

Niniejszy, trzeci z kolei odcinek kursu programowania poświęcony liście instrukcji procesora 8051, jest ostatnim „teoretycznym” kawałkiem niezbędnych informacji, dzięki którym wspólnie krok po kroku utworzymy pierwszy prawdziwy program.

Przy okazji pragnę wspomnieć że w listach napływających od Was drodzy Czytelnicy, często poruszacie sprawę niedostępu wiedzy oraz informacji na temat przytaczanych w lekcjach przykładów. Otóż sprawa kompleksowego a jednocześnie przystępnego przedstawienia problemów związanych z programowaniem mikrokontrolerów nie jest taka prosta, nawet z mego punktu widzenia. Przekonałem się że nie da się w jednym odcinku naszego cyklu przedstawić wszystkich zagadnień użytych w jednej z naszych lekcji. Zbyt wiele informacji „zazębia” się za siebie, toteż proszę o cierpliwość, wszystkie niejasne instrukcje z przykładów zostaną w kolejnym odcinku wyjaśnione do końca.



Część 9 Asembler – język maszynowy procesora

Jak wspominałem w poprzednim odcinku, przysłała pora na zapoznanie się z ostatnią grupą instrukcji, a mianowicie skokami oraz wywołaniami podprogramów.

Pierwsze z nich dzielimy na:

- skoki warunkowe
- skoki bezwarunkowe

Dodatkowo, w przypadku skoków warunkowych, warunek przy którym następuje skok, może spełniać określony bajt z wewnętrznej pamięci danych procesora (np. kiedy dany bajt \neq konkretna liczba to następuje skok) lub bit. W tym ostatnim przypadku procesor sprawdza czy bit jest ustawiony (=1) czy wyzerowany (=0) i podejmuje decyzję o skoku lub nie. A co może w programie zmienić takim czy innym bit?, a no jakaś instrukcja która została wykonana wcześniej, a wyniku której dany bit został ustawiony lub wyzerowany. W języku programistów bit (bity), którego znaczenie jest istotne dla działania programu, który informują o tym czy, np. przy dodawaniu dwóch liczb 8-bitowych nastąpiło przeniesienie (kiedy wynik > 255), nazywa się „flagą”. Określeniem tym będziemy się dość często posługiwać, toteż warto je zapamiętać.

Warto też sobie wyjaśnić co oznacza samo pojęcie skoku fizycznie dla pracy procesora. Otóż jeżeli procesor wykonuje kolejne instrukcje programu, to za każdym pobraniem kolejnej instrukcji zwiększa się automatycznie licznik rozkazów PC, o którym mówiliśmy już wcześniej. Jeżeli procesor napotka na instrukcję skoku, to argumentem (tej instrukcji) w takim przypadku, jest liczba będąca:

- przesunięciem (liczba w kodzie U2, zakres <-128...127>, która jest dodawana do bieżącej wartości PC
- lub
- wartością bezwzględną licznika rozkazów PC (w przypadku skoków bezwarunkowych)

Argument taki zostaje w efekcie dodany do licznika rozkazów PC, co w efekcie powoduje skok do innej części programu – w przód lub w tył.

Na początek poznajmy więc skoki warunkowe testujące bity znajdujące się w obszarze wew. RAM procesora, oczywiście.

JC rel

- ang. „jump if Carry” – skocz jeżeli znacznik przeniesienia C jest ustawiony
- sprawdzany jest bit przeniesienia C w słowie PSW (adres bajtu: D0h), jeżeli jest ustawiony (=1) to do licznika rozkazów PC jest dodawana 8-bitowa liczba „rel” (zapisana w kodzie U2), zostaje wykonany skok względny
 $PC \leftarrow PC + 2$, jeśli C=1, to $PC \leftarrow PC + rel$
- kod: 0 1 0 0 0 0 0 40h
- cykle: 2 bajty: 2 (kod instrukcji 40h + przesunięcie „rel”)
- przykład:
 MOV A,#20h ;załadowanie do akumulatora liczby 32
 ADD A,B ;dodanie do akumulatora bieżącej wartości rej. B
 JC przenies ;czy nastąpiło przeniesienie, tak to skocz do etykiety
 ;„przenies”
 MOV B,#0 ;nie, to wyzeruj rejestr B
 ;po czym wykonuj dalsze instrukcje

 przenies: ;tu nastąpi skok jeżeli znacznik C był ustawiony
 CLR C ;w efekcie nastąpi jego wyzerowanie

Jak widać z przykładu korzystając z instrukcji JC nie podawaliśmy argumentu bezpośredniego, czyli liczby, tylko określiliśmy za pomocą etykiety „przenies” miejsce w programie źródłowym do którego ma nastąpić skok, jeżeli warunek będzie spełniony. Taki sposób zapisu jest jak widać prostszy, nie musimy liczyć przesunięcia sami, które to jest zresztą ilością bajtów kodu programu pomiędzy instrukcją skoku JC a miejscem skoku. Ta możliwość dotyczy jednak tych z Was drodzy Czytelnicy, którzy posiadają komputery i mogą skorzystać z kompilatora zawartego na dyskietce AVT-2250/D lub każdego innego.

W przypadku osób które „ręcznie” tłumaczą kod programu, sprawa się nieco komplikuje, ale nie do tego stopnia, aby nie dać sobie z nią rady. W kolejnych lekcjach pokażę jak prosto obliczać przesunięcia w tej instrukcji oraz pozostałych, tam gdzie występuje symbol „rel”, pamiętajcie o nim przy lekturze dalszej części artykułu!

W tym miejscu istotna uwaga dla wszystkich. Otóż jak widać wartość przesunięcia nie może przekroczyć liczb z zakresu U2 czyli -128...127, innymi słowy skok względny może odbyć się tylko w pewnym „otoczeniu” („w górę” lub „w dół”) od instrukcji skoku. Jeżeli wartość przesunięcia jest ujemna, to skok nastąpi oczywiście w kierunku mniejszych adresów (do PC zostaje dodana liczba ujemna), w przeciwnym przypadku w kierunku adresów wzrastających. W przypadku umieszczenia etykiety (miejsca) skoku poza tym zakresem, prawidłowe obliczenie przesunięcia będzie niemożliwe (dla „ręczniaków”), a w przypadku korzystania z kompilatora 8051 („komputerowcy”) wystąpi komunikat o błędzie kompilacji mówiący o przekroczeniu zakresu skoku względnego. Programiście w takim przypad-

Też to potrafisz

ku nie pozostaje nic innego jak poprawić błąd modyfikując program źródłowy.

