

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE INGENIERÍA
Año 2018 - 2^{do} Cuatrimestre

66.20 ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS - PRÁCTICA JUEVES

TRABAJO PRÁCTICO 1: conjunto de instrucciones MIPS
FECHA DE ENTREGA: 11 de Octubre de 2018

INTEGRANTES:

BURASTERO, Maximiliano	- 94508
<maxicc4@gmail.com>	
PEREZ ONDARTS, Flavio	- 96786
<perezflavio94@gmail.com>	
YACOBUCCI, Maximiliano	- 93321
<maxyacobucci@gmail.com>	

1 Introducción

En este trabajo práctico se busca aprender, practicar y perfeccionar los conocimientos relacionados al conjunto de instrucciones MIPS y el concepto de ABI.

El programa será realizado en lenguaje C a excepción de una función (quicksort) que tendrá dos versiones: una MIPS32 y una en C. El mismo se ejecutará teniendo en cuenta los parámetros que se se especifiquen por consola.

2 Diseño e Implementación

2.1 Diseño

El programa consiste en una implementación del algoritmo Quicksort, recibiendo como argumento el archivo que contiene datos que se desean ordenar (se asume que cada cadena de caracteres a ordenar aparece de a una por línea), y devolviendo por stdout los valores ordenados. En caso de errores, se devuelven por stderr.

Asimismo, el programa contará con una sección de ayuda que mostrará las opciones disponibles. El usuario que lo utilice deberá ingresar por línea de comando una serie de parámetros describiendo el archivo que contiene los datos y el archivo de salida, pudiendo indicar si se quiere ordenar números.

Es importante destacar que el programa será portable, teniendo una versión del algoritmo quicksort en C y otra en MIPS32 para dar soporte generico a aquellos entornos que carezcan de una versión más específica. El programa será compilado y posteriormente enlazado usando herramientas de GNU disponibles en el sistema NetBSD, generando una aplicación ejecutable.

2.2 Implementación

Inicialmente el programa revisa los parámetros indicados por línea de consola. En caso de no haber errores en ellos se procede a correr el algoritmo correspondiente. Si se solicita ayuda se mostrará el cartel con los comandos disponibles. Si se quiere averiguar la versión del programa, el mismo cuenta con una opción para indicarla. Si en cambio se indicó un archivo para ser ordenado, procederá a leerlo. Si no se indica un archivo de salida, se usará la salida estándar (stdout).

Luego de leer el archivo se procede a llamar al algoritmo de quicksort. Como se comentó anteriormente, existen 2 versiones del mismo, una en lenguaje C y otra en MIPS32. Ambos contienen su propia función atoi. En el algoritmo se usan punteros a char siendo identificado el primero como izq y el último como der. En el caso del algoritmo en lenguaje Assembler se hizo uso de la ABI, almacenando por el callee a los argumentos correspondientes a los registros a0-a3.

Por último, se libera la memoria utilizada y se imprimen en pantalla por stdout los datos ordenados.

A continuación se adjuntan porciones del código assembly, junto con un diagrama de su stack.

2.2.1 Código Assembly Quicksort

```
## void quicksort(char** a, char** b, int mm);
quicksort:
    ## if (a>b) return;
    bgt      a0, a1, fin_quicksort    # if a0 > a1 then fin_quicksort

##Prologo
    addiu    sp, sp, -24
    sw      s0, 16(sp)    #en s0 guardaremos el resultado de partition
```

```

sw      ra,20(sp)      #Guardamos la direccion de retorno

##Guardamos los argumentos en el stackframe del caller
sw      a0,24(sp)
sw      a1,28(sp)
sw      a2,32(sp)
jal     partition
move    s0,v0          #s0 = char** x = partition(a,b,num)
lw      a0,24(sp)
addi    a1,v0,-4
lw      a2,32(sp)
jal     quicksort      #quicksort(a,x-1,num)
addi    a0,s0,4
lw      a1,28(sp)
lw      a2,32(sp)
jal     quicksort      #quicksort(x+1,b,num)

##Ep logo
lw      s0,16(sp)
lw      ra,20(sp)
addiu   sp,sp,24
fin_quicksort:
jr      ra              # jump to ra

