



## NAČINI NASLAVLJANJA IN FORMAT UKAZA

Stran 3-5

AUTO INC. DEFF.

## 3.4.4 Posredni prištevalni način (9)

Pri posrednem prištevalnem načinu uvedemo še eno posrednost. Že prištevalni način je posreden, ker je v registru naslov podatka in ne sam podatek, zdaj pa je v registru naslov, na katerem najdemo naslov podatka. Po obdelavi podatka se vrednost v registru poveča za 4, ker je naslov vedno dolga 4 byte in register po ukazu kaže na naslednji naslov.

Na naslovu 100 imejmo tabelo naslovov, na katerih se začnejo neki teksti. Če želimo v vsakem tekstu brisati prvi znak, bomo v register zapisali vrednost 100 in uporabili posredni prištevalni način naslavljanja. Zapišimo 100 v R4 in nato

```
CLRB    0(R4)+      ; Briše prvi znak v prvem tekstu.
CLRB    0(R4)+      ; Briše prvi znak v drugem tekstu.
        itd.
```

TABELA NASLOVOV - L

## 3.4.5 Odštevalni način (7)

AUTO DECREMENT

Ta način je ekvivalenten prištevalnemu, le da se vrednost v registru zmanjša. PREDEN uporabimo vsebino registra kot naslov podatka. Kombinacijo prištevalnega in odštevalnega načina uporabljamo za delo s skladi.

Organizirajmo svoj sklad, ki se začne na naslovu 1000 in se širi proti 0. Kot kazalec sklada bomo uporabili register R7. V ta namen postavimo v R7 vrednost 1000 in s tem smo inicializirali sklad. Podatke pišemo v sklad in jemljemo iz njega z ukazom MOVx; x je lahko B za byte, W za besedo ali L za dolgo besedo.

```
MOVL    R0, -(R7)   ; Zapiše na sklad vsebino R0.
MOVB    R1, -(R7)   ; Zapiše na sklad en byte iz R1.
MOVB    (R7)+, R2    ; Vzame s sklada en byte in ga
                    ; zapiše v R2.
```

CLR W -(R5)

## 3.4.6 Literal

LITERAL

Če je podatek majhno celo ali realno število, lahko ta podatek zapišemo kot literal. Pri tem se v byte, ki opisuje način naslavljanja, zapiše prav to število. Procesor prepozna ta način po prvih dveh bitih (6 in 7), ki morata biti 0. Za zapis podatka nam ostane še šest bitov od 0 do 5. Z njimi lahko zapišemo cela števila med 0 in 63 ali 64 različnih realnih števil, ki so zbrana v tabeli 5-2 v VAX Architecture Handbook.

```
MOVL    #7, R4      ; Zapiše število 7 v R4.
```

```
MOVW    #25, R11
```