

RELATÓRIO LAOC2

Prática I (Parte III)

Dupla:

*Arthur Severo de Souza

*Victor Le Roy Matos

Na terceira parte da prática sobre hierarquia de memória fomos orientados à implementar um nível (L1) de memória cache totalmente associativa de quatro vias, este em vínculo com uma memória principal diretamente mapeada e atualizada por meio de *Write-Back*.

Os seguintes valores iniciais foram definidos:

Cache de dados (valores em decimal)

Válido?	Dirty?	LRU*	Tag	Valor
1	0	0	100	5
1	0	1	102	1
0	0	3	105	5
1	0	2	101	3

*LRU: 3 mais antigo, 0 mais recente

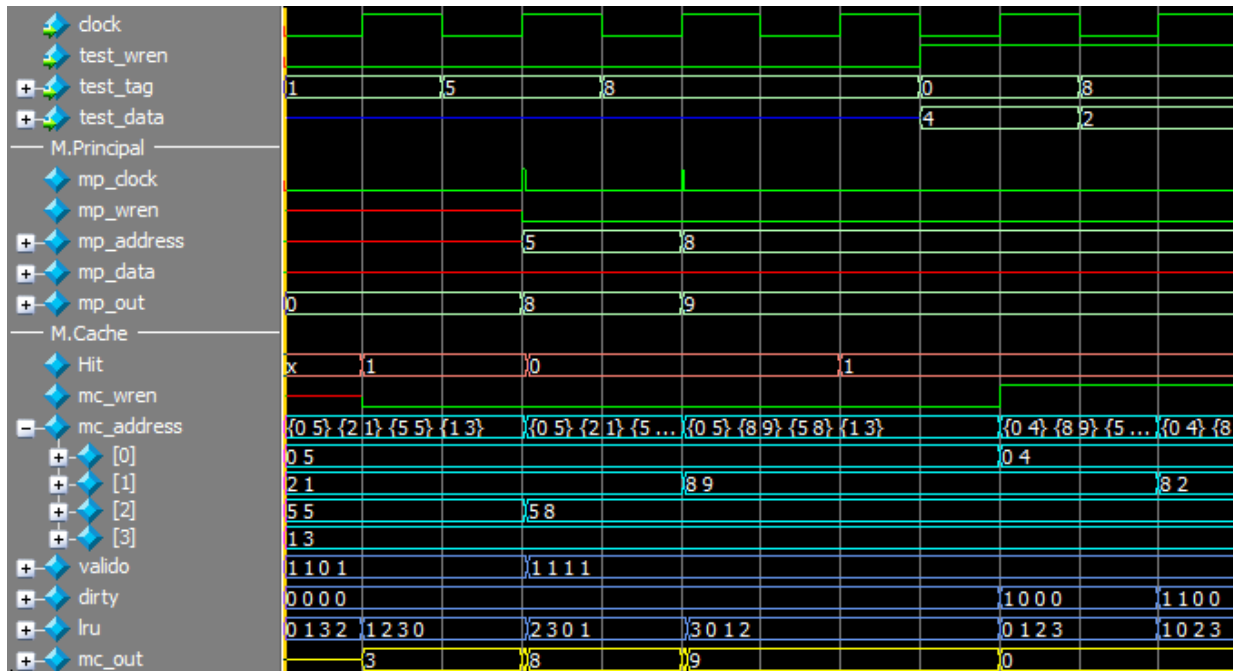
Memória (valores em decimal)

