



Documento de Arquitetura

μ Risc

Build 1.0

Histórico de Revisões

Data	Descrição	Autor(s)
14/12/2015	Estruturação do documento	Patricia Gomes
19/12/2015	Adição dos datapath's por instrução	Fábio Barros
19/12/2015	Correção das tabelas	Matheus Borges
19/12/2015	Criação do capítulo Assembly	Matheus Borges
19/12/2015	Criação das tabelas de entrada e saída dos módulos	Patricia Gomes
19/12/2015	Preenchimento da tabela Acrônimos e Abreviações	Matheus Borges
19/12/2015	Preenchimento da tabela da tabela de sinais da unidade de controle	Fábio Barros
19/12/2015	Criação do capítulo Requisitos do Processador	Patricia Gomes
20/12/2015	Finalização do documento	Fábio Barros, Matheus Borges e Patricia Gomes
20/12/2015	Revisão do documento	Fábio Barros e Matheus Borges

CONTEÚDO

1	Introdução	3
1.1	Objetivo	3
1.2	Organização do Documento	3
1.3	Acrônimos e Abreviações	3
2	Visão Geral da Arquitetura	5
2.1	Principais características	5
3	Arquitetura das Instruções	7
3.1	Instruções Lógicas e Aritméticas	7
3.2	Instruções com Constante	9
3.3	Instruções de Acesso à Memória	10
3.4	Instruções de Desvio	11
3.5	Instruções de Desvio por Registrador	13
3.6	HALT	14
3.7	NOP	14
4	Descrição dos Componentes	15
4.1	Contador de Programa (Program Counter)	15
4.2	Memória de Instruções	15
4.3	Banco de Registradores	16
4.4	Extensor de Sinal	17
4.5	Unidade Lógica e Aritmética (Arithmetic Logic Unit)	17
4.6	Memória de Dados (Data Memory)	18
4.7	Registrador de Flags	19
4.8	Testador de Flags	19
4.9	Unidade de Controle	20
5	Assembly	22

1. Introdução

1.1. Objetivo

O processador pode ser definido como o cérebro do computador, é ele o responsável por realizar todas as instruções dentro do computador como operações de lógicas e cálculos. Além disso ele é responsável pela tomada de decisões do sistema.

O objetivo deste documento é definir as especificações do processador desenvolvido. As seções a seguir definem os parâmetros de implementação que compõem os requisitos gerais do processador. Tais requisitos incluem: arquitetura do conjunto de instruções, definições de entrada e saída e a arquitetura geral do processador.

1.2. Organização do Documento

Sessão 2: Apresenta uma visão geral da arquitetura e dos principais requisitos.

Sessão 3: Especifica o conjunto de instruções do processador.

Sessão 4: Especifica os elementos que compõem o sistema.

Sessão 5: Descreve o montador.

1.3. Acrônimos e Abreviações

Sigla	Descrição
GPR	Registrador de Propósito Geral
ISA	Instruction Set Architecture - Conjunto de Instruções da Arquitetura
IF	Instruction Fetch - Busca da Instrução
ID	Instruction Decode - Decodificação da Instrução
RF	Register Fetch - Acesso aos Registradores
EX	Execute - Execução da Instrução
MEM	Memory - Acesso à Memória
WB	Write Back - Escrita de volta
OP	Operation Code - Código da Operação
RA	Read A - Ler A
RB	Read B - Ler B
WC	Write C - Escreve C
CONTROL	Unidade de Controle
continua na próxima página	

continuação da tabela anterior	
Sigla	Descrição
COND	Condição
Const16	Constante de 16 bits
MI	Memory Instruction (Memória de Instruções)
PC	Program Counter (Contador de Programa)
RB	Banco de Registradores
UC	Unit Control (Unidade de Controle)
ALU	Arithmetic Logic Unit (Unidade Lógica Aritmética)
RF	Register Flag (Registrador de Flags)
TF	Tests Flag (Testador de Flags)
MX	Multiplexer (Multiplexador)
DM	Data Memory (Memória de Dados)
SE	Signal Extender (Extensor de Sinal)
RISC	Reduced Instruction Set Computer (Computador com um Conjunto Reduzido de Instruções)

Tabela 2: Tabela de acrônimos e abreviações

2. Visão Geral da Arquitetura

Este documento descreve um processador μ RISC adaptado à 32 bits. Esse processador possui 16 registradores de propósito geral e composta por um conjunto de 42 instruções. Para uma instrução ser executada são necessários quatro ciclos. Esses ciclos são denominados IF, ID, EX/MEN e WB, como apresentado na figura abaixo. No primeiro ciclo (IF), a próxima instrução a ser executada, definida pelo contador de programa (PC), é lida da memória de instruções (MI). No segundo ciclo (ID), a instrução é identificada e os operandos são lidos do banco de registradores ou, em caso de operações com constantes, manipulado pelo extensor de sinal (SE). No terceiro ciclo (EX/MEM), a instrução é executada pela unidade lógica aritmética (ALU) ou pela memória, em caso de operações de armazenamento ou leitura. No quarto ciclo (WB), os resultados são escritos no banco de registradores.

