

Arquitectura de Sistemas e Computadores I

Semana 3

Miguel Barão

mjsb@di.uevora.pt

Resumo

- Conjunto de instruções (*instruction set*)
- Branches condicionais e incondicionais.
- Implementação de IF, WHILE, FOR, etc

Consiste em:

- 1 Fetch da instrução apontada pelo PC; $PC \leftarrow PC + 4$.
- 2 Execução da instrução.

Ver exemplo no quadro de giz \rightarrow

Algumas instruções aritméticas e lógicas (assembly)

<code>add \$t0, \$t1, \$t2</code>	<code># t0 = t1+t2</code>
<code>sub \$t0, \$t1, \$t2</code>	<code># t0 = t1-t2</code>
<code>sra \$t0, \$t1, 4</code>	<code># t0 = shift right t1 by 4 bits (arith.)</code>
<code>addi \$t0, \$t1, 32537</code>	<code># t0 = t1+32537</code>
<code>lui \$t0, 0x1234</code>	<code># t0 = 0x12340000</code>
<code>slt \$t0, \$t1, \$t2</code>	<code># t0 = 1 se t1<t2, 0 caso contrário</code>

<code>and \$t0, \$t1, \$t2</code>	<code># t0 = t1 and t2</code>
<code>or \$t0, \$t1, \$t2</code>	<code># t0 = t1 or t2</code>
<code>nor \$t0, \$t1, \$t2</code>	<code># t0 = not (t1 or t2)</code>
<code>xor \$t0, \$t1, \$t2</code>	<code># t0 = t1 xor t2</code>
<code>ori \$t0, \$t1, 0xf0f0</code>	<code># t0 = t1 or 0x0000f0f0</code>
<code>andi \$t0, \$t1, 0xffff</code>	<code># t0 = t1 and 0x0000ffff</code>
<code>sll \$t0, \$t1, 31</code>	<code># t0 = shift left t1 by 31 bits</code>
<code>srl \$t0, \$t1, 4</code>	<code># t0 = shift right t1 by 4 bits (logic)</code>

As instruções de *branch* permitem mudar o rumo de execução de um programa se uma dada condição é satisfeita.

<code>beq \$t0, \$t1, XPTO</code>	<i>Branch to label XPTO if $t0==t1$</i>
<code>bne \$t0, \$t1, ABC</code>	<i>Branch to ABC if not equal</i>

Exemplo

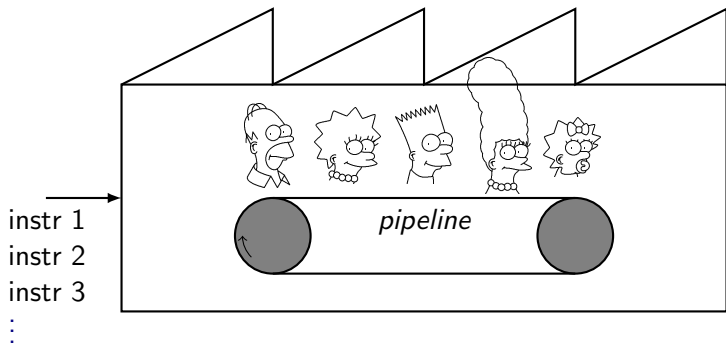
```
addi $t0, $zero, 2
addi $t1, $zero, 3
bne  $t0, $t1, L1
nop
# o que estiver aqui não é executado
```

L1:

```
# resto do programa...
```

Atenção

A instrução seguinte ao branch é **SEMPRE** executada, independentemente de o branch ser tomado ou não.



Quando a Lisa executa o branch, já o Homer foi buscar a instrução seguinte para o pipeline... D'oh!

Como a instrução no **delay slot** é sempre executada, temos duas opções:

Como a instrução no **delay slot** é sempre executada, temos duas opções:

- 1 Inserir um **nop** a seguir ao branch (nop=No OPeration).

Exemplo:

```
...  
addi $t2, $t2, 1  
beq  $t0, $t1, L1  
nop                                # delay slot (não faz nada)  
addi $t1, $zero, 1  
...
```


Como a instrução no **delay slot** é sempre executada, temos duas opções:

- 1 Inserir um **nop** a seguir ao branch (nop=No OPeration).

Exemplo:

```
...  
addi $t2, $t2, 1  
beq  $t0, $t1, L1  
nop                                # delay slot (não faz nada)  
addi $t1, $zero, 1  
...
```

- 2 Mover uma **instrução** que esteja antes do branch para o delay slot, desde que isso não altere o resultado final.

Exemplo:

```
...  
beq  $t0, $t1, L1  
addi $t2, $t2, 1    # esta estava antes do beq  
addi $t1, $zero, 1  
...
```

Implementação de IF/THEN/ELSE

Em linguagem C/C++:

```
if (t0 == t1)
{
    //
    // A
    //
}
else
{
    //
    // B
    //
}
```

Em assembly:

```
bne $t0, $t1, ELSE
nop
#
# A
#
beq $zero, $zero, END
nop

ELSE:
#
# B
#

END:
```

Implementação do ciclo FOR

Em linguagem C/C++:

```
for (t0=0; t0<t1; t0++)  
{  
    // enquanto t0 < t1  
    // executa instrucoes  
    // neste espaco.  
    //  
    // incrementa t0:  
    //      t0 = t0+1  
    //  
    // e repete.  
}
```

Em assembly:

```
add $t0, $zero, $zero  
  
FOR:    slt $t2, $t0, $t1  
        beq $t2, $zero, ENDFOR  
        nop  
        #  
        # executa instrucoes  
        # neste espaco.  
        #  
        addi $t0, $t0, 1  
        beq $zero, $zero, FOR  
        nop  
  
ENDFOR:
```

Em linguagem C/C++:

```
do
{
    //
    // executa instrucoes
    // neste espaco.
    //
    // repete se t0 >= t1
    //
} while (t0 >= t1)
```

Em assembly:

```
D0:
#
# executa instrucoes
# neste espaco.
#
slt $t2, $t0, $t1
beq $t2, $zero, D0
nop
```

Exercício: Implementação do SWITCH/CASE

Em linguagem C/C++:

```
switch (t0)
{
    case 1:
        // a
    case 2:
        // b
        break;

    case 3:
        // c
    default:
        // d
}
```

Em assembly:

```
# Como se faz?
#
# Veja como funciona o switch
# em linguagem C.
#
# Implemente essa funcionalidade
# em assembly.
```