

# Arhitectura Sistemelor de Calcul

## Laborator Partea 0x01

Bogdan Macovei  
Ruxandra Balucea  
Cristian Rusu

Noiembrie 2022

### Cuprins

<b>1</b>	<b>Stiva</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Proceduri in limbaj de asamblare</b>	<b>4</b>
2.1	Apelul unei proceduri . . . . .	4
2.2	Argumentele unei proceduri . . . . .	5
2.3	Crearea cadrului de apel . . . . .	7
2.4	Registrii callee si caller saved . . . . .	9
2.5	Returnarea valorilor . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Apelul functiilor din C</b>	<b>12</b>
3.1	Apelul functiei <code>printf</code> . . . . .	12
3.2	Apelul functiei <code>scanf</code> . . . . .	14
3.3	Un exemplu de citire si de a sare a unui graf neorientat . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Manipularea numerelor în virugă mobilă în x86 AT&amp;T</b>	<b>19</b>
<b>5</b>	<b>Exercitii</b>	<b>22</b>
<b>6</b>	<b>Resurse suplimentare</b>	<b>24</b>

# 1 Stiva

Stiva este o regiune dinamică în cadrul unui proces care funcționează pe principiul LIFO (Last In – First Out). La fiecare apel de funcție, este alocată o zonă de memorie pe stivă în care vor fi stocate **argumentele funcției, variabilele locale și adresa de retur**. La fiecare alocare stiva va crește ”în jos”, spre adrese mici, așa cum este prezentat și în figura 1.

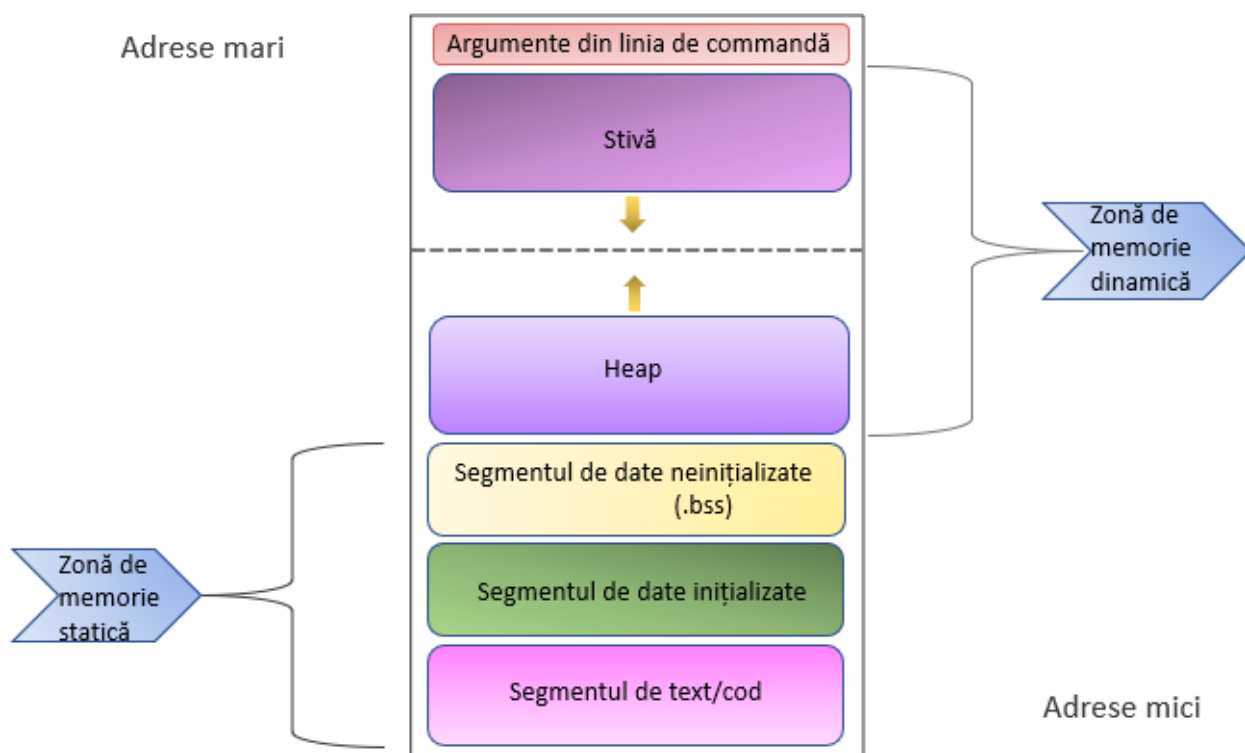


Figura 1: Spațiul de adresă al unui proces

Pentru operarea cu stiva, există două instrucțiuni în x86:

**push operand**

unde **operand** poate fi o constantă, un registru sau o adresă de memorie. Este folosită pentru adăugarea pe stivă;

**pop operand**

unde **operand** poate fi un registru sau o adresă de memorie. Este folosită pentru scoaterea de valori de pe stivă.

