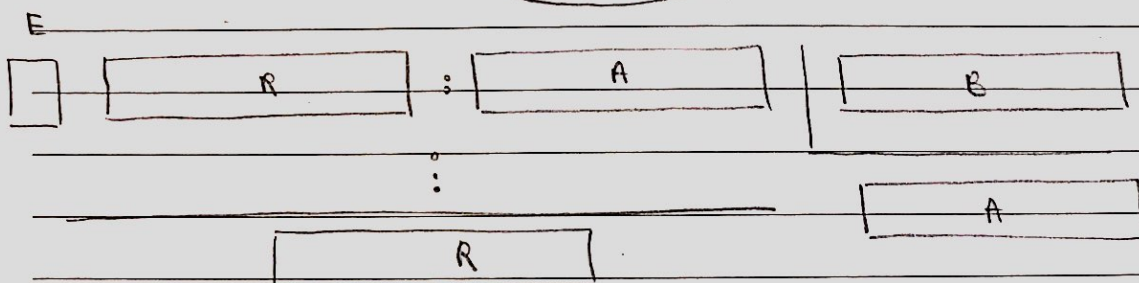
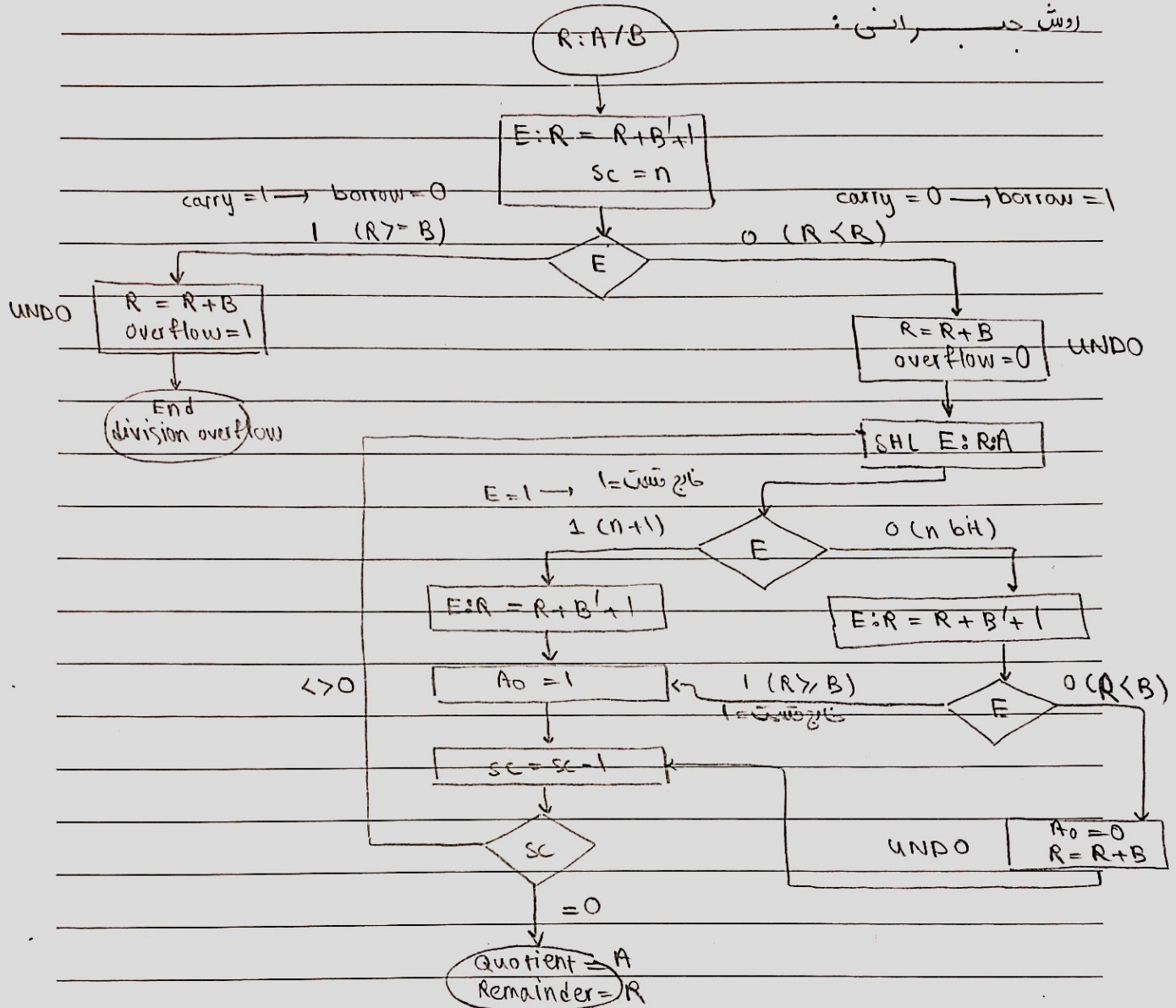


Subject: **تمرین سری هفتم درس**
معماری کامپیوتر

۱. تقسیم ۲۷ بیتی را به روش جبرانش و غیر جبرانش انجام دهید و مراحل انجام کار را گام به گام توضیح دهید و خروجی هر دو روش را رسم کنید.

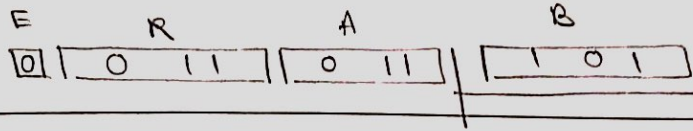
روش جبرانش:



IDEA

(1)

Subject:



binary = 11011

n = 3 bits

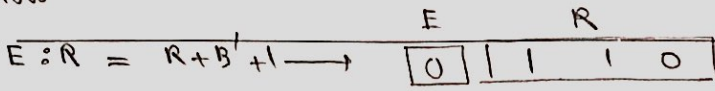
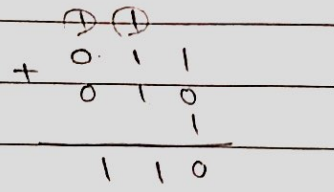
تقسیم به بخش جبرانی :

w = 101

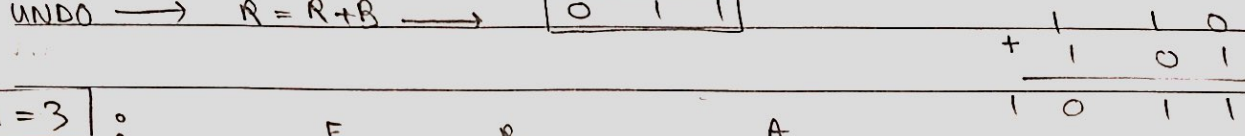
check:

E	R	A	B
0	0 1 1	0 1 1	1 0 1

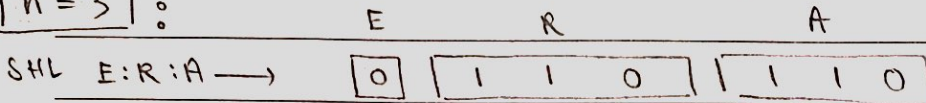
overflow



$E = 0 \rightarrow \text{carry} = 0 \rightarrow \text{borrow} = 1 \rightarrow R < B \rightarrow \text{overflow}$ بابت تقسیم غلط انجام است. ✓

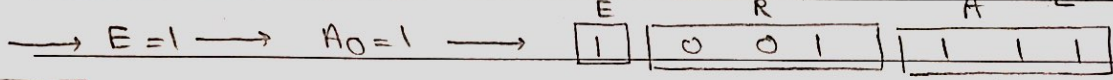
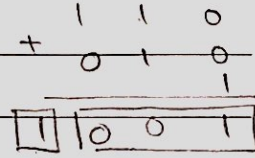


n = 3 :

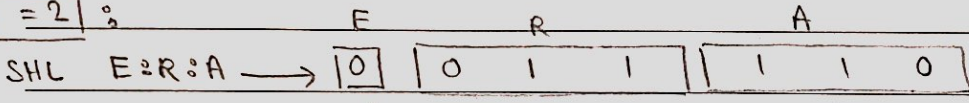


SHL E:R:A \rightarrow

$E = 0 \rightarrow$ باید برای گرفتن خارج قسمت تقسیم انجام شود $\rightarrow E:R = R + B' + 1$

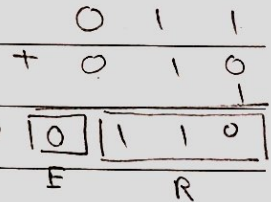


n = 2 :

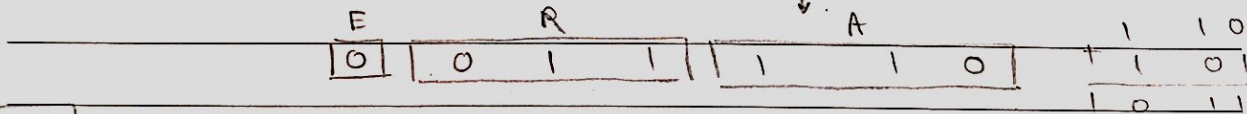


SHL E:R:A \rightarrow

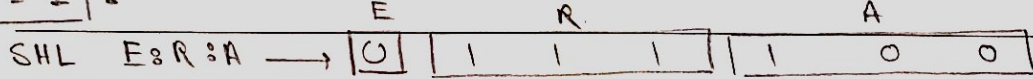
$E = 0 \rightarrow$ باید برای گرفتن خارج قسمت تقسیم انجام شود $\rightarrow E:R = R + B' + 1$



$E = 0, R < B, \text{UNDO: } R = R + B, A_0 = 0$

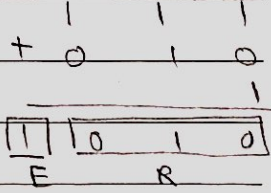


n = 1 :

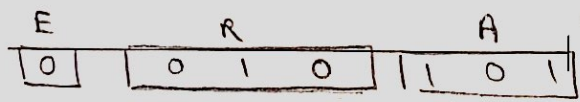


SHL E:R:A \rightarrow

$E = 0 \rightarrow$ باید برای گرفتن خارج قسمت تقسیم انجام شود $\rightarrow E:R = R + B' + 1$



$\rightarrow E = 1, R \geq B, A_0 = 1$

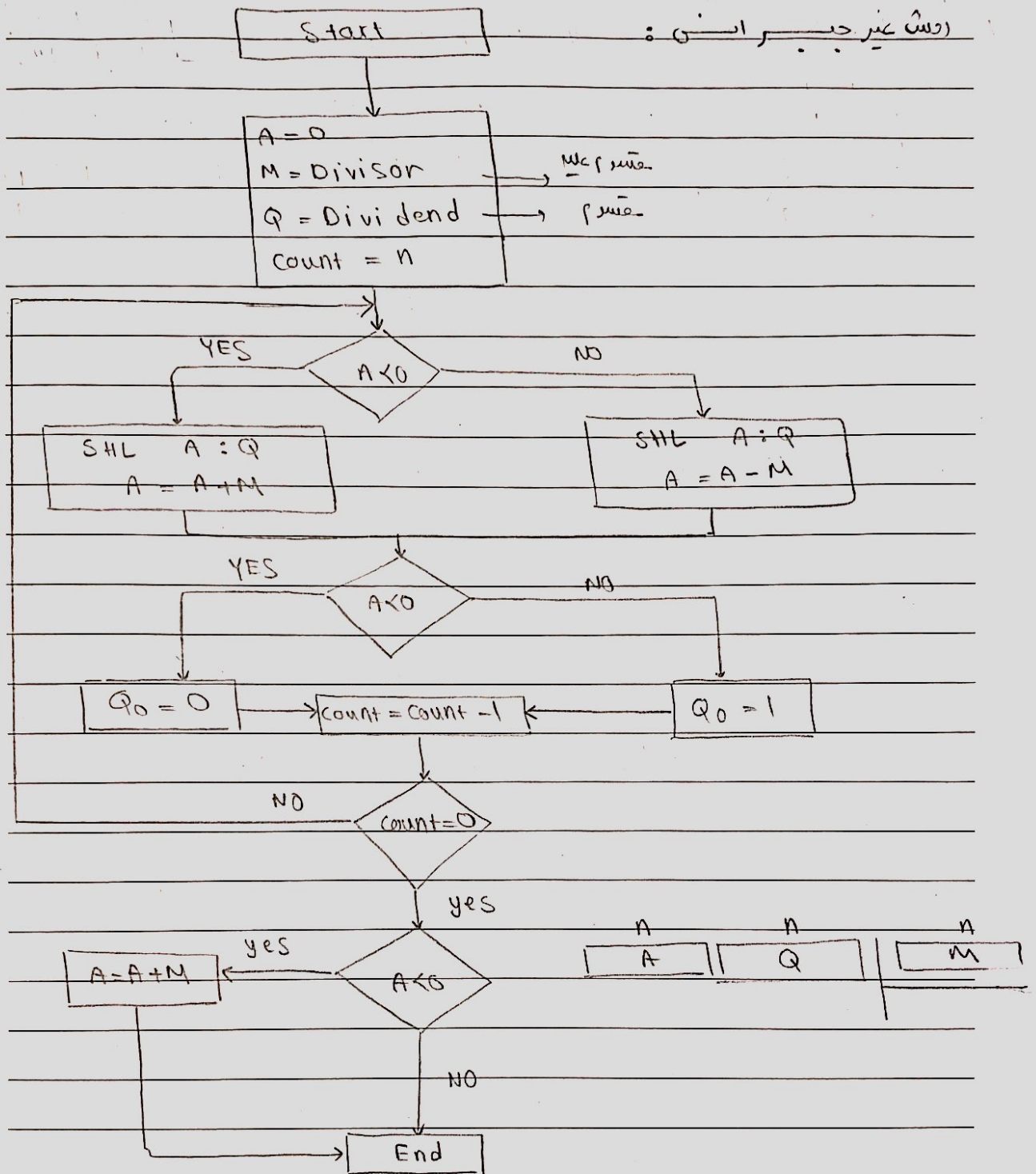


IDEA

$\checkmark 101 = A = \text{خارج قسمت}$
 $\checkmark 010 = R = \text{باقی مانده}$

(P.)

Subject:



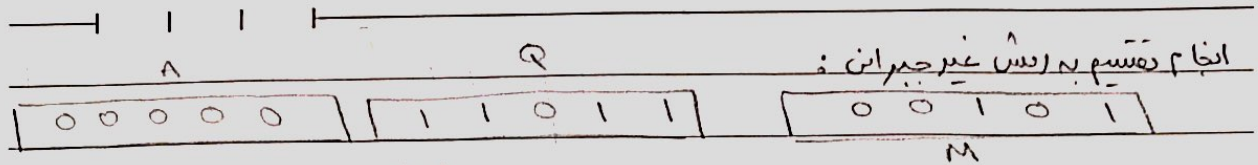
IDEA

(١٥)

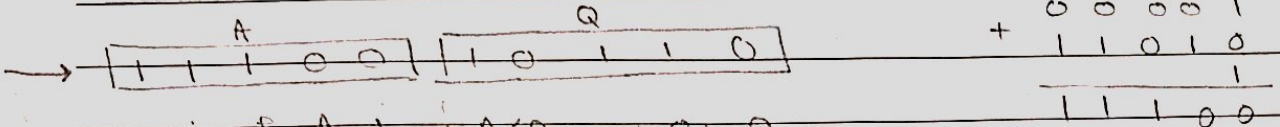
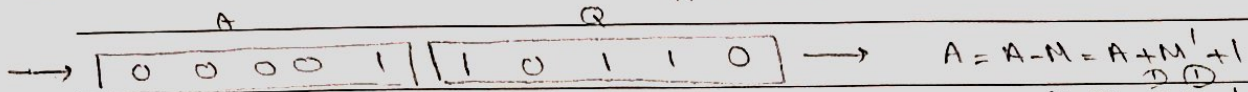
$$(27)_{10} = (11011)_2$$

$$(5)_{10} = (101)_2$$

Subject:

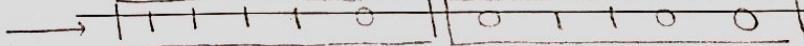
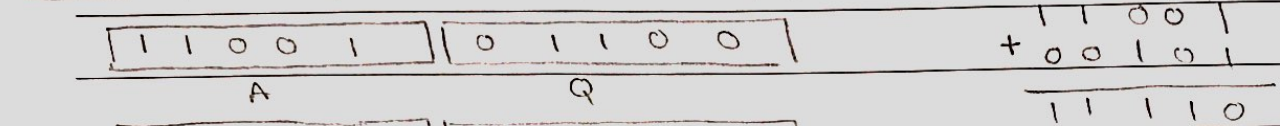


$n=5$: $A=0 \rightarrow A \neq 0 \rightarrow \text{SHL } A:Q, A = A - M$



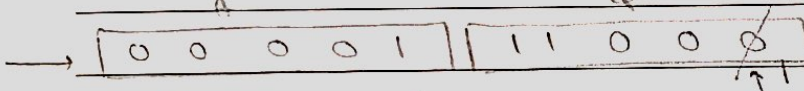
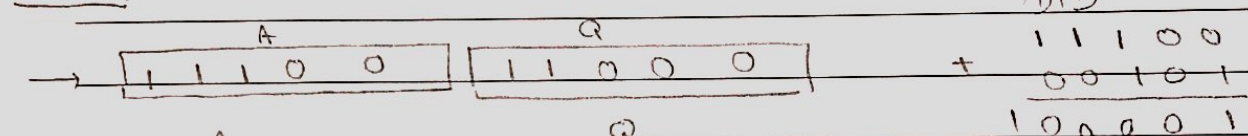
sign bit of $A=1 \rightarrow A < 0 \rightarrow Q_0 = 0$ (توضیح: n') $\rightarrow n = 5 - 1 = 4$

$n=4$: $A < 0 \rightarrow \text{SHL } A:Q, A = A + M$



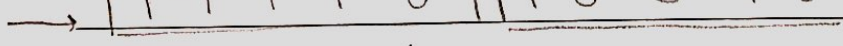
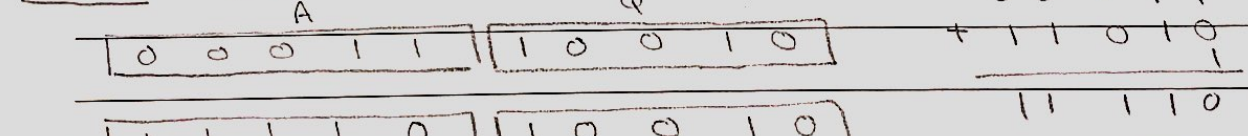
$A < 0 \rightarrow Q_0 = 0 \vee \rightarrow n = 3$

$n=3$: $A < 0 \rightarrow \text{SHL } A:Q, A = A + M$



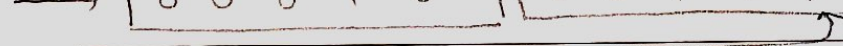
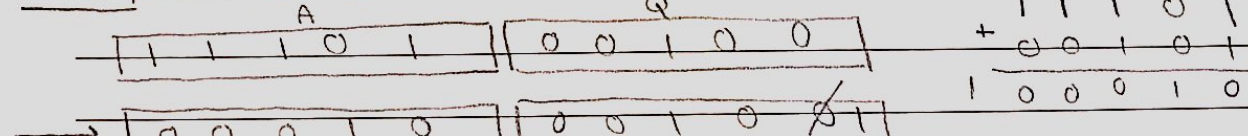
$A \neq 0 \rightarrow Q_0 = 1$

$n=2$: $A \neq 0 \rightarrow \text{SHL } A:Q, A = A - M$



$A < 0 \rightarrow Q_0 = 0 \vee$

$n=1$: $A < 0 \rightarrow \text{SHL } A:Q, A = A + M$



$A \neq 0 \rightarrow Q_0 = 1 \rightarrow \text{IDEA} \rightarrow \text{Count} = 0 \rightarrow A \neq 0 \rightarrow \text{end}$

(K)

Subject:

$$\Rightarrow \text{Remainder} = A = (00010)_2 = (2)_{10} \checkmark$$

$$\text{Quotient} = Q = (100101)_2 = (5)_{10} \checkmark$$

۲. تأخیر حاصل در ضرب کننده آرایه ای n در n را حساب کنید و مراحل کار را ذکر کنید. تأخیر نهایی ها با هم برابر مساوی d نانو ثانیه است.

مثال برای دو عدد ۴ بیتی

$$\begin{array}{r} x_3 \quad x_2 \quad x_1 \quad x_0 \\ \times \quad y_3 \quad y_2 \quad y_1 \quad y_0 \end{array}$$

منطق عملکرد ضرب آرایه ای :

$$[x_3 y_0] \quad [x_2 y_0] \quad [x_1 y_0] \quad [x_0 y_0]$$

Partial Products

+

$$[x_3 y_1] \quad [x_2 y_1] \quad [x_1 y_1] \quad [x_0 y_1]$$

$$[x_3 y_2] \quad [x_2 y_2] \quad [x_1 y_2] \quad [x_0 y_2]$$

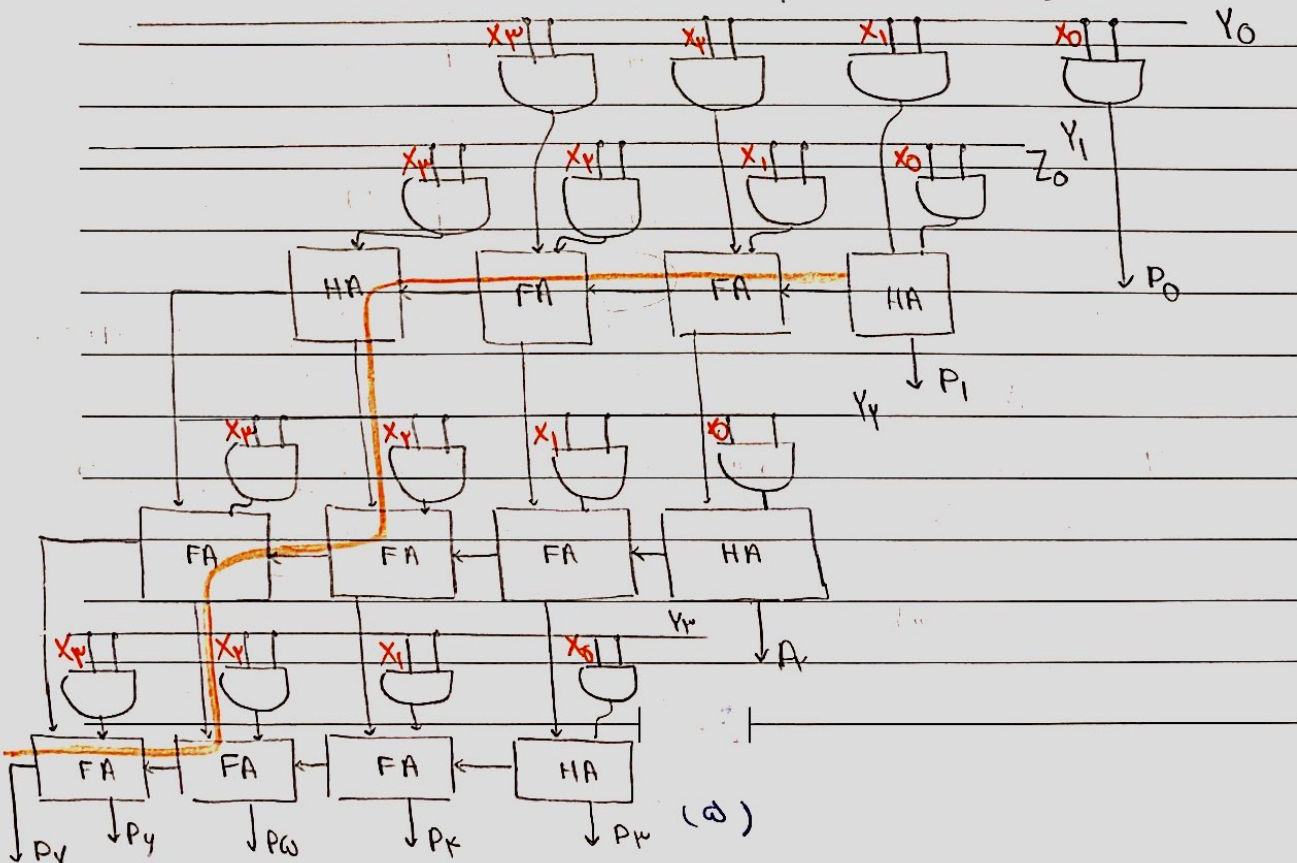
$$[x_3 y_3] \quad [x_2 y_3] \quad [x_1 y_3] \quad [x_0 y_3]$$

$$P_7 \quad P_6 \quad P_5 \quad P_4 \quad P_3 \quad P_2 \quad P_1 \quad P_0$$

منطق ضرب دیجیتال مانند روش ضرب عددی می باشد.

به این مثال در مرحله ۱ام، عنصر ۰ام از عدد دوم را در عنصر ۰ام از عددها ضرب می کنند و سپس عنصر ۰ام از عدد دوم را در عنصر اول عددها ضرب می کنند و این ترتیب ادامه partial product تا آخر کار می شود.

برای ساخت افزار ۲ حالت می توانیم داشته باشیم. می توانیم از HA و FA استفاده کنیم و یا فقط از FA با استفاده کنیم. آنگاه از HA تمام استفاده کنیم.



Subject:

باتوجه به شکل مدار برای ضرب $4 \text{ bit} \times 4 \text{ bit}$ می توان گفت که برای ضرب $n \text{ bit} \times n \text{ bit}$:
 $n-1$ ردیف جمع کننده داریم که در هر کدام n تا جمع کننده وجود دارد. (تربیتی از HA ها و FA ها)

برای به دست آوردن Delay، مسیر اجزای را در نظر می گیریم، مسیری که بازنگ تاریخی در شکل نشان داده شده است.

حاسبه تأخیر: (۱) برای تیت های and هم طور و از کار می کشد: d
 (۲) تأخیرهای مسیر:

$$t_{carry HA} + (n-2) t_{carry FA} + t_{sum HA} + (n-3) (t_{carry FA} + t_{sum FA})$$

شماره خطوط میانی

$$+ 2 t_{carry FA}$$

خط آخر

$$= t_{carry FA} (n-2 + n-3 + 2) + t_{carry HA} + t_{sum HA} + (n-3) t_{sum FA}$$

$2n-3$

$$= 2d(2n-3) + d + d + d(n-3) = d(4n-4 + 2 + n-3) = (5n-5)d$$

$5n-5$

$$\Rightarrow T = \underset{(1)}{d} + \underset{(2)}{(5n-5)d} = \boxed{(5n-4)d}$$

حالت دوم: اگر همه ی جمع کننده ها را FA فرض کنیم:

$$T = d + (2d(2n-3) + 2d + d + (n-3)d) = (5n-5)d$$

$(4n-4 + 2 + n-3)d$
 $5n$

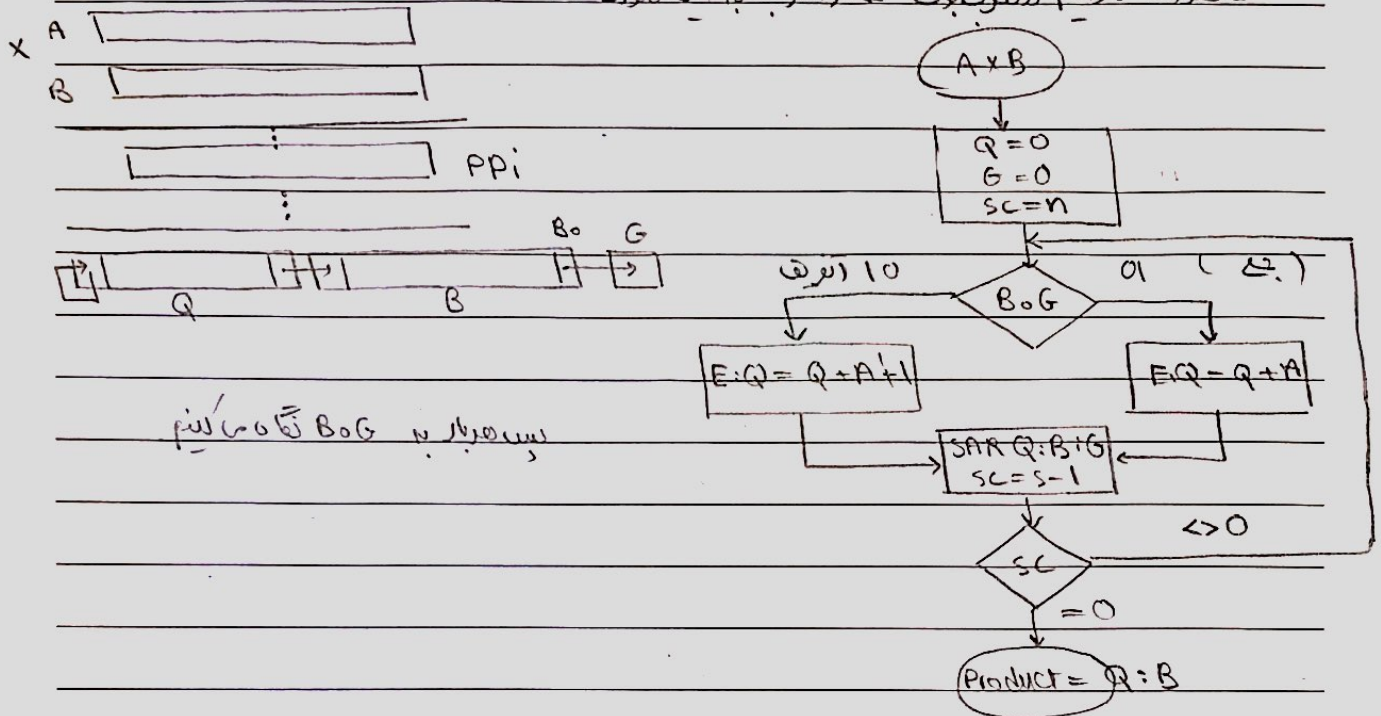
IDEA

(4)

Subject:

۳. در یک ضرب پرش ۳۲ بیت در ۳۲ بیت، حداقل تعداد جمع و حداقل تعداد تفریق را مشخص کنید. است. این را به دست آورید و توضیح دهید چگونه به جواب رسیدید.

هاتخواریه ما داریم در ضرب پرش عملگر ضرب به این صورت است:



بسیار از آن جایی که در هر مرحله ۲. $B_0 G$ نگاه می‌کنیم و اگر 01 باشد، عدد جمع و اگر 10 باشد، تفریق انجام می‌دهیم. در اولین بار که $G=0$ است پس $B_0=1$ می‌توانیم تا $B_0 G=10$ و عدد تفریق انجام شود. سپس اگر $B_1=0$ باشد پس از SAR، $B_0=0$ می‌شود و $B_0 G=01$ و عمل جمع انجام می‌شود و به این ترتیب ادامه می‌دهیم. چون پس در میان عمل جمع و تفریق انجام می‌شود پس هر دو به تعداد حداقل خود می‌رسند.

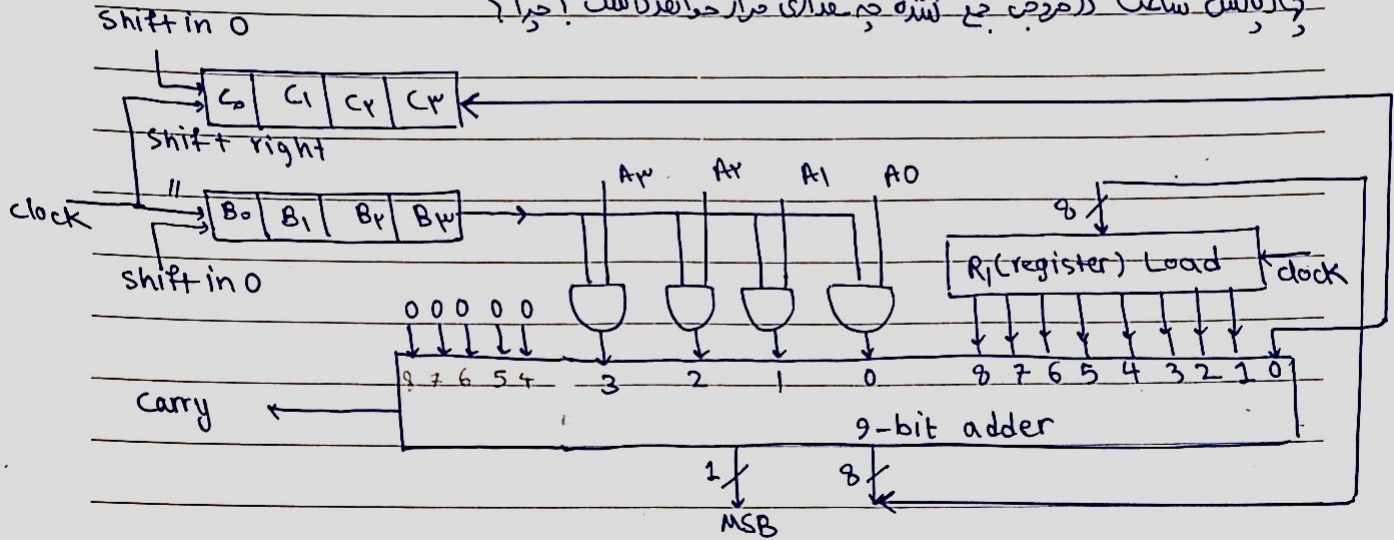
$$\Leftarrow \text{حداقل تعداد جمع} = \text{حداقل تعداد تفریق} = \frac{32}{2} = 16$$

IDEA

(۷)

Subject:

* در شکل زیر سه عدد 4 بیتی $A_3 A_2 A_1 A_0$ و $B_3 B_2 B_1 B_0$ و $C_3 C_2 C_1 C_0$ موجود است و مقدار اولیه بیت R_1 برابر با صفر است. محتای اولیه سیفت دهده را نیز داده ایم. به از گذشت جابجاس ساعت در خروجی جمع کشته چه قدرای قرار خواهد داشت؟ چرا؟



* Clock 1: first we shift B & C: $\begin{matrix} 0 & c_0 & c_1 & c_2 & \rightarrow & c_3 \\ 0 & b_0 & b_1 & b_2 & \rightarrow & b_3 \end{matrix}$

→ 9-bit adder $\begin{matrix} 00000 & b_{w3} & b_{w2} & b_{w1} & b_{w0} \\ + 00000 & 0 & 0 & 0 & c_3 \end{matrix}$

$\begin{matrix} 0 & 0 & 0 & 0 & b_{w3} & b_{w2} & b_{w1} & b_{w0} + c_3 \\ \hline & & & & \text{new } R_1 \end{matrix}$

* Clock 2:

shift B & C : $\begin{matrix} 0 & 0 & c_0 & c_1 & \rightarrow & c_2 \\ 0 & 0 & b_0 & b_1 & \rightarrow & b_2 \end{matrix}$

→ 9-bit adder : $\begin{matrix} 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & b_{w3} & b_{w2} & b_{w1} & b_{w0} \\ + 0 & 0 & 0 & 0 & b_{w3} & b_{w2} & b_{w1} & b_{w0} + c_2 & c_2 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 & b_{w3} & b_{w2} & b_{w1} + b_{w0} & c_2 + a_0 b_1 & \\ & & & & b_{w3} + b_{w2} & b_{w1} + b_{w0} & + c_2 & \end{matrix}$

IDEA

(1)

Subject:

* Clock 3: shift B & C:

0	0	0	c_0	→	(c_1)
0	0	0	b_0	→	(b_1)

→ 9 bit adder:

0	0	0	0	0	b_{1a7}	b_{1a6}	a_{1b7}	b_{1a1}	b_{1a0}
+	0	0	0	a_{1b7}	$a_{1b6}+a_{1b7}$	$a_{1b5}+a_{1b6}$	$a_{1b4}+a_{1b5}$	c_1+a_{1b3}	c_1+a_{1b2}
0	0	0	a_{1b7}	$a_{1b6}+a_{1b7}$	$a_{1b5}+a_{1b6}$	$a_{1b4}+a_{1b5}$	c_1+a_{1b3}	$c_1+a_{1b2}+a_{1b1}$	c_1+a_{1b0}
					$+a_{1b1}$	$a_{1b7}+a_{1b1}$			
									new R_1

* Clock 4: shift B & C:

0	0	0	0	→	(c_0)
0	0	0	0	→	(b_0)

→ 9 bit adder:

0	0	0	0	0	b_{0a7}	b_{0a6}	b_{0a1}	b_{0a0}
+	0	0	a_{1b7}	a_{1b6}	$a_{1b5}+a_{1b6}$	c_1+a_{1b4}	c_1+a_{1b3}	c_1+a_{1b2}
			$+a_{1b7}$	$+a_{1b6}$	$+a_{1b5}+a_{1b6}$	$+a_{1b4}$		
0	0	a_{1b7}	a_{1b6}	$a_{1b5}+a_{1b6}$	c_1+a_{1b4}	c_1+a_{1b3}	$c_1+a_{1b2}+a_{1b1}$	c_0+a_{1b0}
		$+a_{1b7}$	$+a_{1b6}$	$+a_{1b5}+a_{1b6}$	$+a_{1b4}$	$+a_{1b3}+b_{0a7}$		

$result = (a \times b) + c$

دوباره دو بار از این محاسبه می‌کنیم تا به جواب نهایی برسیم.
 در این مرحله، حاصل ضرب a و b را داریم و آن را با c جمع می‌کنیم.
 این عملیات را تا زمانی که به جواب نهایی برسیم تکرار می‌کنیم.