

6 REM, REMU 给出余数 KEM rd, rs1, rs2

DIV, DIVU 指令分别执行有符号、无符号的 x 位整数除以 x 位整数除法操作

REM, REMU 给出相应的余数

$16 = 0 \ 000 \ 0000 \ 0000 \ 0000 \ 0000 \ 0000 \ 0001 \ 0000$

$5 = 0 \ 000 \ 0000 \ 0000 \ 0000 \ 0000 \ 0000 \ 0000 \ 0101$

$-5 = 1 \ 111 \ 1111 \ 1111 \ 1111 \ 1111 \ 1111 \ 1111 \ 1011$

指令集手册要求结果向 0 趋近，所以应该为商 -3 余 1。余数与被除数符号相同

11. 寻址 (1) 偏移量寻址 (2) 直接寻址 (3) 立即数寻址 (4) 寄存器寻址 (5) 偏移量寻址

第 5 周作业 3.7.8. 12, 13, 14, 15, 16, 17

3. (1)  $nop = addi \ X0, X0, 0$

(2)  $ret = jalr \ X0, X1, 0$

(3)  $call \ offset = auipc \ X1, offset[31:12]$

(4)  $mv \ rd, rs = addi, rd, rs, 0$

$jalr \ X1, X1, offset[11:0]$

(5)  $rdcycle \ rd = csrrs \ rd, cycle, X0$

(6)  $sext.w \ rd, rs = addiw \ rd, rs, 0$

7. (1)  $t_0 = t_1 + t_2 = \begin{cases} SLT & t_3, t_2, 0 \\ SLT & t_4, t_0, t_1 \end{cases}$  如果  $t_1$  小于 0，则  $t_3$  值为 1

再比较  $t_0$  与  $t_1$ ，如果  $t_0$  小于  $t_1$ ，则  $t_4$  值为 1

如果  $t_0$  不小于  $t_1$ ，则  $t_4$  为 0，溢出

如果  $t_1$  大于等于 0，则  $t_3$  值为 0；此时若  $t_0$  小于  $t_1$ ，则  $t_4$  为 1，溢出

(2)  $add \ to, t1, t2$  都是无符号数，则和  $to$  应大于任意一个加数

$bbitu \ to, t1, overflow$  现在若  $t_0 < t_1$ ，则跳转

(3) ARM 通过 CPSR 的状态寄存器反映当前指令的溢出状态

x86: ALU 会产生溢出信号

X(1)

指令	rs1	rs2	op = DIVU 时 rd 值	op = REMU	op = DIV	op = REM
op, rd, rs1, rs2	x	0	$2^{x\text{LEN}} - 1$	x	-1	x

三三八三



扫描全能王 创建

整形除法中，除数为0不会引起RISC-V抛出异常。如果除以0时触发异常，这个异常在绝大多数执行环境里，会导致一个自陷，这样会成为指令集标准中唯一的算术自陷。在此情形下，需要语言实现者与执行环境的自陷处理函数交互。

(2) NV-非法操作 DF-除以0 OF-上溢 UF-下溢 NX-不精确

基本指令集中不支持在浮点异常上产生自陷

(3) ARM会产生异常与中断，X86若除数为0，则会引起0号中断

12 (1) Linux Kernel - User

(2) BootROM: Machine

(3) BootLoader: Machine

14) USB\_Driver - Supervisor

(5) Vim - User

13. 暂时不会

抄写编译器

slli a2,a1,2

14. BGE a0,a1, part1

addi sp,sp,-32

add a0,a0,a2

sub a2,a0,a1

sw ra,(28)sp

lw a0,0(a0)

part1: add a2,a0,a1

sw s0,(24)sp

lw a1,-20(s0)

addi s0,sp,32

mul a0,a0,a1

17. a0 相当于寄存器 i (语言中的 i)

sw a0,-12(s0)

lw a1,-12(s0)

应为 for (i=0; i<30; i++)

sw a1,-16(s0)

add a1,a1,a2

a1 = a1 \* 2

sw a2,-20(s0)

sw a0,0(a1)

i 值了  $2^{29}$

li a0,0

j part3

15. 不会

sw a0,-24(s0)

part3: lw a0,-24(s0)

16. 也不会，就这样的题，

li j part1

addi a0,a0,1

一碰到指针我就

part1: lw a1,-24(s0)

sw a0,-24(s0)

直接傻眼

li a0,11

j part1

bit a0,a1,part4

part4: lw a0,-12(s0)

j part2

lw a0,0(a0)

part2: lw a0,-16(s0)

lw ra,28(sp)

lw a1,-24(s0)

lw s0,24(sp)

addi sp,sp,32

ret

