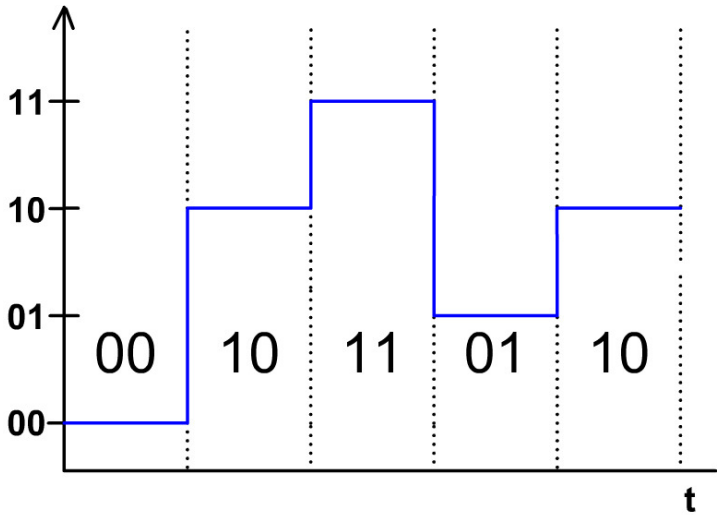
Převod sériová informace → paralelní pomocí posuvného registru

Sériový přenos

Dvoustavová komunikace



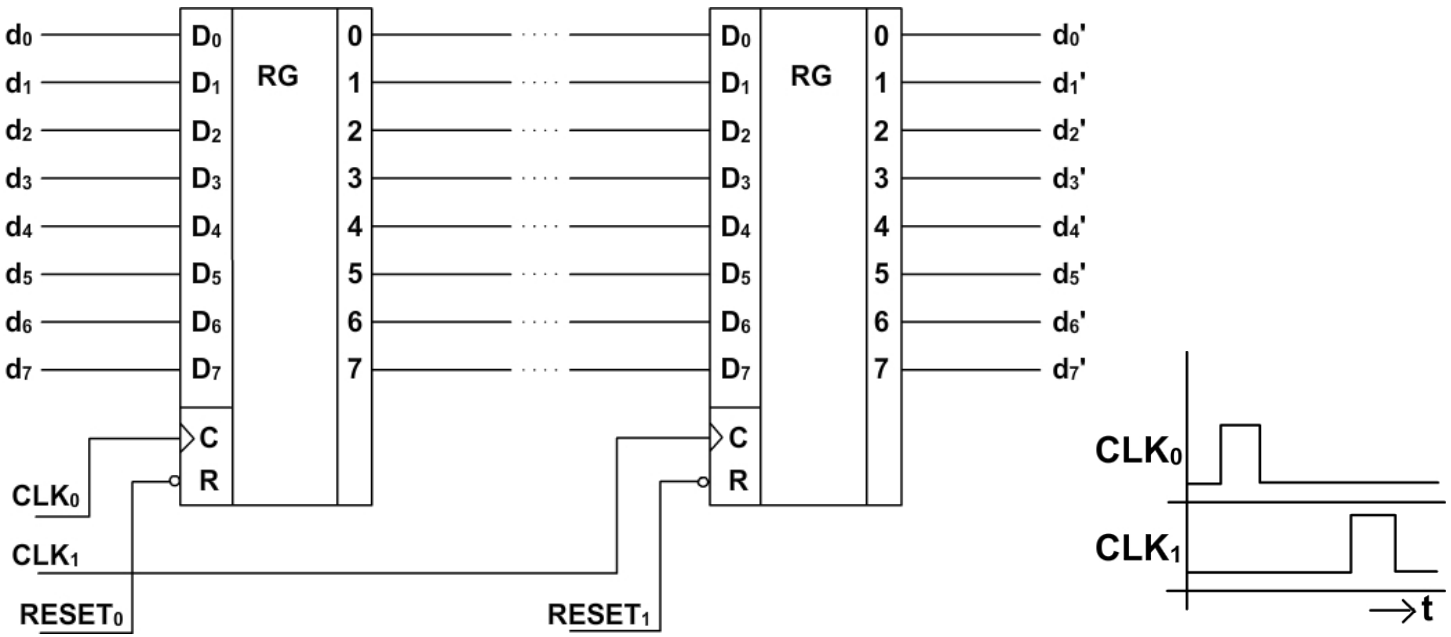
Čtyřstavová komunikace



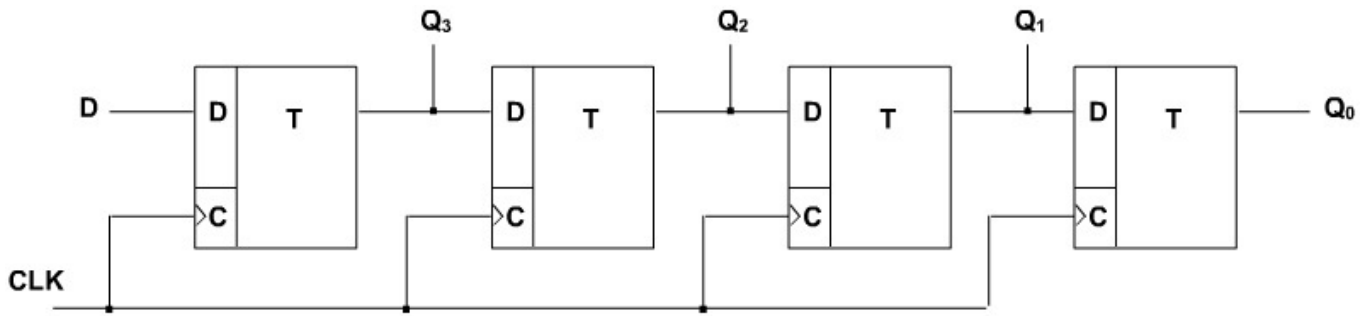
Přenosová rychlost

- v bitech za sekundu
- v počtu změn stavu za sekundu (baud rate, Bd)

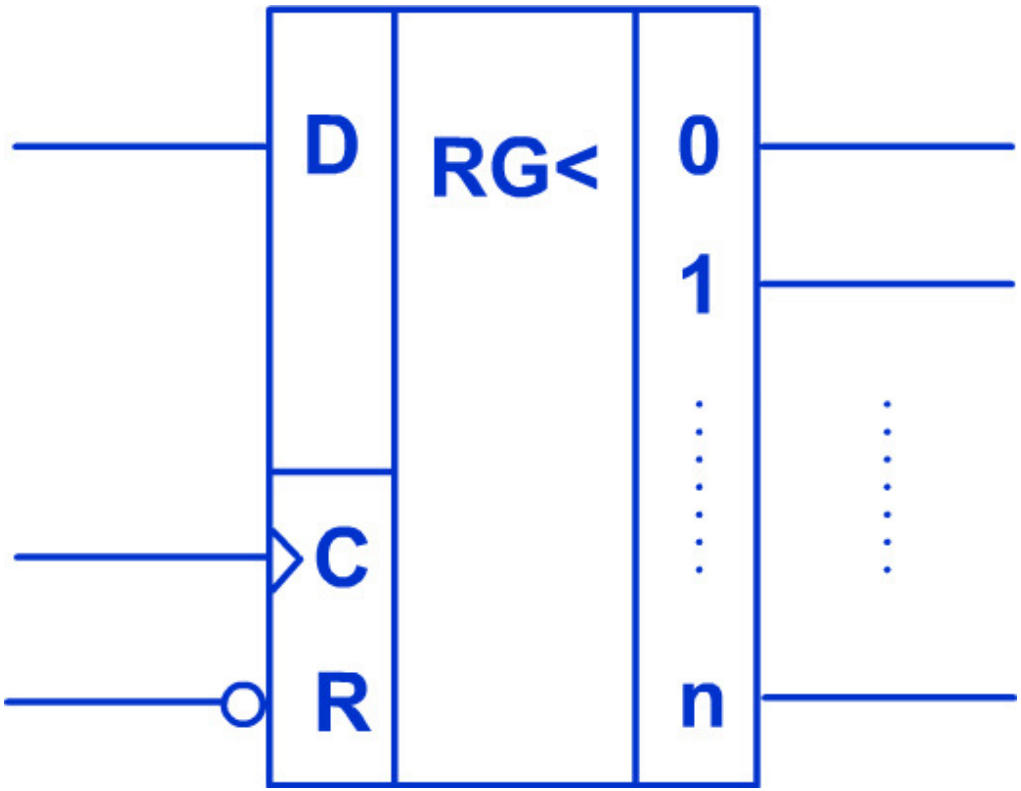
- **Uvnitř počítače přenos paralelně pomocí sběrnice.**
  Využití paralelních registrů:



- Sériový registr (posuvný registr):

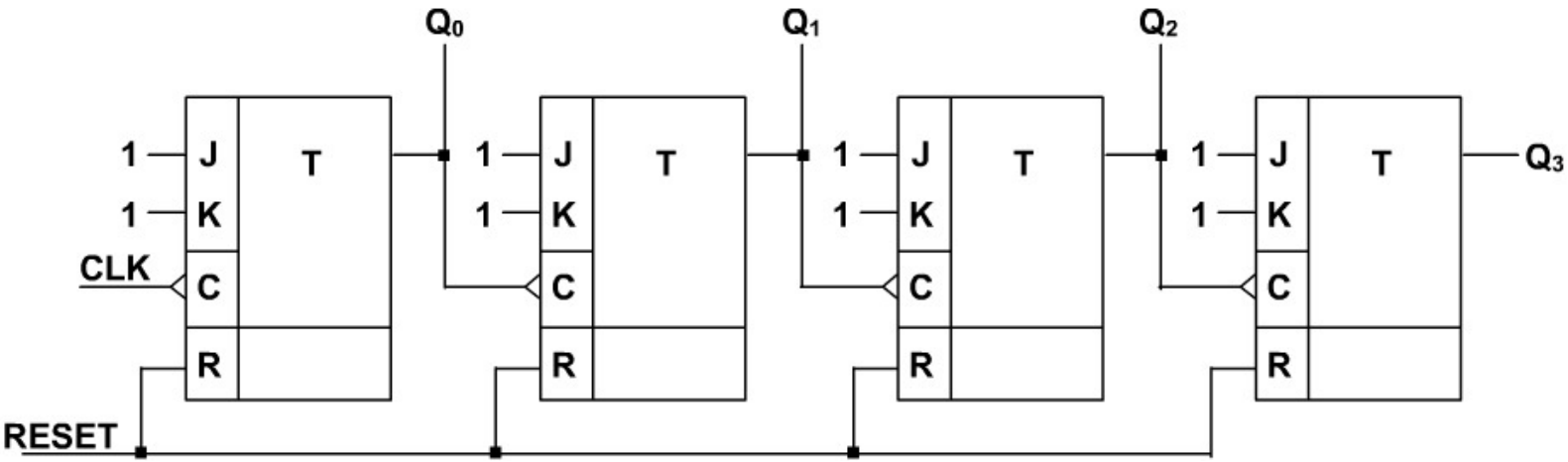


Jedním taktem signálu CLK se informace posune o jeden D-KO.

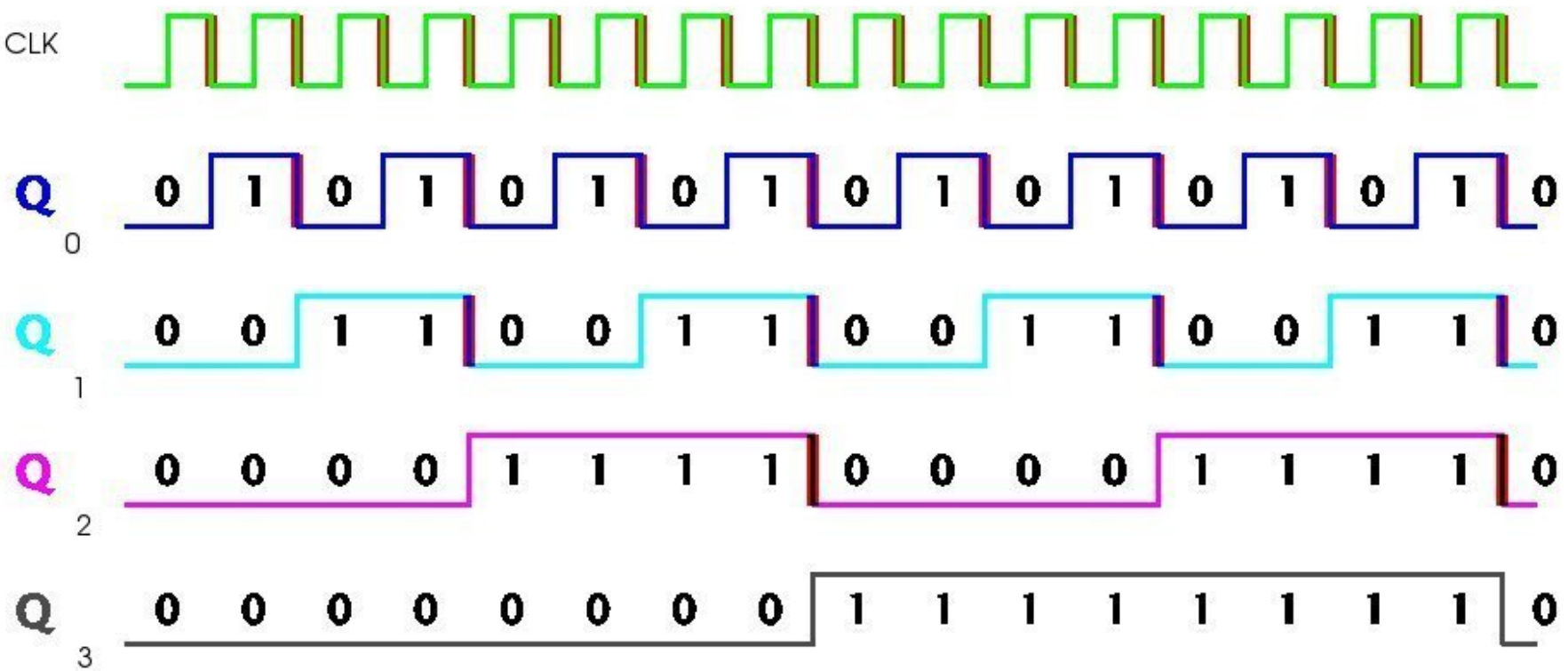


Sériový registr (posuvný registr)

- Čítače:

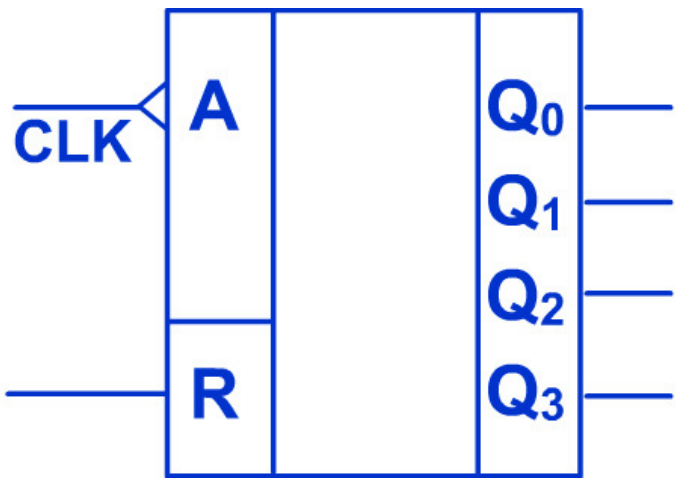


Dvojkový čítač 0...15, 0...15, ...



Ř

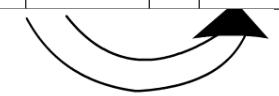
sestupnou hranou impulsu! Každá sestupná hrana vyvolá reakci.

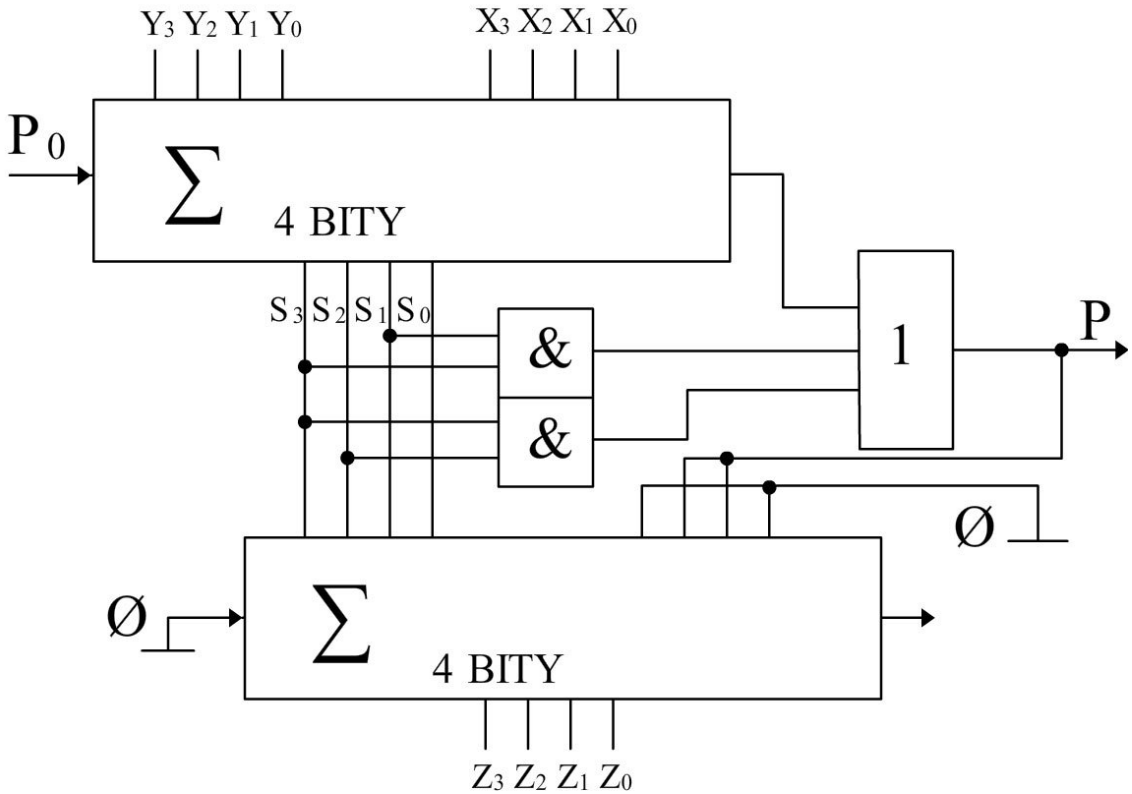


Dvojkový čítač 0...15

Sčítačka v BCD kódu

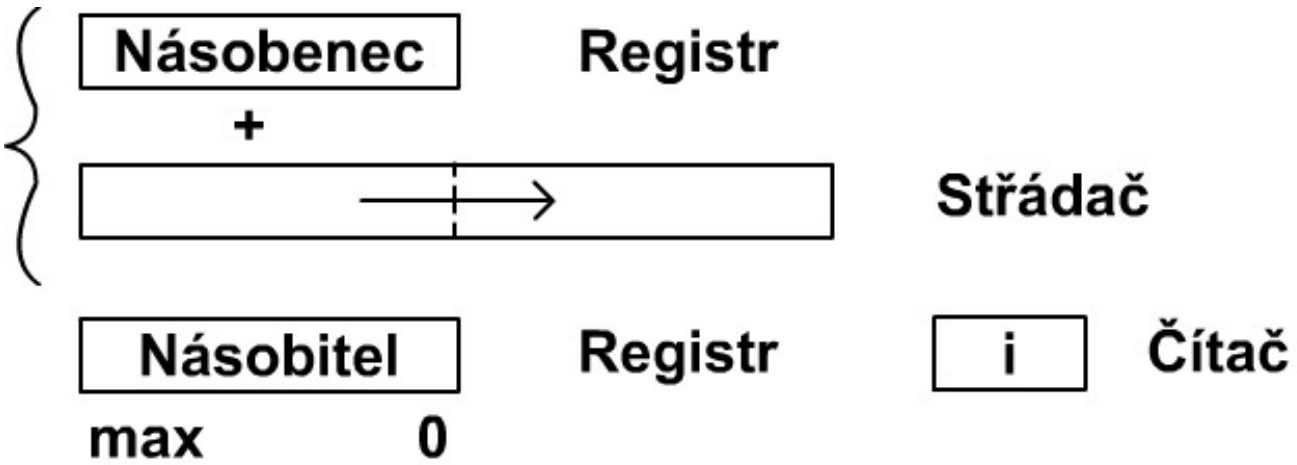
- **Součet dvou čísel vyjádřený:**

Dvojkově:		BCD:		Desítkově:
0	0000	0	0000	0
0	0001	0	0001	1
	...		...	...
0	1001	0	1001	9
0	1010	1	0000	10
0	1011	1	0001	11
0	1100	1	0010	12
0	1101	1	0011	13
0	1110	1	0100	14
0	1111	1	0101	15
1	0000	1	0110	16
1	0001	1	0111	17
1	0010	1	1000	18
1	0011	1	1001	19
 převod 2→BCD				

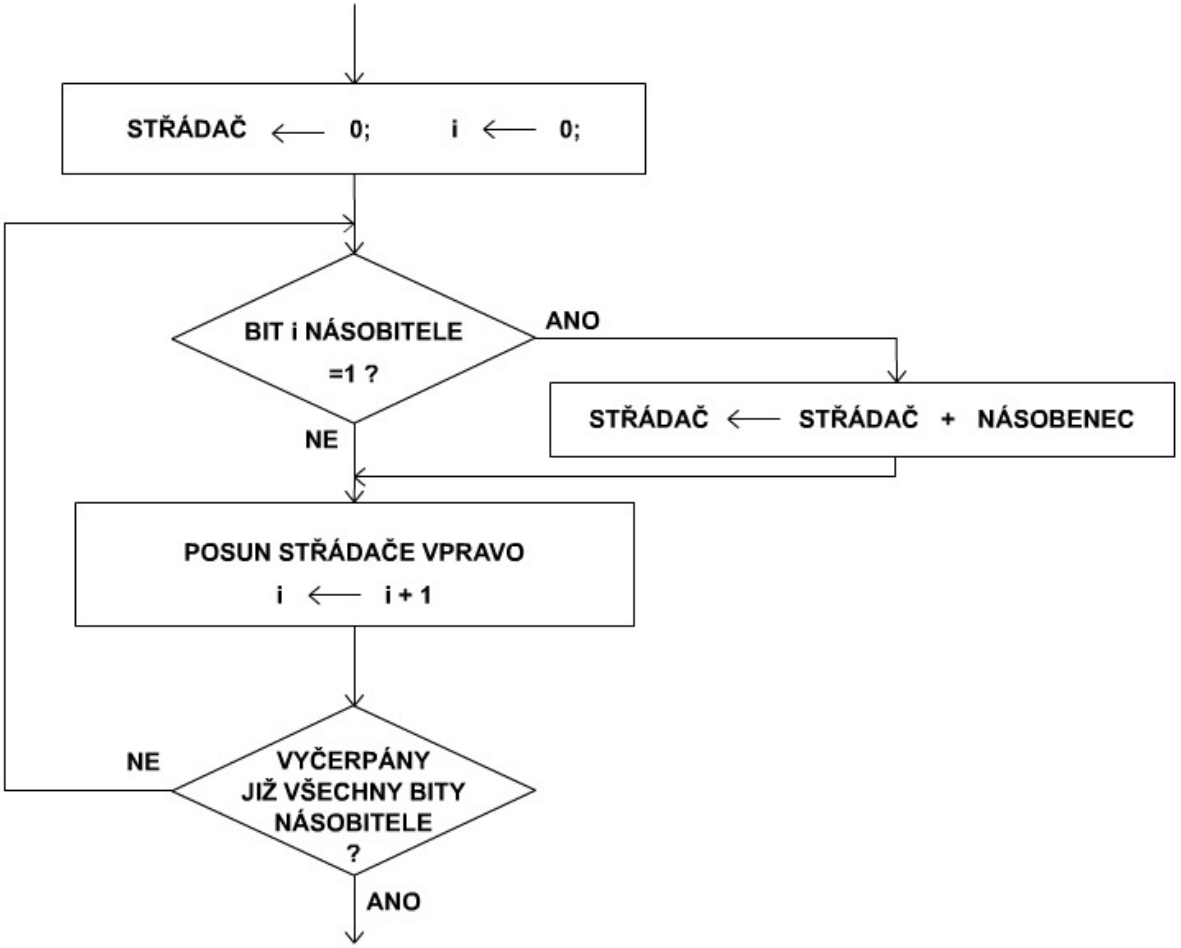

Y3 Y2 Y1 Y0
X3 X2 X1 X0
P0
Σ
4 BITY
S3 S2 S1 S0
&
&
1
P
Ø
Ø
Σ
4 BITY
Z3 Z2 Z1 Z0

Násobičky

- Sekvenční násobení (bez znaménka)

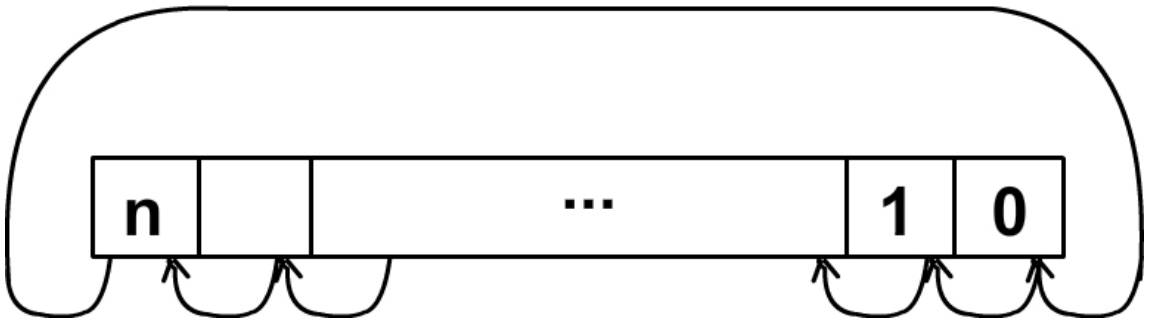


Kombinační násobička

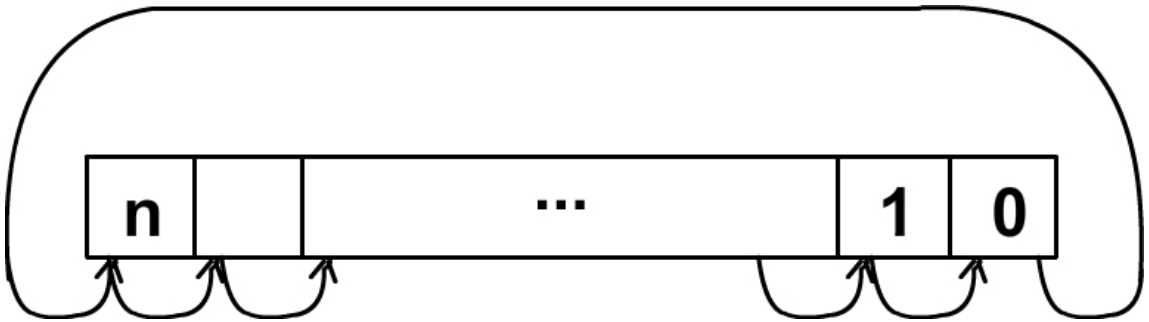


Rotace bitů

- Doleva

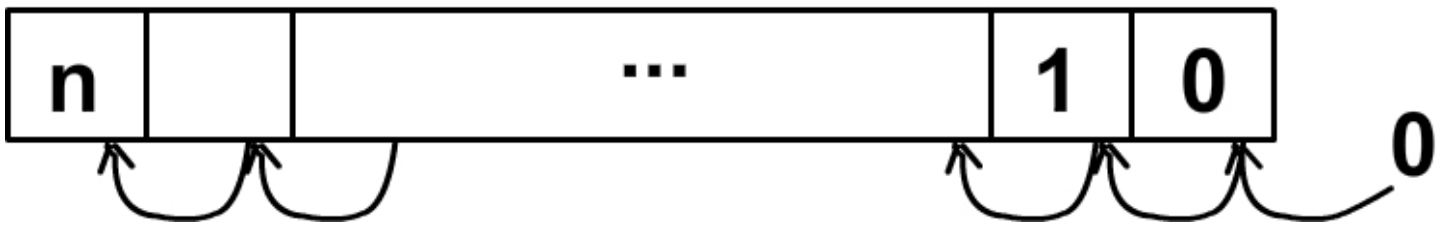


- Doprava

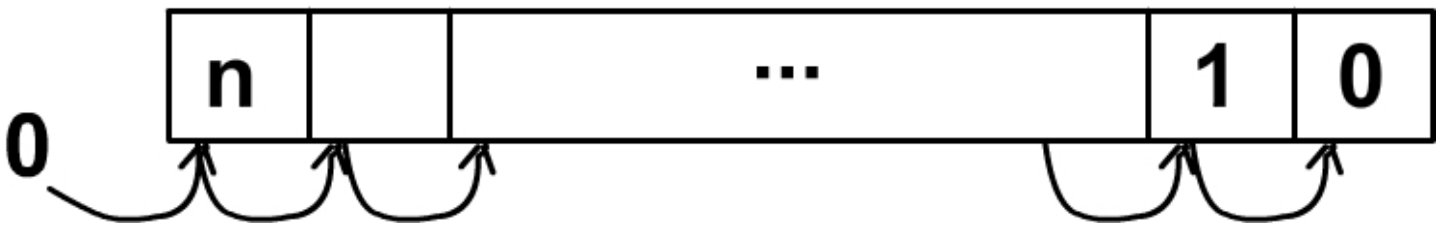


Logický posun (Logical shift)

- Doleva

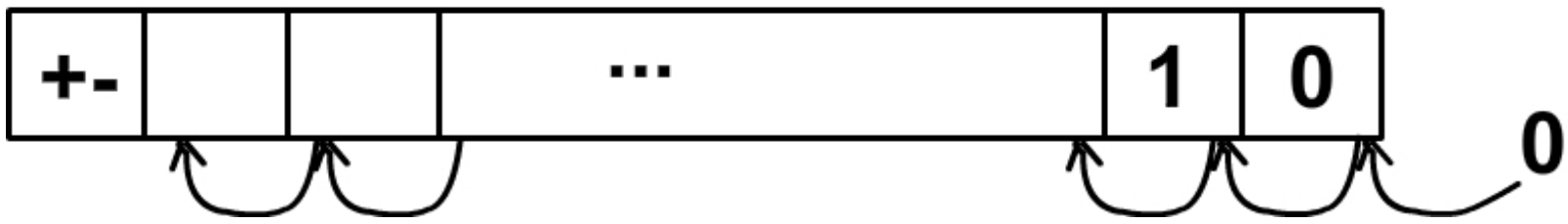


- Doprava



Aritmetický posun (Arithmetic shift)

- Doleva

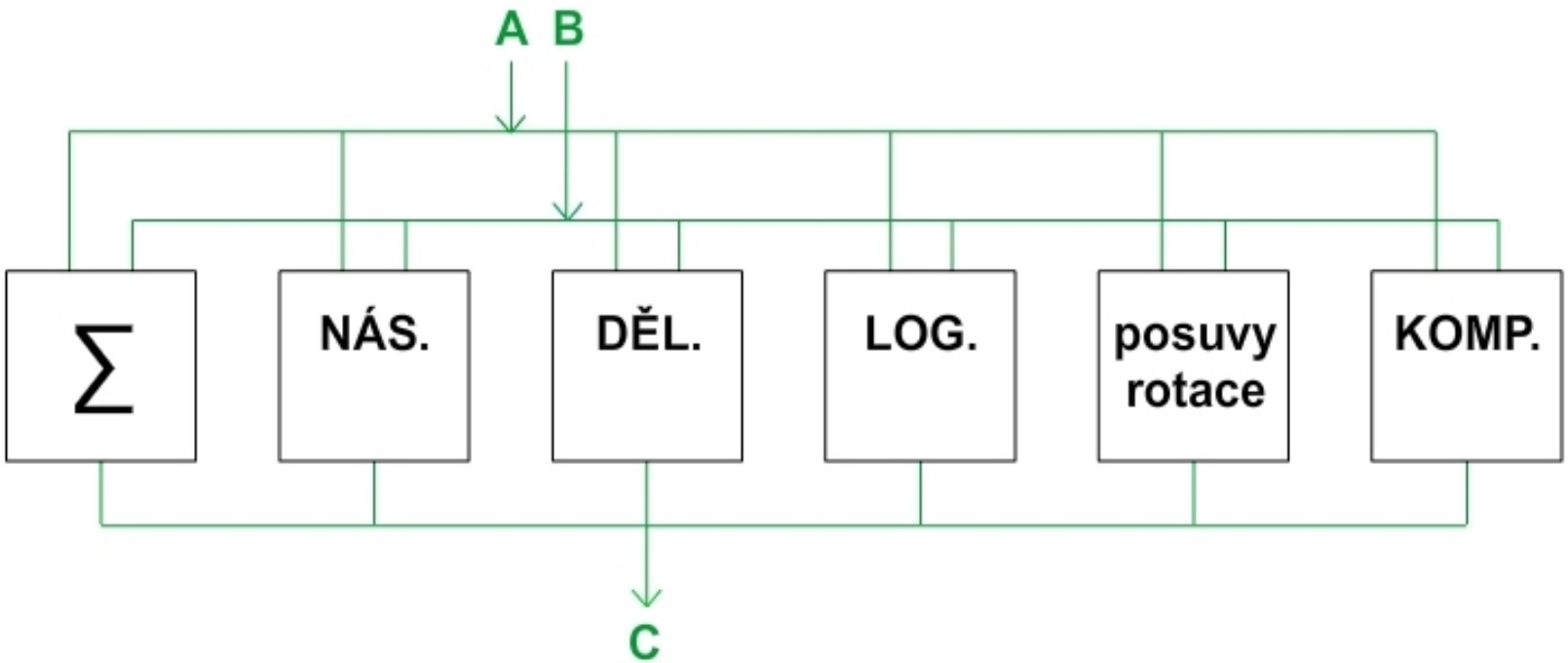


  - Znaménkový bit se nemění !
  - $\sim$ násobení $\times 2$

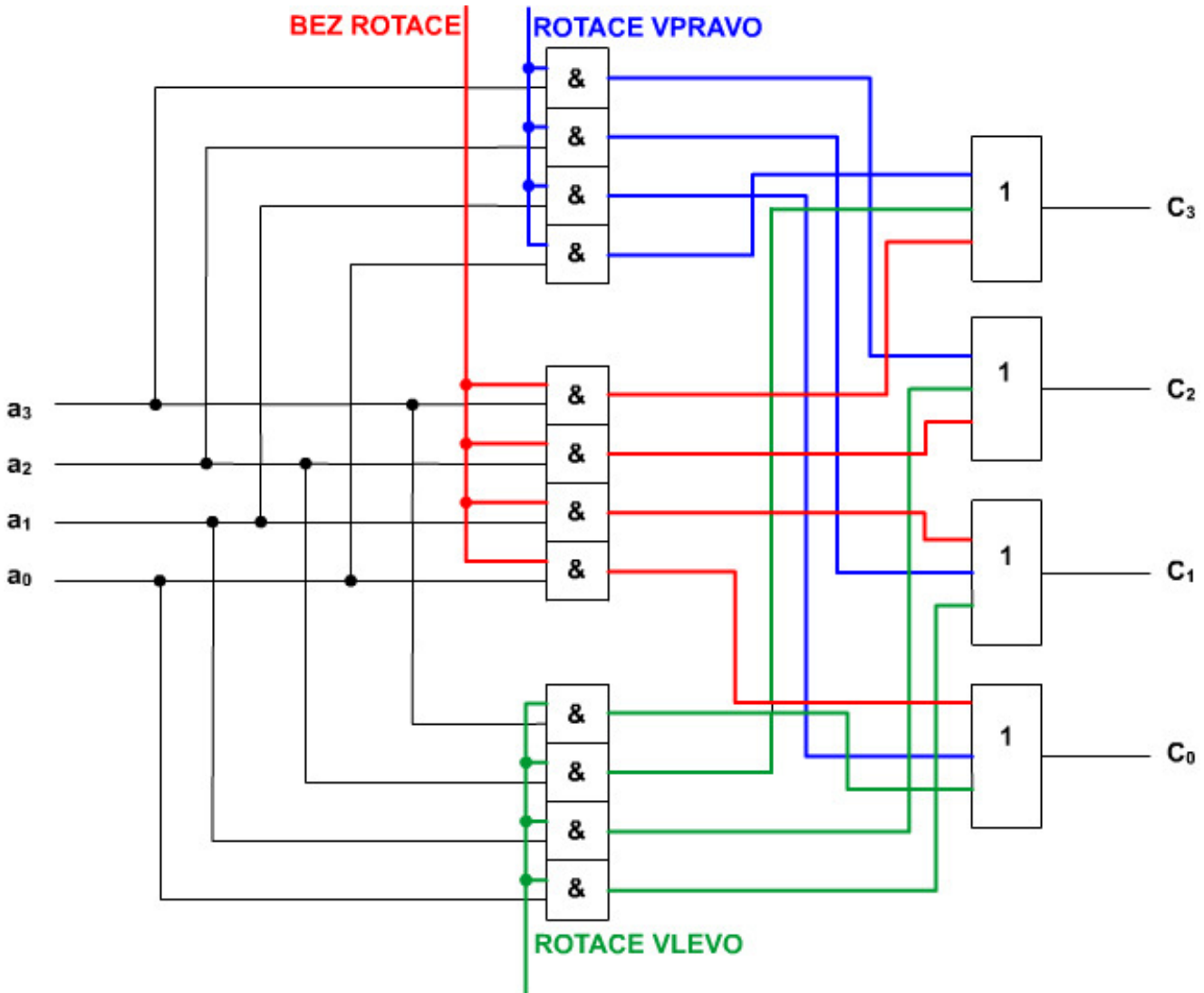
- Doprava

  - Znaménkový bit se kopíruje do nižšího řádu.
  - $\sim$ dělení $/2$

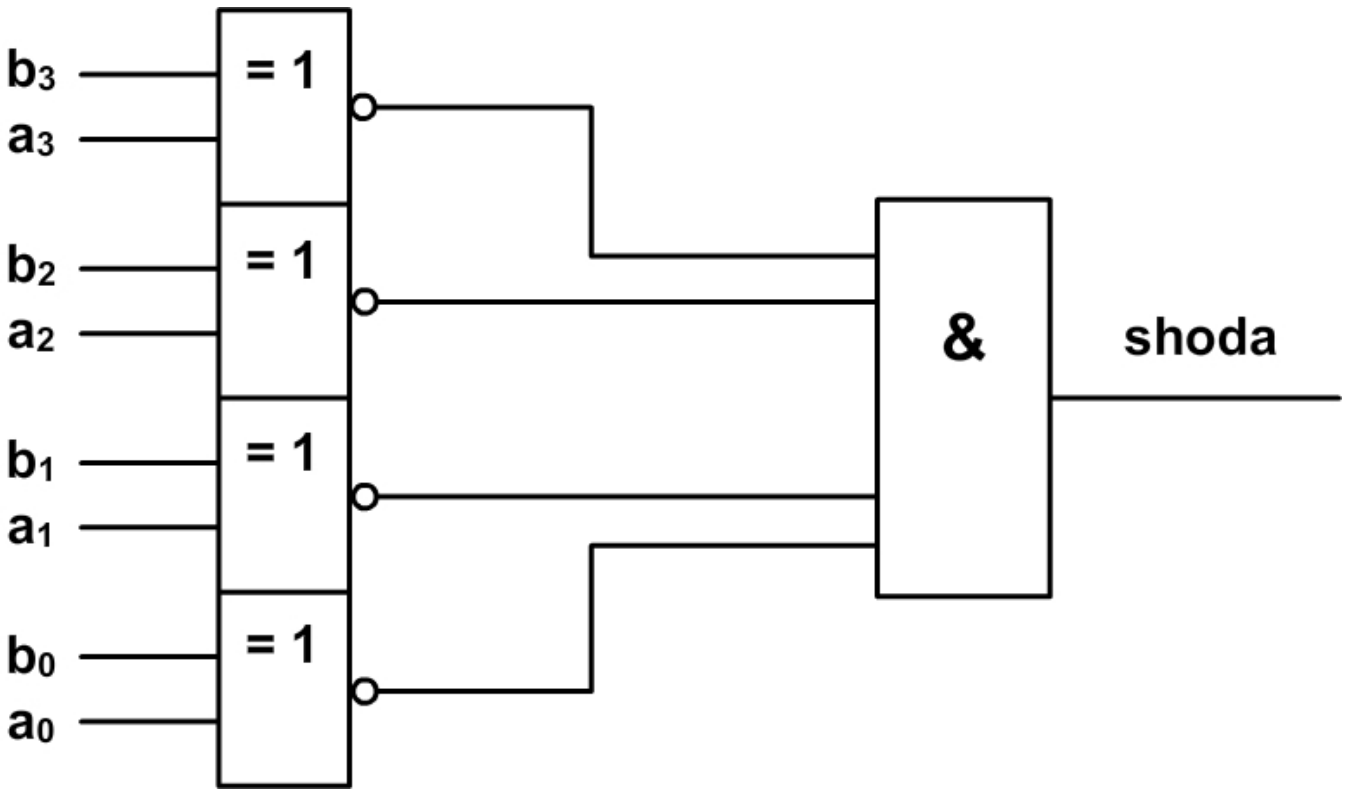
Blok operační jednotky



Obvod pro rotaci vlevo, vpravo a beze změny



Komparátor



Paměti

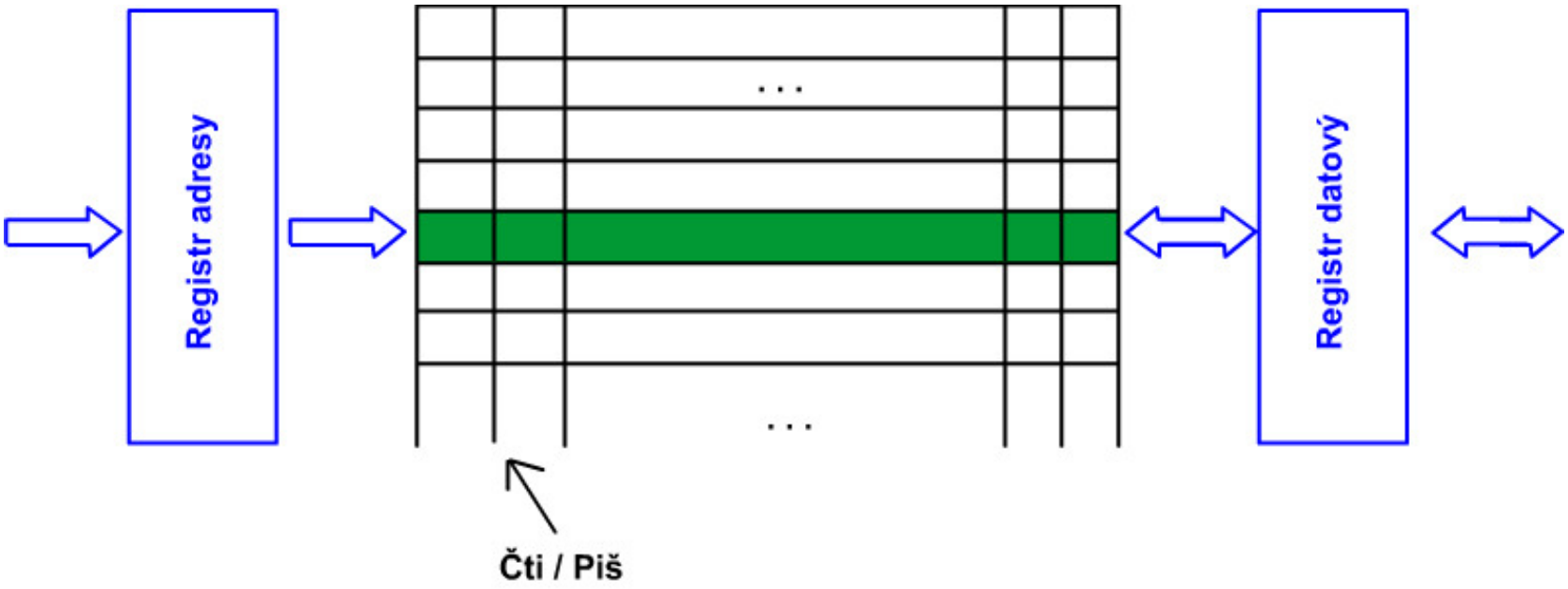
- Máme tyto druhy:
  - vnější paměti
  - vnitřní paměti
  - registry

- **Parametry pamětí:**
  - vybavovací doba (tj. čas přístupu k záznamu v paměti) = 10 ns...100 ms
  - rychlost toku dat (tj. počet přenesených bitů za sekundu)
  - kapacita paměti (tj. počet bitů, bajtů, slov)
  - cena za bit
  - přístup
    - přímý
    - sekvenční
  - destruktivnost při čtení
  - energetická závislost a nezávislost
  - statika a dynamika
  - spolehlivost – definujeme v rozmezí teplot (např. 1 porucha za 5000 hodin, 1 chyba na 1013 bitů toku)

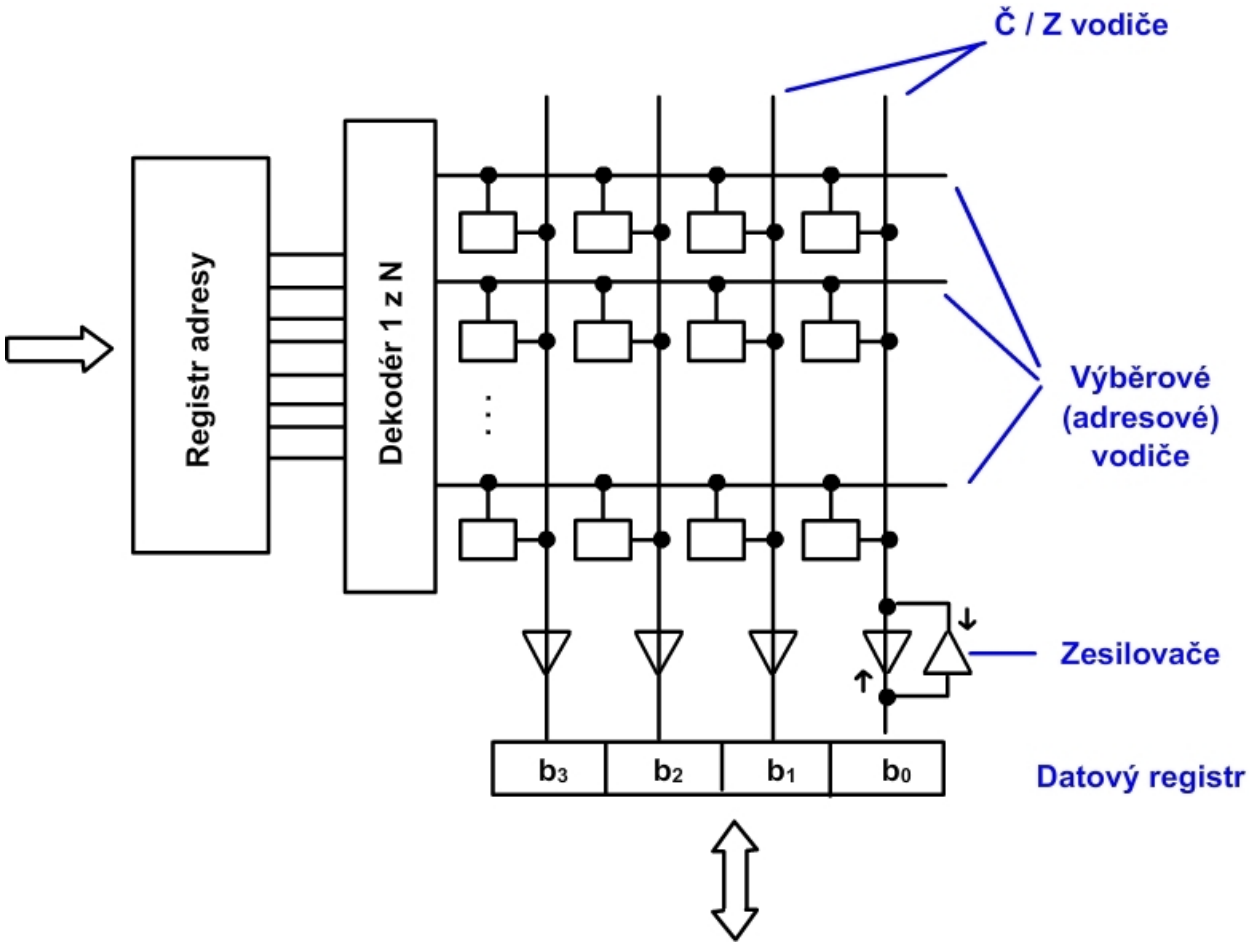
- **Parametry aplikované na typech pamětí:**
  - vnější paměti
  - vnitřní paměti
  - zápisníková paměť = sada registrů
  - řídicí paměť - pro zaznamenání stavu programů
  - vyrovnávací paměť (též cache) – k vyrovnání rozdílů v toku dat
    - mezi procesorem a pamětí
    - mezi procesorem a V/V zařízením

