

Relatório 10 - Laboratório de Arquitetura de Computadores

Luiz Junio Veloso Dos Santos - Matricula: 624037

8 de maio de 2019

Exercícios

1. Se tivermos 2 inteiros, cada um com 32 bits, quantos bits podemos esperar para o produto?

- (a) 16
- (b) 32
- (c) 64
- (d) 128

R: c) 64

2. Quais os registradores que armazenam os resultados na multiplicação?

- (a) high e low
- (b) hi e lo
- (c) R0 e R1
- (d) \$0 e \$1

R: b) hi e lo

3. Qual a operação usada para multiplicar inteiros em comp. de dois?

- (a) mult
- (b) multu
- (c) multi
- (d) mutt

R: a) mult

4. Qual instrução move os bits menos significativos da multiplicação para o reg. 8?

- (a) move \$8,lo
- (b) mvlo \$8,lo
- (c) mflo \$8
- (d) addu \$8,\$0,lo

R: c) mflo \$8

5. Se tivermos dois inteiros, cada um com 32 bits, quantos bits deveremos estar preparados para receber no **quociente**?

- (a) 16
- (b) 32
- (c) 64
- (d) 128

R: b) 32

6. Após a instrução div, qual registrador possui o quociente?

- (a) lo
- (b) hi
- (c) high
- (d) \$2

R: a) lo

7. Qual a inst. usada para dividir dois inteiros em comp. de dois?

- (a) dv
- (b) divide
- (c) divu
- (d) div

R: d) div

8. Faça um arithmetic shift right de dois no seguinte padrão de bits: 1001 1011

- (a) 1110 0110
- (b) 0010 0110
- (c) 1100 1101
- (d) 0011 0111

R: a) 1110 0110

9. Qual o efeito de um **arithmetic shift right** de uma posição?

- (a) Se o inteiro for unsigned, o shift divide por 2. Se o inteiro for signed, o shift o divide por 2.
- (b) Se o inteiro for unsigned, o shift o divide por 2. Se o inteiro for signed, o shift pode resultar em um valor errado.
- (c) Se o inteiro for unsigned, o shift pode ocasionar um valor errado. Se o inteiro for signed, o shift o divide por 2.
- (d) O shift multiplica o número por dois.

R: b)

10. Qual sequencia de instruções avalia $3x + 7$, onde x é iniciado no reg. \$8 e o resultado armazenado em \$9?

(a) ori \$3,\$0,3
mult \$8,\$3
mflo \$9
addi \$9,\$9,7

(b) ori \$3,\$0,3
mult \$8,\$3
addi \$9,\$8,7

(c) ori \$3,\$0,3
mult \$8,\$3
mfhi \$9
addi \$9,\$9,7

(d) mult \$8,\$3
mflo \$9
addi \$9,\$9,7

R:

Programas

1. Escreva um programa que leia um valor A da memória, identifique se o número é negativo ou não e encontre o seu módulo. O valor deverá ser reescrito sobre o A.

R:

```
1 .text
2 .globl main
3
4 main:
5     # Colocar endereço base da memória em t0
6     addi $t0,$t0,0x1001
7     sll  $t0,$t0,16
8
9     # Obter valor da memória
10    lw   $s0,0($t0)
11
12    # Verificar bit de sinal
13    srl  $t1,$s0,31
14    andi $t1,$t1,0x0001
15
16    # Se diferente de 0, faz o modulo
17    bne  $t1,$zero,nega
18    j    pos
19
20 nega:
21     not $s0,$s0
22     add $s0,$s0,1
23
24 pos:
25     sw  $s0,0($t0) # Salvar o resultado na memória
26
27 .data
28 A: .word -42
```

programa13.asm

2. Escreva um programa que leia da memória um valor de temperatura TEMP. Se $TEMP \geq 30$ e $TEMP \leq 50$ uma variável FLAG, também na memória, deverá receber o valor 1, caso contrário, FLAG deverá ser zero.

