

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
CAMPUS TIMÓTEO**

Elias Luiz da Silva Júnior

**ANÁLISE DE DESEMPENHO DE UMA IMPLEMENTAÇÃO DE
UNIDADE DE MEMORIZAÇÃO DE TRAÇOS DINÂMICOS EM FPGA**

Timóteo

2016

Elias Luiz da Silva Júnior

**ANÁLISE DE DESEMPENHO DE UMA IMPLEMENTAÇÃO DE
UNIDADE DE MEMORIZAÇÃO DE TRAÇOS DINÂMICOS EM FPGA**

Monografia apresentada à Coordenação de Engenharia de Computação do Campus Timóteo do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais para obtenção do grau de Bacharel em Engenharia de Computação.

Orientador: Bruno Rodrigues Silva

Timóteo

2016

Resumo

Palavras-chave:

Abstract

Keywords:

Lista de ilustrações

Figura 1 – Exemplo das etapas do processo de DTM em um fluxo de controle	15
Figura 2 – Exemplo de pseudocódigo	16
Figura 3 – Exemplo de trace para o pseudocódigo da figura 3.1.2	16
Figura 4 – Representação da tabela <i>Memo_Table_G</i>	17

Lista de abreviaturas e siglas

ASIC	<i>Application Specific Integrated Circuits</i>
CPU	<i>Central Processing Unit</i>
DTM	<i>Dynamic Trace Memoization</i>
FPGA	<i>Field-Programmable Gate Array</i>
GPL	<i>GNU General Public License</i>
ISA	<i>Instruction Set Architecture</i>
RISC	<i>Reduced Instruction Set Computer</i>
VHDL	<i>VHSIC Hardware Description Language</i>
VHSIC	<i>Very High Speed Integrated Circuit</i>

Sumário

1	INTRODUÇÃO	7
1.1	Justificativa	7
1.2	Problema	8
1.3	Objetivos	8
1.4	Estrutura da tese	9
2	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	10
2.1	Escolha da arquitetura	10
2.2	Revisão da literatura	11
2.3	Adaptação e implementação	11
2.4	Testes e análise	12
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
3.1	Memorização dinâmica de traces	14
3.1.1	Identificação e memorização de traces	15
3.1.2	Reuso de traces	16
3.2	DTM em hardware	17
3.2.1	A unidade <i>Memo_Table_G</i>	17
3.2.2	A unidade <i>Memo_Table_T</i>	17
	REFERÊNCIAS	18

1 Introdução

A Lei de Moore possui algumas variações quanto ao seu enunciado, porém todas afirmam que a capacidade computacional dos processadores cresceria exponencialmente devido aos avanços na tecnologia. Por 50 anos essa previsão se manteve consistente com os produtos lançados no mercado. Porém, limitações físicas na criação de circuitos integrados ameaçam o continuidade dessa evolução (MACK, 2011).

Mas com o crescente aumento da demanda por computação é necessário que os projetistas encontrem maneiras de aperfeiçoar ainda mais o funcionamento das unidades de processamento. Uma solução que vem sendo utilizada é acoplar vários processadores para funcionar em paralelo, porém isso aumenta a complexidade de projetos tanto a nível de hardware como de software, além de amplificar o consumo energético do sistema.

O grande desafio da arquitetura de computadores é buscar soluções eficientes, conciliando fatores como desempenho do sistema, consumo de energia, custo de produção e tamanho e complexidade do produto final. Em muitas situações, esses fatores concorrem entre si, levando o projetista a ter de tomar decisões sobre qual abordagem será escolhida para solucionar determinado problema.

O que ocorre então é a criação de sistemas especialistas para determinadas funções, enquanto outros projetos mais gerais lidam com uma gama mais diversa de aplicações. Em ambos os casos, projetistas consideram qual problema buscam resolver para criar a solução mais adequada dentro das restrições.