JNC rel

- ang. "jump if not Carry" – skocz jeżeli znacznik przeniesienia C jest wyzerowany
- sprawdzany jest bit przeniesienia C w słowie PSW (adres bajtu: D0h), jeżeli jest wyzerowany (=0) to do licznika rozkazów PC jest dodawana 8-bitowa liczba „rel” (zapisana w kodzie U2), zostaje wykonany skok względny
- kod: 0 1 0 1 0 0 0 0 50h
- cykl: 2 bajty: 2 (kod instrukcji 50h + przesunięcie „rel”)
- przykład:
MOV A,#20h ;załadowanie do akumulatora liczby 32

dodaj:

- ADD A,#1 ;dodanie do akumulatora liczby 1
- JNC dodaj ;czy nastąpiło przeniesienie, nie to dodaj jeszcze raz
- ;w efekcie akumulator będzie inkrementowany aż do
- ;czasu kiedy osiągnie wartość 00h, a do znacznika C
- ;zostanie wpisana „1”-ka, potem zostaną wykonane
- ;dalsze instrukcje

JB bit, rel

- ang. "jump if Bit Set" – skocz jeżeli bit jest ustawiony
- sprawdzany jest bit, którego adres podany jest w „bit”, jeżeli jest ustawiony (=1) to do licznika rozkazów PC jest dodawana 8-bitowa liczba „rel” (zapisana w kodzie U2), zostaje wykonany skok względny
- kod: 0 0 1 0 0 0 0 0 20h
- cykl: 2 bajty: 3 (kod instrukcji 20h + adres bitu + przesunięcie „rel”)
- przykład:
JB 7Fh, zeruj ;jeżeli bit o adresie 7Fh = 1 to skocz do etykiety „zeruj”
- MOV A,B ;jeśli nie to dodaj do akumulatora rejestr B
- ;i wykonuj dalsze instrukcje
-
- zeruj: CLR A ;jeżeli bit był ustawiony to wyzeruj akumulator

JNB bit, rel

- ang. "jump if Bit not Set" – skocz jeżeli bit jest wyzerowany
- sprawdzany jest bit, którego adres podany jest w „bit”, jeżeli jest wyzerowany (=0) to do licznika rozkazów PC jest dodawana 8-bitowa liczba „rel” (zapisana w kodzie U2), zostaje wykonany skok względny
- kod: 0 0 1 1 0 0 0 0 30h
- cykl: 2 bajty: 3 (kod instrukcji 30h + bajt + przesunięcie „rel”)
- przykład:
CLR C ;wyzerowanie znacznika przeniesienia
- zeruj: MOV 70h, C ;wyzerowanie bitu a adresie 70h
- JNB 70h, zeruj ;jeżeli bit 70h jest =0 to skocz do etykiety „zeruj”
- Podany przykład, z praktycznego punktu widzenia jest nieprzydatny, lecz pokazuje jak

można zrealizować pętlę nieskończoną („zawiesić” procesor), używając instrukcji skoku warunkowego. Zauważmy przecież, że warunek: że bit 70h jest wyzerowany będzie spełniony zawsze, toteż za każdym razem nastąpi skok do etykiety „zeruj” w miejsce programu gdzie następuje zerowanie bitu 70h, i cała pętla się powtarza.

JBC bit, rel

- ang. "jump if Bit Set and Clear Bit" – skocz jeżeli bit jest ustawiony i wyzeruj go
- sprawdzany jest bit, którego adres podany jest w „bit”, jeżeli jest ustawiony (=1) to zostaje wyzerowany po czym do licznika rozkazów PC jest dodawana 8-bitowa liczba „rel” (zapisana w kodzie U2), zostaje wykonany skok względny
- kod: 0 0 1 0 0 0 0 0 10h
- cykl: 2 bajty: 3 (kod instrukcji 10h + adres bitu + przesunięcie „rel”)
- przykład: wykonanie sekwencji instrukcji
ADD A, B ;dodaj do akumulatora zawartość rejestru B
- JBC C, et01 ;jeżeli nastąpiło przeniesienie to wyzeruj C i skocz
- ;jeżeli nie to wykonuj dalsze instrukcje
-
- et01: MOV P1, A ;tu nastąpi skok jeżeli było przeniesienie
- funkcjonalnie jest równoważne sekwencji:
ADD A, B ;dodaj do akumulatora zawartość rejestru B
- JC et01 ;jeżeli nastąpiło przeniesienie skocz
- ;jeżeli nie to wykonuj dalsze instrukcje
-
- et01: CLR C ;tu nastąpi skok jeżeli było przeniesienie, zeruj C
- MOV P1,A
- przeanalizuj i zastanów się dlaczego?

To tyle jeżeli chodzi o skoki warunkowe operujące na bitach, teraz pora na kilka instrukcji skoków warunkowych operujących na bajtach, bezwzględnych oraz wywołania podprogramów.

ACALL adr11

- ang. „subroutine call on page”, skocz do podprogramu na stronie
- licznik rozkazów PC jest zwiększany o 2, następnie ładowany jest na stos (najpierw młodszy bajt, potem starszy), wskaźnik stosu jest zwiększany o 2, a do bitów 0...10 licznika PC zostaje wpisany 11-bitowy adres bezpośredni podany jako argument instrukcji: „adr11”. Pięć najstarszych bitów licznika rozkazów PC nie ulega zmianie, toteż skok zostaje wykonany w obrębie 2 kilobajtowej „strony” pamięci programu, na której występuje następną po „ACALL adr11” instrukcja.
- kod: a10 a9 a8 1 0 0 0 1
- gdzie: a10, a9, a8 zależą od numeru strony stąd: 11h, 31h, 51h, 71h, 91h, B1h, D1h, F1h
- cykl: 2 bajty: 2 (kod instrukcji + młodszy bajt adresu „adr11” – bity a7...a0)
- przykład:
ACALL PISZ ;wywołanie podprogramu
- ;po zakończeniu go zostają wykonane kolejne

```
..... ;instrukcje programu
.....
;tu zaczyna się podprogram, którego (w tym
przykładzie) zadaniem jest wysłanie
;poprzez końcówki portu P1 procesora sekwencji
kodów ASCII odpowiadających
;kolejnym literom tekstu „Hello from AVT-
-2250”, aż do momentu napotkania kodu
;zerowego (“0”).
```

```
PISZ: ;etykieta – nazwa podprogramu
MOV DPTR, #tekst ;załaduj do wskaźnika DPTR
adres tekstu
next:
CLR A ;wyzeruj akumulator
MOVC A,@A+DPTR ;pobierz kolejny znak z tekstu
(do akumulatora)
JZ koniec ;czy koniec tekstu (znak = Acc = 0)?, tak to skocz
MOV P1, A ;nie to wyslij kod na końcówki portu P1
INC DPTR ;przesuń adres na kolejną literę tekstu
SJMP next ;i skocz do „next” aby pobrać kolejną literę
koniec:
RET ;instrukcja zakończenia podprogramu i powrotu do
;głównej części programu
;a to jest zdefiniowany przykładowy tekst,
zakończony kodem (bajtem) „0”
;w celu identyfikacji końca tekstu.
tekst DB' HELLO FROM AVT-2250, 0
```

LCALL adr16

- ang. „subroutine call” – skocz do podprogramu
- licznik rozkazów PC zostaje zwiększony o 3, jest ładowany na stos w efekcie czego wskaźnik stosu jest zwiększany o 2, a do licznika rozkazów PC zostaje wpisany 16-bitowy adres bezpośredni, podany jako argument przy wywołaniu instrukcji „LCALL”. Dzięki tej instrukcji możliwe jest wywołanie podprogramu w dowolnym obszarze pamięci (64kB) poprzez podanie bezpośredniego adresu.
- kod: 0 0 0 1 0 0 1 0 12h
- cykl: 2 bajty: 3 (kod instrukcji 12h + bardziej znaczący bajt „adr16” + mniej znaczący bajt „adr16”)
- przykład: wypisanie liczby 12h na wyświetlaczu komputera edukacyjnego przy pomocy instrukcji A2HEX standardowo umieszczonej w kodzie monitora systemu (w EPROM dołączonej do zestawu).
- A2HEX EQU 024Eh ;deklaracja adresu podprogramu w monitorze
- MOV A, #12h ;wypisz liczbę 12h jako 2 znaki w HEX
- MOV B, #3 ;na pozycji 3 wyświetlacza
- LCALL A2HEX ;pod adresem 024Eh znajduje się gotowy
- ;podprogram do wypisywania akumulatora w postaci 2 cyfr HEX
- W efekcie wykonania przykładu na wyświetlaczach zostanie wypisana liczba 12h. W postaci „12”.

RET

- ang. „return from subroutine”, powrót z podprogramu
- adres powrotu z podprogramu (zapamiętana wcześniej podczas instrukcji ACALL lub LCALL wartość licznika PC) jest wpisywany do licznika rozkazów PC. Wskaźnik stosu zostaje mniejszy o 2. W efekcie następuje powrót z podprogramu. Instrukcją tą musi kończyć się każdy podprogram (z wyjątkiem podprogramów obsługi przerwań, wywołanych automatycznie przez procesor).
 $PC_{15-8} \leftarrow (SP), SP \leftarrow SP - 1$
 $PC_{7-0} \leftarrow (SP), SP \leftarrow SP - 1$
- kod: 0 0 1 0 0 0 1 0 22h
- cykl: 2 bajty: 1
- przykład: patrz procedura „PISZ” przy okazji omawiania instrukcji ACALL. Procedura „PISZ” została zakończona instrukcją powrotu z podprogramu „RET”, dzięki której mogło nastąpić odtworzenie pierwotnego stanu licznika PC i dzięki temu powrót do programu głównego. Tak powinien kończyć się każdy Twój podprogram.

RETI

- ang. „return from interrupt”, powrót z podprogramu obsługi przerwania
- adres powrotu z podprogramu obsługi przerwania jest wpisywany do licznika rozkazów PC. Wskaźnik stosu zostaje mniejszy o 2. Instrukcją tą musi kończyć się każdy podprogram, który jest wywołany automatycznie przez procesor w przypadku zgłoszenia przerwania i żądania jego obsługi.
 $PC_{15-8} \leftarrow (SP), SP \leftarrow SP - 1$
 $PC_{7-0} \leftarrow (SP), SP \leftarrow SP - 1$
- kod: 0 0 1 1 0 0 1 0 32h
- cykl: 2 bajty: 1
- przykład: omówimy przy okazji dokładnego opisu systemu przerwań oraz możliwości praktycznych zastosowań.

Teraz zapoznam Was, drodzy Czytelnicy z trzema bardzo często używanymi instrukcjami skoków bezwarunkowych. W liście instrukcji procesora 8051 istnieją trzy rodzaje instrukcji skoku bezwarunkowego. Różnica między nimi polega na „odległości” (o ile bajtów programu dalej można skoczyć) pomiędzy instrukcją skoku a miejscem w które następuje skok. I tak mamy do czynienia ze skokiem:

- krótkim (instrukcja SJMP – „short jump”), gdzie skoczyć możemy w obrębie 256 bajtów (w górę o 127 lub w dół o 128) od miejsca wy-

wołania instrukcji SJMP. W tym przypadku argumentem instrukcji jest przesunięcie (tak jak wspominamy wcześniej parametr „rel” przy okazji omawiania instrukcji skoków warunkowych operujących na bitach), wyrażone poprzez liczbę 8-bitową zapisaną w kodzie U2.

- na stronie (instrukcja AJMP – „absolute jump on page”), gdzie skok może nastąpić w obszarze 2 kilobajtowej strony. W tym przypadku argumentem instrukcji jest 11-bitowy adres bezpośredni, który podajemy po mnemoniku AJMP. W praktyce można ten skok określić jako „średni” (w stosunku do krótkiego SJMP) długi (instrukcja LJMP – „long jump”), gdzie skok może nastąpić w dowolne miejsce w obszarze 64kB przestrzeni pamięci programu procesora. W tym przypadku argumentem skoku jest 16-bitowy adres bezpośredni podawany jako argument tej instrukcji.

Ktoś może w tym miejscu zapytać, „po co ta komplikacja, przecież wystarczyłoby w zasadzie tylko jeden typ skoku, taki który daje największe możliwości, czyli LJMP?”. Tak ale w przypadku pisania programów na procesory jednocukrowe istnieje potwierdzona w praktyce zasada, że: „każdy bajt kodu jest cenny, toteż program należy pisać tak aby zajmował jak najmniej miejsca”. I tu leży sedno sprawy, otóż trzy wymienione rodzaje instrukcji skoków różnią się objętością zajmowaną w kodzie programu. I tak skok krótki SJMP oraz na stronie AJMP zajmują 2 bajty kodu, natomiast skok długi LJMP zajmuje 3 bajty, ktoś powie że to mała różnica, otóż moi drodzy będziecie mogli się o tym jeszcze przekonać że często 1 dodatkowy bajt wolny w programie to recepta na zrealizowanie i dokończenie niejednego programu. Przejdźmy zatem do szczegółów.

