2) escriba los cuatro principios de diseño de hardware aprendidos en clase

1) El primer principio es, la simplicidad favorece la regularidad

2) El segundo principio es, entre más pequeño más rápido

3) El tercer principio es, hacer el caso más común más rápido

4) El cuarto principio es, buenos diseños demandan grandes compromisos

3) Se inicializa el registerfile

%1=0

%2=0

%3=0

Addi %2, %0, 3

Addi %3, %3, 3

Addi %2, %2, 3

Sub %1, %1, %3

Add %1, %2, %1

4) se inicializa memoria de datos

Y= %0 hasta %39

A= %40 hasta %43

X= %44

Ld %1, 2(%40)

Ld %2, 0(%44)

Add %3, %1, %2

St %3, 4(%40)

Ld %4, 40(%0)

Addi %4, %4, 13

St %4, 0(%0)

5)

a) se convierte en lenguaje maquina

Código en c

Int main () {

Int i=3; p=2

Return i+3

En lenguaje de bajo nivel o ensamblador es:

%3=2 % se inicializan los registros previamente

%4=3

Ciclo main:

Addi %5, %4, 3

Jra

b) Código en c:

Int main () {

Int p=3, x=1, z=4

Int w=0

W= (p+40) + (x-z);

Return 0;

}

En lenguaje de bajo nivel o ensamblador

Se inicializa los registros previamente

%1=3

%2=1

%3=4

%4=0

Ciclo main:

Sub %5, %2, %3

Addi %6, %1, 40

Add %6, %5, %6

Jra