

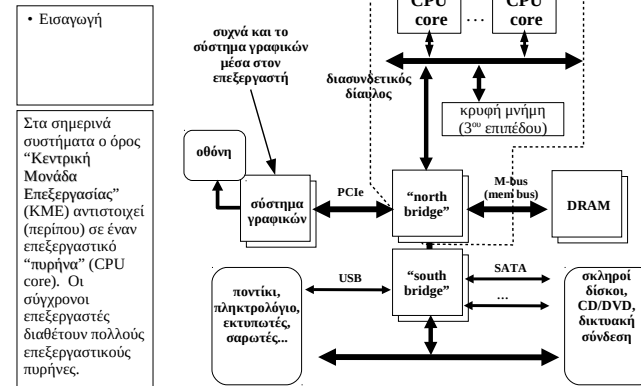
Οργάνωση Υπολογιστών (I) (η κεντρική μονάδα επεξεργασίας)

<http://mixstef.github.io/courses/csintr/>



Μ.Στεφανιδάκης

Ένα τυπικό υπολογιστικό σύστημα σήμερα



Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)”

2

Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (ΚΜΕ)

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

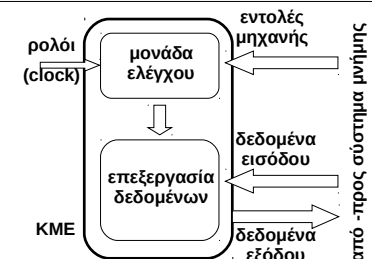
- Central Processing Unit (CPU)
 - Το υπολογιστικό τμήμα ενός «πυρήνα» (“core”)
- Εκτέλεση πράξεων στα δεδομένα
- Κύριες κατηγορίες πράξεων
 - Αριθμητικές-λογικές πράξεις
 - Μεταφορές δεδομένων από-προς μνήμη/καταχωρητές
 - Συγκρίσεις και διακλάδωση υπό συνθήκη
- Επιλογή επιθυμητής πράξης
 - Εντολές μηχανής (σειρές από bits)
 - Πρόγραμμα: ακολουθία εντολών μηχανής

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)”

3

Τα μέρη της ΚΜΕ (CPU)

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ



- Επεξεργασία δεδομένων
 - Καθοδήγηση από τη μονάδα ελέγχου
 - Βάσει του προγράμματος εκτέλεσης (εντολών)

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)”

4

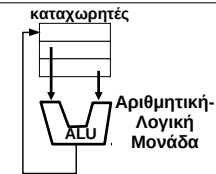
Επεξεργασία δεδομένων

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- Ποιος εκτελεί τις πράξεις μεταξύ δεδομένων;
 - Αριθμητικές-λογικές μονάδες (ΑΛΜ)
 - Διαφορετικές μονάδες για πράξεις ακεραίων και αριθμών κινητής υποδιαστολής
- Από πού προέρχονται τα δεδομένα εισόδου στις ΑΛΜ και πού αποθηκεύεται το αποτέλεσμα της πράξης;
 - Καταχωρητές
 - Μνήμη

Καταχωρητές (registers)

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ



- Καταχωρητές
 - Αυτόνομες θέσεις αποθήκευσης μέσα στην ΚΜΕ
 - Μία “λέξη” δεδομένων
 - Γρήγορη προσπέλαση
 - Προσωρινή αποθήκευση δεδομένων
 - Δεδομένα εισόδου και εξόδου ΑΛΜ (ALU)
 - Καταχωρητές γενικού σκοπού (general purpose)

Έλεγχος εκτέλεσης εντολών

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- Μονάδα ελέγχου (control unit)
 - Εκτέλεση εντολών μηχανής
- Ποια είναι η επόμενη προς εκτέλεση εντολή;
 - Μετρητής προγράμματος (Program Counter – PC ή Instruction Pointer – IP): καταχωρητής ειδικού σκοπού, περιέχει τη διεύθυνση στη μνήμη της επόμενης εντολής
 - Κατά την εκτέλεση της τρέχουσας εντολής αυξάνεται αυτόματα για να «δείχνει» στην επόμενη εντολή

