Práctica 10

Entrada/ salida 1

Jordi Blasco Lozano

Arquitectura de comuputadores

Grado en Inteligencia Artificial

## Indice:

[Indice: 2](#_Toc165394761)

[1. Actividad 1 3](#_Toc165394762)

## Actividad 1

**A screenshot of a computer

Description automatically generatedEnsambla el programa ejemplo de la actividad 1 pero antes de ejecutarlo pulsa en la opción connect to MIPS del simulador del teclado y pantalla**

**Haz diversas pruebas hasta que comprendas el funcionamiento del programa. Tendrás que teclear un carácter dentro del área de la ventana inferior. Comprobarás el carácter introducido mirando lo registro $v0.**

El carácter del teclado se mostrará en $v0 en formato ascii, es decir m = 109

**Ejecuta de nuevo el programa pero ahora disminuye su velocidad de ejecución,por ejemplo a 15 instrucciones por segundo.**

Ahora podemos ver claramente como itera en el bucle y incrimenta el contador hasta que le escribamos una letra

**Haz pruebas observando el segmento MMIO de la memoria.**

**Observa el contador para comprobar la diferencia de velocidad del programa y el usuario.**

Podemos comprobar que incluso escribiendo la letra rapido el contador se desplaza mucho, esto es debido a lavelocidad del procesador y al no limitarlo $t1 se incrementa muy rápido

Con limitador de instrucciones sin limitador de instrucciones

 