

Aula 1

- Conceitos fundamentais em Arquitetura de Computadores
 - Arquitetura básica de um sistema computacional
 - Arquitetura básica do CPU
 - O ciclo de execução de uma instrução
 - Níveis de representação
 - Codificação de instruções
 - *Instruction Set Architecture* (ISA)
 - Classes de instruções

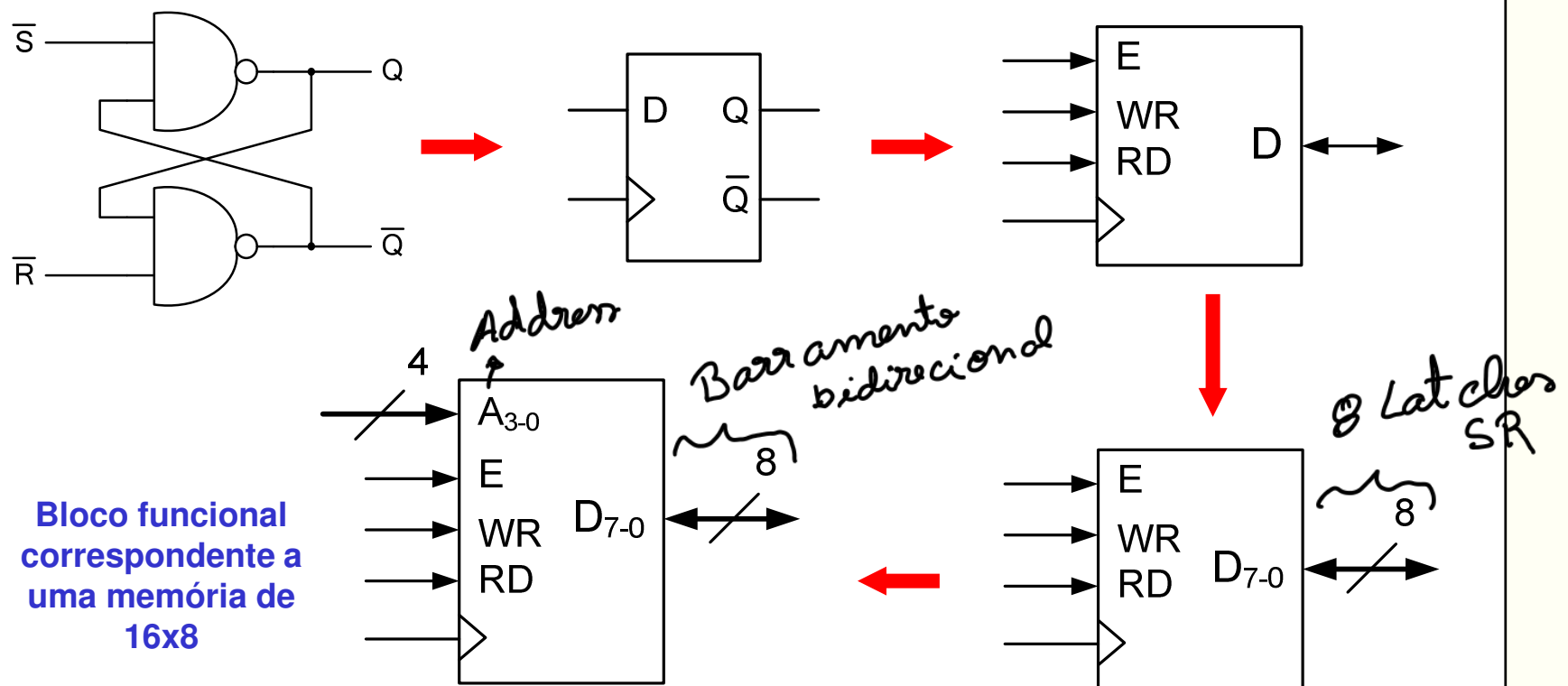
Bernardo Cunha, José Luís Azevedo, Arnaldo Oliveira