AJMP adr11

- ang. „Absolute Jump”, skocz bezwarunkowo na stronie
- licznik rozkazów zostaje zwiększony o 2, następnie do jego bitów 0–10 zostaje wpisany 11-bitowy adres bezpośredni podany jako parametr. Pozostałe 5 bardziej znaczących bitów nie zmienia się. W efekcie wykonania tego polecenia następuje skok pod adres na stronie pamięci programu o wielkości 2 kilobajty, na której jest umieszczona kolejna instrukcja po AJMP.
 $PC_{10-0} \leftarrow \text{adr11}$
- kod: a10 a9 a8 0 0 0 0 1 ,gdzie: a10, a9, a8 zależą od numeru strony

stąd: 01h, 21h, 41h, 61h, 81h, A1h, C1h, E1h

- cykl: 2 bajty: 2 (kod instrukcji + młodszy bajt adresu „adr11” – bity a7...a0)

– przykład:
 MOV P1,A
 AJMP koniec

.....

koniec:

Po przesłaniu zawartości akumulatora do portu P1 (na końcówki tego portu) procesor ominię instrukcje w liniach oznaczonych wielokropkiem i wykona skok do miejsca (etykiety) programu oznaczonej jako „koniec”.

SJMP rel

- ang. „Shot Jump” – skok bezwarunkowy krótki
- do zawartości licznika rozkazów PC jest dodawane 8-bitowe przesunięcie (liczba ze znakiem w kodzie U2 z zakresu <-128...127>). W efekcie wykonywany jest skok w obrębie 256 bajtów od kolejnej po SJMP instrukcji.

$PC \leftarrow PC + 2, PC \leftarrow PC + \text{rel}$

- kod: 1 0 0 0 0 0 0 80h
- cykl: 2 bajty: 2 (kod instrukcji 80h + przesunięcie „rel”)

– przykład:
 MOV A,B ;dowolne instrukcje programu
 CLR B ; „ ”

stop:

SJMP stop ; przykład pętli nieskończonej, którą powinien dla bezpieczeństwa kończyć się każdy program ;deklaracja końca programu (to nie jest instrukcja!)

A oto pozostałe instrukcje skoków, jedna bezwarunkowa oraz pozostałe warunkowe sprawdzające warunek równości bajtu o podanym adresie lub rejestru z innym bajtem lub argumentem bezpośrednim.

Dokończenie listy instrukcji w następnym numerze.

Sławomir Surowiński

Lekcja 4

W dzisiejszej lekcji poćwiczmy sobie użycie niektórych z przedstawionych instrukcji wywołania podprogramów. Na wstępie jednak kilka wyjaśnień. Otóż jak zdążyliście się zorientować z poprzednich lekcji w przykładach podawałem listingi programów, w których występowały instrukcje wywołań „dziwnych” procedur np.

LCALL A2HEX (1)
 lub

LCALL CLS (2)

Otóż moi drodzy w programie monitora którą macie w swoim komputerku w pamięci EP-

ROM zawarty jest program monitora – o tym już wiecie. Dzięki niemu możliwa jest komunikacja i ładowanie programów z komputera PC lub ręcznie. Monitor jest na tyle mądry że dodatkowo komunikuje się z użytkownikiem za pomocą 8-mio pozycyjnego wyświetlacza i lokalnej klawiatury. No ale przecież ten „monitor” to w końcu też kawałek programu napisany za pomocą tych samych instrukcji, które poznawaliście przez ostatnie 3 odcinki naszego kursu. To właśnie dzięki niemu całe urządzenie żyje i pozwala na niezłą zabawę.

Oprócz zawartych w monitorze funkcji uaktywnianych klawiszami np. „LOAD”, „EDIT”, itp. istnieje kilka bardzo użytecznych procedur które są potrzebne no chociażby do wypisania aktualnej wartości rejestru DPTR na wyświetlaczu (tak się dzieje np., przy edycji pamięci RAM kiedy na 4 pierwszych wyświetlaczach DPTR jest wyświetlany jako 4 znaki w kodzie szesnastkowym).

A czy zastanawiałeś się drogi Czytelniku, jak to się dzieje, że po naciśnięciu przez Ciebie odpowiedniego klawisza, układ reaguje

Też to potrafisz

np. uaktywniając odpowiednią funkcję monitora? Do tego celu wykorzystywany jest inny podprogram (także zawarty w monitorze) którego zadaniem jest oczekiwanie na naciśnięcie klawisza a następnie podjęcie decyzji „co z tym fantem dalej robić...”. Takie przykłady można by mnożyć.

Ja w każdym razie w kolejnym odcinku przedstawię Ci pełną listę dodatkowych procedur (podprogramów) które będą niezmiernie przydatne przy tworzeniu wspólnych programów.

Ci z „komputerowców”, którzy już nabyli dyskietkę AVT2250/D mogą zapoznać się z taką listą czytając zbiór „BIOS.INC”, w którym są zawarte definicje adresów wszystkich potrzebnych procedur. Dodatkowo umieszczono w nich opis i sposób wywołania, czyli parametry wejściowe podprogramu, oraz efekt działania.

Pamiętaj, wszystkie one są częścią programu monitora i tak samo jak napisany przez Ciebie program są ciągiem określonych instrukcji, w wyniku działania których otrzymujesz określony efekt, np. na wyświetlaczu.

Ze względu na ograniczoną objętość artykułu, w dzisiejszej lekcji wykorzystamy tylko niektóre procedury (podprogramy).

Dla przykładu skorzystamy z podprogramu którego zadaniem jest wypisanie na wyświetlaczu na pozycji określonej w rejestrze B, liczby znajdującej się w akumulatorze w postaci heksadecymalnej (szesnastkowej). Procedura ta znajduje się w monitorze pod adresem **024Eh**.

Ciekawa jest też procedura CLS – w wyniku wykonania jej całe pole odczytowe zostaje wyczyszczone. Adres tego podprogramu w monitorze to **0274h**. Procedura ta jest bezparametrowa, wystarczy ją wywołać aby uzyskać zamierzony efekt.

Zadanie

Wypisać dowolną 8-bitową liczbę na wyświetlaczu w postaci heksadecymalnej.

