INF1600

Travail pratique 1

Périphériques et architecture

Travail réalisé par :

El Harami, Mehdi (2113402)

Ouazani Chahdi, Rita (2178393)

Groupe Laboratoire: 02

Architecture des micro-ordinateurs (INF1600)

Département de Génie Informatique et Génie Logiciel

Polytechnique Montréal

2.2 BARÈME

TP 1			/4,00
Section 2			
Partie 1			/1,00
	Q1	/0,25	
	Q2	/0,25	
	Q3	/0,25	
	Q4	/0,25	
Partie 2			/0,75
	Q1—bon fonctionnement	/0,10	
	Q1— extensibilité	/0,40	
	Q1—discussion	/0,25	
Section 3			
Partie 1			/1,5
	Q1	/0,15	
	Q2	/0,10	
	Q3	/0,25	
	Q4 — bon fonctionnement	/0,50	
	Q4 — commentaires,	/0,25	
	gestion mémoire, échange		
	utilisateur	/0,25	
	Q4 — extensible		
Partie 2			/0,75
	Q1 — bon fonctionnement	/0,25	
	Q1 — facilement	/0,50	
	modifiable		

3.1 Partie 1

- Q0) La valeur de a est égale à 4.
- Q1) Les structures de contrôle utilisées au sein de ce programme sont br, brz, bnrz et stop.
- Q2) Le contenu en mémoire à l'adresse 0x0010 à la fin de l'exécution de ce programme est égal à 0.
- Q3) Le programme détermine si le « a » entré est pair ou impair (s'il est pair, on obtient 0 comme res et s'il est impair, le res sera égal à 1).
- Q4) La valeur maximale de a sera de 2^32 -1 car on est sur 32 bits, ce qui donne 4294967295, c'est-à-dire un chiffre impair. Le résultat du programme sera alors égal à 1.

4.1 Partie 1

- Q0) La valeur de data est égale à 20.
- Q1) Les structures de contrôle utilisées au sein de ce programme sont : br, brz, stop, SHL et SHR.
- Q2) Le contenu en mémoire à l'adresse 0x002a à la fin de l'exécution de ce programme est égal à 0.
- Q3) Le programme permet de déterminer si le caractère tout à droite du data entré (lorsqu'on le convertit en chiffres binaires) est un 1 ou bien un 0 (si c'est 1 data est donc pair si c'est 0 data est donc impair). Cependant, dans le code machine on n'obtient pas les bons résultats puisque le code machine utilise les nombres binaires en complément à 2, mais si on fait cela manuellement on peut remarquer qu'on a les bons résultats.