Arquitetura de Computadores e Sistemas Digitais

- Arquitetura de Computadores é uma das áreas de aplicação direta dos conceitos, técnicas e metodologias apreendidas nas duas UCs de Sistemas Digitais
- Em Arquitetura de Computadores, contudo, trabalha-se num nível de abstração diferente
- Recorre-se, na maior parte das vezes, a **blocos funcionais complexos** com cuja síntese, normalmente, não temos que nos preocupar (isso não significa que a sua funcionalidade não tenha que ser totalmente compreendida)
- O CPU é um bloco digital complexo

Exemplo: memória RAM 16x8

- Por exemplo, uma "Memória" (um dispositivo com capacidade para armazenar informação digital binária) pode ser construída à custa de blocos básicos bem conhecidos dos sistemas digitais: **flip-flops**

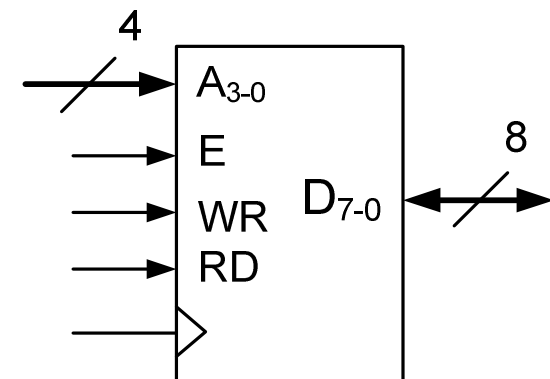


Exemplo: memória RAM 16x8 – VHDL

- O mesmo bloco pode, contudo, ser modelado numa linguagem de descrição de hardware, por exemplo VHDL, usando para isso uma mera descrição comportamental:

```
entity RAM_16_8 is
  port ( clk      : in std_logic;
        addr     : in std_logic_vector(3 downto 0);
        enable   : in std_logic;
        wr       : in std_logic;
        rd       : in std_logic;
        data_io  : inout std_logic_vector(7 downto 0));
end RAM_16_8;
```

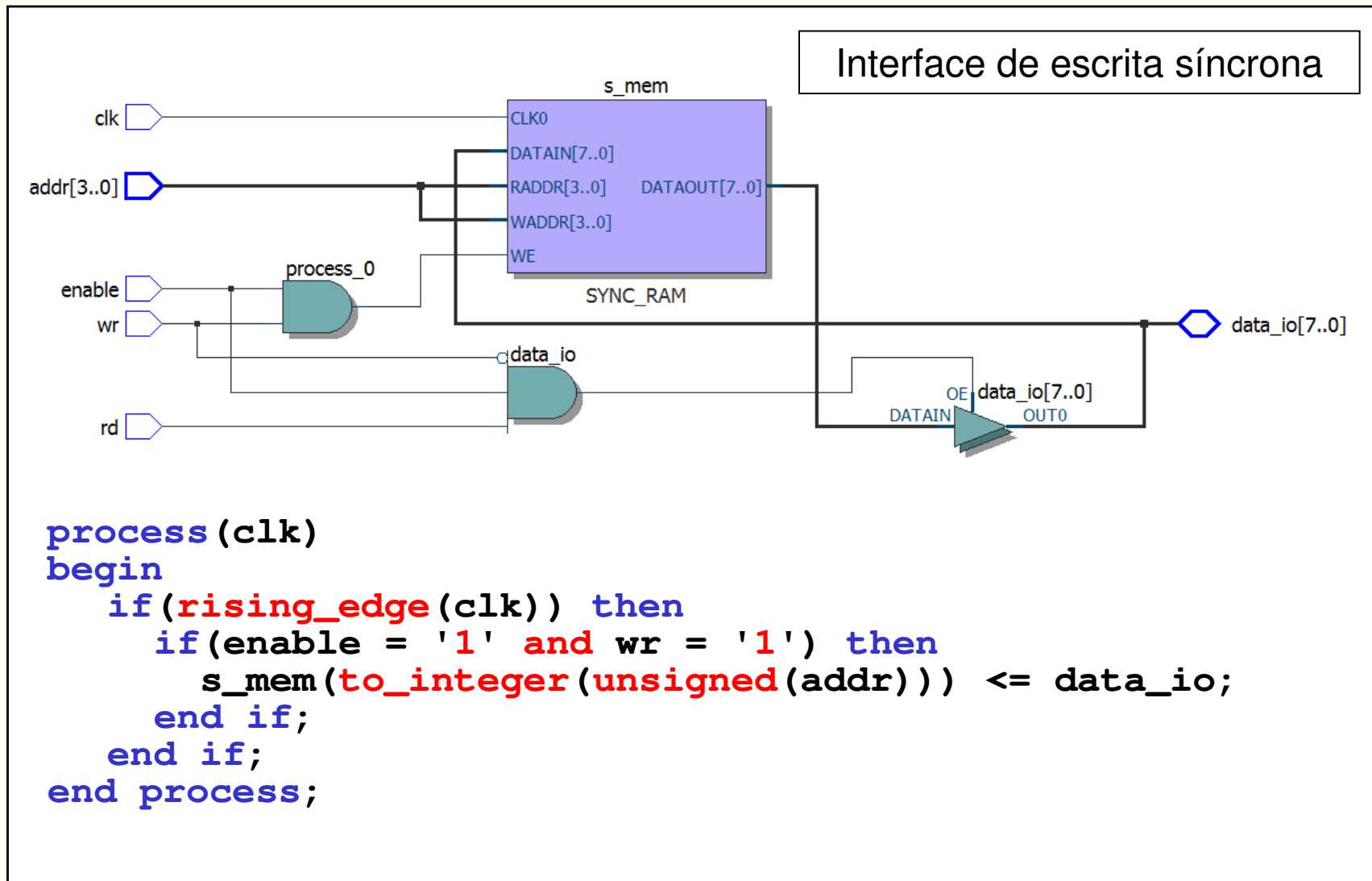
Escrita síncrona e leitura assíncrona.
O barramento de dados é bidirecional.



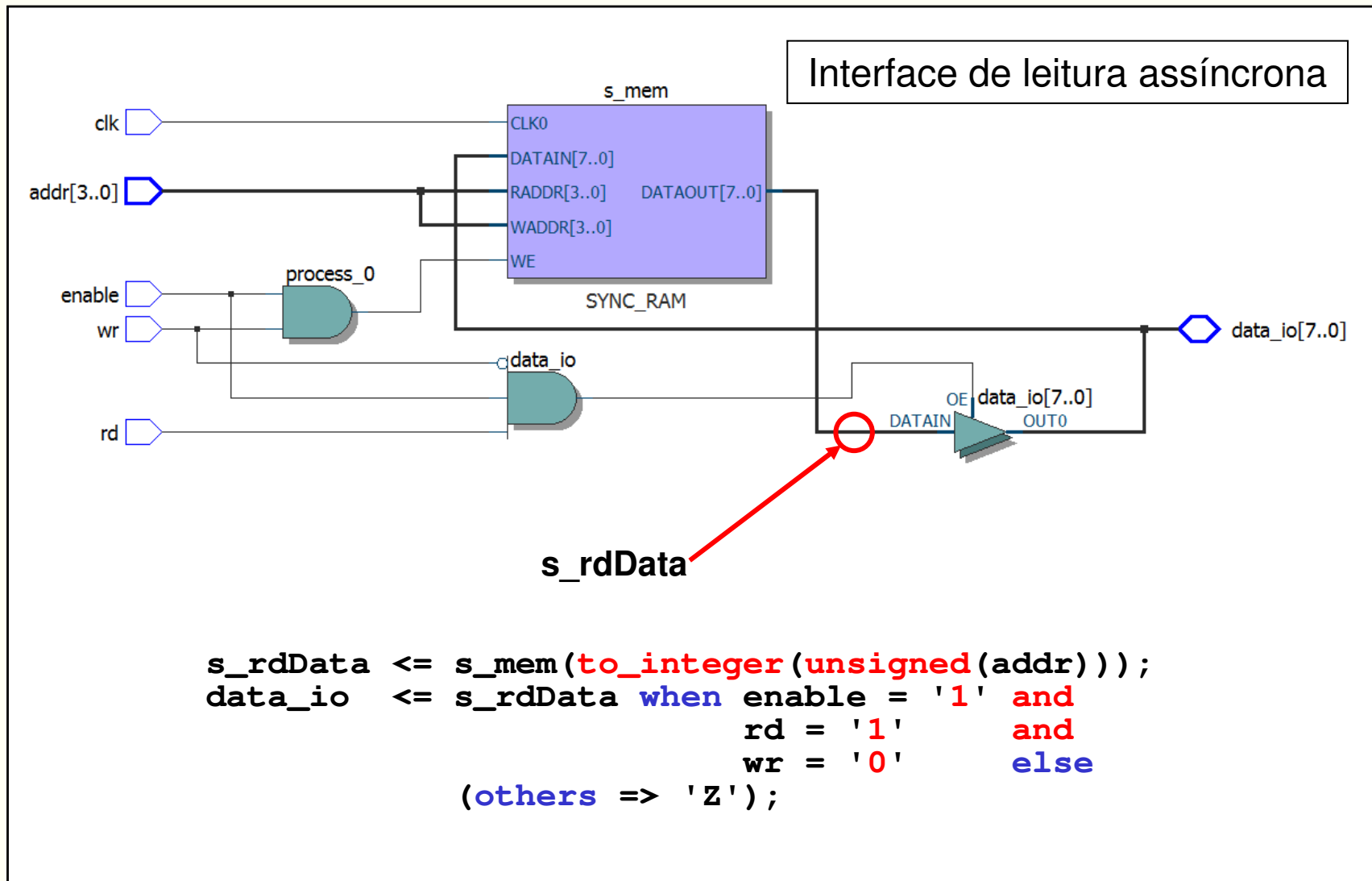
Exemplo: memória RAM 16x8 – VHDL

```
architecture Behavioral of RAM_16_8 is
    subtype TData is std_logic_vector(7 downto 0);
    type TMemory is array(0 to 15) of TData;
    signal s_mem : TMemory;
    signal s_rdData : std_logic_vector(7 downto 0);
begin
    process(clk)
    begin
        if(rising_edge(clk)) then
            if(enable = '1' and wr = '1') then
                s_mem(to_integer(unsigned(addr))) <= data_io;
            end if;
        end if;
    end process;
    s_rdData <= s_mem(to_integer(unsigned(addr)));
    data_io <= s_rdData when enable = '1' and rd = '1' and
                wr = '0' else (others => 'Z');
end Behavioral;
```

Exemplo: memória RAM 16x8 - síntese



Exemplo: memória RAM 16x8 - síntese



A máquina e a sua linguagem

- Princípios básicos dos computadores atuais:
 - As instruções são representadas da mesma forma que os números
 - Os programas são armazenados em memória, para serem lidos e escritos, tal como os números
- Estes princípios formam os fundamentos do conceito da arquitetura "**stored-program**"
 - O conceito "stored-program" implica que na memória possa residir, ao mesmo tempo, informação de natureza tão variada como: o código fonte de um programa em C, um editor de texto, um compilador, e o próprio programa resultante da compilação

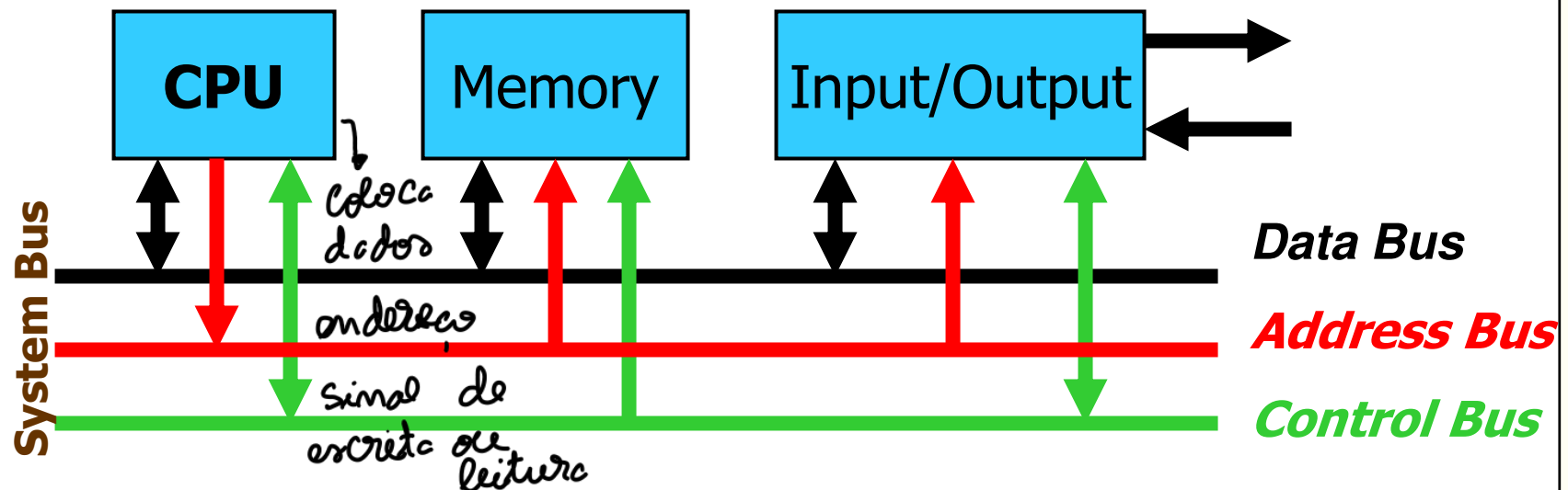
Arquitetura básica de um sistema computacional

- Unidades fundamentais que constituem um computador
 - **CPU** – responsável pelo processamento da informação através da execução de uma sequência de instruções (programa) armazenadas em memória (*ALU e control unit*)
 - **Memória** – responsável pelo armazenamento de:
 - Programas
 - Dados para processamento
 - Resultados
 - **Unidades de I/O** – responsáveis pela comunicação com o exterior
 - **Unidades de entrada** – permitem a receção de informação vinda do exterior (dados, programas) e que é armazenada em memória
 - **Unidades de saída** – permitem o envio de resultados para o exterior
- Um computador é um sistema digital complexo

Cada um destes blocos é um sistema digital!

Arquitetura básica de um sistema computacional

- Modelo de von Neumann



- **Data Bus:** barramento de transferência de informação (CPU↔memória, CPU↔Input/Output)
- **Address Bus:** identifica a origem/destino da informação (na memória ou nas unidades de input/output)
- **Control Bus:** sinais de protocolo que especificam o modo como a transferência de informação deve ser feita

