## Εθνίκο Μετσοβίο Πολυτέχνειο

# ΣΧΟΛΗ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ & ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΤΟΜΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ www.cslab.ece.ntua.gr

3η ΑΣΚΗΣΗ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Ακ. έτος 2021-2022, 5ο Εξάμηνο, Σχολή ΗΜ&ΜΥ

## Τσίπη Αργυρώ el19950

#### ΜΕΡΟΣ Α

Για L1: Hit Rate HR1 = 97.5%, άρα Miss Rate MR1 = 1 - HR1 = 1 - 0.975 = 0.025

χοόνος ευστοχίας 1 = hits 1 = 1 ns

Για L2: Hit Rate HR2 = 88%, άρα Miss Rate MR2 = 1 - HR2 = 1 - 0.88 = 0.12

χρόνος ευστοχίας2 = hits2 = 5 ns

κόστος πρόσβασης Miss Penalty MP1 = MP2

$$\frac{AMAT(L1)}{AMAT(L1+L2)} = 2.4$$

$$\frac{hits1 + MR1*MP1}{hits1 + MR1*(hits2 + MR2*MP2)} = 2.4$$

$$\frac{1 + 0.025 * MP1}{1 + 0.025 * (5 + 0.12 * MP1)} = 2.4$$

Λύνω ως προς ΜΡ1 και βρίσκω:

MP1 = 95.5 είναι το κόστος πρόσβασης στην κύρια μνήμη.

#### ΜΕΡΟΣ Β

<u>A</u>)

32 bit επεξεργαστής, 512 B χωρητικότητα μνήμης, 32 B μέγεθος block

block offset = log2(block size) = log2(32) = 5 bits

$$\frac{512}{32*2} = 8 \text{ sets (#blocks)}$$

κάθε block χωράει  $\frac{32}{8} = 4$  στοιχεία του πίνακα, δηλαδή πχ. από array[][0] έως array[0][3]

index = log2(#blocks) = log2(8) = 3 bits

tag = bloxk size - offset - index = 32 - 5 - 3 = 24 bits

data = #blocks\*blocksize = 8 \* 32 = 256 bits

cache size = (tag+data)\*#blocks = (24+256)\*8 = 2240 bits

Τα στοιχεία που διαβάζουμε με τη σειρά, σύμφωνα με τον κώδικα, είναι τα εξής:

## i = 0 & j = 0

B[0][0] A[0][0] C[0] A[0][0]

i = 0 & j = 2

B[0][2] A[0][2] C[2] A[0][2]

i = 0 & j = 4

B[0][4] A[0][4] C[4] A[0][4]

i = 0 & j = 6

B[0][6] A[0][6] C[6] A[0][6]

#### i = 1 & j = 0

B[1][0] A[1][0] C[0] A[1][0]

i = 1 & j = 2

B[1][2] A[1][2] C[2] A[1][2]

i = 1 & j = 4

B[1][4] A[1][4] C[4] A[1][4]

i = 1 & j = 6

#### B[1][6] A[1][6] C[6] A[1][6]

### i = 2 & j = 0

B[2][0] A[2][0] C[0] A[2][0]

i = 2 & j = 2

B[2][2] A[2][2] C[2] A[2][2]

i = 2 & j = 4

B[2][4] A[2][4] C[4] A[2][4]

i = 2 & j = 6

B[2][6] A[2][6] C[6] A[2][6]

#### $\gamma \iota \alpha i = 3 \& j = 0$

B[3][[0] A[0][0] C[0] A[0][0]

i = 3 & j = 2

B[3][2] A[0][2] C[2] A[0][2]

i = 3 & j = 4

B[3][4] A[0][4] C[4] A[0][4]

i = 3 & j = 6

B[3][6] A[0][6] C[6] A[0][6]

### $\gamma \iota \alpha i = 4 \& j = 0$

B[0][0] A[1][0] C[0] A[1][0]

i = 4 & j = 2

B[0][2] A[1][2] C[2] A[1][2]

i = 4 & j = 4

B[0][4] A[1][4] C[4] A[1][4]

i = 4 & j = 6

B[0][6] A[1][6] C[6] A[1][6]

