



# Mikrokontrolery?

## To takie proste...

### Część 11 Asembler – język maszynowy procesora

W kolejnej części naszego cyklu zapoznamy się z pozostałymi podprogramami zawartymi w monitorze komputerka edukacyjnego AVT-2250. W dalszej części artykułu postaram się wyjaśnić znaczenie kilku ważnych dla działania monitora rejestrów. Na końcu jak zwykle proponuję kolejną lekcję szkoły mikroprocesorowej, tematem dzisiejszej będzie konwersacja liczb szesnastkowych na dziesiętne.

Na początek naszego dzisiejszego spotkania kilka użytecznych przy pisaniu programów podprocedur standardowych „biosu” naszego komputerka.

#### TEXT (0285h)

- wyprowadza na wyświetlacz znaki począwszy od pozycji DLx podanej w rejestrze B aż do kodu „pustego” – 00h. Kody muszą znajdować się w pamięci programu, a adres ich początku przed wywołaniem procedury powinien znajdować się w rejestrze DPTR. Jeżeli kolejne kody (bajty) opisują znaki np. cyfry, litery: „A”...„F”, „P”, „L”, oraz inne zgodnie z zasadą tworzenia własnego znaku podaną w poprzednim odcinku szkoły mikroprocesorowej, a cały ciąg bajt kończy się liczbą 0, to w efekcie podprogram powoduje wypisanie na wyświetlaczu pseudo-tekstu.
- adres wywołania: 0285h
- we: DPTR wskazuje początek ciągu bajtów w pamięci programu, B – pozycja 1 znaku na wyświetlaczu (1...8)
- wy: wypisuje znaki na wyświetlaczu zgodnie z zasadą opisaną wcześniej
- traci: rejestry DPTR, A i R0
- przykład: powiedzmy że chcemy wypisać pseudo-napis informujący o błędzie, np. „Error”. W pierwszej kolejności dobrze jest zdefiniować trzy znaki (litery), a więc „E”, „r” i „o” opierając się na matrycy wyświetlacza 7-segmentowego. Korzystając z zasady tworzenia znaków opisaną w lekcji 5, definiujemy :  
`_E equ 01111001b ;litera „E” (segmenty B, C i kropka zgaszona) – 79h`  
`_r equ 01010000b ;litera podobna do małego „r” – 50h`  
`_o equ 01011100b ;litera podobna do małego „o” – 5Ch`

Przy definicji każdej z liter dodano znak podkreślenia, ze względu na komputerowców, którzy korzystając z asemblera nie powinni tworzyć (z zasady) jednoznakowych przypisań EQU. Ja w swoich rozważaniach przyjąłem zasadę, że przy definiowaniu znaku do wyświetlenia poprzedzam jego symbol właśnie znakiem określenia, a np. definiując kod wcisniętego klawisza dodaję na początku literę „k”, ot tak dla porządku i większej czytelności całego programu.

No dobrze ale wracajmy do naszego przykładu, otóż teraz w dowolnej części programu, najlepiej na jego końcu (przed deklaracją END) należy zdefiniować cały napis, a więc:  
`napis_blad DB _E, _r, _o, _r, 0`

Prawda że proste, zauważ wszakże że do prawidłowego wyświetlenia potrzebny jest kod 0 (00h) na końcu każdego ciągu bajtów i tak też jest u w naszym przykładzie.

Teraz ilekroć będziesz chciał wywołać taki komunikat w swoim programie zamiast wystarczą te oto instrukcje:

```
MOV DPTR, #napis_blad ;adres ciągu znaków (bajtów)
MOV B, #1 ;wypisz od 1-szej pozycji displeja
LCALL TEXT ;no i wypisz komunikat
```

„Komputerowcy” mogą w tej chwili zajrzeć do zbioru o nazwie „CONST.INC” z dyskiety AVT-2250/D, gdzie zdefiniowano większość potrzebnych znaków jednocześnie na tyle czytelnych aby być rozpoznane na wyświetlaczu wskaźnika 7-segmentowego. „Ręczniakom” podaję ściągę, oto ona:

| znak    |     | kod       | komentarz                                 |
|---------|-----|-----------|---|
| _0      | equ | 00111111b | ;cyfra '0' (3Fh)                          |
| _1      | equ | 00000110b | ;cyfra '1' (06h)                          |
| _2      | equ | 01011011b | ;cyfra '2' (5Bh)                          |
| _3      | equ | 01001111b | ;cyfra '3' (4Fh)                          |
| _4      | equ | 01100110b | ;cyfra '4' (66h)                          |
| _5      | equ | 01101101b | ;cyfra '5' (6Dh)                          |
| _6      | equ | 01111101b | ;cyfra '6' (7Dh)                          |
| _7      | equ | 00000111b | ;cyfra '7' (07h)                          |
| _8      | equ | 01111111b | ;cyfra '8' (7Fh)                          |
| _9      | equ | 01101111b | ;cyfra '9' (6Fh)                          |
| _A      | equ | 01110111b | ;litera 'A' (77h)                         |
| _B      | equ | 01111100b | ;litera 'B' (7Ch)                         |
| _C      | equ | 00111001b | ;litera 'C' (39h)                         |
| _D      | equ | 01011110b | ;litera 'D' (5Eh)                         |
| _E      | equ | 01111001b | ;litera 'E' (79h)                         |
| _F      | equ | 01110001b | ;litera 'F' (71h)                         |
| _kropka | equ | 10000000b | ;kropka wyświetlacza (80h)                |
| _pusty  | equ | 0         | ;wszystkie segmenty wygaszone (00h)       |
| _kursor | equ | 00001000b | ;znak podkreślenia „_”, znany jako kursor |
| _minus  | equ | 01000000b | ;znak '-' (40h)                           |
| _H      | equ | 01110110b | ;litera 'H' (76h)                         |
| _J      | equ | 00011110b | ;litera 'J' (1Eh)                         |
| _L      | equ | 00111000b | ;litera 'L' (38h)                         |
| _P      | equ | 01110011b | ;litera 'P' (73h)                         |

|    |     |           |  |
|----|-----|-----------|--|
| _U | equ | 00111110b | ;litera 'U' (3Eh)                        |
| _Y | equ | 01101110b | ;litera 'Y' (6Eh)                        |
| _M | equ | 00110111b | ;znak podobny do dużej litery 'M' (37h)  |
| _n | equ | 01010100b | ;znak podobny do małej litery 'n' (54h)  |
| _T | equ | 00110001b | ;znak podobny do dużej litery 'T' (31h)  |
| _S | equ | _5        | ;litera „S” jest taka sama jak cyfra „5” |
| _r | equ | 01010000b | ;znak podobny do małego 'r' (50h)        |

W nawiasach podano, użyteczne przy ręcznym wklepywaniu programów, szesnastkowe postacie kodów przedstawionych znaków. Oczywiście podane przykłady nie wyczerpują możliwości definiowania własnych znaków i symboli, przecież segmentów w wyświetlaczu jest 7, czyli teoretycznych kombinacji aż 128, do tego dochodzi jeszcze „kropka”, ale to pozostawiam już waszej wyobraźni oraz naszym dalszym wspólnym rozważaniom.

## DELAY (0295h)

– wykonanie tego podprogramu zajmuje procesorowi określony czas, którego wielkości można określić podając wartość rejestru A (akumulatora przed wywołaniem procedur, zgodnie z zasadą:

*czas wykonania = wartość z Acc \* 1,95 ms (milisekundy) – około.*  
Skoro więc do akumulatora można wpisać dowolną liczbę z zakresu 1...255 (nie zalecam w tym przypadku zera) to w efekcie działanie podprogramu DELAY można porównać z wywołaniem celowego opóźnienia o czasie trwania w zakresie około 2...500 ms, czyli od ułamków do prawie do 1/2 sekundy.

- adres wywołania: 0295h
- we: Acc – opóźnienie \* 1,95 ms
- wy: j/w
- traci: Acc
- przykład:

```
MOV A, #255
LCALL DELAY ;około 1/2 sekundy
MOV A, #255
LCALL DELAY ; i znów około 1/2 sekundy
```

.....  
co w programie wywoła opóźnienie około 1 sekundy.

Uwaga, procedury nie należy wykorzystywać w celu generowania opóźnień czasowych, np. przy odliczaniu sekund, minut czy godzin, ponieważ jej konstrukcja powoduje błąd odmierzenia. Do tego celu nadaje się inny rejestr w pamięci wewnętrznej RAM procesora, ale o tym za chwilę.

## CONIN (02C5h)

– zeruje bufor klawiatury (komórkę w wewn. RAM o adresie 76h) a następnie oczekuje aż do skutku na wciśnięcie dowolnego klawisza, po czym umieszcza w akumulatorze (Acc) kod tego klawisza zgodnie z tabelą ASCII, czyli

| przy wciśnięciu klawisza: | w Acc będzie kod: |
|---------------------------|-------------------|
| "0"                       | 30h               |
| "1"                       | 31h               |
| "2"                       | 32h               |
| "3"                       | 33h               |
| "4"                       | 34h               |
| "5"                       | 35h               |
| "6"                       | 36h               |
| "7"                       | 37h               |
| "8"                       | 38h               |
| "9"                       | 39h               |
| "A"                       | 41h               |
| "B"                       | 42h               |
| "C"                       | 43h               |
| "D"                       | 44h               |
| "E"                       | 45h               |
| "F"                       | 46h               |

Wyjątkiem jest klawisz OK, w wyniku naciśnięcia którego w akumulatorze znajdzie się kod 0Dh (13 dziesiętne).

Ktoś w tej chwili zapyta a co się stanie w przypadku wciśnięcia klawisza „M”, a no nic ponieważ ten klawisz zarezerwowany jest do natychmiastowego przerwania programu użytkownika i powrotu do monitora komputerka edukacyjnego.

- adres wywołania: 02C5h
- we: czekanie na klawisz aż do skutku
- wy: w Acc kod naciśniętego klawisza zgodnie z tabelą powyżej

– przykład: powiedzmy że czekamy na klawisz „OK” lub na „4”, poniższy przykład pozwoli nam rozstrzygnąć, który z nich został wciśnięty. Zdefiniujemy na początku kod klawisza OK jako:

```
klaw_OK EQU 13

czekaj:
LCALL CONIN ;oczekiwanie na klawisz
CJNE A, #klaw_OK, czy4 ;czy klawisz = OK, nie to skocz jest_OK:
..... tu dalsze instrukcje programu właściwe dla klawisza OK
.....
czy4: CJNE A, #4, czekaj ;czy klawisz '4, nie to czekaj dalej
.....
..... tu dalsze instrukcje programu właściwe dla klawisza '4
```

Zauważmy, że w linii sprawdzającej klawisz '4' użyliśmy znaków apostrofów, dlaczego?, ano dlatego że argumentem bezpośrednim w przypadku asemblera PASM51.EXE nie musi być bezpośrednią liczbą, ale także może być odpowiadający jej kod znaku zgodny z ASCII, jak podano w tabeli powyżej. Dzięki temu program staje się bardziej czytelny, a komputerowcy nie muszą sobie wrywać włosów z głowy, zadając sakramentalne pytanie podczas analizy dawno zapomnianego programu: „... co ja w tym momencie chciałem osiągnąć???.....”.

Linie tę można oczywiście zapisać jako

```
czy4: CJNE A, #34h, czekaj ;... itd.
```

a efekt działania będzie ten sam. Należy przy tym wspomnieć że ta forma jest bardziej czytelna dla „ręczniaków”, mają oni bowiem od razu kod argumentu do wklepania w postaci szesnastkowej.

## GETDIGIT (0379h)

– podprogram służy do wprowadzenia z klawiatury cyfry kodu szesnastkowego (0...9,A..F) z jednoczesnym wypisaniem jej na wyświetlaczu na pozycji podanej w rejestrze B przed wywołaniem procedury. Praktycznym zastosowaniem jest wprowadzanie przez użytkownika programu danych liczbowych w postaci szesnastkowej (lub jak się to okaże za chwilę także dziesiętnej) w sytuacji gdy zachodzi taka potrzeba, np. przy podawaniu adresu obszaru w zewn. pamięci RAM procesora.

- adres wywołania: 0379h
- we: B – numer pozycji na wyświetlaczu (1...8)
- wy: wprowadzona cyfra (0...15) 0...9, A...F
- traci: rejestr R0
- przykład: niech w naszym programie zajdzie potrzeba wprowadzenia liczby graczy, dzięki naszemu podprogramowi można to osiągnąć elegancko za pomocą kilku poniższych linii:

```
..... poprzednie działania programu
.....
LCALL CLS ;wyczyszczenie dyspleja
MOV DPTR, #napis_play ;adres napisu „PLAY-”
MOV B, #1 ;od 1-szej pozycji
LCALL TEXT ;wypisz pseudo-tekst
MOV B, #6 ;na 6-tej pozycji
LCALL GETDIGIT ;pobierz liczbę graczy
ANL A, #7 ;i ogranicz ją w zakresie 0...7
JZkoniec ;jeżeli liczba graczy = 0 to zakończ program
MOV B, A ;jeżeli nie to umieść ją w rejestrze B
..... ;...i baw się dalej
koniec:
..... tu zakończenie programu
```

Nie zapomnijmy zdefiniować pseudo-napisu „PLAY”, który daje znać że program czeka na podanie ilości graczy, a więc:

```
napis_play DB _P, _L, _A, _Y, _minus, 0
```

W efekcie działania instrukcji z przykładu, na początku profilaktycznie wyczyszczony zostanie wyświetlacz, potem procesor wypisze komunikat „PLAY”, informując użytkownika o potrzebie wprowadzenia liczby graczy, następnie po wciśnięciu klawisza, program ograniczy liczbę zawodników do 7-miu i sprawdzi ile graczy wybrano. Jeżeli ich liczba jest = 0 to program zakończy się, jeżeli nie to rozpocznie się jego dalsza część.

## GETACC (03A7h)

– podprogram pochodny od GETDIGIT. W wyniku jego wywołania komputerek oczekuje od użytkownika wprowadzenia 8-bitowej liczby szesnastkowej (2 cyfry) a następnie wprowadza ją do akumulatora.