**Observatie:** Pot adaugate pe stiva doar **word**-uri si **long**-uri.

**Stack pointer-ul %esp** este registrul care indică întotdeauna spre vârful stivei si prin care se efectueaza, de fapt, push-urile si pop-urile. De exemplu, la fiecare **pushl** efectuat, %esp scade cu 4 (stiva creste spre adrese mici) si este salvata o valoare relativ la adresa de memorie indicata de %esp. Pentru fiecare **popl** efectuat, valoarea din varful stivei este depozitata in operandul instructiunii, iar %esp creste cu 4.

Urmarind scrierea studiata in laboratorul trecut a(b, c, d) , valoarea efectiva din varful stivei este data de **0(%esp)**. In plus, trebuie remarcat ca varful stivei va indica intotdeauna spre ultimul byte al ultimului element adăugat pe stiva.

**Base pointer-ul** este registrul care indică întotdeauna spre baza stivei si prin care se va face delimitarea cadrelor de apel si accesarea elementelor corespunzătoare acestora.

In continuare este prezentat un exemplu pentru evaluarea expresiei

$$((x + y) * (x - y) * (x + z)) / (y + z)$$

folosind stive. x, y, z sunt 3 numere de tip long declarate global.

```
.data
x: .long 2
y: .long 1
z: .long 3
e: .space 4
.text
.global main
main:

movl y, %eax
addl z, %eax
pushl %eax
; %esp: (y + z)

movl x, %eax
addl z, %eax
pushl %eax
; %esp: (x + z), (y + z)

movl x, %eax
subl y, %eax
pushl %eax
; %esp: (x - y), (x + z), (y + z)

movl x, %eax
addl y, %eax
pushl %eax
; %esp: (x + y), (x - y), (x + z), (y + z)
```

```

popl %eax
popl %ebx
mull %ebx

pushl %eax
; %esp: (x + y) * (x - y), (x + z), (y + z)

popl %eax
popl %ebx
mull %ebx

pushl %eax
; %esp: (x + y) * (x - y) * (x + z), (y + z)

popl %eax
popl %ebx
divl %ebx

pushl %eax
; %esp: ((x + y) * (x - y) * (x + z)) / (y + z)

popl e

mov $1, %eax
xor %ebx, %ebx
int $0x80

```

**Observatie: Atentie la comentariile din codul de mai sus!** Ca si pana acum, in functie de ce environment utilizati, comentariile pot fi introduse ori cu #, ori cu //;

## 2 Proceduri in limbaj de asamblare

Daca o prelucrare trebuie facuta de mai multe ori in acelasi fel (eventual cu alte date), in loc sa rescriem grupul respectiv de instructiuni de mai multe ori in program putem sa-l incapsulam intr-o procedura si de fiecare data cand avem nevoie de el sa apelam procedura (eventual cu noile date transmise ca parametri).

In x86 procedurile nu au un mod specific de definire. Ele sunt simple blocuri de cod apelate inasa intr-o maniera specifica. Evident, ele trebuie declarate in zona **.text** si sunt identificate printr-un nume sub forma unei etichete.

### 2.1 Apelul unei proceduri

Mecanismul de control privind salturile intr-o procedura si revenirea in locul de unde a fost apelata este realizat prin doua instructiuni - **call** si **ret**.

```
call proc
```

unde **proc** este eticheta ce marcheaza inceputul procedurii. Prin aceasta instructiune se apeleaza procedura **proc** si se retine adresa de intoarcere (locul de unde procedura a fost apelata). De fapt, se produce o salvare pe stiva a valorii din %eip (instruction pointer) care retine x adresa instructiunii urmatoare. In acelasi timp, %eip preia adresa primei instructiuni din procedura, realizandu-se astfel continuarea executiei din acel punct.

```
ret
```

Aceasta instructiune realizeaza un salt la adresa din varful stivei. Cum pe parcursul procedurii apelate toate elementele adaugate pe stiva sunt si eliminate, la final in varful stivei se va afla chiar adresa de retur retinuta prin instructiunea **call**.

O schita simplista este prezentata în continuare.

```
.data
.text

proc1:

    ; push-uri si pop-uri in numar egal

    ret ; stiva arata ca la intrare in procedura,
        ; in varf se afla deci adresa instructiunii mov 1, eax
        ; salt la adresa din varf

.global main
main:

    call proc1 ; este adaugata pe stiva adresa lui mov 1, eax
                ; salt la proc

    mov $1, %eax
    xor %ebx, %ebx
    int $0x80
```

## 2.2 Argumentele unei proceduri

In continuare, pentru a transmite argumentele unei proceduri, acestea vor fi depozitate tot pe stiva. Datorita conceptului pe care il implementeaza o stiva - LIFO (Last In, First Out) este necesar ca argumentele sa fie stocate pe stiva in ordine inversa pentru a putea fi accesate in ordine naturala. Pe cazul general, consideram urmatorul apel **proc(arg1, arg2, ..., argn)**. Schita pentru apel este urmatoarea.

```
pushl argn
pushl argn-1
...
pushl arg2
```

```

pushl arg1
call proc
popl %eax
popl %eax
...
popl %eax
; n pop-uri corespunzatoare celor n argumente