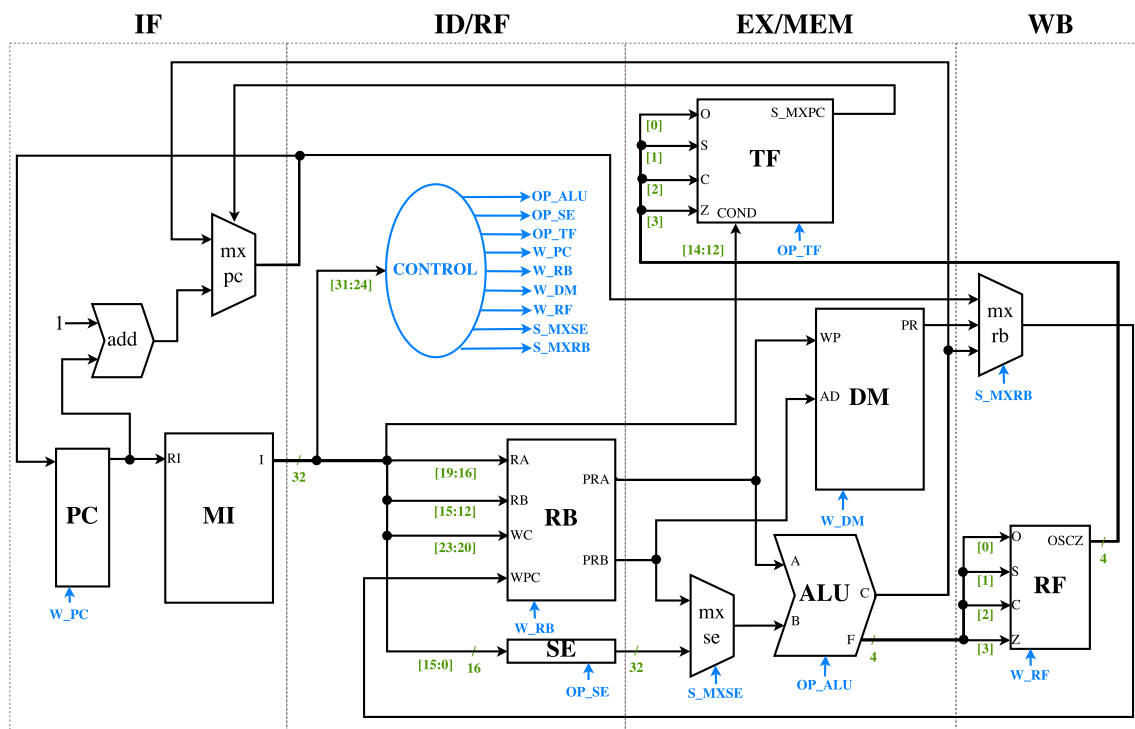


Figura 1: Datapath Geral

2.1. Principais características

- **Arquitetura de 32 bits;**
- **16 GPR de 32 bits de largura (r0 ... r15);**
- **ISA composta por 42 instruções;**
- **Instruções de até 3 operandos;**
- **Simulador e Montador desenvolvido na linguagem C;**

- **Armazenamento em memória de forma big-endian;**
- **Unidade de controle hardwired;**
- **Endereçamento por registrador e imediato;**

3. Arquitetura das Instruções

O conjunto de instruções do processador foi dividido nos seguintes grupos:

- Instruções lógicas e aritméticas;
- Instruções com constante;
- Instruções de acesso à memória;
- Instruções de desvio;
- Instruções de desvio por registrador;
- NOP;
- HALT;

