



# Chương 2: Tập lệnh máy tính

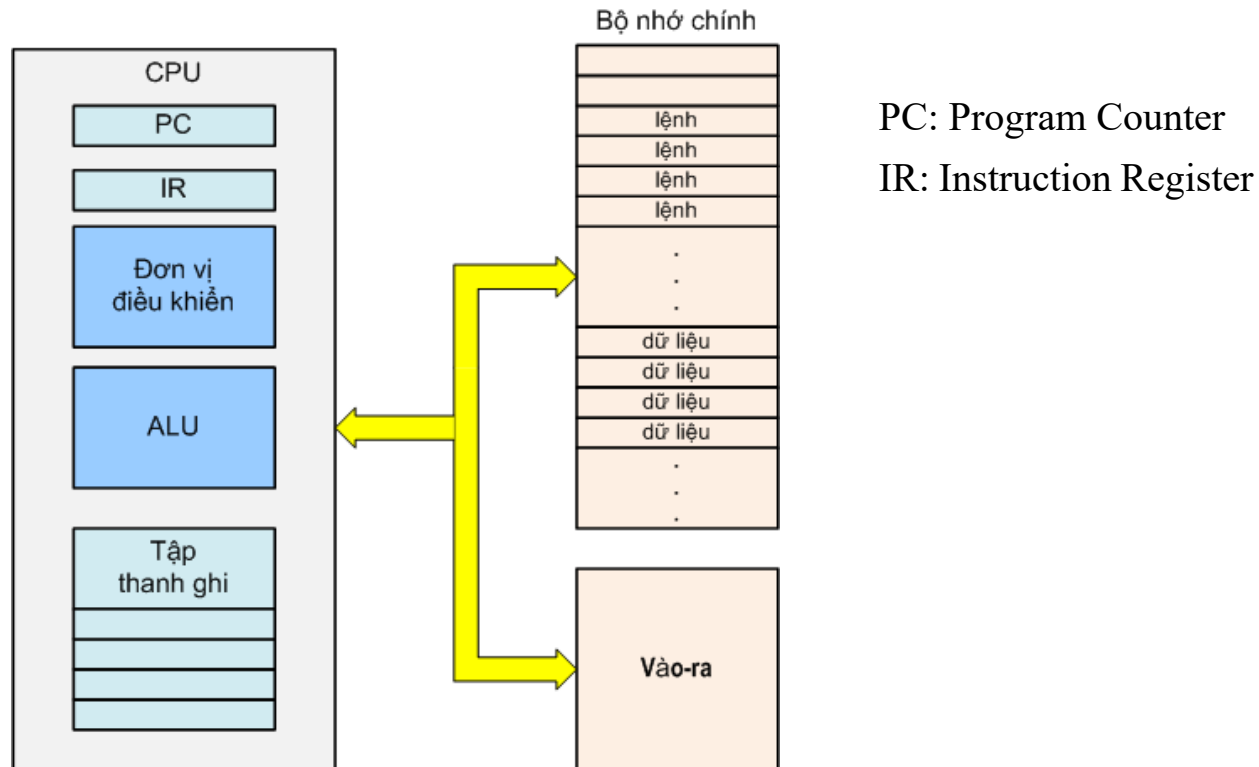
# Chương 2: Nội dung chính (Tiếp)

---

- Giới thiệu về tập lệnh
- Khuôn dạng và các thành phần của lệnh
- Các dạng toán hạng lệnh
- Các chế độ địa chỉ
- Một số dạng lệnh thông dụng
- Cơ chế ống lệnh

# Giới thiệu chung

## Mô hình lập trình của máy tính



# Giới thiệu chung về tập lệnh

---

- Mỗi bộ xử lý có một tập lệnh xác định
- Tập lệnh thường có hàng chục đến hàng trăm lệnh
- Mỗi lệnh là một chuỗi số nhị phân mà bộ xử lý hiểu được để thực hiện một thao tác xác định.
- Các lệnh được mô tả bằng các ký hiệu gọi nhớ dạng text: chính là các lệnh của hợp ngữ (assembly language)

# Giới thiệu chung

---

- Lệnh máy tính là một từ nhị phân (binary word) mà thực hiện một nhiệm vụ cụ thể:
  - Lệnh được lưu trong bộ nhớ
  - Lệnh được đọc từ bộ nhớ vào CPU để giải mã và thực hiện
  - Mỗi lệnh có chức năng riêng của nó
- Tập lệnh gồm nhiều lệnh, có thể được chia thành các nhóm theo chức năng:
  - Chuyển dữ liệu (data movement)
  - Tính toán (computational)
  - Điều kiện và rẽ nhánh (conditioning & branching)
  - Các lệnh khác ...

# Giới thiệu chung

---

- Quá trình thực hiện/ chạy lệnh được chia thành các pha hay giai đoạn (stage). Mỗi lệnh có thể được thực hiện theo 4 giai đoạn:
  - Đọc lệnh IF(Instruction Fetch): lệnh được đọc từ bộ nhớ vào CPU
  - Giải mã lệnh ID(Instruction Decode): CPU giải mã lệnh
  - Chạy lệnh IE(Instruction Execution): CPU thực hiện lệnh
  - Ghi WB(Write Back): kết quả lệnh (nếu có) được ghi vào thanh ghi hoặc bộ nhớ

# Chu kỳ thực hiện lệnh

---

- Chu kỳ thực hiện lệnh (instruction execution cycle) là khoảng thời gian mà CPU thực hiện xong một lệnh
  - Một chu kỳ thực hiện lệnh gồm một số giai đoạn thực hiện lệnh
  - Một giai đoạn thực hiện lệnh có thể gồm một số chu kỳ máy
  - Một chu kỳ máy có thể gồm một số chu kỳ đồng hồ

# Chu kỳ thực hiện lệnh

---

- Một chu kỳ thực hiện lệnh có thể gồm các thành phần sau:
  - Chu kỳ đọc lệnh
  - Chu kỳ đọc bộ nhớ (memory read)
  - Chu kỳ ghi bộ nhớ (memory write)
  - Chu kỳ đọc thiết bị ngoại vi (I/O read)
  - Chu kỳ ghi thiết bị ngoại vi (I/O write)
  - Chu kỳ bus rỗi (bus idle)



# Địa chỉ byte nhớ và word nhớ

Dữ liệu hoặc lệnh	Địa chỉ byte (theo Hexa)
byte (8-bit)	0x0000 0000
byte	0x0000 0001
byte	0x0000 0002
byte	0x0000 0003
byte	0x0000 0004
byte	0x0000 0005
byte	0x0000 0006
byte	0x0000 0007
.	
.	
.	
byte	0xFFFF FFFB
byte	0xFFFF FFFC
byte	0xFFFF FFDD
byte	0xFFFF FFDE
byte	0xFFFF FFFF

$2^{32}$  bytes

Dữ liệu hoặc lệnh	Địa chỉ word (theo Hexa)
word (32-bit)	0x0000 0000
word	0x0000 0004
word	0x0000 0008
word	0x0000 000C
word	0x0000 0010
word	0x0000 0014
word	0x0000 0018
.	
.	
.	
word	0xFFFF FFF4
word	0xFFFF FFF8
word	0xFFFF FFFC

$2^{30}$  words

# Các thành phần của lệnh máy

Mã lệnh	Địa chỉ của các toán hạng	
Opcode	Addresses of Operands	
Opcode	Des addr.	Source addr.

- Mã lệnh (operation code - opcode): mã hóa cho thao tác mà bộ xử lý phải thực hiện
- Địa chỉ toán hạng: chỉ ra nơi chứa các toán hạng mà thao tác sẽ tác động:
  - Toán hạng nguồn (source operand): dữ liệu vào của thao tác
  - Toán hạng đích (destination operand): dữ liệu ra của thao tác

# Chế độ địa chỉ toán hạng

---

- Toán hạng của lệnh có thể là:
  - Một giá trị cụ thể nằm ngay trong lệnh
  - Nội dung của thanh ghi
  - Nội dung của ngăn nhớ hoặc cổng vào-ra
- Phương pháp định địa chỉ (addressing modes) là cách thức địa chỉ hóa trong trường địa chỉ của lệnh để xác định nơi chứa toán hạng

# Các chế độ địa chỉ

---

- Chế độ địa chỉ là cách thức CPU tổ chức các toán hạng
  - Chế độ địa chỉ cho phép CPU kiểm tra dạng và tìm các toán hạng của lệnh
- Một số chế độ địa chỉ tiêu biểu:
  - Chế độ địa chỉ tức thì (Immediate)
  - Chế độ địa chỉ trực tiếp (Direct)
  - Chế độ địa chỉ gián tiếp qua thanh ghi (Register Indirect)
  - Chế độ địa chỉ gián tiếp qua bộ nhớ (Memory Indirect)
  - Chế độ địa chỉ chỉ số (Indexed)
  - Chế độ địa chỉ tương đối (Relative)

# Chế độ địa chỉ tức thì

---

- Giá trị của toán hạng nguồn có sẵn trong lệnh (hằng số)
- Toán hạng đích có thể là thanh ghi hoặc một vị trí bộ nhớ
- Ví dụ:

LOAD R<sub>1</sub>, #1000;      1000 → R<sub>1</sub>

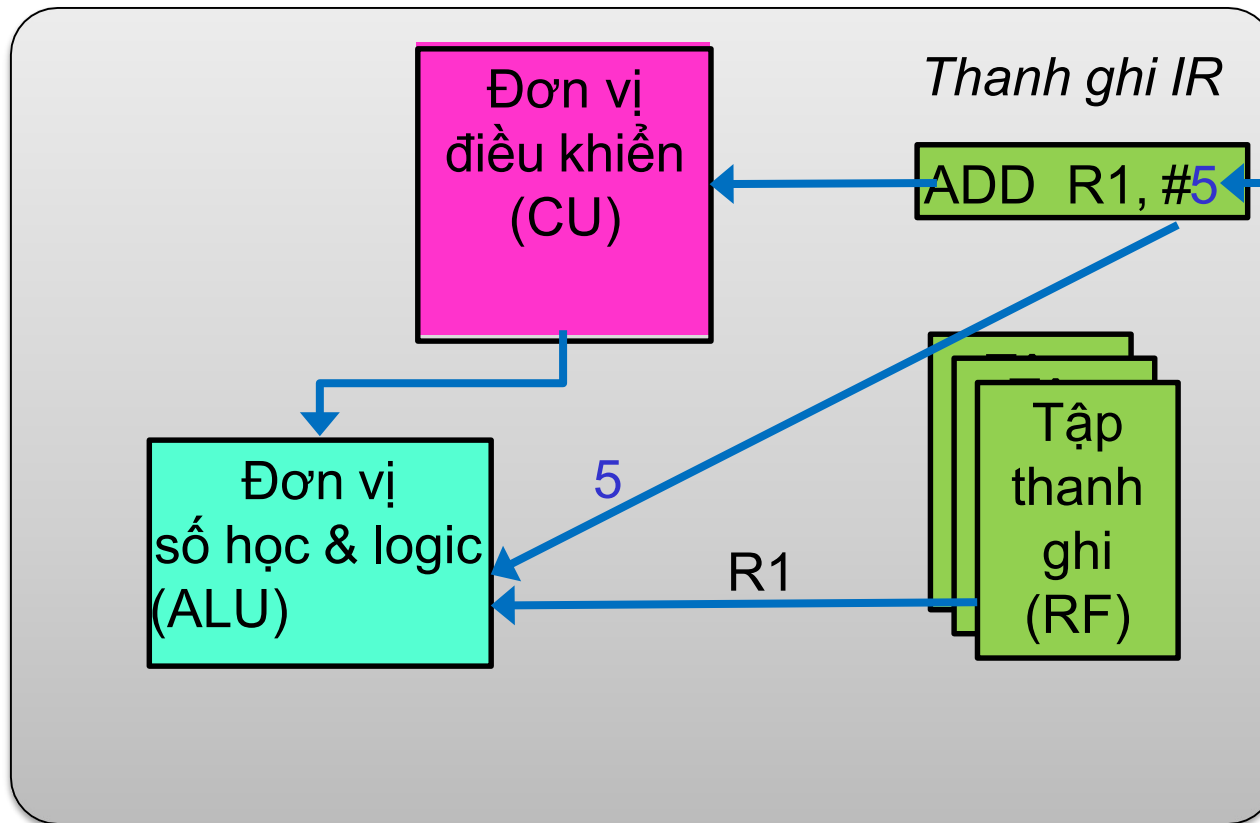
giá trị 1000 được tải vào thanh ghi R1

LOAD B, #500;      500 → M[B]

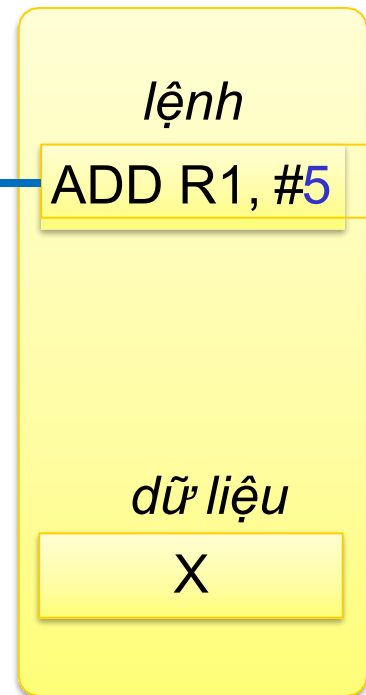
Giá trị 500 được tải vào vị trí B trong bộ nhớ

# Chế độ địa chỉ tức thì

## CPU



## Bộ nhớ chính



# Chế độ địa chỉ tức thì

---

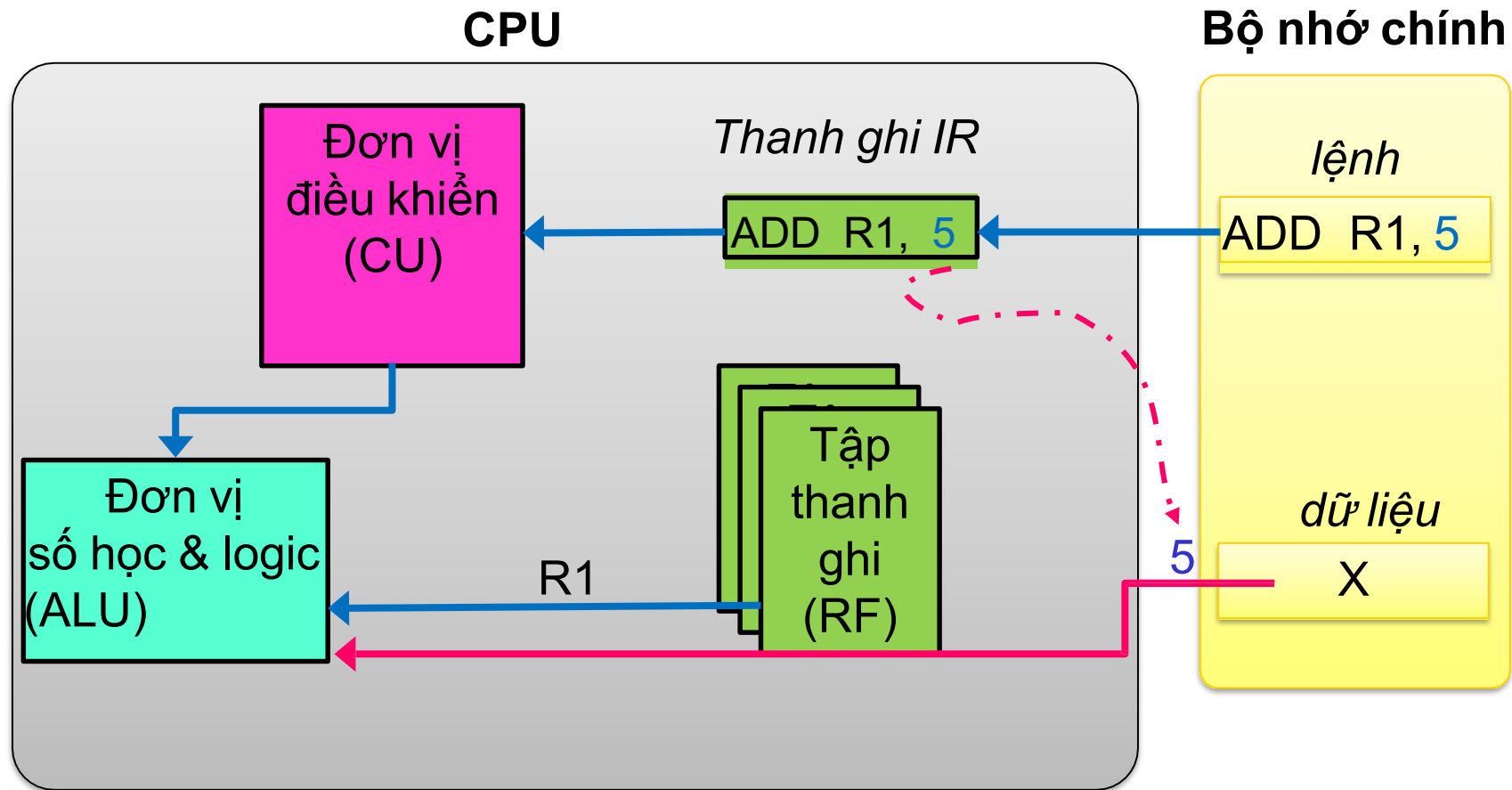
Mã lệnh		Toán hạng
---------	--	-----------

