



COMPUTER ENGINEERING

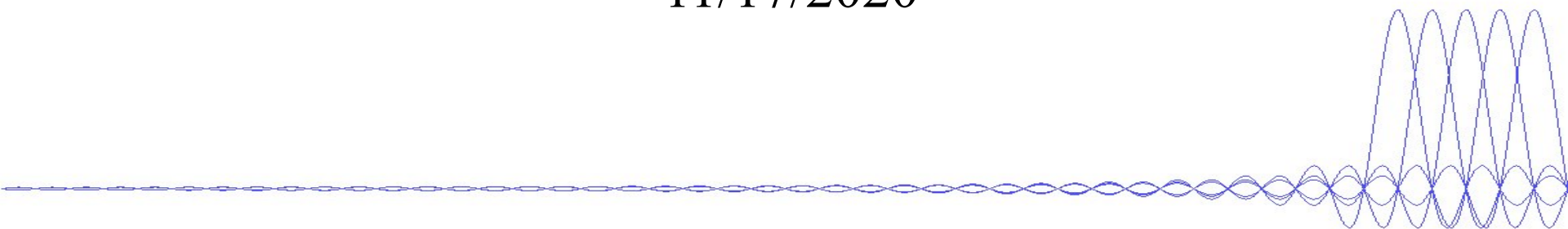


UIT
TRƯỜNG ĐẠI HỌC
CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

TỔ CHỨC VÀ CẤU TRÚC MÁY TÍNH II

Chương 6 Kiến trúc Tập lệnh

11/17/2020





- Kiến trúc Tập lệnh
- Toán hạng
- Định dạng lệnh
- Bài tập



Kiến trúc Tập lệnh (1/6)

- Lệnh (Instruction) là một chỉ dẫn để máy tính thực hiện công việc nào đó
 - Ví dụ: Lệnh **ADD** chỉ dẫn máy tính thực hiện phép toán cộng
- Tập lệnh (Instruction Set) là tập hợp các lệnh của máy tính
 - Tập lệnh quy định máy tính có thể làm những gì!
 - Những máy tính khác nhau sẽ có tập lệnh khác nhau!
 - NHƯNG! Các tập lệnh đều có điểm chung!!!
- Kiến trúc Tập lệnh = Tập lệnh + Biểu diễn lệnh



Kiến trúc Tập lệnh (2/6)

■ Kiến trúc tập lệnh:

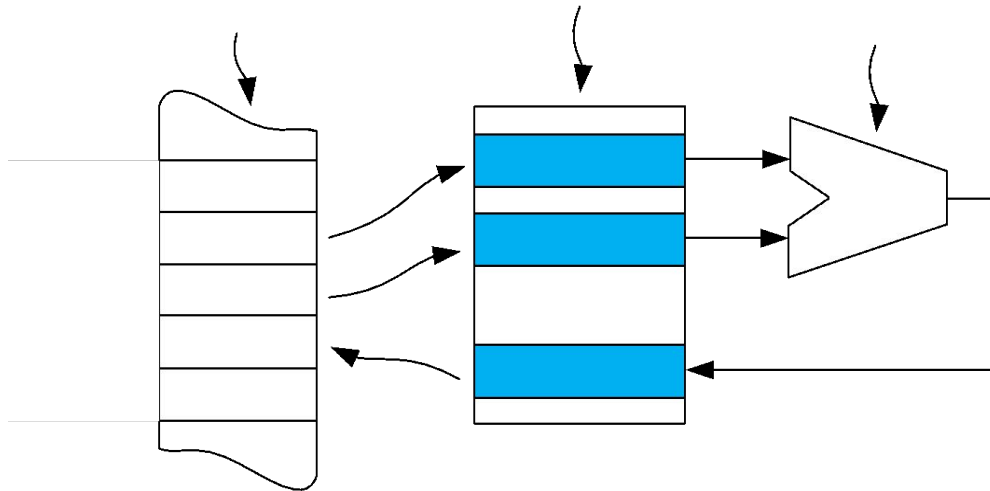
- Tập lệnh: Máy tính có thể làm những gì?
- Định dạng lệnh (biểu diễn lệnh): Mỗi lệnh được biểu diễn như thế nào?
 - Opcode (Operation Code): Mã lệnh (mã thao tác)
 - Toán hạng: Các toán hạng cần thiết để thực thi lệnh
 - Các trường khác

