

Calcolatori Elettronici

Esercitazione 1

M. Sonza Reorda – M. Monetti

M. Rebaudengo – R. Ferrero

L. Sterpone – M. Grosso

Politecnico di Torino

Dipartimento di Automatica e Informatica

Obiettivi

- Assegnamento di valori a registri e in memoria
- Operazioni aritmetiche: ADD e SUB
 - con segno/senza segno
 - tra due registri o tra registro e immediato
- Istruzioni di input/output
 - lettura di un intero inserito da tastiera
 - stampa a video di interi e stringhe.

Esercizio 1

- Siano date le seguenti variabili di tipo byte già inizializzate in memoria:
 - `n1: .byte 10`
 - `n2: .byte 0x10`
 - `n3: .byte '1'`
- Sia inoltre definita la variabile di tipo byte, non inizializzata, `res`
- Si calcoli la seguente espressione e si verifichi il risultato: $res = n1 - n2 + n3$

Esercizio 2

- Siano date cinque variabili di tipo byte:

`var1 = 'm', var2 = 'i', var3 = 'p', var4 = 's', var5 = 0`

- Si scriva un programma che converta in maiuscolo le prime 4 variabili.
- Successivamente, stampare una stringa utilizzando la system call 4 e copiando in `$a0` l'indirizzo di `var1`.
- Quali sono i caratteri stampati a video? A cosa serve `var5`?

Esercizio 3

- Siano date le seguenti variabili di tipo byte inizializzate in memoria:
 - `op1: .byte 150`
 - `op2: .byte 100`
- Si stampi a video la somma delle due variabili, utilizzando la system call 1, e si verifichi che il risultato sia corretto.

Esercizio 4

- Sia data la seguente variabile di tipo word inizializzata in memoria:

```
var:      .word 0x3FFFFFFF0
```

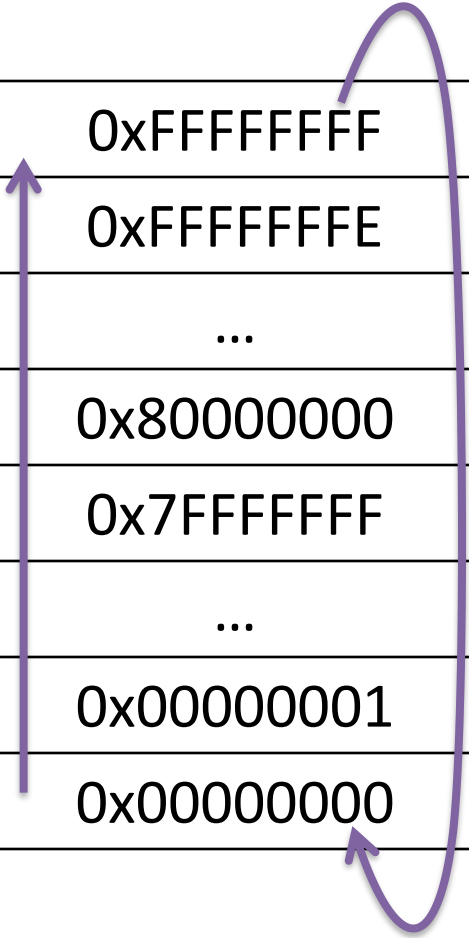
- Si memorizzi nel registro $\$t1$ il doppio del valore di `var` e poi lo si stampi a video.
- Aggiungere a $\$t1$ il valore immediato 40 (usando un altro registro come destinazione per non modificare $\$t1$). Cosa accade? E' possibile stampare un risultato numerico?

Esercizio 4 [cont.]

- Ripetere l'operazione precedente, ma questa volta porre 40 nel registro $\$t2$ e poi sommare $\$t1$ e $\$t2$. E' possibile stampare a video un risultato numerico?

Rappresentazione dei numeri

Complemento a 2		Binario puro
-1	0xFFFFFFFF	4.294.967.296
-2	0xFFFFFFFFE	4.294.967.295
	...	
-2.147.483.648	0x80000000	2.147.483.648
2.147.483.647	0x7FFFFFFF	2.147.483.647
	...	
1	0x00000001	1
0	0x00000000	0



Verifica dell'overflow in Ca2

- Sommando 1 a 0x7FFFFFFF, il risultato ottenuto in complemento a 2 su 32 bit (0x80000000) è in *overflow*
- Quando il risultato dell'operazione genera overflow, `ADD` e `ADDI` scatenano un'eccezione, interrompendo l'esecuzione del programma corrente.
- `ADDU` e `ADDIU` non scatenano alcuna eccezione: in questo, caso per verificare l'overflow in Ca2, è possibile confrontare il segno del risultato con quello degli operandi (se la somma di due operandi con lo stesso segno produce un risultato di segno opposto, c'è overflow).

Verifica dell'overflow in binario puro

- Sommando 1 a 0xFFFFFFFF, il risultato ottenuto in binario puro su 32 bit (0x00000000) è in *overflow*.
- In questo caso ADDU, ADDIU, ADD e ADDI si comportano allo stesso modo: effettuano la somma e non scatenano nessuna eccezione.
- Volendo estendere la rappresentazione numerica lavorando in binario puro, si usano le istruzioni ADDU e ADDIU, e per il controllo dell'overflow occorre verificare che il risultato sia maggiore di entrambi gli addendi.

Esercizio 5

- Utilizzando la system call 5, leggere un intero introdotto tramite tastiera e salvarlo in $\$t1$.
- Leggere un altro intero e salvarlo in $\$t2$.
- Senza utilizzare altri registri, scambiare il valore di $\$t1$ e $\$t2$.
- Suggerimento: utilizzare istruzioni di somma e sottrazione.