```

**Observatie:** Toate argumentele incarcate pe stiva, trebuie eliminate la iesirea din procedura.

**Exemplu:** Fie acum functia **add** avand declaratia **add(x,y,&s)** care realizeaza adunarea a doi intregi **x** si **y** si depoziteaza suma in **s**. Pana in acest punct, un program minimalist in care se cheama respectiva functie cu argumentele **2, 3**, respectiv adresa unei variabile din memorie, este prezentat mai jos.

```

.data
x: .long 2
y: .long 3
s: .space 4
.text

add:
    movl 4(%esp), %eax
    addl 8(%esp), %eax
    movl 12(%esp), %ebx
    movl %eax, 0(%ebx)

    ret

.global main
main:

    pushl $s
    pushl y
    pushl x
    call add
    popl %edx
    popl %edx
    popl %edx

    mov $1, %eax
    xor %ebx, %ebx
    int $0x80

```

**Cerinta:** Rulati cu debuggerul si observati evolutia stivei. Explicati indicii de accesare si modul prin care este transmis un parametru cu referinta.

**Observatie:** Indicii de accesare sunt crescatori, ordinea argumentelor ind cea descrisa in enunt.

## 2.3 Crearea cadrului de apel

În exemplul anterior a fost folosit pentru accesare elementelor de pe stivă registrul `%esp`. Totuși această modalitate de lucru poate deveni foarte rapid incomodă dacă pe parcursul procedurii apelate este repetat un număr de instrucțiuni de **push** și **pop**. După fiecare astfel de operație ar trebui ca programatorul să regăndească așezarea de pe stivă și să schimbe modul de accesare. Practic e posibil ca un același element să fie accesat o dată ca `0(%esp)`, iar după adăugarea unei alte valori pe stivă să fie accesat ca `4(%esp)`. Întrucât dorim să menținem constant modul în care ne raportăm la valori de pe stivă, ne vom raporta la registrul `%ebp`, despre care știm că memorează baza stivei.

Anterior, a fost menționat, de asemenea, că pentru fiecare apel de funcție se alocă o zonă de memorie pe stivă care este golită la ieșirea din funcție. O astfel de zonă se numește **stack frame** și practic delimitează zona aparținând unei proceduri. Pentru procedura curentă, varful stack frame-ului va fi reprezentat de valoarea lui `%esp`. Am dori să avem și o marcă a bazei acestei zone, iar numele ne trimite direct cu gândul la `%ebp`. Ar fi ideal ca la executia în procedura curentă, `%ebp` să indice baza zonei proprii de memorie de pe stivă și nu baza întregii stive care nu ar fi de folos întrucât nu suntem interesați de toate **stack frame**-urile create anterior din diverse apeluri imbricate.

Pentru aceasta la fiecare creare de cadru de apel, registrul `%ebp` va fi modificat pentru a indica baza **stack frame**-ului curent. Totuși acesta nu este un pas suficient pentru ca la revenirea din procedură, ne-am dori ca `%ebp` să indice către baza **stack frame**-ului procedurii apelante. Atunci o soluție evidentă este să memorăm valoarea inițială la intrarea în procedură și să o restaurăm la ieșire pentru a se menține în registrul `%ebp` valoarea corespunzătoare a cadrului în orice moment al execuției.

Astfel, un cadru corect de apel pentru schema din subsecțiunea 2.1 este următorul:

```
.data
.text

proc1:
    pushl %ebp
    movl %esp, %ebp

    ; codul din corpul procedurii

    popl %ebp
    ret

.global main
main:

    call proc1

    mov $1, %eax
    xor %ebx, %ebx
    int $0x80
```

Asadar, vom rescrie exemplul din subsectiunea 2.2 raportat la noile cunostinte. Pentru aceasta sa vedem cum arata stiva.

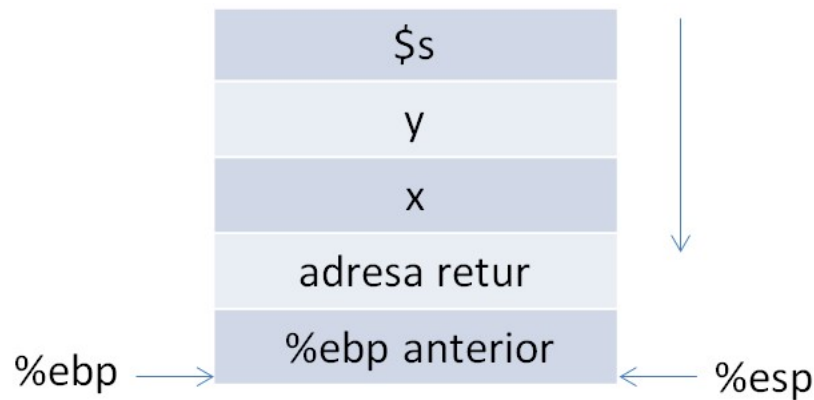


Figura 2: Stiva program subsectiunea 2.2

In acest context, in cadrul functiei **add** putem adauga oricate elemente dorim in jos in stiva pentru ca **%ebp** va ramane x, singurul care isi modifica valoarea in **%esp**. Astfel, programul va fi rescris ca in exemplul de mai jos.