Como exemplo podemos comparar as diferentes abordagens assumidas ao projetar um *system-on-chip* para aplicação em um sistema embarcado e na criação de uma unidade de processamento gráfico. Enquanto sistemas embarcados prezam por tamanho reduzido e baixo consumo de energia, unidades gráficas têm como prioridade a velocidade para cálculos de ponto flutuante, sendo otimizadas para executar instruções simples a diversos dados de entrada simultaneamente (TANENBAUM; ZUCCHI, 2009).

Assim, é importante conhecer e desenvolver técnicas que possam tornar os projetos mais eficientes. Desenvolver para que o custo-benefício do produto seja melhorado independentemente de avanços na tecnologia de produção, mas sim por um design melhor elaborado. Conhecer para que seja possível ponderar como e quais técnicas aplicar para que o objetivo final possa ser atingido de maneira ótima, com um máximo de desempenho e mínimo de recursos despendidos.

1.1 Justificativa

Como demonstrado por Costa (2001), muitos programas acabam por ter instruções redundantes ao longo de seu fluxo de execução. Assim, tempo computacional é perdido para se obter resultados já calculados.

Uma das técnicas propostas para reduzir esse desperdício de poder de processamento é a DTM. A DTM armazena o resultado de conjuntos de instruções executados anteriormente e, caso detecte uma execução redundante do mesmo conjunto, é capaz de armazenar os resultados e desviar o fluxo de controle para a instrução a ser executada após esse conjunto, substituindo a execução linear de cada instrução pelo resultado final, como se o bloco inteiro fosse uma instrução somente. A técnica será abordada com mais detalhes na seção ??.

Em simulações realizadas por Costa (2001), essa técnica foi capaz de aumentar o desempenho de programas do *SpecInt95 Benchmark Suite* de 1% até 21%, variando de acordo com o programa e os parâmetros utilizados na construção das unidades responsáveis por implementar o mecanismo DTM.

É possível então notar que há aplicações para as quais a implementação de uma unidade de DTM poderia melhorar significativamente o desempenho. Sendo assim, é interessante conhecer as os impactos desta para que seja possível melhor avaliar em que situações a utilização da DTM é proveitosa, considerando os *trade-offs* causados por sua presença.

1.2 Problema

O problema que motiva este trabalho é saber se a DTM é uma técnica viável para aplicações práticas. Caso seja, quais os *trade-offs* que o projetista deve considerar ao aplicar a DTM no seu projeto. Esses *trade-offs* serão baseados na análise das principais características do circuito resultante.

A arquitetura de um circuito e a tecnologia utilizada para a sua geração estão intimamente ligados às características do circuito resultante. Considerando isso, algumas métricas utilizadas nesses circuitos resultantes servem para comparar apenas um dos fatores, seja uma mesma arquitetura em diversas tecnologias ou diversas arquiteturas em uma mesma tecnologia.

Segundo Chu (2006), as principais métricas que podem ser utilizadas nessas medições são área de chip, velocidade, consumo de potência e custo de produção. Esses quesitos são correlacionados, fazendo que alterações mudem os valores de mais de um ponto, senão todos. Saber como esses fatores se comportam ao inserir uma unidade de DTM em um processador foi o fator que estimulou este trabalho de pesquisa.

1.3 Objetivos

O objetivo deste trabalho é avaliar como as métricas citadas na seção 1.2 são alteradas com a implementação do mecanismo de DTM em um processador.

Mais especificamente, os objetivos podem ser descritos nos seguintes tópicos:

1. Implementar a memorização dinâmica de traços em uma arquitetura de processadores;
2. Produzir um circuito físico do processador e comparar os resultados da arquitetura padrão e da arquitetura com DTM nas seguintes métricas:

3. Executar programas de *benchmark* sobre as duas arquiteturas e comparar os resultados de performance de ambas.

1.4 Estrutura da tese

Esta tese está organizada em ?? capítulos. Esses capítulos foram ordenados em uma sequência lógica que facilitasse a compreensão do leitor, já que cronologicamente houve certo paralelismo durante a produção de algumas etapas.

