



Trabajo de Fin de Grado

Simulador didáctico de arquitectura de computadores

Didactic simulator for Computer Architecture .

Adrián Abreu González

La Laguna, 10 de mayo de 2017

D. **Iván Castilla Rodríguez**, con N.I.F. 78.565.451-G profesor Titular de Universidad adscrito al Departamento de Nombre del Departamento de la Universidad de La Laguna, como tutor

C E R T I F I C A

Que la presente memoria titulada:

“Simulador didáctico de arquitectura de computadores.”

ha sido realizada bajo su dirección por D. **Adrián Abreu González**, con N.I.F. 54.111.250-R.

Y para que así conste, en cumplimiento de la legislación vigente y a los efectos oportunos firman la presente en La Laguna a 10 de mayo de 2017

Agradecimientos

XXX

XXX

XXX

XXX

Licencia



© Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional.

Resumen

El objetivo de este trabajo ha sido bla, bla, bla bla, bla, bla bla, bla, bla

La competencia [E6], que figura en la guía docente, indica que en la memoria del trabajo se ha de incluir: antecedentes, problemática o estado del arte, objetivos, fases y desarrollo del proyecto, conclusiones, y líneas futuras.

Se ha incluido el apartado de 'Licencia' con todas las posibles licencias abiertas (Creative Commons). En el caso en que se decida hacer público el contenido de la memoria, habrá que elegir una de ellas (y borrar las demás). La decisión de hacer pública o no la memoria se indica en el momento de subir la memoria a la Sede Electrónica de la ULL, paso necesario en el proceso de presentación del TFG.

El documento de memoria debe tener un máximo de 50 páginas.

No se deben dejar páginas en blanco al comenzar un capítulo, ya que el documento no está pensado para se impreso sino visionado con un lector de PDFs.

También es recomendable márgenes pequeños ya que, al firmar digitalmente por la Sede, se coloca un marco alrededor del texto original.

El tipo de letra base ha de ser de 14ptos.

Palabras clave: Palabra reservada1, Palabra reservada2, ...

Abstract

Here should be the abstract in a foreing language...

Keywords: *Keyword1, Keyword2, Keyword3, ...*

Índice general

1. Introducción	1
1.1. ¿Qué es SIMD?	1
1.2. Motivación para el trabajo	1
1.3. Breve introducción a los fundamentos teóricos	1
2. Antecedentes	3
2.1. Primera sección de otro capítulo	3
3. Tecnologías	4
3.1. Typescript	4
3.2. React	5
3.3. Webpack	5
4. Objetivos y fases	6
5. Desarrollo del proyecto	7
5.1. Migración del núcleo de la aplicación	7
5.2. Migración de la máquina superescalar	7
5.3. Desarrollo de la interfaz	7
5.4. Integración interfaz - máquina superescalar	7
6. Ampliación de funcionalidades	8
6.1. Documentación	8
6.2. Parseador	9
6.3. Modo de ejecución en lotes	9
6.4. Histórico	10
7. Conclusiones y líneas futuras	11
7.1. Conclusiones	11
7.2. Líneas futuras	11
8. Summary and Conclusions	12
8.1. First Section	12
9. Presupuesto	13

9.1. Sección Uno	13
A. Título del Apéndice 1	14
A.1. Algoritmo XXX	14
A.2. Algoritmo YYY	14
B. Título del Apéndice 2	15
B.1. Otro apéndice: Sección 1	15
B.2. Otro apéndice: Sección 2	15
Bibliografía	15

Índice de figuras

1.1. Ejemplo	2
------------------------	---

Índice de tablas

9.1. Presupuesto	13
----------------------------	----

Capítulo 1

Introducción

1.1. ¿Qué es SIMDE?

En el año dos mil cuatro, el por aquel entonces estudiante de esta universidad, Iván Castilla Rodríguez - y ahora tutor de este trabajo de fin de grado-, desarrolló como proyecto final de carrera un Simulador Didáctico para la enseñanza de arquitectura de computadores, bautizado como Simde.

Este simulador permite al usuario representar de forma visual los dos grandes tipos de máquinas que implementan el paralelismo a nivel de instrucción (las máquinas Superescalares y las VLW). Y desde entonces se ha estado utilizando por los alumnos de las asignaturas relacionadas, tal como puede ser la asignatura de arquitectura de computadores, de la especialidad de Ingeniería de Computadores.