Dodatkowo można określić pozycję na wyświetlaczu od której ma być wypisana wprowadzona liczba.

- adres wywołania: 03A7h
- we: B – pozycja dysплея, od której ma być wyświetlana wprowadzana liczba (1...7)
- wy: Acc – wprowadzona liczba (np. 64h po wciśnięciu klawiszy '6' i '4')
- traci: rejestr R0
- przykład: program prosi o podanie 2 liczb 8-bitowych, następnie je mnoży, a wynik wypisuje na wyświetlaczu

```
LCALL CLS ;profilaktycznie czyścimy pole odczytowe
MOV DPTR, #napis1 ;zaproszenie do wpisania 1 składnika
MOV B, #1 ;od pozycji 1 dysплея
LCALL TEXT ;wypisz komunikat
MOV B, #4 ;od 4-tej pozycji dysплея
LCALL GETACC ;pobierz 1-szy składnik
PUSH Acc ;i zapamiętaj go na stosie
MOV DPTR, #napis2 ;zaproszenie do wpisania 2 składnika
MOV B, #1 ;od pozycji 1 dysплея
LCALL TEXT ;wypisz komunikat
MOV B, #4 ;od 4-tej pozycji dysплея
LCALL GETACC ;pobranie 2-ego składnika
LCALL CLS ;przygotowanie do wypisania wyniku
POP B ;odtworzymy 1-szy składnik w rej. B
MUL AB ;pomnożenie składników (drugi jest w Acc)
MOV DPH, B ;przepisujemy wynik mnożenia B.A
MOV DPL, A ;do rejestru DPTR celem wypisania wyniku
MOV B, #5 ;od 5-tej pozycji dysплея
LCALL DPTR4HEX ;wypisanie wyniku mnożenia
.....
```

Nie zapomnijmy zdefiniować komunikatów zapraszających do wprowadzenia pierwszego, a następnie drugiego wskaźnika, a więc np.:

```
napis1 DB _L, _1, _minus, 0 ;napis: „L1 -” (składnik nr 1)
napis2 DB _L, _2, _minus, 0 ;napis: „L2 -” (składnik nr 2)
```

#### GETDPTR (03B9h)

- podprogram służący do wprowadzenia przez użytkownika 16-bitowej liczby (4 cyfry) z jednoczesnym wyświetleniem jej na dysплею od pozycji określonej w rejestrze B. Wynik wprowadzania zostaje umieszczony w rejestrze DPTR. Procedura pochodna od GETACC.
- adres wywołania: 03B9h
- we: B – pozycja dysплея, od której ma być wyświetlana wprowadzana liczba (1...5)
- wy: DPTR – wprowadzona liczba (np. AC81h po wciśnięciu klawiszy 'A', 'C', '8' i '1')
- traci: rejestr R0
- przykład: spróbujmy zapisać działanie programu podobne do funkcji „FILL” dostępczej z poziomu monitora komputerka edukacyjnego, oto instrukcje, w wyniku których program pyta o koniec i początek obszaru zewn. pamięci RAM do wypełnienia oraz o stałą wypełnienia, a następnie zapełnia wszystkie komórki podaną wartością. Wersja „surowa” bez bajeranckich komunikatów.

```
nasz_fill:
LCALL CLS ;to już znamy
MOV B, #1 ;od pozycji 1 dysплея
LCALL GETDPTR ;pobierz najpierw koniec obszaru
MOV R7, DPH ;i zapamiętaj go w rejestrach R7.R6
MOV R6, DPL
LCALL CLS ;to już znamy
MOV B, #1 ;także od pozycji 1
LCALL GETDPTR ;pobierz początek obszaru
MOV B, #7
LCALL GETACC ;i pobierz stałą do wypełnienia
MOV B, A
```

```
wypelniaj:
MOV A, B
MOVX @DPTR, A
INC DPTR
MOV A, DPL
CJNE A, DPL, wypelniaj
MOV A, DPH
CJNE A, DPH, wypelniaj
```

koniec\_wypelniania:

```
.....
.....
```

Przykład byłby krótszy, gdyby istniała instrukcja 8051 typu:

```
CJNE Rn, adres, ofset
```

zastanów się dlaczego i spróbuj uzupełnić program o niezbędne komunikaty.

W przykładzie dla uproszczenia algorytmu najpierw wprowadza się adres końcowy obszaru do wypełnienia, a następnie początkowy, to też temat na krótkie zastanowienie się. O ile linii program byłby dłuższy, gdyby było odwrotnie – najpierw początek a potem koniec obszaru pamięci?

I to już wszystkie podprogramy standardowe dotyczące podstawowych urządzeń wejścia-wyjścia naszego komputerka edukacyjnego, czyli klawiatury i wyświetlacza. Pozostało nam jeszcze jedno specjalne i jednocześnie dość użyteczne urządzenie wbudowane standardowo w procedur 8051 a pozwalające komunikować się naszemu komputerkowi ze światem zewnętrznym chodzi mianowicie o potocznie nazywany **port szeregowy**.

Zauważcie że na płycie waszego zestawu znajduje się kompletny układ do takiej transmisji (U13 wraz z C7...C10) oraz do połączenia komputerka wprost do portu szeregowego komputerka PC lub każdego innego wyposażonego w taki układ. Może to być także inny komputer AVT2250 – to odpowiedź dla „ręczniaków”.

W programie monitora znajdują się 3 dodatkowe podprogramy ułatwiające komunikowanie się naszego komputerka z innym urządzeniem port transmisji szeregowy, omówimy je za chwilę.

Chce w tym miejscu wyjaśnić że podane w tej części artykułu informacje na temat portu szeregowego nie wyczerpują tego tematu, mają jedynie za zadanie wyjaśnić działanie opisanych podprogramów. Dlatego bez wchodzenia w szczegóły (na które przyjdzie pora w jednym z kolejnych odcinków naszego cyklu) pokażę praktyczny sposób zmuszenia naszego komputerka do odbierania i wysyłania danych poprzez port szeregowy.

Czyż to nie wspaniałe móc dołączyć nasze malutkie „urządzonek” do zwykłego PC-ta, Amigi lub innego urządzenia zawierającego układ asynchronicznej transmisji szeregowy, tak drodzy Czytelnicy, za chwilę się to stanie.

Dla porządku powiem że przed rozpoczęciem zabawy z portem szeregowym i wywołaniem związanych z nim podprogramów monitora, powiem że będziemy korzystać z typu transmisji który można określić następującymi cechami:

- **asynchroniczna**: oznacza to że urządzenie nadawcze jak i odbiorcze musza mieć ustaloną tę samą szybkość transmisji, czyli że w takim samym tempie musza odbierać i nadawać kolejne bity danych. Niestety aby tak było najprościej jest ustawić ręcznie szybkość transmisji w sposób ręczny. W przypadku naszego komputerka najłatwiej jest tego dokonać za pomocą funkcji monitora „BAUD” – klawisz „B”. W „przyrodzie” przyjęto pewne standardowe szybkości transmisji szeregowy asynchronicznej, a mianowicie:

1200, 2400, 4800, 9600, 19200, 38400, 57600 bodów. Liczby te oznaczają ilość przesyłanych bitów w ciągu jednej sekundy, w żargonie komputerowców nazywa się je jednostką „bod” (ang. „baud”). Profesjonaliści na prezentacjach mówią o „bitach na sekundę” (B/sek) lub o kilobitach / sekundę.

