

1. Contrôle préalable

Cette partie est conçue comme une vérification pour vous permettre de déterminer si vous comprenez les concepts abordés en cours ou non. Veuillez répondre par « Vrai » ou « Faux » aux questions suivantes et inclure une explication :

- 1.1. Le compilateur de langage évolué (C/C++, Fortran, ...) peut générer des pseudo-instructions assembleur.

Vrai. C'est l'outil Assembleur qui doit transformer les pseudo-instructions en des instructions réelles conformes à l'ISA de la machine cible.

- 1.2. L'objectif principal de l'outil Assembleur est de générer un code machine optimisé.

Faux. Cela est la fonction du Compilateur. L'Assembleur est principalement responsable de la traduction des pseudo-instructions par des instructions réelles de l'ISA et du calcul des adresses et déplacements relatifs pour les instructions de sauts et de branchement.

- 1.3. Les adresses de destination de toutes les instructions de saut est complètement déterminée après l'édition de lien.

Faux. Les sauts relatifs aux registres (c.-à-d. à partir des instructions comme jr et jalr) ne sont connus qu'au moment de l'exécution du programme.

2. Compilation de programme

Voici un diagramme qui schématise le processus de création et d'exécution d'un programme à partir du code source de langage évolué comme le C.

```
1#include <stdio.h>
2#define MOT "World"
3#define MAX(A,B) (A) > (B) ? A : B
4
5int main(int argc, char * argv[]) {
6    int i = 2;
7    int j = 5;
8    int max;
9
10   max = MAX(i, j);
11   printf("Hello " MOT);
12   return 0;
13}
```

Langage de haut niveau



```
1      .file "helloWorld.c"
2      .section .rodata
3.LC0:
4      .string "Hello World"
5      .text
6.globl main
7      .type main, @function
8main:
9      pushl %ebp
10     movl %esp, %ebp
11     andl $-16, %esp
12     subl $32, %esp
13     movl $2, 20(%esp)
14     ...
```

Langage assembleur



```
1 00000000 457f 464c 0101 0001
2 00000020 0001 0003 0001 0000
3 00000040 0100 0000 0000 0000
4 00000060 000b 0008 8955 83e5
5 00000100 0214 0000 c700 2444
6 00000120 3914 2444 0f18 444d
7 00000140 0000 8900 2404 fce8
8 00000160 c3c9 0000 6548 6c6c
9 00000200 4700 4343 203a 4728
10 00000220 2036 3032 3231 3330
11 ...
```

Code machine



Légende :



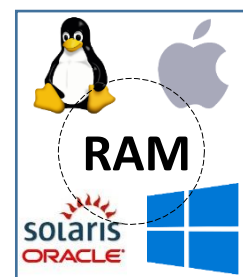
Compilateur



Assembleur et éditeur de liens



Système d'exploitation (Chargement et exécution)



2.1. Combien de passages dans le code l'outil Assembleur doit effectuer et pourquoi cela ?

Deux fois. Le premier passage code les instructions simples et détermine les adresses de toutes les étiquettes dans le programme. Le second passage est utilisé pour coder les instructions contenant des références en aval dans le programme.

2.2. Décrivez les six parties principales des fichiers objets générés par l'assembleur (En-tête, texte, données, table de relocalisation, table de symboles, informations de débogage).

- Entête : Tailles et positions des autres parties du fichier objet.
- Texte : Le code exécutable
- Données : La représentation binaire des données statiques présentes dans le fichier source.
- Table de relocalisation : Identifie les lignes de code qui doivent être gérées par l'éditeur de liens (sauts vers des étiquettes externes, références à des données statiques, ...).
- Table de Symboles : Liste des étiquettes et des données pouvant être des références dans les fichiers sources.
- Informations de débogage : Informations supplémentaires utilisées par les débogueurs.

3. Assemblage de code source MIPS

Soit un programme C qui contient une seule fonction sum qui calcule la somme des éléments dans un tableau. Voici ci-dessous une version compilée de ce programme en MIPS.

```
1 .import print.s          # print.s est un fichier différent
2 .data
3 array: .word 1,2,3,4,5
4 .text
5 sum:    la    $t0, array
6         li    $t1, 4
7         move  $t2, $0
8 loop:   beq   $t1, $0, end
9         addi  $t1, $t1, -1
10        sll   $t3, $t1, 2
11        add   $t3, $t0, $t3
12        lw    $t3, 0($t3)
13        add   $t2, $t2, $t3
14        j     loop
15 end:    move  $a0, $t2
16        jal   print_int # fonction définie dans print.s
17        ...
```

3.1. Quelles lignes contiennent des pseudo-instructions que l'assembleur doit convertir en des instructions réelles de l'ISA MIPS ?

5, 6, 7 et 15. La pseudo instruction « la » est convertie en deux instructions « lui » et « ori ». « li » devient ici une instruction « addiu », et « move » devient « addu ».

3.2. Pour les instructions de branchement / saut, quelles étiquettes seront résolues lors de la première passe de l'assembleur ? et quelles autres dans la deuxième passe ?

Le saut vers « loop » sera résolu dans la première passe de l'Assembleur parce que l'étiquette est définie (ligne 8) avant qu'elle soit référencée (ligne 14). L'étiquette « end » en revanche, sera résolue (ligne 8) dans une deuxième passe de l'Assembleur parce qu'elle est définie plus tard dans le code (ligne 15). La première passe aura permis d'identifier où se trouve cette référence tardive. L'étiquette « print_int » (à la ligne 16) fait référence à un symbole dans un autre fichier, et sera dans ce cas résolu par l'éditeur de liens.

