

# 汇编第二次大作业

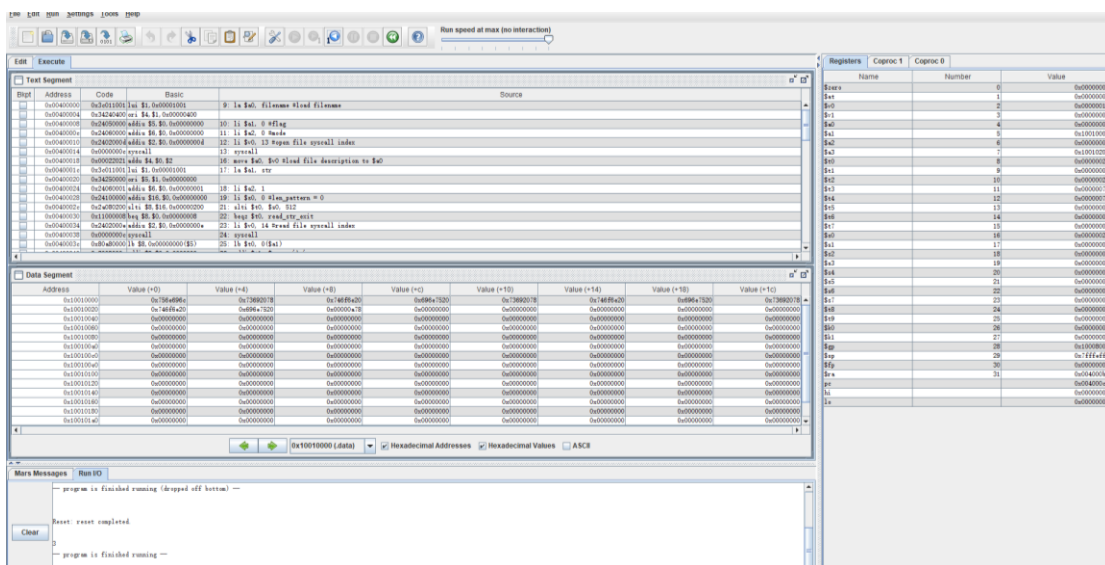
## 1 . brute-force

\$t0 对应变量 i

\$t1 对应变量 j

\$v0 对应变量 cnt

过程调用时先把 \$t0, \$t1, \$v0 即 i, j, cnt 置 0, 计算得到 len\_str-len\_pattern 并存在 \$t2 中, 进入关于 i 的循环, 把 \$t1 (变量 j) 置 0。进入关于 j 的循环, 分别计算 str[i+j] 和 pattern[j] 并储存在 \$t3 和 \$t4 中, 如果两者不相等跳出关于 j 的循环, 判断 j 和 len\_pattern 是否相等, 相等 cnt+=1, 不等则 i+=1, 判断 i 和 len\_str-len\_pattern 大小决定是进入下一次关于 i 的循环还是直接返回



代码运行结果是 3，与 c 代码运行结果一致

## 2. horspool

\$a0 对应变量 i

\$t4 对应变量 i

\$t8 对应变量 cnt

过程调用时先把 \$a0 储存的 len\_str 暂存到 \$t5, \$a0 载入 1024, 用 syscall 申请 512 字的空间, 返回 table 首地址在 \$v0 中, 本次过程调用中用 \$t0 保存 table 首地址, \$t1 也存入 table 首地址, \$t2 载入 -1, 向 \$t1 指向地址写入 \$t2 的值 (-1), 每次循环 \$t1 加 4, 指向下一个 table[i], \$a0 每次减 4, 由于 \$a0 初值 1024, 实现计数 256 次, 判断 \$a0 大于零进入下一次循环。

\$t2 中存入 pattern 的首地址，\$a0(变量 i)置 0，每次循环先取出 pattern[i]存入\$t3,左移 2 位得到地址偏移量，\$t2 加 1 得到下一个 pattern[i]地址，\$t1 中储存从 table 首地址(\$t0)和偏移量(\$t3)加和得到的table[pattern[i]]的地址，把 i(\$a0)存入这个地址，i(\$a0)自加 1，判断 i(\$a0)< len\_pattern (\$a2)则进入下次循环。

i(\$a0)置为 len\_pattern (\$a2)-1,判断若 len\_str<=i 则跳出关于 i 的循环,若没跳出置 j=0,进入关于 j 的循环,若 len\_pattern<=j 则跳出关于 j 的循环,计算 pattern[len\_pattern-1-j]和 str[i-j]分别存入\$t7 和\$t6,如果两者不等则跳出关于 j 的循环,若未跳出 j+=1,跳回关于 j 的循环。

