BÁO CÁO THỰC HÀNH PROJECT CUỐI KỲ

MÔN KIẾN TRÚC MÁY TÍNH

Họ tên: Nguyễn Văn Đăng ft. … - MSSV: 20215033

Tên đề tài: Tạo giả lập máy tính bỏ túi đơn giản sử dụng bàn phím keypad và led 7 thanh trên giả lập hợp ngữ MARS

a. Phương án thực hiện:

Sử dụng ngắt để thực hiện truy nhập dữ liệu từ keypad và tính toán.

Cụ thể: Chương trình sẽ chạy một vòng lặp vô hạn, cho tới khi người dùng ấn vào một phím trên keyboard, từ đó thực hiện ngắt vòng lặp và thực hiện xử lý ngoại lệ, đó chính là chương trình con thực hiện truy nhập và tính toán như một chiếc máy tính bỏ túi

b. Thuật toán

\* Data:

- array: Chứa giá trị giải mã LED 7 thanh, với từng giá trị 0x3f, 0x6, 0x5b, 0x4f, 0x66, 0x6d, 0x7d, 0x7, 0x7f và 0x6f mà LED 7 thanh sẽ hiện các số từ 0 đến 9 tương ứng

- addition, subtract,…: Chứa các dòng thông báo hiển thị nhằm tiện cho việc theo dõi quá trình thực hiện chương trình

\* Các thanh ghi được sử dụng:

- $s0: Chứa địa chỉ cơ sở của array giải mã LED 7 thanh

- $s1, $s2: Chứa giá trị nạp vào LED 7 thanh, với s1 là thanh ghi bên trái (hàng chục) và s2 là thanh ghi bên phải (hàng đơn vị)

- $s3, $s4: Giá trị quy đổi sang số từ địa chỉ thu nhận được từ keypad

- $t0: Thanh ghi tạm để tính toán địa chỉ truy nhập đến array chứa giá trị giải mã LED 7 thanh trong array, cũng như chứa địa chỉ truy nhập hiển thị LED 7 thanh trái và phải

- $t1: Thanh ghi tạm để chứa địa chỉ IN\_ADDRESS\_HEXA\_KEYBOARD

- $t3: Chứa giá trị có bit thứ 7 là 1, nhằm cho phép ngắt từ keypad

- $t4, $t5: Chứa các giá trị của số được nhập từ keypad

- $t6: Giá trị xác thực, nếu giá trị chứa ở t8 lớn hơn 0 thì là 1, còn ngược lại thì là 0

- $t7: Chứa giá trị xác nhận đã có số được nhập vào từ keypad

- $t8: Chứa giá trị chức năng của các hàm cộng trừ nhân chia và lấy module, tương ứng từ 1 đến 5

\* Giải thích thuật toán

Khi khởi tạo, chương trình lập tức thực hiện thiết lập s0, s1 và s2, với $s0 chứa địa chỉ cơ sở của array giải mã LED, $s1 và $s2 chứa giá trị đầu tiên của array, tức là giải mã LED ra số 0.

*.text*

*la $s0, array*

*lw $s1, 0($s0) # Defult starting digits: 0*

*lw $s2, 0($s0)*

*jal display*

*nop*

Ở hàm chính của chương trình, ta tạo một vòng lặp vô hạn bằng cách sử dụng lệnh jump trỏ pc về lệnh trước đó của nó. Trong vòng lặp có lệnh cho phép nhận exception bằng cách đặt t3 bằng 0x80 (bit thứ 7 bằng 1) và load giá trị đó vào IN\_ADDRESS\_HEXA\_KEYBOARD hiện đã được load tại t1. Vòng lặp này sẽ chạy vô hạn cho tới khi người dùng thực hiện ấn một phím ở keypad.

Vào thời điểm một phím ở keypad được nhấn, chương trình sẽ thực hiện ngắt và chuyển sang chương trình handling exception. Tại đó, *get\_code* sẽ thực hiện lấy địa chỉ của phím vừa được nhấn bằng cách xét từng hàng một, từ 0x1, 0x2, 0x4 đến 0x8.