1.2. Motivación para el trabajo

- Item 1
- Item 2
- Item 3

1.3. Breve introducción a los fundamentos teóricos

Bla, bla, bla

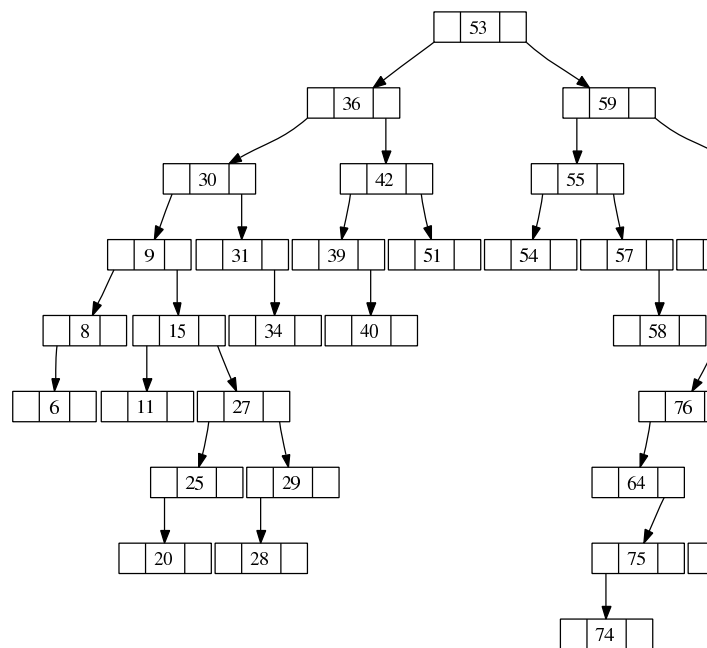


Figura 1.1: Ejemplo

Capítulo 2

Antecedentes

Los capítulos intermedios servían para cubrir los siguientes aspectos: antecedentes, problemática o estado del arte, objetivos, fases y desarrollo del proyecto.

En el capítulo anterior se ha introducido bla, bla, bla

2.1. Primera sección de otro capítulo

Capítulo 3

Tecnologías

3.1. Typescript

Podemos considerar a Typescript una pieza clave en el desarrollo del proyecto. A pesar de las distintas comodidades que han ido apareciendo en el mundo de Javascript con los distintos estándares, (es2015, es2016). Sigue siendo complicado trabajar con programación orientada a objetos de forma natural en Javascript.

Typescript es un lenguaje libre y de código abierto desarrollado por Microsoft que actúa como un superconjunto de javascript, y donde una de sus características más destacables es la capacidad de añadir tipado estático.

Este tipado no se refleja en el código final, de hecho una interfaz, por ejemplo, añade 0 sobrecarga en el código final. Pero si que es interesante por las capacidades de autocompletar (a través de Microsoft Intellisense) que añade. Typescript se puede transpilar directamente a código javascript es5, el cuál es el estándar actual en todos los navegadores.

Si tuviéramos que barajar una posible alternativa, sin duda la más destacada sería Flow, un comprobador de tipos para javascript desarrollado por Facebook.

Pero existen múltiples razones para que haya escogido typescript sobre Flow:

1. Flow no está siendo parte de un proyecto de gran envergadura, se suponía que se introduciría en el desarrollo de react. Sin embargo no ha sido así.
2. Typescript es la opción de defacto para Angular 2, ha ido ganando mucho entusiasmo por parte de la comunidad y tiene un gran soporte.
3. Tengo cierta experiencia con Typescript.

3.2. React

Desde el inicio del proyecto, tenía claro que alguna librería se encargaría de realizar por mí el tedioso proceso de manipular el DOM. Actualmente existen múltiples librerías y frameworks que podían servirme en esta tarea, pero muchos de ellos (como por ejemplo Angular), no son lo suficientemente flexibles y acaban condicionando el desarrollo de la aplicación.

Lo que SIMDE necesitaba era un proyecto que hiciera uso de los Web components, una serie de apis que permiten crear etiquetas html personalizadas y reutilizables. Los webs componentes consisten en 4 características principales que pueden usarse por separado o todos juntos:

Elementos personalizados Shadow DOM HTML Imports HTML Templates

Probablemente la librería basada en Web Componentes más conocida es Polymer, una librería desarrollada por Google y anunciada en 2013. Pero a pesar de que las múltiples ventajas de Polymer existe una librería cuya comunidad es espléndida, y no es otra que React. Existen una gran cantidad de motivos para escoger React sobre Polymer: Como por ejemplo, que ahora mismo se utiliza en decenas de aplicaciones importantes, como netflix, airbnb, Wallmart... Que la comunidad es impresionantemente activa y cuenta con una gran cantidad de usuarios dispuestos a ayudar, así como cuenta con muchísima documentación y muchísimas implementaciones de librerías de terceros. React utiliza un híbrido entre html y javascript denominado jsx, como también tiene soporte para typescript, en este caso utilizamos tsx, y se basa en un “unidireccional data-flow”. Además React implementa operaciones sobre el DOM virtual de tal forma que las operaciones sobre el verdadero DOM sean eficientes.