#### Exemplu:

```
.data
x: .long 2
y: .long 3
s: .space 4
.text

add:
    pushl %ebp
    mov %esp, %ebp

    movl 8(%ebp), %eax
    addl 12(%ebp), %eax
    movl 16(%ebp), %ebx
    movl %eax, 0(%ebx)

    popl %ebp
    ret

.global main
main:

    pushl $s
    pushl y
```



```

pushl x

call add

popl %edx
popl %edx
popl %edx

mov $1, %eax
xor %ebx, %ebx
int $0x80

```

**Cerinta:** Rulati cu debuggerul si observati din nou evolutia stivei, precum si noii indici de accesare.

**Observatie:** Variabilele locale din proceduri se salveaza tot pe stiva in continuarea cadrului descris anterior.

## 2.4 Registrii callee si caller saved

Dupa cum bine stim, pe arhitectura x86 numarul de registri este limitat. Am considerat abuziv pana acum ca printr-o analogie cu C-ul, registrii pot fi vazuti ca niste variabile ale programului. In acest caz, urmand aceeasi analogie, vom considera cazul in care avem o variabila **x** declarata in **main** si o variabila cu acelasi nume intr-o procedura apelata. Este bine-cunoscut ca practic cele 2 variabile nu se influenteaza una pe cealalta. Modul in care variabila **x** din procedura nu are niciun efect asupra celei din **main**. In acelasi mod, trebuie ca registrii dintr-o procedura sa nu produca efecte secundare asupra utilizarii lor din apelant. Dorim sa regasim dupa intoarcerea din procedura, in toti registri folositi valorile depozitate inainte de apel.

Pentru aceasta avem din nou ca instrument principal stiva. Astfel in functie de locul in care sunt salvate valorile registrilor, exista 2 tipuri de registri:

**callee-saved** : **%ebx, %esp, %ebp, %esi, %edi**. Valorile acestor registri se garanteaza a fi restaurate de catre procedura, adica acestea trebuie salvate in zona de variabile locale de catre procedura.

**caller-saved** : **%eax, %ecx, %edx**. Nu este garantata restaurarea lor. Apelantul trebuie sa salveze aceste valori inainte de incarcarea argumentelor functiei daca doreste sa regaseasca valorile initiale la iesirea din functie.

În cele din urmă, aşadar, un cadru de apel va arăta ca în figura 3

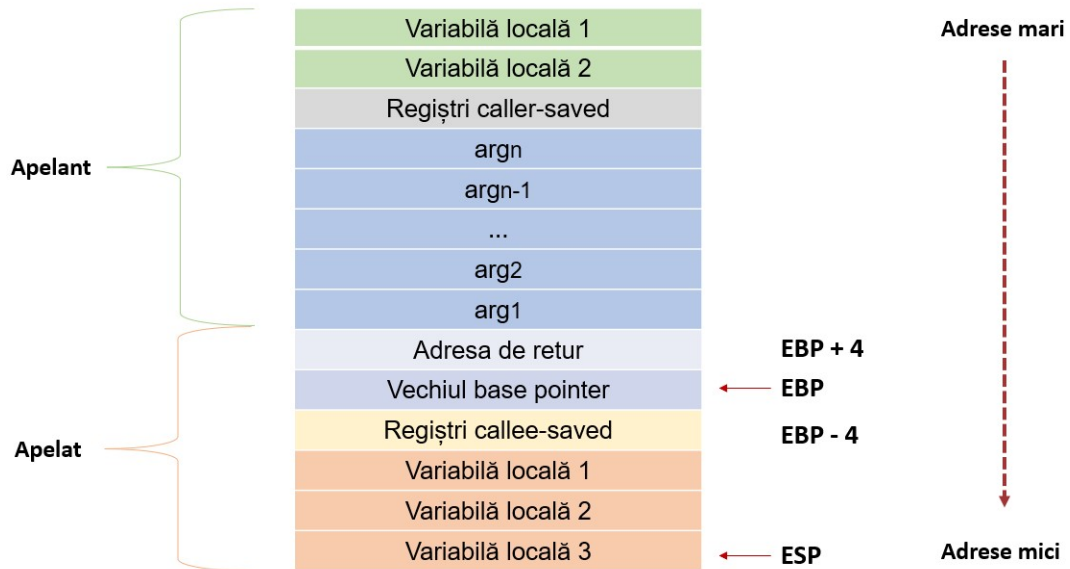


Figura 3: Cadru de apel

**Exemplu:** Să luăm acum același cod pentru apelul funcției **add** și să presupunem că după apel există o bucată de cod suplimentară care se așteaptă să reagasească în registrele **%eax** și **%ebx** valorile de dinainte de apel. O rescriere este prezentată în continuare.

```
.data
x: .long 2
y: .long 3
s: .space 4
.text

add:
    pushl %ebp
    mov %esp, %ebp

    pushl %ebx

    movl 8(%ebp), %eax
    addl 12(%ebp), %eax
    movl 16(%ebp), %ebx
    movl %eax, 0(%ebx)
```

```

    popl %ebx

    popl %ebp
    ret

.global main
main:

    movl $5, %eax
    movl $6, %ebx

    pushl %eax
    pushl $s
    pushl y
    pushl x
    call add

    popl %edx
    popl %edx
    popl %edx
    popl %eax

    eticheta:

    ; cod suplimentar

    mov $1, %eax
    xor %ebx, %ebx
    int $0x80

```

**Cerinta:** Rulati cu debuggerul si observati din nou evolutia stivei, precum si valorile registrilor %eax, %ebx inainte de inceperea bucatii de cod suplimentare.