3.1. Instruções Lógicas e Aritméticas

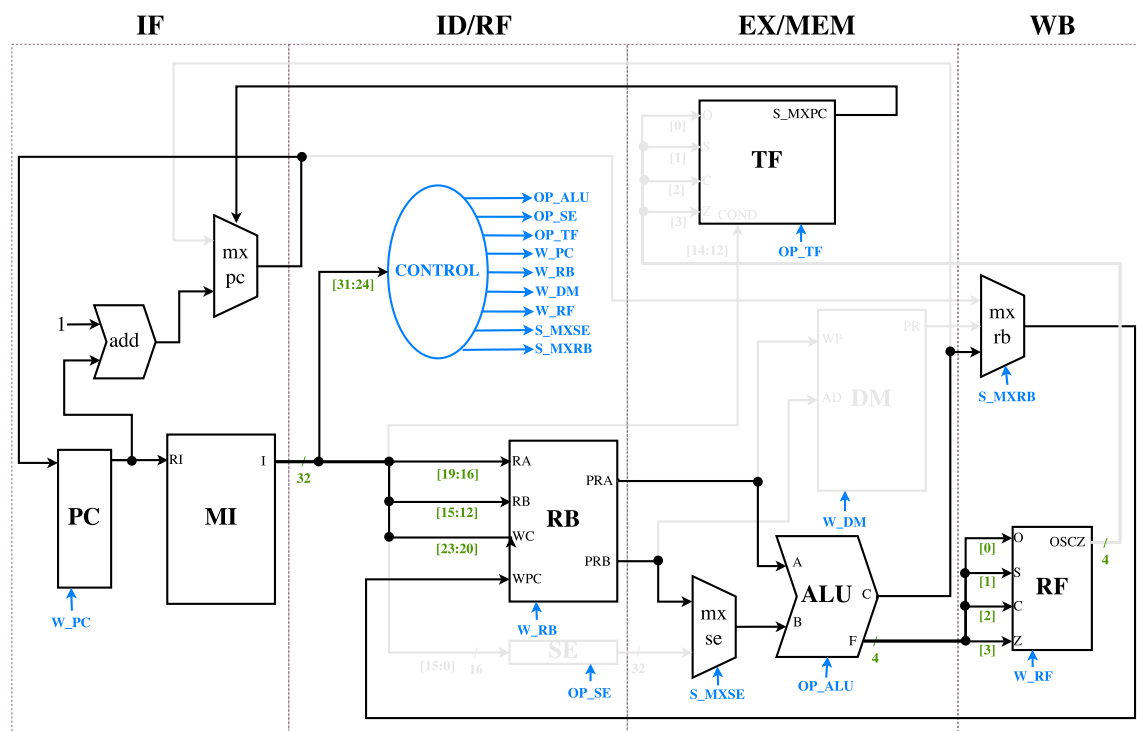


Figura 2: Datapath de Lógicas Aritméticas

A Figura 2 apresenta o caminho de dados específico de instruções lógicas e aritméticas, nela é possível observar quais elementos participam da realização destas operações.

Os elementos que caracterizam esse tipo de instrução são:

- Unidade lógica aritmética (ALU): responsável por realiza a operação e gerar os sinais de flags;
- Registradores de flags (RF): responsável por armazena o último estado das flags atualizadas;

As instruções de lógica e aritmética possuem o seguinte formato:

31:29	28:24	23:20	19:16	15:12	11:0
0 0 1	OP	WC	RA	RB	X X X X X X X X X X X

Tabela 3: Tabela de Formato

OPALU	Mnemônico	Operação	Flags Atualizadas
00000	add c,a,b	$C = A + B$	O S C Z
00001	addinc c,a,b	$C = A + B + 1$	O S C Z
00011	inca c,a	$C = A + 1$	O S C Z
00100	subdec c,a,b	$C = A - B - 1$	O S C Z
00101	sub c, a, b	$C = A - B$	O S C Z
00111	deca c, a	$C = A - 1$	O S C Z
01000	lsl c, a	$C = \text{Deslocamento Lógico Esq. (A)}$	S C Z
01001	asr c, a	$C = \text{Deslocamento Aritmético Dir. (A)}$	S C Z
10000	zeros c	$C = 0$	Z
10001	and c, a, b	$C = A \& B$	S Z
10010	andnota c,a,b	$C = !A \& B$	S Z
10011	passb c, b	$C = B$	
10100	andnotb c, a, b	$C = A \& !B$	S Z
10101	passa, c, a	$C = A$	S Z
10110	xor c, a, b	$C = A \wedge B$	S Z
10111	or c, a, b	$C = A B$	S Z
continua na próxima página			

continuação da tabela anterior			
OPALU	Mnemônico	Operação	Flags Atualizadas
11000	nand c, a, b	$C = !A \& !B$	S Z
11001	xnor c, a, b	$C = !(A \wedge B)$	S Z
11010	passnota c, a	$C = !A$	S Z
11011	ornota c, a, b	$C = !A B$	S Z
11100	passnotb c, b	$C = !B$	S Z
11101	ornotb c, a, b	$C = A !B$	S Z
11110	nor c, a, b	$C = !A !B$	S Z
11111	ones c	$C = 1$	