Vnitřní paměti

- **Klasifikace pamětí podle způsobu čtení a zápisu:**

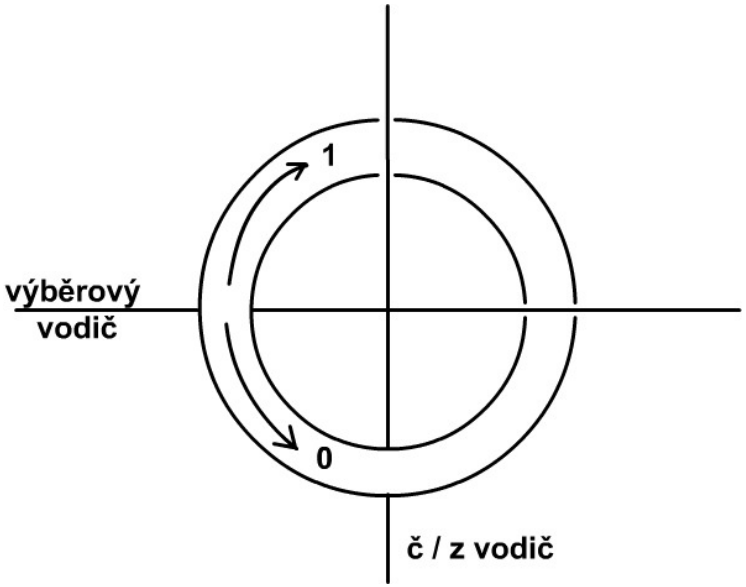


- **Fyzická struktura paměti:**



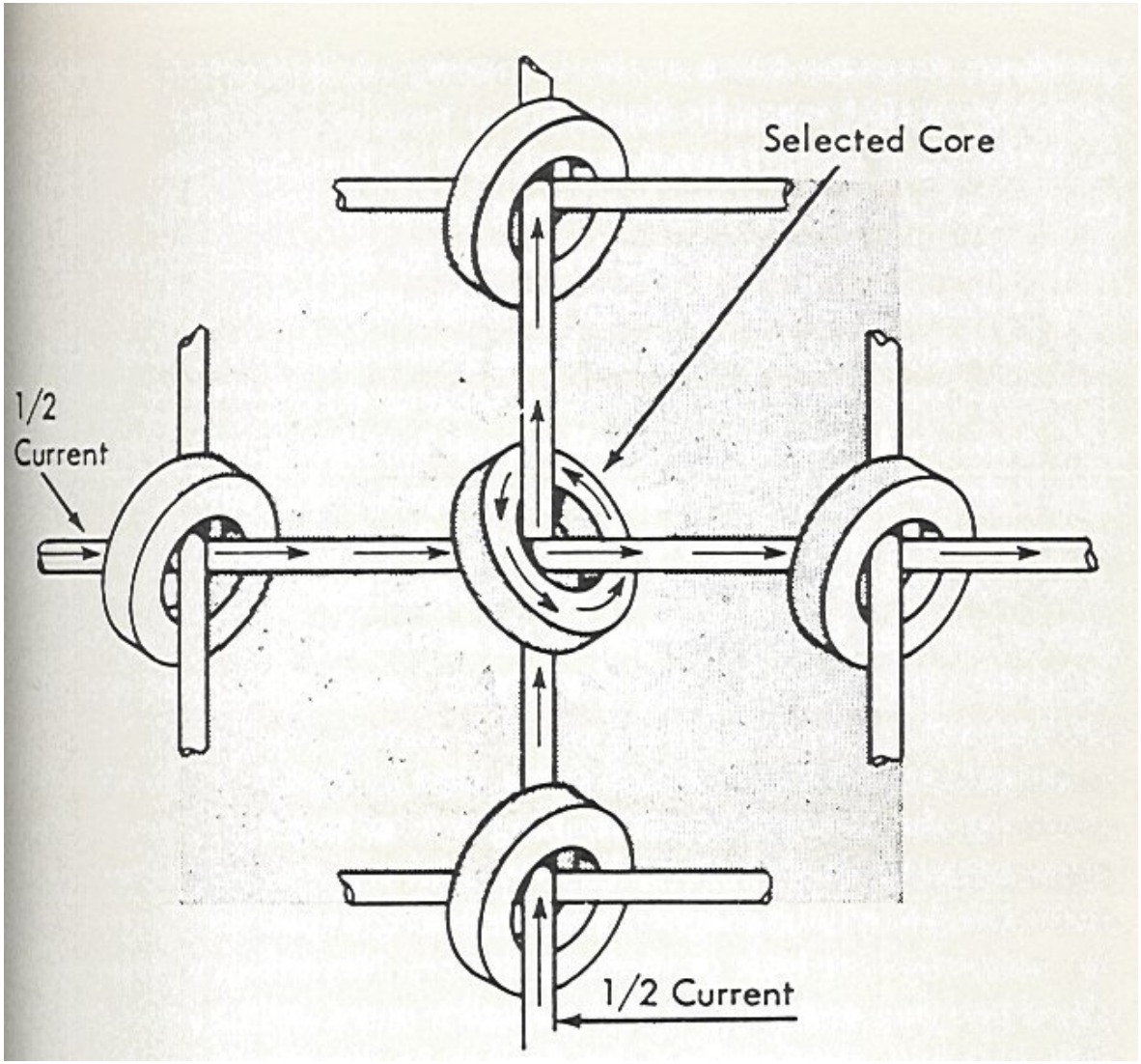
- Paměť pro čtení a zápis:
  - RWM (Read-Write Memory)
  - RAM (Random Access Memory)
- operační paměť počítačů
- nejrozšířenější – polovodičové paměti
  - Bipolární TTL
  - Unipolární NMOS, CMOS
  - SRAM, DRAM
  - energeticky závislé
  - nedestruktivní

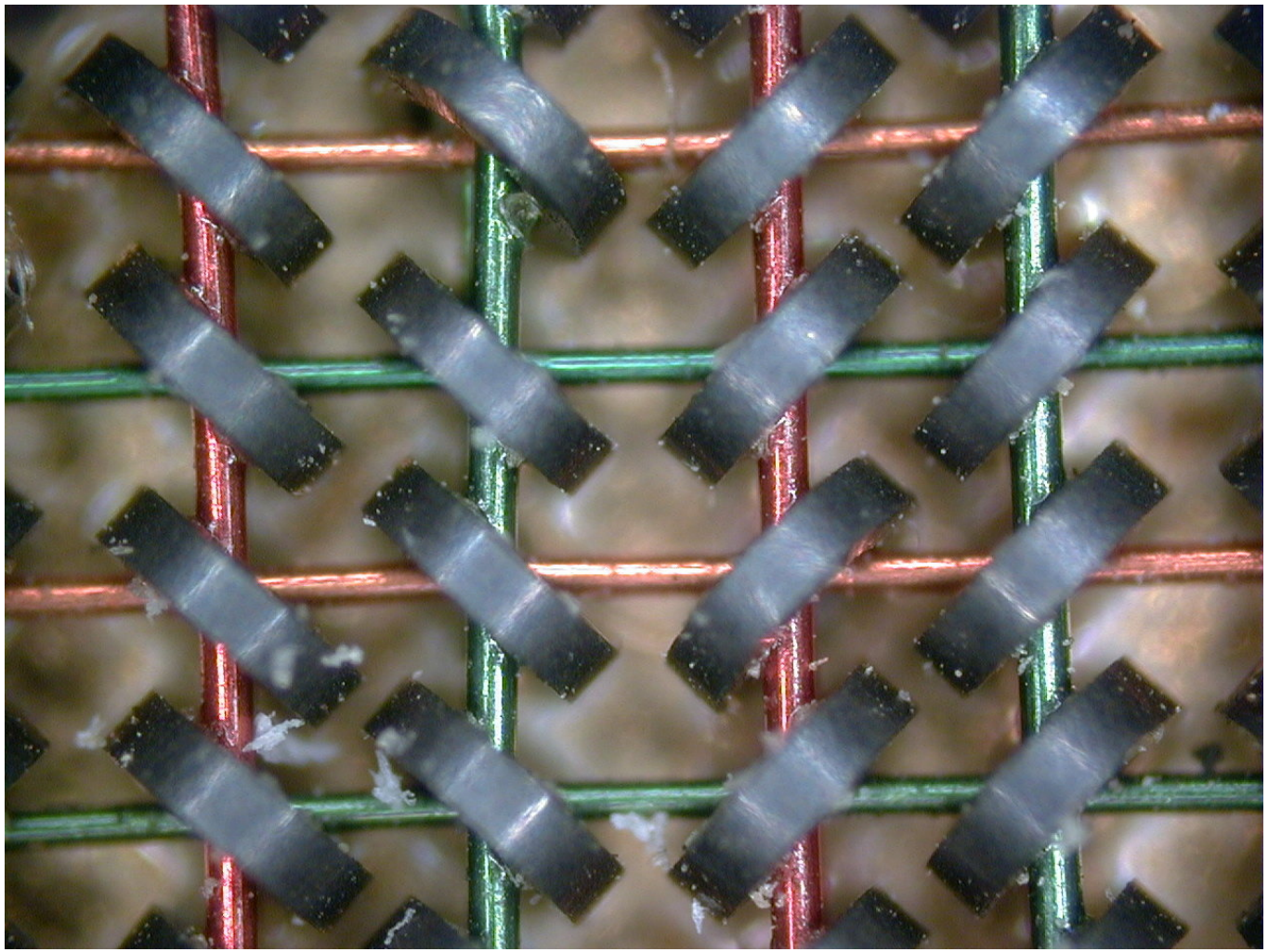
Archaický typ – feritové paměti



ZÁPIS koexistencí proudů výběrového a č/z vodiče

ČTENÍ zápisem „0“ se na č/z vodiči indukuje vysoké nebo nízké napětí, původní hodnotu obnovit zpětným zápisem. → Destruktivní čtení

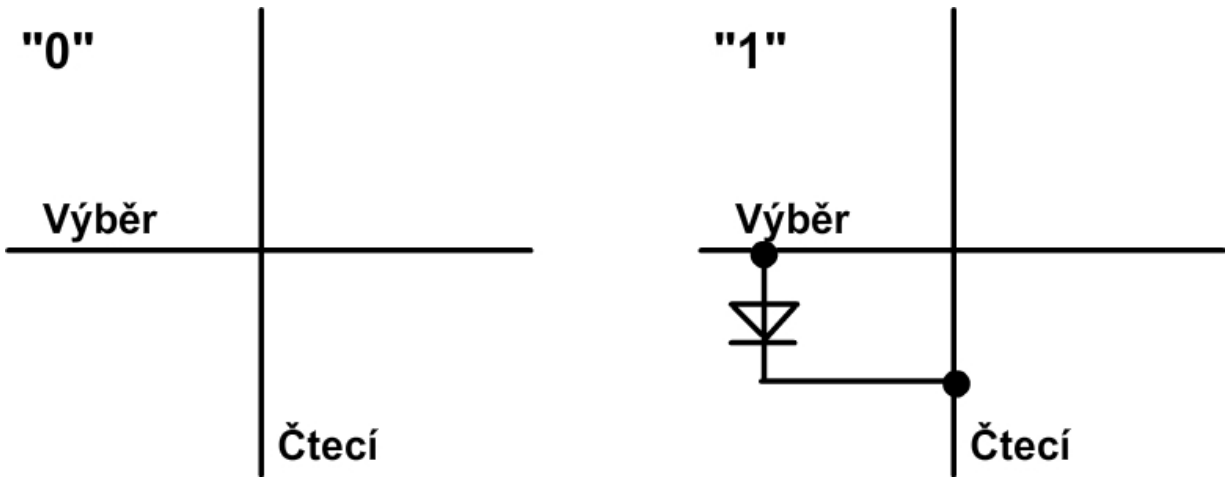

Selected Core
1/2
Current
1/2 Current



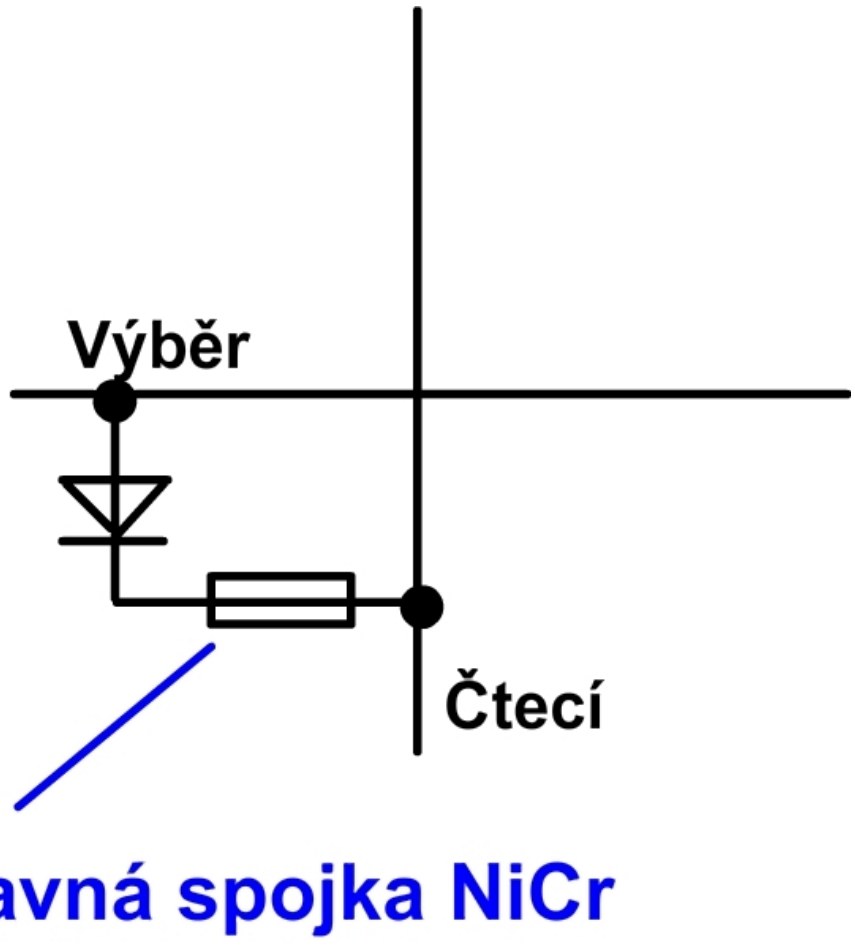
Permanentní paměti

- paměti určené pouze pro čtení
- základem je ROM (read only memory)

- **ROM**

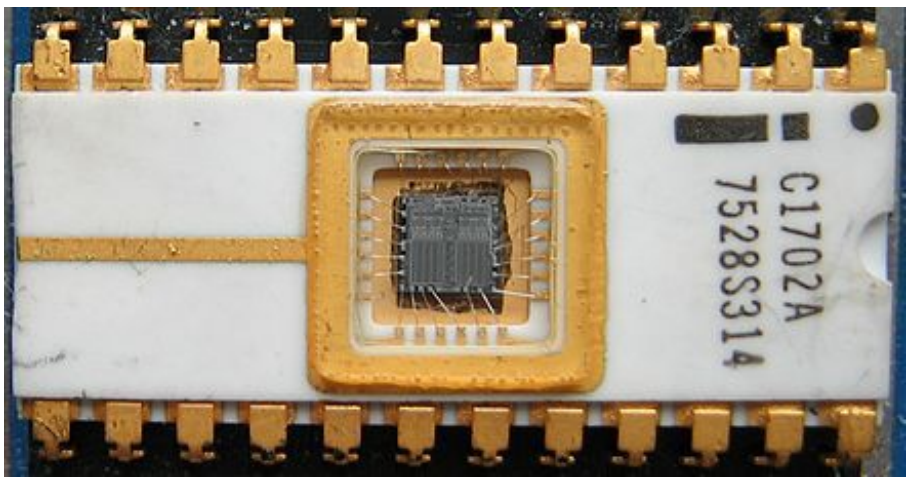


- **PROM (programable ROM)**



OTP ROM (One Time Programmable)

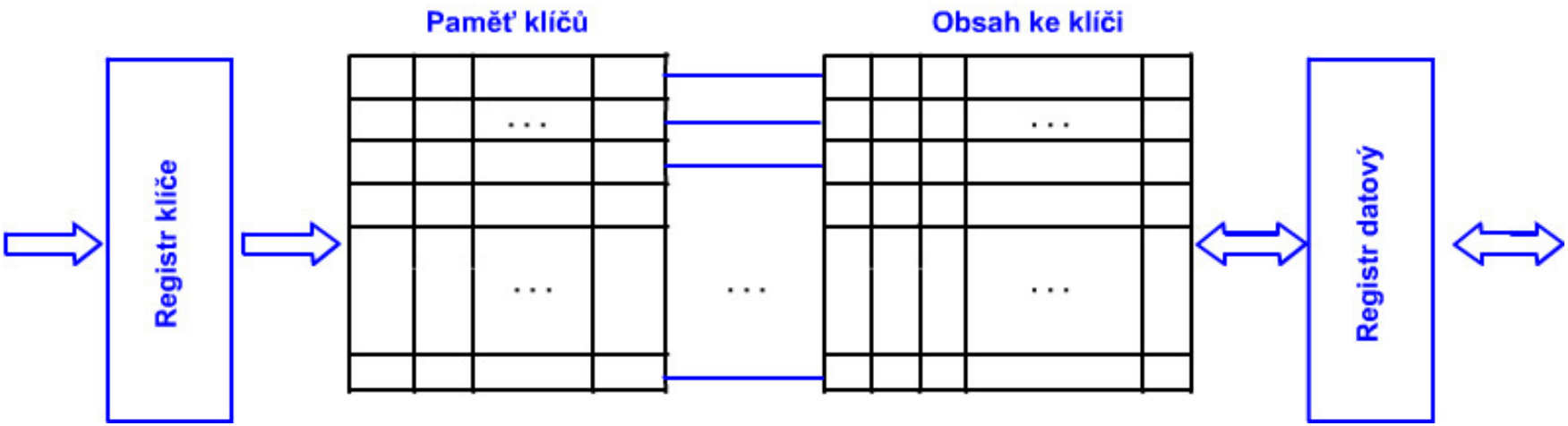
- **EPROM (erasable PROM)**
  - mazání – působením UV záření (cca 20 minut speciální lampou) se obsah maže tím, že se elektrony rozptýlí.
  - programování – elektricky; elektrony se shromáždí na jedné straně přechodu.



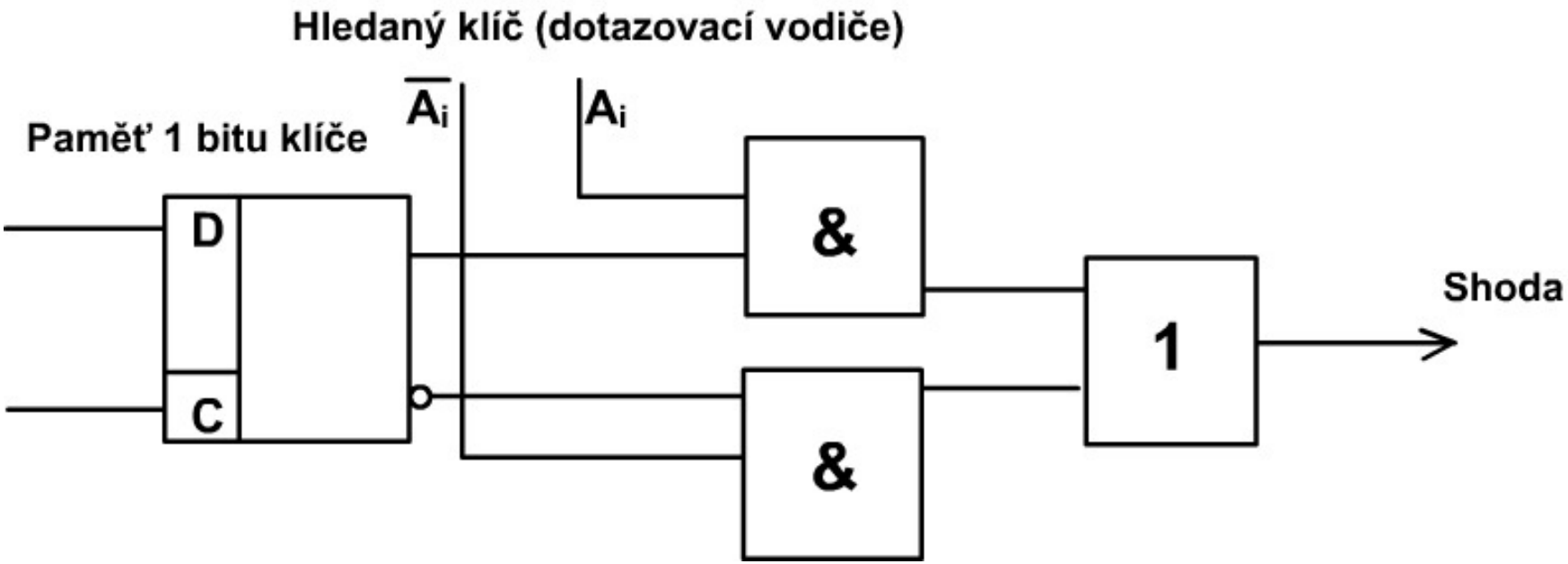
- **EEPROM (electrically EPROM)**
  - mazání elektrickým proudem = RMM (read mostly memory)

Asociativní paměť

= CAM (contents addressable memory)



Zapojení 1 bitu klíče:



Procesor

- Procesor je synchronní stroj řízený řadičem.
- Základní frekvence = takt procesoru
- Strojový cyklus = čas potřebný k zápisu (čtení) slova z paměti (např. 3 takty)
- Instrukční cyklus = čas potřebný pro výběr a provedení instrukce
- Příklad formátu instrukce:

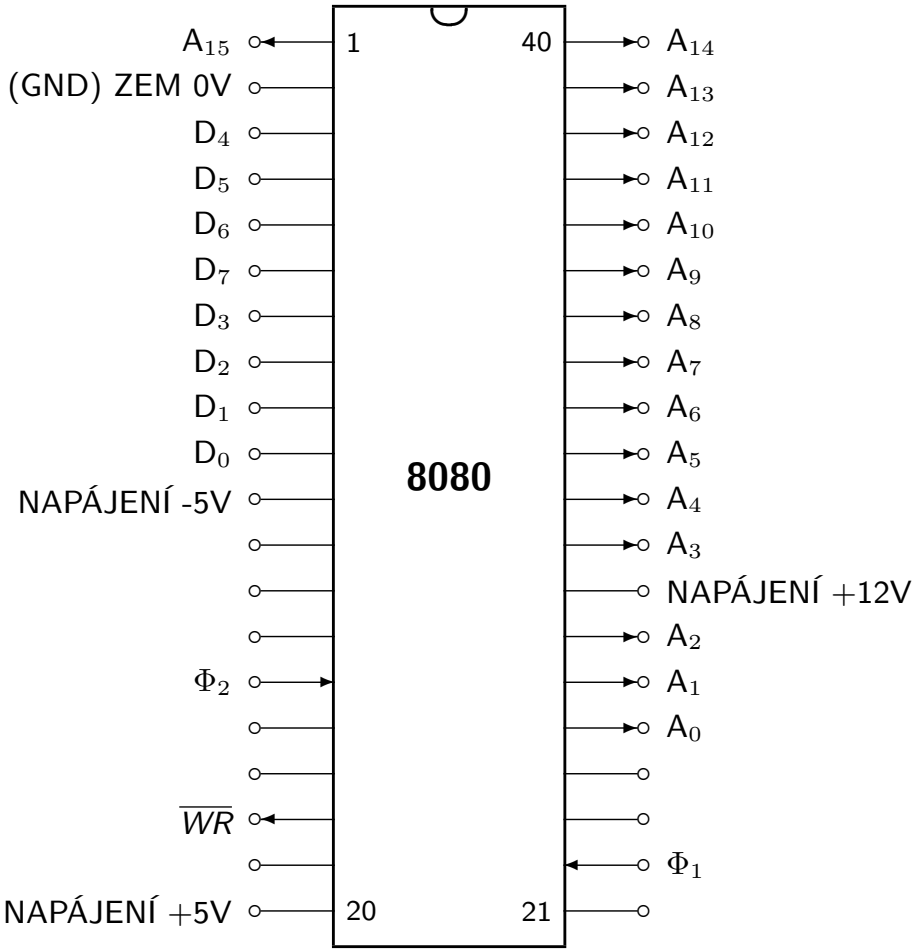
Operační kód (operační znak)	Adresa operandu / operand	Adresa 2. operandu / 2. operand
	ne u všech instrukcí	

- Fáze procesoru:
  - výběr
    - operačního kódu z paměti
    - operandu / adresy operandu z paměti
  - provedení instrukce
  - přerušení, ...
- Výběr instrukcí je řízen registrem:
  - čítač instrukcí (adres)
  - PC (Program Counter)
  - IP (Instruction Pointer, alternativní název k PC)
- Po provedení instrukce se zvyšuje o délku instrukce. Plní se např. instrukcí skoku, ...

Počítač

- pracující ve dvojkovém doplňkovém kódu
- registry
  - A - střádač - 8bitový (bajt) (Accumulator)
  - PC - čítač instrukcí - 16bitový (slovo) (Program Counter)
- paměť
  - 64 KB
  - adresovatelná jednotka = bajt
  - PC - čítač instrukcí - 16bitový (slovo)
  - data - 8bitová

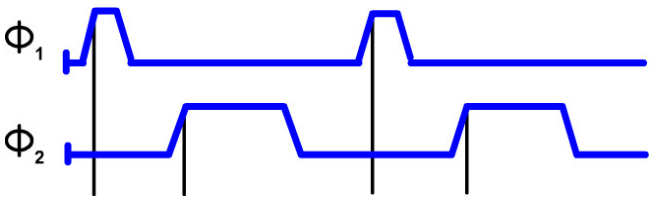
- příklad - zapojení mikroprocesoru Intel 8080 (1974) - 8bitový procesor

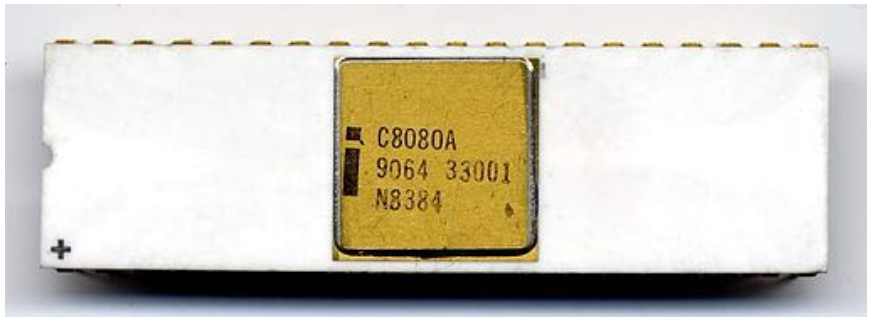


8bitový procesor

$\overline{WR}$ – Write, řízení zápisu do paměti

Φ_1, Φ_2 – impulsy vnějších hodin





I. část instrukčního souboru

- LDA adresa - Load A Direct
  - naplní registr A obsahem bajtu z paměti
  - uložení instrukce v paměti:

operační znak	16bitová adresa paměti	
3Ah	nižší bajt adresy	vyšší bajt adresy

Little Endian

I. část instrukčního souboru

- STA adresa - Store A Direct
  - Uloží reg. A do paměti
  - uložení instrukce v paměti:

operační znak	16bitová adresa paměti	
32h	nižší bajt adresy	vyšší bajt adresy

I. část instrukčního souboru

- JMP adresa - Jump Unconditional
  - nepodmíněný skok na adresu
  - uložení instrukce v paměti:

operační znak	16bitová adresa paměti	
0DAh	nižší bajt adresy	vyšší bajt adresy

- Příklad: X := Y;

```
LDA 101h
STA 100h
```

- Proměnné v paměti:

```
100h X
101h Y
```

- Instrukce v paměti:

```
200h LDA 101h
203h STA 100h
206h ...
```

adresa	200h	201h	202h	203h	204h	205h	206h
obsah	3Ah	01	01	32h	00	01	...

Interní registry (programátorovi neviditelné)

IR
- instrukční registr (8bitový)
- je napojen na dekodér instrukcí (řadič)

DR
- datový registr (8bitový)
- registr pro čtení/zápis dat z/do paměti

AR
- adresový registr (16bitový)
- adresa pro čtení/zápis z/do paměti

$TA = (TA_H, TA_L)$
- Temporary Address Register (16bitový), skládá se z:
  TA_H (TA High - 8 bitů), TA_L (TA Low - 8 bitů)

Fáze procesoru (mikroinstrukce)

- Fáze instrukce **LDA adresa**

$200 \rightarrow \mathrm{PC}$	počáteční nastavení PC
$\mathrm{PC} \rightarrow \mathrm{AR}, 0 \rightarrow \mathrm{WR}, \mathrm{DR} \rightarrow \mathrm{IR}$	výběr operačního znaku
$\mathrm{PC} + 1 \rightarrow \mathrm{AR}, 0 \rightarrow \mathrm{WR}, \mathrm{DR} \rightarrow TA_L$	výběr operandu
$\mathrm{PC} + 2 \rightarrow \mathrm{AR}, 0 \rightarrow \mathrm{WR}, \mathrm{DR} \rightarrow TA_H$	výběr operandu
$\mathrm{TA} \rightarrow \mathrm{AR}, 0 \rightarrow \mathrm{WR}$	
$\mathrm{DR} \rightarrow \mathrm{A}$	provedení instrukce
$\mathrm{PC} + 3 \rightarrow \mathrm{PC}$	aktualizace PC

Fáze procesoru (mikroinstrukce)

- Fáze instrukce **STA adresa**

$$\text{PC} \rightarrow \text{AR}, 0 \rightarrow \text{WR}, \text{DR} \rightarrow \text{IR}$$
$$\text{PC} + 1 \rightarrow \text{AR}, 0 \rightarrow \text{WR}, \text{DR} \rightarrow TA_L$$
$$\text{PC} + 2 \rightarrow \text{AR}, 0 \rightarrow \text{WR}, \text{DR} \rightarrow TA_H$$
$$\text{A} \rightarrow \text{DR}$$
$$\text{TA} \rightarrow \text{AR}, 1 \rightarrow \text{WR}$$
$$\text{PC} + 3 \rightarrow \text{PC}$$

Fáze procesoru (mikroinstrukce)

- Fáze instrukce **JMP adresa**

$$\text{PC} \rightarrow \text{AR}, 0 \rightarrow \text{WR}, \text{DR} \rightarrow \text{IR}$$
$$\text{PC} + 1 \rightarrow \text{AR}, 0 \rightarrow \text{WR}, \text{DR} \rightarrow TA_L$$
$$\text{PC} + 2 \rightarrow \text{AR}, 0 \rightarrow \text{WR}, \text{DR} \rightarrow TA_H$$
$$\text{TA} \rightarrow \text{PC}$$

- další registry: B, C, D, E, H, L (8bitové)
- instrukce přesunu mezi registry:
  MOV r1,r2 $r_i = \{A,B,C,D,E,H,L\}$ r1 $\leftarrow$ r2
  kódování - 1 bajt (kombinace registrů je součástí operačního znaku)
- Fáze **MOV r1,r2**

  PC $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ IR
  r2 $\rightarrow$ r1
  PC + 1 $\rightarrow$ PC

Aritmetické instrukce

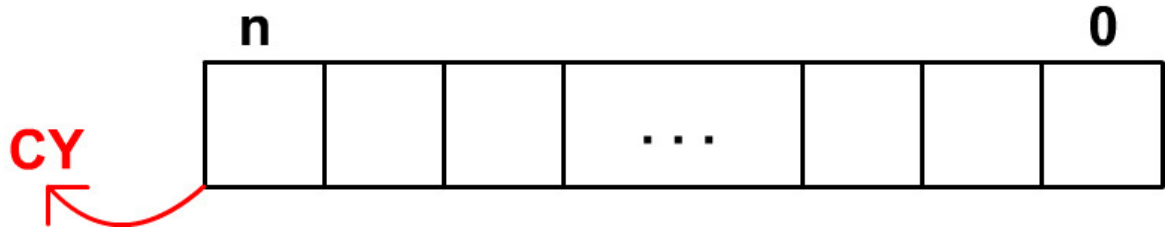
- Fáze instrukce **INR r** (Increment Register)
  $PC \rightarrow AR$, $0 \rightarrow WR$, $DR \rightarrow IR$
  $r + 1 \rightarrow r$
  $PC + 1 \rightarrow PC$
- Fáze instrukce **ADD r** (Add Register to A)
  $PC \rightarrow AR$, $0 \rightarrow WR$, $DR \rightarrow IR$
  $A + r \rightarrow A$
  $PC + 1 \rightarrow PC$
- Fáze instrukce **CMA** (Complement A = inverze všech bitů)
  $PC \rightarrow AR$, $0 \rightarrow WR$, $DR \rightarrow IR$
  $\overline{A} \rightarrow A$
  $PC + 1 \rightarrow PC$

Příznakový registr F procesoru I8080

Z (Zero)
- = 1 při nulovém výsledku operace
- = 0 při nenulovém

S (Sign) Kopie znaménkového bitu výsledku operace

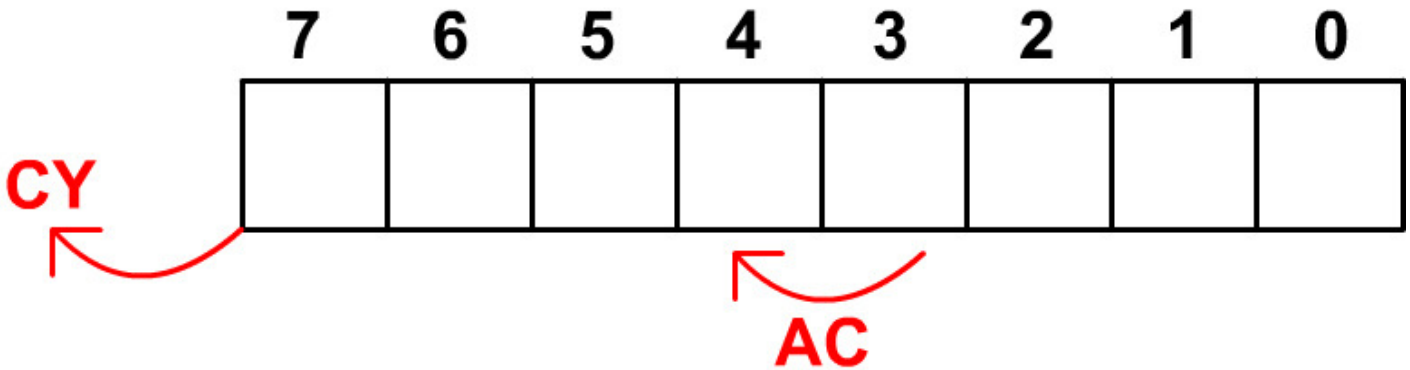
CY (Carry) Kopie bitu přenášeného z nejvyššího řádu výsledku operace



Příznakový registr F procesoru I8080

P (Parity)
- = 1 při sudé paritě výsledku
- = 0 při liché paritě výsledku

AC (Auxilary Carry) přenos mezi bitem 3 a 4 výsledku



Příznaky

Příznaky **nastavují** instrukce: ADD, INR (INR nenastavuje CY)
Příznaky **nemění** instrukce: LDA, STA, JMP, MOV, CMA

- Fáze instrukce **CMP r** (Compare Register with A)
  PC $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ IR
  A - r $\rightarrow$ nastavení příznaků
  PC + 1 $\rightarrow$ PC

Podmíněné skoky

- tj. skoky podle obsahu příznakového registru
- Vzor instrukce: Jpodmínka adresa

- PC $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ IR
  if podmínka then
  PC + 1 $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ TA_L
  PC + 2 $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ TA_H
  TA $\rightarrow$ PC
  else
  PC + 3 $\rightarrow$ PC
  fi

Instrukce

JC	CY=1
JNC	CY=0
JZ	Z=1
JNZ	Z=0
JP	S=0
JM	S=1

Příklady

- X ... 100h
- Y ... 101h

$X := X + Y;$

```
LDA 100h
MOV B,A
LDA 101h
ADD B
STA 100h
```

$X := X - Y;$

```
LDA 100h
MOV B,A
LDA 101h
CMA
INR A
ADD B
STA 100h
```

Příklady

if X=Y then ANO else NE;

```
    LDA 100h
    MOV B,A
    LDA 101h
    CMP B
    JNZ NE
ANO:
    ...
    JMP VEN
NE:
    ...
VEN:
```

if X<Y then ANO else NE;

```
    LDA 101h
    MOV B,A
    LDA 100h
    CMP B       ; X-Y
    JP NE
ANO:
    ...
    JMP VEN
NE:
    ...
VEN:
```

Odečítat X-Y nebo Y-X ?

	X < Y		**X-Y**	Y-X
	3	5	**-2**	2
ANO	3	4	**-1**	1
NE	3	3	**0**	0
	3	2	**1**	-1
	3	1	**2**	-2

Příklady

if X<=Y then ANO else NE;

```
    LDA 100h
    MOV B,A
    LDA 101h
    CMP B       ; Y-X
    JM NE
ANO:
    ...
    JMP VEN
NE:
    ...
VEN:
```

while i>=X do BLOK;

```
102h i
        ...
OPAKUJ: LDA 100h
        MOV B,A
        LDA 102h
        CMP B       ; i-X
        JP BLOK
        JMP KONEC
BLOK:
        ...
        JMP OPAKUJ
KONEC:
```

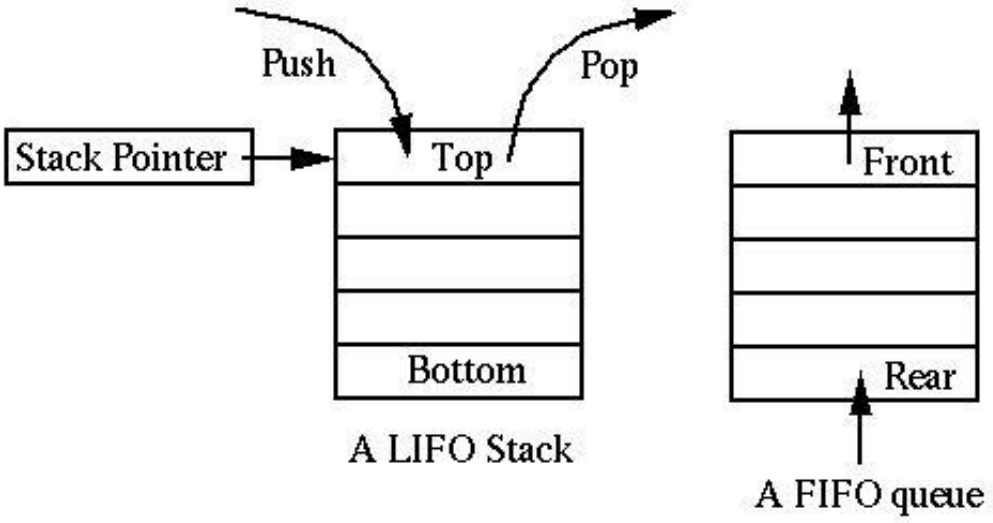
Uložení instrukcí v paměti

- for i:= 1 to X do B;

0FFh	1	
100h	X	
102h	i	
...		
...		
200h	LDA 0FFh	
203h	STA 102h	; i:= 1
206h	MOV B, A	; reg. B:= i
207h	LDA 100h	
20Ah	CMP B	; X - i
20Bh	JM 30Ah	
20Eh	blok B	
...		
...		
300h	LDA 102h	
303h	INR A	
304h	STA 102h	; i:= i + 1
307h	JMP 206h	
30Ah		

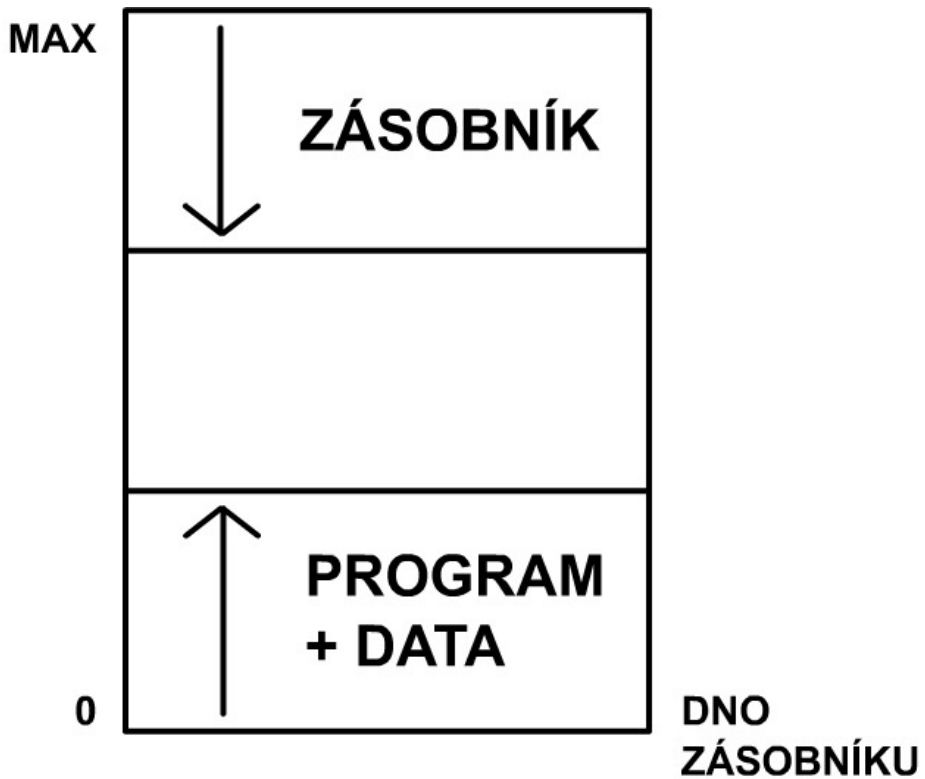
Zásobník

- Struktura Last - in, First - out (LIFO)
- Umístěn kdekoli v operační paměti



Zásobník roste shora dolů

Zásobník roste od vyšších adres k nižším:



Zásobník

- Registr SP Stack Pointer (16bitový)
  Plnění SP instrukcí LXI SP,hodnota Load Immediate
  Fáze instrukce:
  PC $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ IR
  PC + 1 $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ TA_L
  PC + 2 $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ TA_H
  TA $\rightarrow$ SP
  PC + 3 $\rightarrow$ PC

Práce se zásobníkem

- Instrukce:

  PUSH B | D | H | PSW

  POP B | D | H | PSW

- Fáze instrukce **PUSH B|D|H|PSW**
  PC $\rightarrow$ AR, 0 $\rightarrow$ WR, DR $\rightarrow$ IR
  SP - 1 $\rightarrow$ AR, B | D | H | A $\rightarrow$ DR, 1 $\rightarrow$ WR
  SP - 2 $\rightarrow$ AR, C | E | L | FI $\rightarrow$ DR, 1 $\rightarrow$ WR
  SP - 2 $\rightarrow$ SP
  PC + 1 $\rightarrow$ PC
- FI (Flags, příznaky uspořádané do registru)

- Fáze instrukce **POP B|D|H|PSW**

  $PC \rightarrow AR$, $0 \rightarrow WR$, $DR \rightarrow IR$

  $SP \rightarrow AR$, $0 \rightarrow WR$, $DR \rightarrow C \mid E \mid L \mid FI$

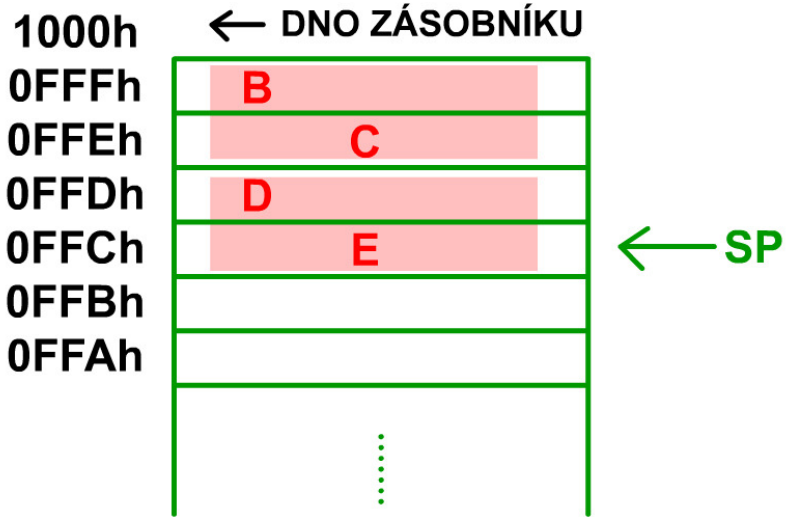
  $SP + 1 \rightarrow AR$, $0 \rightarrow WR$, $DR \rightarrow B \mid D \mid H \mid A$

  $SP + 2 \rightarrow SP$

  $PC + 1 \rightarrow PC$

Příklad

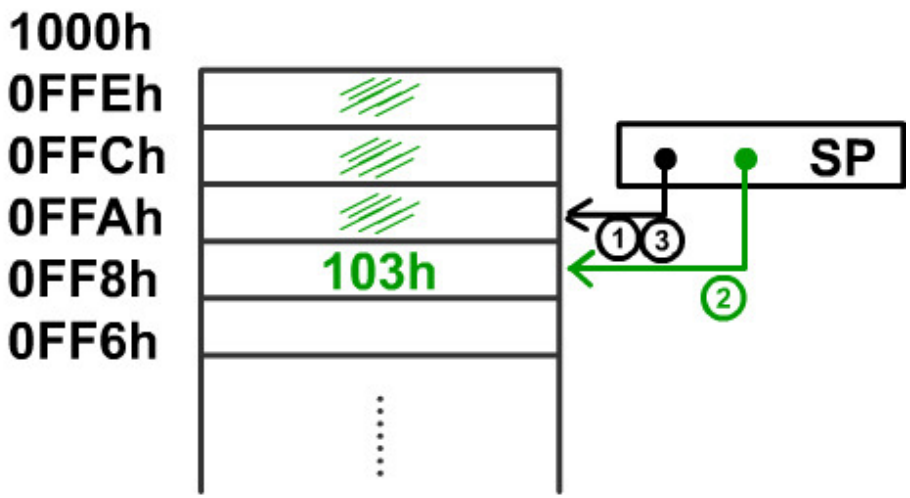
- LXI SP,1000h
  PUSH B
  PUSH D



- **Pozor, žádná kontrola podtečení !**

Zásobník a volání podprogramu

- Instrukce:
  - **CALL** adresa
  - **RET**
- Příklad:



- Fáze instrukce **CALL**

  $PC \rightarrow AR, 0 \rightarrow WR, DR \rightarrow IR$

  $PC + 3 \rightarrow TA$

  $SP - 1 \rightarrow AR, TA_H \rightarrow DR, 1 \rightarrow WR$

  $SP - 2 \rightarrow AR, TA_L \rightarrow DR, 1 \rightarrow WR$

  $SP - 2 \rightarrow SP$

  $PC + 1 \rightarrow AR, 0 \rightarrow WR, DR \rightarrow TA_L$

  $PC + 2 \rightarrow AR, 0 \rightarrow WR, DR \rightarrow TA_H$

  $TA \rightarrow PC$

- Fáze instrukce **RET**

  $PC \rightarrow AR, 0 \rightarrow WR, DR \rightarrow IR$

  $SP \rightarrow AR, 0 \rightarrow WR, DR \rightarrow TA_L$

  $SP + 1 \rightarrow AR, 0 \rightarrow WR, DR \rightarrow TA_H$

  $SP + 2 \rightarrow SP$

  $TA \rightarrow PC$

Instrukce nepřímého ...

LDAX 100h

STAX ...
JMPX ...

100h	**200h**
200h	**5**

A:= 5

TAX = (TAX_H, TAX_L)

DÚ: mikro-INSTRUKCE

Programování V / V operací

- Instrukce

OUT	zapíše obsah A na V/V sběrnici
IN	přečte obsah V/V sběrnice do A
START	zahájí V /V operaci
FLAG adresa	skok na adresu, není-li operace hotova

Příklady

- Přenos A_{100h} do výstupního zařízení

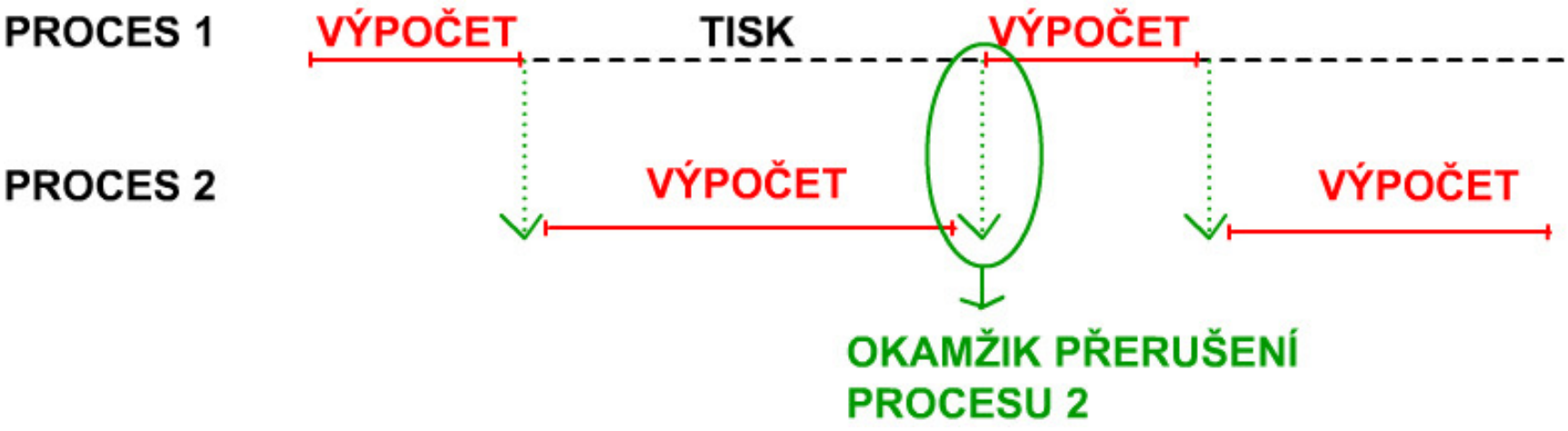
```
1000h   LDA 100h
1003h   OUT
1004h   START
1005h   FLAG 1005h
1008h
```

- Čtení vstupního zařízení a uložení do A_{100h}

```
1000h   START
1001h   FLAG 1001h
1004h   IN
1005h   STA 100h
1008h
```

- Pojem time-out

Multiprogramové zpracování



Přerušovací systém (Interrupt System)

- program (statický) vs. proces (dynamický)
- umožňuje přerušení běžícího procesu a aktivuje rutinu pro obsluhu přerušení

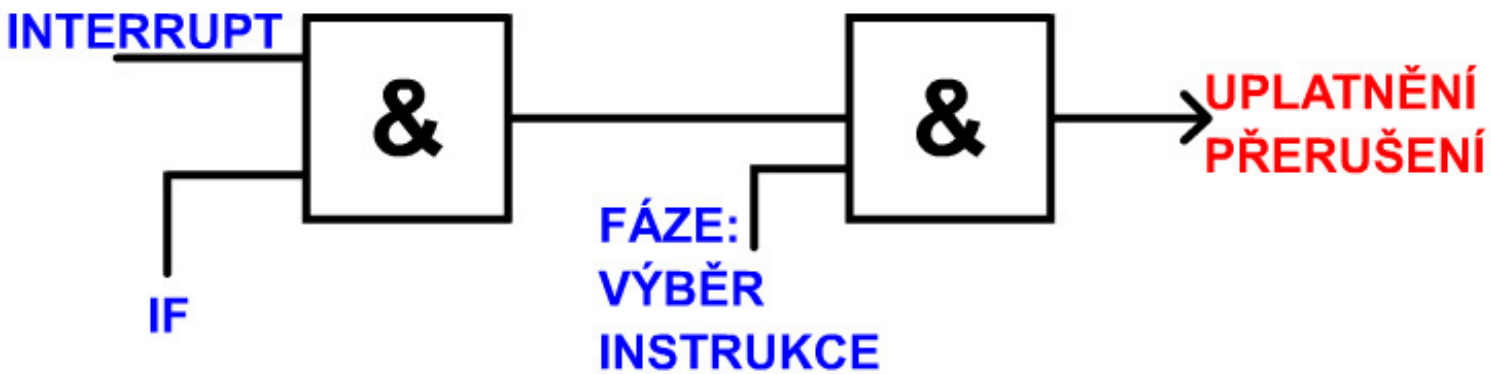
Činnost při přerušení:

1. Přerušení provádění procesu
2. Úklid PC, A, ...
3. Provedení obslužné rutiny
4. Obnovení PC, A .... a tím pokračování v provádění procesu

Kdy lze přerušit proces?

