ESTRUCTURA DE LOS COMPUTADORES



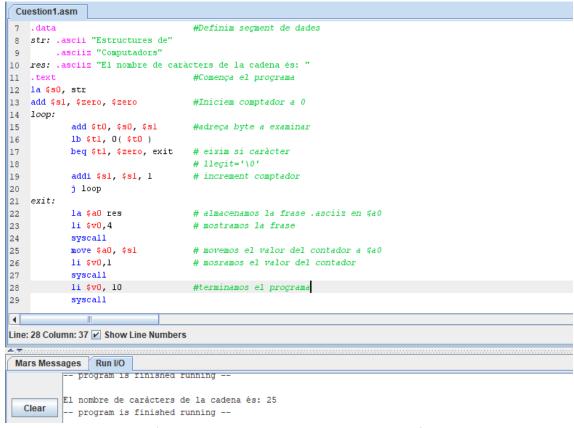
MEMORIA DE PRÁCTICAS 7-8-9

Luis Girona Pérez 08/04/2020

PRÁCTICA 7

Cuestión 1

 Modifica el código de la actividad 1 para que muestre por pantalla el mensaje "El número de caracteres de la cadena es: "y a continuación el resultado.



Lo que hemos hecho aquí ha sido añadir un .asciiz llamado res con la frase que queremos mostrar. En la función exit he añadido un par de líneas que son las siguientes:

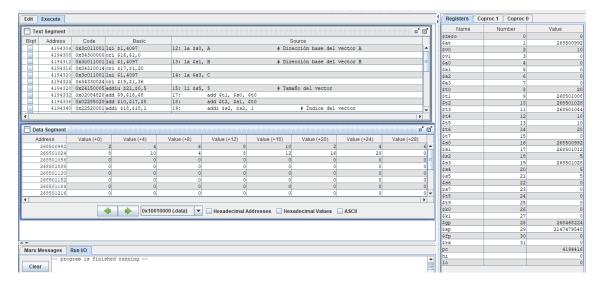
- o la \$ao, res : para almacenar en el registro la frase a mostrar
- o li \$v0, 4 : mostramos la frase
- o move \$a0,\$s1: movemos el valor del contador de caracteres a \$a0
- o li \$v0, 1 : mostramos el valor del contador después de la frase

➤ Completa el programa de la actividad 2 para que se rellene el vector C con la suma de los elementos del vector A y del B (C[i]=A[i]+B[i] ②i).

```
Cuestion4.asm Cuestion5.asm
13 la $sl, B
                                        # Dirección base del vector B
14 la $s3, C
    li $s5, 5
                                        # Tamaño del vector
16 loop:
              add $t1, $s0, $t0
             add $t2, $s1, $t0
             addi $s2, $s2, 1
lw $t3, 0($t1)
                                                 # Índice del vector
             sw $t3, 0($t2)
             sll $t0, $s2, 2
                                                 # Índice del vector x4
22
             bne $s2, $s5, loop
24
25 li $t0,0
26 li $t3,0
              add $t1, $s0, $t0
28
             add $t2, $s1, $t0
add $t3, $s3, $t0
30
             addi $s4, $s4, 1
lw $t4, 0($t1)
                                                 # guardamos el valor del vector A
32
             lw $t5, 0($t2)
                                                 # guardamos el valor del vector B
             add $t6, $t4, $t5
                                                 # sumamos los vectores
34
             sw $t6, 4($t3)
                                                 # almacenamos el contenido de la suma en la posicion dada
            sll $t0 , $s4, 2
bne $s4, $s5, suma
36
4
Line: 37 Column: 20 🗹 Show Line Numbers
```

