Architecture des Systèmes Embarqués

Pablo de Oliveira <pablo.oliveira@uvsq.fr>

Introduction

Introduction

- Système embarqué (ou enfoui)
- Système électronique conçu pour des tâches spécifiques
- (Souvent) pour des tâches de contrôle
- (Souvent) doit marcher sans intervention humaine
- (Souvent) a des contraintes temps-réel

Domaines d'application

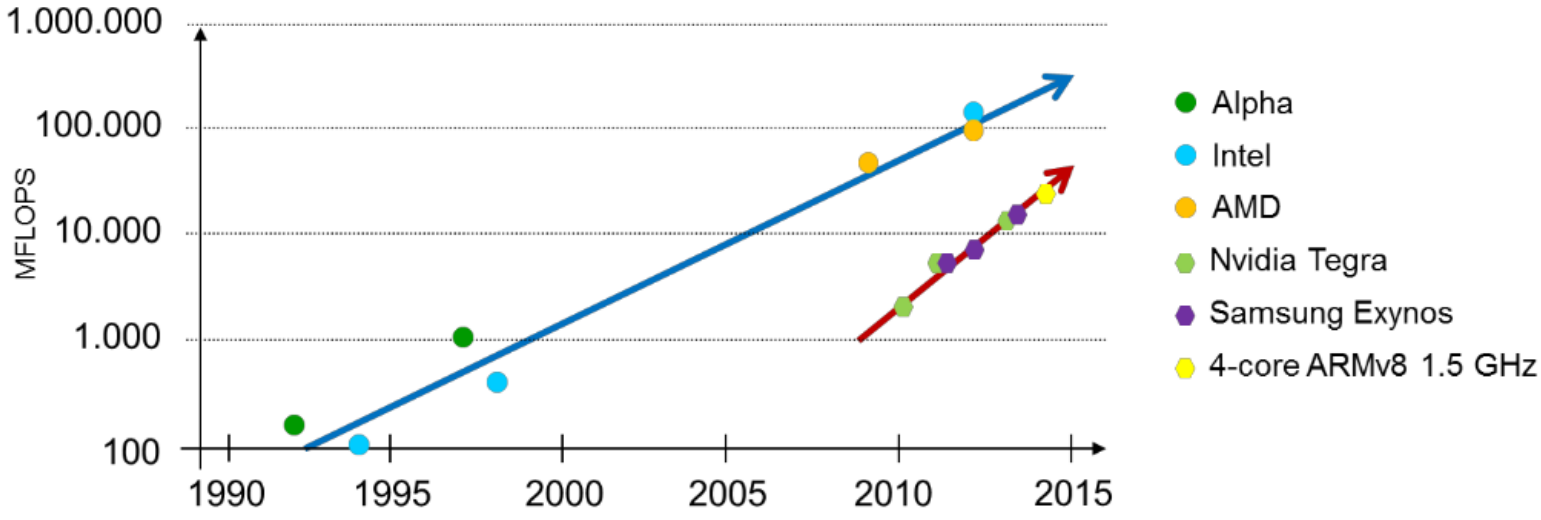
- Grand public:
  - lecteurs MP3, PDA, téléphones portables, cartes à puce, consoles de jeu
- Avionique / Automobile / Ferroviaire :
  - Contrôle de vitesse, pilote automatique, tableau de bord
- Télécommunications
  - Modems, routeurs, satellites
- Médical
  - Pacemaker, imagerie, robots
- Militaire
  - Téléguidage, radar, drones

Spécificités des systèmes embarqués

- Ressources contraintes: énergie, mémoire, capacités calcul (eg. pas de FPU)
- Systèmes critiques: garanties de sûreté, déterminisme et tolérance aux fautes
- Systèmes temps réel: eg. contrôle de vitesse d'un train
- Interfaçage avec des périphériques externes: capteurs de température, de vitesse, communications

