

# Repaso

- Lógica programada
  - Función definida por el usuario cambiando contenido de memoria
  - “Usuario” puede ser el diseñador de otro sistema
- Lógica cableada Vs Lógica programada
  - Velocidad vs Flexibilidad+Bajo costo
- Arquitectura 3 Buses
  - Memoria no es un bloque único
  - ROM para programa inicial
  - RAM para escribir resultados
  - Dispositivos de Entrada y Salida
  - Decodificación

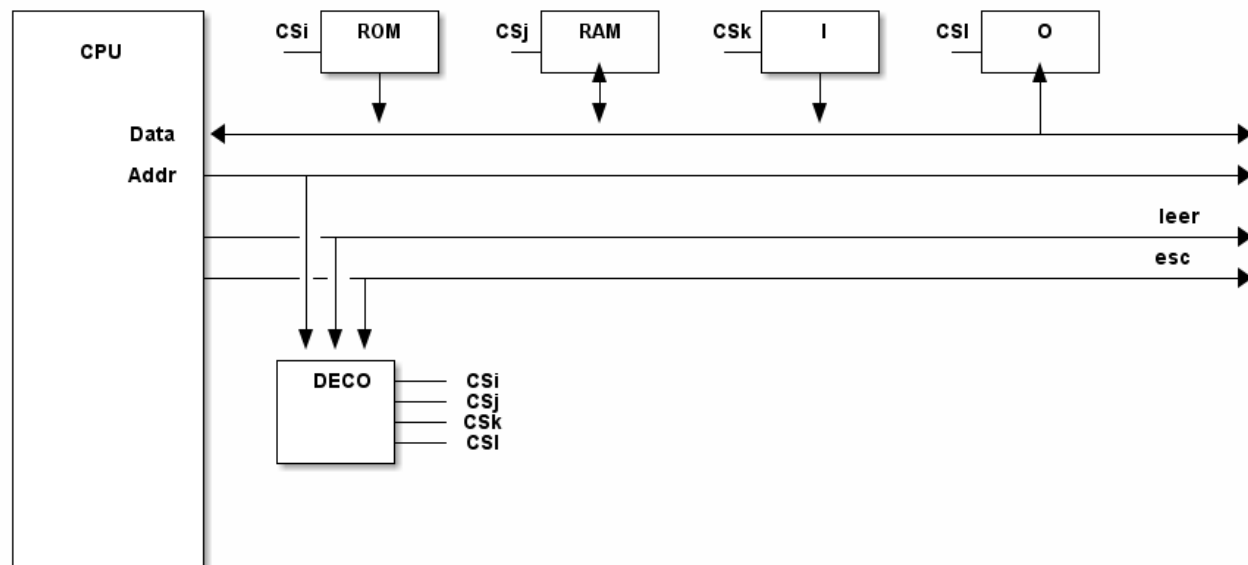
# Instruction Set Architecture (ISA)

- Instruction Set Architecture (ISA)

- modelo lógico del funcionamiento del procesador
- es lo que se necesita conocer del uP para poder escribir programas
- Visión de quien utiliza el procesador, no de cómo está diseñado por dentro

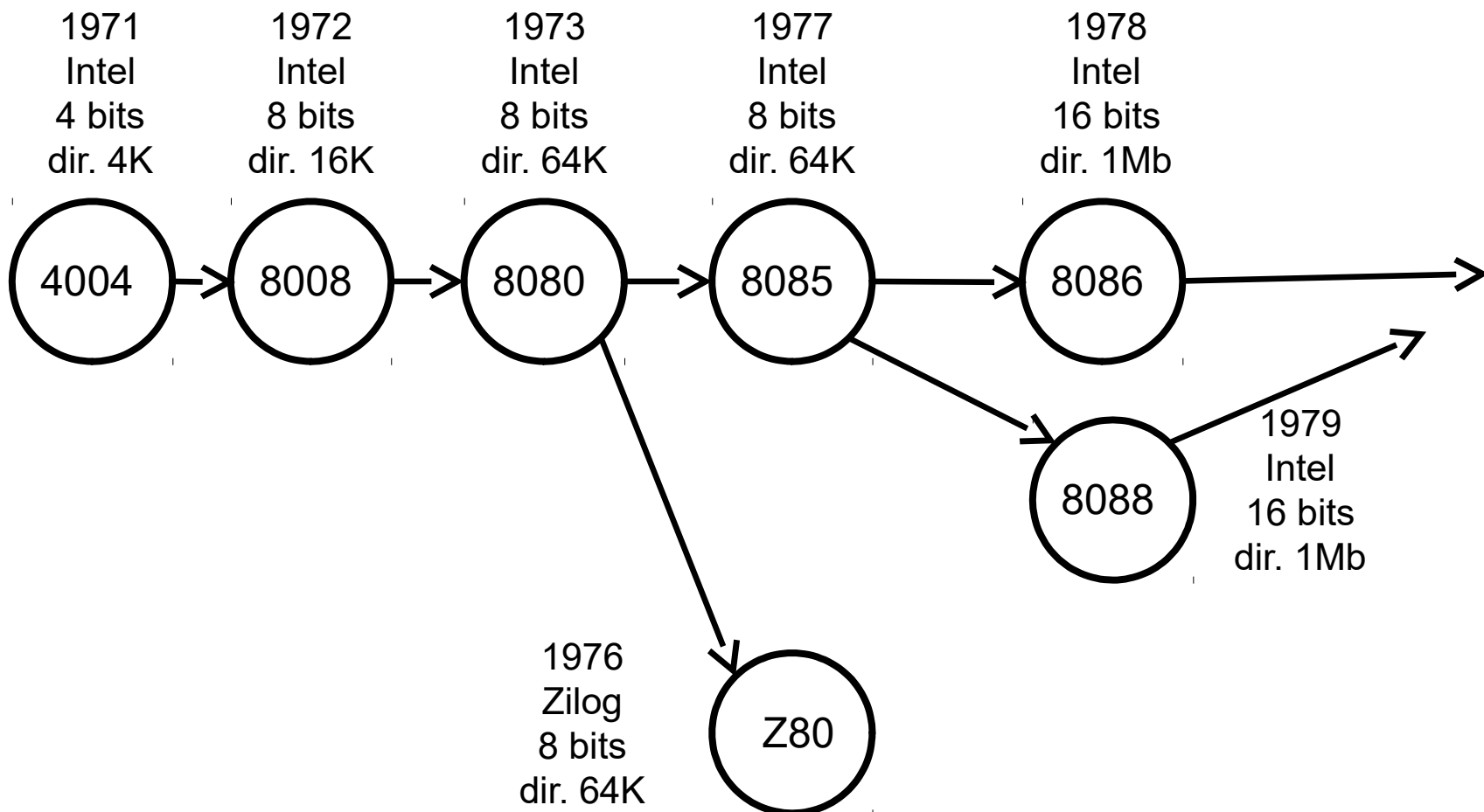
- Aspectos importantes

- Ancho de palabra
  - Del Bus de Datos, de la ALU
- Espacio de direcciones
  - Ancho del bus de direcciones
- Registros disponibles
- Repertorio de Instrucciones



# Z80 – Evolución histórica

- **Primer Microprocesador:** 4004, Intel, año 1971. 4 bits de ancho de palabra de datos.



