

# Manuale utente di EduMIPS64

---

di Andrea Spadaccini

Traduzione italiana di Simona Ullo

Versione 1, 15 Marzo 2007

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Formato dei file sorgenti</b>	<b>7</b>
2.1	Sezioni . . . . .	7
2.1.1	La sezione <code>.data</code> . . . . .	8
2.1.2	La sezione <code>.code</code> . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Il repertorio delle istruzioni</b>	<b>11</b>
3.1	Istruzioni ALU . . . . .	11
3.2	Istruzioni Load/Store . . . . .	16
3.3	Istruzioni di controllo del flusso . . . . .	18
3.4	L'istruzione <code>SYSCALL</code> . . . . .	19
3.4.1	<code>SYSCALL 0 - exit()</code> . . . . .	20
3.4.2	<code>SYSCALL 1 - open()</code> . . . . .	20
3.4.3	<code>SYSCALL 2 - close()</code> . . . . .	21
3.4.4	<code>SYSCALL 3 - read()</code> . . . . .	21
3.4.5	<code>SYSCALL 4 - write()</code> . . . . .	22
3.4.6	<code>SYSCALL 5 - printf()</code> . . . . .	22
3.5	Altre istruzioni . . . . .	23
3.5.1	<code>BREAK</code> . . . . .	23

3.5.2	NOP . . . . .	23
3.5.3	TRAP . . . . .	23
3.5.4	HALT . . . . .	24
<b>4</b>	<b>L'interfaccia utente</b>	<b>25</b>
4.1	La barra del menù . . . . .	25
4.1.1	File . . . . .	25
4.1.2	Esegui . . . . .	26
4.1.3	Configura . . . . .	27
4.1.4	Strumenti . . . . .	27
4.1.5	Finestra . . . . .	28
4.1.6	Aiuto . . . . .	28
4.2	Finestre . . . . .	28
4.2.1	Cicli . . . . .	28
4.2.2	Registri . . . . .	29
4.2.3	Statistiche . . . . .	29
4.2.4	Pipeline . . . . .	29
4.2.5	Memoria . . . . .	29
4.2.6	Codice . . . . .	30
4.2.7	Input/Output . . . . .	30
4.3	Finestre di dialogo . . . . .	30
4.3.1	Impostazioni . . . . .	30
4.3.2	Dinero Frontend . . . . .	31
4.3.3	Aiuto . . . . .	32
4.4	Opzioni da linea di comando . . . . .	32
4.5	Eseguire EduMIPS64 EduMIPS64 . . . . .	32

# Elenco delle tabelle

2.1	Basic data types . . . . .	8
2.2	Stato della memoria per il listato 2.2 . . . . .	9
2.3	Sequenze di escape . . . . .	10

# Listings

2.1	Esempio di codice EduMIPS64 . . . . .	7
2.2	Byte adiacenti . . . . .	9

# Capitolo 1

## Introduzione

La prima sezione riguarda il formato dei file sorgente accettato dal simulatore, descrivendo i tipi di dato e le direttive, oltre ai parametri da linea di comando. Nella seconda sezione è presentata una panoramica del set di istruzioni MIPS64 utilizzato da EduMIPS64, con tutti i parametri richiesti e le indicazioni per il loro utilizzo. La terza sezione è una descrizione dell'interfaccia utente di EduMIPS64, che espone lo scopo di ciascuna finestra e di ciascun menù, insieme ad una descrizione delle finestre di configurazione, del Dinero frontend, del manuale e delle opzioni da linea di comando. Questo manuale si riferisce ad EduMIPS64 versione 0.4.

# Capitolo 2

## Formato dei file sorgenti

EduMIPS64 si propone di seguire le convenzioni usate negli altri simulatori MIPS64 e DLX, in modo tale da non creare confusione riguardante la sintassi per i vecchi utenti.

### 2.1 Sezioni

All'interno di un file sorgente sono presenti due sezioni: quella dedicata ai **dati** e quella in cui è contenuto il **code**, introdotte rispettivamente dalle direttive **.data** e **.code**. Nel listato 2.1 è possibile vedere un semplice programma EduMIPS64.

Per distinguere le varie parti di ciascuna linea di codice, può essere utilizzata una qualunque combinazione di spazi e tabulazioni.

```
; Questo \{'e} un commento
      .data
label: .word    15      ; Questo \{'e} un commento in linea

      .code
daddi   r1, r0, 0
syscall 0
```

Listing 2.1: Esempio di codice EduMIPS64

I commenti possono essere introdotti utilizzando il carattere “;” qualsiasi cosa

venga scritta successivamente ad esso verrà ignorata. Un commento può quindi essere usato “inline” (dopo una direttiva) oppure una riga a sè stante.

