

# Calcolatori Elettronici

## Esercitazione 1

M. Sonza Reorda – M. Monetti

M. Rebaudengo – R. Ferrero

L. Sterpone – M. Grosso

Politecnico di Torino

Dipartimento di Automatica e Informatica

# Obiettivi

- Assegnazione di valori a registri e in memoria
- Operazioni aritmetiche: ADD e SUB
  - con segno/senza segno
  - tra due registri o tra registro e immediato
- Istruzioni di input/output
  - lettura di un intero inserito da tastiera
  - stampa a video di interi e stringhe

# Esercizio 1

- Siano date le seguenti variabili di tipo byte già inizializzate in memoria:
  - `n1: .byte 10`
  - `n2: .byte 0x10`
  - `n3: .byte '1'`
- Sia inoltre definita la variabile di tipo byte, non inizializzata, `res`
- Si calcoli la seguente espressione e si verifichi il risultato:  $res = n1 - n2 + n3$

# Esercizio 2

- Siano date cinque variabili di tipo byte:

`var1 = 'm', var2 = 'i', var3 = 'p', var4 = 's', var5 = 0`

- Si scriva un programma che converta in maiuscolo le prime 4 variabili.
- Successivamente, stampare una stringa utilizzando la system call 4 e copiando in `$a0` l'indirizzo di `var1`.
- Quali sono i caratteri stampati a video? A cosa serve `var5`?

# Esercizio 3

- Siano date le seguenti variabili di tipo byte inizializzate in memoria:
  - `op1: .byte 150`
  - `op2: .byte 100`
- Si stampi a video la somma delle due variabili, utilizzando la system call 1, e si verifichi che il risultato sia corretto.

# Esercizio 4

- Sia data la seguente variabile di tipo word inizializzata in memoria:

```
var:      .word 0x3FFFFFFF0
```

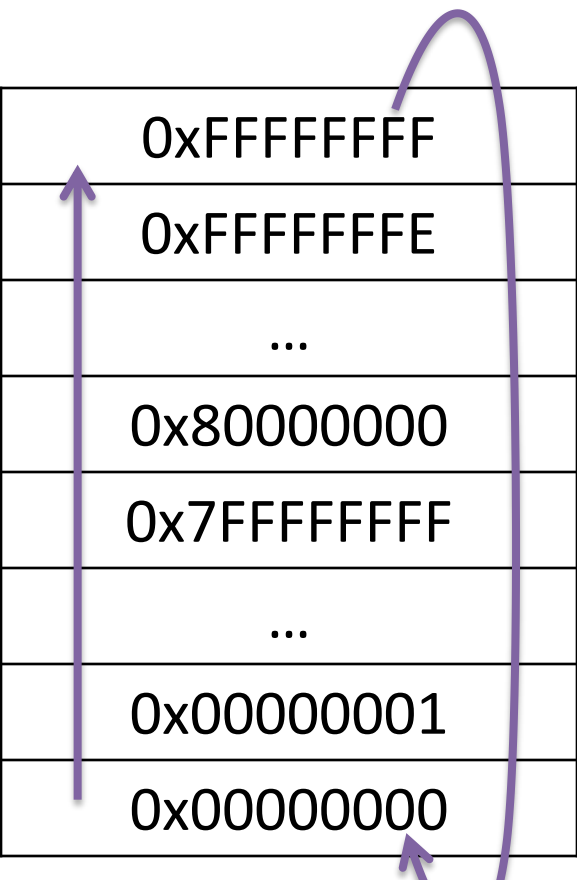
- Si memorizzi nel registro  $\$t1$  il doppio del valore di `var` e poi lo si stampi a video.
- Aggiungere a  $\$t1$  il valore immediato 40 (usando un altro registro come destinazione per non modificare  $\$t1$ ). Cosa accade? E' possibile stampare un risultato numerico?

## Esercizio 4 (cont.)

- Ripetere l'operazione precedente, ma questa volta porre 40 nel registro  $\$t2$  e poi sommare  $\$t1$  e  $\$t2$ . E' possibile stampare a video un risultato numerico?

# Rappresentazione dei numeri

Complemento a 2		Binario puro
-1	0xFFFFFFFF	4.294.967.296
-2	0xFFFFFFFFE	4.294.967.295
	...	
-2.147.483.648	0x80000000	2.147.483.648
2.147.483.647	0x7FFFFFFF	2.147.483.647
	...	
1	0x00000001	1
0	0x00000000	0





# Verifica dell'overflow in Ca2

- Sommando 1 a 0x7FFFFFFF, il risultato è corretto solo se considerato in binario puro.
- `ADDU` e `ADDIU` suppongono che i numeri siano senza segno ed effettuano la somma
- `ADD` e `ADDI` suppongono che i numeri siano in complemento a 2 e scatenano un'eccezione.
- Per verificare l'overflow in `Ca2`, si usano `ADD` e `ADDI`, oppure si confronta il segno del risultato con quello degli operandi: se la somma di due operandi con lo stesso segno produce un risultato di segno opposto, c'è overflow.

# Verifica dell'overflow in binario puro

- Sommando 1 a 0xFFFFFFFF, il risultato è corretto solo considerato in complemento a 2.
- ADD, ADDI, ADDU e ADDIU si comportano allo stesso modo: effettuano la somma e non scatenano nessuna eccezione.
- Per verificare l'overflow in binario puro, si deve controllare che il risultato sia maggiore degli operandi.

# Esercizio 5

- Utilizzando la system call 5, leggere un intero introdotto tramite tastiera e salvarlo in  $\$t1$ .
- Leggere un altro intero e salvarlo in  $\$t2$ .
- Senza utilizzare altri registri, scambiare il valore di  $\$t1$  e  $\$t2$ .
- Suggerimento: utilizzare istruzioni di somma e sottrazione.