

Grundlagen der Rechnerarchitektur

Tim Luchterhand, Paul Nykiel (Abgabegruppe 117)

1. Februar 2019

1

(a)

Befehlsformat	Aufbau	Verwendung
Register/ALU-Operationen	ALU-Funktion (Bit 0-5), Verschiebung (Bit 6-10), Zielregister (Bit 11-15), Input Register 1 (Bit 16-20), Input Register 2 (Bit 21-25), OpCode (Bit 26-31)	Binäre Operationen mit zwei nicht konstanten Register-Operanden (z.B. add, sll)
Immediate Operationen	Direktoperand (Bit 0-15), Zielregister (Bit 16-20), Indexregister (Bit 21-25), OpCode (Bit 26-31)	Operationen mit Konstanten oder Adressen (z.B. lw, addiu)
Jump Befehle	Sprungziel (Bit 0-25), Opcode (Bit 26-31)	Sprungbefehle auf Basis von Adressen

(b) addiu \$t2, \$zero, -11 $\hat{=}$ 9 10 0 -11 $\hat{=}$ 001001 01010 00000 11111111 11110101

addi \$t1, \$t2, 53 $\hat{=}$ 8 9 10 53 $\hat{=}$ 001000 01001 01010 00000000 00110101

add \$s0, \$t1, \$zero $\hat{=}$ 0 0 9 16 0 20 $\hat{=}$ 000000 00000 01001 10000 00000 010100

(c) 000000 01011 10100 01010 00000 100110 $\hat{=}$ 0 11 20 10 0 38 $\hat{=}$ xor \$t2, \$s4, \$t3

000000 10010 10111 01001 00000 100010 $\hat{=}$ 0 18 23 10 0 34 $\hat{=}$ sub \$t2, \$s7, \$s2

001000 01001 10000 0001100001100101 $\hat{=}$ 8 9 16 6245 $\hat{=}$ addi \$t1, \$s0, 6245

000000 01001 01010 10000 00000 100000 $\hat{=}$ 0 9 10 16 0 32 $\hat{=}$ add \$t1, \$t2, \$s0

- (d) Die Befehle unterscheiden sich im Format (Register und Immediate). Add wird genutzt, um zwei Register aufeinander zu addieren, wohingegen addi ein Register und eine Konstante addiert.
- (e) „The Answer to the Ultimate Question of Life, the Universe, and Everything is 42“

2

(a)

```

1
2 ##### start own your own code #####
3 main:
4     li $t0, 53 # x = 53
5     li $t1, 2  # y = 2
6     li $t2, 6  # z = 6
7     mul $t3, $t1, $t2 # temp = y * z
8     sub $t3, $t0, $t3 # temp = x - temp
9     addi $t3, $t3, 1 # temp = temp + 1
10
11     move $a0, $t3 # print(temp)
12     li $v0, 1
13     syscall
14 ##### end own your own code #####
15
16     addi $v0, $zero, 10 #exit program
17     syscall

```

Aufgabe2a.asm

(b)

```

1 .data
2 str1: .asciiz "Please enter your name and press Enter!\n\n"
3 str2: .asciiz "\nHello "
4 str3: .asciiz "An empty string is not a valid name!\n"
5 name: .space 50
6
7 .text
8 main: la $a0, str1 #print str1
9     addi $v0, $zero, 4
10    syscall
11
12 ##### start of your own code #####
13 label1:
14     addi $v0, $zero, 8 #read input
15     la $a0, name
16     addi $a1, $zero, 50
17     syscall
18
19     lb $t0, 0($a0)

```

```

20     bne $t0, '\n', label2
21
22     la  $a0, str3    #print str3
23     addi $v0, $zero, 4
24     syscall
25
26     la  $a0, str2    #print str2
27     addi $v0, $zero, 4
28     syscall
29
30     j  label1
31
32     ##### end of your own code #####
33
34 label2: la  $a0, str2    #print str2
35     addi $v0, $zero, 4
36     syscall
37     la  $a0, name      #print the entered name
38     syscall
39     j   end            #go to the programm end label
40
41 end:   addi $v0, $zero, 10    #exit the programm
42     syscall

```

Aufgabe2b.asm