```

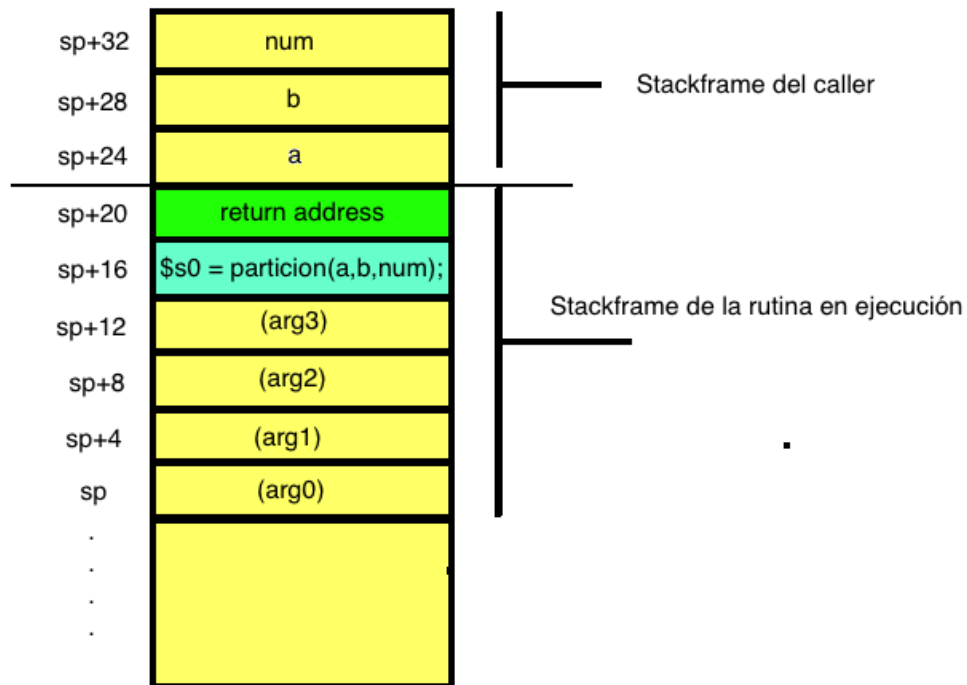


Figure 2.1: Stack frame utilizado en quicksort

2.2.2 Código Assembly Partition

```
## char** partition(char** a, char** b, int num)
```

```

partition:
##Pr logo
    addiu    sp,sp,-32    #manejo del stack
    sw       s0, 16(sp)   # en s0 guardaremos el pivot
    sw       s1, 20(sp)   # en s1 guardaremos un contador i
    sw       s2, 24(sp)   # en s2 guardaremos un contador j
    sw       ra, 28(sp)   # guardamos la direccion de retorno

    ##guardamos los argumentos en el stackframe del caller
    sw       a0, 32(sp)
    sw       a1, 36(sp)
    sw       a2, 40(sp)
    nop
    lw       s0, 0(a1)    # s0 = pivot (char*)
    li       s1, -4       # s4 = i = -1
    li       s2, 0        # s5 = j = 0
    beq      a2, 0, loop  # si num==0 vamos al loop sin atoi al pivot
pivot_entero:
    move     a0,s0
    jal     mi_atoi
    move     s0,v0
loop:
    ##cargamos los argumentos desde el stackframe del caller
    lw       a0, 32(sp)
    lw       a1, 36(sp)
    lw       a2, 40(sp)

    add      t0, s2, a0    # t0 = (char**) &a[j]
    beq      t0, a1, fin   # si &a[j] == b then fin
    lw       a1, 0(t0)     # a1 = (char*) a[j]
    move     a0, s0        # a0 = pivot
    beq      a2, 0, alfa   # si num == 0 comparar alfabeticamente
    move     a0, a1        # convertir a[j] en int
    jal     mi_atoi
    move     a1,v0         # a1 = v0 = atoi(a[j])
    move     a0,s0        # a0 = pivot (otra vez)
    jal     cmp_int        # cmp_int(int pivot,int a[j]);
    nop
    b        swap_decision # branch to swap_decision
alfa:
    jal     cmp_alfa       #cmp_alfa(char* pivot,char*a[j]);
    nop
##cmp(pivot,a[j]): = 0 si pivot>=a[j]|| 1 si a[j]>pivot
swap_decision:
    bgt     v0,0, next     # si pivot >= a[j] hay swap, si no, next
    lw      a0, 32(sp)     # a0 = a
    addi    s1,s1,4        # i+=1
    add     a1,a0,s1       # a1 = &a[i]
    add     a0,a0,s2       # a0 = &a[j]
    jal     swap           # swap(char**&a[j],char**&a[i]);
    nop
next:
    addi    s2,s2,4        # j+=1
    b       loop          # branch to loop
fin:

```

```

addi    s1, s1, 4      # i+=1
add     a0, a0, s1     # a0 = &a[i]
jal     swap           # swap(char** a[i], char** &pivot);
nop
lw      a0, 32(sp)
add     v0, a0, s1     #return &a[i] = a + i
##Ep logo
lw      s0, 16(sp)     #reponemos el stack
lw      s1, 20(sp)
lw      s2, 24(sp)
lw      ra, 28(sp)
addiu   sp, sp, 32
jr      ra             # jump to ra

```

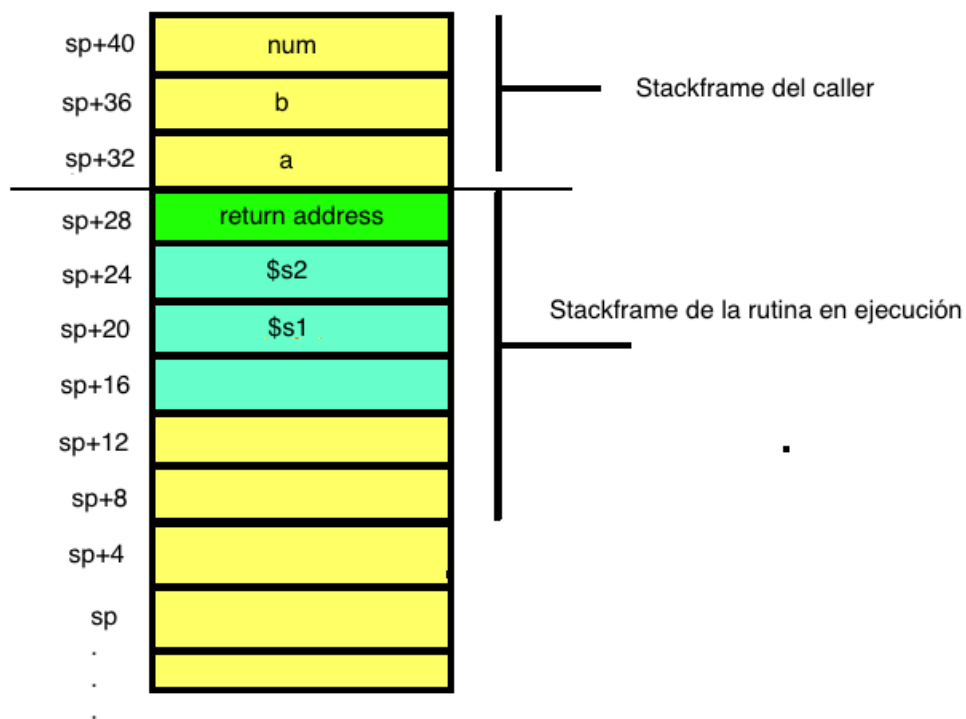


Figure 2.2: Stack frame utilizado en partition

3 Comando para compilar el programa

En primer lugar para compilar el programa se debe abrir una consola, pararse en la carpeta correspondiente al programa y ejecutar la siguiente sentencia para compilarlo:

```
gcc -std=c99 -o qsort main.c quicksort.S
```

