

10. Die Adressierungsarten des MSP 430

- 10.1 Übersicht über die Adressierungsarten
- 10.2 Register-Operanden
- 10.3 Indexregister mit Distanz
- 10.4 Symbolische Adresse (relativ zum PC)
- 10.5 Absolute Adresse
- 10.6 Indirekte Adresse
- 10.7 Indirekte Adressierung mit Postinkrement
- 10.8 Konstante als Operand
- 10.9 Beispiele für die Programmierung mit dem Stackpointer

10.1 Übersicht über die Adressierungsarten

Unterschiedliche Adressierungsarten erlauben es, den Speicher in unterschiedlicher Art und Weise mit Hardwareunterstützung zu lesen und zu schreiben. Einadress-Maschinen haben oft nur zwei explizite Adressierungsbefehle, LOAD und STORE, die den Speicher benutzen; alle anderen Operationen können nur auf die Register zugreifen. Zweiadress-Maschinen erlauben in der Regel sowohl Operanden in Registern als auch Operanden im Speicher.

Der Motorola 68000, eine weit verbreitete Zweiadress-Maschine, hat viele mächtige Adressierungsarten, aber nicht alle können in allen Befehlen für alle Operanden verwendet werden.

Beim MSP430, ebenfalls eine Zweiadress-Maschine, können *alle* Adressierungsarten in *allen* Befehlen für *alle* Operanden verwendet werden.

Tabelle der Adressierungsarten

As/Ad	Adressierungsart	Syntax	Beschreibung
00/0	Register	Rn	der Operand steht im Register
01/1	Indexregister mit Distanz	X(Rn)	(Rn + X) zeigt auf den Operanden
01/1	symbolisch	ADDR	(PC + X) zeigt auf den Operanden (Adressierung relativ zum Befehlszähler)
01/1	absolut	&ADDR	Das Speicherwort nach dem Befehl enthält die absolute Adresse des Op.
10/-	indirekt	@Rn	Rn wird als Zeiger auf den Operanden benutzt
11/-	indirekt mit Postinkrement	@Rn+	Rn wird als Zeiger auf den Operanden benutzt, danach wird Rn inkrementiert
11/-	immediate	#N	Das Wort nach dem Befehl enthält die Konstante N. Adressierungsart indirekt mit Postinkrement @PC+ wird benutzt

10.2 Register-Operanden

Assembler-Code

```
MOV R10, R11
```

Beschreibung

Kopiere den Inhalt von R10 nach R11; R10 bleibt unverändert

	Vorher		Nachher
R10	0A023h	R10	0A023h
R11	0FA15h	R11	0A023h
PC	PC _{old}	PC	PC _{old} +2

10.3 Indexregister mit Distanz (1)

Assembler-Code

```
MOV 2(R5), 6(R6)
```

Beschreibung

Kopiere den Inhalt von der Quelladresse (Inhalt von R5+2) zur Zieladresse (Inhalt von R6+6). Die Quell- und Zielregister (R5 und R6) werden nicht verändert.

Indexregister mit Distanz: Beispiel

Vorher:

Adresse		Register	
0FF16h	00006h	R5	01080h
0FF14h	00002h	R6	0108Ch
0FF12h	04596h		
			PC
01094h	0xxxxh		0108Ch
01092h	05555h		+0006h
01090h	0xxxxh		01092h
01084h	0xxxxh		01080h
01082h	01234h		+0002h
01080h	0xxxxh		01082h

Nachher:

Adresse		Register	
	0xxxxh		PC
0FF16h	00006h	R5	01080h
0FF14h	00002h	R6	0108Ch
0FF12h	04596h		
01094h	0xxxxh		
01092h	01234h		
01090h	0xxxxh		
01084h			
01082h			
01080h			

10.4 Symbolische Adresse (relativ zum PC)

Assembler-Code

MOV EDE, TONI

entspricht:

MOV x(PC), y(PC)

Beschreibung

Kopiere den Inhalt von der Quelladresse EDE (Inhalt von PC+x) an die Zieladresse TONI (Inhalt von PC+y). Die Speicherwörter nach der Instruktion enthalten die gewünschte *Distanz* (Offset, relative Adresse) zwischen dem PC und dem Quell- bzw. Zieloperanden. Der Assembler berechnet beim Assemblieren die Offsets x und y automatisch und fügt sie in den Befehl ein.

Symbolische Adresse: Beispiel

Vorher:

Adresse	Register
0FF16h	011FEh
0FF14h	0F102h
0FF12h	04090h
	PC
0F018h	0xxxxh
0F016h	0A123h
0F014h	0xxxxh
01116h	0xxxxh
01114h	01234h
01112h	0xxxxh

Nachher:

Adresse	Register
0FF16h	0xxxxh
0FF16h	011FEh
0FF14h	0F102h
0FF12h	04090h
	PC
0F018h	0xxxxh
0F016h	0A123h
0F014h	0xxxxh
01116h	0xxxxh
01114h	0A123h
01112h	0xxxxh

10.5 Absolute Adresse

Assembler-Code

MOV &EDE, &TONI

entspricht:

MOV x(0), y(0)

Beschreibung

Kopiere den Inhalt von der Quelladresse EDE zur Zieladresse TONI. Die Speicherwörter nach der Instruktion enthalten die *absolute* Adresse des Quell- bzw. Zieloperanden.

