Mestrado Integrado em Eng. de Comunicações — 1º Ano — 2012/2013

Sistemas de Computação

MIPS

Ficha de actividades - 3

Objectivos:

- Saber declarar vectores/arrays
- Saber manipular vectores/arrays

Tarefas:

- 1. Abra o programa "vector01.s" no editor (o MIPSter)
- Repare na declaração do array "porto" (na secção .data do programa). É um array que vai conter 10 números.
- 3. Abra esse programa no PCSpim
- 4. Atente na secção "Data" do PCSpim:

```
DATA
[0x10000000]...[0x10010000]
                                    0 \times 0 0 0 0 0 0 0 0
[0x10010000i
                                                  0x0000025a
                                                                             0x00000012
                                                               0 \times 000000066
                                    0 \times 000000046
[0x10010010]
                                    0x0000000f
                                                 Oxfffffffc Ox00000059
                                                                             0x00001f8e
[0x10010020]
                                    0xfffffe25
                                                 0x00000121 0x0000000a 0x00000000
[0x10010030]...[0x10040000]
                                    0x00000000
                                    0x00000000
[0x7fffeffc]
```

- 5. Quantos bytes terão sido reservados/utilizados para armazenar o array?
- 6. Identifique o endereço da primeira posição do array (onde está o valor 1)
- 7. Identifique o endereço da última posição do array.
- 8. Qual o inteiro (ou seja, a Word) que está no endereço de memória 0x10010014?
- 9. Experimente no programa passar para primeiro lugar a declaração da constante "nl". Abra novamente o programa no PCSpim e veja como fica a memória.
- 10. O que faz esse programa?
- 11. O que faz a instrução "la \$t0, porto"?
- 12. E a instrução "lw \$s1, (\$t0)"?
- 13. Altere o programa para que este percorra e mostre o valor inteiro presente em cada posição do array (10 posições), utilizando uma estrutura cíclica.
- 14. Faça um programa em que este lê do utilizador 10 números e devolve esses mesmos dez números pela consola novamente (defina um array de words, inicializado a zero)
- 15. Faça um programa que leia 10 números do utilizador e conte quantos números pares foram inseridos. (Como é que com uma divisão se consegue saber se um número é par? Estude e utilize a operação "div"). O programa deverá terminar com a apresentação na consola do número de pares encontrado.

Trabalho para casa

- 1. Altere o programa que fez na alínea 12 e ponha-o a ler o array no sentido inverso, da última posição do array para a primeira.
- 2. Altere o programa que fez na alínea 14 para contar não só os números pares mas também os ímpares.
- 3. Faça um programa que leia uma sequência de 10 números inteiros e que substitua na sequência os pares por 0 (zero) e os ímpares por -1. O programa deverá apresentar a nova sequência no final.