

# Projet Systèmes numériques

Pierre-Alexandre Bazin, Mathis Bouverot & Arthur Rousseau

19 janvier 2021

Tous les entiers manipulés sont signés et sur 16 bits. La RAM a des adresses sur 16 bits, et ses mots sont de longueur 16 bits. L'entièreté des  $2^{16}$  mots de la RAM sont adressables. Une partie de la RAM est réservée aux entrées et sorties du processeur.

adresse de début	fonction
0	entrées
8	sorties
16	aucune

Il y a 8 registres nommés rax, rbx, rcx, rdx, rex, rfx, rgx, rz (registre nul). Ces registres sont sur 16 bits.  
Codage des registres :

rz	rax	rbx	rcx	rdx	rex	rfx	rgx
000	001	010	011	100	101	110	111

Les instructions sont sur 32 bits. Leur schéma est le suivant :

imm	funct7	funct3	rs2	rs1	rd	opcode
-----	--------	--------	-----	-----	----	--------

avec

- ▶ opcode sur 3 bits
- ▶ funct3 sur 3 bits
- ▶ funct7 sur 1 bit
- ▶ rd, rs2, rs1 sur 3 bits
- ▶ imm sur 16 bits

# ISA - Instructions

Inst	Nom	Opcode	funct3	funct7	Description
add	ADD	011	000	0	rd = rs1 + rs2
sub	SUB	011	000	1	rd = rs1 - rs2
or	OR	011	100	0	rd = rs1 or rs2
nand	NAND	011	100	1	rd = rs1 nand rs2
xor	XOR	011	001	0	rd = rs1 xor rs2
nxor	NXOR	011	001	1	rd = rs1 nxor rs2
and	AND	011	101	0	rd = (rs1 and rs2)
nor	NOR	011	101	1	rd = rs1 nor rs2
sll	Shift left logical	011	011	0	rd = rs1 $\ll$ rs2
srl	Shift right logical	011	010	0	rd = rs1 $\gg$ rs2
sra	Shift right Arith	011	010	1	rd = rs1 $\gg$ rs2
seq	Set equal	011	111	1	rd = (rs1 = rs2)?1:0
slt	Set less than	011	110	1	rd = (rs1 < rs2)?1:0

# ISA - Instructions

## Immediate

Inst	Nom	Opcode	funct3	funct7	Description
addi	ADD	001	000	0	rd = rs1 + imm
subi	SUB	001	000	1	rd = rs1 - imm
ori	OR	001	100	0	rd = rs1 or imm
nandi	NAND	001	100	1	rd = rs1 nand imm
xori	XOR	001	001	0	rd = rs1 xor imm
nxori	NXOR	001	001	1	rd = rs1 nxor imm
andi	AND	001	101	0	rd = rs1 and imm
nori	NOR	001	101	1	rd = rs1 nor imm
slli	Shift left logical	001	011	0	rd = rs1 $\ll$ imm
srli	Shift right logical	001	010	0	rd = rs1 $\gg$ imm
srai	Shift right Arith	001	010	1	rd = rs1 $\gg$ imm
seqi	Set equal	001	111	1	rd = (rs1 = imm)?1:0
slti	Set less than	001	110	1	rd = (rs1 < imm)?1:0

# ISA - Instructions

Inst	Nom	Opcode	funct3	funct7	Description
lw	Load word	000	000	0	rd=M[rs1+imm]
sw	Store word	010	000	0	M[rs1+imm]=rs2
beq	Branch ==	110	100	1	if(rs1 == rs2) PC=imm
bne	Branch !=	110	101	1	if(rs1 != rs2) PC=imm
ble	Branch $\leq$	110	110	1	if(rs1 <= rs2) PC=imm
blt	Branch <	110	010	1	if(rs1 < rs2) PC=imm
bge	Branch $\geq$	110	011	1	if(rs1 >= rs2) PC=imm
bgt	Branch >	110	111	1	if(rs1 > rs2) PC=imm
jal	Jump and link	111	000	0	rd=PC+4; PC=imm
jalr	Jump and link reg	101	000	0	rd=PC+4; PC=rs1+imm
jr	Jump reg	100	000	0	PC=rs1+imm
jmp	Jump	110	001	1	PC=imm

Entrée : programme (texte).

Sortie : contenu initial de la ROM.

Syntaxe proche de x86-64 : deux sections (text/data).



## Assembleur - Exemple

```
; Exemple de programme minias
    .section text
L1:
    add %rax %rbx 42
    mov x %rax
    jmp L1
    .section data
x:
    .space 2
y:
```

Les instructions assembleur sont plus 'haut niveau' :

- ▶ Pas de distinction entre add/addi, sub/subi, etc.
- ▶ Une seule instruction `mov` pour toutes les copies :
  - ▶ 43 : immediate (entier)
  - ▶ `%rax` : registre
  - ▶ `(%rax)` : mémoire
- ▶ Les instructions de type jump sont regroupées : il en reste 2 dans l'assembleur (`jmp` et `jal`).

Il y a des labels pour éviter de manipuler directement des adresses ROM/RAM.

- ▶ Dans la section text : permet de faire des jump.
- ▶ Dans la section data : permet d'accéder à la RAM avec l'instruction `mov`.