- No capítulo 2 é demonstrado o processo metodológico adotado no desenvolvimento deste trabalho. Nele é descrito o processo de seleção da literatura base, a definição das ferramentas e parâmetros para a implementação da DTM e como foi planejado a análise e comparação dos resultados obtidos.
- Sequencialmente, no capítulo 3 é apresentada a fundamentação que serve como base teórica para o trabalho, incluindo uma conceituação mais apurada sobre a técnica de memorização dinâmica de traces, além de discorrer sobre a arquitetura de processadores escolhida como referência para a implementação e as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento.

2 Procedimentos metodológicos

Esta pesquisa é descritiva em se tratando dos objetivos, já que a observação das características do objeto de pesquisa é o foco principal. É aplicada do ponto de vista de sua natureza, considerando que busca contrastar os resultados obtidos em modelos teóricos e simulações com resultados medidos em uma implementação real. É classificada como qualitativa quanto à abordagem ao problema, pois os resultados apresentados são medições de grandezas do objeto de estudo.

Os procedimentos metodológicos adotados podem ser descritas na seguinte sequência:

1. realizar um levantamento sobre arquiteturas de computadores disponíveis em código aberto, considerando sua compatibilidade com os equipamentos disponíveis no laboratório e características da arquitetura e implementação, selecionando a que mais se adequasse a um dos padrões propostos;
2. reunir e estudar trabalhos publicados relacionados ao problema principal abordado, que em suma são os trabalhos onde a DTM é primeiramente apresentada e alguns outros trabalhos relacionados analisando algumas facetas diferentes da mesma;
3. adaptar a técnica DTM para esse conjunto de instruções de máquina, implementar a unidade de memorização dinâmica de traces em linguagem de descrição de hardware, testá-la de forma isolada e integrá-la ao processador da maneira menos invasiva, isto é alterando ao mínimo a unidade de processamento;
4. realizar testes em um processador sem DTM, que age como unidade de controle, e no processador com DTM, comparando os resultados de ambos obtidos através de simulação e execução física em placas de FPGA;

Essas etapas serão expostas em mais detalhes nas seções subsequentes deste capítulo.

2.1 Escolha da arquitetura

O primeiro passo do desenvolvimento deste trabalho foi selecionar uma arquitetura de processadores que atendesse os requisitos necessários, listados abaixo:

- Disponível em código aberto na forma de alguma linguagem de descrição de hardware, preferencialmente em Verilog ou VHDL;
- Sintetizável e gravável no dispositivo FPGA disponibilizado pela instituição, o Altera Cyclone II EP2C35F672C6;

- ISA do tipo RISC ou Java;

O motivo para que a escolha da arquitetura se desse antes da revisão de literatura se dá pelo fato desta ser influenciada pelo tipo da arquitetura utilizado. Enquanto grande parte dos trabalhos utilizados seriam os mesmos, a bibliografia básica descrevendo a DTM está sujeita ao tipo da arquitetura.

Caso fosse selecionada uma arquitetura baseada em Java como o JOP (SCHOEBERL, 2005), em que o funcionamento do processador é baseado em uma máquina de pilha, seria utilizado como referência básica Silva (2006), já que este trabalho lida de maneira mais detalhada com a técnica DTM aplicada a uma máquina Java.

Porém, por possuir melhor compatibilidade com o FPGA utilizado, decidiu-se utilizar a arquitetura LEON3, atualmente mantido pela Aeroflex Gaisler, que possui como ISA o SPARC v8 (GAISLER, 2010). Por ser uma arquitetura de modelo RISC tal qual a arquitetura MIPS, utilizada por Costa (2001), este foi tido como a peça de bibliografia central para este trabalho.

2.2 Revisão da literatura

Como dito anteriormente na seção 2.1, a peça central da literatura utilizada neste trabalho é Costa (2001) devido a sua abordagem minuciosa ao descrever todas as características que compõe a técnica de memorização dinâmica de traces. Sendo o trabalho mais completo tratando de DTM e contendo uma explicação detalhada em como implementar essa técnica em um processador RISC, é notável a semelhança com este trabalho, o que o torna uma referência de suma importância.