Absolute Adresse: Beispiel

Vorher:

	Adresse	Register
0FF16h	01114h	
0FF14h	0F016h	
0FF12h	04292h	PC
0F018h	0xxxxh	
0F016h	0A123h	
0F014h	0xxxxh	
01116h	0xxxxh	
01114h	01234h	
01112h	0xxxxh	

Nachher:

	Adresse	Register
	0xxxxh	PC
0FF16h	01114h	
0FF14h	0F016h	
0FF12h	04292h	
0F018h	0xxxxh	
0F016h	0A123h	
0F014h	0xxxxh	
01116h	0xxxxh	
01114h	0A123h	
01112h	0xxxxh	

10.6 Indirekte Adresse

Assembler Code

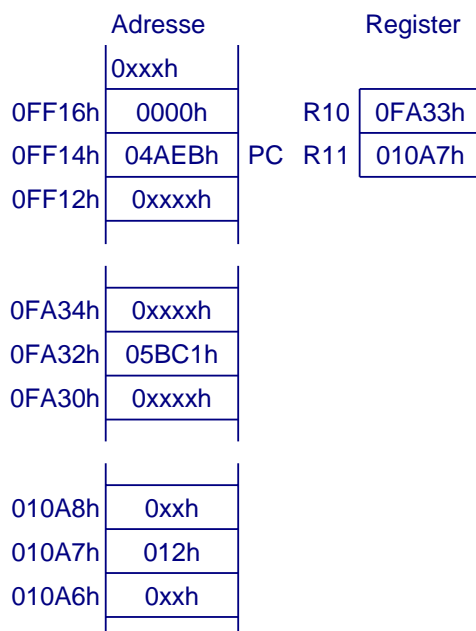
```
MOV @R10, 0(R11)
```

Beschreibung

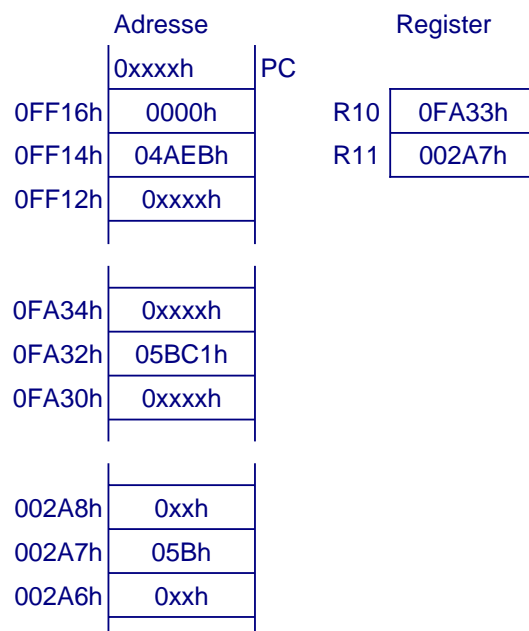
Kopiere den Inhalt von der Quelladresse (Inhalt von R10) zur Zieladresse (Inhalt von R11). Die Register werden nicht verändert.

Indirekte Adresse: Beispiel

Vorher:



Nachher:



Register (indirekt)

@Rn Register n enthält die *Adresse* des Operanden

Beispiel: `mov #FFFE, R15` // lädt Register 15 mit Adresse FFFE
`mov #2100, @R15` // schreibt den Wert 2100 an die
// Speicheradresse FFFE

Register (indexiert)

`offset(Rn)` die Adresse des Operanden ist die Summe aus dem Inhalt von Rn und dem Offset

Beispiel: `mov #FFFF, R15` // lädt Reg. 15 mit Adresse
// (bzw. Zahl) FFFF
`mov #0123, -1(R15)` // schreibt 123 ab Adresse FFFE