#### i = 5 & j = 0

B[1][0] A[2][0] C[0] A[2][0]

$$i = 5 \& j = 2$$

B[1][2] A[2][2] C[2] A[2][2]

$$i = 5 \& j = 4$$

B[1][4] A[2][4] C[4] A[2][4]

$$i = 5 \& j = 6$$

B[1][6] A[2][6] C[6] A[2][6]

#### i = 0, j = 0

Τοποθετώ το πρώτο στοιχείο B[0][0-3] και είναι compulsory miss αφού δεν υπήρχε πριν στον πίνακα ούτε πήρε τη θέση άλλου στοιχείου.

sets	way 1	way 0
	B[0][0-3]	

Τοποθετώ και το επόμενο A[0][0-3] που είναι επίσης compulsory miss. LRU στοιχείο τώρα είναι το B[0][0-3].

sets	way 1	way 0
	B[0][0-3]	A[0][0-3]

Το επόμενο στοιχείο C[0-3] δεν προυπάρχει στον πίνακα, παίρνει τη θέση του LRU στοιχείου B[0] [0-3] και είναι conflict miss. LRU στοιχείο μετά την πρόσθεση του C[0-3] στον πίνακα είναι το A[0] [0-3].

sets	way 1	way 0
	C[0-3]	A[0][0-3]

Το επόμενο στοιχείο A[0][0] προυπάρχει στον πίνακα και γι'αυτό είναι hit και παραμένει LRU.

#### i = 0, j = 2

Επόμενο στοιχείο το B[0][2] δεν υπάρχει στον πίνακα και γι'αυτό παίρνει τη θέση του A[0][0-3] και έιναι conflict miss. LRU το C[0-3].

sets	way 1	way 0
	C[0-3]	B[0][0-3]

Επόμενο το A[0][2], δεν υπάρχει και παίρνει τη θέση του C[0-3], conflict miss.

sets	way 1	way 0
	A[0][0-3]	B[0][0-3]

Επόμενο το C[2], δεν υπάρχει και παίρνει τη θέση του B[0][0-3], άρα είναι conflict miss. LRU το A[0][0-3].

sets	way 1	way 0
	A[0][0-3]	C[0-3]

Επόμενο το Α[0][2], υπάρχει άρα hit.

Αντίστοιχα, για j = 4,5,6,7

sets	way 1	way 0
i=0,4 & j=0,1,2,3	A[0][0-3]	C[0-3]
i=0,4 & j=4,5,6,7	A[0][4-7]	C[4-7]

για j=4,5,6,7 παρατηρούμε ότι απολουθεί το ίδιο μοτίβο με το j = 0,1,2,3

#### i = 1, j = 0

B[1][0] compulsory miss

A[1][0] compulsory miss

C[1] **hit** 

A[1][0] hit

#### i = 1, j = 2

B[1][2] hit

A[1][2] hit

C[2] hit

A[1][2] hit

ίδιο μοτίβο για j=4,6.

sets	way 1	way 0
i=0,4 & j=0,1,2,3	A[0][0-3]	C[0-3]
i=0,4 & j=4,5,6,7	A[0][4-7]	C[4-7]
i=1,5 & j=0,1,2,3	B[1][0-3]	A[1][0-3]
i=1,5 & j=4,5,6,7	B[1][4-7]	A[1][4-7]

## $\underline{i} = 2, \underline{j} = 0$

B[2][0] compulsory miss

A[2][0] compulsory miss

C[0] **hit** 

 $A[2][0] \; \boldsymbol{hit}$ 

i = 2, j = 2

 $B[2][2] \ \textbf{hit}$ 

A[2][2] hit

C[2] **hit** 

 $A[2][2] \; \boldsymbol{hit}$ 

ίδιο μοτίβο για j=4,6.

sets	way 1	way 0
i=0,4 & j=0,1,2,3	A[0][0-3]	C[0-3]
i=0,4 & j=4,5,6,7	A[0][4-7]	C[4-7]
i=1,5 & j=0,1,2,3	B[1][0-3]	A[1][0-3]
i=1,5 & j=4,5,6,7	B[1][4-7]	A[1][4-7]
i=2,6 & j=0,1,2,3	B[2][0-3]	A[2][0-3]
i=2,6 & j=4,5,6,7	B[2][4-7]	A[2][4-7]

## i = 3, j = 0

B[3][0] compulsory miss

A[0][0] hit

C[0] **hit** 

 $A[0][0] \; \boldsymbol{hit}$ 

i = 3 & j = 2

B[3][2] hit

 $A[0][2] \; \boldsymbol{hit}$ 

C[2] **hit** 

A[0][2] hit

ίδιο μοτίβο για j=4,6.