En caso que se quiera utilizar la versión del algoritmo de quicksort en C:

```
gcc -std=c99 -o qsort main.c quicksort.c
```

Luego se lo puede ejecutar en cualquiera de sus 3 usos:

1. `./qsort -h`: muestra la ayuda que indica las diferentes formas de ejecutar el programa
2. `./qsort -V`: muestra la versión del programa
3. `./qsort [options] archivo`; ejecuta el programa teniendo como entrada el archivo indicado

En este último caso de uso se pueden indicar las siguiente opciones:

1. `-o, -output`: Archivo de salida
2. `-n, -numeric`: Para ordenar los datos numéricamente en vez de alfabéticamente

4 Resultados obtenidos

A continuación se mencionarán algunas pruebas realizadas con sus correspondientes resultados. Recordar previamente compilar el programa tal como se explicó en la sección anterior.

- `./qsort -h`

```
Usage:
./qsort -h
./qsort -V
./qsort [options] archivo
Options:
-h, -help Imprime ayuda.
-V, -version Version del programa.
-o, -output Archivo de salida.
-n, -numeric Ordenar los datos numericamente en vez de alfabeticamente.
Examples:
./qsort -n numeros.txt
```

- `./qsort -V`

```
1.0
```

- `./qsort numeros.txt` (conteniendo este archivo 10 numeros del 1 al 10 desordenados)

```
1
10
2
3
4
5
6
7
8
9
```

Como se puede observar, los números salieron ordenados alfabeticamente, estando el 10 luego del 1.

- `./qsort -n numeros.txt`

```
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
```

En este caso los números se ordenaron numéricamente, estando el 10 luego del 9.

- `./qsort text1.txt`

```
aaaaaaa
aaaaaaa
aaaaaaa a
aaaaaaa b
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
hola
que
tal
```

Aquí se observa que el programa ordenó el archivo alfabéticamente, teniendo en cuenta también el texto siguiente al espacio en una línea. Lo mismo sucederá en el siguiente ejemplo.

- `./qsort zeta.txt`

```
zzzzzzzzzz a
zzzzzzzzzz b
zzzzzzzzzz sabia que Asuntos Internos le tendia una trampa
```

- `./qsort archivoInexistente.txt`

```
cannot open input file.
```

Al no existir el archivo indicado en la instrucción, el programa tira un error descriptivo.

- `./qsort vacio.txt`

```
Error. Empty file.
```

5 Conclusiones

En este trabajo práctico hemos aprendido a combinar programación en C con MIPS32 logrando una portabilidad que puede ser importante en caso de ser necesario. Asimismo, pudimos observar cómo un algoritmo realizado en C, puede traducirse en Assembler, viendo detalladamente como surgen las distintas instrucciones. Relacionado a esto último, se hizo uso de la ABI, almacenando por el callee a los argumentos correspondientes a los registros a0-a3, comprendiendo la importancia de su uso. Otra conclusión que pudimos obtener del trabajo práctico es que el uso de la programación en assembler, por lo menos en el alcance de este trabajo práctico presenta muchas desventajas en relación con el lenguaje C, sobre todo lo que respecta al mantenimiento del código. Una modificación al código fuente que en lenguaje C podía llevarnos un esfuerzo insignificante, en assembler se vuelve más complicada debido principalmente a la difícil legibilidad del código.

6 Apéndice

6.1 Código fuente¹

6.1.1 main.c

```
#include <math.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <stdio.h>
#include <getopt.h>
#include <sys/stat.h>
#include <errno.h>

#ifndef VERSION
#define VERSION "1.0"
#endif

#ifndef no_argument
#define no_argument 0
#endif

#ifndef required_argument
#define required_argument 1
#endif

#ifndef optional_argument
#define optional_argument 2
#endif

extern void quicksort(char** izq, char** der, int num);

/*
 * Parametros globales.
 */

FILE *output = NULL;
char *inputName = "";
int numeric = 0;

static void parse_cmdline(int, char * const []);
static void read_file(char *fileName, char ***izq, char ***der);
static void do_usage(const char *, int);
static void do_version(const char *);
static void do_output(const char *, const char *);

int
main(int argc, char * const argv[], char * const envp[])
{
    char **izq = NULL;
    char **der = NULL;
    parse_cmdline(argc, argv);
    read_file(inputName, &izq, &der);
    quicksort(izq, der, numeric);
}
```