Cabe notar que, enquanto há outros trabalhos que trazem diferentes abordagens sobre DTM, como reuso especulativo através da predição de valores de entrada, neste trabalho o escopo foi limitado a uma abordagem mais simples, analisando o impacto dos conceitos básicos de DTM em um processador. Outras abordagens adicionando uma maior capacidade e complexidade à unidade serão tratadas na seção ??, onde serão apresentadas algumas possíveis adições para futuros trabalhos que compartilhem essa temática.

Porém, devido à natureza prática deste trabalho, a revisão de literatura não se ateve ao estudo teórico da técnica. Uma seção considerável da bibliografia utilizada concerne às tecnologias componentes do trabalho, desde manuais confeccionados pela Altera tratando aspectos físicos do chip de FPGA utilizado à documentos da Aeroflex Gaisler referentes à comunicação com o processador para *debug* de software. Essas referências utilizadas na implementação serão melhor demonstradas nos capítulos 3 e ??, onde ocorrerá um maior detalhamento das questões técnicas envolvidas no projeto.

2.3 Adaptação e implementação

Em Costa (2001) a técnica DTM é explorada aplicada a um processador cujo conjunto de instruções é o MIPS I. Neste trabalho a aplicação se dá em um processador que implementa

o SPARC v8. Apesar de possuírem muitas semelhanças há também diferenças entre eles, como o fato do SPARC implementar janelas de registradores para uma troca de contexto de execução mais rápida.

Diferenças como a citada se mostram como um empecilho para a aplicação direta de DTM em uma arquitetura diferente seguindo a implementação de (COSTA, 2001). Portanto neste trabalho decidiu-se por estudar o funcionamento da técnica de forma ampla e genérica e projetar uma unidade específica para a arquitetura utilizada, sem fugir dos conceitos básicos que definem o DTM.

A implementação se dá alterando o código-fonte do processador LEON3 na linguagem de descrição de hardware VHDL. Por utilizar *generics*, ou seja uma implementação parametrizada, o LEON3 pode ter suas características adaptadas de acordo com a definição do usuário antes do processo de compilação ser iniciado.

Para este trabalho, o processador foi configurado de uma maneira que se assemelha a uma unidade de processamento de propósito geral, considerando as restrições impostas pelo fato deste ser aplicado em sistemas embarcados, onde características como tamanho de memória e quantidade de periféricos se comunicando diferem de uma unidade central de processamento utilizada em outras aplicações, como estações de trabalho e servidores. Mais detalhes serão discutidos na seção ??.

2.4 Testes e análise

Após completada a implementação do processador com DTM, será iniciada a etapa de testes e análise dos resultados.

Como descrito em 1.3, os testes realizados tem a função de determinar a área de chip, potência dissipada, latência de ciclo de execução e ganho de performance na execução de programas de *benchmark*.

Para que os resultados tenham valor significativo, o mesmo processador porém sem DTM desempenha o papel de controle, servindo de referência para os valores lidos e permitindo uma visão mais completa dos impactos do mecanismo nas características gerais da unidade de processamento.

A área do chip pode ser estimada pela quantidade de células ou *slices* necessários para a gravação do circuito em FPGA. Essa métrica impacta diretamente no tamanho do circuito resultante, custo por unidade produzida usando tecnologias ASIC e qual o número mínimo de células que um dispositivo lógico programável deve possuir para suportá-lo.

Além disso, a área do chip impacta indiretamente a potência dissipada e a latência do circuito. Indiretamente pois, apesar de não haver relação de causalidade direta, comumente existe uma correlação entre circuitos com uma área de chip maior e maior quantidade de elementos lógicos, o que pode acarretar em uma perda de potência maior (CHU, 2006).

