

Tema 3. Traducció de programes

Joan Manuel Parcerisa



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH
Facultat d'Informàtica de Barcelona



Traducció de programes

- Desplaçaments i operacions lògiques bit a bit
- Comparacions, operacions booleanes i salts
- Sentències alternatives i iteratives
- Subrutines
- Estructura de la memòria
- Compilació, assemblatge, enllaçat i càrrega

Desplaçaments de bits

Desplaçaments lògics de bits

- Shift Left Logical (`sll`) i Shift Right Logical (`srl`)

```
sll    rd, rt, shamt
```

```
srl    rd, rt, shamt
```

- Desplacen `rt` a l'**esquerra** (`sll`) o a la **dreta** (`srl`) el número de bits indicat a l'operand immediat `shamt` ("shift amount")
- Les posicions vacants s'omplen amb **zeros**

- Exemple

```
li     $t0, 0x88888888
```

```
sll    $t1, $t0, 2           # $t1 = 0x22222220
```

```
srl    $t1, $t0, 1           # $t1 = 0x44444444
```

Desplaçament aritmètic de bits

- Shift Right Arithmetic (sra)

```
sra    rd, rt, shamt
```

- Desplaça rt a **dreta** $shamt$ bits, i omple les posicions vacants amb una còpia del **bit de signe** de rt

- Exemple

```
li      $t0, 0x88888888
sra     $t1, $t0, 1           # $t1 = 0xC4444444
```

Desplaçament de bits variable

- Desplaçaments indicats en registre

`sllv` `rd, rt, rs`

`srlv` `rd, rt, rs`

`srav` `rd, rt, rs`

- El nombre de posicions a desplaçar s'indica en els 5 bits de menor pes de `rs` (la resta s'ignoren)

Desplaçament de bits en C

- A l'esquerra: operador <<

Exemple en C

```
int a, b, c;  
...  
a = a << 3;  
c = c << b;
```

Desplaçament de bits en C

- A l'esquerra: operador <<

Exemple en C

```
int a, b, c;  
...  
a = a << 3;  
c = c << b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b,c guardats en $t0,$t1,$t2  
  
sll    $t0, $t0, 3  
sllv   $t2, $t2, $t1
```


Desplaçament de bits en C

- A l'esquerra: operador `<<`

Exemple en C

```
int a, b, c;  
...  
a = a << 3;  
c = c << b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b,c guardats en $t0,$t1,$t2  
  
sll    $t0, $t0, 3  
sllv   $t2, $t2, $t1
```

- A la dreta: operador `>>`
 - Si s'aplica a un enter:

Exemple en C

```
int a, b;
```

```
...  
a = a >> 3;  
a = a >> b;
```

Desplaçament de bits en C

- A l'esquerra: operador `<<`

Exemple en C

```
int a, b, c;  
...  
a = a << 3;  
c = c << b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b,c guardats en $t0,$t1,$t2  
  
sll    $t0, $t0, 3  
sllv   $t2, $t2, $t1
```

- A la dreta: operador `>>`
 - Si s'aplica a un enter: desplaçament aritmètic

Exemple en C

```
int a, b;
```

```
...  
a = a >> 3;  
a = a >> b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b guardats en $t0,$t1  
  
sra    $t0, $t0, 3  
sra    $t0, $t0, $t1
```

Desplaçament de bits en C

- A l'esquerra: operador `<<`

Exemple en C

```
int a, b, c;  
...  
a = a << 3;  
c = c << b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b,c guardats en $t0,$t1,$t2  
  
sll    $t0, $t0, 3  
sllv   $t2, $t2, $t1
```

- A la dreta: operador `>>`
 - Si s'aplica a un enter: desplaçament aritmètic
 - Si s'aplica a un natural (*unsigned*):

Exemple en C

```
int a, b;  
unsigned int c;  
...  
a = a >> 3;  
a = a >> b;  
c = c >> b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b guardats en $t0,$t1  
  
sra    $t0, $t0, 3  
sra    $t0, $t0, $t1
```

Desplaçament de bits en C

- A l'esquerra: operador `<<`

Exemple en C

```
int a, b, c;  
...  
a = a << 3;  
c = c << b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b,c guardats en $t0,$t1,$t2  
  
sll    $t0, $t0, 3  
sllv   $t2, $t2, $t1
```

- A la dreta: operador `>>`
 - Si s'aplica a un enter: desplaçament aritmètic
 - Si s'aplica a un natural (*unsigned*): desplaçament lògic

Exemple en C

```
int a, b;  
unsigned int c;  
...  
a = a >> 3;  
a = a >> b;  
c = c >> b;
```

Traducció a MIPS

```
# Suposem a,b guardats en $t0,$t1  
# Suposem c guardat en $t2  
  
sra    $t0, $t0, 3  
sra    $t0, $t0, $t1  
srlv   $t2, $t2, $t1
```

