

Dept. de Teoría de la Señal y Comunicaciones y Sistemas  
Telemáticos y Computación  
Área de Telemática (GSyC)

# Convenio de llamada a subrutina

Katia Leal Algara

[katia.leal@urjc.es](mailto:katia.leal@urjc.es)

<http://gsyc.escet.urjc.es/~katia/>



### Concepto de procedimiento o función

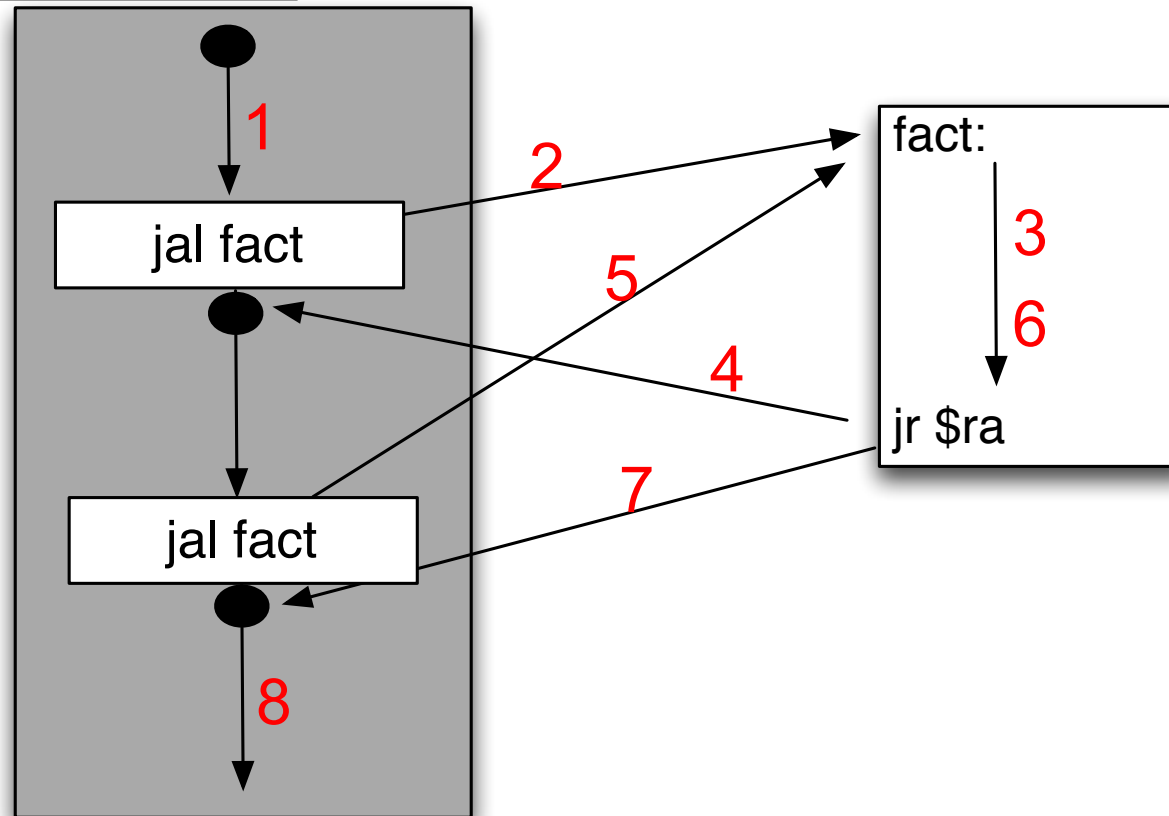
- ❑ Las **subrutinas** son el equivalente que ofrecen las instrucciones máquina a los *procedimientos y funciones* de los lenguajes de alto nivel
- ❑ En C, una función proporciona varias abstracciones:
  - ❑ Mapeo de parámetros actuales a parámetros formales
  - ❑ Alojamiento e inicialización del almacenamiento local temporal. Esto es importante en lenguajes que permiten **recursión**: cada llamada a la misma función debe obtener su propia copia de cualquier variable local para evitar que los datos se sobrescriban entre las distintas llamadas

### Contexto de una función

- ❑ El contexto de una función es toda aquella información que describe el estado de una función durante su ejecución:
  - ❑ parámetros actuales
  - ❑ valor de las variables locales
  - ❑ instrucción que está siendo ejecutada
- ❑ Para un programa en lenguaje ensamblador MIPS, el contexto de una función consiste en los valores de todos los registros a los que se hace referencia desde la función
- ❑ La mayoría de las arquitecturas, incluida la de MIPS, utiliza el segmento de memoria denominado **pila** como medio para salvar y restaurar el contexto de una subrutina

## Subrutinas

### Invocación



- ☐ Seguimiento del flujo de ejecución de un programa con llamadas a subrutinas
- ☐ ¿Qué valores va tomando el registro PC?

### Instrucciones para la llamada y el retorno de subrutina

❑ **jal** *label: llamada a subrutina*

❑ Salto incondicional a la instrucción objetivo apuntada por la etiqueta *label*. Carga el registro PC con dicha dirección

❑ Además, se guarda la dirección de la siguiente instrucción al **jal** en el registro `$ra`

❑ **jr** *\$ra: retorno de subrutina*

❑ Salto incondicional a la instrucción cuya dirección está almacenada en el registro `$ra`. Carga el registro PC con dicha dirección.

❑ **IMPORTANTE:** para los programas a realizar sólo se necesitarán estas dos instrucciones tipo J.

