

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**  
**FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA**  
**SECCIÓN INGENIERÍA INFORMÁTICA**



**ORGANIZACIÓN Y ARQUITECTURA DE  
COMPUTADORAS**

**Horario:** 681, 682

**Grupo:** 6

**Profesores:**

- Jimenez Garay, Gabriel Alexandro
- Romero Gutierrez, Stefano Enrique

**Integrantes:**

- |                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| ● De La Cruz Sairitupa, Juan Alberto | (20161395) |
| ● Lescano León, Carlos Alberto       | (20161313) |
| ● Maldonado Alvarez, Mauricio        | (20180423) |
| ● Velasquez Valenzuela, Roy Erick    | (20182002) |

## Índice

Pág.

1. Descripción de las estructuras utilizadas.....	3
2. Descripción de la implementación para cada una de las etapas del pipeline.....	3
3. Descripción de los prototipos utilizados para desarrollar las instrucciones.....	3
4. Descripción de los prototipos utilizados para desarrollar los modos de direccionamiento.....	3
5. Anexo.....	4

## **1. Descripción de las estructuras utilizadas**

Se posee 2 estructuras en el programa, la primera se llama `mos6502_t` contiene en 8 bits a la dirección de memoria, al stack pointer, a los registros A, X, Y y status. También contiene en 16 bits el program counter y una variable long que acumula la cantidad de ciclos totales de ejecución.

La segunda estructura se llama `instrucción_t` y contiene en 8 bits el número opcode y el puntero al operando. Además, contiene en 16 bits la dirección del operando y almacena en una variable short la cantidad de ciclos por instrucción.

## **2. Descripción de la implementación para cada una de las etapas del pipeline.**

### **2.1. Fetch**

En la etapa de fetch, se procede a leer el opcode de la instrucción a ejecutar, este dato es previamente almacenado en memoria, para luego acceder a esta posición mediante el uso del PC, una vez leído el opcode, el PC aumenta en uno para leer los demás datos necesarios para la instrucción o continuar la lectura de una nueva instrucción.

### **2.2. Decode**

En la etapa de decode, se identifica el tipo de direccionamiento de la instrucción a ejecutarse.

En caso de ser inmediato, página 0, página 0-X o página 0-Y se almacena el valor obtenido en memoria en un puntero de 8 bits, pues para estos casos no se usará más que 1 byte de almacenamiento. Por otro lado, para los tipos de direccionamiento restantes se tuvo que utilizar un registro de 2 bytes para almacenar la dirección de memoria a la que se quiere acceder. Una vez concluida estas operaciones se debe actualizar el PC para ir apuntando a la nueva instrucción a ejecutarse.

### **2.3. Execute**

En esta parte se realiza el análisis de cada uno de los opcodes de las instrucciones y en base a ello se determinaba si se accedía a memoria o se realizaba el writeback, es decir, se procedía a realizar la operación requerida por la instrucción y de ser necesario se accedía en memoria o se escribía el resultado de dicha operación en algún registro. Además, en esta parte, en nuestra implementación, se realizan los cambios de los flags según sean requeridos.

## **3. Descripción de los prototipos utilizados para desarrollar las instrucciones.**

Las instrucciones almacenadas en `ins` son comparadas con las instrucciones en el proceso execute para identificar cual es la instrucción que se desea realizar. Una vez identificada se realiza la instrucción, y se realizan cambios y/o modificaciones en el status de flag si es necesario en la instrucción.

Para cada una de estas se utilizaron funciones auxiliares del tipo void, estas se dividen en 3 según los parámetros que poseen. Una función para las que no usan ni un tipo de parámetro (`InstruccionSinDir`), otra para las que usan cualquier tipo de parámetro (`InstruccionConDir`) y la última especial para las instrucciones del tipo salto (`jump`, `InstruccionConSalto`). Dentro de cada una de estas funciones, además, se guardaba en memoria el opcode de cada instrucción, y se ejecutaban una serie de funciones que representaban los pasos de ejecución (Fetch, Decode, Execute, Mem).

## **4. Descripción de los prototipos utilizados para desarrollar los modos de direccionamiento.**

Para el desarrollo de cada modo de direccionamiento de una instrucción, se utilizó la estructura selectiva switch, mediante el uso de esta, se establecieron diferentes "cases" para cada direccionamiento. Dentro de cada caso, se realizaron las operaciones correspondientes para cada tipo de instrucción mediante el uso de los parámetros requeridos según el tipo de direccionamiento.

Link del repositorio: [https://github.com/RoyEricvv/Grupo\\_6\\_trabajo.git](https://github.com/RoyEricvv/Grupo_6_trabajo.git)

## 5. Anexo

Código	Nombre	Participación
20161395	De La Cruz Sairitupa, Juan Alberto	100%
20161313	Lescano León, Carlos Alberto	100%
20180423	Maldonado Alvarez, Mauricio	100%
20182002	Velasquez Valenzuela, Roy Erick	100%