

Grupo ARCOS

**uc3m** | Universidad **Carlos III** de Madrid

# Tema 3 (II)

## Fundamentos de la programación en ensamblador

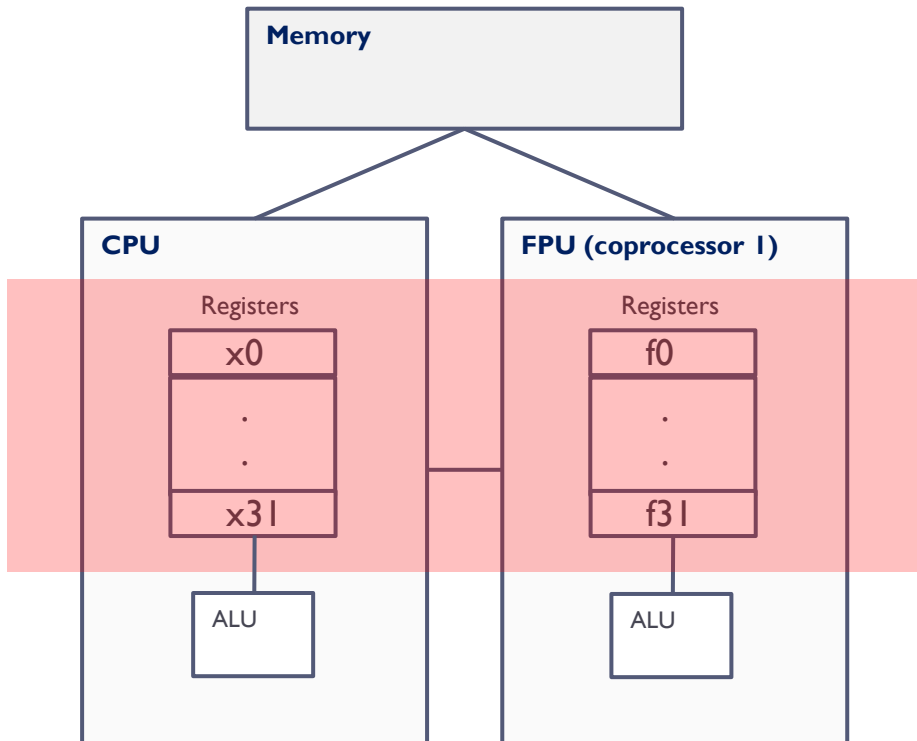
Estructura de Computadores  
Grado en Ingeniería Informática



# Contenidos

- ▶ Fundamentos básicos de la programación en ensamblador
- ▶ Ensamblador del RISC-V 32, modelo de memoria y representación de datos
  - ▶ RISC-V: registros y memoria
  - ▶ Directivas de ensamblador
  - ▶ Servicios del sistema
  - ▶ Instrucciones para el acceso a memoria
- ▶ Formato de las instrucciones y modos de direccionamiento
- ▶ Llamadas a procedimientos y uso de la pila

# RISC-V 32



- ▶ **Registros**
  - ▶ Dentro del procesador
  - ▶ Instrucciones trabajan con valores en registros
  - ▶ 32 registros de 32 bits
- ▶ **Memoria**
  - ▶ Fuera del procesador
  - ▶ Intercambio de datos a/desde registros
  - ▶ Más capacidad pero más tiempo de acceso que los registros
  - ▶ Direcciones de 32 bits
    - ▶ 4 GiB direccionable

# Banco de registros del RISC-V 32

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

- Hay 32 registros
  - 4 bytes de tamaño (una palabra)
  - Se nombran con un **x** al principio

- Convenio de uso
  - Reservados
  - Argumentos
  - Resultados
  - Temporales
  - Punteros

	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
	31

# Banco de registros del RISC-V 32

[illegible]

Valor cableado a cero  
No puede modificarse

# Banco de registros del RISC-V 32

0		zero			16
1					17
2					18
3					19
4					20
5		t0			21
6		t1			22
7		t2			23
8					24
9					25
10					26
11					27
12			t3		28
13			t4		29
14			t5		30
15			t6		31

## Valores temporales

# Banco de registros del RISC-V 32

0		zero			16
1					17
2			s2		18
3			s3		19
4			s4		20
5		t0	s5		21
6		t1	s6		22
7		t2	s7		23
8		s0 / fp	s8		24
9		s1	s9		25
10			s10		26
11			s11		27
12			t3		28
13			t4		29
14			t5		30
15			t6		31

## Valores guardados

# Banco de registros del RISC-V 32

0		zero			
1		ra	a6		16
2			a7		17
3			s2		18
4			s3		19
5		t0	s4		20
6		t1	s5		21
7		t2	s6		22
8		s0 / fp	s7		23
9		s1	s8		24
10		a0	s9		25
11		a1	s10		26
12		a2	s11		27
13		a3	t3		28
14		a4	t4		29
15		a5	t5		30
			t6		31

Paso de parámetros y  
Gestión de subrutinas



# Banco de registros del RISC-V 32

0		zero	a6		16
1		ra	a7		17
2		sp	s2		18
3		gp	s3		19
4		tp	s4		20
5		t0	s5		21
6		t1	s6		22
7		t2	s7		23
8		s0 / fp	s8		24
9		s1	s9		25
10		a0	s10		26
11		a1	s11		27
12		a2	t3		28
13		a3	t4		29
14		a4	t5		30
15		a5	t6		31

Puntos de lectura/escritura (punteros)

# Banco de registros (enteros)

## resumen

Nombre registro	Número	Uso
zero	x0	Constante 0
ra	x1	Dirección de retorno (rutinas)
sp	x2	Puntero a pila
gp	x3	Puntero al área global
tp	x4	Puntero al hilo
t0...t2	x5-x7	Temporal ( <u>NO</u> se conserva entre llamadas)
s0/fp	x8	Temporal (se conserva entre llamadas) / Puntero a marco de pila
s1	x9	Temporal (se conserva entre llamadas)
a0...a1	x10...11	Argumento de entrada para rutinas/valores de retorno
a2...a7	12...x17	Argumento de entrada para rutinas
s2... s11	x18...x27	Temporal (se conserva entre llamadas)
t3...t6	x28...x31	Temporal ( <u>NO</u> se conserva entre llamadas)

- ▶ Hay 32 registros
  - ▶ 4 bytes de tamaño (una palabra)
  - ▶ Doble nombrado: lógico y numérico (con **x** al principio)
- ▶ Convenio de uso
  - ▶ Reservados
  - ▶ Argumentos
  - ▶ Resultados
  - ▶ Temporales
  - ▶ Punteros

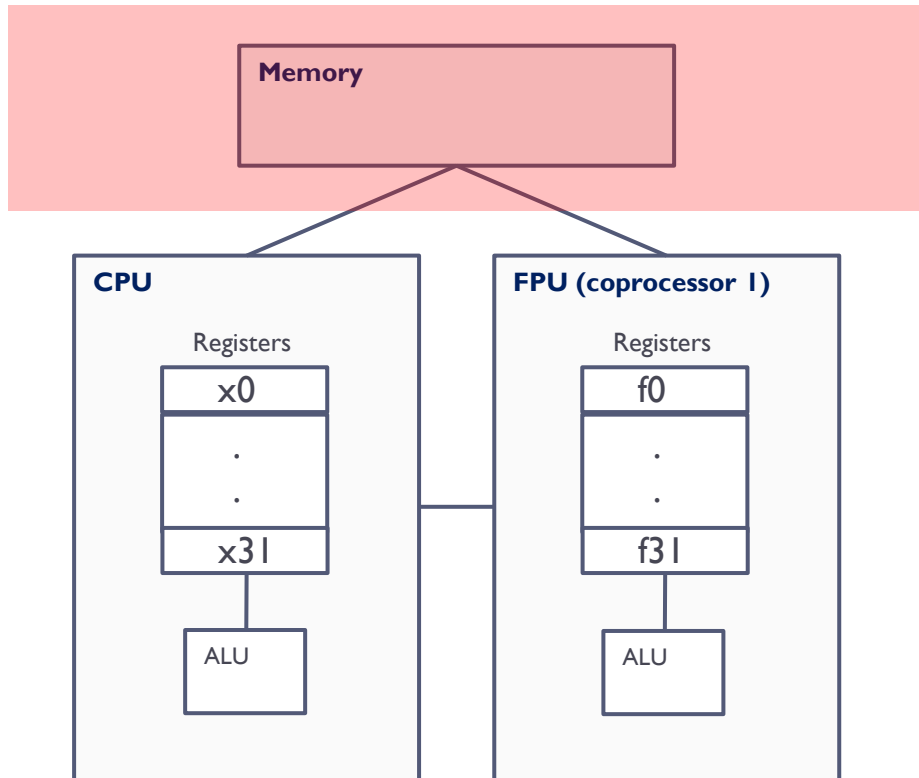
# Banco de registros (coma flotante)

## resumen

Nombre registro	Número registro	Uso
ft0-ft7	f0 ... f7	Temporales (como los t...)
fs0-fs1	f8 ... f9	Se guardan (como los s...)
fa0-fa1	f10 ... f11	Argumentos/retorno (como los a...)
fa2-fa7	f12 ... f17	Argumentos (como los a...)
fs2-fs11	f18 ... f27	Se guardan (como los s...)
ft8-ft11	f28 ... f31	Temporales (como los t...)

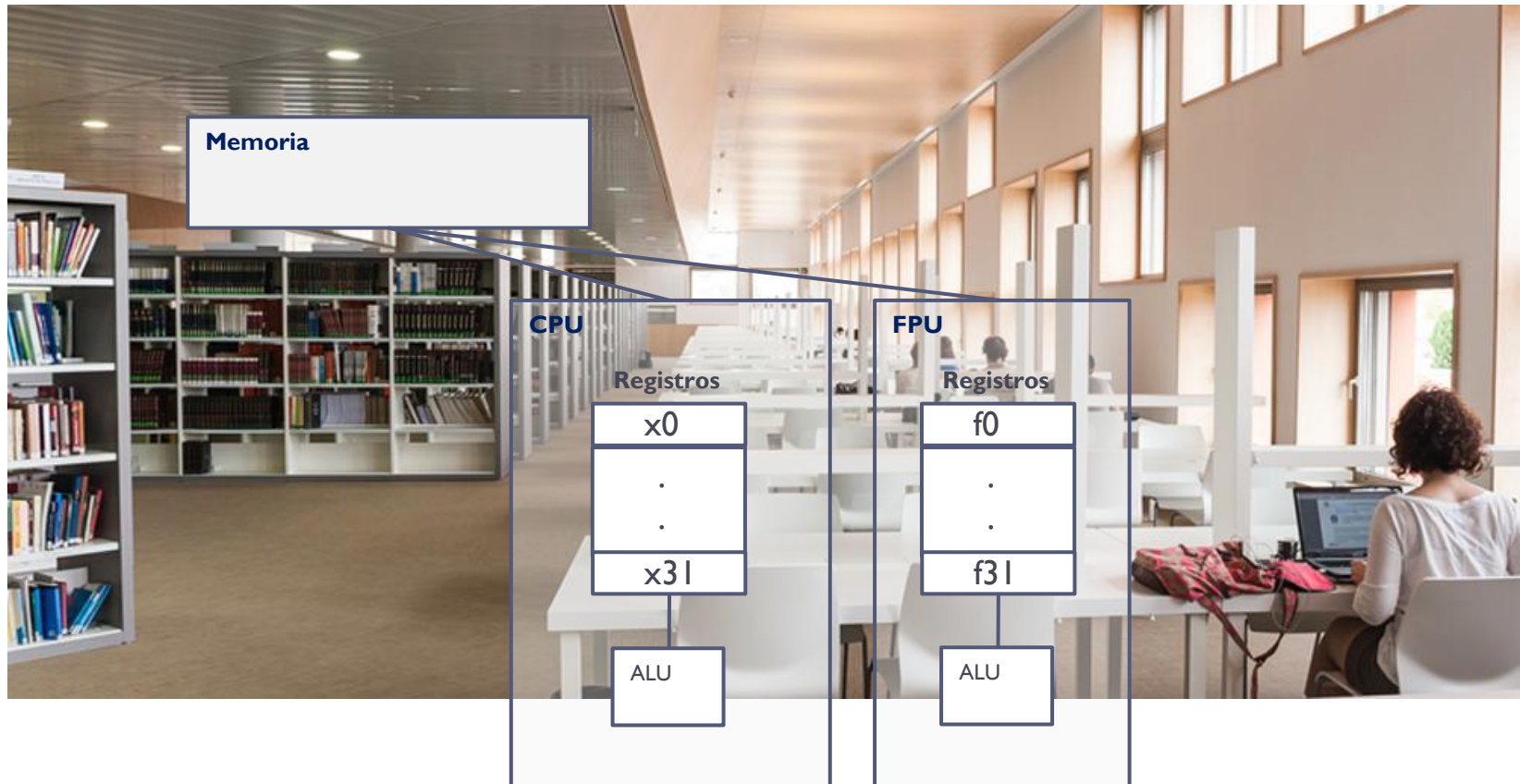
- ▶ Hay 32 registros
- ▶ En R32F (simple precisión) los registros son de 32 bits (4 bytes)
- ▶ En R32D (doble precisión) los registros son de 64 bits (8 bytes) y pueden almacenar:
  - ▶ Valores de simple precisión en los 32 bits inferiores del registro
  - ▶ Valores de doble precisión en todos los 64 bits del registro

# RISC-V 32

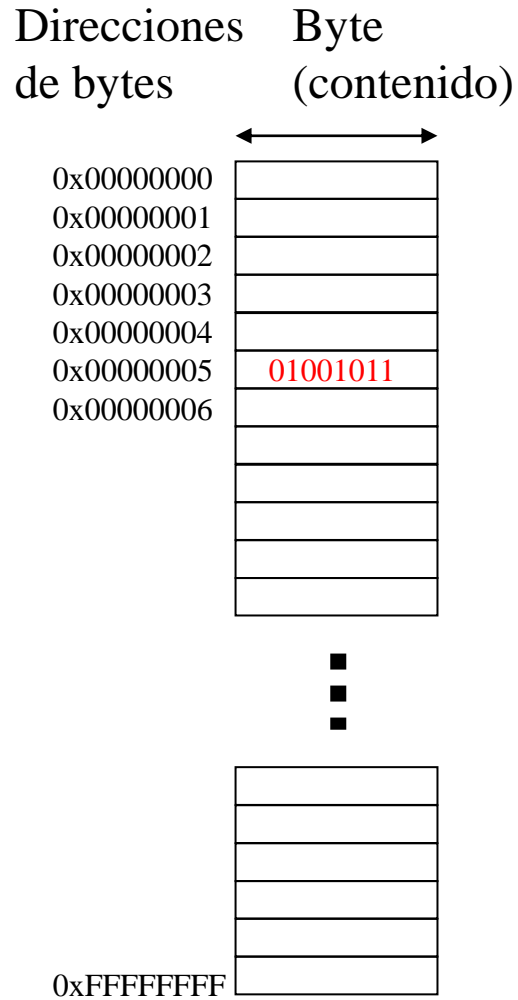


- ▶ **Registros**
  - ▶ Dentro del procesador
  - ▶ Instrucciones trabajan con valores en registros
  - ▶ 32 registros de 32 bits
- ▶ **Memoria**
  - ▶ Fuera del procesador
  - ▶ Intercambio de datos a/desde registros
  - ▶ Más capacidad pero más tiempo de acceso que los registros
  - ▶ Direcciones de 32 bits
    - ▶ 4 GiB direccionable

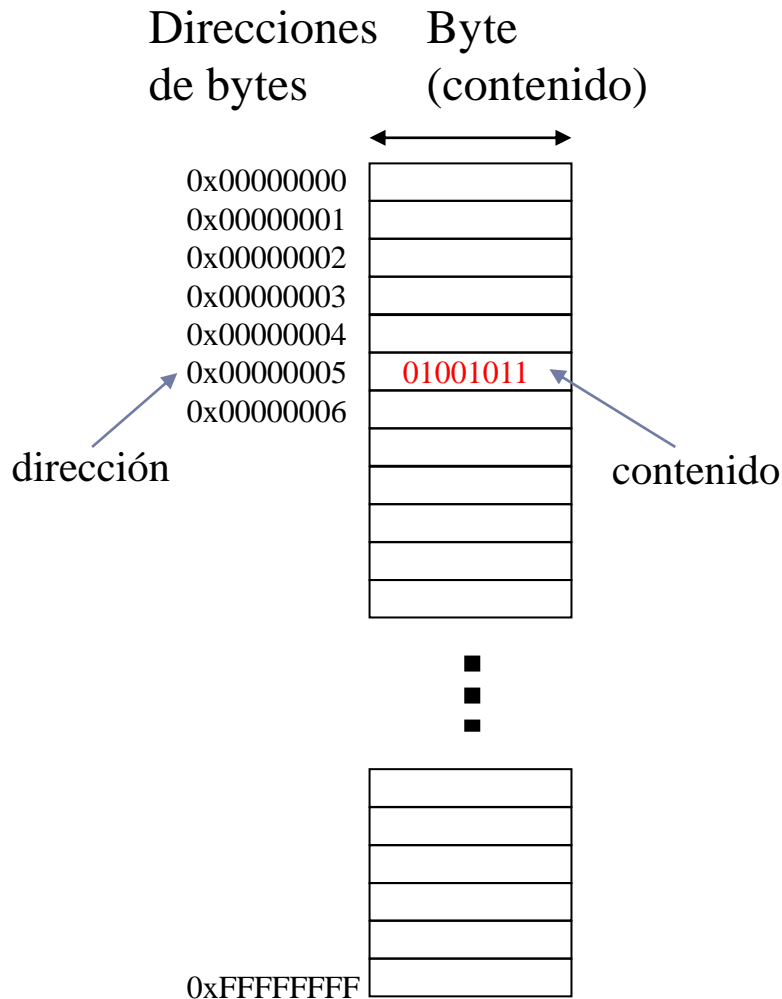
# RISC-V 32 (memoria y registros)



# Modelo de memoria de RISC-V 32



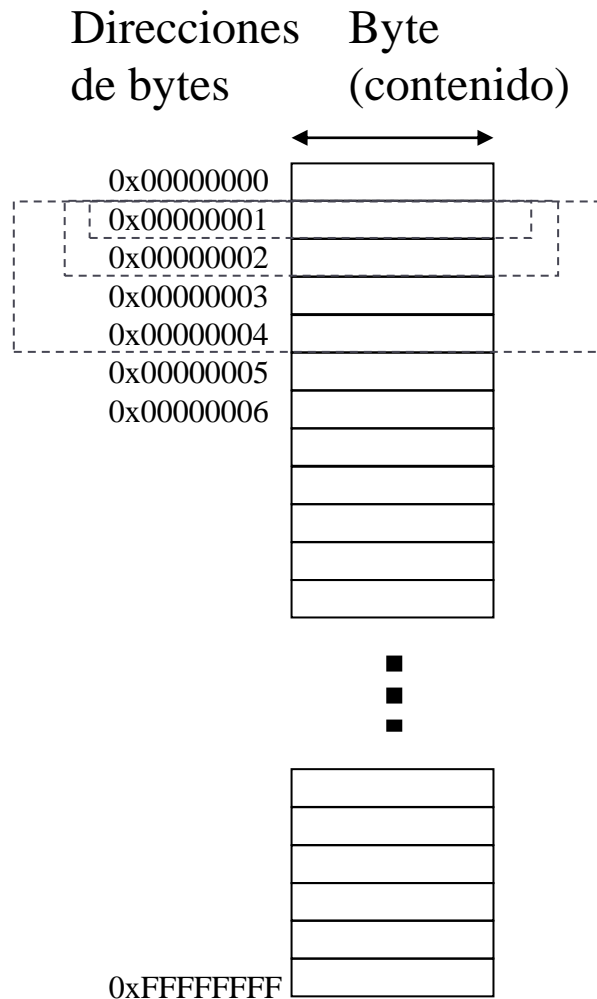
# Modelo de memoria de RISC-V 32



## La memoria se direcciona por bytes:

- Direcciones de 32 bits
- Contenido de cada dirección: un byte
- Espacio direccionable:  $2^{32}$  bytes = 4GiB