Le etichette possono essere usate nel codice per fare riferimento ad una cella di memoria o ad un’istruzione. Esse sono case insensitive. Per ciascuna linea di codice può essere utilizzata un’unica etichetta. Quest’ultima può essere inserita una o più righe al di sopra dell’effettiva dichiarazione del dato o dell’istruzione, facendo in modo che non ci sia nulla, eccetto che commenti e linee vuote, tra l’etichetta stessa e la dichiarazione.

### 2.1.1 La sezione **.data**

La sezione **data** contiene i comandi che specificano il modo in cui la memoria deve essere riempita prima dell’inizio dell’esecuzione del programma. La forma generale di un comando **.data** è:

```
[etichetta:] .tipoDiDato valore1 [, valore2 [, ...]]
```

EduMIPS64 supporta diversi tipi di dato, che sono descritti nella tabella 2.1.

Tipo	Direttiva	Bit richiesti
Byte	<b>.byte</b>	8
Half word	<b>.word16</b>	16
Word	<b>.word32</b>	32
Double Word	<b>.word</b>	64

Tabella 2.1: Basic data types

Esiste una differenza sostanziale tra la dichiarazione di una lista di dati utilizzando un’unica direttiva oppure direttive multiple dello stesso tipo. EduMIPS64 inizia la scrittura a partire dalla successiva double word a 64 bit non appena trova un identificatore del tipo di dato, in tal modo la prima istruzione **.byte** del listato 2.2 inserirà i numeri 1, 2, 3 e 4 nello spazio di 4 byte, occupando 32 bit, mentre



il codice delle successive quattro righe inserirà ciascun numero in una differente cella di memoria, occupando 32 byte, come specificato nella tabella 2.2.

```
.data
.byte    1, 2, 3, 4
.byte    1
.byte    2
.byte    3
.byte    4
```

Listing 2.2: Byte adiacenti

Nella tabella 2.2, a memoria è rappresentata utilizzando celle di dimensione pari ad 1 byte e ciascuna riga è lunga 64 bit. L'indirizzo posto alla sinistra di ogni riga della tabella è riferito alla cella di memoria più a destra, che possiede l'indirizzo più basso rispetto alle otto celle in ciascuna linea.

0	0	0	0	0	4	3	2	1
8	0	0	0	0	0	0	0	1
16	0	0	0	0	0	0	0	2
24	0	0	0	0	0	0	0	3
36	0	0	0	0	0	0	0	4

Tabella 2.2: Stato della memoria per il listato 2.2

Ci sono alcune direttive speciali che devono essere discusse: `.space`, `.ascii` e `.asciiz`. La direttiva `.space` è usata per lasciare dello spazio vuoto in memoria. Essa accetta un intero come parametro, che indica il numero di byte che devono essere lasciati liberi. Tale direttiva è utile quando è necessario conservare dello spazio in memoria per i risultati dei propri calcoli.

La direttiva `.ascii` accetta stringhe contenenti un qualunque carattere ASCII, ed alcune “sequenze di escape, simili a quelle presenti nel linguaggio C, che sono descritte nella tabella 2.3, ed inserisce tali stringhe in memoria.

La direttiva `.ascii` si comporta esattamente come il comando `.ascii`, con la differenza che essa pone automaticamente alla fine della stringa un byte nullo.

Sequenza di escape	Significato	Codifica ASCII
<code>\0</code>	Byte nullo	0
<code>\t</code>	Tabulazione orizzontale	9
<code>\n</code>	Nuova linea	10
<code>\</code>	Apici doppi	34
<code>\\</code>	Backslash	92

Tabella 2.3: Sequenze di escape

### 2.1.2 La sezione `.code`

La sezione `code` contiene comandi che specificano come la memoria debba essere riempita quando il programma verrà eseguito. La forma generale di un comando `.code` è:

```
[etichette:] istruzione [param1 [, param2 [, param3]]]
```

può essere indicata anche con la direttiva `.text`.

Il numero e il tipo di parametri dipendono dall'istruzione stessa.

La dimensione dei valori immediati è limitata al numero di bit disponibili nella codifica associata all'istruzione.

Le istruzioni che possono essere utilizzate in questa sezione saranno discusse nella sezione 3

# Capitolo 3

## Il repertorio delle istruzioni

In questa sezione verrà illustrato il repertorio delle istruzioni MIPS64 riconosciute da EduMIPS64. È possibile effettuare due differenti classificazioni: una basata sulla funzionalità delle istruzioni e l'altra basata sul tipo di parametri.