Zakres standardowych prędkości jest szerszy, tak w dół jak i górę, lecz my w naszej praktyce będziemy używać podanych wyżej, co w zupełności wystarczy każdemu „zjadaczowi chle...”, chyba „zjadaczowi kompute...”, sami zresztą dokończcie.

- w typowej transmisji zakładamy, że dana jest liczbą 8-bitową (można zatem przesyłać znaki z zakresu 0...255) dodatkowo występuje tzw. bit startu (logiczne „0”) oraz bity stopu, u nas będzie to jeden (logiczne 1). Tak jak wspomniałem wcześniej o szczegółach transmisji dowiemy się później, toteż proszę się nie denerwować chwilowym brakiem wiedzy.

W praktyce wszystko co trzeba zrobić aby procesor 8051 zaczął odbierać i wysyłać znaki w tym trybie, należy wpisać odpowiednie wartości do kilku rejestrów specjalnych (SFR). Na szczęście program monitora komputerka edukacyjnego jest tak skonstruowany, że po włączeniu zasilania automatycznie ustawia wszystkie niezbędne rejestry tak jak trzeba, toteż pozostaje tylko skorzystać z dobrodziejstw transmisji szeregowy i zabrać się do roboty.

Do tego potrzebny będzie kabel, którego konstrukcję sposób wykonania przedstawiłem przy okazji prezentacji konstrukcji komputerka w numerach EdW z poprzedniego roku.

Tak a propos, to muszę przyznać że choć wspomniany kabelek składa się tylko z dwóch identycznych wtyczek DB9 oraz 3 kabelków, to z prawidłowym jego wykonaniem macie często sporo problemów. Tak na prawdę to nie wiem dlaczego, toteż proszę o wiadomości, piszcie drodzy czytelnicy, piszcie... .

Zanim przejdę do omówienia wspomnianych podprogramów, muszę wyjaśnić że zmianę szybkości transmisji asynchronicznej naszego komputerka oprócz metody ręcznej, można osiągnąć także poprzez modyfikację rejestru specjalnego TH1 (SFR, adres: 8Dh). W zależności od żądanej prędkości transmisji należy wpisać do niego odpowiednią liczbę, zgodnie z wykazem poniżej:

| prędkość transmisji | wartość TH1 (8Dh) |
|---------------------|-------------------|
| 1200                | D0h               |



## Też to potrafisz

|       |     |
|-------|-----|
| 2400  | E8h |
| 4800  | F4h |
| 9600  | FAh |
| 19200 | FDh |
| 38400 | FEh |
| 57600 | FFh |

W praktyce modyfikacji rejestru można dokonać za pomocą instrukcji:

```
MOV TH1, #baud
gdzie za wyraz „baud” podstawiamy wybraną z tabeli powyżej wartość, np.
MOV TH1, #FDh ; ustawienie prędkości transmisji na
19200 bit/sek.
```

Z obsługą łącza szeregowego za pomocą wspomnianych procedur monitora, do omówienia których za chwilę przejdziemy, wiąże się dodatkowo rejestr przeterminowania transmisji, umieszczony w wewn. RAM procesora pod adresem 74h nazywany przeze mnie „overtime” (z ang. – „przeterminowanie”).

Uwaga, rejestr ten nie jest standardowym rejestrem specjalnym SFR procesora 8051, został on zaimplementowany przeze mnie w trakcie tworzenia programu monitora dla komputerka AVT-2250, toteż jeżeli, ktoś np. postanowi sam zaprogramować sterowanie transmisją poprzez port szeregowy, powinien się z tym liczyć. Wnikliwi czytelnicy z pewnością a tym już wiedzą, ano choćby z informacji o adresie rejestru „overtime” równym 74h, a więc znajdującym się poza obszarem rejestrów specjalnych procesora SFR, mniej wtajemniczonym wszakże o tym przypominam.

W przypadku użycia procesora standardowego monitora czas przeterminowania określono na 60 sekund, co oznacza, że jeżeli w ciągu 1 minuty od wywołania podprogramu odebrania danej (bajtu) z portu szeregowego, dana ta nie zostanie odebrana pomyślnie, to procedura zakończy się z ustawionym odpowiednim wskaźnikiem błędu. Dzięki temu użytkownik może stwierdzić fakt, że np. zewnętrzne urządzenie jest nieaktywne (np. wyłączone) nie może przesyłać danych, na skutek różnicy szybkości transmisji odbiornika i nadajnika odbiór danej jest błędny. Przejdźmy zatem do omówienia procedur obsługi łącza szeregowego.

### INRS (02A5h)

- podprogram oczekuje na daną (bajt) z portu szeregowego, a po odebraniu umieszcza ją w akumulatorze (Acc). W przypadku gdy w ciągu minuty nie nadejdzie żaden znak, procedura kończy się automatycznie i dodatkowo zostaje ustawiony znacznik C, co świadczy o błędzie.
- adres wywołania: 02A5h
- we: bez parametrów
- wy: jeśli C=0 to odebrany znak znajduje się w Acc, w przeciwnym przypadku (C=1) wystąpił błąd – przeterminowanie
- zmienia: znacznik C (oraz dodatkowo informacja na przyszłość: zeruje znacznik RI oraz ustawia znacznik REN, znaczenie tych dwóch ostatnich poznamy przy okazji szczegółowego omawiania portu transmisji szeregowego procesora 8051).
- przykład: zaprogramujmy procesor tak aby odebrał 10 bajtów poprzez łącze szeregowe, a następnie zakończył program stwierdzając czy transmisja się powiodła, czy też nie.

```
b9600 EQU 0FAh ;deklaracja liczby z tabeli szybkości
```

```
MOV TH1, #b9600 ;ustaw prędkość na 9600 bodów
MOV R7, #10 ;10 znaków do odebrania
MOV R0, #50h ;bufor na 10 znaków od adresu 50h
```

następny:

```
LCALL INRS ;pobierz bajt z portu
JC blad ;jeżeli wystąpił błąd to skocz do etykiety
MOV @R0, A ;zapamiętaj daną w pamięci
INC R0 ;zwiększ adres wskaźnika bufora
DJNZ R7, nastepny ;jeśli nie to następny bajt do odebrania okej:
```

```
MOV DPTR, napis_OK ;komunikat o poprawnym odbiorze
pisz: MOV B, #1 ;od pierwszej pozycji
LCALL TEXT ;wypisz na displeju
```

```
stop: SJMP stop ;stop programu
```

```
blad: MOV A, R0 ;pobierz wartość wskaźnika bufora
ANL A, #0Fh ;zamień wartość wskaźnika R0 na liczbę
;odebranych prawidłowo bajtów (0...9)
MOV B, #7 ;na pozycji 7-8
LCALL A2HEX ;pokaż liczbę odebranych znaków
MOV DPTR, #napis_ERR ;komunikat o błędzie
SJMP pisz ;skok do etykiety „pisz” = wypisanie
```