*get\_code: # Funtion to detect key pressed in all 4 rows*

*li $t1, IN\_ADDRESS\_HEXA\_KEYBOARD*

*sb $t3, 0($t1) # Only the 4 LSB in t3 matter*

*li $t1, OUT\_ADDRESS\_HEXA\_KEYBOARD*

*lb $a0, 0($t1)*

*andi $t3, $t3, 0x7f # Omit the MSB in the half word so that shift left does not go out of bound*

*sll $t3, $t3, 1 # Traverse to the next row*

*bgt $t3, 0x90, decode # If scanning row out of bound, stop scanning*

*# If t3 exceed scanning area, go to display (t3 take value more than 0x10 after shifting*

*nop*

*bnez $a0, decode # If successfully fetched keynum, decode*

*nop*

*j get\_code # Haven't get input yet, continue scanning next row*

*nop*

Sau khi thành công nhận được giá trị địa chỉ của phím đã được ấn, chương trình thực hiện giải mã bằng cách so sánh nó với các giá trị địa chỉ định sẵn theo dạng switch case, chẳng hạn, với giá trị tại $a0 là 0x11, chương trình sẽ nhảy đến case 0, tức nhận dạng phím đã ấn là phím “0”

*li $t3, 0*

*beq $a0, 0x11, case0*

*nop*

Trong trường hợp đó, chương trình sẽ thực hiện chuyển giá trị giải mã hiện thể LED của chữ số đơn vị (tại $s2) sang chữ số hàng chục (tại $s1) bằng lệnh *addi $s1, $s2, $0*. Sau đó giá trị để đưa vào $s2 mới sẽ được tính theo công thức *s2 (mới) = s0 (cơ sở) + 4\* t0*, với t0 là gía trị phím chữ số đã được ấn (trong case này là 0). Sau đó chương trình tiếp tục lưu lại giá trị thập phân cụ thể của nó, tương tự như trên nhưng với các giá trị số học từ 0 đến 9. Ở mỗi case, giá trị t7 sẽ được đặt thành 1, với ý nghĩa “Đã có số được ghi nhận từ phía người dùng”

*case0: add $s1, $s2, $0 # Shift display value from right to left*

*add $t0, $0, 0*

*sll $t0, $t0, 2*

*add $t0, $t0, $s0*

*lb $s2, ($t0)*

*move $s3, $s4 #Shift numeral value from right to left*

*addi $s4, $0, 0*

*addi $t7, $0, 1 # $t7: status of having input a number*

*jalr $t9*

*nop*

*j next\_pc*

*nop*

Với các case khác chương trình thực hiện tương tự, với giá trị t0 ứng với từng case.

Chương trình sẽ thực hiện điều này mỗi lần người dùng nhập một số mới từ keypad, việc này đảm bảo việc nhập sẽ diễn ra cho đến khi nào người dùng thực hiện thao tác tính toán khác.

Với case là các giá trị thuộc phím “+”; “-“; “\*”, “/”, và “%”, chương trình thực hiện tính toán dựa trên phím đã được ấn. \

Cụ thế, với case a0 bằng 0x44 (cộng), chương trình thực hiện lấy giá trị của số đã được người dùng nhập bằng công thức 10\*s3+s4 và đưa vào thanh ghi t4, sau đó lưu lại ở stack. Sau đó, chương trình kiểm tra xem trước khi ấn phím “+”, người dùng đã ấn một phép tính nào khác ở trước chưa, bằng cách so sánh xem t8 (giá trị chức năng của phép tính, với 1 là cộng, 2 là trừ, 3 là nhân,…) hiện tại có lớn hơn 0 không, và giá trị t7 có khác 0 không (có số nào được ghi vào trước khi thực hiện tính toán không). Nếu cả hai điều này được thỏa mãn, chương trình sẽ nhảy sang hàm calculate để tính toán dựa trên số đang có sẵn trong ô nhớ, cùng với phép tính trước được quyết định bởi giá trị function tại t8.

* Nếu một trong hai không thỏa mãn, hàm calculate sẽ không thực hiện gì cả và trả về. Từ đó, chương trình tiếp tục thực hiện gán giá trị t8 mới bằng số hiệu phép tính tương ứng, trong case này là 1, sau đó in thông báo ra màn hình, gán giá trị t7 bằng 0, tức là không có số hạng mới nào được ghi nhận từ người dùng và quay trở lại main, chờ người dùng nhập số hạng thứ hai vào.
* Nếu cả hai điều kiện trên thỏa mãn, hàm calculate sẽ được thực hiện để tính toán phép tính cũ trước khi nhận toán tử mới, trong đó giá trị t8 cũ sẽ quyết định toán tử cũ là gì. Tại hàm này, giá trị t4 mới được ghi nhận từ lần gọi case này, đóng vai trò là số hạng thứ hai, cùng với giá trị t4 cũ được chứa trong stack được lấy ra để thực hiện phép tính. Kết quả phép tính đó sẽ tiếp tục được lưu trong stack để thực hiện những phép tính tiếp tục nếu cần. Sau khi thoát ra khỏi hàm calculate, chương trình lại tiếp tục thực hiện như trường hợp trên

Với các case khác, chương trình thực hiện tương tự.

