B0911006Y-01: Computer Organization and Design

2023 Spring

Homework 1 — March 6

Lecturer: Ke Zhang Completed by: 吉骏雄

1.7 解释概念: 主机、CPU、主存、存储单元、存储元件、存储基元、存储元、存储字、存储字长、存储容量、机器字长、指令字长。

解

主机: CPU 和主存的合称。

CPU: 运算器和控制器的合称,中文名为中央处理器。运算器用来完成运算、暂存运算结果,控制器用来控制程序执行、数据传输、处理运算结果。

主存: 主存储器,又称内存,是存储器子系统中的一类,用来存放程序和数据,可以直接与 CPU 交换信息,与辅存相区分。主存包含若干存储单元。

存储单元:包含若干存储元件,可用于存储一串二进制代码。

存储元件: 能寄存一位二进制代码 "0" 或"1"。

存储基元:同"存储元件"。

存储元:同"存储元件"。

存储字: 称一个存储单元可存储的一串二进制代码为一个存储字。

存储字长:一个存储单元可存储的这串二进制代码的长度称为存储字长。

存储容量:由主存容量和辅存容量组成。主存容量指住村中存放二进制代码的总位数,即存储单元个数 × 存储字长;辅存容量则通常用字节数表示。

机器字长: CPU 一次能处理数据的位数。

指令字长:一条指令的二进制代码长度。

1.9 画出主机框图,分别以存数指令 "STA M"和加法指令 "ADD M"(M 均为主存地址)为例,在图中按序标出完成该指令(包括取指阶段)的信息流程。假设主存容量为 256M×32 位,在指令字长、存储字长、机器字长相等的条件下,指出图中各寄存器的位数。

解 如图 1.1.

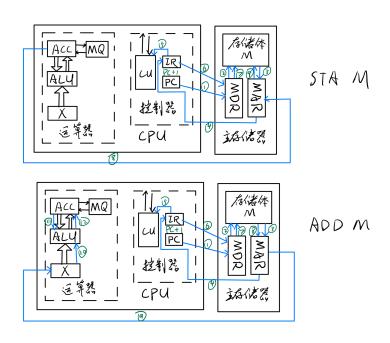


图 **1.1.** 1.9

因为是 $256M\times32$ 位的主存,共有 $2^8\times2^{20}=2^{28}$ 个存储单元,需要 28 位存储地址,因此 PC、MAR、MDR 是 28 位;IR、X、ALU、ACC、MQ 由于要存储一个存储单元的内容,都是 32 位长。

1.10 根据迭代公式 $\sqrt{x} = \frac{1}{2} \left(y_n + \frac{x}{y_n} \right)$, 设初态 $y_0 = 1$, 要求精度为 ϵ , 试编制求的解题程序 (指令系统自定), 并结合所编程序简述计算机的解题过程.

解 如表 1.1

表 1.1. 解题程序设计

	表 1.1. 解题程序设计 指令		
指令数据地址	操作码(符号表示)	地址码/立即数	注释
0	FMOVI	14	取浮点数 x 至寄存器
1	FDIV	15	除以 y (获得浮点数)
2	FADD	15	加上 y (获得浮点数)
3	FDIV	2	除以 2 (获得浮点数)
4	FMOVO	16	将寄存器浮点数移到 z
5	FSUB	15	减去 y (获得浮点数)
6	FABS		取绝对值 (获得浮点数)
7	FDIV	15	除以 y (获得浮点数)
8	FCMPGE	17	寄存器中数与 ε 比较,若大于 等于则之后执行跳转
9	FMOVI	16	取浮点数 z 至寄存器
10	FMOVO	15	将寄存器浮点数移到 y
11	JUMP	0	跳转到制定位置
12	FPRT		打印浮点数
13	HLT		停机
14	x	输入	浮点数存储
15	у	1	浮点数存储
16	z		浮点数存储
17	ε	输入	浮点数存储

- 1.11 指令和数据都存于存储器中, 计算机如何区分它们?
- 解 计算机需要使用指令或者数据时,总是会被程序中的指令提供一个地址码(或者被 PC 自动计数),这即存储对应指令或数据的地址。计算机无法直接区分一个地址到底是指令还是数据,只是被设计好的程序指挥着去认为一行字符串到底是什么。理论上,指令可以当成数据,数据也可以被当作指令(但是这样很容易出错)。如果程序出错,计算机就不能区分指令和数据了。
- **9.8** 某计算机的主频为 6MHz,各类指令的平均执行时间和使用频度如下表所示(表就不打出来了),试计算该机的速度(单位用 MIPS 表示),若上述 CPU 芯片升级为 10MHz,则该机的运行速度又为多少?

解 6MHz 的情况:

$$\frac{1}{0.6 \times 35\% + 0.8 \times 45\% + 10 \times 5\% + 1.4 \times 15\%} = \frac{25}{32} = 0.78125\,\mathrm{MIPS}$$

如果升级到 10MHz, 相当于主频提升 $10/6=\frac{5}{3}$, 速度提升为 $\frac{25}{32}\cdot\frac{5}{3}=1.30208\,\mathrm{MIPS}$