

3/14

1. CISC

优点: 指令功能强, 代码剪度高, 对编译和存储要求低.

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需要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.



(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 的值为 1, 余数符号与被除数相同。

11. (1) 偏移量寻址

(2) 偏移量寻址

(3) 立即数寻址

(4) 寄存器直接寻址

(5) 偏移量寻址

3. (1) `addi x0, x0, 0`

(2) `jalr x0, x1, 0`

(3) `uipc 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) MIPS 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, 若不陷入, 设计者可自行定义异常处理, 更简洁自由。

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

不会陷入系统调用

JI



(3) x86在除数为0时引起0号中断

ARM没有除法指令

MIPS触发break 0x07中断

12. (1) 管理员模式

(2) 机器模式

(3) 机器模式

(4) 管理员模式

(5) 用户模式

bnez t4, muloop // t4 != 0 就循环

end: lw t0, 0(t0) // 加载返回值A[0]

lw ra, 12(sp) // 从栈中恢复调用信息

lw s0, 8(sp)

addi sp, sp, 16

ret

14. blt a0, a1, else

add a2, a0, a1

j endif

13. vecMul:

start: addi sp, sp, -16 // 并线保存调用信息

sw ra, 12(sp)

sw s0, 8(sp)

addi s0, sp, 16

prepare: lw t2, 0(t2) // 加载c

li t4, 99 // 计数器

mv t5, t0 // 保存A[0]地址

muloop: lw t3, 0(t1) // 加载B[i]

mul t3, t3, t2 // 乘法

sw t3, 0(t0) // 存至A[i]

addi t0, t0, 4 // A指针后移一位

addi t1, t1, 4 // B后移一位

addi t4, t4, -1 // 计数器-1

else: sub a2, a0, a1

endif:

15. sw t0, 0(t0)

li t1, 3

sw t1, 16(t0)

sw t1, 48(t0)

16. swap:

start: addi sp, sp, -16

sw ra, 12(sp)

sw s0, 8(sp)

addi s0, sp, 16

main: lw 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 s0, 8(sp)

addi sp, sp, 16

ret

17. 开头: $a0 = 0$, $a1 = 1$, $a2 = 30$

loop: 先判断再循环. $a0$ 从 0 ~ 29 循环 30 次.

循环体: 每次 $a1$ 左移一位.

功能: 给 $a1$ 写入 2^{30}