Επιλογή λειτουργιών εντολής μηχανής

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- Πώς επιλέγεται για κάθε εντολή η λειτουργία της (π.χ. η πράξη) και τα δεδομένα εισόδου/εξόδου της;
- Αποκωδικοποίηση εντολών μηχανής
 - Στη μονάδα ελέγχου της ΚΜΕ
 - Με βάση τα bits κάθε εντολής δημιουργούνται τα σήματα ελέγχου (δηλ. επιλογής) της λειτουργίας όλης της ΚΜΕ

Program Counter (PC)

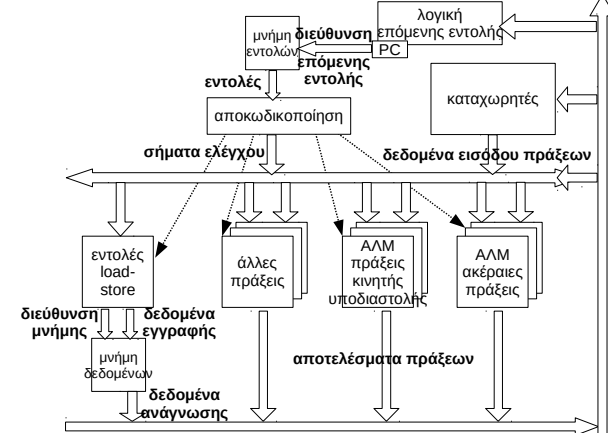
- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- **Καταχωρητής διεύθυνσης**
 - Ονομάζεται επίσης Instruction Pointer (IP)
 - Διεύθυνση της επόμενης εντολής στη μνήμη
 - Ανάκληση εντολής από μνήμη
- **Αυτόματη αύξηση**
 - Δείχνει στην επόμενη θέση μνήμης (επόμενη εντολή) μετά την ανάκληση της τρέχουσας εντολής
- **Ειδική περίπτωση: διακλάδωση**
 - Μετά από σύγκριση
 - Φόρτωση του PC με διαφορετική τιμή
 - Μεταφορά της ροής εκτέλεσης σε άλλο σημείο
 - Υλοποίηση δομών if ... then ... else

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)”

9

Η σύγχρονη Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας



Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)”

10

Αρχιτεκτονική συνόλου εντολών

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- Τι πρέπει να ξέρουμε για να προγραμματίσουμε έναν επεξεργαστή (instruction set architecture – ISA)
 - Ποιες είναι οι διαθέσιμες εντολές μηχανής
 - Τύποι και προέλευση δεδομένων
 - Ποιους καταχωρητές χρησιμοποιούμε
 - Ποιο το μοντέλο της διαθέσιμης μνήμης
 - Σήμερα: επίπεδο μοντέλο, ενιαίος χώρος μνήμης ανά πρόγραμμα, από τη διεύθυνση 0 έως τη μέγιστη δυνατή
 - Πώς σχηματίζεται μια διεύθυνση μνήμης
 - Πώς αντιδρά ο επεξεργαστής σε εξωτερικές διακοπές και καταστάσεις σφάλματος

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)”

11

Αρχιτεκτονικές συνόλου εντολών

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- **Υπολογιστές σύνθετου συνόλου εντολών**
 - Complex Instruction Set Computer (CISC)
 - Μεγάλο σετ εντολών (σύνθετες λειτουργίες)
 - Εύκολη συγγραφή προγραμμάτων
 - Πολύπλοκη ΚΜΕ
- **Υπολογιστές περιορισμένου σετ εντολών**
 - Reduced Instruction Set Computer (RISC)
 - Μικρό σύνολο απλών εντολών (απλές λειτουργίες)
 - Μεγαλύτερα προγράμματα
 - Απλούστερη ΚΜΕ
 - Μεγαλύτερη χρησιμοποίηση (παραλληλία)

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)”

