

3/14

1. CISC

优点：指令功能强，代码密度高，对编译器和存储器要求低。

缺点：硬件设计复杂，调试难度大。

RISC

优点：硬件设计简单，适合流水化以提升性能。

缺点：指令功能单一，对编译器要求高。

2. 基本指令集为 RV32I、RV32E 和 RV64I。

M：扩展了整数乘除法指令。

F：扩展了 IEEE 单精度浮点数运算指令。

V：扩展了向量操作指令。

B：扩展了位操作指令。

RV64G：扩展了乘除法、原子操作，单双精度浮点数操作。

4. (1) 不同。add 是 0110011，addw 是 0111011

两个 add 相同，均为 0110011

两个 add 功能相同，仅位数不同。而 addw 需对加法结果进行符号扩展。两个 add 操作码相同可简化机器指令，而 addw 操作码不同用以区分不同的操作。



扫描全能王 创建

(2) 不需要，在 addwi 和 addw 指令中已包含符号扩展操作。

5. 为 HINT 指令保留的大片编码空间，可用于向微架构传达性能提示，但不会改变体系结构的可见状态。

6. a_2 的值为 -3， a_3, b_3 的值为 1。余数符号与被除数相同。

11. (1) 偏移量寻址

(3) 立即数寻址

(5) 偏移量寻址

(2) 偏移量寻址

(4) 寄存器直接寻址

3. (1) addi x0, x0, 0

(2) jalr x0, x1, 0

(3) lui pc x6, offset[31:12]

(4) addi rd, rs, 0

jalr x1, x6, offset[11:0]

(5) csrrs rd, cycle, x0

(6) addiw rd, rs, x0

7. (1) sub t3, t0, t2

(2) add t0, t1, t2

mv t4, t1

bltu t0, t1, overflow

(3) MZPS 在指令执行时检查溢出，若溢出将触发指令中断。

ARM 采用 CPSR 寄存器的 V 位表示加法溢出状态，V=1 表示溢出。

8. (1) $2^{XLEN} - 1; X; -1; X$

不会异常。若触发异常，需用户处理系统运行异常。若不自陷，设计者可自行定义异常处理，更灵活自由。

(2) NV：非法操作。DZ：除数为 0。OF：上溢出。UF：下溢出。NX：不精确。

不会陷入系统调用。

J1



扫描全能王 创建

(3) x86 在除数为 0 时引起 0 号中断

bnez t4, muloop // t4 ≠ 0 跳到循环

ARM 没有除法指令

end: lw t0, 0(t3) // 加载返回值 A[0]

MIPS 触发 break 0x07 中断

lw ra, 12(sp) // 从栈中恢复调用信息

lw s0, 8(sp)

addi sp, sp, 16

ret

12. (1) 管理员模式

(2) 机器模式

(3) 机器模式

(4) 管理员模式

14. blt a0, a1, else

(5) 用户模式

add a2, a0, a1

j endif

13. vecMul:

else: sub a2, a0, a1

start: addi sp, sp, -16

// 开辟保存调用信息

endif:

sw ra, 12(sp)

sw s0, 8(sp)

15. sw t0, 0(t0)

addi s0, sp, 16

li t1, 3

prepare: lw t2, 0(t2) // 加载 C

sw t1, 16(t0)

li t4, 99 // 计数器

sw t1, 48(t0)

mv t5, t0 // 保存 A[0] 地址

muloop: lw t3, 0(t1) // 加载 B[i]

16. swap:

mul t3, t3, t2 // 乘法

start: addi sp, sp, -16

sw t3, 0(t0) // 存至 A[i]

sw ra, 12(sp)

addi t0, t0, 4 // A 指针后移一位

sw s0, 8(sp)

addi t1, t1, 4 // B 后移一位

addi s0, sp, 16

addi t4, t4, -1 // 计数器 -1

main: (w t2, 0(t0)) // 取 a 的值到 t2



lw t3, 0(t1) // 取 b 的值至 t3

sw t3, 0(t0) // b 的值赋给 a

sw t2, 0(t1) // a 的值赋给 b

end: lw ra, 12(sp)

lw \$0, 8(sp)

addi sp, sp, 16

ret

17. 开头: $a_0 = 0, a_1 = 1, a_2 = 30$

loop: 先判断再循环. a_0 从 0 ~ 29 循环 30 次.

循环体: 每次 a_1 左移一位.

功能: 给 a_1 写入 2^{30}



扫描全能王 创建