

EDA215 Digital och datorteknik Z (*Inte för E*)

EDA432 Digital och datorteknik IT

EDA311 Digital och datorteknik E

INN790 Digital och datorteknik GU

**Gamla och
nya kursen**

Tentamen

Torsdag 24 augusti 2006, kl. 14.00 – 18.00 i V-salar

Examinatorer

Rolf Snedsböl, tel. 772 1665

Kontaktpersoner under tentamen

Som ovan

Tillåtna hjälpmedel

Häftet

Instruktionslista för FLEX

och

Instruktionslista för MC6809

eller

Instruktionslista för CPU12

I dessa får rättelser och understrykningar vara införda, inget annat.

Tabellverk och miniräknare får ej användas!

Allmänt

Siffror inom parentes anger full poäng på uppgiften. **Full poäng kan fås om:**

- redovisningen av svar och lösningar är läslig och tydlig. **OBS!** Ett lösningsblad får endast innehålla redovisningsdelar som hör ihop med en uppgift.

- din lösning ej är onödigt komplicerad.
- du motiverat dina val och ställningstaganden
- redovisningen av en hårdvarukonstruktion innehåller funktionsbeskrivning, lösning och realisering.
- redovisningen av en mjukvarukonstruktion i assembler är fullständigt dokumenterad, d v s är redovisad både i strukturform (flödesplan eller pseudospråk) och med kommenterat program i assemblerspråk, om inget annat anges i uppgiften.

Betygsättning

För godkänt slutbetyg på kursen fordras att både tentamen och laborationer är godkända. Tentamen ger slutbetyget (max 50p):

$20p \leq \text{betyg 3} < 30p \leq \text{betyg 4} < 40p \leq \text{betyg 5}$

Lösningar

anslås på kursens www hemsida (EDA432).

Betygslistan

anslås såsom anges på kursens hemsida (EDA432).

Granskning

Tid och plats anges på kursens hemsida (EDA432).



Uppgift 0 *Vi behöver din hjälp.*

Ni är många olika grupper/linjer som tentar nu.

Kan du hjälpa till genom att på rad 10 på försättsbladet ange den kurskod (EDA_{xxx}, DIT_{xxx}, DAT_{xxx}) som du är registrerad på. Skriv även när du läste kursen ex: HT05, VT 03 etc. Om du inte vet vilken kurskod du har så skriv "Vet Ej" på rad 10.

Tack för din hjälp/rolf

Uppgift 1 *Talomvandling, koder, aritmetik och flaggor.*

I uppgift a-d nedan används 5-bitars tal. $X = 11101$ och $Y = 01001$.

- Visa med penna och papper hur räkneoperationen $R = X - Y$ utförs i en dator (i en ALU). (1p)
- Ange sedan flaggbitarna N, Z, V, C. (1p)
- Tolka bitmönstren R, X och Y som tal *utan* tecken och ange dess decimala motsvarighet. Vilken(vilka) flaggbit(ar) anger om resultatet är korrekt vid tal utan tecken? (1p)
- Tolka bitmönstren R, X och Y som tal *med* tecken och ange dess decimala motsvarighet. Vilken(vilka) flaggbit(ar) anger om resultatet är korrekt vid tal med tecken? (1p)
- Gray-kod. Vi behöver 4 kodord där vi skall kunna räkna modulo 4 (0,1,2,3,0,1, etc). Ange kodorden för siffrorna 0 till 3. Du skall använda 3-bitars Gray-kod. (2p)
- Om det är möjligt, skriv det decimala talet -31 som ett 6-bitars tvåkomplementstal. Argumentera. (1p)

Uppgift 2 *Digitalteknik - Småfrågor*

- Undersök med fullständig binär evaluering om de booleska funktionerna $f(x,y,z) = y \oplus z + xz$ och $g(x,y,z) = (x+z')(y'+z)$ är lika. (2p)
- Ange funktionstabellen och excitationstabellen för en SR-vippa. (2p)
- Den booleska funktionen $f(x,y,z) = xy'z + xz' + xy'z'$ är given. Ange denna på konjunktiv minimal form och disjunktiv normal form. (4p)
- Rita grindnätet för följande funktion: $f(x,y,z,w) = x'z + (w \oplus y + (x \cdot z \cdot w)')$
Du har tillgång till två-ingångs AND, OR, XOR samt inverterare (2p)

Uppgift 3 *Digitalteknik - Konstruktion*

- Konstruera ett kombinatoriskt nät med tre insignaler (x, y, z) och en utsignal (f) enligt följande: Utsignalen $f=0$ för $3 \leq (xyz)_2 \leq 5$. För alla andra värden på insignalen är $f=1$. Insignalerna bildar ett binärtal $(xyz)_2 \in [0,7]$.

Gör en minimal lösning och rita upp det kombinatoriska nätet.

Använd NAND/NAND-logik (disjunktiv form). Du har tillgång till NAND-grindar med valfritt antal ingångar (Inga andra grindar får förekomma i din lösning). (4p)

- Konstruera och rita upp en räknare som har räknarsekvensen **00,11,01,10**, 00,11,01,10 etc. på de två utsignalerna Q_1Q_0 . Du kan bortse från hur räknaren startas. Använd JK-vippor. Du har tillgång till vanliga grindar (AND, NAND, OR, NOR) med valfritt antal ingångar, samt INVERTERARE. (6p)

- c) Studera programmet ovan (Uppgift 5b). När du testkör detta i en FLEX-dator i labbet fungerar det inte som tänkt. Orsaken är att BPL-instruktionen inte fungerar korrekt i denna labdator. Däremot fungerar alla andra instruktioner korrekt. Skriv om programmet så att det fungerar som tänkt (du får alltså inte använda BPL-instruktionen) **(3p)**

Uppgift 6 *Assemblerprogrammering av MC12 eller MC6809-processorn*

Lös antingen uppgift 6a eller 6b, inte båda.

