

Tema 1 - Miniprocessor

Responsabili:


- Costin Carabas
- Razvan Nitu
- Razvan Paroiu

Termen de predare:

- Deadline soft: **22 Noiembrie 2021**
- Deadline hard: **29 Noiembrie 2021**

Pentru fiecare zi (24 de ore) de întârziere, se vor scădea 10 puncte din nota acordată, până la atingerea deadline-ului hard.

Întrebări

Dacă aveți nelămuriri, puteți să ne contactați pe forumul dedicat  temei de casă nr. 1 sau pe canalul Temei 1. La orice întrebare vom răspunde în maxim 24 de ore. Nu se acceptă întrebări în ultimele 24 de ore înainte de deadline.

Cerință

Sa se implementeze un interpretor de biti similar unui procesor. Acesta va avea capacitatea de a decodifica si executa instructiuni simple de adunare, scadere, inmultire si impartire.

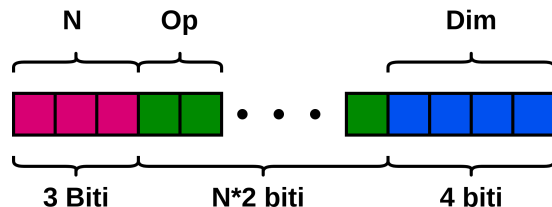
La nivelul cel mai de baza, informatia este stocata sub forma de biti. Pentru un procesor aceasta informatie se repartizeaza in 2 categorii: instructiuni si date. Practic, dandu-se un sir de biti, procesorul decodifica instructiunea, iar ulterior o executa.

In aceasta tema, vom implementa un procesor de baza care decodifica un sir de biti si ulterior il executa.

Task 1 - Decodificare instructiune (50p)

Dandu-se o instructiune in format binar, decodificati instructiunea.

O instructiune are urmatoarul format:



Unde:

- **N** reprezinta numarul de instructiuni ce vor fi executate; acesta este reprezentat pe 3 biti si se obtine prin convertirea valorii celor mai semnificativi 3 biti din binar in decimal si adunarea cu 1. Astfel, pentru **000** vom avea de executat o instructiune, pentru **010** vom avea de executat 3 instructiuni. Numărul maxim de instrucțiuni de executat este 8.

- **Op** reprezintă codul unei instructiuni și se reprezintă pe 2 biti. **Op** poate fi +, -, * sau / conform tabelului de mai jos:

Cod	Operatie
00	+
01	-
10	*
11	/

In sirul de input, cei 3 biti care desemnează numărul de operații sunt urmați de număr de $N*2$ biti care desemnează operațiile ce urmează a fi executate.

- **Dim** reprezintă dimensiunea unui operand și se reprezintă pe 4 biti. **Dim** se calculează similar cu **N** prin transformarea celor mai puțini semnificativi 4 biti în valoarea zecimală și adunarea cu 1. Astfel, dimensiunea operandilor poate lua valori din intervalul [1, 16].

In cadrul acestui exercițiu, veți citi de la intrarea standard un numar de tipul **unsigned int** ce contine instructiunea si o veti decodifica. Astfel, la iesirea standard veti afisa N, operatorii si dimensiunea operandilor, toate separate printr-un spatiu.

Exemplu:



Input: 1675493376 → Output: 4 + - / * 16

Input: 2483421184 → Output: 5 * * + + + 13

Resurse generale

- Anunțuri CB/CD
- Regulament: seria CA
- Regulament: seria CB/CD
- Catalog 2021-2022 CB/CD
- Calendar

Tutoriale

- Good Practices
- Coding style example
- Debugging
- Read documentation
- Code understanding
- Logging
- Unit tests

Resurse laborator

- VM - CA
- Test practic - CA
- Checker laborator CB/CD
- WSL Setup

Cursuri

Continutul Tematic

Laboratoare

- Unelte de programare
- Tipuri de date. Operatori.
- Instrucțiunile limbajului C
- Funcții
- Tablouri. Particularizare - vectori
- Matrice. Operații cu matrice
- Optimizarea programelor folosind operații pe biți
- Pointeri. Abordarea lucrului cu tablouri folosind pointeri
- Alocarea dinamică a memoriei. Aplicații folosind tablouri și matrice
- Prelucrarea șirurilor de caractere. Funcții. Aplicații
- Structuri. Uniuni. Aplicație: Matrice rare
- Operații cu fișiere. Aplicații folosind fișiere.
- Parametrii liniei de comandă. Preprocesorul. Funcții cu număr variabil de parametri
- Recapitulare