- Toán hạng là hằng số nằm ngay trong lệnh
- Chỉ có thể là toán hạng nguồn
- Ví dụ:

ADD R1, #5 // R1 = R1+5

- Không tham chiếu bộ nhớ
- Truy nhập toán hạng rất nhanh
- Dải giá trị của toán hạng bị hạn chế

# Chế độ địa chỉ trực tiếp





# Chế độ địa chỉ trực tiếp/ tuyệt đối

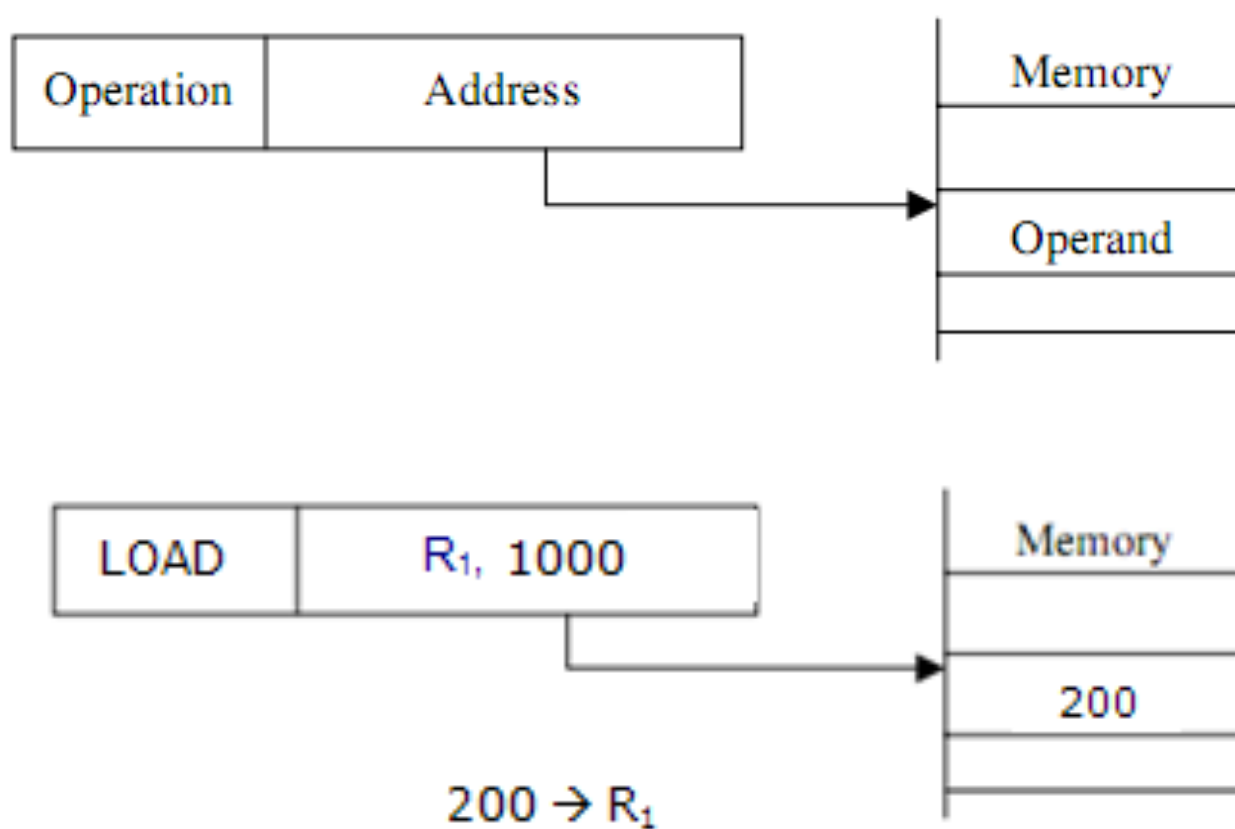
---

- Một toán hạng là địa chỉ của một vị trí trong bộ nhớ chứa dữ liệu
- Toán hạng kia là thanh ghi hoặc 1 địa chỉ ô nhớ
- Ví dụ:

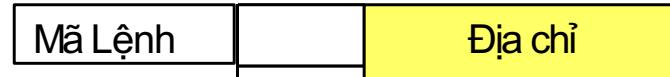
LOAD R<sub>1</sub>, 1000;      M[1000] → R<sub>1</sub>

giá trị lưu trong vị trí 1000 ở bộ nhớ được tải vào thanh ghi R1

# Chế độ địa chỉ trực tiếp/ tuyệt đối



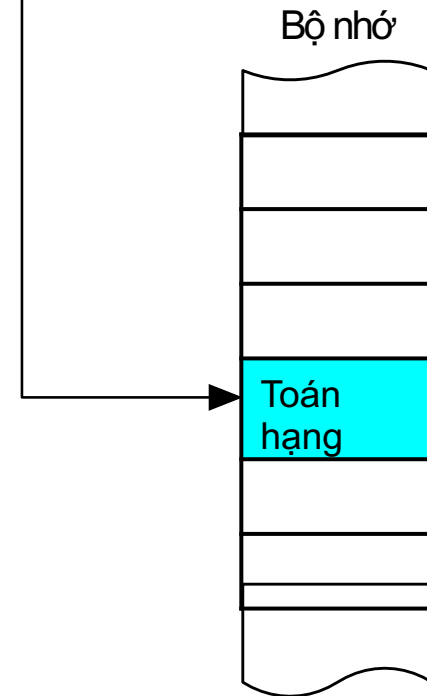
# Chế độ địa chỉ trực tiếp



- Toán hạng là ngăn nhớ có địa chỉ được cho trực tiếp trong lệnh
- Ví dụ:

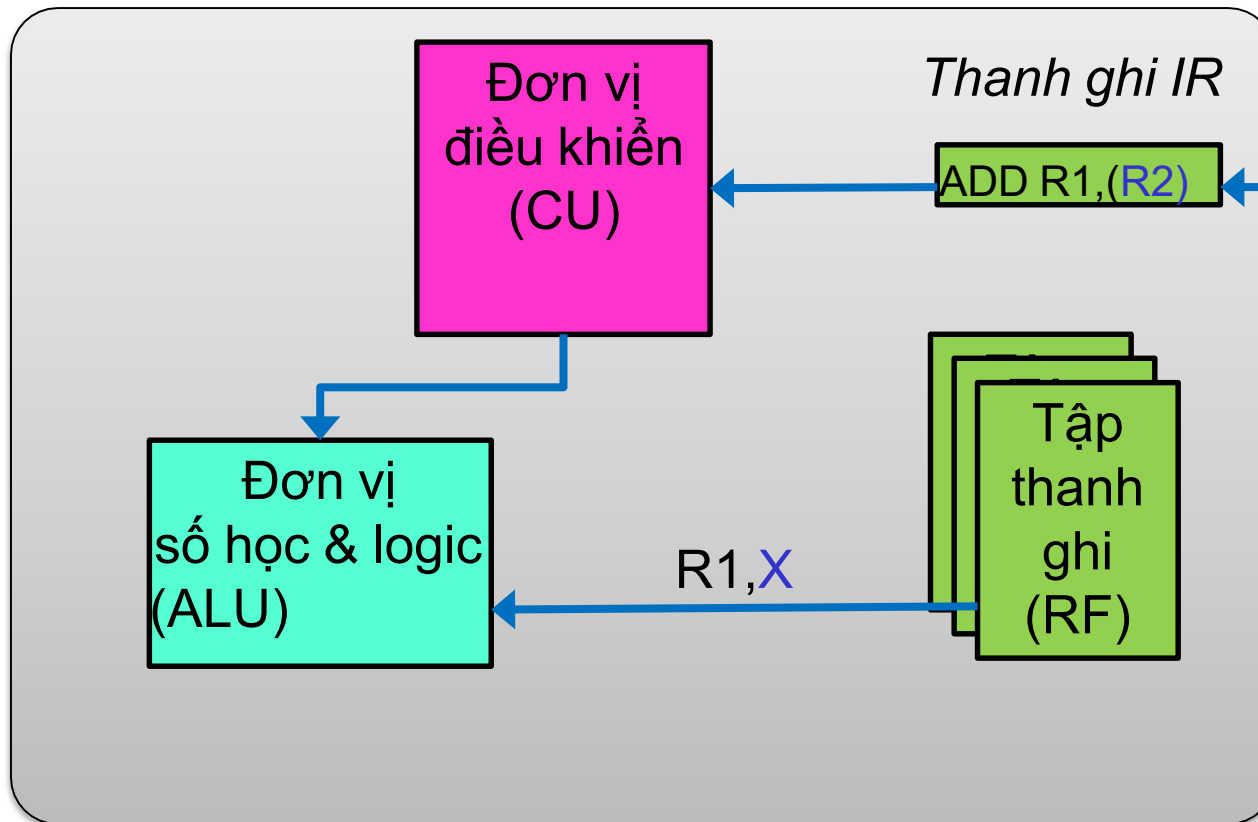
ADD R1, A       $\#R1 = R1 + (A)$

- Cộng nội dung thanh ghi R1 với nội dung của ngăn nhớ có địa chỉ là A
- Tìm toán hạng trong bộ nhớ ở địa chỉ A
- CPU tham chiếu bộ nhớ một lần để truy nhập dữ liệu

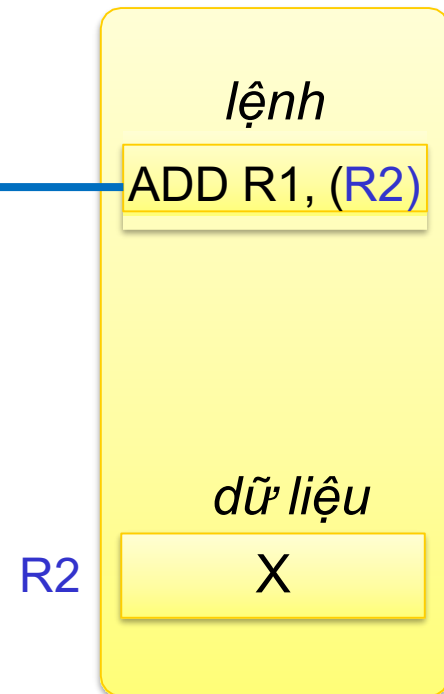


# Chế độ địa chỉ gián tiếp

## CPU



## Bộ nhớ chính



# Chế độ địa chỉ gián tiếp

---

- Một thanh ghi hoặc một vị trí trong bộ nhớ được sử dụng để lưu địa chỉ của toán hạng

- Gián tiếp thanh ghi:

$\text{LOAD } R_j, (R_i); \quad M[R_i] \rightarrow R_j$

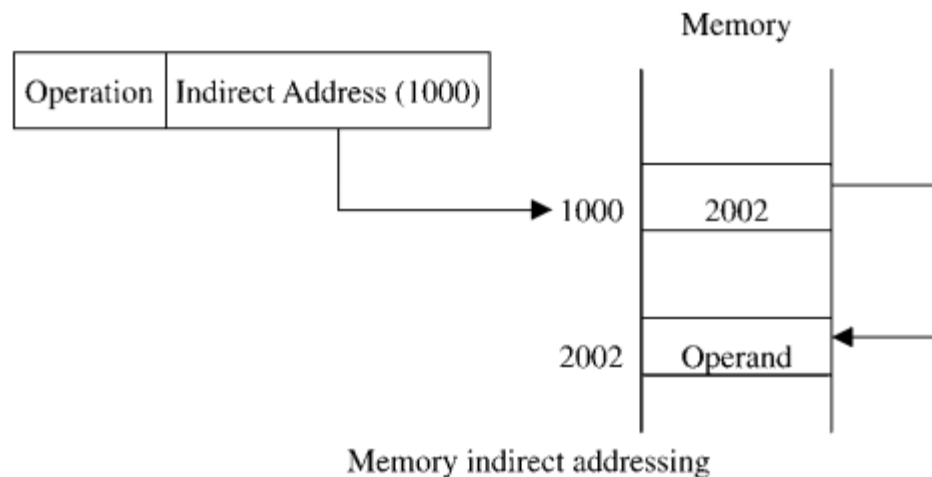
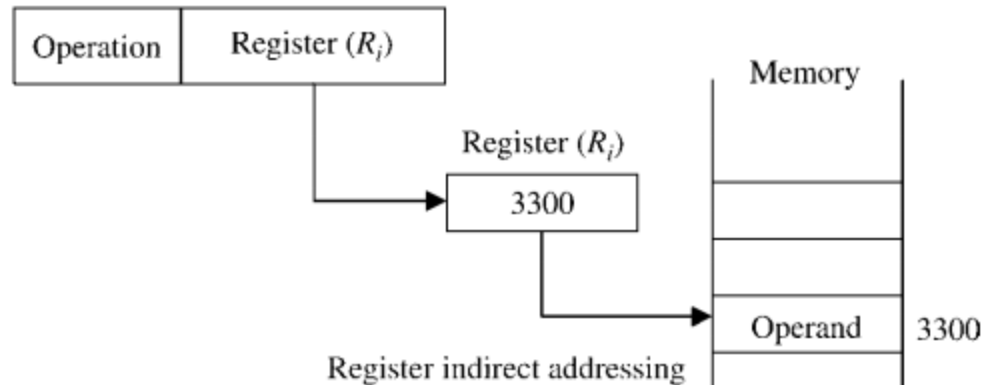
Tải giá trị tại vị trí bộ nhớ có địa chỉ được lưu trong  $R_i$  vào thanh ghi  $R_j$

- Gián tiếp bộ nhớ:

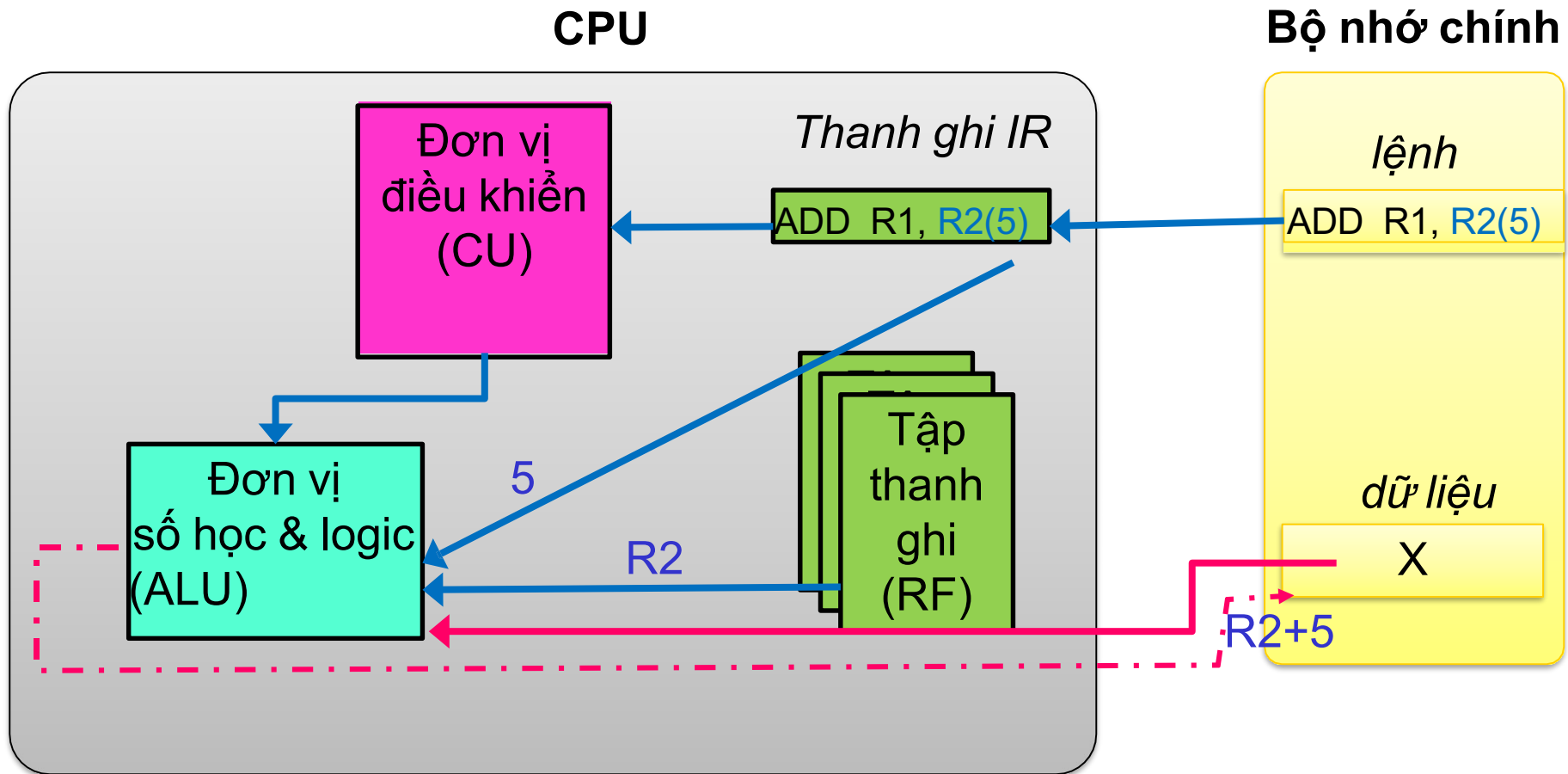
$\text{LOAD } R_i, (1000); \quad M[M[1000]] \rightarrow R_i$

Giá trị của vị trí bộ nhớ có địa chỉ được lưu tại vị trí 1000 vào  $R_i$

# Chế độ địa chỉ gián tiếp

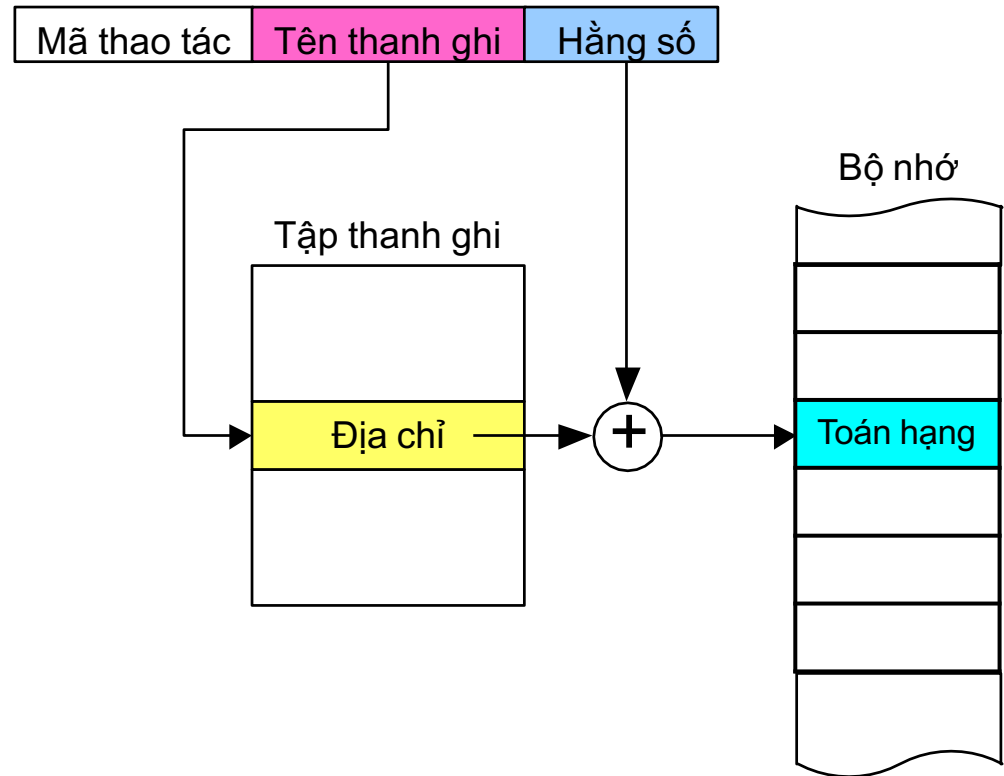


# Chế độ địa chỉ dịch chuyển



# Chế độ địa chỉ chỉ số

- Để xác định toán hạng, Trường địa chỉ chứa hai thành phần:
  - Tên thanh ghi
  - Hằng số (offset)
- Địa chỉ của toán hạng = nội dung thanh ghi + hằng số
- Thanh ghi có thể được ngầm định

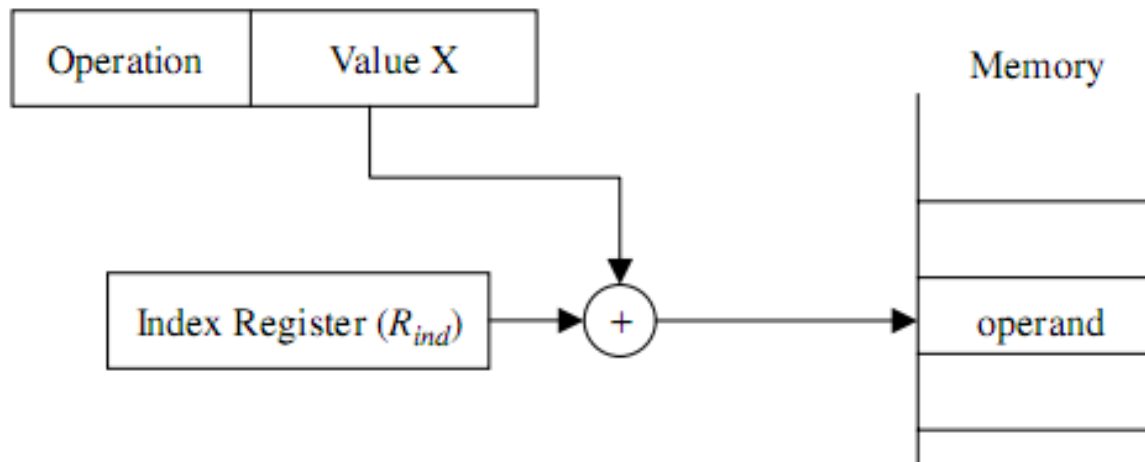




# Chế độ địa chỉ chỉ số

- Địa chỉ của toán hạng có được bằng cách cộng thêm hằng số vào nội dung của một thanh ghi, là thanh ghi chỉ số
- Ví dụ

LOAD  $R_i, X(R_{ind}); \quad M[X+R_{ind}] \rightarrow R_i$

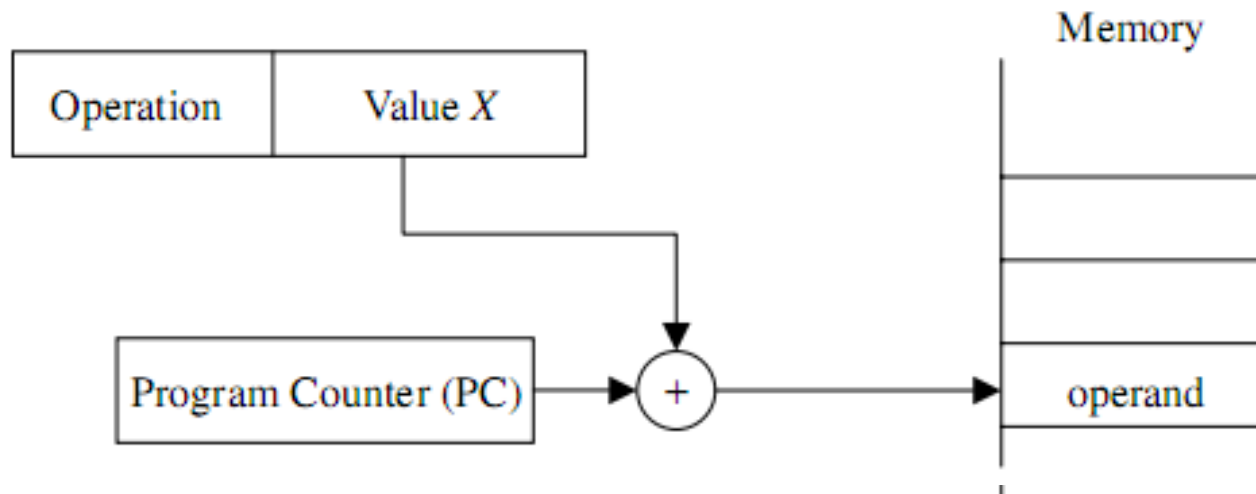


# Chế độ địa chỉ tương đối

- Địa chỉ của toán hạng có được bằng cách cộng thêm hằng số vào nội dung của một thanh ghi, là thanh ghi con đếm chương trình PC

- Ví dụ

LOAD  $R_i, X(PC); M[X+PC] \rightarrow R_i$



# Tổng kết các chế độ địa chỉ

Chế độ địa chỉ	Ý nghĩa	Ví dụ	Thực hiện
Tức thì	Giá trị của toán hạng được chứa trong lệnh	LOAD Ri, #1000	$Ri \leftarrow 1000$
Trực tiếp	Địa chỉ của toán hạng được chứa trong lệnh	LOAD Ri, 1000	$Ri \leftarrow M[1000]$
Gián tiếp thanh ghi	Giá trị của thanh ghi trong lệnh là địa chỉ bộ nhớ chứa toán hạng	LOAD Ri, (Rj)	$Ri \leftarrow M[Rj]$
Gián tiếp bộ nhớ	Địa chỉ bộ nhớ trong lệnh chứa địa chỉ bộ nhớ của toán hạng	LOAD Ri, (1000)	$Ri \leftarrow M[M[1000]]$
Chỉ số	Địa chỉ của toán hạng là tổng của hằng số (trong lệnh) và giá trị của một thanh ghi chỉ số	LOAD Ri, X(Rind)	$Ri \leftarrow M[X + Rind]$
Tương đối	Địa chỉ của toán hạng là tổng của hằng số và giá trị của thanh ghi con đếm chương trình	LOAD Ri, X(PC)	$Ri \leftarrow M[X + PC]$

# Các thành phần của lệnh máy

Mã thao tác	Địa chỉ của các toán hạng	
Opcode	Addresses of Operands	
Opcode	Des addr.	Source addr.

- Mã thao tác (operation code - opcode): mã hóa cho thao tác mà bộ xử lý phải thực hiện
- Địa chỉ toán hạng: chỉ ra nơi chứa các toán hạng mà thao tác sẽ tác động
  - Toán hạng nguồn (source operand): dữ liệu vào của thao tác
  - Toán hạng đích (destination operand): dữ liệu ra của thao tác

# Toán hạng 3 địa chỉ

---

## □ Khuôn dạng:

- opcode addr1, addr2, addr3
- Mỗi địa chỉ addr1, addr2, addr3: tham chiếu tới một ô nhớ hoặc 1 thanh ghi

## □ Ví dụ

1.  $\text{ADD } R_1, R_2, R_3; \quad R_2 + R_3 \rightarrow R_1$   
R<sub>2</sub> cộng R<sub>3</sub> sau đó kết quả đưa vào R<sub>1</sub>  
R<sub>i</sub> là các thanh ghi CPU
2.  $\text{ADD } A, B, C; \quad M[B] + M[C] \rightarrow M[A]$   
A, B, C là các vị trí trong bộ nhớ

# Toán hạng 2 địa chỉ

---

## □ Khuôn dạng:

- opcode addr1, addr2
- Mỗi địa chỉ addr1, addr2: tham chiếu tới 1 thanh ghi hoặc 1 vị trí trong bộ nhớ

## □ Ví dụ

1.  $\text{ADD } R_1, R_2; \quad R_1 + R_2 \rightarrow R_1$   
 $R_1$  cộng  $R_2$  sau đó kết quả đưa vào  $R_1$   
 $R_i$  là các thanh ghi CPU
2.  $\text{ADD } A, B; \quad M[A] + M[B] \rightarrow M[A]$   
 $A, B$  là các vị trí trong bộ nhớ

# Toán hạng 1 địa chỉ

---

## □ Khuôn dạng:

- opcode addr
- addr: tham chiếu tới 1 thanh ghi hoặc 1 vị trí trong bộ nhớ
- Khuôn dạng này sử dụng  $R_{acc}$  (thanh ghi tích lũy) mặc định cho địa chỉ thứ 2

## □ Ví dụ

1.  $ADD R_1; \quad R_1 + R_{acc} \rightarrow R_{acc}$   
 $R_1$  cộng  $R_{acc}$  sau đó kết quả đưa vào  $R_{acc}$   
 $R_i$  là các thanh ghi CPU
2.  $ADD A; \quad M[A] + R_{acc} \rightarrow R_{acc}$   
 $A$  là vị trí trong bộ nhớ

# Toán hạng 1.5 địa chỉ

---

## □ Khuôn dạng:

- opcode addr1, addr2
- Một địa chỉ tham chiếu tới 1 ô nhớ và địa chỉ còn lại tham chiếu tới 1 thanh ghi
- Là dạng hỗn hợp giữa các toán hạng thanh ghi và vị trí bộ nhớ

## □ Ví dụ

1. ADD R<sub>1</sub>, B;      M[B] + R<sub>1</sub> → R<sub>1</sub>



# Toán hạng 0 địa chỉ

---

- Được thực hiện trong các lệnh mà thực hiện các thao tác ngăn xếp: push & pop

- Ví dụ:

push a

push b

add pop c

có nghĩa là :  $c = a + b$

# Một số dạng lệnh thông dụng

---

- Các lệnh vận chuyển dữ liệu
- Các lệnh số học và logic
- Các lệnh điều khiển chương trình
- Các lệnh vào/ ra