A potência dissipada no circuito, ou seja, a energia consumida por este, é outro aspecto importante a ser considerado ao determinar a aplicabilidade da técnica e que pode ser

medido diretamente com auxílio de equipamentos para medições elétricas. Além de possuir uma relação direta com o calor produzido no circuito, explicada pelo efeito Joule, a fonte utilizada para alimentação do circuito deve possuir a capacidade de suprir a potência necessária. Isso é um fator determinante em aplicações de sistemas embarcados, nos quais muitas vezes busca-se o sistema com o menor consumo possível devido a estar embutido em outros sistemas, normalmente em um ambiente não idealmente preparado e estar ativado por longos períodos de tempo (TANENBAUM; ZUCCHI, 2009).

Também é possível perceber uma correlação entre área de chip e latência, apesar de mais fraca. O ponto que envolve ambos é o chamado caminho crítico, isto é, o maior caminho de dados possível dentro do circuito. Este caminho é o fator determinante para a determinação da latência do circuito e está diretamente associado com a quantidade de elementos pelos quais o sinal deve passar no circuito. Como cada elemento contido no circuito possui um *delay* ou atraso próprio, a quantidade de elementos do caminho crítico é diretamente proporcional ao atraso total do caminho, sendo este o fator que determina a latência do circuito. Portanto, a relação entre área de chip e latência do circuito depende do design deste, já que um projeto que explore características de paralelismo é capaz de possuir uma área maior sem necessariamente estender o caminho crítico (PATTERSON; HENNESSY, 2013).

A latência por sua vez define qual o tempo de ciclo ou *clock* mínimo para o circuito sem que haja perda de dados, portanto determinando o limite máximo para a frequência de trabalho do processador. Apesar de haverem outros fatores envolvidos no desempenho final do circuito, o tempo de ciclo é um fator fundamental. Com a implementação de DTM, observando como foi alterado o caminho crítico determina-se como foi alterado o tempo mínimo de *clock*, o que é possível através de análise do circuito resultante e medindo qual a frequência de *clock* máxima aplicável para o circuito (HENNESSY; PATTERSON, 2011).

Com a execução de programas de *benchmark* é possível determinar ganhos em tempo de execução de diferentes tarefas, cada programa executando um tipo de aplicação e quantificando o desempenho do sistema. Assim, juntamente com a informação sobre alteração na frequência máxima suportada, será possível ter uma visão mais completa sobre os impactos que a implantação de DTM em uma unidade de processamento possui no desempenho final do sistema.

3 Fundamentação teórica

Neste capítulo busca-se contextualizar o leitor dos fundamentos teóricos nos quais este trabalho se baseia, mais especificamente abordando de forma mais detalhada o funcionamento da técnica DTM. Além disso, as tecnologias utilizadas na realização desta pesquisa serão apresentadas de forma teórica, permitindo ao leitor assimilar seu funcionamento e assim melhor compreender sua aplicação prática descrita no capítulo ??.

Para melhor compreensão, este capítulo é dividido em três seções. Na primeira seção ocorre a demonstração de como se dá o processo de memorização dinâmica de traces. Na segunda seção é apresentado o processador LEON3 juntamente com outras tecnologias auxiliares. Por fim, na terceira seção é explicado como funciona o FPGA, tecnologia para gravação de circuitos utilizada neste trabalho.

3.1 Memorização dinâmica de traces

A memorização dinâmica de traces é uma técnica que busca evitar a perda de tempo computacional reduzindo o número de execuções de instruções já executadas. Diferente de algumas técnicas de programação que exploram o reuso em software, a DTM trabalha a nível de hardware e identifica candidatos ao reuso de forma dinâmica. Essa identificação dinâmica se caracteriza por reutilizar instruções em qualquer ponto do programa, identificando a redundância desta instrução de acordo com os valores dos seus parâmetros de entrada, comparando-os aos de uma execução anterior (COSTA, 2001).