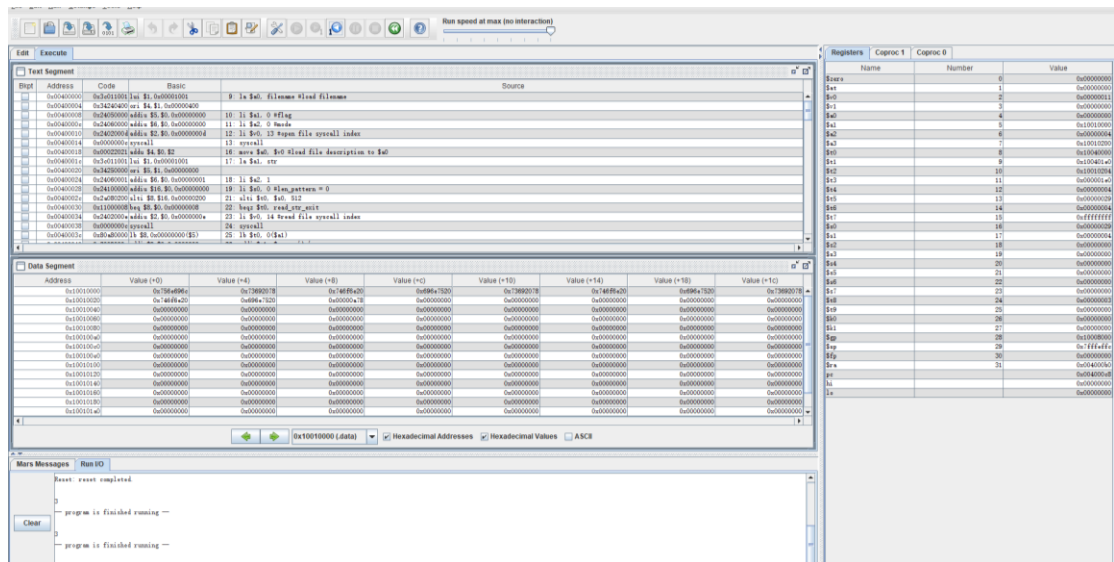
跳出 j 的循环部分：判断 j 和 len\_pattern 是否相等，如果相等先执行 cnt+=1,否则直接

进入 if 分支

If 分支：计算 `table[str[i]]` 存入 `$t6` 中，`$t6` 自加 1 得到 `table[str[i]]+1`，`$t7` 存入 `len_pattern-1-j`，判断如果 `len_pattern-1-j < table[str[i]]+1` 则进入 else 分支，若未进入 else 分支，更新 `i($a0)` 的值为 `i+len_pattern-(table[str[i]]+1)`，并跳回关于 `i` 的循环开始。

else 分支：`i+=1`，跳回于 `i` 的循环开始。

跳出关于 `i` 的循环：恢复 `$a0` 的值 `len_str`，`$v0` 存入 `(cnt)$t8` 并返回



代码运行结果是 3，与 c 代码运行结果一致

### 3.kmp

`$t0` 对应变量 `i`

`$t1` 对应变量 `j`

`$t3` 对应变量 `cnt`

过程调用时先把 `i, j` 置 0，在 `$t2` 中保存 `$a0` 的值(`len_str`)，用 `syscall` 申请 `len_pattern*4` 的空间，`$v0` 返回 `next` 的首地址，恢复 `$a0` 的值后用 `$t2` 储存 `next` 的首地址，调用 `next_gen` 进程。

`next_gen` 进程：`$t4` 对应变量 `i`，`$t5` 对应变量 `j`，判断 `len_pattern` 是否等于零，若等于零跳到 `return1` 分支，置 `$v0` 为 1 返回，否则继续执行，置 `next[0]=0`，进入关于 `i` 的循环，取 `pattern[i]` 和 `pattern[j]` 判断是否相等，不等跳到 `if_gen` 分支，相等继续执行，更新 `next[i]=j+1`，`i+=1`，`j+=1`，跳回关于 `i` 的循环开始

`if_gen` 分支：判断 `j` 和 0 大小，`j < 0` 则进入 `else_gen` 分支，否则继续执行，更新 `j = next[j - 1]` 并跳回关于 `i` 的循环开始

`else_gen` 分支：更新 `next[i]=0`，`i+=1` 并跳回关于 `i` 的循环开始

`return0` 分支：`$v0` 置 1，返回

回到 `kmp` 进程，进入关于 `i` 的循环，判断 `len_str($a0) <= i($t0)` 则跳出关于 `i` 的循环，分别存 `str[i]` 和 `pattern[j]` 在 `$t4` 和 `$t5` 中，如果两者不等跳至 `else_0` 分支，否则继续执行，存 `len_pattern-1` 在 `$t4` 中，如果 `j($t1)` 和 `len_pattern-1` 不等跳转到 `else_2` 分支，否则继续执行，`cnt($t3)+=1`，更新 `j=next[len_pattern-1]`，`i+=1`，跳回关于 `i` 的循环开始

`else_2` 分支：更新 `i+=1`，`j+=1`，跳回关于 `i` 的循环开始

`else_0` 分支：判断 `j <= 0` 则跳转至 `else_1` 分支，否则继续执行，更新 `j=next[j-1]`，跳回关于 `i` 的循环开始

exit\_i 分支：更新\$*v0* 的值为\$t3(即 cnt)，返回



The screenshot shows the bottom control bar of the software. On the left is a row of icons for various functions. The 'Run' button, represented by a green play icon, is highlighted. To its right is a slider control labeled 'Run speed at max (no interaction)' with a blue bar and a shield icon on the right end.

[illegible]