

Computersystemen en -architectuur

MIPS: Introductie

1 Ba INF
2024–2025

Tim Apers

Assistent

tim.apers@uantwerpen.be

Victor van Herel

Student-assistent

victor.vanherel@student.uantwerpen.be

Introductie

De oefeningen dienen **individueel** gemaakt te worden. Gebruik **Inginious** om ze in te dienen en te controleren. Informatie over MIPS kan je vinden in de theorieslides, de slides voor deze oefening (op de MSDL website), en op internet.

- Deadline: **24 november 2022, 22u00**

Oefeningen

Schrijf een MIPS programma voor elke oefening. Voeg voldoende commentaar toe (gebruik `#`). Gebruik **de MARS simulator** op je eigen computer om te oefeningen uit te werken vooraleer je ze indient. Maak bij het uitwerken van de oefeningen **geen gebruik van hardcoding!** Indien je gebruikmaak van het `“main:”` label, zet deze dan net onder de `“.text”` directive.

1. Lees een integer `n` (gebruik `syscall`) en print `“This is my n-th MIPS-program”`.
2. Vertaal deze C++ code naar een MIPS programma. Lees een integer `n` (gebruik `syscall`) om een waarde te geven aan de variabele `n`.

```
for (int i = 1; i <= n; i++)  
{  
    cout << i << endl;  
}
```

3. Schrijf een programma dat een integer `n` inleest, en vervolgens een piramide van `n` rijen print. Elke rij is een opeenvolging van integers, zodat de `k`-de rij de integers `1` tot `k` bevat. Met `n = 4` moet de output er als volgt uitzien:

```
1  
1 2  
1 2 3  
1 2 3 4
```

4. Vertaal de onderstaande C++ code naar een MIPS programma. Gebruik een jump table om expliciet gebruik te maken van een branch table zoals gezien is tijdens de theorielessen. Dit kan met de instructies `jr $t1` en `la $t1, label`. Lees een integer `n` (gebruik `syscall`) om een waarde te geven aan de variabele `n`.

```
int a = 0;
switch (n) {
    case 0:
        a = 9;
        break;
    case 1:
        a = 6;
    case 2:
        a = 8;
        break;
    default:
        a = 7;
        break;
}
std::cout << a << endl;
```

5. Bedenk een programma dat een integer `n` inleest en `--Prime--` print als `n` een priemgetal is. Als `n` geen priemgetal is moet het programma `--No prime--` printen.
6. Schrijf een programma dat een float `radius` inleest dat de straal van een cirkel voorstelt. Print vervolgens de oppervlakte van de cirkel met straal `radius`. Je moet hier π gelijkstellen aan 3.14. Gebruik hiervoor **floating point instructies en registers!**