■ Phân loại:

- Ngăn xếp (stack)
- Bộ tích lũy (accumulator)
- Thanh ghi – Bộ nhớ (register–memory)
- Thanh ghi – thanh ghi / nạp – lưu (register-register/load-store)



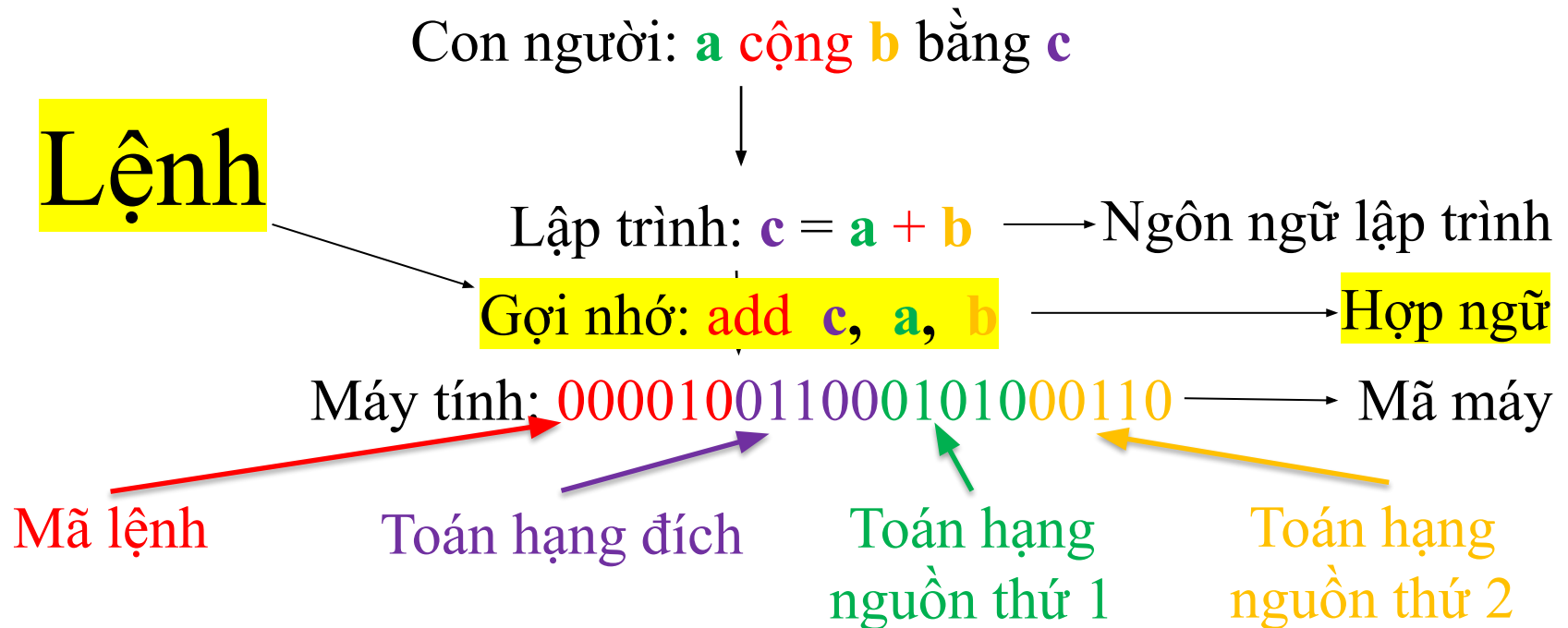
Kiến trúc Tập lệnh (3/6) - Thanh ghi – thanh ghi