La prima classificazione suddivide le istruzioni in tre categorie: istruzioni ALU, istruzioni Load/Store, istruzioni di controllo del flusso. I prossimi tre paragrafi descriveranno ciascuna categoria e le istruzioni che vi appartengono.

Il quarto paragrafo descriverà le istruzioni che non rientrano in nessuna delle tre categorie sopraelencate.

### 3.1 Istruzioni ALU

L'unità logico-aritmetica (ALU) fa parte dell'unità esecutiva di una CPU ed assume il ruolo di esecuzione di operazioni logiche ed aritmetiche. Il gruppo di istruzioni ALU conterrà quindi quelle istruzioni che effettuano questo tipo di operazioni.

Le istruzioni ALU possono essere suddivise in due gruppi: **tipo R** e **tipo I**.

Di seguito è riportata una lista delle istruzioni ALU di tipo R: Quattro di

esse utilizzano due registri speciali: LO e HI. Tali registri sono interni alla CPU ed è possibile accedere al loro valore mediante le istruzioni MFLO e MFHI.

Ecco la lista delle istruzioni ALU di tipo R.

- **AND rd, rs, rt**

Esegue un AND bit a bit tra rs ed rt, e pone il risultato in rd.

- **DADD rd, rs, rt**

Somma il contenuto dei registri rs ed rt, considerandoli come valori con segno, e pone il risultato in rd.

- **DADDU rd, rs, rt**

Somma il contenuto dei registri rs ed rt, considerandoli come valori senza segno, e pone il risultato in rd.

- **DDIV rs, rt**

Esegue la divisione tra rs ed rt, ponendo il quoziente in LO ed il resto in HI.

- **DMULT rs, rt**

Esegue il prodotto tra rs ed rt, ponendo il risultato in LO.

- **DSLL rd, rt, sa**

Effettua uno shift verso sinistra di rt, del numero di bit indicati nel valore immediato sa, e pone il risultato in rd. I bit liberi vengono posti a zero.

- **DSLLV rd, rs, rt**

Effettua uno shift verso sinistra di rs, del numero di bit specificato in rt, e pone il risultato in rd. I bit liberi vengono posti a zero.

- **DSRA rd, rs, sa**

Effettua uno shift verso destra di rs, del numero di bit specificato nel valore immediato sa, e pone il risultato in rd. I bit liberi vengono posti a zero se il bit più a sinistra di rs è zero, altrimenti vengono posti a uno.

- **DSRAV rd, rs, rt**

Effettua uno shift verso destra di rs, del numero di bit specificato in rt, e pone il risultato in rd. I bit liberi vengono posti a zero se il bit più a sinistra di rs è zero, altrimenti vengono posti a uno.

- **DSRL rd, rs, sa**

Effettua uno shift verso destra di rs, del numero di bit specificato nel valore immediato sa, e pone il risultato in rd. I bit liberi vengono posti a zero.

- **DSRLV rd, rs, rt**

Effettua uno shift verso destra di rs, del numero di bit specificato in rt, e pone il risultato in rd. I bit liberi vengono posti a zero.

- **DSUB rd, rs, rt**

Sottrae il valore di rt ad rs, considerandoli come valori con segno, e pone il risultato in rd.

- **DSUBU rd, rs, rt**

Sottrae il valore di rt ad rs, considerandoli come valori senza segno, e pone il risultato in rd.

- **MFLO rd**

Copia il contenuto del registro speciale LO in rd.

- MFHI rd

Copia il contenuto del registro speciale HI in rd.

- MOVN rd, rs, rt

Se rt è diverso da zero, copia il contenuto di rs in rd.

- MOVZ rd, rs, rt

Se rt è uguale a zero, copia il contenuto di rs in rd.

- OR rd, rs, rt

Esegue un OR bit a bit tra rs ed rt, e pone il risultato in rd.

- SLT rd, rs, rt

Pone il valore di rd ad 1 se il valore contenuto in rs è minore di quello contenuto in rt, altrimenti pone rd a 0. Questa istruzione esegue un confronto con segno.

- SLTU rd, rs, rt

Pone il valore di rd ad 1 se il valore contenuto in rs è minore di quello contenuto in rt, altrimenti pone rd a 0. Questa istruzione esegue un confronto senza segno.

- XOR rd, rs, rt

Esegue un OR esclusivo (XOR) bit a bit tra rs ed rt, e pone il risultato in rd.

Ecco la lista delle istruzioni ALU di tipo I.

- ANDI rt, rs, immediato

Esegue un AND bit a bit tra rs ed il valore immediato, ponendo il risultato in rt.

- `DADDI rt, rs, immediato`

Effettua la somma tra rs ed il valore immediato, ponendo il risultato in rt.

