

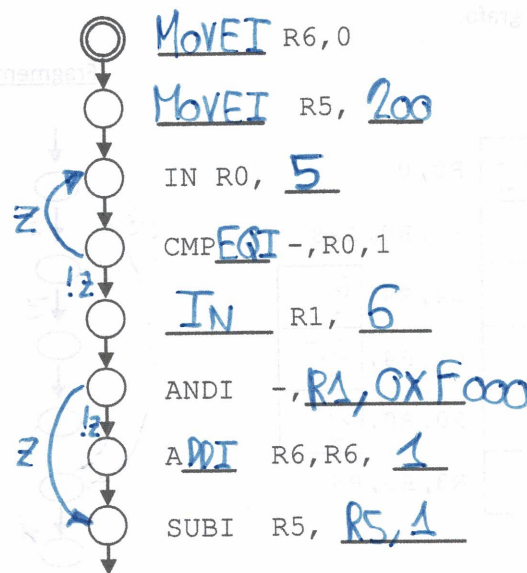
S'ha d'entregar un únic fitxer PDF que inclogui la solució que vosaltres proposeu als problemes plantejats. El fitxer PDF no te que ser necessàriament una solució feta per ordinador, pot ser una solució escrita a ma i digitalitzada. El PDF ha d'incloure una capçalera on s'indiqui el vostre nom i cognoms, i l'enunciat de cada pregunta abans de la vostra resposta.

### Exercici 1

Se ha conectado a la UPG un dispositivo externo de entrada que nos envía valores **naturales 16 bits** y que tiene el registro de status en la dirección 5 del espacio de direccionamiento de entrada y el de datos en la 6. Este dispositivo tiene un efecto lateral en la lectura del dato sobre su registro de estado.

Este dispositivo de entrada nos envía de forma asíncrona 200 valores y se desea saber cuántas operaciones de multiplicación darían overflow si cada dato recibido lo multiplicásemos por el valor 16. El resultado de esta cuenta debe dejarse en el registro R6.

- a) Completad el grafo de estados si estuviésemos utilizando una unidad de control específica (UCe) junto a la UPG para que realice la función anteriormente descrita. Indicad los arcos y las etiquetas de los arcos (z, lz, o nada) que falten (en caso que falten) y completad las casillas de cada palabra de control.



- b) Usando el procesador SISC Harvard uniciclo, completad el fragmento de código ensamblador SISA para que realice la función anteriormente descrita. Una vez finalizada la operación, el programa deberá dejar el resultado de 16 bits en el registro R6.

```

MOVET R6, 0
MOVET R5, 0xC8
MOVET R5, 0x00
IN R0, 5
BNZ R0, -1
IN R1, 6
MOVI R2, 0x00
MOVHI R2, 0xFF
ANDI R3, R1, R2
BZ R3, 2
ADDI R6, R6, 1
ADDI R5, R5, -1
BNZ R5, -10

```

## Exercici 2

Dados los dos siguientes fragmentos de código en C (el código no tiene que hacer algo útil), indicad como se implementarían cada uno en un procesador que use la UPG vista en clase, utilizando la UC de **propósito específico** (UCe) y la UP de **propósito general** (UPG). Todos los datos son **naturales**.

### Fragmento 1

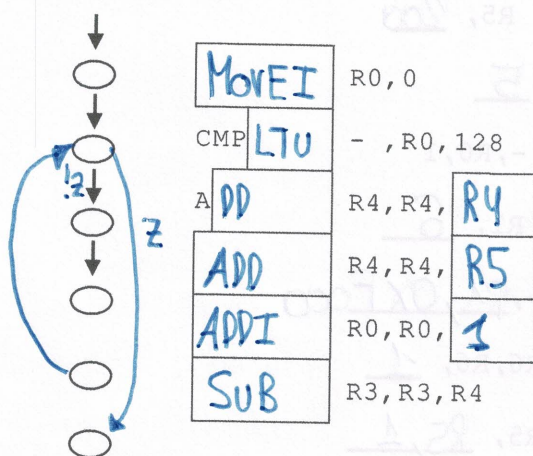
```
for (R0=0; R0<128; R0++) {
    R4=R4*2+R5;
}
R3=R3-R4;
```

