

## RECOMENDACIONES (2):

- 1) Siempre que se utilice el buffer circular, introducir previamente un valor entero positivo en el registro bk. De lo contrario, se recibe un mensaje de error que muestra la figura 1.1.



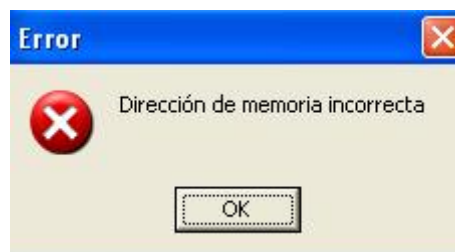
- 2) La etiqueta de inicio de un bloque de código debe ir siempre acompañada de la primera instrucción del bloque en la misma línea. Además, esta etiqueta debe ir siempre seguida del carácter ':'.  
  
Estaría mal: receive0:

```
ldi    @p0_addr,ar0
ldi     *+ar0(12),r0
lsh     16,r0
ash     -18,r0
sti     r0, *ar1++%;
ldi     0,r0;
```

Estaría bien: receive0:

```
ldi     @p0_addr,ar0
ldi     *+ar0(12),r0
lsh     16,r0
ash     -18,r0
sti     r0, *ar1++%;
ldi     0,r0
ldi     @contnum,r4
```

- 3) La directiva de ensamblador .text debe ir justamente al comienzo del bloque de instrucciones (start: ).
- 4) Si se recibe alguno de estos mensajes durante la ejecución del programa:



El programa ensamblador accede a una posición de memoria incorrecta con respecto a la ubicación elegida (módulo de memoria).

- 5) No es necesario cargar la dirección del puerto serie 0. Ya viene precargada en memoria. Tan sólo se debe utilizar la etiqueta p0\_addr para utilizar esta dirección.
- 6) Evitar el uso de nombres de secciones que contengan el carácter “\_”. Ejemplo:
  - a. buffer\_x .sect "xn"
  - b. buffer\_h .sect "hn"Utilizar :
  - c. buffer1 .sect "xn"
  - d. buffer2 .sect "hn"
- 7) En la parte de declaración de secciones y constantes, se debe evitar el uso de comentarios que contengan las directivas de ensamblador (por ejemplo, ‘.text’, ‘.sect’, etc).
- 8) Si se va a reservar un espacio de memoria mayor que:
  - a. 1024 posiciones de 32 bits: No utilizar RAM 1.
  - b. 2048 posiciones de 32 bits: No utilizar RAM 0 ni RAM1.En esos dos casos habría que utilizar la SRAM, de lo contrario accederíamos a posiciones ilegales de memoria.
- 9) Si se quiere elegir un tiempo de simulación grande, se debe tener en cuenta que el número de muestras del fichero de entrada sea como mínimo igual a 17361 \* Tiempo de simulación. De lo contrario, se visualiza un mensaje de error:

