**Núcleo RISC-V (Primera versión)**

Aramallo Guantay, Elian Leandro  
Ingeniería Electrónica  
e-mail: aramallog.elian@gmail.com

**RESUMEN:** Se han buscado los conceptos de arquitectura y microarquitectura de computadora para luego profundizar en la arquitectura de RISC-V y su conjunto de instrucciones RV32I. Se hizo hincapié en la descripción de las instrucciones tipo R, I, S, B, U y J para implementarla en la codificación de una ALU.

Teniendo en cuenta algunos bloques diseñados en los proyectos 8 y 9, como ser el registro 32x32 y la Unidad Aritmético Lógica (ALU), se ha propuesto diseñar un datapath multiciclo que permita implementar el conjunto de instrucciones RV32I. Como resultados se obtuvo el diseño de un procesador capaz de recibir instrucciones escritas en un archivo nombrado origen.mem.

**1 INTRODUCCIÓN**

Para el desarrollo de este proyecto se requiere saber conceptualmente a qué se llama arquitectura de computadora y qué es la microarquitectura de computadora. A continuación se desarrollan dichos conceptos y, además, se presenta la arquitectura RISC-V para luego implementar sus instrucciones en el procesador que se va a desarrollar. De este último, al final, sólo se ejecutará la simulación; es decir, no se hará la implementación en un hardware, lo cuál correspondería a la microarquitectura (que se definirá más adelante).

**2 DESARROLLO DE CONCEPTOS INVESTIGADOS**

**2.1 ARQUITECTURA DE COMPUTADORA**

La arquitectura de computadora es la perspectiva que tiene el programador de una computadora, en otras palabras, es el nivel más alto de diseño de una computadora desde el punto de vista lógico, principalmente está orientado para el programador. Está definida por el conjunto de instrucciones (lenguaje) y las ubicaciones de los operandos (registros y memoria). Existen muchas arquitecturas diferentes, como RISC-V, ARM, x86, MIPS, SPARC y PowerPC. (Harris and Harris, (2019), pp. 299)

Se puede decir que la arquitectura es la *especificación*, es decir, lo que debe hacerse.

**2.2 ARQUITECTURA RISC-V**

RISC-V es una arquitectura de conjunto de instrucciones (ISA) basada en el diseño de computadoras de conjunto reducido de instrucciones (RISC, por sus siglas en inglés). Fue desarrollada inicialmente en la Universidad de California, Berkeley, y es abierta y gratuita, lo que permite su uso sin restricciones de licencias o patentes. (Harris and Harris, (2019), pp. 300)

La arquitectura RISC-V se inspiró en cuatro principios articulados por David Patterson y John Hennessy en su libro Computer Organization and Design: (1) La regularidad favorece la simplicidad, (2) Hacer los casos comunes, (3) Más pequeño es más rápido y (4) un buen diseño requiere buenos compromisos. Estos principios guían el diseño de RISC-V hacia la eficiencia, simplicidad y adaptabilidad, manteniendo un balance entre funcionalidad y facilidad de implementación. (Harris and Harris, (2019), pp. 300)

**2.2.1 CONJUNTO DE INSTRUCCIONES RV32I**

RV32I es el conjunto base de instrucciones de RISC-V para procesadores de 32 bits. Es el punto de partida para implementar la arquitectura y está diseñado para ser sencillo y eficiente.

**Características clave de RV32I:**

* Longitud fija: Todas las instrucciones tienen 32 bits, lo que simplifica la decodificación.
* Operaciones soportadas:
  + Operaciones aritméticas y lógicas (suma, resta, AND, OR, etc.).
  + Manipulación de bits (desplazamientos y rotaciones).
  + Acceso a memoria mediante operaciones de carga (load) y almacenamiento (store).
  + Control de flujo mediante saltos y llamadas condicionales o incondicionales.
* Conjunto reducido de registros: Utiliza 32 registros de propósito general, cada uno de 32 bits, incluyendo un registro dedicado al valor cero.
* Independencia: Es suficiente para ejecutar un sistema operativo básico o programas simples sin necesidad de extensiones adicionales.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Tabla Instrucciones de números enteros de RISC-V (Harris and Harris, (2019), Instruction Set Summary)

**2.3 CONJUNTO DE REGISTROS RISC-V**

El conjunto de registros en la arquitectura RISC-V es una colección de 32 registros de propósito general, cada uno de un tamaño fijo que depende de la variante de la arquitectura: 32 bits para RV32, 64 bits para RV64 y 128 bits para RV128. Estos registros se identifican por números del x0 al x31, y también tienen nombres simbólicos que indican su propósito en convenciones comunes de programación.

