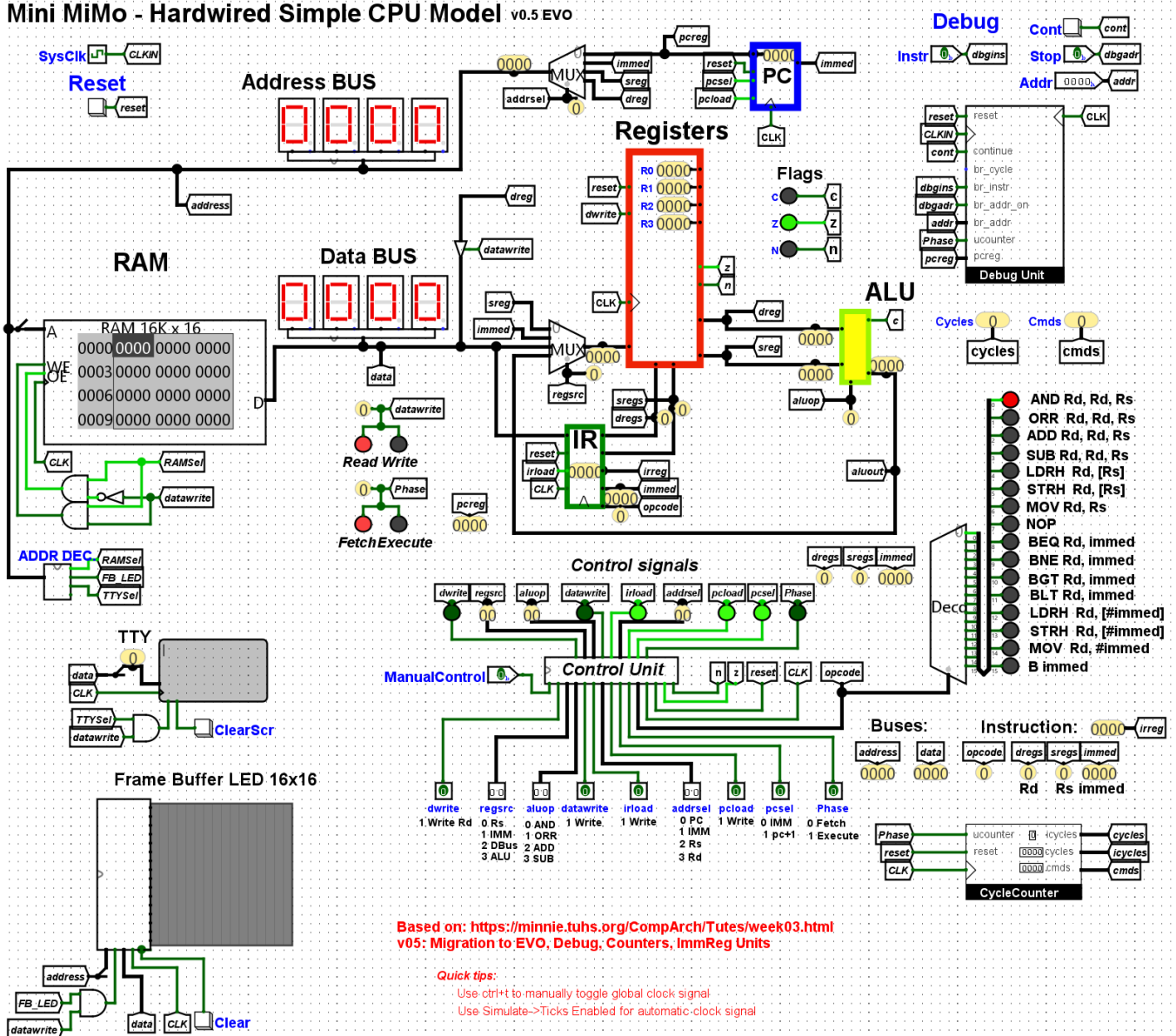


Mini MiMo

Preprost trdo-ožičen model CPE

Mini MiMo - Hardwired Simple CPU Model v0.5 EVO



Osnovne značilnosti

- 4 16 bitni registri (R0-R3)
- 16 bitna ALE (+,-,AND,OR)
- 16 ukazov
- 2 izhodni napravi (16x16 zaslon LED in znakovni terminal TTY)
- Preprost zbirnik v Excelu