Teme de casă (general)

- Indicații generale

Teme de casă: seria CA

Teme de casă: seria CB/CD

- Tema 1
- Tema 2
- Tema 3

Table of Contents

- Tema 1 - Miniprocessor
 - Responsabili:
 - Întrebări
 - Cerință
 - Task 1 - Decodificare instructiune (50p)
 - Task 2 - Executare instructiune (50p)
 - Bonus 1 - Operanzi cu dimensiuni ciudate (20p)
 - Bonus 2 - Precedenta operatorilor (20p)
 - Trimitere temă
 - Listă depunțări

Precizari:

- dimensiunea totala a unei instructiuni nu poate depasi $3 + 8 * 2 + 4 = 23$ biti, asadar ar trebui sa incapa intr-un unsigned int.
- citirea de la tastatura se va face folosind functia scanf: **scanf("%u", &inst)**
- formatul de afisare este: **N op1 op2 .. opN Dim**
- rezolvarea acestui task se va afla in fisierul **task1.c**

Task 2 - Executare instructiune (50p)

În cadrul acestui exercițiu vom continua task-ul anterior prin:

1. **Citirea operandilor.** Plecând de la programul anterior, adăugați o secțiune de cod care interpretează (N+1) operanzi de la intrarea standard. Pentru acest task, dimensiunea operandilor (**Dim**) este un număr putere a lui 2 din intervalul [1, 16]. Adică valorile posibile sunt: 1, 2, 4, 8, 16. Operandii vor fi citiți sub forma unor numere **unsigned short** (dimensiune 16) de la intrarea standard. Numărul de operanzi citiți de la tastatură se va descompune în mai multe de numere **unsigned short**, folosind formula: $((N+1) * Dim) / 16$, la care adăugăm +1 în cazul în care rezultatul are vreun rest. Astfel, se vor citi de la tastatură $((N+1) * Dim) / 16$ numere și vor fi descompuse în (N+1) operanzi.

Exemplu:



Pentru $N = 3$ și $Dim = 4$, folosim instrucțiunea 1410859008, output-ul de la Task 1 va fi $3 * * + 4$. Conform formulei de mai sus $((N+1) * Dim) / 16$, vom citi un singur **unsigned short** de la tastatură $((3+1) * 4) / 16 = 1$. Presupunem că vom citi 54999. Valoarea acestuia în binar este: **1101 0110 1101 0111**. Practic, primul operand va fi 13, al doilea 6, al treilea 13, iar al patrulea 7.

Dacă $N = 4$ și $Dim = 8$, folosim instrucțiunea 1947074560, output-ul de la Task 1 va fi $4 * * + + 8$. Rezulta că vom citi 3 **unsigned short** de la tastatură $((4+1) * 8) / 16 = 2,5$. Presupunem că vom citi 54998 (**11010110 11010110**), 64041 (**11111010 00101001**) și 42752 (**10100111 00000000**). Practic, primul operand va fi 214, al doilea tot 214, al treilea 250, al patrulea 41, iar al cincilea 167, urmat de bitii de padding.

2. **Executarea instrucțiunii:** din moment ce avem atât operațiile cât și operandii, nu ne mai rămâne decât să calculăm rezultatul. Calcularea rezultatului se va face în ordinea primirii operațiilor și nu conform priorității operatorilor (adică, * nu are precedența față de +).

Exemplu:



În cazul în care avem operațiile + - * + și operandii 1 2 3 4 5 se va calcula $1 + 2 - 3 * 4 + 5 = 5$ ($1 + 2 = 3 - 3 = 0 * 4 = 0 + 5 = 5$)

Pentru acest task, se vor citi de la tastatură instrucțiunea și operandii și se va afișa rezultatul:

Exemplu utilizare:

```
./task1
1410859008
3 * * + 4
Numere de introdus = 1
Introduceți număr: 54999
Operandii: 13 6 13 7
Rezultat: 1021
```



sau

```
./task1
1947074560
4 * * + + 8
Numere de introdus = 3
Introduceți număr: 54998
64041
42752
Operandii: 214 214 250 41 167 0 0 0 0 0
Rezultat: 11449208
```

