

Informe previo Práctica-5

Apellidos y nombre:Miquel Torner..... Grupo: .73..

(por orden alfabético)

Pregunta 1

(Contesta solo a los apartados que consideres oportunos para mejorar tu aprendizaje)

Lenguaje ensamblador	Lenguaje máquina (L.M.) (binario)	L.M. (hexa)
ADDI R2, R0, -1	0010000010111111	0x20BF
ADDI R5, R0, -120	Instrucción no válida	---
BNZ R2, -6	1000010111111010	0x85FA
SHL R7, R7, R3	0000111011111111	0x0EFF
ADD R6, R6, R6	0000110110110100	0x0DB4
MOVI R0, -100	1001000010011100	0x909C
BZ R4, 2	1000100000000010	0x8802
CMPLT R2, R2, R3	0001010011010000	0x14D0
CMPLEU R4, R7, R1	0001111001100101	0x1E65
MOVHI R5, 0xA4	1001101110100100	0x9BA4

Pregunta 2

(Contesta solo a los apartados que consideres oportunos para mejorar tu aprendizaje)

Lenguaje máquina (hexa)	Lenguaje máquina (L.M.) (binario)	Lenguaje ensamblador
0x20C3	0010000011000011	ADDI R3, R0, 3
0x1052	0001000001010010	Instrucción no válida
0x0FCF	0000111111001111	SHL R1, R7, R7
0x7000	0111000000000000	Instrucció no vàlida
0x4200	0100001000000000	ST 0(R1), R0
0x6282	0110001010000010	STB 2(R1), R2
0xA4B2	1010010010110010	IN R2, -78
0x9DF8	1001110111111000	MOVHI R6, -8
0x80AF	1000000010101111	R0, -81
0x1FF4	0001111111110100	CMPLTU R6, R7, R7



Pregunta 3



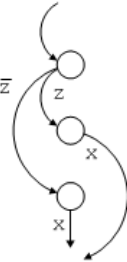
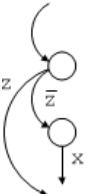
(Contesta solo a los apartados que consideres oportunos para mejorar tu aprendizaje)

- a) ADDI R3, R1, 7
Respuesta: R3 = 8 // PC = 0x00B0
- b) ADD R3, R4, R5
Respuesta: R3 = 1 // PC = 0x00B0
- c) BNZ R3, -6
PC = 0x00AA
- d) SHL R7, R7, R2
R7 = 0x0001 // PC = 0x00B0
- e) SHA R7, R7, R2
R7 = 0x0001 // PC = 0x00B0
- f) CMPLU R5, R7, R3
R5 = 0x0001 // PC = 0x00B0
- g) CMPEQ R5, R7, R3
R5 = 0x0001 // PC = 0x00B0
- h) BZ R1, -1
PC = 0x00B0
- i) ADDI R3, R3, -3
R3 = 0xFFFFE // PC = 0x00B0
- j) AND R5, R1, R7
R5 = 0x0001 // PC = 0x00B0
- k) LD R2, 30(R5)
R2 = 0x001F // 0x00B0
- l) STB 3(R0), R2
MEMw[0x0003] = 0x0000 // PC = 0x00B0
- m) ST -26(R5), R4
MEMw[0xFFE7] = 0x0000 // PC = 0x00B0

Pregunta 4

(Contesta solo a los apartados que consideres oportunos para mejorar tu aprendizaje)

Fragmento de grafo con mnemotécnicos para la palabra de control	Fragmento de programa en lenguaje ensamblador SISA
<p>a)</p>  <p>AND R1, R2, R3</p>	<p>AND R1, R2, R3</p> <p></p> <p></p>
<p>b)</p>  <p>SHAI R7, R7, -3</p>	<p>MOVI R0, 0xE4</p> <p>MOVHI R0, 0x00</p> <p>SHA R7, R7, R0</p>