sets	way 1	way 0
i=0,4 & j=0,1,2,3	A[0][0-3]	C[0-3]
i=0,4 & j=4,5,6,7	A[0][4-7]	C[4-7]
i=1,5 & j=0,1,2,3	B[1][0-3]	A[1][0-3]
i=1,5 & j=4,5,6,7	B[1][4-7]	A[1][4-7]
i=2,6 & j=0,1,2,3	B[2][0-3]	A[2][0-3]
i=2,6 & j=4,5,6,7	B[2][4-7]	A[2][4-7]
i=3,7 & j=0,1,2,3	B[3][0-3]	
i=3,7 & j=4,5,6,7	B[3][4-7]	

## i = 4, j = 0

B[0][0] conflict miss

A[1][0] hit

C[0] **hit** 

A[1][0] **hit** 

i=4, j=2

B[0][2] hit

A[1][2] hit

C[2] **hit** 

A[1][2] hit

i = 4, j = 4

B[0][4] conflict miss

A[1][4] hit

C[4] **hit** 

A[1][4] hit

i = 4, j = 6

B[0][6] **hit** 

A[1][6] hit

C[6] **hit** 

A[1][6] **hit** 

sets	way 1	way 0
i=0,4 & j=0,1,2,3	B[0][0-3]	C[0-3]
i=0,4 & j=4,5,6,7	B[0][4-7]	C[4-7]
i=1,5 & j=0,1,2,3	B[1][0-3]	A[1][0-3]
i=1,5 & j=4,5,6,7	B[1][4-7]	A[1][4-7]
i=2,6 & j=0,1,2,3	B[2][0-3]	A[2][0-3]
i=2,6 & j=4,5,6,7	B[2][4-7]	A[2][4-7]
i=3,7 & j=0,1,2,3	B[3][0-3]	
i=3,7 & j=4,5,6,7	B[3][4-7]	

## i = 5, j = 0

B[1][0] **hit** 

A[2][0] hit

C[0] **hit** 

A[2][0] hit

i=5, j=2

 $B[1][2] \; \boldsymbol{hit}$ 

A[2][2] hit

C[2] **hit** 

A[2][2] hit

## Άρα το τελικό πινακάκι είναι:

sets	way 1	way 0
i=0,4 & j=0,1,2,3	B[0][0-3]	C[0-3]
i=0,4 & j=4,5,6,7	B[0][4-7]	C[4-7]

sets	way 1	way 0
i=1,5 & j=0,1,2,3	B[1][0-3]	A[1][0-3]
i=1,5 & j=4,5,6,7	B[1][4-7]	A[1][4-7]
i=2,6 & j=0,1,2,3	B[2][0-3]	A[2][0-3]
i=2,6 & j=4,5,6,7	B[2][4-7]	A[2][4-7]
i=3,7 & j=0,1,2,3	B[3][0-3]	
i=3,7 & j=4,5,6,7	B[3][4-7]	

Συνολικά 24 misses & 72 hits.

miss rate = misses / (misses+hits) = 24/(24+72) = 0,25 = 25%

B)

Εάν αντικαταστήσουμε με 4 way, το πινακάκι θα πηγαίνει ως εξής:

i = 0,2,4,6 , j = 0,1,2,3	A[2][0-3]	B[0][0-3]	C[0-3]	B[2][0-3]
i = 0,2,4,6 , j = 4,5,6,7	A[2][4-7]	B[0][4-7]	C[4-7]	B[2][4-7]
i = 1,3,5,7 j = 0,1,2,3	B[1][0-3]	A[1][0-3]	B[3][0-3]	
i = 1,3,5,7 j = 4,5,6,7	B[1][4-7]	A[1][4-7]	B[3][4-7]	

i=0:

m m m h

h h h h

m m m h

h h h h

i=1:

m m h h

h h h h

m m h h

h h h h

i=2:

m m h h h h h h m m h h h h h h i=3m h h h h h h h m h h h h h h h i=4 m h h h h h h h m h h h h h h h i=5 h h h h h h h h h h h h h h h h **Συνολικά 18 misses & 78 hits** miss rate = misses / (misses+hits) = 18/96 = 0,1875 = 18,75 %