

Nombre:

Grupo:

1

(3 puntos) Un sistema basado en el procesador MIPS R2000 dispone de una **CACHE L1 DUAL** (una L1 de Instrucciones y una L1 de Datos), cuya configuración es de 8 KB cada una, 2 vías y tamaño de bloque 64B. La política de fallo en escritura es de Ubicación (*write allocate*) y la política de acierto en escritura (actualización) es de escritura Posterior (*write back*). El algoritmo de reemplazo es LRU.

a) (0,5 puntos) Indique los campos (nombre y tamaño) en que se descompone la dirección de memoria principal

--	--	--

b) (0,25 puntos) Calcule los siguientes parámetros de la cache L1 de Datos

Número de líneas	
Número de conjuntos	

c) (0,5 puntos) Calcule el tamaño en bits de la **memoria de control de la cache de Datos**. Indique claramente el **número de líneas o entradas** que contiene y el **tamaño en bits de cada entrada**, especificando el nombre de cada uno de los **campos que la integran**:

--

d) El siguiente programa realiza la suma de los elementos V[1] a V[4095] del vector V de números enteros y almacena el resultado en la cabecera del vector (elemento V[0]):  $V[0] = \sum_{i=1}^{4095} V[i]$

```

A:      .data 0x2F000800
        .word 1, 2, 3, ..., 4096      # vector de 4096 enteros (32 bits)

        .text 0x00400000
_start: li $t4, 4095                  # carga contador
        li $t2, 0                      # inicializa suma=0
        lui $t0, 0x2F00                # carga puntero a vector A
        ori $t0, $t0, 0x0800
buc:    lw $t1, 4($t0)                  # lee V[i]
        add $t2, $t2, $t1               # suma=suma+V[i]
        addi $t0, $t0, 4                # incrementa puntero a vector V
        addi $t4, $t4, -1               # decrementa contador
        bnez $t4, buc                  # mientras contado > 0, seguir en el bucle
        lui $t0, 0x2F00                # carga puntero a vector V
        ori $t0, $t0, 0x0800
        sw $t2, 0($t0)                 # V[0]=suma
        .end
    
```

d.1) (1,25 puntos) Calcule los siguientes valores tanto para Instrucciones como para Datos

	CÓDIGO	DATOS
Número de bloques que lo contienen		
Número de bloque de los dos primeros bloques (hex)		
Conjunto al que se mapea el primer bloque (hex)		
Etiqueta del primer bloque		
Número de FALLOS		
Número de ACCESOS (Mostrar el cálculo)		
Número de reemplazos de bloque		
TASA DE ACIERTOS	$H_{L1I} =$	$H_{L1D} =$
TASA DE ACIERTOS PROMEDIO (Mostrar el cálculo)	$H_{L1} =$	

