

## ACTIVITE DE DECOUVERTE

### Exemple de programme écrit en langage assembleur

Le listing ci-dessous montre un programme écrit en langage Assembleur pour le microprocesseur Motorola 6809.

On distingue :

- Le programme écrit en langage assembleur à l'aide d'instructions ou mnémoniques
- Le programme écrit en langage « machine » codé en hexadécimal

```
0200 12
0201 C6 08
0203 86 00
0205 1F 8B
0207 97 00
0209 97 01
020B 97 02
020D 74 00 02
0210 24 0C
0212 96 00
0214 9B 05
0216 97 00
0218 96 01
021A 99 02
021C 97 01
021E 08 05
0220 09 02
0222 5A
0223 26 E8
0225 3F
0226

0010          ORG    $0200
0020          ;
0030          PRODB EQU    $00      ;PARTIE BASSE RESULTAT
0040          PRODH EQU    $01      ;PARTIE HAUTE RESULTAT
0050          VAR    EQU    $02      ;INTERMEDIAIRE CALCUL
0060          MDE    EQU    $05      ;MULTIPLICANDE
0070          MTR    FCB    $12      ;MULTIPLICATEUR
0080          ;
0090          ;
0100          DEBUT LDB    #$08      ;INITIALISE BOUCLE
0110          LDA    #$00      ;ANNULE RESULTAT
0120          TFR    A,DP      ;REGISTRE PAGE DIRECTE
0130          STA    <PRODB ;PARTIE BASSE RESULTAT
0140          STA    <PRODH ;PARTIE HAUTE RESULTAT
0150          STA    <VAR      ;
0160          DECAL LSR    MTR      ;BIT0 =0
0170          BCC    SUITE      ;OUI, DECALE MULTIPLICANDE
0180          LDA    <PRODB ;NON, ADD. MULTIPLICANDE
0190          ADDA   <MDE      ;PARTIE BASSE
0200          STA    <PRODB ;SAUVEGARDE PARTIE BASSE
0210          LDA    <PRODH ;PARTIE HAUTE
0220          ADCA   <VAR      ;
0230          STA    <PRODH ;SAUVEGARDE PARTIE HAUTE
0240          SUITE ASL    <MDE      ;DECALE MULTIPLICANDE
0250          ROL    <VAR      ;SAUVE BIT 7 DANS VAR
0260          DECB   ;DERNIERE ITERATION?
0270          BNE    DECAL      ;NON, RECOMMENCE
0280          SWI    ;OUI, TERMINE
0290          END
```

On remarque que le programme écrit en langage machine codé en hexadécimal est peu compréhensible par le programmeur, mais c'est celui qui sera exécuté par le processeur.

Par contre, le programme écrit en langage assembleur est déjà plus « parlant ». On distingue les instructions et les opérations effectuées.

Les instructions sont tirées d'un jeu d'instructions fournies par le fabricant du microprocesseur.

✍ D'après vous, quelle est l'adresse du début (origine) du programme ?

✍ Que signifie l'instruction `ORG $0200` ?

