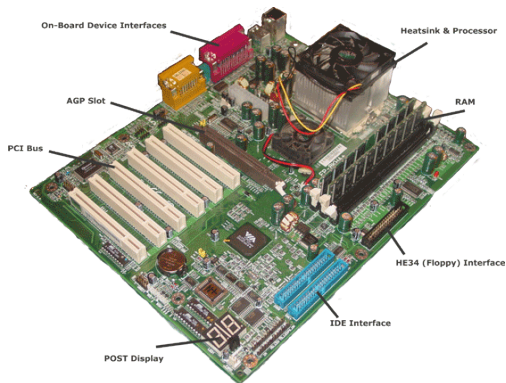


Det viktigste i en moderne datamaskin er *hovedkortet* («motherboard»):

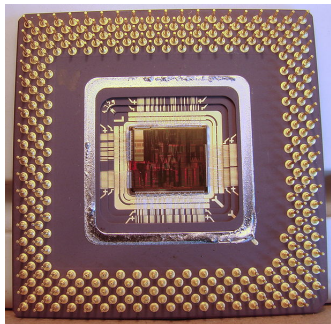


Grovt sett inneholder et hovedkort

- En prosessor
- Minne (for både program og data)
- Klokke
- Kontrollere for periferutstyr.

Prosessoren

Prosessoren er «selve datamaskinen».



Det finnes mange ulike prosessorer fra ulike produsenter. I dette kurset skal vi se på **IA-32** (= **x86**) fra *Intel*, en 32-bits prosessor.

Det finnes en hel familie med x86-prosessorer fra Intel og andre, fra Intels 8086 (fra 1987) til dagens AMD Bulldozer. Vi skal konsentrere oss om **Pentium 4** fra 2000.

Prosessoren

En prosessor inneholder:

- En ALU («Arithmetic and Logic Unit») eller flere
- Register
- Kontrollogikk

(I dag ligger det også coprosessorer, *cache* og mye annet på prosessorbrikken, men dette er logisk sett ikke del av prosessoren.)

Registre

En x86-prosessor har følgende registre:

Mer eller mindre generelle 32-bits

	%AX		
%EAX		%AH	%AL
%EBX		%BH	%BL
%ECX		%CH	%CL
%EDX		%DH	%DL

%EBP
%ESP
%ESI
%EDI

Spesielle 16-bits

%CS
%DS
%ES
%FS
%GS
%SS

Spesielle 32-bits

%EFLAGS
%EIP

Assembler-programmering

Denne lille C-funksjonen returnerer verdien 19:

```
int nineteen (void)
{
    return 19;
}
```

Denne assembler-funksjonen gjør det samme:

```
    .globl nineteen
nineteen:
    movl    $19, %eax
    ret
```

Den legger verdien 19 i register %EAX der alle funksjoner legger resultatverdien, og returnerer.

Et testprogram

Dette programmet kan teste funksjonen:

```
#include <stdio.h>

extern int nineteen (void);

int main (void)
{
    printf("nineteen() = %d\n", nineteen());
    return 0;
}
```


Programmet gcc kan håndtere både C-kompilering og assemblering:

```
$ gcc -m32 test-nineteen.c nineteen.s -o test-nineteen
```

Det ferdige programmet kan nå kjøres:

```
$ ./test-nineteen  
nineteen() = 19
```

Maskinkode er nesten det samme som assemblerkode

Maskinkode kontra assemblerkode

Programmet ligger lagret som *maskinkode*, dvs bit-mønstre. Funksjonen *nineteen* ligger *egentlig* lagret som¹

```
GAS LISTING nineteen.s                                page 1

1                                     .globl  nineteen
2                                     nineteen:
3 0000 B8130000                       movl   $19, %eax
3      00
4 0005 C3                             ret
```

Siden numeriske koder er vanskelige å huske, brukes *assemblerkode* som bare er huskekoder.



¹Ved å skrive `gcc -Wa,-a -c minfil.s >minfil.list` kan vi få se hvordan maskinkoden ser ut.

Assemblerkode kontra høynivåprogrammering

Det er stor forskjell på assemblerkode og høynivåspråk:

Kompilering av høynivåspråk

- Vi vet ikke hvilke maskininstruksjoner som genereres (men er ikke interessert).
- Programmet kan (stort sett) flyttes uendret til en annen datamaskin uansett fabrikat eller operativsystem.

Assembling

- Vi vet nøyaktig hvilke maskininstruksjoner som genereres.
- Programkoden kan ikke flyttes til datamaskiner med annet instruksjonssett eller operativsystem.

Med andre ord: vi har full kontroll over den genererte koden.



Et eksempel med parameter

Parametre ligger på den *stakken* så man får tak i dem med «4(%esp)», «8(%esp)», ...

```
        .globl incr
incr:
        movl    4(%esp),%eax
        incl   %eax
        ret
```

Et testprogram:

```
#include <stdio.h>

extern int incr (int n);

int main (void)
{
    int i;

    for (i = 10; i <= 14; ++i)
        printf("incr(%d) = %d\n", i, incr(i));
    return 0;
}
```

Resultatet av kjøringen:

```
incr(10) = 11
incr(11) = 12
incr(12) = 13
incr(13) = 14
incr(14) = 15
```

Et eksempel til

Denne funksjonen har to parametre:

```
add:      .globl add
          movl    4(%esp),%eax
          addl   8(%esp),%eax
          ret
```

Parametre

```
#include <stdio.h>

extern int add (int a, int b);

int tab[] = {1, 17, -3};

int main (void)
{
    int tab_length = sizeof(tab)/sizeof(int);
    int i1, i2;

    for (i1 = 0; i1 < tab_length; ++i1) {
        for (i2 = 0; i2 < tab_length; ++i2) {
            int a1 = tab[i1], a2 = tab[i2];

            printf("add(%d,%d) = %d\n", a1, a2, add(a1,a2));
        }
    }
    return 0;
}
```

```
add(1,1) = 2
add(1,17) = 18
add(1,-3) = -2
add(17,1) = 18
add(17,17) = 34
add(17,-3) = 14
add(-3,1) = -2
add(-3,17) = 14
add(-3,-3) = -6
```

Hva har vi lært?

Oppsummering

Vi kjenner nå til følgende instruksjoner:

movl	Flytt en verdi
addl	Addér en verdi til en annen
subl	Subtraher
incl	Øk en verdi med 1
decl	Senk en verdi med 1
ret	Returner fra funksjon

Operander kan være:

\$17	Konstanter
%eax	Registeret %EAX
4(%esp)	Parametre (på stakken)

