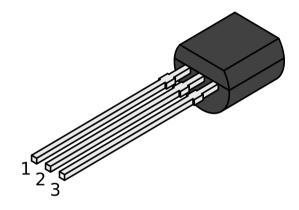
Välkomna tillbaka!

Hur har det gått med er kompilator?

(Hur gick basmatten?)

Processorer

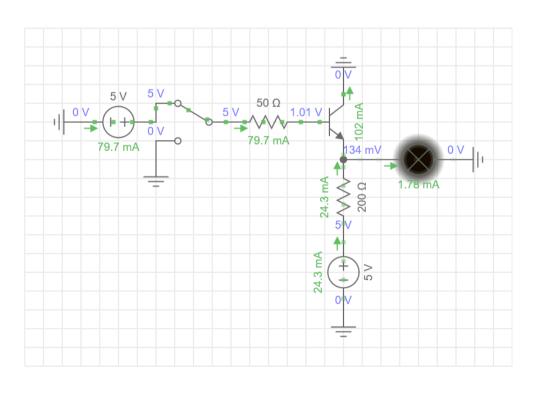


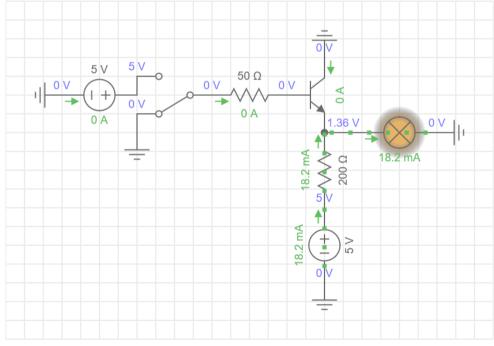
Local Man Invents New Device In Electronics For Bell Lab; Could Revolutionalize Radio

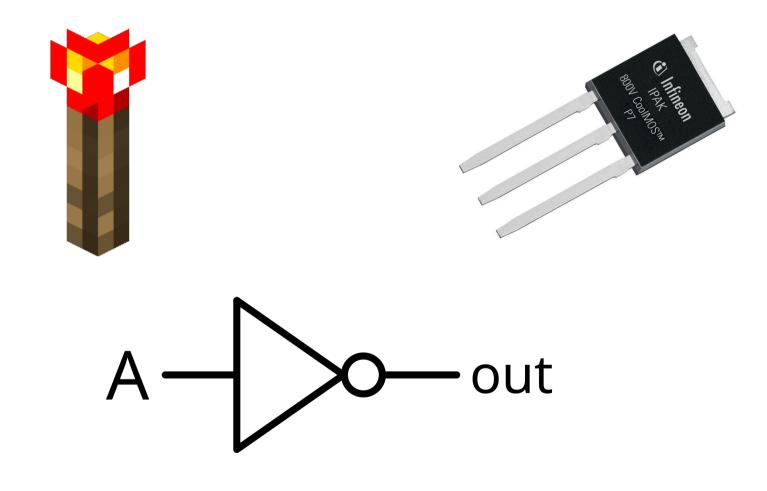
William Shockley et al, Bell Labs 1947



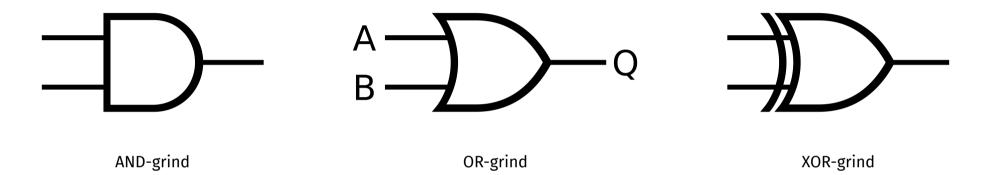
Transistorn kan betraktas som en spänningskontrollerad strömbrytare



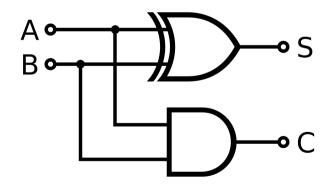




Transistorer sätts ihop för att bygga logiska grindar



Logiska grindar sätts ihop för att göra mer komplicerad logik och aritmetik



Halvadderare (Half adder circuit)