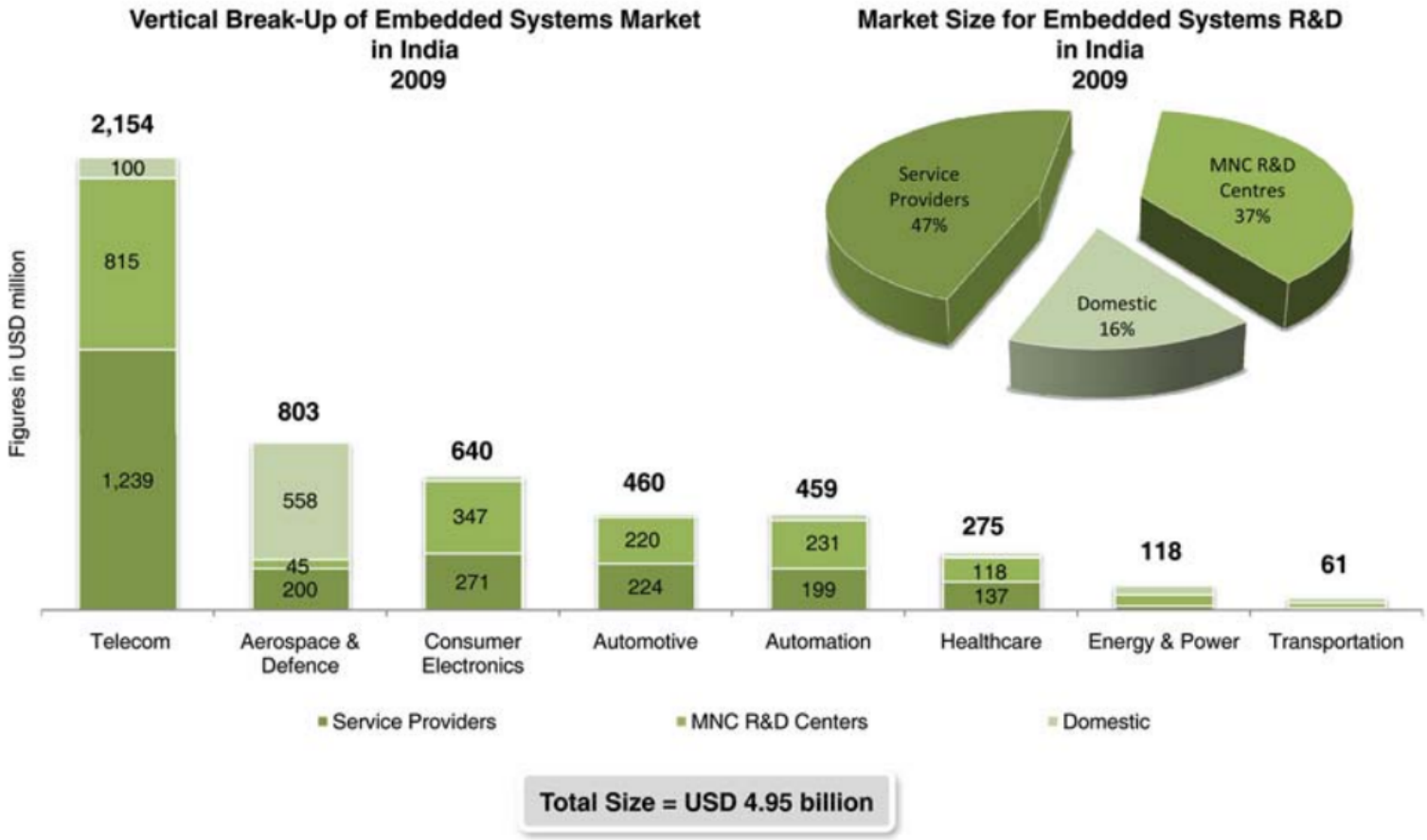
Marché des systèmes embarqués

- Le marché des systèmes embarqués est en pleine explosion avec l'arrivée des smart-phones et des tablettes grand public.
- Les processeurs embarqués rattrappent les processeurs HPC:



Volume par domaine d'application

- En Inde, 2009 (source Nasscom research report)



Historique des Systèmes Embarqués

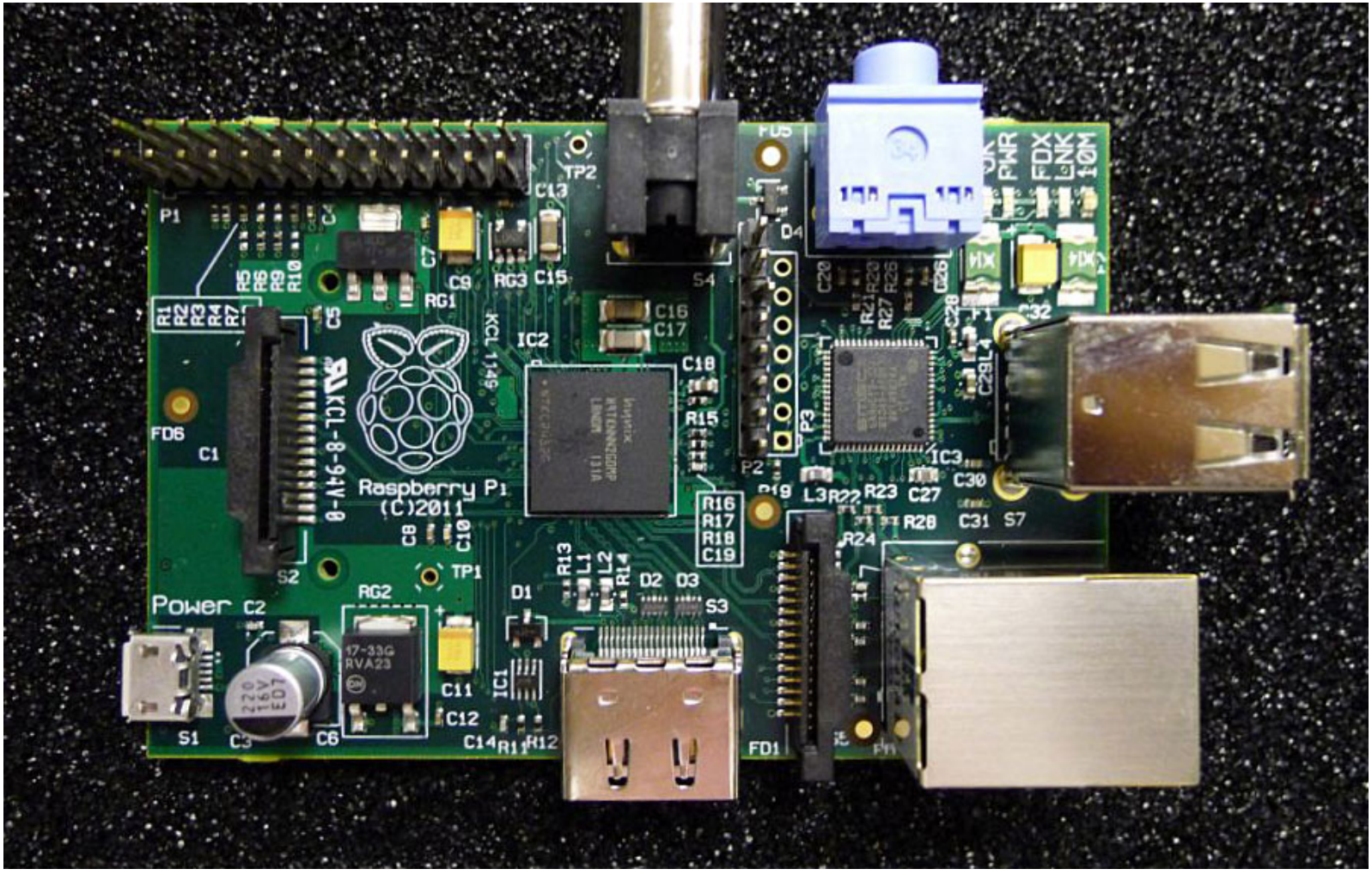
1961 Missile Minuteman, guidé par des circuits intégrés.
1967 Apollo Guidance Computer, premier système embarqué. Environ un millier de circuits intégrés identiques (portes NAND).
1971 Intel 4004, premier microprocesseur programmable destiné à des calculatrices et autres petits systèmes.
1974 Intel 8080, premier microprocesseur8 bits, (64KB d'espace adressable, 2MHz - 3MHz). Premiers micro-ordinateurs (Altair 8800).
1978 Zilog Z80, processeur 8 bits dans les arcade PacMan, Sega Master Systems.
1979 Motorola MC68000, processeur 16/32 bits CISC. Airbus A320. TI-89. Mac Plus.
1983 Acorn Computers ARM for BBC Micro