¹Se encuentra el formato digitalizado en: <https://github.com/maxicc4/quicksort>


```

    // Se imprime el archivo de salida y se libera la memoria
    // que se reservo al leer las lineas del archivo
    for (char** x=izq; x<=der; x++) {
        fprintf(output, "%s\n", *x);
        free(*x);
    }
    free(izq);
    fclose(output);

    return 0;
}

static void
read_file(char *fileName, char ***izq, char ***der)
{
    FILE *input;
    char line[800];
    char **first = NULL;
    char **last = NULL;

    if (!(input = fopen(fileName, "r"))) {
        fprintf(stderr, "cannot open input file.\n");
        exit(1);
    }
    struct stat stat_record;
    if (stat(fileName, &stat_record)){
        fprintf(stderr, "cannot open input file.\n");
        exit(1);
    }
    else if (stat_record.st_size <= 1){
        fprintf(stderr, "Error. Empty file.\n");
        exit(1);
    }
    int i=0;
    while (fgets(line, sizeof(line), input) != NULL) {
        // Se sacan los caracteres de fin de linea para que no molesten
        // al querer guardarlos denuevo en un archivo
        line[strcspn(line, "\f\r\n")] = 0;

        first = (char **)realloc(first, (i+1)*sizeof(char**));
        first[i] = (char*)malloc(sizeof(line));
        strcpy(first[i], line);

        i++;
    }

    if (first) {
        last = &(first[i-1]);
    }
    *izq = first;
    *der = last;

    fclose(input);
}

```

```

static void
parse_cmdline(int argc, char * const argv[])
{
    int ch;
    int index = 0;

    struct option options[] = {
        {"help", no_argument, NULL, 'h'},
        {"version", no_argument, NULL, 'V'},
        {"numeric", no_argument, NULL, 'n'},
        {"output", required_argument, NULL, 'o'},
    };

    while ((ch = getopt_long(argc, argv,
                             "ho:nV", options, &index)) != -1) {
        switch (ch) {
            case 'h':
                do_usage(argv[0], 0);
                break;
            case 'V':
                do_version(argv[0]);
                break;
            case 'o':
                do_output(argv[0], optarg);
                break;
            case 'n':
                numeric = 1;
                break;
            default:
                do_usage(argv[0], 1);
        }
    }

    if (output == NULL)
        output = stdout;

    if (optind < argc) {
        inputName = argv[optind++];
    } else {
        do_usage(argv[0], 1);
    }
}

static void
do_usage(const char *name, int status)
{
    fprintf(stderr, "Usage:\n");
    fprintf(stderr, "  %s -h\n", name);
    fprintf(stderr, "  %s -V\n", name);
    fprintf(stderr, "  %s [options] [archivo]\n", name);
    fprintf(stderr, "Options:\n");
    fprintf(stderr, "  -h, --help\n");
    fprintf(stderr, "  -I Imprime ayuda.\n");
    fprintf(stderr, "  -V, --version\n");
}

```

```

        "  Version del programa.\n");
fprintf(stderr, "  -o, --output "
        "  Archivo de salida.\n");
fprintf(stderr, "  -n, --numeric "
        "  Ordenar los datos numericamente en vez de alfabeticamente.\n");
fprintf(stderr, "Examples:\n");
fprintf(stderr, "  %%s-n numeros.txt\n", name);
exit(status);
}

static void
do_version(const char *name)
{
    fprintf(stderr, "%s\n", VERSION);
    exit(0);
}

static void
do_output(const char *name, const char *spec)
{
    if (output != NULL) {
        fprintf(stderr, "multiple do output files.\n");
        exit(1);
    }

    if (strcmp(spec, "-") == 0) {
        output = stdout;
    } else {
        if (!(output = fopen(spec, "w"))) {
            fprintf(stderr, "cannot open output file.\n");
            exit(1);
        }
    }
}