### Fragmento 2

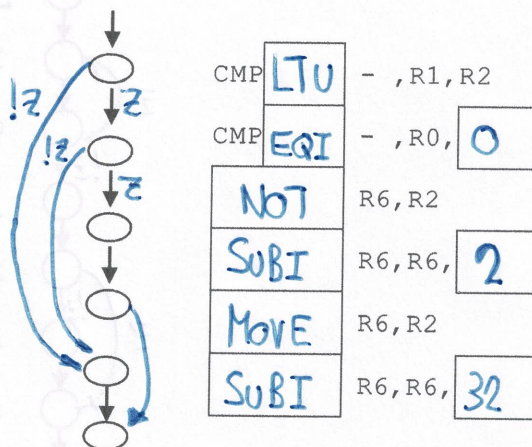
```
if ((R1>=R2) && (R0!=0)) {
    R6=not (R2)-2;
} else {
    R6=R2;
}
R6=R6-32;
```

- a) Completad los dos fragmentos de grafo de estados de la UC de **propósito específico** para que junto con la UPG formen un procesador que realice la funcionalidad descrita en los fragmentos de código anteriores. Indicad los arcos que faltan, las etiquetas de los arcos (z, !z, o nada) y completad las casillas de cada palabra de control que se especifica con mnemotécnicos a la derecha de cada nodo del grafo.

#### Fragmento 1



#### Fragmento 2



- b) Completad los fragmentos de programa en lenguaje ensamblador SISA para que el procesador formado por la unidad de control de propósito general (UCG) junto con la UPG realicen las funcionalidades descritas en los fragmentos de código en C (el código no tiene que hacer algo útil). El código SISA ya escrito siempre utiliza el registro R7 para valores temporales. En las comparaciones, hay que interpretar los datos como valores **naturales**. Rellenad la parte subrayada que falta.

#### Fragmento 1

@I-Mem	
0x0000	<u>MOV</u> <u>I</u> R0, 0
0x0002	MOV <u>I</u> R7, <u>0x80</u>
0x0004	CMP <u>LTU</u> R7, R0, R7
0x0006	B <u>z</u> R7, <u>4</u>
0x0008	<u>ADD</u> R4, R4, <u>R4</u>
0x000A	ADD R4, R4, <u>R5</u>
0x000C	<u>ADDI</u> R0, R0, <u>1</u>
0x000E	B <u>NZ</u> R0, <u>-6</u>
0x0010	<u>SUB</u> R3, R3, R4

#### Fragmento 2

@I-Mem	
0x0000	CMP <u>LEU</u> R7, <u>R2</u> , R1
0x0002	B <u>z</u> R7, <u>4</u>
0x0004	B <u>NZ</u> R0, <u>3</u>
0x0006	<u>NOT</u> R7, R2
0x0008	ADDI R6, R7, <u>-2</u>
0x000A	B <u>z</u> R0, <u>1</u>
0x000C	<u>ST</u> R6, R2, R2
0x000E	<u>ADDI</u> R6, R6, -32



### Exercici 3

Dado el siguiente fragmento de código donde en el ciclo  $i$  se ejecuta la instrucción `MOVI R3, 0xFE`, rellena el siguiente cronograma indicando el valor de las señales de la UCG o UPG y los valores de los registros. (nota: para facilitar la lectura del cronograma no hace falta que pongáis el `0x` delante de los valores hexadecimales de los registros. Ya se sobreentienden)

		ciclo $i$	ciclo $i+1$	ciclo $i+2$	ciclo $i+3$	ciclo $i+4$	ciclo $i+5$	ciclo $i+6$
<code>MOVI R3, 0xFE</code>	PC	0x45A2	45A4	45A6	45A8	45AA	45AC	45AE
<code>MOVHI R3, 0x00</code>	R1	0x14AC	14AC	14AC	14AC	052B	052B	052B
<code>XOR R2, R2, R1</code>	R2	0xFFFF	FFFF	FFFF	EB57	EB57	EB57	FE7C
<code>SHL R1, R1, R3</code>	R3	0x0235	FFFE	00FE	00FE	00FE	00FE	00FE
<code>BNZ R1, -3</code>	WrD		1	1	1	0	1	1
<code>OUT 17, R2</code>	F	001	010	010	111	000	010	111
	in/alu	0	0	0	0	X	0	0
	MxN	01	01	XX	XX	10	XX	XX