Présentation de la carte de développement

Raspberry PI modèle B

- Processeur : ARM1176JZF-S (ARMv6) 700MHz Broadcom 2835
- GPU: Broadcom VideoCore IV
- RAM : 512 Mb
- Stockage carte SD
- Connectique:
  - 8 x GPIO
  - UART (liaison série, 1 fil asynchrone)
  - I2C bus (liaison 2 fils horloge + données)
  - SPI (liaison 4 fils horloge + in + out + select)

Présentation de la carte de développement



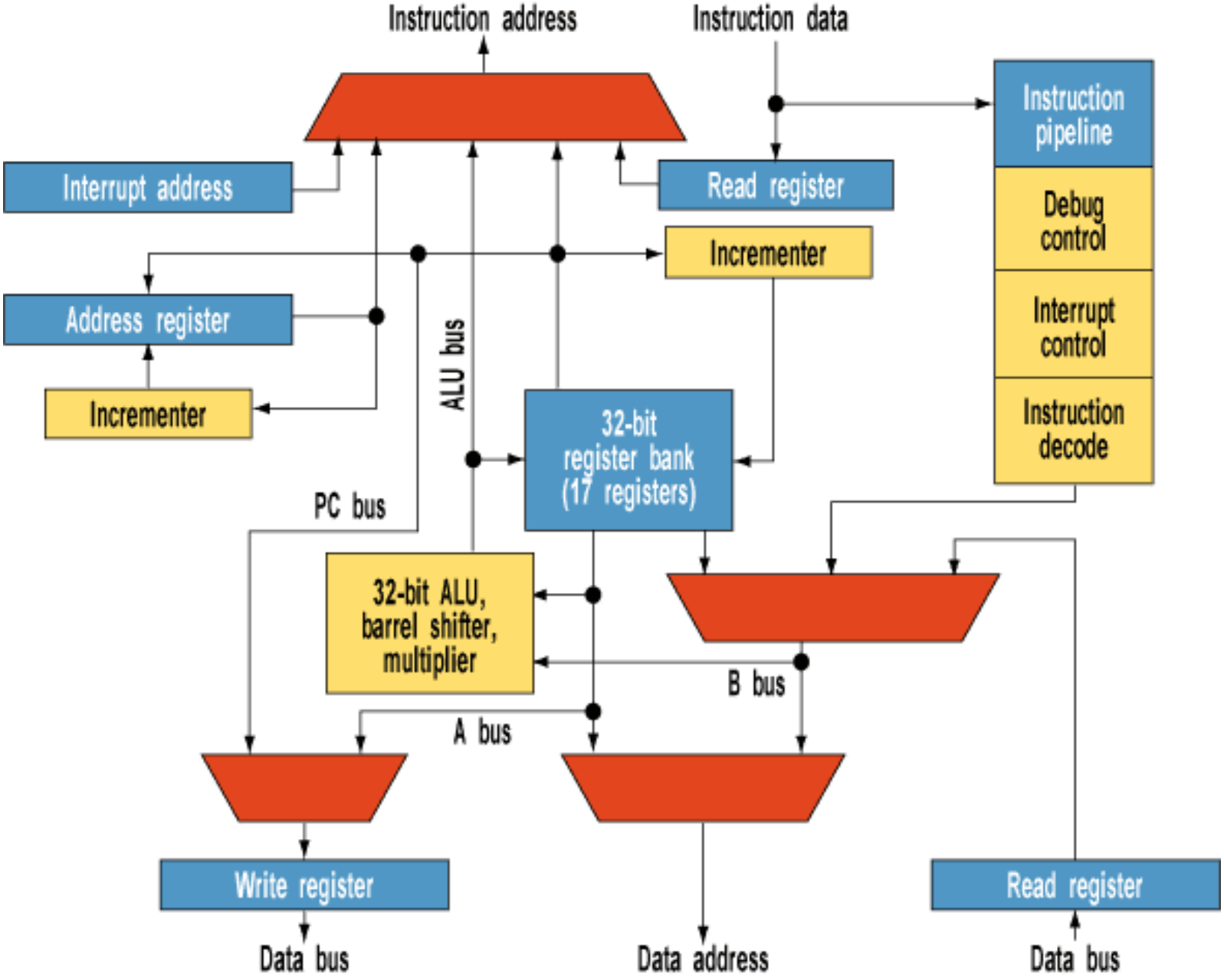
ARM Historique

- Développé par Acorn computers en 1983
- Architecture simple, très versatile
- ARM vend des licences complètes de son cœur:
- Facilement intégrable dans un SoC (Système sur puce)
- Un des processeurs les plus utilisés au monde (75% des puces 32 bits embarquées)