Processorarkitekturer

ISA (Instruction Set Architecture)

- En abstrakt modell av processorer
- Definierar gränssnittet på programmeringsnivå
- Registeruppsättning och -storlek
- Instruktionsuppsättning och -kodning
- Virtuellt minne
- Exempel: x86, ARM, MIPS, RISC-V

- Små och snabba minnesenheter i processorn
- General purpose registers används för godtyckliga beräkningar
- Program counter addressen för nästa instruktion
- Stack pointer addressen för toppen på stacken

- Lågnivåspråk som mappas direkt till maskinkod
- Olika för olika arkitekturer

```
start:
             s0, ra
        \mathsf{mv}
        li
             a0, 0
        la a1, 0
        jal main
             ra, s0
        \mathsf{mv}
             ra
```

- **CISC** (Complex Instruction Set Computer)
- Komplexa instruktioner som utför flera lågnivåoperationer
- T.ex. **x86**

addl \$0x12345678, (%rax)

- Vanligt med variable length encoding
- Mindre storlek på program

```
$ objdump -d add
....
0: 81 00 78 56 34 12 addl $0x12345678,(%rax)
```

- RISC (Reduced Instruction Set Computer)
- Samma operation kräver fler, enklare instruktioner
- Plats för fler register
- T.ex. RISC-V

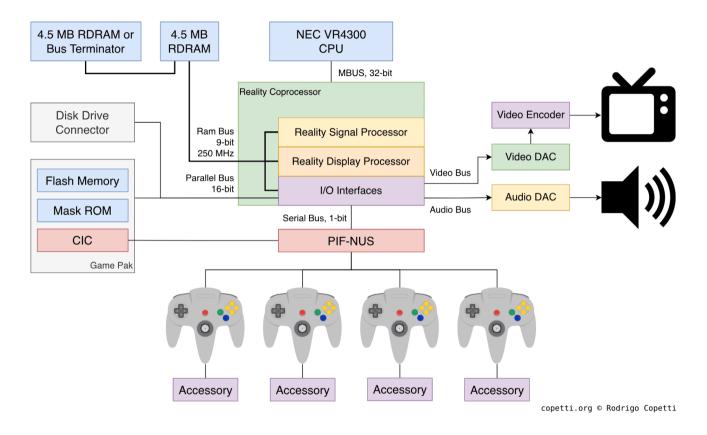
```
addi t1, zero, 0x678
lui t1, 0x12345
lw t0, 0(ra)
add t0, t0, t1
sw t0, 0(ra)
```

- Vanligt med samma storlek på instruktioner
- Förenklar fetch, decode etc.

- En ISA kan definiera olika "privilegienivåer" som processorn kan operera i
- x86: protection ring, ARM: exception level
- Användarprocesser körs i lägsta nivån
- Operativsystemkärna och drivrutiner i en högre nivå
- Tillgång till resurser som minne, filer, nätverk etc. sker vi systemanrop

- Virtuella addresser översätts till fysiska addresser på hårdvarunivå
- Sker via en tabell som operativsystemet sköter
- Ser till att användarprocesser är isolerade
- Operativsystemet kan ge en kontinuerlig minnesrymd till processer
- Minne kan även skrivas till disken (swapping)

Emulering



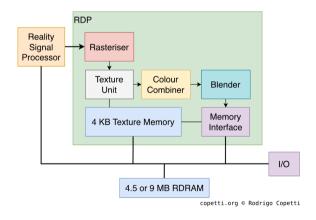
Arkitekturdiagram för Nintendo 64

Spelkonsolen Nintendo 64 har flera olika komponenter som lämpar sig för olika typer av emulering

Hardware Emulation

- Simulerar hårdvarukretsar
- Hög precision
- Ofta komplext och långsamt

Kan vara simulering av en krets som beskrivs av ett Hardware Description Language, exempelvis Verilog eller VHDL.