3.2. Instruções com Constante

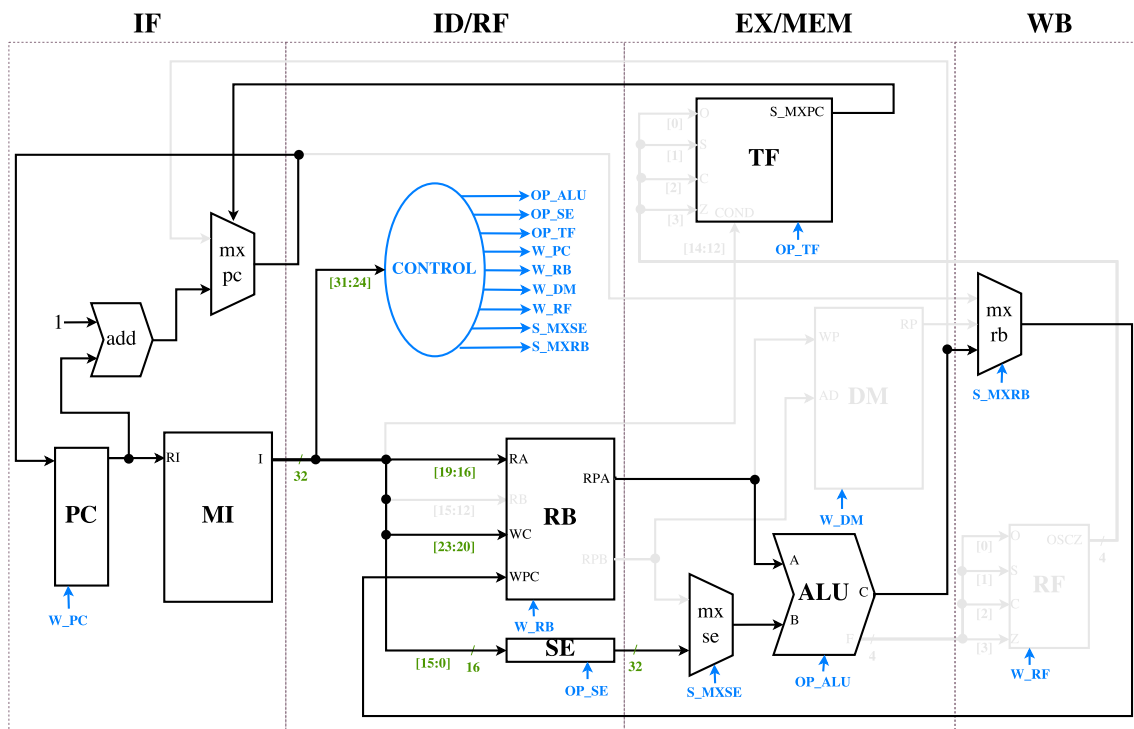


Figura 3: Datapath de Constantes

A Figura 3 apresenta o caminho de dados específico de instruções com constantes, nela é possível observar quais elementos participam da realização destas operações.

O elemento que caracteriza esse tipo de instrução é o extensor de sinal responsável por transformar uma constante de 16 ou 12 bits em 32 bits. O nível lógico do sinal OP_SE que define se a constante a ser estendida é de tamanho 12 ou 16. Assim é garantido que o restante dos bits não tenha informações erradas que irão ser operadas na unidade lógica e aritmética (ALU).

31:29	28:24	23:20	19:16	15:0
0 1 0	OP	WC	X X X X	CONSTANTE

Tabela 5: Tabela de Formato

OPALU	Mnemônico	Operação
10011	loadlit c, Const16	C = CONSTANTE
01010	lcl c, Const16	C = Const16 (C&0xffff0000)
01011	lch c, Const16	C = (Const16 « 16) (C&0x0000ffff)

Tabela 6: Tabela de Instruções com Constante

3.3. Instruções de Acesso à Memória

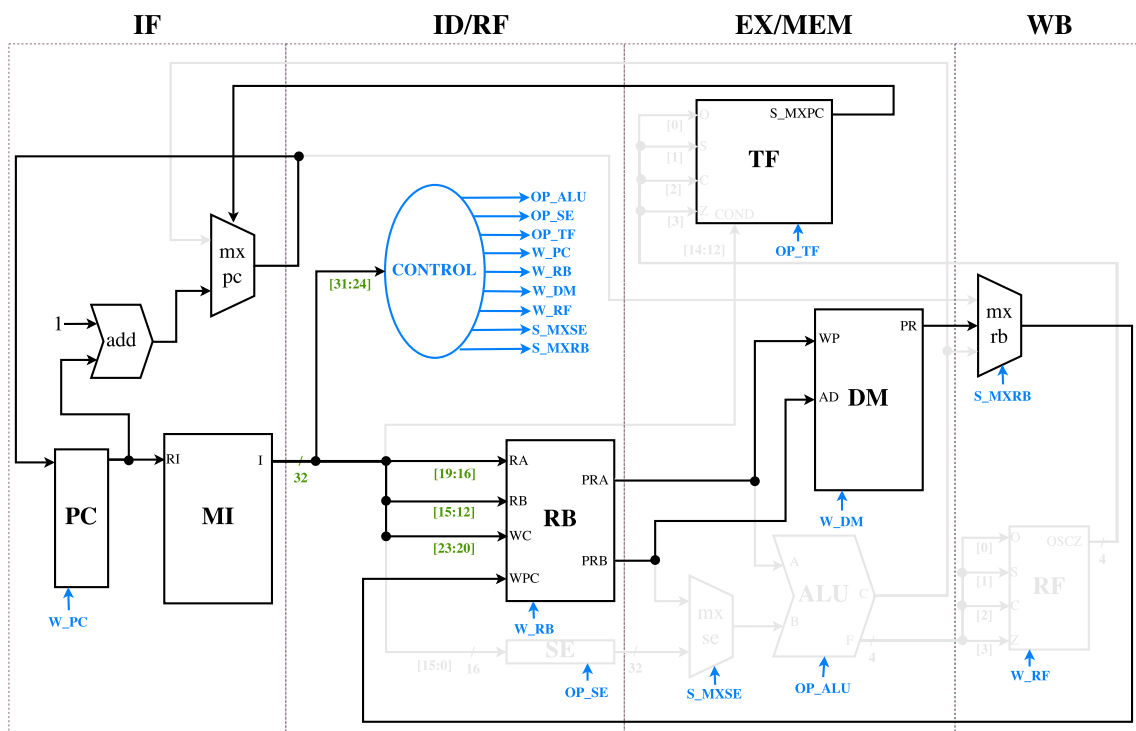


Figura 4: Datapath Memória

As instruções de acesso à memória são Load e Store. Na instrução Load o endereço presente no registrador B é lido da memória, e a saída é escrita no banco de registradores no endereço especificado na pelo registrador A. Na instrução Store os dados são lidos do banco de registradores e escritos na memória, sendo registrador A o dado a ser escrito e o registrador B endereço onde será armazenado.