- pouze po provedení instrukce (nikoli během ní → instrukce musí dokončit všechny své fáze)
- je-li to povoleno (každý procesor má příznak, kterým se přerušení zakazuje a povoluje).
  Např. IF (Interrupt FLAG).
  Instrukce STI (přerušení povoleno, tj. IF:=1)
  Instrukce CLI (přerušení zakázáno, tj. IF:=0)

- procesor nelze přerušit bezprostředně po zahájení obsluhy předchozího přerušení
- přerušení se vyvolá signálem Interrupt (žádost o přerušení)



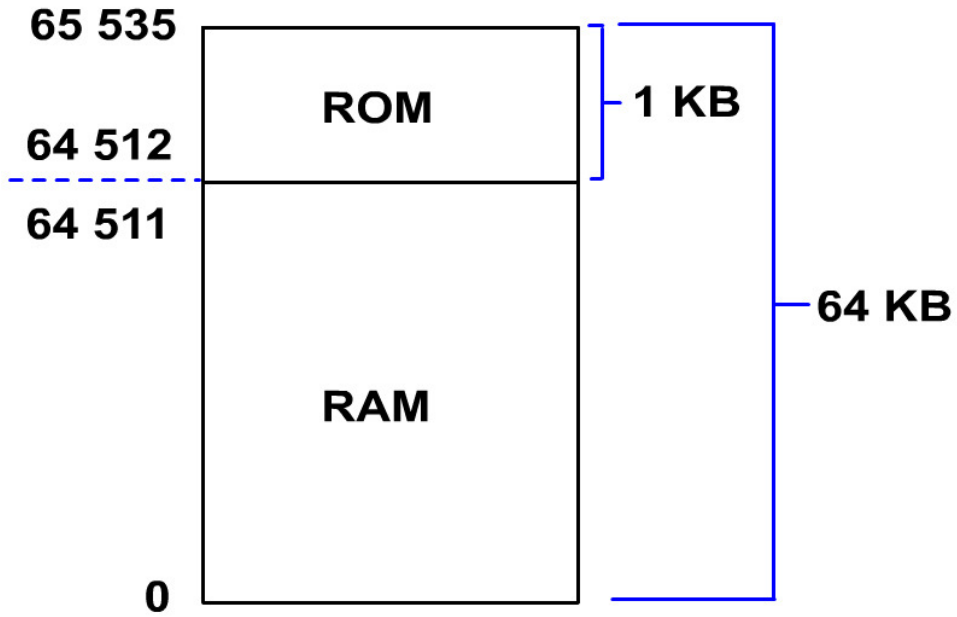
- Při přerušení se uplatní tyto fáze:
  PC $\rightarrow$ TA
  SP - 1 $\rightarrow$ AR, $TA_H \rightarrow$ DR, 1 $\rightarrow$ WR
  SP - 2 $\rightarrow$ AR, $TA_L \rightarrow$ DR, 1 $\rightarrow$ WR
  SP - 2 $\rightarrow$ SP
  0 $\rightarrow$ IF
  adresa programu pro obsluhu přerušení $\rightarrow$ PC

Příklad konstrukce programu pro obsluhu přerušení

100h	PUSH PSW	úklid registru A a příznaků
101h	PUSH B	úklid registrů B a C
102h	PUSH D	úklid registrů D a E
103h	PUSH H	úklid registrů H a L
104h	...	obsluha přerušení
...	...	
...	POP H	obnovení registrů H a L
...	POP D	obnovení registrů D a E
...	POP B	obnovení registrů B a C
...	POP PSW	obnovení registru A a příznaků
...	STI	povolení přerušení
...	RET	návrat do přerušeného procesu

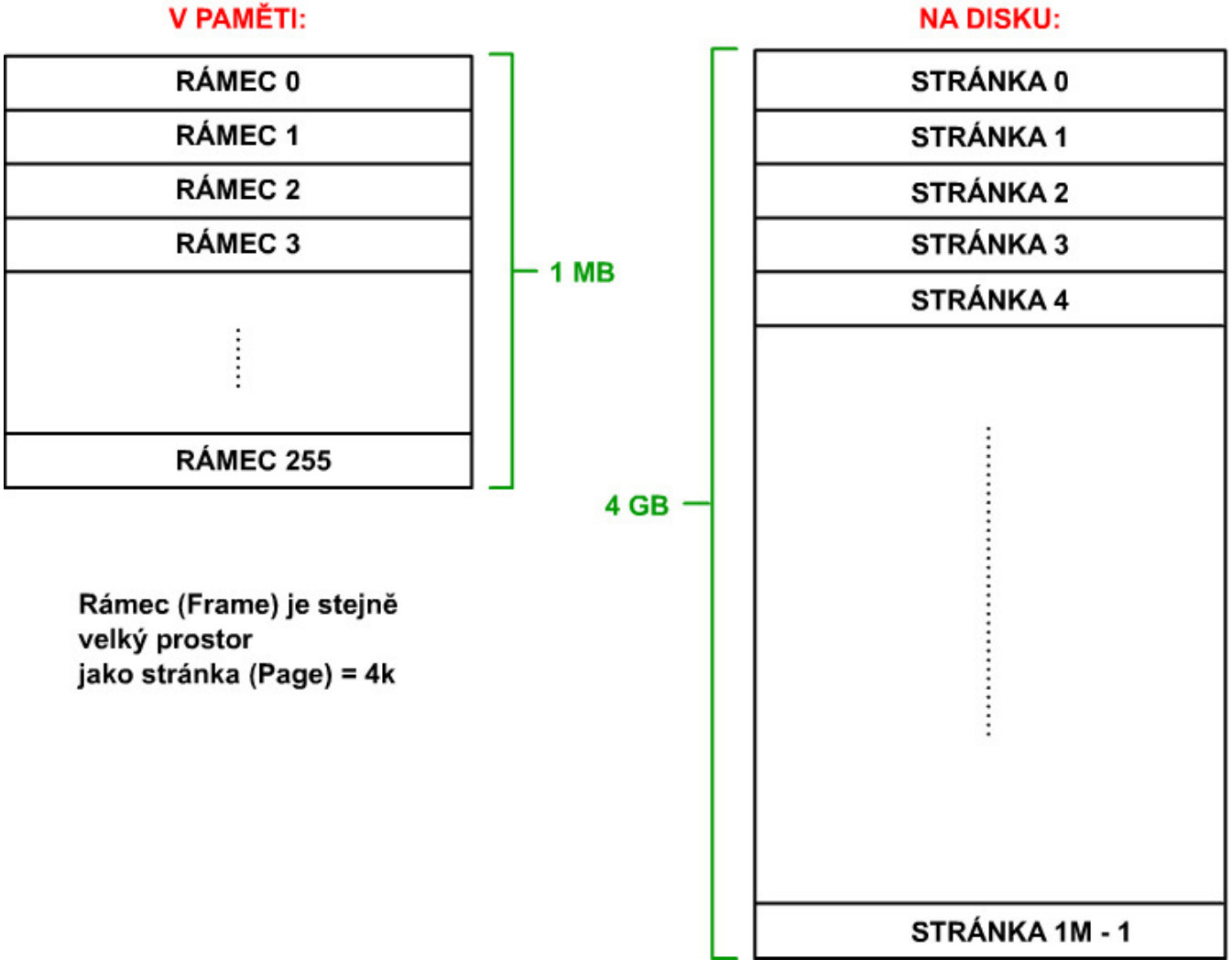
Signál RESET

- Nastavení počítače do počátečních podmínek a předání řízení zaváděcímu programu v permanentní paměti
- Příklad: Rozdělení paměti 'našeho' pomyslného počítače:



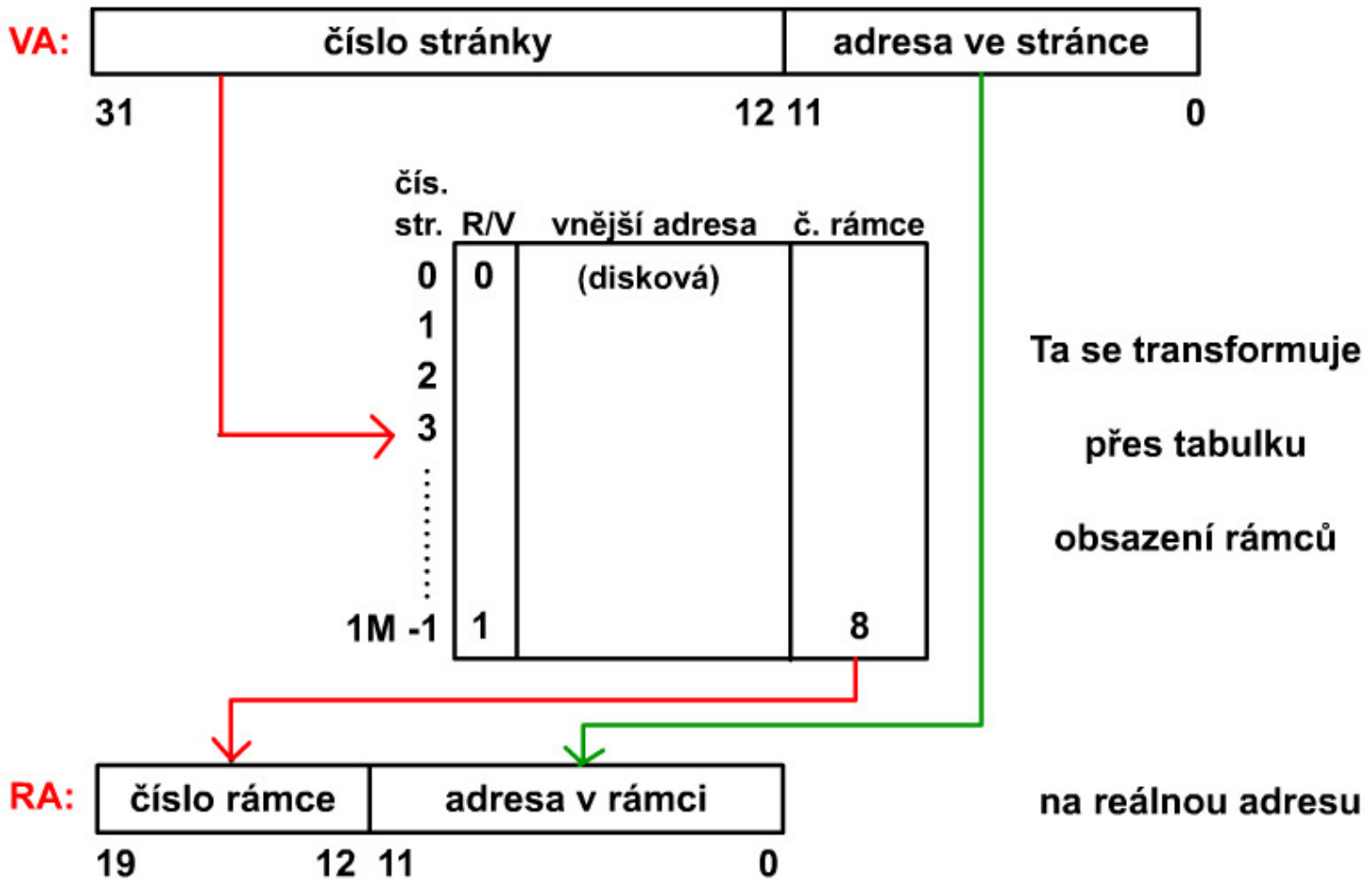
- Signál Reset se uplatní kdykoli - tj. i uvnitř fází instrukce
- **Fáze RESET:**
  - 0 $\rightarrow$ IF (zakázání přerušení)
  - 64512 $\rightarrow$ PC (skok do ROM)
- **Činnosti po zapnutí počítače:**
  1. vyčkání asi 1s (doba náběhu a ustálení zdroje)
  2. generování signálu RESET

Virtuální paměť



Virtuální paměť

- Každý odkaz na paměť obsahuje virtuální adresu:



Algoritmus LRU - Least Recently Used

Výběr nejdéle nepoužívané položky:

1. Ve VP vybavit každý blok čítačem, který se při:
   - volání daného bloku nuluje
   - volání jiného bloku inkrementuje o jedničku

V případě potřeby se vyřadí blok s nejvyšší hodnotou

bloky:

1	2	3	4
1	0	1	1
2	1	0	2
3	2	0	3
4	3	1	0

volání:

bl. 2

bl. 3

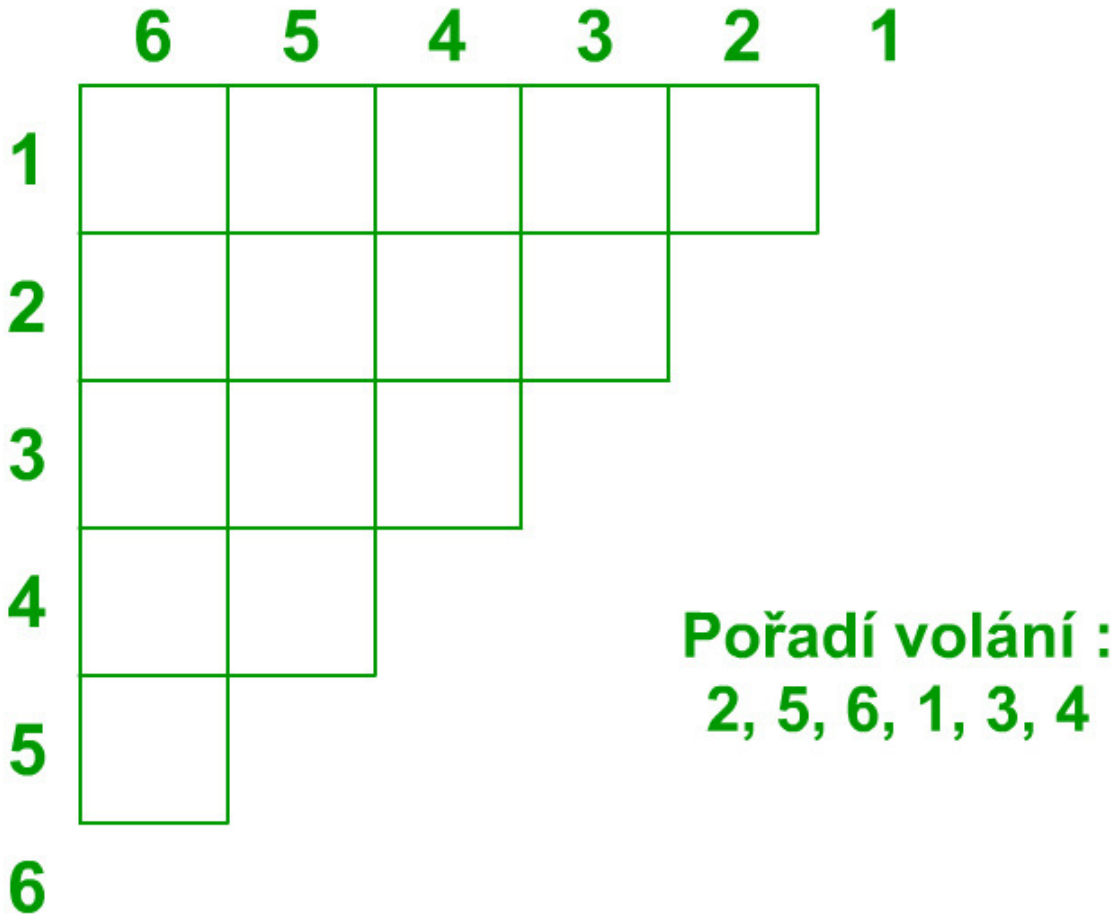
bl. 3

bl. 4

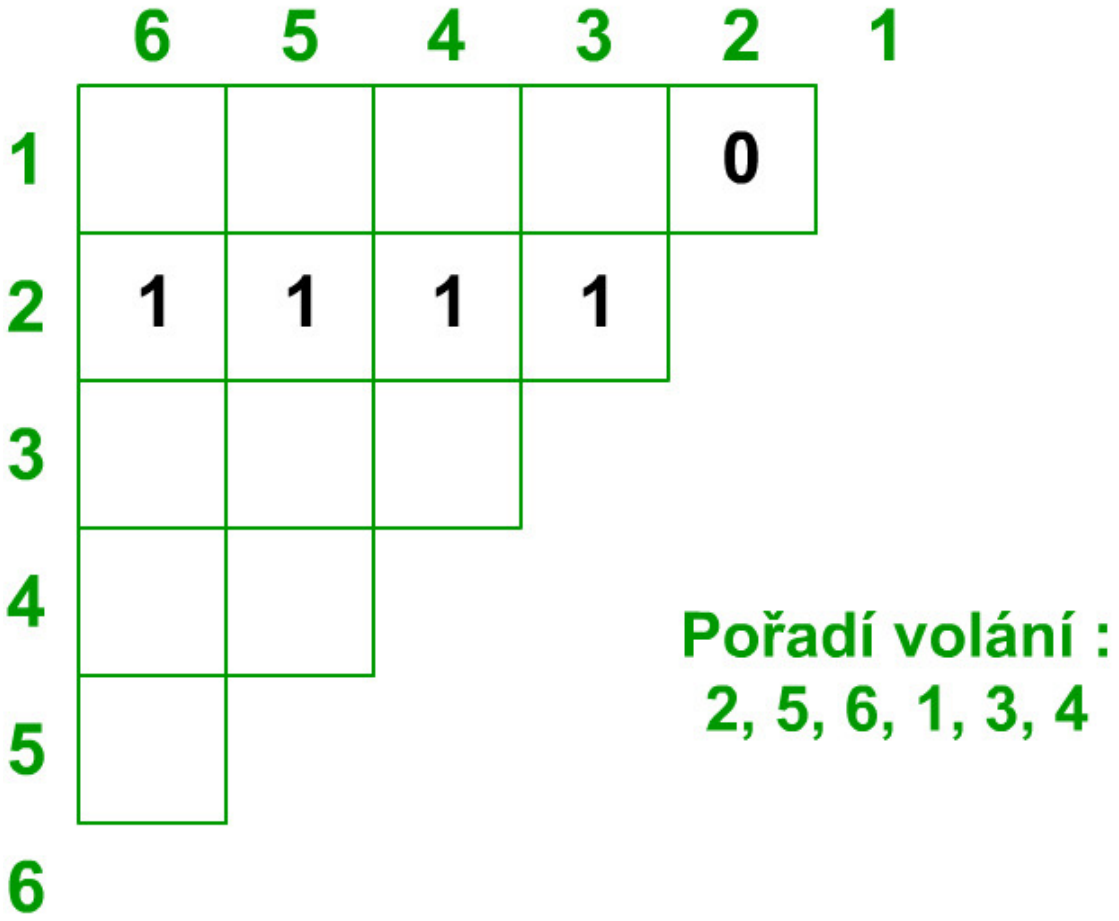
Algoritmus LRU

2. Pomocí neúplné matice s prvky nad hlavní diagonálou
   - každý prvek je jednobitová pamět
   - pří volání bloku i se:
     - jedničkuje i -tý řádek
     - nuluje i -tý sloupec
   - nejdéle nepoužité paměťové místo má:
     - v řádku nuly
     - ve sloupci jedničky

Realizace LRU



Realizace LRU



Realizace LRU

	6	5	4	3	2	1
1		0			0	
2	1	0	1	1		
3		0				
4		0				
5	1					
6						

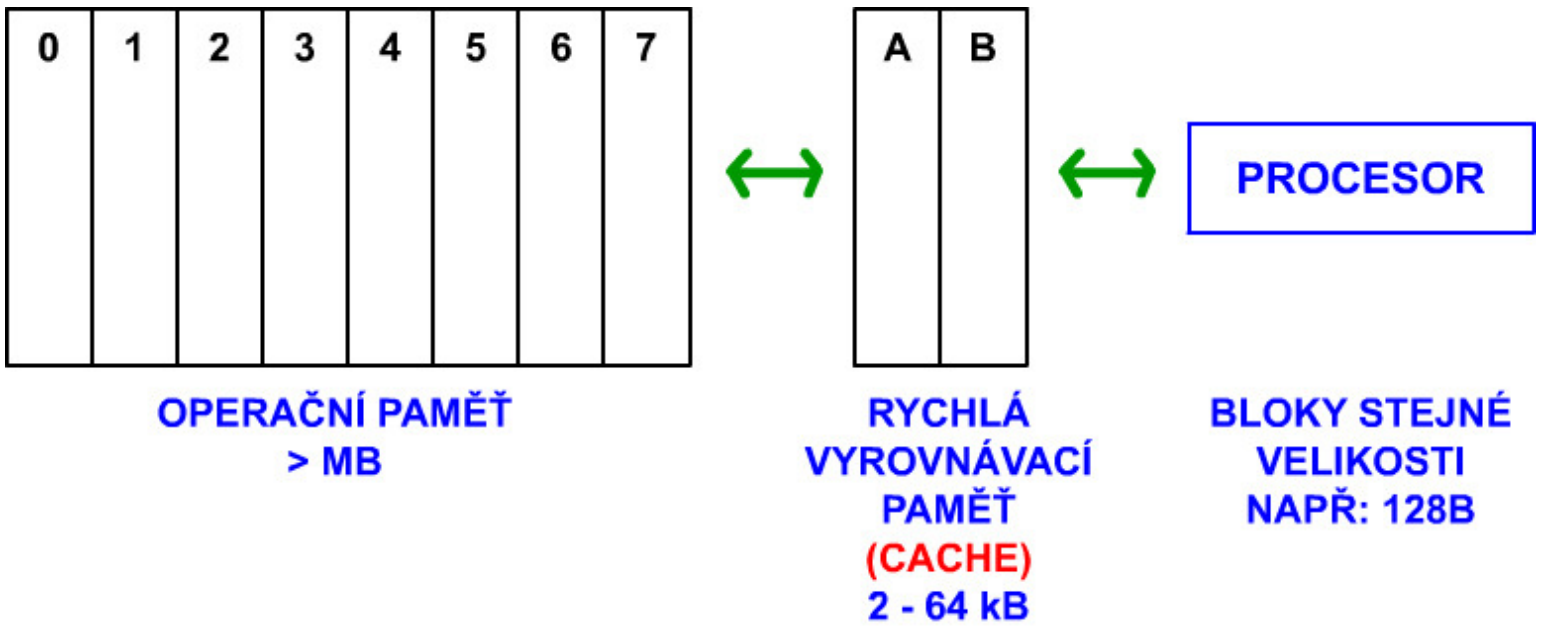
Pořadí volání :
2, 5, 6, 1, 3, 4

Realizace LRU

	6	5	4	3	2	1
1	1	1	0	0	1	
2	0	0	0	0		
3	1	1	0			
4	1	1				
5	0					
6						

Pořadí volání :
2, 5, 6, 1, 3, 4

Vyrovnávací (cache) paměť, použití LRU

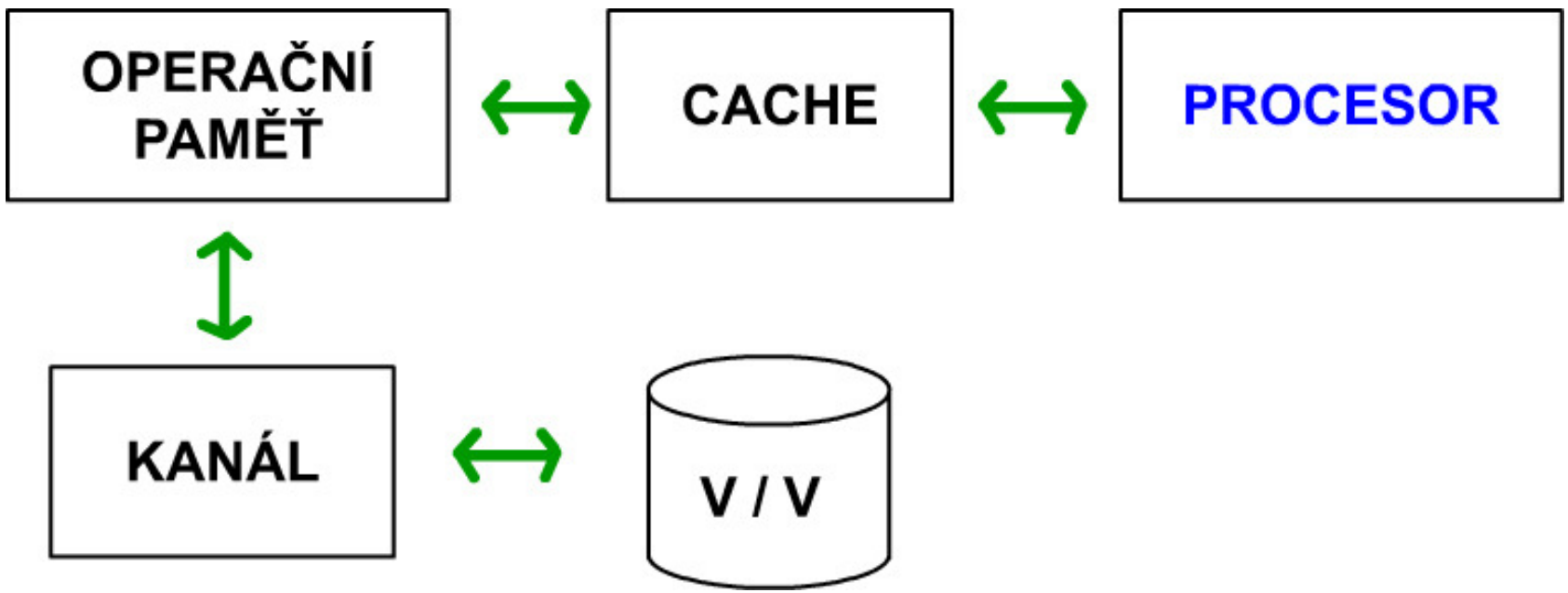


- Není nutné vždy přepisovat blok z VP zpět do OP.
- Který blok při zaplnění VP vyhodit? (použití LRU)

Jedna paměť, jedna cache a dva různé přístupy

V cache může být nevalidní informace, pokud je do paměti přístup jinou cestou, než přes cache:

- Napojení OP na VP a na kanál:



- V multiprocesorových systémech při sdílení jedné paměti více procesory.

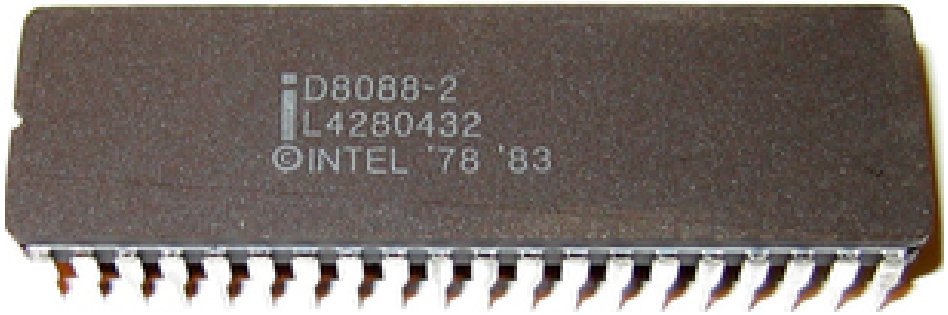
Procesor Intel 8086 a 8088

Procesor 8086

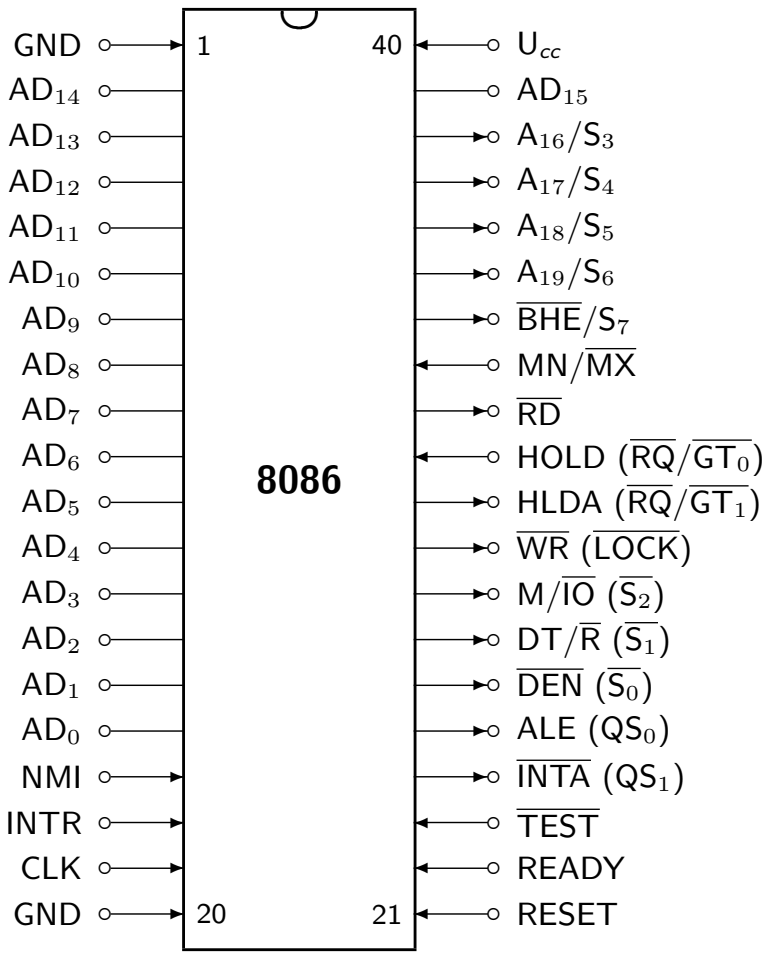
- 16bitový procesor
- 1978 – 1982
- základní procesor řady INTEL x86
- frekvence max. 10 MHz

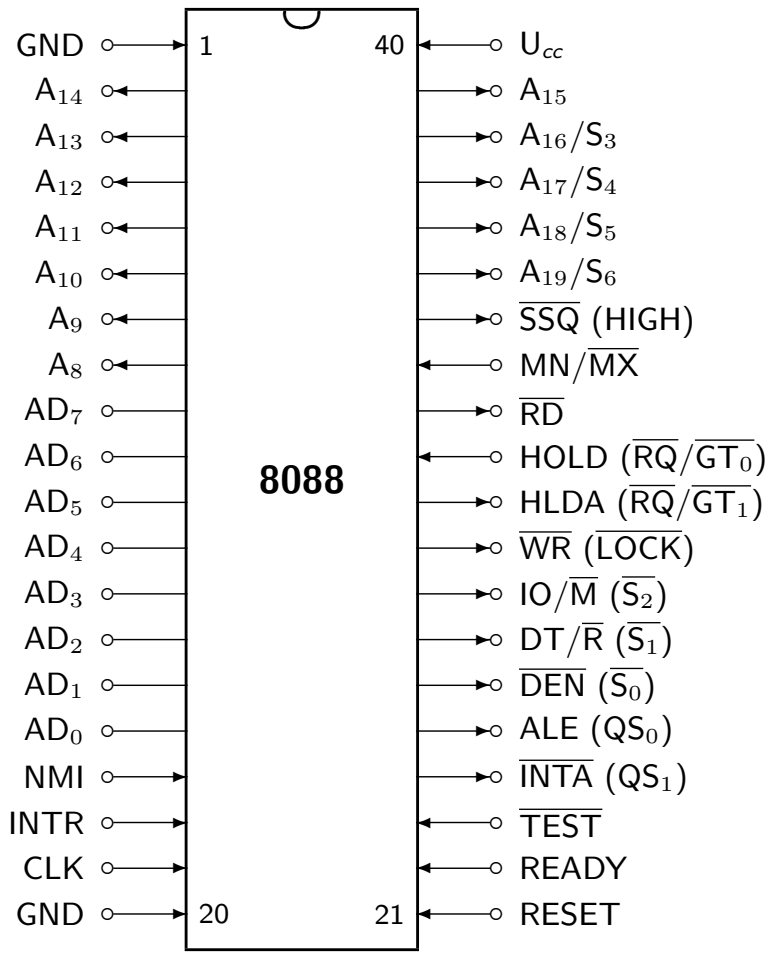
Procesor 8088

- 16bitový procesor do 8bitového prostředí
- 1979 – 1982



Zapojení procesorů 8086/88

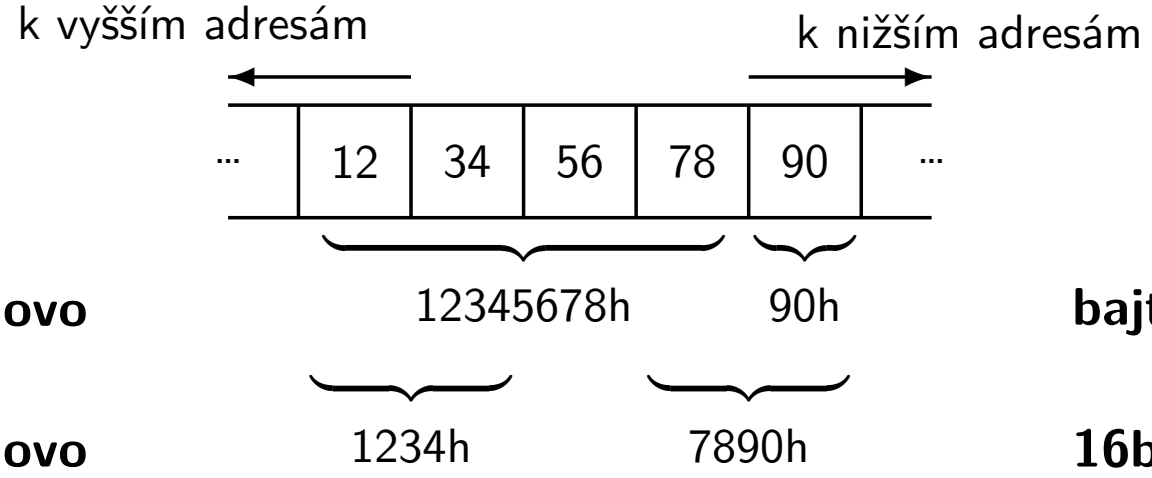




INTR	Signál žádosti o maskovatelné přerušení.
$\overline{\text{TEST}}$	Signál testovatelný instrukcí WAIT. Při $\overline{\text{TEST}}$=L program pokračuje další instrukcí.
NMI	Signál nemaskovatelného přerušení.
RESET	Signál okamžitě ukončující aktivitu CPU a předávající řízení instrukci na adrese 0FFFF0h.
$\overline{\text{LOCK}}$	Uzamčení sběrnice pro procesor, který nastavil $\overline{\text{LOCK}}$=L instrukčním prefixem LOCK.
M/$\overline{\text{IO}}$	Rozlišuje, zda adresa patří paměti nebo V/V v procesoru 8086.

Typy dat zpracovávané procesory Intel

Little-Endian (na nižší adrese nižší řád):



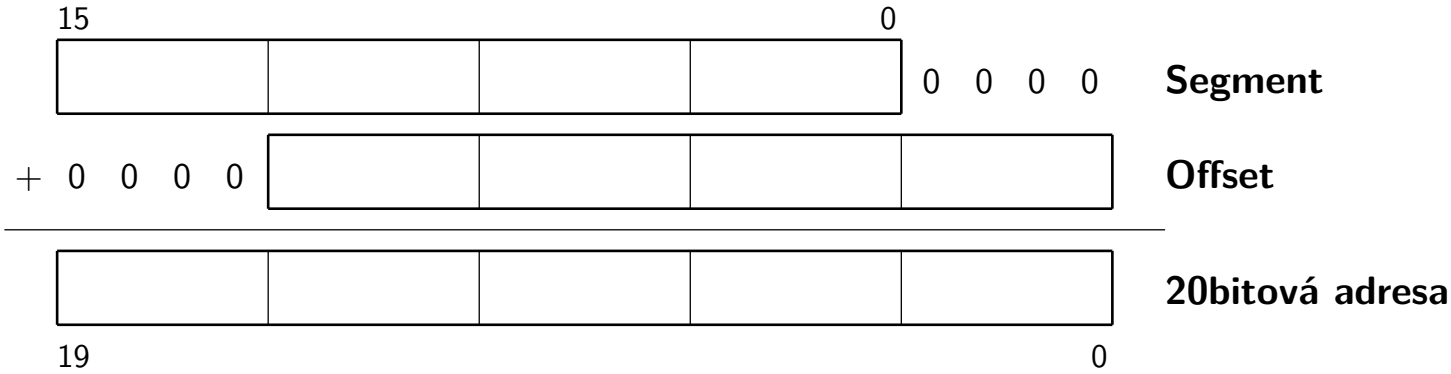
32bitové dvojslovo

bajt

16bitové slovo

16bitové slovo

Adresace paměti procesoru 8086



Adresu zapisujeme ve tvaru *segment : offset*.

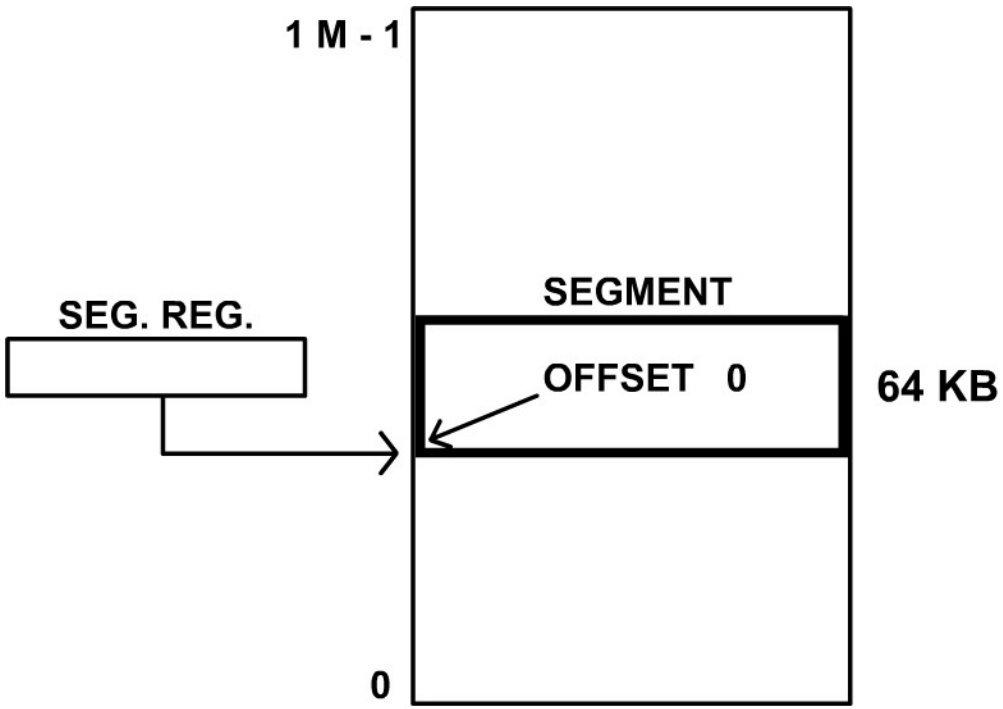
Zápis $01A5:0012_{16}$ představuje tedy dvacetibitovou adresu $01A62_{16}$.

Procesor 8086 pro uložení segmentu poskytuje čtyři 16bitové **segmentové registry**:

- **CS** (Code Segment) je určen pro výpočet adresy instrukce,
- **DS** (Data Segment) slouží pro výpočet adresy dat,
- **SS** (Stack Segment) se použije při přístupu k zásobníku a
- **ES** (Extra Segment) je může obsahovat pomocný datový segment.

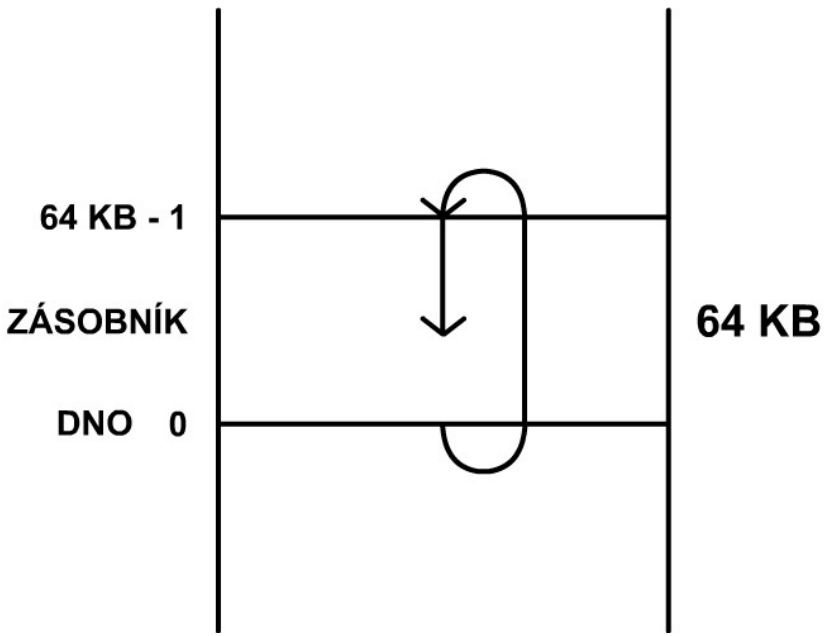
Umísťování procesu/segmentu do paměti

Do instrukcí typu 'LDA adresa' se na místo adresy vkládá offset. Segmentovým registrem se určuje, kde je segment umístěn v paměti.



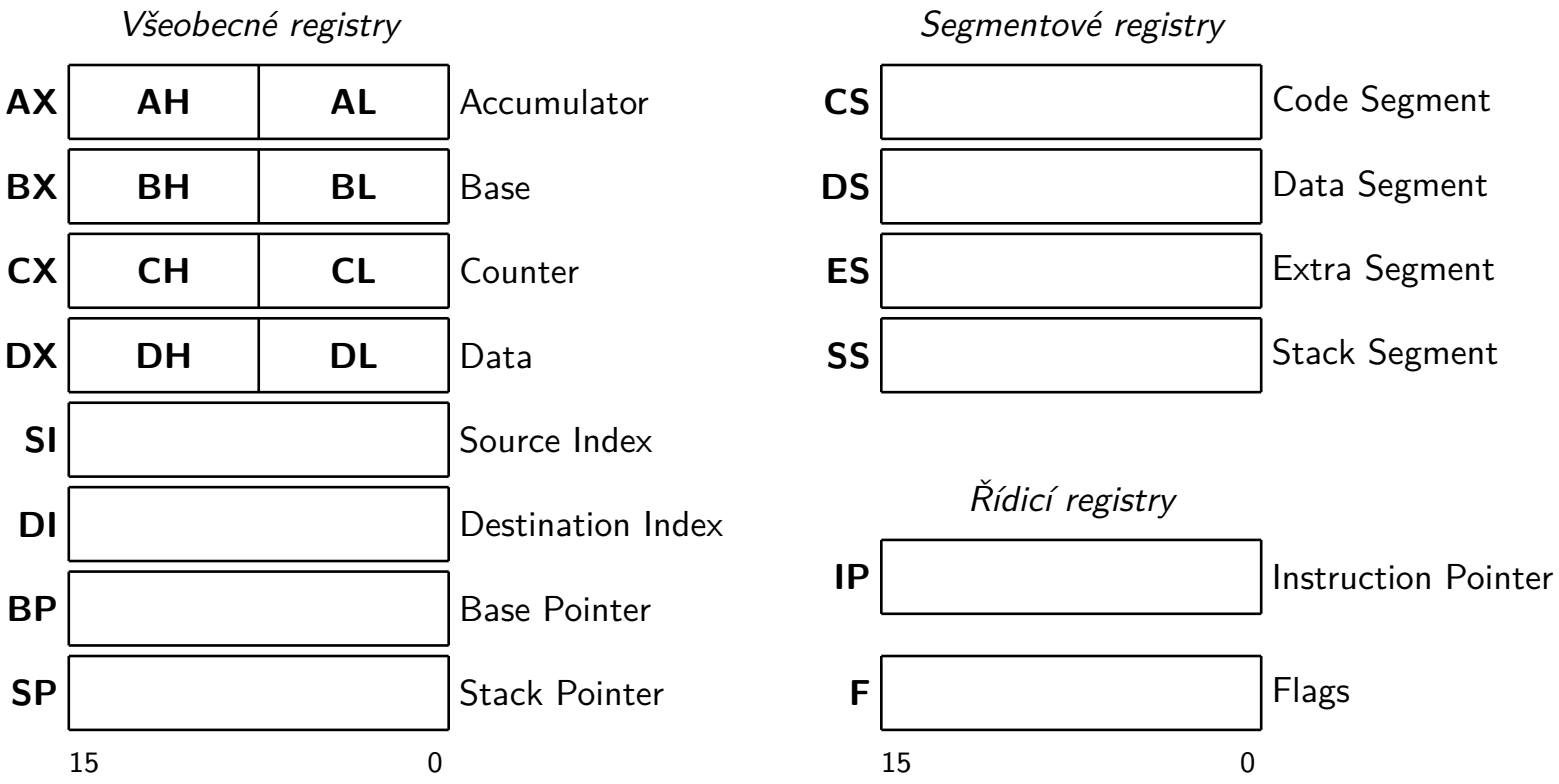
Zásobník v paměti

Instrukcemi PUSH/POP se mění pouze offset, nikoli segment. Zásobník proto „nevyteče“ ze 64KB segmentu.



Zásobník viz dále.

Registry procesoru 8086



Implicitní přiřazení segmentových registrů

Při přístupu k	*se použije registr*	*Operace*
instrukcím	**CS** (Code Segment)	Výběr operačního kódu nebo přímého operandu.
zásobníku	**SS** (Stack Segment)	Při všech přístupech k zásobníku nebo ve spojitosti s registrem BP.
datům	**DS** (Data Segment)	Při všech přístupech k datům v paměti vyjma zásobníku a přímých operandů. V řetězcových operacích segmentuje zdrojový operand.
alternativním datům	**ES** (Extra Segment)	V řetězcových operacích pro segmentování cílového operandu.

Registr s offsetem	Implicitně použitý segmentový registr
SP	SS
BP	SS
BX	DS
SI	DS
DI	DS (ES v řetězcových operacích)
BP v kombinaci s SI nebo DI	SS
BX v kombinaci s SI nebo DI	DS

Explicitní přiřazení segmentového registru offsetovému lze zadat např.:

```
MOV AH,CS:[BX]      Nepřímá adresa CS:BX (nikoli DS:BX)
ADC AH,ES:Adresa    Přímá adresa segmentovaná přes ES
```

Příznakový registr 8086

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
				OF	**DF**	**IF**	**TF**	**SF**	**ZF**		**AF**		**PF**		**CF**

CF (Carry Flag) obsahuje přenos z nejvyššího bitu, a to jak při práci s 8 nebo 16bitovým operandem.

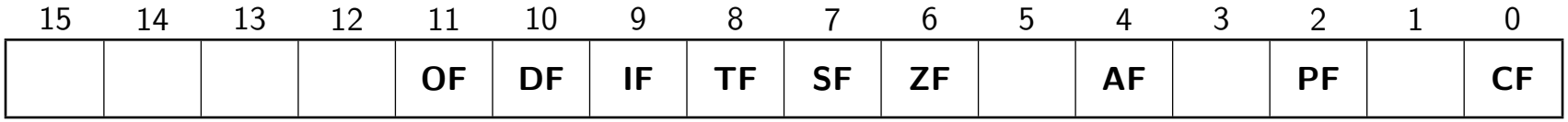
PF (Parity Flag) se nastaví na jedničku, pokud dolní osmice bitů výsledku právě provedené operace obsahuje sudý počet „1“ (sudá parita výsledku).

AF (Auxiliary Carry Flag) je rozšířením příznaku CF pro přenos přes hranici nejnižšího půlbajtu operandu (vždy z bitu 3 do 4 bez ohledu na šířku operandu). Má význam v BCD aritmetice.

ZF (Zero Flag) je nastaven při nulovém výsledku právě dokončené operace.

SF (Sign Flag) je kopií znaménkového bitu výsledku operace.

Příznakový registr 8086 - pokračování



OF (Overflow Flag) se nastaví na jedničku, pokud při právě dokončené operaci došlo k aritmetickému přeplnění (výsledek spadá mimo rozsah zobrazení).

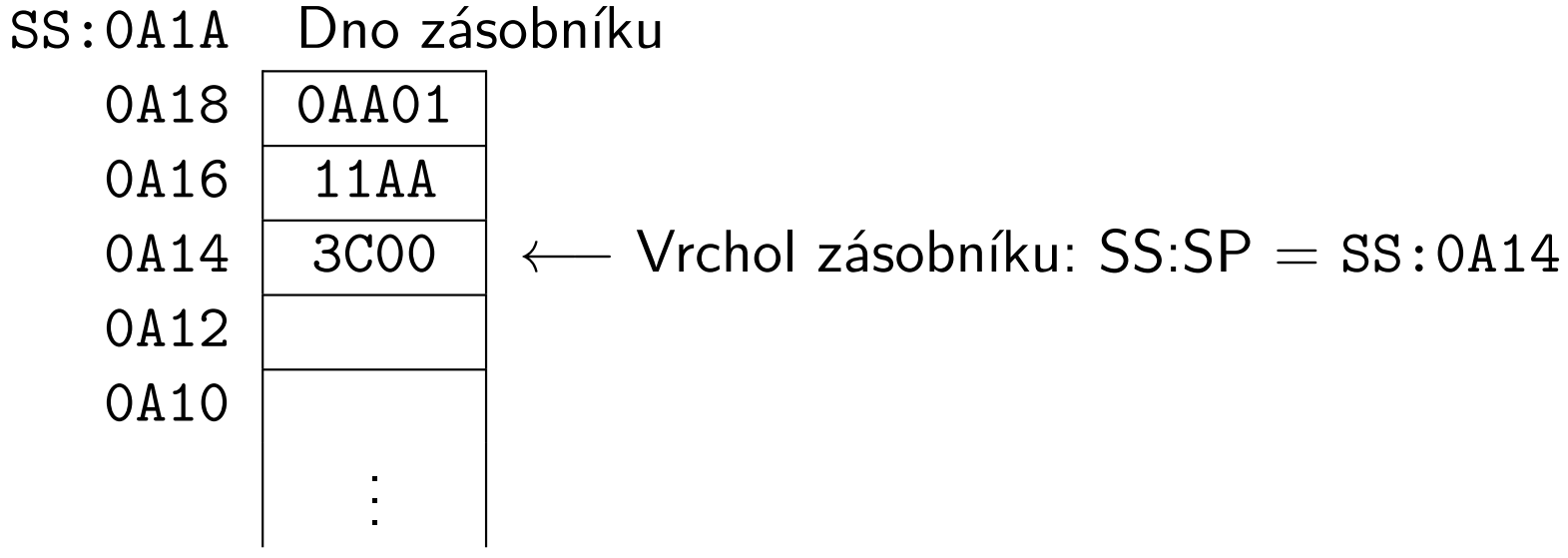
TF (Trap Flag) uvádí procesor do krokovacího režimu, ve kterém je po provedení první instrukce generováno přerušení (INT 1). Příznak lze nastavit pouze přes zásobník instrukcí IRET.

IF (Interrupt Enable Flag) nulový zabrání uplatnění vnějších maskovatelných přerušení (generovaných signálem INTR).

DF (Direction Flag) řídí směr zpracovávání řetězcových operací.

Zásobník

- Zásobník procesor implementuje jako strukturu LIFO kdekoli v operační paměti. Všechny odkazy na zásobník jsou segmentovány přes registr SS.
- Příklad: Dno zásobníku je na adrese `SS:0A1A`. Zásobník byl do současného stavu naplněn posloupností instrukcí, které zapsaly hodnoty: `0AA01`, `11AA`, `3C00`.


SS:0A1A
Dno zásobníku
0A18
0AA01
0A16
11AA
0A14
3C00
0A12
0A10
Vrchol zásobníku: SS:SP = SS:0A14

- Výběr a zápis do zásobníku řídí registr **SP** (Stack Pointer), který obsahuje adresu právě zapsané položky.

PUSH

Instrukce **PUSH** provede činnosti v následujícím pořadí:

1. sníží obsah SP o dvě
2. na adresu SS:SP uloží obsah 16bitového operandu.

POP

Instrukce **POP** provede tyto akce:

1. operand naplní 16bitovým obsahem adresy SS:SP
2. zvýší obsah SP o dvě

- Procesor 8086 nemá žádný prostředek, kterým by hlídal maximální mez naplnění zásobníku.

