

Trabalho 1 - Organização e Arquitetura de Computadores

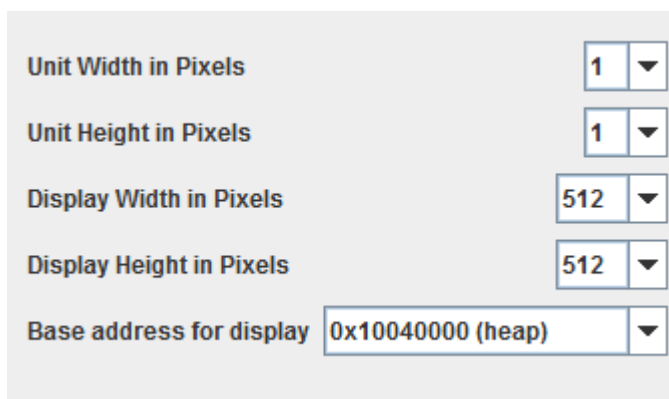
Nome: Miguel Barreto Rezende Marques de Freitas

Matrícula: 12/0130424

Turma: C

Objetivos: Este trabalho visa a prática de assembly MIPS e a ambientação com o simulador MARS, fazendo um programa que leia uma imagem bitmap colorida em padrão RGB de um arquivo e carregue no Display Bitmap do MARS, podendo eliminar (zerar) totalmente cada componente de cor separadamente.

Configuração do Display Bitmap:



The image shows a configuration window for the Display Bitmap in the MARS simulator. It contains five settings, each with a text input field and a dropdown arrow:

- Unit Width in Pixels: 1
- Unit Height in Pixels: 1
- Display Width in Pixels: 512
- Display Height in Pixels: 512
- Base address for display: 0x10040000 (heap)

O display Bitmap tem que estar configurado nessas condições e conectado para que o programa funcione.

Módulos e rotinas implementados:

- **main:**

É onde começa a execução do programa e mantém o loop de execução deste, fazendo chamada a outras subrotinas como **menu** e **switch**. Cuida de receber o retorno da rotina **menu** e passar o argumento para a rotina **switch**, e mantém um fluxo de controle que repete o menu enquanto for necessário. As

chamadas de subrotinas são feitas com a instrução *jal*, guardando o endereço PC + 4 no registrador *\$ra*.

- **menu:**

Não recebe nenhum argumento, mas oferece um valor de retorno de acordo com a entrada do usuário. Esta rotina faz chamadas de sistema para mostrar as opções na tela e para receber a escolha do usuário como entrada. Retorna o valor informado pelo usuário como retorno em *\$v0*, e volta para a instrução seguinte depois de sua chamada utilizando *jr \$ra* para voltar para o endereço armazenado PC + 4.

- **switch:**

Recebe de argumento em *\$a0* o valor da escolha do usuário, e então desvia o fluxo do programa através de um salto condicional de acordo com o valor do argumento, utilizando a instrução *beq*. O valor de *\$ra* é atualizado depois que a rotina **switch** é chamada na **main** através da instrução *jal*, guardando o endereço da instrução seguinte.

- **abre_arq e load_img:**

Por motivos de organização, a rotina foi separada nesses dois labels, porém na prática **load_img** é a continuação direta de **abre_arq**. O arquivo *lena.bmp* é aberto pelo programa em **abre_arq**, desviando o fluxo para a rotina **erro** caso algo dê errado. Se der certo, mensagens de confirmação aparecem na tela e a execução continua para **load_img**, onde ocorre toda a leitura do arquivo, conversão para o formato de pixel de 4 bytes do MARS e carregamento da imagem na região *heap* de memória associada ao display bitmap, mostrando a imagem na tela.

No começo de **load_img** se atribui ao registrador *\$s2* o endereço base da heap, ao registrador *\$s1* o endereço base do espaço de memória de 3 bytes chamado *buffer* e ao registrador *\$s3* o número 262144, que é o número de pixels da imagem (512x512). Depois disso, as configurações iniciais de leitura de arquivo são feitas, e então se entra em um loop que ocorrerá 262144 vezes, percorrendo todos os pixels da imagem.

No começo do loop (representado por um label chamado *loop*) é feita a chamada de sistema para ler 3 bytes com informações RGB de um pixel do arquivo, depois cada byte desses é carregado em um registrador temporário diferente através da instrução *lb* (*load byte*). Desta forma, ficam os três registradores *\$t1*, *\$t2* e *\$t3*, respectivamente com as informações: 0x000000RR, 0x000000GG e 0x000000BB. Através do uso da instrução *sll*, é feito um *shift left* de 16 bits no *\$t1* para que este fique 0x00RR0000 e um *shift left* de 8 bits no *\$t2* para que este fique 0x0000GG00. Depois disso, os três registradores são somados (através de dois usos da instrução *add*) em um registrador *\$t4*, que então passa a armazenar as informações no formato 0x00RRGGBB, adequado para o MARS. Com as informações necessárias para o pixel em uma word de 4

bytes armazenada em *\$t4*, é usada a instrução *sw* (*store word*) para armazenar o valor de *\$t4* na *heap*.

Ao fim do loop, são adicionados 4 bytes ao endereço base da *heap* com a instrução *addi*, para que se avance para o próximo pixel na próxima iteração, e então se adiciona -1 ao contador decrescente armazenado em *\$s3*, e é feita um teste condicional com a instrução *bne* que pula de novo para o label do *loop* enquanto o contador não chegar a 0.

Quando o loop acaba, se chega no comando de retorno *\$jr \$ra*, que vai voltar o fluxo do código para a **main**, logo após a chamada da rotina **switch**.

- **elimina:**

O algoritmo da rotina **elimina** é utilizado para todos os casos, e a rotina recebe de argumento em *\$a0* a constante a ser utilizada para zerar a componente em questão em cada um dos pixels através de um *AND*, sendo com o imediato 0x0000ffff para zerar a componente vermelha, 0x00ff00ff para zerar a componente verde e 0x00ffff00 para zerar a componente azul. O argumento a ser mandado para a função é de acordo com o fluxo de controle que a rotina **switch** faz em função da escolha do usuário na rotina **menu**.

No começo do loop da rotina **elimina** é carregado um pixel do arquivo de 4 bytes em *\$t5*, e depois é feito um *and* de *\$t5* com *\$a0* para zerar a componente correspondente, e depois é armazenado armazenando novamente em *\$t5*. Após isso, o valor atualizado de *\$t5*, com a componente correspondente zerada, é carregado novamente na *heap* através da instrução *sw*.

Ao fim da iteração, com usos da instrução *addi*, 4 é adicionado ao registrador que guarda o endereço da *heap* para ir para o próximo pixel e -1 é adicionado para decrescer o contador, e uma comparação com *bne* é feita para voltar para o começo do loop se o contador ainda não estiver zerado.

Quando o loop acaba, a imagem já está totalmente atualizada no Display Bitmap com a componente de cor a menos. O comando de retorno *\$jr \$ra* é usado para voltar para a **main**, na instrução que fica logo após a chamada do **switch**.

- **encerra:**

É a rotina que encerra a execução do programa. Mostra uma mensagem de despedida e agradecimentos ao usuário na tela e então faz uma chamada de sistema que encerra o programa.