Questa istruzione considera gli operandi come valori con segno.

- `DADDUI rt, rs, immediato`

Effettua la somma tra rs ed il valore immediato, ponendo il risultato in rt.

Questa istruzione considera gli operandi come valori senza segno.

- `LUI rt, immediato`

Carica la costante definita dal valore immediato nella metà superiore dei 32 bit inferiori di rt, effettuando l'estensione del segno sui 32 bit superiori del registro.

- `ORI rt, rs, immediato`

Effettua l'OR bit a bit tra rs ed il valore immediato, ponendo il risultato in rt.

- `SLTI rt, rs, immediato`

Pone il valore di rt ad 1 se il valore di rs è minore di quello dell'immediato, altrimenti pone rt a 0. Questa operazione effettua un confronto con segno.

- `ANDI rt, rs, immediato`

Pone il valore di rt ad 1 se il valore di rs è minore di quello dell'immediato, altrimenti pone rt a 0. Questa operazione effettua un confronto senza segno.

- `ANDI rt, rs, immediato`

Effettua l'OR esclusivo bit a bit tra rs ed il valore immediato, ponendo il risultato in rt.

## 3.2 Istruzioni Load/Store

Questa categoria contiene tutte le istruzioni che effettuano trasferimenti di dati tra i registri e la memoria. Ognuna di esse è espressa nella forma:

[etichetta:] **ISTRUZIONE** *rt*, *offset*(*base*)

In base all'utilizzo di un'istruzione load oppure store, *rt* rappresenterà di volta in volta il registro sorgente o destinazione; *offset* è un'etichetta o un valore immediato e *base* è un registro. L'indirizzo è ottenuto sommando al valore del registro *base* il valore immediato di *offset*.

L'indirizzo specificato deve essere allineato in base al tipo di dato che si sta trattando. Le istruzioni di caricamento che terminano con “U” considerano il contenuto del registro *rt* come un valore senza segno.

Ecco la lista delle istruzioni di caricamento (LOAD):

- **LB** *rt*, *offset*(*base*)

Carica il contenuto della cella di memoria all'indirizzo specificato da *offset* e *base* nel registro *rt*, considerando tale valore come byte con segno.

- **LBU** *rt*, *offset*(*base*)

Carica il contenuto della cella di memoria all'indirizzo specificato da *offset* e *base* nel registro *rt*, considerando tale valore come byte senza segno.

- **LD** *rt*, *offset*(*base*)

Carica il contenuto della cella di memoria all'indirizzo specificato da *offset* e *base* nel registro *rt*, considerando tale valore come una double word.



- `LH rt, offset(base)`

Carica il contenuto della cella di memoria all'indirizzo specificato da `offset` e `base` nel registro `rt`, considerando tale valore come una half word con segno.

- `LHU rt, offset(base)`

Carica il contenuto della cella di memoria all'indirizzo specificato da `offset` e `base` nel registro `rt`, considerando tale valore come una half word senza segno.

- `LW rt, offset(base)`

Carica il contenuto della cella di memoria all'indirizzo specificato da `offset` e `base` nel registro `rt`, considerando tale valore come una word con segno.

- `LWU rt, offset(base)`

Carica il contenuto della cella di memoria all'indirizzo specificato da `offset` e `base` nel registro `rt`, considerando tale valore come una word senza segno.

Ecco la lista delle istruzioni di memorizzazione (STORE):

- `SB rt, offset(base)`

Memorizza il contenuto del registro `rt` nella cella di memoria specificata da `offset` e `base`, considerando tale valore come un byte.

- `SD rt, offset(base)`

Memorizza il contenuto del registro `rt` nella cella di memoria specificata da `offset` e `base`, considerando tale valore come una double word.

- `SH rt, offset(base)`

Memorizza il contenuto del registro `rt` nella cella di memoria specificata da `offset` e `base`, considerando tale valore come una half word.

- `SW rt, offset(base)`

Memorizza il contenuto del registro `rt` nella cella di memoria specificata da `offset` e `base`, considerando tale valore come una word.

### 3.3 Istruzioni di controllo del flusso

Le istruzioni di controllo del flusso sono utilizzate per alterare l'ordine delle istruzioni prelevate dalla CPU nella fase di fetch. È possibile fare una distinzione tra tali istruzioni: tipo R, tipo I e tipo J.

Tali istruzioni eseguono il salto alla fase di Instruction Decode (ID), ogni qual volta viene effettuato un fetch inutile. In tal caso, due istruzioni vengono rimosse dalla pipeline, ed il contatore degli stalli dovuti ai salti effettuati viene incrementato di due unità.

Ecco la lista delle istruzioni di controllo del flusso di tipo R:

- `JALR rs`

Pone il contenuto di `rs` nel program counter, e salva in R31 l'indirizzo dell'istruzione che segue l'istruzione `JALR`, che rappresenta il valore di ritorno.

- `JR rs`

Pone il contenuto di `rs` nel program counter.

Ed ecco le istruzioni di controllo del flusso di tipo I:

- `BEQ rs, rt, offset`

Salta ad `offset` se `rs` è uguale ad `rt`.

- `BEQZ rs, offset`

Salta ad `offset` se `rs` è uguale a zero.

**WARNING:** Questa è un'istruzione deprecated, che non appartiene al repertorio delle istruzioni MIPS64, ma è stata inclusa nel set di istruzioni per mantenere la compatibilità con altri simulatori.

- **BNE *rs*, *rt*, *offset***

Salta ad *offset* se *rs* non è uguale ad *rt*.

- **BNEZ *rs***

Salta ad *offset* se *rs* non è uguale a zero.

**WARNING:** Questa è un'istruzione deprecated, che non appartiene al repertorio delle istruzioni MIPS64, ma è stata inclusa nel set di istruzioni per mantenere la compatibilità con altri simulatori.

Ecco la lista delle istruzioni di controllo del flusso di tipo J:

- **J *target***

Pone il valore immediato nel program counter

- **JAL *target***

Pone il valore immediato nel program counter, e salta in R31 l'indirizzo dell'istruzione che segue l'istruzione JAL, che rappresenta il valore di ritorno.

## 3.4 L'istruzione **SYSCALL**

L'istruzione SYSCALL offre al programmatore un'interfaccia simile a quella offerta da un sistema operativo, rendendo disponibili sei differenti chiamate di sistema (system call).

Le system call richiedono che l'indirizzo dei loro parametri sia memorizzato nel registro R14, e pongono il loro valore di ritorno nel registro R1. Tali system call sono il più possibile fedeli alla convenzione POSIX.

### 3.4.1 SYSCALL 0 - `exit()`

SYSCALL 0 non richiede alcun parametro nè ritorna nulla, semplicemente ferma il simulatore.

È opportuno notare che se il simulatore non trova SYSCALL 0 nel codice sorgente, o una qualsiasi istruzione equivalente (`HALT TRAP 0`), terminerà automaticamente alla fine del sorgente.

### 3.4.2 SYSCALL 1 - `open()`

SYSCALL 1 richiede due parametri: una stringa (che termini con valore zero) che indica il percorso del file che deve essere aperto, ed una double word contenente un intero che indica i parametri che devono essere usati per specificare come aprire il file.

Tale intero può essere costruito sommando i parametri che si vogliono utilizzare, scelti dalla seguente lista:

- `O_RDONLY` (0x01) Apre il file in modalità di sola lettura;
- `O_WRONLY` (0x02) Apre il file in modalità di sola scrittura;
- `O_RDWR` (0x03) Apre il file in modalità di lettura/scrittura;
- `O_CREAT` (0x04) Crea il file se non esiste;
- `O_APPEND` (0x08) In modalità di scrittura, aggiunge il testo alla fine del file;
- `O_TRUNC` (0x08) In modalità di scrittura, cancella il contenuto del file al momento della sua apertura.

È obbligatorio specificare una delle prime tre modalità. La quarta e la quinta sono esclusive, non è possibile specificare `O_APPEND` se si specifica `O_TRUNC` (e viceversa).

È possibile specificare una combinazione di modalità semplicemente sommando i valori interi ad esse associati. Ad esempio, se si vuole aprire un file in modalità di sola scrittura ed aggiungere il testo alla fine del file, si dovrà specificare la modalità  $2 + 8 = 10$ .

Il valore di ritorno delle chiamate di sistema è il nuovo descrittore del file (file descriptor) associato al file, che potrà essere utilizzato con le altre chiamate di sistema. Qualora si verifichi un errore, il valore di ritorno sarà -1.

### **3.4.3 SYSCALL 2 - close()**

`SYSCALL 2` richiede solo un parametro, il file descriptor del file che deve essere chiuso.

Qualora l'operazione termini con successo, `SYSCALL 2` ritornerà 0, altrimenti -1. Possibili cause di errore sono il tentativo di chiudere un file inesistente, o di chiudere i file descriptor 0, 1 o 2, che sono associati rispettivamente allo standard input, allo standard output ed allo standard error.

### **3.4.4 SYSCALL 3 - read()**

`SYSCALL 3` richiede tre parametri: il file descriptor da cui leggere, l'indirizzo nel quale i dati letti dovranno essere copiati, il numero di byte da leggere.