N64's RDP är en ASIC som kan emuleras väl med Hardware Emulation

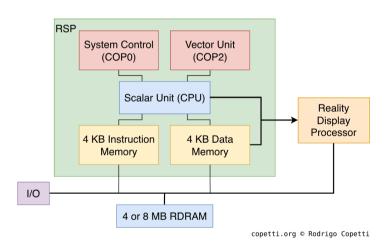
```
module toplevel(clock, reset);
input clock;
input reset;
req flop1;
reg flop2;
always @ (posedge reset or posedge clock)
  if (reset)
    begin
      flop1 <= 0;
      flop2 <= 1:
    end
  else
    begin
      flop1 <= flop2;
      flop2 <= flop1;
    end
endmodule
```

Exempel av ett Verilog-program från wikipedia

Software Emulation

- Interpreter är den enklaste formen av mjukvaruemulering
- En undertyp av software emulation som ibland kallas Low Level Emulation (LLE)
- State som motsvarar processorns ISA
- Läser och Simulerar en instruktion i taget och uppdaterar state
- Balans av precision och prestanda

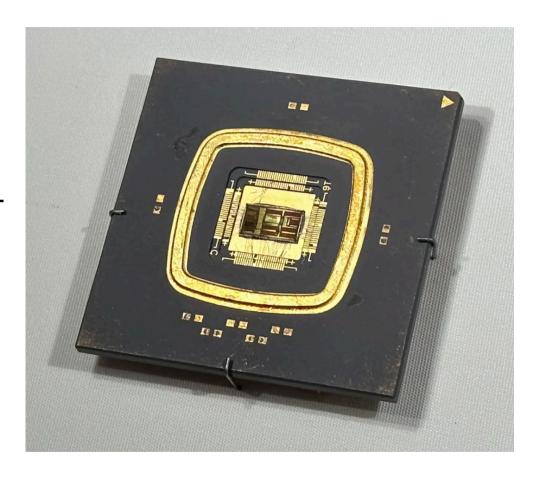
```
state = {
  pc = 0,
  gp = {},
}
while true do
  read_next_instruction()
  decode_instruction()
  execute instruction()
```



N64's RSP är en programmerbar MIPS-koprocessor som kan emuleras med Software Emulation

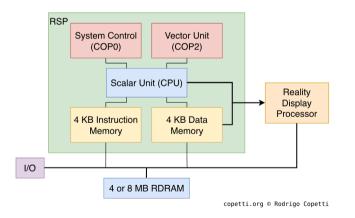
Software Emulation

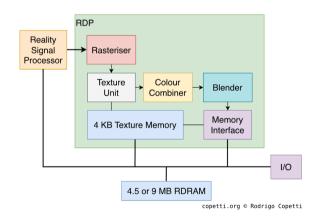
- Recompiler (ibland synonymt med JIT)
- Översätter programmet till maskinkod som kan köras direkt på värdmaskinen
- Bättre prestanda än interpreter
- Kräver dock ofta kompromisser av precision
- Fler utmaningar för komplicerade
 ISA:er
 - Virtuellt minne och adressrymd
 - Kodmodifieringar
 - Exceptions
 - Cache
 - Timing



N64's MIPS r4300i CPU lämpar sig väl för både emulering med interpreter och recompiler. Ofta används en blandning av båda metoder.

- High Level Emulation (HLE)
- Simulerar effekterna av ett program istället för att utföra stegen
- Exempel
 - Systemanrop
 - Gränssnitt till applikations-specifika kretsar
 - Förprogrammerade koprocessorer eller FPGA:er





RSP är ofta programmerad med ett av ett fåtal väl kända program, då fungerar HLE bra.

RDP är en förhållandevis enkel krets som inte är programmerbar, även här fungerar HLE ofta lika bra som Hardware Emulation.

Läxa

- Skriv en emulator för en existerande eller påhittad arkitektur
- Förslag:
 - Chip8
 - Nand2Tetris
 - 8080 (föregångare till x86)
- Grupper på 2-3 personer