Přerušení v 8086

- **Vnější** (gen. technickými prostředky)
  - nemaskovatelná (signál NMI)
  - maskovatelná (signál INTR)
- **Vnitřní** (gen. programově)
  - instrukcí INT *n*
  - chybou při běhu programu

Vektor adres rutin obsluhujících přerušení

Adresa v paměti			Číslo přerušení
0:0000	*offset*	*segment*	INT 0
0:0004	*offset*	*segment*	INT 1
0:0008	*offset*	*segment*	INT 2
0:000C	*offset*	*segment*	INT 3
	⋮	⋮	
0:03FC	*offset*	*segment*	INT 0FFh

Každé přerušení provede akce v tomto pořadí:

- 1. do zásobníku se uloží registr příznaků (F),
- 2. vynulují se příznaky IF a TF,
- 3. do zásobníku se uloží registr CS,
- 4. registr CS se naplní 16bitovým obsahem adresy $n \times 4 + 2$,
- 5. do zásobníku se uloží registr IP,
- 6. registr IP se naplní 16bitovým obsahem adresy $n \times 4$.

Návrat do přerušeného procesu

Návrat do přerušeného procesu a jeho pokračování zajistí instrukce IRET, která provede činnosti v tomto pořadí:

- 1. ze zásobníku obnoví registr IP,
- 2. ze zásobníku obnoví registr CS,
- 3. ze zásobníku obnoví příznakový registr (F).

Srovnání návratu z přerušeného procesu

- „Náš“ procesor:

```
...
POP PSW
STI
RET
```

- Procesor 8086:

```
...
POP AX
IRET
```

Rezervovaná přerušení 8086

INT *n*	*Význam*
0	Celočíselné dělení nulou (Divide by Zero)
1	Krokovací režim (Single-Step)
2	Nemaskovatelná přerušení (NMI)
3	Ladící bod (Breakpoint Trap)
4	Přeplnění (Overflow Trap)

INT 0 při dělení nulou v instrukcích DIV a IDIV. Obsah CS:IP uložený do zásobníku ukazuje **za** (v 80286 a vyšších **na**) instrukci, která přerušení způsobila.

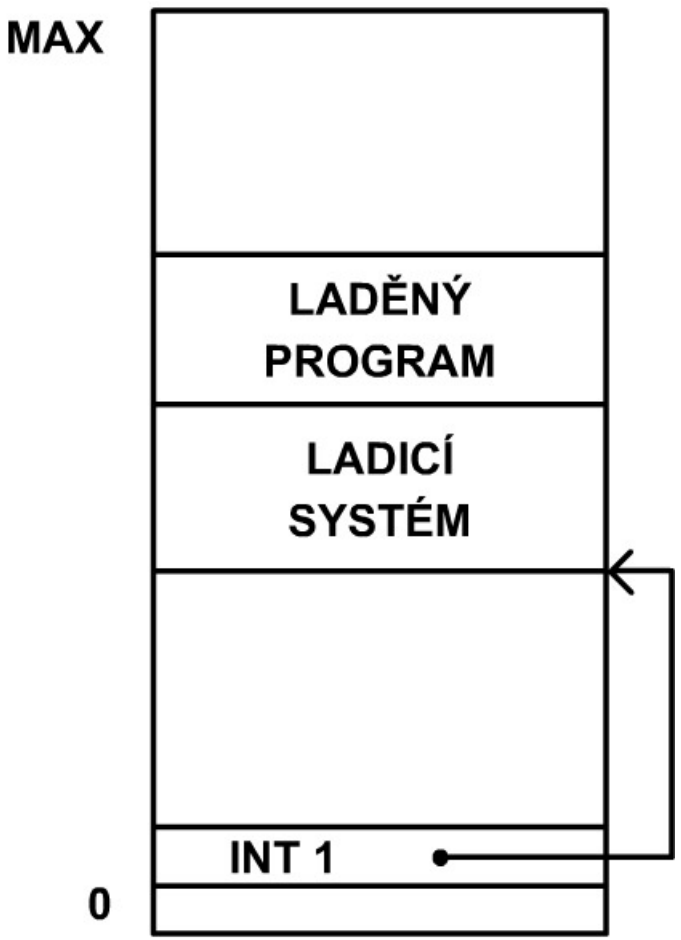
INT 1 po provedení instrukce, je-li TF=1.

INT 2 po přijetí signálu NMI (v 8086 pouze chyba parity v paměti), který nelze zakázat nulovou hodnotou příznaku IF.

INT 3 se používá společně s přerušením INT 1 v ladících systémech. Přerušení 03h se vygeneruje po dekódování speciální jednobajtové instrukce INT 3 (s operačním kódem 0CCh). Přerušení uloží do zásobníku obsah CS:IP ukazující na bajt bezprostředně za touto instrukcí.

INT 4 provede instrukce INTO (Interrupt on Overflow), je-li v okamžiku jejího dekódování nastaven příznak OF=1. CS:IP ukazuje na bajt za touto instrukcí.

Krokovací režim (TF=1)



Počáteční spuštění krokovacího režimu

```
MOV AX, 0x0100 ;nastavení TF=1
PUSH AX
MOV AX, segmentová část adresy 1. instrukce
PUSH AX
MOV AX, 0 ;offsetová část adresy 1. instrukce
PUSH AX
IRET
```

Pozn. IRET provede:

```
POP IP
POP CS
POP F
```

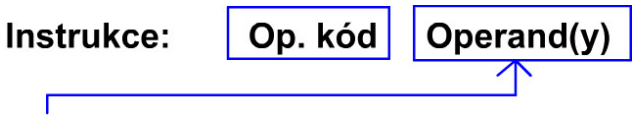
Počáteční nastavení procesoru

Procesor je inicializován aktivní úrovní signálu RESET.

Registr	*Obsah*
Příznakový registr	0
IP	0
DS, ES, SS	0
CS	0FFFFh

Tzn., že první instrukce, kterou bude procesor po inicializaci signálem RESET zpracovávat, je umístěna na adrese 0FFFF:0000h, tj. 0FFFF0h (15 bajtů od konce).

Adresovací techniky



		Příklad:
Registr		MOV AH,BL
Přímý operand		MOV AH,50
Přímá adresa	PROM	DB ?
(totožné s MOV AH,[PROM])		MOV AH,PROM
	nebo	MOV AH,DS:[101]
Nepřímá adresa		MOV AH,[BX]
	(SI, DI, SP, BP, BX)	
Bázovaná adresa		MOV AH,[BP+PROM]
	(BP, BX)	
Indexovaná adresa		MOV AH,[PROM+SI]
(SI, DI)	nebo	MOV AH, PROM[SI]
Báze + Index		MOV AH,[BX][DI]
(BP, BX + SI, DI)	nebo	MOV AH,[BP+DI]
Přímá + Báze + Index		MOV AH,PROM[BX][DI]
	nebo	MOV AH,[PROM+BX+DI]
	nebo	MOV AH,[PROM+BX+DI+1]

SEGMENT: PŘÍMÁ ADRESA + BÁZE + INDEX

Instrukce MOV

Instukce MOV příznaky nemění!!

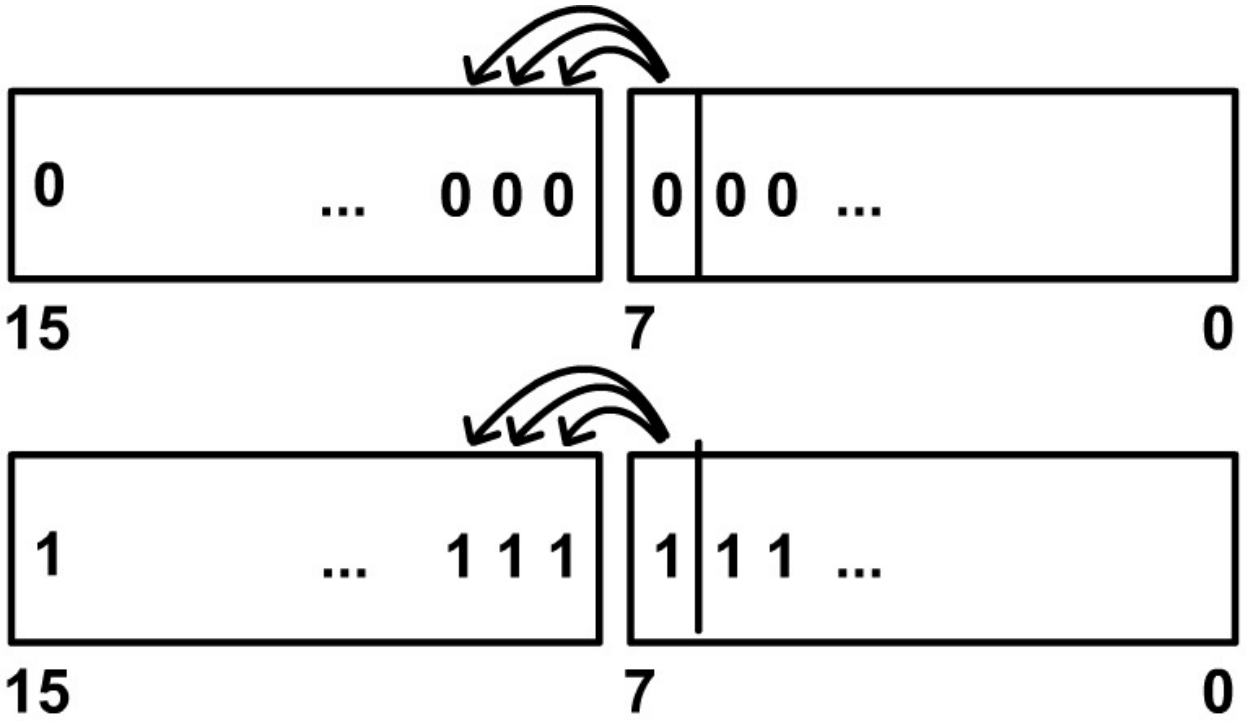
MOV r/m8,r8	MOV AL,BL	AL:=BL
	MOV Bajt,CH	Bajt:=CH
MOV r/m16,r16	MOV BX,CX	
MOV r8,r/m8		
MOV r16,r/m16		
MOV r/m16,segmentový registr	MOV AX,CS	
MOV segmentový registr,r/m16	MOV DS,AX	
	Nelze MOV CS,.. !!!	
MOV r/m8,imm8	MOV Bajt,10	
MOV r/m16,imm16		

Po instrukci MOV SS,... je po dobu trvání následující instrukce zakázáno přerušení !

Rozšíření s respektováním znaménka

Číslo z 8bitového registru rozšířit do 16bitového:

Znaménkový bit objektu, který se má rozšířit, se zkopíruje do všech bitů objektu, o který se rozšiřuje.



Aritmetické instrukce (celočíselné)

- ADD

*	*	*	*	*	*
O	S	Z	A	P	C

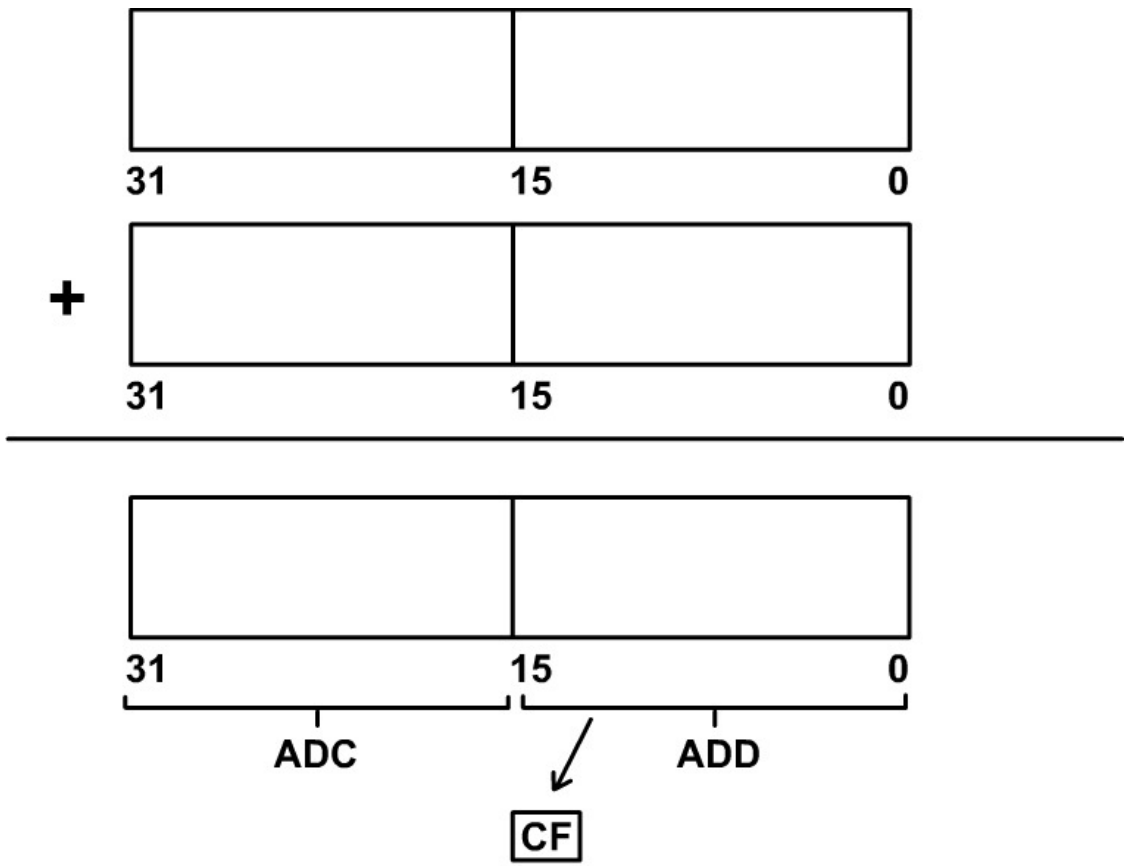
r/m8,imm8	ADD AL,80	AL:=AL+80
	ADD Bajt,-10	
r/m16,imm16	ADD CX,10000	
r/m16,imm8	ADD CX,10	←rozšíření s respektováním znaménka
r/m8,r8	ADD CH,CL	
r/m16,r16	ADD AX,BX	
r8,r/m8		
r16,r/m16		

- ADC – ADD WITH CARRY

  ... ADC AL,CL AL:=AL+CL+CF

Použití instrukce ADC

Instrukce ADC se používá na sčítání objektů, jejichž šířka je větší než běžně zpracovávaná šířka objektů.



Aritmetické instrukce (celočíselné)

- SUB – SUBTRACTION
  ... SUB AL,CL AL:=AL-CL
- SBB – SUBTRACTION WITH BORROW
  ... SBB AL,CL AL:=AL-CL-CF
- CMP – COMPARE
  ... CMP AL,CL F:=AL-CL
- INC – INCREMENT

*	*	*	*	*	
O	S	Z	A	P	C

INC r/m8 INC Bajt Bajt:=Bajt+1
INC r/m16 INC DX

Aritmetické instrukce (celočíselné)

- DEC – DECREMENT

  ... DEC Bajt Bajt:=Bajt-1

- NEG – DVOJKOVÝ DOPLNĚK

*	*	*	*	*	*
O	S	Z	A	P	C

  ... NEG Bajt Bajt:= -Bajt

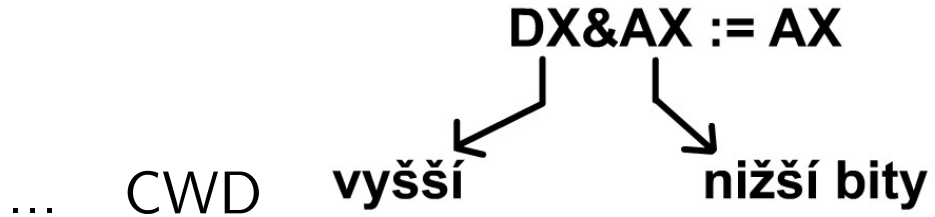
- CBW – CONVERT BYTE TO WORD

O	S	Z	A	P	C

  ... CBW AX:=AL se zachováním znaménka

Aritmetické instrukce (celočíselné)

- CWD – CONVERT WORD TO DOUBLEWORD



Aritmetické instrukce (celočíselné)

- IMUL – SIGNED MULTIPLICATION respektuje znaménka!

*	?	?	?	?	*
O	S	Z	A	P	C

IMUL r/m8	IMUL BL	AX:=AL * BL
	IMUL Bajt	AX:=AL * Bajt
IMUL r/m16	IMUL CX	DX&AX:=AX * CX
	IMUL Slovo	DX&AX:=AX * Slovo

- MUL – UNSIGNED MULTIPLICATION – Neuvažuje znaménkový bit, jinak stejné jako IMUL

Rozdíl mezi IMUL a MUL je jen ve zpracování horní poloviny výsledku (IMUL znaménkově rozšiřuje) a nastavování příznaků OF a CF.

Aritmetické instrukce (celočíselné)

- IDIV – SIGNED DIVIDE

O	S	Z	A	P	C
?	?	?	?	?	?

IDIV r/m8	IDIV BL	AL:=AX ÷ BL
		AH:=AX modulo BL
	IDIV Bajt	AL:=AX ÷ Bajt
		AH:=AX modulo Bajt
IDIV r/m16	IDIV CX	AX:=DX&AX ÷ CX
		DX:=DX&AX modulo CX
	IDIV Slovo	AX:=DX&AX ÷ Slovo
		DX:=DX&AX modulo Slovo

Je-li podíl větší než maximální rozsah zobrazení → INT 0.
Zbytek má stejné znaménko jako dělenec.

- DIV – UNSIGNED DIVIDE – Neznaménkové

Logické instrukce

- AND – logický součin po bitech

0	*	*	?	*	0
O	S	Z	A	P	C

kombinace parametrů	AND AL,7	AL:=AL $\wedge$ 7
viz „ADD“	AND Slovo,1FFFh	Slovo:=Slovo $\wedge$ 1FFFh

- OR – logický součet

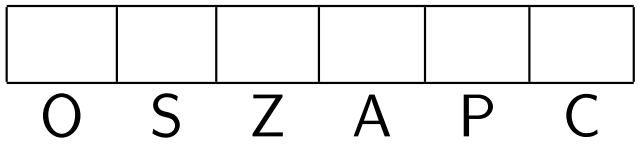
  OR AL,7 AL:=AL $\vee$ 7

- XOR – nonekvivalence

  XOR AL,7 AL:=AL $\oplus$ 7

Logické instrukce

- NOT – inverze bitů (jedničkový doplněk)
  - příznaky nemění



NOT r/m 8	NOT AH	AH:= $\overline{AH}$
	NOT Bajt	Bajt:= $\overline{Bajt}$
NOT r/m16	NOT SI	SI:= $\overline{SI}$
	NOT Slovo	Slovo:= $\overline{Slovo}$

Logické instrukce

- TEST – LOGICAL COMPARE

0	*	*	?	*	0
O	S	Z	A	P	C

TEST r/m8,imm8

TEST r/m16,imm16

TEST r/m8,r8

TEST r/m16,r16

TEST AL,7 F:=AL ∧ 7

TEST Bajt,15 F:=Bajt ∧ 15

AND, OR, XOR ..... r/m16,imm8 ..... znaménkové rozšíření

Rotace

- ROL – ROTATE LEFT

ROL r/m8,1
ROL r/m8,CL
ROL r/m16,1
ROL r/m16,CL

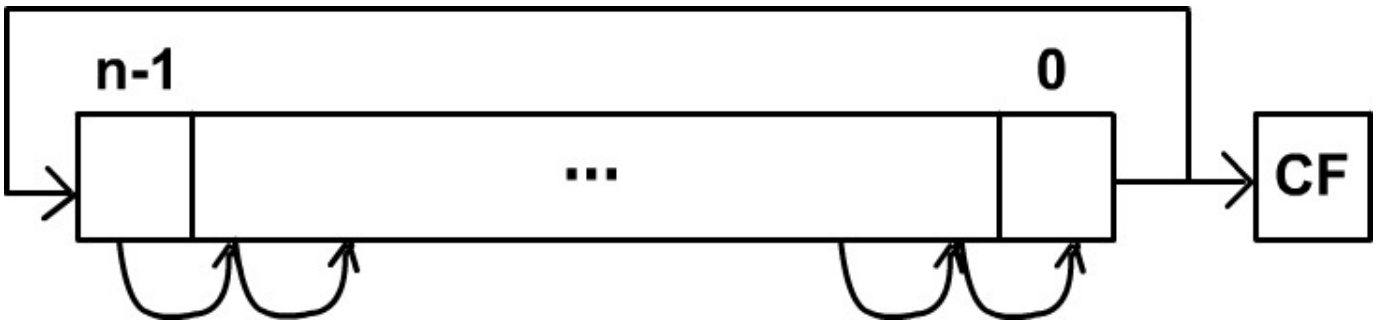
8086 : CL neomezeno

286,.. : CL $\wedge$ 1Fh

- OF je definováno pouze při rotaci o 1 bit:
- ROL: OF:=CF $\oplus$ bitn-1
- tj. OF se nastaví, pokud se hodnota CF nerovná novému nejvyššímu bitu.

Rotace

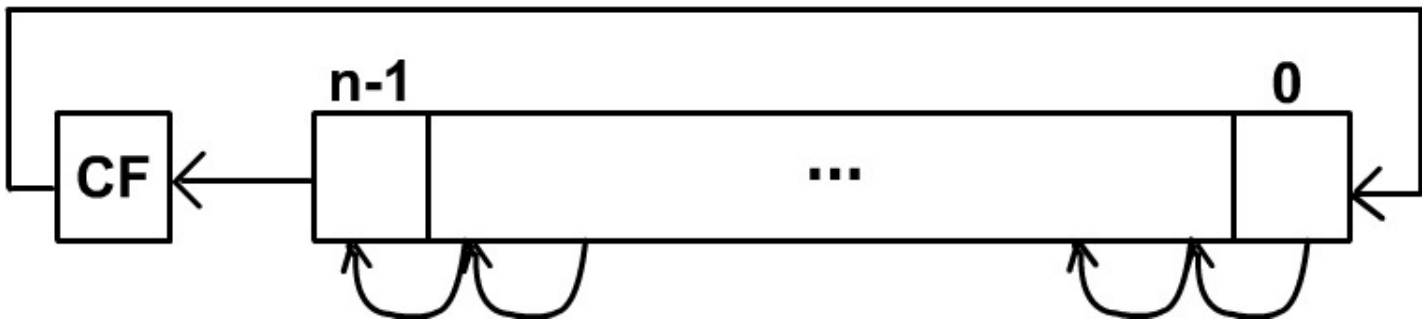
- ROR – ROTATE RIGHT



ROR: OF:=bitn-1 $\oplus$ bitn-2

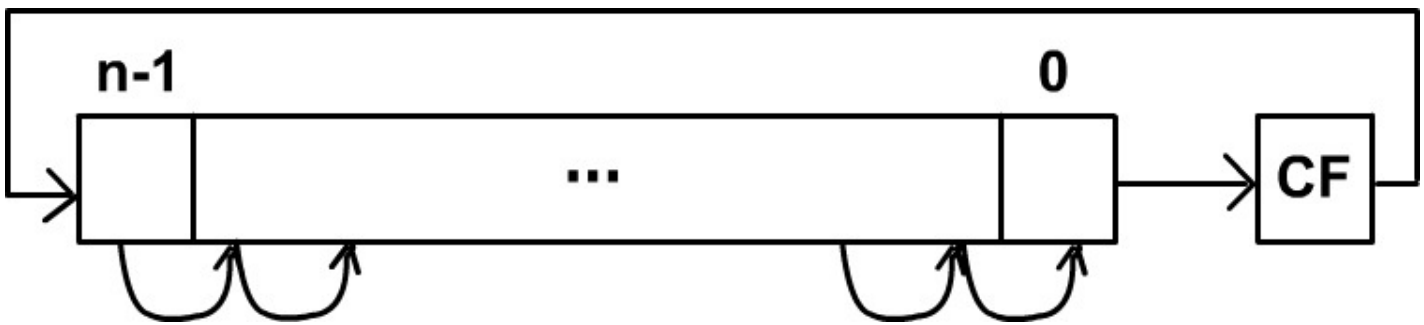
Rotace

- RCL – ROTATE LEFT THROUGH CARRY



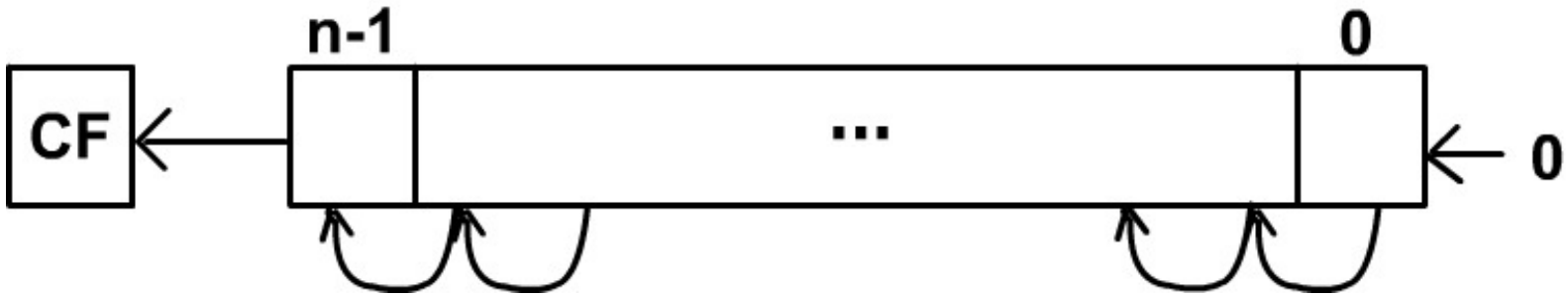
Rotace

- RCR – ROTATE RIGHT THROUGH CARRY



Posuvy

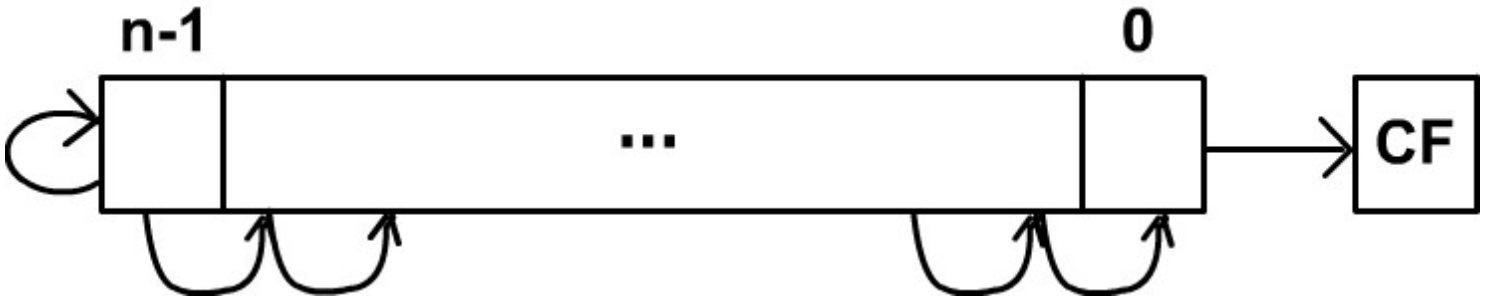
- SAL – SHIFT ARITHMETIC LEFT
  SHL – SHIFT LOGICAL LEFT
  – obě provedou tutéž akci
  – varianty viz instrukce „ROL“



- znaménko aritmetického násobení 2^n
  OF:=CF $\oplus bit_{n-1}$

Posuvy

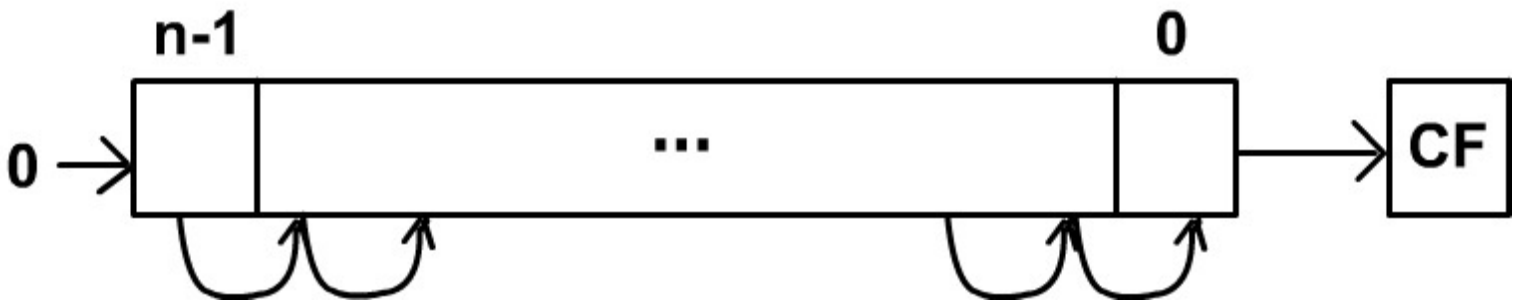
- SAR – SHIFT ARITHMETIC RIGHT



- OF:= 0

Posuvy

- SHR – SHIFT LOGICAL RIGHT



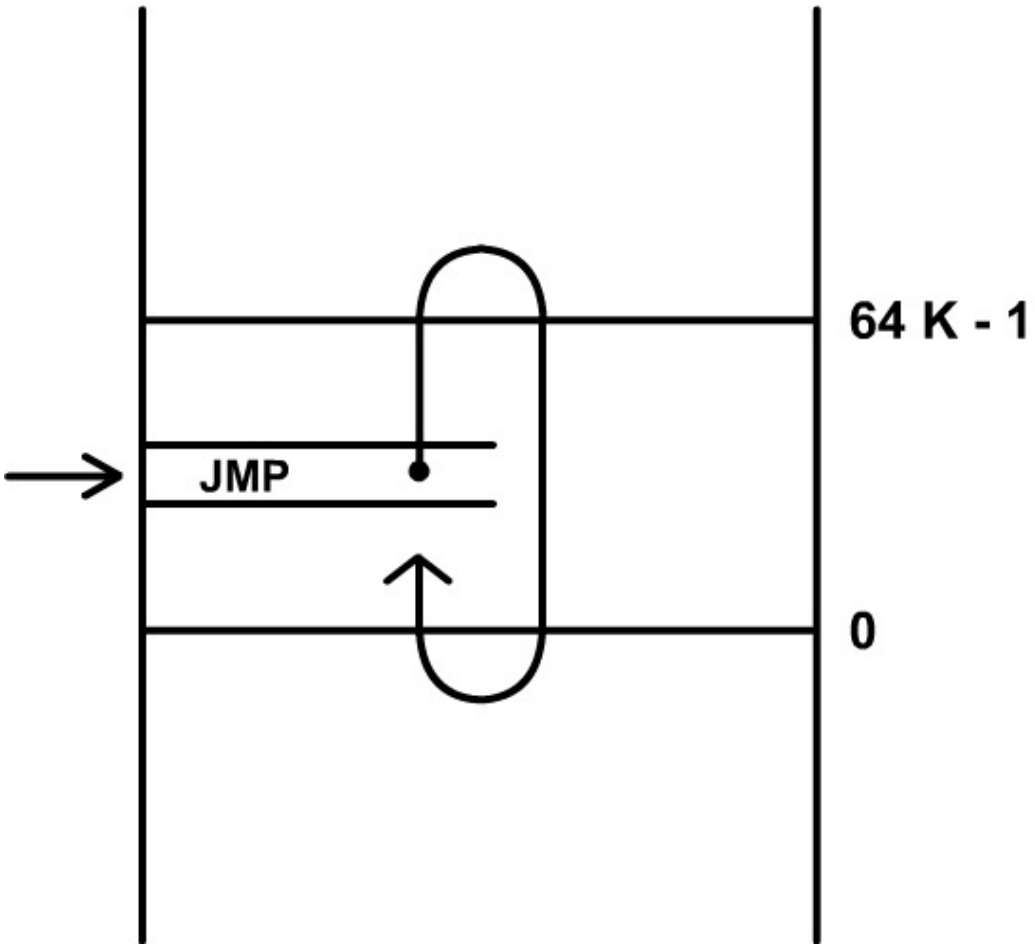
- OF:= původní $bit_n - 1$

Větvení programu

JMP – jump, nepodmíněný skok

- přímý skok (cílová adresa je v instrukci)
  - mění CS
    - vzdálený skok (far jump)
    - plní CS:IP
  - nemění CS - IP := IP + vzdálenost
    - vzdálenost $\in$ <0; 65535>
      sčítá se neznaménkově!!
      = blízký skok (near jump)
    - vzdálenost $\in$ <-128; +127>
      sčítá se znaménkově!!
      = krátký skok (short jump)

Blízký skok



Větvení programu

JMP – jump, nepodmíněný skok

- nepřímý skok : v instrukci je odkaz na:
  - Registr SI, DI, SP, BP nebo BX (obsahuje offset cílové adresy)
  - Paměť
    - segment : offset
    - offset

Větvení programu

JMP rel8	JMP SHORT návěští	krátký skok IP:=IP+vzdálenost návěští
JMP rel16	JMP návěští	blízký skok IP:=IP+vzdálenost návěští
JMP ptr16:16	JMP FAR _ PTR návěští	vzdálený skok CS:IP:= segment:offset návěští
JMP r/m16	JMP [BX]	nepřímý blízký skok IP:=BX
	JMP [slovo]	IP:=slovo
JMP m16:16	JMP [dvojslovo]	CS:IP:=dvojslovo nepřímý skok vzdálený

Podmíněné skoky

JUMPS CONDITIONAL

- Pouze krátké skoky: vzdálenost <-128; +127>
- Neuvádí se „short“

	JUMP SHORT IF..	TESTOVANÁ PODMÍNKA	VÝSLEDEK POSLEDNÍ OPERACE
JE	EQUAL	ZF=1	roven
JZ	ZERO	ZF=1	nulový
JNE	NOT EQUAL	ZF=0	různý
JNZ	NOT ZERO	ZF=0	nenulový
JP	PARITY	PF=1	sudá parita
JPE	PARITY EVEN	PF=1	sudá parita
JNP	NOT PARITY	PF=0	lichá parita
JPO	PARITY ODD	PF=0	lichá parita

Podmíněné skoky

	JUMP SHORT IF..	TESTOVANÁ PODMÍNKA	VÝSLEDEK POSLEDNÍ OPERACE
JS	SIGNUM	SF=1	záporný
JNS	NOT SIGNUM	SF=0	kladný nebo nulový
JC	CARRY	CF=1	nastal přenos
JNC	NOT CARRY	CF=0	nenastal přenos
JO	OVERFLOW	OF=1	nastalo přetečení
JNO	NOT OVERFLOW	OF=0	nenastalo přetečení

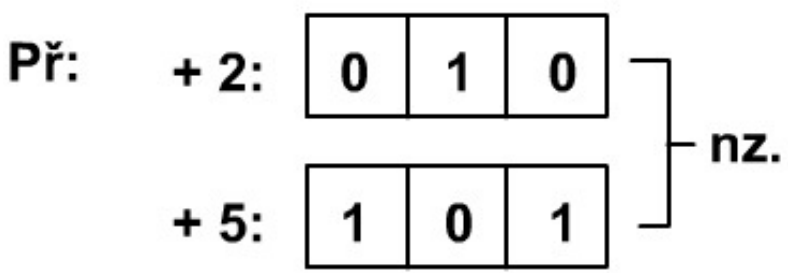
Písmenné zkratky vyjádření podmínky

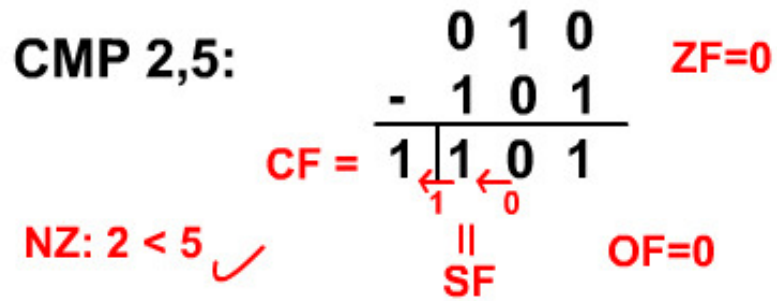
equal	EQ	$=$
not equal	NE	$\neq$
less than	LT	$<$
less or equal	LE	$\leq$
greater than	GT	$>$
greater or equal	GE	$\geq$

Programovací jazyk FORTRAN (vznik 1954-57, IBM)

Podmíněné skoky

	JUMP SHORT IF..	TESTOVANÁ PODMÍNKA	VÝSLEDEK POSLEDNÍ OPERACE
JB	BELOW	CF=1	nz. menší
JNAE	NOT ABOVE NOR EQUAL	CF=1	nz. menší





Podmíněné skoky

	JUMP SHORT IF..	TESTOVANÁ PODMÍNKA	VÝSLEDEK POSLEDNÍ OPERACE
JL	LESS	SF ≠ OF	z. menší
JNGE	NOT GREATER NOR EQUAL	SF≠ OF	z. menší

Př: + 2: 0 1 0

- 3: 1 0 1

z.

CMP 2,-3: CF = 1, SF = 1, OF = 1, ZF = 0

Z: 2 ≠ -3

NZ: -3 < 2

```
    1 0 1
  - 0 1 0
  -------
CF = 0 0 1 1
     0 1
```

SF = OF=1

Podmíněné skoky

	JUMP SHORT IF..	TESTOVANÁ PODMÍNKA	VÝSLEDEK POSLEDNÍ OPERACE
JA	ABOVE	$(CF{=}0) \wedge (ZF{=}0)$	nz. větší
JNBE	NOT BELOW NOR EQUAL	$(CF{=}0) \wedge (ZF{=}0)$	nz. větší
JG	GREATER	$(SF{=}OF) \wedge (ZF{=}0)$	z. větší
JNLE	NOT LESS NOR EQUAL	$(SF{=}OF) \wedge (ZF{=}0)$	z. větší
JBE	BELOW OR EQUAL	$(CF{=}1) \vee (ZF{=}1)$	nz. menší nebo rovno
JNA	NOT ABOVE	$(CF{=}1) \vee (ZF{=}1)$	nz. menší nebo rovno
JLE	LESS OR EQUAL	$(SF \neq OF) \vee (ZF{=}1)$	z. menší nebo rovno
JNG	NOT GREATER	$(SF \neq OF) \vee (ZF{=}1)$	z. menší nebo rovno
JAE	ABOVE OR EQUAL	$CF{=}0$	nz. větší nebo rovno
JNB	NOT BELOW	$CF{=}0$	nz. větší nebo rovno

Podmíněné skoky

	JUMP SHORT IF..	TESTOVANÁ PODMÍNKA	VÝSLEDEK POSLEDNÍ OPERACE
JGE	GREATER OR EQUAL	SF=OF	z. větší nebo rovno
JNL	NOT LESS	SF=OF	z. větší nebo rovno

JCXZ	JUMP SHORT IF CX=0	používá se pro řízení cyklů
Jpodm rel8	JZ návěští	krátký skok na návěští je-li ZF=1, jinak se pokračuje následující instrukcí
JCXZ rel8	JCXZ návěští	krátký skok na návěští je-li CX=0

Zásobník

PUSH Uložení 16bitového objektu do zásobníku:

1. SP := SP-2
2. [SS:SP] := operand_ 16bitový

PUSH m16	PUSH slovo
PUSH r16	PUSH AX
PUSH segment	PUSH CS

Zásobník

POP Výběr 16bitového objektu ze zásobníku:

1. operand_ 16bitový := [SS:SP]
2. SP := SP+2

POP m16	POP slovo
POP r16	POP BX
POP segment	NELZE: POP CS !!!
POP SS	zakazuje přerušení na dobu provedení této a následující instrukce

Volání a návrat z podprogramu

- CALL

CALL rel16	CALL návěští	IP:=IP+vzdálenost návěští
CALL ptr16:16	CALL FAR PTR návěští	CS:IP:=ptr 16:16
CALL r/m16	CALL [BX]	IP:=BX
CALL m16:16	CALL [dvojslovo]	CS:IP := dvojslovo

- CALL
  1. PUSH CS - pouze „FAR“ varianta
  2. PUSH IP+délka_ instrukce
  3. (CS):IP := operand

Volání a návrat z podprogramu

- RET – RETURN

RET	POP IP	blízký návrat
RETF	POP IP	vzdálený návrat
	POP CS	vzdálený návrat
RET imm16	POP IP	
	SP:=SP+imm16	
RETF imm16	POP IP	
	POP CS	
	SP:=SP+imm16	

- Příklad:

  RET 2 — návrat z podprogramu s odstraněním 1 slova

  PUSH parametr

  CALL podprogram

Příznakový registr

PUSHF	PUSH FLAG REGISTER	**nemění příznaky**
	PUSHF	uloží 16bitový registr F
POPF	POP FLAG REGISTER	**mění příznaky**
	POP F	vybere 16bitový objekt a uloží jej do F
STI	IF:=1	povolení přerušení
STD	DF:=1	řetězce odzadu
STC	CF:=1	
CLI	IF:=0	zákaz přerušení
CLD	DF:=0	řetězce odpředu
CLC	CF:=0	

Poznámka: STI povolí přerušení až po provedení následující instrukce

Přerušení

INT INTERRUPT

INT imm8 délka 2 bajty

1. PUSHF
2. IF:=0, TF:=0
3. PUSH CS
4. CS:=[imm8 x 4 + 2]
5. PUSH IP + délka instrukce (obsah zásobníku ukazuje za „INT imm8“!)
6. IP:=[imm8 x 4]

Přerušení

INT 3 délka 1 bajt, operační kód: 0CCh

INTO INTERRUPT IF OVERFLOW
délka 1 bajt, operační kód 0CEh provede INT 4, je-li OF=1

IRET INTERRUPT RETURN

1. POP IP
2. POP CS
3. POP F

Cykly

- LOOP – UNCONDITIONAL LOOP
  - **nemění příznaky**
  - **registr CX ... čítač průchodů**

Př:	MOV CX, počet_ průchodů	inicializace řídicí proměnné
	OPAKUJ:	
	.	
	.	tělo cyklu
	.	
	LOOP OPAKUJ	CX:=CX-1 pokud CX $\neq$ 0 ... SHORT skok na OPAKUJ
	zde, je-li CX=0	
LOOP rel8	LOOP OPAKUJ	1) CX:=CX-1 2) je-li CX $\neq$ 0 ... SHORT skok

Cykly

CONDITIONAL LOOP

- **LOOPE**
  LOOPE rel8 1) CX:=CX-1
  2) je-li (CX $\neq$ 0) $\wedge$ (ZF=1) ... SHORT skok na rel8
- **LOOPZ**
  stejné jako LOOPE
- **LOOPNE**
  LOOPNE rel8 1) CX:=CX-1
  2) je-li (CX $\neq$ 0) $\wedge$ (ZF=0) ... SHORT skok na rel8
- **LOOPNZ**
  stejné jako LOOPNE

Ovládání V/V zařízení

- Na adresovou sběrnici „číslo“ V/V zařízení ≡ V/V brána ≡ port v intervalu 0 - 65535
- Na datovou sběrnici data

V/V brány jsou 8bitové – lze pracovat i s dvojicí bran na po sobě jdoucích adresách.

Ovládání V/V

- IN – INPUT FROM PORT

  Přenos bajtu nebo slova ze V/V brány do registru AL nebo AX

	číslo V/V brány:
IN AL, imm8	imm8 ... $< 0, 255 >$
IN AX, imm8	imm8 ... $< 0, 255 >$
IN AL, DX	DX ... $< 0, 65535 >$
IN AX, DX	DX ... $< 0, 65535 >$
16bitový přenos:	imm8, imm8+1
	DX, DX+1

Ovládání V/V

- OUT – OUTPUT TO PORT
  Přenos bajtu nebo slova z registru AL nebo AX do V/V brány.

  OUT imm8, AL
  OUT imm8, AX
  OUT DX, AL
  OUT DX, AX

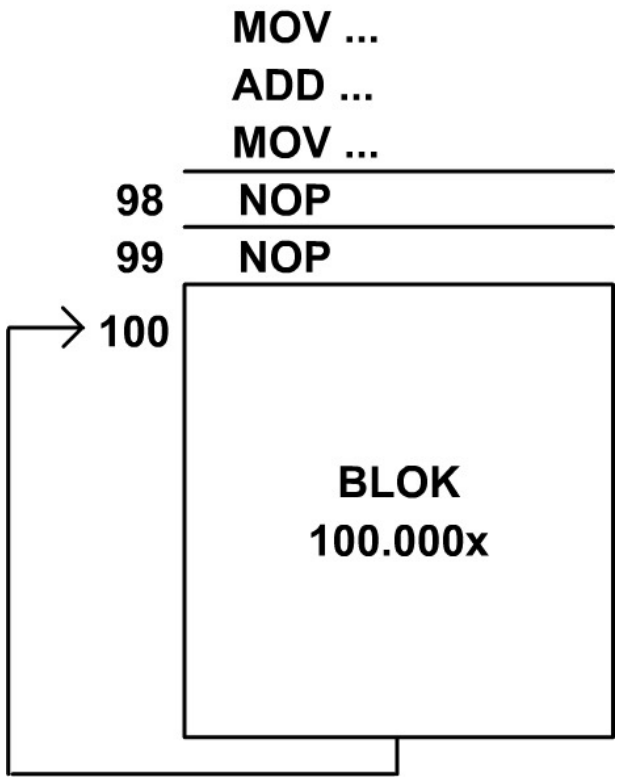
Další instrukce přesunů dat

- XCHG – cílový, zdrojový ... zamění obsahy
  XCHG r/m8, r8 XCHG AL, AH
  XCHG r8, r/m8 XCHG AX, slovo
  XCHG r/m16, r16
  XCHG r16, r/m16
- XLAT – provede AL:=DS:[BX+AL], tj. dej bajt pořadí AL
- LEA – r16, imm16
  vlož offset, tj. totožné s: MOV r16, offset ....
  MOV BX, offset Tabulka ≡ LEA BX, Tabulka
- LDS
  r16, m16:16 LDS BX, Dvojslovo DS:BX:= obsah Dvojslovo
- LES
  r16, m16:16 LES DI, Dvojslovo ES:DI:= obsah Dvojslovo

Instrukce NOP

- NOP – NO OPERATION operační kód 90h; jednobajtová; ekv. XCHG AX, AX

Využití např. pro optimalizaci umístění začátku těl cyklů:



Řídicí instrukce

- HLT – HALT zastavení procesoru
  obnova:
  - NMI (návrat IRET je za instrukci HLT)
  - RESET
- ESC – Vzorek uvádějící instrukce 8087
- WAIT – Čekání na dokončení akce 8087
- LOCK – Instrukční prefix „zamykající“ sběrnici po dobu trvání instrukce
  Příklad: LOCK ADD Slovo, DX ; Slovo:=Slovo+DX

Řetězcové instrukce

MOVSB Bajt	ES:[DI]:=DS:[SI] Je-li DF=0 : SI:=SI+1 ; DI:=DI+1 jinak : SI:=SI-1 ; DI:=DI-1	žádný příznak
MOVSW Slovo	ES:[DI]:=DS:[SI] Je-li DF=0 : SI:=SI+2 ; DI:=DI+2 jinak : SI:=SI-2 ; DI:=DI-2	žádný příznak
CMPSB/CMPSW	F:=DS:[SI] - ES:[DI] inc/dec SI, DI	všechny příznaky
SCASB/SCASW	F:=AL/AX - ES:[DI] inc/dec DI	všechny příznaky

Řetězcové instrukce

LODSB/LODSW	AL/AX:=DS:[SI] inc/dec SI	žádný příznak
STOSB/STOSW	ES:[DI]:=AL/AX inc/dec DI	žádný příznak
REP	instrukční prefix pro opakování řetězcových instrukcí	nastaví ZF

REP

1. Je-li CX=0 ... konec
2. Uplatněno případné přerušení
3. Jedno provedení instrukce (řetězcové)
4. CX:=CX-1
5. Je-li REP ... jdi na 1
   Je-li REPZ (REPE) a je-li ZF=1 ... jdi na 1. (Má význam pouze u CMPS a SCAS)
   Je-li REPNZ (REPNE) a je-li ZF=0 ... jdi na 1. (Má význam pouze u CMPS a SCAS)
   Jinak neopakuj = KONEC.

Instrukce pro podporu BCD aritmetiky

BCD číslice 4 bity; 0 - 9 ; půlbajt (nibble)

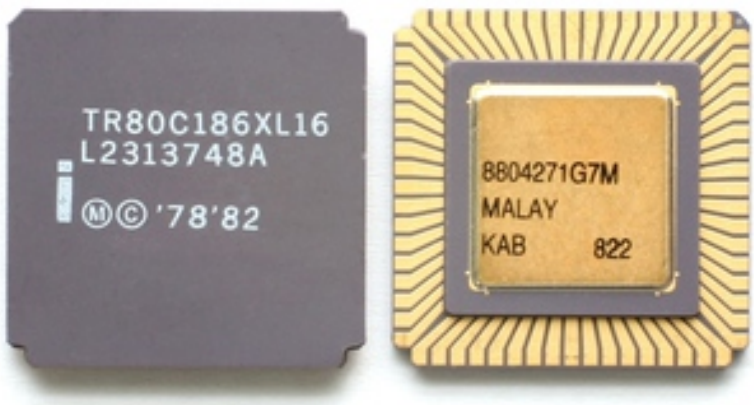
Nezhuštěný tvar Unpacked Decimal
1 číslice v dolním půlbajtu, horní musí být rovna 0

Zhuštěný tvar Packed Decimal
2 číslice v jednom bajtu

- AAA – Ascii Adjust After Adition
  Je-li AF=1 $\vee$ AL>9 $\Rightarrow$ AH:=AH+1; AL:=AL+6 ; AL1-4:=0;
  AF:=CF:=1
  Jinak: AF:=CF:=0
- AAD – Ascii Adjust AX Before Division

Procesor Intel 80186

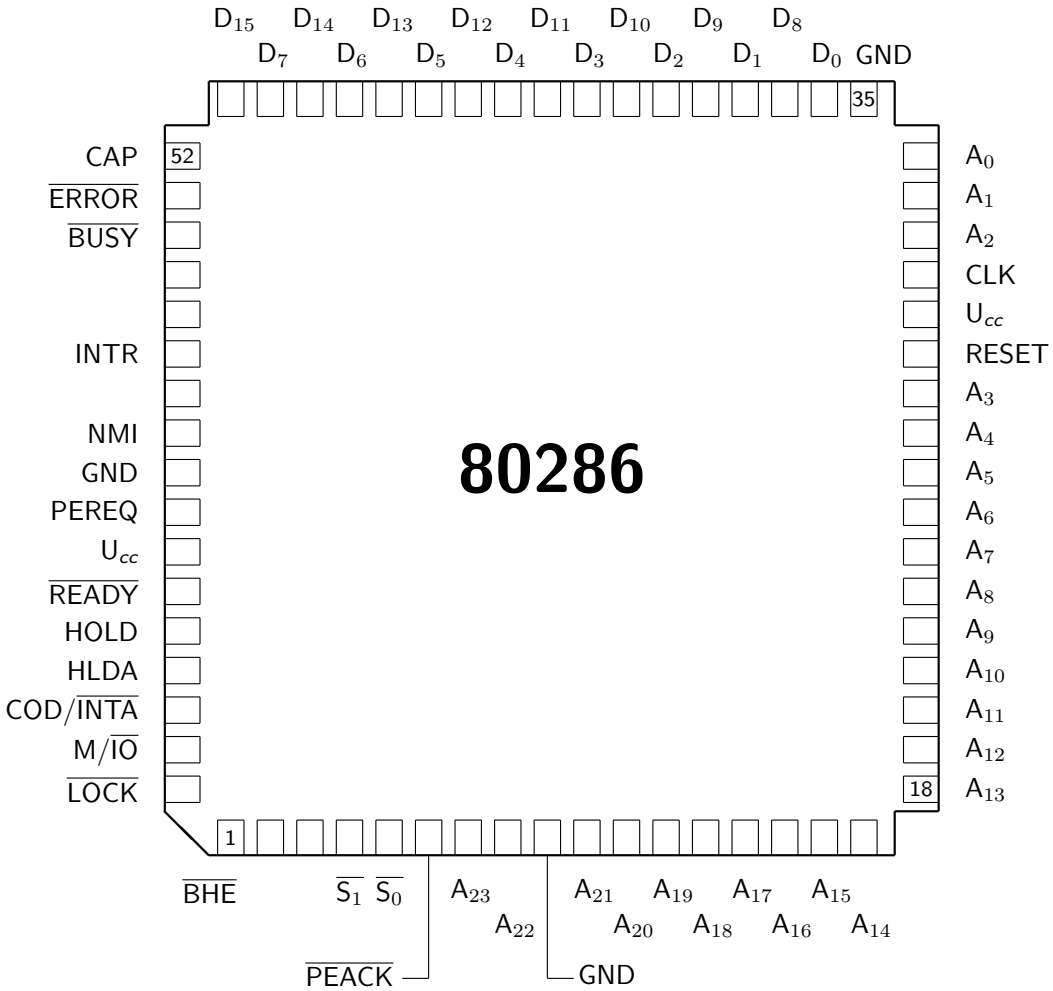
- mírně vylepšená 8086 (nebo 8088 ve verzi 80188),
- v počítačích PC se neuplatnil,
- používáno ve speciálních zařízeních.
- Má uvnitř integrován DMA řadič, řadič prerušení, ...
- Několik nových instrukcí ENTER, LEAVE, PUSHA, POPA, BOUND, UD2, INS, OUTS.