Multiplicació i divisió per potències de 2

- Desplaçar `rt` a la dreta equival a dividir-lo: $rt / 2^{shamt}$

`srl rd, rt, shamt` # si `rt` és un natural

`sra rd, rt, shamt` # si `rt` és un enter

- Desplaçar `rt` a esquerra equival a multiplicar-lo: $rt \times 2^{shamt}$

`sll rd, rt, shamt`

Multiplicació i divisió per potències de 2

- Desplaçar `rt` a la dreta equival a dividir-lo: $rt / 2^{shamt}$

```
srl rd, rt, shamt    # si rt és un natural  
sra rd, rt, shamt    # si rt és un enter
```

- Desplaçar `rt` a esquerra equival a multiplicar-lo: $rt \times 2^{shamt}$

```
sll rd, rt, shamt
```

- S'usa sovint per calcular l'offset d'un vector, donat un índex:

Exemple en C

```
int vec[100];  
  
void main() {  
    int i = 12  
    vec[i] = 0;  
}
```

Multiplicació i divisió per potències de 2

- Desplaçar `rt` a la dreta equival a dividir-lo: $rt / 2^{shamt}$

```
srl rd, rt, shamt      # si rt és un natural
sra rd, rt, shamt      # si rt és un enter
```

- Desplaçar `rt` a esquerra equival a multiplicar-lo: $rt \times 2^{shamt}$

```
sll rd, rt, shamt
```

- S'usa sovint per calcular l'offset d'un vector, donat un índex:

Exemple en C

```
int vec[100];

void main() {
    int i = 12
    vec[i] = 0;
}
```

Traducció a MIPS

```
vec:      .data
          .align 2
          .space 400

main:     .text

          li      $t0, 12          # i
          sll     $t1, $t0, 2       # i*4
          la      $t2, vec          # @vec
          addu    $t2, $t2, $t1     # @vec+i*4
          sw      $zero, 0($t2)
```

Divisió per potències de 2

- Divisió d'enters, en MIPS
 - En general: instrucció `div` (es veurà al Tema 5)
 - Dividir per potències de 2: instrucció `sra`
 - Molt més ràpida que `div`
 - Les dues satisfan: $D = d \times q + r$

Divisió per potències de 2

- Divisió d'enters, en MIPS
 - En general: instrucció `div` (es veurà al Tema 5)
 - Dividir per potències de 2: instrucció `sra`
 - Molt més ràpida que `div`
 - Les dues satisfan: $D = d \times q + r$
- Però alerta!
 - Si $D < 0$ i la divisió no és exacta
`sra` dóna diferent resultat que `div`
 - Exemple: $D = -15$, $d = 4$
 - La divisió amb `div` ($-15/4$) dóna $q = -3$, $r = -3$
 - La divisió amb `sra` ($-15 \gg 2$) dóna $q = -4$, $r = 1$

Divisió per potències de 2

- Divisió d'enters, en MIPS

- En general: instrucció `div` (es veurà al Tema 5)
- Dividir per potències de 2: instrucció `sra`
 - Molt més ràpida que `div`
- Les dues satisfan: $D = d \times q + r$

- Però alerta!

- Si $D < 0$ i la divisió no és exacta

`sra` dóna diferent resultat que `div`

- Exemple: $D = -15$, $d = 4$

- La divisió amb `div` ($-15/4$) dóna $q = -3$, $r = -3$
- La divisió amb `sra` ($-15 \gg 2$) dóna $q = -4$, $r = 1$

- Definició de l'operador $/$ en C, i de la instrucció `div`: Sempre retorna un residu (r) del mateix signe que el dividend (D)

→ Si el dividend és negatiu, cal traduir l'operador $/$ amb la instrucció `div`

Operacions lògiques bit a bit

Operacions lògiques bit a bit

- Repertori d'instruccions MIPS

and/or/xor/nor/andi/ori/xori	
and rd, rs, rt	rd = rs AND rt
or rd, rs, rt	rd = rs OR rt
xor rd, rs, rt	rd = rs XOR rt
nor rd, rs, rt	rd = rs NOR rt = NOT (rs OR rt)
andi rt, rs, imm16	rt = rs AND ZeroExt(imm16)
ori rt, rs, imm16	rt = rs OR ZeroExt(imm16)
xori rt, rs, imm16	rt = rs XOR ZeroExt(imm16)

- Les instruccions `andi`, `ori` i `xori` extenen l'operand immediat de 16 a 32 bits afegint zeros a l'esquerra (interpretant-lo com un natural)

Operacions lògiques bit a bit

- Operadors lògics bit a bit en C, i traducció a MIPS
 - Suposant que a , b i c estan en $\$t0$, $\$t1$ i $\$t2$:

En C	En MIPS
$c = a \ \& \ b;$	and $\$t2, \$t0, \$t1$
$c = a \ \ b;$	or $\$t2, \$t0, \$t1$
$c = a \ ^ \wedge \ b;$	xor $\$t2, \$t0, \$t1$
$c = \sim a;$	nor $\$t2, \$t0, \$zero$
$c = a \ \& \ 7;$	andi $\$t2, \$t0, 7$
$c = a \ \ 7;$	ori $\$t2, \$t0, 7$
$c = a \ ^ \wedge \ 7;$	xori $\$t2, \$t0, 7$

- **Exemple.** Traduir, suposant que a i b estan en $\$t0$ i $\$t1$ (l'operador \sim significa "negació bit a bit").