12

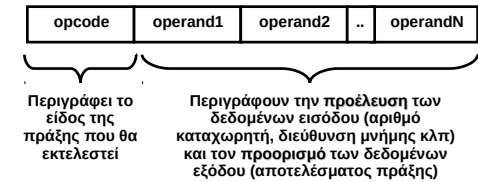
Η γλώσσα assembly

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- Μνημονική αναπαράσταση των εντολών μηχανής
 - Αντί να γράφουμε σειρές από 0 και 1...
 - Κάθε εντολή assembly αντιστοιχεί σε μία συγκεκριμένη εντολή μηχανής
- Συγγραφή προγραμμάτων σε χαμηλό επίπεδο
 - Π.χ. κώδικας αρχικοποίησης του υπολογιστή
- Ο κώδικας assembly είναι διαφορετικός ανά επεξεργαστή
 - Άλλο σετ εντολών, άλλα ονόματα καταχωρητών...
 - Δεν μεταφέρεται το ίδιο πρόγραμμα assembly σε διαφορετικό επεξεργαστή (non-portable)
- Στα παραδείγματά μας: assembly x86 (στα PCs)

Τι περιγράφουν τα bits μιας εντολής μηχανής;

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ



- Το είδος της πράξης προσδιορίζει
 - τον τύπο, των δεδομένων (π.χ. ακέραιοι ή δεκαδικοί)
 - την προέλευση των δεδομένων (π.χ. από καταχωρητή ή από τη μνήμη)
 - και τον αριθμό των δεδομένων που συμμετέχουν στην πράξη

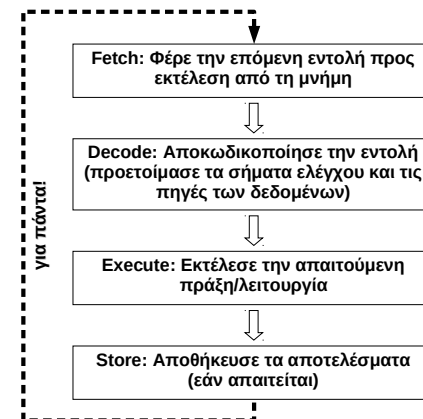
Πηγές και προσρισμός δεδομένων εντολών

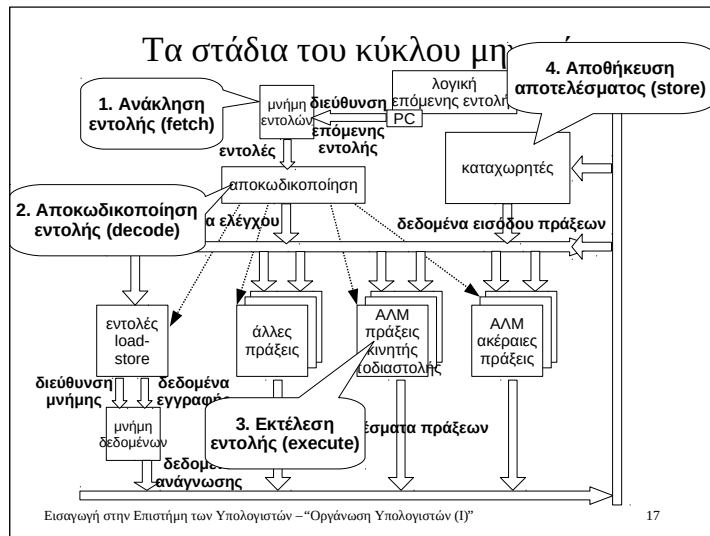
- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- Από-προς καταχωρητές
`mov eax,ebx` ; μετακίνησε το περιεχόμενο του
; καταχωρητή ebx στον eax
- Από-προς θέσεις μνήμης
`cmp eax,[intlist+edi*4]` ; σύγκρινε το περιεχόμενο
; του eax με θέση μνήμης
 - διεύθυνση = σταθερά + τιμή καταχωρητή*σταθερά
 - εκτός από το προηγούμενο παράδειγμα, η διεύθυνση μνήμης μπορεί να προκύψει και με άλλους συνδυασμούς!
- Από σταθερές μέσα στην εντολή
`add edi,33` ; αύξησε το περιεχόμενο του
; καταχωρητή edi κατά 33
 - ο αριθμός 33 βρίσκεται μέσα στα bits της εντολής

