

Introdução à Arquitetura de Computadores

Bloco 4

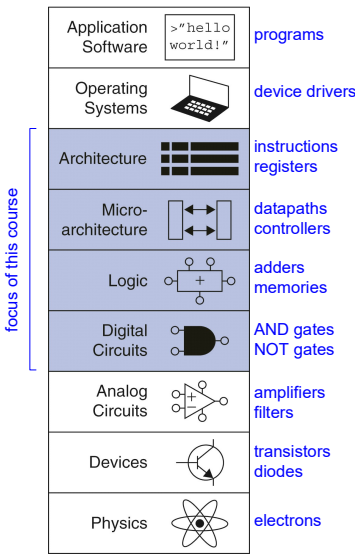
O Modelo de Von Neumann

Componentes básicos de um sistema Computacional

Pedro M. Lavrador

Departamento de Electrónica, Telecomunicações e Informática
Universidade de Aveiro
plavrador@ua.pt

Onde Estamos?



23/03/2023

PML – IAC - 2023

2

Índice

- Conceitos fundamentais em Arquitectura de Computadores
 - Os elementos básicos de um computador
 - Modelo de Von Neumann
 - A noção de instrução e o ciclo básico de execução
- Arquitectura de Computadores
 - *Arquitetura do Conjunto de Instruções*
- Introdução à Arquitectura MIPS

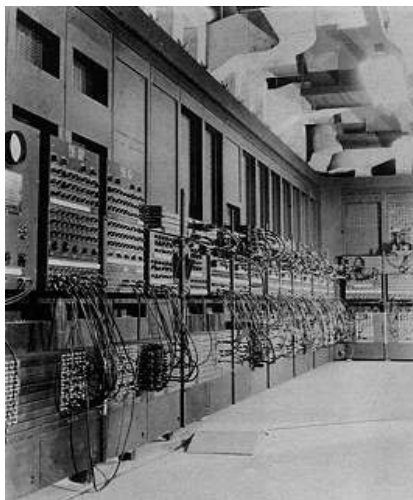
23/03/2023

PML – IAC - 2023

3

ENIAC: Primeiro Computador Eletrónico

- Electronic Numerical Integrator and Computer (1946)



23/03/2023

PML – IAC - 2023

4

ENIAC: Primeiro Computador Eletrónico

- Era utilizado para realizar cálculos balísticos. Podia fazer até 5000 operações por segundo.
- O problema maior era reconfigurá-lo para fazer uma operação diferente. Podia demorar dias a reprogramar.
- John Von Neumann propôs a armazenagem dos dados e do programa na mesma memória.
 - Deste modo os programas poderiam ser guardados e reaproveitados.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

5

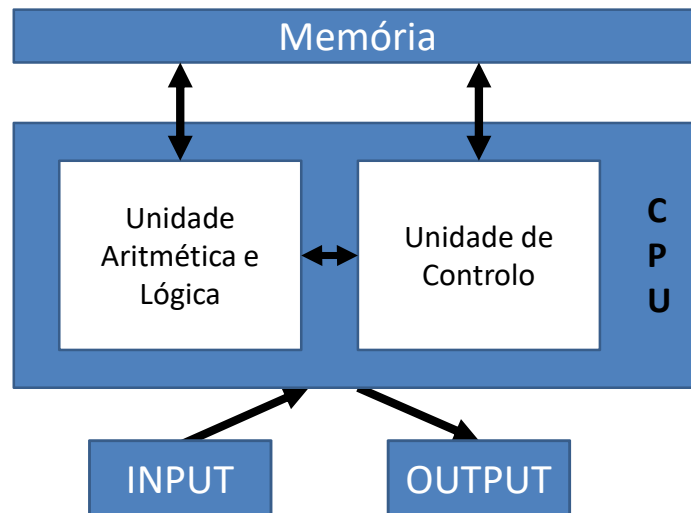
Mas... quais os blocos básicos que constituem uma arquitetura computacional genérica?