- Dữ liệu được lưu trữ ở bộ nhớ
- Tính toán trên thanh ghi (không tính toán trên bộ nhớ)
- Cần **nạp** dữ liệu từ bộ nhớ vào thanh ghi để tính toán
- Cần **lưu** giá trị thanh ghi vào bộ nhớ sau khi tính toán



Kiến trúc Tập lệnh (4/6) – Lệnh





Quiz 1

- Đề xuất lệnh thực hiện thao tác trừ:
 - A trừ B bằng C
- Chuyển đổi lệnh trong lập trình C thành lệnh hợp ngữ
$$F = (A + B) - (C + D)$$



Kiến trúc Tập lệnh (5/6) – Tập lệnh MIPS (1/2)

- Thiết kế theo kiến trúc thanh ghi – thanh ghi
- Độ rộng lệnh: Cố định 32 bit cho tất cả các lệnh
- Định dạng lệnh: R, I, J
- Tập thanh ghi: 32 thanh ghi 32 bit, thanh ghi \$zero luôn bằng 0
- Kiểu dữ liệu: Byte (8 bit), halfword (16 bit), word (32 bit)
- Chế độ định địa chỉ: 5 chế độ
- Toán hạng: Thanh ghi, số tức thời (bù 2), bộ nhớ
- Định địa chỉ theo byte



Kiến trúc Tập lệnh (6/6) – Tập lệnh MIPS (2/2)

Loại	Lệnh	Ví dụ	Ý nghĩa	ĐD
Số học	Cộng	add \$s1,\$s2,\$s3	$s1 = s2 + s3$	R
	Trừ	sub \$s1,\$s2,\$s3	$s1 = s2 - s3$	R
	Cộng tức thì	addi \$s1,\$s2,20	$s1 = s2 + 20$	I
Truyền dữ liệu	Nạp word	lw \$s1,20(\$s2)	$s1 = \text{Mem}[s2 + 20]$	I
	Lưu word	sw \$s1,20(\$s2)	$\text{Mem}[s2 + 20] = s1$	I
Luận lý	NOR luận lý	nor \$s1,\$s2,\$s3	$s1 = \sim(s2 \mid s3)$	R
	Dịch phải luận lý	srl \$s1,\$s2,10	$s1 = s2 \gg 10$	R
Rẽ nhánh	Nhảy nếu bằng	beq \$s1,\$s2, label	Nếu ($s1 == s2$) đi đến label	I
Nhảy	Nhảy	j label	Đi đến label	J



Toán hạng

- Toán hạng là một dữ liệu được dùng để tính toán
- MIPS có 3 loại toán hạng:
 - Toán hạng thanh ghi: Dữ liệu nằm trong thanh ghi
 - Toán hạng bộ nhớ: Dữ liệu nằm trong bộ nhớ
 - Toán hạng số tức thời: Dữ liệu nằm ngay trong lệnh



Toán hạng thanh ghi (1/2)

- Kiến trúc thanh ghi – thanh ghi: Tính toán trên thanh ghi
- MIPS có 32 thanh ghi 32 bit
 - Sử dụng cho truy xuất dữ liệu tạm
 - Được đánh số từ 0 đến 31
 - Kiểu dữ liệu 32 bit (word)
- Tên gọi nhớ: Tiền tố \$ theo sau là chỉ số hoặc tên (\$2 hay \$sp)
 - \$t0, \$t1, ..., \$t9 cho các dữ liệu tạm
 - \$s0, \$s1, ..., \$s7 cho lưu trữ các biến
 - \$v0, \$v1, \$k1, ... cho các mục đích đặc biệt khác