```

6.1.2 quicksort.c

```

#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>
#include <stdlib.h>

void swap(char** a, char**b){
    char* temp = *a;
    *a = *b;
    *b = temp;
}

char minuscula(char may){
    if (may>90||may<65){
        return may;
    }
}

```

```

    return (may + 32);
}

int mi_atoi(char* str){
    int i = 0;
    bool neg = false;
    if(str[i] == '-'){
        i+=1;
        neg = true;
    }
    int result = 0;
    while((str[i]!='\0') && (str[i]!='\n')){
        result*=10;
        int val = (int) str[i] - 48;
        if (neg){
            result-=val;
        }
        else{
            result+=val;
        }
        i+=1;
    }
    return result;
}

int cmp_int(int a, int b){
    if (b>a){
        return 1;
    }
    return 0;
}

int cmp_alf(char*a, char*b){
    int i = 0;
    int cmp = 0;
    bool fin = false;
    while (!fin){
        if ((b[i]=='\0') || (minuscule(b[i]) < minuscule(a[i]))){
            fin=true;
            cmp = 0;
        }
        else if((a[i] == '\0') || (minuscule(a[i]) < minuscule(b[i]))){
            fin = true;
            cmp = 1;
        }
        i+=1;
    }
    return cmp;
}

char** partition (char** a,char**b, int num){
    char*pivot = b[0];
    int pivot_int;
    int i = -1;

```

```

int cmp = 0;
if (num!=0){
    pivot_int = mi_atoi(b[0]);
}
for (int j = 0; &a[j]!=b ; j++) {

    if (num!=0){
        cmp = cmp_int(pivot_int , mi_atoi(a[j]));
    }
    else {
        cmp = cmp_alf(pivot , a[j]);
    }

    if (cmp==0){
        i++;
        swap (&a[i] , &a[j]);
    }
}
swap (&a[i + 1] , b);
return (&a[i+1]);
}

```

```

void quicksort(char** a, char** b, int num){
    if (a>b){
        return;
    }
    char** p = partition(a,b,num);
    quicksort(a,p-1,num);
    quicksort(p+1,b,num);
}

```

6.1.3 quicksort.S

```

#include <mips/regdef.h>
#include <sys/syscall.h>

## quicksort(char** a, char** b, int num);
## arreglo = [a,...,b]
## si num = 0 se ordena alfabeticamente
## si num != 0 se ordena como si fuesen enteros

    .text

    .align 2                # alineacion 2^2

    .globl quicksort
    .ent quicksort

## void quicksort(char** a, char** b, int num);

```

```

quicksort:
    ## if (a>b) return;
    bgt      a0, a1, fin_quicksort    # if a0 > a1 then fin_quicksort

##Prologo
    addiu    sp, sp, -24
    sw       s0, 16(sp)               #en s0 guardaremos el resultado de partition
    sw       ra, 20(sp)               #Guardamos la direccion de retorno

    ##Guardamos los argumentos en el stackframe del caller
    sw       a0, 24(sp)
    sw       a1, 28(sp)
    sw       a2, 32(sp)
    jal      partition
    move     s0, v0                    #s0 = char** x = partition(a,b,num)
    lw       a0, 24(sp)
    addi     a1, v0, -4
    lw       a2, 32(sp)
    jal      quicksort                 #quicksort(a,x-1,num)
    addi     a0, s0, 4
    lw       a1, 28(sp)
    lw       a2, 32(sp)
    jal      quicksort                 #quicksort(x+1,b,num)

##Ep logo
    lw       s0, 16(sp)
    lw       ra, 20(sp)
    addiu    sp, sp, 24
fin_quicksort:
    jr       ra                        # jump to ra

    .end     quicksort
    .size    quicksort, . - quicksort