## 2.5 Returnarea valorilor

Pana acum, am considerat numai proceduri care nu returnau nicio valoare. In cazul in care se doreste returnare, valorile vor fi depozitate in aceasta ordine in functie de numarul lor in %eax, %ecx, %edx si ulterior prin varful stivei.

**Observatie:** Registrii prin care se face returul sunt exact registrii care nu sunt restaurati de apelat. Totusi, si ei pot fi restaurati la un anumit punct in program daca valorile initiale erau necesare apelantului. Asadar, valorile returnate trebuie utilizate (sau memorate) inaintea unei astfel de instructiuni de restaurare a vechii valori.

**Cerinta:** Modificati ultimul program astfel incat procedura **add** sa aiba doar doi parametri si sa returneze suma in programul principal. Suma va fi ulterior incarcata in memorie la adresa lui **s**.

### 3 Apelul functiilor din C

Pentru a putea interactiona intr-un program dezvoltat in limbaj de asamblare cu functii din limbajul C, putem utiliza, in loc de *link*-area prezentata in primul suport de laborator, compilatorul `gcc`. In aceasta maniera, putem folosi functiile predefinite in biblioteca standard, printre care si cele mentionate anterior, si anume `printf`, `scanf` si `fflush`.

#### 3.1 Apelul functiei printf

In limbajul C, functia `printf` este definita ca avand un numar variabil de argumente, primul fiind formatul `string`-ului de afisat. De exemplu, apeluri valide sunt urmatoarele:

```
printf("Numarul de afisat este: %ld\n", x);
printf("Numarul de afisat este: %d\n", x);
printf("Suma numerelor %hu si %hu este %hu\n", x, y, sum);
printf("Numele studentului cu cea mai mare medie este %s\n", nume);
```

Doua dintre formatele utile pe care le vom utiliza sunt

- `%d` - pentru afisarea int-urilor;
- `%ld` - pentru afisarea long-urilor;
- `%hu` - pentru afisarea short int-urilor (word-urilor);
- `%s` - pentru afisarea sirurilor de caractere.

**Observatie!** Long-urile si int-urile din C pe 32 de biti sunt echivalentul unui long in asamblare (ocupă 4 octeti)

Numarul argumentelor pe care le ia `printf` este dat de cate formate speciale utilizam in cadrul primului argument - de exemplu, pentru ca in sirul pentru afisarea sumei de la exemplul anterior avem trei aparitii ale lui `%ld`, inseamna ca numarul de argumente va fi egal cu 1 (sirul de format) + cate un argument pentru fiecare valoare care trebuie completata ( $3 + 1 = 4$ ).

Pentru a apela functia `printf` intr-un program dezvoltat in limbaj de asamblare, vom proceda astfel: (presupunem ca urmatorul sir este denumit `call_printf.s`):

```
.data
    x: .long 23
    formatString: .asciz "Numarul de afisat este: %ld"
.text

.global main

main:
    ; incarcam argumentele in ordinea inversa limbajului C
    ; pentru printf( Numarul de afisat este: %ld , x);
    ; incarcam x, apoi sirul de format
    pushl x
    pushl $formatString
```

```

; apelam functia printf
call printf

; pentru fiecare push facut, facem un pop
; alegand un registru pe care nu-l utilizam
popl %ebx
popl %ebx

movl $1, %eax
xorl %ebx, %ebx
int $0x80

```

### Observatii importante:

pentru ca **printf** acceseaza argumentele in ordinea naturala - mai intai formatul sirului de a sat, apoi argumentele, in ordinea in care apar si in format, inseamna ca le vom incarca in **ordine inversa** pe stiva;

formatul sirului **nu** se da ca valoare, ci **ca adresa in memorie**, de aceea trebuie ca numele lui sa e pre xat de simbolul ;

pentru a face **pop**, putem utiliza orice registru care nu contine, momentan, o valoare pe care vrem sa o pastram - **pop** modi ca accesul pe care il are registrul **%esp** (*stack pointer*-ul) asupra stivei, si descarca valoarea actuala din *top* in registrul pe care noi il precizam. In acest caz, am ales sa facem descarcarea in **%ebx**, ind echivalent orice alt registru;

instructiunea **xorl %ebx, %ebx** este echivalenta cu instructiunea **movl 0, %ebx**.

