Completa l'exercici 4.1 abans de continuar:

Exercici 4.1: Tradueix a assemblador MIPS la subrutina descompon.

```
descompon:
   Set $to, $00. $zero
                                  Sw $10, 0(102)
   Sw $60,0($as)
                                  Sw soo, o( baz)
    SU $00, $00, 1
                                 16 350
   bre 100, 1200, else
    li $to, 0
   b endis
else: li $to. 18
while: blt too, teero, bi-w
   see sae, sao, 1
    addice Sto, Sto, -1
   shirler of
Si-w: sca 100, 100, 8
     li Str, Ox7FFFFF
      and sao, sao, sth
      254, off. 1660
```

Al fitxer s4a.s estan ja programats el programa principal (main) i les declaracions de variables globals en assemblador MIPS. Afegeix-hi el codi de l'exercici 4.1. A continuació, carrega'l al simulador, assembla'l i executa'l.

Comprova que al final de l'execució del programa signe = 1, que exponent= 0x0000008D (141 en decimal), i que matissa = 0x007A3140.

## Activitat 4.B: Funció compon

```
float compon(int signe, int exponent, int mantissa)
{
   return (signe << 31) | (exponent << 23) | mantissa;
}</pre>
```

Figura 4.3: Codi en alt nivell de la subrutina compon

La subrutina compon (figura 4.3) rep com a paràmetres els enters signe, exponent i mantissa passats per valor i retorna el número en coma flotant de simple precisió equivalent. El signe s'ha de desplaçar a la posició 31, i l'exponent a la posició 23. Els tres camps de bits resultants es poden combinar amb operacions or lògiques, ja que sabem que cada camp ocupa sols els bits que li són propis, essent la resta zeros.

Completa l'exercici 4.2 abans de continuar:

Afegeix el codi de l'exercici 4.2 al fitxer **s4a.s**. Veuràs que el fitxer conté una subrutina compon provisional amb 1 sola instrucció, escrita per permetre fer proves a l'activitat 4.A: esborra-la. A continuació, assembla'l i executa'l.

Comprova que el número resultant, en coma flotant, val cflotant=0xC6FA3140. També pots comprovar el seu valor en decimal en el simulador. De quina manera ho consultaràs?

```
Al MARS en pot veure el contingut dels registres del CPA.

Aqui her de consultar el registre $154 que en troba a "caprocs"
```

Quin és el valor final de cflotant, en decimal, que dóna Mars?

Completa el següent exercici abans de continuar:

Exercici 4.3: Codifica en coma fixa i en coma flotant (en hexadecimal) els següents números:

Decimal	cfixa (valor inicial)	cflotant (valor final)
0.0	0x0000000	0x0000000
- 0.0	0x 20000000	0x 2000 0000
12.75	0x2000 CC00	0x444c0000

Verifica que el teu programa també converteix correctament els números de l'exercici 4.3, inicialitzant cfixa amb els valors de la segona columna i observant al simulador si el resultat en cflotant és el de la tercera columna.

## Activitat 4.C: Errors de precisió en la conversió

Un cop llegida la pràctica i resolts els anteriors exercicis hauries de ser capaç de reflexionar sobre els errors de precisió que es poden cometre fent la conversió proposada, i respondre les preguntes del següent exercici:

## Exercici 4.4: Contesta les següents preguntes

1) Quina condició ha de complir el valor inicial de cfixa perquè es produeixi pèrdua de precisió en la conversió que proposa aquesta pràctica?

2) Indica un valor de cfixa per al qual es produiria pèrdua de precisió al convertir-lo, i el corresponent valor en coma flotant:

cfixa	cflotant	
10008000x	0x45000001	

3) En quina sentència concreta del programa en alt nivell es pot produir la pèrdua de precisió?

4) Quin dels 4 modes d'arrodoniment que coneixes està portant a la pràctica aquest programa de conversió?

5) El format de coma fixa explicat en aquesta pràctica permet codificar un rang de valors bastant limitat. Indica un número positiu que estigui DINS el rang del format de coma flotant de simple precisió (en decimal) però que estigui FORA del rang del format de coma fixa. Indica també quin és el MENOR número potència de 2 que compleixi aquesta condició.

```
El numero 1.20 es troba dins del rang del bornat de roma blotant perd queda bora de rang del bornat de rang bixa. El numero rés petit de potencia de 2 que queda dins del rang és 1.29 = 524288.
```