Arquitetura básica de um sistema computacional

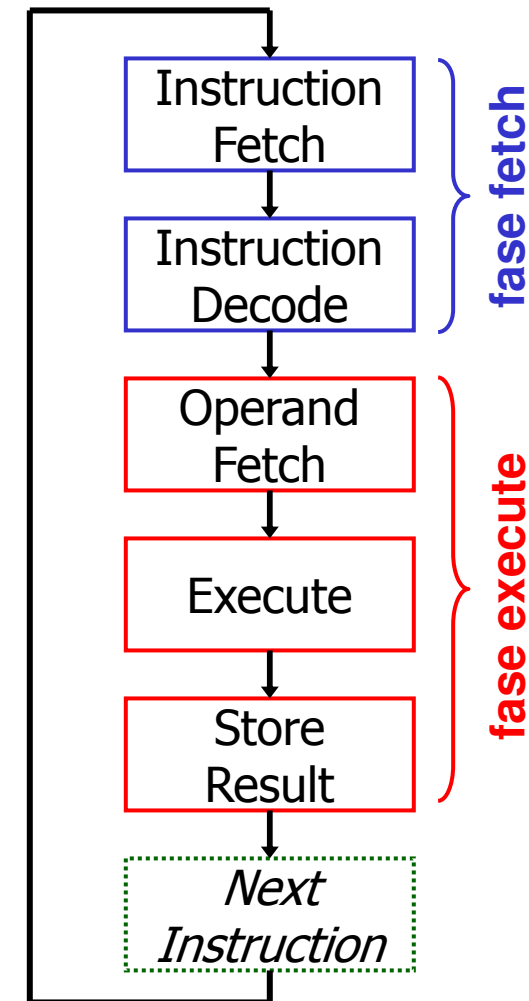
- **Endereço** (*address*) – um número (único) que identifica cada registo de memória. Os endereços são contados sequencialmente, começando em 0
 - Exemplo: o conteúdo da posição de memória 0x2000 é 0x32 – (0x2000 é o endereço, 0x32 o valor armazenado)
- **Espaço de endereçamento** (*address space*) – a gama total de endereços que o CPU consegue referenciar (depende da dimensão do barramento de endereços).
 - Exemplo: um CPU com um barramento de endereços de 16 bits pode gerar endereços na gama: 0x0000 a 0xFFFF (i.e., 0 a $2^{16}-1$)
 - Qual o espaço de endereçamento de um processador com um barramento de endereços de 32 bits? $2^{32} = 4 \text{ Gbs}$

Arquitetura básica do CPU

- **Secção de dados** (*datapath*) – elementos operativos/funcionais para encaminhamento, processamento e armazenamento de informação
 - Multiplexers
 - Unidade Aritmética e Lógica (ALU) – Add, Sub, And, Or...
 - Registos internos
- **Unidade de controlo** – responsável pela coordenação dos elementos do *datapath*, durante a execução de um programa
 - Gera os sinais de controlo que adequam a operação de cada um dos recursos da secção de dados às necessidades da instrução que estiver a ser executada
 - Dependendo da arquitetura, pode ser uma máquina de estados ou um elemento meramente combinatório
- Independentemente da Unidade de Controlo ser combinatória ou sequencial, **o CPU é sempre uma máquina de estados síncrona**

Ciclo-base de execução de uma instrução

- **Instruction fetch:** leitura do código máquina da instrução (instrução reside em memória)
- **Instruction decode:** descodificação da instrução pela unidade de controlo
- **Operand fetch:** leitura do(s) operando(s)
- **Execute:** execução da operação especificada pela instrução
- **Store result:** armazenamento do resultado da operação no destino especificado na instrução



Níveis de Representação

High-level language
program (in C)

```
unsigned char toUpper(unsigned char c)
{
    if (c >= 'a' && c <= 'z')
        return (c - 0x20);
    else
        return c;
}
```

Assembly language
program (for MIPS)

```
toUpper:    addiu $5, $4, -97
            sltiu $1, $5, 26
            or    $2, $4, $0
            beq   $1, $0, else
            addiu $2, $4, -32
else:       jr    $31
```

Binary machine language
program (for MIPS)

```
0010010010000100111111110011111  (0x2485ff9f)
00101100101000010000000000011010  (0x2ca1001a)
00000000100000000001000000100101  (0x00801025)
00010000001000000000000000000001  (0x10200001)
0010010010000010111111111100000  (0x2482ffe0)
00000011111000000000000000001000  (0x03e00008)
```