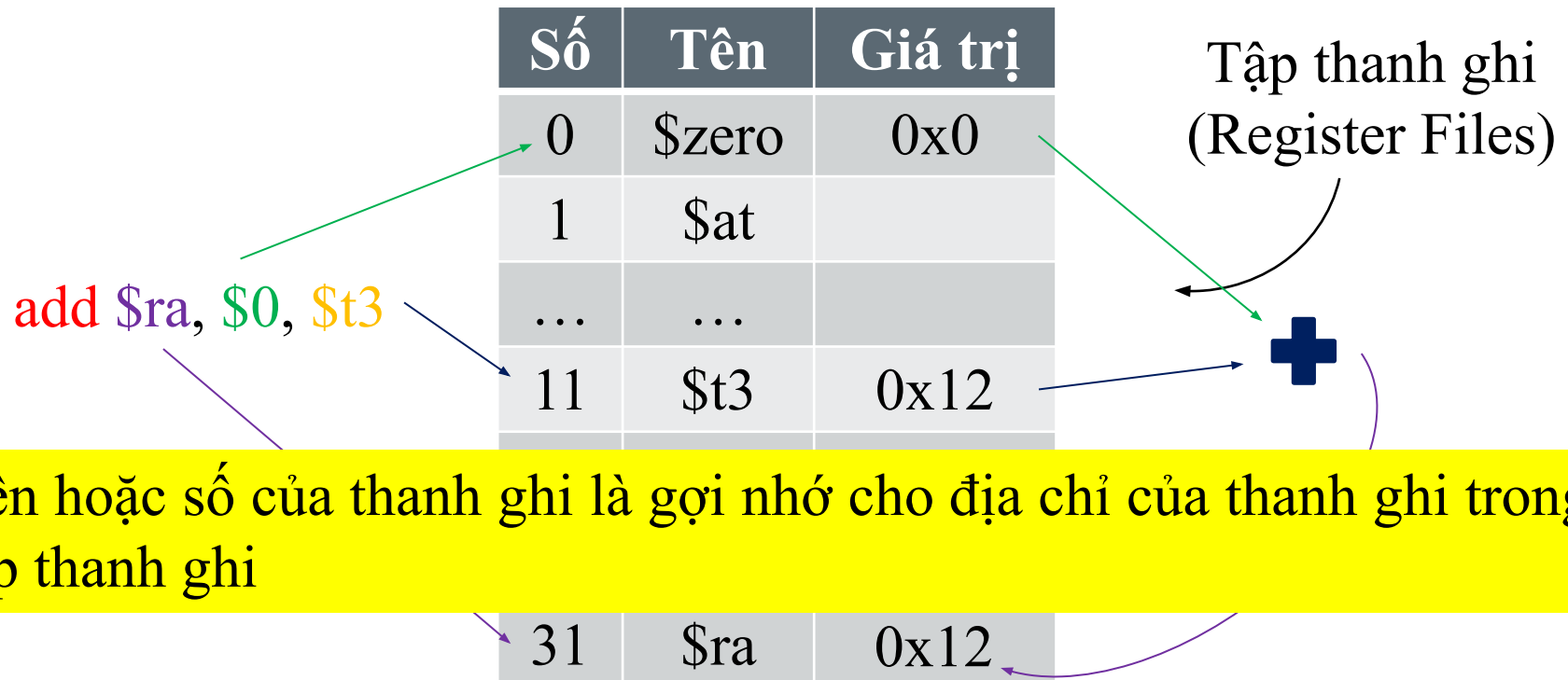


Toán hạng thanh ghi (2/3)

NAME	NUMBER	USE	PRESERVED ACROSS A CALL?
\$zero	0	The Constant Value 0	N.A.
\$at	1	Assembler Temporary	No
\$v0-\$v1	2-3	Values for Function Results and Expression Evaluation	No
\$a0-\$a3	4-7	Arguments	No
\$t0-\$t7	8-15	Temporaries	No
\$s0-\$s7	16-23	Saved Temporaries	Yes
\$t8-\$t9	24-25	Temporaries	No
\$k0-\$k1	26-27	Reserved for OS Kernel	No
\$gp	28	Global Pointer	Yes
\$sp	29	Stack Pointer	Yes
\$fp	30	Frame Pointer	Yes
\$ra	31	Return Address	Yes



Toán hạng thanh ghi (3/3) – Ví dụ





Quiz 2

Lệnh	Ví dụ	Ý nghĩa
Cộng	add \$s1,\$s2,\$s3	$\$s1 = \$s2 + \$s3$
Trừ	sub \$s1,\$s2,\$s3	$\$s1 = \$s2 - \$s3$

Chuyển đổi lệnh trong lập trình C thành lệnh hợp ngữ MIPS, biết rằng các biến F, A, B, C và D đều nằm trong các thanh ghi:

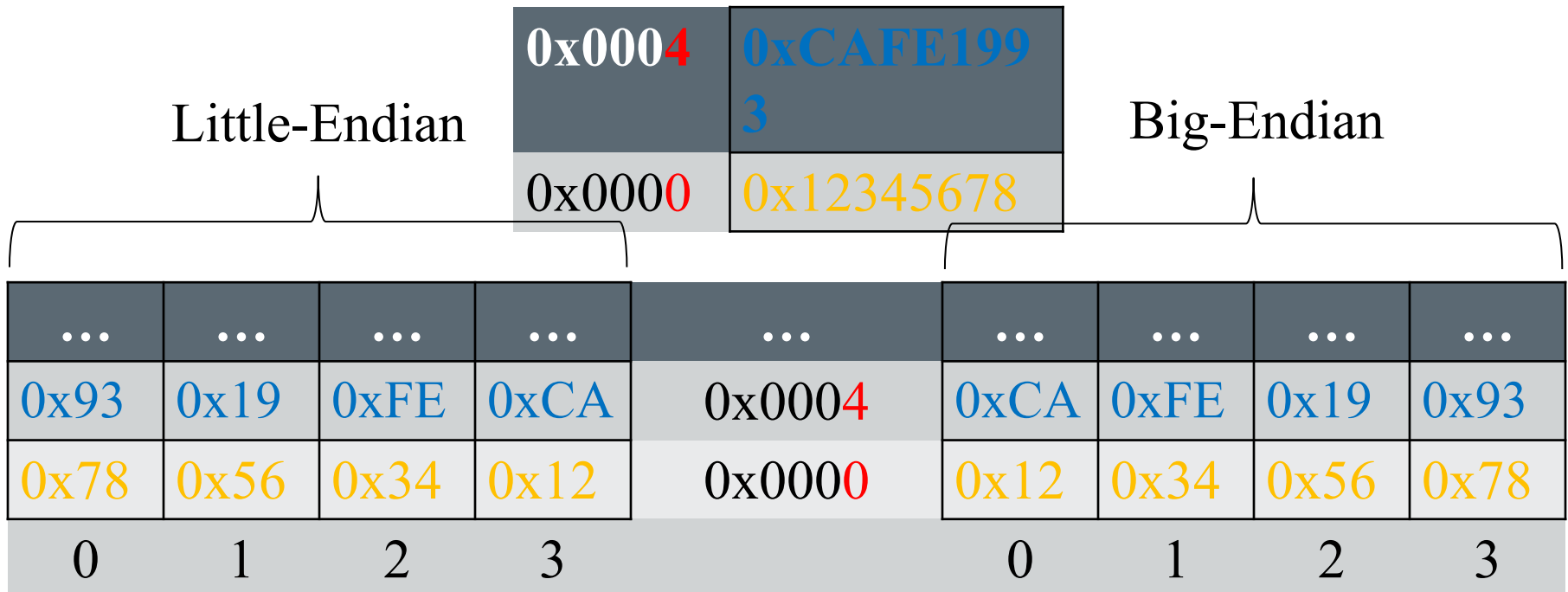
$$F = (A + B) - (C + D)$$

NAME	NUMBER
\$zero	0
\$at	1
\$v0-\$v1	2-3
\$a0-\$a3	4-7
\$t0-\$t7	8-15
\$s0-\$s7	16-23
\$t8-\$t9	24-25
\$k0-\$k1	26-27
\$gp	28
\$sp	29
\$fp	30
\$ra	31