Zalóżmy że chcemy aby liczba pojawiła się na 3-ciej i 4-tej pozycji, należy wykonać i skompilować (komputerowo lub ręcznie przetłumaczyć) instrukcje:

	CPU	8052.DEF	
0045	liczba	equ 45h	;liczba do wyswietlenia
0003	pozycja	equ 3	;pozycja na ktorej ma byc wyswietlona liczba
8000	org	8000h	
8000 120274	lcall	CLS	;wyczyszczenie wyswietlacza
8003 7445	mov	A, #liczba	;zaladowanie liczby
8005 75F003	mov	B, #pozycja	;i pozycji na displeju
8008 12024E	lcall	A2HEX	;wyswietlenie
800B 80FE	stop:	sjmp stop	;stop programu
800D	END		

Pamiętajmy, że jest to listing programu, czyli że komputerowcy wpisują tylko deklaracje i instrukcje wraz z ewentualnymi komentarzami (po średniku), bez pierwszej kolumny liczb określającej adres bieżącej instrukcji (tekst pochyły), oraz bez drugiej kolumny liczb w której

zawarty jest przetłumaczony kod (tekst pogrubiony) niezbędny dla „ręczniaków” – przetłumaczcie sami i porównajcie wynik!

Przyjrzyjmy się listingowi dokładnie i przeanalizujmy go linia po linii. Dla uproszczenia będę używał dodatkowych oznaczenia (K) w przypadku gdy linia ma znaczenie tylko dla „komputerowców”, oraz (R) gdy linia ma znaczenie dla „ręczniaków”. gdy nie występuje żadne z oznaczeń, informacja jest istotna dla wszystkich. A więc zaczynamy (Lx – numer linii, np. L4 – linia nr 4)

L1: (K), deklaracja zbioru który zawiera niezbędne definicje rejestrów procesora 8052 (a także 8051 oczywiście)

L2: deklaracja EQU – równoważności, oznacza że w dalszej części programu słowo „liczba” jest równoważne (literowo) wyrażeniu „45h”, a 45h to zapisana w kodzie szesnastkowym liczba.

L3: deklaracja EQU – podobnie jak poprzednio, tym razem słowo „pozycja” będzie oznaczało wyrażenie „3”, u nas jest to numer pozycji na wyświetlaczu, na której ma być wyświetlona 2-pozycyjna liczba z akumulatora.

L4: deklaracja ORG – nakazuje kompilatorowi (K) przetłumaczenie (kompilację) instrukcji występujących po tej deklaracji począwszy od adresu wskazanego w parametrze ORG, czyli w naszym przypadku będzie to 8000h – początek zewnętrznej pamięci w komputerku edukacyjnym. Dla „ręczniaków” jest to informacja aby wprowadzać kod programu (pogrubiony tekst) od adresu 8000h korzystając oczywiście z funkcji „EDIT” komputera.

Stąd zaczyna się prawdziwa część programu.

L5: dobrze by było aby po rozpoczęciu wykonywania naszego programu wyświetlacz nie był zapisany jakimiś znakami, zupełnie nam niepotrzebnymi. W tym celu profilaktycznie wywołujemy podprogram CLS – czyszczący wyświetlacz.

L6: do akumulatora zostaje załadowana liczba do wyświetlenia, tym razem jest to liczba 45h. Te polecenie można zapisać także jako: „mov A, #45h”.

„Ręczniacy” tak będą musieli postąpić, bo wiem nie korzystają z mądrego kompilatora,

czyli wspomniana liczba 45h – prawda że się zgadza!

L7: musimy także powiedzieć procedurze A2HEX, żeby wyświetliła liczbę od pozycji 3 na displeju, toteż ładujemy jako drugi parametr „pozycję” (która oznaczona po prostu „3”).

Uff!

L8: wreszcie właściwe wywołanie podprogramu A2HEX. „Ręczniacy” będą musieli wpisać adres bezpośredni procedury, który podałem wcześniej, stąd w linii po lewej stronie listingu mamy sekwencję kodu: **12 02 4E**, pierwsza liczba to kod instrukcji LCALL, następne dwie to adres procedury A2HEX – sprawdź!

W efekcie po wykonaniu tego podprogramu na wyświetlaczach DL3 i DL4 pojawi się liczba „45”, czyli to co chcieliśmy!

L8: tu mamy omawiany przy okazji prezentowania instrukcji skoków bezwarunkowych, przykład instrukcji SJMP, która została użyta do zatrzymania programu. Instrukcja użyta w ten sposób spowoduje że procesor będzie skakał w kółko pod adres etykiety „stop”, czyli pod adres pod którym znajduje się instrukcja SJMP ... „i tak w koło Macieju...”, w efekcie można powiedzieć że program będzie krążył w pętli nieskończonej, i tylko klawisz „M” – powrotu do monitora może nas wybawić z tego ślepego zaułka.

Ktoś może powiedzieć, „... ale po co właściwie ta instrukcja SJMP, przecież i tak to już koniec programu...”.

Koniec dla nas drodzy Czytelnicy, my o tym doskonale wiemy, bo takie było założenie, ale biedny procesor, kiedy wróci z podprogramu A2HEX, będzie „pożerał” kolejne bajty kodu programu, i jeżeli nie napotka na sensowne zakończenie w pętli nieskończonej (jak w przykładzie) zacznie pobierać kolejne bajty programy spoza adresu 800Dh, a tam co jest?, a no same „śmieci” Kochani – sprawdźcie to funkcją EDIT monitora.

Nie muszę tłumaczyć, co się wtedy może stać. Nielogiczna sekwencja bajtów spowoduje niekontrolowane działanie procesora, w efekcie czego najprawdopodobniej układ dojdzie do końca pamięci programu FFFFh po czym licznik rozkazów PC zostanie wyzerowany a w związku z tym na wyświetlaczu zobaczymy znajomy napis „HELLO”, oznajmiający nam że właśnie zrestartowaliśmy nasz komputer. Dodatkowo stanie się to tak szybko że efekt naszej pracy zostanie nie zauważony przez nasze czujne oko.

Dlatego stosowanie na końcu programu takiego skoku jest wskazane w każdym przypadku.

No dobrze skoro wiecie o co chodzi, to radzę poeksperymentować z innymi wartościami akumulatora oraz zmieniać np. pozycję wyświetlania, pamiętając że może ona zawierać się w granicach 1...7.