3.3. Webpack

Una de las grandes herramientas de 2016 que acabó por cambiar el flujo de muchos desarrolladores web y desbancó a tasks runners como Grunt y Gulp fue webpack.

Para poder integrar todo este código y resolver el problema de los múltiples imports era necesario utilizar algún tipo de herramienta de gestión de paquetes, como por ejemplo commonjs, o requirejs. Sin embargo, webpack se encarga de resolver todas estas dependencias y crear statics assets para el navegador.

Uno de los mayores puntos a favor es que es altamente configurable, existen muchísimos plugins de webpack que permiten hacer preprocesamiento de css, tratamiento de imágenes, minimización código, etcétera..

Actualmente en la aplicación de SIMDE webpack se encarga de compilar el código de typescript, el código de react y de generar un bundle

Capítulo 4

Objetivos y fases

El desarrollo del trabajo se puede dividir en cuatro fases principales que han permitido llevar a cabo la tarea de reescribir esta aplicación en web.

1. Migración del “núcleo de la aplicación”: Es decir las estructuras básicas comunes a las máquinas y el punto de entrada para la generación de las estructuras correspondientes, es decir, el analizador léxico de MIPS.
2. Migración de la máquina superescalar: El proceso completo de reescribir todas las estructuras de la máquina y su correcto funcionamiento en javascript.
3. Desarrollo de la interfaz: El desarrollo tanto de un diseño remodelado con las tecnologías web, como de componentes que gestionen correctamente su propio estado.
4. Integración interfaz-máquina: Realizar los enlaces necesarios entre el código desarrollado y la interfaz que permitan que .

Capítulo 5

Desarrollo del proyecto

5.1. Migración del núcleo de la aplicación

El núcleo de la aplicación se basa en el uso del generador de analizadores léxicos FLEX para parsear un conjunto de instrucciones similar al MIPS IV. Para realizar el proceso de migración he tenido que comprender primero el funcionamiento de los analizadores léxicos.

Aislando la implementación original y haciendo uso de una librería desarrollada para Javascript de Lex, se pudo conseguir en una escasa cantidad de tiempo tener en funcionamiento el código en Javascript.

Además, era imprescindible migrar las estructuras básicas que se crean cuando se carga el código, es decir: Las unidades funcionales y los bloques básicos y sucesores.

En este punto ya se tomó una de las decisiones más importantes para el desarrollo.

5.2. Migración de la máquina superescalar

5.3. Desarrollo de la interfaz

5.4. Integración interfaz - máquina superescalar

Capítulo 6

Ampliación de funcionalidades

En este proyecto de fin de grado se han realizado cuatro ampliaciones sobre las funcionalidades originales del simulador.

6.1. Documentación

La primer ampliación ha sido la incorporación de documentación del programa. Aunque el término de ampliación no es del todo correcto, puesto que en el proyecto original el autor elaboró una extensa documentación, esta quedó inaccesible.

La documentación fue realizada en formato .HLP, un formato de ayuda de Windows que quedó en desuso en Windows Vista. Y esta documentación era realmente interesante, pues no sólo contenía datos sobre la aplicación, sino que incluía consejos para el desarrollo de aplicaciones para las distintas máquinas y además explicaba el funcionamiento de las máquinas.

Para recuperar esta documentación se ha utilizado una herramienta de extracción denominada Help Decompiler. Esta herramienta de línea de comandos procesa los ficheros de ayuda de Windows .HLP y genera un fichero de texto enriquecido con la documentación y en una carpeta externa el contenido multimedia que incluye la misma.

Para poder llevar a cabo la tarea de la documentación de forma paralela se consideró que lo mejor era hacer un proyecto aparte. Resultaba evidente que la documentación de una aplicación web debía de estar en la web.

Tras barajar algunas opciones, se optó por mover la documentación a un formato mantenible como es markdown. Y partiendo de esto se utilizó un generador de contenido estático basado en NodeJS (Hexo) para convertir este mark-

down en web. Se desarrollo un tema simple y personalizado para la ayuda y se añadió la capacidad de cambiar entre inglés y español.

Este es el estado actual de la aplicación de la documentación.

IMAGEN DOCUMENTACIÓN

Se puede acceder a ella desde el menú Ayuda ¿Documentación en la aplicación del SIMDE.

6.2. Parseador

Una de las características más deseadas por parte de los usuarios de SIMDE (entre los que yo mismo me puedo incluir), es un sistema de errores más descriptivo.

Por desgracia, en la versión original de SIMDE solo se muestra el mensaje "Error".