# Lệnh vận chuyển dữ liệu

---

- Chuyển dữ liệu giữa các phần của máy tính
  - Giữa các thanh ghi trong CPU  
MOVE R<sub>i</sub>, R<sub>j</sub> ; R<sub>j</sub> -> R<sub>i</sub>
  - Giữa thanh ghi CPU và một vị trí trong bộ nhớ  
MOVE R<sub>j</sub>, 1000; M[1000] -> R<sub>j</sub>
  - Giữa các vị trí trong bộ nhớ  
MOVE 1000, (R<sub>j</sub>) ; M[R<sub>j</sub>] -> M[1000]

# Một số lệnh vận chuyển dữ liệu thông dụng

- MOVE: chuyển dữ liệu giữa thanh ghi – thanh ghi, ô nhớ - thanh ghi, ô nhớ - ô nhớ
- LOAD: nạp nội dung 1 ô nhớ vào 1 thanh ghi
- STORE: lưu nội dung 1 thanh ghi ra 1 ô nhớ
- PUSH: đẩy dữ liệu vào ngăn xếp
- POP: lấy dữ liệu ra khỏi ngăn xếp

# Lệnh số học và logic

---

- Thực hiện các thao tác số học và logic giữa các thanh ghi và nội dung ô nhớ

- Ví dụ:

ADD R1, R2, R3;  $R2 + R3 \rightarrow R1$

SUBTRACT R1, R2, R3;  $R2 - R3 \rightarrow R1$

# Các lệnh tính toán số học thông dụng

---

- ADD: cộng 2 toán hạng
- SUBTRACT: trừ 2 toán hạng
- MULTIPLY: nhân 2 toán hạng
- DIVIDE: chia số học
- INCREMENT: tăng 1
- DECREMENT: giảm 1

# Các lệnh logic thông dụng

---

- NOT: phủ định
- AND: và
- OR: hoặc
- XOR: hoặc loại trừ
- COMPARE: so sánh
- SHIFT: dịch
- ROTATE: quay

# Lệnh điều khiển/ tuần tự

---

- Được dùng để thay đổi trình tự các lệnh được thực hiện:
  - Các lệnh rẽ nhánh (nhảy) có điều kiện (conditional branching/ jump)
  - Các lệnh rẽ nhánh (nhảy) không điều kiện (unconditional branching/ jump)
  - CALL và RETURN: lệnh gọi thực hiện và trở về từ chương trình con
- Đặc tính chung của các lệnh này là quá trình thực hiện lệnh của chúng làm thay đổi giá trị PC
- Sử dụng các cờ ALU để xác định các điều kiện



# Một số lệnh điều khiển thông dụng

---

- ❑ **BRANCH – IF – CONDITION:** chuyển đến thực hiện lệnh ở địa chỉ mới nếu điều kiện là đúng
- ❑ **JUMP:** chuyển đến thực hiện lệnh ở địa chỉ mới
- ❑ **CALL:** chuyển đến thực hiện chương trình con
- ❑ **RETURN:** trở về (từ chương trình con) thực hiện tiếp chương trình gọi

# Một số lệnh điều khiển thông dụng

---

LOAD R1, #100

LAP:

ADD R0, (R2)

DECREMENT R1

BRANCH\_IF >0 LAP

# Các lệnh vào/ ra

---

- Được dùng để truyền dữ liệu giữa máy tính và các thiết bị ngoại vi
- Các thiết bị ngoại vi giao tiếp với máy tính thông qua các cổng. Mỗi cổng có một địa chỉ dành riêng
- Hai lệnh I/O cơ bản được sử dụng là các lệnh INPUT và OUTPUT
  - Lệnh INPUT được dùng để chuyển dữ liệu từ thiết bị ngoại vi vào tới bộ vi xử lý
  - Lệnh OUTPUT dùng để chuyển dữ liệu từ VXL ra thiết bị đầu ra

# Các ví dụ

---

CLEAR R0;

MOVE R1, #100;

CLEAR R2;

LAP:

ADD R0, 1000(R2);

INCREMENT R2;

DECREMENT R1;

BRANCH\_IF>0 LAP;

STORE 2000, R0;

# Các ví dụ

---

CLEAR R0;

$R0 \leftarrow 0$

MOVE R1, #100;

$R1 \leftarrow 100$

CLEAR R2;

$R2 \leftarrow 0$

LAP:

ADD R0, 1000(R2);

$R0 \leftarrow R0 + M[R2 + 1000]$

INCREMENT R2;

$R2 \leftarrow R2 + 1$

DECREMENT R1;

$R1 \leftarrow R1 - 1$

BRANCH\_IF>0 LAP;

go to LAP if  $R1 > 0$

STORE 2000, R0;

$M[2000] \leftarrow R0$

# BÀI TẬP

---

1. Cho đoạn lệnh sau:

ADD R2, (R0);

SUBTRACT R2, (R1);

MOVE 500(R0), R2;

LOAD R2, #5000;

STORE 100(R2), R0;

Biết  $R0=1500$ ,  $R1=4500$ ,  $R2=1000$ ,  $M[1500]=3000$ ,  $M[4500]=500$

a. Chỉ rõ chế độ địa chỉ của từng lệnh

b. Hãy chỉ ra giá trị của thanh ghi và tại vị trí trong bộ nhớ qua mỗi lệnh thực hiện.

# BÀI TẬP

---

2. Cho đoạn lệnh sau:

MOVE R0, #100;

CLEAR R1;

CLEAR R2;

LAP:

ADD R1, 2000(R2);

ADD R2, #2;

DECREMENT R0;

BRANCH\_IF>0 LAP;

STORE 3000, R1;

- a. Hãy giải thích ý nghĩa của từng lệnh
- b. Chỉ ra chế độ địa chỉ của từng lệnh (đối với các lệnh có 2 toán hạng)
- c. Đoạn lệnh trên thực hiện công việc gì?

# BÀI TẬP

---

- Cho một mảng gồm 10 số, được lưu trữ liên tiếp nhau trong bộ nhớ, bắt đầu từ vị trí ô nhớ 1000. Viết đoạn chương trình tính tổng các số dương trong mảng đó và lưu kết quả vào ô nhớ 2000.





# CPU pipeline

# Nội dung chính

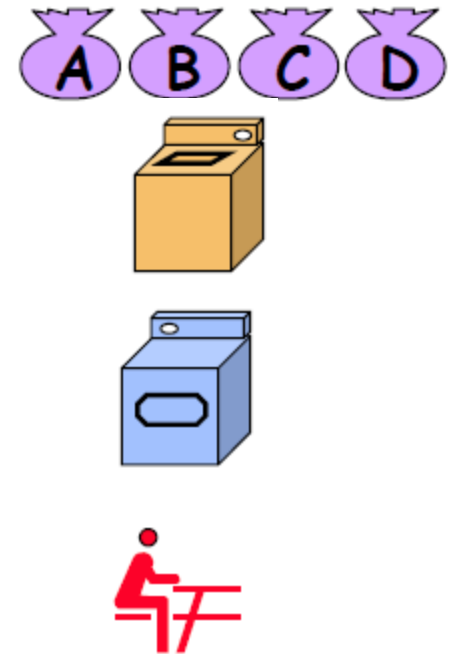
---

- Giới thiệu về CPU pipeline
- Các vấn đề của pipeline
- Xử lý xung đột dữ liệu và tài nguyên
- Xử lý rẽ nhánh (branch)
- Super pipeline

# Pipeline – Ví dụ thực tế

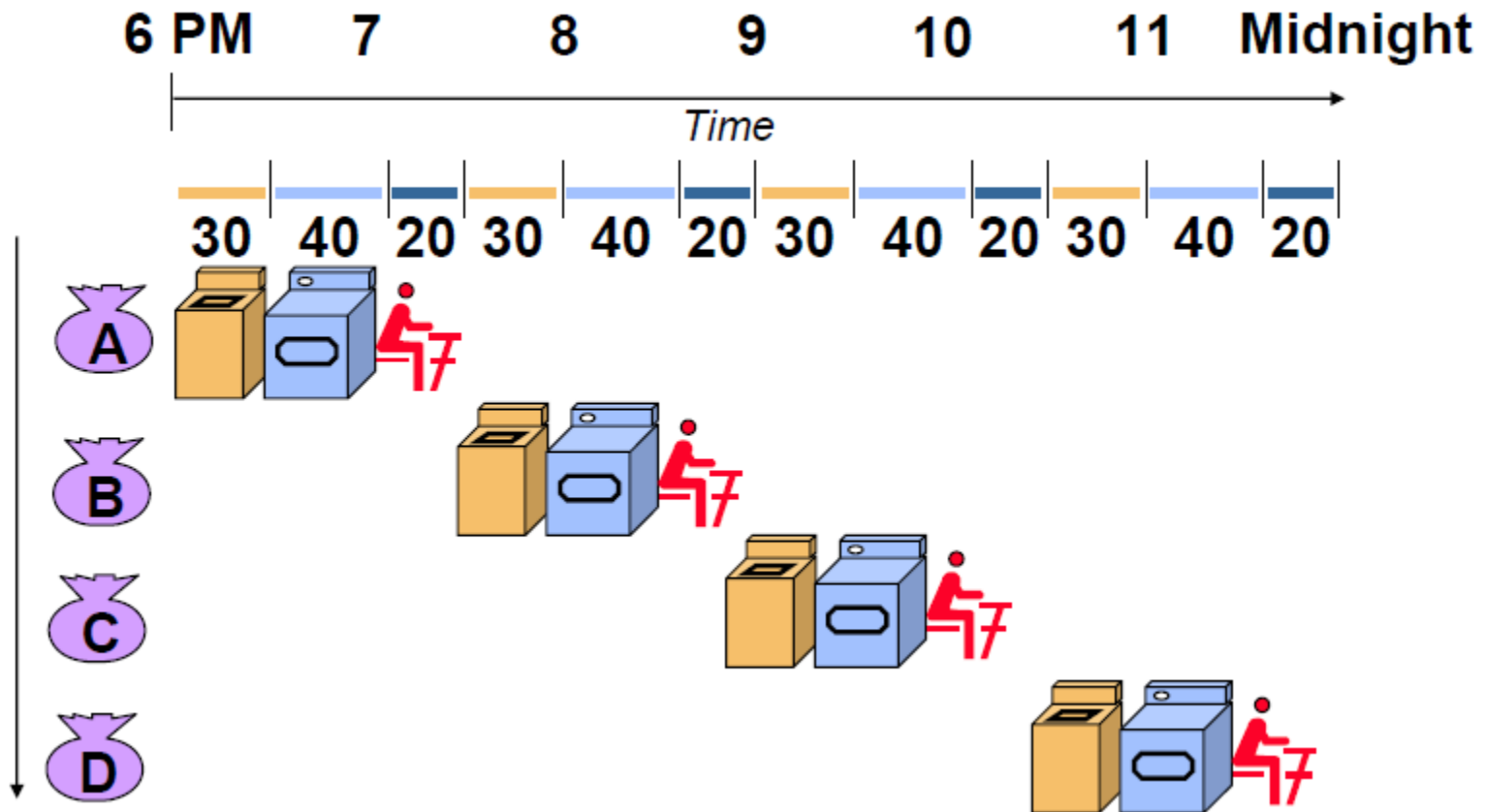
---

- Bài toán giặt: A, B, C, D có 4 túi quần áo cần giặt, làm khô, gấp
- Giặt tốn 30 phút
- Sấy khô: 40 phút
- Gấp: 20 phút