### Pasos llamada a subrutina (1)

1. El *llamante* debe:
  - a) Poner los argumentos de entrada de la subrutina en los registros  $\$a0-\$a3$ . Si hay más de 4 parámetros, se deben pasar por la pila
  - b) Salvar los registros  $\$a0-\$a3$  y  $\$t0-\$t9$  cuyos valores se quieran preservar entre llamadas. Si dichos registros no contienen valores que queramos preservar, no hay que guardarlos en la pila.  
**OJO:** no vale usar en las subrutinas otros registros temporales distintos a los del llamante con la intención de no tener que guardarlos en pila.
  - c) Ejecutar la instrucción `jal`, la cual salta a la primera instrucción de la subrutina y almacena la dirección de retorno en el registro  $\$ra$ .

**Nota:** el llamante no debe guardar en la pila los registros estáticos, esto es, los registros  $\$s0-\$s7$  pues estos se deben preservar entre llamadas. Cualquier *llamado* que quiera usarlos, antes debe guardarlos en la pila.

### Pasos llamada a subrutina (2)

2. El *llamado* (la subrutina) debe:
  - a) Crear un marco de pila, restando el tamaño del marco del puntero de pila ( $\$sp$ ). La pila crece hacia abajo, de dirección mayor a dirección menor. El tamaño mínimo del marco de pila es de 32 bytes
  - b) Salvar los registros  $\$s0-\$s7$ ,  $\$fp$  y  $\$ra$  que vayan a ser modificados por la subrutina. Si no se modifican, no es necesario guardarlos.
  - c) Establecer el valor del puntero de marco de pila ( $\$fp$ ) sumando al puntero de pila ( $\$sp$ ) el tamaño del marco de pila menos 4. De esta manera apuntamos a la *cima del marco de pila* y podemos escribir una palabra sin salirnos del marco pila. Cada subrutina debe usar su registro  $\$fp$  para moverse por su marco de pila.
  - d) El segmento de memoria pila recibe este nombre porque se comporta como la estructura de datos **pila**. Es decir, los datos más recientes se almacenan en la cima de la pila y los menos utilizados, los últimos en salir, en la parte baja de la pila. De ahí que los registros  $\$fp$  y  $\$ra$  se almacenen en la parte baja de la pila.

### Pasos llamada a subrutina (3)

3. El *llamado* (la subrutina) ejecuta el cuerpo de la función. Para retornar de la función:
  - a) Si devuelve un valor, lo debe meter en el registro **\$v0**
  - b) Restaura los registros que hubiera salvado en la pila (**\$s0-\$s7, \$fp, \$ra**)
  - c) Libera el marco de pila añadiendo el tamaño del marco al puntero de pila
  - d) Retornar saltando con **jr** a la dirección indicada en el registro **\$ra**



### Pasos llamada a subrutina (4)

4. Para restablecer el estado anterior a la llamada a la subrutina, el *llamante* debe:
  - a) Restaurar los registros (\$a0-\$a3, \$t0-\$t9) que guardó en la pila antes de la llamada a la subrutina
  - b) Si espera un valor de retorno, lo debe extraer del registro \$v0

### Paso de parámetros

- ☐ Tipo de parámetros:
  - ☐ **Por valor:** se pasa el valor del parámetro
  - ☐ **Por referencia:** se pasa la dirección de memoria donde esté almacenado el parámetro
- ☐ Lugar donde se van a pasar los parámetros:
  - ☐ Registros (\$a0-\$a3)
  - ☐ Pila
- ☐ El ensamblador del MIPS establece el siguiente convenio para realizar el paso de parámetros:
  - ☐ Los 4 primeros parámetros de entrada se pasarán a través de los registros (\$a0-\$a3). A partir del quinto parámetro se pasará a través de la pila
  - ☐ Los valores de retorno se devuelve en los registros \$v0 y \$v1, el resto a través de la pila

## Ejemplo: cálculo del factorial del número 10

---

### Factorial en C

```
main ()
{
    printf ("The factorial of 10 is %d\n", fact (10));
}
int fact (int n)
{
    if (n < 1)
        return (1);
    else
        return (n * fact (n - 1));
}
```

## Ejemplo: cálculo del factorial del número 10

### Factorial en ensamblador (main)

```
## Arquitectura de Computadores curso 2016-2017
## fact.asm -- A program to compute the factorial of 10
## main--
## Registers used:
##      $a0      - syscall parameter -- the number to print
##      $v0      - syscall parameter and return value

        .data
msg:     .asciiz "The factorial of 10 is: "

        .text
main:    la $a0, msg
        li $v0, 4          # Load syscall print-string into $v0
        syscall            # Make the syscall

        li $a0, 3          # Put argument (3) in $a0
        jal fact           # Call factorial function

        move $a0, $v0      # Move fact result in $a0
        li $v0, 1          # Load syscall print-int into $v0
        syscall            # Make the syscall

        li $v0, 10         # Load syscall exit into $v0
        syscall            # Make the syscall
```

## Ejemplo: cálculo del factorial del número 10

### Factorial en ensamblador (fact)

```
## fact
## Registers used:
##      $a0
fact:
    subu $sp, $sp, 32    # Stack frame is 32 bytes long
    sw $ra, 20($sp)      # Save return address
    sw $fp, 16($sp)      # Save frame pointer
    addiu $fp, $sp, 28   # Set up frame pointer
    sw $a0, 0($fp)       # Save argument (n)

    lw $v0, 0($fp)
    bgtz $v0, fact_recur # fact(n-1)
    li $v0, 1
    b return_fact

fact_recur:
    lw $v1, 0($fp)       # Load n
    subu $v0, $v1, 1     # Compute n - 1
    move $a0, $v0        # Move value to $a0
    jal fact

    lw $v1, 0($fp)       # Load n
    mul $v0, $v0, $v1     # Compute fact(n-1) * n

return_fact:
    lw $ra, 20($sp)
    lw $fp, 16($sp)
    addiu $sp, $sp, 32
    jr $ra
```