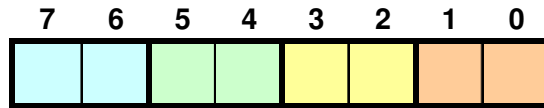
Relação
de
1 para 1

Codificação das instruções

- A **codificação de uma instrução**, sob a forma de um número expresso em binário, terá que ter toda a informação de que o CPU necessita para a sua execução
- Qual a operação a realizar?
- Qual a localização dos operandos (se existirem)?
 - podem estar em **registos internos do CPU** ou na **memória externa**. No 1º caso deverá ser especificado o número de um registo; no 2º um endereço de memória
- Onde colocar o resultado?
 - **Registos internos / memória**
- Qual a próxima instrução a executar?
 - em condições normais é a instrução seguinte na sequência e, portanto, não é, normalmente, explicitamente mencionada
 - em instruções que **alteram a sequência de execução** a instrução deverá fornecer o endereço da próxima instrução a ser executada

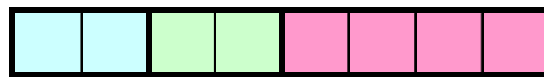
Exemplo - CPU hipotético

Formato de codificação das instruções (8 bits)



Formato 1

Oper. Rdest Rop1 Rop2



Formato 2

Oper. Reg. End. Memória

Registos Internos do CPU:

00 Reg. 0

01 Reg. 1

10 Reg. 2

11 Reg. 3

Operações possíveis:

00 Somar o conteúdo de dois registos

01 Ler da memória para um registo interno do CPU (LOAD)

10 Escrever o conteúdo de um registo interno na memória (STORE)

11 Não definida (N.D.)

Exemplo de programa em código máquina para este processador

Hex

Binary

0x58	01011000	Ler o conteúdo da posição de memória 8 para o registo interno 1
0x79	01111001	Ler o conteúdo da posição de memória 9 para o registo interno 3
0x15	00010101	Somar o conteúdo do reg. 1 c/ o reg. 1 e depositar o result. no reg. 1
0x07	00001111	Somar o conteúdo do reg. 1 c/ o reg. 3 e depositar o result. no reg. 0
0x8A	10001010	Escrever o conteúdo do reg. 0 na posição de memória 10

Qual é a expressão aritmética implementada neste programa?

Arquitetura do Conjunto de Instruções (ISA)

- **Instruction Set**: coleção de todas as operações/instruções que o processador pode executar
Refere-se a uma arquitetura específica
- **Instruction Set Architecture (ISA)**
 - ... **os atributos de um sistema computacional tal como são vistos pelo programador**, i.e. a estrutura concetual e o comportamento funcional, de forma distinta e independente da organização do fluxo de informação e dos respetivos elementos de controlo, do desenho lógico e da implementação física. — Amdahl, Blaaw, and Brooks, 1964
- Arquitetura de Computadores =
Arquitetura do Conjunto de Instruções (ISA) + Organização da Máquina

Arquitetura do Conjunto de Instruções (ISA)