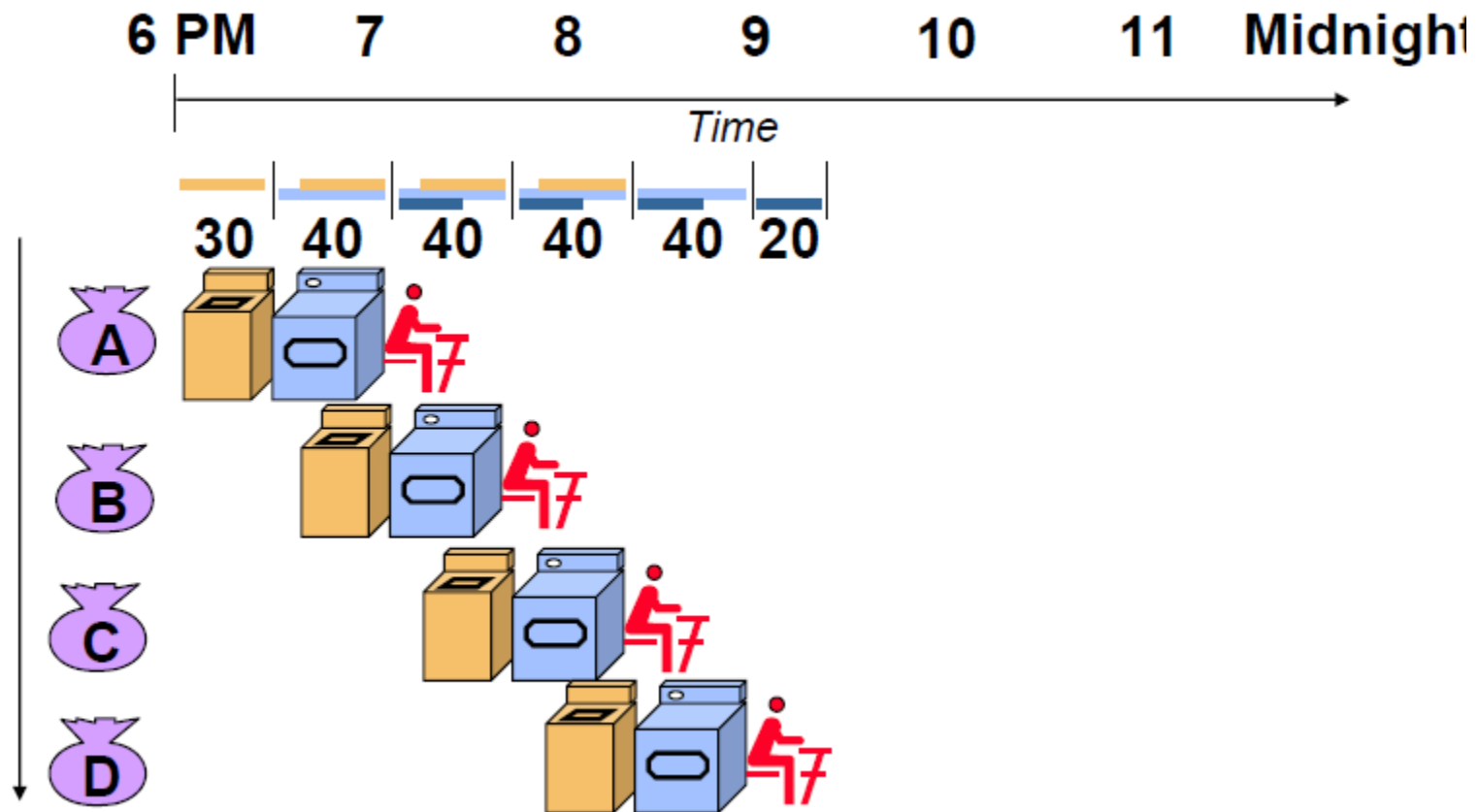
# Pipeline – Ví dụ thực tế

Thực hiện tuần tự



# Pipeline – Ví dụ thực tế

## Áp dụng pipeline

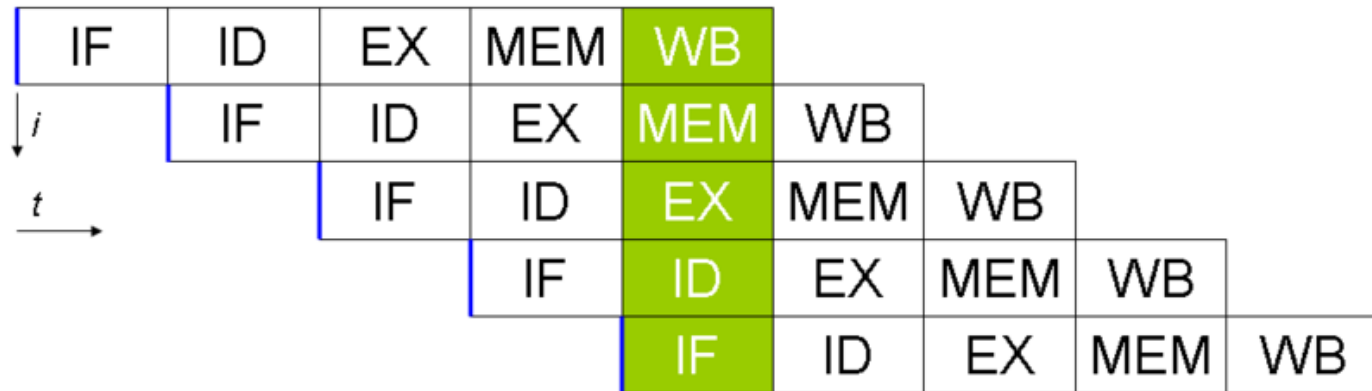


# Giới thiệu về CPU Pipeline – Nguyên lý

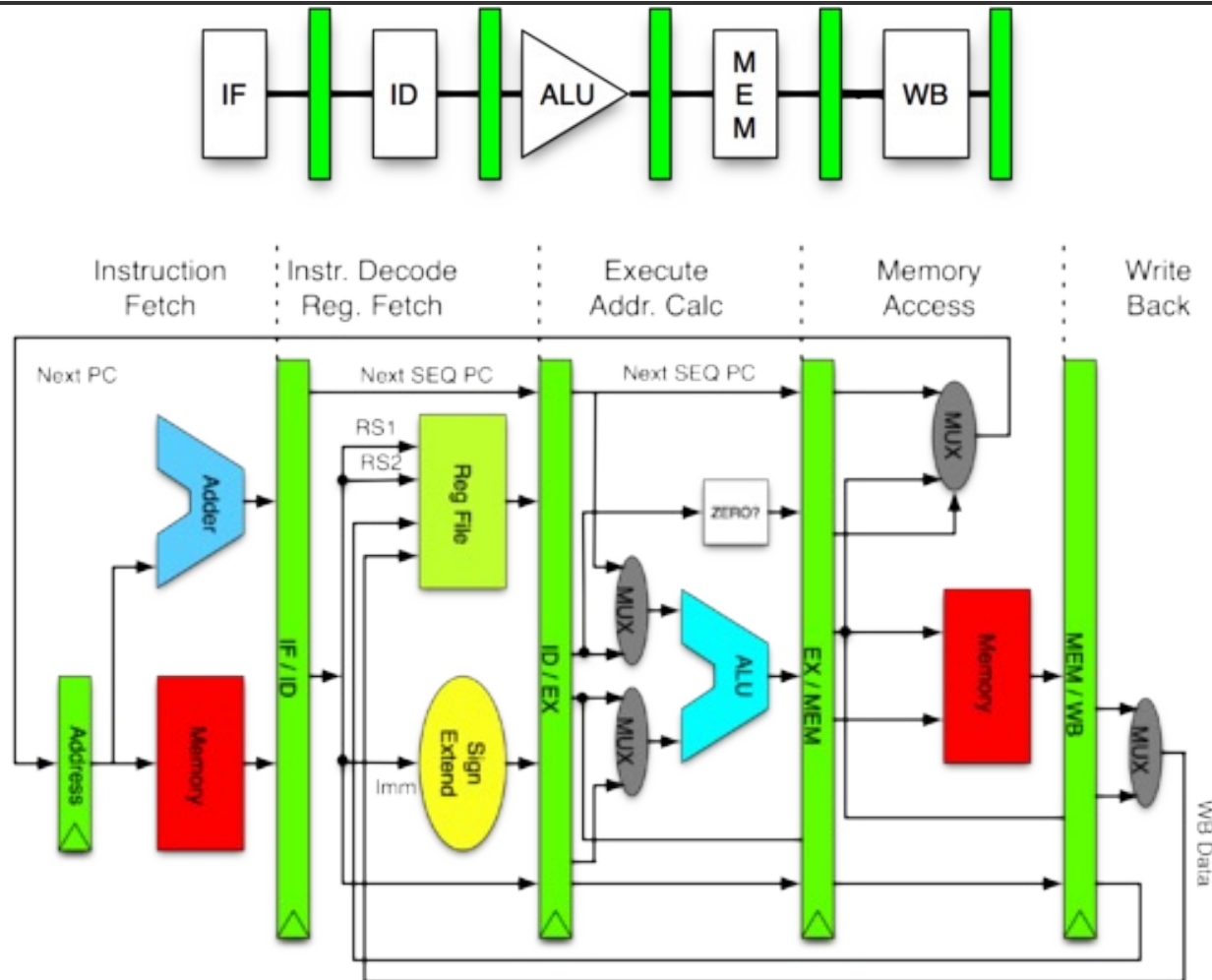
- ❑ Quá trình thực hiện lệnh được chia thành các giai đoạn
- ❑ 5 giai đoạn của hệ thống load – store:
  - Instruction fetch (IF): lấy lệnh từ bộ nhớ (hoặc cache)
  - Instruction Decode (ID): giải mã lệnh và lấy các toán hạng
  - Execute (EX): thực hiện lệnh: nếu là lệnh truy cập bộ nhớ thì tính toán địa chỉ bộ nhớ
  - Memory access (MEM): đọc/ ghi bộ nhớ ; nếu không truy cập bộ nhớ thì không có
  - Write back (WB): lưu kết quả vào thanh ghi
- ❑ Cải thiện hiệu năng bằng cách tăng số lượng lệnh vào xử lý



# Giới thiệu về CPU Pipeline – Nguyên lý



# Giới thiệu về CPU Pipeline – Nguyên lý





# Giới thiệu về CPU Pipeline – Đặc điểm

---

- ❑ Pipeline là kỹ thuật song song ở mức lệnh (ILP: Instruction Level Parallelism)
- ❑ Một pipeline là đầy đủ nếu nó luôn nhận một lệnh mới tại mỗi chu kỳ đồng hồ
- ❑ Một pipeline là không đầy đủ nếu có nhiều giai đoạn trễ trong quá trình xử lý
- ❑ Số lượng giai đoạn của pipeline phụ thuộc vào thiết kế CPU:
  - 2, 3, 5 giai đoạn: pipeline đơn giản
  - 14 giai đoạn: Pen II, Pen III
  - 20 – 31 giai đoạn: Pen IV
  - 12 -15 giai đoạn: Core

# Giới thiệu về CPU Pipeline

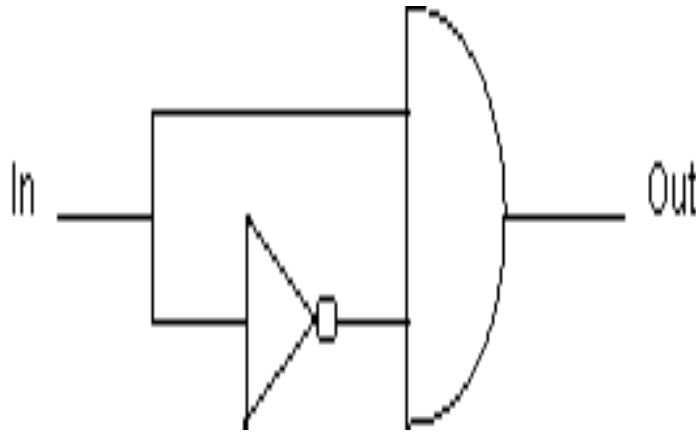
## Số lượng giai đoạn

---

- Thời gian thực hiện của các giai đoạn:
  - Mọi giai đoạn nên có thời gian thực hiện bằng nhau
  - Các giai đoạn chậm nên chia ra
- Lựa chọn số lượng giai đoạn:
  - Theo lý thuyết, số lượng giai đoạn càng nhiều thì hiệu năng càng cao
  - Nếu pipeline dài mà rỗng vì một số lý do, sẽ mất nhiều thời gian để làm đầy pipeline

# Các vấn đề (rủi ro: hazard) của Pipeline

---



- Đầu ra mong muốn luôn là 0 (false)
  - Nhưng trong một số trường hợp, đầu ra là 1 (true)
- ⇒ Hazard

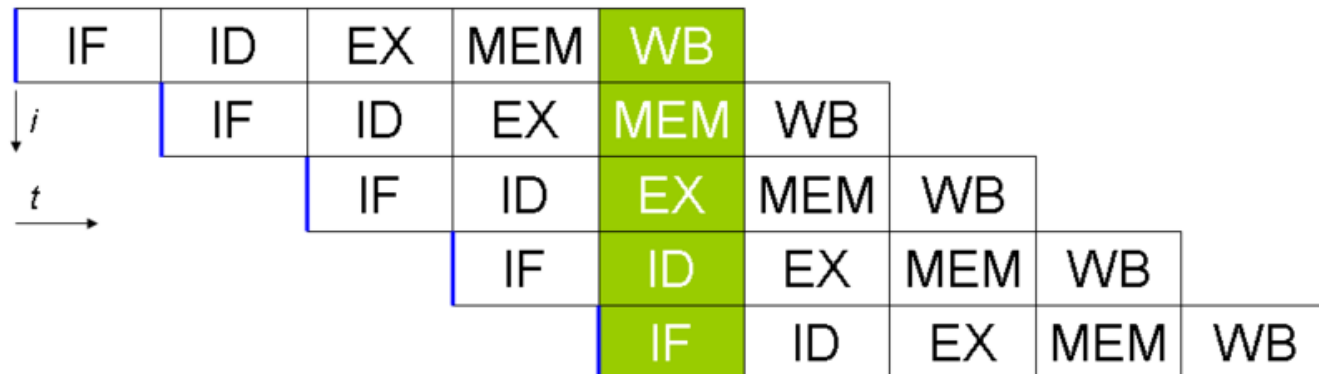
# Các vấn đề của Pipeline

---

- Vấn đề xung đột tài nguyên (resource conflict)
  - Xung đột truy cập bộ nhớ
  - Xung đột truy cập thanh ghi
- Xung đột/ tranh chấp dữ liệu (data hazard)
  - Hầu hết là RAW hay Read After Write Hazard
- Các lệnh rẽ nhánh (Branch Instruction)
  - Không điều kiện
  - Có điều kiện
  - Gọi thực hiện và trở về từ chương trình con

# Xung đột tài nguyên

- ❑ Tài nguyên không đủ
- ❑ Ví dụ: nếu bộ nhớ chỉ hỗ trợ một thao tác đọc/ ghi tại một thời điểm, pipeline yêu cầu 2 truy cập bộ nhớ 1 lúc (đọc lệnh tại giai đoạn IF và đọc dữ liệu tại ID)  
-> nảy sinh xung đột



# Xung đột tài nguyên

---

## □ Giải pháp:

- Nâng cao khả năng tài nguyên
- Memory/ cache: hỗ trợ nhiều thao tác đọc/ ghi cùng lúc
- Chia cache thành cache lệnh và cache dữ liệu để cải thiện truy nhập

# Xung đột dữ liệu

---

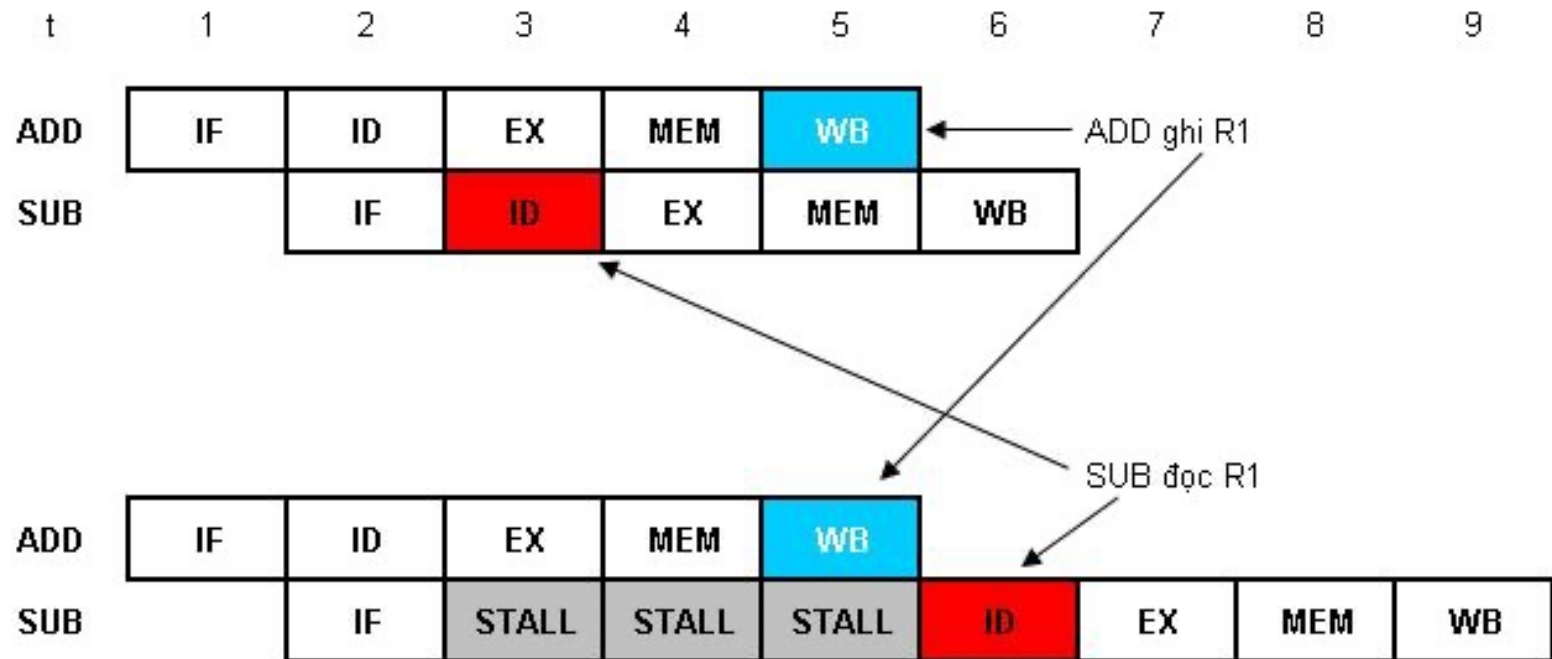
- Xét 2 lệnh sau:

ADD R1, R1, R3;  $R1 \leftarrow R1 + R3$

SUB R4, R1, R2;  $R4 \leftarrow R1 - R2$

- SUB sử dụng kết quả lệnh ADD: có phụ thuộc dữ liệu giữa 2 lệnh này
  - SUB đọc R1 tại giai đoạn 2 (ID); trong khi đó ADD lưu kết quả tại giai đoạn 5 (WB)
    - SUB đọc giá trị cũ của R1 trước khi ADD lưu trữ giá trị mới vào R1
- ⇒ *Dữ liệu chưa sẵn sàng cho các lệnh phụ thuộc tiếp theo*