Należy jeszcze zdefiniować komunikaty o przebiegu transmisji, np.:

```
napis_OK DB _S, _U, _C, _C, 0 ;"SUCC" skrót od „succes-
full” (ang. pomyślnie)
napis_ERR DB _E, _r, _r, _o, _r, 0 ;to już znamy – patrz
opis proc. TEXT
```

W przykładzie procesor odbiera 10 znaków (bajtów) z portu szeregowego ustawionego na szybkość 9600 bit/sek, i umieszcza je w wewn. pamięci RAM procesora w obszarze o adresach 50h...59h (patrz na wskaźnik R0). W przypadku prawidłowego odebrania wszystkich 10-ciu bajtów na wyświetlaczu wypisywany jest komunikat o pomyślnym przebiegu transmisji. Jeżeli zaś wystąpił błąd, na wyświetlaczu pojawia się komunikat o błędzie („Error”) oraz dodatkowo zostaje wypisana liczba prawidłowo odebranych znaków. W kilku liniach zrealizowano uproszczoną konwersję liczby szesnastkowej na dziesiętną, korzystając z faktu, że w przypadku wystąpienia błędu nasz wskaźnik R0 będzie zawierał liczbę z przedziału 50...59h. Toteż poprzez logiczne wymnożenie (instrukcja „ANL”) tej wartości przez liczbę 0Fh pozbywamy się niepotrzebnego starszego półbajtu „5”, i zostaje nam tylko liczba z przedziału „0”...„9”, czyli ilość prawidłowo odebranych znaków, którą następnie wypisujemy na displeju tuż za napisem „Error”, prawda że eleganckie.

### OUTRS (02B9h)

- podprogram natychmiast po wywołaniu ustawia port szeregowy w tryb nadawania (blokuje odbiornika), wysła do portu bajt znajdujący się w akumulatorze (Acc), a na zakończenie ponownie odblokowuje odbiornik ustawiając w ten sposób port w tryb odbioru danych.
- adres wywołania: 02B9h
- we: A – znak do nadania
- wy: bez parametrów
- zmienia: (informacje zaawansowane) zeruje znacznik TI oraz po zakończeniu ustawia znacznik REN (odblokowuje odbiornik)
- przykład: poniżej zrealizujemy tzw. „efekt echa”, dzięki któremu możliwe jest łatwe sprawdzanie obu linii (odbiorczej i nadawczej) portu szeregowego. Wszystkie odebrane znaki będą natychmiast wysyłane przez nasz komputer z powrotem do urządzenia zewnętrznego, które powinno być ustawione w odpowiedni tryb pracy. Dodatkowo odebranie bajtu o kodzie 27 (komputerowcy w tym miejscu rozpoznają klawisz „Esc”) kończy program.

następny:

```
LCALL INRS ;czekanie na daną z portu
JC blad ;jeżeli przeterminowanie to skocz
LCALL OUTRS ;jeśli nie to odeslij znak
CJNE A, #27, nastepny ;czy bajt = 27, nie to odbierz następny
SJMP stop ;tak to skok na koniec
blad: MOV DPTR, #napis_ERR ;komunikat o błędzie
MOV B, #1 ;na pozycji 1 displeja
LCALL TEXT ;wypisz
stop: SJMP stop ;i zakończ program
```

```
napis_ERR DB _E, _r, _r, _o, _r, 0
```

### INACCRS (02F2h)

- podprogram oczekuje na 2 znaki ASCII z portu szeregowego a następnie zamienia je na bajt i umieszcza wynik w akumulatorze. Odbierane znaki muszą reprezentować cyfry kodu szesnastkowego, czyli '0 ... 9, 'A ... F. Kod tych znaków – czyli ich reprezentacje liczbowe podałem wcześniej w artykule przy okazji omawiania procedury CONIN. Obowiązuje zasada z przeterminowaniem, tak jak w przypadku procedury INRS. Pierwszy odebrany kod jest traktowany jako starszy półbajt liczby, drugi 0– jako młodszy.

– adres wywołania: 02F2h

– we: bez parametrów

– wy: C=0 to w Acc znajduje się liczba (np. 8Eh po odbiorze liczb: 38h (znak '8 ) i 45h (znak 'E )), w przeciwnym przypadku (C=1) transmisja się nie powiodła.

– zmienia: uwagi jak w przypadku procedury INRS.

– przykład: ponieważ użycie tej procedury jest trywialne, pokażę w jaki sposób wykonać podprogram odwrotny, czyli taki który wysła liczbę znajdująca się w akumulatorze poprzez port szeregowy jako 2 znaki ASCII, oto instrukcje:

```
OUTACCRS: ;tak nazwiemy nasz przykład
MOV DPTR, #tabela ;pobranie adresu wskaźnika tabeli
;kodów ASCII
PUSH Acc ;zapamiętanie liczby do wysłania
SWAP A ;zamiana półbajtów
ANL A, #0Fh ;i obliczenie ofsetu w tabeli
MOVC A, @A+DPTR ;pobranie znaku z tabeli
LCALL OUTRS ;i wysłanie – starszy półbajt
POP Acc ;odtworzenie akumulatora
ANL A, #0Fh ;obliczenie ofsetu w tabeli
MOVC A, @A+DPTR ;pobranie znaku z tabeli
```

```
LCALL  OUTRS      ;o wysłanie młodszego półbajtu
.....      ;dalsze instrukcje programu lub „RET”
```

```
tabela DB '0123456789ABCDEF
```

W przykładzie do konwersji liczby 8-bitowej (np. 49h) posłużono się dodatkową tabelą zdefiniowaną jako ciąg znaków ASCII odpowiadający kolejnym cyfrom kodu szesnastkowego, a więc: 0...9, A...F. Zauważmy że tabela po przetłumaczeniu na kod wynikowy będzie miała postać:

```
tabela DB 30h,31h,32h,33h,34h,35h,36h,37h,38h,39h
DB 41h, 42h,43h,44h,45h,46h
```

Tak więc np. w przypadku gdy wywołamy wspomniany przykład z liczbą w akumulatorze np. 4Ch, to najpierw program pobierze z tabeli bajt z przesunięciem +4 czyli 34h (co odpowiada znakowi '4'), i wyśle go poprzez port szeregowy, a następnie to samo zrobi z młodszym półbajtem – 'C'. W efekcie zewnętrzne urządzenie odbiorcze odbierze znaki: '4' i 'C'. Proponuję przeanalizować dokładnie jeszcze raz cały przykład.

I to już wszystkie procedury monitora z których można korzystać i które pozwolą na skrócenie czasu pisania programu przez Ciebie, drogi Czytelniku. W naszej szkole spotkamy się z wieloma innymi przykładami, które przy okazji bardziej wyrafinowanych programów będziemy wspólnie omawiać, a następnie stosować.