- **erro:**

Mostra uma mensagem de erro na tela e pula para a instrução **encerra**. Esta rotina só é acionada quando há algum erro de leitura do arquivo *lena.bmp*.

```
1) Ler o arquivo e carregar imagem
2) Eliminar a componente vermelha
3) Eliminar a componente verde
4) Eliminar a componente azul
5) Encerrar programa
Escolha sua opcao: 1
```

Interação com o usuário através do menu.

```
Tentando ler o arquivo 'lena.bmp'...

Leitura feita com sucesso

Imagem exibida com sucesso!
```

Mensagens de sucesso na tela que aparecem à medida que as coisas vão dando certo.

```
Obrigado por usar, volte sempre!
```

Mensagem que aparece antes do programa ser encerrado.

```
Tentando ler o arquivo 'lena.bmp'...

Arquivo nao encontrado! Se certifique que o arquivo 'lena.bmp' está na mesma pasta e tente novamente!

Obrigado por usar, volte sempre!
```

Sequência do que ocorre quando há erro de leitura do arquivo.



Imagem original exibida no Display Bitmap.

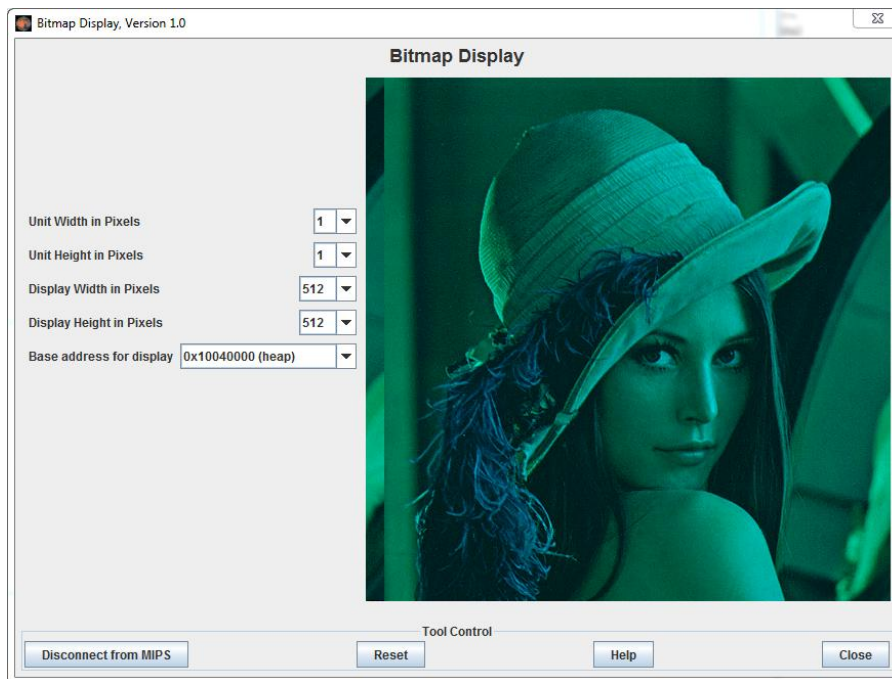


Imagem com apenas a componente vermelha eliminada.

