



## VSTOP (EXIT POINT)

1. Na sledad CPE hardwareško (brez itovojanja PUSTE ulaza)  
prve:

PSR, PC, LR, R12, R3, R2, R1, R0

→  
v tem vrstnem redu

2. Torej, ko je PC na sledadu:

$PC \leftarrow M[4 \times LR]$

↳ v PC pre nasled PSP  
(iz PREKINTIVNE TABEL)

3. Torej, ko je na sledadu LR:

$LR \leftarrow FFFFFFFF \times \{1, 9, 0\}$

4. Ko to vsi registeri na sledadu: Fetch na PC

→  
zajem 1. ulna PSP

## VRNITEV (RETURN)

Klasičen način: ob preletu se v LINK register  
zapiše pomembni naslov

Ob vrti:

$\left. \begin{array}{l} \text{POP} \\ \text{POP} \\ \vdots \end{array} \right\}$   
 $PC \leftarrow Cr$

popravilna sleda  
vse kar smo na  
sledu pomembni  
ob vstopu

## Cortex:

vrtnje iz navadnih podprogramov  
in prekinitveni - barvele polp.  
vedno iste:

$b \text{ Lr} ; \text{pc} \leftarrow \text{Lr}$

V pomenu PSP: uporablja 28 bitov v Lr  
So same 1

ko CPE upotni, da so v Lr [31:4] same  
enice

↳ vredosti ne prepiše v PC  
ampak same operacijo

DESTACELING:

hardver: S sledijo vrata:  
r0, r1, r2, r3, r12, Lr, pc, psr

Zadnji 4 bit v Lr poredko CPE, kateri sledijo:  
kraljeva naz. uporaba (MSP ali PSP) in  
v kateri način delovanja naz. se vrne:

PRIVILEŽIRANI  
HANDLER      NEPRIVIL.  
THREAD

FFFF FFF1 → vrni se v PRIV. HANDLER MODE  
in to dest. daj uporabi MSP

FFFF FFF9 → vmise v NEPRIV. THREAD RODE  
ni upods: KSP

FFFF FFFD → vmite v NEP. THREAD  
ni upods: PSP