# Modelo de memoria de RISC-V 32



La memoria se direcciona por bytes:

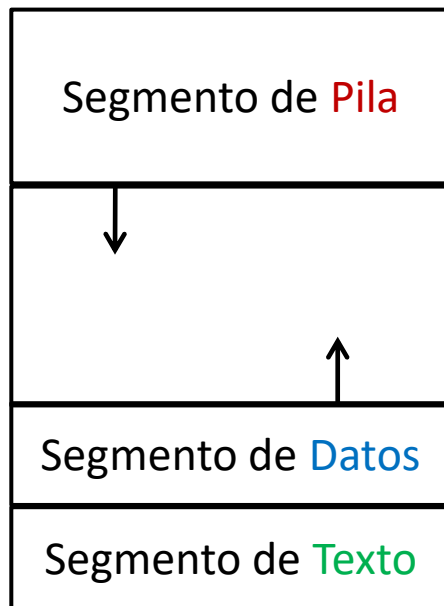
- Direcciones de 32 bits
- Contenido de cada dirección: un byte
- Espacio direccionable:  $2^{32}$  bytes = 4GiB

El acceso puede ser a:

- Bytes individuales
- Palabras (4 bytes consecutivos)
- Medias palabras (2 bytes)



# Mapa de memoria de un proceso



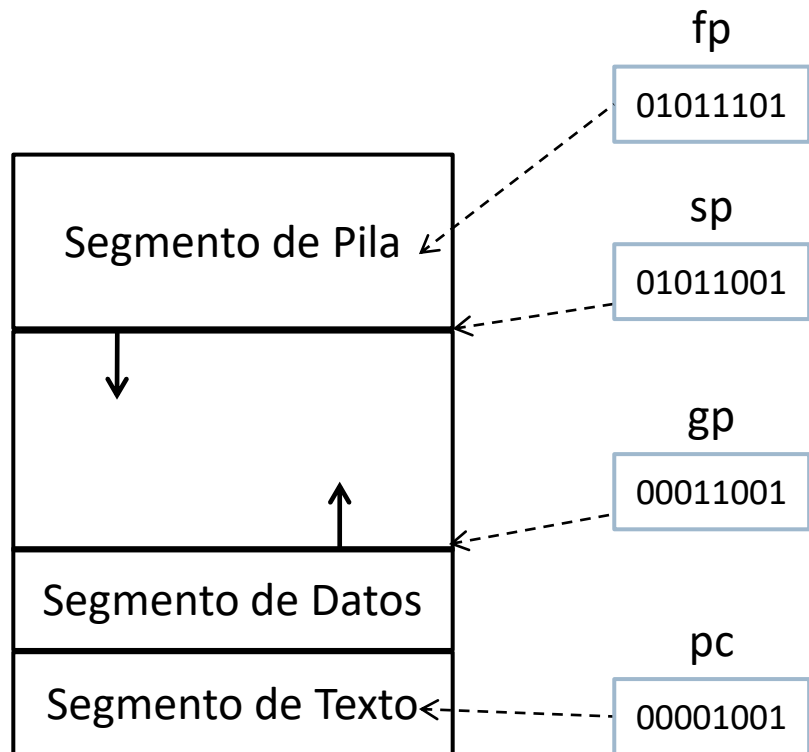
- ▶ Los procesos dividen el espacio de memoria en segmentos lógicos para organizar el contenido:

```
// variables globales
int a;

main ()
{
    // variables locales
    int b;

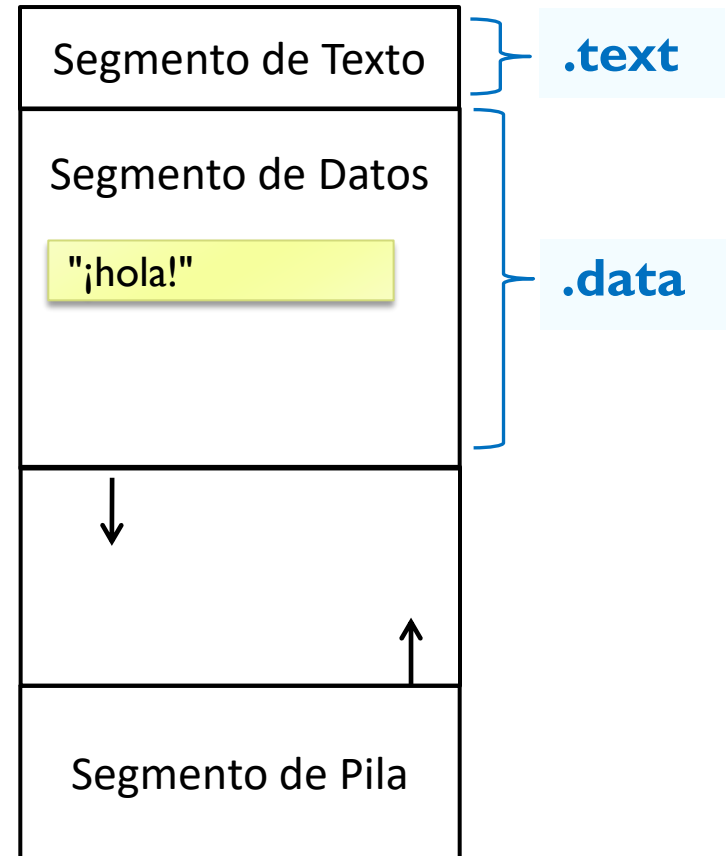
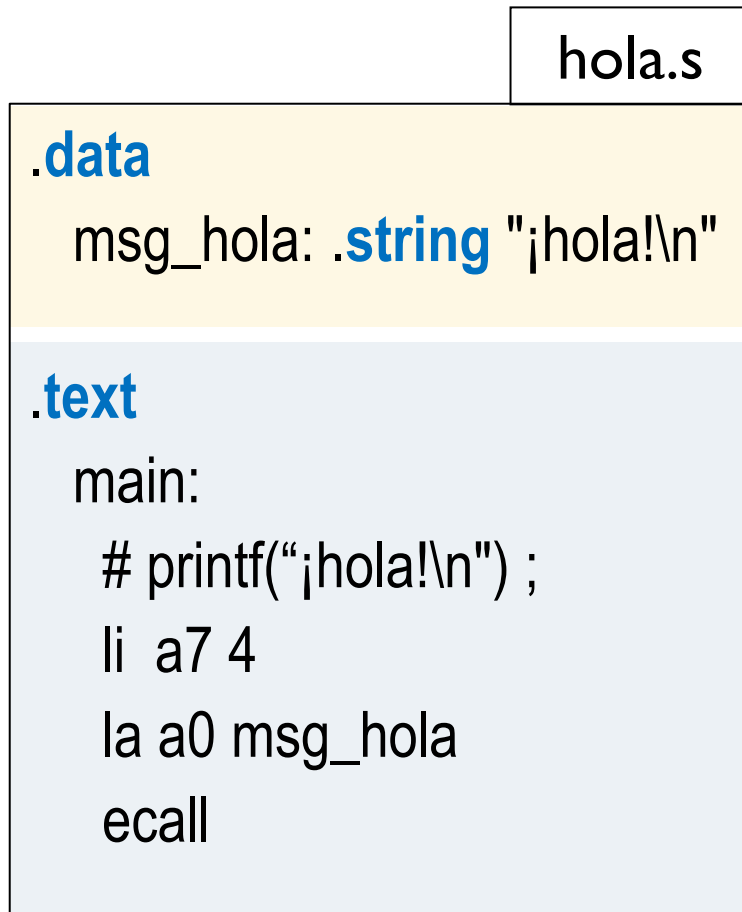
    // código
    return a + b;
}
```

# Mapa de memoria de un proceso

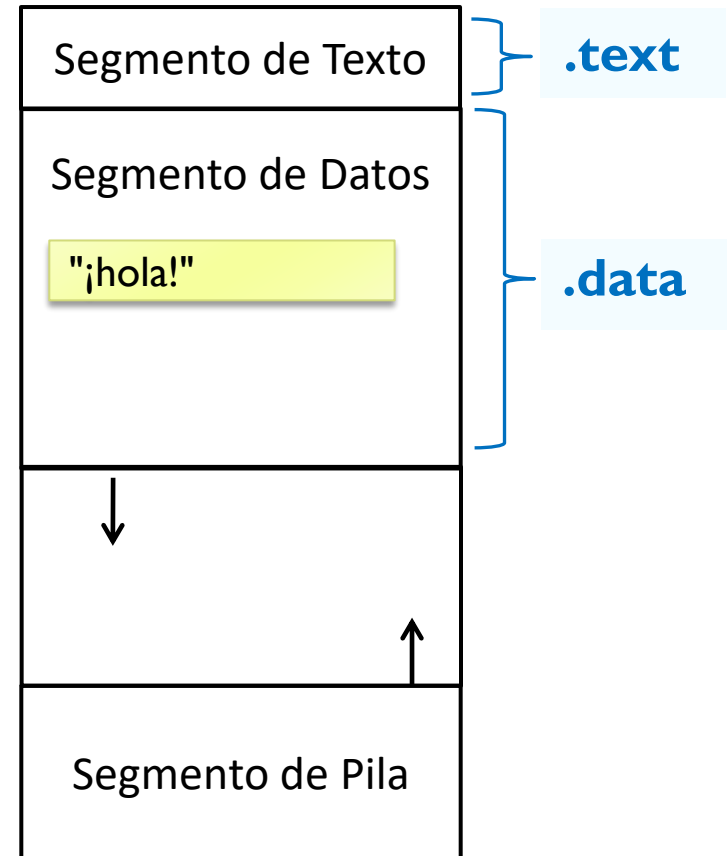
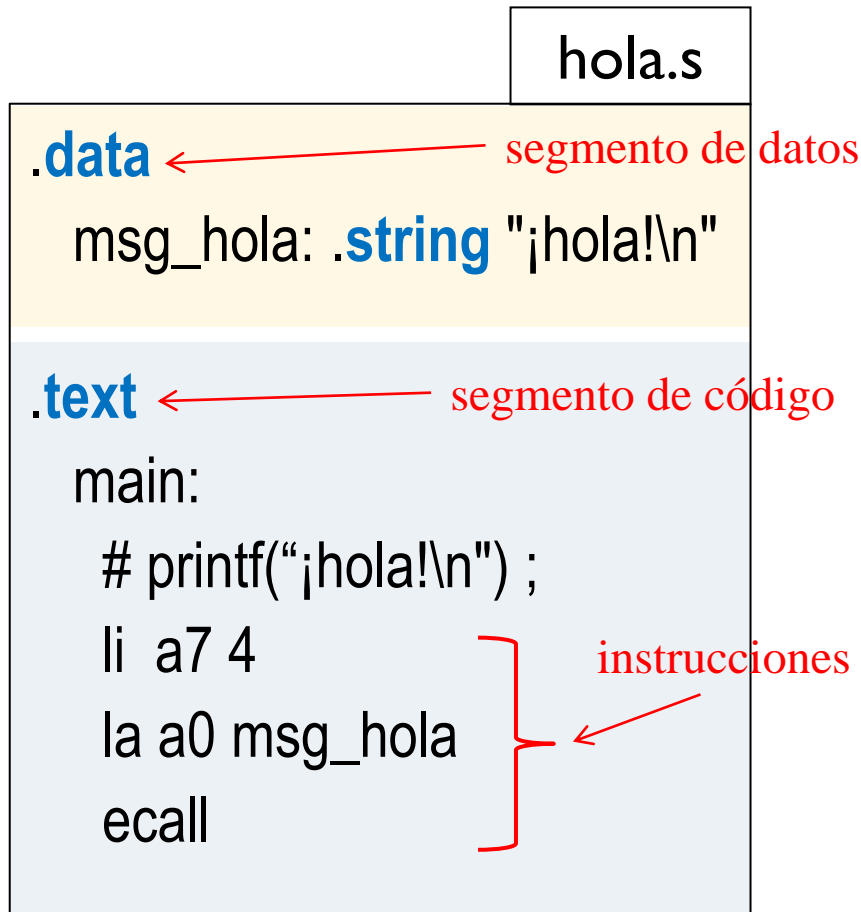


- ▶ Los procesos dividen el espacio de memoria en segmentos lógicos para organizar el contenido:
  - ▶ Segmento de pila
    - ▶ Variables locales
    - ▶ Contexto de funciones
  - ▶ Segmento de datos
    - ▶ Datos estáticos
  - ▶ Segmento de código (texto)
    - ▶ Código

# Ejemplo: Hola mundo...



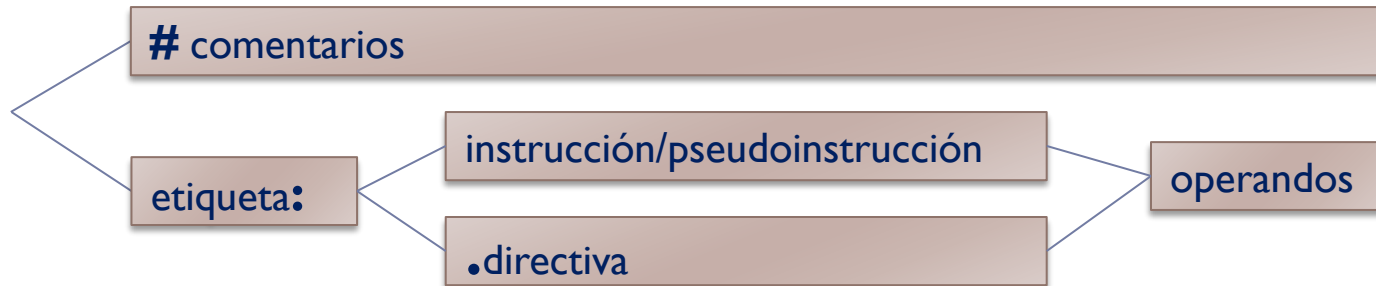
# Ejemplo: Hola mundo...



# Contenidos

- ▶ Fundamentos básicos de la programación en ensamblador
- ▶ Ensamblador del RISC-V 32, modelo de memoria y representación de datos
  - ▶ RISC-V: registros y memoria
  - ▶ Directivas de ensamblador
  - ▶ Servicios del sistema
  - ▶ Instrucciones para el acceso a memoria
- ▶ Formato de las instrucciones y modos de direccionamiento
- ▶ Llamadas a procedimientos y uso de la pila

# Ejemplo: Hola mundo...



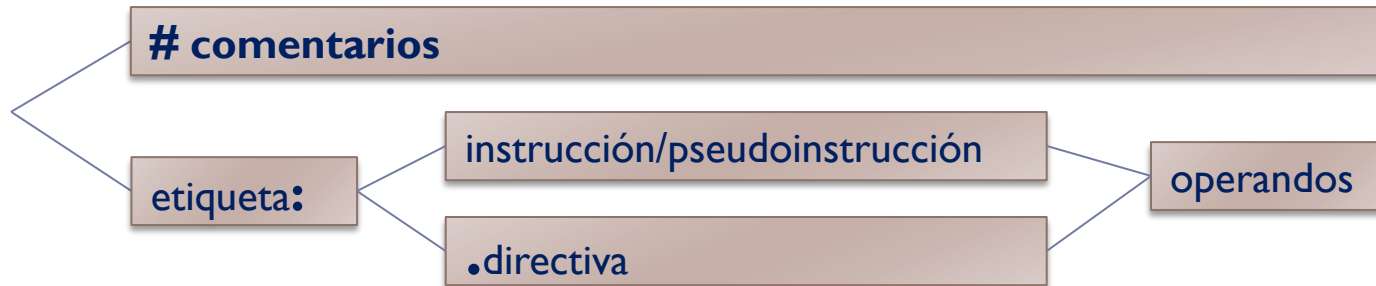
hola.s

```
.data
    msg_hola: .string "Hola mundo\n"

.text
main:
    # printf("Hola mundo\n") ;
    li a7 4
    la a0 msg_hola
    ecall
```

# Ensamblador:

## Comentarios con #



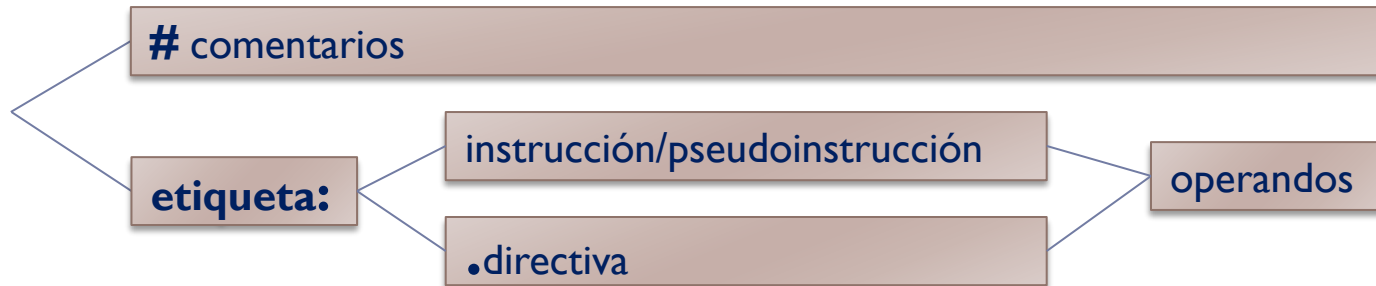
hola.s

```
.data
    msg_hola: .string "Hola mundo\n"

.text
main:
    # printf("Hola mundo\n") ;
    li a7 4
    la a0 msg_hola
    ecall
```

# Ensamblador:

etiquetas terminan en :



hola.s

```
.data
msg_hola: .string "Hola mundo\n"
```

```
.text
```

```
main:
    # printf("Hola mundo\n") ;
    li a7 4
    la a0 msg_hola
    ecall
```

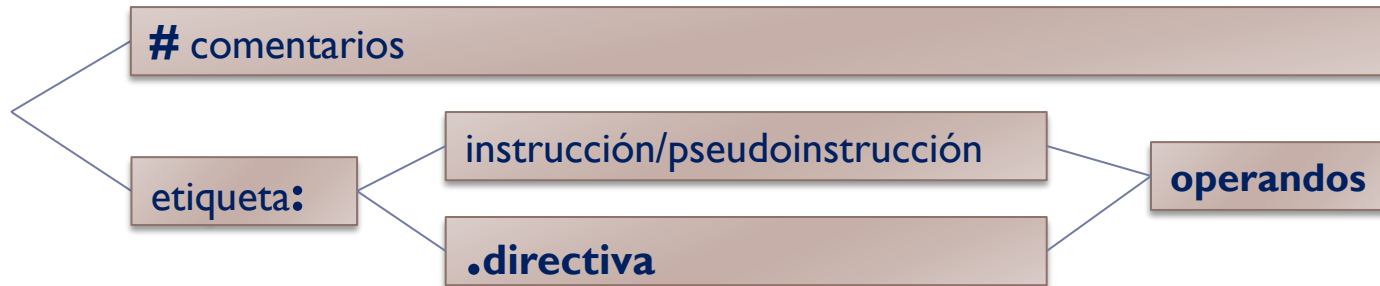
msg\_hola: representa la dirección de memoria  
donde comienza a guardarse la cadena

main: representa la dirección de memoria  
donde se guarda la primera instrucción de main



# Ensamblador:

**Directivas comienzan por .**



hola.s

```
.data
    msg_hola: .string "Hola mundo\n"

.text
    main:
        # printf("Hola mundo\n") ;
        li a7 4
        la a0 msg_hola
        ecall
```