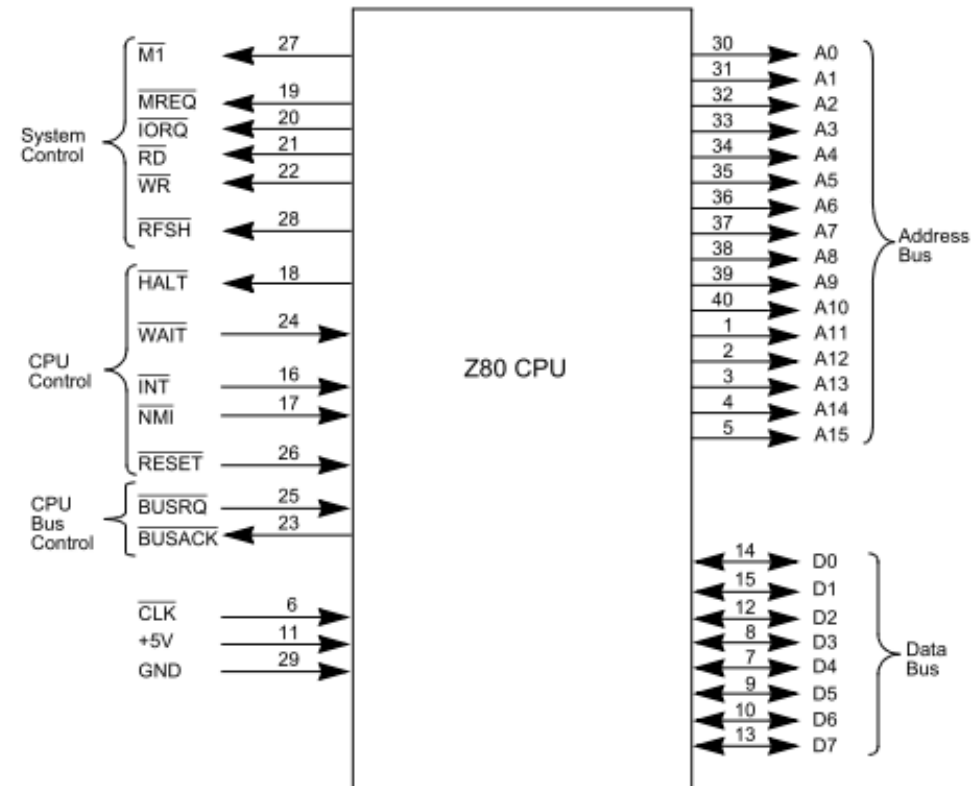
# Z80

- BUS DATOS
  - 8 bits
- BUS DIRECCIONES
  - 16 bits: A15..A0
    - $2^6 * 2^{10} = 64K$
- Acceso a Memoria
  - Activa /MREQ
  - Valen los 16 bits



# Z80

- Acceso a E/S
  - Activa /IORQ
  - Solo A7..A0 –  $2^8 = 256$  lugares
- CLK
- RESET
  - programa inicial (ROM)



# Formato de instrucciones

---

- Si yo fuera el procesador, ¿qué información necesito para poder ejecutar una instrucción?

# Formato de instrucciones

- Formato con 4 direcciones
  - Código de operación (OPCODE): **cuál operación**
  - Dónde encontrar **los operandos** (OP1 y OP2)
  - Dónde guardar **el resultado** (RESULT)
  - Dónde ir a buscar **la próxima instrucción**

OPCODE	OP1	OP2	RESULT	PROX. INSTR.
--------	-----	-----	--------	--------------

# Formato de instrucciones

## Modificaciones

- Registro ACUMULADOR
  - Registro predeterminado, provee OP2 y recibe RESULT
  - $ACUM \leftarrow OP1 \text{ op } ACUM$  (elimino dos direcciones)

OPCODE	OP1	<del>OP2</del>	<del>RESULT</del>	PROX. INSTR.
--------	-----	----------------	-------------------	--------------



# Formato de instrucciones

## Modificaciones

- Registro ACUMULADOR
  - Registro predeterminado, provee OP2 y recibe RESULT
  - $ACUM \leftarrow OP1 \text{ op } ACUM$  (elimino dos direcciones)
- PC: Program Counter
  - Registro PC lleva la cuenta de dirección de la próxima instrucción
  - Instrucciones solo operación o solo bifurcación
- Instrucciones de operación:
  - PROX. INSTR. = la siguiente, indicada por PC => no necesito especificarla

OPCODE	OP1	<del>OP2</del>	<del>RESULT</del>	<del>PROX. INSTR.</del>
--------	-----	----------------	-------------------	-------------------------

# Formato de instrucciones

## Modificaciones

- Instrucciones Bifurcación o salto
  - No realizan operaciones
  - No se necesita dirección de operandos ni resultado.

Código de Operación	<del>OP1</del>	<del>OP2</del>	<del>RESULT</del>	PROX. INSTR.
---------------------	----------------	----------------	-------------------	--------------

- El Z80 usa ambas modificaciones

# Z80: ALU, acumulador y banderas

---

- Unidad aritmético lógica principal
  - Operaciones aritméticas y lógicas de 8 bits.
  - Registro especial acumulador (A)
- Operaciones de dos operandos
  - Resultado siempre en A
  - Una entrada es siempre A
  - La otra entrada puede venir de memoria o de los otros registros de propósito general.