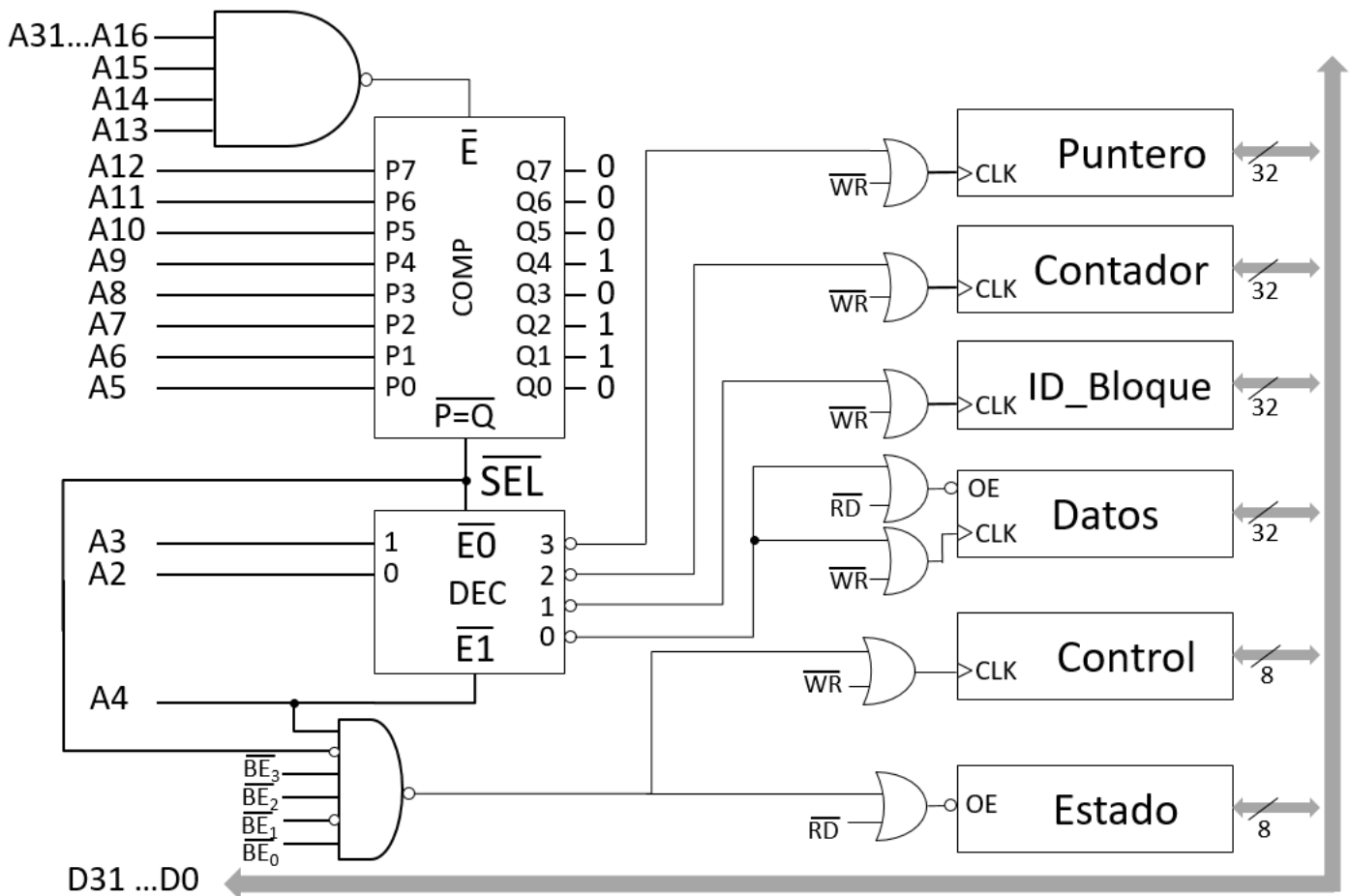
d.2) (0,25 puntos) Asumiendo la existencia de un nivel L2 de cache (Unificada I+D), con tasa de acierto  $H_{L2} = 0,9$ , y suponiendo que los tiempos de acceso de los niveles L1 y L2 son 1 ns y 4 ns, respectivamente, y que el acceso a memoria principal es de 300ns, calcule cuál sería el tiempo medio de acceso a memoria en la ejecución del anterior programa

d.3) (0,25 puntos) Suponga que la L1 de Datos emplea correspondencia directa en lugar de correspondencia asociativa por conjuntos de 2 vías, manteniendo la capacidad. Comente cómo se vería afectada su **tasa de aciertos** y el **tamaño de su memoria de control**. Razone la respuesta

**(2,5 puntos)** La figura muestra la interfaz de un disco magnético. Esta interfaz se conecta a una CPU MIPS R2000. La interfaz soporta transferencia por PIO y por DMA. Los registros Estado y Control, que son de 8 bits, poseen los siguientes bits significativos:

- **PIO/DMA** (bit 7), a 0 indica el modo PIO y a 1 el modo DMA.
- **A** (bit 4), a 1 ordena al interfaz el inicio de una operación de lectura/escritura sobre el disco magnético.
- **CL** (bit 2), a 1 hace R=0.
- **IE** (bit 1), a 1 habilita la interrupción INT3\*. Si IE=1, la interrupción se emitirá cada vez que R sea igual a 1.
- **R/W** (bit 0), indica al interfaz si se trata operación de lectura (R/W=1) o de escritura (R/W=0) sobre el disco magnético.

- **R** (bit 7) se activa a 1 cuando la transferencia del bloque a/desde memoria ha concluido



a) (0,3 puntos) Calcule la dirección base (DB) del interfaz

b) (0,7 puntos) Calcule la dirección (DB+X) de cada uno de los registros del interfaz

Registro	Dirección
ESTADO	



3

(3 puntos) Se quiere desarrollar un sistema de apertura de una cerradura mediante un teclado, de forma que cuando se introduzca la clave correcta de n cifras, seguida de "Llave", se abra la cerradura. Para ello se dispone de los siguientes dispositivos:



**Teclado numérico con dos leds y un altavoz** en la dirección base **0xFFFF0000**, conectado a la interrupción **INT0** del MIPS, y que posee los siguientes registros :

**Registro de órdenes y estado** (Lectura/escritura. Dirección = Base)

- R (bit 0, sólo lectura). Indicador de dispositivo preparado: R = 1 cada vez que se pulsa una tecla. Para la cancelación (hacer R = 0) es necesario realizar un acceso de lectura en el registro de datos.
- E: (bit 1, sólo escritura). Habilitación de la interrupción (mientras E = 1, el valor R = 1 activa la línea de interrupción del dispositivo)
- LED Rojo: (bit 3, sólo escritura). Valor 1 enciende el LED, 0 lo apaga.
- LED Verde: (bit 4, sólo escritura). Valor 1 enciende el LED, 0 lo apaga.
- Sonido: (bits 7..5, sólo escritura). Suena un sonido durante 1 segundo con un tono de 1 al 7, siendo el valor 0 sin sonido.

