

9. 10. 11

9.  $4 + 11 + 5 + 0 + 3 + 1 + 2 + 2 + 0 + 0 + 1 + 0 + 2 = 31$

f1d 1 2 3 4

fdiv.d ✓ 5 6 ... 15

fmul.d ✓ 16 17 ... 1620

f1d X 18 ... 1620

fadd.d ✓ 19 ... 1823

fadd.d X 18 ... 24

fsd ✓ 25 26

fsd X 26 27

addi ✓ 28

addi ✓ 29

sub ✓ 30

bne ✓ 31

(2) f1d ① 1 2 3 4  
① 5 ... 15

fdiv.d ✓ ② 16 ... 1620

fmul.d X ② 5 ... 10

f1d X ② 6 ... ③ 10

fadd.d ✓ ② 11 ... 19

fadd.d X ② 12 ... 14

fsd X ② 15 ... 19

fsd X ② 20 ... 15

addi X ① 16

addi X ① 17

sub X ① 18

bne X ② 19 17 18



扫描全能王 创建

(3) 将两条 fadd.d 交换  $\rightarrow T: 17$



扫描全能王 创建

10. Loop: f1d f4, 0(a0)

fmul.d T<sub>09</sub>, f0, f2

fdiv.d T<sub>10</sub>, f4, T<sub>9</sub>

f1d f4, 0(a1)

fadd.d T<sub>11</sub>, f0, f4

fsub.d T<sub>12</sub>, T<sub>10</sub>, T<sub>11</sub>

fsd T<sub>12</sub>, 0(a1).

11. 显式：如 int a; 隐式：编译器自动生成名字；

显式虽然麻烦操作人员、占用空间，但是更加直观。

隐式提高效率但可能引起名字冲突。

实现显式重命名即用编译器对变量重新声明。

实现隐式重命名需要改写系统生成名字的代码。



扫描全能王 创建