# Ensamblador:

## directivas de ensamblador

Directivas	Uso
<b>.data</b>	Siguientes elementos van al segmento de dato
<b>.text</b>	Siguientes elementos van al segmento de código
<b>.string</b> <i>"tira de caracteres"</i>	Almacena cadena caracteres terminada en carácter nulo
<b>.byte</b> 1, 2, 3	Almacena bytes en memoria consecutivamente
<b>.half</b> 300, 301, 302	Almacena medias palabras en memoria consecutivamente
<b>.word</b> 800000, 800001	Almacena palabras en memoria consecutivamente
<b>.float</b> 1.23, 2.13	Almacena float en memoria consecutivamente
<b>.double</b> 3.0e21	Almacena double en memoria consecutivamente
<b>.zero</b> 10	Reserva espacio para 10 bytes a cero en el segmento actual
<b>.align</b> <i>n</i>	Alinea el siguiente dato en un límite de $2^n$

# Definición de datos estáticos

(en tiempo de compilación)

etiqueta (dirección)

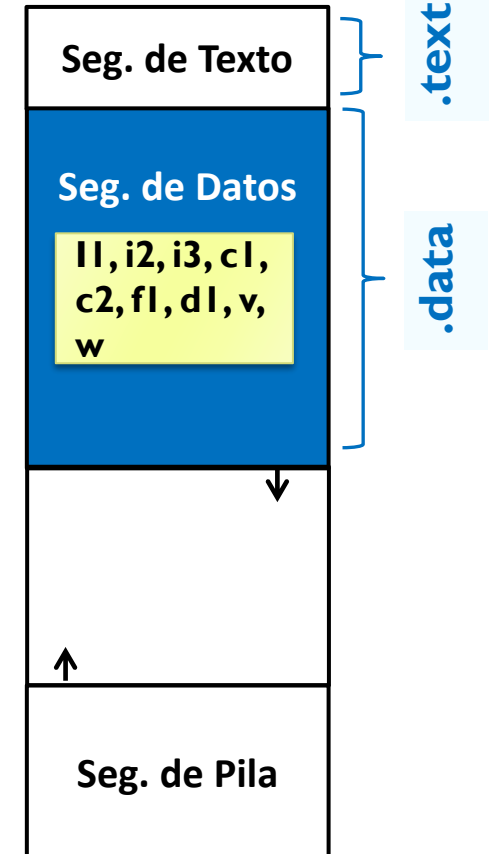
tipo de dato (directiva)

valor

```
.data
cadena .string "Hola mundo\n"
i1: .word 10      # int    i1=10
i2: .word -5      # int    i2=-5
i3: .half 300     # short  i3=300
c1: .byte 100     # char   c1=100
c2: .byte 'a'     # char   c2='a'
f1: .float 1.3e-4 # float  f1=1.3e-4
d1: .double .001  # double d1=0.001

# int v[3]={0,-1,0xffffffff}; int w[100];
v: .word 0, -1, 0xffffffff
w: .zero 400
```

0x00



# Representación de tipos básicos (1/3)

```
// booleanos
bool_t b1 ;
bool_t b2 = false ;

// caracteres
char c1 ;
char c2 = 'x' ;

// enteros
int  res1 ;
int  op1 = -10 ;

// coma flotante
float  f0 ;
float  f1 = 1.2 ;
double d2 = 3.0e10 ;
```

```
.data

# boolean
b1:    .zero    1          # 1 bytes
b2:    .byte    0          # 1 byte

# character
c1:    .byte          # 1 bytes
c2:    .byte 'x'      # 1 bytes

# integers
res1:  .zero    4          # 4 bytes
op1:   .word   -10         # 4 bytes

# floating point
f0:    .float          # 4 bytes
f1:    .float    1.2     # 4 bytes
d2:    .double   3.0e10  # 8 bytes
```

# Representación de tipos básicos (2/3)

```
// tira de caracteres (strings)
char c1[10] ;
char ac1[] = "hola" ;
char ac2[] = ['h','o','l','a'] ;
```

**.data**

```
# strings
c1:   .zero    10      # 10 byte
ac1:  .string  "hola" # 5 bytes (!)
ac2:  .byte    'h', 'o', 'l', 'a'
```

	...	
ac1:	'h'	0x0108
	'o'	0x0109
	'l'	0x010a
	'a'	0x010b
	0	0x010c
	...	0x010d

	...	
ac2:	'h'	0x0108
	'o'	0x0109
	'l'	0x010a
	'a'	0x010b
	...	0x010c
	...	0x010d

# Representación de tipos básicos (3/3)

```
// vectores
int vec[5] ;
int mat[2][3] = {{11,12,13},
                 {21,22,23}};
```

**.data**

```
# vectores
vec:  .zero 20      # 5 elem.*4 bytes
mat:  .word 11, 12, 13
      .word 21, 22, 23
```

**mat:**

	...	
11		
12		
13		
21		
22		
23		
...		

**0x0108**

**0x010c**

**0x0110**

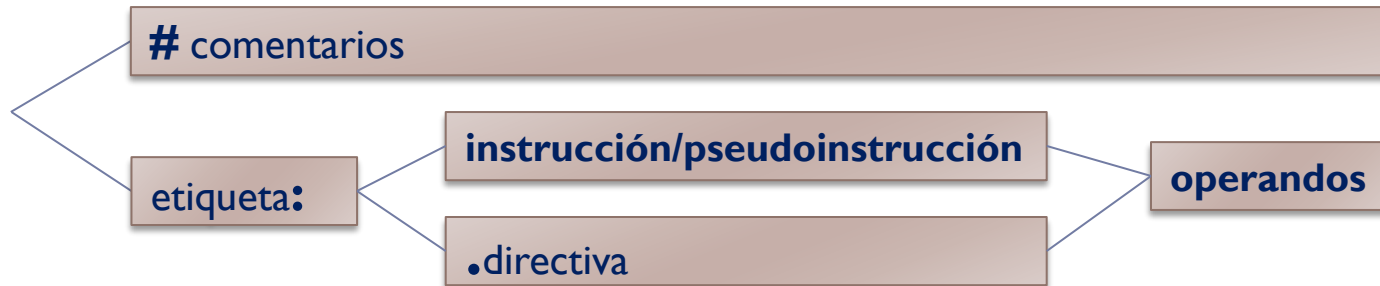
**0x0114**

**0x0118**

**0x011c**

# Ensamblador:

## Instrucciones vs pseudoinstrucciones



hola.s

```
.data
    msg_hola: .string "Hola mundo\n"

.text
main:
    # printf("Hola mundo\n") ;
    li a7 4
    la a0 msg_hola
    ecall
```

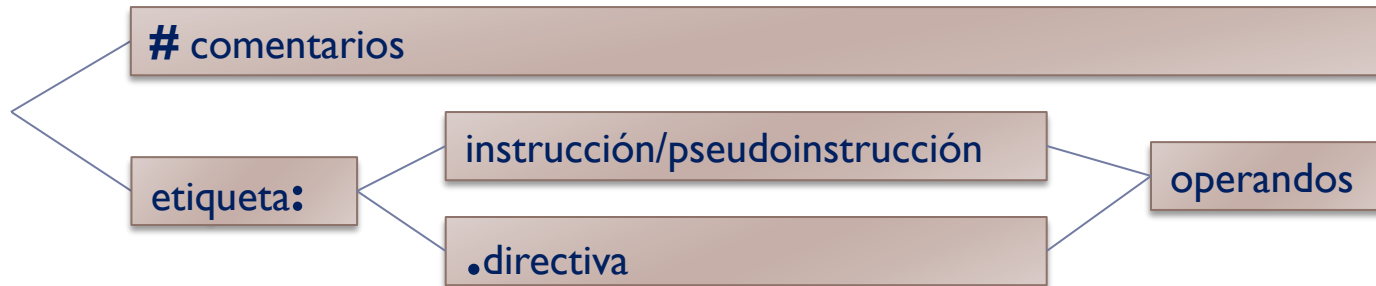
# Instrucciones y pseudoinstrucciones

- ▶ Una **instrucción** en ensamblador se corresponde con una única instrucción máquina:
  - ▶ Ocupa 32 bits en RISC-V 32
  - ▶ Ej.: `addi t1, t0, 4`
- ▶ Una **pseudoinstrucción** se puede utilizar en un programa en ensamblador pero no se corresponde con ninguna instrucción máquina:
  - ▶ En el proceso de ensamblado se sustituyen por la secuencia de instrucciones máquina que realizan la misma funcionalidad.
    - Ej.: `mv t1, t2` se sustituye por: `add t1, x0, t2`
    - `li t1, 0x00800010` se sustituye por: `lui t1, 0x00800 (20 bits)`  
`addi t1, t1, 0x010 (12 bits)`



# Ensamblador:

## resumen



hola.s

```
.data
    msg_hola: .string "Hola mundo\n"

.text
main:
    # printf("Hola mundo\n") ;
    li a7 4
    la a0 msg_hola
    ecall
```

# Contenidos

- ▶ Fundamentos básicos de la programación en ensamblador
- ▶ Ensamblador del RISC-V 32, modelo de memoria y representación de datos
  - ▶ RISC-V: registros y memoria
  - ▶ Directivas de ensamblador
  - ▶ Servicios del sistema
  - ▶ Instrucciones para el acceso a memoria
- ▶ Formato de las instrucciones y modos de direccionamiento
- ▶ Llamadas a procedimientos y uso de la pila

# Llamadas al sistema

- ▶ CREATOR incluye un pequeño “sistema operativo”
  - ▶ Ofrece unos 12 servicios.
- ▶ Invocación:
  - ▶ Código de servicio en **a7**
  - ▶ Otros parámetros en registros concretos (ej.: **a0**, **fa0**)
  - ▶ Invocación mediante instrucción máquina **ecall**

```
# printf("hola mundo\n")  
li  a7 4  
la  a0 msg_hola  
ecall
```

# Llamadas al sistema

Servicio	Código de llamada (a7)	Argumentos (a7 y fa0)	Resultado (a7 y fa0)
print_int	1	a0 = integer	
print_float	2	fa0 = float	
print_double	3	fa0 = double	
print_string	4	a0 = string	
read_int	5		integer en a0
read_float	6		float en fa0
read_double	7		double en fa0
read_string	8	a0 = buffer, a1 = longitud	
sbrk	9	a0 = cantidad	dirección en a0
exit	10		
print_char	11	a0 (código ASCII)	
read_char	12		a0 (código ASCII)

# Ejemplo: imprimir “hola mundo”...

hola.s

.data

```
msg_hola: .string "hola mundo\n"
```

.text

```
main:
```

```
# printf("hola mundo\n") ;
```

```
li a7 4
```

```
la a0 msg_hola
```

```
ecall
```

Servicio	Código de llamada (a7)	Argumentos (a7 y fa0)
print_int	1	a0 = integer
print_float	2	fa0 = float
print_double	3	fa0 = double
print_string	4	a0 = string

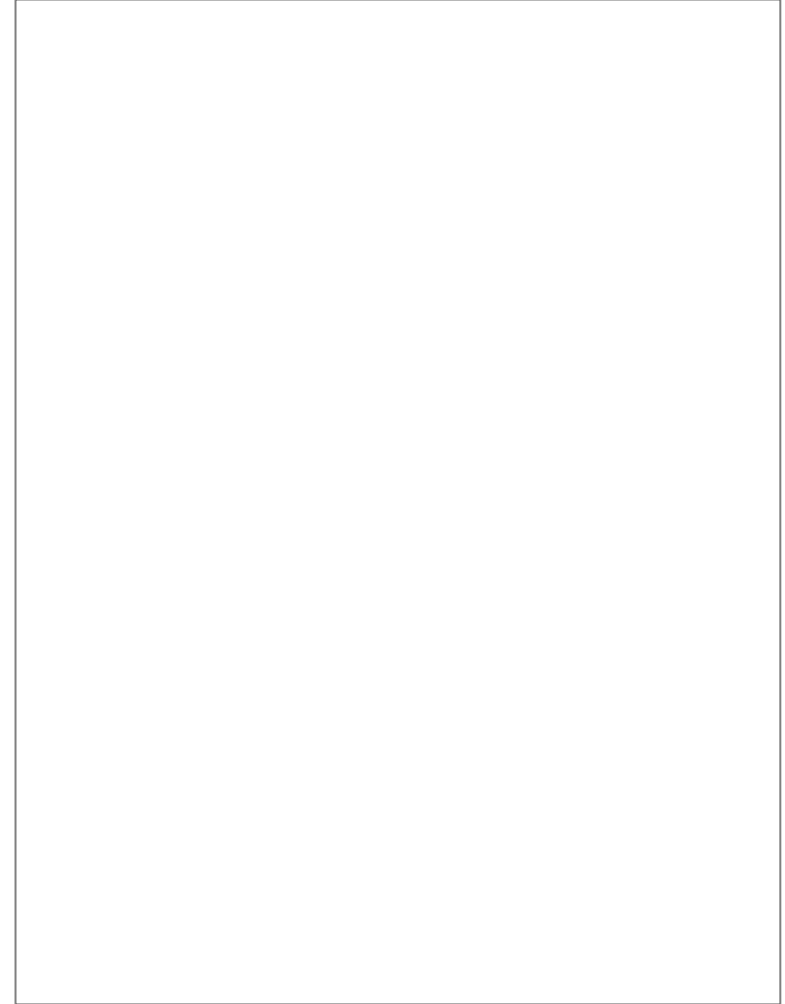
instrucción de  
llamada al sistema

# Ejercicio: leer entero, imprimir entero

. . .

```
readInt(&valor) ;  
valor = valor + 1 ;  
printInt(valor) ;
```

. . .



# Ejercicio: leer entero, imprimir entero

## solución

CREATOR

. . .

```
readInt(&valor) ;  
valor = valor + 1 ;  
printInt(valor) ;
```

. . .

Servicio	Código de llamada (a7)	Argumentos (a7 y fa0)	Resultado (a7 y fa0)
print_int	1	a0 = integer	
print_float	2	fa0 = float	
print_double	3	fa0 = double	
print_string	4	a0 = string	
read_int	5		integer en a0

. . .

```
# readInt(&valor)  
li a7 5  
ecall  
mv t0 a0 # valor en t0
```

```
# valor = valor + 1  
add t0 t0 1
```

```
# printInt  
mv a0 t0  
li a7 1  
ecall
```

. . .

# sbrk: asignación de datos dinámicos (en tiempo de ejecución)

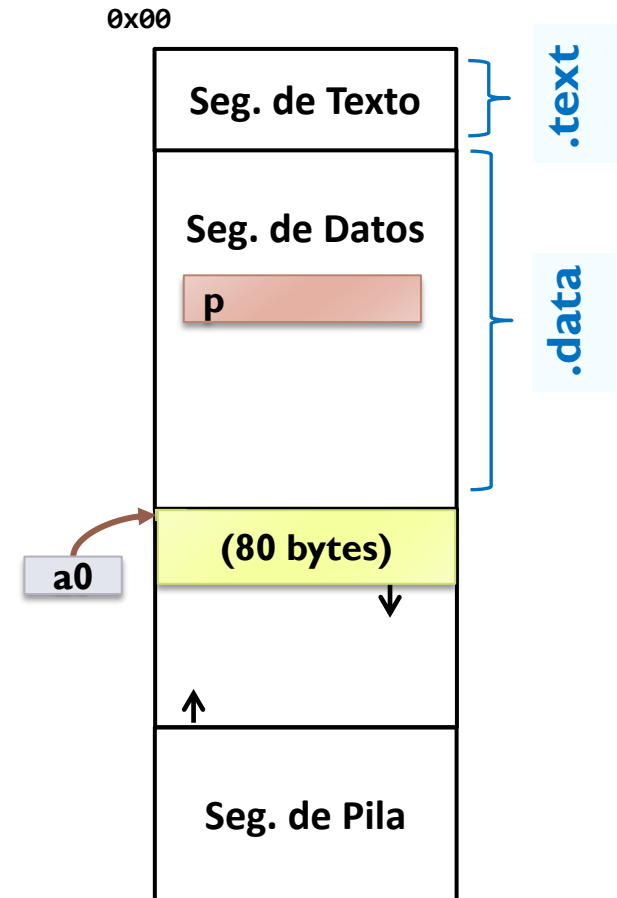
```
.data
# char *p; // puntero a byte
p: .word 0x0

.text

# p = malloc(80); // 80 bytes
li a0, 80
li a7, 9 # código de llamada
ecall

# en a0 está la dirección
...

# free(p); // liberar 80 bytes
li a0, -80
li a7, 9 # código de llamada
ecall
```

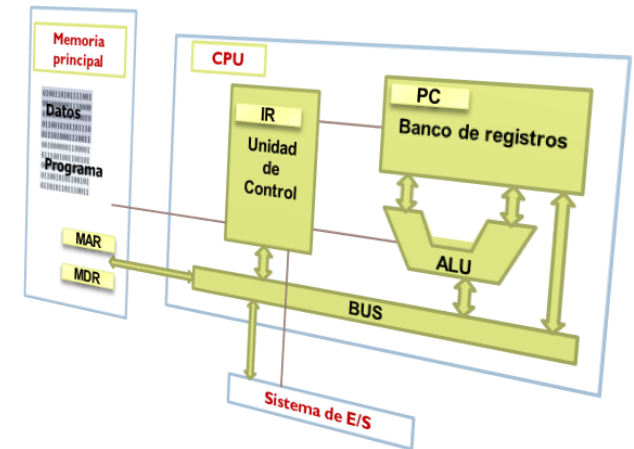




# Contenidos

- ▶ Fundamentos básicos de la programación en ensamblador
- ▶ Ensamblador del RISC-V 32, modelo de memoria y representación de datos
  - ▶ RISC-V: registros y memoria
  - ▶ Directivas de ensamblador
  - ▶ Servicios del sistema
  - ▶ Instrucciones para el acceso a memoria
- ▶ Formato de las instrucciones y modos de direccionamiento
- ▶ Llamadas a procedimientos y uso de la pila

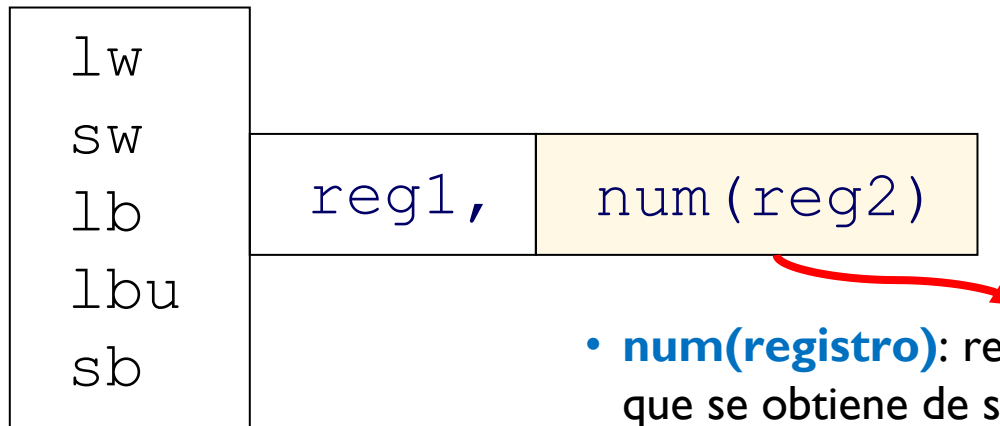
# Uso memoria



- Carga de una dirección en un registro:

`la reg2, dir32` •  $\text{reg2} \leftarrow \text{dir32}$

- Instrucciones de acceso a memoria (datos enteros):