23/03/2023

PML – IAC - 2023

6

Modelo de Von Neumann



23/03/2023

PML – IAC - 2023

7

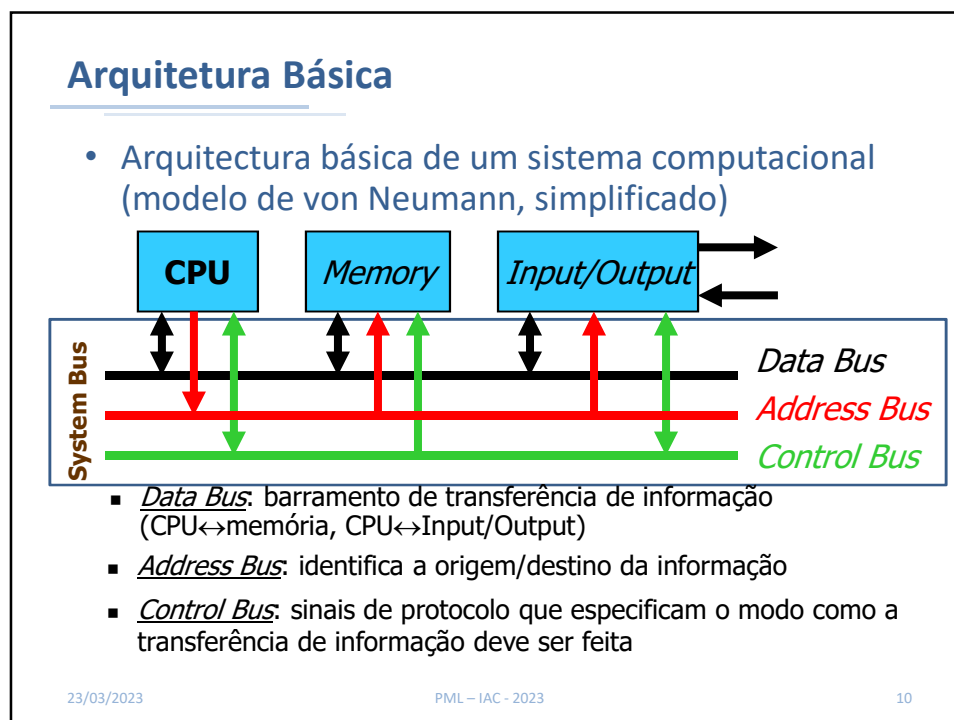
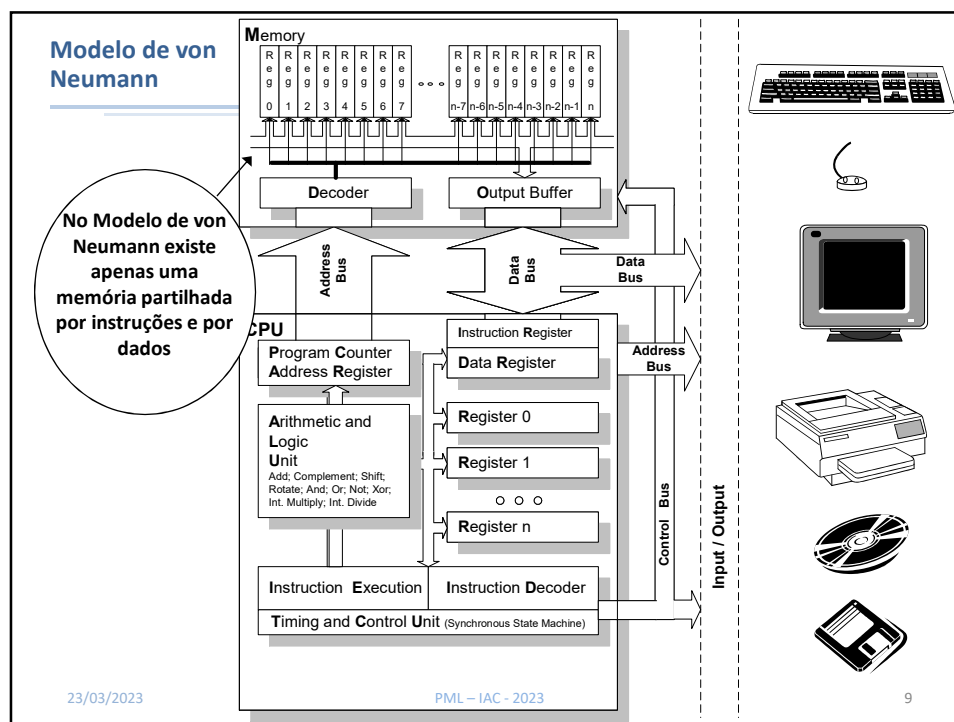
Modelo Básico de um Sistema Computacional