Precizari:

- rezolvarea acestui exercițiu se va afla în fisierul task2.c
- va recomandăm mai întâi să rezolvați taskul 1 și apoi să faceți copy-paste codului în fisierul task2.c și să porniți rezolvarea de acolo
- numerele citite de la tastatură sunt considerate fără pozitive, însă rezultatul poate fi negativ așa că folosiți o variabilă de tip **int** pentru a salva rezultatul executării instrucțiunii.
- afișați doar numărul rezultat, altfel checker-ul nu va lua în considerare testul

Bonus 1 - Operanzi cu dimensiuni ciudate (20p)

În cadrul acestui task vom extinde implementarea de la Task 2 pentru a executa instrucțiuni ale căror operanzi pot avea **orice** dimensiune din intervalul [1, 16]. În continuare, operandii vor fi citiți de la intrarea standard sub forma **unsigned short**, însă un operand ar putea să se întindă pe 2 citiri succesive.

Exemplu:



N = 1, Dim = 11. $(1+1)*11/16 = 1,375 \Rightarrow$ se citesc 2 numere de tipul **unsigned short**. Sa presupunem ca acestea sunt 37444 (**10010010010 00100**) si 33792 (**100001 0000000000**). Va trebuie sa facem o operație între 1170 (**10010010010**) si 289 (**00100 100001**)

Precizări:

- Acest task se va rezolva în fisierul task3.c
- Pentru acest task veti copia continutul fisierul task2.c in fisierul task3.c si veti extinde functionalitatea acestuia.
- Pentru acest task, veti afisa doar rezultatul final.

Bonus 2 - Precedenta operatorilor (20p)

Implementati precedenta operatorilor, astfel incat * si / au precedenta egala între ei, in sa precedenta mai mare ca + si -.



Exemplu:

Pentru + * - / si 1 2 3 4 5 vom avea $1 + 2*3 - 4/5 = 1 + 6 - 0 = 7$

Precizari:

- Acest task se va rezolva în fisierul task4.c.
- Vetii afisa doar rezultatul final.

Trimitere temă

Tema va fi trimisă folosind vmchecker, cursul **Programarea Calculatoarelor (CB & CD)**.

Formatul arhivei va fi următorul:

1. {task1.c task2.c task3.c task4.c Makefile}
2. Un fișier README în care vă descrieți rezolvarea taskurilor.



1. Arhiva trebuie să fie de tipul **zip**.
2. Makefile-ul și testele vor fi cele din aceasta arhiva: miniprocesor.zip



Nu includeti fisierele checkerului in arhiva voastra. **Nu folositi Makefile.checker** pe post de Makefile in arhiva voastra: asta va duce la recursivitate infinita pe vmchecker. Puteti sa folositi direct makefile-ul prezent in arhiva (**Makefile**, nu **Makefile.checker**).



In cazul in care testele va trec local, in sa pica pe vmchecker cel mai probabil aveti o sursa de "undefined behavior in cod". Pentru a va asigura ca scapati de aceste probleme, compilati cu flagul de compilare `-Wall` și rezolvati toate warning-urile.

Listă depunctări

Lista nu este exhaustivă.

- o temă care nu compilează și nu a rulat pe **vmchecker** nu va fi luată în considerare
- o temă care nu rezolvă cerința și trece testele prin alte mijloace nu va fi luată în considerare
- [-1.0]: numele variabilelor nu sunt sugestive
- [-1.0]: linii mai lungi de 80 de caractere
- [-5.0]: abordare ineficientă
- [-10.0]: variabile globale
- [-25.0]: Dacă se folosesc vectori pentru stocarea bitilor
- [-100.0]: TOT punctajul, în cazul în care se încearcă "obținerea" punctajului pe temă folosind alte metode decât cele normale
 - în cadrul cursului de programare nu avem ca obiectiv rezolvarea în cel mai eficient mod posibil a programelor; totuși, ne dorim ca abordarea să nu fie una ineficientă, de genul să nu folosiți instrucțiuni repetitive acolo unde clar nu era cazul, etc.

programare/teme_2021/tema1_2021_cbd.txt · Last modified: 2021/12/02 16:25 by razvan.nitu1305

Old revisions

Media Manager Back to top