Nabor ukazov

16 bitni ukazi - format:

op1	op2	Rd	Rs	immediate
2b	2b	2b	2b	8b

Seznam ukazov:

op1	op2	ARM9 zapis	Opis
00	00	AND Rd, Rd, Rs	$Rd = Rd \text{ AND } Rs$
00	01	ORR Rd, Rd, Rs	$Rd = Rd \text{ OR } Rs$
00	10	ADD Rd, Rd, Rs	$Rd = Rd + Rs$
00	11	SUB Rd, Rd, Rs	$Rd = Rd - Rs$
01	00	LDRH Rd, [Rs]	$Rd = \text{Mem}[Rs]$
01	01	STRH Rd, [Rs]	$\text{Mem}[Rs] = Rd$
01	10	MOV Rd, Rs	$Rd = Rs$
01	11	NOP	Do nothing
10	00	BEQ Rd, immed	$PC = \text{immed}$ if $Rd == 0$
10	01	BNE Rd, immed	$PC = \text{immed}$ if $Rd \neq 0$
10	10	BGTZ Rd, immed	$PC = \text{immed}$ if $Rd > 0$
10	11	BLTZ Rd, immed	$PC = \text{immed}$ if $Rd < 0$
11	00	LDRH Rd, [#immed]	$Rd = \text{Mem}[\text{immed}]$
11	01	STRH Rd, [#immed]	$\text{Mem}[\text{immed}] = Rd$
11	10	MOV Rd, #immed	$Rd = \text{immed}$
11	11	B immed	$PC = \text{immed}$

Ukazi op1=1X so ukazi s takojšnjim operandom.

Ukazi op1=00 so aritmetično logični ukazi (izvedba v ALE)

Izvedba ukazov

FETCH

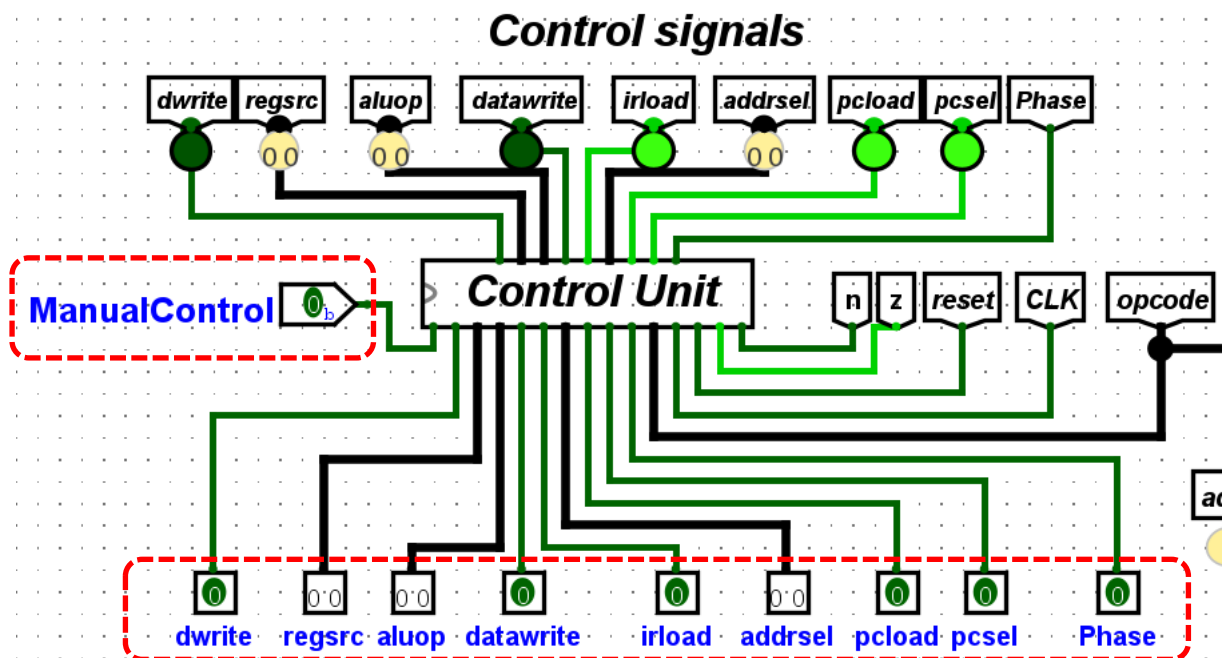
op1	op2	ARM9 zapis	pc sel	pc load	ir load	rw	d write	addr sel	reg sel	dreg	sreg	aluop
xx	xx	Vsi ukazi	1 (pc+1)	1	1	0	0	0 (pc)				