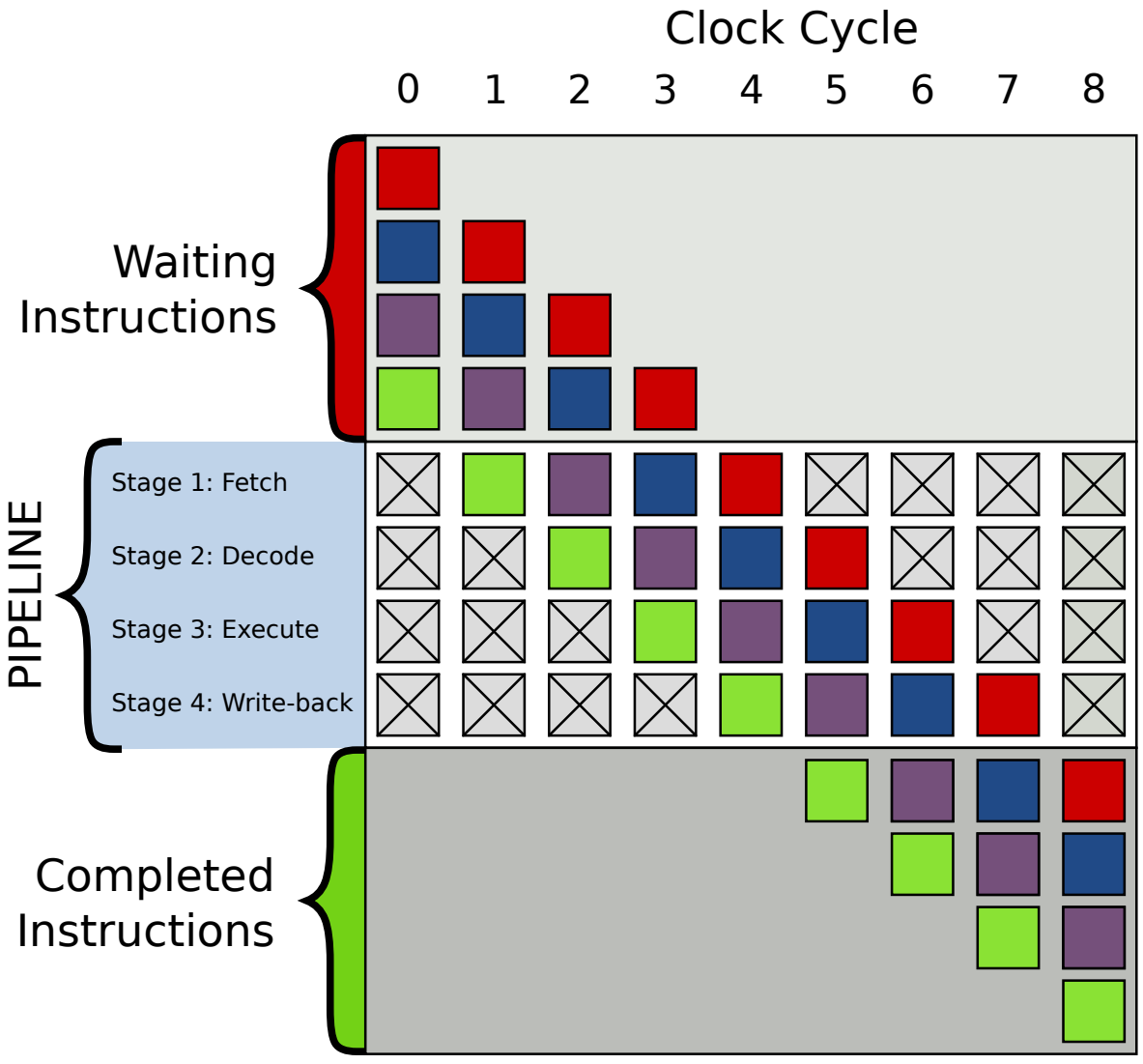
Architecture ARM

- RISC (Reduced Instruction Set Computer), jeu d'instruction réduit et facile à décoder
- Abondance de registres généraux
- Instructions de taille fixe 32 bits en mode normal (16 bits en mode Thumb, 8 bits en mode Jazelle)
- Modified Harvard (Sépare cache programme et cache données)
- Architecture Pipeline à 8 étages
- Consommation énergétique faible $\sim$ 0.4 mW / MHz + cache

Micro-architecture

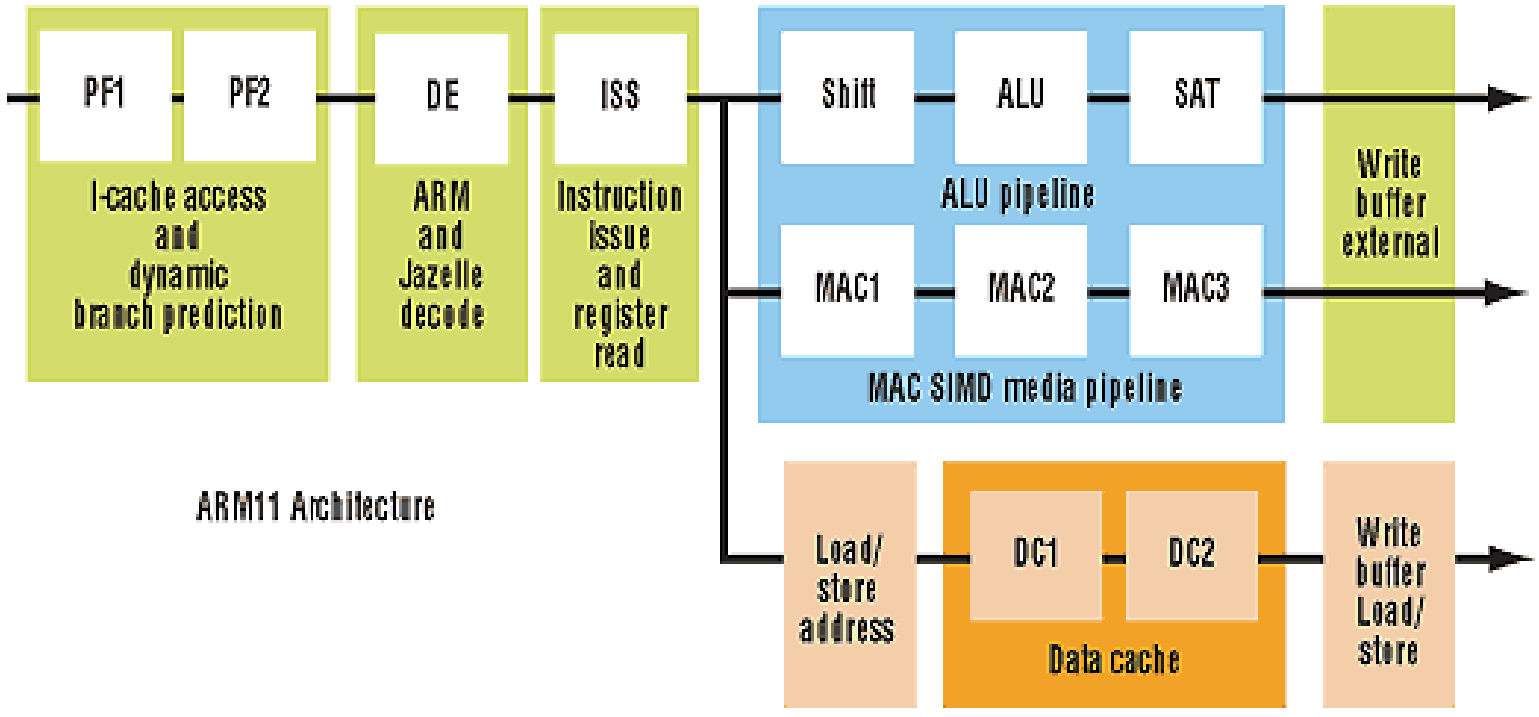


Pipeline



Source: C. Burnett

Pipeline détaillé ARM11 (Armv6)