- **As unidades fundamentais que constituem um computador são:**
 - Unidades de entrada – permitem a recepção de informação vinda do exterior (dados, programas) e que é armazenada em memória
 - Unidades de saída – permitem o envio de resultados para o exterior
 - Memória – armazenamento de:
 - Programas
 - Dados para processamento
 - Resultados
 - CPU – processamento da informação através da execução do programa armazenado em memória

23/03/2023

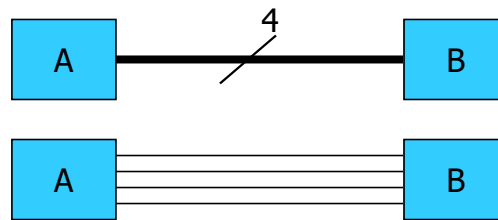
PML – IAC - 2023

8



Barramento

- Barramento (*bus*)= colecção de fios agrupados segundo uma dada função; cada fio transporta informação relativa a 1 bit. Ex. – barramento de 4 bits:



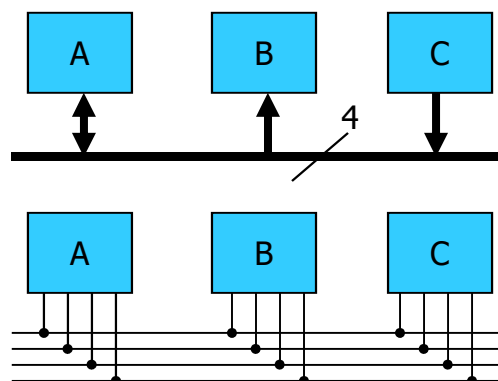
23/03/2023

PML – IAC - 2023

11

Barramento Partilhado

- Barramento partilhado (*shared bus*)= barramento que interliga diferentes blocos funcionais



23/03/2023

PML – IAC - 2023

12

Unidade de Processamento (CPU)

- A unidade central de processamento é organizada em várias unidades:
 - Unidade de Controlo
 - Responsável pela sequenciação da execução de cada instrução
 - Unidade Aritmética e Lógica
 - Executa as operações (somas, subtrações, operações lógicas...)
 - Registos
 - Armazenamento temporário de dados
 - Operandos e resultados de operações
 - Valores de Controlo (p.e. endereços especiais)
- Comprimento da Palavra (p.e. processador de 32 bits)
 - Número de bits processados pela ALU; número de bits dos registos.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

13

Unidade Central de Processamento

- O CPU consiste, fundamentalmente, em duas secções:
 - **Secção de dados** (*datapath*): elementos operativos:
 - Registos internos
 - Unidade Aritmética e Lógica (ALU)
 - **Unidade de controlo**: responsável pela coordenação dos elementos do *datapath*, durante a execução de um programa
 - **Máquina de estados síncrona** (estado seguinte é função do estado atual e das entradas)
 - As entradas correspondem a informação retirada de cada uma das instruções lidas da memória

23/03/2023

PML – IAC - 2023

14

Unidade de Controlo

- Controla a execução do programa:
 - Determina a operação a ser realizada no presente
 - Determina a próxima operação a ser realizada
- A unidade de controlo lê uma instrução da memória (*Instruction Fetch*) e Interpreta a instrução (*Instruction Decode*) gerando os sinais de controlo que indicam à unidade de processamento o que fazer.
 - A tarefa a realizar pode ser completada num ciclo de relógio ou precisar de vários ciclos.
- *Instruction Register*:
 - Contem a Instrução que está a ser executada
- *Program Counter*
 - Contem o endereço da próxima instrução

23/03/2023

PML – IAC - 2023

15

A noção de “Instrução”