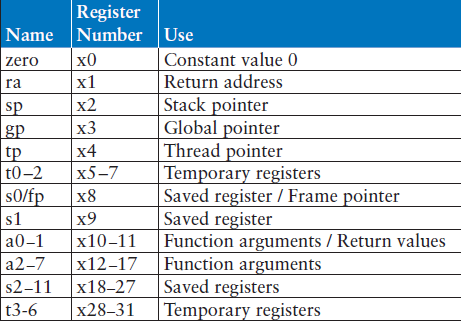


Tabla Números y nombres de registros RV32 (Harris and Harris, (2019), pp. 2)

**2.4 MICROARQUITECTURA DE COMPUTADORA**

La microarquitectura, también conocida como arquitectura de nivel de implementación, es el diseño interno y la organización de un procesador o CPU (Unidad Central de Procesamiento). Representa el puente entre la arquitectura de la computadora, que define las funciones y el comportamiento del sistema, y la implementación física del hardware.

**3 RESULTADOS**

Se puede observar en la figura 1, el diagrama final de lo que se desea obtener para realizar la unidad central de procesamientos (CPU, de las siglas en inglés, *Central Processing Unit*) desarrollándolo con la arquitectura RISC-V. Para lograr tamaña empresa, como principiantes en este tema, se ha tomado la decisión de desarrollar cada bloque de los bloques por separado para garantizar su correcto funcionamiento y facilitar su construcción. Se tomaron los algunos componentes de proyectos anteriores, por ejemplo, la memoria RAM de 256x32bits y el conjunto de registros 32x32bits que fueron desarrollados en el proyecto 9. También se tomó la Unidad Aritmética-Lógica (ALU) y todos sus componentes del proyecto 8, adicionándose el registro de 32 bits con reset. Esto quiere decir que faltaría desarrollar los siguientes bloques:

* Máquina de Estado Finito de Control: el bloque denominado MEF\_control.
* Valor inmediato: el bloque denominado valor\_inmediato
* Control de la Unidad Aritemética-Lógica: el bloque denominado control\_alu.
* Condición de salto: el bloque denominado condicion\_branch

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

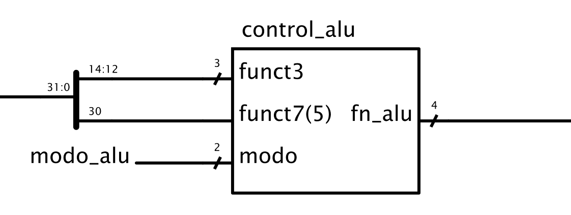
Figura Diagrama esquemático del diseño final esperado. Adaptado de “Proyecto 10 - Núcleo Risc-V, primera versión”, por F. Bonomi, 2024, GitHub (https://github.com/fmirandabonomi/eii\_proyecto\_10.git)

**3.1 VALOR INMEDIATO**

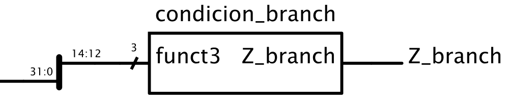
Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

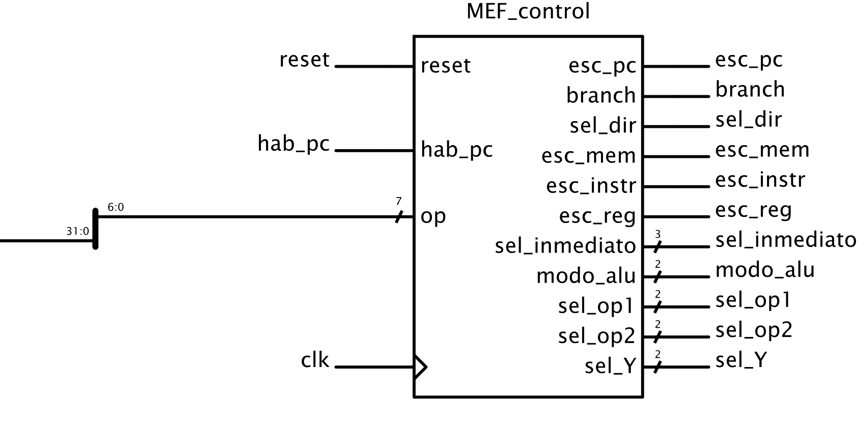
**3.2 CONTROL DE LA UNIDAD ARITMETICA LOGICA**



**3.3 CONDICION DE SALTO O BRANCH CONDITION**



**3.4 MAQUINA DE ESTADO FINITO DE CONTROL**



**3.5 REGISTROS**

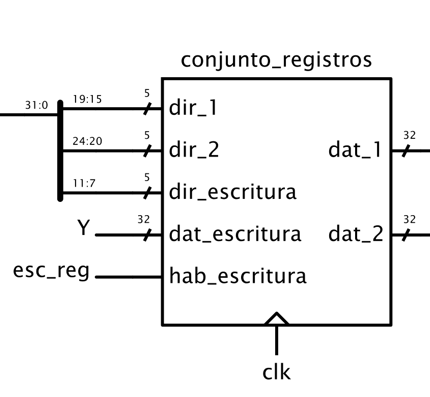
**3.5.1 CONTADOR DE PROGRAMA**

**3.5.2 INSTRUCCIÓN**

3.5.3 INSTRUCCIÓN DE CONTADOR DE PROGRAMA

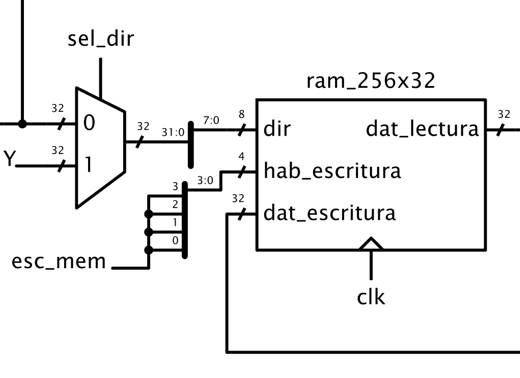
3.5.4 RETARDO DE SALIDA

3.6 CONJUNTO DE REGISTROS



3.7 MULTIPLEXORES

3.8 MEMORIA RAM

****

**5 CONCLUSIONES**

La arquitectura de computadora define el "qué" de un sistema de cómputo, estableciendo cómo se diseñan y organizan los componentes para realizar tareas computacionales. Su comprensión es esencial para optimizar el rendimiento, garantizar compatibilidad y desarrollar tecnologías en la computación moderna.

La microarquitectura es un nivel esencial en el diseño de computadoras que traduce la lógica abstracta de la arquitectura a una implementación física eficiente y funcional. Su análisis y optimización son fundamentales para avanzar en el rendimiento y la eficiencia de los procesadores modernos.

En conclusión, la arquitectura de computadoras, la microarquitectura y la arquitectura RISC-V son elementos complementarios que trabajan en distintos niveles del diseño de sistemas computacionales. Mientras que la arquitectura proporciona una base teórica y funcional, la microarquitectura traduce esas ideas en hardware eficiente. RISC-V, con su enfoque abierto y modular, marca un hito en la evolución de las arquitecturas, ofreciendo flexibilidad y acceso sin precedentes, lo que promete revolucionar el diseño de procesadores en las próximas décadas.

**6 REFERENCIAS**

Harris, S. and Harris D. (2019). *Digital Design and Computer Architecture, RISC-V Edition.* Editorial Morgan Kaufmann.

John F. Wakerly. (2006). *Digital Design: Principles and Practices*. Prentice Hall.