

Lista de Exercícios RISC-V

Gabriel G. de Brito Daniel Oliveira

Segundo semestre de 2024

A melhor maneira de resolver esses exercícios é com o debugger do emulador EGG. Lembre sempre da instrução *ebreak* no final!

Sumário

1	Instruções Aritméticas	1
2	Instruções de salto	3
3	Instruções de acesso à memória	4
4	Chamada de funções	4

1 Instruções Aritméticas

Para testar suas resoluções aos exercícios dessa seção, carregue seu código no debugger do emulador e use os comandos *set* e *print* para modificar manualmente o valor dos registradores e verificá-los depois.

Por exemplo, para testar a resolução a um exercício hipotético que deve somar 1 ao valor em *a0*:

```
$ egg -d teste.asm
EGG - Emulador Genérico do Gabriel - versão 3.0.0
Entre 'help' para ver uma lista de comandos
Debuggando RISC-V IM (32 bits)
egg> set a0 41
egg> continue
Parado na chamada BREAK no endereço 0x8
nenhuma instrução no endereço 0x8
Registrador a0: mudou de 0x00000000 para 0x0000002a
egg> print a0
0x0000002a
egg> q
até mais!
```

1. Escreva um programa que calcule a média entre dois números armazenados nos registradores *a0* e *a1*. Guarde o resultado em *a0*.
2. Resolva o exercício anterior sem utilizar instruções de multiplicação.
3. Escreva um programa que calcule a média entre três números armazenados nos registradores *a0*, *a1* e *a2*. Guarde o resultado em *a0*.
4. Escreva um programa que calcule a expressão $b^2 - 4 \cdot a \cdot c$ (o Δ de uma equação de segundo grau), onde *a*, *b* e *c* estão armazenados nos registradores *a0*, *a1* e *a2*, respectivamente. Guarde o valor em *a0*.
5. Resolva o exercício anterior utilizando somente duas instruções de multiplicação.
6. Escreva um programa que, dados números *a* e *b* armazenados nos registradores *a0* e *a1*, respectivamente, guarde o valor 1 em *a0* caso $a < b$, e o valor 0 caso contrário. Não use instruções de salto, *slt* ou *sltu*.
7. Escreva um programa que, dado um número armazenado em *a0*, guarde em *a0* o valor do segundo byte desse número e em *a1* o valor do quarto byte. Exemplo de execução:

```
$ egg -d solucoes/bytes.asm
EGG - Emulador Genérico do Gabriel - versão 3.0.0
Entre 'help' para ver uma lista de comandos
Debuggando RISC-V IM (32 bits)
egg> set a0 0xcafebabe
egg> c
Parado na chamada BREAK no endereço 0x18
nenhuma instrução no endereço 0x18
Registrador t0: mudou de 0x00000000 para 0x000000ba
Registrador a0: mudou de 0x00000000 para 0x000000ba
Registrador a1: mudou de 0x00000000 para 0x000000ca
egg> p a0
0x000000ba
egg> p a1
0x000000ca
egg> q
até mais!
```

8. Resolva o exercício anterior sem utilizar as instruções *and* e *andi*. Dica: use *xor* e *slli*.
9. Escreva um programa que calcule o valor em representação sinal-magnitude do número em complemento de dois armazenado no registrador *a0*. Guarde

o resultado em *a0*. Não utilize instruções de salto. Nota: números negativos em sinal magnitude vão aparecer com os últimos dígitos hexadecimais 8, 9, A, B, C, D, E ou F. Exemplo: -1 é 0x80000001.

10. (Desafio) Computadores modernos costumam suportar operações aritméticas nativas de números de 32 ou 64 bits. Caso seja necessário fazer aritmética com números maiores, é necessário implementar funções em software que utilizam as instruções da arquitetura para somar números maiores - de 128 bits por exemplo. Essas funções costumam ser chamadas de operações em “BigInt” e demoram mais, pois, ao contrário de operações em números suportados pela arquitetura, precisam de muito mais que apenas uma instrução para serem executadas.

A arquitetura que estudamos - RISC-V 32 IM - suporta apenas números de até 32 bits. Escreva um programa que some dois números de 64 bits *A* e *B*, onde a parte baixa de *A* está armazenada em *a0*, a parte alta em *a1* e, semelhantemente, a parte baixa de *B* está armazenada em *a2* e a parte alta em *a3*. Não utilize instruções de salto. Guarde a parte baixa do resultado em *a0* e a parte alta em *a1*.

2 Instruções de salto

Semelhantemente à seção anterior, utilize os comandos *set* e *print* para testar as soluções.

1. Escreva um programa que calcule o fatorial de um número armazenado no registrador *a0*, guardando o resultado em *a0*.
2. Escreva um programa que calcule o *n*-ésimo número da sequência de Fibonacci, onde *n* está no registrador *a0*, armazenando-o no registrador *a0*. Note que tanto o primeiro quanto o segundo número de Fibonacci são 1.
3. Escreva um programa que calcule a quantidade de bits 1 em um número binário armazenado no registrador *a0*. Guarde o resultado em *a0*.
4. Escreva um programa que conte a quantidade de “trailing zeros” de um número binário armazenado no registrador *a0*, guardando o resultado em *a0*. “Trailing zeros” são os zeros à direita do número, ou seja, os bits zero antes do primeiro bit 1. Por exemplo, o número de “trailing zeros” do número binário 1011000 é 3.
5. Escreva um programa que verifique se um número armazenado em *a0* é primo. Guarde 1 em *a0* caso seja, e 0 caso contrário.
6. (Desafio) Escreva um programa que faça um loop 5 vezes, porém a única instrução de salto permitida é *jalr*, e não é permitido o uso do seu imediato (ou seja, o imediato de todas as ocorrências de *jalr* no código deve ser 0). Chamadas de ambiente (*ecall* e *ebreak*) também não são permitidas. Dica: utilize as instruções *slti* e *andi*.

3 Instruções de acesso à memória

Semelhantemente as seções anteriores, utilize os comandos *set* e *print* para testar as resoluções, dessa vez também na memória (com a sintaxe @). Crie também vetores no próprio código.

Nessa seção, é de extrema importância lembrar que inteiros são armazenados em 4 bytes na memória de processadores RISC-V!

1. Escreva um programa que armazene os n primeiros números naturais em um vetor, onde n está armazenado no registrador $a0$.
2. Escreva um programa que some os elementos de dois vetores A e B na memória, guardando em um terceiro vetor C , tal que $C_i = A_i + B_i$.
3. Escreva um programa que armazene a sequência de Fibonacci até o n -ésimo número na memória, onde n está armazenado no registrador $a0$. Para simplificar, considere apenas $n \geq 2$.
4. Escreva um programa que calcule a média aritmética dos valores em um vetor e guarde o resultado no registrador $a0$.
5. Dados dois vetores de mesmo tamanho: um vetor de valores e outro de pesos, escreva um programa que calcule a média ponderada dos valores do primeiro vetor com seus respectivos pesos no segundo vetor. Guarde o resultado no registrador $a0$.

4 Chamada de funções

TODO