$a = \sim (a \ \& \ b);$

and $\$t4, \$t0, \$t1$
nor $\$t0, \$t4, \$zero$

Operacions lògiques bit a bit

- Utilitat de `and` i `andi`: posar bits a 0
 - Per seleccionar bits determinats d'un registre, posant la resta a zero

Exemple: seleccionar bits en posició parell de \$t0: 0, 2, 4, etc.

```
li      $t2, 0x55555555    # màscara de selecció
and     $t1, $t0, $t2
```

Exemple: seleccionar els 16 bits de menor pes de \$t0

```
andi    $t1, $t0, 0xFFFF
```

- Per calcular el residu de dividir per potències de 2

Exemple:

```
andi    $t1, $t0, 7          # $t1 = $t0 mod 8
```

Operacions lògiques bit a bit

- Utilitat de **or** i **ori**

- Per posar determinats bits a 1

Exemple: posar a 1 els 16 bits de menor pes de \$t0

```
ori    $t1, $t0, 0xFFFF
```

- Utilitat **xor** i **xori**

- Complementar determinats bits

Exemple: complementar els bits parells de \$t0

```
li     $t2, 0x55555555    # màscara de selecció
```

```
xor    $t1, $t0, $t2
```

Comparacions operacions booleanes

Comparacions i operacions booleanes en C

- Comparacions naturals/enters: ==, !=, <, >, <=, >=
 - En C, no existeix el tipus booleà, donen un enter "*normalitzat*":
 - 0 si FALS, 1 si CERT
- Operacions booleanes: &&, ||, !
 - Usen operands *enters*: 0 es considera FALS, **altrament** CERT
 - El resultat és un enter *normalitzat*: 0 si FALS, 1 si CERT

Repertori de comparacions en MIPS

- Només implementa la comparació $<$ ("menor que")

<code>slt</code>	<code>rd, rs, rt</code>	<code>rd = rs < rt</code>	enters
<code>sltu</code>	<code>rd, rs, rt</code>	<code>rd = rs < rt</code>	naturals
<code>slti</code>	<code>rd, rs, imm16</code>	<code>rd = rs < sext(imm16)</code>	enters
<code>sltiu</code>	<code>rd, rs, imm16</code>	<code>rd = rs < sext(imm16)</code>	naturals

- Generen un valor lògic "normalitzat": 0 si fals, 1 si cert

Exemple

- Supposem que a, b, c es guarden en \$t0, \$t1, \$t2
- Traduir a MIPS

`c = a < b;`

Exemple

- Suposem que a, b, c es guarden en \$t0, \$t1, \$t2
- Traduir a MIPS

`c = a < b;`

- Si a, b, c són enters (**int**)

`slt $t2, $t0, $t1`

Exemple. Comparació <

- Suposem que a, b, c es guarden en \$t0, \$t1, \$t2
- Traduir a MIPS

`c = a < b;`

- Si a, b, c són enters (**int**)

`slt $t2, $t0, $t1`

- Si a, b, c són naturals (**unsigned int**)

`sltu $t2, $t0, $t1`

Comparacions "==" i "!="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc, ra, 1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

`rc = ra!=0;` \rightarrow `sltu rc, $zero, ra`

(amb naturals, "diferent de 0" equival a "major que 0")

- Comparacions entre ra i rb

`rc = ra==rb;` equival a: `rc = (ra-rb)==0`

\rightarrow `sub rc, ra, rb`

`sltiu rc, rc, 1`

`rc = ra!=rb;` equival a: `rc = (ra-rb)!=0`

\rightarrow `sub rc, ra, rb`

`sltu rc, $zero, rc`

Comparacions "==" i "!="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

```
rc = ra==0;
```

Comparacions "==" i "!="

- Supposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc, ra, 1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

Comparacions "==" i "!="

- Supposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc, ra, 1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

`rc = ra!=0;`

Comparacions "==" i "!="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc, ra, 1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

`rc = ra!=0;` \rightarrow `sltu rc, $zero, ra`

(amb naturals, "diferent de 0" equival a "major que 0")

Comparacions "==" i "!="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc, ra, 1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

`rc = ra!=0;` \rightarrow `sltu rc, $zero, ra`

(amb naturals, "diferent de 0" equival a "major que 0")