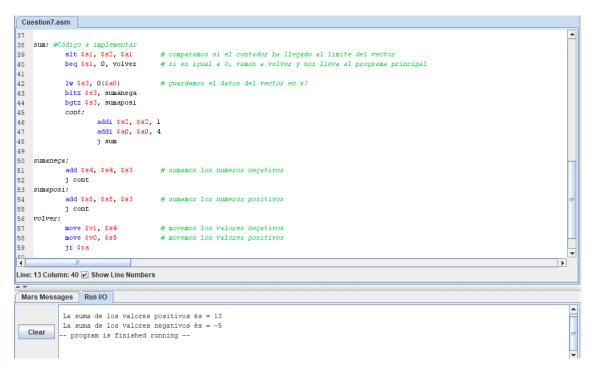
Primero he almacenado la dirección del vector C en \$s3. Una vez finaliza el bucle loop he puesto a 0 los registros \$t0 y \$t3.

He creado el bucle suma en el cual con Load Word extraigo los datos de los vectores y los sumos, almacenando el resultado en el registro \$t6. Una vez hecho la suma utilizo store Word para almacenarla en el vector C.



➤ Analiza el programa de la cuestión 7 i escribe el código de la función sum que calcula la suma de los valores positivos y negativos del vector, dirección del cual se pasa como parámetro en \$a0 y la longitud en \$a1. La función devuelve en \$v0 la suma de los valores positivos y en \$v1 la suma de los negativos. Recuerda que en la función tienes que utilizar los registros \$t j .

```
Cuestion7.asm
 7 vector: .word -4, 5, 8, -1
 8 msg1: .asciiz "\n La suma de los valores positivos és = "
9 msg2: .asciiz "\n La suma de los valores negativos és = "
11 Principal:
     11 $82, 0 # contador del bucle
11 $84, 0 # contador de suma negativos
13
14
              li $85, 0 # contador de suma positivos
              li $v0, 4 # Función para imprimir string
la $a0, msgl # Leer la dirección de msgl
             li $v0, 4
16
17
              syscall
19
20
              la $aO, vector # dirección del vector como parámetro
              li sal, 4 # Longitud del vector como parámetro
jal sum # Llamada a la función sum
21
22
23
             jal sum
              move $a0, $v0 # Resultado 1 de la función
24
25
26
              li $v0, 1
                                  # Imprimir suma positivos
              syscall
              li $v0, 4
              la $aO, msg2
              syscall
               li śwo
```



Al principio del programa principal inicializamos los contadores de bucle y de las sumas.

En sum usamos la instrucción slt para comprobar si el contador del bucle ha llegado al límite, que es el tamaño del vector. Con beq comprobamos si es igual a 0, en caso de que lo fuera iríamos a la etiqueta volver, el cual nos devolvería al programa principal.

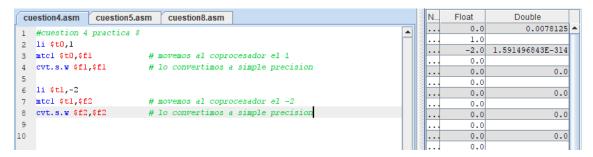
Con lw nos movemos por el vector y cargamos el valor en \$s3, el cual según sea mayor o menos que 0 nos moveríamos a la función sumaposi o sumanega, dentro de ellas haríamos la suma y nos devolvería a la etiqueta cont, que esta dentro de suma para continuar con los cálculos.

Dentro de cont aumentamos en 1 el contador del bucle y sumamos 4 a la posición del vector, para pasar al siguiente valor, por último volveríamos a sum, para realizar de nuevo todas estas operaciones. Una vez terminada las operaciones y llegado al límite del bucle saltaríamos a volver, en el cual moveríamos las sumas de los negativos y positivos a \$v0 y \$v1, para ser mostrados en el programa principal.

PRÁCTICA 8

Cuestión 4.

➤ Escribe el código que haba que el contenido de \$f1 sea el valor 1 en coma flotante y el de \$f2 el valor -2 en coma flotante utilizando las instrucciones de conversión de tipo.



