

Calcolatori Elettronici

Esercitazione 1

M. Sonza Reorda – M. Monetti

M. Rebaudengo – R. Ferrero

L. Sterpone – E. Vacca

Politecnico di Torino

Dipartimento di Automatica e Informatica

Esercitazione 1 - Obiettivi

- Assegnazione 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 definite 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: $res = n1 - n2 + n3$

Soluzione

```
        .data
n1:      .byte 10
n2:      .byte 0x10
n3:      .byte '1'
res:     .space 1
        .text
        .globl main
        .ent main
main:    lb $t0, n1
        lb $t1, n2
        sub $t0, $t0, $t1
        lb $t1, n3
        add $t0, $t0, $t1
        sb $t0, res
        li $v0, 10
        syscall
        .end main
```

Esercizio 2

- Siano definite 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`?

Soluzione

```
.data
var1:  .byte 'm'
var2:  .byte 'i'
var3:  .byte 'p'
var4:  .byte 's'
var5:  .byte 0

.text
.globl main
.ent main
main:  li $t0, 'A'
      li $t1, 'a'
      sub $t0, $t0, $t1
      lb $t1, var1      # conversione prima variabile
      add $t1, $t1, $t0
      sb $t1, var1
```

Soluzione [cont.]

```
lb $t1, var2      # conversione seconda variabile
add $t1, $t1, $t0
sb $t1, var2
lb $t1, var3      # conversione terza variabile
add $t1, $t1, $t0
sb $t1, var3
lb $t1, var4      # conversione quarta variabile
add $t1, $t1, $t0
sb $t1, var4
la $a0, var1      # stampa
li $v0, 4
syscall
li $v0, 10
syscall
.end main
```

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.

Soluzione

```
.data
op1:  .byte 150
op2:  .byte 100

.text
.globl main
.ent main
main:  lbu $t0, op1
      lb $t1, op2      # equivalente a lbu $t1, op2
      add $a0, $t0, $t1
      li $v0, 1
      syscall
      li $v0, 10
      syscall
      .end main
```

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?

Soluzione

```
var:      .data
          .word 0x3FFFFFF0
          .text
          .globl main
          .ent main
main:     lw $t0, var
          add $t1, $t0, $t0    # prima somma
          move $a0, $t1
          li $v0, 1
          syscall
          addiu $a0, $t1, 40    # seconda somma
          li $v0, 1
          syscall
          #addi $a0, $t1, 40    #scatena l'eccezione di overflow
          #li $v0, 1
          #syscall
```

Soluzione [cont.]

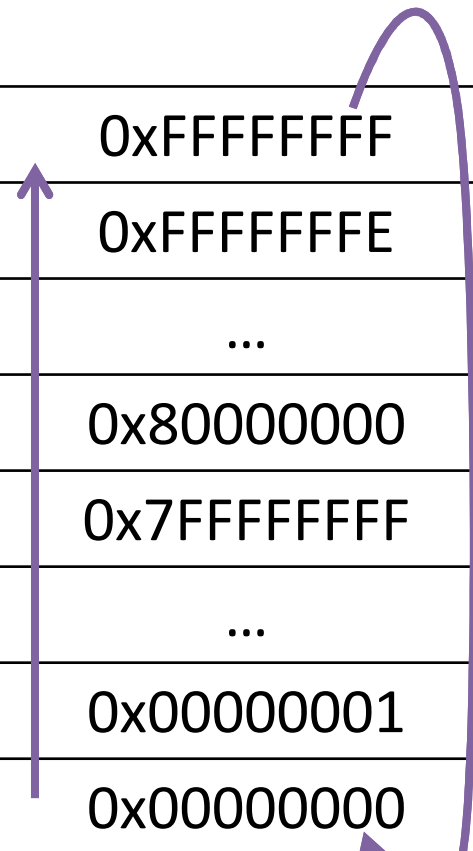
```
li $t2, 40          # terza somma
addu $a0, $t1, $t2
li $v0, 1
syscall
```

```
#add $a0, $t1, $t2  # scatena l'eccezione di overflow
#li $v0, 1
#syscall
```

```
li $v0, 10
syscall
.end main
```

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 `ADD`, `ADDIU`, `ADD` e `ADDI` si comportano allo stesso modo: effettuano la somma e non scatenano nessuna eccezione (`ADD` e `ADDI` scatenano comunque l'eccezione descritta nella slide precedente).
- 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 dei due operandi.

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.

Soluzione

```
        .data
message: .ascii "Inserisci un numero: "

        .text
        .globl main
        .ent main
main:    la $a0, message           #lettura primo numero
        li $v0, 4
        syscall
        li $v0, 5
        syscall
        move $t1, $v0
```

Soluzione [cont.]

```
la $a0, message           #lettura secondo numero
li $v0, 4
syscall
li $v0, 5
syscall
move $t2, $v0

#scambia $t1 e $t2 senza usare altri registri
add $t1, $t1, $t2
sub $t2, $t1, $t2
sub $t1, $t1, $t2

li $v0, 10
syscall
.end main
```