- Comparacions entre ra i rb

`rc = ra==rb;`

Comparacions "==" i "!="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc, ra, 1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

`rc = ra!=0;` \rightarrow `sltu rc, $zero, ra`

(amb naturals, "diferent de 0" equival a "major que 0")

- Comparacions entre ra i rb

`rc = ra==rb;` equival a: `rc = (ra-rb)==0`

\rightarrow `sub rc, ra, rb`

`sltiu rc, rc, 1`

Comparacions "==" i "!="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc,ra,1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

`rc = ra!=0;` \rightarrow `sltu rc,$zero,ra`

(amb naturals, "diferent de 0" equival a "major que 0")

- Comparacions entre ra i rb

`rc = ra==rb;` equival a: `rc = (ra-rb)==0`

\rightarrow `sub rc,ra,rb`

`sltiu rc,rc,1`

`rc = ra!=rb;`

Comparacions "==" i "!="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Comparació amb zero

`rc = ra==0;` \rightarrow `sltiu rc, ra, 1`

(amb naturals, "igual a 0" equival a "menor que 1")

`rc = ra!=0;` \rightarrow `sltu rc, $zero, ra`

(amb naturals, "diferent de 0" equival a "major que 0")

- Comparacions entre ra i rb

`rc = ra==rb;` equival a: `rc = (ra-rb)==0`

\rightarrow `sub rc, ra, rb`

`sltiu rc, rc, 1`

`rc = ra!=rb;` equival a: `rc = (ra-rb)!=0`

\rightarrow `sub rc, ra, rb`

`sltu rc, $zero, rc`

Negació booleana !

- La instrucció `not` bit a bit no té resultat "normalitzat"!
- La convertim en una comparació amb zero

```
rc = !ra;
```

Negació booleana !

- La instrucció `not` bit a bit no té resultat "normalitzat"!
- La convertim en una comparació amb zero

`rc = !ra;` equival a: `rc = ra==0;`

→ `sltiu rc,ra,1`

Negació booleana !

- La instrucció `not` bit a bit no té resultat "normalitzat"!
- La convertim en una comparació amb zero

`rc = !ra;` equival a: `rc = ra==0;`

→ `sltiu rc,ra,1`

- Si `ra` sabem segur que és 0 o 1, llavors també serveix

→ `xori rc,ra,1`

Comparacions ">", "<=", ">="

- Supposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Major que

```
rc = ra>rb;
```

Comparacions ">", "<=", ">="

- Supposem ra, rb, rc enters guardats en registres
- Major que

`rc = ra > rb;` \rightarrow `slt` `rc, rb, ra`

Comparacions ">", "<=", ">="

- Supposem ra, rb, rc enters guardats en registres

- Major que

`rc = ra > rb;` \rightarrow `slt` `rc, rb, ra`

- Menor o igual que

`rc = ra <= rb;`

Comparacions ">", "<=", ">="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres

- Major que

`rc = ra>rb;` \rightarrow `slt` `rc,rb,ra`

- Menor o igual que

`rc = ra<=rb;` equival a: `rc = !(ra>rb);`

\rightarrow `slt` `rc,rb,ra`
 `sltiu` `rc,rc,1`

Comparacions ">", "<=", ">="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres

- Major que

`rc = ra>rb;` \rightarrow `slt` `rc,rb,ra`

- Menor o igual que

`rc = ra<=rb;` equival a: `rc = !(ra>rb);`

\rightarrow `slt` `rc,rb,ra`

`sltiu` `rc,rc,1`

- Major o igual que

`rc = ra>=rb;`

Comparacions ">", "<=", ">="

- Suposem ra, rb, rc enters guardats en registres

- Major que

`rc = ra>rb;` \rightarrow `slt` `rc,rb,ra`

- Menor o igual que

`rc = ra<=rb;` equival a: `rc = !(ra>rb);`
 \rightarrow `slt` `rc,rb,ra`
 `sltiu` `rc,rc,1`

- Major o igual que

`rc = ra>=rb;` equival a: `rc = !(ra<rb);`
 \rightarrow `slt` `rc,ra,rb`
 `sltiu` `rc,rc,1`

Salts

- Salts conditionals relatiu al PC
- Salts incondicionals

Salts condicionals relatius al PC

- MIPS sols inclou beq i bne:

beq rs, rt, etiqueta	if (rs==rt), PC = PC _{up} + Sext(imm16*4)
bne rs, rt, etiqueta	if (rs!=rt), PC = PC _{up} + Sext(imm16*4)
b etiqueta	beq \$0,\$0,etiqueta (pseudoinstr.)