<p>c)</p>  <pre> MOVI R3, 327 </pre>	<pre> MOVI R3, 0x47 MOVHI R3, 0x01 </pre>
<p>d)</p>  <pre> MOVI R1, -22 </pre>	<pre> MOVI R1, 0xEA MOVHI R1, 0xFF </pre>
<p>e)</p>  <pre> SUBI -, R2, 1 ADD R3, R5, R5 SUB R3, R4, R5 </pre>	<pre> ADDI R0, R2, -1 BZ R0, 2 ADD R3, R5, R5 BNZ R0, 1 SUB R3, R4, R5 </pre>
<p>f)</p>  <pre> CMPLTUI -, R2, 250 SHL R4, R1, 4 </pre>	<pre> MOVI R0, 0xFA MOVHI R0, 0x00 CMPLTU R0, R2, R0 BZ R0, 2 MOVI R0, 0x04 SHL R4, R1, R0 </pre>

Pregunta 5

(Contesta solo a los apartados que consideres oportunos para mejorar tu aprendizaje)

- a) $R4 = 0$;

```

MOVI R4, 0x00

```
- b) $V[R2] = R3 * 2$;

```

MOVI R0, 1
SHA  R3, R3, R0
ST 0(R2), R3

```

```

c) V[10] = V[R2 + 3];
   LD R0, 3(R2)
   MOVI R1, 0x0A
   ST 0(R1), R0

d) if (R3 <= R1) R3 = R1 - 1;
   CMPLT R0, R3, R1
   BZ R0, 1
   ADDI R3, R1, -1

e) if (R1 >= 320) R2 = R2 + R2;
   else R5 = R2 + R5;
   MOVI R0, 0x40
   MOVHI R0, 0x01
   CMPLT R0, R0, R1
   BZ R0, 2
   ADD R2, R2, R2
   BNZ R0, 1
   ADD R5, R2, R5

f) for (R2 = 3; R2 <= R5; R2 = R2 + 1) {
    V[R1 + R2 + 25] = 0;
}

MOVI R2, 0x03
MOVI R6, 0x00
CMPLT R0, R2, R5
BZ R0, 5
ADD R7, R2, R1
ADDI R7, R7, 25
ST 0(R7), R6
ADDI R2, R2, 1
BNZ R0, -7

g) for (R3 = 0; R3 < 16; R3 = R3 + 1) {
    V[R3 + R2] = 0;
}

MOVI R3, 0x00
MOVI R2, 0x0
MOVI R7, 0x10
CMPLT R0, R3, R7
BZ R0, 4
ADD R1, R3, R2
ST 0(R1), R2
ADDI R3, R3, 1
BNZ R0, -6

```

Pregunta 6

Algoritmo MUL16 en SISA

MOVI R5, 0	; Inicializa resultado
MOVI R2, 0x10	; Inicializa contador iteraciones
MOVI R1, 1	; Mascara bit 0
MOVI R3, -1	; R3= Constante para dividir por 2
for: AND R4, R7, R1	; ¿R7<0> == 1?
BZ R4, endif	; si no ir a endif
ADD R5, R5, R6	; R5 = R5 + R6
endif: SHL R6, R6, R1	; R6 = R6 * 2
SHL R7, R7, R3	; R7 = R7 / 2
ADDI R2, R2, -1	; R2 = R2 - 1
BNZ R2, for	; if (R2 != 0) goto for

Pregunta 7

Ciclo Fetch	Instrucción en ensamblador que se va a ejecutar	Estado de los registros, en el ciclo en que se hace el Fetch de la instrucción (en hexadecimal)								
		PC	R0	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
0	MOVI R5, 0	000C	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	0003	0005
3	MOVI R2, 16	000E						0000		
6	MOVI R1, 1	0010			0010					
9	MOVI R3, -1	0012		0001						
12	AND R4, R7, R1	0014				FFFF				
15	BZ R4, endif	0016					0001			
18	ADD R5, R5, R6	0018								
21	SHL R6, R6, R1	001A						0003		
24	SHL R7, R7, R3	001C							0006	
27	ADDI R2, R2, -1	001E								0002
30	BNZ R2, for	0020			000F					
33	AND R4, R7, R1	0014								
36	BZ R4, endif	0016					0000			
39	SHL R6, R6, R1	001A								
42	SHL R7, R7, R3	001C							0009	
45	ADDI R2, R2, -1	001E								0001
48	BNZ R2, for	0020			000E					
51	AND R4, R7, R1	0014								
54	BZ R4, endif	0016					0001			
57	ADD R5, R5, R6	0018								

a) ¿Cuántos ciclos tarda en ejecutarse el código completo en el computador SISC?