- Independentemente do tipo de CPU e da sua estrutura interna, qualquer instrução deve permitir responder às seguintes questões:
 - Qual a operação a realizar ?
 - Qual a localização dos operandos (se existirem) ?
 - reg. Internos / memória
 - Onde colocar o resultado ?
 - reg. Internos / memória
 - Qual a próxima instrução ?
 - em condições normais é a instrução seguinte na sequência e, portanto, não é, normalmente, explicitamente mencionada
 - em instruções que alteram a sequência de execução a instrução deverá fornecer o endereço da próxima instrução a ser executada

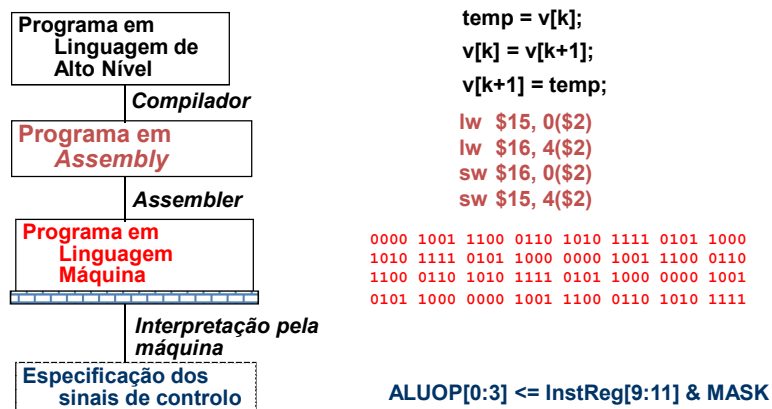
23/03/2023

PML – IAC - 2023

16

Como Representar as Instruções?

- Níveis de representação de instruções



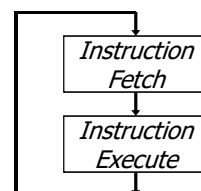
23/03/2023

PML – IAC - 2023

17

Ciclo básico de execução de uma instrução

- 1º O processador acede à memória e lê a próxima instrução a ser executada.
- 2º O processador executa a Instrução
 - Acce aos operandos
 - Realiza a operação sobre eles
 - Guarda o resultado
- Chama-se a este processo o ciclo de leitura e execução.



23/03/2023

PML – IAC - 2023

18

Índice

- Conceitos fundamentais em Arquitectura de Computadores
 - Os elementos básicos de um computador
 - Modelo de Von Neumann
 - O ciclo básico de execução de uma instrução
- **Arquitetura de Computadores**
 - *Arquitetura do Conjunto de Instruções*
- Introdução à Arquitectura MIPS

23/03/2023

PML – IAC - 2023

19

Arquitetura de Computadores

- **Arquitetura de Computadores =**
 Arquitectura do Conjunto de Instruções (ISA)
 +
 Organização da Máquina
- **Conjunto (Set) de Instruções:**
 - a coleção de todas as operações que o processador pode executar
- **Que estrutura de processador se define para executar o Conjunto de Instruções?**
- **Microarquitetura:**
 - A organização do processador, incluindo as principais unidades funcionais e respetivas ligações e controlo.
 - A uma arquitetura podem corresponder várias microarquitecturas diferentes.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

20

Arquitetura do Conjunto de Instruções

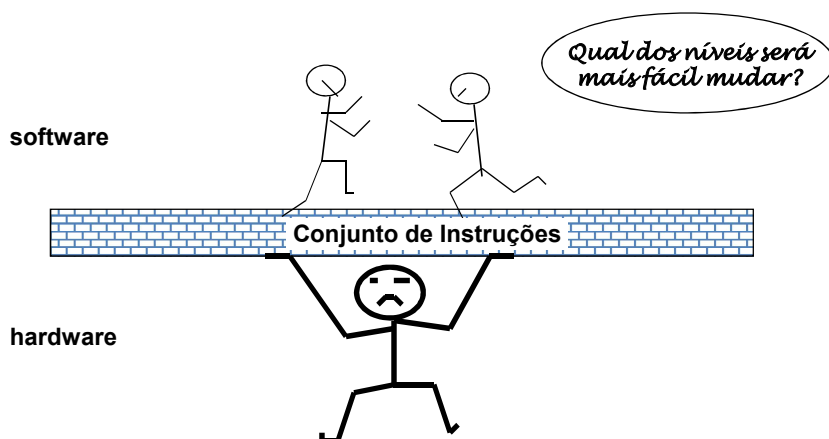
- Também designada por "modelo de programação":
 - Uma abstração que representa a interface entre o *hardware* e o nível mais básico de *software*
- Descreve tudo o que o programador necessita de saber para programar corretamente, em linguagem máquina, um determinado processador
- Descreve a funcionalidade, independentemente do hardware que a implementa.
 - A organização do fluxo de dados e da unidade de controlo são do nível dos Sistemas Digitais, enquanto a sua implementação é do nível da MicroElectrónica.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