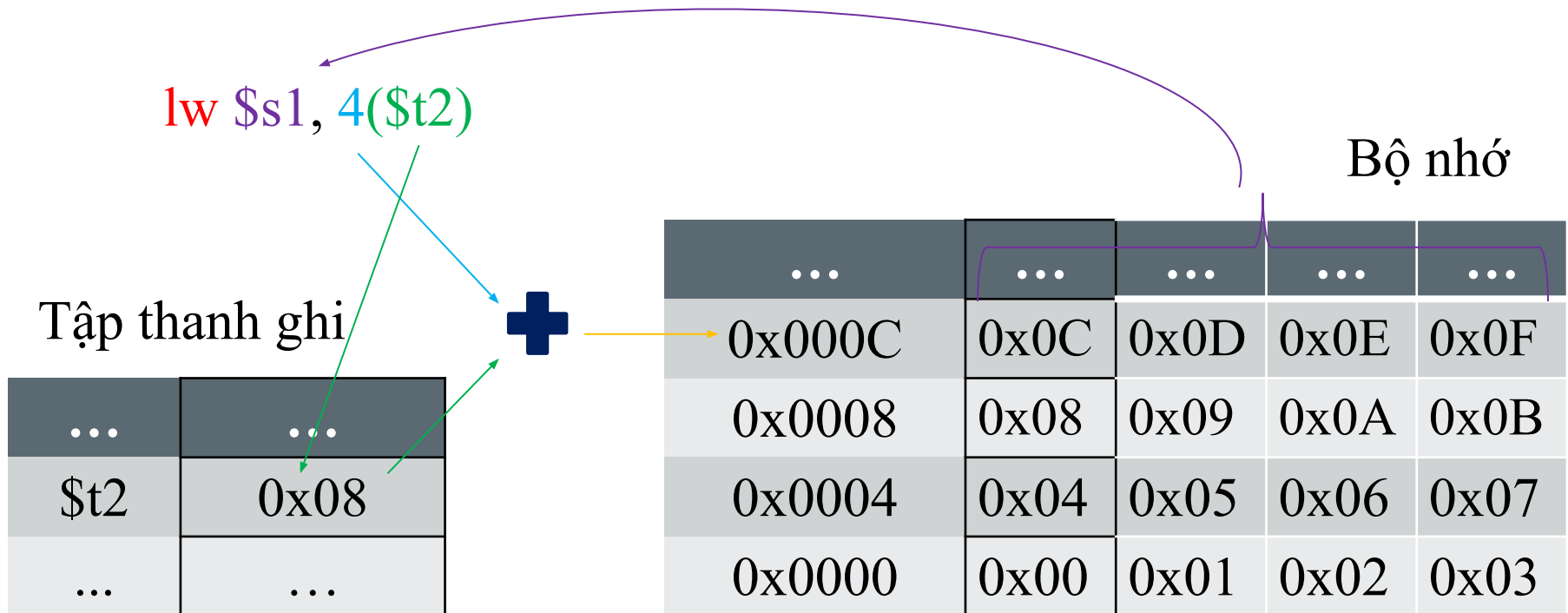
Toán hạng Bộ nhớ (1/2)

- Bộ nhớ được đánh địa chỉ theo byte
- MIPS quy định địa chỉ bộ nhớ phải là bội số của 4 } 1 word = 4 byte
- MIPS sử dụng mô hình địa chỉ Big-Endian





Toán hạng Bộ nhớ (2/2) – Ví dụ





Quiz 3

Lệnh	Ví dụ	Ý nghĩa
Cộng	add \$s1,\$s2,\$s3	$\$s1 = \$s2 + \$s3$
Nạp word	lw \$s1,20(\$s2)	$\$s1 = \text{Mem}[\$s2 + 20]$

Chuyển đổi lệnh trong lập trình C thành lệnh hợp ngữ MIPS, giả sử A là một biến nguyên nằm trong \$a0 và mảng các số nguyên B có địa chỉ nằm trong \$t0:

$$F = A + B[3]$$

NAME	NUMBER
\$zero	0
\$at	1
\$v0-\$v1	2-3
\$a0-\$a3	4-7
\$t0-\$t7	8-15
\$s0-\$s7	16-23
\$t8-\$t9	24-25
\$k0-\$k1	26-27
\$gp	28
\$sp	29
\$fp	30
\$ra	31



