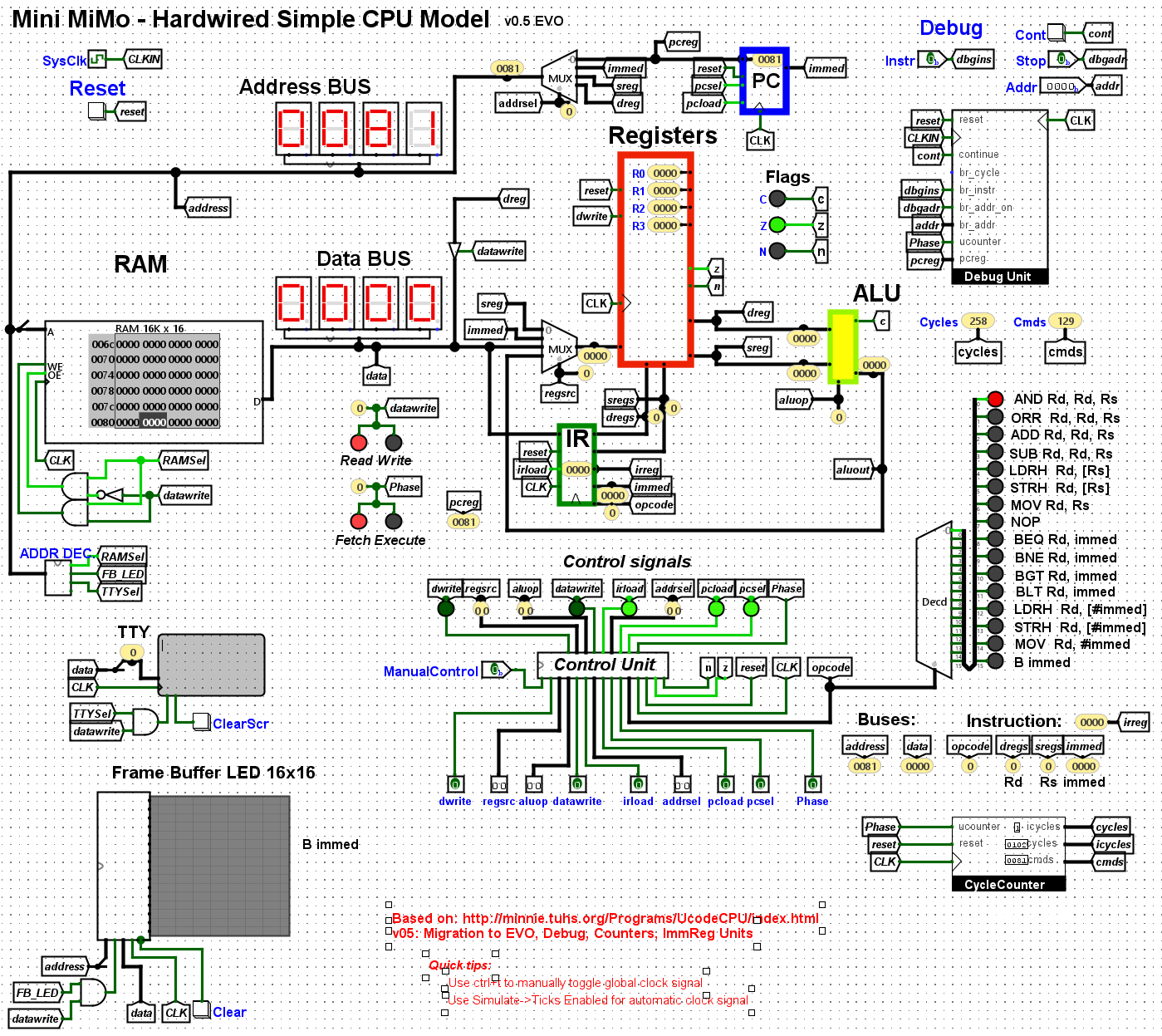
Mini MiMo

Preprost trdo-ožičen model CPE

****

v 0.1

# 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** | Zapis | **ARM9 zapis** | **Opis** |
| 00 | 00 | AND Rd, Rs | AND Rd, Rd, Rs | Rd = Rd AND Rs |
| 00 | 01 | OR  Rd, Rs | ORR  Rd, Rd, Rs | Rd = Rd OR Rs |
| 00 | 10 | ADD Rd, Rs | ADD Rd, Rd, Rs | Rd = Rd + Rs |
| 00 | 11 | SUB Rd, Rs | SUB Rd, Rd, Rs | Rd = Rd - Rs |
| 01 | 00 | LW  Rd, (Rs) | LDRH  Rd, [Rs] | Rd = Mem[Rs] |
| 01 | 01 | SW  Rd, (Rs) | STRH  Rd, [Rs] | Mem[Rs] = Rd |
| 01 | 10 | MOV Rd, Rs | MOV Rd, Rs | Rd = Rs |
| 01 | 11 | NOP | NOP | Do nothing |
| 10 | 00 | JEQ Rd, immed | BEQ Rd, immed | PC = immed if Rd == 0 |
| 10 | 01 | JNE Rd, immed | BNE Rd, immed | PC = immed if Rd != 0 |
| 10 | 10 | JGT Rd, immed | BGTZ Rd, immed | PC = immed if Rd > 0 |
| 10 | 11 | JLT Rd, immed | BLTZ Rd, immed | PC = immed if Rd < 0 |
| 11 | 00 | LW  Rd, immed | LDRH  Rd, [(Rs,)#immed] | Rd = Mem[immed] |
| 11 | 01 | SW  Rd, immed | STRH  Rd, [(Rs,)#immed] | Mem[immed] = Rd |
| 11 | 10 | LI  Rd, immed | MOV  Rd, #immed | Rd = immed |
| 11 | 11 | JMP immed | B immed | PC = immed |

