

Kapitel 3 – Kombinatorische Logik

1. Kombinatorische Schaltkreise
2. Normalformen, zweistufige Synthese
3. Berechnung eines Minimalpolynoms
4. Arithmetische Schaltungen
5. **Anwendung: ALU von ReTI**

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

Dr. Tobias Schubert, Dr. Ralf Wimmer

Professur für Rechnerarchitektur

WS 2016/17

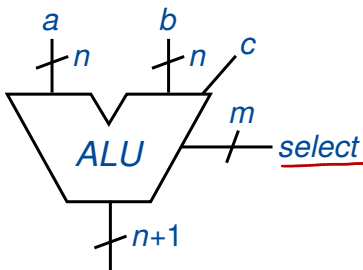
- Die **ALU** (Arithmetic Logic Unit, arithmetisch-logische Einheit) dient der **Berechnung** von **arithmetischen** und **logischen Operationen**.
- Sie wird von den **Compute-Befehlen** verwendet und übernimmt weitere Aufgaben, z.B. Berechnung von Speicheradressen oder Erhöhung des *PC*.
- Erinnerung: Der Befehlssatz von ReTI hat die folgenden Compute-Befehle (s. nächste Folie).

Compute-Befehle: Kodierung

Typ	MI	F	Befehl	Wirkung	
<u>0 0</u>	<u>0</u>	0 1 0	SUBI <u><i>i</i></u>	$[ACC] := [ACC] - \underline{[i]}$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		0 1 1	ADDI <i>i</i>	$[ACC] := [ACC] + [i]$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		1 0 0	OPLUSI <i>i</i>	$ACC := ACC \oplus 0^8 \underline{i}$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		1 0 1	ORI <i>i</i>	$ACC := ACC \vee 0^8 i$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		1 1 0	ANDI <i>i</i>	$ACC := ACC \wedge 0^8 i$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
0 0	<u>1</u>	0 1 0	SUB <i>i</i>	$[ACC] := [ACC] - [M(\underline{\langle i \rangle})]$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		0 1 1	ADD <i>i</i>	$[ACC] := [ACC] + [M(\langle i \rangle)]$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		1 0 0	OPLUS <i>i</i>	$ACC := ACC \oplus M(\langle i \rangle)$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		1 0 1	OR <i>i</i>	$ACC := ACC \vee M(\langle i \rangle)$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
		1 1 0	AND <i>i</i>	$ACC := ACC \wedge M(\langle i \rangle)$	$\langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$

Spezifikation der ALU für ReTI

- Eine n -Bit-ALU mit:
 - Zwei n -Bit-Operanden a , b , Eingangscarry c ,
 - ReTI: $n = 32$.
 - Einem m -Bit select-Eingang, der ausgewählt, welche Funktion ausgeführt wird,
 - Hier: 8 Funktionen (s. nächste Folie), daher $m = 3$ Bits.
 - Einem $(n + 1)$ -Bit-Ausgang.
 - $n = 32$.
- Insgesamt 68 Ein- und 33 Ausgänge.

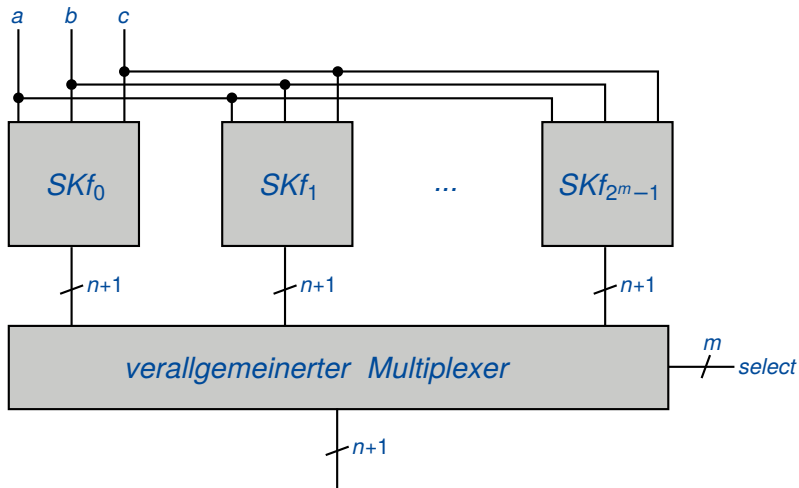


Select-Eingang bei ReTI-ALU

Funktionsnummer			ALU-Funktion
s_2	s_1	s_0	
0	<u>0</u>	<u>0</u>	$0 \dots 0$
0	<u>0</u>	1	<u>$[b] - [a]$</u>
0	1	<u>0</u>	$[a] - [b]$
0	1	1	$[a] + [b] + c$
1	0	0	$a \oplus b = (a_{n-1} \oplus b_{n-1}, \dots, a_0 \oplus b_0)$
1	0	1	$a \vee b = (a_{n-1} \vee b_{n-1}, \dots, a_0 \vee b_0)$
1	1	0	$a \wedge b = (a_{n-1} \wedge b_{n-1}, \dots, a_0 \wedge b_0)$
1	1	1	$1 \dots 1$

- **Option 1:** Realisiere Funktionen f_0, \dots, f_{2^m-1} getrennt durch SK_{f_i} für f_i , dann Auswahl durch einen verallgemeinerten Multiplexer.

