

Höhere Programmiersprachen (Java, PHP, Pascal, C,...)



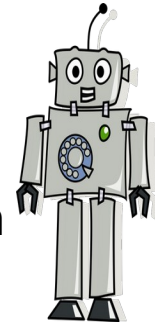
Code (→ an menschlicher Logik
und Sprache orientiert)



Beinhalten einen Compiler (→
Übersetzung der Anweisungen in
eine Bitfolge, also in
Maschinensprache)

„leichter für Menschen“

Maschinennahe Programmiersprachen (Assembler-Sprachen)



Code (→ an Prozessorarchitektur
orientiert)

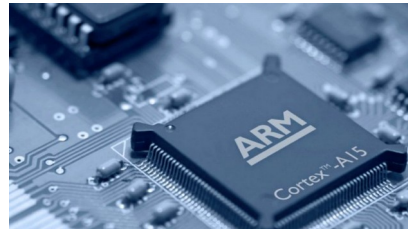


Sind ein Compiler (→
Übersetzung der Anweisungen in
eine Bitfolge, also in
Maschinensprache)

„leichter für Maschinen“

Die zur Verfügung stehenden Befehle sind eingeschränkt und wenig komplex.
(Fast) Jede Assembleranweisung entspricht direkt einer
Maschinenspracheanweisung → hohe Rechengeschwindigkeit

Dabei hängen die Befehle von der **Prozessorarchitektur** ab (eine
Assemblersprache ist plattformspezifisch)



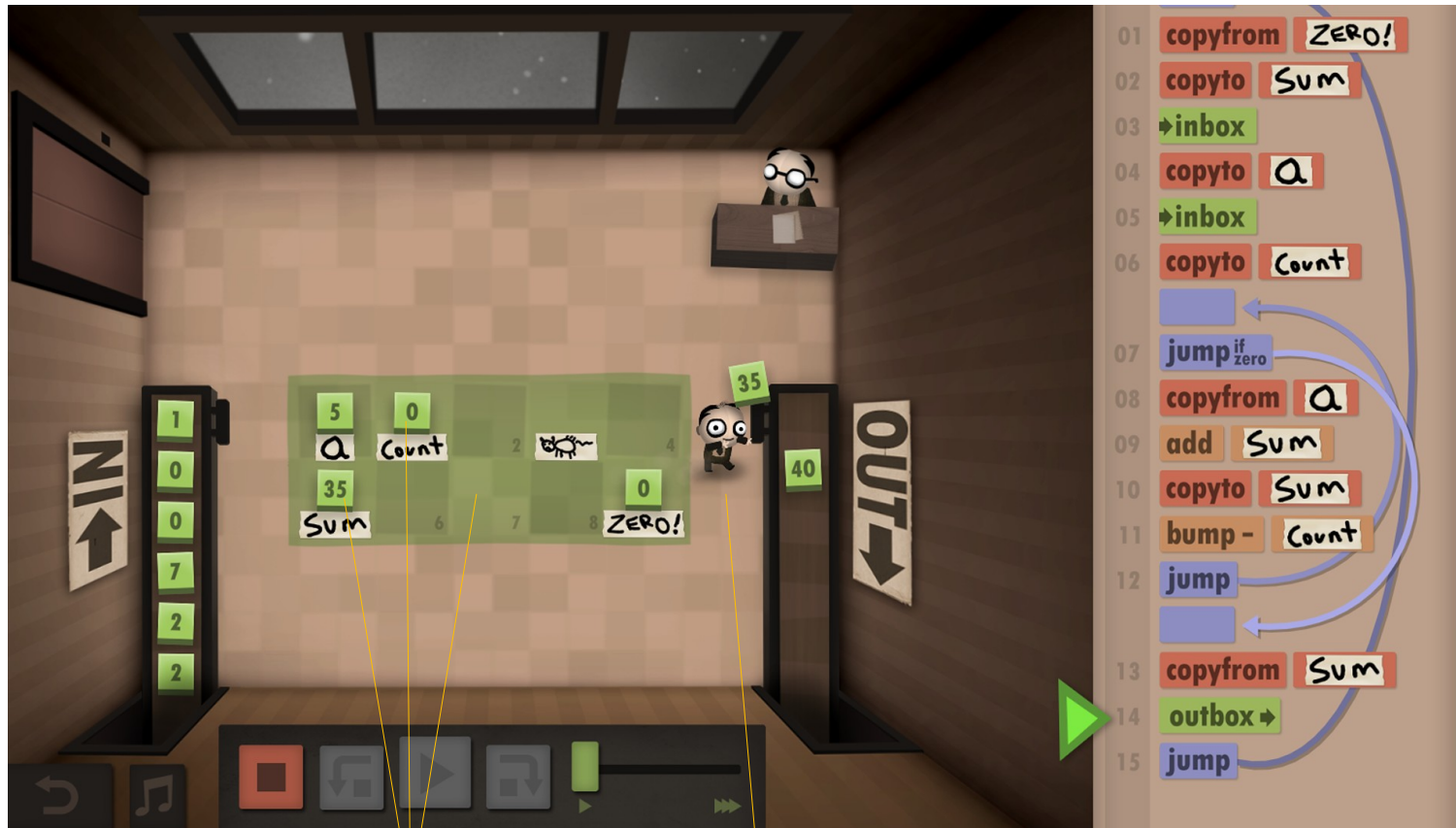
https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Hallo-Welt-Programmen%2FAssembler

Es gilt immer:

- **keine** komplexen Anweisungen
- **keine** komfortablen for-, while-, repeat-until-Schleifen, stattdessen bedingte Sprünge
- **keine** strukturierten Datentypen
- **keine** Unterprogramme mit Parameterübergabe

...

Grundlagen der Assembler-Programmierung:



Register
Speicherplätze

ALU
Arithmetical
Logical
Unit

führt
Rechenoperationen aus
und speichert das
Ergebnis der letzten
Rechenoperation

Befehle
Im Wesentlichen:
• Verschieben
• addieren/subtrahieren
• inkrementieren/
dekrementieren
• (bedingte) Jumps

Beispiel: Befehle eines Assembler

Zur Erinnerung:

Register in Prozessoren sind Speicherbereiche für Daten, auf die Prozessoren besonders schnell zugreifen können.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Register_\(Prozessor\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Register_(Prozessor))

In Assembler ist z.B der folgende Ausdruck nicht möglich (zu komplex...):

```
sum = a + b + c;
```

Stattdessen werden die Operationen wie *mov* und *add* verwendet:

```
mov  eax, [a]  
add  eax, [b]  
add  eax, [c]
```

Befehl **Register**



Zur Lösung von Problemen stehen nur wenige spezielle Operationen zur Verfügung!

Einführung in die Denkweise: Ein Spielchen

The screenshot shows a room with a desk and a character. A board in the center contains variables: 5, 0, Count, 2, 35, Sum, 6, 7, 0, ZERO!. A code editor on the right shows the following instructions:

```
01 copyfrom ZERO!  
02 copyto Sum  
03 →inbox  
04 copyto A  
05 →inbox  
06 copyto Count  
07 jumpif zero  
08 copyfrom A  
09 add Sum  
10 copyto Sum  
11 bump - Count  
12 jump  
13 copyfrom Sum  
14 outbox →  
15 jump
```



Oder DRM-frei als Download von

<https://tomorrowcorporation.com/humanresourcemachine>