O sinal que habilita a escrita na memória de dados é o mesmo que habilita a leitura, quando em nível lógico 1 apenas a escrita é permitida, e em 0, apenas a leitura. As instruções de acesso à memória possuem o seguinte formato:

31:29	28:24	23:20	19:16	15:12	11:0
1 0 0	X X X X X	WC	RA	RB	X X X X X X X X X X X

Tabela 7: Tabela de Formato

W_MD	Mnemônico	Operação
0	load c, a	$C = \text{Mem}[A]$
1	store a, b	$\text{Mem}[A] = B$

Tabela 8: Tabela de Instruções de Acesso à Memória

3.4. Instruções de Desvio

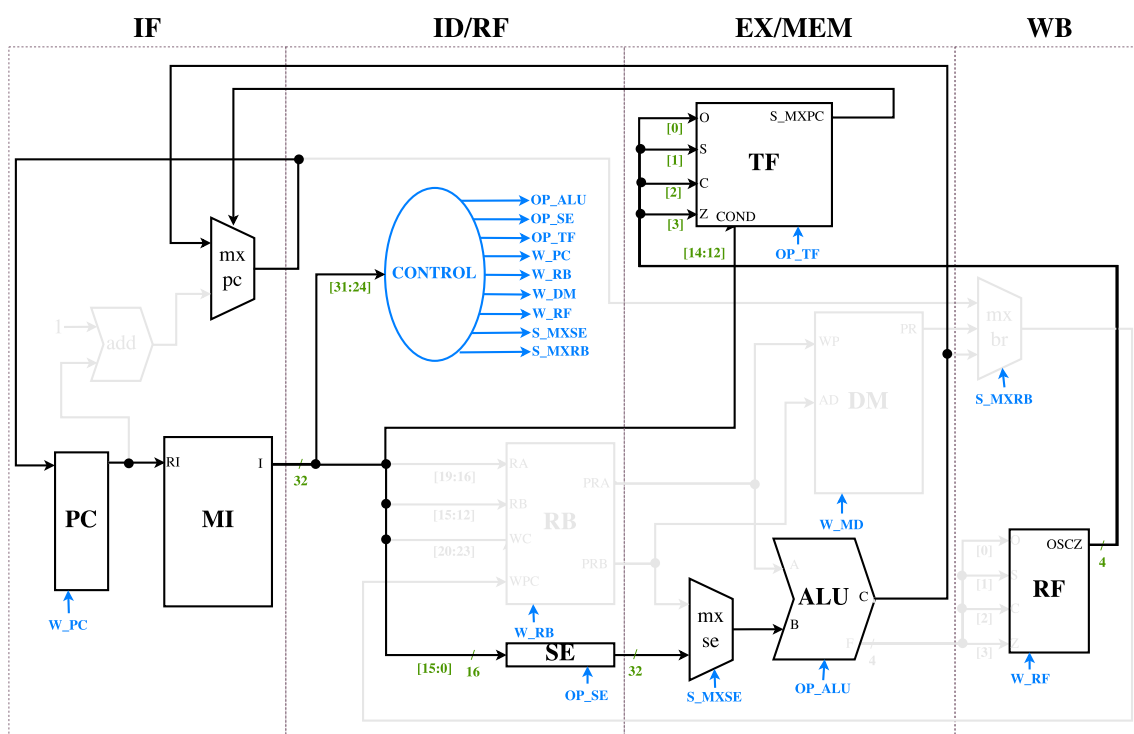


Figura 5: Datapath Desvio Condicional

O módulo que caracteriza essa instrução é o testador de flags (TF) que, a partir de uma condição, determina se um salto será ou não realizado. As instruções de desvio condicional e incondicional realizam um salto para um endereço absoluto da memória de instruções, informado pelo campo DESTINO. Este endereçamento pode ser de até 2^{12} bits. Em caso de endereços maior que 12 bits, deve-se utilizar as instruções lcl e lch para carregar o endereço do Label de destino em um registrador. Em seguida, deve-se realizar um desvio por registrador (especificado na sessão 4.5), utilizando como parâmetro este registrador. Esta decisão de utilizar endereçamento absoluto retira da ALU a responsabilidade de calcular o novo destino.