Pentru a compila programul, vom utiliza compilatorul **gcc**:

```

gcc -m32 call_printf.s -o call_printf
./call_printf

```

Cel mai probabil, in acest moment nu vom avea o valoare efectiva a sata la **standard output**, din cauza modului in care sunt implementate sistemele de operare. Pentru a obliga a sarea *bu er*-ului curent de memorie, vom utiliza functia **fflush** cu argumentul **NULL**. Apelul este foarte simplu, trebuie sa incarcam pe stiva **NULL**, adica valoarea 0, si sa o descarcam, din nou, intr-un registru pe care nu-l avem momentan completat cu o valoare utila - sa presupunem ca tot **%ebx**. Apelul va :

```

pushl $0
call fflush
popl %ebx

```

In acest moment, exemplul complet va avea urmatoarea forma:

```

.data
    x: .long 23
    formatString: .asciz "Numarul de afisat este: %ld"
.text

```

```

.global main

main:
    pushl x
    pushl $formatString
    call printf
    popl %ebx
    popl %ebx

    pushl $0
    call fflush
    popl %ebx

    movl $1, %eax
    xorl %ebx, %ebx
    int $0x80

```

Vom compila iar:

```

gcc -m32 call_printf.s -o call_printf
./call_printf

```

Care, de aceasta data, va a sa corect pe ecran mesajul

Numarul de afisat este: 23

**Observatie.** Pentru a standardiza modul in care vom face *call*-urile catre `printf`, vom avea mereu un `printf` urmat de un `fflush`.

### 3.2 Apelul functiei `scanf`

Vom pleca, din nou, de la modul in care aceasta functie este apelata in limbajul C, si anume:

```

scanf("%ld", &x);
scanf("%ld %ld", &x, &y);

```

Deși apelul seamana foarte mult cu cel pe care il utilizam pentru `printf`, observam ca, de aceasta data, argumentele nu mai sunt date prin valoarea propriu-zisa - nu apelam `x`, ci `&x`. Acest lucru trebuie sa se reflecte si in limbajul de asamblare. Pentru aceasta, avem simbolul `%ld`, care ne da acces la locatia de memorie a unei variabile declarate in sectiunea `.data`.

Vom demonstra aceste lucruri prin intermediul codului de mai jos, presupus salvat intr-un `sier` de forma `call_scanf.s`, pentru citirea unui intreg de la tastatura.

```

.data
    x: .space 4 ; nu stim momentan valoarea citita, dar stim cat ocupa
    formatString: .asciz "%ld"
.text

.global main

```

```

main:
    ; incarcam in stiva NU x, ci ADRESA lui x
    ; adica nu x, ci &x
    pushl $x
    ; incarcam adresa formatului
    pushl $formatString
    call scanf
    ; descarcam ce am incarcat in stiva
    popl %ebx
    popl %ebx

    movl $1, %eax
    xorl %ebx, %ebx
    int $0x80

```

### 3.3 Un exemplu de citire si de a sare a unui graf neorientat

Pentru a demonstra utilizarea pentru printf, scanf si fflush, vom prezenta citirea unui graf neorientat, dat prin numarul de varfuri, numarul de muchii si muchiile acestuia.

```

.data
    matrix: .space 1600
    columnIndex: .space 4
    lineIndex: .space 4
    n: .space 4
    nrMuchii: .space 4
    index: .space 4
    left: .space 4
    right: .space 4
    formatScanf: .asciz "%ld"
    formatPrintf: .asciz "%ld "
    newLine: .asciz "\n"

.text

.global main

main:
    pushl $n
    pushl $formatScanf
    call scanf
    popl %ebx
    popl %ebx

    pushl $nrMuchii
    pushl $formatScanf
    call scanf
    popl %ebx
    popl %ebx

```

```

; simulam, de fapt
; for (long index = 0; index < nrMuchii; index++)
; {
;     scanf( %ld , &left);
;     scanf( %ld , &right);
;     matrix[left][right] = 1;
;     matrix[right][left] = 1;
; }
    movl $0, index
et_for:
    movl index, %ecx
    cmp %ecx, nrMuchii
    je et_afis_matr

    pushl $left
    pushl $formatScanf
    call scanf
    popl %ebx
    popl %ebx

    pushl $right
    pushl $formatScanf
    call scanf
    popl %ebx
    popl %ebx

; trebuie sa completez
; matrix[left][right] = 1
; indexul este left * n + right

    movl left, %eax
    movl $0, %edx
    mull n
; %eax := left * n
    addl right, %eax
; %eax := left * n + right

    lea matrix, %edi
    movl $1, (%edi, %eax, 4)

; trebuie sa completez matrix[right][left] = 1
; indexul este right * n + left

    movl right, %eax
    movl $0, %edx
    mull n
; %eax := right * n

```



```

    addl left, %eax
    ; %eax := right * n + left

    lea matrix, %edi
    movl $1, (%edi, %eax, 4)

    incl index
    jmp et_for

et_afis_matr:
    movl $0, lineIndex
    for_lines:
        movl lineIndex, %ecx
        cmp %ecx, n
        je et_exit

        movl $0, columnIndex
        for_columns:
            movl columnIndex, %ecx
            cmp %ecx, n
            je cont

            ; afisez matrix[lineIndex][columnIndex]
            ; indexul este lineIndex * n + columnIndex
            movl lineIndex, %eax
            movl $0, %edx
            mull n
            addl columnIndex, %eax
            ; %eax = lineIndex * n + columnIndex

            lea matrix, %edi
            movl (%edi, %eax, 4), %ebx

            pushl %ebx
            pushl $formatPrintf
            call printf
            popl %ebx
            popl %ebx

            pushl $0
            call fflush
            popl %ebx

            incl columnIndex
            jmp for_columns

    cont:
        movl $4, %eax

```

```

        movl $1, %ebx
        movl $newLine, %ecx
        movl $2, %edx
        int $0x80

        incl lineIndex
        jmp for_lines

et_exit:
        movl $1, %eax
        movl $0, %ebx
        int $0x80

```

**Nota:**

Testati-va cunostintele acumulate pana acum facand testele de laborator 6.1, 6.2 si 6.3 pe care le gasiti online la sectiunea laboratoare.

## 4 Manipularea numerelor în virgulă mobilă în x86 AT&T

Arhitectura x86 suporta operatii pe numere in virgula mobila, utilizand doua abordari, **FPU** (*Floating Point Unit*) si **SSE** (*Streaming SIMD Extensions*). In prima abordare, sunt utilizati registrii **st(x)**, iar in cea de-a doua, sunt utilizati registrii **xmm**.

Numerele in virgula mobila sunt reprezentate conform standardului *IEEE 754*, iar in cadrul laboratorului vom lucra doar cu formatul **float**, pe 32 biti (arhitectura suporta si un format **double**, pentru mai multa precizie, reprezentat pe 64 biti). In formatul **float**, avem 1 bit pentru semn, 8 biti pentru exponent, respectiv 23 biti pentru mantisa, iar codii carea unei valori este data de formula  $Val := (-1)^S \cdot 2^{E - Bias} \cdot (1.M)$ .

In ceea ce priveste abordarile, respectiv registrii utilizati, pentru **FPU** avem registrii de la **st(0)** la **st(7)**, care sunt organizati intr-o stiva, iar instructiunile **FPU** opereaza implicit pe aceasta stiva, iar pentru **SSE** avem registrii de la **xmm0** la **xmm7**.

In cele ce urmeaza, prezentam instructiunile pe care le putem utiliza pentru a putea manipula numerele in virgula mobila.

Pentru **FPU**:

Instructiune	Operanzi	Scurta explicatie
<b>flds</b>	<b>mem</b>	Incarca un <b>float</b> in stiva FPU, in <b>st(0)</b>
<b>fldl</b>	<b>mem</b>	Incarca un <b>double</b> in stiva FPU, in <b>st(0)</b>
<b>fstps</b>	<b>mem</b>	Stocheaza un <b>float</b> din <b>st(0)</b> in memorie
<b>fstpl</b>	<b>mem</b>	Stocheaza un <b>double</b> din <b>st(0)</b> in memorie

Pentru **SSE**:

Instructiune	Operanzi	Scurta explicatie
<b>movss</b>	<b>src, dest</b>	Muta un scalar <b>float</b> de la <b>src</b> la <b>dest</b>
<b>addss</b>	<b>src, dest</b>	Aduna <b>float</b> din <b>src</b> cu <b>dest</b> si stocheaza in <b>dest</b>
<b>subss</b>	<b>src, dest</b>	Scade <b>src</b> din <b>dest</b> si stocheaza in <b>dest</b>
<b>mulss</b>	<b>src, dest</b>	Inmulteste <b>src</b> cu <b>dest</b> si stocheaza in <b>dest</b>
<b>divss</b>	<b>src, dest</b>	Imparte <b>dest</b> la <b>src</b> si stocheaza in <b>dest</b>
<b>sqrtps</b>	<b>src, dest</b>	Calculeaza <b>dest := sqrt(src)</b>
<b>cvtss2ss</b>	<b>src, dest</b>	Converteste un <b>long</b> in <b>float</b> si pune rezultatul in <b>dest</b>
<b>maxss</b>	<b>src, dest</b>	Calculeaza maximul in <b>dest</b>
<b>minss</b>	<b>src, dest</b>	Calculeaza minimul in <b>dest</b>

Avem la dispozitie functii matematice in **libm**, biblioteca pe care o putem specifica in comanda de compilare, prin flag-ul **-lm**. (de exemplu **gcc -m32 float.s -o float -no-pie -lm**) Exemplu de functii pe care le putem utiliza: **logf**, **sqrtof**, **expf**. Conventia de apel se respecta, argumentele se incarca pe stiva in ordine inversa, iar rezultatul functiei este utilizat sau in **st(0)**, daca utilizam **FPU**, sau in **xmm0**, daca utilizam **SSE**.

Exemplu pentru calculul logaritmului natural:

```
.data
number: .float 2.718281828
```

```

    logResult: .space 4
.text

.global main

main:
    flds number    // incarcam valoarea pe stiva FPU
    subl $4, %esp
    fstps 0(%esp)   // efectuam un push pentru a respecta conventia de apel

    call logf

    fstps logResult // am primit rezultatul in st(0), il descarcam si il salvam in logResult
    addl $4, %esp    // pop pe stiva

et_exit:
    movl $1, %eax
    xorl %ebx, %ebx
    int $0x80

```

Rulam acest program (din `sierul` numit, de exemplu, `float1.s`) cu `gcc -m32 float1.s -o float1 -no-pie -lm`. Utilizam `gdb` pentru a veri ca daca s-a efectuat calculul corect: `b et_exit, run, print (float) logResult`. Observam ca obtinem valoarea 0.99999994.

Oferim si un exemplu pentru determinarea mediei aritmetice a elementelor dintr-un array de float-uri:

```

.data
    v: .float 1.0, 2.0, 3.0, 4.0
    n: .long 4
    result: .space 4
    mem: .space 4
.text

.global main

main:
    lea v, %edi                // adresa array-ului
    xorl %ecx, %ecx            // pornim de la indexul 0
    movl $0, mem               // utilizam memorie intermediara
    movss mem, %xmm0           // initializam suma cu 0

et_loop:
    cmpl n, %ecx
    je avg

    movss (%edi,%ecx,4), %xmm1 // incarcam elementul din array
    addss %xmm1, %xmm0         // il adaugam la suma

```

```

    incl %ecx
    jmp et_loop

avg:
    cvtsi2ss %ecx, %xmm1      // convertim numarul de elemente la float
    divss %xmm1, %xmm0        // impartim si salvam in xmm0 rezultatul

    movss %xmm0, result

et_exit:
    movl $1, %eax
    xorl %ebx, %ebx
    int $0x80

```

Pentru a inspecta valoarea, consideram ca `__float2s` se numeste `float2.s`, si rulam `gcc -m32 float2.s -o float2 -no-pie -lm`, iar cu `gdb: b et_exit, run, print (float) result` si observam ca obtinem valoarea 2.5.

**Exercitiu.** Considerati ca aveti un *array* de `float` care stocheaza probabilitatile  $\{p_i\}_{i \in \{1, \dots, n\}}$  a  $n$  evenimente. Determinati **entropia** acestei multimi. Implementati aceasta problema utilizand o procedura cu semnatura `float entropy(float *probabilities, float n)`.

## 5 Exerciții

- Sa se definească procedura `perfect(x)`, cu  $x$  număr natural. Un număr este perfect dacă este egal cu suma divizorilor săi până la jumătate. Exemplu:  $6 = 1 + 2 + 3$ ;  $28 = 1 + 2 + 4 + 7 + 14$ ;
  - Se dau de la tastatură un întreg  $n$  și un vector cu  $n$  elemente. Sa se afișeze pe ecran numărul de elemente perfecte.
- Sa se implementeze procedura x86 cu același efect ca procedura C `memcpy`:

```
void *memcpy(void *dest, const void *src, size_t n);
```

care copiază  $n$  octeți de la adresa `src` la adresa `dest` și returnează `dest`.

- Scrieți o procedură ce implementează funcția C `atoi`:

```
int atoi(const char *s);
```

care returnează întregul a cărui reprezentare externă zecimală este conținută în stringul `s` sau 0 dacă stringul nu poate fi convertit.

- Traduceți în limbaj de asamblare x86 următorul program C:

```
#include <stdarg.h>

void aduna(long *a, long n, ...){
    register long i;
    va_list l;
    va_start(l,n);
    *a=0;
    for(i=0;i<n;++i) *a+=va_arg(l, long);
    va_end(l);
}

long s, s1;

void main(){
    aduna(&s,3,1,2,3);    /* obținem s=6 */
    aduna(&s1,2,10,20);   /* obținem s1=30 */
}
```

- Sa se implementeze un program care să calculeze funcția  $f(x) = 2g(x)$ , unde  $g(x) = x + 1$ .
- Sa se implementeze procedura `proc(x)`,  $x > 1$ , cu definiția:

```
void proc(long x) {
    printf("%ld ",x);
    if (x > 0)
        proc(x-1);
}
```

- Sa se transcrie în limbaj de asamblare x86:

```

long aduna(long a, long b) {
    return a+b;
}

void iteratie(long *a, long *b) {
    long c;
    c=aduna(*a, *b);
    (*a)=(*b); (*b)=c;
}

void main() {
    long n=5,x=1,y=1,z;
    register long i;
    for(i=2;i<n;++i) iteratie(&x,&y);
    z=y;
}

```

8. Sa se implementeze o procedura care calculeaza recursiv factorialul unui numar.
9. Scrieti un program care sa calculeze al n-lea termen ( $t_n$ ) din sirul lui Fibonacci (folosind recursivitate). A sati la nal un text de forma *Al n-lea element din sirul lui Fibonacci este x*. Vom considera primele 2 elemente  $t_0 = 0$  si  $t_1 = 1$ . Exemplu:  $n = 5 \Rightarrow$  Al 5-lea termen din sirul lui Fibonacci este 5.
10. Se introduc de la tastatura  $n$  si  $k$  ( $k \leq n$ ). Sa se scrie o functie  $C(n, k)$  recursiva ce calculeaza combinari de  $n$  luate cate  $k$  dupa formula:

$$C(n, k) = \begin{cases} 1 & \text{daca } k = 0 \\ 1 & \text{daca } k = n \\ C(n-1, k) + C(n-1, k-1) & \text{altfel.} \end{cases}$$

## 6 Resurse suplimentare

Pentru mai multe detalii despre GNU Assembly va recomandam cartea *Professional Assembly Language* de Richard Blum si in special urmatoarele capitole:

Chapter 7: Using numbers subcapitolele SIMD Integers, Floating-Point Numbers;

Chapter 9: Advanced Math Functions;

Chapter 11: Using Functions;

Chapter 12: Using Linux System Calls;

Chapter 13: Using Inline Assembly;

Chapter 15: Optimizing Routines;

Chapter 17: Using Advanced IA-32 Features.