**Disciplina**: Performance em Sistemas Ciberfisicos

**Professor:** Guilherme Schnirmann

**Nome Estudante: Ary Felipe Farah e Silva**

**Atividade Prática / Relatório**

**Computador IAS**

# **Descrição da Atividade:**

O objetivo dessa atividade é entender como funciona o computador IAS. Esse computador é o primórdio dos computadores atuais, ou seja, é um computador Von Neumann, ainda que com estrutura arcaica é uma excelente ferramenta para entender os fundamentos e características do processador.

A memória do computador IAS é dividida em 4096 palavras (4k = 2¹²). Ou seja, temos uma memória com 12 bits de endereçamento. No nosso simulador o endereçamento está sendo feito em hexa, ou seja, 4 bits para cada dígito. Exemplo:

Posição 0 = 0000 0000 0000 = 000

Posição 10 = 0000 0000 1010 = 00A

Posição 1000 = 0011 1110 1011 = 3EB

Vamos utilizar um simulador desenvolvido na UNICAMP:

Estamos no nível mais baixo da arquitetura, ou seja, aqui as instruções são codificadas em linguagem de máquina. O formato da instrução da arquitetura do computador IAS (em hexadecimal):

**000** **01** **001** **05** **002**

**12 bits 20 bits 20 bits**

**Endereço instrução instrução**

**na memória**

Repare que temos os 3 primeiros dígitos representando o endereço em que as 2 próximas instruções serão armazenadas ao mapear em memória. **Cada dígito é um hexa e representa 4 bits.**

**000** **01** **001** **05** **002**

= **0000 0000 0000** **0000 0001** **0000 0000 0001** **0000 0101** **0000 0000 0010**

**0 0 0** **0 1** **0 0**  **1** **0 5** **0 0 2**

**Mapa memória opcode endereço opcode endereço**

**Atenção: os 3 primeiros dígitos não fazem parte da instrução! Lembre-se que a instrução tem 40 bits (começa no primeiro opcode).**

A seguir algumas instruções (opcodes) básicas:

**LOAD (01): carrega valor do endereço de memória no AC: AC <-M(X)**

**STOR (21); escreve valor do AC no endereço de memória M(X) <- AC**

**ADD (05); soma valor do endereço de memória no AC: AC <- AC +M(X)**

**SUB (06); subtrai valor do endereço de memória no AC: AC <- AC -M(X)**

**MUL (0B); multiplica valor do endereço de memória no MQ: <- MQ\*M(X)**

**LOAD MQ (mem.) (09); Carrega valor da memória para MQ: MQ <-M(X)**

**LOAD MQ AC (0A); Carrega valor de MQ para AC: AC<-MQ**

**DIV (0C). Divide valor de AC por valor de endereço da memória e resultado vai para MQ e resto para AC: MQ<-AC/M(X)**

**JUMP M(X, INSTRUÇÃO ESQUERDA) – (0D) – O Program Counter salta para a instrução à esquerda da palavra na memória armazenada no endereço M(X).**

**JUMP M(X, INSTRUÇÃO DIREITA) – (0E) – O Program Counter salta para a instrução à direita da palavra na memória armazenada no endereço M(X).**

**JUMP+ M(X, INSTRUÇÃO ESQUERDA) – (0F) – Se AC>=0 então PC <-M(X). Salta para a instrução à esquerda da palavra de memória se o valor armazenado em AC for maior ou igual a zero.**

**JUMP+ M(X, INSTRUÇÃO DIREITA) – (10) – Se AC>=0 então PC <-M(X). Salta para a instrução à direita da palavra de memória se o valor armazenado em AC for maior ou igual a zero.**

**M(X) é o endereço que será o “parâmetro” na instrução do opcode.**

Para utilizar o simulador, deve-se atribuir na memória as instruções em hexadecimal. **Exemplo**:

**005 00 000 00 002** (valor atribuído em memória no endereço 005) **-DADO**

**006 3** (valor atribuído em memória no endereço 006) **-DADO**

**000 01 005 05 006;**

**- 000**: endereço de atribuição em memória (mapeamento)

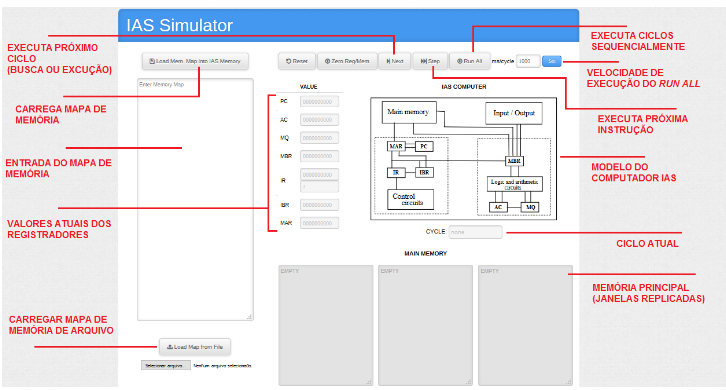
- **01**: instrução **LOAD** em hexadecimal;

- **005**: Endereço de memória de que vai ser feito o LOAD

-**05**: instrução ADD em hexadecimal

- **006**: endereço de memória de que vai ser feito o ADD

**Simulador:**



**Entrega:**

Esta atividade deverá ser entregue até o final da aula no Canvas.

