

AULA PRÁTICA N.º 1

Objectivos:

- Conceitos básicos de Arquitectura de Computadores.
- Programação em linguagem *assembly*: estrutura de um programa e instruções básicas do MIPS.
- Apresentação das ferramentas a utilizar nas aulas práticas.

TABELAS:

1.

d) Preencha a tabela seguinte com o endereço de memória e o código máquina de cada uma das instruções do programa que escreveu.

Endereço de memória	Código máquina	Instrução

e) Coloque um *breakpoint* na primeira instrução do programa (`ori $t0,$0,...`). Faça o *reset* ao sistema (opção Run → Reset) e execute novamente o programa - a execução vai parar na instrução "`ori $t0,$0,...`". Execute a parte restante do programa passo a passo (opção Run → Step) e preencha a tabela com os valores que os vários registos vão tomando.

PC	Instrução	\$t0	\$t1	\$t2

2.

b) Proceda do modo descrito na alínea e) do ponto anterior e preencha a tabela seguinte na situação em que $x=3$.

PC	Instrução	\$t0	\$t1	\$t2