Procesor Intel 80286

- 16bitový procesor,
- od 1982, cca do 1990,
- frekvence 6 - 16 MHz,
- nové počítače PC AT,
- 24bitová adresová sběrnice, tj. 16 MB RAM.

Zapojení procesoru 80286



CAP	Mezi tento vývod a vývod GND musí být zapojen kondenzátor kapacity 0,047 μF $\pm$20% 12V vyhlazující nežádoucí napěťové zákmity.
PEREQ	Signálem koprocesor žádá procesor o vyslání operandu.
$\overline{\text{PEACK}}$	Signálem procesor oznamuje koprocesoru, že vysílá operand.
$\overline{\text{BUSY}}$	Aktivní úroveň signálu oznamuje, že koprocesor provádí výpočet. Signál je testován instrukcí WAIT.
$\overline{\text{ERROR}}$	Signálem koprocesor oznamuje chybový stav.

Režimy procesoru 80286

- Reálný režim
  - Je nastaven po inicializaci procesoru.
  - Je slučitelný s procesorem 8086.
- Chráněný režim
  - Zapíná se programově z reálného režimu.
  - Adresuje 16 MB reálné paměti a 1 GB virtuální paměti.
  - Poskytuje prostředky 4úrovňové ochrany.
  - Nelze se vrátit z chráněného režimu zpět do reálného.

Rozdíl reálného režimu oproti 8086

24bitová adresová aritmetika 80286 vs. 20bitová adresová aritmetika 8086:

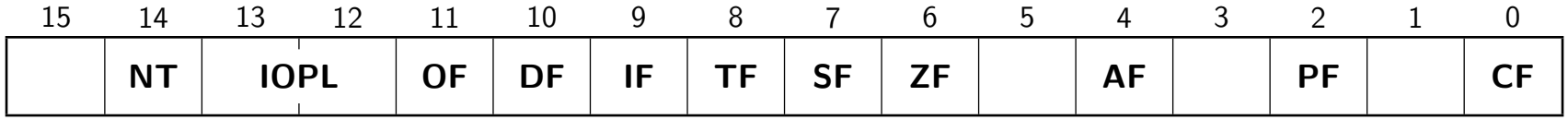
8086:

		F	F	F	F	
+			F	F	F	F
		0	F	F	E	F (tj. $65\,519_{10}$, 64 K je 65 536)

80286:

		F	F	F	F	
+			F	F	F	F
1	0	F	F	E	F	(tj. 1 MB + $65\,519_{10}$)

Příznakový registr 80286



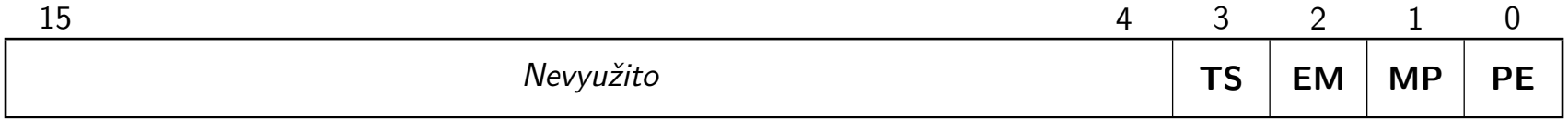
Příznakový registr je oproti 8086 rozšířen o příznaky NT a IOPL použitelné pouze v chráněném režimu:

NT (Nested Task) určuje režim práce instrukce IRET. Je-li NT=0, provádí IRET klasický návrat z přerušení. Je-li NT=1, přepne se při provádění IRET proces podle zpětného ukazatele právě aktivního TSS.

IOPL (I/O Privilege Level) určuje úroveň oprávnění, při které může proces ještě provádět V/V instrukce. Vyšší hodnota představuje nižší úroveň oprávnění.

Ostatní příznaky mají stejný význam jako u procesoru 8086.

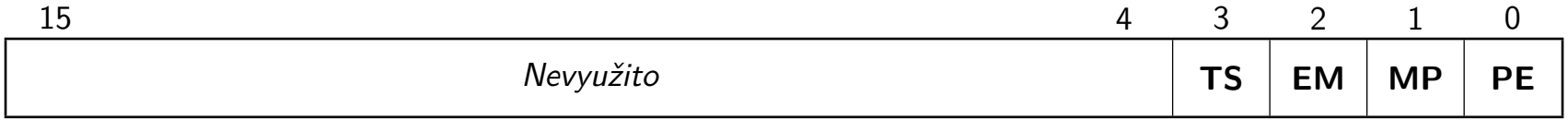
Registr MSW (Machine Status Word)



PE (Protected Mode Enable) zapíná *chráněný režim* procesoru. Po inicializaci procesoru (signálem RESET) je zapnut *reálný režim*. Nastavením tohoto příznaku se procesor přepne do *chráněného režimu*. Zpět do *reálného režimu* lze procesor vrátit pouze inicializací procesoru (RESET).

MP (Monitor Processor Extension) indikuje fyzickou přítomnost koprocesoru (např. matematického koprocesoru 80287).

Registr MSW - pokračování



EM (Emulate Processor Extension) zapíná programovou emulaci koprocesoru tehdy, není-li koprocesor instalován (je-li EM=1, způsobí instrukce koprocesoru přerušení INT 7).

TS (Task Switch) se nastavuje vždy přepnutím procesu. Je používán koprocesorem ke zjištění, že v procesoru se vyměnil „zadavatel“ úkolů.

Adresace paměti v chráněném režimu 80286

Pojmy:

- **Proces**
- **Segment** je definován:
  - 1. bází segmentu (adresou začátku segmentu)
  - 2. limitem segmentu (délkou segmentu v bajtech – 1)
  - 3. přístupovými právy a typem segmentu.
- **Globální adresový prostor**
- **Lokální adresový prostor**
- **Virtuální adresa** (selektor:offset)

Segment selector

Selektor

Selektor obsahuje 13 bitů (8 192 kombinací) **indexu** do **tabulky popisovačů segmentů** lokálního nebo globálního adresového prostoru a další 3 informační bity

Segment selector - pokračování

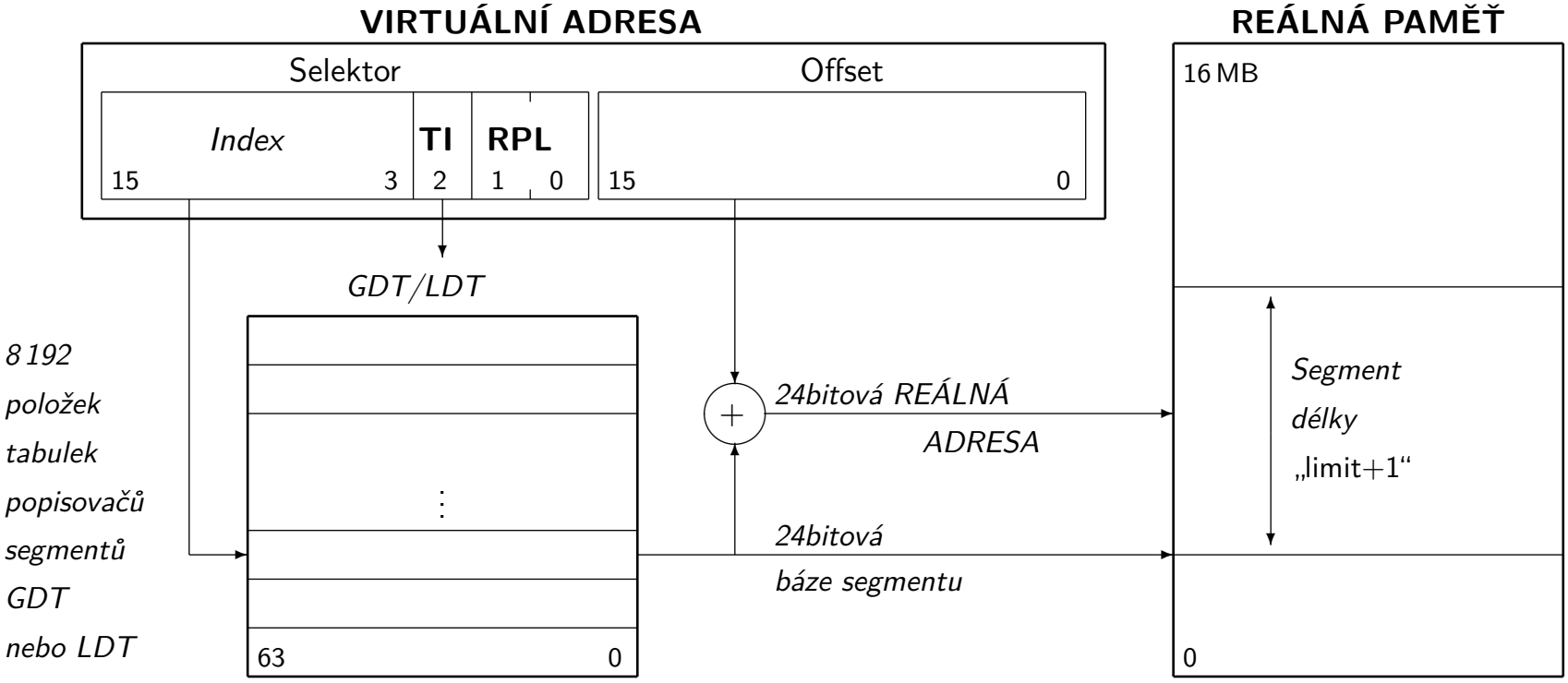
Selektor

RPL (Requested Privilege Level) představuje úroveň oprávnění, kterou proces nabízí při přístupu k tomuto segmentu.

TI (Table Indicator) indikuje, ukazuje-li index do tabulky popisovačů segmentů lokálního adresovacího prostoru (TI=1) nebo globálního adresovacího prostoru (TI=0).

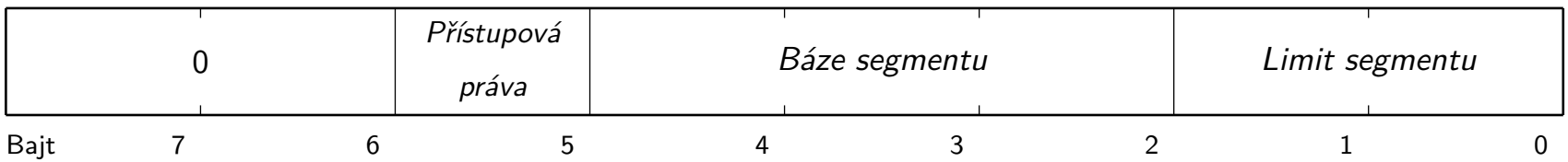
Kombinace Index=0 a zároveň TI=0 se nazývá **neplatný selektor** a má speciální význam.

Tabulky popisovačů segmentů



Transformace virtuální adresy

Transformace virtuální adresy na reálnou pomocí tabulek popisovačů segmentů v procesoru 80286
Virtuální adresový prostor 1GB: 14b. Selektor + 16b. Offset

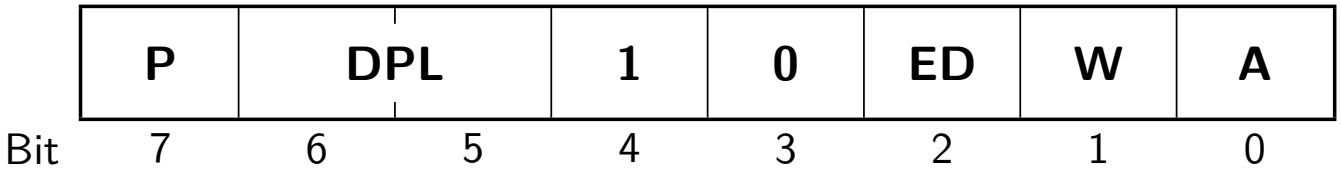


Položka tabulky popisovačů segmentů

Typ popisovaného segmentu je definován obsahem bajtu **přístupová práva**. Podle typu segmentu rozlišujeme v 80286 tyto 4 základní třídy popisovačů:

1. popisovač segmentu obsahujícího data (datový segment),
2. popisovač segmentu obsahujícího instrukce (instrukční segment),
3. popisovač segmentu obsahujícího informace pro systém (systémový segment),
4. popisovač brány.

Popisovač datového segmentu - pokračování

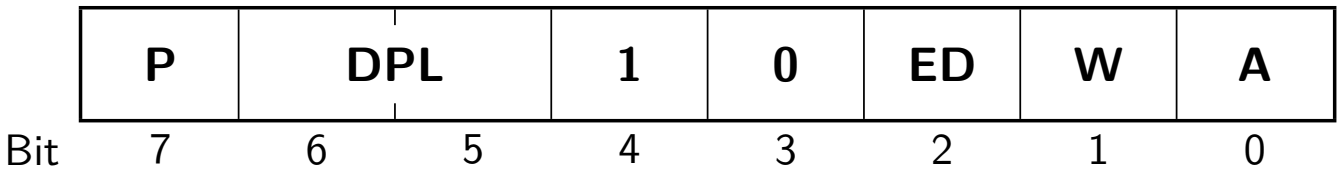


P (Segment Present) je nastaven na jedničku tehdy, je-li obsah segmentu uložen v reálné paměti. Není-li, je nulový.

DPL (Descriptor Privilege Level) určuje úroveň oprávnění přidělenou segmentu, který je popisovačem adresován.

W (Writable) je nastaven na 1, pokud je povoleno čtení i zápis do segmentu. Zásobník musí mít vždy W=1.Nulová hodnotabitu W zakazuje zápis dat a je povoleno pouze čtení.

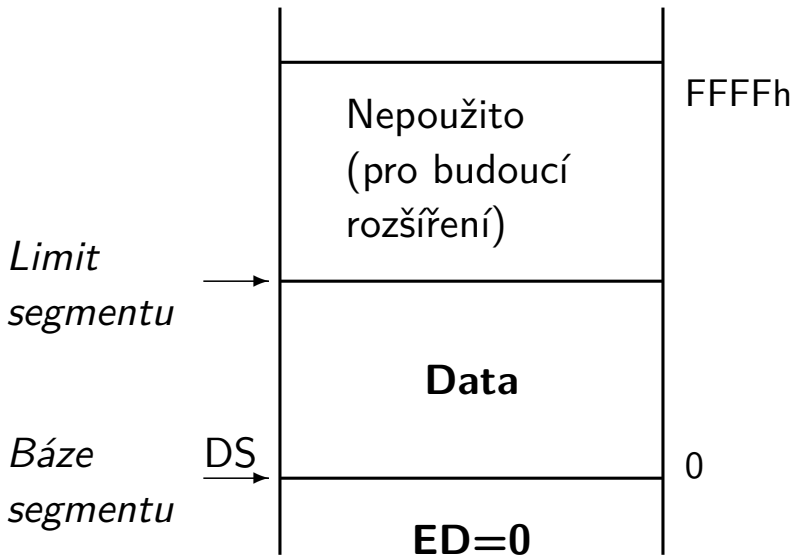
Popisovač datového segmentu

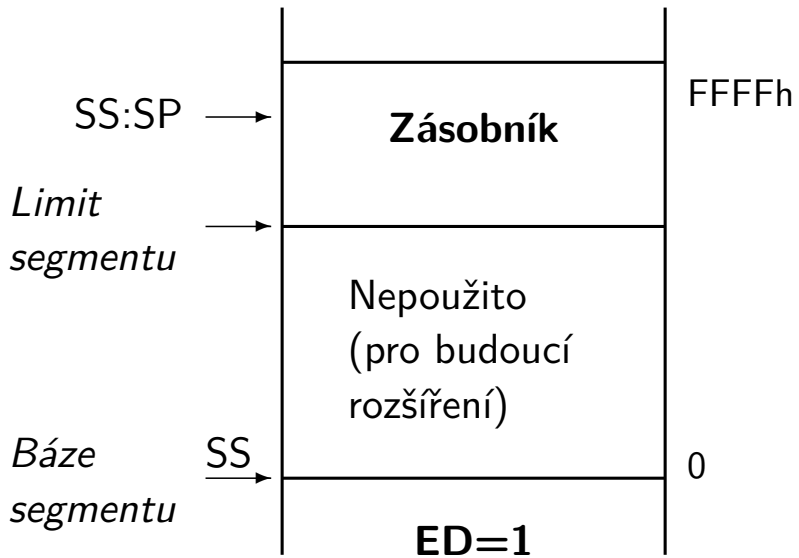


A (Accessed) nastavuje procesor na jedničku při každém přístupu k této položce v tabulce popisovačů segmentů (zavedení do segmentového registru nebo použití instrukce testující selektor).Procesor tento příznak nenuluje. Je určen operačnímu systému ke sledování četnosti přístupů ke konkrétním segmentům.

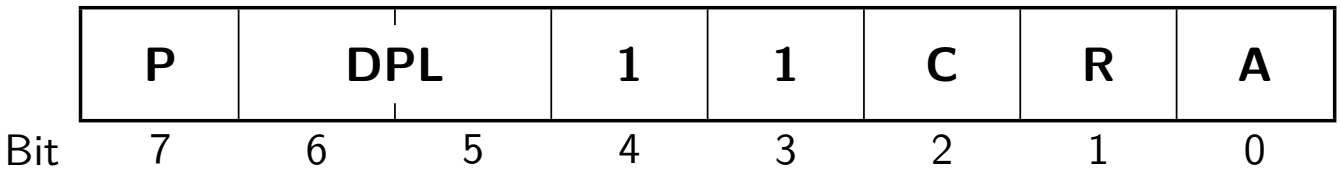
ED (Expansion Direction) indikuje, kterým směrem se bude obsah segmentu rozšiřovat.Datové segmenty mohou obsahovat klasická data nebo zásobníky.

- Je-li nastaveno ED=0 (data), bude se obsah segmentu rozšiřovat směrem k vyšším adresám. Data se ukládají (v rámci 64 KB segmentu) od adresy 0000 směrem k adrese 0FFFFh. Při požadavku na zvětšení obsahu se musí zvětšit hodnota limitu segmentu.
- Je-li nastaveno ED=1 (zásobník), bude se obsah segmentu rozšiřovat směrem k nižším adresám. Položky zásobníku se ukládají od adresy 0FFFFh směrem k adrese 0000 (uvnitř 64 KB segmentu). Při požadavku na zvětšení obsahu se musí zmenšit hodnota limitu segmentu (ten se totiž stále počítá od adresy 0).


FFFFh
Nepoužito
(pro budoucí
rozšíření)
Limit
segmentu
Data
Báze
segmentu
DS
0
ED=0


FFFFh
SS:SP
Zásobník
Limit
segmentu
Nepoužito
(pro budoucí
rozšíření)
Báze
segmentu
SS
0
ED=1

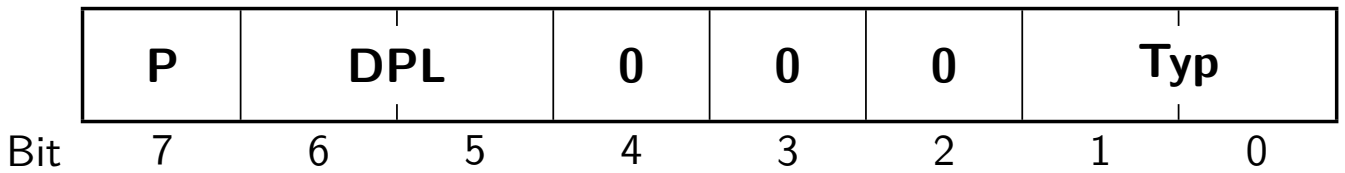
Popisovač instrukčního segmentu



- C (Conforming) nulový sděluje, že podprogramy volané v tomto segmentu budou mít nastavenu úroveň oprávnění odpovídající úrovni segmentu, v němž se nacházejí. Je-li C=1, bude volanému podprogramu v tomto segmentu přidělena úroveň oprávnění segmentu, z něhož je volán.
- R (Readable) nulový zakazuje čtení obsahu segmentu. Je povoleno pouze obsah segmentu spustit. Jedničková hodnota bitu povoluje jak spuštění, tak i čtení segmentu.

Popisovač systémového segmentu

Tento popisovač smí být umístěn pouze v GDT.

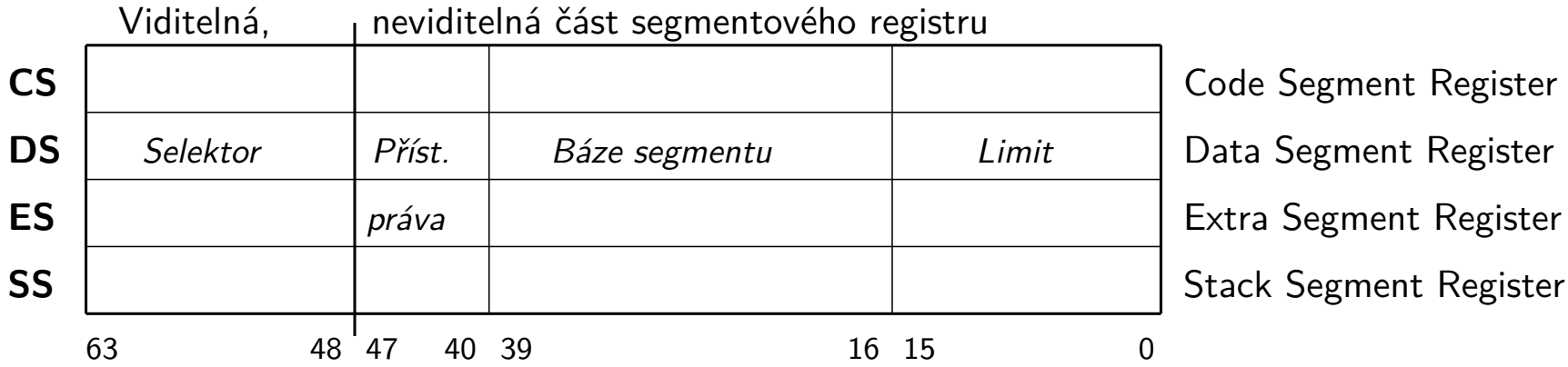


Typ=1 označuje segment stavu procesu (TSS – Task State Segment) pro právě neaktivní proces.

Typ=3 označuje segment stavu procesu pro právě aktivní proces.

Typ=2 označuje segment lokální tabulky popisovačů segmentů (LDT – Local Descriptor Table).

Segmentové registry

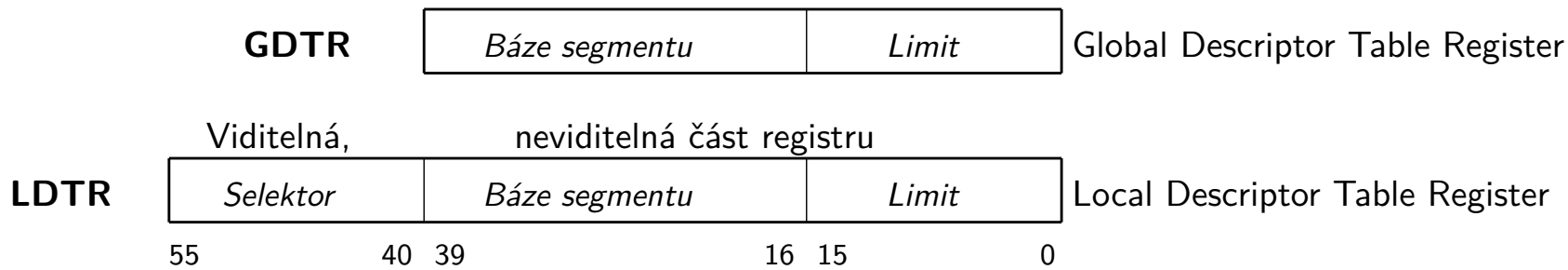


Plnění:

CS: JMP, CALL, RET – vše vzdálené (FAR) varianty.

DS, ES, SS: MOV, LES, LDS *selektor* .

Registry GDTR a LDTR

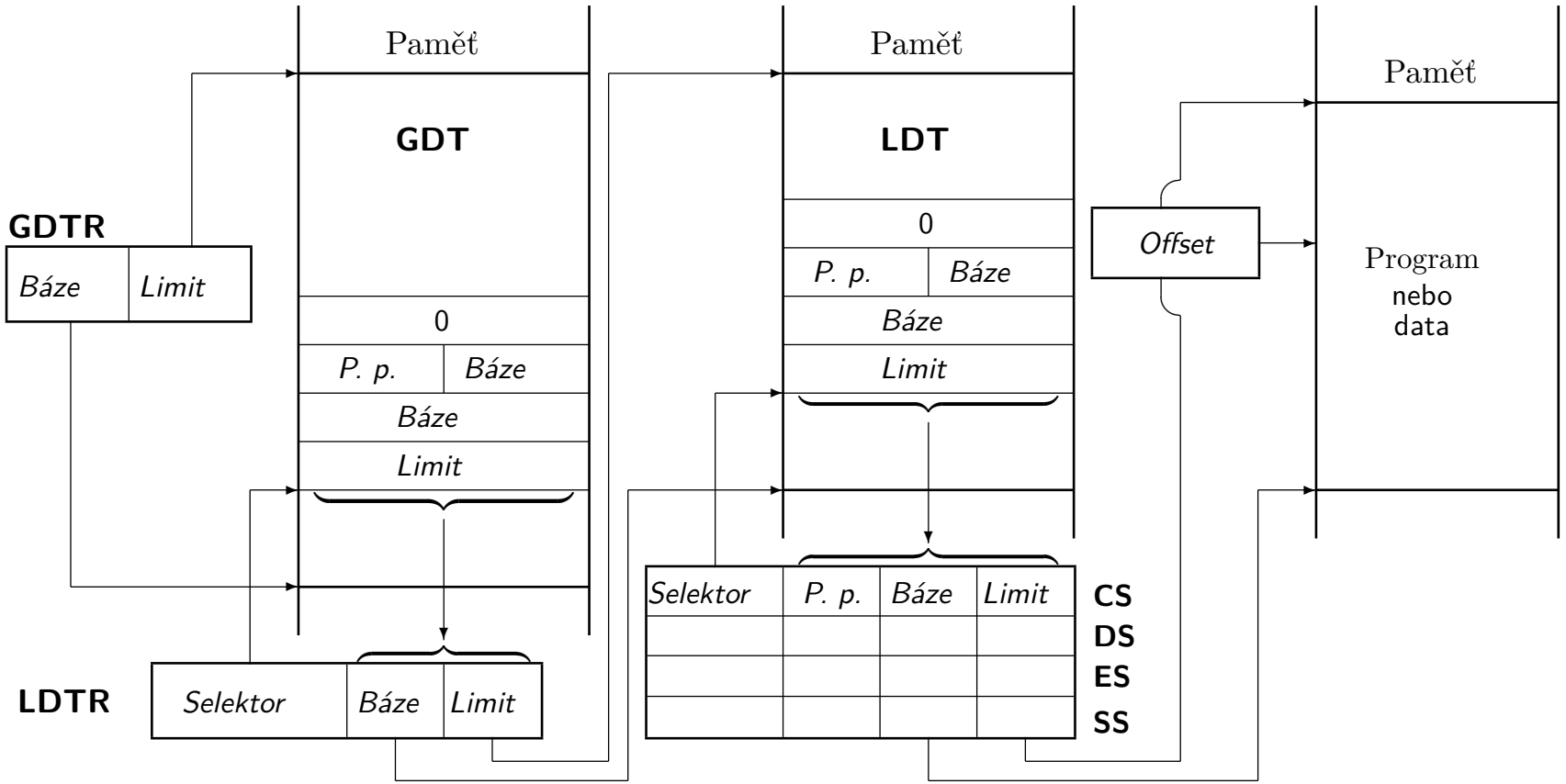


Plnění:

GDTR: LGDT *operand obsahující bázi (24b) a limit (16b)*

LDTR: LLDT *selektor*$(16b)$

Použití GDTR, LDTR a segmentových registrů



Sdílení jednoho segmentu více popisovači

- Aplikační proces (instrukční segment a nutnost zápisu ladících bodů do kódu programu).
- Jeden proces plní vyrovnávací paměť, druhý proces ji smí pouze číst.
- Modifikace obsahu systémových segmentů.

Úrovně oprávnění (Privilege Levels)

nejvyšší			**nejnižší**
0	**1**	**2**	**3**

úroveň 0 ... jádro operačního systému (řízení procesoru, V/V operací),

úroveň 1 ... služby poskytované operačním systémem (plánování procesů, organizace V/V, přidělování prostředků),

úroveň 2 ... systémové programy a podprogramy z knihoven (systém obsluhy souborů, správa knihoven),

úroveň 3 ... uživatelské aplikace.

DPL (Descriptor Privilege Level) je uložen ve dvou bitech bajtu **přístupová práva** popisovače segmentu. Obsahuje úroveň oprávnění přidělenou obsahu segmentu.

CPL (Current Privilege Level) je zapsán ve dvou nejnižších bitech **selektoru CS** (tj. v poli označeném RPL). Představuje momentální úroveň oprávnění přidělenou právě prováděnému procesu.

RPL (Requested Privilege Level) je uložen v bitech 0 a 1 **selektoru segmentového registru** a obsahuje úroveň oprávnění, kterou proces nabízí při přístupu k určitému segmentu.

EPL (Effective Privilege Level) je numerické maximum CPL a RPL (tedy hodnota nižší úrovně oprávnění).

Zpřístupnění datového segmentu

```
MOV DS,AX ; Naplnění a kontrola
                        ; přístupových práv.
MOV DL,DS:Adresa ; Čtení datového segmentu.
MOV DS:Adresa,DL ; Zápis do datového
                        ; segmentu (je-li W=1).
```

$$\mathbf{CPL} \leq \mathbf{DPL}$$
$$\mathbf{RPL} \leq \mathbf{DPL}$$

$$\overline{\mathbf{Max(CPL,RPL)} \leq \mathbf{DPL}}$$

$$\mathbf{EPL} \leq \mathbf{DPL}$$

Proces přistupuje k datům pouze na stejné nebo nižší úrovni oprávnění.

Předání řízení do instrukčního segmentu

```
JMP FAR PTR Navesti ; Skok do jiného
                    ; instrukčního segmentu.
CALL FAR PTR Navesti ; Volání jiného
                    ; instrukčního segmentu.
RET ; Návrat do jiného
                    ; instruk. segmentu.
MOV DL,CS:Adresa ; Čtení instrukčního
                    ; segmentu (je-li R=1).
```

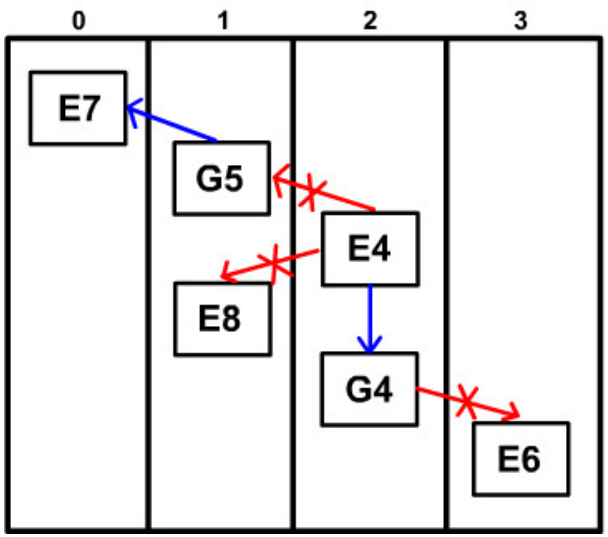
CPL = DPL

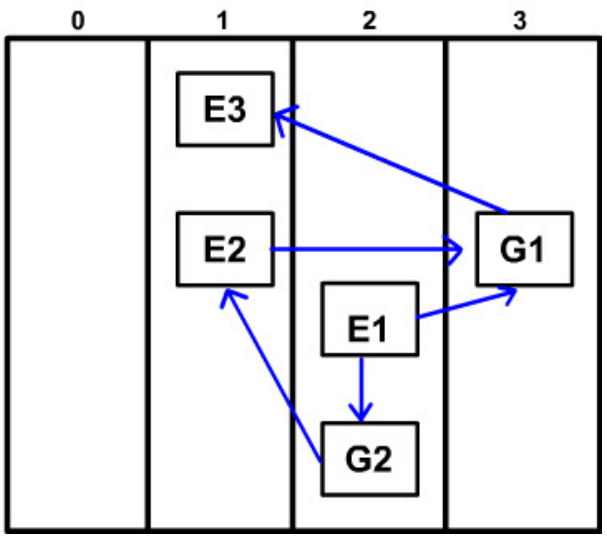
Brána pro předání řízení (Call Gate)

Brána je popisovač uložený v tabulce popisovačů segmentů.

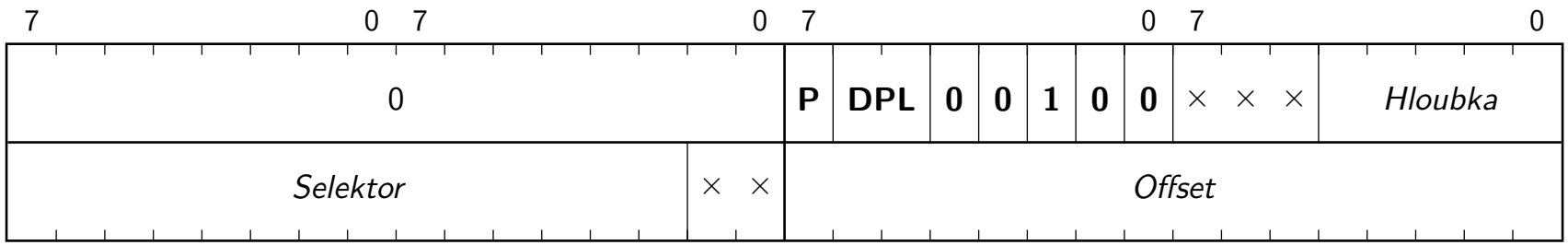
CPL $\leq$ DPL brány
CPL $\geq$ DPL podprogramu

- Brána je na nižší úrovni oprávnění
- Podprogram na vyšší úrovni oprávnění

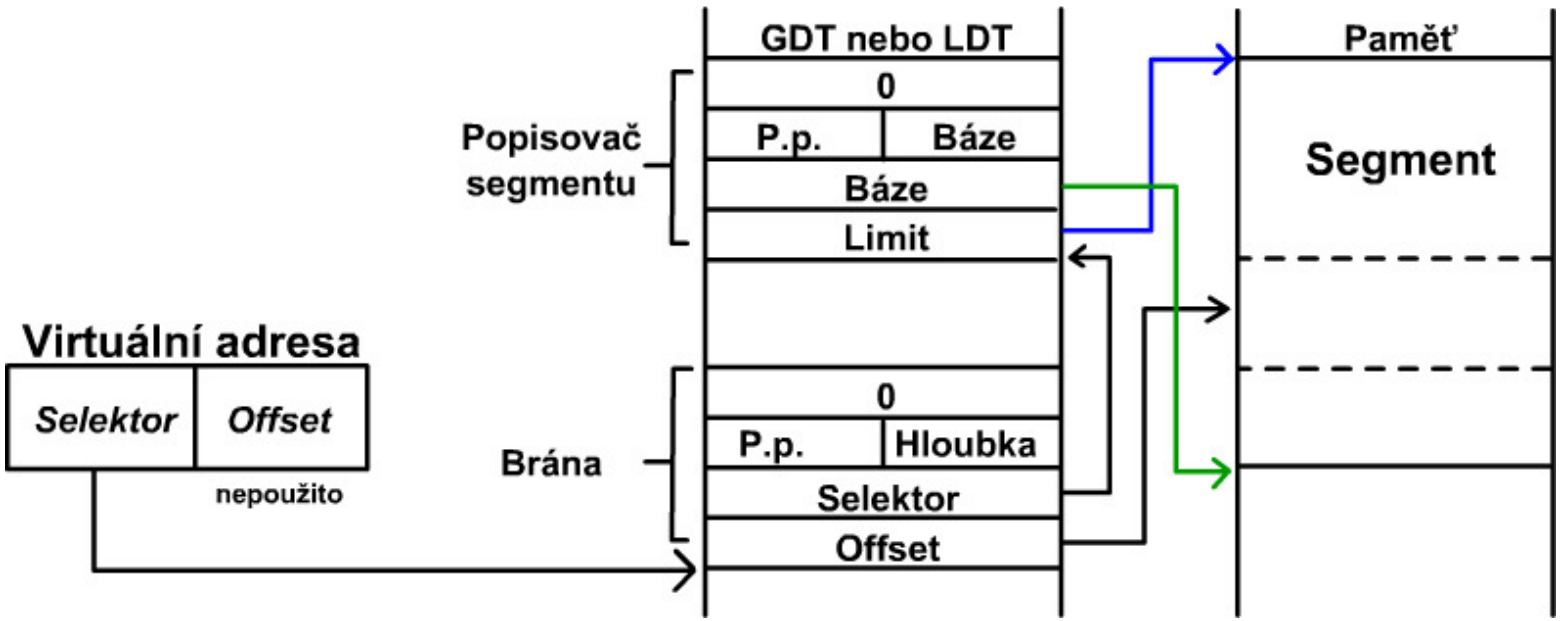




Popisovač brány pro předání řízení



Použití brány pro předávání řízení



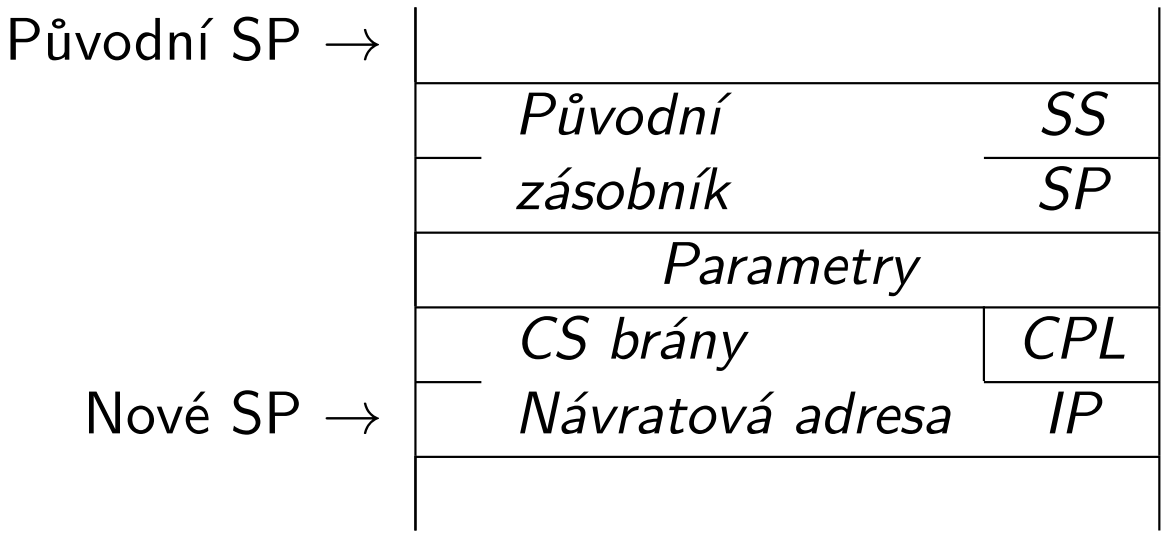
Předávání parametrů pomocí brány

```
PUSH        Par1
PUSH        Par2
CALL        Podprogram
```

- Každý proces má vlastní zásobník.
- Každá úroveň oprávnění uvnitř procesu má vlastní zásobník.
- Parametry se do podprogramu předávají přes zásobník.
- Je-li podprogram na jiné úrovni oprávnění?

Činnost brány při předávání řízení:

1. Ukazatel vrcholu zásobníku (SS:SP) volajícího modulu (starý zásobník) se uloží do zásobníku volaného podprogramu (nový zásobník).
2. Ze starého zásobníku se zkopíruje *hloubka* slov do nového zásobníku.
3. Do nového zásobníku se vloží jako návratová adresa (CS:IP) adresa této brány. Tím může tento zásobník být použit volaným podprogramem.


Původní SP →
Původní
SS
zásobník
SP
Parametry
CS brány
CPL
Nové SP →
Návratová adresa
IP

Privilegované instrukce

- $CPL = 0$

LGDT	naplnění registru GDTR,
LIDT	naplnění registru IDTR,
LLDT	naplnění registru LDTR,
LTR	naplnění registru TR,
LMSW	naplnění registru MSW,
CLTS	nulování bitu TS v registru MSW,
HLT	zastavení procesoru.

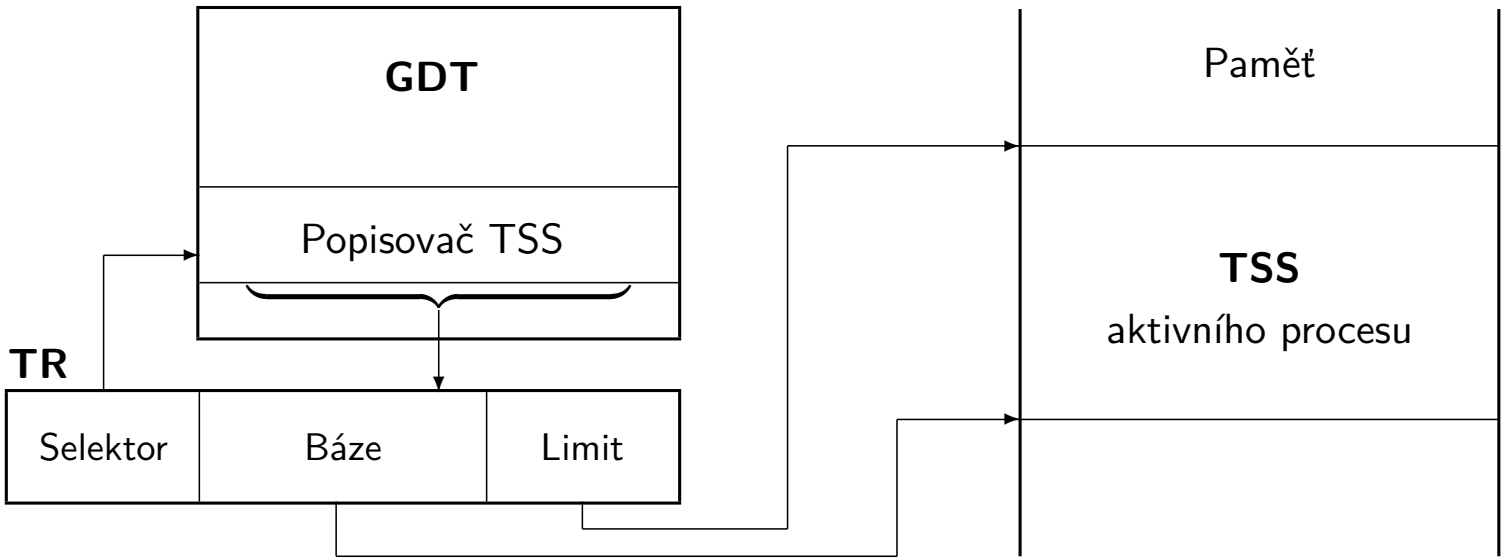
POPF a IRET smějí měnit IOPL pouze s CPL=0.

- $CPL \leq IOPL$

IN, INS, INSB, INSW	čtení ze V/V brány,
OUT, OUTS, OUTSB, OUTSW	zápis na V/V bránu,
STI, CLI	změna příznaku IF,
prefix **LOCK**	blokování sběrnice.

POPF smí měnit IF pouze s CPL$\leq$ IOPL (jinak se změna IF ignoruje). Provinění se trestá INT 13.

Segment stavu procesu (TSS) - Task State Segment



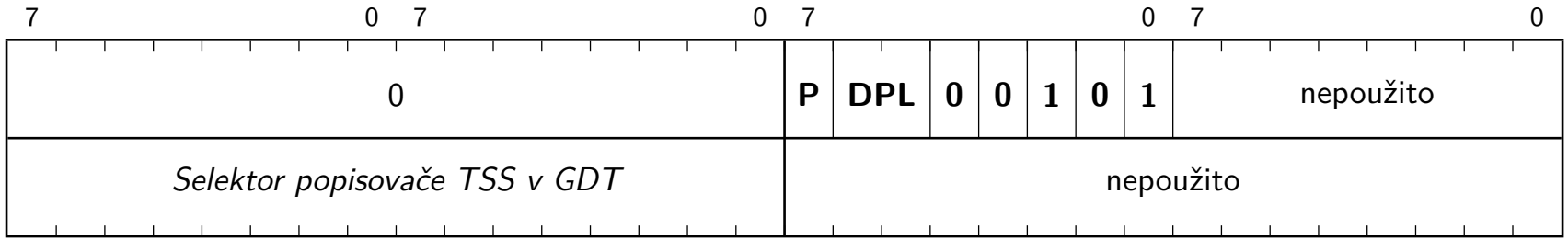
Na segment s TSS ukazuje popisovač systémového segmentu (smí být umístěn pouze v GDT).

- **Typ=3** sděluje, že jde o TSS právě aktivního procesu.
- **Typ=1** určuje, že jde o TSS právě neaktivního procesu.

Pravidlo pro zpřístupnění systémového segmentu s TSS je stejné jako pro zpřístupnění datového segmentu, tj. EPL$\leq$DPL.

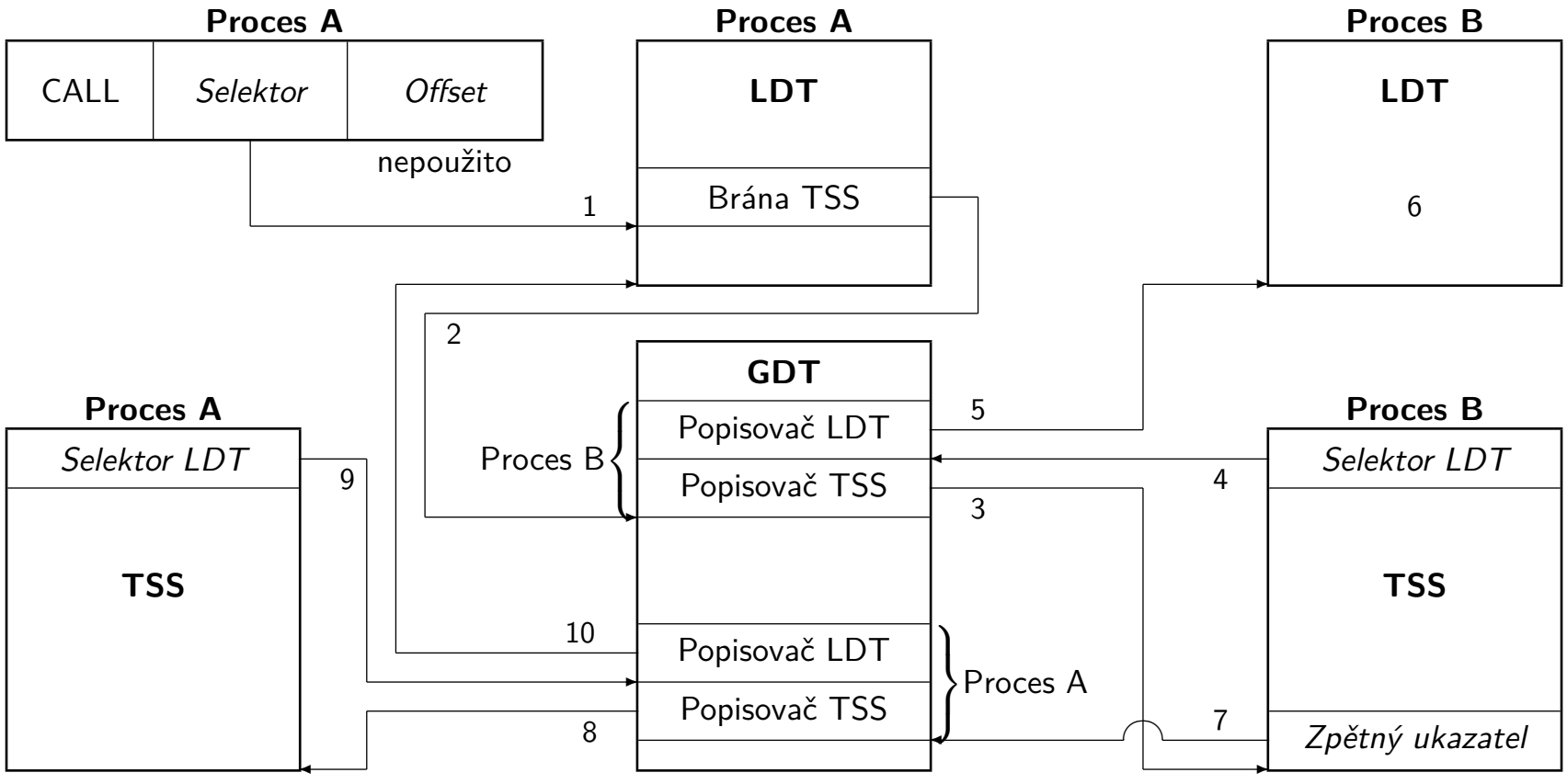
15 **TSS** 0	
...	
Selektor LDT	42
Selektor DS	40
Selektor SS	38
Selektor CS	36
Selektor ES	34
DI	32
SI	30
BP	28
SP	26
BX	24
DX	22
CX	20
AX	18
F	16
IP	14
SS pro úroveň 2	12
SP pro úroveň 2	10
SS pro úroveň 1	8
SP pro úroveň 1	6
SS pro úroveň 0	4
SP pro úroveň 0	2
Zpětný ukazatel	0

Brána zpřístupňující TSS



Přepnutí procesu může být vyvoláno:

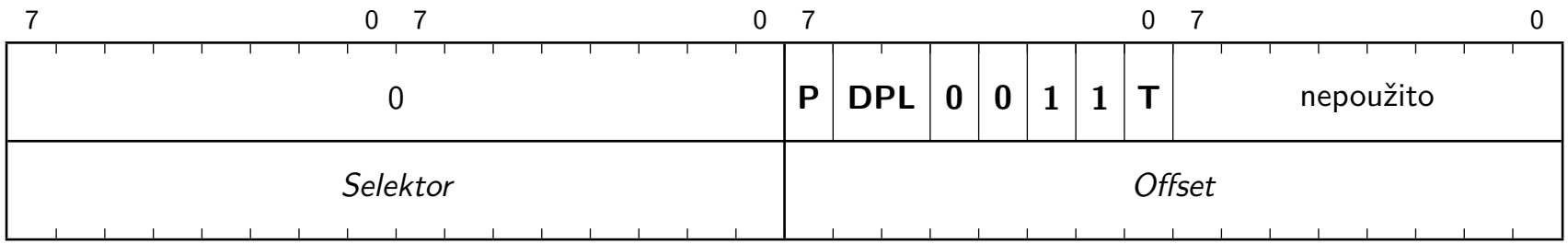
- vzdáleným JMP nebo CALL, jehož selektor ukazuje na popisovač TSS nového procesu v GDT.
- vzdáleným JMP nebo CALL, jehož selektor ukazuje na bránu zpřístupňující TSS.
- IRET s nastaveným NT=1.
- přerušením, jehož přerušovací vektor ukazuje na bránu zpřístupňující TSS.