### Dodatkowe rejestry

Przy okazji omawiania zasobów systemowego „bios-a” naszego komputera nie sposób nie wspomnieć o dodatkowych rejestrach (komórkach wewn. RAM) które wykorzystywane są przez monitor do jego pracy. Musisz wszakże, drogi Czytelniku, zdać sobie sprawę, że nawet wtedy gdy wydaje Ci się że komputer nie robi nic, to jednak tak nie jest, w każdej sekundzie wykonywanych jest kilka tysięcy operacji, których zadaniem jest chociażby ciągłe kontrolowanie stanu wszystkich klawiszy oraz przemieszczanie wszystkich pozycji wyświetlacza. Do tego wszystkiego potrzebne są niektóre komórki pamięci w obszarze wewnętrznej RAM procesora. Autor pisząc program monitora starał się ograniczyć do minimum ilość tych komórek, z których korzysta monitor, tak aby użytkownik komputera miał do dyspozycji jak największy obszar z 128 bajtów wewnętrznej RAM procesora 8051. To tak jak z pamięcią operacyjną prawdziwych komputerów PC (informacja dla komputerowców), gdy jej brakuje (bo jest zajmowana przez mniej lub bardziej rozbudowane programy rezydentne – TSR), to inne uruchamiane programy mają mniej pamięci do dyspozycji, a często w ogóle nie mogą działać.

W przypadku naszego komputera ze 128 bajtów wewn. RAM procesora monitor zajmuje 16 położonych „najwyżej” – tzn. adresy 70h...7Fh. Toteż nie należy nieświadomie w tym obszarze umieszczać swoich danych, modyfikując tym samym istotne dla działania całego systemu dane. Przypadkowa i nieprawidłowa modyfikacja jednej z tych komórek może nawet spowodować zawieszenie się komputera i konieczność jego zresetowania przyciskiem „reset”.

Dlatego warto poświęcić trochę czasu i zapoznać się z rejestrami wykorzystywanymi przez monitor. Powinieneś też wiedzieć drogi Czytelniku że znajomość funkcji tych rejestrów ułatwi nam wspólna analizę przykładów publikowanych w naszym cyklu oraz ułatwi realizowanie wielu pożytecznych funkcji podczas pisania własnych programów.

**DL1...DL8** – rejestry bufora wyświetlanych znaków

```
DL1 equ 78h ;komórka znaku do wyświetlenia na DL1
DL2 equ 79h ;j/w lecz na DL2
DL3 equ 7Ah ;j/w lecz na DL3
DL4 equ 7Bh ;j/w lecz na DL4
DL5 equ 7Ch ;j/w lecz na DL5
DL6 equ 7Dh ;j/w lecz na DL6
DL7 equ 7Eh ;j/w lecz na DL7
DL8 equ 7Fh ;j/w lecz na DL8
```

Powyżej podano definicje adresów komórek (rejestrów) w wewn. RAM procesora, które używane są do wyświetlania znaków na poszczególnych pozycjach wyświetlacza. I tak jeżeli wpisujemy jakąś liczbę (8-bit) do rejestru DL4, to na czwartym wyświetlaczu zapalone zostaną segmenty odpowiadające ustawionym pozycjom bitów w tej liczbie, zgodnie ze schematem opisanym w poprzednim odcinku naszego cyklu.

Modyfikując bezpośrednio te rejestry możemy umieszczać różne napisy lub pojedyncze znaki na wyświetlaczu. Oto kilka przykładów:

#### a) instrukcja

```
MOV DL1, #255
spowoduje zapalenie wszystkich segmentów wyświetlacza DL1 (także kropki)
```

#### b) instrukcje

```
MOV DL1, #0
```

```
MOV DL2, #0
MOV DL3, #0
MOV DL4, #0
MOV DL5, #0
MOV DL6, #0
MOV DL7, #0
MOV DL8, #0
```

spowodują to samo co podprogram CLS – wyczyszczenie wyświetlacza.

#### c) wykonanie instrukcji

```
MOV DL1, #_H
MOV DL2, #_E
MOV DL3, #_L
MOV DL4, #_L
MOV DL5, #_0
```

spowoduje pojawienie się znajomego napisu „HELLO” na wyświetlaczu.

W przypadku rejestrów DL1...DL8 ich przypadkowa modyfikacja nie spowoduje w żadnym przypadku zawieszenia systemu, jedynym efektem ubocznym może być wyświetlanie przypadkowych znaków i symboli.

**CNT256** – rejestr licznika wyświetlacza (adres: 77h)

Rejestr ten jest automatycznie inkrementowany 256 razy na sekundę, czyli co 1 sekundę następuje jego wyzerowanie. Warto wiedzieć że trzy najmłodsze bity tego rejestru wykorzystywane są do określenia aktualnie aktywnej (w trybie multipleksowania) pozycji wyświetlacza (1 z 8-miu). Dlatego rejestr tego nie należy pod żadnym pozorem zapisywać instrukcjami typu:

```
MOV CNT256, .....
```

może to bowiem zakłócić kolejność wyświetlania informacji na displeju, lub spowodować migotanie wyświetlacza.

Rejestr ten można oczywiście odczytywać, w pewnych zastosowaniach może on posłużyć jako generator 8-bitowych liczb pseudolosowych, kiedy to np. liczba taka generowana jest po naciśnięciu klawisza przez użytkownika. Ze względu na dość częste zmiany zawartości tego rejestru (256 Hz) trudno jest przewidzieć potencjalnemu operatorowi, kiedy powinien wcisnąć klawisz aby uzyskać konkretną liczbę.

**KLAWISZ** – rejestr przechowujący kod wcisniętego klawisza (adres: 76h)

W tej komórce pamięci znajduje się kod ostatnio naciśniętego klawisza klawiatury komputera. Istotne jest to że po zwolnieniu klawisza rejestr ten nie jest automatycznie zerowany. Można to zrobić samodzielnie instrukcją:

```
MOV KLAWISZ, #0
```

po odczytaniu klawisza instrukcją : MOV A, KLAWISZ.

Korzystając z podprogramu CONIN nie jest to konieczne, bowiem wyzerowanie następuje każdorazowo po wywołaniu tej procedury.

**CNTDEL** – rejestr do generowania opóźnień przez procedurę DELAY (adres: 75h)

Rejestr ten jest używany przez procedurę DELAY do generowania opóźnień programowych, zgodnie z opisem przedstawionym wcześniej przy okazji omawiania tego podprogramu. Jeżeli do tego rejestru wpiszesz jakąś liczbę to będzie on automatycznie (z częstotliwością 256Hz) dekrementowany aż do wartości 0. Po osiągnięciu zera rejestr nie jest dalej modyfikowany. Rejestr ten może być modyfikowany dowolnie, jednak należy mieć świadomość że jest on automatycznie zmniejszany z podaną wcześniej częstotliwością.