W kolejnej lekcji omówię wszystkie pozostałe procedury dostępne w monitorze oraz podam ich adresy wywołań, wtedy będziemy mogli naprawdę „poszaleć”. Nabywcy dyskietek AVT2250/D mogą się z nimi już teraz zapoznać czytając zbiory BIOS.INC i CONST.INC.

Wesołej zabawy!

Sławomir Surowiński

JMP @A+DPTR

- ang. „Jump Indirect relative to DPTR” – skoczek pośrednio względem rejestru DPTR
 - w wyniku tej instrukcji następuje skok pod adres będący sumą aktualnej wartości rejestru DPTR (liczba 16-bitowa) i wartości akumulatora (liczba 8-bitowa). Można powiedzieć że skok następuje pod adres w pamięci programu umieszczony w DPTR z przesunięciem podanym w akumulatorze. Przesunięcie to traktowane jest jako liczba bez znaku, czyli z zakresu <0...255>
PC ← A + DPTR
 - kod: 0 1 1 1 0 0 1 1 73h
 - cykle: 2 bajty: 1
 - przykład: realizacja skoków w miejsca w programie określone poprzez numer w zmiennej „pozycja” (umieszczonej – zadeklarowanej z wewn. RAM procesora)
- | | |
|---------------------------|--|
| MOV A, pozycja | ;załadowanie adresu tabeli skoków do DPTR |
| MOV B, #2 | ;2 bo instrukcje w tabeli skoków sa 2-bajtowe (AJMP) |
| MUL A, B | ;obliczenie faktycznego offsetu do tabeli skoków |
| MOV DPTR, #tablica_skokow | ;załadowanie adresu tabeli skoków do DPTR |
| JMP @A+DPTR | ;wykonanie skoku |
| tablica_skokow: | ;tu zaczyna sie tabela skokow |
| AJMP etyk01 | ;tu nastapi skok gdy „pozycja” = 0 |
| AJMP etyk02 | ;tu nastapi skok gdy „pozycja” = 1 |
| AJMP etyk03 | ;tu nastapi skok gdy „pozycja” = 2 |
| AJMP etyk04 | ;tu nastapi skok gdy „pozycja” = 3 |
| | ;pozostałe instrukcje programu |
| | |
| etyk01: | ;właściwe miejsce skoku według pozycji = 0 |
| | ;tu mozna umieścić |

- ang. „Compare and Jump if Not Equal”, porównaj i skocz jeżeli argumenty porównania nie są sobie równe
- W instrukcji tej porównywane są dwa argumenty: arg1 i arg2. Jeżeli nie są one równe (ich wartości nie są równe), to do zawartości licznika rozkazów jest dodawane przesunięcie „rel” na zasadach zgodnych z omówionymi wcześniej. W efekcie zostaje wykonany skok w programie. Tu uwaga, skok następuje względem instrukcji występującej po instrukcji CJNE. Dodatkowo jest zmieniany znacznik przeniesienia C. I tak, jeżeli w wyniku porównania okaże się że argument arg1 jest mniejszy od argumentu arg2 to do znacznika C wpisywana jest jedynka (znacznik jest ustawiany), w przeciwnym przypadku znacznik jest zerowany (C=0). W zależności od typu argumentów instrukcji możliwe są cztery przypadki, oto one.

CJNE A, adres, rel

etyk02:	instrukcje
.....	;właściwe miejsce skoku według pozycji = 1
etyk03:	
.....	;właściwe miejsce skoku według pozycji = 2
etyk04:	
.....	;właściwe miejsce skoku według pozycji = 3

Poniżej zapoznamy się z instrukcjami skoków warunkowych, które badają warunek zgodności zadanego bajtu w wewn. RAM procesora (rejestru) z innym rejestrem lub argumentem bezpośrednim (liczbą). Dwie z nich JZ i JNZ sprawdzają czy w akumulatorze znajduje się liczba zero czy nie i na tej podstawie podejmowana jest decyzja o skoku. Pozostałe instrukcje porównujące wybrane rejestry z innym lub konkretną liczbą znajdują zastosowanie szczególnie w pętlach programowych, gdzie konieczne jest wykonanie n-razy określonej opracji.

JZ rel

- ang. „Jump if Accumulator is Zero”, skocz jeżeli w akumulatorze jest liczba 0 (zero)
 - sprawdzana jest zawartość akumulatora (A), jeżeli jest równa zero, to do licznika rozkazów PC dodawane jest przesunięcie „rel” – na zasadach takich jak opisano wcześniej przy okazji omawiania poprzednich instrukcji skoków z argumentem „rel” (liczba 8-bitowa ze znakiem w kodzie U2).
PC ← PC + 2, jeśli A = 0, to PC ← PC + rel
 - kod: 0 1 1 0 0 0 0 0 60h
 - cykle: 2 bajty: 2 (kod instrukcji 60h + przesunięcie „rel”)
 - przykład:
- | | |
|--------------|--|
| MOV A, B | ;załadowanie rej. B do Acc celem sprawdzenia czy = 0 |
| JZ jest_zero | ;jeżeli tak to skok do etykiety „jest_zero” |
| nie_zero: | ;jeżeli nie to wykonuj po zostało instrukcje |

- porównywany jest akumulator oraz komórka wewn. RAM o adresie podanym bezpośrednio jako argument „adres”
PC ← PC + 3, jeśli A <> (adres), to PC ← PC + rel
 - dodatkowo: C ← 0 gdy A ≥ (adres), lub C ← 1 gdy A < (adres)
 - kod: 1 0 1 1 0 1 0 1 B5h
 - cykle: 2 bajty: 3 (kod instrukcji + adres + przesunięcie „rel”)
 - przykład:
- | | |
|--------------------|---|
| MOV B, #56 | check: |
| CJNE A, B, zwieksz | CJNE A, B, zwieksz |
| SJMP koniec | SJMP koniec |
| zwieksz: | INC A |
| INC A | SJMP check |
| SJMP check | koniec: |
| koniec: | CLR B |
| CLR B | |
| | W przykładzie tym do rejestru B wpisywana jest liczba 56. Następnie sprawdzany jest warunek zgodności akumulatora z rejestrem B, jeżeli nie są sobie równe, to akumu- |

jest_zero:	;tu nastapi skok jezeli rej.B byl rowny zero
.....	;i zostaną wykonane te instrukcje
.....	