Per que s'executi el codi complet han de passar 306 cicles (4 instruccions inicials + 16 vegades el bucle (2 iteracions de 7 instruccions i la resta de 6))

- b) ¿Cuál es el estado del computador (el valor de los registros del procesador que se han modificado) después de ejecutarse el código completo?
- R1 = 0x0001; R2 = 0x0000; R3 = 0xFFFF; R4 = 0x0000; R5 = 0x000F;
R6 = 0x8000; R7 = 0x0000

Pregunta 8

Algoritmo MUL en ensamblador SISA

MOVI R5, 0	
MOVI R1, 1	; Mascara bit 0
MOVI R3, -1	
for: AND R4, R7, R1	; ¿R7<0> == 1?
BZ R4, endif	; si no ir a endif
ADD R5, R5, R6	; R5 = R5 + R6
endif: SHL R6, R6, R1	; R6 = R6 * 2
SHL R7, R7, R3	
BNZ R7, for	

Pregunta 9

Ciclo Fetch	Instrucción en ensamblador que se va a ejecutar	Estado de los registros, en el ciclo en que se hace el Fetch de la instrucción (en hexadecimal)								
		PC	R0	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
0	MOVI R5, 0	000C	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	0081	0005
3	MOVI R1, 1	000E						0000		
6	MOVI R3, -1	0010		0001						
9	AND R4, R7, R1	0012				FFFF				
12	BZ R4, endif	0014					0001			
15	ADD R5, R5, R6	0016								
18	SHL R6, R6, R1	0018						0081		
21	SHL R7, R7, R3	001A							0102	
24	BNZ R7, for	001C								0002
27	AND R4, R7, R1	0012								
30	BZ R4, endif	0014					0000			
33	SHL R6, R6, R1	0018								
36	SHL R7, R7, R3	001A							0204	
39	BNZ R7, for	001C								0001
42	AND R4, R7, R1	0012								
45	BZ R4, endif	0014					0001			
48	ADD R5, R5, R6	0016								
51	SHL R6, R6, R1	0018						0285		
54	SHL R7, R7, R3	001A							0408	
57	BNZ R7, for	001C								0000

- a) ¿Cuántos ciclos tarda en ejecutarse el código completo en el computador SISC?

Triga un total de 60 en ejecutar-se.

- b) ¿Cuál es el estado del computador (el valor de los registros del procesador que se han modificado) después de ejecutarse el código completo?

R1 = 0x0001; R3 = 0xFFFF; R4 = 0x0001; R5 = 0x0285;
R6 = 0x0408; R7 = 0x0000

Pregunta 10

Lenguaje Ensamblador	Lenguaje Máquina (L.M.) (binario)	L.M. Byte-1 (Hexa)	L.M. Byte-0 (Hexa)
Begin: IN R6, KEY-STATUS	1010 110 0 00000001	AC	01
BZ R6, Begin	1000 110 0 11111110	8C	FE
IN R6, KEY-DATA	1010 110 0 00000000	AC	00
Poll: IN R7, KEY-STATUS	1010 110 0 00000001	AC	01
BZ R7, Poll	1000 110 0 11111110	8C	FE
IN R7, KEY-DATA	1010 110 0 00000000	AC	00
MOVI R5, 0	1001 101 0 00000000	9A	00
MOVI R1, 1	1001 001 0 00000001	92	01
MOVI R3, -1	1001 011 0 11111111	96	FF
for: AND R4, R7, R1	0000 111 001 100 000	0E	60
BZ R4, endif	1000 100 0 00000001	88	01
ADD R5, R5, R6	0000 101 110 101 100	0B	AC
endif: SHL R6, R6, R1	0000 110 001 110 111	0C	77
SHL R7, R7, R3	0000 111 011 111 111	0E	FF
BNZ R7, for	1000 111 1 11111010	8F	FA
Poll2: IN R0, PRINT-STATUS	1010 000 0 00000010	A0	02
BZ R0, Poll3	1000 000 0 11111110	80	FE
OUT PRINT-DATA, R5	1010 101 1 00000000	AB	00
BZ R7, Begin	1000 111 0 11101101	8E	ED