Endereço	Valor
100	5
101	3
102	1
103	0
104	1
105	8
106	3
107	4
108	9

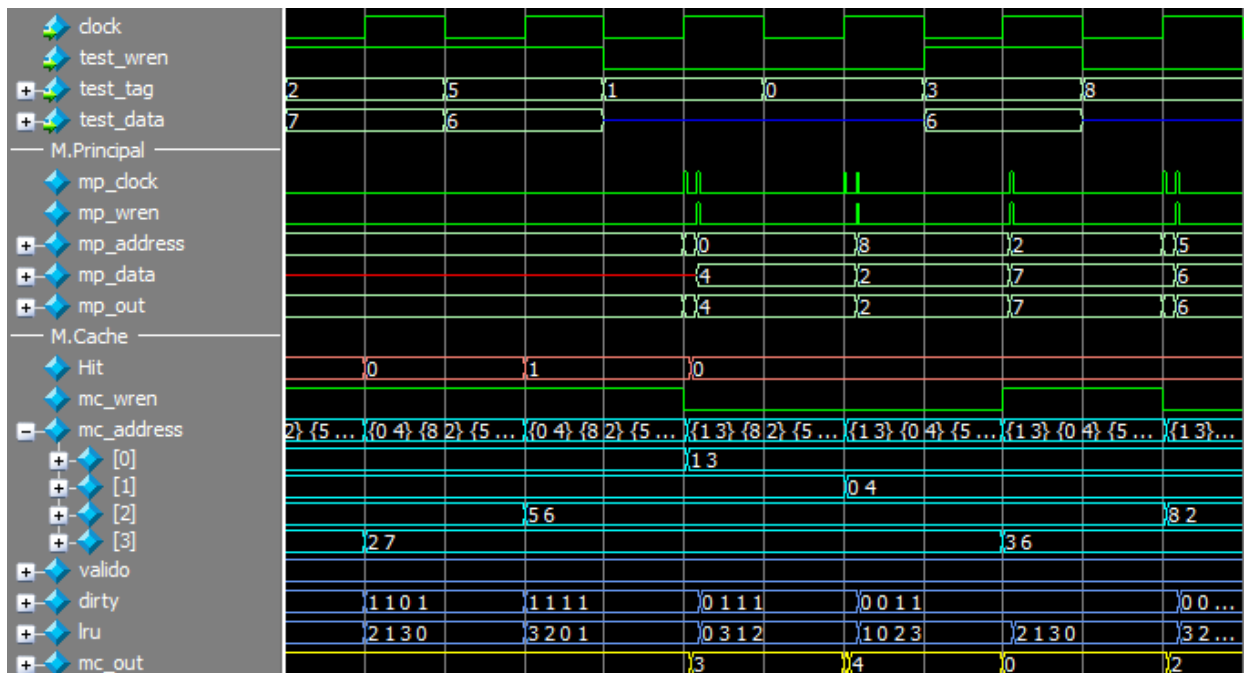
Apresentação das simulações

As operações requisitadas foram efetuadas em ordem de apresentação e acontecem em bordas de subida do clock.

Operações 1 -> 6



Operações 7 -> 12



Análise do código

No código, a tabela inicial da cache foi traduzida em uma matriz contendo as tags e os dados. Os bits de validade, dirty e o LRU foram armazenados em um array de index equivalente às linhas da matriz.

```
mc_address[0][0] = 8'b00000000; mc_address[0][1] = 8'b00000101;
mc_address[1][0] = 8'b00000010; mc_address[1][1] = 8'b00000001;
mc_address[2][0] = 8'b00000101; mc_address[2][1] = 8'b00000101;
mc_address[3][0] = 8'b00000001; mc_address[3][1] = 8'b00000011;

valido[0] = 1'b1; valido[1] = 1'b1; valido[2] = 1'b0; valido[3] = 1'b1;
dirty[0] = 1'b0; dirty[1] = 1'b0; dirty[2] = 1'b0; dirty[3] = 1'b0;
lru[0] = 0; lru[1] = 1; lru[2] = 3; lru[3] = 2;
```

Então, a partir dos valores iniciais implementamos um bloco que identifique se houve hit ou miss ao acessar a memória cache. O loop percorre todas as quatro posições da cache e, caso encontre uma posição onde o bit de validade é de nível alto e a tag inserida seja equivalente à tag lida, identifica um hit no acesso, salva o index dos dados e abandona o laço.

```
// Verificar se houve hit
for (i=0; i<4; i=i+1) begin
    if(break == 0) begin
        if(test_tag == mc_address[i][0] && valido[i] == 1) begin // Hit
            hitIndex = i;
            hitTag = 1;
            break = 1;
        end
        else if(test_tag == mc_address[i][0] && valido[i] == 0) begin // Miss
            hitIndex = i;
            hitTag = 1;
            break = 1;
        end
        else begin // Miss
            hitTag = 0;
        end
    end
end
end
```

O laço seguinte é responsável por armazenar o index do acesso mais antigo para uso futuro.

```
// Procurar LRU mais antigo
for (i=0; i<4; i=i+1) begin
    if(lru[i] == 3) begin
        lastAccessedLRU = i;
    end
end
end
```

Implementamos as operações de read e write a depender do resultado do bloco de verificação de hit ou miss.