Proces A
CALL
Selektor
Offset
nepoužito
Proces A
LDT
Brána TSS
Proces B
LDT
6
1
2
GDT
Proces B
Popisovač LDT
Popisovač TSS
5
4
3
Proces A
Selektor LDT
TSS
9
10
Popisovač LDT
Popisovač TSS
Proces A
8
7
Proces B
Selektor LDT
TSS
Zpětný ukazatel

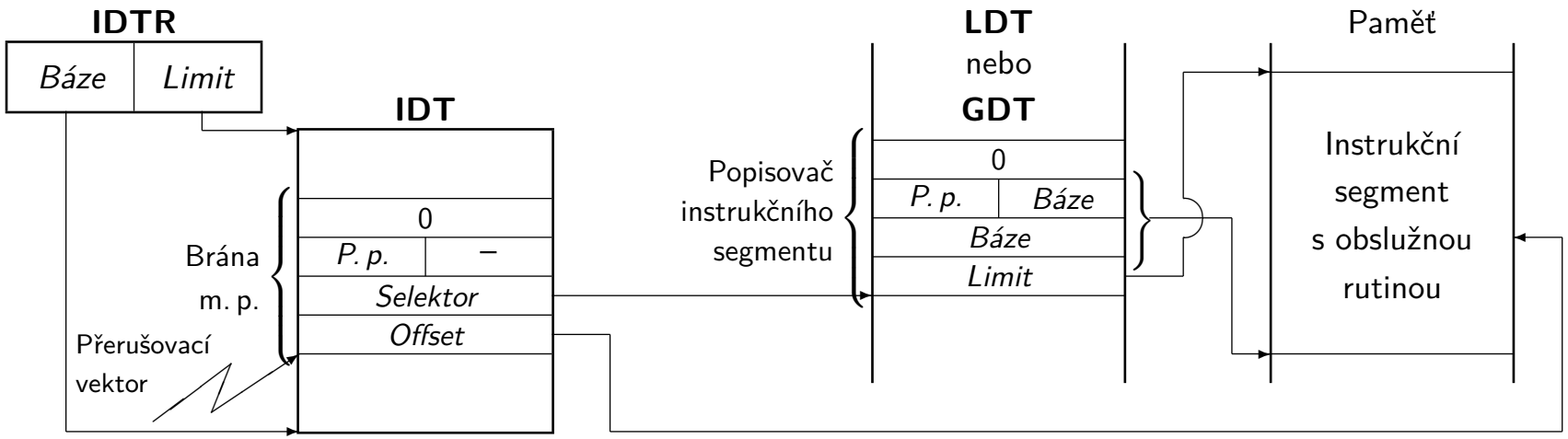
Přerušení

- Interrupt Descriptor Table (IDT) obsahuje až 256 popisovačů rutin obsluhujících přerušení.
- IDTR obsahuje adresu IDT (like GDTR).
- Popisovače v IDT jsou pouze tyto tři:
  1. brána zpřístupňující TSS,
  2. brána pro maskující přerušení (Interrupt Gate),
  3. brána pro nemaskující přerušení (Trap Gate).

Brány pro přerušení



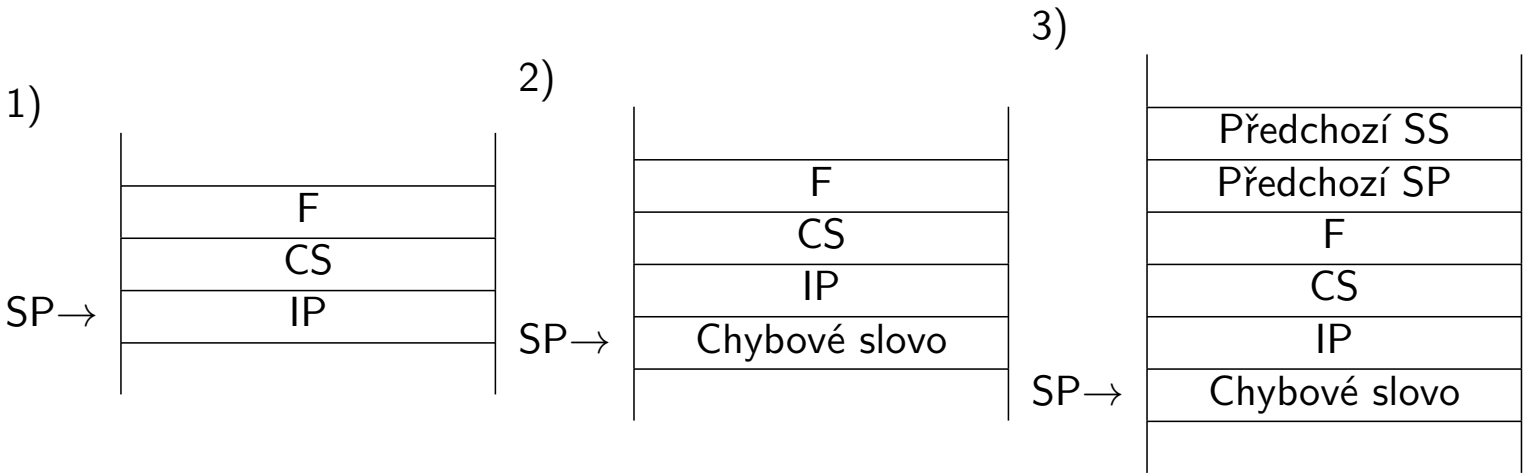
T=1 ... Brána pro nemaskující přerušení (nenuluje IF).
T=0 ... Brána pro maskující přerušení (nuluje IF).



CPL přerušovaného procesu $\leq$DPL brány a zároveň

CPL$\geq$DPL rutiny

Informace ukládaná do zásobníku



1. Žádné chybové hlášení.
2. Přerušení předává chybové slovo.
3. Přerušení předává chybové slovo a obsluha přerušení pracuje na jiné (vyšší) úrovni oprávnění – je uloženo původní SS:SP.

Formát chybového slova

předávaného přerušeními 10 až 13

- **I** index ukazuje do IDT (nikoli do GDT nebo LDT podle TI).
- **EX** (External) přerušení bylo způsobeno vnější událostí bez zavinění procesu (např. INT 10: vnější přerušení přes bránu zpřístupňující TSS vyvolalo pokus o přepnutí na proces mající TSS s chybným obsahem).

Přerušení generovaná procesorem 80286 dělíme do tří kategorií:

- Fault do zásobníku uloží CS:IP ukazující **na instrukci**, která způsobila přerušení,
- Trap do zásobníku uloží CS:IP ukazující **za instrukci** (na následující instrukci), která přerušení způsobila,
- Abort v procesu nelze pokračovat a musí být násilně ukončen.

Rezervovaná přerušení 80286

Číslo vektoru	*Určení vektoru*	*Typ přerušení*	*Chybové slovo?*
0	Dělení nulou	Fault	ne
1	Krokovací režim	Trap	ne
2	Nemaskovatelná přerušení	–	ne
3	Ladící bod	Trap	ne
4	Přeplnění	Trap	ne
5	Kontrola mezí	Fault	ne
6	Chybný operační kód	Fault	ne
7	Nedostupnost koprocesoru	Fault	ne
8	Dvojnásobný výpadek segmentu	Abort	ano (=0)
9	Překročení segmentu koprocesorem	Abort	ne
10	Chybný TSS	Fault	ano
11	Výpadek segmentu	Fault	ano
12	Výpadek segmentu se zásobníkem	Fault	ano
13	Obecná chyba ochrany	Fault	ano
16	Chyba koprocesoru	Fault	ne

Počáteční nastavení procesoru

Registr	Obsah
F	0002h
MSW	FFF0h
IP	FFF0h
Selektor CS	F000h
Selektor DS	0000h
Selektor SS	0000h
Selektor ES	0000h
Báze CS	FF0000h
Báze DS	000000h
Báze SS	000000h
Báze ES	000000h
Limit CS	FFFFh
Limit DS	FFFFh
Limit SS	FFFFh
Limit ES	FFFFh
Báze IDT	000000h
Limit IDT	FFFFh

Procesor provádí tyto činnosti:

- zakáže přerušení (IF:=0),
- nastaví reálný režim bez koprocesoru (PE:=0, MP:=0, EM:=0),
- IDT se naplní nulami,
- DS, ES a SS jsou naplněny tak, aby ukazovaly do prvních 64 KB paměti,
- obsah CS:IP ukazuje na první instrukci, která musí být na adrese FF0000h:FFF0h=FFFFF0h,
- první instrukční segment zpřístupněný po inicializaci systému je posledních 64 KB paměti (CS=FF0000h).

- Bezprostředně po inicializaci procesoru jsou adresové vodiče $A_{20} \div A_{23}$ nastaveny na jedničky při všech přístupech adresovaných přes registr CS.
- Tento stav trvá do první změny obsahu CS, potom jsou vodiče $A_{20} \div A_{23}$ vynulovány.

Zapnutí chráněného režimu

1. do paměti zavést programy a odpovídající tabulky popisovačů,
2. nastavit GDTR a IDTR,
3. zapnout chráněný režim nastavením bitu PE:=1 registru MSW.
4. provést blízký skok JMP proto, aby se zrušil obsah interních front procesoru, ve kterých jsou uloženy předvybrané instrukce (výběr instrukcí totiž závisí na zvoleném režimu procesoru),
5. vytvořit TSS inicializačního procesu a nastavit obsah TR,
6. naplnit LDTR,
7. inicializovat ukazatel vrcholu zásobníku SS:SP,

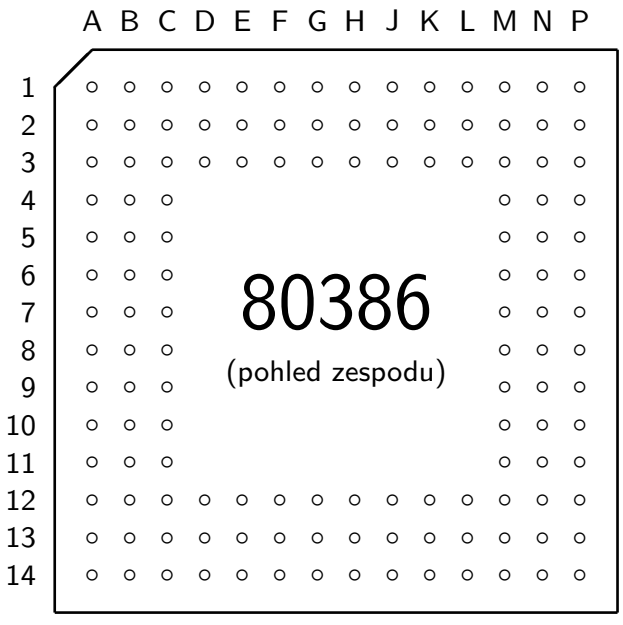
Zapnutí chráněného režimu – pokračování

8. všechny segmenty v paměti označit P:=0,
9. nastavit příznakový registr F a registr stavu procesoru MSW,
10. inicializovat externí zařízení,
11. zabezpečit obsluhu všech možných přerušení,
12. naplnit DS:=0
    ES: =0
    CS $\rightarrow$ JMP FAR ...
13. povolit přerušení (IF:=1),
14. zahájit provádění prvního programu.

Procesor Intel 80386

- 32bitový procesor,
- od 1986 cca do 1994,
- 16 MHz až 40 MHz,
- „zakladatel“ architektury IA-32,
- 32bitová adresová sběrnice, tj. max. 4 GB RAM,
- 32bitová datová sběrnice,
- alternativní název i386DX,
- varianta 386SX s 16bitovou datovou a 24bitovou adresovou sběrnicí,
- matematický koprocesor zvlášť i387,
- i386SL pro laptop počítače, nižší spotřeba.

Popis signálů procesoru Intel 80386



A_{31}	N2	A_{15}	F1	D_{31}	M5	D_{15}	M11
A_{30}	P1	A_{14}	E1	D_{30}	P3	D_{14}	P12
A_{29}	M2	A_{13}	E2	D_{29}	P4	D_{13}	P13
A_{28}	L3	A_{12}	E3	D_{28}	M6	D_{12}	N12
A_{27}	N1	A_{11}	D1	D_{27}	N5	D_{11}	N13
A_{26}	M1	A_{10}	D2	D_{26}	P5	D_{10}	M12
A_{25}	K3	A_9	D3	D_{25}	N6	D_9	N14
A_{24}	L2	A_8	C1	D_{24}	P7	D_8	L13
A_{23}	L1	A_7	C2	D_{23}	N8	D_7	K12
A_{22}	K2	A_6	C3	D_{22}	P9	D_6	L14
A_{21}	K1	A_5	B2	D_{21}	N9	D_5	K13
A_{20}	J1	A_4	B3	D_{20}	M9	D_4	K14
A_{19}	H3	A_3	A3	D_{19}	P10	D_3	J14
A_{18}	H2	A_2	C4	D_{18}	P11	D_2	H14
A_{17}	H1			D_{17}	N10	D_1	H13
A_{16}	G1			D_{16}	N11	D_0	H12

$\overline{ADS}$	E14	$\overline{BS16}$	C14	$\overline{LOCK}$	C10	$W/\overline{R}$	B10	INTR	B7
$\overline{BE_3}$	A13	$\overline{BUSY}$	B9	$M/\overline{IO}$	A12	CLK2	F12	NMI	B8
$\overline{BE_2}$	B13	$D/\overline{C}$	A11	$\overline{NA}$	D13	HOLD	D14	PEREQ	C8
$\overline{BE_1}$	C13	$\overline{ERROR}$	A8	$\overline{READY}$	G13	HLDA	M14	RESET	C9
$\overline{BE_0}$	E12								

GND: A2 A6 A9 B1 B5 B11 B14 C11 F2 F3 F14 J2 J3 J12 J13 M4 M8 M10 N3 P6 P14
U_{cc}: A1 A5 A7 A10 A14 C5 C12 D12 G2 G3 G12 G14 L12 M3 M7 M13 N4 N7 P2 P8

Procesor je integrován do čtvercového keramického integrovaného obvodu, který má vývody na spodním povrchu (PGA – Pin Grid Array). Obvod má 132 vývodů.

$D_0 \div D_{31}$ 32bitová obousměrná datová sběrnice.

$A_2 \div A_{31}$ 32bitová adresová sběrnice adresující 32bitová dvojslova.

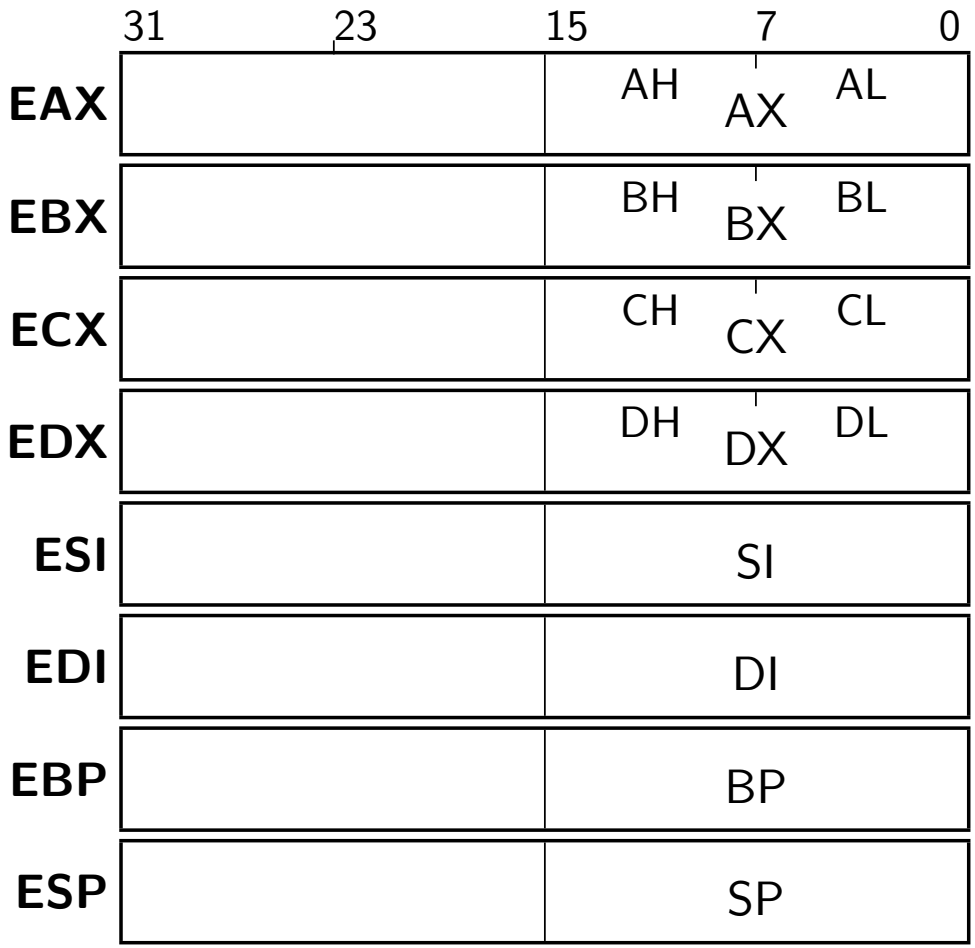
$\overline{BE_0} \div \overline{BE_3}$ Bližší určení přenášených bajtů v rámci dvojslova.

$\overline{BS16}$ Volba 16bitového přenosu dat.

$\overline{NA}$ (Next Address) Slouží k zahájení výběru obsahu další adresy při proudovém zpracování.

$D/\overline{C}$, $\overline{ADS}$, $W/\overline{R}$ jsou signály určené pro řízení sběrnice.

Registry procesoru 80386



EFLAGS:

31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	**VM**	**RF**
0	**NT**	**IOPL**		**OF**	**DF**	**IF**	**TF**	**SF**	**ZF**	0	**AF**	0	**PF**	1	**CF**
15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

VM (Virtual 8086 Mode) zapíná režim *virtuální 8086* pro proces, jemuž obsah příznakového registru náleží. Příznak VM smí programátor nastavovat pouze v chráněném režimu, a to instrukcí IRET, a jenom na úrovni oprávnění 0. Příznak je také modifikován mechanismem přepnutí procesu.

RF (Resume Flag) maskuje opakování ladícího přerušení.

- Registry pro uložení selektoru datových segmentů: **DS**, **ES**, **FS** a **GS**
- Velikost viditelných částí registrů se nezměnila (selektor je stále 16bitový), ale zvětšila se neviditelná část tak, že báze segmentu je 32bitová.

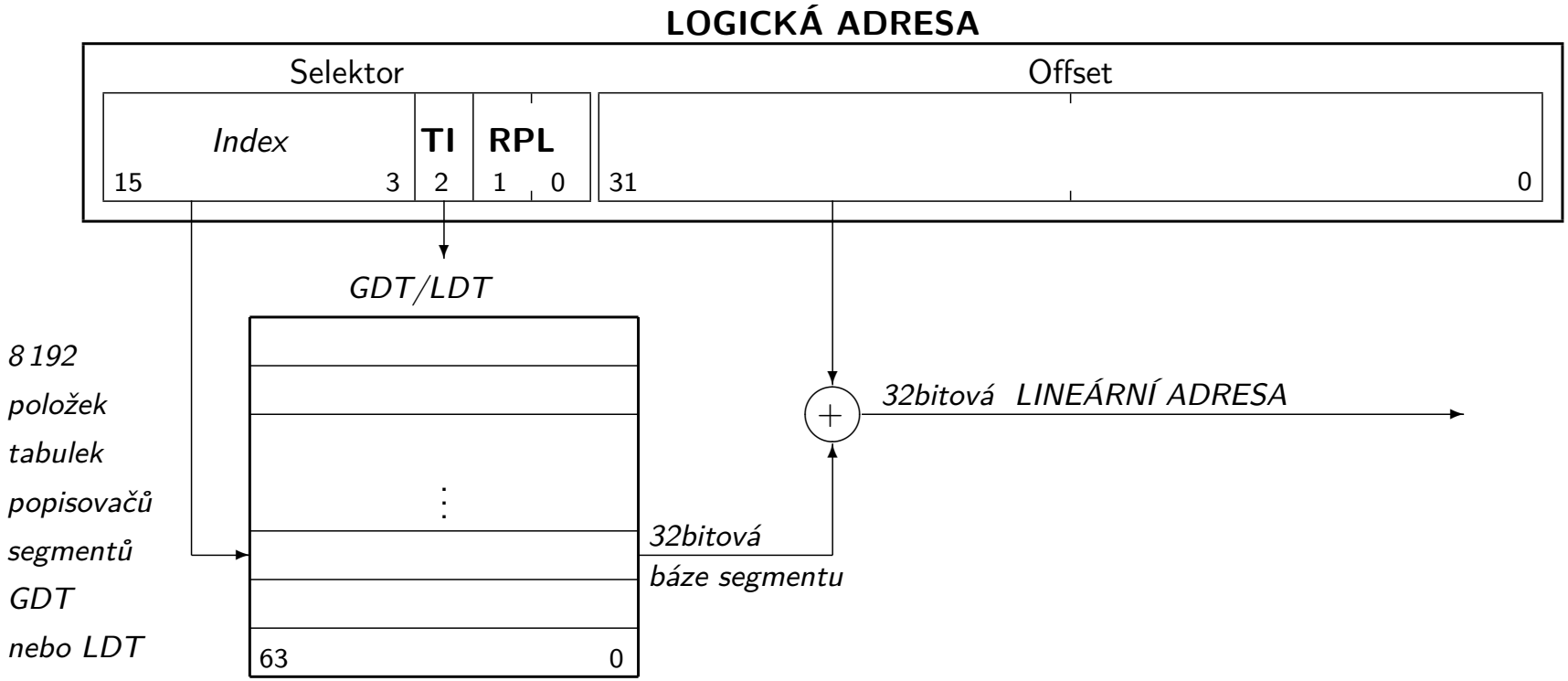
Adresace v chráněném režimu 80386

- Selektor je stejný jako v 80286.
- Offset je 32bitový.
- Limit segmentu může mít velikost až 4 GB – 1.
- Báze segmentu je 32bitová (tj. 0 až 4 GB – 1).

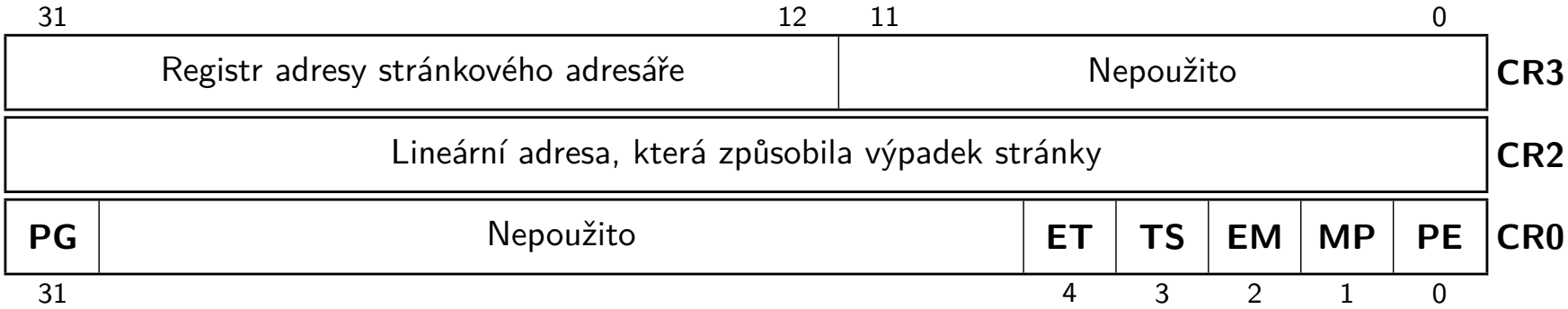
Adresace v chráněném režimu 80386 – pokračování

- Logická adresa (v terminologii 80286 se nazývá virtuální adresa) je složena z 16bitového selektoru a 32bitového offsetu (tj. adresuje 64 TB virtuální paměti). Tato adresa je algoritmem segmentační jednotky převedena na lineární adresu.
- Lineární adresa je 32bitová adresa (tj. adresuje 4 GB). Není-li v činnosti stránkovací jednotka, potom lineární adresa ukazuje už přímo do fyzické paměti.
- Fyzická adresa je transformována činností stránkovací jednotky z lineární adresy. Je rovněž 32bitová (tj. adresuje 4 GB fyzické paměti). Není-li stránkovací jednotka zapnuta, je fyzická adresa totožná s lineární adresou.

Transformace virt. adresy na fyzickou



Řídicí registry 80386



Nejnižších 16 bitů CR0 je nazýváno **MSW** (pro kompatibilitu s 80286).

PE (Protected Mode Enable) zapíná *chráněný režim*. Vynulováním se přepne zpět do *reálného režimu*.

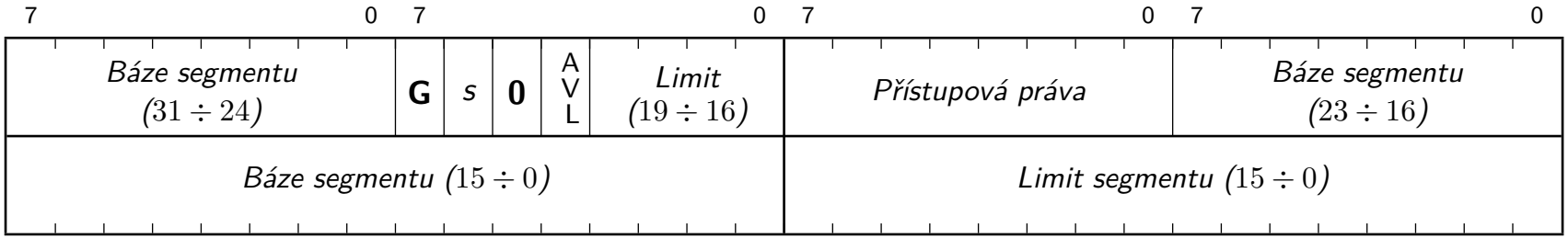
ET (Extension Type) sděluje typ instalovaného matematického koprocesoru (80287=0, 80387=1). Bit nastavuje procesor během inicializace (po přijetí signálu RESET).

PG (Paging) zapíná stránkovou jednotku určenou k transformaci lineárních na fyzické adresy.

- Registr **CR2**, je-li PG=1, obsahuje lineární adresu, která způsobila výpadek stránky.
- Výpadek stránky má za následek generování přerušení INT 14.

- Registr **CR3** (je-li PG=1) obsahuje fyzickou adresu stránkového adresáře právě aktivního procesu.
- Dolních 12 bitů se při zápisu do tohoto registru ignoruje, protože stránkový adresář smí začínat pouze na hranici 4 KB stránky.
- **Ladící registry**: DR0, DR1, DR2, DR3, DR6 a DR7.
- **Testovací registry**: TR6 a TR7 (viz stránkování).

Popisovače segmentů



G (Granularity)
=0 ... jednotka limitu je 1 B (max. 1 MB),
=1 ... jednotka limitu je 4 KB (max. 4 GB).

AVL (Available for Programmer Use)

s závisí na typu popisovače.

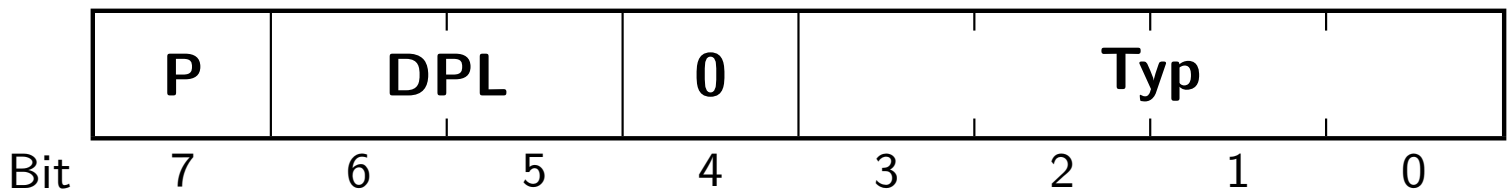
Popisovač datového segmentu

B (Big)
=0 ... segment podle pravidel 80286 (max. 64 KB), implicitní velikost položky ukládané do zásobníku je 16 bitů,

=1 ... segment podle pravidel 80386 (max. 4 GB), zásobník lze plnit od adresy FFFFFFFFh, implicitní velikost položky ukládané do zásobníku je 32 bitů.

Popisovač systémového segmentu

Bit *s* není použit.



Typ=0 ... nepovolená hodnota,
1 ... TSS neaktivního procesu 80286,
2 ... LDT 80286 a 80386,
3 ... TSS aktivního procesu 80286,
4 ... brána pro předání řízení 80286,
5 ... brána zpřístupňující TSS 80286 a 80386,
6 ... brána pro maskující přerušení 80286,
7 ... brána pro nemaskující přerušení 80286,
8 ... nepovolená hodnota,
9 ... TSS neaktivního procesu 80386,
A ... nepovolená hodnota,
B ... TSS aktivního procesu 80386,
C ... brána pro předání řízení 80386,
D ... nepovolená hodnota,
E ... brána pro maskující přerušení 80386,
F ... brána pro nemaskující přerušení 80386.

Popisovač instrukčního segmentu

D (Default)
=0 ... implicitní velikost adres a operandů je 16 bitů,
=1 ... implicitní velikost adres a operandů je 32 bitů,

Explicitní určení velikosti zajišťují instrukční prefixy:

66h mění implicitní velikost **operandu** a

67h mění implicitní velikost **adresy**.

D=	0	0	0	0	1	1	1	1
Prefix 66h (vel. operandu)	ne	ne	ano	ano	ne	ne	ano	ano
Prefix 67h (vel. adresy)	ne	ano	ne	ano	ne	ano	ne	ano
Velikost operandu v bitech	16	16	32	32	32	32	16	16
Velikost adresy v bitech	16	32	16	32	32	16	32	16

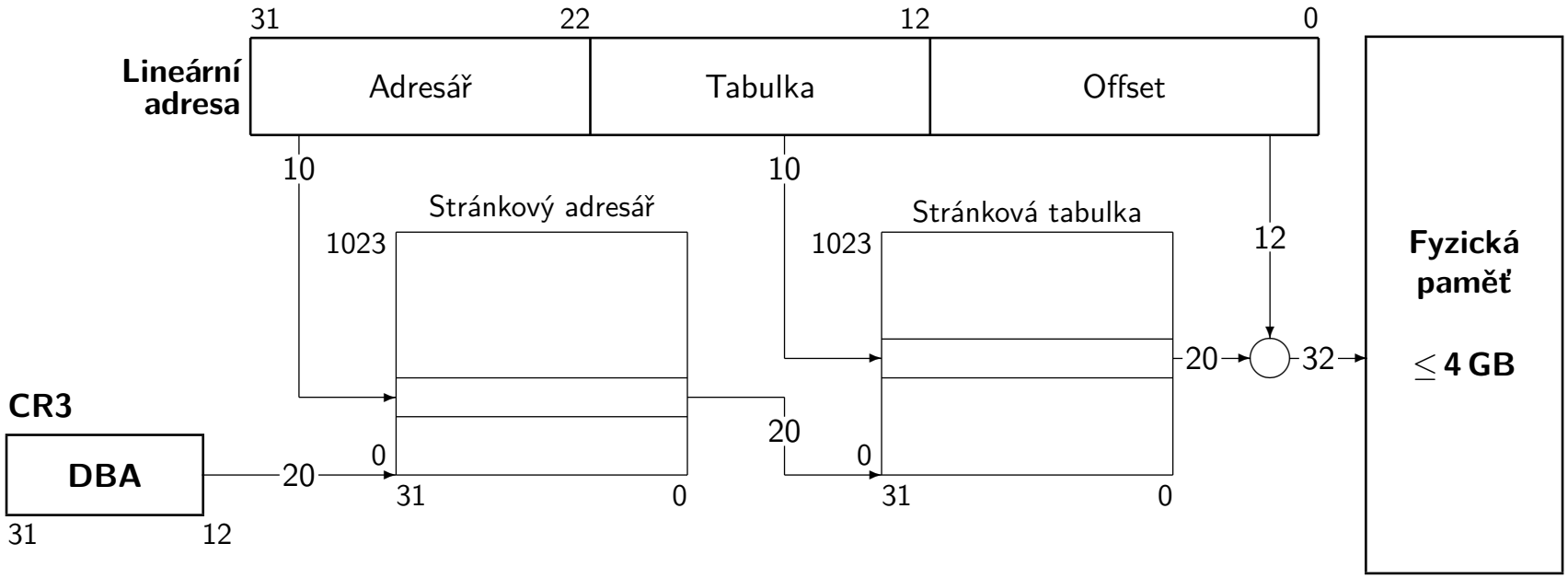
V reálném režimu není, ani po použití prefixu změny velikosti adresy, povoleno adresovat větší segmenty než 64 KB. Offset, který by překročil hodnotu FFFFh, způsobí přerušení INT 13.

Stránkování

logická adresa →	**lineární adresa** →	**fyzická adresa**
$Selektor_{16} : Offset_{32}$	32 b	32 b

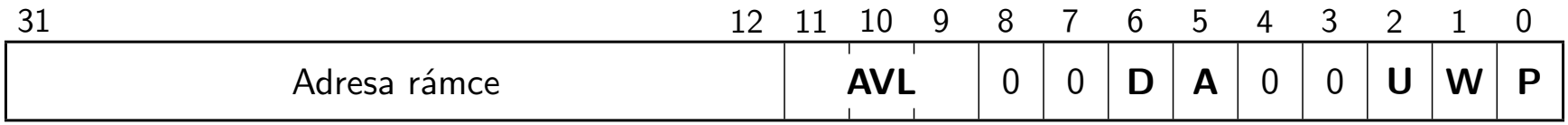
Rámec a stránka kapacity 4 KB

Zapnutí stránkování PG:=1 (bit v CR0)



Každý proces má vlastní stránkový adresář (CR3 je uloženo v TSS).

Položka stránkové tabulky a adresáře



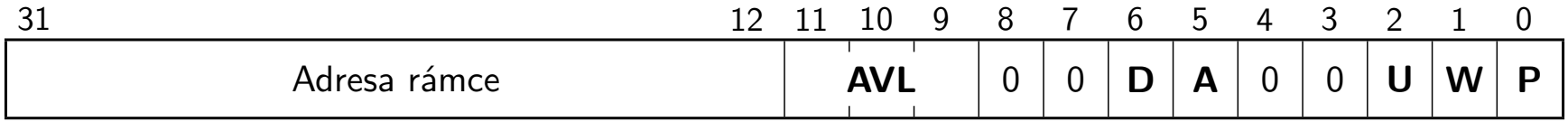
Adresa rámce je horních 20 bitů adresy rámce.

AVL (Available)

D (Dirty) nastavuje procesor při změně obsahu rámce. Ve stránkovém adresáři je tento bit nedefinován.

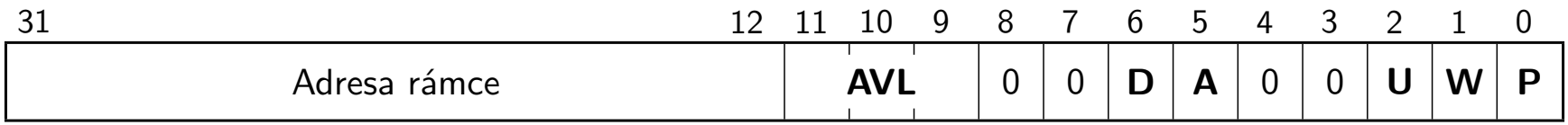
A (Accessed) nastavuje procesor při každém použití tohoto specifikátoru.

Položka stránkové tabulky a adresáře – pokračování



- U (User Accesible) Pracuje-li proces na úrovni oprávnění CPL=3, smí k této stránce přistupovat při U=1. Procesy s CPL<3 smějí přistupovat ke všem stránkám bez ohledu na hodnotu bitu U.
- W (Writeable) Pracuje-li proces na úrovni CPL=3, smí do této stránky zapisovat při W=1. Procesy s CPL<3 smějí zapisovat do všech stránek bez ohledu na hodnotu bitu W.

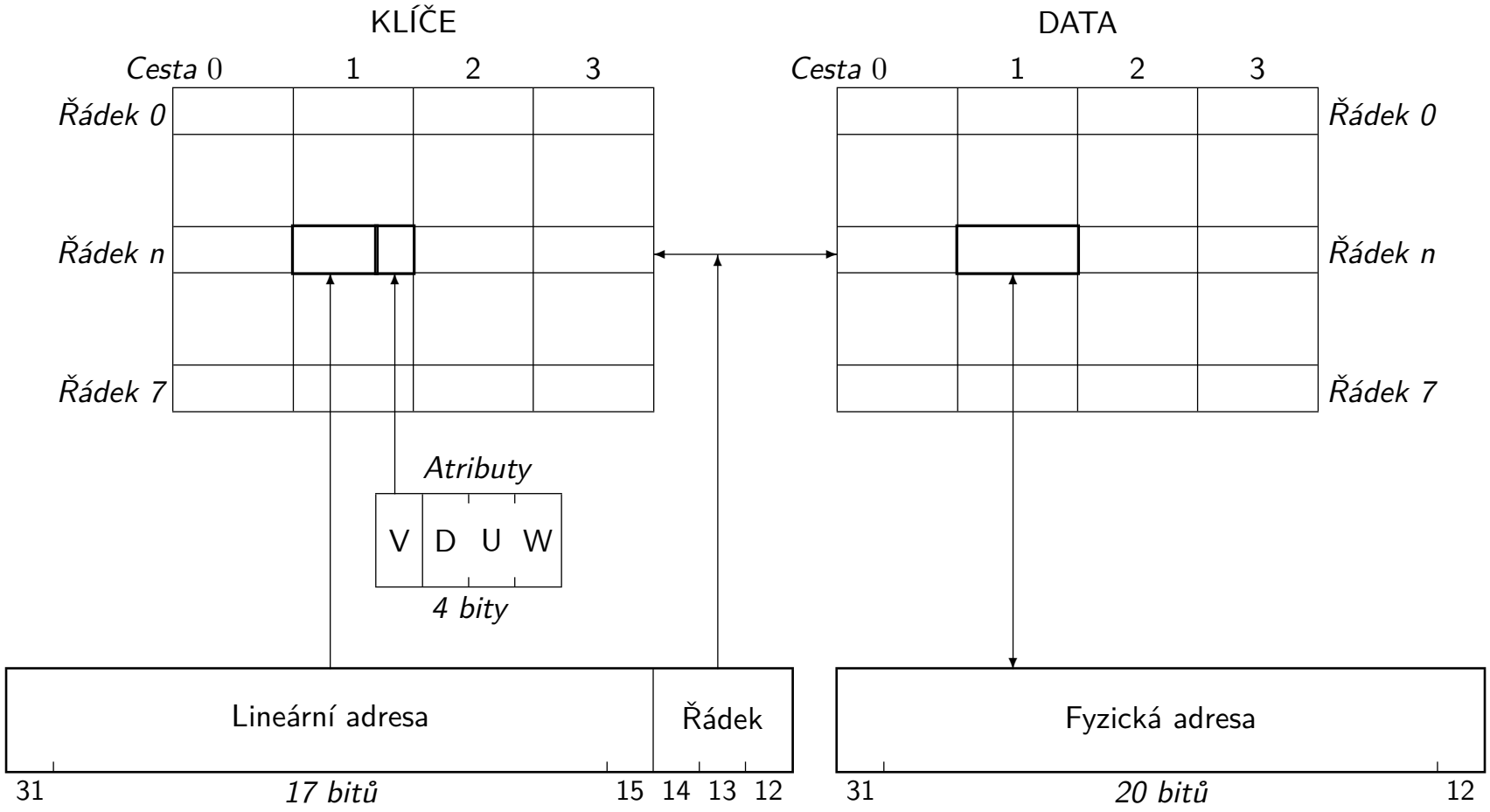
Položka stránkové tabulky a adresáře – pokračování



P (Present) Je-li P=0, není obsah stránky ve fyzické paměti. Zpřístupnění takové stránky vyvolá INT 14 a v CR2 je adresa stránky.

- **Vyhodnocení bitů U a W** ze stránkového adresáře a stránkové tabulky:
  - Použije se dvojice mající nižší numerickou hodnotu: „UW“.
  - Příklad: Je-li U a W ve stránkovém adresáři 10 (CPL=3 smí číst a provádět) a ve stránkové tabulce 01 (pro CPL=3 nepřístupné), vybere se varianta U=0 a W=1.

TLB – Translation Look-aside Buffer



Vyprázdnění TLB

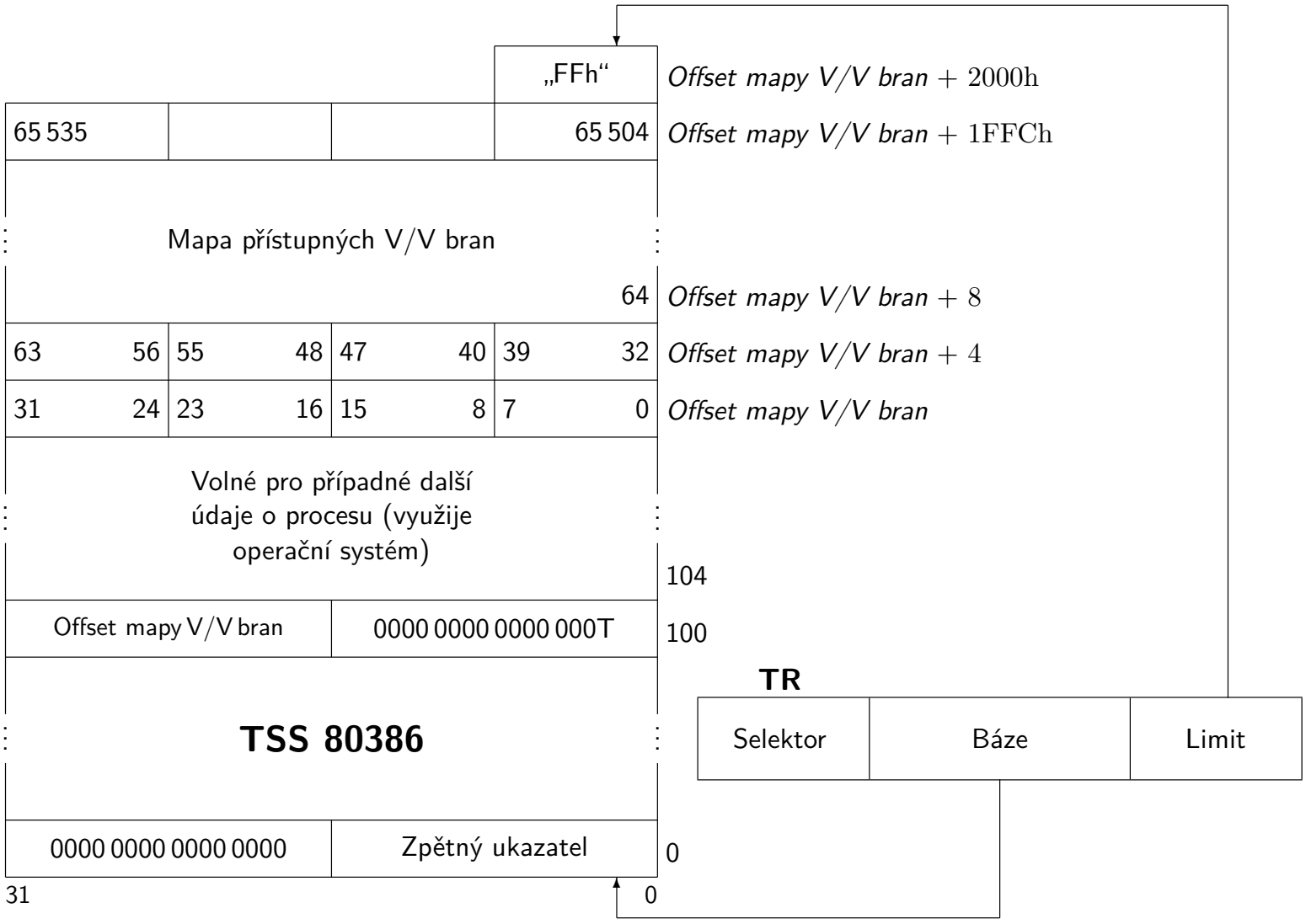
- Vyprázdnění TLB je nastavení V:=0 do všech položek.
- Automaticky vždy při naplnění **CR3**.
- Ručně musíme TLB vyprázdnit při každé změně stránkovacích tabulek nebo při nastavení P=0 některé z položek.

TSS 80386

31	0	
Offset mapy V/V bran	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 **T**	100
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Selektor LDT	9
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Selektor GS	92
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Selektor FS	88
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Selektor DS	84
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Selektor SS	80
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Selektor CS	76
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Selektor ES	72
EDI		68
ESI		64
EBP		60
ESP		56
EBX		52
EDX		48
ECX		44
EAX		40
EFLAGS		36
EIP		32
CR3 (DBA)		28
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	SS pro úroveň 2	24
ESP pro úroveň 2		20
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	SS pro úroveň 1	16
ESP pro úroveň 1		12
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	SS pro úroveň 0	8
ESP pro úroveň 0		4
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Zpětný ukazatel	0

Mapa přístupných V/V bran

- Pro kontrolování V/V instrukcí pouze tehdy, je-li CPL>IOPL.
- Je-li bit mapy =0 ... V/V operace se povolí,
- je-li bit mapu =1 ... generuje se INT 13.
- Pracuje-li V/V instrukce se slovem nebo dvojslovem ... testují se všechny odpovídající bity.


„FFh“
Offset mapy V/V bran + 2000h
65 535
65 504
Offset mapy V/V bran + 1FFCh
Mapa přístupných V/V bran
64
Offset mapy V/V bran + 8
63 56
55 48
47 40
39 32
Offset mapy V/V bran + 4
31 24
23 16
15 8
7 0
Offset mapy V/V bran
Volné pro případné další údaje o procesu (využije operační systém)
104
Offset mapy V/V bran
0000 0000 0000 000T
100
TR
TSS 80386
Selektor
Báze
Limit
0000 0000 0000 0000
Zpětný ukazatel
0
31
0

Rezervovaná přerušení

INT 1 **Ladící přerušení** (Debug Exceptions)

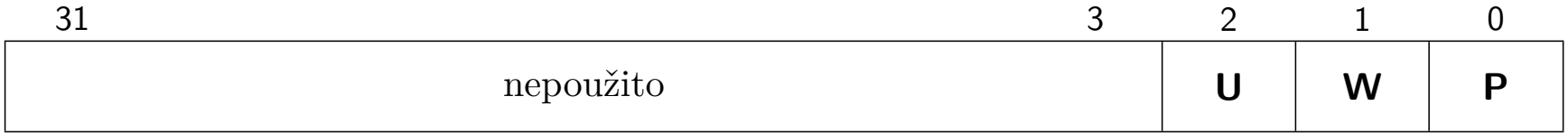
1. při čtení/zápisu z/do paměti byl detekován ladící bod (Trap),
2. při výběru instrukce byl detekován ladící bod (Fault),
3. po provedení instrukce v krokovacím režimu (Trap),
4. při přepnutí na proces mající v TSS T=1 (Trap),
5. nedovoleným přístupem k ladícím registrům při GD=1 (Fault).

Rezervovaná přerušení – pokračování

INT 14 **Výpadek stránky** (Page Fault)
(typ: Fault) Přerušení generuje stránkovací jednotka při:

1. proces nemá dostatečnou úroveň oprávnění pro přístup ke stránce,
2. ve stránkovacích tabulkách je detekováno P=0.

Při přerušení je naplněn CR2 lineární adresou, která vyvolala přerušení. Chybové slovo má zvláštní tvar:

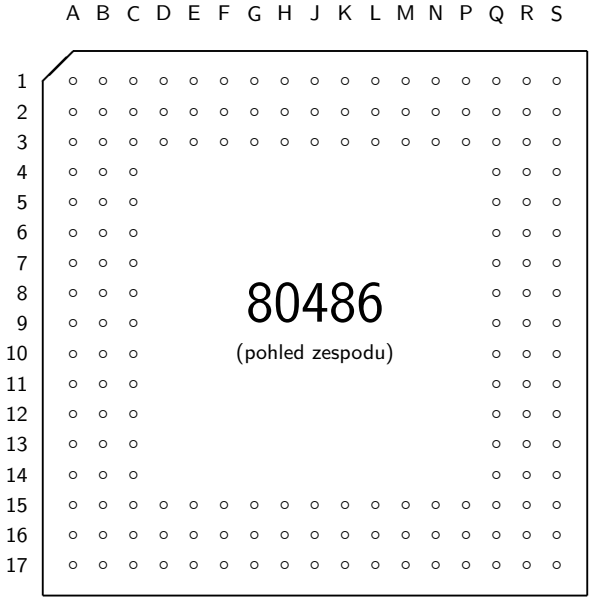


- P (Present) logický součin bitů P obou transformačních tabulek,
- W (Write) přerušení vyvolal zápis (W=1) nebo čtení (W=0).
- U (User Level) je-li =1, měl proces CPL=3.

Procesor Intel 80486

- 32bitový procesor,
- od 1989 cca do 1993,
- 25 MHz až 120 MHz,
- 32bitová adresová sběrnice, tj. max. 4 GB RAM,
- 32bitová datová sběrnice,
- obsahuje jednotku operací v pohyblivé řádové čárce (koprocesor),
- obsahuje interní vyrovnávací paměť (cache),
- obsahuje novou technologii blízkou RISC,
- alternativa i486SX bez koprocesoru,
- i486DX novější verze; i486DX2 dvojnásobná frekvence,
- stále napájení 5 V, později DX4 už s jenom 3,3 V.