```

```

## char** partition(char** a, char** b, int num)
partition:
##Pr logo
    addiu    sp, sp, -32              #manejo del stack
    sw       s0, 16(sp)               # en s0 guardaremos el pivot
    sw       s1, 20(sp)               # en s1 guardaremos un contador i
    sw       s2, 24(sp)               # en s2 guardaremos un contador j
    sw       ra, 28(sp)               # guardamos la direccion de retorno

    ##guardamos los argumentos en el stackframe del caller
    sw       a0, 32(sp)
    sw       a1, 36(sp)
    sw       a2, 40(sp)
    nop
    lw       s0, 0(a1)                # s0 = pivot (char*)
    li       s1, -4                    # s4 = i = -1
    li       s2, 0                     # s5 = j = 0
    beq      a2, 0, loop               # si num==0 vamos al loop sin atoi al pivot
pivot_entero:

```

```

    move    a0,s0
    jal     mi_atoi
    move    s0,v0
loop:
    ##cargamos los argumentos desde el stackframe del caller
    lw      a0, 32(sp)
    lw      a1, 36(sp)
    lw      a2, 40(sp)

    add      t0, s2, a0                # t0 = (char**) &a[j]
    beq      t0, a1, fin               # si &a[j] == b then fin
    lw      a1, 0(t0)                 # a1 = (char*) a[j]
    move     a0, s0                    # a0 = pivot
    beq      a2, 0, alfa               # si num == 0 comparar alfabeticamente
    move     a0, a1                    # convertir a[j] en int
    jal     mi_atoi
    move     a1,v0                     # a1 = v0 = atoi(a[j])
    move     a0,s0                     # a0 = pivot (otra vez)
    jal     cmp_int                    # cmp_int(int pivot,int a[j]);
    nop
    b        swap_decision             # branch to swap_decision
alfa:
    jal     cmp_alfa                   #cmp_alfa(char*pivot,char*a[j]);
    nop
##cmp(pivot,a[j]): = 0 si pivot>=a[j] || 1 si a[j]>pivot
swap_decision:
    bgt     v0,0, next                # si pivot >= a[j] hay swap, si no, next
    lw      a0, 32(sp)                # a0 = a
    addi     s1,s1,4                  # i+=1
    add      a1,a0,s1                 # a1 = &a[i]
    add      a0,a0,s2                 # a0 = &a[j]
    jal     swap                      # swap(char**&a[j],char**&a[i]);
    nop
next:
    addi     s2,s2,4                  # j+=1
    b        loop                     # branch to loop
fin:
    addi     s1,s1,4                  # i+=1
    add      a0,a0,s1                 # a0 = &a[i]
    jal     swap                      # swap(char** a[i], char** &pivot);
    nop
    lw      a0, 32(sp)
    add      v0, a0, s1               #return &a[i] = a + i
##Ep logo
    lw      s0, 16(sp)                #reponemos el stack
    lw      s1, 20(sp)
    lw      s2, 24(sp)
    lw      ra, 28(sp)
    addiu    sp,sp,32
    jr      ra                        # jump to ra

```

```

##swap(void* a, void* b);
swap:

```

```

lw    t0, 0(a0)    # t0 = *a;
lw    t1, 0(a1)    # t1 = *b;
sw    t0, 0(a1)    # *b = t0;
sw    t1, 0(a0)    # *a = t1;
jr     ra          # jump to ra

##cmp_alfa(char*a,char*b); 1 si b>a, 0 si a>=b
cmp_alfa:
##Pr logo
    addiu    sp,sp,-32    #manejo del stack
    sw      s0, 16(sp)    # en s0 guardaremos contador i
    sw      s1, 20(sp)    # en s1 guardaremos a[i]
    sw      s2, 24(sp)    # en s2 guardaremos b[i]
    sw      ra, 28(sp)    # guardamos la direccion de retorno

    ##guardamos los argumentos en el stackframe del caller
    sw      a0, 32(sp)
    sw      a1, 36(sp)

    li      s0,0    # s0 = i = 0
    li      s1,0    # s1 = 0 guardaremos a[i]
    li      s2,0    # s2 = 0 guardaremos b[i]

loop_cmp_alfa:
    lw      a0,32(sp)    #recuperamos los argumentos del stackframe del caller
    lw      a1,36(sp)
    add     t1,a0,s0    # t1 = &a[i]
    add     t2,a1,s0    # t2 = &b[i]
    lbu     s1,0(t1)    # s1 = a[i]
    lbu     s2,0(t2)    # s2 = b[i]
    beq     s2,0,a_mayor # si b[i] == '\0' return 0
    beq     s1,0,b_mayor # si a[i] == '\0' return 1
    move    a0,s1
    jal     minuscula    # convertimos a minuscula a[1]
    move    s1,v0
    move    a0,s2
    jal     minuscula    # convertimos a minuscula a[2]
    move    s2,v0
    bgt     s1, s2, a_mayor    # if a[i] > b[i] then a_mayor
    bgt     s2, s1, b_mayor    # if b[i] > a[i] then b_mayor
    addi    s0, s0, 1    # i += 1
    b       loop_cmp_alfa
    nop

a_mayor:
    li      v0,0    #return 0
    b       fin_cmp_alfa
    nop

b_mayor:
    li      v0,1    #return 1
    b       fin_cmp_alfa
    nop

fin_cmp_alfa:
    ##Ep logo
    lw      s0, 16(sp)    #reponemos el stack