Con li en t0 metemos el valor 1, con mtc1 movemos el valor de t0 al coprocesador, almacenándolo en el registro f1. Por ultimo con cvt.s.w convertimos el valor que tenemos en f1 de Word a simple precisión.

Haríamos este mismo proceso con el -2.

➤ Completa el código de la actividad 6 para que muestre en consola un mensaje de error por desbordamiento. Comprueba que funciona correctamente.

```
cuestion5.asm
 cuestion4.asm
                                 cuestion8.asm
 1 #cuestion 5 practica 8
    .data
 3 mmask: .word 0x007FFFFF
 4 emask: .word 0x7F800000
 5 exp1: .word 255
 6 error: .asciiz "Error, desbordamiento detectado"
    .text
 8 addi $s0, $0, 1
                      # $s0 = 2^30
 9 sll $s0, $s0, 30
10 mtcl $s0, $f0
11 cvt.s.w $f0, $f0
                           # $f0 = 2^30
12 mul.s $f0, $f0, $f0
                           # $f0 = 2^60
                           # $f0 = 2^120
13 mul.s $f0, $f0, $f0
14 mul.s $f0, $f0, $f0 # $f0 = 2^240 -> overflow
15 #Valor a comprobar en $f0
16 mfcl $s0,$f0
17 lw $t4,mmask
                           # cargar mascara de la mantisas
                        # cargar mascara de la ma
# extraer mantisa de $s0
18 and $t0,$s0,$t4
19 lw $t4,emask
                            # cargar mascara del exponente
20 and $t2,$s0,$t4 # extraer exponente de $s0
21 srl $t2,$t2,23 # desplazar exponente
22 lw $t3.expl #cargamos valor exponente
22 lw $t3,expl
                           #cargamos valor exponente todo a unos
23 beq $t2,$t3,exp_a_1 #exponente todo a unos?
```

Lo que hacemos aquí es añadir la etiqueta exp_a_1 el cual llama el beq que tenemos en la última línea de la imagen de arriba. En ella se detecta si hay error de desbordamiento y en la etiqueta a la que llama cargamos el texto que queremos mostrar y lo imprimimos por pantalla.

```
exp_a_1:
    la $a0,error # cargamos el .asciiz e imprimimos
    li $v0,4
    syscall
    j fin
fin:
    li $v0,10
    syscall
```

A partir de la siguiente declaración de un vector de 10 elementos:

```
.data
array: .word 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
long: .word 10
suma :.word 0
```

➤ Haz el código que suma los elementos del vector y calcula el valor medio en coma flotante. Muestra el resultado por la consola.

```
cuestion4.asm cuestion5.asm cuestion8.asm
      la $a0, array
9
      la $al, long
      lw $a2, 0($a1)
10
      jal sum
11
12
13
      sum:
         beq $t0, $a2, acabar
14
         beq $t0, $a2, avg
15
16
17
          lw $t1, 0($a0)
                                     # cargamos el valor del array en t1
         add $t2, $t2, $t1
                                     # sumamos los valores, y los almacenamos en t2
18
         add $t0, $t0, 1
                                     # aumentamos el contador en 1
19
20
          add $a0, $a0, 4
                                     # aumentamos a0 en 4 para movernos por el vector
         sw $t2, suma
21
         jal sum
22
23
        avo:
24
                                           # el valor de t2 se encuentra en f0
           mtcl $t2, $f0
            cvt.s.w $f0,$f0
25
26
           mtcl $a2, $f1
                                           # el valor de a2 se encuentra en f1
27
           cvt.s.w $f1,$f1
           div.s $f0, $f0, $f1
28
           mov.s $f12,$f0
29
          li $v0, 2
30
31
           syscall
32
33
           li $v0,10 #Fin del programa
34
            syscall
35
        acabar:
36
37
            jal avg #Salta a la funcion media
```

En sum lo primero que hacemos es comprobar si hemos llegado al limite del bucle. Guardamos el valor del vector de esta iteración en t1. Sumamos el valor del vector y lo almacenamos en t2, después aumentamos el contador y también aumentamos a0 en 4, para pasar al siguiente valor del vector.