- L'etiqueta és un immediat enter de 16 bits que codifica la distància a saltar
 - Respecte de PC_{up} (PC_{up} = PC+4)
 - En número d'instruccions (paraules de 4 bytes)
 - Permet saltar en el rang $[-2^{15}, +2^{15}-1]$ instruccions

Repertori de macros convenients

- Macros de salts (comparacions d'enters)

<code>blt rs,rt,etiq</code>	<code>if (rs<rt) salta a etiq</code>	<code>slt \$at,rs,rt</code> <code>bne \$at, \$zero, etiq</code>
<code>bgt rs,rt,etiq</code>	<code>if (rs>rt) salta a etiq</code>	<code>slt \$at,rt,rs</code> <code>bne \$at, \$zero, etiq</code>
<code>ble rs,rt,etiq</code>	<code>if (rs<=rt) salta a etiq</code>	<code>slt \$at,rt,rs</code> <code>beq \$at, \$zero, etiq</code>
<code>bge rs,rt,etiq</code>	<code>if (rs>=rt) salta a etiq</code>	<code>slt \$at,rs,rt</code> <code>beq \$at, \$zero, etiq</code>

- Per a naturals, usarem les macros anàlogues (s'expandeixen igual, però usant `sltu`)

`bltu, bgtu, bleu, bgeu`

Salts incondicionals (absoluts)

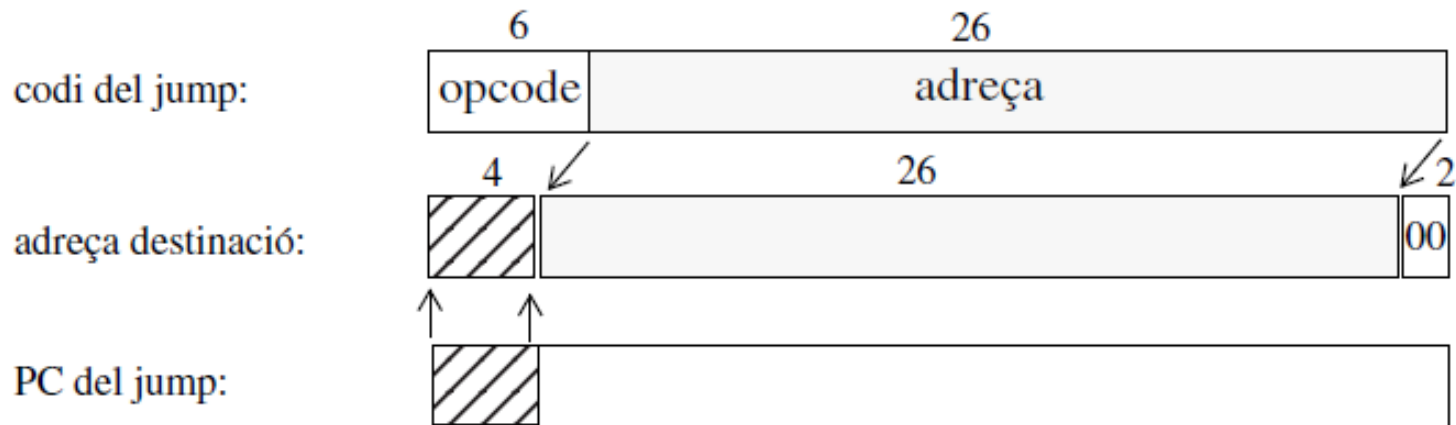
- Els salts **relatius** al PC (inclosa la macro **b**) tenen un rang limitat $[-2^{15}, +2^{15}-1]$
- Per a salts majors, usarem salts **absoluts**

<code>j</code> etiqueta	<code>PC = etiqueta</code>
<code>jal</code> etiqueta	<code>PC = etiqueta; \$ra = PC_{up}</code>
<code>jr</code> rs	<code>PC = rs</code>
<code>jalr</code> rs, rd	<code>PC = rs; \$rd=PC_{up}</code>

- Les instruccions `jal` i `jalr` s'usen per a cridar subrutines

Salts incondicionals en mode pseudodirecte

- Les instruccions *j* i *jal* es codifiquen en el format J
- Adreça destinació en els 26 bits de menor pes



- Rang de salts: dins el bloc de 2^{28} bytes del PC actual
- Per saltar més lluny (qualsevol adreça)

```
la    $t0, etiqueta_llunyana
jr    $t0
```

Modes d'adreçament MIPS (recapitulació)

- Mode registre

```
addu    $t0, $t0, $t1
```

- Mode immediat

```
addiu   $t0, $t0, 4
```

- Mode memòria

```
lw      $t0, 0($t1)
```

- Mode relatiu al PC

```
beq     $t0, $t1, etiqueta
```

- Mode pseudodirecte

```
j       etiqueta
```

Sentències condicionals i iteratives

- if-then else
- switch
- while
- for
- do-while

Sentència *if-then-else*

C:

if (condició)

 cos_then

else

 cos_else

Sentència *if-then-else*

C:

if (condició)

cos_then

else

cos_else

MIPS:

avaluar condició

salta si és falsa a *sinó*

traducció de cos_then

salta a *fisi*

sinó:

traducció de cos_else

fisi:

Sentència *if-then-else*

- Traduir a MIPS

(a, b, c, d són enters guardats en \$t0, \$t1, \$t2, \$t3)

```
if (a >= b)
    d = a;
else
    d = b;
```

Sentència *if-then-else*

- Traduir a MIPS

(a, b, c, d són enters guardats en \$t0, \$t1, \$t2, \$t3)

```
if (a >= b)                                blt    $t0,$t1,sino
    d = a;                                move   $t3,$t0
else                                        b      fisi
    d = b;                                sino:
                                           move   $t3,$t1
                                           fisi:
```

Avaluació *lazy* de "&&" i "||"

- En C, els operadors booleans "&&" i "||" s'avaluen d'esquerra a dreta de forma *lazy*
 - Si l'operand esquerre determina el resultat, el dret **NO** s'avalúa
 - Per exemple:

```
x = 0 && func();
```

 No es crida mai a `func()`

```
x = 1 || func();
```

 No es crida mai a `func()`

Sentència *if-then-else* amb condició "&&"

- Traduir a MIPS

(a, b, c, d són enters guardats en \$t0, \$t1, \$t2, \$t3)

```
if (a >= b && a < c)
```

```
    d = a;
```

```
else
```

```
    d = b;
```

Sentència *if-then-else* amb condició "&&"

- Traduir a MIPS

(a, b, c, d són enters guardats en \$t0, \$t1, \$t2, \$t3)

```
if (a >= b && a < c)          blt    $t0,$t1,sino
    d = a;                    bge    $t0,$t2,sino
else                           move   $t3,$t0
    d = b;                    b       fisi
                               sino:
                               move   $t3,$t1
                               fisi:
```

Sentència *if-then-else* amb condició "||"

- Traduir a MIPS

(a, b, c, d són enters guardats en \$t0, \$t1, \$t2, \$t3)

```
if (a >= b || a < c)
```

```
    d = a;
```

```
else
```

```
    d = b;
```

Sentència *if-then-else* amb condició "||"

- Traduir a MIPS

(a, b, c, d són enters guardats en \$t0, \$t1, \$t2, \$t3)

```
if (a >= b || a < c)                bge    $t0,$t1,llavors
    d = a;                          bge    $t0,$t2,sino
else                                llavors:
    d = b;                          move   $t3,$t0
                                       b      fisi
                                       sino:
                                       move   $t3,$t1
                                       fisi:
```

Sentència *switch*

```
int    val;
char   lletra;
switch (lletra) {
    case 'a':
        val=0;
        break;
    case 'b':
    case 'c':
        val=1;
        break;
    default:
        val=-1;
}
```

- Es pot traduir com una cadena de if-then-elses
- Si hi ha molts casos, és més eficient usar una "jump table"

Exercici

Donada la següent sentència escrita en alt nivell en C:

```
if (((a<=b)&&(b!=0)) || (((b%8)^0x0005)>0))
    z=5;
else
    z=a-b;
```

Completa el següent fragment de codi MIPS, que tradueix l'anterior sentència, escrivint en cada calaix un mnemònic d'instrucció o macro, etiqueta, registre o immediat. Les variables a, b i z són de tipus `int` i estan inicialitzades i guardades als registres `$t0`, `$t1` i `$t2`, respectivament.

	<input type="text"/>	<code>\$t0, \$t1,</code>	<input type="text"/>
<code>etq1:</code>	<input type="text"/>	<code>\$t1, \$zero,</code>	<input type="text"/>
<code>etq2:</code>	<code>andi</code>	<code>\$t3, \$t1,</code>	<input type="text"/>
<code>etq3:</code>	<input type="text"/>	<code>\$t5, \$t3,</code>	<input type="text"/>
<code>etq4:</code>	<code>ble</code>	<code>\$t5, \$zero,</code>	<input type="text"/>
<code>etq5:</code>	<code>li</code>	<code>\$t2, 5</code>	
<code>etq6:</code>	<code>b</code>	<input type="text"/>	
<code>etq7:</code>	<code>subu</code>	<code>\$t2, \$t0, \$t1</code>	
<code>etq8:</code>			

Exercici

Donada la següent sentència escrita en alt nivell en C:

```
if ( ((a<=b)&&(b!=0)) || (((b%8)^0x0005)>0) )
    z=5;
else
    z=a-b;
```

Completa el següent fragment de codi MIPS, que tradueix l'anterior sentència, escrivint en cada calaix un mnemònic d'instrucció o macro, etiqueta, registre o immediat. Les variables *a*, *b* i *z* són de tipus `int` i estan inicialitzades i guardades als registres `$t0`, `$t1` i `$t2`, respectivament.