# Pipeline hazard – xung đột dữ liệu



ADD R1, R1, R3;  $R1 \leftarrow R1 + R3$

SUB R4, R1, R2;  $R4 \leftarrow R1 - R2$



# Hướng khắc phục xung đột dữ liệu

---

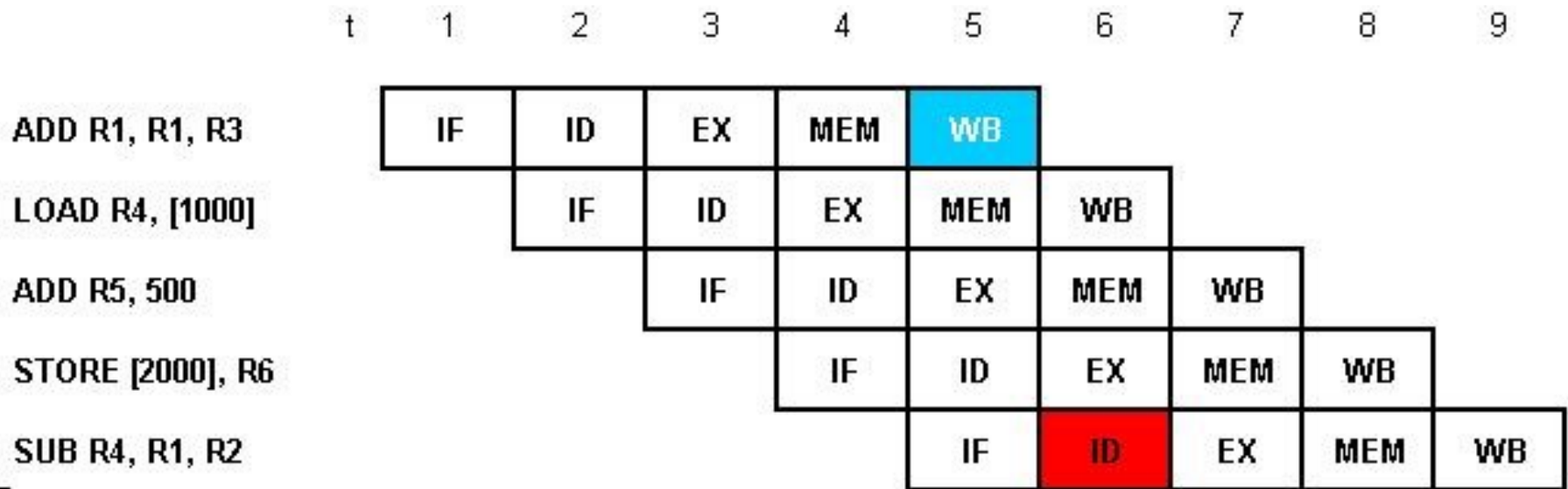
- Nhận biết nó xảy ra
- Ngưng pipeline (stall): phải làm trể hoặc ngưng pipeline bằng cách sử dụng một vài phương pháp tới khi có dữ liệu chính xác
- Sử dụng compiler để nhận biết RAW và:
  - Chèn các lệnh NO-OP vào giữa các lệnh có RAW
  - Thay đổi trình tự các lệnh trong chương trình và chèn các lệnh độc lập dữ liệu vào vị trí giữa 2 lệnh có RAW
- Sử dụng phần cứng để xác định RAW (có trong các CPUs hiện đại) và dự đoán trước giá trị dữ liệu phụ thuộc

# Hướng khắc phục xung đột dữ liệu

t	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ADD	IF	ID	EX	MEM	WB				
NO-OP		NO-OP	NO-OP	NO-OP	NO-OP	NO-OP			
NO-OP			NO-OP	NO-OP	NO-OP	NO-OP	NO-OP		
NO-OP				NO-OP	NO-OP	NO-OP	NO-OP	NO-OP	
SUB					IF	ID	EX	MEM	WB

- ❑ Làm trễ quá trình thực hiện lệnh SUB bằng cách chèn 3 NO-OP

# Hướng khắc phục xung đột dữ liệu



- Chèn 3 lệnh độc lập dữ liệu vào giữa ADD và SUB

# Ví dụ

---

□ Viết chương trình tính:

$$a = b + c;$$

$$d = e + f;$$

# Bài Tập

---

- Xác định lỗi và bố trí lại các câu lệnh tránh trì hoãn khi thiết kế pipeline cho các câu lệnh sau:

load  $R_1, 0(R_0)$

load  $R_2, 4(R_0)$

Add  $R_3, R_1, R_2$

Store  $R_3, 12(R_0)$

load  $R_4, 8(R_0)$

Add  $R_5, R_1, R_4$

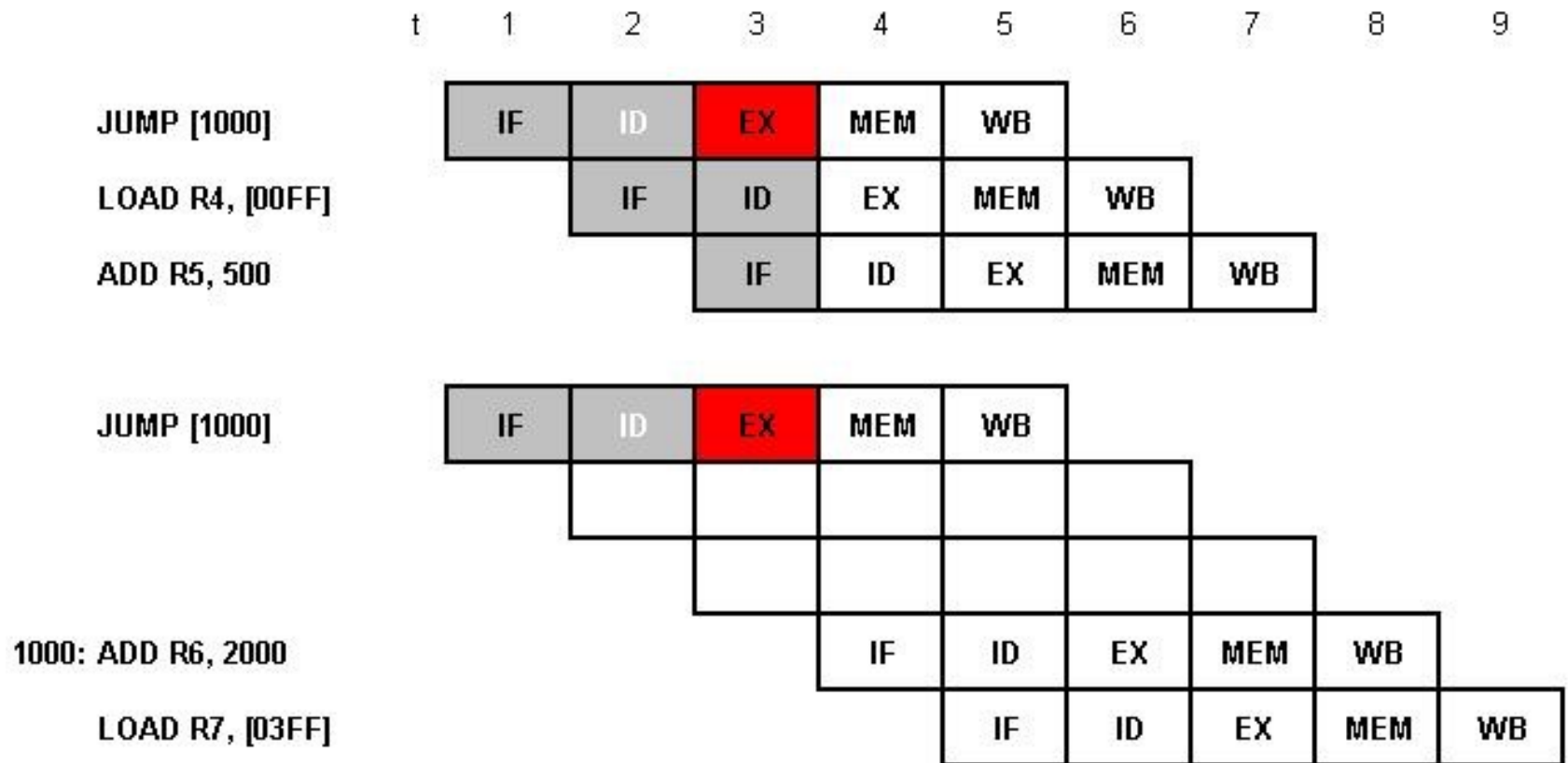
Store  $R_5, 16(R_0)$

# Quản lý các lệnh rẽ nhánh trong pipeline

---

- Tỷ lệ các lệnh rẽ nhánh chiếm khoảng 10 - 30%. Các lệnh rẽ nhánh có thể gây ra:
  - Gián đoạn trong quá trình chạy bình thường của chương trình
  - Làm cho Pipeline rỗng nếu không có biện pháp ngăn chặn hiệu quả
- Với các CPU mà pipeline dài (P4 với 31 giai đoạn) và nhiều pipeline chạy song song, vấn đề rẽ nhánh càng trở nên phức tạp hơn vì:
  - Phải đẩy mọi lệnh đang thực hiện ra ngoài pipeline khi gặp lệnh rẽ nhánh
  - Tải mới các lệnh từ địa chỉ rẽ nhánh vào pipeline. Tiêu tốn nhiều thời gian để điền đầy pipeline

# Quản lý các lệnh rẽ nhánh



- Khi 1 lệnh rẽ nhánh được thực hiện, các lệnh tiếp theo bị đẩy ra khỏi pipeline và các lệnh mới được tải

# Giải pháp quản lý các lệnh rẽ nhánh

---

- Đích rẽ nhánh (branch target)
- Rẽ nhánh có điều kiện (conditional branches)
  - Làm chậm rẽ nhánh (delayed branching)
  - Dự báo rẽ nhánh (branch prediction)



# Đích rẽ nhánh

---

- Khi một lệnh rẽ nhánh được thực hiện, lệnh tiếp theo được lấy là lệnh ở địa chỉ đích rẽ nhánh (target) chứ không phải lệnh tại vị trí tiếp theo lệnh nhảy

```
JUMP <Address>  
ADD R1, R2
```

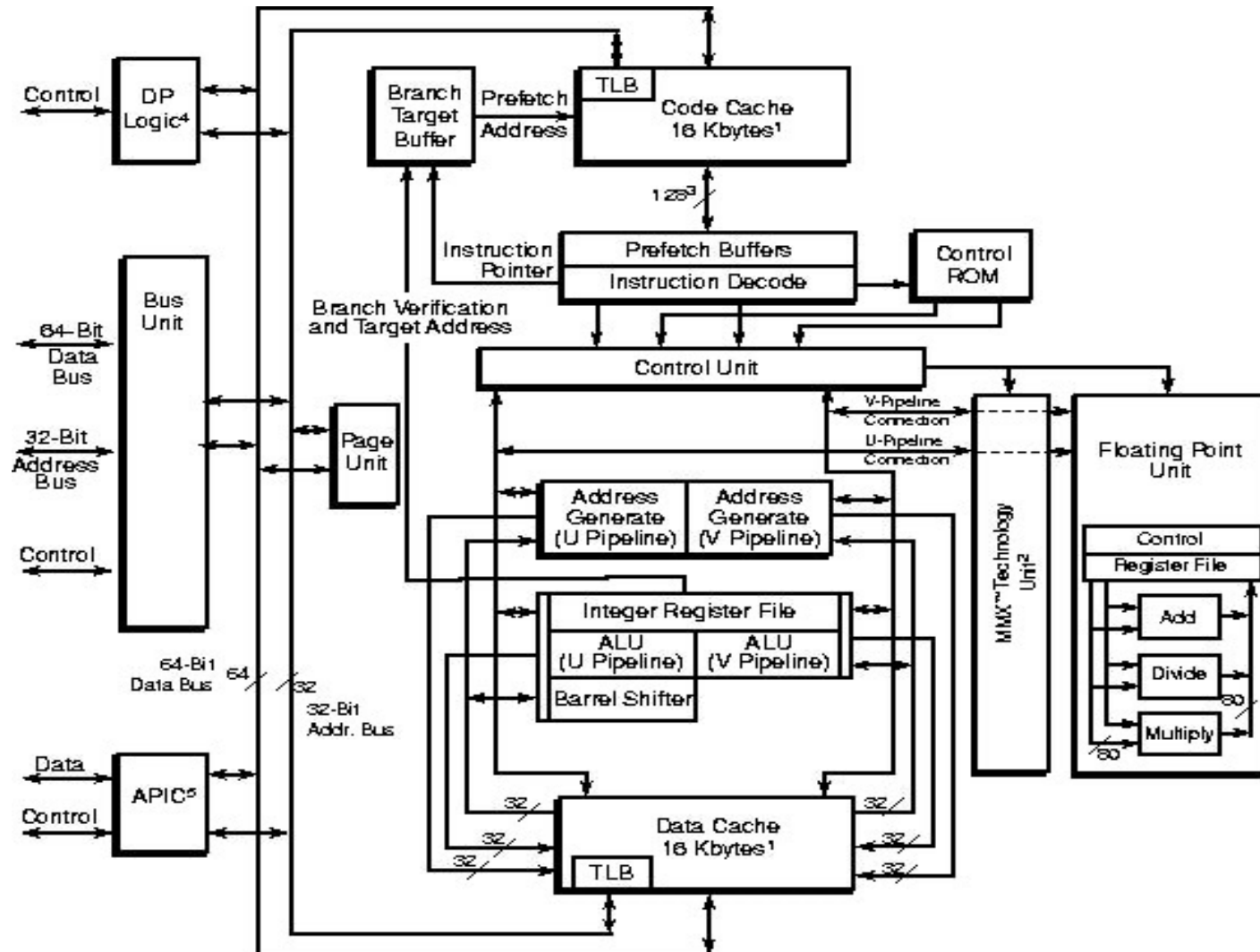
```
Address: SUB R3, R4
```

# Đích rẽ nhánh

---

- Các lệnh rẽ nhánh được xác định tại giai đoạn ID, vậy có thể biết trước chúng bằng cách giải mã trước
  - Sử dụng đệm đích rẽ nhánh (BTB: branch target buffer) để lưu vết của các lệnh rẽ nhánh đã được thực thi:
    - Địa chỉ đích của các lệnh rẽ nhánh đã được thực hiện
    - Lệnh đích của các lệnh rẽ nhánh đã được thực hiện
  - Nếu các lệnh rẽ nhánh được sử dụng lại (trong vòng lặp):
    - Các địa chỉ đích của chúng lưu trong BTB có thể được dùng mà không cần tính lại
    - Các lệnh đích có thể dùng trực tiếp không cần load lại từ bộ nhớ
- ⇒ Điều này có thể vì địa chỉ và lệnh đích thường không thay đổi

# Đích rẽ nhánh của PIII



# Lệnh rẽ nhánh có điều kiện

---

- Khó quản lý các lệnh rẽ nhánh có điều kiện hơn vì:
  - Có 2 lệnh đích để lựa chọn
  - Không thể xác định được lệnh đích tới khi lệnh rẽ nhánh được thực hiện xong
  - Sử dụng BTB riêng rẽ không hiệu quả vì phải đợi tới khi có thể xác định được lệnh đích.