Descrição teórica da arquitetura

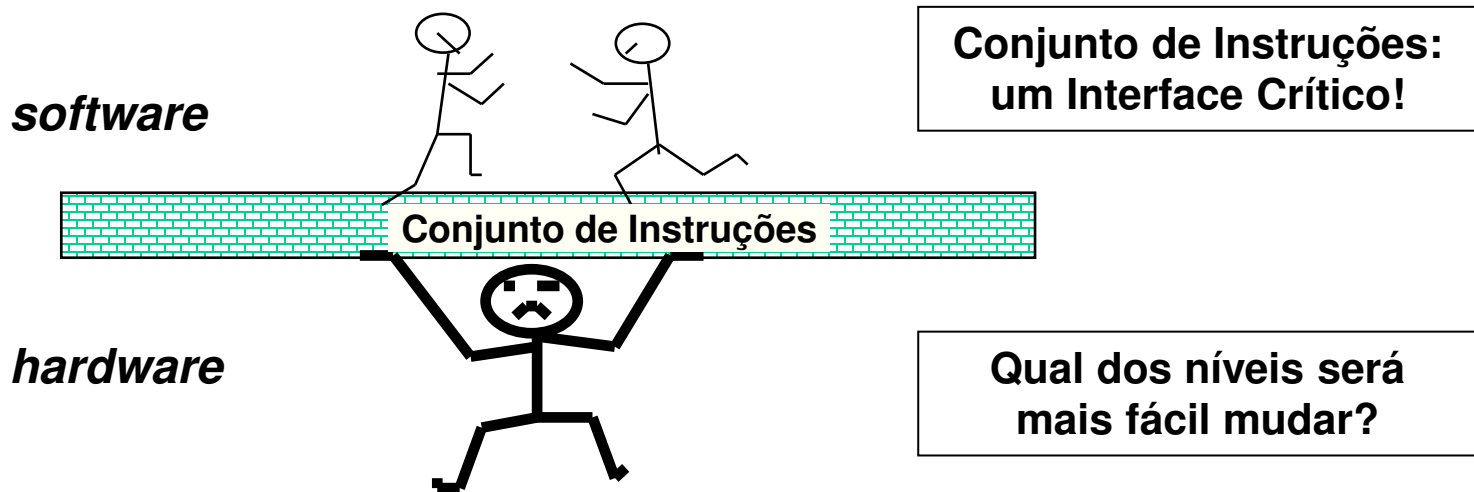
- Também designada por "modelo de programação"
 - *compiladores traduzem linguagem de alto nível para assembly*
- Descreve tudo o que o programador necessita de saber para programar corretamente, em *assembly*, um determinado processador
- Uma importante abstração que representa a **interface entre o nível mais básico de software e o hardware**
- Descreve a funcionalidade, de forma independente do hardware que a implementa. Pode assim falar-se de "**arquitetura**" e "**implementação de uma arquitetura**"
- Exemplo em que a mesma arquitetura do conjunto de instruções tem 2 implementações físicas distintas:
 - Processadores AMD compatíveis com Intel x86

Arquitetura do Conjunto de Instruções (ISA)

- Alguns exemplos de ISAs:
 - MIPS
 - ARM (Nintendo DS, iPod, Canon PowerShot, smartphones, ...)
 - Intel x86 (PCs, MACs)
 - PowerPC
 - Cell (playstation 3)

Arquitetura do Conjunto de Instruções (ISA)

- Requisitos básicos da Arquitetura do Conjunto de Instruções:
 - Fácil de entender e programar
 - Desenvolvimento de compiladores eficientes
 - Implementação simples e eficiente em hardware
 - Com o melhor desempenho possível
 - Eficiente do ponto de vista energético
 - Com o menor custo possível



Classes de instruções

- Um dada arquitetura pode ter um ISA com centenas de instruções
- É possível, no entanto, considerar a existência de um grupo limitado de classes de instruções comuns à generalidade das arquiteturas
- Classes de instruções:
 - **Processamento**
 - Aritméticas e lógicas
 - **Transferência de informação**
 - Cópia entre registos internos e entre registos internos e memória
 - **Controlo de fluxo de execução**
 - Alteração da sequência de execução (estruturas condicionais, ciclos, chamadas a funções,...)

Questões

- O que é um endereço?
- O que é o espaço de endereçamento de um processador?
- Como se organiza internamente um processador? Quais são os blocos fundamentais da secção de dados? Para que serve a unidade de controlo?
- O que é o conceito "stored-program"?
- Como se codifica uma instrução? Que informação fundamental deverá ter o código de uma instrução?
- O que é o ISA?
- Quais são as classes de instruções que agrupam as instruções de uma arquitetura?