21

Conjunto de Instruções: um Interface Crítico



23/03/2023

PML – IAC - 2023

22

Uma Arquitetura Múltiplas Implementações

- Pode falar-se de "arquitetura" e "implementação de uma arquitetura"
 - (Ex. Processadores AMD compatíveis com Intel x86)
- A manutenção da arquitetura mantém a compatibilidade com o *software* mais antigo enquanto permite melhorias de performance.
 - Por exemplo, a arquitetura atual x86 anda tem como base a original de 1978

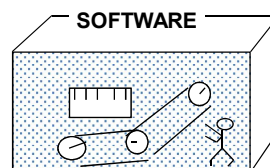
23/03/2023

PML – IAC - 2023

23

Arquitetura do Conjunto de Instruções

- Aspetos a definir numa arquitetura:
 - Quais as instruções suportadas
 - Como organizar a memória (e os acessos)
 - Quantos registos
 - Registos específicos ou gerais
 - Tipos de dados e estruturas suportadas
 - Modos de endereçamento e de acesso a dados e instruções
 - Qual o formato das instruções
 - Condições de Exceção



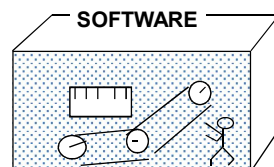
23/03/2023

PML – IAC - 2023

24

Arquitetura do Conjunto de Instruções

- Fatores a ter em conta no desenho de uma arquitetura:
 - As aplicações a que se destina
 - A linguagem de programação
 - O sistema operativo
 - As possibilidades tecnológicas
 - A compatibilidade histórica
- Objetivos de uma arquitetura:
 - Implementação eficiente e simples em hardware
 - Fácil de entender e programar
 - Compiladores eficientes



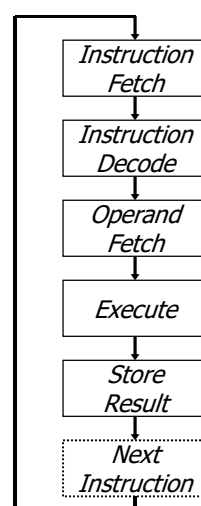
23/03/2023

PML – IAC - 2023

25

Ciclo básico de execução de uma instrução

Fetch-execute cycle



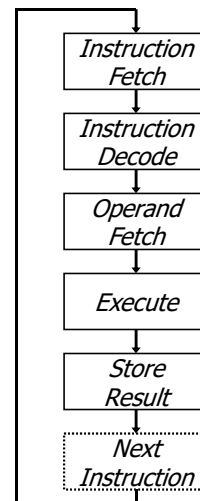
23/03/2023

PML – IAC - 2023

26

Arquitetura de Computadores

- Arquitetura do conjunto de instruções define:
 - Formato e codificação das instruções
 - como são decodificadas?
 - Localização de operandos e resultados
 - onde?
 - quantos operandos explícitos?
 - como localizar?
 - quais podem residir na memória externa?
 - Tipo e dimensão dos dados
 - Operações
 - quais devem ser suportadas?
 - Instruções auxiliares
 - jumps, conditions, branches
 - fetch-decode-execute (implícito)!