Toán hạng số tức thời

- Dữ liệu hằng số được chỉ định ngay trong lệnh
 - Sử dụng dữ liệu ngay mà không cần tìm kiếm như thanh ghi và bộ nhớ
 - Không cần phải nạp dữ liệu từ bộ nhớ!!!
 - Nhưng giá trị thường nhỏ
- Ví dụ:
 - `addi $s3, $s2, 4`
 - `addi $t2, $t1, -7`
- MIPS có thanh ghi số 0 (\$zero) luôn luôn là một hằng số 0
 - Sao chép giá trị: `add $t2, $t1, $zero`



Quiz 4

Lệnh	Ví dụ	Ý nghĩa
Cộng	add \$s1,\$s2,\$s3	$\$s1 = \$s2 + \$s3$
Trừ	sub \$s1,\$s2,\$s3	$\$s1 = \$s2 - \$s3$
Cộng tức thì	addi \$s1,\$s2,5	$\$s1 = \$s2 + 5$

Chuyển đổi lệnh trong lập trình C thành lệnh hợp ngữ MIPS, biết rằng các biến F, A, B, C nằm trong các thanh ghi:

$$F = A - (B + 7) + C$$

NAME	NUMBER
\$zero	0
\$at	1
\$v0-\$v1	2-3
\$a0-\$a3	4-7
\$t0-\$t7	8-15
\$s0-\$s7	16-23
\$t8-\$t9	24-25
\$k0-\$k1	26-27
\$gp	28
\$sp	29
\$fp	30
\$ra	31



Định dạng lệnh

- Lệnh được biểu diễn bằng các mã nhị phân (mã máy)
- Định dạng lệnh là một hình thức biểu diễn một lệnh dưới dạng các trường mã nhị phân
 - Lệnh của MIPS đều rộng 32 bit
- MIPS có 3 định dạng lệnh:
 - Định dạng lệnh R: Cho các thao tác tuần tự trên thanh ghi
 - Định dạng lệnh I: Cho các thao tác sử dụng số tức thời có giá trị nhỏ và vừa
 - Định dạng lệnh J: Cho các thao tác sử dụng số tức thời có giá trị lớn



Định dạng R (1/2)

op	rs	rt	rd	shamt	funct
6 bit	5 bit	5 bit	5 bit	5 bit	6 bit

■ Các trường lệnh

- op (opcode): Mã lệnh
- rs: Địa chỉ toán hạng thanh ghi nguồn thứ nhất
- rt: Địa chỉ toán hạng thanh ghi nguồn thứ hai
- rd: Địa chỉ toán hạng thanh ghi đích
- shamt (shift amount): Lượng dịch (mặc định là 00000)
- funct (function code): Mã lệnh mở rộng cho op



Định dạng R (2/2) – Ví dụ

op	rs	rt	rd	shamt	funct
6 bit	5 bit	5 bit	5 bit	5 bit	6 bit

add \$t0, \$s1, \$s2

op (add)	\$s1	\$s2	\$t0	0	funct (add)
0	17	18	8	0	0x20
000000	10001	10010	01000	00000	100000

00000010001100100100000000100000 0x02324020



Quiz 5

■ Biểu diễn lệnh `add $a0, $t1, $sp`

NAME	NUMBER
\$zero	0
\$at	1
\$v0-\$v1	2-3
\$a0-\$a3	4-7
\$t0-\$t7	8-15
\$s0-\$s7	16-23
\$t8-\$t9	24-25
\$k0-\$k1	26-27
\$gp	28
\$sp	29
\$fp	30
\$ra	31



Định dạng I (1/2)

op	rs	rt	immediate
6 bit	5 bit	5 bit	16 bit

■ Các trường lệnh

- op (opcode): Mã lệnh
- rs: Địa chỉ toán hạng thanh ghi nguồn thứ nhất
- rt: Địa chỉ toán hạng thanh ghi nguồn thứ hai hoặc thanh ghi đích
- immediate: Số tức thời 16 bit (biểu diễn dạng bù 2)
 - Thường là độ dời
 - **Quy ước: Nếu sử dụng số tức thời lớn hơn 16 bit thì sẽ gây lỗi biên dịch**