Tais instruções possuem o formato descrito abaixo na tabela:

31:29	28:27	26:24	23:15	14:12	11:0
1 0 1	X X	OP	X X X X X X X X X X	COND	DESTINO

Tabela 9: Tabela de Formato

OPD	Mnemônico	Operação
00	j DESTINO	PC = DESTINO
01	jt.cond DESTINO	PC = DESTINO se COND for verdadeira
10	jf.cond DESTINO	PC = DESTINO se COND for falsa

Tabela 10: Tabela de Instruções de Desvio

As instruções de desvio condicional devem testar as condições apresentadas no quadro abaixo:

COND	Mnemônico	Condição
001	neg	Resultado da ALU negativo
010	zero	Resultado da ALU zero
100	carry	Carry da ALU
101	negzero	Resultado da ALU negativo ou zero
110	true	TRUE
111	overflow	Resultado da ALU overflow

Tabela 11: Tabela de Condições

3.5. Instruções de Desvio por Registrador

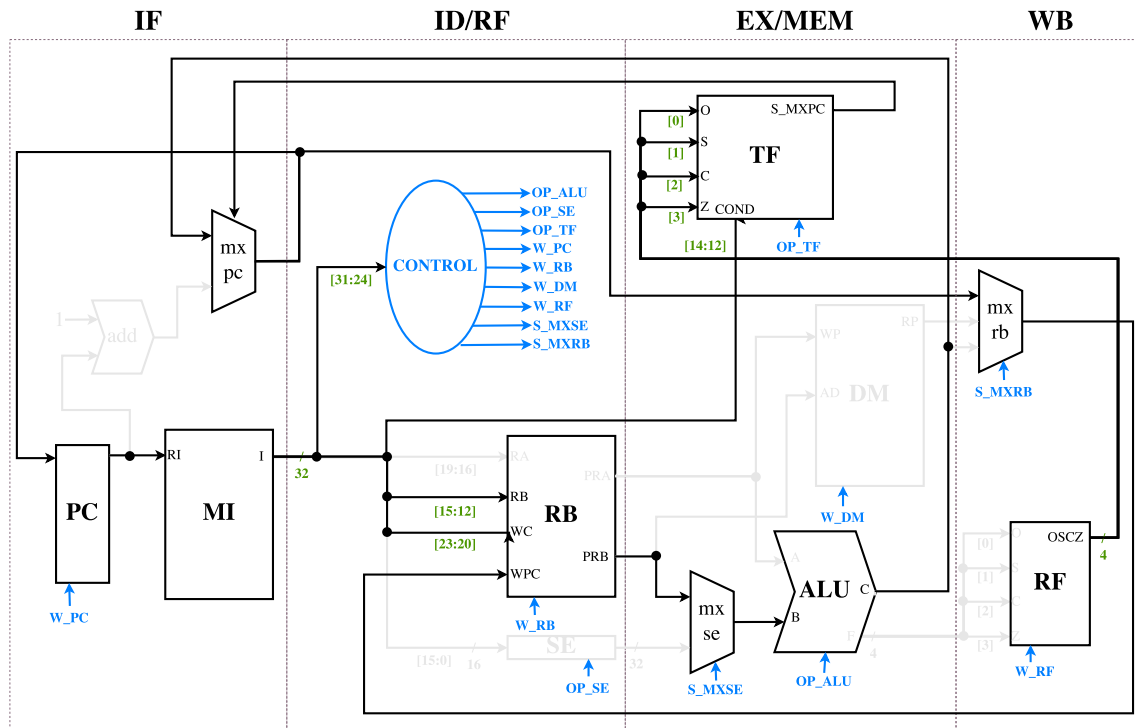


Figura 6: Datapath Desvio por Registrador

São duas as instruções de desvio por registrador, jump and link e jump register. Na instrução de jump and link, o valor de PC+1 deve ser armazenado no registrador r7 (definido pela unidade de controle) e o conteúdo do registrador RB armazenado em PC. Já no caso da instrução jump register, a única operação a ser feita é armazenar o conteúdo do registrador RB no PC.

As instruções de desvio por registrador possuem o seguinte formato:

31:29	28:25	24	23:16	15:12	11:0
1 1 0	X X X X	OPDR	X X X X X X X X	RB	X X X X X X X X X X

Tabela 12: Tabela de Formato

OPDR	Mnemônico	Operação
0	jal b	PC = RB e r7 = PC+1
1	jr b	PC = RB

Tabela 13: Tabela de Instruções de Desvio por Registrador

4. Descrição dos Componentes

Durante algumas discussões foi decidido quais componentes constituiriam o processador. A partir de análises das instruções foram listados os componentes a seguir:

4.1. Contador de Programa (Program Counter)

O Contador de Programa (PC) é o registrador que armazena o endereço da próxima instrução a ser executada. Ele é atualizado assim que a instrução atual é finalizada.

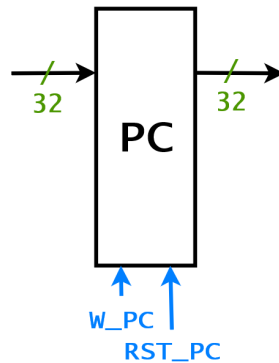


Figura 7: Contador de Programa

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
in_PC	32	Entrada	Endereço de destino do salto
out_PC	32	Saída	Saída do PC
W_PC	1	Entrada	Sinal de controle do PC
RST_PC	1	Entrada	Sinal que limpa o pc

Tabela 17: Tabela de Sinais do PC

4.2. Memória de Instruções

Tem como funcionalidade armazenar todas as instruções do programa a ser executado.

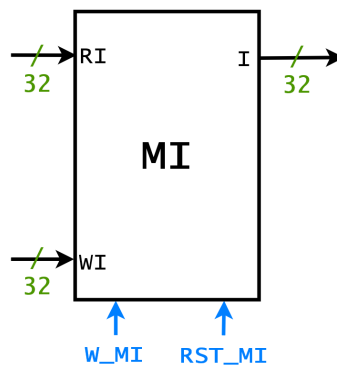


Figura 8: Memória de Instruções

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
RI	32	Entrada	Endereço da instrução a ser lida
WI	32	Entrada	Endereço de entrada na memória de instrução
I	32	Saída	Instrução atual
W_MI	1	Entrada	Sinal que habilita a leitura
RST_MI	1	Entrada	Sinal que limpa a memória de instruções

Tabela 18: Tabela de Sinais da Memória de Instruções

4.3. Banco de Registradores

O banco de registradores consiste em um bloco formado por 16 registradores de propósito geral de 32 bits.

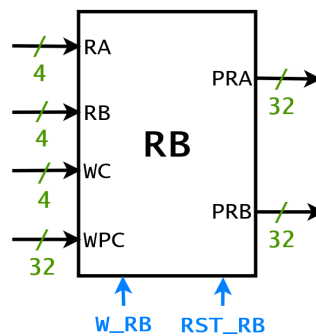


Figura 9: Banco de Registradores

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
RA	4	Entrada	Endereço do registrador A
RB	4	Entrada	Endereço do registrador B
WC	4	Entrada	Endereço de escrita para o registrador destino
WPC	32	Entrada	Entrada do dado a ser armazenado no registrador destino
PRA	32	Saída	Saída do registrador A
PRB	32	Saída	Saída do registrador B
W_RB	1	Entrada	Sinal que habilita a escrita no banco de resgistradores
RST_RB	1	Entrada	Sinal que limpa a memória de instruções

Tabela 19: Tabela de Sinais do Banco de Registradores

4.4. Extensor de Sinal

O extensor de sinal é utilizado para estender o sinal dos bits de entrada nas operações com constantes e de desvio.

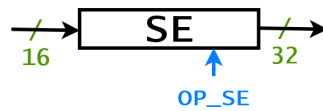


Figura 10: Extensor de Sinais

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
C16	16	Entrada	Constante a ser estendida
C32	32	Saída	Constante estendida
OP_SE	1	Entrada	Sinal de controle do extensor

Tabela 20: Tabela de Sinais do Extensor de Sinais

4.5. Unidade Lógica e Aritmética (Arithmetic Logic Unit)

A ALU é um circuito combinacional responsável por realizar operações aritméticas e lógicas dentro do processador. As operações a serem executadas são determinadas por meio dos sinais de controle e das suas entradas de operação, logo após os dados de entrada são computados e o resultado é obtido na saída do circuito.

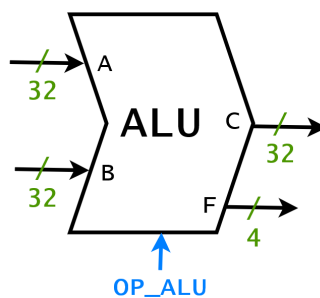


Figura 11: Unidade Lógica Aritmética

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
A	32	Entrada	Operando A
B	32	Entrada	Operando B
C	32	Saída	Resultado da operação
F	4	Saída	Flags
OP_ALU	5	Entrada	Código de operação da instrução atual

Tabela 21: Tabela de sinais da ALU

4.6. Memória de Dados (Data Memory)

A Memória de dados tem como propósito salvar/ler dados proveniente das instruções de acesso à memória.

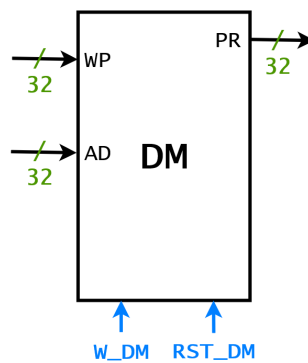


Figura 12: Memória de Dados

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
WP	32	Entrada	Dado as ser armazenado na memória
AD	32	Entrada	Endereço onde o dado será armazenado
PR	32	Saída	Dado que sai da memória e é escrito no registrador
W_DM	1	Entrada	Sinal que habilita a escrita na memória de dados
RST_DM	1	Entrada	Sinal que limpa a memória de dados

Tabela 22: Tabela de Sinais da Memória de Dados

4.7. Registrador de Flags

Responsável por armazenar os estados das flags Overflow, Carry, Sinal e Zero. Estes estados são atualizados de acordo com o tipos e resultados das operações realizadas pela unidade lógica e aritmética.