Se il primo parametro è 1, il simulatore permetterà all'utente di inserire un valore mediante un'apposita finestra di dialogo. Se la lunghezza del valore immesso è maggiore del numero di byte che devono essere letti, il simulatore mostrerà nuovamente la finestra.

La chiamata di sistema ritorna il numero di byte effettivamente letti, o -1 se l'operazione di lettura fallisce. Possibili cause di errore sono il tentativo di leggere da un file inesistente, o di leggere dai file descriptor 1 (standard output) o 2 (standard error), oppure il tentativo di leggere da un file di sola scrittura.

#### **3.4.5 SYSCALL 4 - write()**

SYSCALL 4 richiede tre parametri: il file descriptor su cui scrivere, l'indirizzo dal quale i dati dovranno essere letti, il numero di byte da scrivere.

Se il primo parametro è 2 o 3, il simulatore mostrerà la finestra di input/output dove scriverà i dati letti.

Questa chiamata di sistema ritorna il numero di byte che sono stati scritti, o -1 se l'operazione di scrittura fallisce. Possibili cause di errore sono il tentativo di scrivere su un file inesistente, o sul file descriptor 0 (standard input), oppure il tentativo di scrivere su un file di sola lettura.

#### **3.4.6 SYSCALL 5 - printf()**

SYSCALL 5 richiede un numero variabile di parametri, il primo è la cosiddetta "format string" o stringa di formato. Nella stringa di formato possono essere inseriti alcuni segnaposto, descritti nella seguente lista:

- %s indica un parametro stringa;
- %i indica un parametro intero;
- %d si comporta come %i;
- %% indica %

Per ciascuno dei segnaposto `%s`, `%d` o `%i` la SYSCALL 5 si aspetta un parametro, partendo dall'indirizzo del precedente.

Quando la SYSCALL trova un segnaposto per un parametro intero, si aspetta che il corrispondente parametro sia un valore intero, quando trova un segnaposto per un parametro stringa, si aspetta come parametro l'indirizzo della stringa stessa.

Il risultato visualizzato nella finestra di input/output, ed il numero di byte scritti posto in R1.

Qualora si verifichi un errore, R1 avrà valore -1.

## 3.5 Altre istruzioni

In questa sezione sono descritte istruzioni che non rientrano nelle precedenti categorie.

### 3.5.1 BREAK

L'istruzione BREAK solleva un'eccezione che ha l'effetto di fermare l'esecuzione se il simulatore è in esecuzione. Può essere utilizzata per il debugging.

### 3.5.2 NOP

L'istruzione NOP non fa nulla, ed è utilizzata per creare pause nel codice sorgente.

### 3.5.3 TRAP

L'istruzione TRAP è deprecated, rappresenta un'alternativa all'istruzione SYSCALL.

### **3.5.4    `HALT`**

L'istruzione `HALT` è deprecated, rappresenta un'alternativa all'istruzione `SYSCALL` 0, che ferma il simulatore.



# Capitolo 4

## L'interfaccia utente

L'interfaccia grafica EduMIPS64 è ispirata a quella di WinMIPS64. Infatti, la finestra principale è identica, eccetto che per qualche menù.

La finestra principale di EduMIPS64 è caratterizzata da sei frame, che mostrano i differenti aspetti della simulazione. È inoltre presente una barra di stato, che ha il duplice scopo di mostrare il contenuto delle celle di memoria e dei registri quando vengono selezionati e di notificare all'utente che il simulatore è in esecuzione quando la simulazione è stata avviata ma la modalità verbose non è stata attivata. Maggiori dettagli sono descritti nelle sezioni a seguire.

### 4.1 La barra del menù

La barra del menù contiene sei opzioni:

#### 4.1.1 File

Il menù File contiene comandi per l'apertura dei file, per resettare o fermare il simulatore e per scrivere i trace file.

- **Apri...** Apre una finestra che consente all'utente di scegliere un file sorgente da aprire.

- **Apri recente** Mostra la lista dei file recentemente aperti dal simulatore, dalla quale l'utente può scegliere il file da aprire.
- **Resetta** Inizializza nuovamente il simulatore, mantenendo aperto il file che era stato caricato ma facendone ripartire l'esecuzione.
- **Scrivi Tracefile Dinero...** Scrive i dati di accesso alla memoria in un file, nel formato xdin.
- **Esci** Chiude il simulatore.

La voce del menù **Scrivi Tracefile Dinero...** è disponibile solo quando un file sorgente è stato completamente eseguito ed è stata già raggiunta la fine dell'esecuzione.

