

Trabalho Prático 6

Instruções Lógicas e de Deslocamento

Objetivos

- Instruções lógicas bit-a-bit (*bitwise*).
- Instruções de deslocamento (*shift*) lógico e aritmético.
- Instrução *Syscall* e chamadas ao sistema

Introdução

Algumas operações de uso frequente em programação, tais como mascarar, fazer o *set*, o *reset* ou o *toggle* de um subconjunto dos bits dentro dum registo, são implementadas em *Assembly* do MIPS através das instruções lógicas básicas bit-a-bit (*bitwise*). Outro conjunto de instruções bastante usado, especialmente na manipulação de grandezas binárias, são as instruções de deslocamento (*shift*) aritmético e lógico.

O simulador MARS disponibiliza um vasto conjunto de *system calls* que suportam as operações de entrada e saída de e para a consola (ecrã). Destas selecionamos algumas cujo conhecimento será essencial na resolução de futuros exercícios mais complexos.

Guião

1. Instruções lógicas

1.1 Codifique um programa em *Assembly* que a partir do valor de dois operandos presentes em \$t0 e \$t1¹ calcule o resultado do AND, OR, NOR e XOR e guarde os resultados em \$t2, \$t3, \$t4 e \$t5, respetivamente.

1.2 Teste o programa e confirme manualmente os resultados para os seguintes pares de valores:

\$t0 = 0x12345678 , \$t1 = 0x0000000F

\$t0 = 0x12345678 , \$t1 = 0x0000F000

\$t0 = 0x12345678 , \$t1 = 0x0000ABCD

1.3 Como poderia implementar a operação de negação bit a bit do registo \$t0 e armazenar o resultado em \$t6?

¹ Ao escrever o programa considere que \$t0 e \$t1 já estão inicializados com os valores previstos. A inicialização pode ser feita editando no próprio simulador o conteúdo do registo antes de correr o programa.

2. Instruções de deslocamento lógico e aritmético

O MIPS disponibiliza três instruções de deslocamento (*shift*): deslocamento à esquerda (lógico) e deslocamento à direita lógico e aritmético².

2.1 Escreva um programa que efectue as três operações de deslocamento considerando como operando o registo \$t0 e a constante **Imm** (número de bits a deslocar). Os resultados devem ser guardados nos registos \$t1, \$t2 e \$t3.

2.2 Teste o programa com os seguintes pares de valores e verifique manualmente os resultados:

- a) 0x12345678, 1
- b) 0x12345678, 4
- c) 0x12345678, 2
- d) 0xF0000003, 4

3. Chamadas ao sistema

3.1 Traduza para *Assembly* e teste a seguinte sequência de código C:

```
print_string( "Introduza dois números :" );
a = read_int();
b = read_int();
print_string( "A soma dos números e': " );
print_int10( a + b )
```

3.2 Teste o programa com valores a e b positivos e negativos.

3.3 Substitua a instrução **print_int10(a + b)** por **print_intu10(a + b)**. Repita os testes da alínea anterior. O que acontece quando o resultado deveria ser negativo?

4. Usando máscaras e deslocamentos escreva um programa que imprima separadamente no ecrã em hexadecimal cada um dos dígitos hexadecimais do valor armazenado no registo \$t1.

```
print_int16((t1 & 0xF0000000) >> 28 ); print_char(' ');
print_int16((t1 & 0x0F000000) >> 24 ); print_char(' ');
```

4.1 Que alterações seriam necessárias para imprimir o valor de \$t1 em base 8?

² A diferença entre o deslocamento à direita lógico e aritmético é que este preserva o sinal do número, isto é, se o número era originalmente positivo continua positivo se era negativo mantém-se também negativo.