3.3. Supposons que le code de ce programme, une fois chargé en mémoire, commence à l'adresse 0x00400000 (voir ci-dessous). Pourquoi y a-t-il un saut de 8 entre la première et la deuxième ligne ?

```
0x00400000: sum:    la    $t0, array
0x00400008:         li    $t1, 4
0x0040000C:         move  $t2, $0
0x00400010: loop:   beq   $t1, $0, end
0x00400014:         addi  $t1, $t1, -1
0x00400018:         sll   $t3, $t1, 2
0x0040001C:         add   $t3, $t0, $t3
0x00400020:         lw    $t3, 0($t3)
0x00400024:         add   $t2, $t2, $t3
0x00400028:         j     loop
0x0040002C: end:    move  $a0, $t2
0x00400030:         jal   print_int
```

Il y'a un saut de 8 car « la » est une pseudo-instruction qui se traduit par deux instructions MIPS régulières (voir réponse de la question 3.1) !

3.4. Donnez la table des symboles une fois que l'outil Assembleur a effectué toutes ses passes

Étiquette	Adresse
sum	0x00400000
loop	0x00400010
end	0x0040002C

L'inclusion des étiquettes loop et end dans la table des symboles est une réponse parfaitement valide si on utilisait un assembleur seul, car il n'aurait aucun moyen de faire la différence entre les trois étiquettes. Dans la réalité, cependant, on utilise très souvent des outils qui intègrent au même temps un compilateur, un assembleur et un éditeur de lien pour produire des fichiers objets / exécutables (par exemple gcc). Ce genre d'outil saura déterminer à partir de la phase de compilation quelles étiquettes sont pour les fonctions et lesquelles ne le sont pas. En tant que tel, il ne mettra que les étiquettes de fonction dans la table des symboles puisque ce sont les seules que d'autres fichiers peuvent référencer.

4. Adressage MIPS

Il existe plusieurs modes d'adressage pour accéder à la mémoire dans MIPS :

- **Registre** : l'adresse est contenue dans le registre. e.g. « jr \$ra »
- **Indexé** : l'opérande est une adresse de base contenu d'un registre à laquelle est ajouté une valeur de déplacement. e.g. « lw \$a1, 0(\$s0) », « sb \$t1, 3(\$a0) ».
- **Indexé sur le PC** : Utilise le PC (en fait le PC actuel plus quatre) et ajoute l'immédiat de l'instruction (multiplié par 4) pour créer une adresse. Ce mode est utilisé par des instructions comme beq, bne. L'étiquette est remplacée par un immédiat qui indique le nombre d'instructions pour le branchement.
- **Pseudo-direct** : adresse obtenue par concaténation des quatre bits de poids fort du PC et les 26 bits [25:0] de l'instruction avec des bits LSB implicites de 00 (pouvez-vous dire pourquoi deux bits implicites de 00 ?). Ce mode est utilisé pas les instructions de type J.

4.1. Vous devez sauter à une adresse de $2^{28} + 4$ octets de plus que le PC actuel. Comment faire ? Pour cette question, l'adresse de destination exacte est supposée connue au moment de la compilation. (Indication : vous avez besoin de plusieurs instructions)

Les instructions de saut de type J ne peuvent atteindre que des adresses qui possèdent les même quatre bits de poids fort que le PC. Un saut de $2^{28} + 4$ octets nécessiterait de changer le quatrième bit de poids fort du PC. Par conséquent, une instruction de saut de type J n'est pas adaptée ici. Nous devons charger l'adresse dans un registre et utiliser l'instruction jr.

```
lui $at, {les 16 bits de poids fort de l'adresse}
ori $at, $at, {les 16 bits de poids faible de l'adresse}
jr $at
```

4.2. Vous devez maintenant sauter à une instruction $2^{17} + 4$ octets plus élevée que le PC actuel lorsque \$t0 vaut 0. Vous pouvez supposer pour cette question que le saut ne s'effectue pas à une adresse appartenant un nouveau bloc de 2^{28} octets. Donnez les instructions MIPS ?

La plus grande adresse qu'une instruction de branchement peut atteindre est $PC + 4 + \text{SgnExt(Imm)}$. Comme le champ immédiat pour ce type d'instructions est sur 16 bits et signé, le plus grand déplacement possible que nous pouvons effectuer est de $2^{15} - 1$ mots (c.-à-d. $2^{17} - 4$ octets). Donc, nous ne pouvons pas utiliser une instruction simple pour se brancher à notre objectif. Cependant, selon l'hypothèse du problème, nous pouvons utiliser une instruction de saut de type J. Ainsi, si l'instruction cible est indiquée par l'étiquette Foo :

```
bne $t0, $0, NePasSauter
j Foo
NePasSauter: ... # suite du programme
```

4.3. Soit les instructions MIPS suivantes (et leurs adresses associées), remplissez les champs vides pour les instructions indiquées (vous aurez besoin de votre fiche mips!)

0x002cfff0:	loop:	addu \$t0, \$t0, \$t0	0 8 8 8 0 0x21
0x002cfff4:		jal foo	3 0xc0001
0x002cfff8:		bne \$t0, \$0, loop	5 8 0 -3 = 0xffffd
:		:	
0x00300004:	foo:	jr \$ra	# \$ra = 0x002cfff8