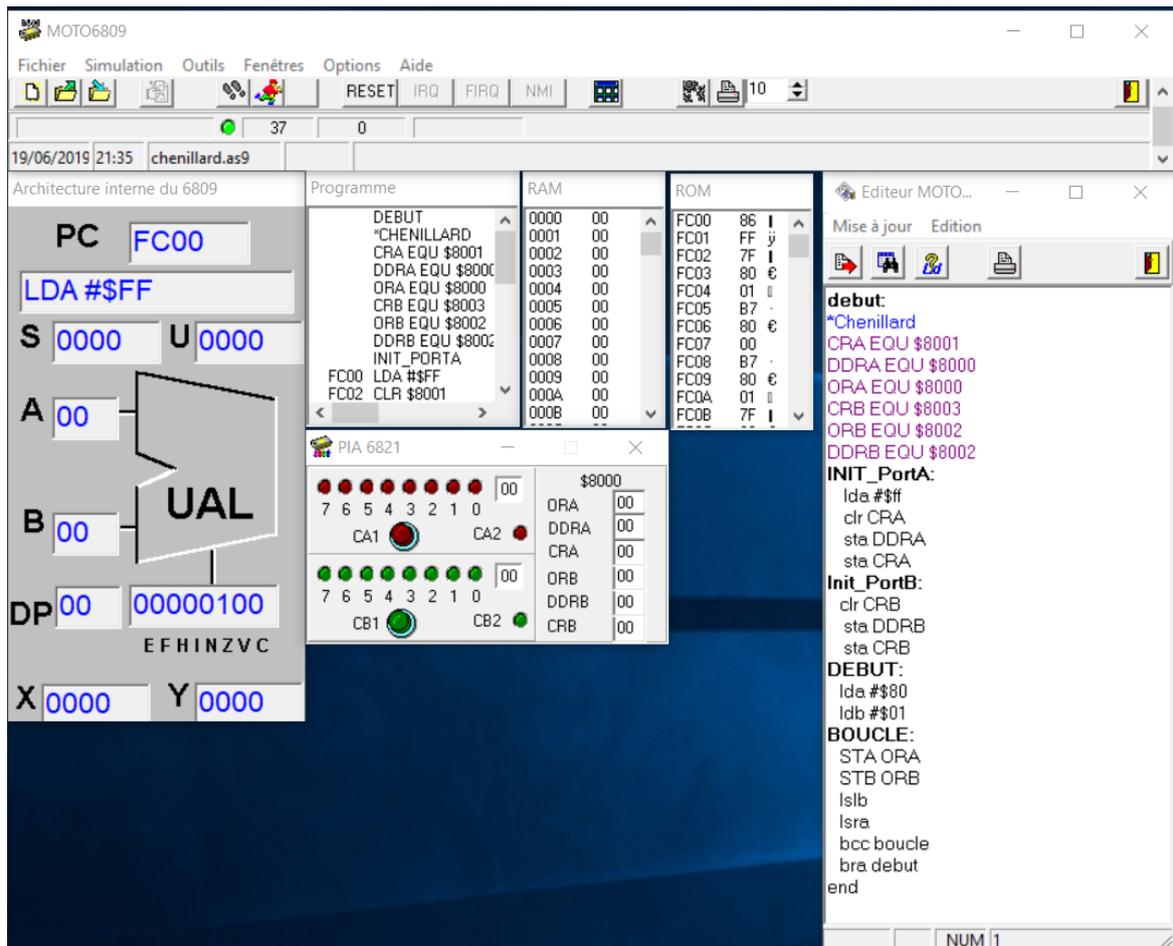
✍ A quelle adresse finit le programme ?

## Simulateur MOTO6809

On vous propose de découvrir la structure et le fonctionnement d'un microprocesseur avec un simulateur 6809.

- ☞ Lancer le programme *chenillard.as9* écrit en assembleur qui vous est fourni dans ... \Ressources Elèves
- ☞ Dans le menu Fenêtres, tout cocher : Programme, ROM, RAM, PIA
- ☞ Cliquer sur l'icône Editeur  pour ouvrir l'éditeur de programme

Vous devez obtenir les fenêtres suivantes :



La fenêtre Editeur MOTO... permet de voir, saisir, modifier le programme écrit en assembleur.

- ☞ Cliquer sur l'icône Exécuter  pour lancer l'exécution du programme *Chenillard*

✍ *Que fait le programme ?*

Etant donné la vitesse d'exécution du programme trop rapide, il est difficile d'observer ce qu'il se passe.

- ☞ Changer la vitesse d'exécution dans la case *Vitesse de simulation*, par exemple : 100 puis exécuter à nouveau le programme.

Il existe un autre moyen d'exécuter le programme de façon beaucoup plus lente afin de le comprendre ce qu'il se passe à chaque ligne de code : le **mode pas à pas**  
Ce mode permet également de **debugger** un programme.

✍ **Faire un RESET pour réinitialiser le programme, puis l'exécuter à nouveau en mode pas à pas en cliquant sur l'icône** 

🔗 **Observer ce qu'il se passe au niveau des registres : A, B , PC et les indicateurs N, Z, V,C du registre d'états.**

✍ **Quel est le format (en bits et en octets) des registres A, B et PC ?**

Note : le processeur 6809 est un **processeur 8 bits** car il effectue des opérations dans l'UAL (Unité Arithmétique et Logique) entre les registres A et B au format 8 bits.

🔗 **Stopper le programme, puis faire un RESET**

✍ **Quel est alors le contenu de PC et l'instruction qui est prête à être exécuter.**

✍ **Dans quelle mémoire se trouve le programme ?**

✍ **Relever les adresses de début et de fin du programme, puis calculer la taille du programme en octets.**

🔗 **Dans le menu Outils, puis Information, dans onglet Programme, noter la taille du programme et la comparer à la valeur trouvée précédemment.**

✍ **Calculez maintenant les capacités des mémoires RAM et ROM**

Vous allez maintenant changer une valeur dans le programme puis observer le changement par simulation.

🔗 **Dans la fenêtre Editeur :**

- **à la ligne 19, changer la valeur \$80 par la valeur \$88**
- **à la ligne 20, changer la valeur \$01 par la valeur \$03**

- **enregistrer les modifications** 
- **lancer à nouveau l'exécution du programme**

🔗 **Quels sont les effets produits par les modifications précédentes ? Justifiez-les ?**