ARM11 Architecture

Source: ARM Architecture Reference Manual

Registres

- Sur tous les processeurs ARM on a les registres 32 bits suivants:
  - 11 registres d'usage général R0 à R10
  - 1 registre pour le FP (frame pointer) FP / R11
  - 1 registre réservé pour le linker IP / R12 (utilisé lors de l'appel de fonctions "éloignées")
  - 1 pointeur de pile SP / R13
  - 1 registre pour sauver l'adresse de retour LR / R14
  - 1 registre pour le PC (program counter) PC / R15

Instruction Assembleur

- Voici un exemple d'instruction ARM
  11100001101000000000000000000001
- Pour programmer en assembleur on utilise des mnémoniques:

```
mov r0, r1 # déplace le contenu de r1 dans r0
```

- Un assembleur (sorte de compilateur) transforme les mnémoniques en code machine

Drapeaux d'état (Condition flags)

- Un registre spécial signale plusieurs conditions après l'exécution d'une opération
- Chaque condition peut valoir `1` ou `0`:
  - `N`: vaut `1` si le dernier résultat était négatif
  - `Z`: vaut `1` si le dernier résultat était nul
  - `C`: vaut `1` si le dernier résultat dépasse 32 bits
  - `V`: vaut `1` si le dernier résultat dépasse 32 bits en complément à deux

Exemple 1

Soit $r1 = r2 = 0x7fffffff (= 2^{31} - 1)$, le plus grand entier positif en complément à deux sur 32 bits.

```
ADDS r0, r1, r2
```

```
N = 1 (car le résultat 0xfffffffe = -2 est négatif)
Z = 0 (car -2 est non-nul)
C = 0 (car le résultat tient en 32 bits non signés)
V = 1 (car le résultat dépasse l'addition en CA2)
```

Exemple 2

Soit $r1 = 1$ et $r2 = 0xffffffff$ ($= -1$ en CA2)

Exemple 2 (réponse)

Soit $r1 = 1$ et $r2 = 0xffffffff$ ($= -1$ en CA2)

```
ADDS r0, r1, r2

N = 0 (car le résultat 0 est non-négatif)
Z = 1 (car le résultat est nul)
C = 1 (car le résultat dépasse l'addition non-signée
        => wrap-around)
V = 0 (car le résultat est correct en CA2)
```

Instructions Arithmétiques

- `ADD{S} r1, r2, r3` $\Longrightarrow$ $r1 \leftarrow r2 + r3$
- `SUB{S} r1, r2, r3` $\Longrightarrow$ $r1 \leftarrow r2 - r3$
- Si le suffixe `S` est utilisé, les instructions mettent à jour les drapeaux
- `SBC` et `ADC` avec retenue

```
Addition 64 bits: {r1,r0} += {r3,r2}

ADDS r0, r0, r2
ADDC r1, r1, r3
```

Multiplications

- `MUL{S} r1, r2, r3` $\Longrightarrow$ $r1 \leftarrow r2 \times r3$
- `MLA{S} r1, r2, r3, r4` $\Longrightarrow$ $r1 \leftarrow r4 + r2 \times r3$
- Attention les registres r3 et r1 doivent être différents

Opérations Logiques

- `AND`, `ORR`, `EOR` respectivement ET, OU et XOR bit à bit
- `TST r0, r1` réalise un ET logique entre r0 et r1
- Le résultat est jetté, mais les drapeaux d'état sont mis à jour.
- Utile pour tester un masque de bits.

Comparaison

- `CMP r0, r1`
- Soustrait r1 et r0, et mets les drapeaux à jour selon le résultat

Utilisation de valeurs immédiates

- `ADD r0, r0, #1` incrémente une valeur de 1
- À la place du troisième registre on peut utiliser des immédiats
- La valeur de l'immédiat est codée sur 12 bits
- Premier choix: se limiter aux valeurs $-2^{11}...2^{11}-1$
- Problème, on ne peut pas modifier les 32 bits d'un registre
- Codage retenu:
  - 4 bits de poids fort: position
  - 8 bits de poids faible: valeur

`Immediat = valeur (permutés circulairement de 2*position)`

Exemple: Valeurs immédiates

```
Pos. Valeur.
0000 01111111 -> 00000000 00000000 00000000 01111111
                 => 127
0001 01111111 -> 11000000 00000000 00000000 00011111
                 => 3221225503
0010 11111111 -> 11110000 00000000 00000000 00000111
                 => 4026531847
```

L'utilisateur n'a pas à coder position + valeur, l'assembleur s'en charge.

- Comment est codée la valeur 256 ?
- Comment est codée la valeur 257 ?

Exemple: Valeurs immédiates

Comment est codée la valeur 256 ?

```
1010 10000000
```

Comment est codée la valeur 257 ?
Impossible ! Toutes les valeurs ne peuvent pas être représentées :(
Mais il existe un autre système que l'on étudiera plus tard.