**OVERTIME** – rejestr przeterminowania (adres: 74h)

Rejestr wykorzystywany do określania faktu przeterminowania jakiegoś procesu – np. odbioru znaku z łącza szeregowego. Może być wykorzystywany do innych celów. Należy jednak mieć świadomość że w przypadku wpisania jakiejś liczby (różnej od 0) rejestr ten jest automatycznie dekrementowany dokładnie co jedną sekundę. Aby jednak wykorzystać rejestr do odmierzenia dłuższego odcinka czasu (z zakresu 1...255 sekund) należy przedtem zsynchronizować moment rozpoczęcia odliczania (wpisanie liczby do rejestru OVERTIME) z momentem zmniejszenia o 1, tak aby pierwsza dekrementacja nastąpiła dokładnie po 1 sekundzie od momentu wpisu. Najłatwiej tego dokonać testując zawartość rejestru CNT256. Jeżeli w momencie odczytu wynosi ona 00h, to możemy być pewni że pierwsze zmniejszenie nastąpi dokładnie po 1 sekundzie. A oto przykład praktyczny – odliczenie podanej liczby sekund (liczbę tę należy podstawić za nazwę: „liczba\_sekund”).

czekaj:

```
MOV A, CNT256 ;testowanie rejestru cnt256
JNZ czekaj ;jezli <>0 to testuj dalej
;jezli cnt256=0 to rozpocznij odliczanie

MOV OVERTIME, #liczba_sekund; załadowanie liczby sekund
czekaj2:
MOV A, OVERTIME ;testowanie rejestru „overtime”
JNZ czekaj2 ;jezeli nie równy 0 to testuj dalej
```

## Też to potrafisz

..... ;tu dalsze instrukcje po odliczeniu sekund

**OVERCONST** – rejestr obsługi przeterminowania portu szeregowego (adres: 73h)

Komórka przechowująca czas przeterminowania (w sekundach) przy odbiorze znaku z portu szeregowego. Wartość domyślna to liczba 60, czyli 60 sekund. Wpisując inną wartość z zakresu 1...255 można ten czas modyfikować. Wartość z tej komórki jest automatycznie przepisywana do rejestru OVERTIME po wywołaniu podprogramu INRS – odbierającej znak z portu szeregowego

Przykład: wykonując instrukcję

MOV OVERCONST, #10

zmieniamy czas przeterminowania przy odbiorze z portu szeregowego z 60 na 10 sekund.

**INTVEC** – rejestr tablicy wektorów przerw (adres: 72h)

Ze względu na fakt że nie zajmowaliśmy się do tej pory szczegółowym opisem układu przerw procesora 8051 znaczenie tego rejestru okaże się szczególnie ważne gdy zapoznasz się z tą częścią układu. Dla porządku powiem tylko że komórka ta przechowuje wartość bardziej znaczącego bajtu, 16-bitowego adresu skoku do tablicy procedur obsługi przerw zdefiniowanej przez użytkownika w przestrzeni adresowej procesora – zewnętrznej pamięci danych (układ SRAM – U4).

Wartość wpisująca tu powinna być z reguły równa początkowemu segmentowi pamięci U4, ustawianej przez zworkę JP3 – patrz schemat elektryczny systemu AVT-2250.

W chwili obecnej, bez znajomości układu przerw, szczegółowe wyjaśnienie znaczenia rejestru jest bezcelowe. Zgodnie z przedstawioną wcześniej zasadą, radzę bez znajomości i działania tej komórki pamięci, nie modyfikować jej nieświadomie.

**BLINKS** – rejestr atrybutów pozycji wyświetlacza (adres: 71h)

Znaczenie tego rejestru omówiliśmy przy okazji poprzedniej lekcji 5 szkoły mikroprocesorowej. Dla porządku przypomnę tylko że poszczególne bity tego rejestru odpowiadają za atrybut wyświetlanego na displeju znaku. Ustawienie np. najstarszego bitu w tym słowie powoduje że zapisany do rejestru DL8 znak będzie migotał. Częstotliwość migania określona jest wewnętrznie przez program monitora na 2Hz. Przy porządkowaniu poszczególnych bitów pozycjom wyświetlacza jest następujące.

DL 1-2-3-4-5-6-7-8

bity: 7-6-5-4-3-2-1-0

Przykład zastosowania podałem podczas ostatniej lekcji 5 w poprzednim odcinku szkoły mikroprocesorowej.

A teraz ostatni rejestr wykorzystywany przez monitor. Dzięki niemu możliwe jest ingerowanie w sposób działania procedury obsługującej wyświetlacz i klawiaturę do tego stopnia, że można ją programowo odłączyć i wykorzystać do własnych celów. Mowa o procedurze przerwania generowanej przy przepelnieniu licznika T0.

**BSW** – rejestr specjalny monitora systemu AVT2250 (adres: 70h)

Komórka przechowująca słowo specjalne monitora systemu AVT-2250, tzw. „Bios Status Word”. Każdy z bitów tego rejestru ma szczególne znaczenie, dlatego zapisując tę komórkę należy robić to bardzo ostrożnie. A oto nazewnictwo i znaczenie poszczególnych bitów.

|            |        |   |   |        |        |      |      |
|------------|--------|---|---|--------|--------|------|------|
| 7          | 6      | 5 | 4 | 3      | 2      | 1    | 0    |
| int/ext T0 | ext T0 | - | - | 1/4 Hz | 1/2 Hz | 1 Hz | 2 Hz |

bit 7: **int/extT0** – ustawienie bitu spowoduje skok pod adres xx0Bh, (gdzie xx to wartość rejestru INTVEC – adres 72h), po wykonaniu procedury obsługi wyświetlacza i klawiatury pod tym adresem powinna znajdować się dalsza część tej procedury lub instrukcja „RET1 „ – powrotu z procedury obsługi przerwania

bit 6: **extT0** – ustawienie powoduje zaniechanie wykonywania procedury obsługi wyświetlacza i klawiatury zawartej w monitorze i skok pod adres w pamięci zewnętrznej równy xx00h, gdzie xx to wartość ze zmiennej INTVEC (adres 72h). Bit ten ma wyższy priorytet od bitu int/extT0

bity 5 i 4: **nie używane**

bit 3: **1/4 Hz** – w przypadku gdy bit „extT0” jest wyzerowany, bit ten zmienia swoją wartość co 4 sekundy (0,25 Hz)

bit 2: **1/2 Hz** – j/w lecz co 2 sekundy (0,5 Hz)

bit 1: **1Hz** – j/w lecz co 1 sekundę (1 Hz)

bit 0: **2Hz** – j/w lecz co 0,5 sekundy (2 Hz)

I tak np. z bitu BSW.0 korzysta funkcja migotania wyświetlacza, uaktywniana za pomocą rejestru **BLINKS**.

Sposób korzystania szczególnie z dwóch najstarszych bitów rejestru BSW (int/extT0 oraz extT0) wyjaśniony zostanie dokładnie przy okazji omawiania układu przerw procesora 8051. Bity 3,2,1 i 0 powinny być tylko odczytywane, co pozwala na realizację wielu ciekawych efektów związanych z dokładnym odmierzeniem równych interwałów czasowych. Przykładowe algorytmy korzystające z dobrodziejstw tych bitów podam przy okazji następnych spotkań w szkole mikroprocesorowej.

Sławomir Surowiński

# Lekcja 6

W dzisiejszej lekcji proponuję przeanalizowanie ciekawej procedury – podprogramu dodatkowych który będzie nieraz wykorzystywany przez nas w kolejnych tworzonych wspólnie programach. Komputerowcy mogą te przykłady przepisać umieszczając go w dowolnie nazwanym przez siebie zbiorze typu „\*.INC”.