#### 4.1.2 Esegui

Il menu Esegui contiene voci riguardanti il flusso di esecuzione della simulazione.

- **Ciclo singolo** Esegue un singolo passo di simulazione.
- **Completa** Inizia l'esecuzione, fermandosi quando il simulatore raggiunge una SYSCALL 0 (o equivalente) o un'istruzione di **BREAK**, oppure quando l'utente seleziona la voce Stop del menù (o preme F9).
- **Cicli multipli** Esegue un certo numero di passi di simulazione, tale valore pu essere configurato attraverso la finestra di configurazione. Vedere la sezione 4.3.1 per ulteriori dettagli.
- **Ferma** Ferma l'esecuzione quando il simulatore è in modalità "Completa o "Cicli multipli, come descritto precedentemente.

Il menu è disponibile solo quando è stato caricato un file sorgente e non è ancora stato raggiunto il termine della simulazione. La voce **Stop** del menù è disponibile solo in modalità “Completa” o “Cicli multipli” mode.

### 4.1.3 Configura

Il menu Configura fornisce l’opportunità di personalizzare l’aspetto ed il funzionamento di EduMIPS64.

- **Impostazioni...** Apre la finestra di configurazione, descritta nella sezione 4.3.1
- **Selezione lingua** Consente di modificare la lingua usata dall’interfaccia utente. Attualmente sono supportate solo inglese ed italiano. Questa modifica riguarda ogni aspetto dell’interfaccia grafica, dal titolo delle finestre al manuale in linea ed i messaggi di errore o le notifiche.

The **Impostazioni...** non è disponibile quando il simulatore è in modalità “Completa” o “Cicli multipli”, a causa di possibili race conditions.

### 4.1.4 Strumenti

Questo menù contiene solo una voce, utilizzata per aprire la finestra del Dinero frontend.

- **Dinero Frontend...** Apre la finestra del Dinero Frontend. Vedi paragrafo 4.3.2.

Questo menù non è disponibile finché non è stata portata a termine l’esecuzione del programma

### 4.1.5 Finestra

Questo menù contiene voci relative alle operazioni con le finestre.

- **Tile** Ordina le finestre visibili in modo tale che non vi siano più di tre finestre in una riga, tentando di massimizzare lo spazio occupato da ciascuna finestra.

Le altre voci del menù modificano semplicemente lo stato di ciascuna finestra, rendendola visibile o riducendola ad icona.

### 4.1.6 Aiuto

Questo menù contiene voci relative all'aiuto in linea.

- **Manuale...** Mostra la finestra di help. Vedi 4.3.3
- **Informazioni su...** Mostra una finestra contenente i nomi di coloro che hanno collaborato al progetto, insieme ad i loro ruoli.

## 4.2 Finestre

L'interfaccia grafica è composta da sette finestre, sei delle quali sono visibili per default, mentre una (la finestra di I/O) è nascosta.

### 4.2.1 Cicli

La finestra Cicli mostra l'evoluzione del flusso di esecuzione nel tempo, visualizzando in ogni istante quali istruzioni sono nella pipeline, ed in quale stadio si trovano.

### **4.2.2 Registri**

La finestra Registri mostra il contenuto di ciascun registro. Mediante un click col tasto sinistro del mouse è possibile vedere il loro valore decimale (con segno) nella barra di stato, mentre con un doppio click verrà aperta una finestra di dialogo che consentirà all'utente di cambiare il valore del registro

### **4.2.3 Statistiche**

La finestra Statistiche mostra alcune statistiche riguardanti l'esecuzione del programma.

### **4.2.4 Pipeline**

La finestra Pipeline mostra lo stato attuale della pipeline, visualizzando ciascuna istruzione con il suo stadio. I differenti colori evidenziano i vari stadi della pipeline stessa.

### **4.2.5 Memoria**

La finestra Memoria mostra il contenuto delle celle di memoria, insieme alle etichette ed i commenti, tratti dal codice sorgente. Il contenuto delle celle di memoria, come per i registri, può essere modificato con un doppio click, e mediante un singolo click del mouse verrà mostrato il loro valore decimale nella barra di stato. La prima colonna mostra l'indirizzo esadecimale della cella di memoria, e la seconda il valore della cella stessa. Le altre colonne mostrano invece informazioni aggiuntive provenienti dal codice sorgente.

### 4.2.6 Codice

La finestra Codice visualizza le istruzioni caricate in memoria.. La prima colonna mostra l'indirizzo dell'istruzione, mentre la seconda mostra la rappresentazione esadecimale dell'istruzione stessa. Le altre colonne mostrano infine informazioni aggiuntive provenienti dal codice sorgente.