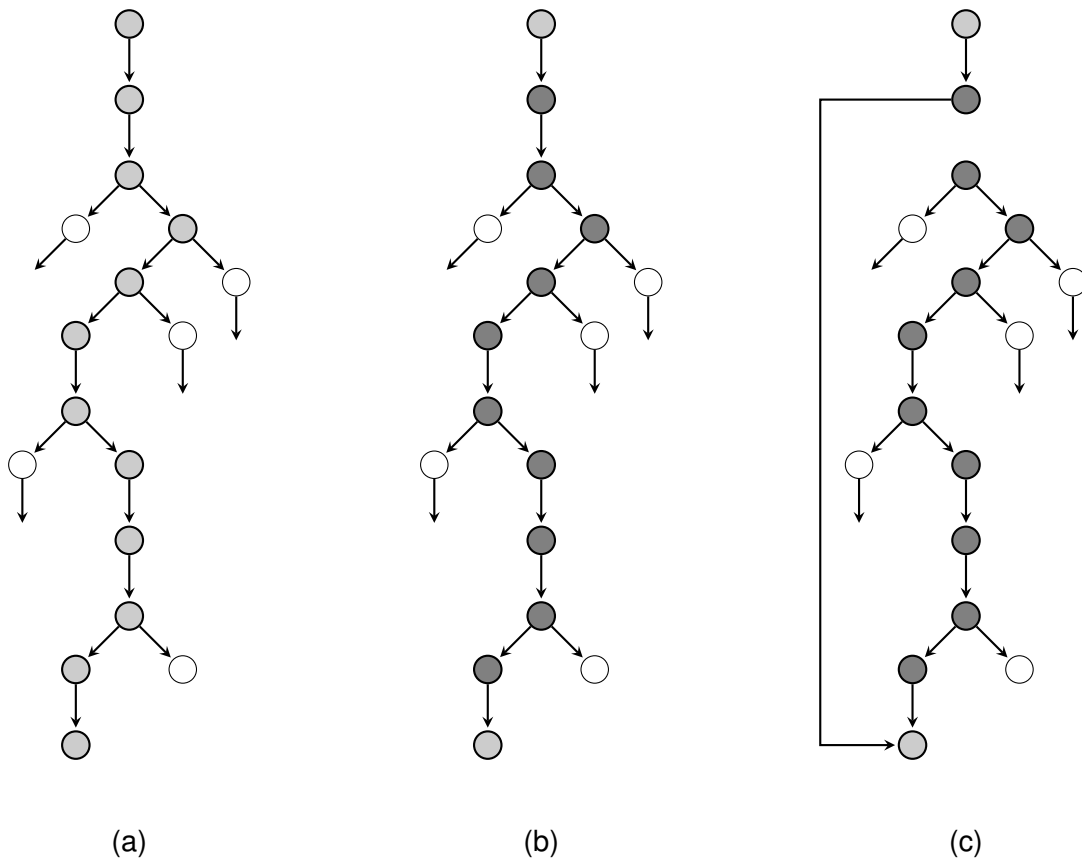
Na figura 3.1 vemos um exemplo do funcionamento de DTM em um fluxo de controle. Na figura, cada nó representa um instrução e as ligações entre os nós representam os possíveis caminhos de execução de um código.

Em (a) é possível observar uma sequência de intruções que foram executadas pelo programa, com os nós em cinza claro simbolizando as instruções executadas enquanto os em branco os caminhos não tomados.

Em (b) temos em cinza escuro os nós que representam instruções redundantes executadas. Após a identificação dessas instruções, ocorre a construção do trace e a memorização deste.

Em (c) é representado como o fluxo de controle se comporta quando ocorre o reuso do trace. Como pode ser notado, as instruções identificadas como redundantes não são executadas. Ocorre então a escrita dos resultados gerados na execução memorizada e o desvio para a próxima instrução a ser executada que não pertence ao trace, considerando qualquer desvio que tenha sido tomado entre as instruções reusadas.

Figura 1 – Exemplo do processo de DTM em um fluxo de controle: (a) Instruções executadas; (b) Instruções redundantes identificadas, memorização; (c) Fluxo de controle quando ocorre reuso do trace.



Fonte: elaborada pelo autor

3.1.1 Identificação e memorização de traces

A primeira etapa do processo de DTM é a identificação de traces. Traces são conjuntos sequenciais de instruções válidas redundantes e que não possuem efeitos colaterais. Instruções são consideradas redundantes quando, dado um determinado conjunto de entradas, a instrução produzirá sempre o mesmo resultado. Exemplos de instruções redundantes e sem efeitos colaterais incluem instruções lógicas e aritméticas e de desvio condicional e incondicional. Instruções que manipulam a memória primária e que executam sub-rotinas do sistema não são redundantes ou possuem efeitos colaterais, portanto não serão constituintes de um trace.

Operações envolvendo ponto-flutuante possuem a mesma caracterização quanto à redundância e causalidade de efeitos colaterais que as instruções citadas acima. Por exemplo, instruções aritméticas com ponto-flutuante são redundantes enquanto a manipulação de memória envolvendo-os não. Porém, como Gabbay (1996) observa, instruções de ponto flutuante costumam ter baixa localidade espacial, o que no caso da construção de uma unidade de DTM as torna indesejáveis, por adicionarem complexidade desnecessária tendo em vista o

baixo retorno causado por sua inclusão. Isso não impede que a técnica de memorização seja empregada em operações de ponto-flutuante para aumentar seu desempenho, como demonstrado por Citron, Feitelson e Rudolph (1998).

Após a identificação do trace, se dá o processo de memorização. A memorização consiste em armazenar as informações necessárias para permitir a identificação de uma oportunidade de reuso de um trace, além de garantir que o circuito seja capaz de gerar corretamente as saídas necessárias e realizar um desvio para a próxima instrução a ser executada.

3.1.2 Reuso de traces

O reuso de um trace ocorre quando este é redundante e possui uma instância memorizada equivalente ao que deve ser executado. Essas instâncias são equivalentes quando possuem a mesma sequência de instruções e o mesmo contexto de entrada.

O contexto de entrada é definido como o conjunto de valores utilizados no trace cuja origem é externa ao trace. De forma análoga, o contexto de saída são os valores gerados internamente ao trace e que estão disponíveis para uso externo ao término deste.

Como exemplo, tomemos um trace para o pseudocódigo da demonstrado na figura 3.1.2. Em um trace gerado após a execução desse código, os valores contidos em a , b e c são utilizados internamente mas não possuem seus valores definidos inicialmente no próprio trace, compondo então o contexto de entrada.

Figura 2 – Exemplo de pseudocódigo.

```

 $c \leftarrow c + a$ 
 $x \leftarrow c + b$ 
se  $x \leq 5$  então
     $y \leftarrow x * 2$ 
senão
     $x \leftarrow x + 1$ 
fim se

```

Fonte: elaborada pelo autor

Suponhamos os valores de entrada como $a = 1$, $b = 2$ e $c = 3$. Com esses valores as instruções armazenadas no trace resultante se assemelhariam com o trace representado na figura 3.1.2¹.

Figura 3 – Exemplo de trace para o pseudocódigo da figura 3.1.2.

```

 $c \leftarrow c + a$ 
 $x \leftarrow c + b$ 
 $x \leftarrow x + 1$ 

```

Fonte: elaborada pelo autor

¹ Estariam inclusas no trace também as instruções de comparação e desvio responsáveis pelo desvio condicional, mas por terem formato e efeitos relativos à arquitetura foram omitidas para maior clareza no exemplo.

Figura 4 – Representação da tabela *Memo_Table_G*.

tamanho em bits	32	32	32	32	1	1	1
	pc	sv1	sv2	res/targ	jmp	brc	btaken
	⋮						
	pc	sv1	sv2	res/targ	jmp	brc	btaken

Fonte: elaborada pelo autor

Com os valores do contexto de entrada contidos no parágrafo anterior, o contexto de saída deste trace é $c = 4$ e $x = 7$. Assim, sempre que os valores do contexto de entrada se igualassem a esses ao entrar no trace, não há necessidade de execução das instruções, ocorrendo então a escrita do contexto de saída diretamente. Como essas instruções não possuem efeito colateral, esse processo é transparente para o programa sendo executado.