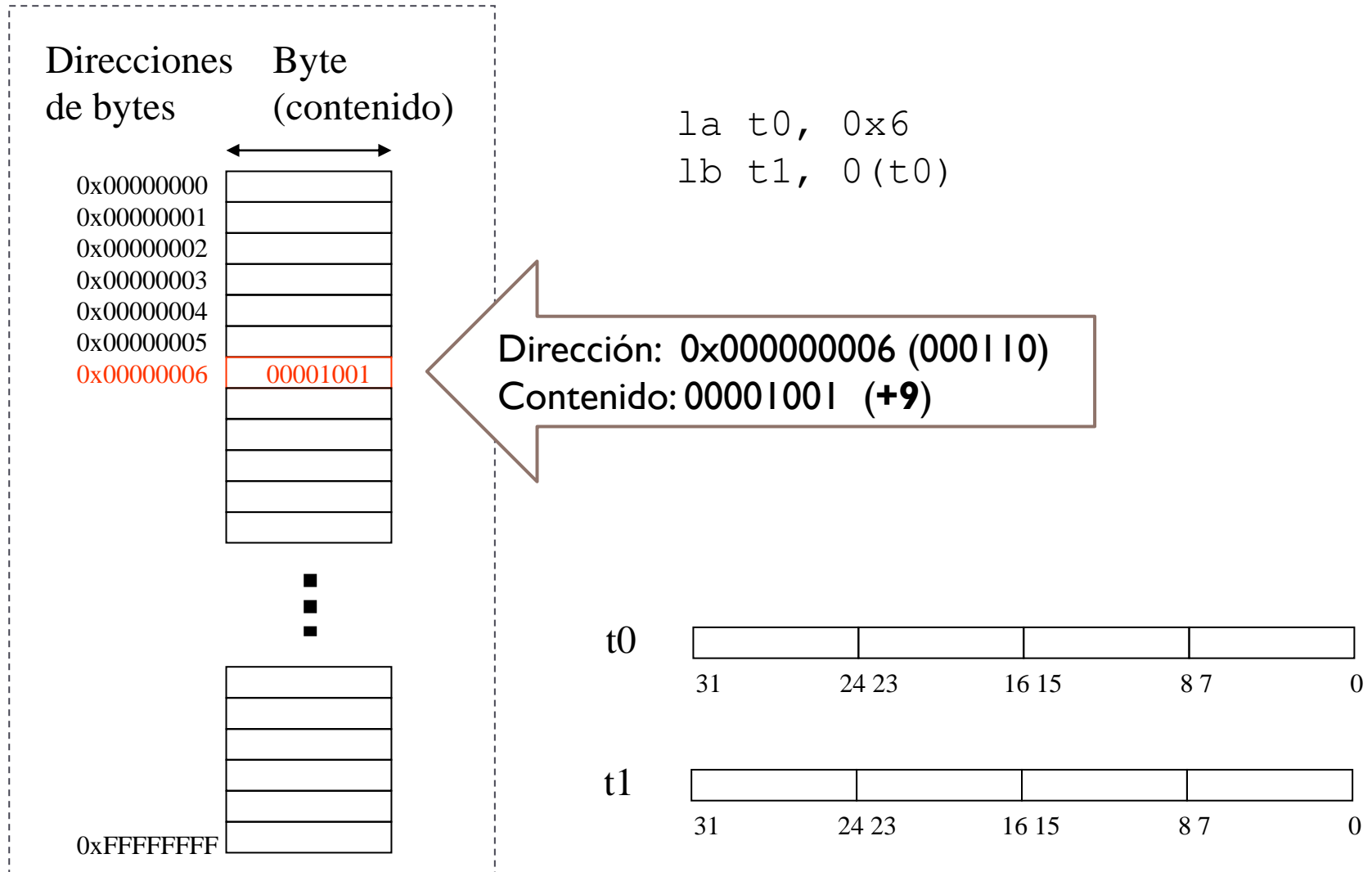


- **num(registro)**: representa la dirección que se obtiene de sumar num con la dirección almacenada en el registro reg2

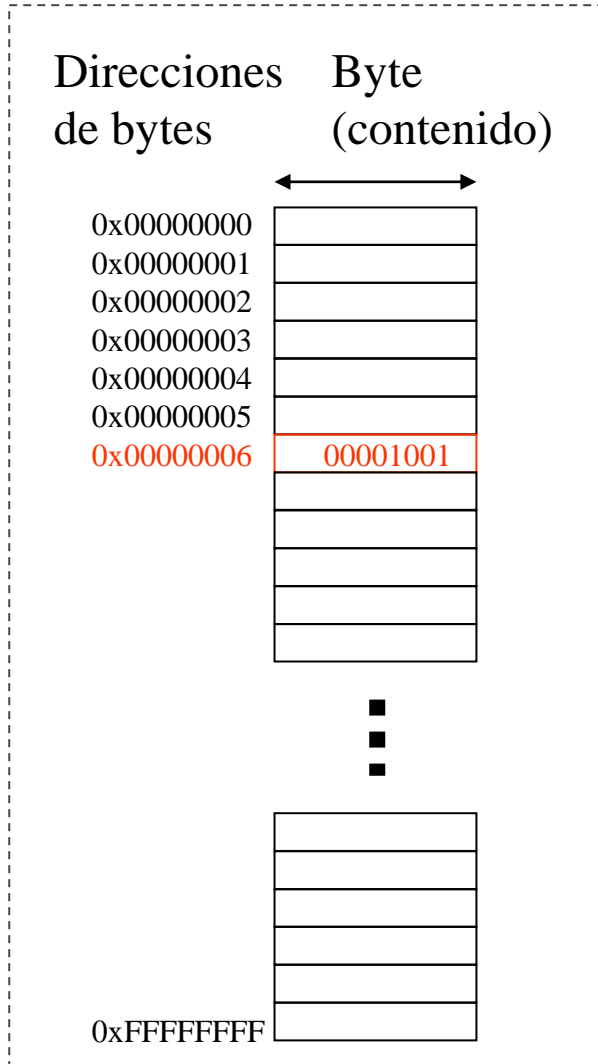
# Operaciones de memoria

Acceso a memoria		
<code>la reg2, dir32</code>	<code>reg2 = dir32</code>	Carga en el registro reg2 la dirección de memoria dir32 de 32 bits (pseudoinstrucción)
<code>lw r1, num(r2)</code>	<code>r1 = Memoria[r2+num]</code>	Accede a una palabra guardada a partir de la posición de memoria r2+num y la guarda en r1
<code>sw r1, num(r2)</code>	<code>Memoria[r2+num] = r1</code>	Guarda a partir de la posición de memoria r2+num la palabra contenida en r1
<code>lb r1, num(r2)</code>	<code>r1 = Memoria[r2+num]</code>	Accede a un byte guardado en la posición de memoria r2+num y lo guarda en el byte menos significativo de r1
<code>lbu r1, num(r2)</code>	<code>r1 = Memoria[r2+num]</code>	Accede a un byte guardado en la posición de memoria r2+num y lo guarda en el byte menos significativo de r1
<code>sb r1, num(r2)</code>	<code>Memoria[r2+num] = r1</code>	Guarda a partir de la posición de memoria r2+num el byte menos significativo de r1

# Acceso a bytes con lb (*load byte*)

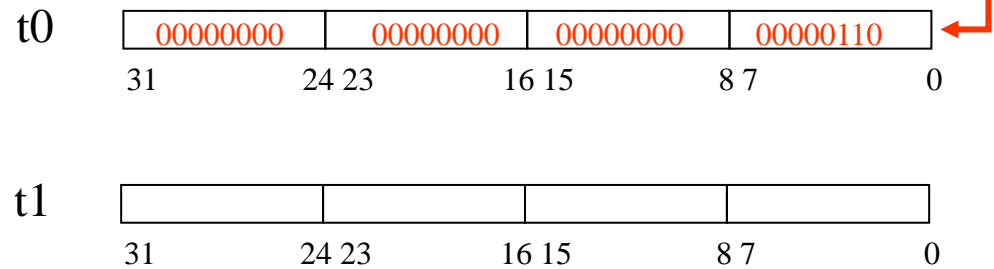


## Accesso a bytes con lb (*load byte*)

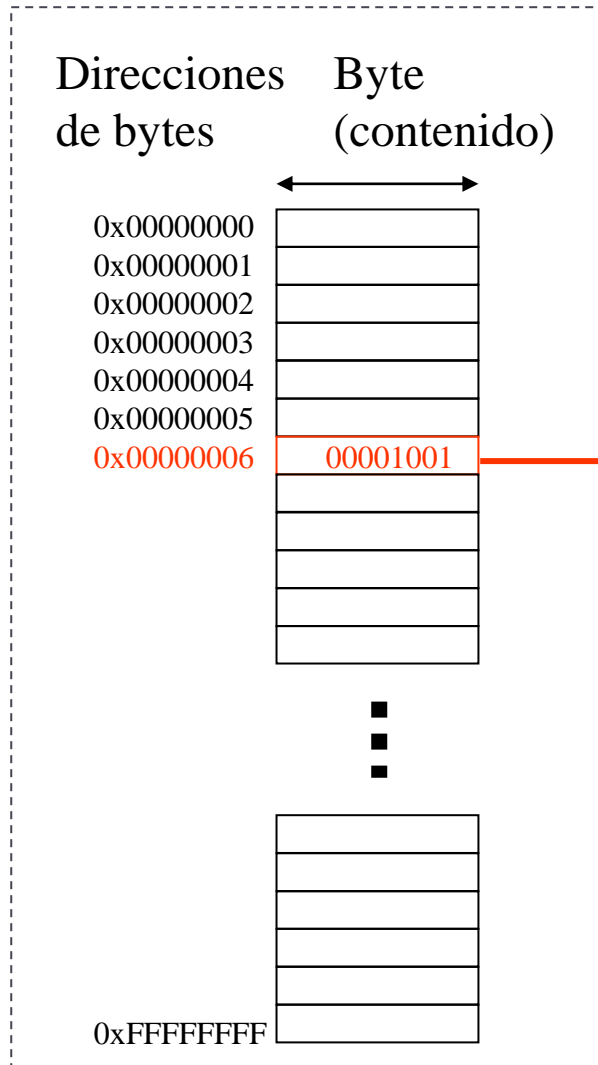


```
1a t0, 0x6
1b t1, 0(t0)
```

## Se copia la dirección, no el contenido



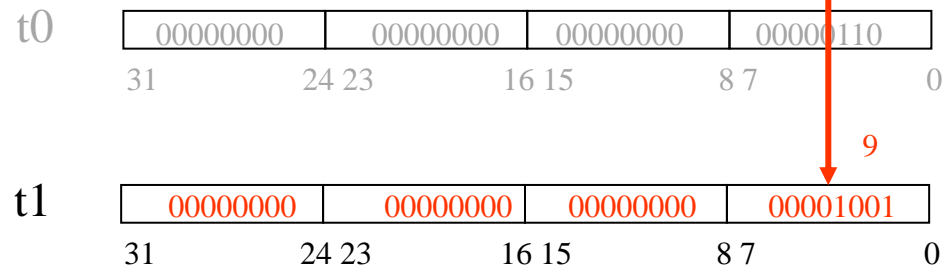
# Acceso a bytes con lb (*load byte*)



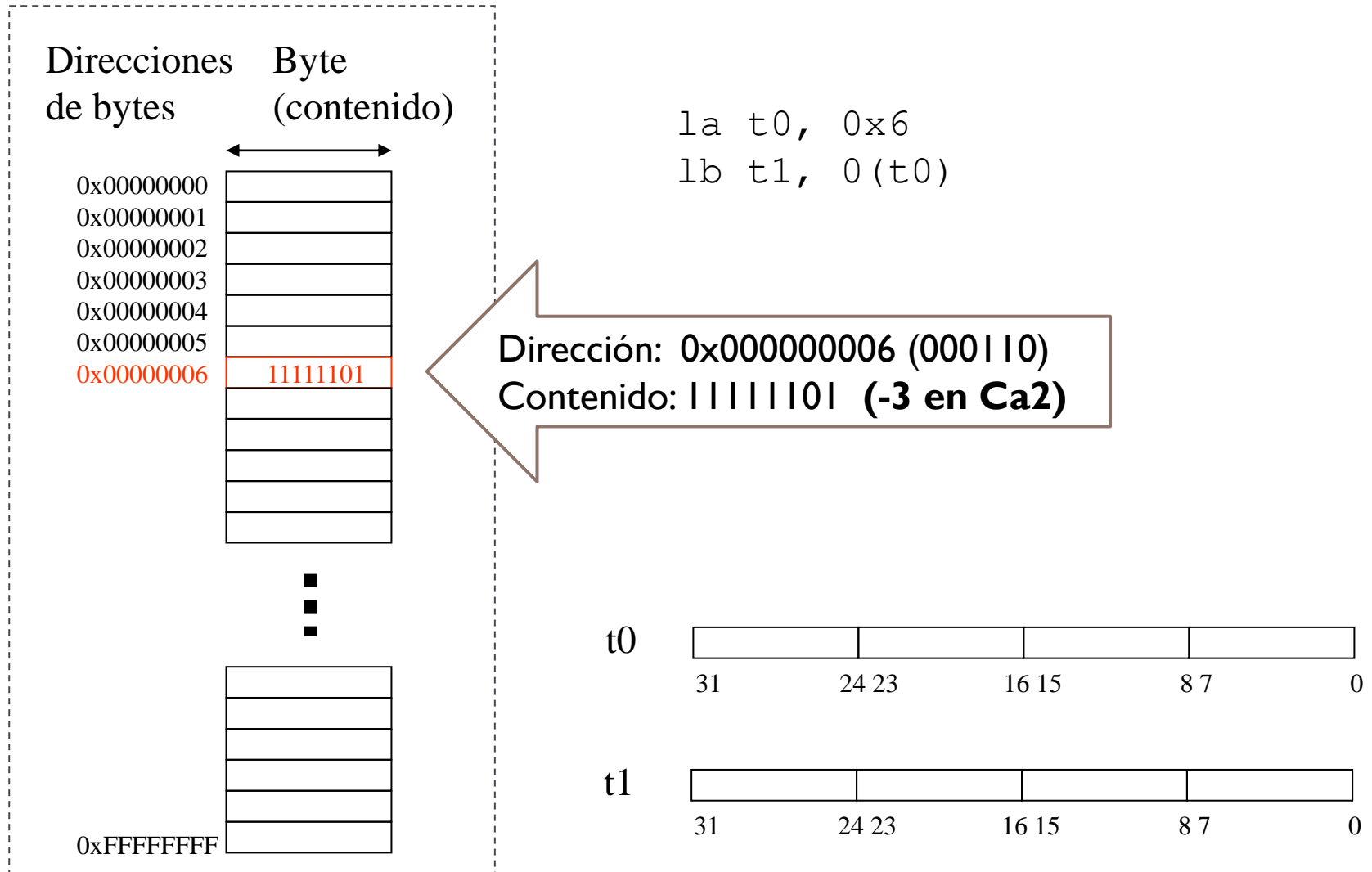
```
la t0, 0x6
```

```
lb t1, 0(t0)
```

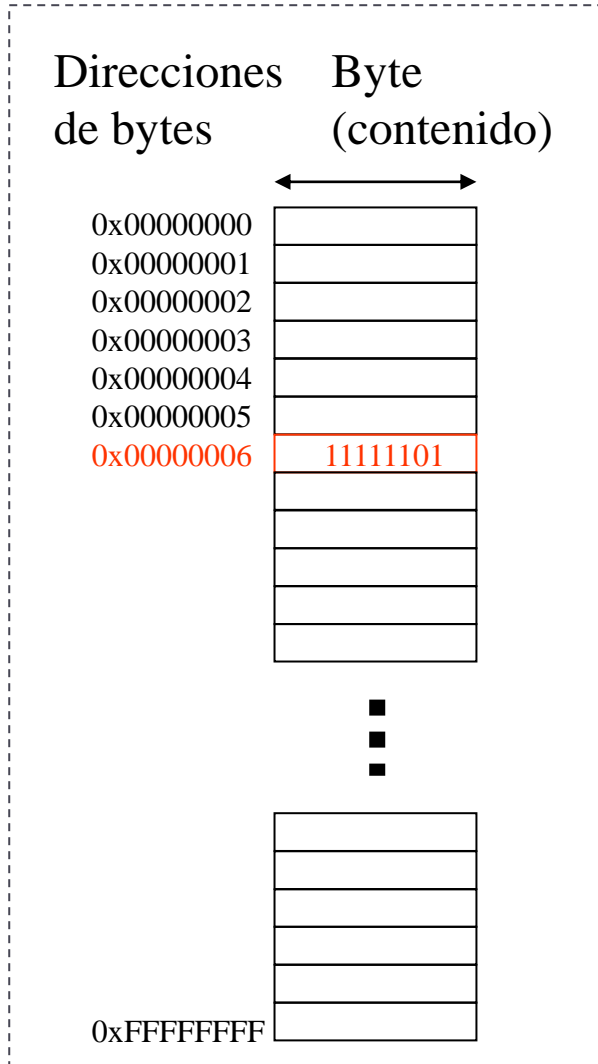
Se copia el contenido de 0x6 (un 9)



# Acceso a bytes con lb (*load byte*)

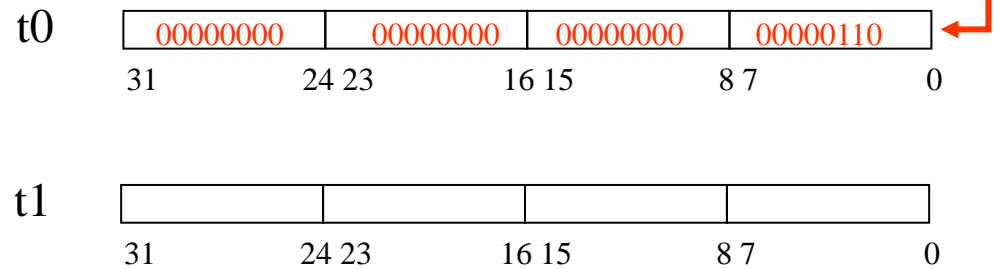


## Accesso a bytes con lb (*load byte*)



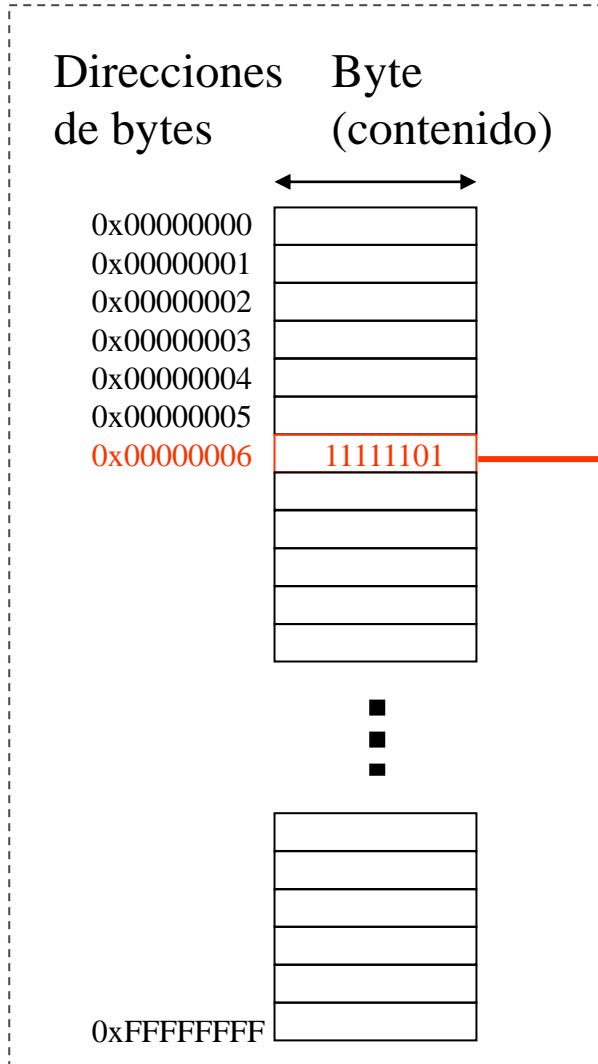
```
1a t0, 0x6
1b t1, 0(t0)
```

Se copia la dirección 0x6 a t0





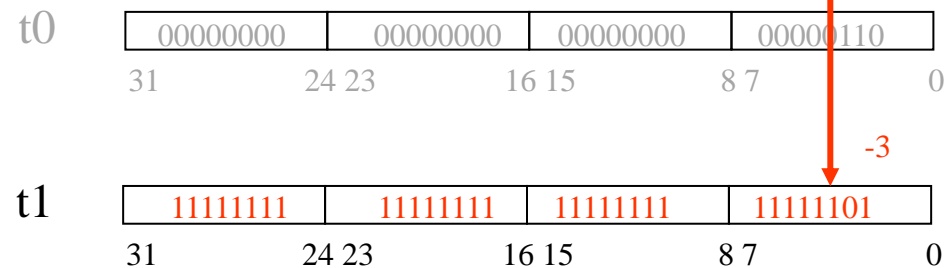
## Accesso a bytes con lb (*load byte*)



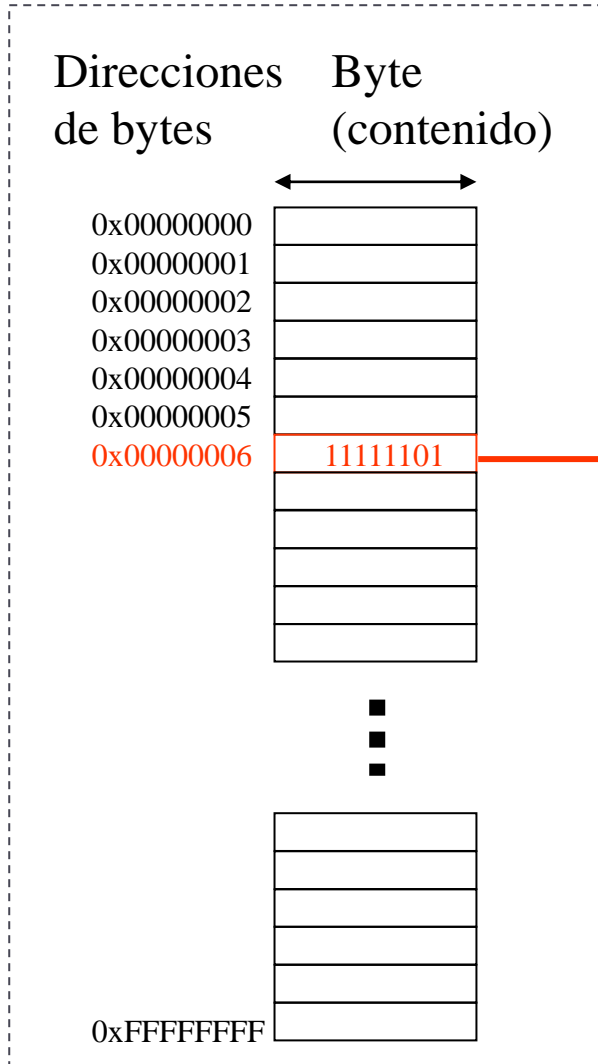
la t0, 0x6

1b  $t_1, 0(t_0)$

Se copia el contenido de 0x6 (un -3)



## Accesso a bytes con lb (*load byte*)

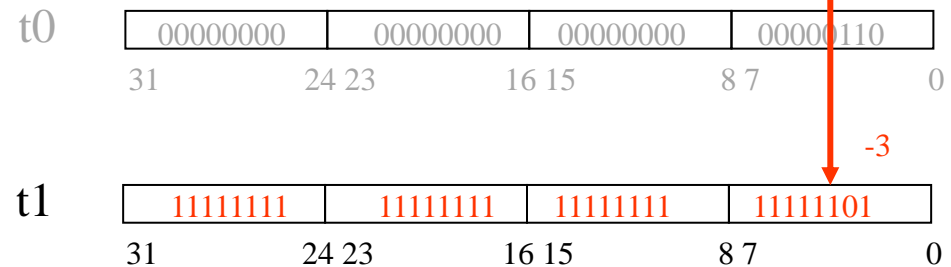


la t0, 0x6

1b  $t_1, 0(t_0)$

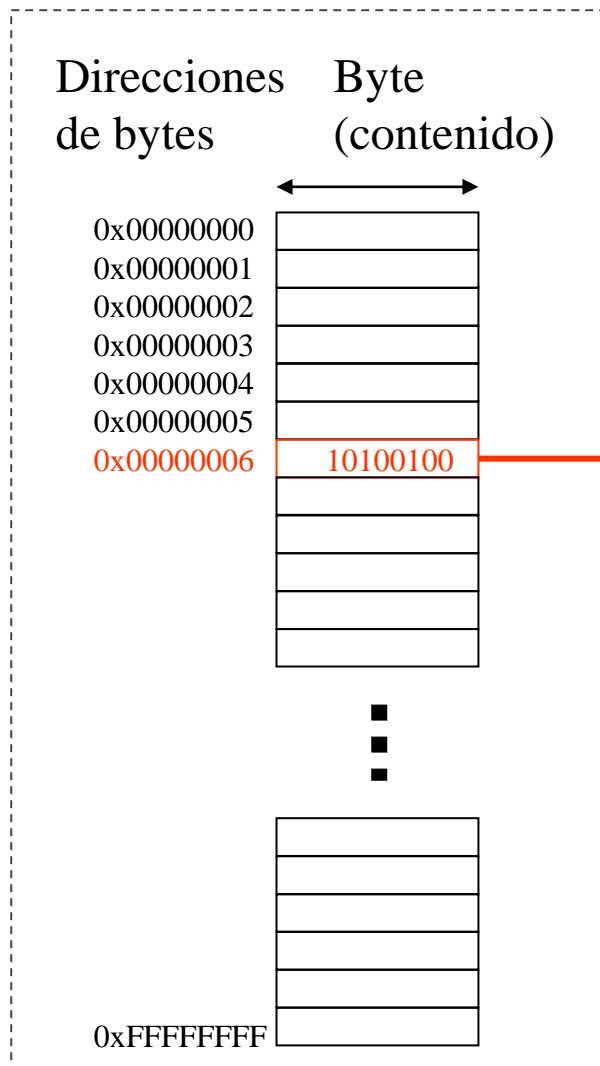
Se copia el contenido de 0x6 (un -3)

**La instrucción lb mantiene el signo:  
hace extensión de signo**



# Acceso a bytes con lb (*load byte*)

## problemas accediendo a caracteres

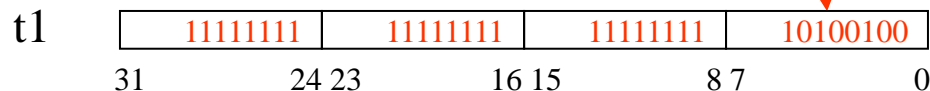


```
la t1, 0x6
lb t1, 0(t1)
```

Dirección: 0x000000006 (000110)

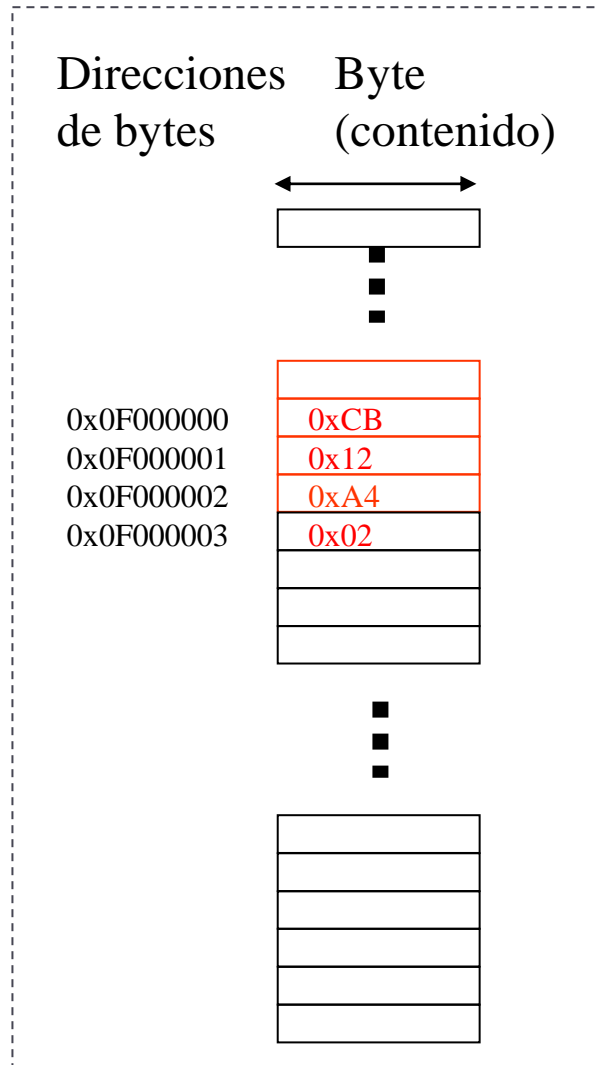
Contenido: 10100100 (código ASCII de la ñ: 164)

```
la t1, 0x6
lb t1, 0(t1)
```

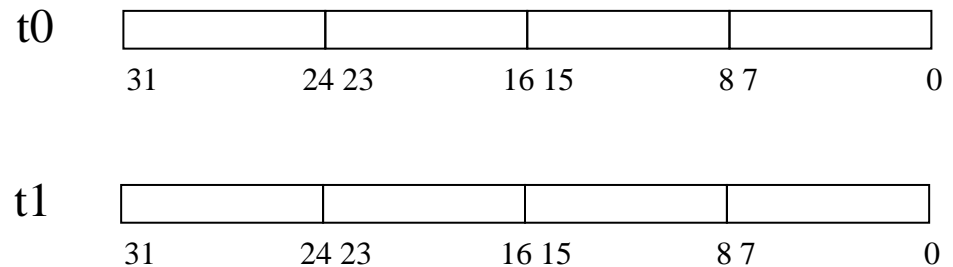


Si se utiliza lb (se mantiene el signo),  
el contenido del t1 **no** coincide con el  
valor 164 (ñ)

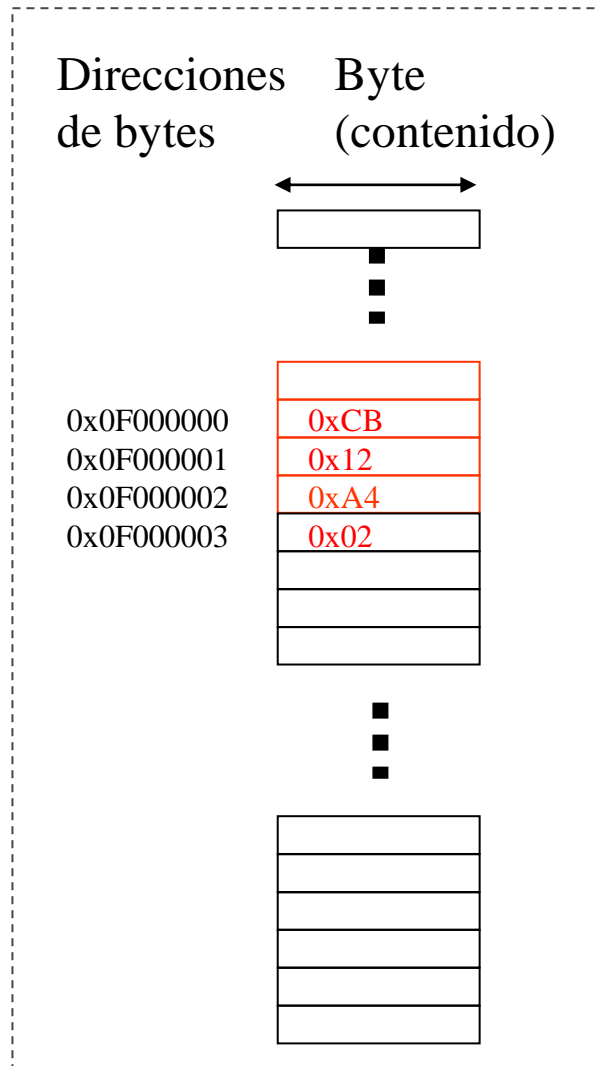
# Acceso a bytes con lbu (*load byte unsigned*)



```
la    t0, 0x0F000002
lbu   t1, 0(t0)
```

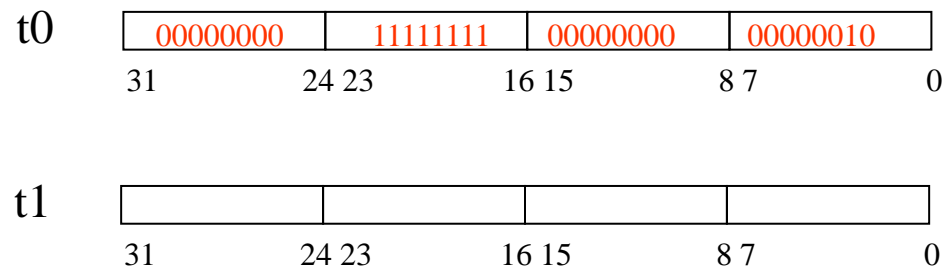


# Acceso a bytes con lbu (*load byte unsigned*)

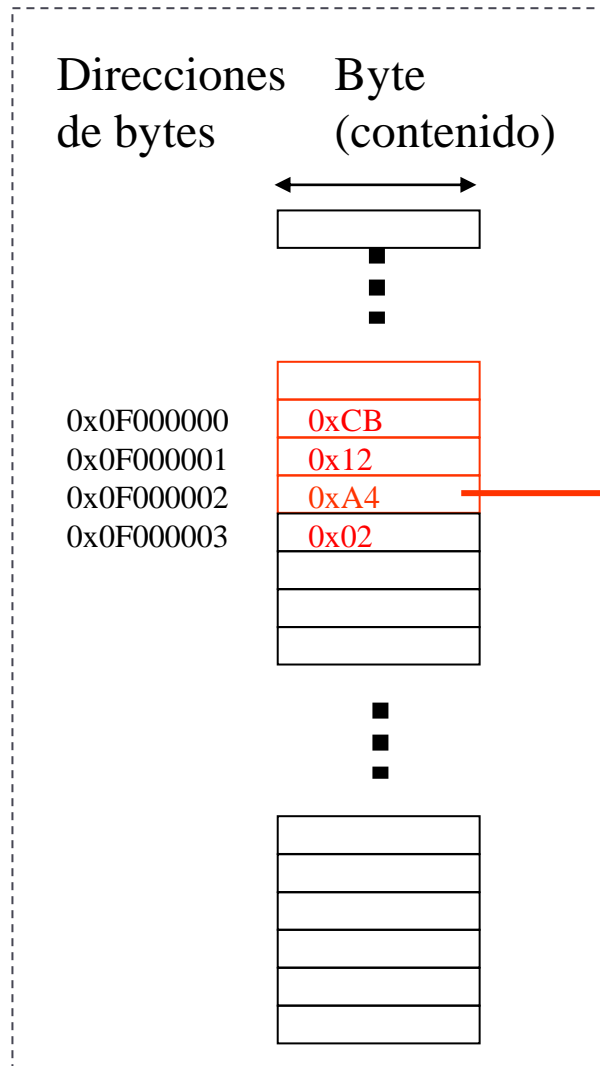


```
la    t0, 0x0F000002
lbu   t1, 0(t0)
```

Se copia la dirección, no el contenido

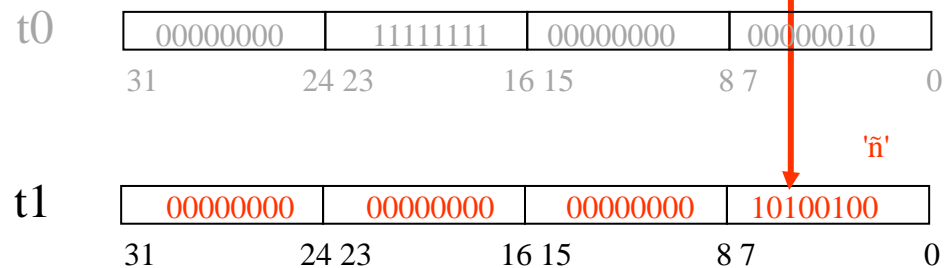


# Acceso a bytes con lbu (*load byte unsigned*)

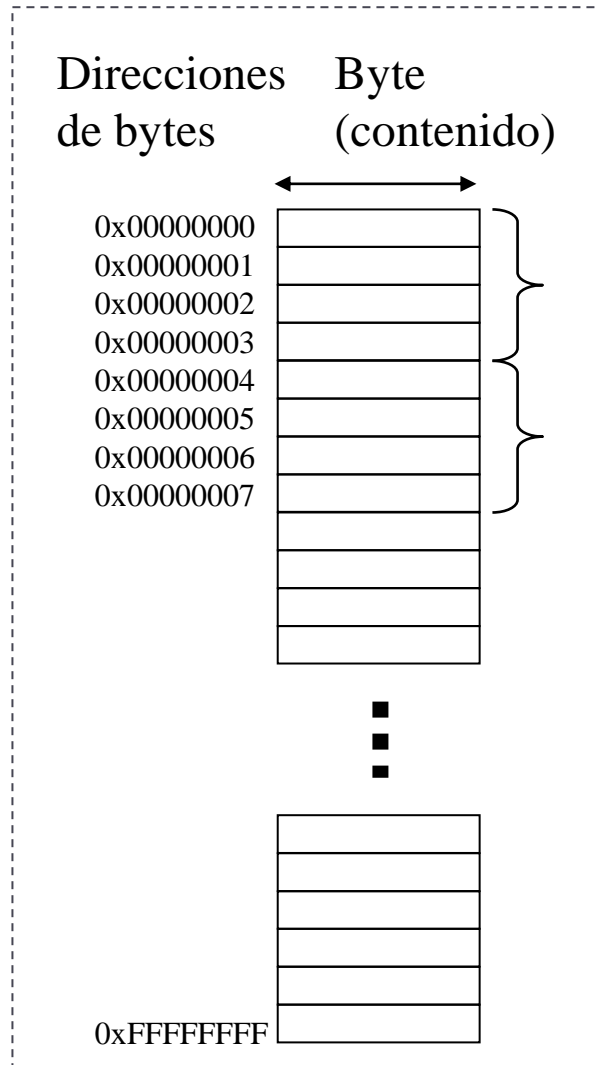


```
la    t0, 0x0F000002
lbu   t1, 0(t0)
```

Se copia el **byte** almacenado en la posición `0x0F000002` (**sin** extensión de signo)