Instructions prédicatées

- Comment influencer le comportement du programme selon les drapeaux ?
- Toutes les instructions ARM sont prédicatées. On peut leur adjoindre un suffixe qui conditionne leur exécution:
  - AL: toujours exécutée
  - NV: jamais exécutée
  - EQ (resp. NE): exécutée si le drapeau Z est à 1 (resp. 0)
  - MI (resp. PL): exécutée si le drapeau N est à 1 (resp. 0)
  - VS (resp. VC): exécutée si le drapeau V est à 1 (resp. 0)
  - CS (resp. CC): exécutée si le drapeau C est à 1 (resp. 0)
- Après un CMP,
  - GE, LT, GT, LE: greater-equal, less-than, greater-than, less-equal
- D'autres combinaisons existent pour comparer des nombres non-signés

Exemple: instructions prédicatées

```
if ( x == 0 ) x--;
```

```
CMP r1, #0
SUBEQ r1, r1, #1
```

Exercice: Comment écrire la fonction suivante ?

```
// x = max(x,y)
if (x < y) x=y;
```

Exemple: instructions prédicatées

Exercice: Comment écrire la fonction suivante ?

```
// x = max(x,y)
if (x < y) x=y;

CMP r1, r2
MOVLT r1, r2
```

Contrôle: branches

- Les branchent sautent d'un endroit du programme à un autre.
- Permettent de modifier le flot des instructions.
- `B offset` $\implies PC = PC + offset * 4$

```
boucle_infinie:
    add r1, r1, 1
    b boucle_infine
```

- `boucle_infinie` est une étiquette qui permet à l'assembleur de calculer de combien il faut déplacer le compteur ordinal.
- Ici il faut se déplacer une instruction en arrière (4 octets)
- Offset $\frac{-4}{4} = -1$?
- Attention au pipeline. La valeur `PC + offset` est calculée 2 cycles plus tard après le décodage de l'instruction. La valeur du PC sera donc en avance de 2 instructions.
- Offset $\frac{-4-8}{4} = \frac{-12}{4} = -3$ OK

Contrôle: if / else

- Comment faire une structure if /else en assembleur ARM ?
- Utilisation des prédicats sur `B`.

```
if ( a < 0) {/*then*/} else {/*else*/}
```

```
  CMP r0, #0
  BGE else
  ..then..
  B out
else:
  ..else..
out:
```

Contrôle: boucle

- Comment faire une structure de boucle ?
- Exercice:
  - Le registre r1 contient la valeur entière positive n.
  - Le registre r2 contient la valeur entière m.
  - Écrire un programme assembleur qui calcule: m^n
  - On ne se préoccuppera pas ici des problèmes de dépassement.

Contrôle: boucle (solution)

```
    mov r0, #1
    cmp r1, #0
mult:
    beq out
    mul r0,r0,r2
    subs r1,r1,#1
    b mult
out:
```

Barrel Shifter

- L'ALU (Unité arithmétique et logique) possède un étage de Shift (décalage)
- Les instructions peuvent être préfixées d'un code pour le décalage.
- `MOV r0, r1, LSR #2`

1. Décale la valeur dans r1, sans extension de signe, vers la droite (Logical Shift Right) de 2 positions
2. Déplace le résultat dans r0

- $r0 = \frac{r1}{4}$

Barrel Shifter

Code	Effet
LSL	Logical Shift Left
LSR	Logical Shift Right
ASR	Arithmetic Shift Right
ROR	Rotate Right
RRX	Rotate Right (inclue le bit C de retenue)

Exemple: Shifter

- Soit $r2 = -16$ et $r1 = 10$ en Complément à 2

```
ADD r0, r1, r2, ASR #2
```

- Divise r2 par 4 avec extension de signe:

```
-16 >> 2 = 11111111111111111111111111110000 >> 2
         = 11111111111111111111111111111100
         = -4
```

- Ajoute 10, le résultat final est 6

Accès mémoire

- La mémoire est addressée par octets.
- On peut accéder à la mémoire en écriture (store) ou en lecture (load):
  - LDR/STR lit écrit un mot (32 bits)
  - LDRH/STRH lit écrit un demi-mot (16 bits)
  - LDRB/STRB lit écrit un octet (8 bits)
  - LDRSB/STRSB lit écrit un octet en étendant le signe (8 bits)

Modes d'adressage

- `LDR r0, [r1]` charge dans le registre r0, le contenu à l'addresse r1
- `LDR r0, [r1, #16]` charge dans le registre r0, le contenu à l'adresse r1 + 16
- `STR r0, [r1, r2, LSL#2]` écrit le contenu du registre r0, à l'adresse r1 + 4*r2
- `STR r0,[r1,#-16]!`: pratique pour se déplacer dans un tableau

1. Écrit le contenu dans r0 à l'adresse r1-16.
2. $r1 \leftarrow r1 - 16$

Adressage relatif au PC

```
.section data
.align 2
message:
    .string "Hello"

.section text
.align 2
code:
    ldr r0, =message
```

- Charge dans r0, l'adresse de message.
- Le compilateur exprime le chargement de manière relative au PC.

Exemple: code généré

```
83cc: e59f0008  ldr r0, [pc, #8]
...
83dc: 00008450

...
8450: 6c6c6548  lleH
8454: 0000006f  000o
```

Codage des instructions ARM

- Dans le mode normal, une instruction est représentée comme un mot mémoire de 32 bits.
- Comment coder une instruction:
  - Le décodage doit être rapide et simple
  - Codage de taille fixe
  - Un champ pour le prédicat d'instruction
  - Un champ pour l'opcode
  - Plusieurs champs pour les opérandes, les shifts et les offsets

Codage des instructions ARM (détail)

ARM Instruction Formats

31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00	
Conditional				0	0	I	Opcode				S	Rn				Rd				Operand 2												**ALU**
Conditional				0	0	0	0	0	0	A	S	Rd				Rn				Rs				1	0	0	1	Rm				**Multiply**
Conditional				0	0	0	1	0	B	0	0	Rs				Rd				0	0	0	0	1	0	0	1	Rm				**Swap**
Conditional				0	0	0	1	0	PS	0	0	1	1	1	1	Rd				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	**MRS**
Conditional				0	0	0	1	0	PS	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	Rm				**MSR(all)**
Conditional				0	0	I	1	0	PS	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	Source Operand												**MSR(flag)**
Conditional				0	1	I	Pr	U	B	W	LS	Rn				Rd				Offset												**LDR/STR**
Conditional				0	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	X	X	X	X	**Undefined**
Conditional				1	0	0	Pr	U	S	W	LS	Rn				Registers (R15-R0)																**LDM/STM**
Conditional				1	0	1	Ln	Offset																								**Branch**
Co-processor instructions																																
Conditional				1	1	0	Pr	U	N	W	LS	Rn				CRd				CP#				Offset								**Transfer**
Conditional				1	1	1	0	CP Op				CRn				CRd				CP#				CP		0	CRm					**Op**
Conditional				1	1	1	0	CP Op			LS	CRn				CRd				CP#				CP		1	CRm					**RTransfer**
Conditional				1	1	1	1	Ignored By ARM																								**SWI**
31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00	

Source: Timothy Roddis

Convention d'appel (ABI)

- En assembleur un appel de fonction est un simple saut de programme.
- Comment passer les arguments ?
- Où stocker l'adresse de retour ?
- Comment éviter que les registres soient écrasés par la fonction appellée ?
- Plusieurs solutions, pour pouvoir interfacer différents programmes et librairies on définit une norme commune: Application Binary Interface.
- On va étudier la nouvelle norme ABI pour ARM appellée EABI.