c. Chức năng, chạy minh họa

- Chương trình có thể nhận số vào từ bàn phím, với giới hạn là 2 chữ số tối đa. Khi một chữ số mới được đưa vào, nó sẽ đẩy các chữ số cũ sang bên phải. Ví dụ, khi ấn phím 1 từ khi khởi tạo chương trình, ta sẽ được kết quả:

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, số, biểu đồ

Mô tả được tạo tự động

Tại đây, tiếp tục ấn phím “9”, ta sẽ được kết quả:

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, số, biểu đồ

Mô tả được tạo tự động

Tiếp tục ấn “6”, ta sẽ được:

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, số, màn hình

Mô tả được tạo tự động

Đó là chức năng nhập số

* Chức năng tính toán:

Như đã trình bày ở trên, với các phím từ “a” đến “e” là các toán tử cộng trừ nhân chia và lấy dư. Thực hiện ấn phím các phím này ta sẽ thu được thông báo với phép tính tương ứng (để minh họa), chẳng hạn khi nhấn phím “d”, ta sẽ được dòng thông báo divide:

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, màn hình, số

Mô tả được tạo tự động

Tại đây tiếp tục nhập giá trị số tiếp theo, chẳng hạn nếu muốn chia cho 6, ta thực hiện ấn phím “0” và “6”, sau đó nhấn “f” để thu kết quả.

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, màn hình, số

Mô tả được tạo tự động

Khi ấn “f” một lần nữa, chương trình sẽ thực hiện xóa kết quả và quay lại trạng thái ban đầu

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, màn hình, số

Mô tả được tạo tự động

* Thực hiện liên tiếp các phép tính: Chương trình có thể thực hiện liên tiếp bằng cả hai cách, chẳng hạn, sau khi thực hiện phép cộng và có kết quả, ta có thể ấn phím toán tử từ “a” đến “e” để tiếp tục tính toán, với kết quả phép tính trước chính là số hạng thứ nhất của phép tính sau. Chẳng hạn:

Ảnh có chứa văn bản, màn hình, ảnh chụp màn hình, số

Mô tả được tạo tự động

Đây là kết quả của việc nhập: “12” “a” “19” “e” “04” “c” “11” “f”, ứng với phép tính ((12+19) mod 4) \* 11.

- Chương trình cho phép người dùng thay đổi toán tử giữa chừng nếu chưa có số mới nào được nhập, chẳng hạn trong trường hợp dưới đây, người dùng đã chuyển từ toán tử “/” (phím “d”) sang toán tử “+” (phím “a”). Điều này có thể quan sát được do thông báo “Divide” không có kết quả ở dưới.Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, màn hình, số

Mô tả được tạo tự động

d. Các hạn chế

- Chương trình không thể hiển thị các kết quả có số lớn hơn 99, chẳng hạn với phép tính cho đáp số 5033, chương trình chỉ hiển thị số “33” trên LED. Tuy nhiên, giá trị hiển thị ở Run I/O vẫn là 5033, và các phép tính nối tiếp đó cũng sẽ sử dụng 5033 để tính toán.

- Chương trình không thể hiển thị số âm. Tương tự như trên, trong trường hợp này LED sẽ không hiển thị gì cả, do khi đó các giá trị s3 và s4 tính được sẽ âm, dẫn đến truyền giá trị s1 và s2 vào t1 bị sai và bị NULL, dẫn đến không thể hiển thị gì cả.

- Thỉnh thoảng chương trình sẽ bị “kẹt nút”, chẳng hạn, người dùng nhập một phím “2”, nhưng chương trình chạy “2” 2 lần liên tiếp dẫn đến kết quả không mong muốn là 22. Điều này cũng xảy ra với các toán tử thông thường, nhưng không gây ảnh hưởng quá nhiều do hai lần ấn “+” liên tiếp không gây ảnh hưởng đến quá trình tính toán. Tuy nhiên hai lần “=” sẽ được hiểu là 1 lần reset dữ liệu, và kết quả vẫn hiển thị ở Run I/O. Vấn đề này chưa thể xử lý được, phỏng đoán nguyên nhân có thể là do giả lập của MARS hoặc thuật toán chưa tối ưu.

- Khi chạy chương trình trên trình MARS, cần phải đặt tốc độ từ 30 instance/giây trở xuống, nếu để tối đa chương trình dễ bị treo do thực hiện quá nhiều vòng lặp.

- Người dùng cần phải nhập chính xác số mình muốn ghi, nhất là với những số có 1 chữ số, phải nhập “06” thay vì “6” do chương trình sẽ lấy giá trị hàng đơn vị còn tồn đọng lại từ số đã được nhập từ trước mà chưa bị khử đi