# Acceso a palabras



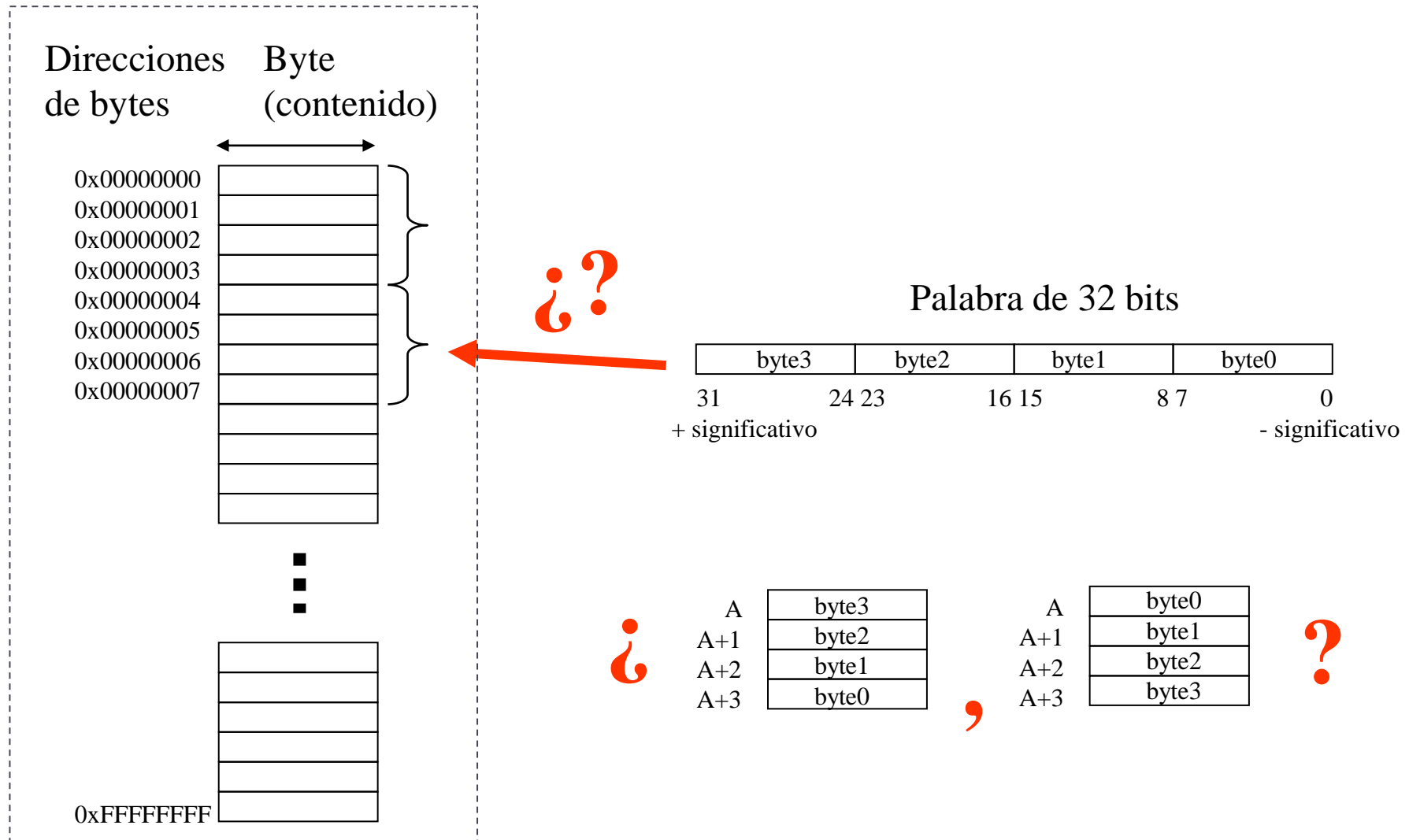
4 bytes forman una palabra

Palabra almacenada a partir del byte 0

Palabra almacenada a partir del byte 4

Las palabras (32 bits, 4 bytes) se almacenan utilizando cuatro posiciones consecutivas de memoria, comenzando la primera posición en una dirección múltiplo de 4

# Acceso a palabras



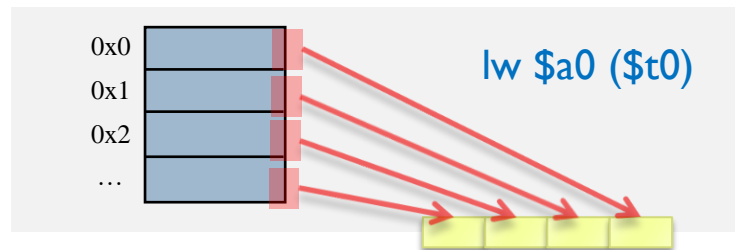


# Almacenamiento de palabras en la memoria

## Ordenamiento de bytes

- ▶ Hay dos tipos de ordenamiento de bytes:

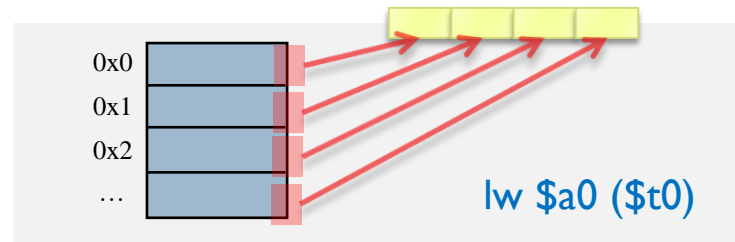
- ▶ Little-endian (Dirección 'pequeña' termina la palabra...)



AMD



- ▶ Big-endian (Dirección 'grande' termina la palabra...)



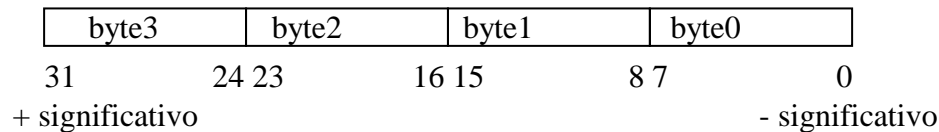
IBM  
*PowerPC*™ (bi-endian)



# Almacenamiento de palabras en la memoria

## Ejemplo

### Palabra de 32 bits



A	byte3
A+1	byte2
A+2	byte1
A+3	byte0

BigEndian

A	byte0
A+1	byte1
A+2	byte2
A+3	byte3

LittleEndian

El número  $27_{(10)} = 11011_{(2)} = 00000000000000000000000000011011$

A	00000000
A+1	00000000
A+2	00000000
A+3	00011011

BigEndian

A	00011011
A+1	00000000
A+2	00000000
A+3	00000000

LittleEndian

# Problemas en la comunicación entre computadores con arquitectura distinta

El número  $27_{(10)}$  se representa

00000000000000000000000000011011



A	00000000
A+1	00000000
A+2	00000000
A+3	00011011

**Computador  
BigEndian**

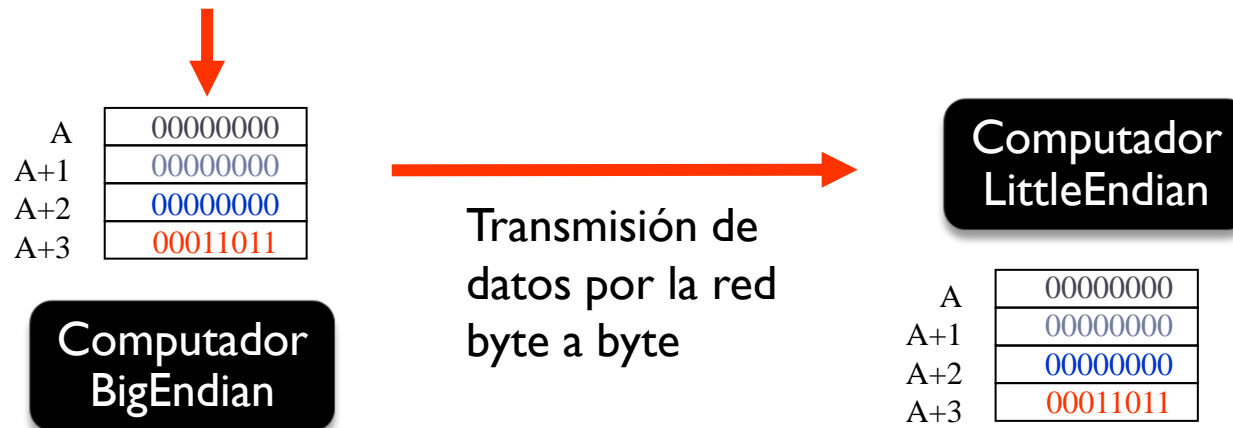
**Computador  
LittleEndian**

A	
A+1	
A+2	
A+3	

# Problemas en la comunicación entre computadores con arquitectura distinta

El número  $27_{(10)}$  se representa


00000000000000000000000000011011



# Problemas en la comunicación entre computadores con arquitectura distinta

El número  $27_{(10)}$  se representa

00000000000000000000000000011011



A	00000000
A+1	00000000
A+2	00000000
A+3	00011011

**Computador  
BigEndian**

Transmisión de  
datos por la red  
byte a byte

**Computador  
LittleEndian**

A	00000000
A+1	00000000
A+2	00000000
A+3	00011011



El número almacenado es

00011011000000000000000000000000  
que no es el 27

# Problemas en la comunicación entre computadores con arquitectura distinta

El número 27 (10) en hexadecimal es  
00000000000000000000000000000000

00000011011

A 00000000  
A+1 00000000  
A+2 00000000  
A+3 00011011

Computador  
BigEndian

```
#include <arpa/inet.h>
uint32_t htonl(uint32_t hostLong);
uint16_t htons(uint16_t hostShort);
uint32_t ntohl(uint32_t netLong);
uint16_t ntohs(uint16_t netShort);
```

Transmisión de  
datos por la red  
byte a byte

```
#include <arpa/inet.h>
uint32_t htonl(uint32_t hostLong);
uint16_t htons(uint16_t hostShort);
uint32_t ntohl(uint32_t netLong);
uint16_t ntohs(uint16_t netShort);
```

Computador  
LittleEndian

00000000  
00000000  
00000000  
00011011

Almacenado es

00011011000000000000000000000000  
que no es el 27

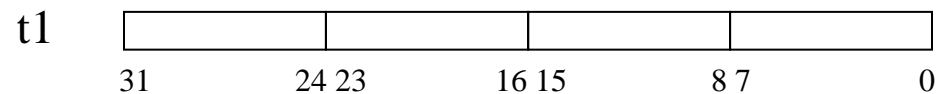
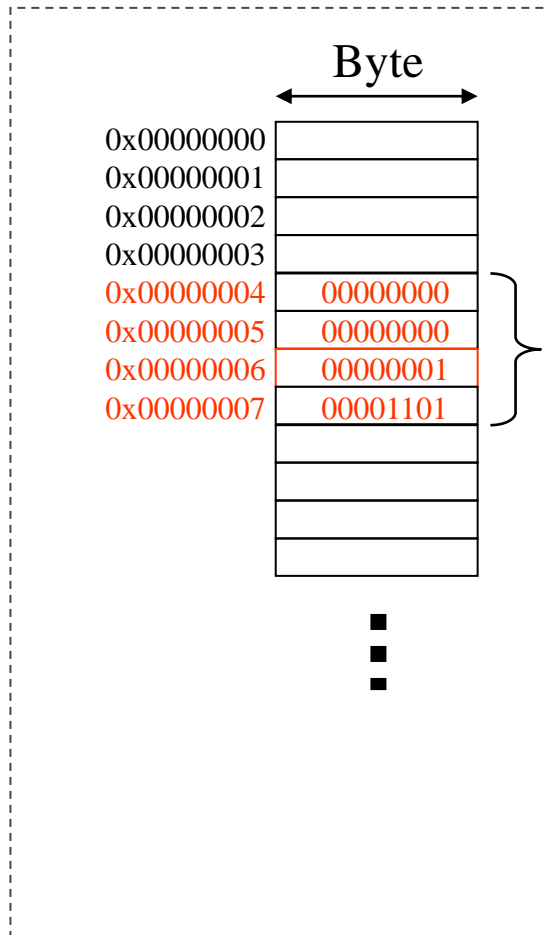
# Acceso a palabras

Se especifica la dirección del primer byte: acceso a la palabra almacenada a partir de la dirección 0x00000004

```
lw t1, 0x4(x0)
```

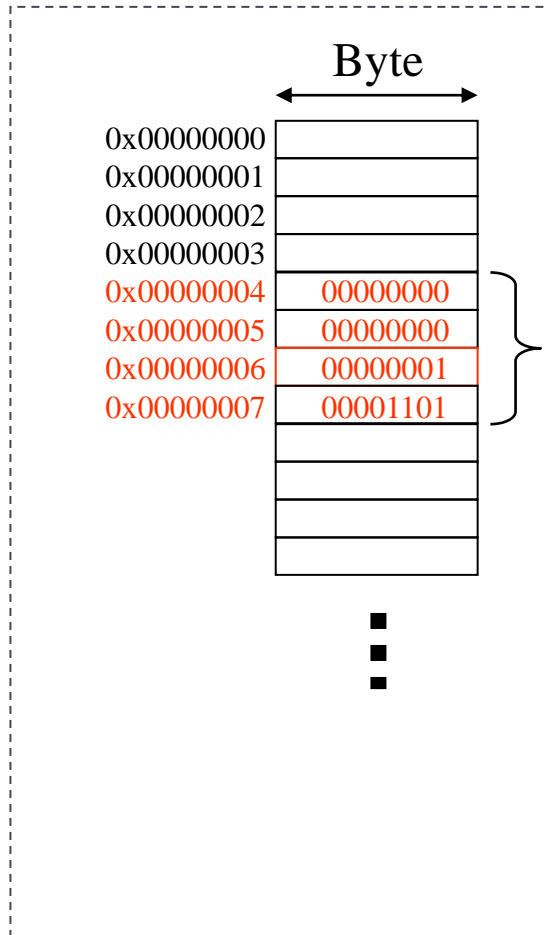
Dirección 0x00000004 (000000.....00100)

Contenido: 00000000000000000000000000000000100001101<sub>(2)</sub> = 269<sub>(10)</sub>



# Acceso a palabras

```
lw t1, 0x4(x0)
```

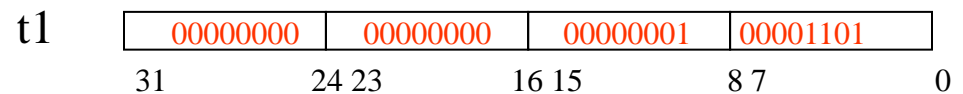


Dirección 0x00000004 (000000....00100)

Contenido:  $000000000000000000000000100001101_{(2)} = 269_{(10)}$

# Computador Big Endian

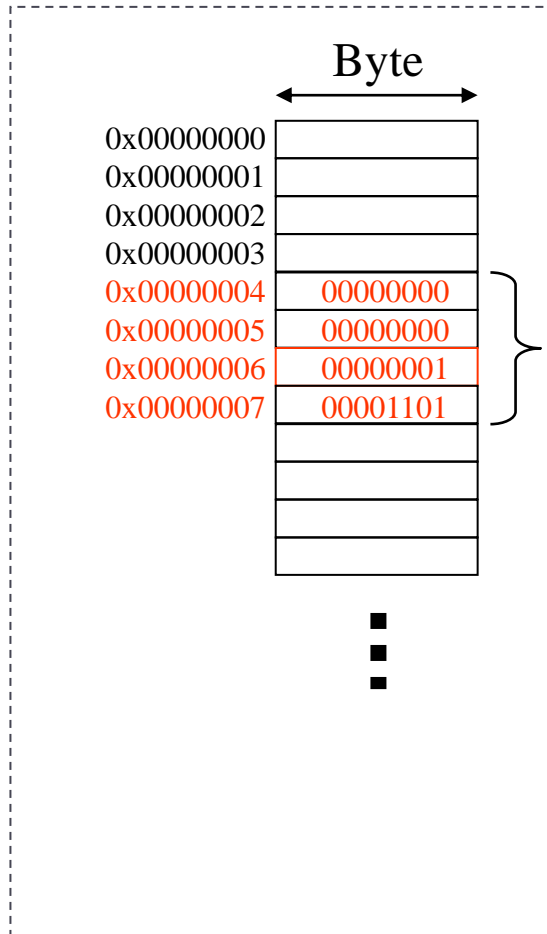
Se copia la palabra





# Acceso a palabras

```
lw t1, 0x4(x0)
```

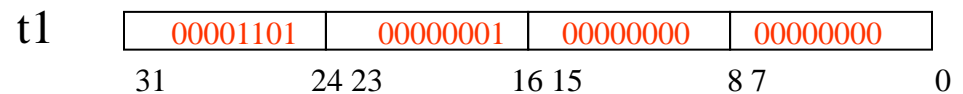


Dirección 0x00000004 (000000....00100)

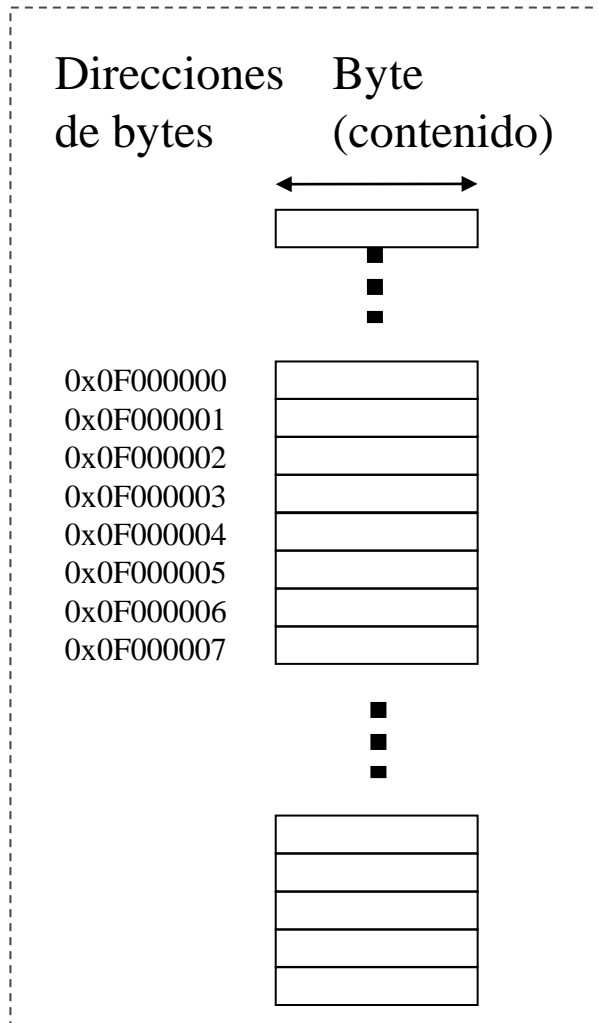
[illegible]

Computador Little Endian

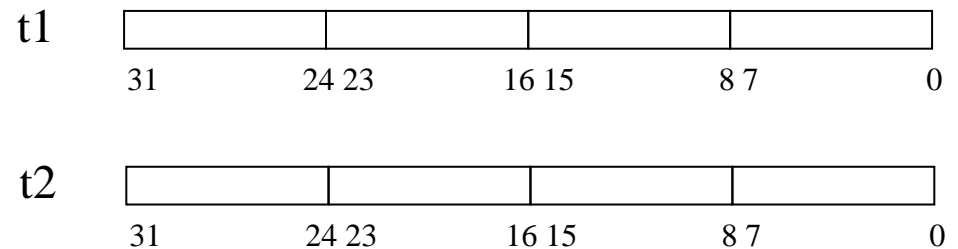
Se copia la palabra



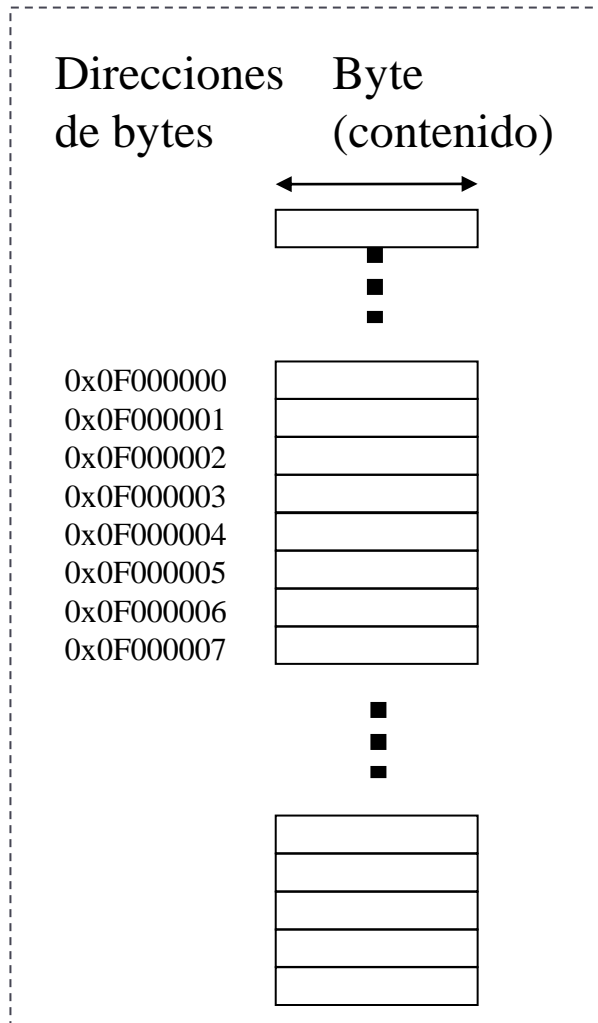
# Escritura en memoria



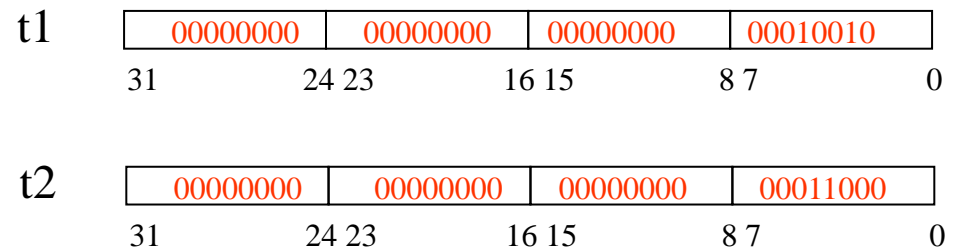
```
li t1, 18
li t2, 24
la t0, 0x0F000001
sb t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000000
sw t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000004
sw t2, 0(t0)
```



# Escritura en memoria



```
li t1, 18
li t2, 24
la t0, 0x0F000001
sb t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000000
sw t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000004
sw t2, 0(t0)
```



# Escritura en memoria

## escribir un byte

```
li t1, 18
li t2, 24
la t0, 0x0F000001
sb t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000000
sw t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000004
sw t2, 0(t0)
```

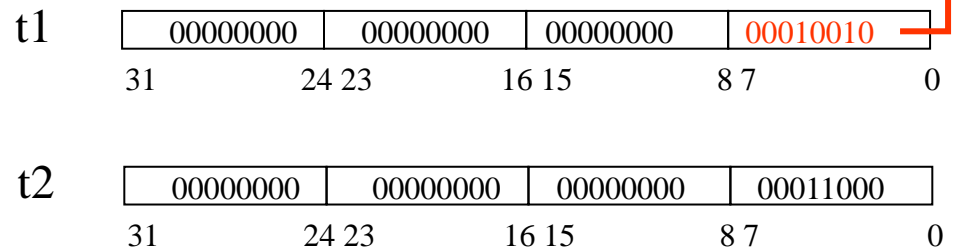
Direcciones  
de bytes

Byte  
(contenido)

0x0F000000  
0x0F000001  
0x0F000002  
0x0F000003  
0x0F000004  
0x0F000005  
0x0F000006  
0x0F000007

00010010

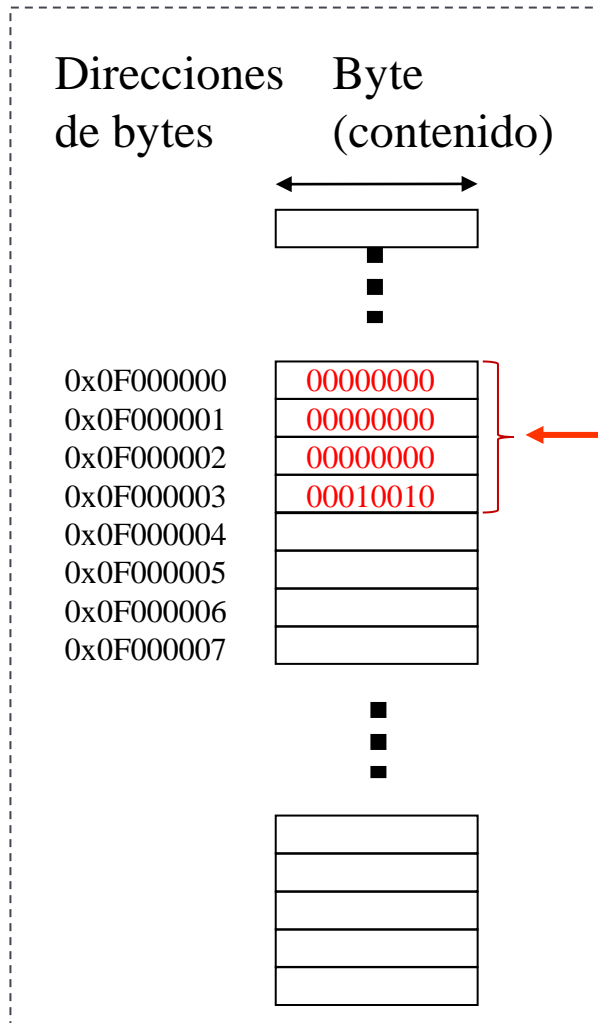
Escribe el contenido del byte **menos**  
**significativo** del registro t1 en memoria



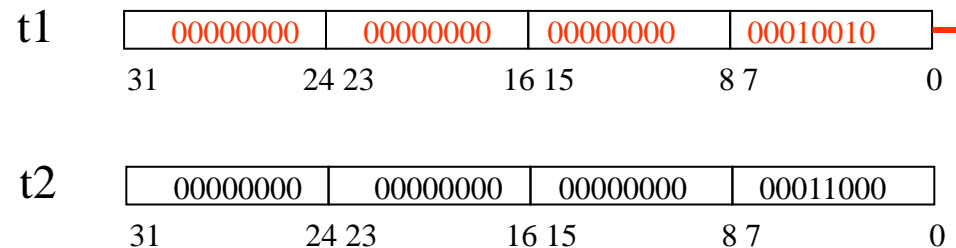
# Escritura en memoria

## escribir una palabra

```
li t1, 18
li t2, 24
la t0, 0x0F000001
sb t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000000
sw t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000004
sw t2, 0(t0)
```



Escribe el contenido de un registro en memoria (la palabra completa)



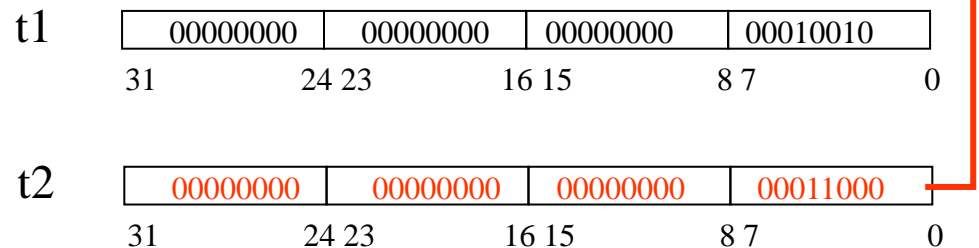
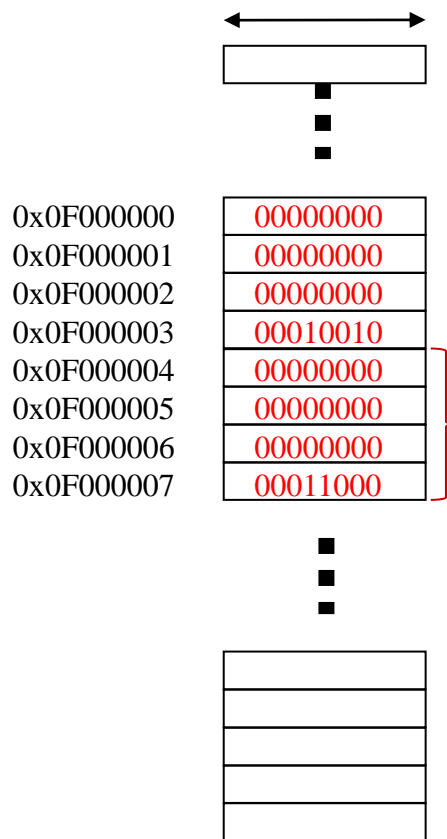
# Escritura en memoria

## escribir una palabra

```
li t1, 18
li t2, 24
la t0, 0x0F000001
sb t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000000
sw t1, 0(t0)
la t0, 0x0F000004
sw t2, 0(t0)
```

Escribe el contenido de un registro en memoria (la palabra completa)

Direcciones de bytes      Byte (contenido)



# Repaso: acceso a memoria

- ▶ Un programa para poder ejecutarse debe estar cargado junto con sus datos en memoria
  - ▶ Todas las instrucciones y los datos se almacenan en memoria
  - ▶ Por tanto todo (instrucciones y datos) tiene una dirección de memoria
- ▶ En un computador como el RISC-V 32 (de 32 bits)
  - ▶ Los registros son de 32 bits
  - ▶ En la memoria se pueden almacenar bytes (8 bits)
    - ▶ memoria → registro: `lb/lbu rd num(rs1)`
    - ▶ registro → memoria: `sb rd num(rs1)`
  - ▶ En la memoria se pueden almacenar palabras (32 bits)
    - ▶ memoria → registro: `lw rd num(rs1)`
    - ▶ registro → memoria: `sw rd num(rs1)`

`num(reg)`: representa la dirección que se obtiene de sumar `num` con la dirección almacenada en el registro

# Ejemplos de instrucciones

- ▶ `la t0, 0x0F000002`
  - ▶ Se carga en `t0` el valor `0x0F000002`
- ▶ `lbu t0, etiqueta(x0)`
  - ▶ Se carga en `t0` el byte en la dirección de memoria `etiqueta`
- ▶ `lb t0, 0(t1)`
  - ▶ Se carga en `t0` el byte en la posición de memoria almacenada en `t1+0`
- ▶ `la t0, 0x0F000000`  
`sw t1, 0(t0)`
  - ▶ Copia la palabra almacenada en `t1` en la dirección `0x0F000000`
- ▶ `la t0, 0x0F000000`  
`sb t1, 0(t0)`
  - ▶ Copia el byte almacenado en `t1` (el menos significativo) en la dirección `0x0F000000`



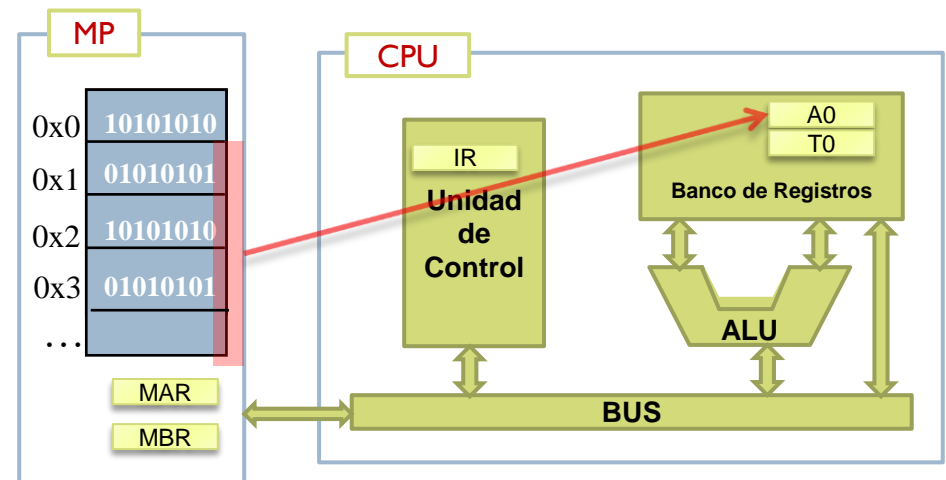
# Operaciones de memoria: coma flotante

Acceso a memoria (coma flotante)		
<code>flw rs, 10(rs1)</code>	<code>rs = Memoria[rs1+10]</code>	Carga el valor simple precisión almacenado en la dirección (rs1+10) en el registro de coma flotante rd.
<code>fsw rs, 10(rs1)</code>	<code>Memoria[rs1+10] = rs</code>	Almacena el valor simple precisión del registro rs en la dirección (rd1+10).
<code>fld rd, 10(rs1)</code>	<code>rd = Memoria[rs1+10]</code>	Carga el valor doble precisión almacenado en la dirección (rs1+10) en el registro rd.
<code>fsd rd, 10(rs1)</code>	<code>Memoria[rs1+10] = rd</code>	Almacena el valor doble precisión del registro rs en la dirección (rd1+10).

# Transferencia de datos: peculiaridades alineamiento y tamaño de acceso

## ► Peculiaridades:

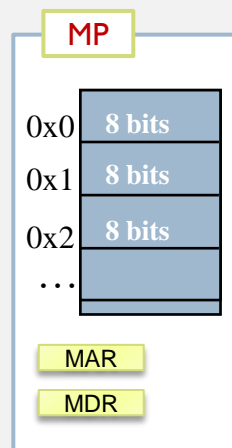
- Tamaño de acceso por defecto
- Alineamiento de los elementos en memoria



# Direccionamiento a nivel de palabra o de byte

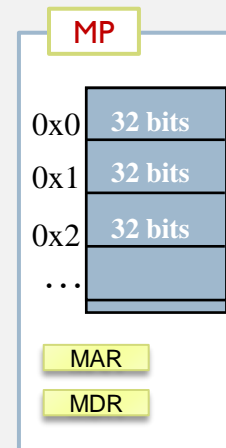
- ▶ La **memoria principal** es similar a un gran vector de una dimensión
- ▶ Una **dirección de memoria** es el índice del vector
- ▶ Hay dos **tipos de direccionamiento**:

- ▶ Direccionamiento por bytes



- ▶ Cada elemento de la memoria es un **byte**
- ▶ Transferir una **palabra** supone transferir **4 bytes**

- ▶ Direccionamiento por palabras



- ▶ Cada elemento de la memoria es una **palabra**
- ▶ **lb** supone transferir una **palabra** y quedarse con un **byte**

# Alineación de datos

- ▶ **En general:**

- ▶ Un dato que ocupa  $K$  bytes está alineado cuando la dirección  $D$  utilizada para accederlo cumple que:

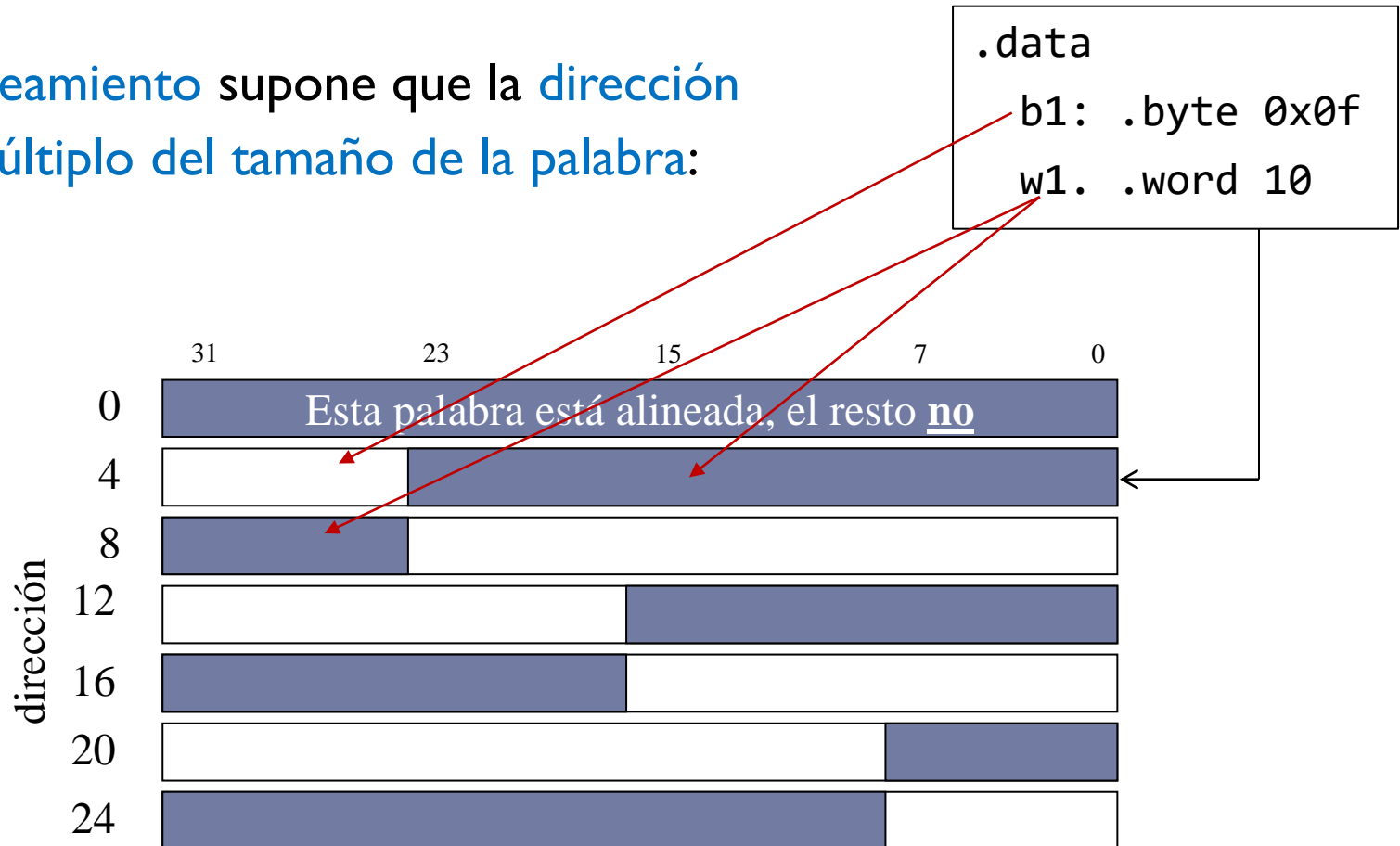
$$D \bmod K = 0$$

- ▶ **La alineación supone que:**

- ▶ Los datos que ocupan 2 bytes se encuentran en direcciones pares
- ▶ Los datos que ocupan 4 bytes se encuentran en direcciones múltiplo de 4
- ▶ Los datos que ocupan 8 bytes (double) se encuentran en direcciones múltiplo de 8

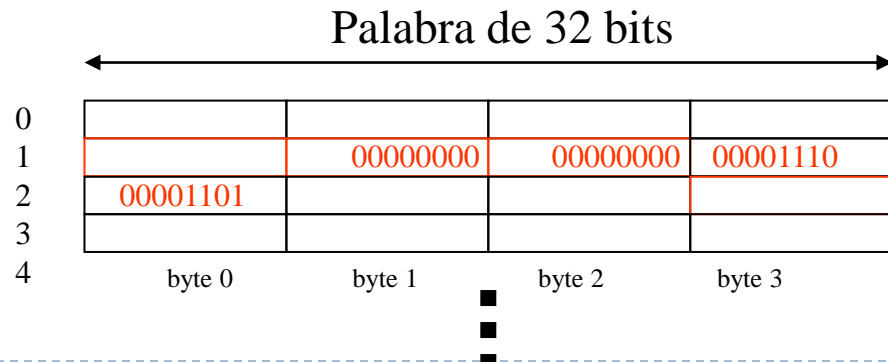
# Alineamiento: ejemplo

- El **alineamiento** supone que la **dirección** sea **múltiplo del tamaño de la palabra**:

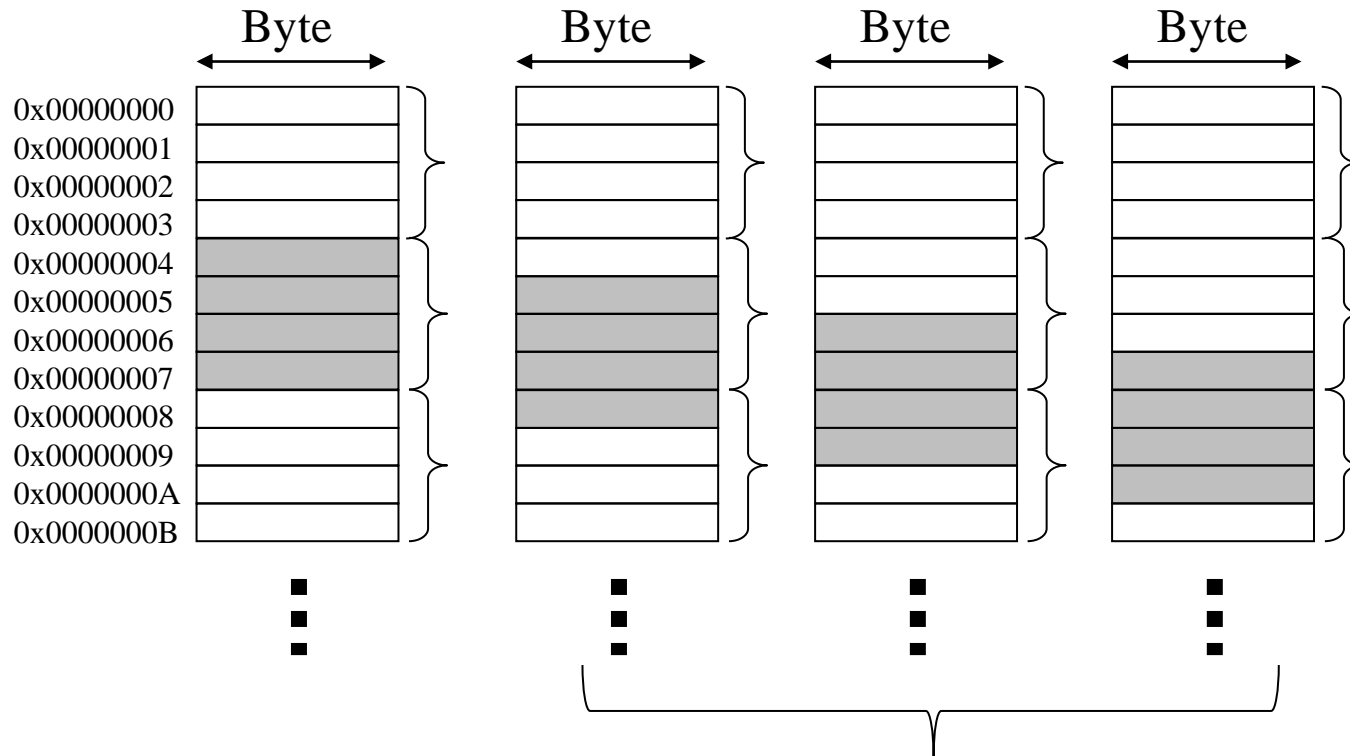


# Alineación de datos

- ▶ En general los computadores no permiten el acceso a datos no alineados
  - ▶ Objetivo: minimizar el número de accesos a memoria
  - ▶ El compilador se encarga de asignar a los datos las direcciones adecuadas
- ▶ Algunas arquitecturas como Intel permiten el acceso a datos no alineados
  - ▶ El acceso a un dato no alineado implica varios accesos a memoria



# Datos no alineados



Tiene que almacenarse a partir  
de una dirección múltiplo de 4

# Tipos de datos en ensamblador

- ▶ Booleanos
- ▶ Caracteres
- ▶ Enteros
- ▶ Reales
  
- ▶ Vectores
- ▶ Cadenas de caracteres
- ▶ Matrices
- ▶ Otras estructuras



# Tipos de datos booleanos

```
bool_t b1 = false;  
bool_t b2 = true;  
...
```

```
main ()  
{  
    b1 = true ;  
    ...  
}
```

**.data**

```
b1: .byte 0      # 1 byte  
b2: .byte 1
```

...

**.text**

```
main:  la t0, b1  
        li t1, 1  
        sb t1, 0(t0)
```

...

# Tipos de datos caracteres

```
char c1 ;  
char c2 = 'a' ;
```

```
...
```

```
main ()
```

```
{
```

```
    c1 = c2;
```

```
    ...
```

```
}
```

```
.data
```

```
c1: .zero 1 # 1 byte
```

```
c2: .byte 'a'
```

```
...
```

```
.text
```

```
main: la t0 c1
```

```
      la t1 c2
```

```
      lbu t2 0(t1)
```

```
      sb t2 0(t0)
```

```
...
```

# Tipos de datos enteros

```
int resultado ;
int op1 = 100 ;
int op2 = -10 ;
...
```

```
main ()
{
    resultado = op1+op2;
    ...
}
```

```
.data
.align 2
resultado:      .zero 4    # 4 bytes
op1:            .word 100
op2:            .word -10
...
```

```
.text

main:

    la t0 op1
    lw t1 0(t0)
    la t0 op2
    lw t2 0(t0)
    add t3 t1 t2
    la t0 resultado
    sw t3 0(t0)

    ...
```

# Tipos de datos enteros

variable global sin valor inicial

```
int resultado ;
int op1 = 100 ;
int op2 = -10 ;
```

...

variable global con valor inicial

```
main ()
```

```
{
    resultado = op1+op2;
    ...
}
```

```
.data
.align 2
resultado: .zero 4 # 4 bytes
op1:      .word 100
op2:      .word -10
...
```

```
.text
```

```
main:
    la t0 op1
    lw t1 0(t0)
    la t0 op2
    lw t2 0(t0)
    add t3 t1 t2
    la t0 resultado
    sw t3 0(t0)
    ...
```

# Tipo de datos básicos

## float

```
float  resultado ;
float  op1 = 100 ;
float  op2 = 2.5
...
```

```
main ()
{
    resultado = op1 + op2 ;
    ...
}
```

**.data**

**.align 2**

```
resultado:  .zero 4 # 4 bytes
op1:        .float 100
op2:        .float 2.5
```

...

**.text**

```
main: flw      ft0 op1(x0)
      flw      ft1 op2(x0)
      fadd.s   ft3 ft1 ft2
      fsw      ft3 resultado(x0)
      ...
```

# Tipo de datos básicos

## double

```
double resultado ;
double op1 = 100 ;
double op2 = -10.27 ;
...
```

```
main ()
{
    resultado = op1 + op2 ;
    ...
}
```

**.data**

**.align 3**

```
resultado:  .zero 8
op1:        .double 100
op2:        .double -10.27
```

...

**.text**

```
main: fld      ft0 op1(x0)
      fld      ft1 op2(x0)
      fadd.d    ft3 ft1 ft2
      fsd      ft3 resultado(x0)
      ...
```

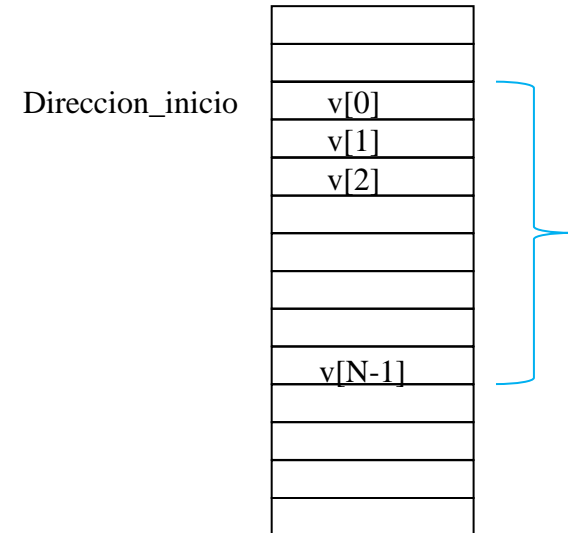
# Tipo de datos básicos

## vectores

- ▶ Conjunto de elementos ordenados consecutivamente en memoria
- ▶ La dirección del elemento  $j$  se obtiene como:

$$\text{direccion\_inicio} + j * p$$

Siendo  $p$  el tamaño de cada elemento



# Tipo de datos básicos

## vectores

```
int vec[5] ;
```

```
...
```

```
main ()
```

```
{
```

```
    vec[4] = 8;
```

```
}
```

```
.data
```

```
    .align 2    #siguiente dato alineado a 4
```

```
vec: .zero 20    #5 elem.*4 bytes
```

```
.text
```

```
main:
```

```
    la t1, vec
```

```
    li t2, 8
```

```
    sw t2, 12(t1)
```

```
    ...
```



# Tipo de datos básicos

## vectores

```
int vec[5] ;
```

```
...
```

```
main ()
```

```
{
```

```
    vec[4] = 8;
```

```
}
```

```
.data
```

```
.align    2 #siguiente dato alineado a 4  
vec: .zero 20  #5 elem.*4 bytes
```

```
.text
```

```
main:
```

```
    li    t0 12  
    la    t1 vec  
    add   t3, t1, t0  
    li    t2 8  
    sw    t2, 0(t3)
```

```
...
```

# Tipo de datos básicos

## vectores

```
int vec[5] ;
```

```
...
```

```
main ()
```

```
{
```

```
    vec[4] = 8;
```

```
}
```

```
.data
```

```
.align 2 #siguiente dato alineado a 4
```

```
vec: .zero 20 #5 elem.*4 bytes
```

```
.text
```

```
main:
```

```
    li t2 8
```

```
    li t1 12
```

```
    sw t2 vec(t1)
```

```
...
```

# Ejercicio

- ▶ Si  $V$  es un array de números enteros (int)
  - ▶  $V$  representa la dirección de inicio de vector
- ▶ ¿En qué dirección se encuentra el elemento  $V[5]$ ?
- ▶ ¿Qué instrucción permite cargar en el registro  $t0$  el valor  $v[5]$ ?

# Ejercicio (Solución)

- ▶ Si  $V$  es un array de números enteros (int)
  - ▶  $V$  representa la dirección de inicio de vector
- ▶ ¿En qué dirección se encuentra el elemento  $V[5]$ ?
  - ▶  $V + 5*4$
- ▶ ¿Qué instrucción permite cargar en el registro  $t0$  el valor  $v[5]$ ?
  - ▶ `li t1, 20`
  - ▶ `lw t0, v(t1)`

# Tipo de datos básicos

## cadenas de caracteres

```
char c1 ;  
char c2='h' ;  
char *ac1 = "hola" ;  
...
```

```
main ()  
{  
    printf("%s",ac1) ;  
    ...  
}
```

### .data

```
c1:    .zero    1    # 1 byte  
c2:    .byte    'h'  
ac1:   .string  "hola"  
...
```

### .text

```
main:  
        li a7 4  
        la a0 ac1  
        ecall  
        ...
```

# Ejercicio

```
// variables globales
```

```
char v1;
```

```
int v2 ;
```

```
float v3 = 3.14 ;
```

```
char v4 = "ec" ;
```

```
int v5[] = { 20, 22 } ;
```

# Ejercicio (solución)

```
// variables globales
```

```
char v1;
```

```
int v2 ;
```

```
float v3 = 3.14 ;
```

```
char v4 = "ec" ;
```

```
int v5[] = { 20, 22 } ;
```

```
.data
```

```
v1: .byte 0
```

```
.align 2
```

```
v2: .zero 4
```

```
v3: .float 3.14
```

```
v4: .string "ec"
```

```
.align 2
```

```
v5: .word 20, 22
```

# Ejercicio (solución)

<b>v1:</b>	0	0x0100
	?	0x0101
	?	0x0102
	?	0x0103
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	...	

```
.data

v1: .byte 0
.align 2
v2: .zero 4
v3: .float 3.14

v4: .string "ec"

.align 2
v5: .word 20, 22
```



# Ejercicio (solución)

v1:	0	0x0100
	?	0x0101
	?	0x0102
	?	0x0103
v2:	0	0x0104
	0	0x0105
	0	0x0106
	0	0x0107
v3:	(3.14)	0x0108
	(3.14)	0x0109
	(3.14)	0x010A
	(3.14)	0x010B
v4:	'e'	0x010C
	'c'	0x010D
	0	0x010E
		0x010F
v5:	(20)	0x0110
	(20)	0x0111
	(20)	0x0112
	(20)	

```
.data

v1: .byte 0
.align 2
v2: .zero 4
v3: .float 3.14

v4: .string "ec"

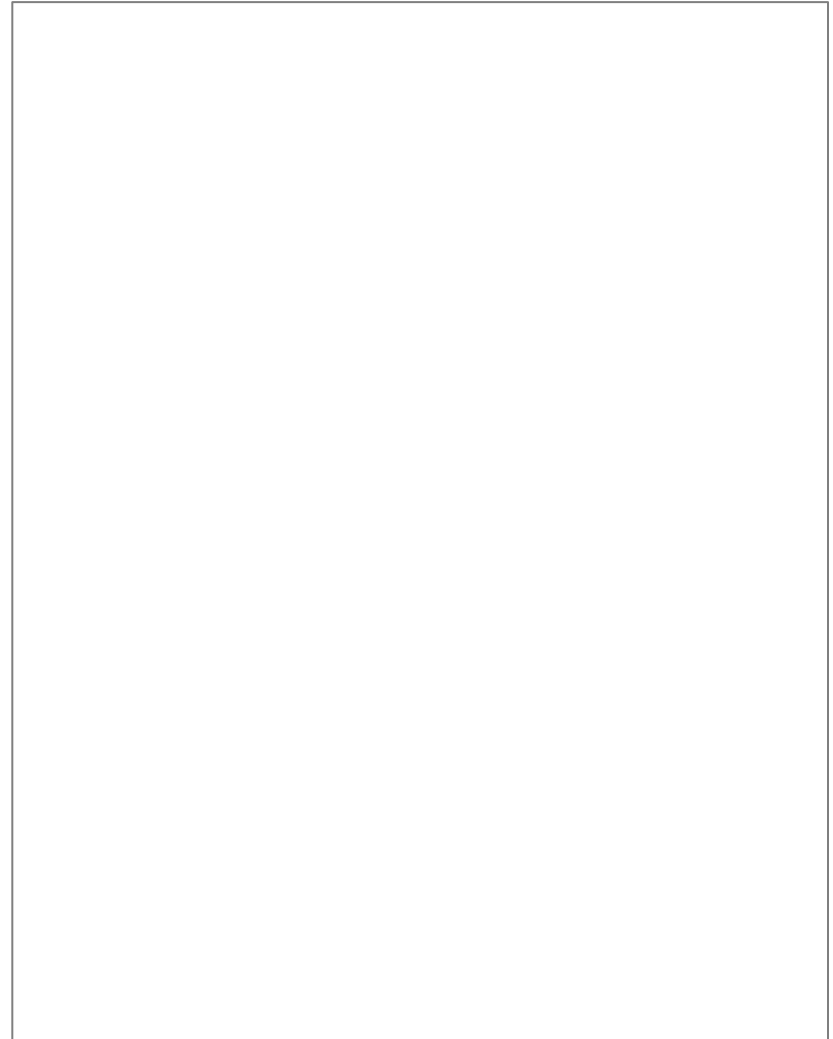
.align 2
v5: .word 20, 22
```

# Tipo de datos básicos

## Longitud de una cadena de caracteres

```
char  c1 ;
char  c2  = 'h' ;
char *ac1 = "hola" ;
char *c;
...

main ()
{
    c = ac1; int l = 0;
    while (c[l] != NULL) {
        l++;
    }
    printf("%d", l);
    ...
}
```



# Tipo de datos básicos

## Longitud de una cadena de caracteres

```
char  c1 ;
char  c2  = 'h' ;
char *ac1 = "hola" ;
char *c;
```

...

```
main ()
```

```
{
    c = ac1; int l = 0;
    while (c[l] != NULL) {
        l++;
    }
    printf("%d", l);
    ...
}
```

```
.data
c1:  .zero    1      # 1 byte
c2:  .byte    'h'
ac1: .string  "hola"
.align 2
c:   .zero    4      # puntero => dirección
```

...

```
.text
```

```
main:      la     t0, ac1
           li     a0, 0
           lbu    t1, 0(t0)
buc1:      beq    x0, t1, fin1
           addi   t0, t0, 1
           addi   a0, a0, 1
           lbu    t1, 0(t0)
           j      buc1

fin1:      li     a7, 1
           ecall
           ...
```

# Vectores y cadenas

## ► En general:

- `lw t0, 4(s3) # t0 ← M[s3+4]`
- `sw t0, 4(s3) # M[s3+4] ← t0`

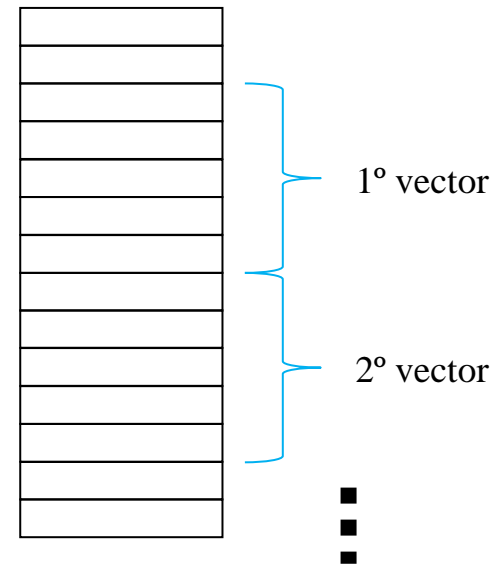
# Tipos de datos básicos

## matrices

- ▶ Una matriz  $m \times n$  se compone de  $m$  vectores de longitud  $n$
- ▶ Normalmente se almacenan en memoria por filas
- ▶ El elemento  $a_{ij}$  se encuentra en la dirección:

$$\text{direccion\_inicio} + (i \cdot n + j) \times p$$

siendo  $p$  el tamaño de cada elemento



# Tipo de datos básicos

## matrices

```
int vec[5] ;
int mat[2][3] = {{11,12,13},
                 {21,22,23}};
...
```

```
main ()
{
    m[0][1] = m[0][0] +
             m[1][0] ;
    ...
}
```

```
.data
.align 2 #siguiente dato alineado a 4
vec: .zero 20 #5 elem.*4 bytes
mat: .word 11, 12, 13
     .word 21, 22, 23
     ...
```

```
.text
main:
    li    t0    0
    lw    t1    mat(t0)
    li    t0    12
    lw    t2    mat(t0)
    add   t3    t1 t2
    li    t0    4
    sw    t3    mat(t0)
    ...
```

# Consejos

- ▶ No programar directamente en ensamblador
  - ▶ Mejor **primero hacer diseño** en DFD, Java/C/Pascal...
  - ▶ Ir traduciendo poco a poco el diseño a ensamblador
- ▶ **Comentar** suficientemente el código y datos
  - ▶ Por línea o por grupo de líneas comentar qué parte del diseño implementa.
- ▶ **Probar** con suficientes casos de prueba
  - ▶ Probar que el programa final funciona adecuadamente a las especificaciones dadas

Grupo ARCOS

**uc3m** | Universidad **Carlos III** de Madrid

# Tema 3 (II)

## Fundamentos de la programación en ensamblador

Estructura de Computadores  
Grado en Ingeniería Informática





# Ejercicio

- ▶ Escriba un programa que:
  - ▶ Cargue el valor -3.141516 en el registro f0
  - ▶ Permita obtener el valor del exponente y de la mantisa almacenada en el registro f0 (en formato IEEE 754)
    - ▶ Imprima el signo
    - ▶ Imprima el exponente
    - ▶ Imprima la mantisa

# Ejercicio (Solución)

```
.data
    saltolinea: .string  "\n"
    valor:      .float  -3.141516

.text
main:
    flw    ft0, valor(x0)

    #se imprime
    fmv.s  fa0, ft0
    li     a7, 2
    ecall

    la     a0, saltolinea
    li     a7, 4
    ecall

    # se copia al procesador
    fmv.x.w t0, ft0
```

```
li     s0, 0x80000000    #signo
and     a0, t0, s0
srl     a0, a0, 31
li     a7, 1
ecall

la     a0, saltolinea
li     a7, 4
ecall

li     s0, 0x7F800000    #exponente
and     a0, t0, s0
srl     a0, a0, 23
li     a7, 1
ecall

la     a0, saltolinea
li     a7, 4
ecall

li     s0, 0x007FFFFFFF  #mantisa
and     a0, t0, s0
li     a7, 1
ecall

jr     ra
```