É possível então observar a importância da memorização correta do trace. Ainda analisando o pseudocódigo da figura 3.1.2, caso o contexto de entrada seja $a = 1$, $b = 2$ e $c = 1$, o contexto de saída é $c = 2$, $x = 4$ e $y = 8$. O trace gerado para essa execução difere do trace descrito anteriormente, tanto nas instruções contidas como nos resultados gerados, de forma que o reuso do trace impróprio pode levar a aplicação executando a produzir resultados incorretos.

3.2 DTM em hardware

Na seção 3.1 é explanado o funcionamento da técnica DTM de forma abstrata, sem detalhar como implementar em hardware um mecanismo capaz de executar tal tarefa. Esta seção apresenta uma possível implementação, descrita por Costa (2001).

A implementação de Costa (2001) tem como alvo o processador MIPS I, um processador com ISA do tipo RISC tal qual a ISA SPARC, se assemelhando em muitas características ao processador Leon3 utilizado neste trabalho. Assim, a implementação apresentada nesta seção é adaptada para se adequar à ISA e desenho do Leon3.

Para armazenamento das informações relevantes ao reuso de um trace será utilizada uma unidade de memória denominada *Memo_Table_T*. Essa unidade de memória será organizada como uma tabela, na qual cada linha corresponde a um trace armazenado. Também é utilizada uma tabela para o armazenamento de informações sobre instruções individuais, denominada *Memo_Table_G*. Esta será utilizada para o reuso de instruções isoladas, enquanto aquela para o reuso de blocos de instruções sequenciais.

3.2.1 A unidade *Memo_Table_G*

3.2.2 A unidade *Memo_Table_T*

Referências

CHU, P. P. *RTL hardware design using VHDL: coding for efficiency, portability, and scalability*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2006. Citado nas páginas 8 e 12.

CITRON, D.; FEITELSON, D.; RUDOLPH, L. Accelerating multi-media processing by implementing memoing in multiplication and division units. In: ACM. *ACM SIGPLAN Notices*. [S.l.], 1998. v. 33, n. 11, p. 252–261. Citado na página 16.

COSTA, A. T. da. *Explorando dinamicamente o reuso de traces em nível de arquitetura de processador*. 2001. Tese (Doutorado) — COPPE/UFRJ, Rio de Janeiro, 2001. Citado nas páginas 7, 8, 11, 12, 14 e 17.

GABBAY, F. Speculative execution based on value prediction. Technical Report EE-TR 1080, Technion - Israel Institute of Technology, 1996. Citado na página 15.

GAISLER, A. Leon3 processor. *Nanoscale Integration and Modeling (NIMO) Group*, 2010. Citado na página 11.

HENNESSY, J. L.; PATTERSON, D. A. *Computer architecture: a quantitative approach*. [S.l.]: Elsevier, 2011. Citado na página 13.

MACK, C. A. Fifty years of moore's law. *IEEE Transactions on semiconductor manufacturing*, IEEE, v. 24, n. 2, p. 202–207, 2011. Citado na página 7.

PATTERSON, D. A.; HENNESSY, J. L. *Computer organization and design: the hardware/software interface*. [S.l.]: Newnes, 2013. Citado na página 13.

SCHOEBERL, M. *JOP: A Java optimized processor for embedded real-time systems*. 2005. Tese (Doutorado) — Vienna University of Technology, 2005. Citado na página 11.

SILVA, B. R. *Memorização e reuso dinâmico de traços em uma arquitetura de processador Java*. 2006. Dissertação (Mestrado) — COPPE/UFRJ, Rio de Janeiro, 2006. Citado na página 11.

TANENBAUM, A. S.; ZUCCHI, W. L. *Organização estruturada de computadores*. [S.l.]: Pearson Prentice Hall, 2009. Citado nas páginas 7 e 13.