**Registro de datos** (Sólo lectura. Dirección = Base + 4)

- COD (bits 7...0). Código de la tecla del 0 al 9 ó 15 para "Llave". Leer de este registro provoca que R = 0.

**Cerradura electrónica** en la dirección base **0xFFFF0010** y conectada a la interrupción **INT4** del MIPS:

**Registro de órdenes y estado** (Lectura/escritura. Dirección = Base)

- R (bit 0, sólo lectura). Indicador de cambio de estado: **R = 1 cada vez que la cerradura se abre o se cierra.**
- P (bit 1, sólo lectura). Indica si la cerradura está abierta (P=1) o cerrada (P=0).
- A (bit 2, sólo escritura). Abre la cerradura cuando se escribe un 1. La cerradura se cierra automáticamente con un temporizador.
- C (bit 3, sólo escritura). Escribiendo un 1 hace R = 0.
- E: (bit 4, sólo escritura). Habilitación de la interrupción (mientras E = 1, el valor R = 1 activa la línea de interrupción del dispositivo)

Se definen dos variables del kernel:

```

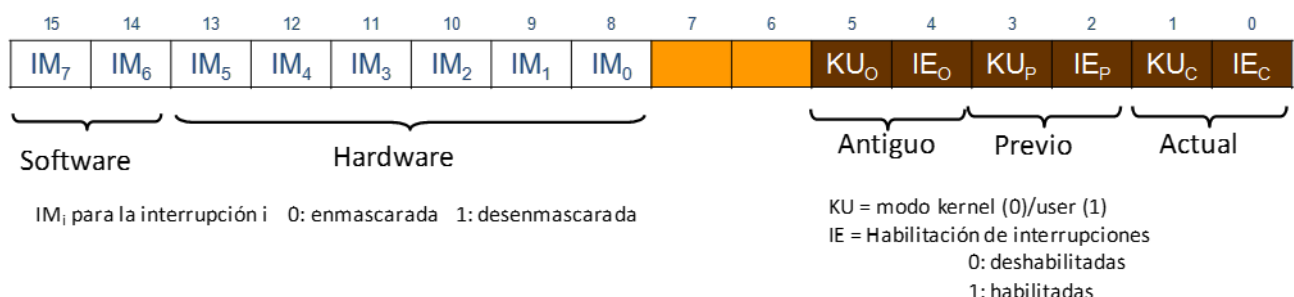
        .kdata
clave:   .word 0x1234
codpul sado: .word 0
    
```

Se pide:

a) (1 punto) Programe las siguientes funciones del sistema

Función	Índice	Argumentos	Resultado
<i>inicializar</i>	\$v0=550	----	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilita las interrupciones 0 y 4 en el coprocesador 0 del MIPS, dejando el resto de bits inalterados</li> <li>Habilita las interrupciones en los dispositivos.</li> <li>Apaga el led verde</li> <li>Enciende el led rojo</li> <li>Inicializa a cero la variable <b>codpulsado</b>.</li> </ul>
<i>set_clave</i>	\$v0=560	\$a0 = la nueva clave	Fija la clave con el valor de \$a0, la clave es un número hexadecimal en el que cada cifra sólo puede valer de 0 a 9. Asumimos que la clave tiene este formato, no es necesario verificarlo.

La figura adjunta muestra el contenido del Registro de Estado (\$12) del MIPS



*inicializar:*

*j retexc*

*set\_clave:*

*j retexc*

- b) (1 punto) Programe el código de servicio de la rutina de interrupción **int4**, que encenderá el led verde (apagando el rojo) y emitirá un tono 5 cuando se abra la cerradura, mientras que encenderá el led rojo (apagando el verde) y emitirá un tono 4 cuando se cierre la cerradura. Se pueden usar \$t0, \$t1 y \$t2.

*int4:*

*j retexc*

- c) (1 punto) Programe el código de la rutina de servicio de interrupción **int0** que actualiza la variable **codpulsado** con las teclas pulsadas y que **verifica la clave** tras pulsar “Llave”, **procediendo a abrir la puerta si la clave es correcta**. Véase el ejemplo:

Tecla pulsada	Valor de <b>codpulsado</b>
	0x0000
5	0x0005
7	0x0057
3	0x0573
llave	Después de verificar, se pone de nuevo a 0x0

El comportamiento debe ajustarse al siguiente algoritmo:

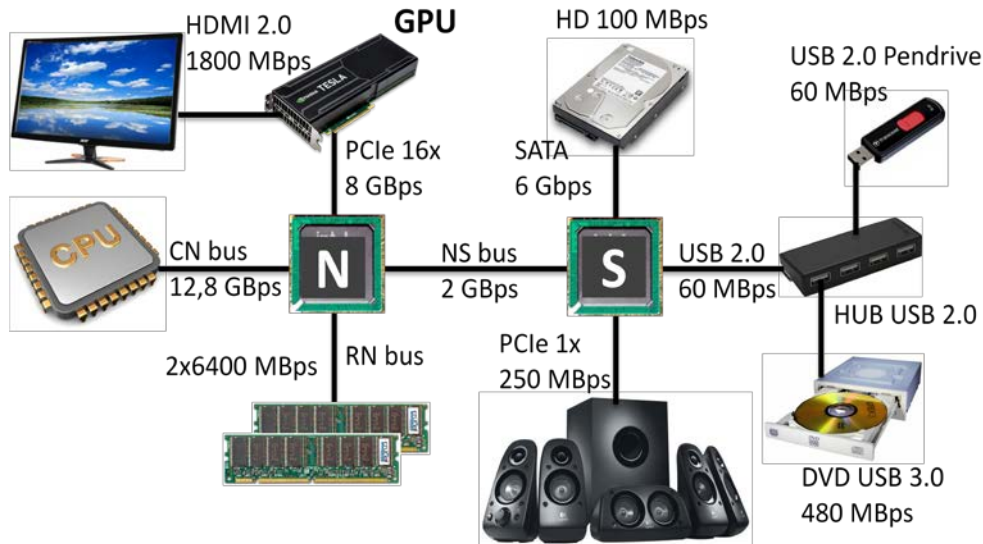
```
Si la tecla es llave
  Si codpulsado == clave
    Abrir cerradura
    codpulsado = 0
  Si no
    Emitir tono 7
    Encender led rojo
    codpulsado = 0
Si no
  Emitir tono 1
  Añadir tecla a codpulsado (por la derecha, mediante desplazamientos a izquierda)
```

Se pueden usar \$t0, \$t1 y \$t2.

*int0:*

4

(1 punto) En un sistema como el que se indica en la figura se está reproduciendo en tiempo real un vídeo almacenado en el DVD. Este codifica 2 minutos de película (vídeo+audio) en formato MPEG, con un tamaño de archivo de 960 MB. Se utiliza la GPU para descomprimir el vídeo y el audio. De esta forma, se mueve el vídeo comprimido por DMA desde el DVD a Memoria, mientras que la CPU lo lee de Memoria y lo transmite a la GPU, que procesará y enviará las imágenes descomprimidas a un monitor 4K a través de un conector HDMI, mientras que el sonido es enviado al equipo de audio, ambos también por DMA. La película descomprimida está formada por escenas de  $4096 \times 2160 \times 24$  bits a 60 escenas/segundo; por su parte, el audio es de 5.1 canales de 24 bits, y se halla muestreado a 96 KHz.



- a) (0.5 puntos) Indique los siguientes anchos de banda requeridos, en MBps:

Lectura del vídeo MPEG desde el DVD a la Memoria:

Reproducción de las imágenes enviadas desde la GPU al Monitor:

Reproducción del audio enviado desde la GPU al equipo de audio:

- b) (0.5 puntos) Estando en la situación anterior, se procede a transferir un archivo de 2 GB ( $10^9$  bytes) desde el disco HD hasta el Pendrive, garantizando en todo momento la correcta reproducción de vídeo y audio. Para ello se lee del disco HD por DMA a la Memoria (MEM); la CPU lo va leyendo desde la memoria y envía desde ésta al Pendrive, también por DMA **de forma concurrente**. ¿Cuánto se tardará en transferir el archivo del disco HD al Pendrive? Indique también la ocupación (%) de los buses NS y USB 2.0



5

(0.5 puntos) Sea un disco duro magnético formado por cuatro platos. El área útil de los platos está delimitada por un radio interno de 1" y un radio externo de 3", y se encuentra distribuida en 4 zonas o anillos. Cada anillo contiene 10.000 cilindros. La distribución de sectores (de 512 bytes de capacidad) es la siguiente:

	Zona 0	Zona 1	Zona 2	Zona 3
Sectores/pista	1000	850	650	500

Suponiendo que el disco gira a 15000 rpm, que el tiempo medio de posicionamiento es de 6 ms, y que el *track-to-track time* es de 1 ms, se pide.

a) (0.25 puntos) Calcule los siguientes parámetros del disco:

Capacidad del disco en GB ( $10^9$  B):

Latencia media rotacional en ms:

Ancho de banda de transferencia de la Zona 3 en MBps:

b) (0.25 puntos) Calcule el tiempo medio necesario para leer un archivo de 10 MB ( $10 \times 10^6$  B), ubicado en la Zona 3? Suponga que el archivo está almacenado en el disco de forma óptima.