Om du är registrerad på gamla kursen och haft MC6809-processorn löser du uppgift 6a.

Om du är registrerad på nya kursen med MC12 löser du uppgift 6b.

Uppgift 6a

Avbrott och assemblerprogrammering. Ett 6809-system är bestyckad med en pulsgenerator som genererar avbrott var 10:de ms.

Du behöver en rutin (IRQINIT) som initierar systemet och en avbrottsrutin (IRQ) som uppdaterar en klockvariabel. Klockvariabeln skrivs till en display av huvudprogrammet. När programmet startar skall displayen visa (börja på) 00:00:00. Avbrott kvitteras genom en skrivning på den symboliska adressen IRQRES.

Initieringsrutinen (IRQINIT): Skriv en rutin som initierar systemet för avbrott. Det finns inga andra avbrottskällor än pulsgeneratoren i systemet.

Avbrottsrutinen (IRQ): Skriv en avbrottsrutin som uppdaterar klockvariabeln. Variabeln hittas på den symboliska adressen CLOCK och består av 3 bytes enligt

CLOCK RMB 3 Variabel innehållande klockan tt:mm:ss

där tt är 0-23 timmar, mm är 0-59 minuter och ss 0-59 sekunder som alla tre lagras på binär form.

Du får själv skapa ytterligare hjälpvariabler för klockavbrotten. **(7p)**

Uppgift 6b

Vid simulatorpassen och i labbet använde du stömbrytarna (ML4 INPUT) och sifferindikatorn (ML4 OUTPUT).

Du skall nu skriva ett program som hela tiden läser strömbrytarna (Inport, 8 bitar) utför en addition och skriver summan till sifferindikatorn.

Från den 8-bitars inporten läses två 4-bitars binära tal P och Q samtidigt. P hittas på $[b_7, b_4]$ och Q hittas på $[b_3, b_0]$. Summan skall placeras i $[b_3, b_0]$ för att omvandlas till segmentkod och skrivas till sifferindikatorn. Om summan P+Q är större än nio skall ett E (ERROR) skrivas ut.

Du har tillgång till en tabell med segmentkoder och följande definitioner:

Inport	EQU	qqqq	Adress för inport
Utport	EQU	zzzz	Adress för utport
Error	EQU	pp	Segmentkod för E (Error)
SegCode	FCB	xx,yy,zz,etc	Tabell med segmentkoder för [0,9]

(7p)

Bilaga 1 - Assemblerspråket för mikroprocessorn CPU12.

Assemblerspråket använder sig av de mnemoniska beteckningar som processorkonstruktören MOTOROLA specificerat för maskininstruktioner och instruktioner till assemblern, så som pseudoinstruktioner eller assemblerdirektiv. Pseudoinstruktionerna framgår av följande tabell:

Direktiv	Förklaring
ORG N	Placerar den efterföljande koden med början på adress N (ORG för ORiGin = ursprung)
L RMB N	Avsätter N bytes i följd i minnet (utan att ge dem värden), så att programmet kan använda dem. Följden placeras med början på adress L. (RMB för Reserve Memory Bytes)
L EQU N	Ger label L konstantvärdet N (EQU för EQUates = beräknas till)
L FCB N1, N2	Avsätter i följd i minnet en byte för varje argument. Respektive byte ges konstantvärdet N1, N2 etc. Följden placeras med början på adress L. (FCB för Form Constant Byte)
L FDB N1, N2	Avsätter i följd i minnet ett bytepar (två bytes) för varje argument. Respektive bytepar ges konstantvärdet N1, N2 etc. Följden placeras med början på adress L. (FDB för Form Double Byte)
L FCS "ABC"	Avsätter en följd av bytes i minnet, en för varje tecken i teckensträngen "ABC". Respektive byte ges ASCII-värdet för A, B, C etc. Följden placeras med början på adress L. (FCS för Form Caracter String)

Bilaga 2 - ASCII-koden.

0 0 0	0 0 1	0 1 0	0 1 1	1 0 0	1 0 1	1 1 0	1 1 1	$b_6b_5b_4$ $b_3b_2b_1b_0$
NUL	DLE	SP	0	@	P	`	p	0 0 0 0
SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q	0 0 0 1
STX	DC2	"	2	B	R	b	r	0 0 1 0
ETX	DC3	#	3	C	S	c	s	0 0 1 1
EOT	DC4	\$	4	D	T	d	t	0 1 0 0
ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u	0 1 0 1
ACK	SYN	&	6	F	V	f	v	0 1 1 0
BEL	ETB	'	7	G	W	g	w	0 1 1 1
BS	CAN	(8	H	X	h	x	1 0 0 0
HT	EM)	9	I	Y	i	y	1 0 0 1
LF	SUB	*	:	J	Z	j	z	1 0 1 0
VT	ESC	+	;	K	[Ä	k	{ä	1 0 1 1
FF	FS	,	<	L	\Ö	l	ö	1 1 0 0
CR	GS	-	=	M]Å	m	}å	1 1 0 1
S0	RS	.	>	N	^	n	~	1 1 1 0
S1	US	/	?	O	_	o	RUBOUT (DEL)	1 1 1 1