Định dạng I (2/2) – Ví dụ

op	rs	rt	immediate
6 bit	5 bit	5 bit	16 bit

lw \$t0, -8(\$s2)

op (lw)	\$s2	\$t0	-8
0x23	18	8	-8
100011	10010	01000	1111111111111000

10001110010010001111111111111000 0x4E48FFF8



Quiz 6

■ Biểu diễn lệnh `lw $a0, 48($sp)`

NAME	NUMBER
\$zero	0
\$at	1
\$v0-\$v1	2-3
\$a0-\$a3	4-7
\$t0-\$t7	8-15
\$s0-\$s7	16-23
\$t8-\$t9	24-25
\$k0-\$k1	26-27
\$gp	28
\$sp	29
\$fp	30
\$ra	31



Định dạng J (1/2)

op	address
6 bit	26 bit

■ Các trường lệnh

- op (opcode): Mã lệnh
- address: Số tức thời 26 bit (biểu diễn dạng bù 2)
 - Bit [27:2] của địa chỉ nhảy tới



Định dạng J (2/2) – Ví dụ

op	address
6 bit	26 bit

0xCAFEBAB8: **j** sub_pro

...

0xCAFEBAFC: sub_pro:

op (j)	$0xCAFEBAFC = \{(PC+4)[31:28], \text{address}, 2'b0\}$
---------------	--

0x2	0x2BFAEBF
------------	------------------

000010	1010111111101011101011111
---------------	----------------------------------

0000101010111111101011101011111 **0x0ABFAEBF**



Quiz 7

■ Biểu diễn lệnh **j** IT012

□ lệnh **j** ở địa chỉ **0x00CAFE00**

□ Nhãn **IT012** có địa chỉ tương ứng là **0x0000A5B0**



Bài tập (1/2)

Lệnh	Ví dụ	Ý nghĩa	NAME	NUMBER
Cộng	add \$s1,\$s2,\$s3	$\$s1 = \$s2 + \$s3$	\$zero	0
Nạp word	lw \$s1,20(\$s2)	$\$s1 = \text{Mem}[\$s2 + 20]$	\$at	1
Cộng tức thì	addi \$s1,\$s2,5	$\$s1 = \$s2 + 5$	\$v0-\$v1	2-3
			\$a0-\$a3	4-7
			\$t0-\$t7	8-15
			\$s0-\$s7	16-23
			\$t8-\$t9	24-25
			\$k0-\$k1	26-27
			\$gp	28
			\$sp	29
			\$fp	30
			\$ra	31

Chuyển đổi lệnh trong lập trình C thành lệnh hợp ngữ MIPS, giả sử các biến F, B, G nằm trong các thanh ghi và mảng các số nguyên A có địa chỉ lưu trong \$t1:

$$F = A[B + 4]$$

$$G = A[16 - C] + A[B - 4]$$



Bài tập (2/2)

■ Biểu diễn các lệnh sau:

□ sub \$s1, \$s2, \$s3

□ lw \$t7, 20(\$k0)

□ sw \$v1, 20(\$gp)

□ nor \$at, \$ra, \$a2

□ j ABC

□ Lệnh j đang ở địa chỉ 0xFEC0

□ Nhãn ABC có địa chỉ tương ứng là 0x2500

NAME	NUMBER
\$zero	0
\$at	1
\$v0-\$v1	2-3
\$a0-\$a3	4-7
\$t0-\$t7	8-15
\$s0-\$s7	16-23
\$t8-\$t9	24-25
\$k0-\$k1	26-27
\$gp	28
\$sp	29
\$fp	30
\$ra	31



COMPUTER ENGINEERING



UIT
TRƯỜNG ĐẠI HỌC
CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

THẢO LUẬN