En avg lo que hacemos es calcular la media de estos numero, movemos t2 al registro f0 del coprocesador y lo convertimos a simple precisión.

PRÁCTICA 9

Cuestión 1.

> ¿Cuál es la razón por la que el registro base de las instrucciones lwc1 y swc1 pertenecen al banco de registros de enteros y no de la FPU?

Porque esas dos instrucciones acceden a la memoria y la memoria se da en números enteros no en coma flotante.

Cuestión 4.

A partir de la siguiente declaración de un vector de 10 elementos:

```
.data
Array: .float 1, 2, 30, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
long: .word 10
Suma: .float 0
```

➤ Haz el código que suma los elementos del vector y calcula el valor medio. Muestra el resultado por la consola.

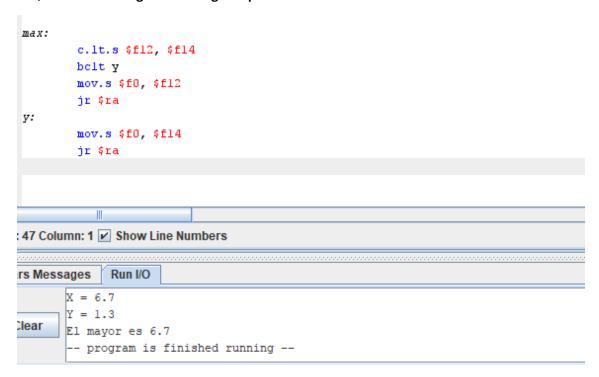
```
7 Array: .float 1, 2, 30, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
8 long: .word 10
9 Suma: .float 0
10 texto: .asciiz "La media es: "
11
12 .text
13 la $a0, Array
14 la $al, long
   la $a3, texto
15
16 lw $t1, 0($a1)
17
18 bucle:
          beq $tl, $a2, final
19
          lwc1 $f1,0($a0)  # guardamos el contenido de la posicion por la que vamos
add.s $f2,$f2,$f1  # vamos sumando los valores del array
add $a0,$a0,$ # nos desplazamos por el vectior
add $a2,$a2,1  # contador para el bucle
20
21
22
23
          jal bucle
25 final:
          26
27
28
          move $a0, $a3
                                 # movemos a3 a a0 para imprimir
29
30
          li $v0,4
31
          syscall
           li $v0,2
32
33
           syscall
           li $v0.10
34
           syscall
35
```

En bucle comprobamos si t1 es igual a a2, sino lo es, en la siguiente línea con lwc1 guardamos el contenido de la posición del vector de esta iteración en f1. Utilizamos add.s para sumar los valores del array e ir almacenándolos en f2. Con add sumamos 4 a a0 para desplazarnos al siguiente valor del vector y también aumentamos en 1 el contador del bucle.

Si t1 y a2 son iguales saltaríamos a final, en él moveríamos al coprocesador el valor almacenado en t1 y lo convertimos a simple precisión.

Con div.s dividimos la suma de los valores del vector entre la longitud del vector y lo almacenamos en f12.

> Implementar la función max que nos devuelve el valor mayor de dos números en coma flotante. Los argumentos se pasan según convenio en \$f12 y \$f14 y el resultado se devuelve en \$f0. Utilizad el siguiente código de partida:



Con c.lt.s, si f12 es menor que f14 pone el flag del coprocesador a true sino lo es, se pondría a false. La siguiente línea bclt y, saltaría a la etiqueta y si el flag del coprocesador esta puesto a true. En caso de saltar a la etiqueta y asignaríamos el valor de f14 a f0 y volveríamos al programa principal.

Mov.s asigna el valor de f12 a f0 y con jr \$ra volveríamos a la línea donde llaman a max.