```



```

lw      s1, 20(sp)
lw      s2, 24(sp)
lw      ra, 28(sp)
addiu   sp, sp, 32
jr      ra                      # jump to ra

```

```

##char minuscula(char mayuscula);
minuscula:
    bgt a0, 90, no_hacer_nada #si a0>90=Z, no hacemos nada
    blt a0, 65, no_hacer_nada #si a0<65=A, no hacemos nada
    addi v0, a0, 32           # min - MAY = 32
    b    fin_minuscula       # branch to fin_minuscula
no_hacer_nada:
    addi v0, a0, 0
fin_minuscula:
    jr   ra

```

```

##cmp_int(int a, int b); 1 si b>a, 0 si a>=b
cmp_int:
    ##no tiene data ni subrutinas, no hay manejo de stackframe
    bgt a1, a0, int_b_mayor    # if b > a then int_b_mayor
    nop
int_a_mayor:
    li    v0, 0                # return 0
    b     fin_cmp_int          # branch to fin_cmp_int
    nop
int_b_mayor:
    li    v0, 1                # return 1
fin_cmp_int:
    jr    ra                   # jump to ra

```

```

## int mi_atoi(char* str)
mi_atoi:
    ##no tiene data ni subrutinas, no hay manejo de stackframe
    li    t5, 10               # t5 = 10
    li    t6, 45               # t6 = '-'
    li    t7, 43               # t7 = '+'
    li    v0, 0                # result = 0
    li    t1, 0                # t1 = i = 0
    add   t2, t1, a0            # t2 = str = &str[0]
    lb    t3, 0(t2)             # t3 = str[0]
    beq   t3, t6, case_menos    # if str[0] == '-' signo_menos then case_menos
    beq   t3, t7, case_mas      # if str[0] == '+' then case_mas
    li    t4, 0                # t4 = signo = 0 (positivo por default)
    b     loop_atoi            #branch always al loop
case_menos:
    li    t4, 1                # t4 = 1 (negativo)

```

```

        b        inc_i        # branch to inc_i
case_mas:
        li        t4,1        # t4 = 1 (igual ya estaba en 1)
        b        inc_i        # branch to inc_i
loop_atoi:
        add        t2,t1,a0        #t2 = &str[i]
        lb        t3,0(t2)        # t3 = str[i]
        beq        t3, 0, fin_atoi        # if str[i] = '\0' then fin
        beq        t3, t5, fin_atoi        # if str[i] == '\n' then fin
        mulo        v0, v0, t5        # result*=10
        addiu        t3, t3, -48
        bne        t4, 0, negativo        # si t4 == -1 then caso negativo
        add        v0, v0, t3        #result+=str[i]-48
        b        inc_i
negativo:
        sub        v0, v0, t3        #result-=str[i]-48
inc_i:
        addi        t1, t1, 1        # t1 = t1 + 1
        b        loop_atoi        # branch to loop
fin_atoi:
        j        ra

```