	<div>bgt</div>	\$t0, \$t1,	<div>eti2</div>
eti1:	<div></div>	\$t1, \$zero,	<div></div>
eti2:	andi	\$t3, \$t1,	<div></div>
eti3:	<div></div>	\$t5, \$t3,	<div></div>
eti4:	ble	\$t5, \$zero,	<div></div>
eti5:	li	\$t2, 5	
eti6:	b	<div></div>	
eti7:	subu	\$t2, \$t0, \$t1	
eti8:			

Exercici

Donada la següent sentència escrita en alt nivell en C:

```
if (((a<=b)&&(b!=0)) || (((b%8)^0x0005)>0))  
    z=5;  
else  
    z=a-b;
```

Completa el següent fragment de codi MIPS, que tradueix l'anterior sentència, escrivint en cada calaix un mnemònic d'instrucció o macro, etiqueta, registre o immediat. Les variables a, b i z són de tipus `int` i estan inicialitzades i guardades als registres `$t0`, `$t1` i `$t2`, respectivament.

	<div>bgt</div>	\$t0, \$t1,	<div>eti2</div>
eti1:	<div>bne</div>	\$t1, \$zero,	<div>eti5</div>
eti2:	<div>andi</div>	\$t3, \$t1,	<div></div>
eti3:	<div></div>	\$t5, \$t3,	<div></div>
eti4:	<div>ble</div>	\$t5, \$zero,	<div></div>
eti5:	<div>li</div>	\$t2, 5	
eti6:	<div>b</div>	<div></div>	
eti7:	<div>subu</div>	\$t2, \$t0, \$t1	
eti8:			

Exercici

Donada la següent sentència escrita en alt nivell en C:

```
if (((a<=b)&&(b!=0)) || (((b%8)^0x0005)>0))
    z=5;
else
    z=a-b;
```

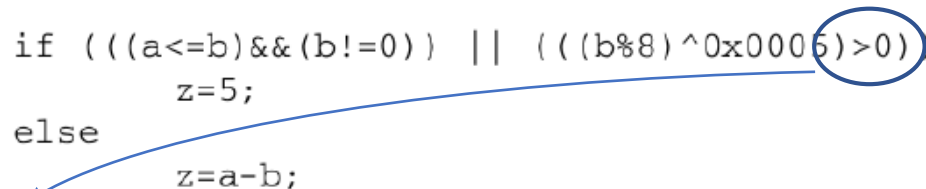
Completa el següent fragment de codi MIPS, que tradueix l'anterior sentència, escrivint en cada calaix un mnemònic d'instrucció o macro, etiqueta, registre o immediat. Les variables a, b i z són de tipus `int` i estan inicialitzades i guardades als registres `$t0`, `$t1` i `$t2`, respectivament.

	bgt	\$t0, \$t1,	eti2
eti1:	bne	\$t1, \$zero,	eti5
eti2:	andi	\$t3, \$t1,	7
eti3:	xori	\$t5, \$t3,	0x0005
eti4:	ble	\$t5, \$zero,	
eti5:	li	\$t2, 5	
eti6:	b		
eti7:	subu	\$t2, \$t0, \$t1	
eti8:			

Exercici

Donada la següent sentència escrita en alt nivell en C:

```
if (((a<=b)&&(b!=0)) || (((b%8)^0x0005)>0))
    z=5;
else
    z=a-b;
```



Completa el següent fragment de codi MIPS, que tradueix l'anterior sentència, escrivint en cada calaix un mnemònic d'instrucció o macro, etiqueta, registre o immediat. Les variables *a*, *b* i *z* són de tipus `int` i estan inicialitzades i guardades als registres `$t0`, `$t1` i `$t2`, respectivament.

	bgt	<code>\$t0, \$t1,</code>	eti2
eti1:	bne	<code>\$t1, \$zero,</code>	eti5
eti2:	<code>andi</code>	<code>\$t3, \$t1,</code>	7
eti3:	xori	<code>\$t5, \$t3,</code>	0x0005
eti4:	<code>ble</code>	<code>\$t5, \$zero,</code>	eti7
eti5:	<code>li</code>	<code>\$t2, 5</code>	
eti6:	<code>b</code>	<div></div>	
eti7:	<code>subu</code>	<code>\$t2, \$t0, \$t1</code>	
eti8:			

Exercici

Donada la següent sentència escrita en alt nivell en C:

```
if (((a<=b)&&(b!=0)) || (((b%8)^0x0005)>0))  
    z=5;  
else  
    z=a-b;
```

Completa el següent fragment de codi MIPS, que tradueix l'anterior sentència, escrivint en cada calaix un mnemònic d'instrucció o macro, etiqueta, registre o immediat. Les variables *a*, *b* i *z* són de tipus `int` i estan inicialitzades i guardades als registres `$t0`, `$t1` i `$t2`, respectivament.