JNZ rel

- ang. „Jump if Accumulator is Not Zero”, skocz jeżeli akumulator nie jest = 0 (zero)
 - sprawdzana jest zawartość akumulatora (A), jeżeli jest różna od zera, to do licznika rozkazów PC dodawane jest przesunięcie „rel” – na zasadach takich jak opisano wcześniej przy okazji omawiania poprzednich instrukcji skoków z argumentem „rel” (liczba 8-bitowa ze znakiem w kodzie U2).
PC ← PC + 2, jeśli A <> 0, to PC ← PC + rel
 - kod: 0 1 1 1 0 0 0 0 70h
 - cykle: 2 bajty: 2 (kod instrukcji 70h + przesunięcie „rel”)
 - przykład:
- | | |
|--------------|---|
| MOV A, B | ;załadowanie rej. B do Acc celem sprawdzenia czy = 0 |
| JNZ nie_zero | ;jeżeli nie to skok do etykiety „nie_zero” |
| jest_zero: | ;jeżeli tak to wykonuj po zostało instrukcje |
| | |
| | |
| nie_zero: | ;tu nastapi skok jezeli rej.B byl rózny od zera |
| | ;i zostaną wykonane te instrukcje |
| | |
| | A oto wspomniana wcześniej grupa instrukcji używana głównie w pętlach programowych lub przy zwielokrotnionym sprawdzaniu warunków zgodności określonych rejestrów z innym lub z argumentami stałymi. Ogólna postać instrukcji jest następująca: |

CJNE <arg1>, <arg2>, rel

- lator jest inkrementowany (dodawana jest do niego jedynka) – patrz etykieta „zwieksz”. Następnie operacja jest powtarzana od początku – instrukcja „SJMP check”. Jeżeli w końcu nastąpi zgodność obu rejestrów, wykonywany jest skok do etykiety „koniec”, gdzie rejestr B zostaje wyzerowany.

CJNE A, #dana, rel

- akumulator zostaje porównany z argumentem bezpośrednim (8-bitową liczbą), jeżeli nie są zgodne następuje skok.
PC ← PC + 3, jeśli A <> dana, to PC ← PC + rel
- dodatkowo: C ← 0 gdy A ≥ dana, lub C ← 1 gdy A < dana
- kod: 1 0 1 1 0 1 0 0 B4h
- cykle: 2 bajty: 3 (kod instrukcji + dana + przesunięcie „rel”)
- przykład: niech w zmiennej (rejestrze) „klawisz” będzie przechowywany kod wciśniętego klawisza w systemie mikroprocesorowym (ot choćby w naszym komputerku). Jeżeli chcemy podjąć określone działanie

Też to potrafisz

w zależności od rodzaju klawisza, należy przechowywany kod klawisza porównać z konkretną liczbą.

czekaj:

```
MOV A, klawisz ;pobranie kody
                wciśniętego
                klawisza
CJNE A, #65, sprB ;czy wciśnięto
                  klawisz „A” (65
                  - kod „A”)
..... ;tak to wykonuj
                  te instrukcje
```

sprB:

```
CJNE A, #66, sprC ;nie to czy
                  wciśnięto
                  klawisz „B”
..... ;tak to wykonuj
                  te instrukcje
```

sprC:

```
CJNE A, #67, sprD ;nie to czy
                  wciśnięto
                  klawisz „C”
..... ;tak to wykonuj
                  te instrukcje
```

sprD:

```
CJNE A, #68, czekaj ;nie to czekaj
                    na kolejne
                    naciśnięcie
                    klawisza
..... ;tak to wykonuj
                    te instrukcje
```

CJNE Rn, #dana, rel

– rejestr Rn (R0...R7) zostaje porównany z argumentem bezpośrednim, jeżeli nie są zgodne zostaje wykonany skok
 $PC \leftarrow PC + 3$, jeśli Rn <> dana, to $PC \leftarrow PC + rel$ gdzie n = 0...7
 dodatkowo: C <- 0 gdy Rn >= dana, lub C <- 1 gdy Rn < dana

– kod: 1 0 1 1 0 n2 n1 n0 gdzie n2 n1 n0 określają jeden z rejestrów R0...R7
 stąd kody: B8h...BFh
 bajty: 3 (kod instrukcji + dana + przesunięcie „rel”)

– cykle: 2

– przykład:
 MOV R4, P1

CJNE R4, #100, nie_100

SETB P3.0

.....
 nie_100:

CLR P3.0

.....

.....

odczytanie stanów z portu P1

;porównanie ich z liczbą 100
 ;równe to ustaw pin 0 portu P3

;nie równe to zeruj pin 0 portu P3

W przykładzie porównywana jest zawartość rejestru R4 z liczbą 100, jeżeli występuje zgodność, to w porcie P3 zostaje ustawiony najmłodszy bit (pin) P3.0, w przeciwnym przypadku jest zerowany. Jest to prosty przykład komparatora liczby 8-bitowej podawanej na port P1 z zewnątrz ze stałą liczbą (w tym przypadku jest to liczba 100).

CJNE @Ri, #dana, rel

– porównywana jest zawartość komórki w wew. RAM której adres znajduje się w rejestrze Ri (R0 gdy i=0, lub R1 gdy i=1) z argumentem bezpośrednim. Jeżeli się różnią to następuje skok.

$PC \leftarrow PC + 3$, jeśli (Ri) <> dana, to $PC \leftarrow PC + rel$ gdzie i = 0, 1
 dodatkowo: C <- 0 gdy (Ri) >= dana, lub C <- 1 gdy (Ri) < dana

– kod: 1 0 1 1 0 1 1 i gdzie i=0, 1 stąd kody: B6h, B7h

– cykle: 2 bajty: 3 (kod instrukcji + dana + przesunięcie „rel”)

– przykład: sekwencja instrukcji porównania w postaci:

```
MOV R1, #30h
CJNE @R1, #255, skocz
```

.....

skocz:

.....

jest równoważna sekwencji

```
MOV A, #255
CJNE A, 30h, skocz
```

.....

skocz:

.....

przeanalizuj i zastanów się dlaczego?, podpowiem tylko że w przykładzie porównywana jest zawartość komórki pamięci wew. RAM z określoną liczbą, przy różnicy występuje skok

Ostatnią instrukcją skoków warunkowych jest polecenie DJNZ. Ogólna postać instrukcji jest następująca:

DJNZ <arg>, rel

- ang. „Decrement and Jump if Not Zero”, zmniejsz o jeden i skocz jeżeli nie równe zero W wyniku tej operacji od wskazanego argumentu „arg” jest odejmowana jedynka (jest on dekrementowany). Jeżeli w wyniku odjęcia wartość argumentu nie jest równa zero, to zostaje wykonany skok zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej w przypadku argumentu „rel”. Stan znaczników nie zmienia

się. W zależności od typu argumentu różnią się dwa typy instrukcji, oto one.