O bloco seguinte representa a operação de leitura. Primeiro, conferimos se o sinal wren está definido como leitura. Confirmamos também que as tags lida e recebida foram identificadas como equivalentes e se o bit de validade é de nível alto. Se ambos os sinais se mostrarem adequados, localizamos o index do dado procurado na matriz inicial e enviamos este para a saída da cache. Caso contrário, é preparado o ambiente para a possibilidade de um *Write-Back*.

```
// Operacao de read
if (mc_wren == 0) begin // Sinal setado para read
    if (hitTag == 1) begin // Tags equivalentes
        if (valido[hitIndex] == 1) begin // Bit de validade alto
            mc_out = mc_address[hitIndex][1]; // Hit, logo, dado encaminhado
                                                para a saída da cache

            Hit = 1;
        end
    else begin // Ocorreu a equivalencia entre as tags, porem o bit
        mc_address_aux[0] = mc_address[hitIndex][0]; de validade = 0,
        mc_address_aux[1] = mc_address[hitIndex][1];         logo, miss

        mp_address = test_tag;
        mp_clock = 1;
        mp_wren = 0;
        #2 mp_clock = 0; mp_wren = 0;

        mc_address[hitIndex][0] = mp_address;
        mc_address[hitIndex][1] = mp_out;
        #2 mc_out = mc_address[hitIndex][1];

        valido[hitIndex] = 1;
        Hit = 0;
    end
end
else begin // Tags diferentes, logo, miss
    mc_address_aux[0] = mc_address[lastAccessedLRU][0];
    mc_address_aux[1] = mc_address[lastAccessedLRU][1];

    mp_address = test_tag;
    mp_clock = 1;
    mp_wren = 0;
    #2 mp_clock = 0; mp_wren = 0;

    mc_address[lastAccessedLRU][0] = mp_address;
    mc_address[lastAccessedLRU][1] = mp_out;
    #2 mc_out = mc_address[lastAccessedLRU][1];

    Hit = 0;
end
end
```

Já o bloco de escrita depende do sinal wren em nível alto e basta que as tags inseridas e lida sejam equivalentes. Se for o caso, o dado inserido é escrito no index localizado durante a conferência do hit e o bit dirty tem seu valor definido como alto. Se ocorreu miss, o ambiente é preparado para a ocorrência de um *Write-Back*.

```
// Operacao de write
else begin // Sinal setado para write
    if (hitTag == 1) begin // Tags equivalente, logo hit
        mc_address[hitIndex][1] = test_data; // Escrita do dado de entrada
        dirty[hitIndex] = 1; // Bit dirty setado para nivel alto

        // #2 mc_out = mc_address[hitIndex][1];
        Hit = 1;
    end
    else begin // Tag nao encontrada, logo miss
        mc_address_aux[0] = mc_address[lastAccessedLRU][0];
        mc_address_aux[1] = mc_address[lastAccessedLRU][1];

        mc_address[lastAccessedLRU][0] = test_tag;
        mc_address[lastAccessedLRU][1] = test_data;

        if (dirty[lastAccessedLRU] == 0) begin
            dirty[lastAccessedLRU] = 1; skipWB = 1;
        end

        // #2 mc_out = mc_address[lastAccessedLRU][1];
        Hit = 0;
    end
end
end
```

O *Write-Back* então é efetuado pelo bloco a seguir, se foi identificado um miss no acesso. São tratados todos os possíveis casos responsáveis pela ocorrência do *Write-Back*. Os sinais auxiliares têm seus valores armazenados na posição mapeada da memória principal e, no caso de uma operação read, o bit dirty do index de acesso mais antigo é definido como baixo.

```
// Write back -> Ocorre apenas quando acontece miss
if (Hit == 0) begin // Se a cache gerou um miss
    if (dirty[lastAccessedLRU] == 1 && skipWB == 0) begin // Caso bloco esteja
        #4 mp_clock = 0;                                sujeito a write back
        mp_address = mc_address_aux[0];
        mp_data = mc_address_aux[1];
        mp_wren = 1;
        mp_clock = 1;
        #2 mp_clock = 0; mp_wren = 0;

        if (mc_wren == 0) dirty[lastAccessedLRU] = 0; // Caso read, setamos o dirty para 0
    end
end
end
```

Por fim, condizente com o funcionamento em uma hierarquia implementada fisicamente, efetuamos a atualização do LRU. Os laços percorrem cada index da memória cache, incrementando os números menores que o LRU da posição acessada e zerando o valor na posição em questão. No caso de acesso à posição de LRU mais alto, esta é zerada.

```
// Alteracoes do LRU
if (hitTag == 1) begin
    lruValue = lru[hitIndex];
    for (i=0; i<4; i=i+1) begin // Retirado valores de 0 a 3
        if (i != hitIndex && lru[i] < lruValue) lru[i] = lru[i] + 1;
        else lru[hitIndex] = 0;
    end
end
else // Retirado mais velho = 3
    for (i=0; i<4; i=i+1) begin
        if (i != lastAccessedLRU) lru[i] = lru[i] + 1;
        else lru[lastAccessedLRU] = 0;
    end
end
```

Projeto