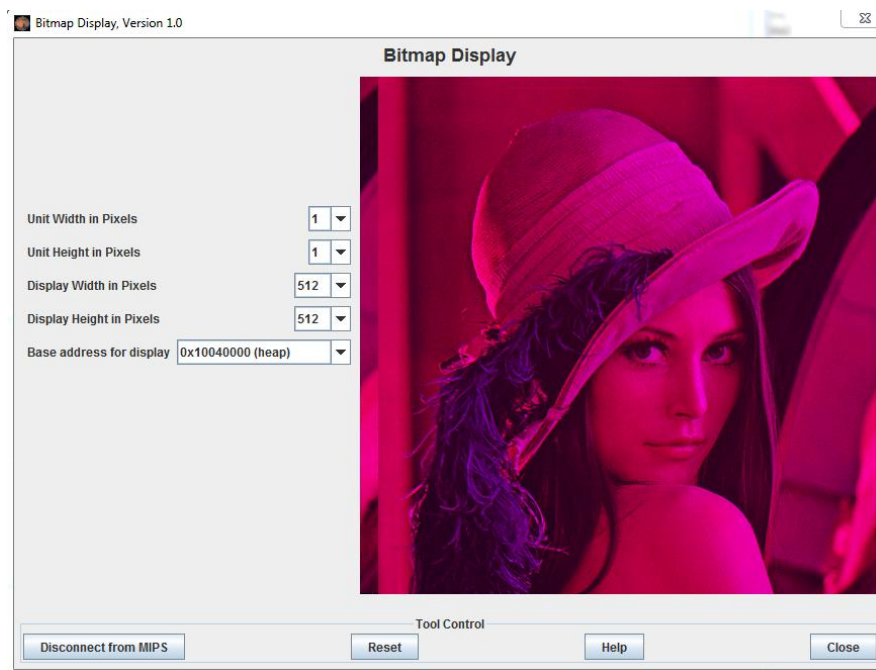


Imagem com apenas a componente verde eliminada.



Imagem com apenas a componente azul eliminada.

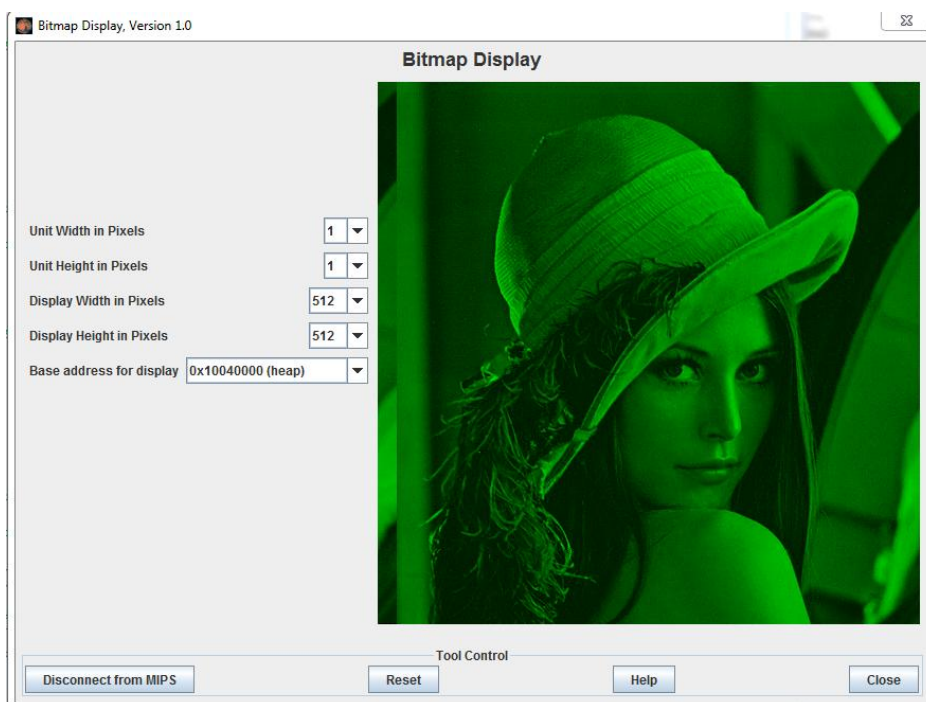


Imagem com as componentes azul e vermelha eliminadas, sobrando apenas a verde.

