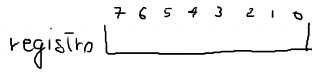


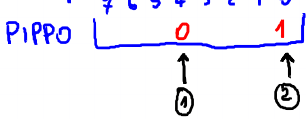
Istruzioni per modificare un bit in un registro

BCF *nomeReg, bit;*
 ↓ clear



BSF *nomeReg, bit;*
 ↓ set

Esempio



{
 BCF PIPPO, 4; ①
 BSF PIPPO, 0; ②

Istruzioni per modificare l'intero byte di un registro

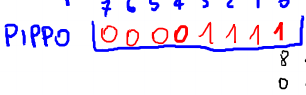
MOVLW *K;*
 ↓ costante
 ↓ accumulatore

ACCUMULATORE → W

è un registro senza indirizzo

MOVWF *nomeReg;*
 ↓ accumulatore
 ↓ file register

Esempio

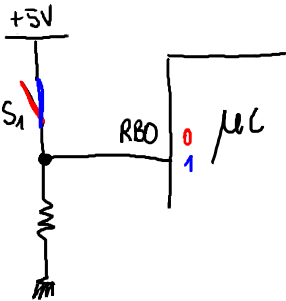


MOVLW b'00001111';

8 4 2 1 8 4 2 1
 0 0 0 0 1 1 1 1

valore esadecimale: 0x 0 F

MOVWF 0x0F;
MOVWF PIPPO;



BTFSS *port, bit;*

istr.1 se è "0", o salta se è "1",
 istr.2 altrimenti esegui questa

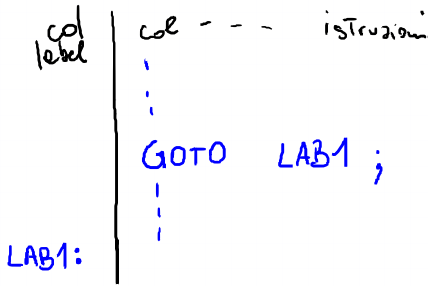
BTFSC *port, bit;*

istr.1
 istr.2

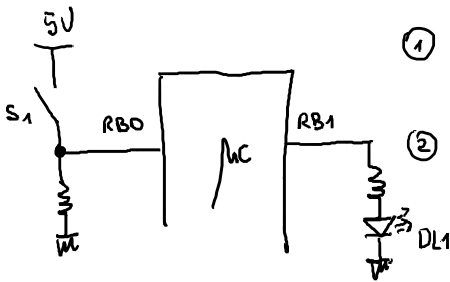
Esempio

BTFSS PORTB, 0;

Sintomi nella scrittura del codice



Proviamo ad eseguire un programma



- ① Se S₁ è premuto il Led è spento.
- ② Se S₁ non è premuto il Led è acceso.

input	output
S ₁ (RB0)	DL1 (RB1)
→ 1	0
← 0	1

premuta	1	acceso	1
non premuta	0	spento	0

```

BCF STATUS,6; passo al bank1
BSF STATUS,5;
MOVLW 0x0D; impossibile I/O
MOVWF TRISB;
BCF STATUS,5; bank0
MAIN:
BTFSS PORTB,0;
GOTO DL1ON;
BCF PORTB,1; spengo DL1
GOTO MAIN;
    
```

MAIN:

DL1ON:

```

BSF PORTB,1; accendo DL1
GOTO MAIN;
    
```

bank0 bank1 bank2 bank3



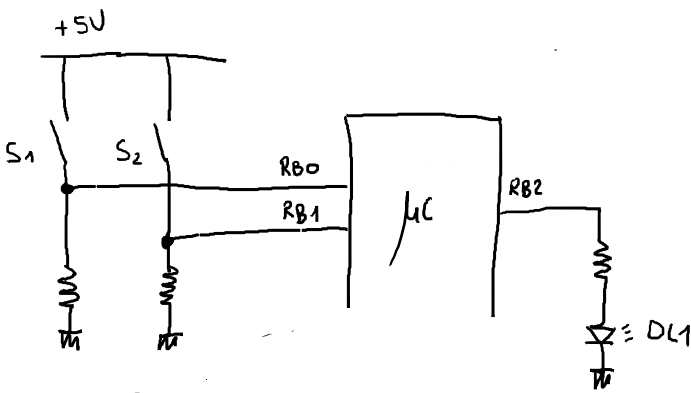
0 0 bank0
0 1 bank1

TRISB

```

7 6 5 4 3 2 1 0
1 1 1 1 1 0 1
    
```

quelli non usati sotto a '1', *uscita input* **0x0D**



S ₁	S ₂	DL1
P	P	ON
P	N	OFF
N	P	OFF
N	N	OFF

legende

P : premuro

N : non premuro

1111 1011

input	
S ₁ (RB0)	S ₂ (RB1)
1	1
1	0
0	1
0	0
premuo	1
non premuro	0

output	
DL1 (RB2)	
1	
0	
0	
0	
acceso	1
spuro	0

BCF STATUS,6;

BSF STATUS,5;

MOVLW 0xFB;

MOVWF TRISB;

BCF STATUS,5;

MAIN:

BTFSS PORTB,0;

GOTO OFF;

BTFSS PORTB,1;

GOTO OFF;

BSF PORTB,2;

GOTO MAIN

OFF:

BCF PORTB,2;

GOTO MAIN;