Passage des arguments

- Les quatre premiers arguments sont passés dans les registres r0,r1,r2,r3
- Attention: Si les arguments sont des mots 64 bits, on ne pourra en passer que 2.
- Les arguments supplémentaires sont passés sur la pile.
- Le résultat d'une fonction est passé également dans les registres r0,r1,r2,r3.

La pile

- La pile est une région mémoire propre à un thread. La convention en ARM est que la pile croit vers le bas.
- Le dernier élément de la pile est toujours pointé par le registre SP.
- Pour sauvegarder ou restorer des registres depuis la pile on peut utiliser les instructions:

```
@ sauve les registres lr,r0,r1,r2
@ sur la pile et mets à jour l'adresse
@ de sp (ici décrémente de 32 octets)
stmfd sp!, {lr, r0, r1, r2}

@ restaure les registres lr,r0,r1,r2
@ depuis la pile et mets à jour
@ l'adresse de sp (ici incrémente de 32 octets)
ldmfd sp!, {lr, r0, r1, r2}
```

Jump and Link

- Pour appeller une fonction en assembleur, on va utiliser une branche
- Mais contrairement à un simple saut, il faut pouvoir retourner à l'appelant
- L'instruction ‘`bl étiquette`:
- Saute à étiquette
- Enregistre dans le registre `LR` l'adresse de retour (PC + 4 au moment du saut“ l'adresse de retour (PC + 4 au moment du saut)

Retour de fonction

- Pour retourner à l'appellant on utilisera l'instruction:

```
bx lr
```

- Cette instruction copie le contenu du registre lr dans le registre pc.

Problème: Sauver le contexte

- Considerez le programme suivant

```
fct3:
  bx lr
fct2:
  bl fct3
  bx lr
fct1:
  bl fct2
```

- Que va t'il se passer ?

Problème: Sauver le contexte

- L'instruction `bl` dans `fct2` écrase l'ancienne valeur de `lr`.
- On ne peut donc jamais retourner à `fct1`.
- Solution:
- préserver la valeur de `lr` sur la pile à l'entrée d'une fonction
- restaurer la valeur de `lr` depuis la pile avant d'appeller `bx`

Problème: Sauver le contexte

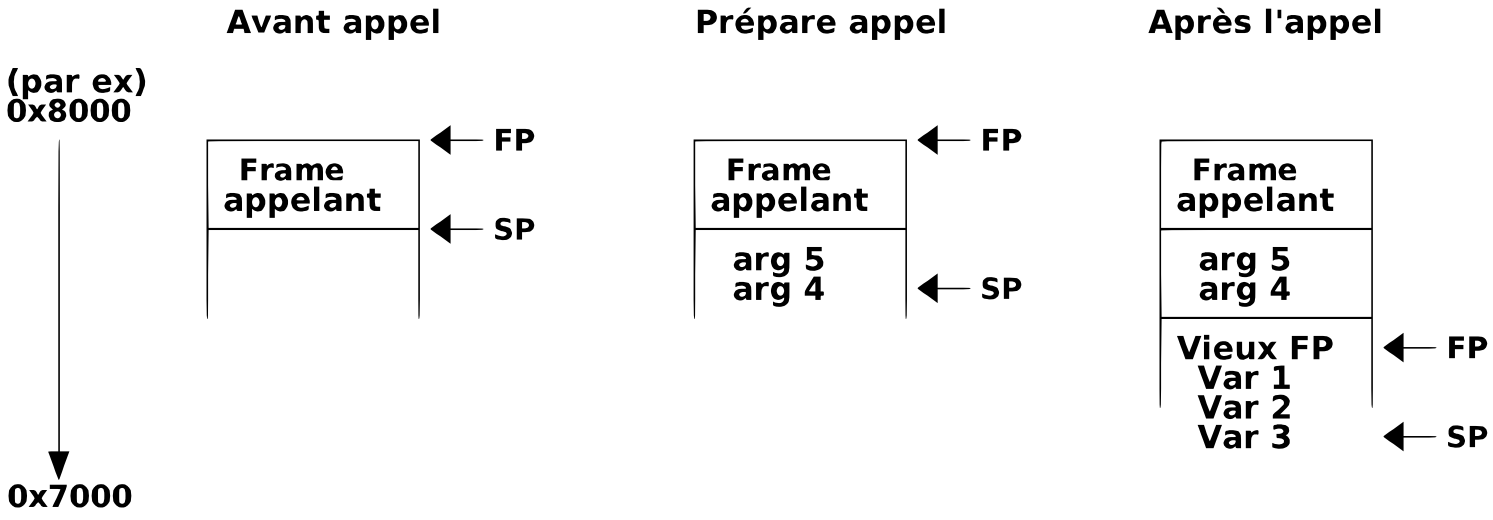
```
fct3:
  bx lr
fct2:
  stmfd sp!, {lr}
  bl fct3
  ldmfd sp!, {lr}
  bx lr
fct1:
  stmfd sp!, {lr}
  bl fct2
  ldmfd sp!, {lr}
  bx lr
```

- Les fonctions feuilles comme `fct3` n'ont pas besoin de sauvegarder `lr`.

Registres callee-save et caller-save

- De la même manière que `lr` peut être écrasé par les appels de fonctions, d'autres registres peuvent l'être.
- Il faut sauvegarder le contexte:
- Certains registres (caller-save) doivent être sauvegardés par l'appellant, `r0-r3`
- D'autres registres (callee-save) doivent être sauvegardés par l'appellé, `r5-r12`
- Si une fonction appellée n'utilise pas certains registres callee-save, elle n'est pas obligé de les sauver sur la pile.