23/03/2023

PML – IAC - 2023

27

Variáveis da Arquitetura de Computadores

- Formato das instruções
 - Tamanho variável
 - Código mais pequeno
 - maior flexibilidade
 - *Instruction fetch* em vários passos
 - Tamanho fixo
 - *Instruction fetch* e *decode* mais simples
 - Mais simples de implementar em *pipeline*

23/03/2023

PML – IAC - 2023

28

Variáveis da Arquitetura de Computadores

- Número de registos: muitos ou poucos?
 - Vantagens de um número pequeno de registos
 - Menos hardware
 - Acesso mais rápido
 - Menos bits para identificação do registo
 - Mudança de contexto mais rápida
 - Vantagens de um número elevado de registos
 - Menos acessos à memória
 - Variáveis em registos
 - Certos registos podem ter restrições de utilização

23/03/2023

PML – IAC - 2023

29

Variáveis da Arquitetura de Computadores

- Localização dos operandos
 - Acumulador
 - Resultado das operações é armazenado num registo especial designado de acumulador
 - Baseados em *Stack*
 - Operandos e resultado armazenados numa *stack* de registos
 - *Register-Memory*
 - Operandos residem em registos ou em memória
 - *Load-store architecture*
 - Operandos residem em registos de uso geral.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

30

Exemplos de ISAs (*Instruction Set Architecture*)

- Intel x86
 - Computadores Pessoais
 - Servidores
- MIPS
 - Equipamentos de rede (CISCO)
 - Sistemas Embebidos
- IBM
 - Mainframes
- ARM
 - Sistemas Embebidos

23/03/2023

PML – IAC - 2023

31

Organização da máquina

- Características operativas e de performance das principais unidades funcionais
 - (ALU, Registos, *Shifters*, Unidades Lógicas, ...)
- De que modo esses componentes são interligados
- Fluxo de informação entre componentes
- Lógica e meios através dos quais esse fluxo é controlado
- Coreografia das Unidades Funcionais para implementar a *Instruction Set Architecture*.



23/03/2023

PML – IAC - 2023

32

Resumindo...

- Arquitetura é a visão que o programador tem do computador
 - Define-se (basicamente) pelo conjunto de instruções e localização dos operandos
- Microarquitetura é o modo de implementar no hardware a arquitetura.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

33

Resumindo...

- O conjunto de instruções
 - É o conjunto de todas as instruções que um processador pode implementar
- Diferentes processadores têm diferentes conjuntos de instruções
 - Mas muitos aspetos são comuns (pelo menos ao nível dos conceitos).

23/03/2023

PML – IAC - 2023

34

Índice

- Conceitos fundamentais em Arquitectura de Computadores
 - Os elementos básicos de um computador
 - Modelo de Von Neumann
 - O ciclo básico de execução de uma instrução
- Arquitectura de Computadores
 - *Arquitetura do Conjunto de Instruções*
- Introdução à Arquitectura MIPS

23/03/2023

PML – IAC - 2023

35

Arquitetura MIPS

- Foi desenvolvida nos anos 80, em Stanford, por John Hennessy.
- É usada atualmente pela Cisco, Nintendo e em muitos sistemas de computação dedicada (controladores, etc.)
 - Em 2004 já tinham sido vendidos mais de 300 milhões de processadores MIPS.
- É uma arquitetura RISC (Reduced Instruction Set Computer)

23/03/2023

PML – IAC - 2023

36

Linguagem *Assembly*

- Instruções: são comandos em linguagem de computador
 - Linguagem *assembly* é formato das instruções para humano ler.
`add $t0, $t1, $t2`
 - Linguagem máquina é o formato das instruções para computador ler.
`0x012a4020`
- Depois de aprender uma arquitetura é fácil aprender outras por comparação.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

37

CrITÉrios de Seleção de um Conjunto de Instruções (ISA)

- A escolha de uma arquitetura para o conjunto de instruções deve garantir:
 - A simplicidade da máquina que o implementa;
 - A clareza da sua aplicação aos problemas que realmente importam;
 - Uma solução tão rápida quanto possível dos problemas.
- 1º Princípio: A regularidade favorece a Simplicidade
- 2º Princípio: *Smaller is Faster*

23/03/2023

PML – IAC - 2023

38

As instruções da arquitetura MIPS

- Adição: $a = b + c$;
- A instrução *assembly* correspondente é:
add a, b, c
- **add** é a mnemónica que indica a operação a realizar
- **b** e **c** são os operandos fonte
- **a** é o operando destino (quem guarda o resultado)