Zapojení procesoru 80486



A_{31}	Q1	A_{15}	R7	D_{31}	B8	D_{15}	F3
A_{30}	P3	A_{14}	S5	D_{30}	C9	D_{14}	K3
A_{29}	P2	A_{13}	Q10	D_{29}	A8	D_{13}	D2
A_{28}	R1	A_{12}	S7	D_{28}	C8	D_{12}	G3
A_{27}	S1	A_{11}	R12	D_{27}	C6	D_{11}	C1
A_{26}	S2	A_{10}	S13	D_{26}	C7	D_{10}	E3
A_{25}	R2	A_9	Q11	D_{25}	B6	D_9	D1
A_{24}	Q6	A_8	R13	D_{24}	A6	D_8	F2
A_{23}	S3	A_7	Q13	D_{23}	A4	D_7	L3
A_{22}	Q7	A_6	S15	D_{22}	A2	D_6	L2
A_{21}	Q5	A_5	Q12	D_{21}	B2	D_5	J2
A_{20}	Q8	A_4	S16	D_{20}	A1	D_4	M3
A_{19}	Q4	A_3	R15	D_{19}	B1	D_3	H2
A_{18}	R5	A_2	Q14	D_{18}	C2	D_2	N1
A_{17}	Q3			D_{17}	D3	D_1	N2
A_{16}	Q9			D_{16}	J3	D_0	P1

$\overline{\text{A20M}}$	D15	$\overline{\text{BOFF}}$	D17	DP_1	F1	HOLD	E15	PCD	J17
$\overline{\text{ADS}}$	S17	$\overline{\text{BRDY}}$	H15	DP_2	H3	$\overline{\text{IGNNE}}$	A15	$\overline{\text{PCHK}}$	Q17
AHOLD	A17	$\overline{\text{BREQ}}$	Q15	DP_3	A5	INTR	A16	PWT	L15
$\overline{\text{BE}_0}$	K15	$\overline{\text{BS8}}$	D16	$\overline{\text{EADS}}$	B17	$\overline{\text{KEN}}$	F15	$\overline{\text{PLOCK}}$	Q16
$\overline{\text{BE}_1}$	J16	$\overline{\text{BS16}}$	C17	$\overline{\text{FERR}}$	C14	$\overline{\text{LOCK}}$	N15	$\overline{\text{RDY}}$	F16
$\overline{\text{BE}_2}$	J15	CLK	C3	$\overline{\text{FLUSH}}$	C15	$\overline{\text{M/IO}}$	N16	RESET	C16
$\overline{\text{BE}_3}$	F17	$\overline{\text{D/C}}$	M15	HLDA	P15	NMI	B15	$\overline{\text{W/R}}$	N17
$\overline{\text{BLAST}}$	R16	DP_0	N3						

GND: A7 A9 A11 B3 B4 B5 E1 E17 G1 G17 H1 H17 K1 K17 L1 L17 M1 M17 P17 Q2 R4 S6 S8 S9 S10 S11 S12 S14

U_{cc}: B7 B9 B11 C4 C5 E2 E16 G2 G16 H16 J1 K2 K16 L16 M2 M16 P16 R3 R6 R8 R9 R10 R11 R14

$DP_0 \div DP_3$ Paritní bit pro každý bajt přenášený po sběrnici.

$\overline{PCHK}$ Chyba parity na sběrnici.

$\overline{PLOCK}$, $\overline{ADS}$, $\overline{RDY}$, $\overline{BRDY}$, $\overline{BLAST}$, $\overline{BOFF}$ Signály pro řízení sběrnice.

AHOLD, $\overline{EADS}$ Signály pro řízení vnitřní vyrovnávací paměti.

$\overline{KEN}$ Povoluje nebo zakazuje použití vnitřní vyrovnávací paměti.

$\overline{FLUSH}$ Pokyn k vyprázdnění vnitřní vyrovnávací paměti.

PWT, PCD Signály přenášející hodnoty bitů PWT a PCD.

$\overline{FERR}$ Signál oznamuje chybu koprocesoru (podobně jako $\overline{ERROR}$).

$\overline{IGNNE}$ Ignorování chyb hlášených koprocesorem.

$\overline{A20M}$ Maskování adresy podle pravidel 8086.

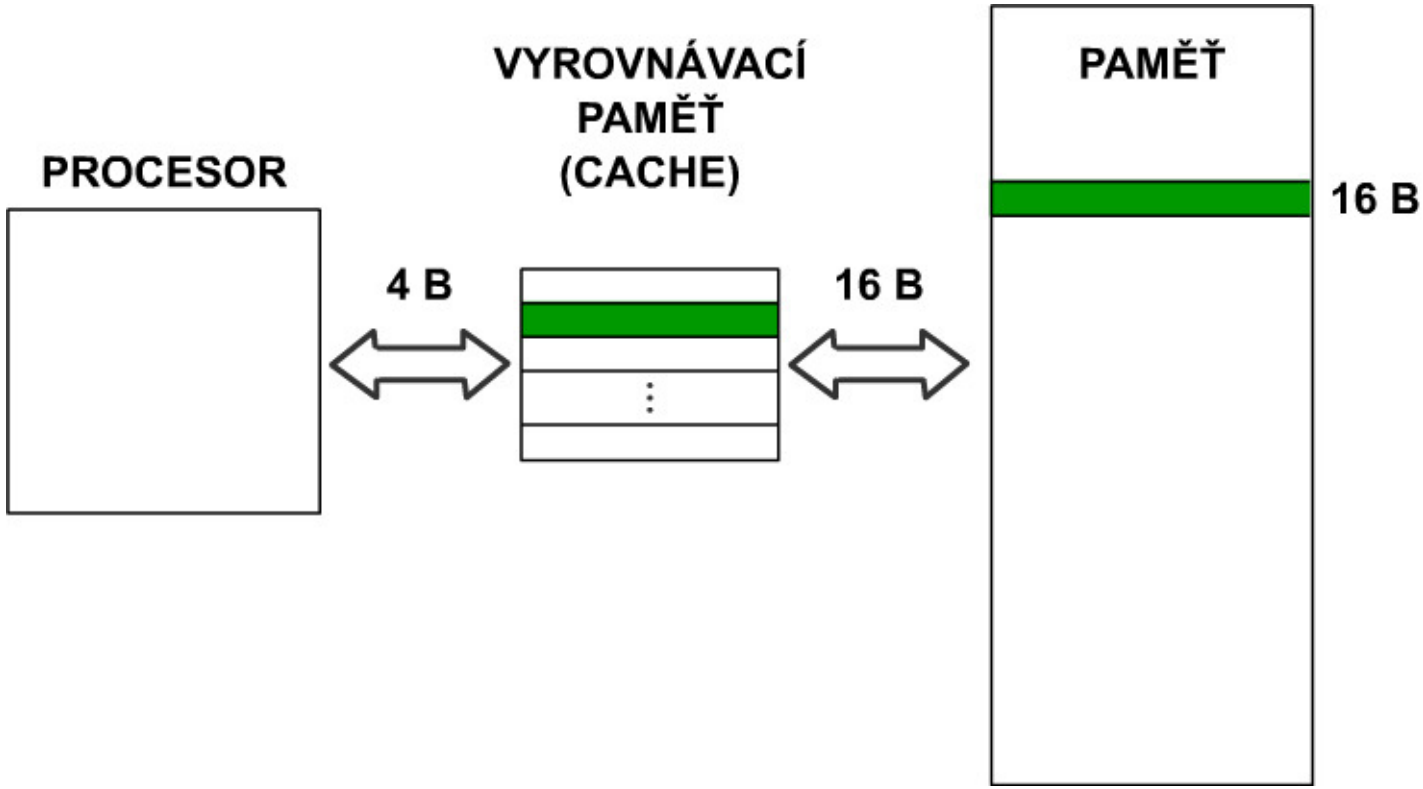
- Jednotka operací v pohyblivé řádové čárce
  - **Floating-Point Unit** – Ovládá se stejně jako 80387. Je programově kompatibilní s předcházejícími typy matematických koprocesorů Intel.
- Interní vyrovnávací paměť
  - **Internal Cache** – Je společná pro data i instrukce, má kapacitu 8 KB.

Příznakový registr i486

31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	**AC**	**VM**	**RF**
0	**NT**	**IOPL**		**OF**	**DF**	**IF**	**TF**	**SF**	**ZF**	0	**AF**	0	**PF**	1	**CF**
15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

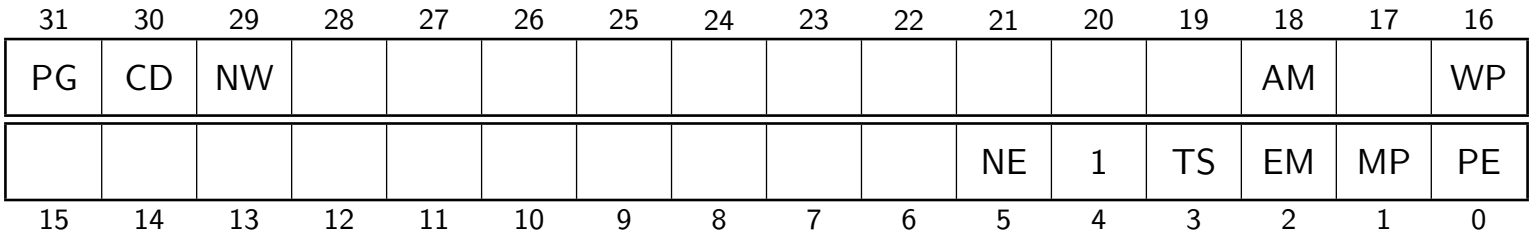
AC (Alignment Check) zapíná generování přerušení INT 17 při odkazu na paměť, který není „zarovnán“ na hranici odpovídající délce zpřístupňovaného objektu. Platí pouze pro proces s CPL=3.

Schéma činnosti vyrovnávací paměti



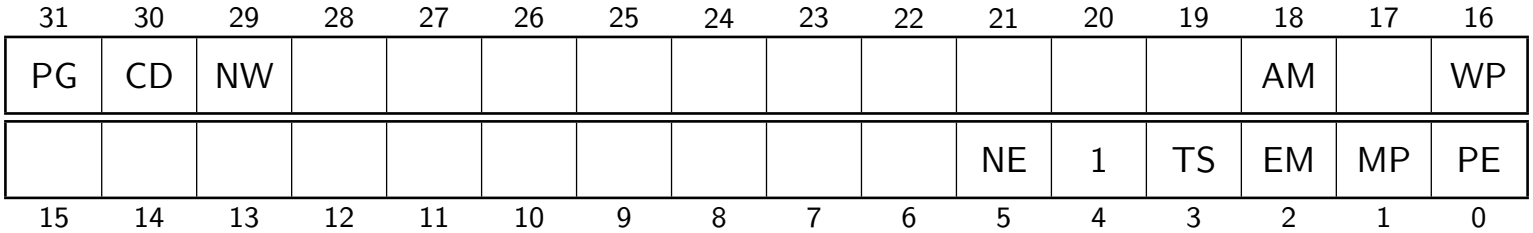
Write-Through
Write-Back

Řídicí registr CR0 procesoru 80486



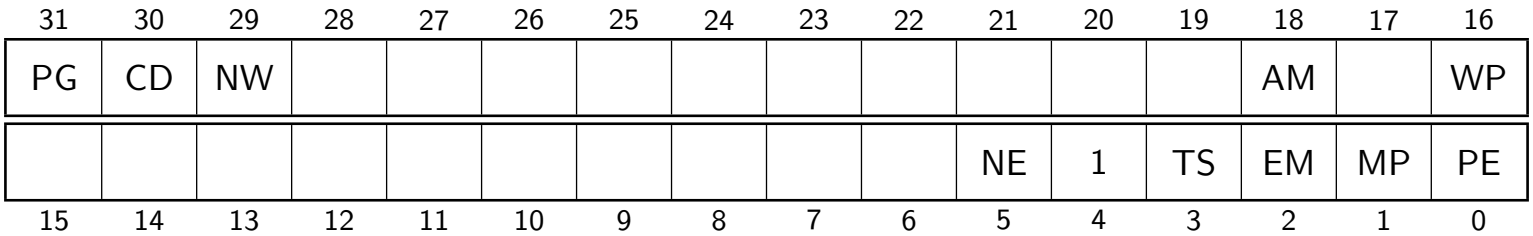
CD (Cache Disable) Je-li CD=1, je IVP (Interní vyrovnávací paměť) vypnuta tak, že položky, které při čtení nebyly ve vyrovnávací paměti nalezeny, se do ní nezapisují.
Po inicializaci procesoru signálem RESET je nastaveno CD=1.

Řídicí registr CR0 procesoru 80486 – pokračování



NW (Not Write-Through) Je-li NW=1, není zápisem do paměti změněn obsah IVP ani tehdy, má-li adresa zapisovaného objektu svoji položku v IVP.
Po inicializaci procesoru signálem RESET je nastaveno NW=1.

Řídicí registr CR0 procesoru 80486 – pokračování

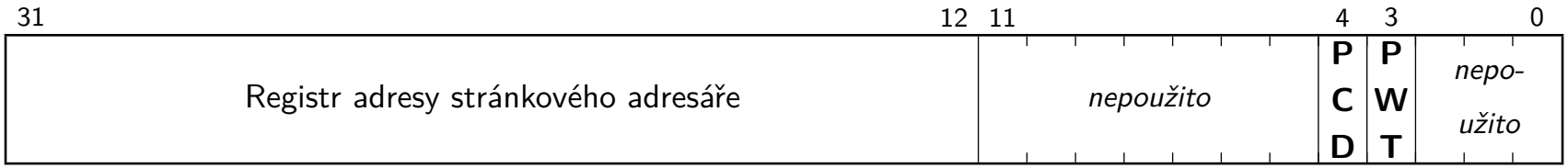


AM (Alignment Mask) AM=1 zapíná funkci AC.

WP (Write Protect) je-li WP=1, zakazuje zápis do stránek označených W=0 i procesům na úrovni oprávnění CPL<3.

NE (Numerics Exception) sděluje, jak se mají procesoru 80486 oznamovat chyby zjištěné v jednotce pohyblivé řádové čárky.

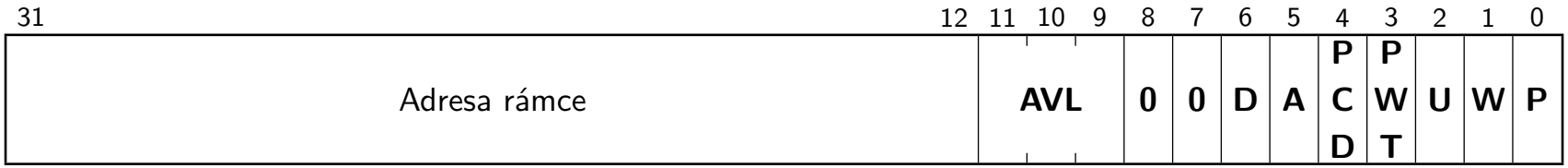
Řídicí registr CR3 procesoru 80486



Bity **PWT** (Page Write-Through) a **PCD** (Page Cache Disable) slouží k řízení vyrovnávacích pamětí není-li zapnuto stránkování nebo se stránkování z nějaké příčiny obchází.

Stránkování i486

Specifikátor stránk. adresáře a tabulky



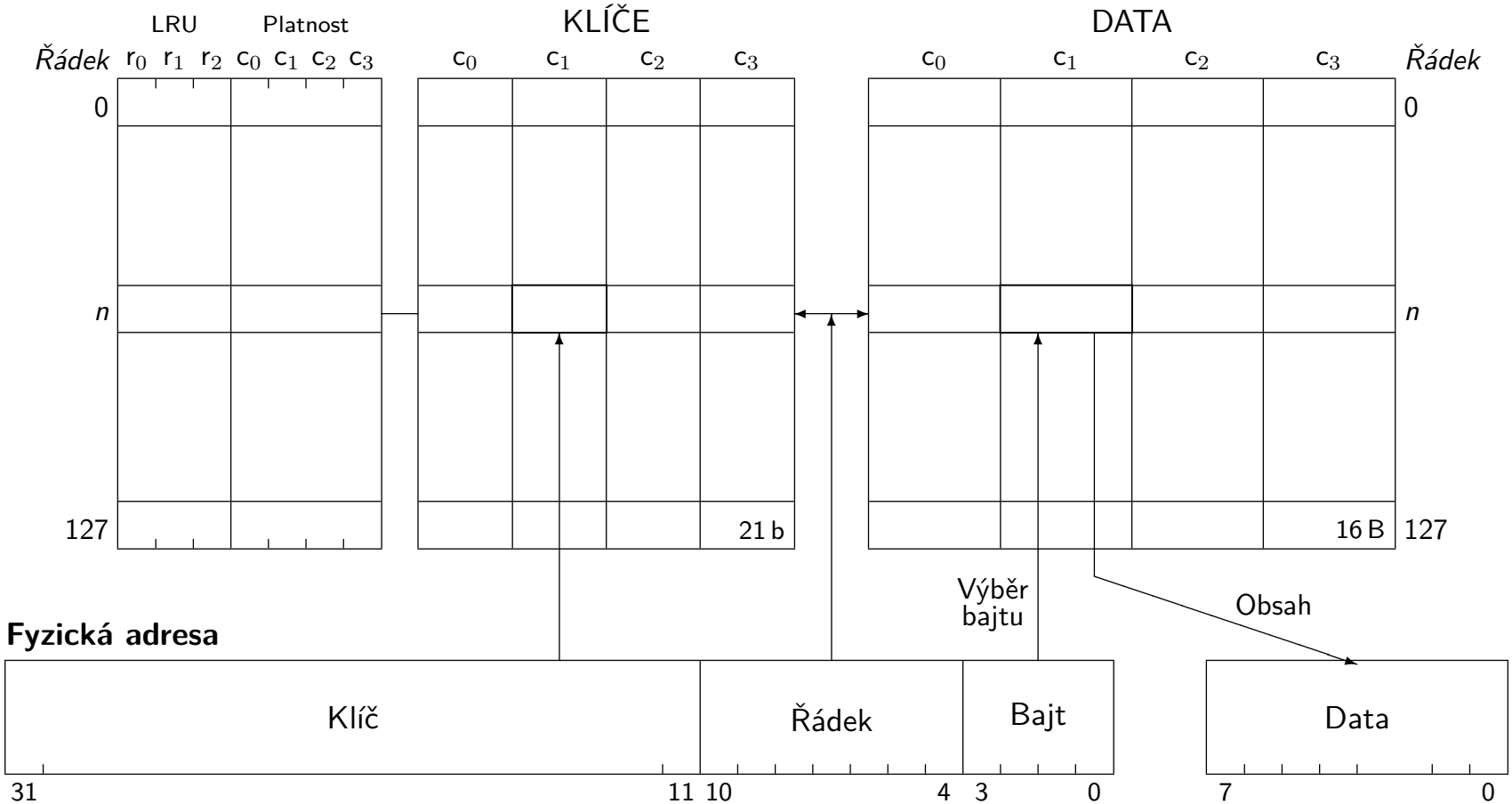
U	W	WP	Proces CPL=3	Proces CPL<3
0	0	0	nepřístupná	čtení, zápis, provedení
0	1	0	nepřístupná	čtení, zápis, provedení
1	0	0	čtení, provedení	čtení, zápis, provedení
1	1	0	čtení, zápis, provedení	čtení, zápis, provedení
0	0	1	nepřístupná	čtení, provedení
0	1	1	nepřístupná	čtení, zápis, provedení
1	0	1	čtení, provedení	čtení, provedení
1	1	1	čtení, zápis, provedení	čtení, zápis, provedení

PWT (Page Write-Through) určuje způsob práce externí vyrovnávací paměti. Je-li PWT=1, provádí se zápis metodou Write-Through. Je-li PWT=0, provádí se zápis metodou Write-Back.

PCD (Page Cache Disable) vypíná činnost interní VP. Je-li PCD=0, je splněna jedna z podmínek zapínajících IVP. Další podmínky tvoří signál $\overline{\text{KEN}}$ a bity CD a NW v registru CR0. Je-li PCD=1, je IVP vypnuta bez ohledu na ostatní podmínky.

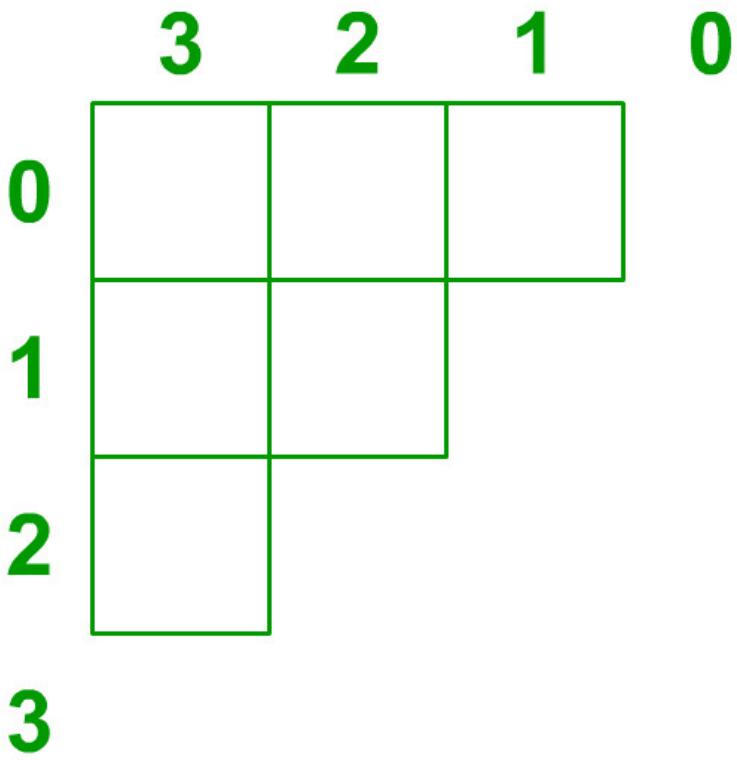
Je-li stránkování zapnuto (PG=1) a je právě plněn stránkový adresář, čtou se bity PWT a PCD z CR3. Bity PWT a PCD konkrétního specifikátoru ze stránkového adresáře se čtou při plnění stránkové tabulky.

Interní vyrovnávací paměť (IVP)



Potřebný počet bitů na realizaci LRU

Kolik bitů potřebujeme na výběr nejdéle nepoužité položky ze čtyř položek algoritmem LRU?



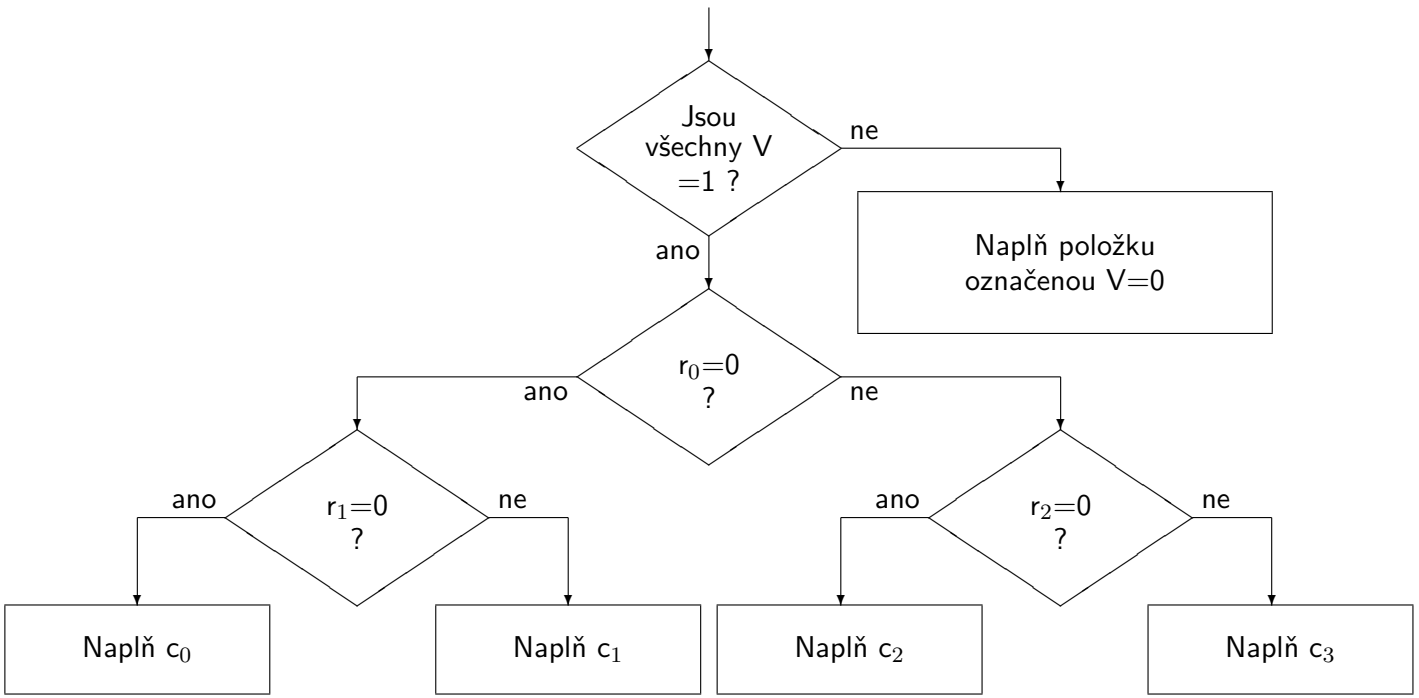
Pseudo-LRU IVP i486

Nastavování rozhodujících bitů

Při použití položky z cesty	se nastaví rozhodovací bity		
	r_0	r_1	r_2
c_0	1	1	*beze změny*
c_1	1	0	*beze změny*
c_2	0	*beze změny*	1
c_3	0	*beze změny*	0

Výběr nejdéle nepoužité položky

Při plnění položkou, která nemá svůj obraz v IVP, se nejprve podle bitů 4 až 10 fyzické adresy vybere řádek IVP. Potom se postupuje podle algoritmu:



Procesor Intel Pentium

- Pentium z řecky penta, tj. 5,
- 32bitový procesor,
- od 1993 do 1999,
- 60 MHz až 300 MHz,
- od 1995: Pentium MMX, Pro, II, III, 4, D, Xeon,
- postupně se liší parametry: technologie např. 0,25 μm, velikostí cache, počtem jader, ...

Pentium

V procesoru Pentium jsou integrovány všechny vlastnosti procesoru Intel486. Navíc poskytuje tato významná rozšíření:

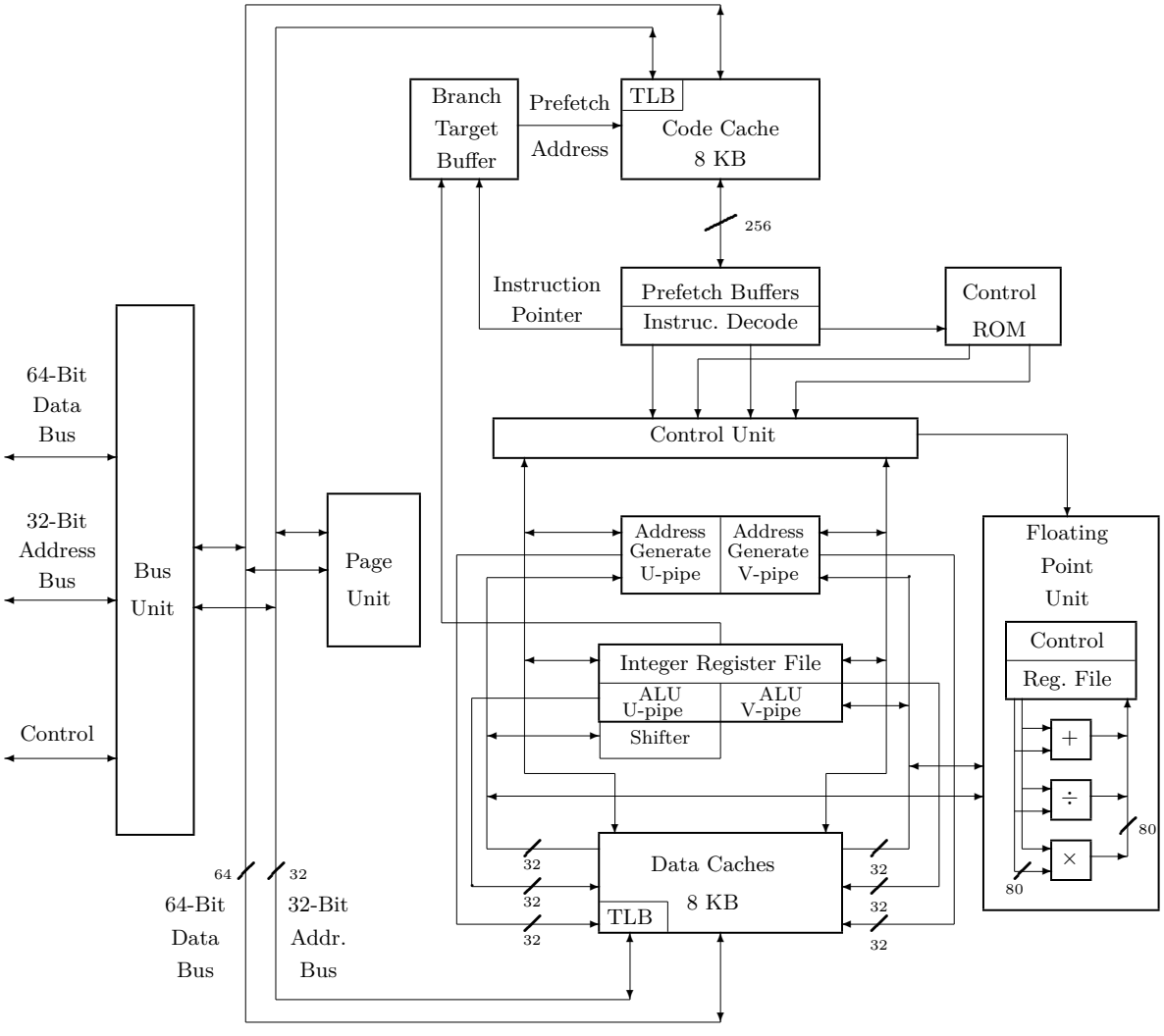
- superskalární architekturu,
- dynamické předvídání skoků,
- zřetězenou FPU,
- zkrácení doby provádění instrukcí,
- oddělené 8KB datové a instrukční vnitřní vyrovnávací paměti,
- protokol MESI pro řízení datové vyrovnávací paměti,
- 64bitovou datovou sběrnici,
- zřetězování cyklů sběrnice,

Pentium – další rysy

- adresové parity,
- vnitřní kontrolu parity,
- kontrolu správné funkce znásobením čipů s procesorem,
- sledování provádění,
- monitorování výkonnosti,
- ladění prostřednictvím IEEE 1149.1 Boundary Scan,
- režim správy systému a
- rozšíření v režimu V86.

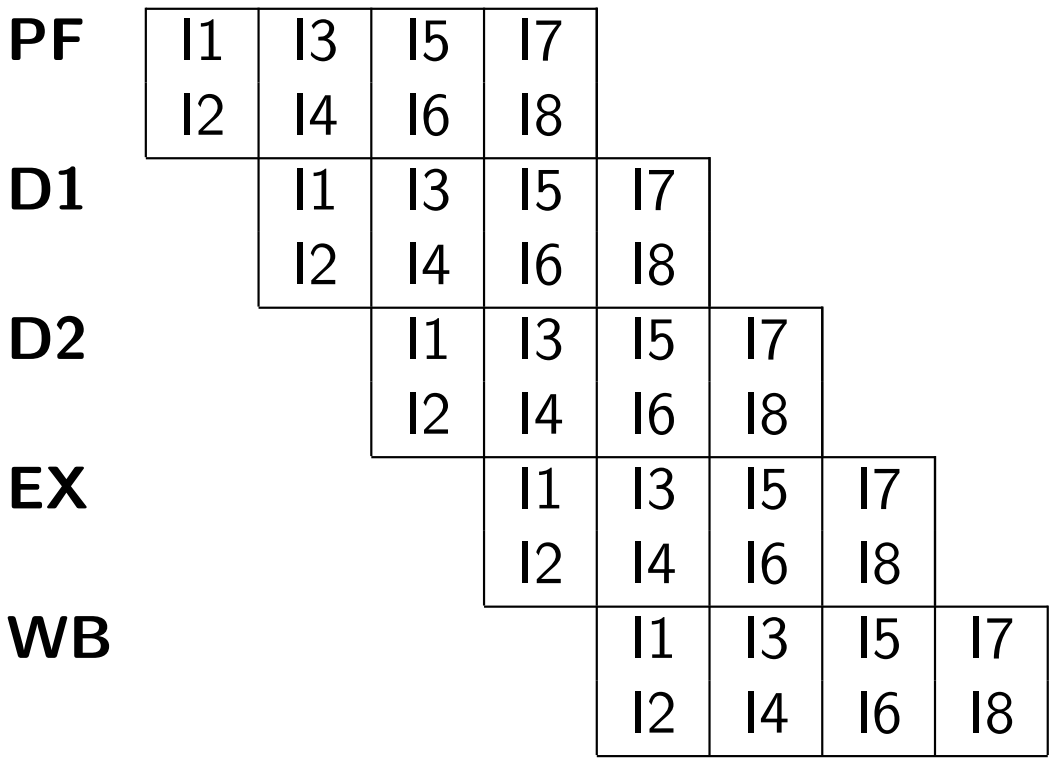
Instrukční repertoár Pentia je plně kompatibilní s Intel486. Plně kompatibilní je také i správa paměti (MMU).

Blokový diagram procesoru Pentium



Zřetězené provádění instrukcí

PF	Prefetch	Výběr instrukce
D1	Instruction Decode	Dekódování instrukce
D2	Address Generate	Generování adresy
EX	Execute	Provedení instrukce
WB	Write Back	Dokončení instrukce

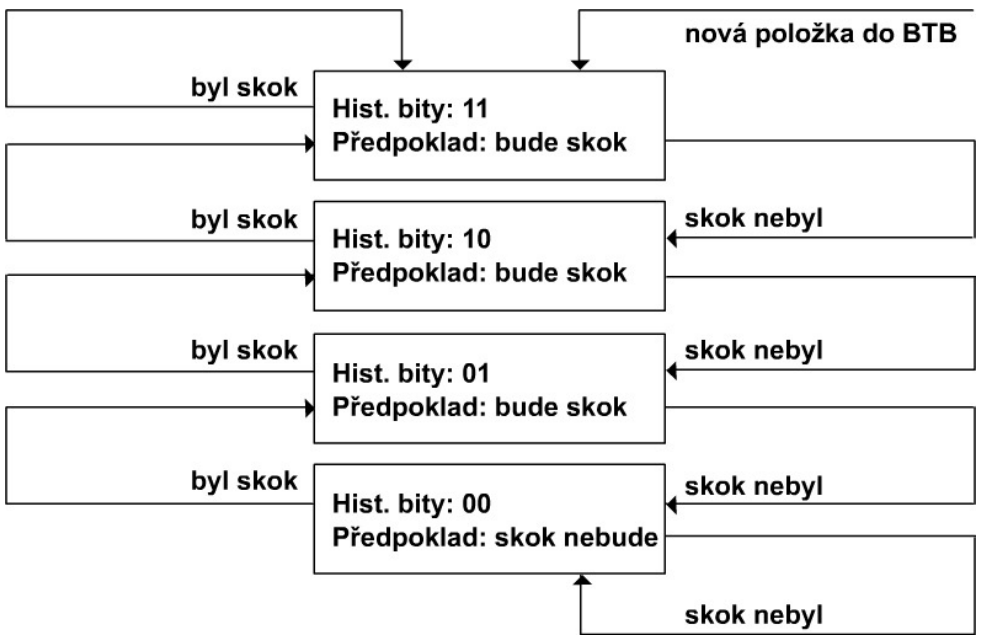

PF
D1
D2
EX
WB
I1
I2
I3
I4
I5
I6
I7
I8

- Tyto dvě zřetězené fronty se nazývají „u“ a „v“.
- Proces souběžného zpracovávání instrukcí se nazývá „párování“.
- Ve zřetězené frontě „u“ lze provádět libovolnou instrukci, zatímco ve frontě „v“ lze provádět pouze jednoduché instrukce, popsané v pravidlech pro párování instrukcí.

Předvídání podmíněných skoků

Branch Target Buffer - BTB

Při výběru instrukce se testuje obsah BTB na shodu s adresou vybírané instrukce. Pokud se adresa v BTB najde, zkoumá se obsah bitů historie.



Párování instrukcí

Instrukce mohou být spojeny do páru za splnění následujících podmínek.

- Obě instrukce v páru musí být „jednoduché“ podle dále uvedené definice.
- Mezi instrukcemi v páru nesmí být vztah „čtení až po zápisu“ nebo „zápis až po čtení“.
- Žádná z instrukcí nesmí mít výpočet adresy složen ze dvou částí: z přímé hodnoty a zároveň z přírůstku.
- Instrukce s prefixy (vyjma 0F před podmíněným skokem) lze provádět pouze ve frontě „u“.

Jednoduché instrukce

Jednoduché instrukce jsou ty, které nevyžadují mikrokód a provedou se během jednoho hodinového cyklu. Výjimkou jsou instrukce aritmeticko-logické jednotky (ALU) *mem,reg* a *reg,mem*, které se provádějí ve dvou nebo třech taktech a jsou považovány za jednoduché.

Za jednoduché se považují tyto instrukce určené pro celočíselné zpracování:

1. mov *reg*, *reg/mem/imm*
2. mov *mem*, *reg/imm*
3. alu *reg*, *reg/mem/imm*
4. alu *mem*, *reg/imm*
5. inc *reg/mem*
6. dec *reg/mem*
7. push *reg/mem*
8. pop *reg*
9. lea *reg,mem*
10. jmp/call/j*cond* near
11. nop

Podmíněné a nepodmíněné skoky smějí být párovány pouze jako druhé instrukce v páru.

Režim správy systému

System Management Mode – SMM – Režim SMM je transparentní (neviditelný) pro aplikace i operační systém z těchto důvodů:

- Jedinou možností, jak SMM zapnout, je externí nemaskovatelné přerušení přivedené speciálním signálem.
- Procesor zahájí provádění instrukcí určených pro SMM ze separátního adresového prostoru a separátní paměti (tzv. SMRAM – System Management RAM).

Režim správy systému - pokračování

- Při přepínání do SMM procesor ukládá obsah všech registrů do zvláštní části SMRAM.
- Všechna přerušení, která normálně operační systém či aplikace obsluhuje, jsou během SMM zakázána.
- Stav před přepnutím do režimu SMM se vrátí provedením instrukce RSM.

SMM je podobný reálném režimu. Nejsou v něm úrovně oprávnění, privilegované instrukce nebo mapování adres. V SMM lze provádět V/V operace a adresovat celou 4GB kapacitu fyzické operační paměti.

x86-64 architektura

- x86-64 tzv. AMD64
  - plnohodnotně 64bitová architektura
  - firma AMD (Advanced Micro Devices) od roku 1999
  - první procesor AMD Opteron 2003
  - zpětně kompatibilní s x86
  - procesory Opteron, Athlon, Turion, Sempron

Dvě architektury

- IA-64
  - firmy Intel a Hewlett-Packard
  - kompatibilní s x86
  - jiná instrukční sada v 64bitovém režimu: EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing) – možnost vkládat instrukce paralelně úkolující více jednotek; VLIW (Very Long Instruction Word) – tzv. instrukční paket, součástí instrukce jsou samostatné pokyny všem jednotkám procesoru
  - procesory Itanium

Obě architektury nejsou na 64bitové úrovni kompatibilní.

EM64T Extended Memory 64 Technology, tzv. Intel 4

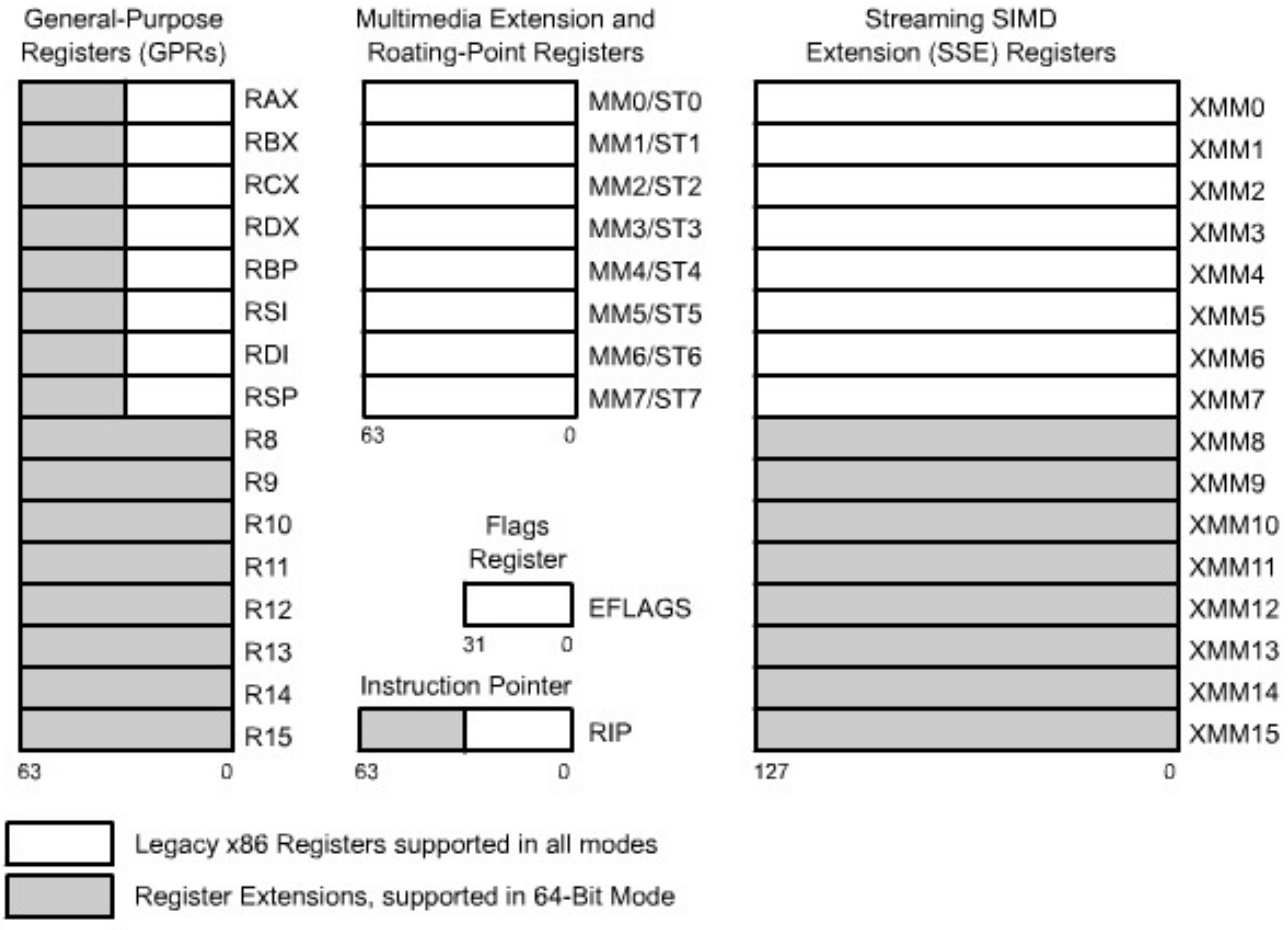
- firma Intel převzala architekturu AMD64 (též pod označením Intel 4)
- procesory Pentium 4, Celeron D, Xeon, Core 2
- jsou drobné rozdíly mezi AMD64 a Intel 4

x86-64 architektura

long mode
- **64bitový režim (Long Mode)** – plně 64bitový režim
- **kompatibilní režim** – 32/16bitový režim, omezená kompatibilita s x86 (pouze chráněný režim, žádný reálný, žádný V86 režim)

x86 mode plná kompatibilita s x86 32/16bitovým režimem (vč. reálného režimu, ...)

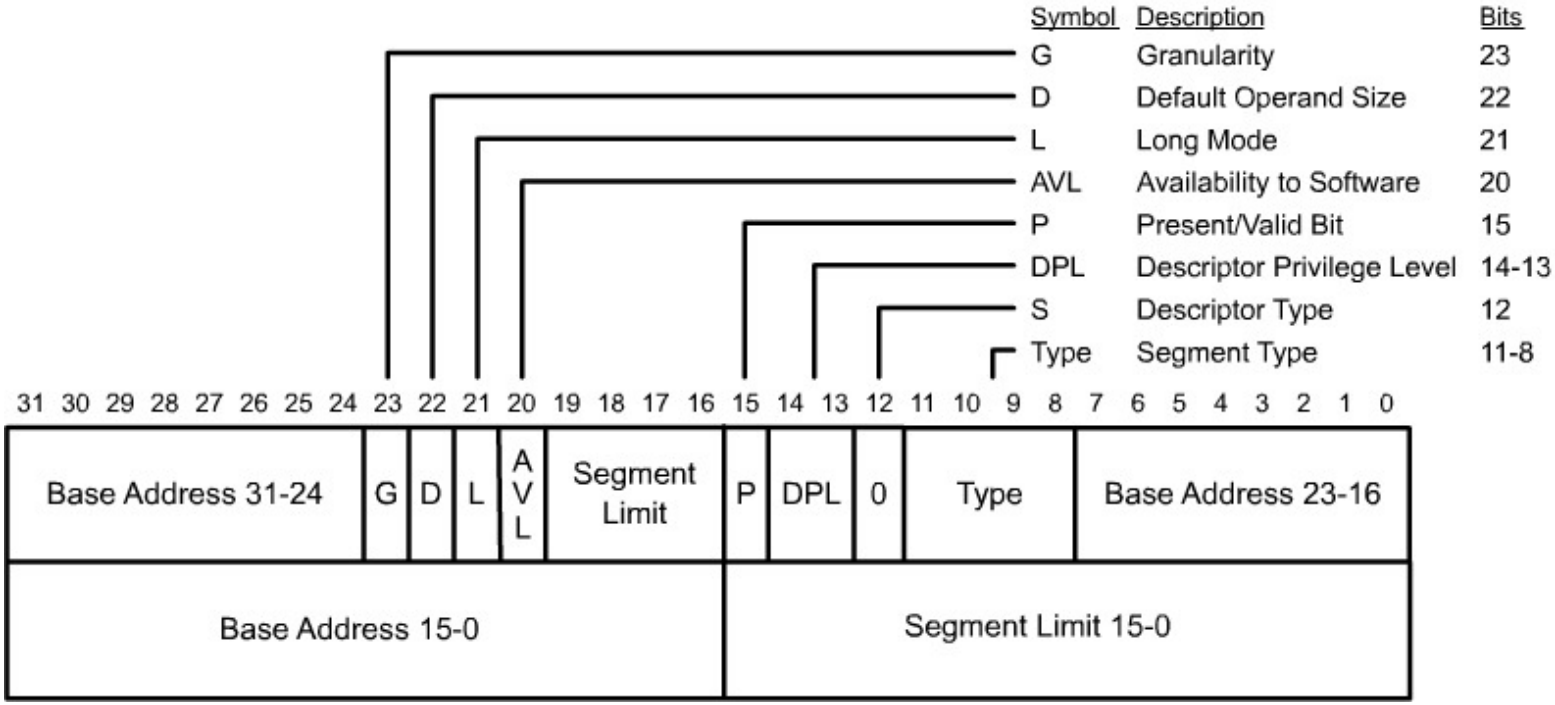
Registrová struktura



64bitový režim (Long mode)

- 64bitová virtuální adresa, 52bitová fyzická adresa (4 petabyte)
- šířka adresy implicitně 64 bitů
- virtuální adresa je pouze 64bitový offset
- blízké skoky rozšířeny na 64 bitů
- flat 64bit virtuální adresový prostor
- potlačen význam segmentace jen na určování typů a práv segmentů
- místo segmentace zaveden non-executable bit u každé stránky
- GDTR a IDTR mají 64bitovou bázi a 16bitový limit
- LDTR a TR 64bitovou bázi, 32bitový limit a navíc 16bitový selektor

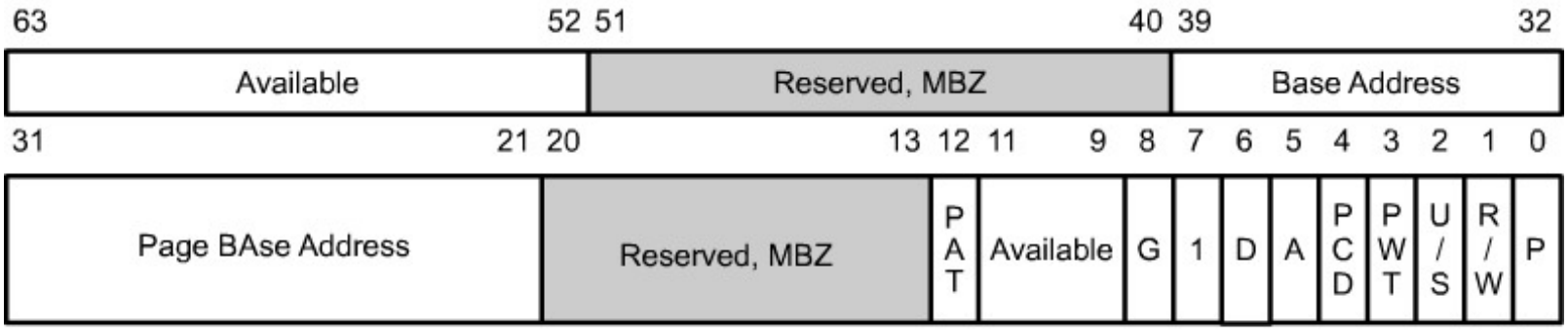
- navíc bit L (Long) v popisovači instrukčního segmentu:



- ignoruje se báze a limit v popisovači
- báze je vždy 0
- vždy 64bitová adresa, proto L=1 a D=1 je vyhrazeno pro budoucí použití
- obsah ES, DS a SS se ignoruje

Stránkování

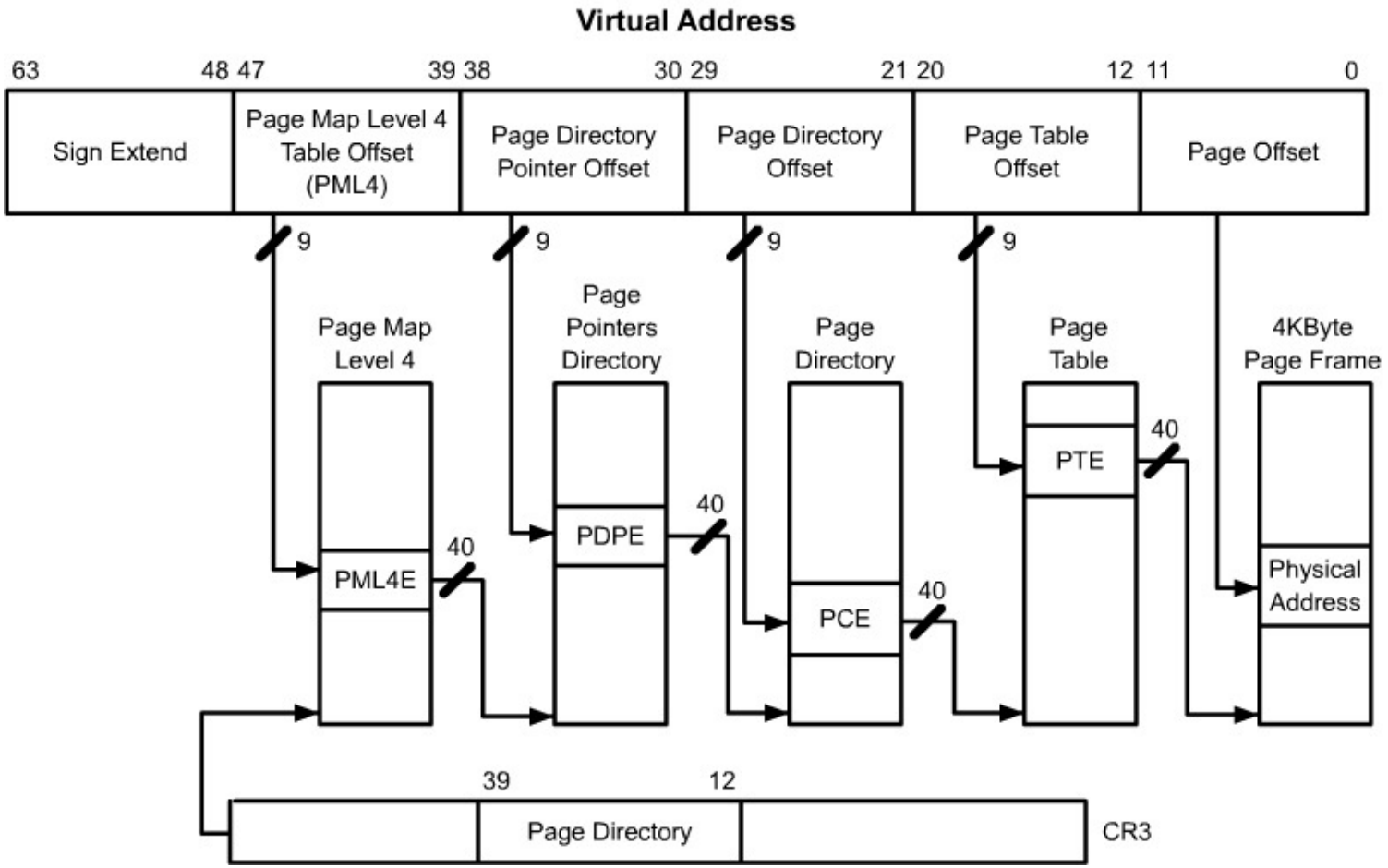
- podporují se 4KB nebo 2MB stránky
- velikost stránky určuje bit 7 stránkového adresáře
- položky stránkových tabulek jsou 64bitové
- formát položky stránkového adresáře pro 2MB stránky:



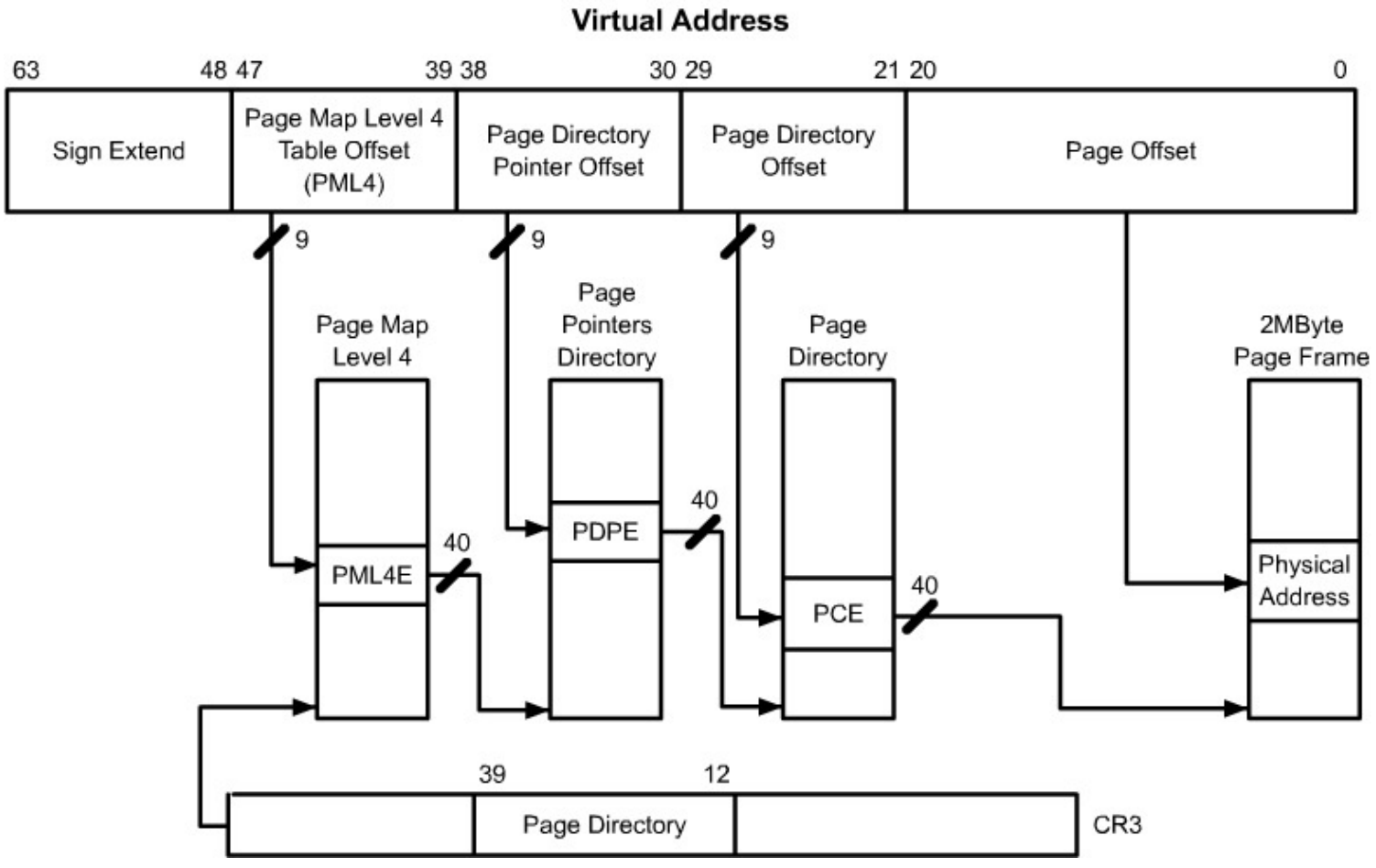
Page Directory Entry (PDE)

MBZ = Must be zero

4KB stránky:


Virtual Address
63
48 47
39 38
30 29
21 20
12 11
0
Sign Extend
Page Map Level 4 Table Offset (PML4)
Page Directory Pointer Offset
Page Directory Offset
Page Table Offset
Page Offset
9
9
9
9
Page Map Level 4
Page Pointers Directory
Page Directory
Page Table
4KByte Page Frame
PML4E
PDPE
PCE
PTE
Physical Address
40
40
40
40
39
12
Page Directory
CR3

2MB stránky:



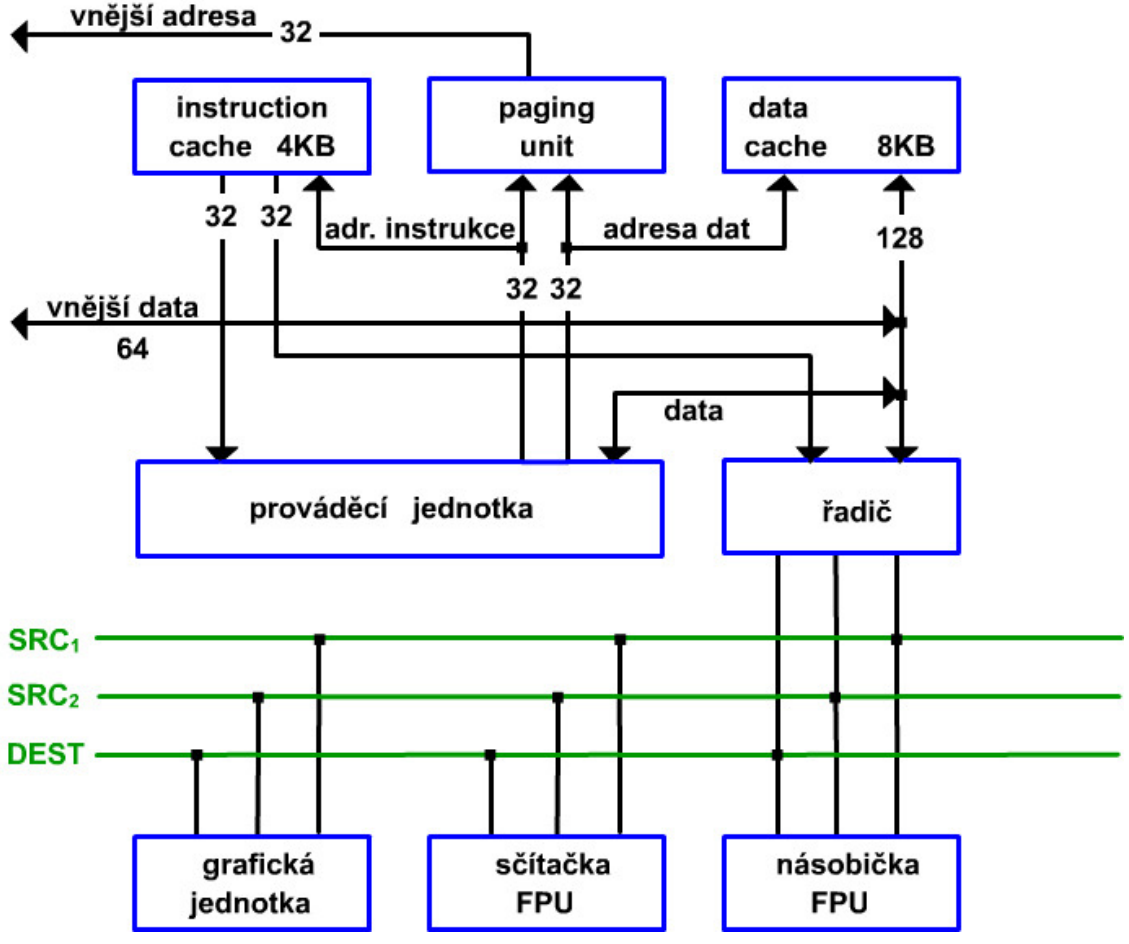
V long módu i 16GB stránky.

Mikroprocesor i860

- **8086 - i486 = CISC** - Complex Instruction Set Computer
- **i860 = RISC** - Reduced Instruction Set Computer

1989
Není kompatibilní na řadu x86
Výkonem odpovídá počítači Cray I. „Cray on a Chip“
64bitový procesor

Mikroprocesor i860



Jednotky i860

Prováděcí jednotka:

- Registry $r_0 - r_{31}$ 32bitové
- r_0 je vždy $= 0$
- operace zápisu se ignoruje
- pro 64bitové operace se sdružují do dvojic

Jednotky i860

Techniky:

- Registr Bypassing
  Je-li výsledek předchozí operace vstupem do další bere se ze sběrnice
- Delayed Branch
  Před skokem se provede ještě následující instrukce
  BR návěští
  OR r_0, r_0, r_0
- 2 varianty podmíněného skoku:

Jednotky i860

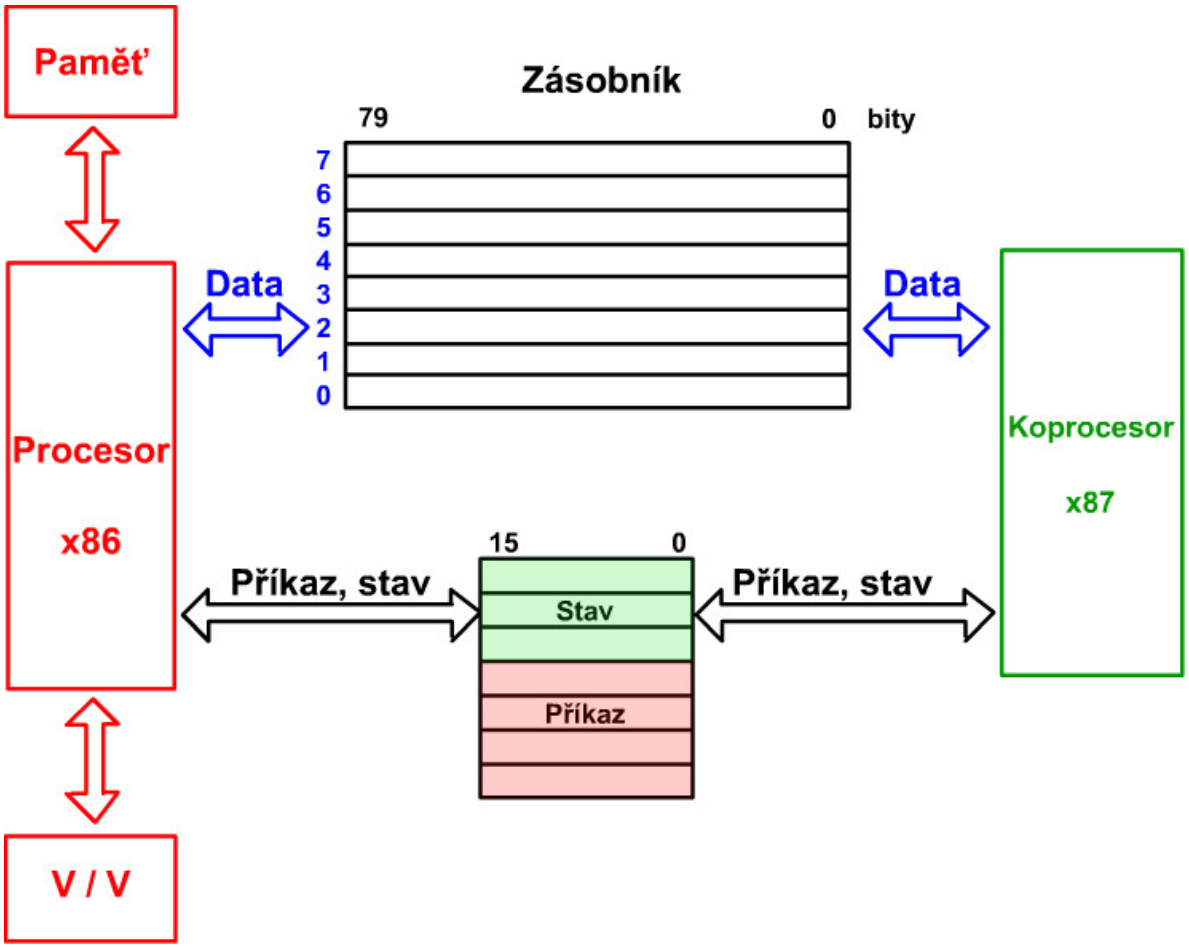
FPU:

- Registry $f_0 - f_{31}$ 32bitové
- f_0, f_1 vždy $= 0$
- Sčítačka – sčítání a převody mezi jednoduchou a dvojnásobnou přesností
- Násobička – násobení a výpočet 1/x
- Duální instrukční mód – jedna instrukce vyvolá dvě paralelní akce: jednu v násobičce a jednu ve sčítačce
- Využití: vyčíslování řad, FFT, ...

Jednotky i860

- **Stránkovací jednotka:** – Stejná jako v 80386
- **Grafická jednotka:** – Pro 3D grafiku z-Buffer (uložení souřadnice třetího rozměru)
- **Využití i860:**
  - grafické a unixové stanice
  - jako speciální grafický koprocesor (grafika v reálném čase)

Matematický koprocesor Intel 80x87 k procesoru 80x86



Typy dat pro koprocesor 80x87

Typ	Poč. bitů	Poč. des. číslic mant.	Rozsah zobr. v des. soustavě
INTEGER:			
WORD	16	4-5	-32768 $\leq$ x $\leq$ +32767
SHORT	32	9-10	cca $-2.10^9 \leq x \leq +2.10^9$
LONG	64	18-19	cca $-9.10^{18} \leq x \leq +9.10^{18}$
BCD:			
PACKED			
DECIMAL	73	18	± | nevyužito | 18 desít. číslic 79 71 0

Typy dat pro koprocesor 80x87

<table>
<tr><th>Typ</th><th>Poč. bitů</th><th>Poč. des. číslic mant.</th><th>Rozsah zobr. v des. soustavě</th></tr>
<tr><td>REAL:

SHORT</td><td>32</td><td>6-7</td><td>
<table>
<tr><td>zn.m.</td><td>exp. vč. zn. (8 b)</td><td>mantisa bez zn.</td></tr>
<tr><td>31</td><td>30 23</td><td>22 0</td></tr>
</table>
$1.2 \times 10^{-38} \leq |x| \leq 3.4 \times 10^{38}$
</td></tr>
<tr><td>LONG</td><td>64</td><td>16-17</td><td>
<table>
<tr><td>zn.m.</td><td>exp. vč. zn. (11 b)</td><td>mantisa bez zn.</td></tr>
<tr><td>63</td><td>62 52</td><td>51 0</td></tr>
</table>
cca $10^{-308} \leq |x| \leq 10^{308}$
</td></tr>
</table>

Typy dat pro koprocesor 80x87

<table>
<tr><th>Typ</th><th>Poč. bitů</th><th>Poč. des. číslic mant.</th><th>Rozsah zobr. v des. soustavě</th></tr>
<tr><td>REAL:
TEMPORARY</td><td>80</td><td>19-20</td><td>
<table>
<tr><th>zn.m.</th><th>exp. vč. zn. (15 b)</th><th>mantisa bez zn.</th></tr>
<tr><td>79</td><td>78 64</td><td>63 0</td></tr>
</table>
cca $10^{-4932} \leq |x| \leq 10^{4932}$
</td></tr>
</table>

Reálná čísla jsou vždy automaticky transformována na typ temporary real, ve kterém se provádějí všechny výpočty.
V normě IEEE 754 existuje i 128bitová reprezetace s 15b exponentem a 112b mantisou, tj. zvýšená přesnost.

Formát čísel I.

FORMÁT:

- INTEGER: WORD, SHORT, LONG ...
  ... Dvojkový doplňkový kód
- REAL: TEMPORARY (80bitový) ...
  ... IEEE 754 (Institute of Electrical and Electronics Engineers)

S	Exponent	Mantisa

$$\pm Mantisa \times 2^{Exponent}$$

S znaménko čísla, 0=kladné, 1=záporné

Mantisa v Přímém kódu (znaménko je v S)

Normalizovaný tvar Mantisy:

- První významná binární číslice je v nejvyšším bitu

- Nejvyšší bit je vždy $= 1$ (vyjma případu číslo $= 0$)
- Nejvyšší binární číslici vynecháváme
- **Mantisu** vyjádříme ve tvaru:

Exponent číslem $2^{Exponent}$ vynásobíme Mantisu ve tvaru 1.xxxxxxx, abychom dostali zobrazované číslo.

Formát čísel II.

Exponent ... v kódu posunuté nuly:

000 ... 000	- max
011 ... 111	0
100 ... 000	+1
$\underbrace{111...111}_{n}$	+ max + 1
	$max = 2^{n-1} - 1$

K zapisovanému číslu přičítáme $2^{n-1} - 1$, tj. pro n = 8 přičítáme 127_{10}, tzn. 01111111_2.

- Příklad 1:

  12.5_{10}

  $12.5_{10} = 1100.1_2 = 1.1001_2 \times 2^3$

0	10000010	1001000 ... 00

Exponent: $01111111 + 00000011 = 10000010$

- Příklad 2:

-0.3125_{10}

$-0.3125_{10} = -0.0101_2 = -1.01_2 \times 2^{-2}$

1	01111101	01000 0

Exponent: $01111111 - 00000010 = 01111101$

- Příklad 3:
  1.0

0	01111111	000000 0

Exponent: $01111111 + 00000000 = 01111111$

Zvláštní čísla podle IEEE 754

0

0	00000000	000000 0
1	00000000	000000 0

FPU bežně produkuje kladnou nulu:
+ 0 = $+1.000\ldots\times 2^{-127}$, je-li počet bit; exponentu = 8
- 0 = -1.000 $\ldots\times 2^{-127}$

Formát čísel III.

∞

Kladné nekonečno	0	11111111	000000 0
Záporné nekonečno	1	11111111	000000 0

$+\infty = +1.0 \times 2^{128}$, je-li počet bitů exponentu = 8
$-\infty = -1.0 \times 2^{128}$

Nenormalizované číslo

- Při nutnosti zobrazit menší číslo v absolutní hodnotě než je $1.0 \times 2^{-2^{n-1}+1}$
- O číslu musí být známo, že je nenormalizované !
- Ke každému registru uschovávajícímu číslo IEEE je 2bitový příznak

11 ... registr	je prázdný
01 ... registr	$= 0$
10 ... registr	$= \infty$ (exponent $=$ 11111111)
	$=$ nenormalizované číslo
	(exponent $=$ 00000000)
	$=$ atd.
00 ... „normální“	obsah registru

Formát čísel IV.

- Rozsah zobrazení:
  $(-1.0 \times 2^{2^{n-1}}; +1.0 \times 2^{2^{n-1}})$ n ... počet bitů exponentu

  Pro účely určování rozsahu zobrazení předpony Mantisy = 1.0

  bitů na exponentu = 8 ... $(-2^{128}; 2^{128})$
- Přesnost zobrazení:
  - na kolik bitů lze zobrazit Mantisu
  - počet bitů Mantisy $+1$ = m + 1

Formát čísel IV.

- Rozlišitelnost:
  = nejmenší kladné nenulové zobrazitelné číslo

  normalizované: $+1.\underbrace{00\ldots000}_{\text{m}} \times 2^{-2^{n-1}+1}$

  nenormalizované: $+0.\underbrace{00\ldots001}_{\text{m}} \times 2^{-2^{n-1}+1} = 2^{-2^{n-1}+1-m}$

Typy operací koprocesoru 8087

- **Přenos dat paměť86 $\leftrightarrow$ zásobník87**
  - reálná čísla
  - celá čísla
  - BCD čísla
- **Aritmetické operace**

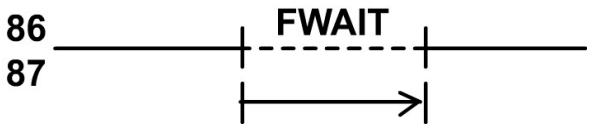
  $+, \quad -, \quad *, \quad /, \quad \div, \quad \sqrt[2]{}, \quad mod, \quad round, \quad int, \quad abs, \quad \pm$
- **Porovnávací operace**

Typy operací koprocesoru 8087

- **Výpočet transcendentních funkcí**
  - exponenciání funkce
  - logaritmické funkce
  - goniometrické funkce
  - cyklometrické funkce = (inverzní goniometrické fce.)
  - hyperbolické funkce
- **Plnění konstantami**
  $+0.0, \quad +1.0, \quad log_2(10), \quad log_2(e), \quad log_{10}(2), \quad log_e(2)$
- **Instrukce pro řízení 8087:**
  např. FWAIT

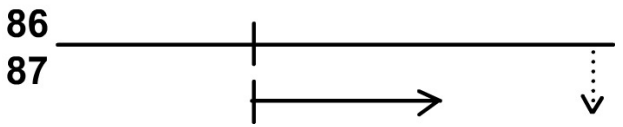
Dva typy činnosti:

1.



- naplň zásobník87
- zahaj operaci87
- FWAIT
- čti stav87
- čti zásobník87

2.



- naplň zásobník87
- zahaj operaci87
- jiná činnost bez 87
- čti stav87
- je-li hotovo, čti zásobník87

Rozhraní Centronics (EPSON)

Paralelní rozhraní určené pro výstup informace

1. Mechanická úroveň: Konektor Cannon 25kolíkový, na počítači je zásuvka.

2. Elektronická úroveň:
   - „0“ ... 0V až 0.4 V - úroveň TTL
   - „1“ ... 2.4V až 5V - úroveň TTL

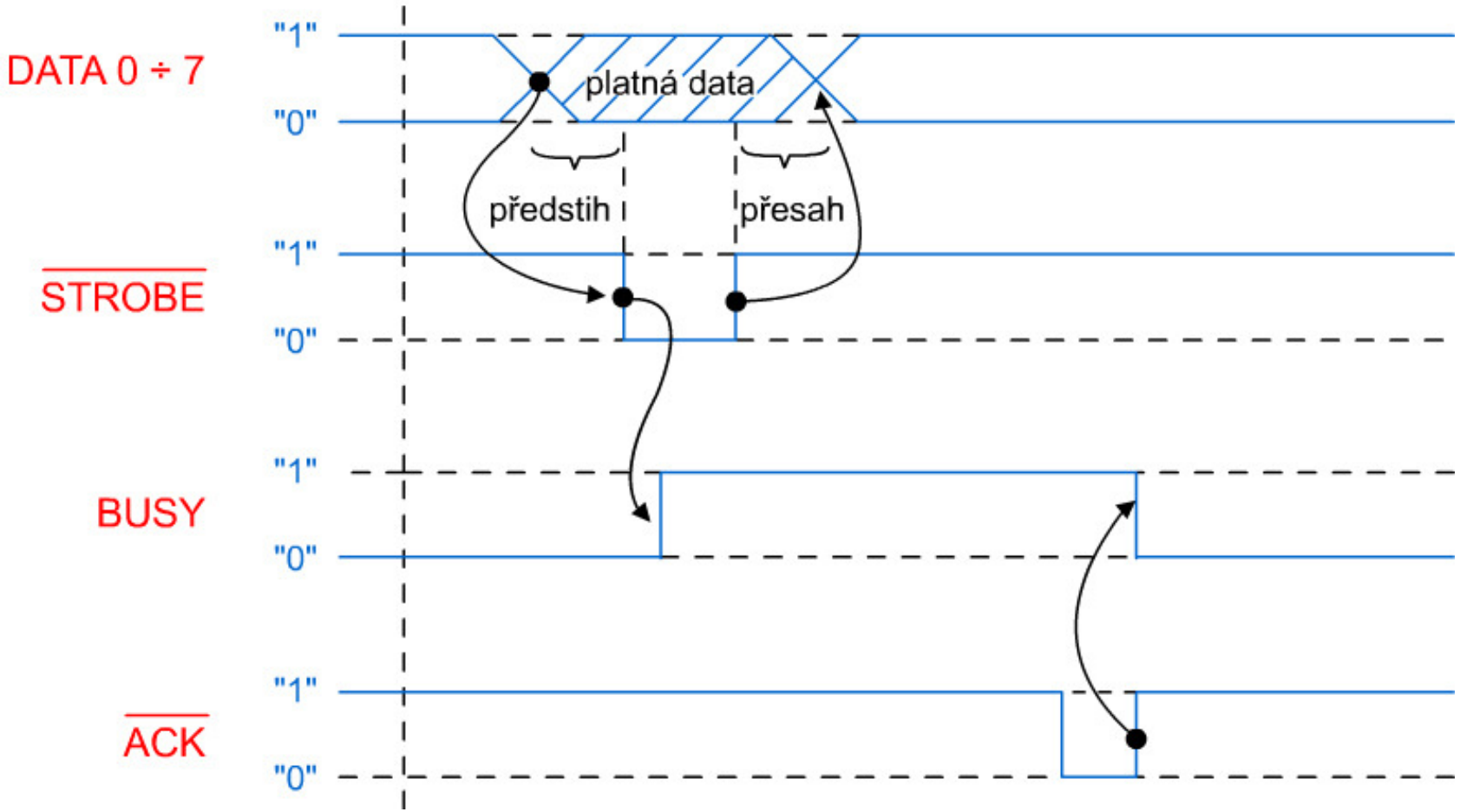
Rozhraní Centronics (EPSON)

Zapojení:

Špička	Signál	Zdroj	Význam
1	$\overline{STROBE}$	Poč.	platnost dat
2	DATA 0	Poč.	DATA
.	.	.	DATA
.	.	.	DATA
.	.	.	DATA
9	DATA 7	Poč.	DATA
10	$\overline{ACK}$	Tisk.	konec tisku znaků
11	BUSY	Tisk.	tiskárna obsazena
12	PE	Tisk.	paper empty
13	SLCT	Tisk.	připravenost tisku
14	AUTO	poč.	automat. LF po CR
15	$\overline{ERROR}$	Tisk.	chyba tiskárny
16	$\overline{INIT}$	Poč.	inicializace tiskárny
17	SLCT IN	Poč.	žádost o přípravu
18-25	GND	-	zem

Rozhraní Centronics (EPSON)

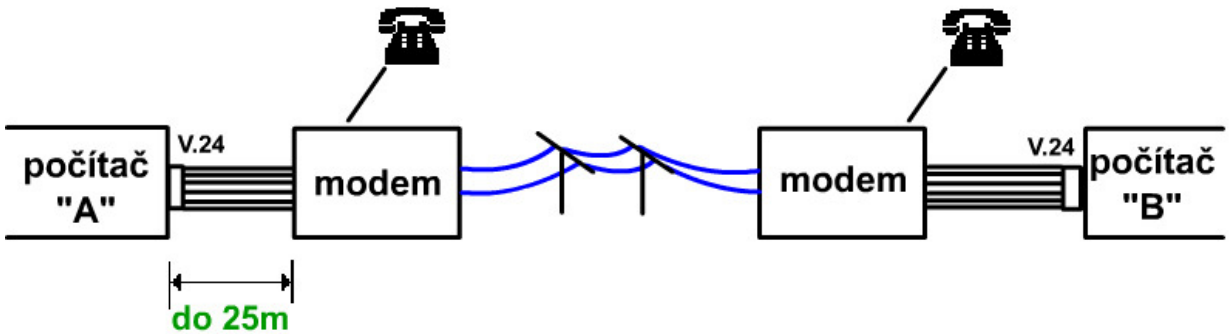
3 Logická úroveň



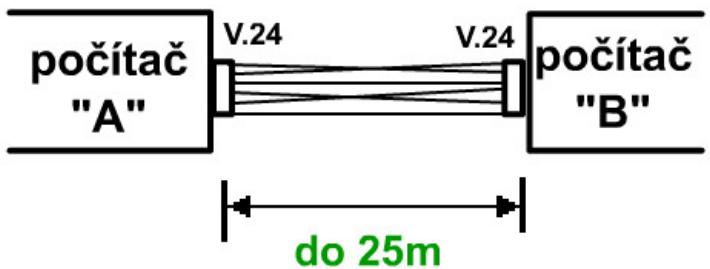
Rozhraní V.24 I. = RS-232C

Připojení:

- a)



- b)



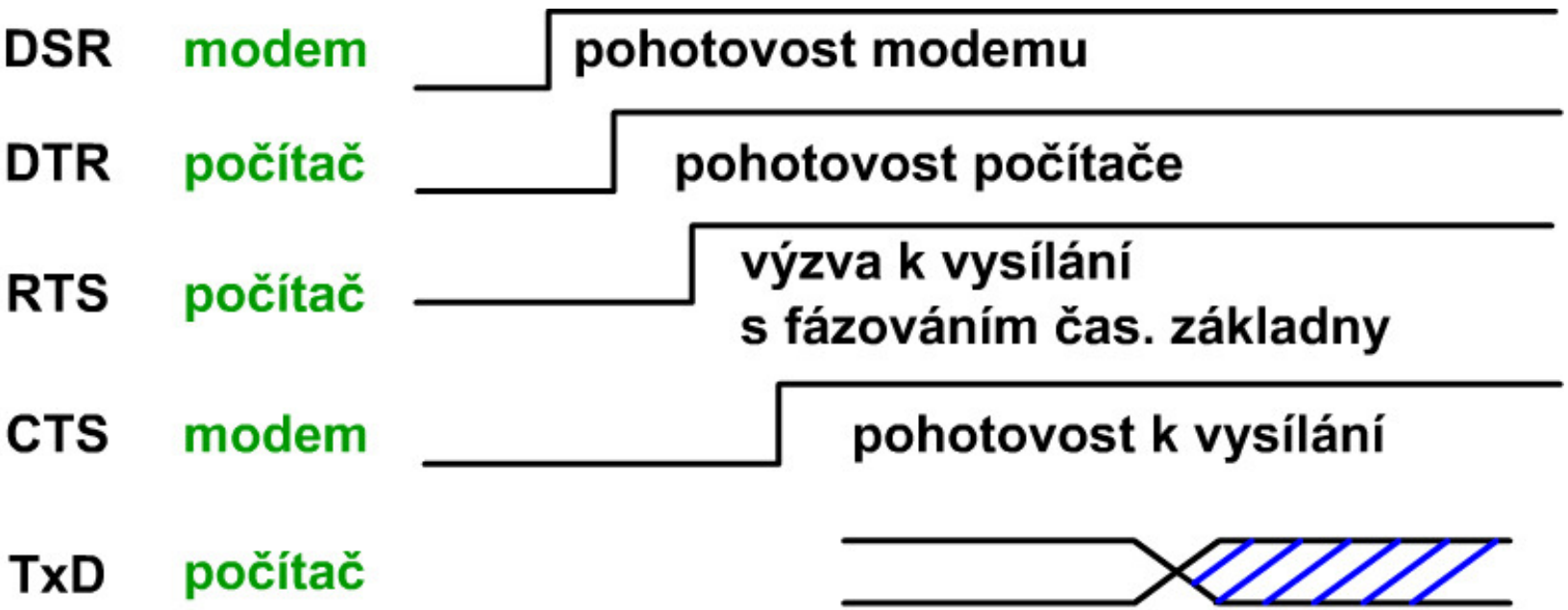
V.24 je rozhraní přispůsobené pro telefonní linky:

1. Mechanická úroveň: Konektor Cannon 25 nebo 9kolíkový, na počítači je zástrčka.
2. Elektronická úroveň:
   - „1“ ... -15V ÷ -3V
   - „0“ ... 3V ÷ 15V

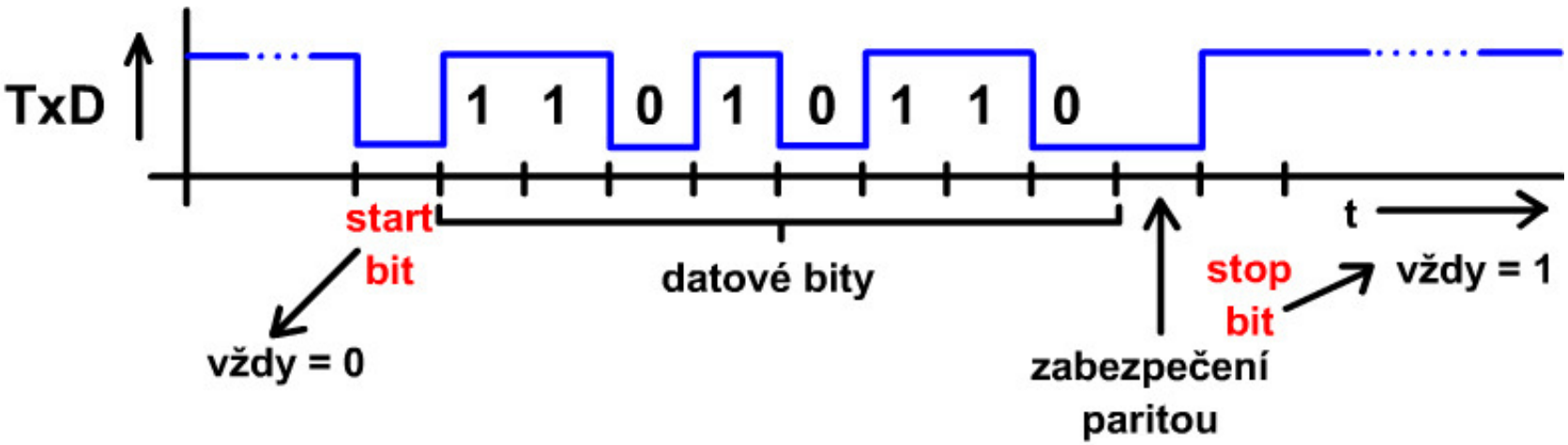
Zapojení:

Špička	Číslo obvodu	Označení	Zdroj	Význam
1	101	PG		ochr. zem
2	103	$T \times D$	počítač	vysílaná data
3	104	$R \times D$	modem	přijímaná data
4	105	RTS	počítač	výzva k vysílání
5	106	CTR	modem	pohotovost k vysílání
6	107	DSR	modem	pohotovost modemu
7	102	SG		signálová zem
8	109	DCD	modem	detekce nosné
20	108	DTR	počítač	pohotovost počítače
22	125	RI	modem	zvonek
	.			
	.			
	.			

3 Logická úroveň



Formát přenosu dat:



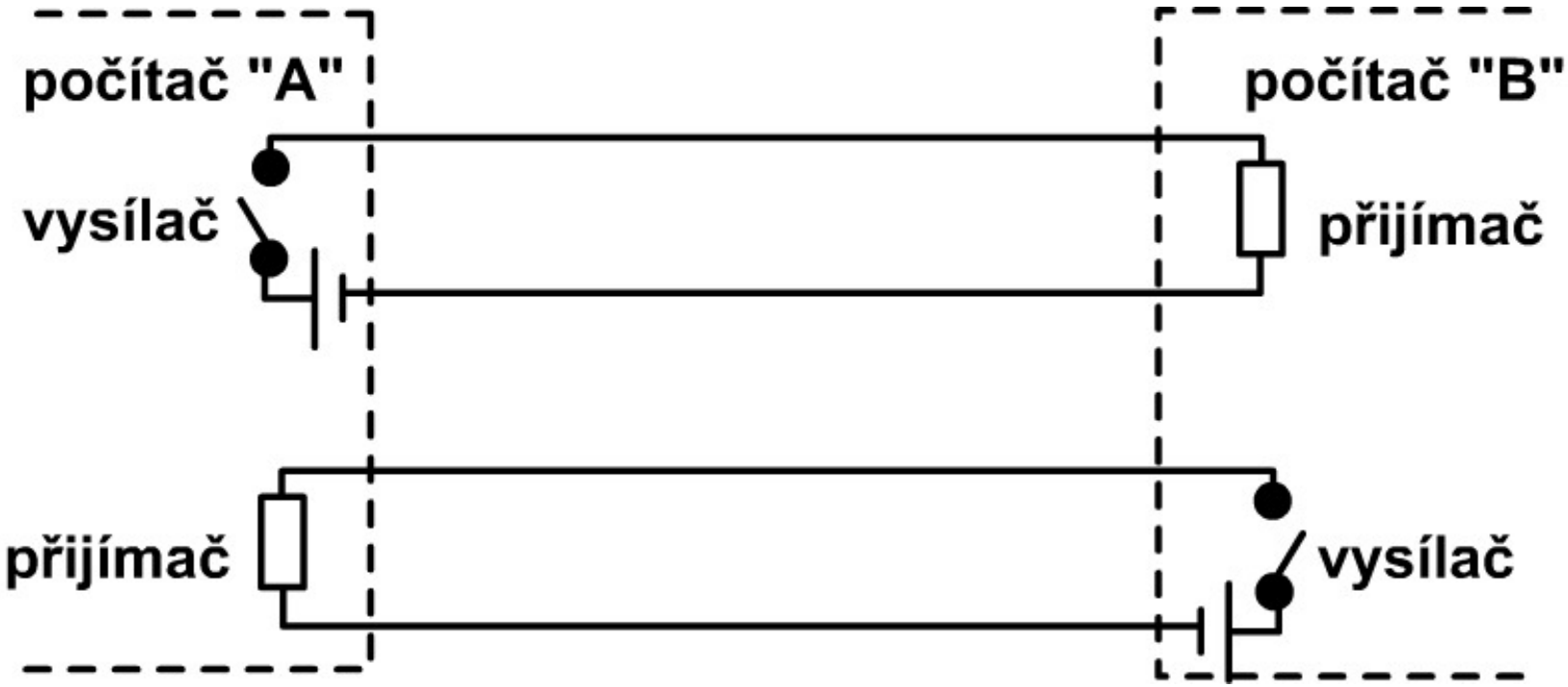
Parametry přenosu dat:

- rychlost: (v bitech za sekundu) 110, 150, 300, 600, 1200, 2400, 4800, 9600, 19200
- počet datových bitů: 5, 6, 7, 8
- zabezpečení: sudá parita (Even), lichá parita (Odd), žádné
- délka stop bitu: 1, 1.5, 2

Rozhraní IRPS (proudová smyčka)

- název převzatý z dálnopisné sítě
- až do 2 km
- proud 20, 40 mA
- chybí přesná definice

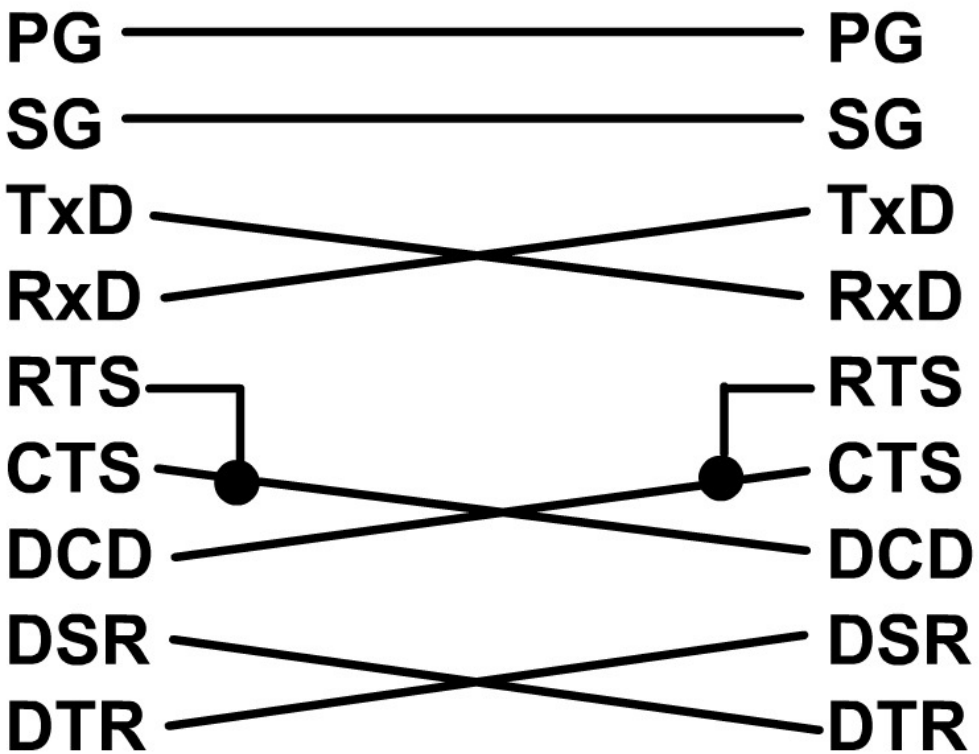
Zapojení:



\+ optické oddělení komunikujicích počítačů

Nulmodem

Nulmodem: propojení dvou počítačů bez modemu



USB Universal Serial Bus

Idea:

- Všechna typická zařízení se stejně připojují na společnou sběrnici.
- Náhrada připojení klávesnice, myši, RS232 zařízení, Centronics.
- Snadnost použití.
- Možnost připojování/odpojování bez vypnutí.
- Současně napájí a současně přenáší data.

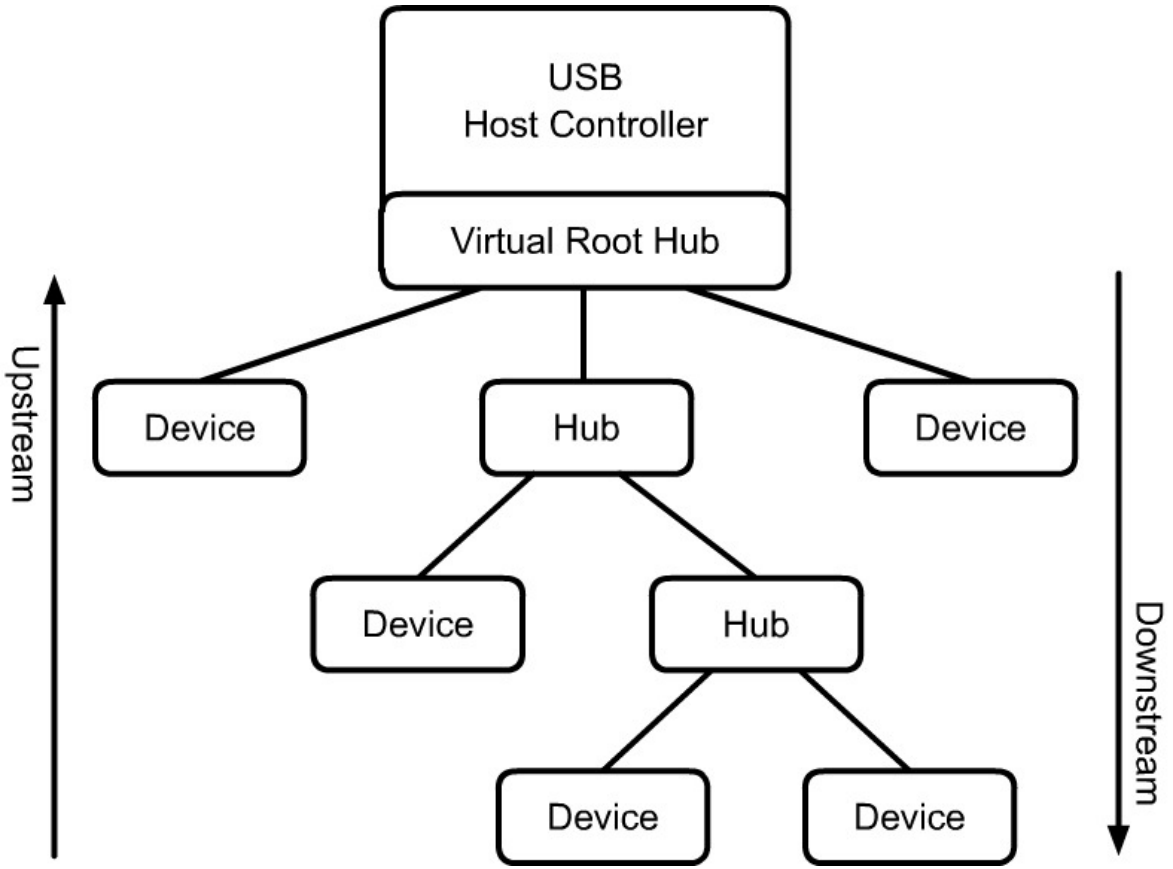
Master/Slave protokol Komunikace je řízena/vyvolávána počítačem (host)

Maximálně 127 zařízení

Ochrana proti zkratu a přepětí Dovoluje se připojení/odpojení zařízení bez vypnutí počítače. Nutnost ochrany proti elstat. výboji - člověk až 15 kV na koberci.

Napájení z USB Maximální proud je omezován dle typu připojeného zařízení. Při překročení proudu je port odpojen.

Počítač se opakovaně dotazuje rozbočovačů na jejich stav a nová zařízení.



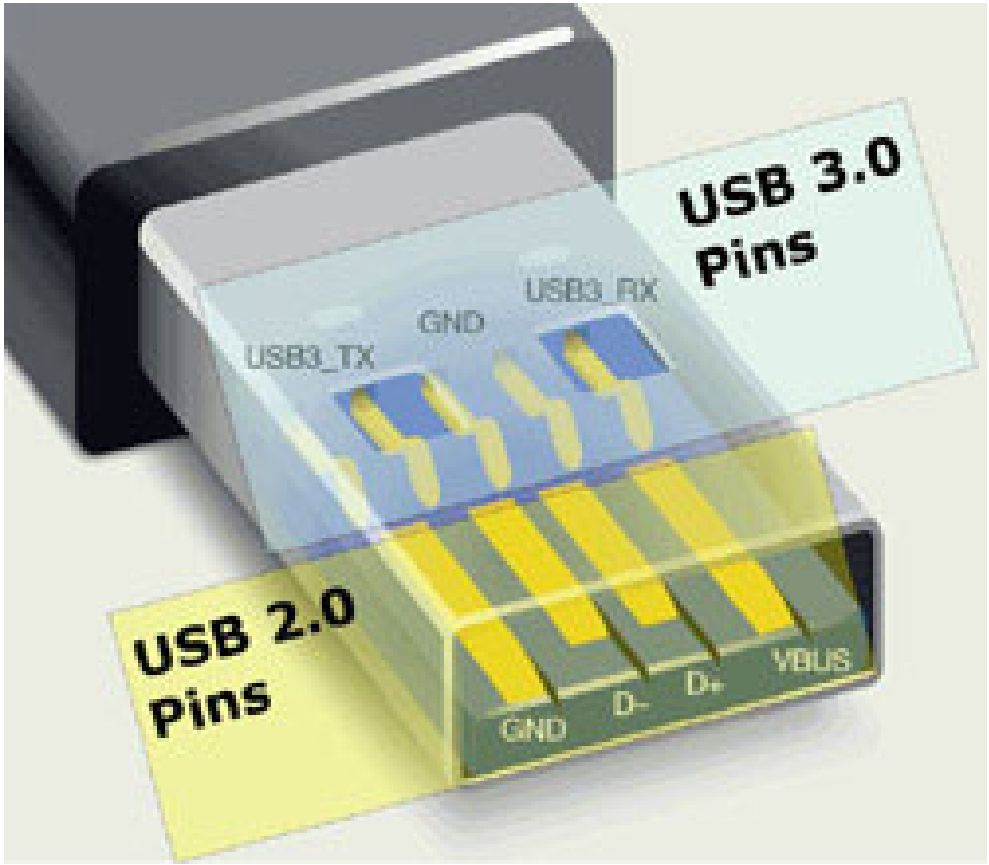
USB 1.x (1996) Rychlost 1,5 Mbit/s (Low-Speed) nebo 12 Mbit/s (Full-Speed), 4 vodiče.

USB 2.0 (1999) Rychlost 480 Mbit/s (Hi-Speed).

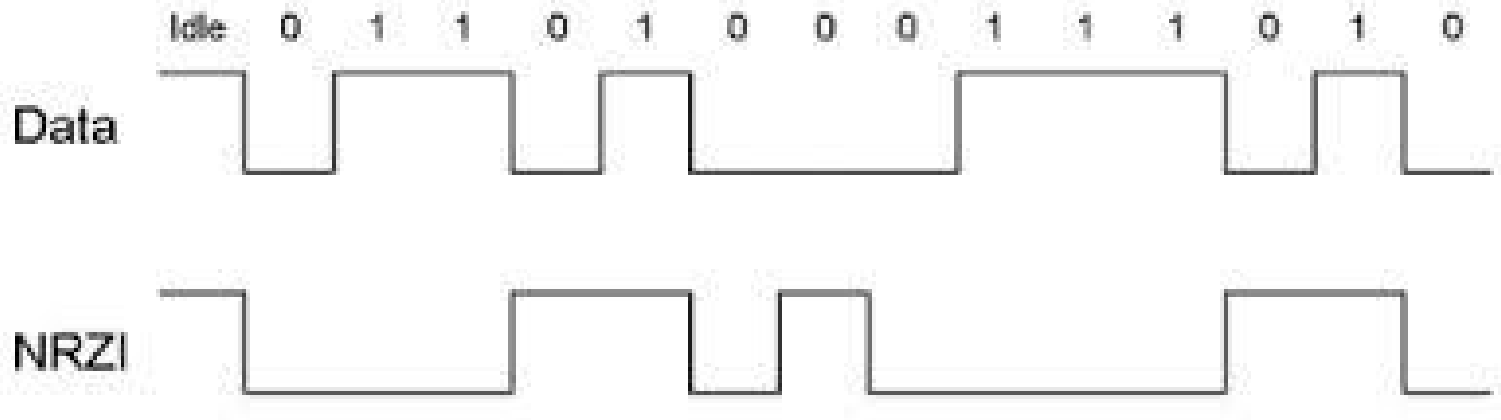
USB 3.1 (2010) Rychlost 5 Gbit/s, 9 vodičů.

USB 3.1 generace 2 (2013) Rychlost 10 Gbit/s, konektor USB Type-C (oboustranný, 12 kontaktů na každé straně).

Čtyřdrátová sběrnice:
+5V
data -
data +
zem



- Kódování **NRZI** (Non return to Zero Invert, bez návratu k nule s inverzí).
- 0 invertuje hodnotu signálu, 1 ponechává beze změny.
- Není závislé na polaritě. Vhodné pro přenos stejného signálu dvěma skroucenými vodiči s opačnou polaritou (tzv. diferenciální pár). Odolává rušení.



- Synchronizuje se úvodním bajtem 00000001.
- Po každé šesté 1 v řadě se automaticky vkládá 0.