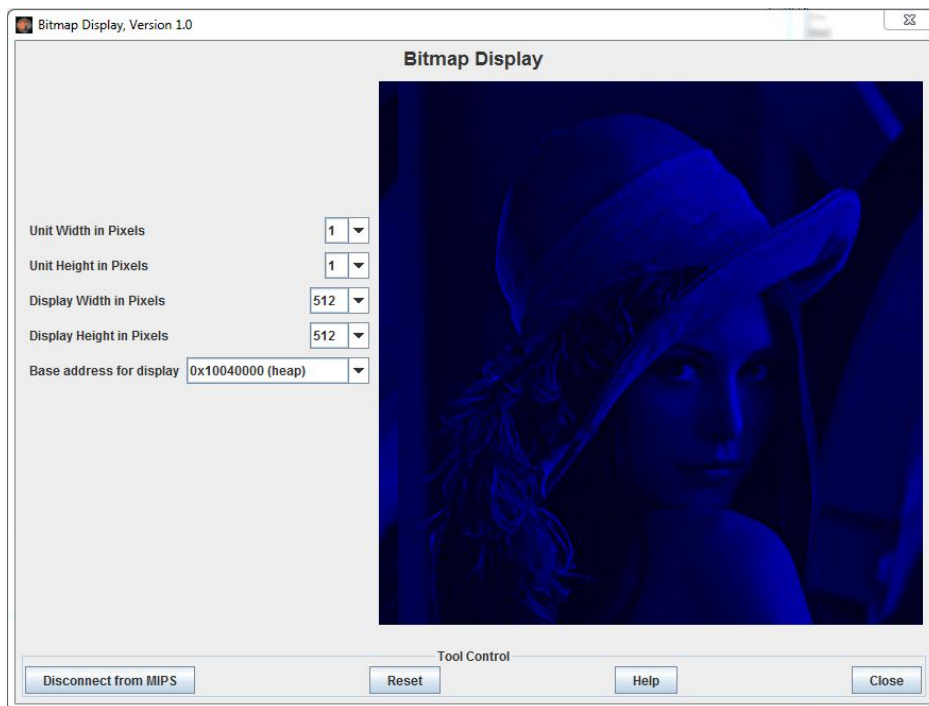


Imagem com as componentes vermelha e verde eliminadas, sobrando apenas a azul.

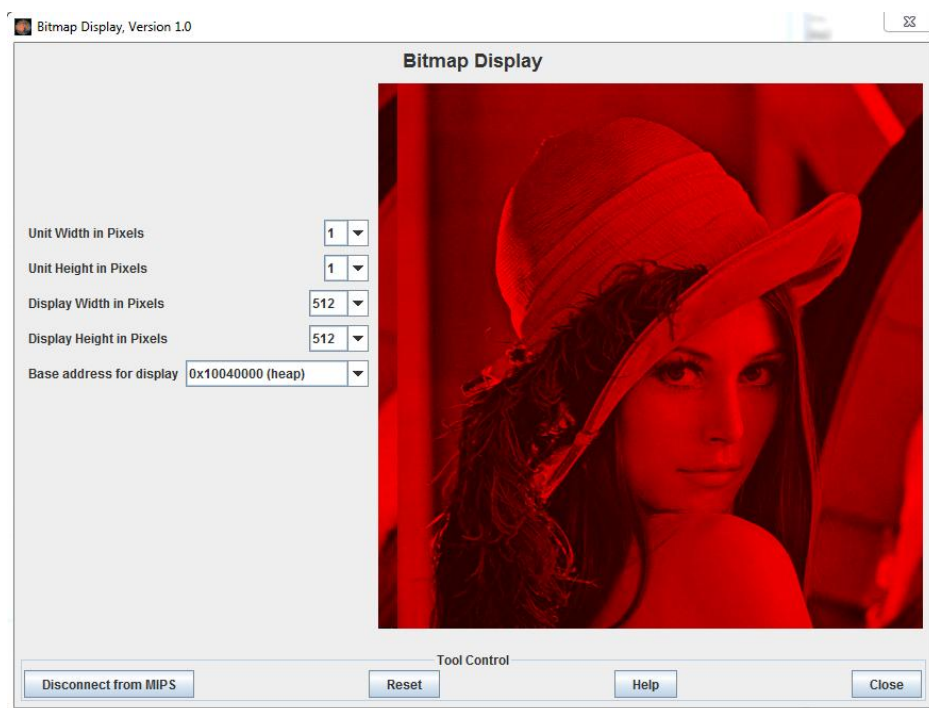


Imagem com as componentes azul e verde eliminadas, sobrando apenas a vermelha.