# Lệnh nhảy có điều kiện – các chiến lược

- Làm chậm rẽ nhánh
- Dự đoán rẽ nhánh

# Làm chậm rẽ nhánh

---

## □ Dựa trên ý tưởng:

- Lệnh rẽ nhánh không làm rẽ nhánh ngay lập tức
- Mà nó sẽ bị làm chậm một vài chu kỳ đồng hồ phụ thuộc vào độ dài của pipeline

## □ Đặc điểm:

- Hoạt động tốt trên các vi xử lý RISC trong đó các lệnh có thời gian xử lý bằng nhau
- Pipeline ngắn (thông thường là 2 giai đoạn)
- Lệnh sau lệnh nhảy luôn được thực hiện, không phụ thuộc vào kết quả lệnh rẽ nhánh

# Làm chậm rẽ nhánh

---

## □ Cài đặt:

- Sử dụng compiler để chèn NO-OP vào vị trí ngay sau lệnh rẽ nhánh, hoặc
- Chuyển một lệnh độc lập từ trước tới ngay sau lệnh rẽ nhánh

# Làm chậm rẽ nhánh

---

## ❑ Xét các lệnh:

ADD R2, R3, R4  
CMP R1,0  
JNE somewhere

## ❑ Chèn NO-OP vào vị trí ngay sau lệnh rẽ nhánh

ADD R2, R3, R4  
CMP R1,0  
JNE somewhere  
NO-OP

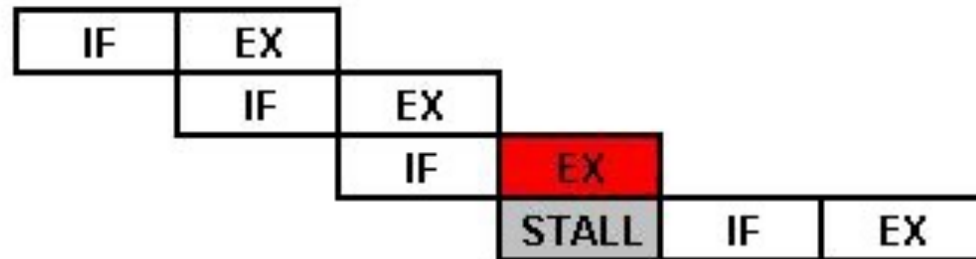
## ❑ Chuyển một lệnh độc lập từ trước tới ngay sau lệnh rẽ nhánh

CMP R1,0  
JNE somewhere  
ADD R2, R3, R4

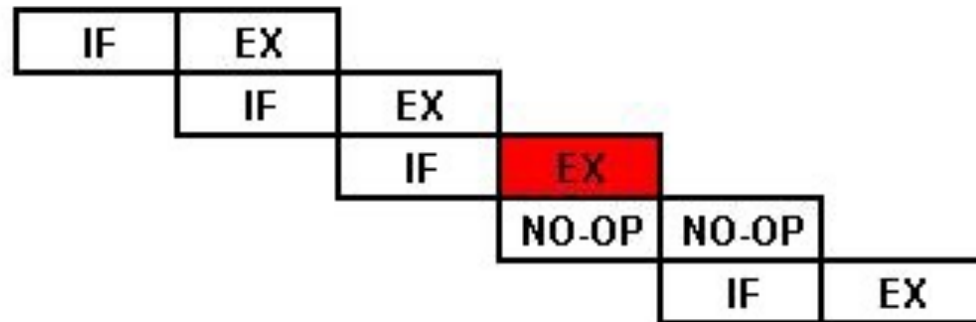


# Làm chậm rẽ nhánh

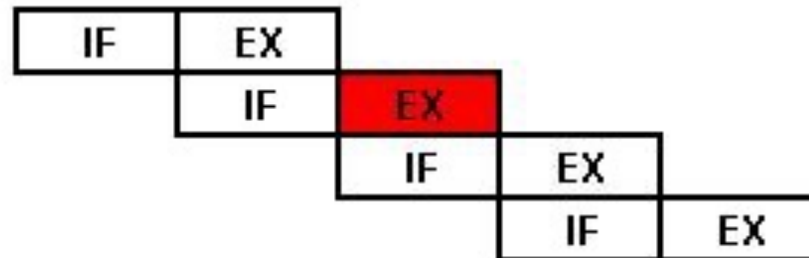
ADD R2, R3, R4  
CMP R1,0  
JNE somewhere  
SUB R5, R6, R7



ADD R2, R3, R4  
CMP R1,0  
JNE somewhere  
NO-OP  
SUB R5, R6, R7



CMP R1,0  
JNE somewhere  
ADD R2, R3, R4  
SUB R5, R6, R7



# Làm chậm rẽ nhánh – các nhận xét

---

- ❑ Dễ cài đặt nhờ tối ưu trình biên dịch (complier)
- ❑ Không cần phần cứng đặc biệt
- ❑ Nếu chỉ chèn NO-OP làm giảm hiệu năng khi pipeline dài
- ❑ Thay các lệnh NO-OP bằng các lệnh độc lập có thể làm giảm số lượng NO-OP cần thiết tới 70%

# Làm chậm rẽ nhánh – các nhận xét

---

- ❑ Làm tăng độ phức tạp mã chương trình (code)
- ❑ Cần lập trình viên và người xây dựng trình biên dịch có mức độ hiểu biết sâu về pipeline vi xử lý => hạn chế lớn
- ❑ Giảm tính khả chuyển (portable) của mã chương trình vì các chương trình phải được viết hoặc biên dịch lại trên các nền VXL mới

# Dự đoán rẽ nhánh

---

- Có thể dự đoán lệnh đích của lệnh rẽ nhánh:
  - Dự đoán đúng: nâng cao hiệu năng
  - Dự đoán sai: đẩy các lệnh tiếp theo đã load và phải load lại các lệnh tại đích rẽ nhánh
  - Trường hợp xấu của dự đoán là 50% đúng và 50% sai

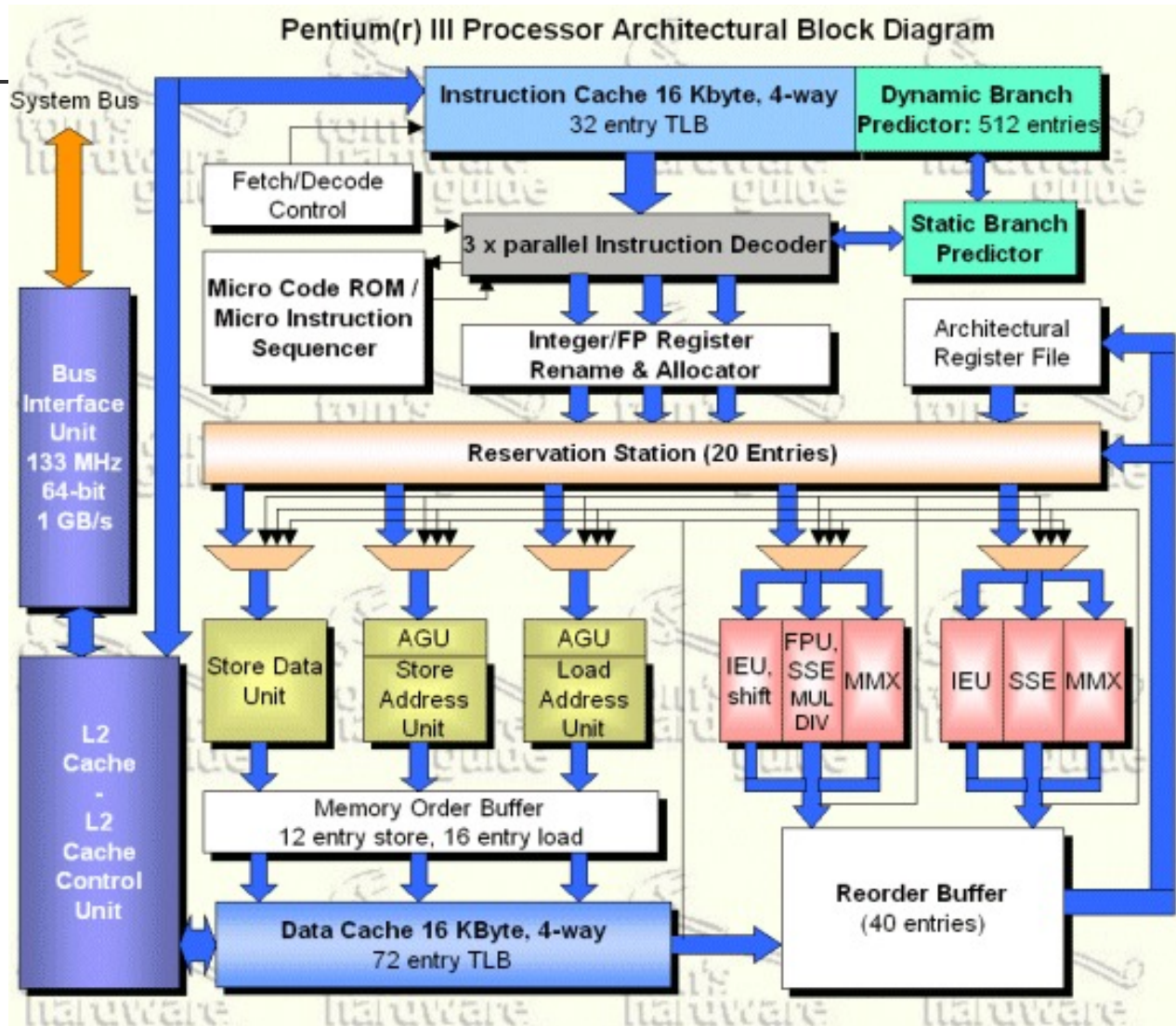
# Dự đoán rẽ nhánh

---

## □ Các cơ sở để dự đoán:

- Đối với các lệnh nhảy ngược (backward):
  - Thường là một phần của vòng lặp
  - Các vòng lặp thường được thực hiện nhiều lần
- Đối với các lệnh nhảy xuôi (forward), khó dự đoán hơn:
  - Có thể là kết thúc lệnh loop
  - Có thể là nhảy có điều kiện

# Branch Prediction – Intel PIII



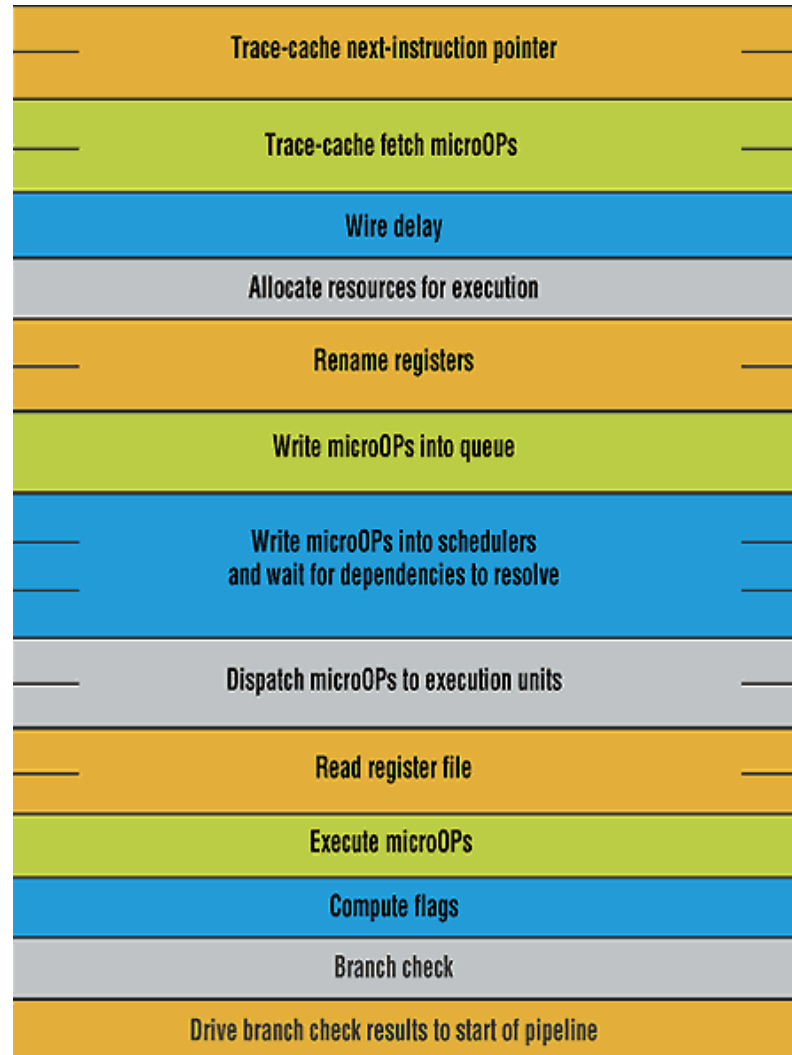
# Siêu pipeline (superpipelining)

- ❑ Siêu pipeline là kỹ thuật cho phép:
  - Tăng độ sâu ống lệnh
  - Tăng tốc độ đồng hồ
  - Giảm thời gian trễ cho từng giai đoạn thực hiện lệnh
- ❑ Ví dụ: nếu giai đoạn thực hiện lệnh bởi ALU kéo dài -> chia thành một số giai đoạn nhỏ -> giảm thời gian chờ cho các giai đoạn ngắn
- ❑ Pentium 4 siêu ống với 20 giai đoạn