O estudante deverá entregar um arquivo “.pdf” contendo as respostas da atividade proposta no roteiro.

**Roteiro da Atividade: Nessa atividade vamos conhecer as estruturas de salto dentro da memória principal. Fique atento aos comandos de JUMP adicionados na nossa lista no começo do arquivo:**

**JUMP M(X, INSTRUÇÃO ESQUERDA) – (0D) – O Program Counter salta para a instrução à esquerda da palavra na memória armazenada no endereço M(X).**

**JUMP M(X, INSTRUÇÃO DIREITA) – (0E) – O Program Counter salta para a instrução à direita da palavra na memória armazenada no endereço M(X).**

**JUMP+ M(X, INSTRUÇÃO ESQUERDA) – (0F) – Se AC>=0 então PC <-M(X). Salta para a instrução à esquerda da palavra de memória se o valor armazenado em AC for maior ou igual a zero.**

**JUMP+ M(X, INSTRUÇÃO DIREITA) – (10) – Se AC>=0 então PC <-M(X). Salta para a instrução à direita da palavra de memória se o valor armazenado em AC for maior ou igual a zero.**

Atente-se para copiar o código em “Enter Memory Map” e clicar em “load Mem. Map into IAS Memory”. **Sempre que fizer uma alteração no seu código, você vai precisar resetar os registradores e carregar novamente o mapa de memória.**

**Atenção: só coloque os prints que forem necessários para explicar o entendimento da lógica, se conseguiu explicar com suas palavras o que está sendo feito, um print com resultado de funcionamento está suficiente.**

1. Acesse o simulador IAS: <https://www.ic.unicamp.br/~edson/disciplinas/mc404/2017-2s/abef/IAS-sim/>
2. Implemente o exercício da aula passada utilizando funções. Explique o fluxo de alterações que no PC (Program counter). Coloque os prints dos resultados finais e jumps.

def soma(a,b):  #(0A1)

    return a+b

def div(c,d):   #(0B1)

    return c/d

def mul(c,d):   #(0C1)

    return c\*d

a = 16 #(00A)

b = 4 #(00B)

c = 20 #(00C)

d = 5 #(00D)

x = div(a,b)

y = mul(c,d)

z = soma(x,y)

Texto, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamenteR:

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança médiaTexto, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça o mesmo para:

def soma(a,b):  #(0A1)

    return a+b

def div(c,d):   #(0B1)

    return c/d

def mul(c,d):   #(0C1)

    return c\*d

def sub(c,d):   #(0D1)

    return c-d

a = 5

b = 3

c = 20

d = 4

x = mul(a,b)

y = div(c,a)

z = soma(x,y)

r = sub(z,x)

Texto

Descrição gerada automaticamenteTexto, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamenteR:

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

1. Implemente um contador de 10 passos no computador IAS. Tire um print do seu código e de uma posição em memória com o valor final do contador. Ou seja, ao final, você precisará ter em uma posição de memória o valor 10 (caso tenha contado de 1 em 1).

**#código**

000 01 010 06 011

001 0F 0A1 00 000

0A1 21 010 01 00F

0A2 05 011 21 00F

0A3 0D 000 00 000

**#variáveis**

00F 00 000 00 000

010 00 000 00 00A

011 00 000 00 001

1. Implemente o fatorial de um número no computador IAS.
2. Implemente no computador IAS o seguinte somatório:
3. Implemente no computador IAS uma verificação se um número é par ou ímpar e realize as operações apresentadas no código. Apresente o seu código no computador IAS, bem como, as variáveis na memória com seus valores finais. Faça o teste para um número par (ex: a = 10) e um número ímpar (ex: a = 11).

a = 10

b = 2

c = 1

d = 0

if (a % 2 == 0):

    d = a\*b

else

    d = a+b

1. Faça um programa que que execute 10 passos. Deve-se verificar se o índice atual é par ou ímpar. Caso seja par some 5 em uma variável, caso seja ímpar some 3 na mesma variável. Utilize a estrutura de funções para verificar se é par ou ímpar e também para somar e subtrair.