

Lista de exercícios 2 - Parte 1

Entrega na segunda avaliação

Os exercícios de 1 a 10 são os exercícios dos slides dados em sala.
Compilar o seguinte código para MIPS:

1)

```
a = 10;  
b = -1;  
a = a + 1;  
c = a + b;
```

2)

```
x = 3;  
y = x * 4 ;
```

3)

```
x = 3;  
y = x * 1025 ;
```

4)

```
x = 3;  
y = x / 4 ;
```

5)

```
x = 305419896;
```

6)

```
x = -1;  
y = x / 32 ;
```

7)

```
A [ 12 ] = h + A [ 8 ];
```

8)

```
h = k + A [ i ] ;
```

9)

```
A [ j ] = h + A [ i ] ;
```

10)

```
h = A [ i ] ;  
    A[ i ] = A [ i + 1] ;  
    A [ i + 1] = h ;
```

11)

```
j = 0;  
i = 10;  
do  
{  
    j = j + 1;  
}  
while ( j != i );
```

12)

Escreva um programa que compute a série de Fibonacci, a série é definida como:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, ...

Cada termo da soma é a soma dos dois termos predecessores.

Exemplo: o termo 13 é a soma de 5 e 8.

Escreva o programa que compute os primeiros 100 termos da série. Se não for possível computar estes 100 termos, identifique a maior quantidade possível suportada pelo emulador.

Cada termo deverá estar em uma posição da memória. O primeiro termo na primeira posição livre da memória.

13)

Escreva um programa que leia um número armazenado na primeira posição livre da memória. Após a leitura desse número, um registrador qualquer será um flag, isto é, se esse número lido estiver na faixa de 50 a 100 ou 150 a 200 esse registrador deverá conter um "1", caso contrário esse registrador deverá conter "0".

Exemplo:

```
leia número;
se ( 50 <= número <=100 ou 150 <= número <= 200)
    registrador flag = 1;
caso contrário
    registrador flag = 0;
```

14)

Escreva um programa que calcule a mediana de 3 números armazenados na memória. Após encontrar essa mediana, escrevê-la na posição seguinte aos 3 números.

Exemplo:

.data

A: .word 23

B: .word 98

C: .word 17

Os três números acima serão armazenados na memória quando o programa for iniciado.

A mediana é maior ou igual a um dos inteiros e menor ou igual ao outro.

No caso acima, a mediana é o número 23

Um outro caso possível:

.data

A: .word 9

B: .word 98

C: .word 9

Nesse caso a mediana é o "9".

Considere que os números nas posições A, B e C podem ser trocados de rodada para rodada do seu programa.

15)

Para os dois exercícios a seguir, considere que a máquina opera a 100MHz e os CPIs das instruções são:

Instruções da ALU -> 3;

Instruções de Desvio -> 4;

Instruções de MEM -> 5;

- Considere que um vetor de 100 números inteiros está armazenado na memória e o endereço base está em \$S1. Escrever um programa que some todos os elementos do

vetor e armazene esta soma na primeira posição de memória após o vetor. Calcule o CPI médio, o tempo de execução do programa, implemente alguma melhoria nesse seu programa e calcule o speedup (se o seu programa já está na menor versão possível, insira dois nops dentro do loop e calcule o speedup do programa original sobre esse com os dois nops).

16)

- Repita os cálculos anteriores para o seguinte programa em MIPS:

```
        addi $S3, $S2, 396
LOOP:   lw $S1, 0($S2)
        addi $S1, $S1, 1
        sw $S1, 0($S2)
        addi $S2, $S2, 4
        sub $S4, $S3, $S2
        bne $S4, $zero, LOOP
```

17)

Escreva uma função que receba como argumentos 2 números inteiros de 32 bits. Essa função deverá também retornar um inteiro.

O primeiro número recebido como parâmetro representa um endereço de memória e o segundo uma quantidade de elementos. Sua função deverá criar um vetor que tem início nesse endereço de memória (primeiro argumento) e a quantidade de elementos desse vetor dadas pelo segundo argumento.

Cada elemento do vetor é um elemento da série:

$y[i] = 2i - 1$ se i for par;

$y[i] = i$ se i for ímpar.

O valor retornado será a soma de todos os elementos de $y[]$.

18)

Escreva um programa que solicite ao usuário que digite dois números, seu programa deverá conter uma função que receba esses dois números e retorne o primeiro elevado ao segundo. Esse resultado deverá ser mostrado na tela. O programa rodará indefinidamente até que o primeiro número digitado seja 0 (zero).

Obs.: Caso você não tenha visto a utilização de handlers e a leitura de valores pelo teclado, os dois números deverão ser lidos da primeira e segunda posição livre da memória. O resultado será escrito na terceira posição livre da memória e o programa irá executar apenas uma vez.