

به نام خدا

گزارش تمرین کامپیوتری شماره 3

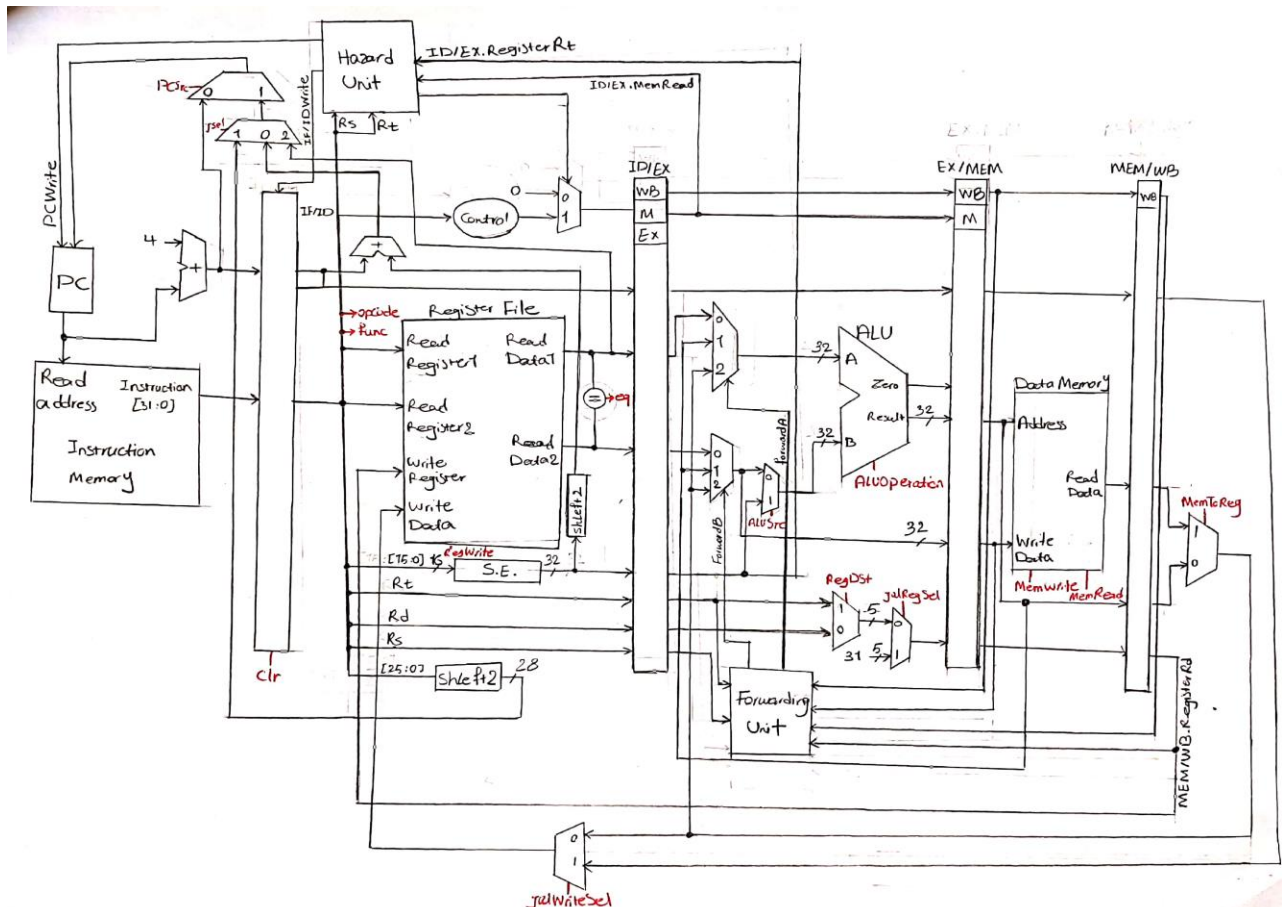
پردازنده Pipeline Mips

اعضای گروه:

پریا خوش‌تاب 810198387

پرینان فاضل 810198516

❖ مسیر داده:

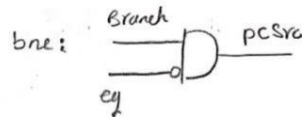
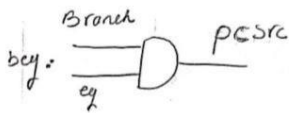


❖ کنترلر:

کنترلر شامل 2 بخش می باشد:

1. کنترلر اصلی:

| | | Ex | | | Mem | | WB | | | | |
|-----|------|-------|--------|--------|-----------|----------|---------|----------|----------|-------------|--------|
| | | AluOp | RegDst | AluSrc | JalRegSel | MemWrite | MemRead | MemtoReg | RegWrite | JalWriteSel | Branch |
| R-T | add | 010 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| | sub | 010 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| | sll | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| | addi | 00 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| | slli | 11 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| | lw | 00 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| | sw | 00 | X | 1 | X | 1 | 0 | X | 0 | X | 0 |
| | j | X | X | X | X | 0 | 0 | X | 0 | X | 0 |
| | jal | XX | X | X | 1 | 0 | 0 | X | 1 | X | 0 |
| | jr | XX | X | X | X | 0 | 0 | X | 0 | X | 1 |
| beq | 01 | X | 0 | X | 0 | 0 | X | 0 | X | 1 | |
| bne | 01 | X | 0 | X | 0 | 0 | X | 0 | X | 1 | |



سیگنال کنترلی clr باعث فرستادن یک دستور NOP داخل پردازنده می شود که هنگامی که دستور ma z یا jal یا jr یا beq یا bne باشد، فعال می شود.

ALU Controller :

| | AluOp | Func | Alu operation |
|---|-------|--------|---------------|
| ① | [00 | XXXXXX | 010 |
| ② | [01 | XXXXXX | 110 |
| ③ | [10 | 100000 | 010 |
| | [10 | 100010 | 110 |
| | [10 | 100100 | 000 |
| | [10 | 100101 | 001 |
| | [10 | 101010 | 111 |
| ④ | [11 | XXXXXX | 111 |

تست برنامه که در صورت پروژه خواسته شده، به صورت زیر است:

برنامه ای (در زبان اسمبلی) که اعضای یک آرایه ۱۰ عضوی با آدرس شروع ۱۰۰۰ را جمع کند و نتیجه را در خانه ۲۰۰۰ حافظه بنویسد.

```
addi R1, R0, 1000
addi R2, R0, 0
addi R3, R0, 0
addi R5, R0, 10
NOP
NOP
LOOP: beq R3, R5, END-LOOP
      lw R4, 0(R1)
      add R2, R2, R4
      addi R1, R1, 4
      addi R3, R3, 1
      j Loop
END-LOOP
      sw R2, 2000(R0)
```

با توجه به اینکه بین دستور `beq` و دستور بعدی آن (`addi`) وابستگی داده‌ای (Data Hazard) وجود دارد، از روش استفاده کردن دستور `NOP` در برنامه استفاده می‌کنیم. مقدار `NOP` های لازم برای برطرف کردن این وابستگی داده‌ای ۲ تا می‌باشد، چنان ۳ سیلین مقدار وارد شدن دستور `addi R5, R0, 10`، داده‌ی درست در اختیار دستور `beq R3, R5, END-LOOP` قرار می‌گیرد و وابستگی داده‌ای مربوط به `R5` برطرف می‌شود. برای دانستن ترسش مشخص زیر را در نظر بگیرید:

