

Dada la situación en la figura, indica el dato de memoria direccionado por **(R1)+**

6

Wrong
Nothing worth having comes easy!

		Dirección	Dato
R1	1012	1000	1012
R2	1004	1004	4
		1008	8
R3	2	1012	1004
		1016	1020
		1020	16
		1024	0

d = 4 (palabras de 32 bits)

Next

▲ 16

×

◆ 1020

×

● 4

×

■ 1004

✓

¿Qué ventaja tienen las arquitecturas Memoria-Memoria?



Answer streak 5

+ 1400



Next

▲ Generan el código más compacto



◆ La codificación de las instrucciones es simple



● Pueden manejar memorias de mayor tamaño



■ Las instrucciones son muy similares unas de otras



Dada la situación en la figura, indica el dato de memoria direccionado por **@(R1)**

Wrong

No one said it would be easy :)

		Dirección	Dato
R1	1012	1000	1012
R2	1004	1004	4
		1008	8
R3	2	1012	1004
		1016	1020
		1020	16
		1024	0

d = 4 (palabras de 32 bits)

Next

▲ 16

×

◆ 1020

×

● 4

✓

■ 1004

×

¿Qué desventaja tienen las arquitecturas GPR Registro-Registro?

Answer streak 6

+1500

Kahoot!

Next

▲ Se destruye un operando fuente



◆ Mayor recuento de instrucciones



● Los ciclos de instrucción varían según los operandos



■ Los accesos a memoria crean cuellos de botella en memoria



Dada la situación en la figura, indica el dato de memoria direccionado por **8(R1)**

Wrong

Don't yourself off. Guesses aren't!

		Dirección	Dato
R1	1012	1000	1012
R2	1004	1004	4
R3	2	1008	8
		1012	1004
		1016	1020
		1020	16
		1024	0

d = 4 (palabras de 32 bits)

▲ 16



◆ 1020



● 4



■ 1004



Dada la situación en la figura, indica el dato de memoria direccionado por **4(R2)[R3]**

Correct
+1000

		Dirección	Dato
R1	1012	1000	1012
R2	1004	1004	4
		1008	8
R3	2	1012	1004
		1016	1020
		1020	16
		1024	0

d = 4 (palabras de 32 bits)

Next

▲ 16

×

◆ 1020

✓

● 4

×

■ 1004

×

Qué ventaja tiene la utilización efectiva de registros por el compilador

Answer streak 4
+ 300

Kahoot!

Next



▲ Disminuye la cantidad de código generado



◆ Disminuye el número de instrucciones dinámicas



● Reduce la utilización de la memoria



■ El compilador compila más rápido



Diseñando una nueva arquitectura esperamos tener como longitud del campo de desplazamiento

Correct

+1000

Kahoot!

Next

▲ de 2 a 8 bits



◆ de 12 a 16 bits



● de 32 a 64 bits



■ al menos 64 bits



Answer streak lost

Dig deep on the next one!

Kahoot!

Next

▲ inmediato, literal y directo



◆ inmediato, desplazamiento y escalado



● desplazamiento, inmediato e indirecto a registro



■ inmediato, indirecto a memoria y escalado



El siguiente fragmento de código pertenece a una arquitectura tipo...

Answer streak 2
100%

Load R3, A

Sub R3, B

Store C, R3

▲ Pila

×

◆ GPR Registro-Registro

×

● GPR Registro-Memoria

✓

■ Acumulador

×

El siguiente fragmento de código pertenece a una arquitectura tipo...

Answer streak 3

Load X

Add Y

Store Z

▲ Pila

× ◆ GPR Registro-Registro

● GPR Registro-Memoria

× ■ Acumulador

Al diseñar un repertorio de instrucciones para un dispositivo embebido, qué tendrías en cuenta?

L1

Correct
+ 1000

Next

Kahoot!

▲ Un potente repertorio de punto flotante



◆ Instrucciones para el manejo de cadenas de caracteres



● Un reducido juego de instrucciones



■ Capacidad para manejar grandes memorias



Kahoot!

Next

▲ el ancho de palabra de la arquitectura



◆ de 32 a 64 bits



● más de 64 bits



■ de 8 a 16 bits