10.7 Indirekte Adressierung mit Postinkrement

Assembler-Code

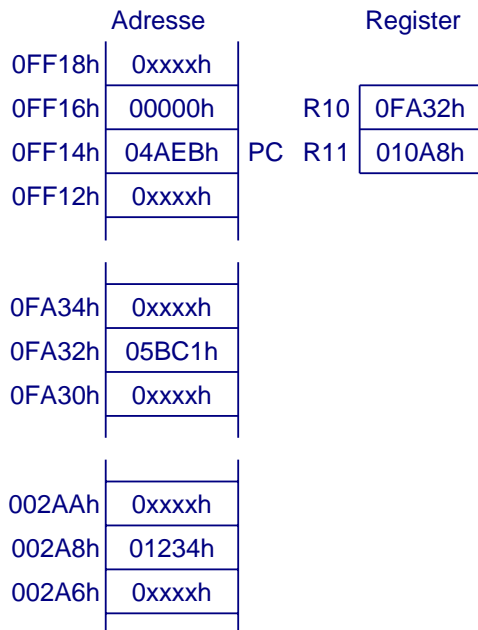
```
MOV @R10+, 0(R11)
```

Beschreibung

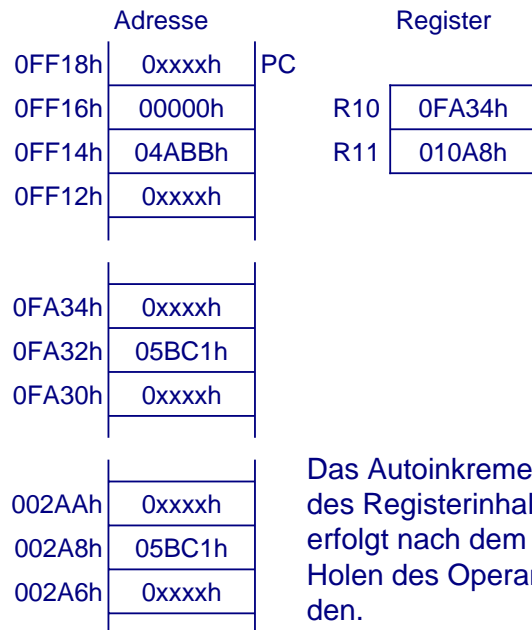
Kopiere den Inhalt von der Quelladresse (Inhalt von R10) zur Zieladresse (Inhalt von R11). Register R10 wird bei einer Byte-Operation um 1, bei einer Wort-Operation um 2 inkrementiert. Das Inkrementieren erfolgt nach der Operation; das Register (hier R10) zeigt auf die nächste Adresse im Speicher, ohne einen zusätzlichen Befehl zu erfordern. Dies ist zum Beispiel bei Verarbeitung von Arrays sehr nützlich.

Indirekte Adressierung mit Postinkrement: Beispiel 1

Vorher:



Nachher:



Das Autoinkrement des Registerinhalts erfolgt nach dem Holen des Operanden.

Indirekte Adressierung mit Postinkrement: Beispiel 2

```

mov #1234, &0200 // schreibt 1234 ab Speicherzelle 200
mov #0200, R7    // lädt Register 7 mit Wert (Adresse) 200
mov @R7+, R1    // lädt Register R1 mit 1234
                // danach steht 202 in R7
    
```

Was bewirkt folgender Ausdruck? `add @R15+, -2(R15)`

10.8 Konstante als Operand

Assembler-Code

```
MOV #45h, TONI
```

Beschreibung

Kopiere die Konstante 45h, die sich im Wort nach der Instruktion befindet, an die Zieladresse TONI.

Konstante als Operand: Beispiel

Vorher:

Adresse	Register
0FF16h	
0FF14h	
0FF12h	
010AAh	
010A8h	
010A6h	

PC

010AAh 0xxxxh
010A8h 01234h
010A6h 0xxxxh

Register

0FF16h
+01192h
010A8h

Nachher:

Adresse	Register
0FF18h	
0FF16h	
0FF14h	
0FF12h	
010AAh	
010A8h	
010A6h	

PC

010AAh 0xxxxh
010A8h 00045h
010A6h 0xxxxh

Register

Die "Konstantenregister" R2 und R3

Register	Bits für Adressierungsart (As)	Konstante	Bemerkung
R2	00	-----	Registermodus
R2	01	(0)	absolute Adressierung
R2	10	0004h	+4, bitweise
R2	11	0008h	+8, bitweise
R3	00	00000h	0, wortweise
R3	01	00001h	+1
R3	10	00002h	+2, bitweise
R3	11	0FFFFh	-1, wortweise

Vorteile dieser Art der Konstantengenerierung:

- keine speziellen Befehle erforderlich
- geringere Programmspeichieranforderungen, da kein zusätzliches Word für die 6 meistbenutzten Konstanten erforderlich ist.
- geringere Ausführungszeit für die Befehle, da kein separater Speicherzugriff zum Holen der Konstanten nötig ist.

10.9 Beispiele für die Programmierung mit dem SP

Merke: Der Stackpointer ist R1

```

MOV  R1, R4    ;SP -> R4
MOV  @R1, R5   ;D3 (TOS) ->R5
MOV  2 (R1), R6 ;D2 ->R5
MOV  R7, 0 (R1) ;überschreibe TOS mit R7
MOV  R8, 4 (R1) ;verändere D1
PUSH R12       ;R12→0xxxh-6, SP an dieselbe Adresse
POP  R12       ;0xxxh-6 → R12, SP zeigt auf 0xxxh-4
MOV  @R1+, R5  ;D3 → R5 (POP vom Stack), bewirkt dasselbe wie POP
    
```