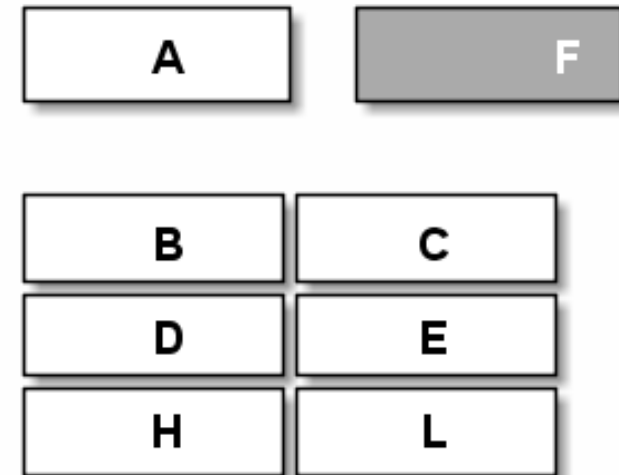
# ALU, acumulador y banderas

- Registros de estado
  - o **Banderas**, o **Flags**
  - Colección de FF individuales
  - A veces como un registro de 8 bits (F)
  - Condiciones de salto
  - Permiten tomar **decisiones**
- C: Carry
- N: Resta
- P/V: Paridad/Overflow
- H: acarreo de bit 3 a 4
- Z: cero
- S: signo

7	6	5	4	3	2	1	0
S	Z	-	H	-	P/V	N	C

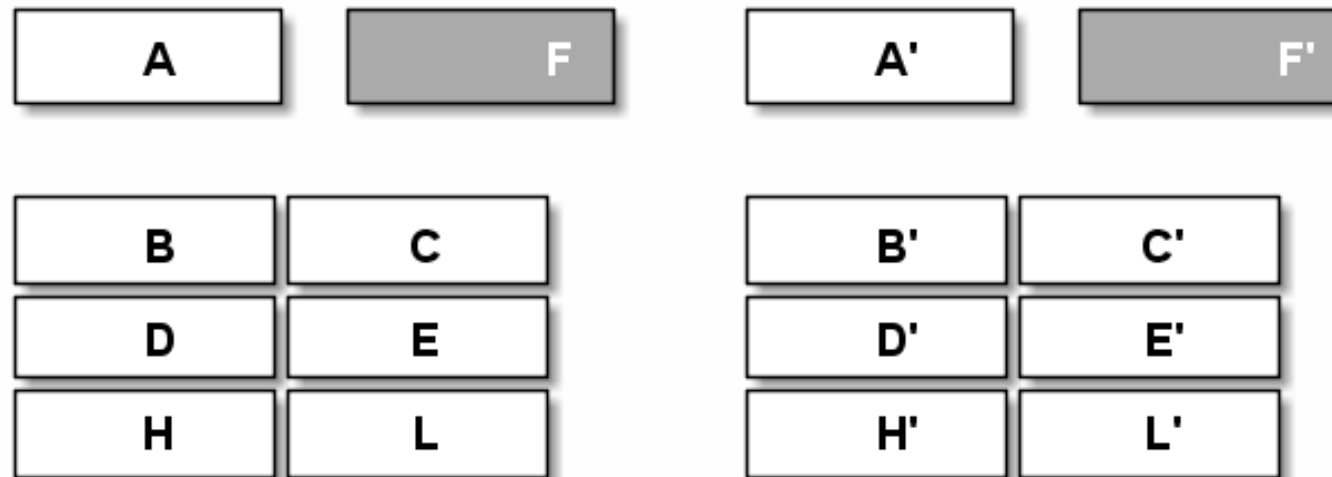
# Registros de propósito general

- 6 registros de 8 bits
  - B, C, D, E, H, L
- De a pares como registro de 16 bits
  - BC
  - DE
  - HL
- Operaciones de 2 operandos
- Operaciones de 1 operando
- En general equivalentes pero...
  - Uso especializado en algunas instrucciones
  - p. ej. Registro B para contar iteraciones



# Registros

## Bancos duplicados



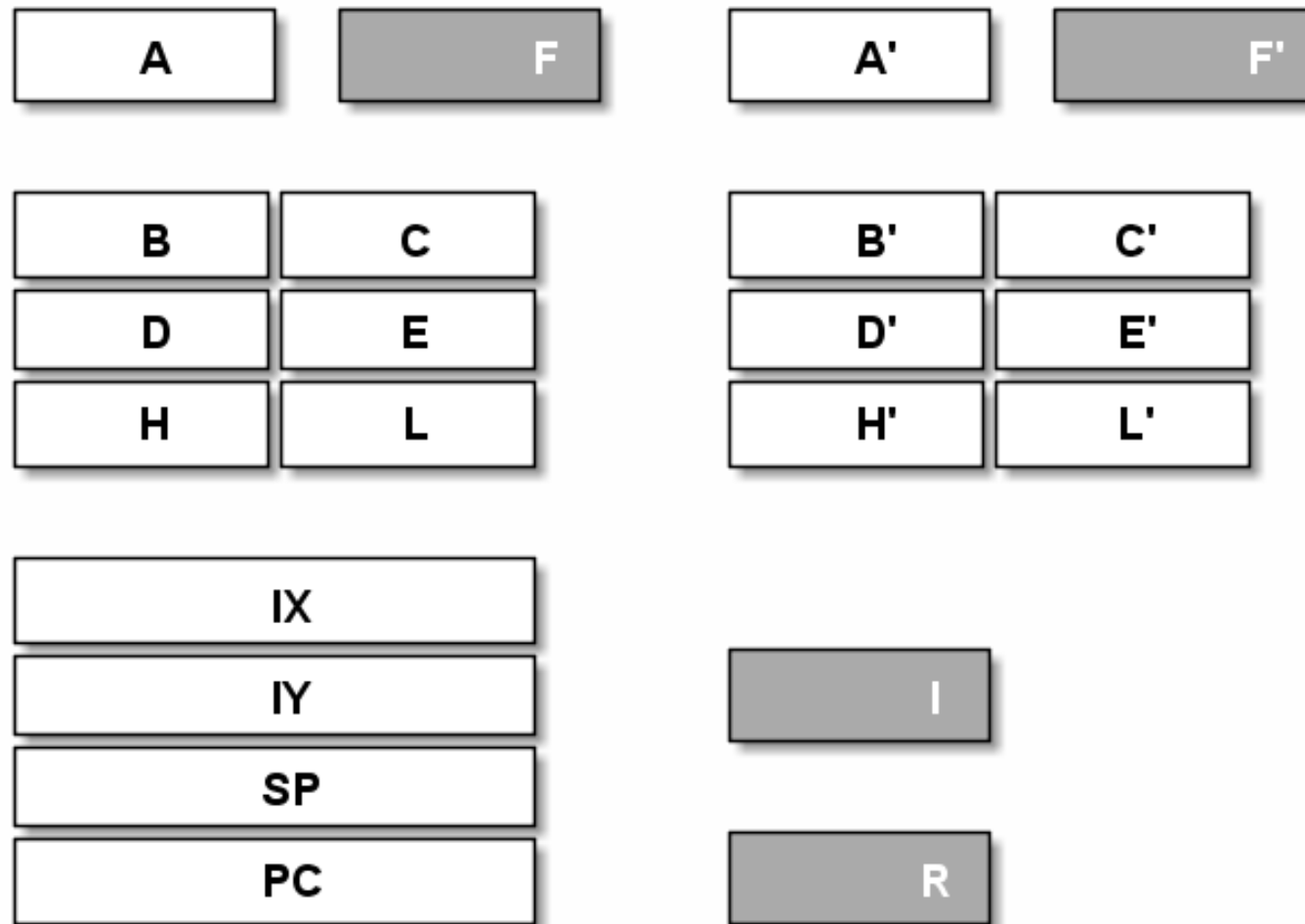
- A y F duplicados (A' y F')
  - Un solo par accesible por vez
- Ídem registros de propósito general
- Instrucciones:
  - EX AF, AF'
  - EXX

# Registros de 16 bits

---

- Contador de Programa (PC)
  - Ya visto
- Puntero al stack (SP)
  - Estructura de datos LIFO (Last In First Out)
  - En detalle en la clase próxima
- Registros índice (IX e IY)
  - Usados para calcular direcciones en memoria

# Registros de propósito general





# Unidad de control