### Zadanie 1

Napisać podprogram zamieniający 16-bitową liczbę na jej postać dziesiętną.

Np. niech w DPTR będzie liczba 8A12h, w wyniku wywołania tej procedury powinniśmy otrzymać wynik w postaci dziesiętnej, czyli: 35346. Należy przy tym zauważyć, że o ile ilość cyfr liczby szesnastkowej to cztery, o tyle przy zamianie liczb powyżej 270Fh wynik, czyli postać dziesiętna będzie miała aż 5 cyfr. Wynika z tego że wynik operacji zamiany bę-

dzie składał się z trzech bajtów, bo np. zamieniając liczbę 90ach na postać dziesiętną otrzymamy wynik 37036 dziesiętnie, toteż:

| liczba<br>HEX | liczba<br>DEC |
|---------------|---------------|
| 90 AC         | 03 70 36      |

Jak widać liczba przed zamianą zajmuje 2 bajty, po zamianie aż 3. Oczywiście przy konwersji liczb poniżej 10000 trzeci najstarszy bajt będzie nieznaczący, lecz nasza procedura powinna obsługiwać liczby z pełnego zakresu 16 bitów czyli 0...65535.

Zasada konwersji w naszym przykładzie polega na testowaniu każdego z 16-tu bitów liczby, jeżeli jest on ustawiony (=1) to do wyniku dodawana jest liczba będąca potęgą dwójki, której stopień odpowiada numerowi testowanego bitu, tzn. że dla bitu 0 będzie to  $2^0$  czyli 1, dla bitu 1 będzie  $2^1 = 2$ ,..... itd, aż do bi-

tu 15, gdzie  $2^{15} = 32768$ . Jeżeli zaś testowany bit jest równy 0 to wynik pozostaje bez zmian. Dodatkowo podczas dodawania wykorzystano korekcję dziesiętną, dzięki czemu, wynik ma postać dziesiętną, a o to nam przecież chodziło. Jeżeli ktoś chce może na kartce papieru przeprowadzić konwersję tą metodą, jest to dość proste, należy tylko operować na małych wartościach.

A oto kilkanaście linii, dzięki którym przeprowadzana jest konwersja.

Na początku definicje dodatkowych rejestrów, źródła i wyniku działania procedury. Oznaczmy w wewn. pamięci RAM procesora dwie grupy rejestrów, źródła jako parę rejestrów Data: **hiData** i **loData**. Do nich wpisujemy liczbę do przekształcenia. Określimy też miejsce wyniku, czyli trzy rejestry **wyn3**, **wyn2**, **wyn1** gdzie po zakończeniu działania procedury będzie znajdował się wynik.

```

loData equ 21h
hiData equ 20h ;wej: hiData,loData = XXXX h

wyn1 equ 24h ;wyj: wyn3,wyn2,
;wyn1 = (0)XXXXX d
wyn2 equ 23h
wyn3 equ 22h

```

;Procedura zamiany 16-bitowej liczby z rejestrów hiData.loData  
;na postać dziesiętną.

;we: hiData – starszy bajt liczby do przekształcenia  
loData – młodszy bajt tej liczby

;wy: wyn3 – najstarszy bajt liczby po przekształceniu  
wyn2 – starszy bajt liczby po przekształceniu  
wyn1 – młodszy bajt liczby po przekształceniu

```

DEC16: ;a oto i sama procedura
mov wyn1, #0
mov wyn2, #0 ;na początku
mov wyn3, #0 ;wyzerowanie wyniku
mov R0, #1
mov R1, #16 ;licznik bitów liczby 16-bitowej
mov R2, loData
mov DPTR, #tabl ;pobranie adresu tabeli składników

```

```

again: cjne R1, #8, loD ;czy testujemy młodszy
;czy starszy bajt
mov R2, hiData
loD: mov A, R2
anl A, R0
jz fini

mov A, R1 ;obliczenie właściwej liczby
;z tabeli
dec A ;dla odpowiedniego bitu
mov B, #3 ;tabela ma po 3 bajty
mul AB
mov R3, A
inc A ;poprawka na adres
inc A
movc A, @A+DPTR ;pobranie pierwszego bajtu liczby

```

```

add A, wyn1 ;dodanie go do wyniku
da A ;z korekcją dziesiętną
mov wyn1, A
jnc poC
mov A, wyn2 ;dodanie starszego bajtu
;do wyniku

add A, #1
da A ;z korekcją dziesiętną
mov wyn2, A
jnc poC
mov A, wyn3 ;to samo z nastarszym bajtem
;wyniku

add A, #1
mov wyn3, A

```

```

poC: mov A, R3
inc A ;poprawka na adres
movc A, @A+DPTR

```

```

jz fini

add A, wyn2
da A
mov wyn2, A
jnc poC2
mov A, wyn3
add A, #1
mov wyn3, A

```

```

poC2: mov A, R3
movc A, @A+DPTR
jz fini
add A, wyn3
mov wyn3, A

```

```

fini: mov A, R0
rl A
mov R0, A
djnz R1, again
ret

```

Na koniec należy jeszcze odpowiednio zdefiniować tabelę potęg dwójki, oto ona.

```

tabl db 03h,27h,68h ; 2 do 15
db 01h,63h,84h ; 2 do 14
db 00h,81h,92h ; 2 do 13
db 00h,40h,96h ; 2 do 12
db 00h,20h,48h ; 2 do 11
db 00h,10h,24h ; 2 do 10
db 00h,05h,12h ; 2 do 9
db 00h,02h,56h ; 2 do 8
db 00h,01h,28h ; 2 do 7
db 00h,00h,64h ; 2 do 6
db 00h,00h,32h ; 2 do 5
db 00h,00h,16h ; 2 do 4
db 00h,00h,08h ; 2 do 3
db 00h,00h,04h ; 2 do 2
db 00h,00h,02h ; 2 do 1
db 00h,00h,01h ; 2 do 0

```

I gotowe, teraz można bez obawy zamieniać liczby, np. tak:

```

MOV hiData, DPH ;pobierz liczbę
; z DPTR

MOV loData, DPL
LCALL DEC16 ;wywołaj podprogram
MOV A, wyn3 ; a następnie wypisz
;wynik na displeju

MOV B, #3
LCALL A2HEX ;najstarszy bajt
MOV A, wyn2
MOV B, #5
LCALL A2HEX ;starszy bajt
MOV A, wyn1
MOV B, #7
LCALL A2HEX ;i wreszcie młodszy bajt wyniku

```

W przykładzie zawartość rejestrów DPTR została zamieniana do postaci dziesiętnej a następnie wypisana na wyświetlaczu na pozycjach DL3...DL8.

## Zadanie 2

I na deser małe zadanko, proszę samodzielnie spróbować napisać następujące procedury:

- dodawania dwóch liczb 16-bitowych
- odejmowania dwóch liczb 16-bitowych
- mnożenia liczby 16-bitowej przez 8-bitową (wynik będzie 24 bitowy)
- dekrementacji z korekcją akumulatora

Za miesiąc rozwiązanie zadania, tymczasem życzę wesołej zabawy.

Sławomir Surowiński