DJNZ Rn, rel

- zmniejszona zostaje zawartość podanego rejestru Rn (R0...R7) o jeden, a następnie jeżeli nie jest równa zero, to następuje skok. $PC \leftarrow PC + 2$, $Rn \leftarrow Rn - 1$, gdzie $n = 0..7$
- jeżeli $Rn < 0$, to $PC \leftarrow PC + rel$
- kod: 1 1 0 1 1 n2 n1 n0 gdzie n2 n1 n0 określają jeden z rejestrów R0...R7 stąd kody: D8h...DFh
- cykle: 2 bajty: 2 (kod instrukcji + przesunięcie „rel”)
- przykład: sekwencja instrukcji
MOV R7, #26
dodaj:
ADD A, #1
DJNZ R7, dodaj
.....
jest równowazna poleceniu
ADD A,#26
co w obu przypadkach powoduje dodanie do akumulatora liczby 26.

DJNZ adres, rel

- zmniejszona zostaje zawartość komórki pamięci wew. RAM o podanym bezpośrednio adresie o jeden, a następnie jeżeli nie jest równa zero, to następuje skok. $PC \leftarrow PC + 2$, (adres) \leftarrow (adres) - 1, jeżeli (adres) < 0 , to $PC \leftarrow PC + rel$
- kod: 1 1 0 1 0 1 0 1 D5h
- cykle: 2 bajty: 3 (kod instrukcji + adres + przesunięcie „rel”)
- przykład: sekwencja instrukcji przedstawiona poniżej daje taki sam efekt jak w poprzednim przykładzie.
MOV B, #26

dodaj:

```
ADD A, #1
DJNZ B, dodaj
```

.....

A teraz pora na naprawę ostatnią instrukcją z listy poleceń procesora 8051.

NOP

- ang. „No OPeration”, nie rób nic

Też to potrafisz

- jest to instrukcja, w wyniku której nie zmienia się stan procesora, z wyjątkiem licznika rozkazów którym po pobraniu tej instrukcji jest zwiększany o jeden.
- kod: 0 0 0 0 0 0 0 0 00h
- cykl: 1 bajty: 1
- przykład: sekwencja instrukcji
MOV A, B
NOP
MUL A, B
będzie zajmie procesorowi 1 cykl maszynowy więcej niż sekwencja
MOV A, B
MUL A, B
ale efekt działania będzie taki sam w obu przypadkach.

LEKCJA 4

W dzisiejszej lekcji poćwiczmy sobie użycie instrukcji wywołań podprogramów do realizacji prostych układów licznikowych. Na wstępie jednak kilka wyjaśnień. Otóż jak zdążyliście się zorientować z poprzednich lekcji w przykładach podawałem listingi programów, w których występowały instrukcje wywołań „dziwnych” procedur np.

```
LCALL A2HEX (1)
```

oraz operacje przesłania „niezrozumiałych” argumentów bezpośrednich np.:

```
MOV DL, #minus (2)
```

Otóż moi drodzy w programie monitora który macie w swoim komputerku w pamięci EPROM zawarty jest program monitora – o tym już wiecie. Dzięki niemu możliwa jest komunikacja i ładowanie programów z komputera PC lub ręcznie. Monitor jest na tyle mądry że dodatkowo komunikuje się z użytkownikiem za pomocą 8-mio pozycyjnego wyświetlacza i lokalnej klawiatury. No ale przecież ten „monitor” to w końcu też kawałek programu napisany za pomocą tych samych instrukcji, które poznawaliście przez ostatnie 3 odcinki naszego kursu. To właśnie dzięki niemu całe urządzenie żyje i pozwala na niezłą zabawę.

Oprócz zawartych w monitorze funkcji uaktywnianych klawiszami np. „LOAD”, „EDIT”, itp. istnieje kilka bardzo użytecznych procedur które są potrzebne chociażby do wypisania aktualnej wartości rejestru DPTR na wyświetlaczu (tak się dzieje np., przy edycji pamięci RAM kiedy na 4 pierwszych wyświetlaczach DPTR jest wyświetlany jako 4 znaki w kodzie szesnastkowym).

A czy zastanawiałeś się drogi Czytelniku, jak to się dzieje, że po naciśnięciu przez Ciebie odpowiedniego klawisza, układ reaguje np. uaktywniając odpowiednią funkcję monitora? Do tego celu wykorzystywany jest inny podprogram (także zawarty w monitorze) którego zadaniem jest oczekiwanie na naciśnięcie klawisza a następnie podjęcie decyzji „co z tym fantem dalej robić...”. Takie przykłady można by mnożyć.

Ja w każdym razie w kolejnym odcinku przedstawię Ci pełną listę dodatkowych procedur (podprogramów) które będą niezmiernie przydatne przy tworzeniu wspólnych programów.

Ci z „komputerowców”, którzy już byli dyskiety AVT2250/D mogą zapoznać się z taką listą czytając zbiór „BIOS.INC”, w którym są zawarte definicje adresów wszystkich potrzebnych procedur. Dodatkowo umieszczono w nich opis i sposób wywołania, czyli parametry wejściowe podprogramu, oraz efekt działania.

Pamiętaj, wszystkie one są częścią programu monitora i tak samo jak napisany przez Ciebie program są ciągiem określonych instrukcji, w wyniku działania których otrzymujesz określony efekt, np. na wyświetlaczu.

Ze względu na ograniczoną objętość artykułu, w dzisiejszej lekcji wykorzystamy tylko niektóre procedury (podprogramy).

Dla przykładu skorzystajmy z podprogramu którego zadaniem jest wypisanie na wyświetlaczu na pozycji określonej w rejestrze B, liczby znajdującej się w akumulatorze w postaci heksadecymalnej (szesnastkowej). Procedura ta znajduje się w monitorze pod adresem 024Eh.

Zadanie 1

Wypisać dowolną 8-bitową liczbę na wyświetlaczu w postaci heksadecymalnej.

Załóżmy że chcemy aby liczba pojawiła się na 3-ciej i 4-tej pozycji, należy wykonać i skompilować (komputerowo lub ręcznie przetłumaczyć) instrukcje:

```
MOV A, #liczba
; jako liczba wpisać dowolną wartość np.
45h
MOV B, #3 ; na DL3
i DL4
LCALL A2HEX
```

Sławomir Surowiński