23/03/2023

PML – IAC - 2023

39

As instruções da arquitetura MIPS

- Subtração: $a = b - c$;
- A instrução *assembly* correspondente é similar à adição, apenas muda a mnemónica:
sub a, b, c
- **sub** é a mnemónica (indica a operação)
- **b** e **c** são os operandos fonte
- **a** é o operando destino

23/03/2023

PML – IAC - 2023

40

1º Princípio de Design

- Todas as instruções aritméticas seguem este padrão.
 - Dois operandos fonte e um destino
- **A simplicidade favorece a regularidade.**
 - O formato das instruções é sempre consistente
 - São mais simples de codificar e de processar em hardware

23/03/2023

PML – IAC - 2023

41

Múltiplas Instruções

- E como se resolve:

$$a = b + c - d;$$
- Operações mais complexas são codificadas em múltiplas instruções do MIPS.
- MIPS:
 - add t, b, c**
 - sub a, t, d**

23/03/2023

PML – IAC - 2023

42

2º Princípio de Design

- Tornar rápido o caso comum
 - O MIPS apenas tem instruções simples e frequentes
 - O hardware que implementa essas instruções simples é simples, pequeno e rápido
 - As operações mais complexas (menos comuns) são executadas usando múltiplas instruções simples
 - Exemplo: somar 2 operandos em memória.


```
Lw t1, op1
Lw t2, op2
Add dst, t1,t2
```
 - O MIPS é um processador **RISC**
 - Outras arquiteturas, como a família x86, segue uma filosofia CISC (Complex Instruction Set Computer)

23/03/2023

PML – IAC - 2023

43

Operandos

- Os operandos podem estar localizados:
 - Nos registros internos
 - Na memória (apenas nas instruções de acesso à memória)
 - lw e sw
 - Na própria instrução (constantes)

23/03/2023

PML – IAC - 2023

44

Operandos: Registos

- O MIPS tem 32 registos de 32 bits.
 - Numerados de 0 a 31;
 - Com palavras de 32 bits
- O acesso a informação contida nos registos é mais rápido do que o acesso à memória.
 - Porque “Smaller is Faster”
 - É mais rápido aceder a 1 de 32 registos do que a 1 posição de entre milhões na memória.
- A arquitetura MIPS é de 32 bits porque opera com dados de 32 bits.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

45

Os registos do MIPS

- Registos:
 - São indicados com o símbolo \$
 - Por exemplo \$0, “o registo zero” ou “dólar zero”
- Alguns registos são usados com funções específicas:
 - \$0 guarda a constante zero
 - Os registos \$s0-\$s7 guardam variáveis (chamam-se *saved registers*)
 - Os registos \$t0-\$t9, guardam valores temporários.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

46

Os Registos do MIPS

Name	Register Number	Usage
\$0	0	the constant value 0
\$at	1	assembler temporary
\$v0-\$v1	2-3	Function return values
\$a0-\$a3	4-7	Function arguments
\$t0-\$t7	8-15	temporaries
\$s0-\$s7	16-23	saved variables
\$t8-\$t9	24-25	more temporaries
\$k0-\$k1	26-27	OS temporaries
\$gp	28	global pointer
\$sp	29	stack pointer
\$fp	30	frame pointer
\$ra	31	Function return address

23/03/2023

PML – IAC - 2023

47

A instrução add de novo

- Adição: $a = b + c$;
- \$t0 -> a
- \$t1 -> b
- \$t2 -> c

add \$t0, \$t1, \$t2

23/03/2023

PML – IAC - 2023

48

Operandos: Memória

- Um problema real não pode ser resolvido apenas com 32 registos de memória.
 - Para armazenar mais dados usa-se a memória externa.
 - A memória é grande, mas lenta...
- Então...
 - Procura-se que as variáveis usadas mais frequentemente sejam guardadas em registos.
- Para efetuar operações aritméticas com operandos em memória
 - 1º carregam-se os dados em registos
 - 2º faz-se a operação
 - 3º Guarda-se o resultado

23/03/2023

PML – IAC - 2023

49

Operandos em Memória

- A memória é usada para armazenar dados
 - Podem ser arrays, estruturas, etc.
- A memória no MIPS é byte addressable.
 - É possível endereçar cada byte individualmente.
- Cada **palavra** (4 bytes) em memória tem que ser armazenada num endereço múltiplo de 4
 - Alinhamento das palavras em memória
- Problema:
 - Qual o ordem dos bytes? Isto é, o byte mais significativo coloca-se no endereço de memória mais alto ou mais baixo?