EXECUTE

op1	op2	ARM9 zapis	pc sel	pc load	ir load	rw	d write	addr sel	reg sel	dreg	sreg	aluop
00	00	AND Rd, Rd, Rs		0	0	0	1		3	Rd	Rs	op2
00	01	ORR Rd, Rd, Rs		0	0	0	1		3	Rd	Rs	op2
00	10	ADD Rd, Rd, Rs		0	0	0	1		3	Rd	Rs	op2
00	11	SUB Rd, Rd, Rs		0	0	0	1		3	Rd	Rs	op2
01	00	LDRH Rd, [Rs]		0	0	0	1	2	2	Rd	Rs	
01	01	STRH Rd, [Rs]		0	0	1	0	3		Rd	Rs	
01	10	MOV Rd, Rs		0	0	0	1		1	Rd	Rs	
01	11	NOP		0	0	0	0					
10	00	BEQ Rd, immed	0	j	0	0	0			Rd		op2
10	01	BNE Rd, immed	0	j	0	0	0			Rd		op2
10	10	BGTZ Rd, immed	0	j	0	0	0			Rd		op2
10	11	BLTZ Rd, immed	0	j	0	0	0			Rd		op2
11	00	LDRH Rd, [#immed]		0	0	0	1	1	2	Rd		
11	01	STRH Rd, [#immed]		0	0	1	0	1		Rd		
11	10	MOV Rd, #immed		0	0	0	1		1	Rd		
11	11	B immed	0	1	0	0	0					
op1	op2	ARM9 zapis	pc sel	pc load	ir load	rw	d write	addr sel	reg sel	dreg	sreg	aluop

V zgornjih tabelah so razvidna stanja vseh krmilnih signalov, ki določajo delovanje sistema v korakih Fetch in Execute za vsak ukaz. V tabelah so navedene le aktivne vrednosti signalov. Če vrednost signala ni pomembna, potem ni navedena.

Kontrolni signali



Branje (FETCH) in izvedba ukazov (EXECUTE) poteka s pomočjo kontrolnih signalov. Z njimi kontrolna enota krmili delovanje vseh ostalih enot. Z vklopom vhoda »ManualControl« v stanje 1, pa lahko stanje kontrolnih signalov določamo samo s pomočjo vhodov v spodnji vrstici.

Kratek opis kontrolnih signalov :

- **dwrite**
 - 1 .. vpiš v register Rd, 0 .. Rd pomni
- **regsrc**
 - izbira vhoda v registrsko enoto
 - 00 .. Rs, 01 .. immed, 10 .. DataBus, 11 .. aluout
- **aluop**
 - izbira AL operacije :
 - 00 .. AND, 01 .. OR, 10 .. ADD, 11 .. SUB
- **datawrite**
 - vpiš v ali branje iz pomnilnika
 - 0 .. branje, 1 .. pisanje
- **irload**
 - vpiš v ukazni register (IR)
 - 1 .. vpiš v IR, 0 .. IR pomni
- **addrsel**
 - izbira vira za naslovno vodilo
 - 00 .. PC, 01 .. immed, 10 .. Rs, 11 .. Rd
- **pload**
 - vpiš v PC register
 - 1 .. vpiš v PC, 0 .. PC pomni
- **pcsel**
 - izbira vhoda za vpiš v PC register
 - 0 .. immed, 1 .. PC+1

Naslovni prostor in V/I napravi

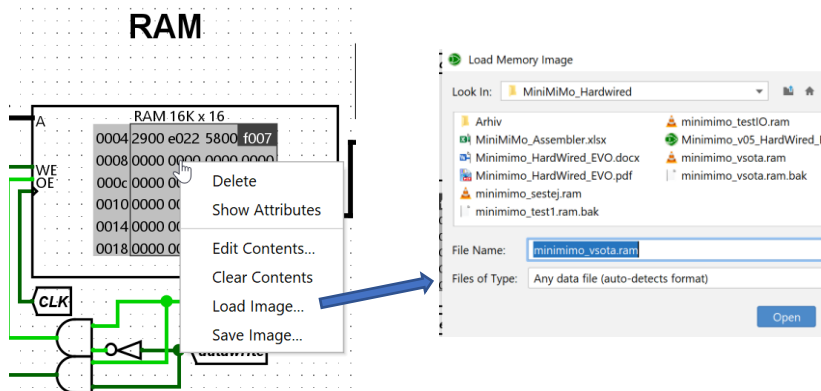
Naslov sestavlja 16 bitov in določa naslednji prostor vseh možnih naslovov :

Naslov		Naprava	Opis
Dec.	Hex.		
00000-16383	0000-3fff	RAM pomnilnik	14 bitni naslov, pomeni 2^{14} pomn. besed
16384-32767	4000-7fff	LED zaslon 16x16	16 x 16 bitnih registrov – vsak bit predstavlja eno točko na zaslonu
32768-49151	8000-bfff	Znakovni zaslon TTY	7 bitni register za vpis ASCII kode znaka za prikaz na zaslonu
49152-65535	c000-ffff		

Sistem uporablja t.i. pomnilniško preslikane V/I naprave. To pomeni, da so registri naprav vidni kot običajno pomnilniške besede, vendar na posebnih naslovih. Tako vedno dostopamo do natanko ene V/I naprave oziroma RAM pomnilnika. Ob dostopih v prvo skupino naslovov se aktivira in odziva RAM pomnilnik, ob vpisu na naslednji dve skupini naslovov pa se aktivirata izhodni prikazovalni napravi (LED zaslon in znakovni zaslon TTY). Primer izpisa na prikazovalni napravi predstavlja preizkusni program za V/I naprave.

Preizkusni programi

Za pomoč pri razumevanju delovanja sistema in njegovem programiranju je v nadaljevanju nekaj primerov programov v zbirniku. Za prevedbo v strojne ukaze oziroma vsebino pomnilnika se lahko uporabi preprost zbirnik, realiziran v Excelu (MiniMiMo_Assembler.xlsx). Programi se po prevajanju o zapisani tudi v datotekah s končnico .ram, ki se lahko prenesejo direktno v RAM pomnilnik modela in se potem izvajajo (pritisk na F9 pomeni izvedbo ene urine periode). Za vzpostavitev začetnega stanja je na voljo tipka Reset. Prenos vsebine datoteke v RAM pomnilnik prikazuje spodnja slika :



Preizkusni program: Seštej tabelo

- V pomnilniku od naslova 0x20 naprej se nahajajo 16-bitna števila. Zadnje število ima vrednost 0.
- Program naj sešteje vsa števila in vsoto zapiše na naslov 0x40 in potem počaka v mrtvi zanki
- Uporabimo 4 registre:
 - R0 kaže na seznam števil (0x20)
 - R1 vsebuje tekočo vsoto
 - R2 vsebuje prebrano število
 - R3 vsebuje 1 za povečevanje R0

Naslov	Oznaka	Ukaz v zbirniku	Strojni ukaz
0x0000		MOV R1, #0x00	e400
0x0001		MOV R0, #0x20	e020
0x0002		MOV R3, #0x01	ec01
0x0003	loop:	LDRH R2, [R0]	4800
0x0004		BEQ R2, end	8808
0x0005		ADD R1, R1, R2	2600
0x0006		ADD R0, R0, R3	2300
0x0007		B loop	ff03
0x0008	end:	STRH R1, [#0x40]	d440
0x0009	Inf:	B inf	ff09

Program se nahaja v datoteki z vsebino RAM pomnilnika - minimimo_sestej.ram.

Preizkusni program: V/I naprave

- V pomnilniku se od naslova 0x4000 naprej nahaja znakovni terminal TTY, od naslova 0x8000 naprej pa 16x16 LED matrika
- Program naj vpisuje v obe V/I napravi vrednosti, ki se ves čas povečujejo
- sešteje vsa števila in vsoto zapiše na naslov 0x40 in potem počaka v mrtvi zanki
- Uporabimo 4 registre:
 - R0 vsebuje 1 za povečevanje
 - R1 vsebuje začetno ASCII kodo (64 = '@')
 - R2 vsebuje začetni naslov 16. vrstice matrike LED (16399)
 - R3 vsebuje začetni naslov znakovnega terminala TTY (32768)

Naslov	Oznaka	Ukaz v zbirniku	Strojni ukaz
0x0000	main:	MOV R0, #1	e001
0x0001		MOV R1, #64	e440
0x0002		MOV R2, #0x20	e820
0x0003		LDRH R2, [R2]	4a00
0x0004		MOV R3, #0x21	ec21
0x0005		LDRH R3, [R3]	4f00
0x0006	loop:	STRH R1, [R2]	5600
0x0007		STRH R1, [R3]	5700
0x0008		ADD R1, R1, R0	2400
0x0009		B loop	ff06
...			
0x0020		0x8000 = 32768	TTY
0x0021		0x400f = 16399	LED

Program se nahaja v datoteki z vsebino RAM pomnilnika - minimimo_testIO.ram.

Preizkusni program: vsota dveh števil

- V pomnilniku se na naslovih 32 (0x20) in 33 (0x21) nahajata dve 16-bitni števili
- Program naj sešteje števili in vsoto zapiše na naslov 34 (0x22)
- Po koncu naj potem program počaka v mrtvi zanki
- Uporabimo 3 registre:
 - R0 je bazni register
 - R1 vsebuje prvo število
 - R2 vsebuje drugo število

Naslov	Oznaka	Ukaz v zbirniku	Strojni ukaz
0x0000	main:	MOV R0, #0x20	e020
0x0001		LDRH R1, [R0]	4400
0x0002		MOV R0, #0x21	e021
0x0003		LDRH R2, [R0]	4800
0x0004		ADD R2, R2, R1	2900
0x0005		MOV R0, #0x22	e022
0x0006		STRH R2, [R0]	5800
0x0007	inf:	B inf	f007
...			
0x0020		0x10 = 16	0010
0x0021		0x40 = 64	0040
0x0022		? = 0x50 = 80	0050

Program se nahaja v datoteki z vsebino RAM pomnilnika - minimimo_vsota.ram.