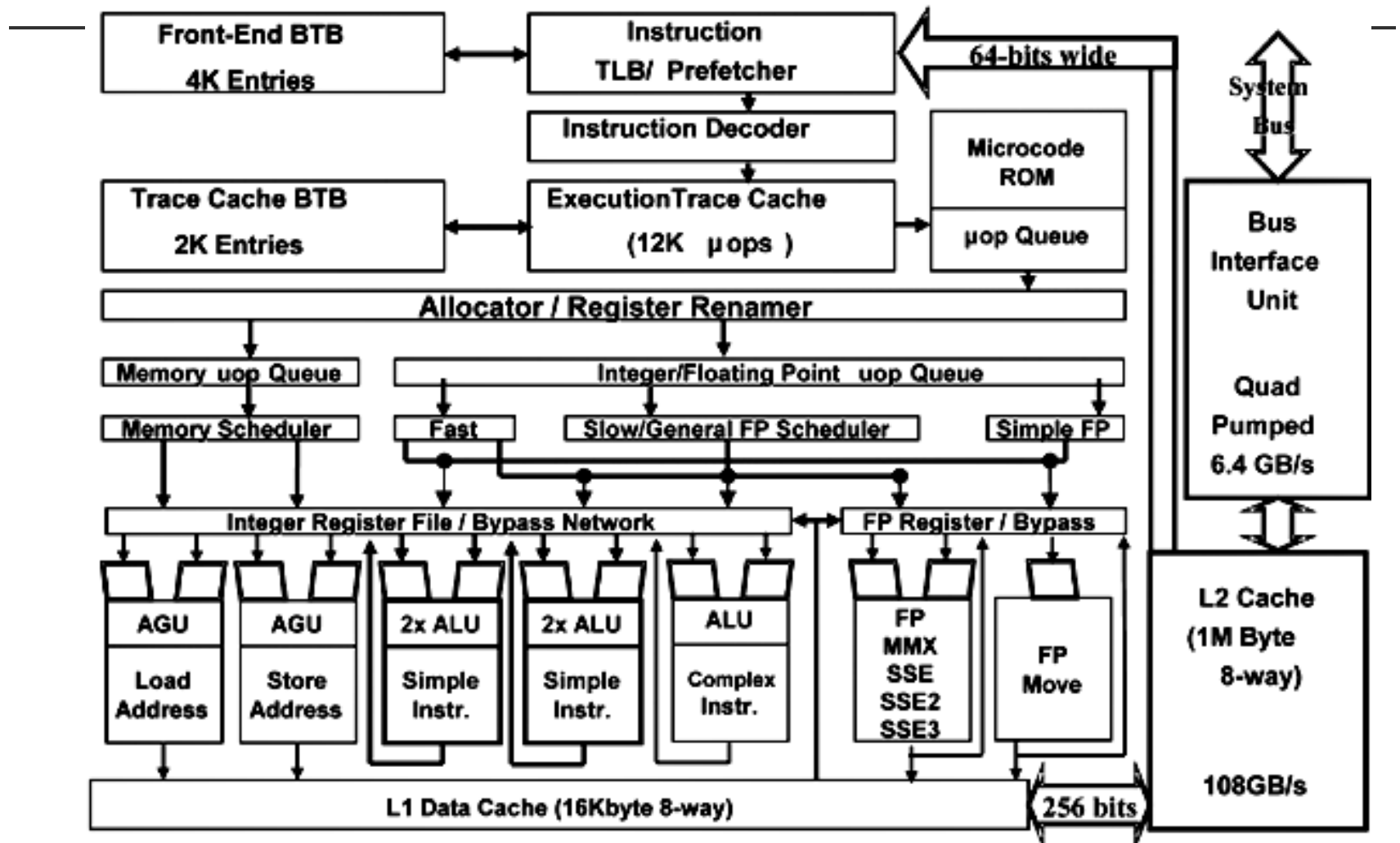
# Pentium 4 siêu ống với 20 giai đoạn

---

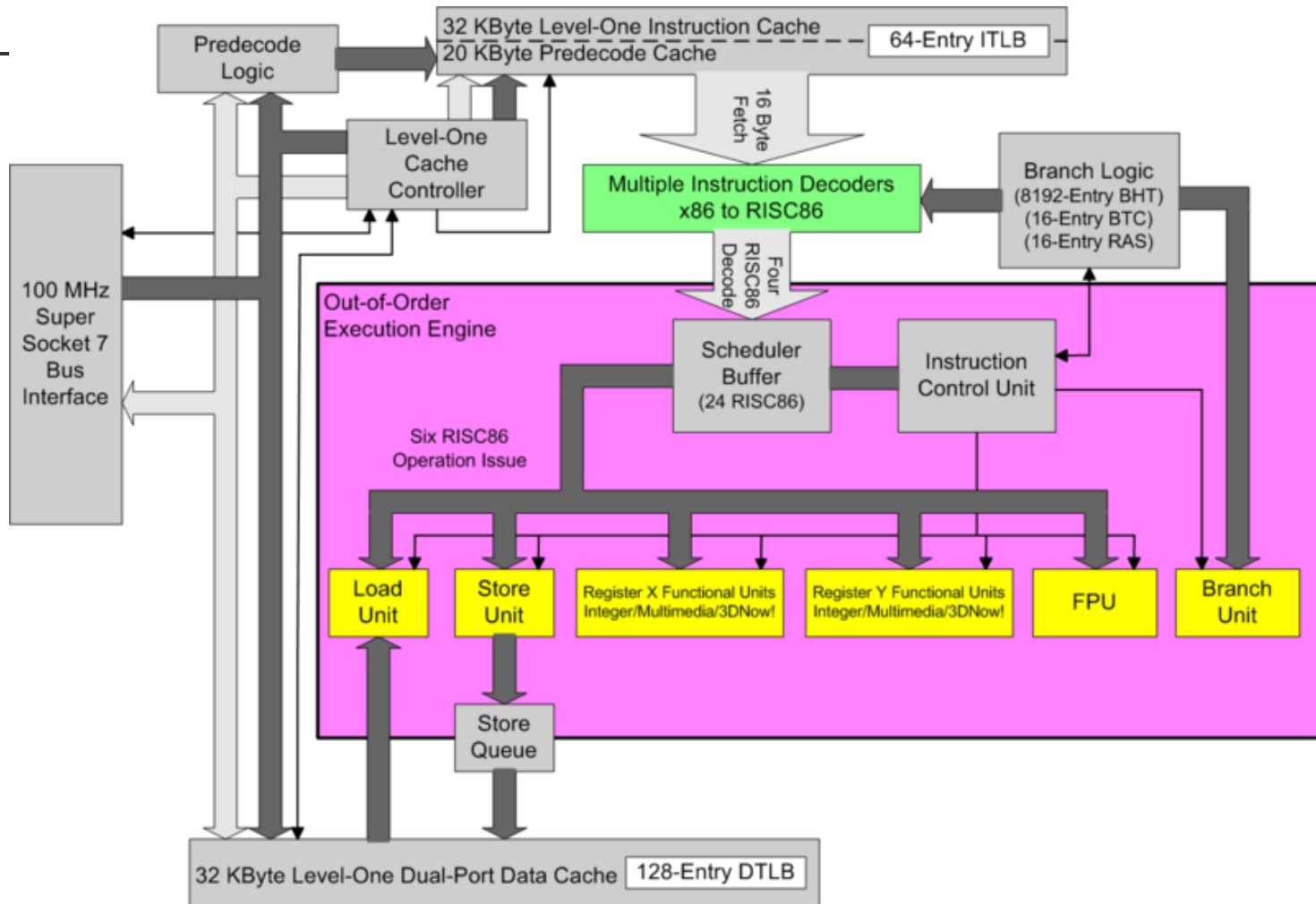




# Branch Prediction – Intel P4

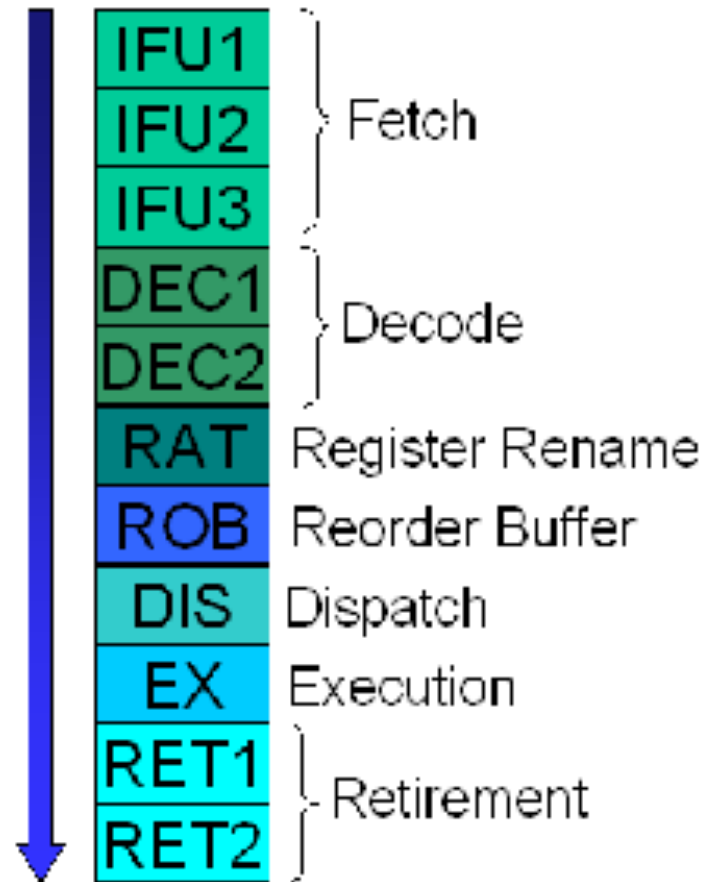


# AMD K6-2 pipeline

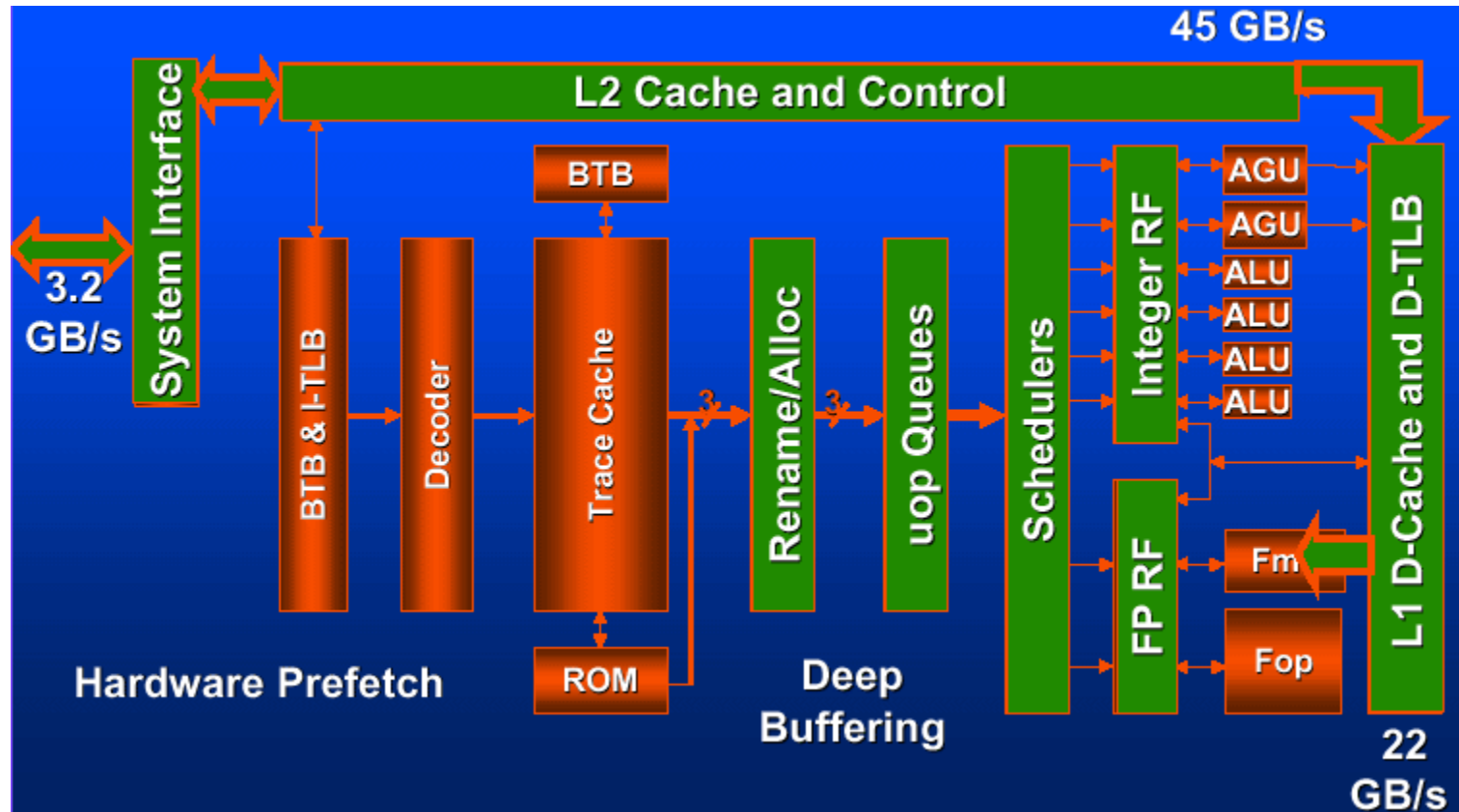


# Pipeline –Pen III, M

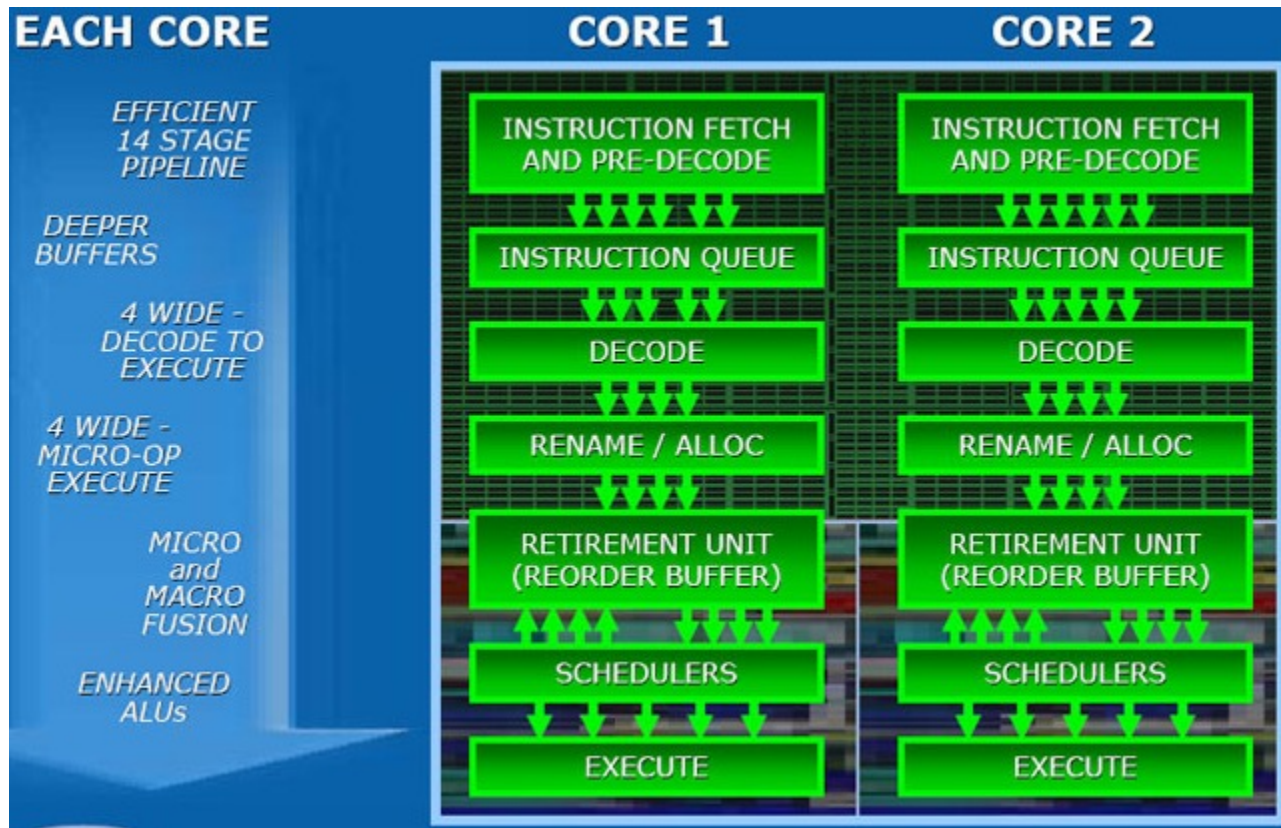
---



# Intel Pen 4 Pipeline

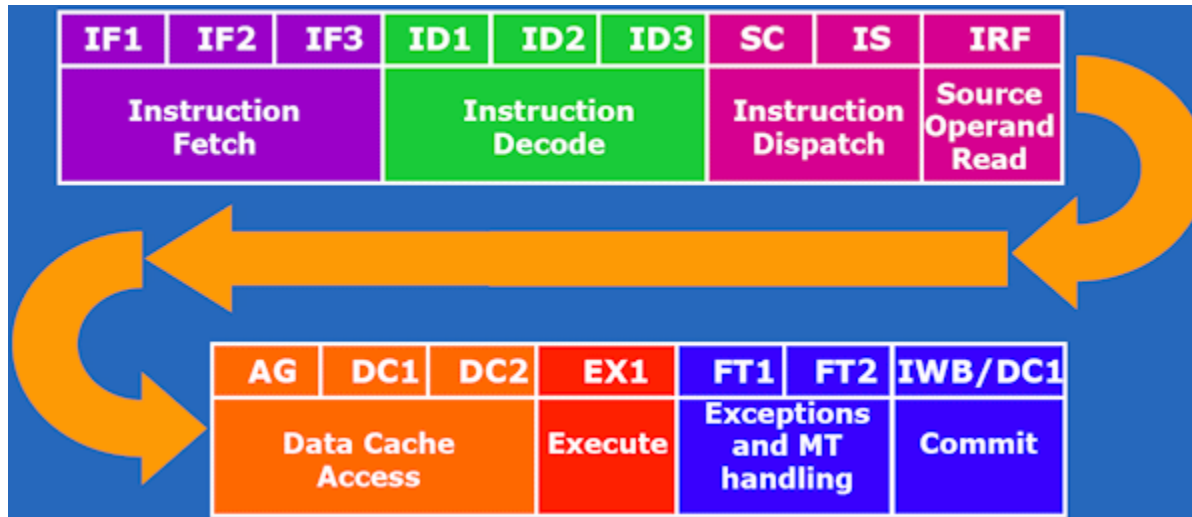


# Intel Core 2 Duo pipeline



# Intel Atom 16-stage pipeline

---



# Intel Core 2 Duo – Super Pipeline