Εκτέλεση εντολών: ο κύκλος μηχανής

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ





Διακοπές και Σφάλματα

<ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή • ΚΜΕ 	<ul style="list-style-type: none"> • Ο κύκλος μηχανής επαναλαμβάνεται ντετερμινιστικά και συνεχώς <ul style="list-style-type: none"> ▪ Είτε με την επόμενη εντολή είτε με την εντολή μετά από διακλάδωση • Εκτός αν συμβεί μια διακοπή ή ένα σφάλμα <ul style="list-style-type: none"> ▪ Διακοπή (interrupt): προκαλείται από εξωτερική συσκευή, οδηγώντας έναν ακροδέκτη εισόδου του επεξεργαστή από 0 σε 1 (ή ανάποδα). ▪ Σφάλμα (exception): κατά την εκτέλεση, λόγω π.χ. διαίρεσης δια 0, προσπέλασης άκυρης διεύθυνσης μνήμης κ.ά.
---	--

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)” 18

Αντίδραση σε διακοπές

<ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή • ΚΜΕ 	<ul style="list-style-type: none"> • Διακόπτεται το εκτελούμενο πρόγραμμα <ul style="list-style-type: none"> ▪ Αφού ολοκληρωθεί η τρέχουσα εντολή • Αποθηκεύονται στη στοίβα οι τιμές των καταχωρητών και ο Program Counter <ul style="list-style-type: none"> ▪ Δηλαδή, η κατάσταση του προγράμματος • Η εκτέλεση μεταβαίνει σε προκαθορισμένη για κάθε είδους διακοπή θέση μνήμης <ul style="list-style-type: none"> ▪ Όπου το λειτουργικό σύστημα έχει τοποθετήσει μια διακλάδωση στη ρουτίνα εξυπηρέτησης της διακοπής (interrupt service routine – ISR) • Με την ολοκλήρωση της ρουτίνας εξυπηρέτησης, η εκτέλεση επιστρέφει στο πρόγραμμα που διακόπηκε <ul style="list-style-type: none"> ▪ Αφού αποκατασταθούν οι καταχωρητές
---	---

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)” 19

Σημαίες κατάστασης (flags)

<ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή • ΚΜΕ 	<ul style="list-style-type: none"> • Μια ομάδα bits που αναφέρουν την κατάσταση της ΚΜΕ μετά την εκτέλεση μιας εντολής <ul style="list-style-type: none"> ▪ Κάθε εντολή επηρεάζει ορισμένα μόνο flags • Τα πιο κοινά flags: <ul style="list-style-type: none"> ▪ (Z)ero flag = μηδενικό αποτέλεσμα (της προηγούμενης πράξης) ▪ (S)ign flag = αρνητικό αποτέλεσμα ▪ (C)arry flag = ύπαρξη τελικού κρατουμένου ▪ ο(V)erflow flag = ένδειξη υπερχείλισης • Άλλα flags τίθενται από το πρόγραμμα για να ειδοποιήσουν την ΚΜΕ για μια επιλογή <ul style="list-style-type: none"> ▪ Π.χ. το (I)nterrupt flag δηλώνει αν επιτρέπουμε διακοπές ή όχι
---	--

Εισαγωγή στην Επιστήμη των Υπολογιστών – “Οργάνωση Υπολογιστών (I)” 20

Διακλάδωση υπό συνθήκη και flags

- Εισαγωγή
- ΚΜΕ

- Κάθε εντολή διακλάδωσης υπό συνθήκη εξετάζει ορισμένα flags για να αποφασίσει αν θα εκτελεστεί η διακλάδωση ή όχι
- Τα flags έχουν τεθεί από την αμέσως προηγούμενη εντολή
- Παράδειγμα:
cmp edi,10 ; σύγκριση του περιεχομένου του
; καταχωρητή edi με το 10
; η εντολή cmp θέτει ανάλογα τα Z, C, S και V flags
jne again ; διακλάδωση εάν Z flag = 0