

Лекция 6-7. Интерфейс вычислительной машины

- Интерфейс вычислительной машины.
- Представление данных.
Компоненты
Система команд, вычислительный контекст.
- Память стек, передача управления.
- Передача параметров и возвращаемых значений.
- Базовые типы и операции.
- Виртуальные машины

Вопросы для проверки

- верно ли утверждение: команды для исполнения процессором и данные хранятся в памяти?
- может ли процессор выполнять более одной команды за раз?
- что такое шина
- связана ли разрядность процессора с количеством адресуемой памяти
- чем отличается call от jump?
- что такое стековый кадр (стековый фрейм)
- можно ли из функции получить доступ к параметрам переданным в вызывающую процедуру (на 2,3,.. уровня выше)?
- Чем может быть ограничена глубина рекурсии?
- написать if else на ассемблере.

Литература

- Э. Таненбаум. Архитектура компьютера.
- Пильщиков. Assembler