

POGLAVJE 4 OSNOVNI UKAZI

4.1 UPORABA PROGRAMSKE KARTICE

V tem poglavju si bomo ogledali nekaj osnovnih ukazov, pred tem pa bomo pogledali, kako se uporablja programska kartica. Za primer vzemimo ukaz MOVL. V VAX11 Programming Card imamo za ta ukaz naslednjo vrstico:

OP	MNEMONIC	DESCRIPTION	ARGUMENTS	COND.	CODES
				N	Z V C
I/O	MOVL	Move long	src.r1,dst.w1	*	* 0 -

V stolpcu OP je strojna koda za ta ukaz zapisana heksadecimalno. V naslednjem stolpcu je ime ukaza, ki je sestavljeno iz generičnega imena MOV in iz znaka, ki pove, kakšen podatek premikamo. Za premikanje besede bi tako imeli ukaz MOVW. Sledi kratek opis ukaza in argumenti. Opis argumentov je iz dveh delov. Prvi del je mnemonično ime, zgoraj je to SRC za "source" ali izvor, izvorno polje in DST za "destination" ali cilj, namembno polje. Za piko je opisano, kako je ta argument uporabljen. Prvi znak pove način dostopa in je:

- a Naslov tega operanda je podatek, s katerim delamo.
- b To ni operand, temveč odmik za programski skok.
- m Operand preberemo in vanj pišemo.
- r Operand samo preberemo.
- v Isto kot a, razen pri registrskem naslavljanju. Takrat pomeni naslovljeni register in naslednji.
- w Ta operand zapisujemo.

Drugi znak pove tip podatka. Pri ukazu MOVL premikamo dolge besede (longword), zato je drugi znak l. Za različne tipe so znaki naslednji:

- b byte
- d število s plavajočo vejico z dvojno natančnostjo
- f število s plavajočo vejico