Ahora, tras una serie de modificaciones en el parseados de código, se muestran los siguientes errores:

1. Operando erróneo
2. Opcode desconocido
3. Etiqueta repetida

Además, se muestra la línea del error. Esto resulta tremendamente importante, ya que una de las aplicaciones de SIMDE requiere realizar mejoras en el rendimiento de código haciendo uso de técnicas como el desenrollado de bucleas, dando lugar a códigos de considerable tamaño.

IMAGENES ERROR

6.3. Modo de ejecución en lotes

Otra característica que habría sido resultado muy deseable por mi parte y por parte de mis compañeros, es no tener el limite de velocidad que tiene la versión original.

En mi caso, la cantidad media de ciclos de los ejercicios que se me propusieron superaba los 500 ciclos, haciendo un tiempo medio de ejecución de 2 - 3 minutos, lo cual sumado a la media de pruebas, a la depuración de errores, y a las distintas optimizaciones, alargaba de forma innecesaria el desarrollo de los ejercicios.

Es por eso que ahora, cuando el campo de velocidad está en 0, se ejecuta la simulación a velocidad máxima, y solo se refresca la interfaz cuando termina la ejecución. Ahorrando así recursos.

6.4. Histórico

Por costumbre, en las primeras clases de SIMDE se utilizaba de forma

Capítulo 7

Conclusiones y líneas futuras

7.1. Conclusiones

7.2. Líneas futuras

Tras el desarrollo de este trabajo se abren varias líneas futuras:

- Implementación de la máquina VLIW: Esta línea no resulta sorprendente. Con el desarrollo de este trabajo de fin de grado también se han implementado las estructuras básicas que se comparte con la máquina VLIW. Esta línea de trabajo tiene la mayor prioridad, pues equipara la funcionalidad de la aplicación web de SIMD E a la aplicación original.
- Realizar una mayor cantidad de test: En el mundo web no resulta sencillo realizar test para los distintos casos, sin embargo, la lógica que acompaña al simulador es un gran candidato a ser testeado. Con las bases asentadas en los tests realizados para la estructura de la cola y del parseador del código, se podría extender este funcionamiento a pequeñas simulaciones.
- Realizar un tutorial de inicio: Ahora que SIMD E es una aplicación accesible para todo el mundo, sería deseable que no supusiera una barrera para cualquier usuario que sintiera la necesidad de probar
- Implementar un sistema de gestión de estados: En la aplicación actual se ha hecho un sistema de estados rudimentario debido al volumen de trabajo de sistemas como Redux y a las dificultades que entrañan los Observables que vienen en un sistema como Mobx. En líneas futuras este sistema rudimentario podría sustituirse por un sistema más robusto desarrollado por terceros.

Capítulo 8

Summary and Conclusions

This chapter is compulsory. The memory should include an extended summary and conclusions in english.

8.1. First Section

Capítulo 9

Presupuesto

9.1. Sección Uno

Descripción	Coste
200 Horas de trabajo	8000 €
Ordenador para desarrollo	1300 €
Total	9300 €

Tabla 9.1: Presupuesto

Apéndice A

Título del Apéndice 1

A.1. Algoritmo XXX

```
*****
*
* Fichero .h
*
*****
*
* AUTORES
*
*
* FECHA
*
*
* DESCRIPCION
*
*
*****/
```

A.2. Algoritmo YYY

```
/******
*
* Fichero .h
*
*****
*
* AUTORES
*
* FECHA
*
* DESCRIPCION
*
*
*****/
```


Apéndice B

Título del Apéndice 2

B.1. Otro apéndice: Sección 1

Texto

B.2. Otro apéndice: Sección 2

Texto

Bibliografía

- [1] ACM LaTeX Style. http://www.acm.org/publications/latex_style/.
- [2] FACOM OS IV SSL II USER'S GUIDE, 99SP0050E5. Technical report, 1990.
- [3] D. H. Bailey and P. Swarztrauber. The fractional Fourier transform and applications. *SIAM Rev.*, 33(3):389–404, 1991.
- [4] A. Bayliss, C. I. Goldstein, and E. Turkel. An iterative method for the Helmholtz equation. *J. Comp. Phys.*, 49:443–457, 1983.
- [5] C. Darwin. *The Origin Of Species*. November 1859.
- [6] C. Goldstein. Multigrid methods for elliptic problems in unbounded domains. *SIAM J. Numer. Anal.*, 30:159–183, 1993.
- [7] P. Swarztrauber. *Vectorizing the FFTs*. Academic Press, New York, 1982.
- [8] S. Taásan. *Multigrid Methods for Highly Oscillatory Problems*. PhD thesis, Weizmann Institute of Science, Rehovot, Israel, 1984.