### 4.2.7 Input/Output

La finestra Input/Output fornisce un'interfaccia all'utente per la visualizzazione dell'output creato dai programmi mediante le SYSCALL 4 e 5. Attualmente non è utilizzata per l'input di dati, ed al suo posto viene utilizzata una finestra di dialogo che viene mostrata quando una SYSCALL 3 tenta di leggere dallo standard input, ma future versioni includeranno una casella di testo per l'input.

## 4.3 Finestre di dialogo

Le finestre di dialogo sono utilizzate da EduMIPS64 per interagire con l'utente in vari modi. Ecco un riassunto delle più importanti:

### 4.3.1 Impostazioni

Nella finestra di configurazione possono essere configurati vari aspetti del simulatore.

La sezione “Impostazioni generali consente di configurare il forwarding ed il numero di passi da effettuare nella modalità Cicli multipli.

La sezione “Comportamento permette di abilitare o disabilitare gli avvisi durante la fase di parsing, l'opzione “sincronizza la GUI con la CPU nell'esecuzione

multi step, quando abilitata, sincronizzerà lo stato grafico delle finestre con lo stato interno del simulatore. Ciò implicherà una simulazione più lenta, ma con la possibilità di avere un resoconto grafico esplicito di ciò che sta avvenendo durante la simulazione. L'opzione "intervallo tra i cicli, qualora sia abilitata, influenzerà il numero di millisecondi che il simulatore dovrà attendere prima di cominciare un nuovo ciclo. Tali opzioni hanno effetto solo quando la simulazione è avviata utilizzando le opzioni "Completa o "Cicli multipli dal menu Esegui.

Le ultime due opzioni stabiliscono il comportamento del simulatore quando si verifica un'eccezione sincrona. È importante notare che se le eccezioni sincrone sono mascherate, non succederà nulla, anche se l'opzione "Termina se si verifica un'eccezione sincrona è abilitata. Se le eccezioni non sono mascherate e tale opzione è abilitata, apparirà una finestra di dialogo, e la simulazione sarà fermata non appena tale finestra verrà chiusa.

L'ultima sezione permette di modificare i colori associati ai diversi stadi della pipeline. Abbastanza inutile, ma carino.

### **4.3.2 Dinero Frontend**

La finestra di dialogo Dinero Frontend consente di avviare un processo DineroIV con il trace file generato internamente mediante l'esecuzione del programma. Nella prima casella di testo c'è il percorso dell'eseguibile DineroIV, e nella seconda devono essere inseriti i parametri opportuni.

La sezione più in basso contiene l'output del processo DineroIV, dal quale è possibile prelevare i dati di cui si necessita.

### 4.3.3 Aiuto

La finestra di Aiuto contiene tre sezioni con qualche indicazione riguardo l'utilizzo del simulatore. La prima è una breve introduzione ad EduMIPS64, la seconda contiene informazioni riguardanti l'interfaccia grafica e la terza contiene un riassunto delle istruzioni supportate.

## 4.4 Opzioni da linea di comando

Sono disponibili tre opzioni da linea di comando. Esse sono descritte di seguito, con il nome per esteso scritto tra parentesi. Nomi abbreviati e per esteso possono essere utilizzati indifferentemente.

- **-h** (**--help**) mostra un messaggio di aiuto contenente la versione del simulatore ed un breve riassunto delle opzioni da linea di comando.
- **-f** (**--file**) **filename** Apre **filename** nel simulatore.
- **-d** (**--debug**) Accede alla modalità di debugging.

The **--debug** ha l'effetto di attivare la modalità di debugging. In tale modalità è disponibile una nuova finestra, la finestra Debug, che mostra il resoconto delle attività interne di EduMIPS64. Tale finestra non è utile per l'utente finale, è stata infatti ideata per poter essere utilizzata dagli sviluppatori di EduMIPS64.

## 4.5 Eseguire EduMIPS64

Il file **.jar** di EduMIPS64 può funzionare sia come file **.jar** eseguibile che come applet, quindi può essere eseguito in entrambi i modi, che richiedono il Java Runtime Environment, versione 5 o successiva.



Per eseguire il file come applicazione a sè stante, l'eseguibile `java` deve essere avviato nel seguente modo: `java -jar edumips64-version.jar`, dove la stringa **version** deve essere sostituita con la versione attuale del simulatore. Su alcuni sistemi, potrebbe essere possibile eseguire il programma semplicemente con un click sul file `.jar`.

Per eseguire il file come applet deve essere utilizzato il teg `<applet>`. Il sito web di EduMIPS64 presenta una pagina già contenente l'applet, in modo tale che chiunque possa eseguire il programma senza il problema dell'utilizzo da linea di comando.