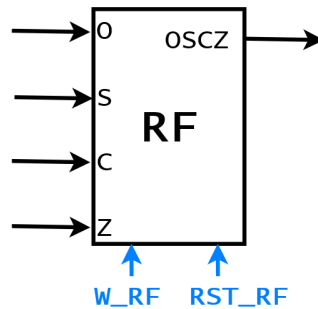


Figura 13: Registrador de Flags

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
O	1	Entrada	Flag de overflow
S	1	Entrada	Flag de sinal
C	1	Entrada	Flag de carry
Z	1	Entrada	Flag de zero
OSCZ	4	Saída	Flags atualizadas
W_RF	3	Entrada	Sinal que define quais flags serão atualizada
RST_RF	1	Entrada	Limpa os dados do registrador

Tabela 23: Tabela de Sinais do Registrador de Flags

4.8. Testador de Flags

Esse módulo combinacional foi criado com o objetivo de decidir se um jump será ou não realizado conforme a condição (COND).O testador verifica se uma determinada flag esta no estado desejado.

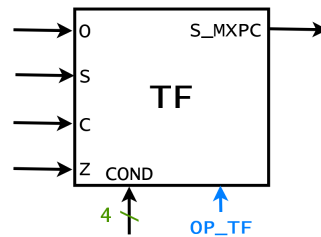


Figura 14: Testador de Flags

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
O	1	Entrada	Flag de overflow a ser testada
S	1	Entrada	Flag de sinal a ser testada
C	1	Entrada	Flag de carry a ser testada
Z	1	Entrada	Flag de zero a ser testada
COND	3	Entrada	Condição que será testada
S_MXPC	1	Saída	Sinal que indica se o salto será ou não realizado
OP_TF	1	Entrada	Sinal de controle do testador de flags

Tabela 24: Tabela de Sinais do Testador de Flags

4.9. Unidade de Controle

Esta unidade é responsável por gerar todos os sinais que controlam o fluxo das tarefas dentro do processador, sinais estes que permitem a leitura ou escrita em registradores, controle de barramento por meio de multiplexadores e códigos de operação para módulos combinacionais.

A unidade de controle é implementada no modelo hardwired, que tem como sua característica principal uma máquina de estado finita (FSM), que seus estados são definidos pelos estágios do processador (IF,ID,EX/MEM,WB). A cada estado todos os sinais de controle são redefinidos afim de controla todos os elementos para realizar a tarefa desejada.

Esse modelo de implementação tem melhor desempenho em relação ao modelo microprogramada, pois a microprogramada é composta por uma memória de microprograma, o que lhe da a capacidade de reprograma-la sem precisar reestruturar o circuito. Por outro lado projetar uma unidade de controle hardwired é mais difícil que microprogramada. Porém em geral no modelo RISC, como formato de instrução é mais simples, utiliza-se o modelo hardwired.[]

Nome	Tamanho	Direção	Descrição
TYPE_OP	8	Entrada	Instrução atual
OP_ALU	5	Saída	Código de operação da instrução atual
OP_SE	2	Saída	Sinal de controle do extensor de sinais
OP_TF	3	Saída	Sinal que indica se o jump é true ou false
W_PC	1	Saída	Sinal de controle do PC
W_RB	1	Saída	Sinal que habilita a escrita no banco de registradores
W_DM	1	Saída	Sinal que habilita a escrita na memória de dados
W_RF	1	Saída	Sinal que habilita o registrador de flags
S_MXSE	1	Saída	Sinal que controla o multiplexador MXSE
S_MXRB	1	Saída	Sinal que controla o multiplexador MXRB

Tabela 25: Tabela de Sinais da Unidade de Controle

5. Assembly

Para a codificação dos programas deve ser utilizada a linguagem Assembly. Através dos mnemônicos já descritos anteriormente, serão escritas as instruções a serem executadas. Em seguida, através de um programa montador, o código fonte do programa será traduzido em linguagem de máquina para um arquivo binário que poderá ser entendido pelo processador e executado.

Além das instruções, o código fonte deve/pode conter algumas diretivas importantes, são elas:

- `.module NOME` - Indica o início do programa com o nome informado;
- `.pseg` - Indica o segmento de programa, ou seja, a partir desse ponto devem conter as instruções a serem executadas. Esta diretiva é encerrada após a ocorrência de uma das diretivas seguintes;
- `.dseg` - Indica o segmento de dados que deve ser usado para declaração de variáveis globais para. Esta diretiva não é obrigatória.
- `.end` - Indica ao montador o fim do programa. Assim, qualquer instrução subsequente será desconsiderada.

A qualquer momento no código podem ser inseridos comentários. Para isto deve-se inserir o caractere `;`, indicando que a partir dali todo o restante da linha é comentário e será desconsiderado pelo montador.

Outro ponto importante de se ressaltar é os labels, usados para indicar um destino de desvios ou uma nova variável. Estes labels devem conter apenas caracteres alfanuméricos. E, para os labels de desvios, devem estar na mesma linha da próxima instrução, para que esta, possa ser interpretada pelo montador.