R:

```
1 .text
2 .globl main
3
4 main:
5     # Colocar endereço base da memória em t0
6     addi $t0,$t0,0x1001
7     sll  $t0,$t0,16
8
9     # Obter valor TEMP da memória
10    lw   $s0,0($t0)
11
12    # Verifica se eh >= 30
13    addi $t1,$zero,30
14    slt  $t1,$s0,$t1 # 1 se for < 30, 0 se for >= 30
15
16    # Se igual a 0, faz o modulo
17    beq  $t1,$zero,teste2
18    j    zero
19
20 teste2:
21    # Verifica se eh <=50
22    addi $t2,$zero,50
23    slt  $t2,$t2,$s0 # 1 se for 50 < TEMP, 0 se for 50 >= TEMP
24
25    # Se igual a 0, FLAG = 1
26    beq  $t1,$zero,um
27    j    zero
28
29 um:
30    # Colocar um em FLAG
31    addi $t3,$zero,1
32    sw   $t3,4($t0)
33    j    fim
34
35 zero:
36    # Colocar zero em FLAG
37    sw   $zero,4($t0)
38    j    fim
39
40 fim:
41
42 .data
43 TEMP: .word 35
44 FLAG: .word 0
```

programa14.asm

3. Escrever um programa que crie um vetor de 100 elementos na memória onde $vetor[i] = 2 * i + 1$. Após a ultima posição do vetor criado, escrever a soma de todos os valores armazenados do vetor.

R:

```
1  # i - $s0
2  # soma - $s1
3  .text
4  .globl main
5  main:
6      # Colocar endereço base da memória em t0
7      addi $t0,$t0,0x1001
8      sll  $t0,$t0,16
9
10     addi $s0,$zero,0 # começa i = 0
11     addi $t3,$zero,100 # Colocando t3 = 100
12
13 do: # Preenche o vetor de 100
14     # t1 = 2 * i + 1
15     sll  $t1,$s0,1
16     addi $t1,$t1,1
17
18     # vetor[i] = t1
19     sll  $t2,$s0,2
20     add  $t2,$t2,$t0
21     sw   $t1,0($t2)
22
23     addi $s0,$s0,1 # i++
24
25     # i != t3
26     bne  $s0,$t3,do
27     j    endwhile
28
29 endwhile:
30     addi $s0,$zero,0 # Define i = 0
31     addi $s1,$zero,0 # Define soma = 0
32
33 do2:
34     # soma += vetor[i]
35     sll  $t2,$s0,2
36     add  $t2,$t2,$t0
37     lw   $t4,0($t2)
38     add  $s1,$s1,$t4
39
40     addi $s0,$s0,1 # i++
41
42     # i != t3
43     bne  $s0,$t3,do2
44     j    endwhile2
45
46 endwhile2:
47     sw   $s1,0($t2)
```

programa15.asm

4. Considere que a partir da primeira posição livre da memória temos um vetor com 100 elementos. Escrever um programa que ordene esse vetor de acordo com o algoritmo da bolha. Faça o teste colocando um vetor totalmente desordenado e verifique se o algoritmo funciona.

R:

```
1  
2 .text  
3 .globl main  
4  
5 main:
```

programa16.asm

5.

$$y = \begin{cases} x^4 + x^3 - 2x^2 & \text{se } x \text{ for par} \\ x^5 - x^3 + 1 & \text{se } x \text{ for impar} \end{cases}$$

Os valores de x devem ser lidos da primeira posição livre da memória e o valor y deverá ser escrito na segunda posição livre.

R:

6.

$$y = \begin{cases} x^3 + 1 & \text{se } x > 0 \\ x^4 - 1 & \text{se } x \leq 0 \end{cases}$$

Os valores de x devem ser lidos da primeira posição livre da memória e o valor y deverá ser escrito na segunda posição livre.

R:

7. Escreva um programa que avalie a expressão: $(x * y) / z$.

Use $x = 1600000$ ($=0x186A00$), $y = 80000$ ($=0x13880$),

e $z = 400000$ ($=0x61A80$). Inicializar os registradores com os valores acima.

R:

8. Escreva um programa que gere um vetor com os números ímpares até 100. O valor 1 deverá estar na primeira posição livre da memória.

Após gerar e armazenar o vetor, seu programa deverá varrer todo o vetor, ler cada termo, somar em uma variável auxiliar e armazenar a última posição a soma de todos os elementos.

Mostre a tabela de porcentagens das instruções utilizadas.

R:

9. Escreva um programa que gere um vetor de inteiros até 100. Seu programa deverá armazenar na memória os números pares separados dos ímpares. Armazene primeiro os pares e logo a seguir os ímpares.

Mostre a tabela de porcentagens das instruções utilizadas.

R:

10. Para a expressão a seguir, escreva um programa que calcule o valor de k:

$$k = x * y$$

O valor de x deve ser lido da primeira posição livre da memória e o valor de y deverá ser lido da segunda posição livre. O valor de k, após calculado, deverá ainda ser escrito na terceira posição livre da memória.

R:

11. O mesmo programa anterior, porém: $k = x^y$

R: