**BÁO CÁO THỰC HÀNH GIỮA KÌ**

**IT3280 – 156788 – THỰC HÀNH KIẾN TRÚC MÁY TÍNH**

|  |  |
| --- | --- |
| **Họ và tên** | Nguyễn Minh Quân |
| **Mã số sinh viên** | 20235816 |

**Assignment A - 2**

**Nhập số nguyên dương N từ bàn phím, in ra màn hình dãy số Fibonacci nhỏ**

**hơn N.**

1. **Phân tích cách thực hiện**

Chương trình có nhiệm vụ in ra **dãy số Fibonacci nhỏ hơn một số nguyên N** được nhập từ bàn phím.

**Bước 1:** In thông báo yêu cầu nhập số nguyên (mess1), sau đó nhận Input số nguyên N từ bàn phím và lưu vào thanh ghi t0

**Bước 2:** Kiểm tra nếu N <= 0 thì kết thúc chương trình

**Bước 3:** In thông báo (mess2) và in hai số đầu tiên của dãy Fibonacci là 0 và 1

**Bước 4:** Dùng vòng lặp để tính các số Fibonacci tiếp theo t3 = t1 + t2 , in ra nếu nhỏ hơn N. Cập nhật lại t1 và t2

**Bước 5:** Khi số tiếp theo >= N, chương trình sẽ nhảy tới nhãn kết thúc

1. **Ý nghĩa của các chương trình con**

**get\_Input:** Đoạn mã này thực hiện việc đọc một số nguyên từ bàn phím và lưu trữ giá trị đó vào thanh ghi t0.

**fibonacci:** Đây là 1 vòng lặp với mục đích tính số fibonacci tiếp theo, nếu vượt quá N thì nhảy tới nhãn ket\_thuc, còn không thì in ra sau đó cập nhất 2 số trước đó

1. **Mã nguồn**

.data

mess1: .asciz "Nhap so nguyen: "

mess2: .asciz "Day fibonnaci nho hon N la: "

space: .asciz " "

.text

#In chuoi Nhap so nguyen

li a7,4

la a0, mess1

ecall

**get\_Input:**

#Nhap so nguyen

li a7,5

ecall

mv t0,a0 # t0 = N

#Neu N <=0 --> Ket thuc

bltz t0, ket\_thuc

#In mess2

li a7,4

la a0, mess2

ecall

#Gan 2 so dau voi 0 va 1

li t1,0 #t1 =0

li t2,1 #t2 =1

#In so dau tien( 0 )

li a7,1

mv a0,t1

ecall

#In space

li a7,4

la a0, space

ecall

#In so thu 2 ( 1 )

li a7,1

mv a0,t2

ecall

#In space

li a7,4

la a0, space

ecall

**fibonacci:**

add t3, t1, t2 #t3 = t1 + t2

bge t3, t0,ket\_thuc #if t1 + t2 >= N --> end

#In so tiep theo t3

li a7, 1

mv a0, t3

ecall

#In space

li a7,4

la a0, space

ecall

#update t1, t2

mv t1,t2 #t1 = t2

mv t2,t3 #t2 = t3

#loop

beq x0,x0,fibonacci

**ket\_thuc:**

1. **Kết quả thực hiện chương trình**

**TH1: N > 0**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

**TH2: N<=0**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

**Assignment B – 5**

**Nhập mảng từ bàn phím. Sắp xếp các phần tử có giá trị dương tăng dần, các**

**phần tử còn lại giữ nguyên vị trí. Ví dụ: Nhập mảng [-1, 150, 190, 170, -2, -3,**

**160, 180], kết quả sau khi sắp xếp [-1, 150, 160, 170, -2, -3, 180, 190].**

1. **Phân tích cách thực hiện**

Chương trình thực hiện nhiệm vụ sắp xếp các phần tử có giá trị dương tăng dần, các phần tử còn lại giữ nguyên vị trí.

**Bước 1:** Nhập số phần tử của mảng từ người dùng (N). Nếu N <= 0 thì kết thúc chương trình.

**Bước 2:** Nhập từng phần tử cho mảng A.

**Bước 3:** Thực hiện sắp xếp mảng A tăng dần chỉ với các số dương. Các phần tử âm hoặc bằng 0 được giữ nguyên vị trí.

**Bước 4:** In ra mảng sau khi sắp xếp.

1. **Ý nghĩa của các chương trình con**

**input :** Vòng lặp với mục đích cho phép người dùng nhập số phần tử của mảng

**loop1** : Là vòng lặp ngoài duyệt qua từng phần tử A[i] để làm mốc. Nếu A[i] <= 0, bỏ qua. Ngược lại, chuyển sang loop2 để tìm phần tử phía sau nhỏ hơn để hoán đổi.

**loop2 :** Duyệt các phần tử A[j] với j > i. Bỏ qua nếu A[j] <= 0. Nếu A[j] < A[i], thực hiện hoán đổi qua nhãn swap:. Lặp đến hết dãy.

**swap** : Thực hiện hoán đổi A[i] và A[j] khi A[i] > A[j]. Sau khi hoán đổi, cập nhật lại biến s1 để tiếp tục so sánh trong vòng lặp.

**print** : Đảm nhận việc in ra toàn bộ mảng đã sắp xếp. Vòng lặp kết thúc khi đã in đủ N phần tử.

1. **Mã nguồn**

.data

mess1: .asciz "Nhap so phan tu cua mang : "

mess2: .asciz "Nhap tung phan tu cho mang : "

mess3: .asciz "Chuoi sau khi sap xep : "

space: .asciz " "

.align 2 #Set up dia chi bat dau mang A chia het cho 4,neu k co dong nay khi chay se loi o dong sw a0, 0(t2) do dia chi hien tai khong chia het cho 4

A: .space 400

.text

#In mess1

li a7, 4

la a0, mess1

ecall

#Input N

li a7,5

ecall

mv a2,a0 # a2 = N ( kich thuoc cua mang )

#kiem tra N hop le

blez a2, end # Nếu N <= 0 -> kết thúc

# In mess2

li a7, 4

la a0, mess2

ecall

li t0, 0 # i = 0

la s0, A #a0 = address A[0]

input:

bge t0, a2, endInput # if i >= N --> endInput

#nhap A[i]

li a7,5

ecall

slli t1, t0, 2 # t1 = 4 \* i

add t2, s0, t1 # t2 = A + 4 \* i

sw a0, 0(t2) # A[i] = a0

addi t0,t0,1

beq x0,x0, input

endInput:

# a2 = N

li t0, 0 #i = 0

addi t2, a2, -1 # t2 = N -1

loop1:

bge t0,t2, endloop1 # if i >= N - 1 --> endloop

#get a[i]

slli t3,t0,2

add t4,s0,t3

lw s1, 0(t4) # s1 = A[i]

blez s1, endloop2 # check if s0 <= 0 --> i++ va quay lai loop

addi t1, t0,1 # j = i + 1

loop2:

bge t1, a2, endloop2 # if j >= N --> endloop2

#get a[j]

slli t5,t1,2

add t6, s0, t5

lw s2, 0(t6) #s2 = A[j]

blez s2, no\_swap # if s2 <= 0 --> No swap

ble s1,s2,no\_swap # if A[i] <= A[j] --> No swap

swap:

sw s1, 0(t6)

sw s2, 0(t4)

mv s1, s2 #Cap nhat A[i[ moi]

no\_swap:

addi t1,t1,1

beq x0,x0, loop2

endloop2:

addi t0,t0, 1

beq x0,x0, loop1

endloop1:

#In chuoi ra man hinh

li a7, 4

la a0, mess3

ecall

li t6, 0

print:

bge t6,a2,end

slli t3,t6, 2

add t5, s0, t3

lw s3, 0(t5)

li a7, 1

mv a0,s3

ecall

#in space

li a7,4

la a0,space

ecall

addi t6,t6,1

beq x0,x0,print

end:

# Kết thúc chương trình

li a7, 10

ecall

1. **Kết quả thực hiện chương trình**

**TH1: N = 8 theo đề bài**

A[8] = [-1, 150, 190, 170, -2, -3, 160, 180]

🡪 Kết quả sau khi sắp xếp

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

**TH2 : N = 6**

A[6] =[ -1, 5, 2, -5, 8, 4 ]

* Kết quả sau khi sắp xếp [ -1, 2, 4, -5, 5 ,8 ]

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

TH3 : N < 0

* Không in gì cả

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

**Assignment C –15**

**Nhập vào 2 xâu ký tự A và B. In ra màn hình các ký tự chữ số không xuất hiện cả trong A và B.**

**1. Phân tích cách thực hiện**

Chương trình cho phép người dùng nhập vào hai chuỗi ký tự. Sau đó, nó đếm số lần xuất hiện của các chữ số từ '0' đến '9' trong cả hai chuỗi và in ra những chữ số không xuất hiện trong cả hai chuỗi.

**Bước 1:** In lời nhắc và cho phép người dùng nhập vào hai chuỗi ký tự.  
**Bước 2:** Duyệt qua từng ký tự trong chuỗi thứ nhất. Nếu ký tự là chữ số ('0' đến '9'), chương trình tăng bộ đếm tương ứng trong mảng C.  
**Bước 3:** Tương tự, duyệt qua chuỗi thứ hai và cập nhật mảng C cho các chữ số xuất hiện.  
**Bước 4:** Sau khi quét cả hai chuỗi, chương trình kiểm tra các phần tử trong mảng C. Với những chỉ số j có C[j] = 0, tức là chữ số j không xuất hiện trong cả hai chuỗi, chương trình sẽ in j ra màn hình.

**2. Ý nghĩa của các chương trình con**

**loopA :** Vòng lặp đọc từng ký tự trong chuỗi A. Nếu ký tự nằm trong khoảng '0' đến '9', thì tính chỉ số tương ứng trong mảng C (dựa vào digit = ký tự - '0'), sau đó tăng C[digit]++. Như vậy C[0..9] ghi lại số lần xuất hiện các chữ số trong chuỗi A

**loopB** : Tương tự loopA, vòng lặp này duyệt chuỗi B, và cũng đếm số lần xuất hiện các chữ số '0' đến '9', cập nhật tiếp vào mảng C. Tổng cộng sau hai vòng lặp loopA và loopB, mảng C chứa số lần xuất hiện của mỗi chữ số trong cả hai chuỗi

**loopC** : Duyệt mảng C từ 0 đến 9. Nếu C[i] == 0 nghĩa là chữ số i không xuất hiện trong cả hai chuỗi 🡪 in ra số đó. Sau mỗi số, in một khoảng trắng

**3. Mã nguồn**

.data

mess1: .asciz "Nhap chuoi thu nhat : "

mess2: .asciz "Nhap chuoi thu hai : "

mess3: .asciz "Cac chu so ko co trong ca 2 chuoi la : "

space: .asciz " "

A: .space 100

B: .space 100

C: .word 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 #Mang dem chu so 0-9

.text

#mess1

li a7,4

la a0,mess1

ecall

#Nhap xau 1

li a7,8

la a0,A

li a1,100

ecall

#mess2

li a7,4

la a0,mess2

ecall

#Nhap xau 2

li a7,8

la a0,B

li a1,100

ecall

###### DEM KY TU CHU SO TRONG A ########

li t0,0 #i = 0

la s1, A

la s2, C

loopA:

add s3,s1,t0 #Dia chi cua A[i]

lb t2, 0(s3) #Lay A[i]

beqz t2, endloopA #Neu A[i] = '\n' --> ket thuc

li t5, '0' # Load ASCII '0' into t5

blt t2, t5, continue # if (A[i] < '0') skip

li t5, '9' # Load ASCII '9' into t5

bgt t2, t5, continue # if (A[i] > '9') skip

#Neu la chu so, tang C[digit]++

li t5,'0'

sub t3,t2,t5 #digit = A[i] -'0'

slli t3,t3,2 #offset = digit \* 4

add s4,s2,t3 #Dia chi C[digit]

lw t4, 0(s4) #t4 = C[A[i]]

addi t4,t4,1

sw t4,0(s4)

continue:

addi t0,t0,1

beq x0,x0, loopA

endloopA:

###### DEM KY TU CHU SO TRONG B ########

li t0,0 #i = 0

la s1, B

la s2, C

loopB:

add s3,s1,t0 # s3 = B + i (1 char = 1 byte)

lb t2, 0(s3) #( t2 = byte C[i] )

beqz t2, endloopB # if t2 = 0 ( null ) --> endloop

li t5, '0' # Load ASCII '0' into t5

blt t2, t5, continues # if (B[i] < '0') skip

li t5, '9' # Load ASCII '9' into t5

bgt t2, t5, continues # if (B[i] > '9') skip

li t5,'0'

sub t3,t2,t5 #(byte)B[i] -'0'

slli t3,t3,2 # t3 = t3 \* 4

add s4,s2,t3 # s4 = C + t3 \*4

lw t4, 0(s4) #t4 = C[B[i]]

addi t4,t4,1

sw t4,0(s4) #C[B[i]]++

continues:

addi t0,t0,1

beq x0,x0, loopB

endloopB:

###### In cac chu so ko xuat hien trong ca A va B #####

li t5,9 # Strength of C = 9

li t6,0 # j=0

la t2,C

#mess3

li a7,4

la a0,mess3

ecall

loopC:

#printtest

bgt t6,t5,end #if j > 9 --> end

slli s8,t6,2 #s8 = 4\*j

add t3,t2,s8 # t3 = C + 4\*j

lw s6, 0(t3) #s6 = C[j]

bgt s6,zero, skip

print:

li a7,1

mv a0,t6

ecall

#space

li a7,4

la a0,space

ecall

skip:

addi t6,t6,1

beq x0,x0,loopC

end:

**4. Kết quả thực hiện chương trình**

**TH1 : Chuỗi 1: 12345  
 Chuỗi 2: 6789**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

**TH2 : Chuỗi 1: a1b2c3  
 Chuỗi 2: d4e5f**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

**TH3 : Chuỗi 1: 000111  
 Chuỗi 2: 222333**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

**TH4 : Chuỗi 1: abcdefg  
 Chuỗi 2: hijklmnop**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**