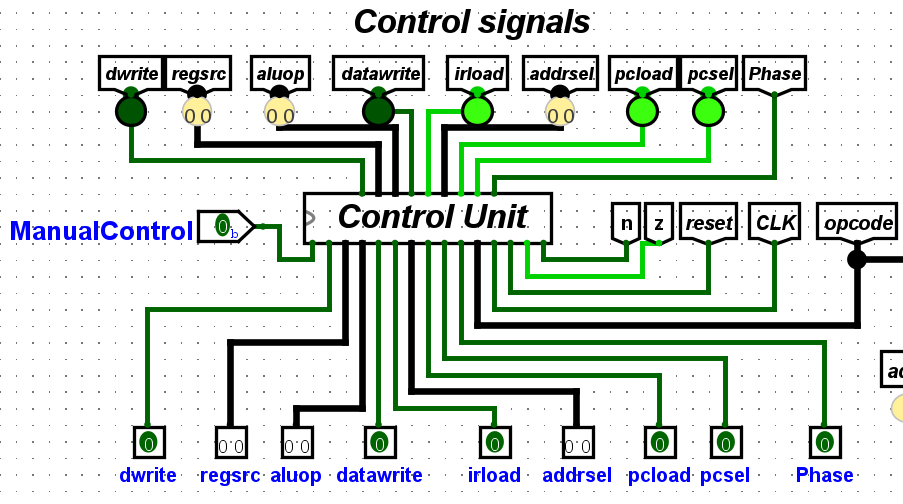
Ukazi op1=1X so ukazi s takojšnjim operandom.

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

# Izvedba ukazov – EXECUTE

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **op1** | **op2** | ARM9 zapis | **pcsel** | **pcload** | **irload** | **imload** | **rw** | **dwrite** | **addrsel** | **regsel** | **dreg** | **sreg** | **aluop** |
| 00 | 00 | AND Rd, Rd, Rs | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | x | 3 | Rd | Rs | op2 |
| 00 | 01 | ORR  Rd, Rd, Rs | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | x | 3 | Rd | Rs | op2 |
| 00 | 10 | ADD Rd, Rd, Rs | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | x | 3 | Rd | Rs | op2 |
| 00 | 11 | SUB Rd, Rd, Rs | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | x | 3 | Rd | Rs | op2 |
| 01 | 00 | LDRH  Rd, [Rs] | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | Rd | Rs | x |
| 01 | 01 | STRH  Rd, [Rs] | x | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | x | Rd | Rs | x |
| 01 | 10 | MOV Rd, Rs | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | x | 1 | Rd | Rs | x |
| 01 | 11 | NOP | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | x | x | x | x | x |
| 10 | 00 | BEQ Rd, immed | 0 | j | 0 | 0 | 0 | 0 | x | x | Rd | x | op2 |
| 10 | 01 | BNE Rd, immed | 0 | j | 0 | 0 | 0 | 0 | x | x | Rd | x | op2 |
| 10 | 10 | BGTZ Rd, immed | 0 | j | 0 | 0 | 0 | 0 | x | x | Rd | x | op2 |
| 10 | 11 | BLTZ Rd, immed | 0 | j | 0 | 0 | 0 | 0 | x | x | Rd | x | op2 |
| 11 | 00 | LDRH  Rd, [#immed] | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | Rd | x | x |
| 11 | 01 | STRH  Rd, [#immed] | x | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | x | Rd | x | x |
| 11 | 10 | MOV  Rd, #immed | x | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | x | 1 | Rd | x | x |
| 11 | 11 | B immed | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | x | x | x | x | x |
| **op1** | **op2** | ARM9 zapis | **pcsel** | **pcload** | **irload** | **imload** | **rw** | **dwrite** | **addrsel** | **regsel** | **dreg** | **sreg** | **aluop** |

V tabeli so razvidna stanja vseh krmilnih signalov, ki določajo delovanje sistema v koraku Execute za vsak ukaz. Že vgrajena krmilna enota (podvezje ControlUnit\_HW) tako določa stanje vseh krmilnih signalov za oba koraka posebej pri izvedbi vsakega ukaza (FETCH in EXECUTE). MiniMiMo model omogoča tudi ročno krmiljenje vseh signalov, če se priključek ManualControl da v visoko stanje.



# 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 16 bitnih registrov – vsak bit predstavlja eno točko na zaslonu |
| 32768-49152 | 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 kot tretje naprave v sistemu.

# 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). Nekateri programi so zapisani tudi v datotekah s končnico .ram, ki se lahko prenesejo direktno v RAM pomnilnik modela in potem izvajajo (pritisk na F9 pomeni izvedbo ene urine periode). Za vzpostavitev začetnega stanja je na voljo tipka Reset. Prenos vsebine datoteke v RAM popmnilnik prikazuje spodnja slika :

Slika, ki vsebuje besede besedilo

Opis je samodejno ustvarjenSlika, ki vsebuje besede miza

Opis je samodejno ustvarjen

## 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 (ox21) 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.