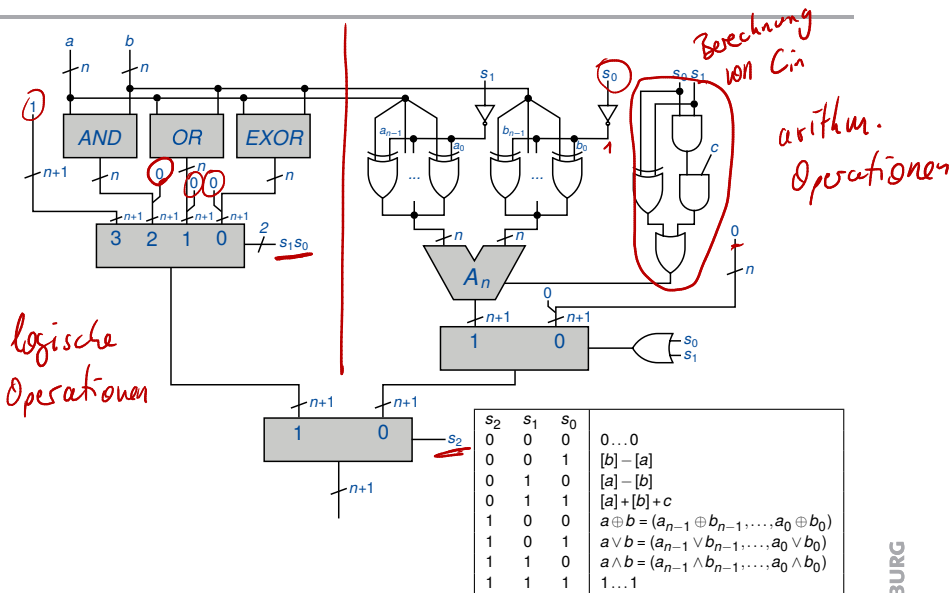
Realisierung durch einen verallgemeinerten Multiplexer



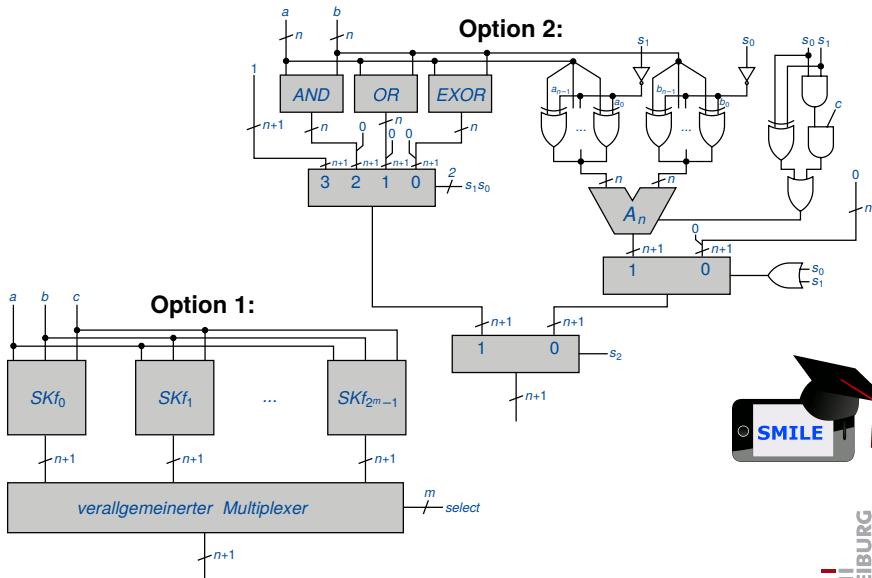
Mögliche Realisierungen der ALU (2/2)

- **Option 1:** Realisiere Funktionen f_0, \dots, f_{2^m-1} getrennt durch SK_{f_i} für f_i , dann Auswahl durch einen **Verallgemeinerten Multiplexer**.
- **Option 2:** Gemeinsame Behandlung ähnlicher Funktionen.
 - Komplexer, aber effizienter.

Schaltrealisierung der ALU (1/2)



Schaltrealisierung der ALU (2/2)



SMILE - Vergleich Option 1 mit Option 2

Wie verhalten sich Kosten und Tiefe der beiden Realisierungsoptionen zueinander?

- a. ($Tiefe(Option1) \leq Tiefe(Option2)$) und ($Kosten(Option1) \leq Kosten(Option2)$)
- b. ($Tiefe(Option1) \geq Tiefe(Option2)$) und ($Kosten(Option1) \leq Kosten(Option2)$)
- c. ($Tiefe(Option1) \leq Tiefe(Option2)$) und ($Kosten(Option1) \geq Kosten(Option2)$)
- d. keine der obigen

- Kombinatorische Schaltkreise setzen boolesche Funktionen um.
- PLAs sind zweistufig, mehrstufige Schaltungen bestehen aus Gattern und diese aus Transistoren.
- Minimierung von PLAs mit Verfahren von Quine-McCluskey und Lösen des Überdeckungsproblems.
- Statt Minimierung allgemeiner mehrstufiger Schaltkreise wurde eine Klasse (Addierer für Binär- und Zweierkomplementzahlen) betrachtet und ihre Integration in der ALU von ReTI diskutiert.