23/03/2023

PML – IAC - 2023

50

Endereçamento de Palavras na Memória

- Alguns processadores usam representação Big-Endian, isto é, o fim do número está no endereço mais alto.
 - Ou seja o byte menos significativo do número está no endereço de memória mais alto.
- Outros usam representação Little-Endian, isto é, o fim do número está no endereço de memória mais baixo:
 - Ou seja o byte menos significativo do número está no endereço de memória mais baixo.
- Exemplo para o valor 0x23456789, guardado no endereço 0:



23/03/2023

PML – IAC - 2023

51

Instruções para acesso à memória

- Acesso à memória para leitura: **load**
- Mnemónica: load word (lw)
- Formato:
 - lw \$t0, 8(\$t1)
- Determinação do endereço:
 - Soma-se ao endereço base (o valor contido em \$t1) o valor 8
 - Endereço = \$t1+8
- Resultado:
 - O registo \$t0 fica com a palavra armazenada na memória no endereço \$t1+8.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

52

Instruções para acesso à memória

- Exemplo ler a palavra do endereço 4 para o registo \$t2.

– lw \$t2, 4(\$0)

- \$t2 fica com o valor 0xF2F1AC07

Address	Data	
⋮	⋮	⋮
0000000C	4 0 F 3 0 7 8 8	Word 3
00000008	0 1 E E 2 8 4 2	Word 2
00000004	F 2 F 1 A C 0 7	Word 1
00000000	A B C D E F 7 8	Word 0

23/03/2023

PML – IAC - 2023

53

Instruções para acesso à memória

- Acesso à memória para escrita: **store**
- Mnemónica: store word (sw)
- Formato:
 - sw \$t0, 4(\$0)
- Determinação do endereço:
 - Tal como no lw
- Resultado:
 - O valor contido no registo \$t0 é escrito na memória na posição 4.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

54

Instruções para acesso à memória

- Já vimos que o MIPS é *byte addressable*.
- Então deve ser possível fazer **load** e/ou **store** de apenas um byte.
- Isso é feito com as instruções **lb** e **sb**

23/03/2023

PML – IAC - 2023

55

Big Endian, Little Endian?

- Numa máquina Big Endian, qual o resultado (em \$t1) das seguintes instruções:
 - Suponha que \$t0 contem 0x12345678.
 - sw \$t0, 0(\$s0)
 - lb \$t1, 1(\$s0)
- \$t0 vai ser armazenado nos endereços a partir de \$s0
 - \$s0+0: 0x12 0b 0001 0010
 - \$s0+1: 0x34
 - \$s0+2: 0x56
 - \$s0+3: 0x78
- Então \$t1 assume o valor 0x34.

23/03/2023

PML – IAC - 2023

56

Operandos: Constantes/Imediatos

- As instruções lw/sw usam constantes.
- São valores que estão **imediatamente** disponíveis na instrução
 - Codificados como um número representado em complemento para 2 com 16 bits.
- As instruções aritméticas e lógicas também podem usar imediatos.
- Por exemplo:
 - `a = a+4;` `-> addi $t0, $t0, 4`

23/03/2023

PML – IAC - 2023

57

Linguagem Máquina

- A representação binária das instruções.
 - Os computadores só entendem 0's e 1's.
- As instruções (no MIPS) são codificadas em palavras de 32 bits:
 - A simplicidade favorece a regularidade:
 - Palavras de 32 bits para dados e instruções.
- Existem 3 tipos de instruções possíveis:
 - Tipo R: para operandos em registros
 - Tipo I: para um operando imediato
 - Tipo J: para saltos

23/03/2023

PML – IAC - 2023

58