Organisation de la pile



Programmation Vectorielle Flottante

Représentation des nombres réels (rappels)

- Représentation flottante. Par example IEEE-754

Signe (S)	Exposant (E)	Pseudomantisse (P)
1 bit	e bits	p bits

$$(-1)^S * 2^{E-(2^{e-1}-1)} * (1 + \frac{P}{2^p})$$

- float: e = 8 et p = 23
- double: e = 11 et p = 52
- 0 10000000 010000...
  - signe: $+$
  - exposant: $1 = (2^7 - (2^7 - 1))$
  - mantisse: 1.01
  - $\rightarrow 1.01_2 * 2^1 = 10.1_2 = 2.5_{10}$

Représentation fixe

- On représente tous les nombers à un facteur d'échelle près.
- Analogie: pour représenter 12.4 cm, on choisira plutôt de noter 124 mm
- Sera abordé en détail dans le cours 3.

Co-processeur vectoriel

- Les opérations en virgule flottante sont coûteuses
- Le Raspberry-Pi dispose d'un coprocesseur flottant.
- On le programme en utilisant le jeu d'instructions VFP (v2)

Architecture du Co-processeur

- 32 registres flottants séparés en 4 bancs
- 1 registre de contrôle fpscr

Banc 1 scalaire

d0		d1		d2		d3	
s0	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7

Banc 2 vectoriel

d4		d5		d6		d7	
s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15

Banc 3 vectoriel

d8		d9		d10		d11	
s16	s17	s18	s19	s20	s21	s22	s23

Banc 4 vectoriel

d12		d13		d14		d15	
s24	s25	s26	s27	s28	s29	s30	s31

Co-processeur Vectoriel ?

- Le VFP du ARM1176JZF-S possède une seule voie (single lane) pour les instructions vectorielles.
- Instruction vectorielle traîtent 8 floats / 4 doubles en parallèle
- Le coprocesseur sérialise les traîtement
  - Speed-up ? Oui car cela réduit le nombre d'instructions à décoder et rends plus efficaces les transferts mémoire entre le CPU et le coprocesseur.
  - Gain $\times 1.30$ sur une addition de vecteurs
- Les nouveaux processeurs Néon, possèdent du vrai parallélisme vectoriel

Configuration stride et length

- Le `fpscr` possède deux champs importants:
  - `length` (bits 16-18): permet de configurer la taille des vecteurs
  - `stride` (bits 20-21): permet de configurer l'espace entre deux éléments d'un vecteur
- l=5, s=0: vadd.f32 s8, s16, s24
  $\rightarrow s[8:12] = s[16:20] + s[24:28]$
- l=3, s=1: vadd.f32 s8, s16, s24
  $\rightarrow s[8, 10, 12] = s[16, 18, 20] + s[24, 26, 28]$
- attention: wrap-around par banc, un même registre ne peut être utilisé qu'une seule fois

Configuration du mode vectoriel

(on suppose l=8, s=0)

- Mode scalaire: si le résultat va dans le banc scalaire
  - `vadd.f32 s0, s1, s2` $\rightarrow s0 = s1 + s2$
- Mode vectoriel: si le premier et dernier registres sont vectoriels
  - `vadd.f32 s8, s16, s24` $\rightarrow s[8:15] = s[16:23] + s[24:31]$
- Mode mixte: si le denier registre est scalaire
  - `vadd.f32 s8, s16, s0` $\rightarrow s[8:15] = s[16:23] + [s0, s0, ...s0]$

Opération arithmétiques

- `vadd.f32` ou `vadd.f64`: addition
- `vsub`: soustraction
- `vabs`: valeur absolue
- `vdiv`: division flottante (coûteux)
- `vsqrt`: racine carrée (coûteux)

Multiplications

- `vmul`: multiplication
- `vmla s0, s1, s2`: multiply and add, $s0 = s0 + s1 \times s2$
- `vmls s0, s1, s2`: multiply and sub, $s0 = s0 - s1 \times s2$
- `vnmul`, `vnmla`, `vnmls`: pareil mais on prends le négatif du résultat.

Comparaisons

- `vcmp` est toujours scalaire
- `vcmp`: comme `cmp` mais pour les flottants

Conversions

- `vcvt` est toujours scalaire
- `vcvt.{to}.{from} r1, r2`
  - convertit de {from} vers {to}
- examples:
  - `vcvt.f64.f32 d5, s8`: convertit le double dans `d5` vers un simple dans `s8`
  - `vcvt.u32.f32 s8, s8`: convertit le simple `s8` vers une valeur entière non signée
  - `vcvt.f32.s32 s8, s8`: convertit la valeur entière signée dans `s8` vers une valeur flottante
  - `vcvt.u32.f32 s8, s8, #fbits`: convertit le simple `s8` vers une valeur en précision fixe avec fbits fractionnaires

Déplacement registres

- `vmov s1, s2`: déplace le contenu du registre s2 dans le registre s1 (que entre registres du coprocesseur)
  - attention aucune conversion n'est effectuée
- `vmov s1, r2` ou `vmov r2, s1`: déplacement entre registres flottants et registres entiers
  - attention aucune conversion n'est effectuée
- `vmov s1, s2, r1, r2`: deux registres à la fois
- `vmrs r1, fpscr` et `vmsr` fpscr, r1`pour modifier le`fpscr‘

Exemple: convertir une valeur entière en flottant:

```
mov r1, #1
vmov s1, r1
vcvt.f32.u32 s1, s1
```

Accès mémoire

- Transfert scalaire:
  - `vldr.f32 s1, [addresse]` et `vstr.f32 s1, [addresse]`
- Transferts multiples:
  - `vpush {s0, s1, ...}` et `vpop {s0, s1, ...}`
  - `vldm r0, {s0,s1}`: lit deux flottants s0 et s1 depuis la mémoire à r0 et r0+4
  - `vldm r0!, {s0,s1}`: pareil mais en méttant à jour la valeur de r0
  - `vstm r0, {s0,s1,s2}`: écrit trois flottants s0,s1,s2 en mémoire à r0, r0+4 et r0+8