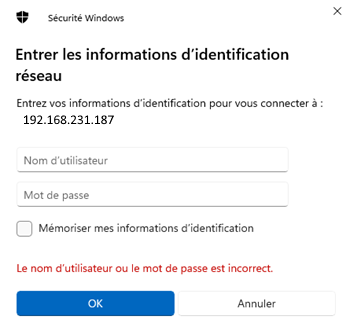
# Organisation du dossier de travail

1. **Connexion au serveur NAS\_SIN pour accéder au compte du cours.**

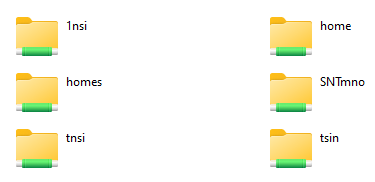


*  et entrez **\\192.168.231.187** dans l’invite de commande.
* Complétez la fenêtre de sécurité Windows ci-dessous avec l’**identifiant** et le **mot de passe** de votre compte sur le serveur **NAS\_SIN. Vous accédez ainsi aux dossiers partagés sur le serveur.**



**Dossiers partagés sur le serveur NAS\_SIN**

**(1)**



***(1) Votre dossier personnel***

* Double-cliquez sur le dossier **du cours.**

1. **Dossier à utiliser dans le TP**

|  |  |
| --- | --- |
| **TP1** | Copier le dossier ***TP1\_SDK68xx*** situé dans ***1NSI/1\_Architectures\_matérielles/1\_von\_Neuman*** et collez-le dans **home/TP.** |
|  |  |
| **TP2** | Copier le dossier ***TP2\_SDK68xx*** situé dans ***1NSI/1\_Architectures\_matérielles/1\_von\_Neuman*** et collez-le dans **home/TP.** |

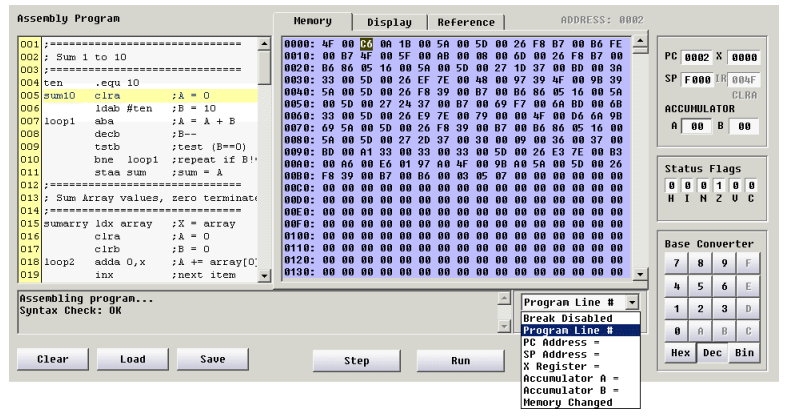
# Simulateur 6800

*« La famille de processeurs* ***6800****/6811 a alimenté l'explosion précoce de l'informatique domestique. Ses* ***dérivés*** *ont été les processeurs de choix pour de nombreux ordinateurs personnels, notamment* ***Apple****, Commodore64,* ***Nintendo****, etc., et de nombreuses consoles de jeux.*

*Ses descendants directs sont encore largement utilisés aujourd'hui. »*

Le simulateur [6800IDE](http://www.emu-france.com/emulateurs/7-processeurs/454-motorola-6800-family/) comprend un **assembleur**, un **émulateur** prenant en charge le débogage (fonctionnement en **mode pas-à-pas**, **points d'arrêt**, trace d'exécution, **affichage des registres internes**) et un **convertisseur** Hex/Bin/Dec.

**Interface**

**Fe**

|  |  |
| --- | --- |
| FFFF  FFFE | Reset |
| FFFD  FFFC | NMI |
| FFFB  FFFA | SWI |
| FFF9  FFF8 | IRQ |
|  |  |
| FFF3  FFF2 | Souris |
| FFF1  FFF0 | Clavier |
|  |  |
| FF38  FB00 | Écran  54x20 |
|  |  |
| F000  **↓** | Pile |
| **↑**  0000 |  |

**Plan d’adressage du simulateur SDK6800/6811**

**Fenêtres**

**- Memory** : affichage du contenu de la mémoire de 000016 à FFFF16.

**- Display** : interface textuelle 54 \* 20 caractères.

**- Reference** : documentation (utilisation du logiciel, directives d’assemblage et mnémoniques).

**Utilisation**

À sélectionner avant de programmer.  **ou** 



Le simulateur effectue une vérification du programme et indique les erreurs éventuelles dans le bas de la fenêtre.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Suppression du programme (**pas de retour en arrière possible** !). À utiliser avant chaque nouvel exercice et avant un Load. |
|  | Chargement d'un programme. |
|  | Sauvegarde du programme. À enregistrer avec l'extension .**asm** |
|  | Exécution du programme en mode pas-à-pas. Nécessite de cocher Debug |
|  | Exécution continue du programme. Il est possible de placer des points d'arrêt. |
|  | Arrêt du programme. Réinitialisation des registres (sauf IR). Position de départ du programme en 0000 si le vecteur d’interruption reset n’ai pas modifié par une directive d’assemblage. |

**Formats**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Préfixe** | **Description** | **Exemple** |
|  | Décimal | 320 |
| **$** | Hexadécimal | **$**240 |
| **%** | Binaire | **%**0110101 |
| **'** | Charactère | **'**m |