	bgt	\$t0, \$t1,	eti2
eti1:	bne	\$t1, \$zero,	eti5
eti2:	andi	\$t3, \$t1,	7
eti3:	xori	\$t5, \$t3,	0x0005
eti4:	ble	\$t5, \$zero,	eti7
eti5:	li	\$t2, 5	
eti6:	b	eti8	
eti7:	subu	\$t2, \$t0, \$t1	
eti8:			

Exercici

Donada la següent sentència escrita en alt nivell en C:

```
if (((a<=b)&&(b!=0)) || (((b%8)^0x0005)>0))
    z=5;
else
    z=a-b;
```

Completa el següent fragment de codi MIPS, que tradueix l'anterior sentència, escrivint en cada calaix un mnemònic d'instrucció o macro, etiqueta, registre o immediat. Les variables a, b i z són de tipus `int` i estan inicialitzades i guardades als registres `$t0`, `$t1` i `$t2`, respectivament.

	bgt	<code>\$t0, \$t1,</code>	eti2
eti1:	bne	<code>\$t1, \$zero,</code>	eti5
eti2:	<code>andi</code>	<code>\$t3, \$t1,</code>	7
eti3:	xori	<code>\$t5, \$t3,</code>	0x0005
eti4:	<code>ble</code>	<code>\$t5, \$zero,</code>	eti7
eti5:	<code>li</code>	<code>\$t2, 5</code>	
eti6:	<code>b</code>	eti8	
eti7:	<code>subu</code>	<code>\$t2, \$t0, \$t1</code>	
eti8:			

Sentència *while*

- Executa zero o més iteracions mentre es compleixi la condició

C:

```
while (condició)  
    cos_while
```


Sentència *while*

- Executa zero o més iteracions mentre es compleixi la condició

C:

```
while (condició)  
    cos_while
```

MIPS:

```
while:  
    avaluar condició  
    salta si és falsa a fiwhile  
    traducció de cos_while  
    salta a while  
fiwhile:
```

Sentència *while*

- Traduir a MIPS
(dd, dr, q són enters guardats en \$t1, \$t2, \$t3)

```
q = 0;
while (dd >= dr) {
    dd = dd - dr;
    q++;
}
```

Sentència *while*

- Traduir a MIPS

(dd, dr, q són enters guardats en \$t1, \$t2, \$t3)

```
q = 0;                                move    $t3,$zero
while (dd >= dr) {                    while:
    dd = dd - dr;                     blt     $t1,$t2,fiwhile
    q++;                             subu     $t1,$t1,$t2
}                                     addiu    $t3,$t3,1
                                     b         while
                                     fiwhile:
```

Sentència *while*

- Optimització:
 - Estalviar un salt, avaluant la condició al final

Versió bàsica:


```
move    $t3,$zero

while:
    blt   $t1,$t2,fiwhile
    subu  $t1,$t1,$t2
    addiu $t3,$t3,1
    b     while
fiwhile:
```

Versió optimitzada:

```
move    $t3,$zero

while:
    subu  $t1,$t1,$t2
    addiu $t3,$t3,1
    bge   $t1,$t2,while
fiwhile:
```



Sentència *while*

- Optimització:
 - Estalviar un salt, avaluant la condició al final
 - Cal assegurar-se que es manté la semàntica

Versió bàsica:

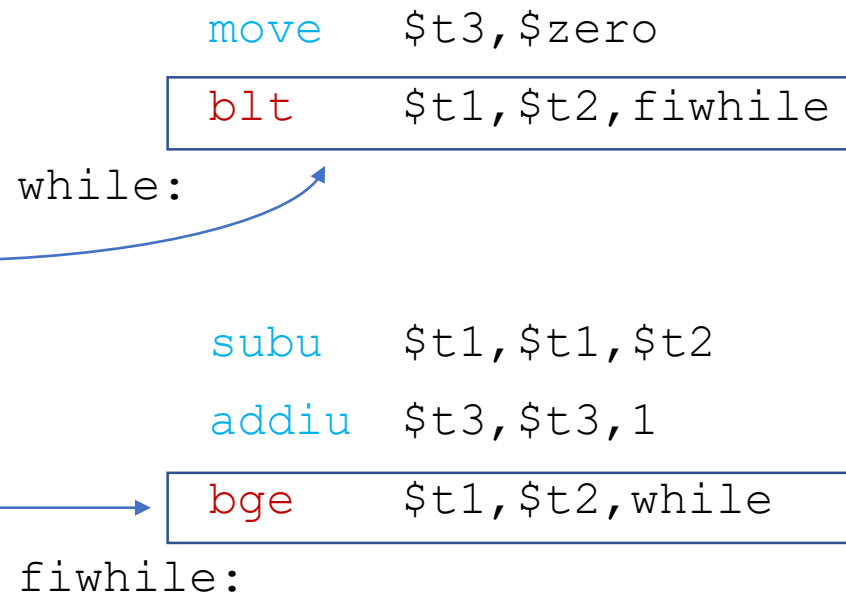
```
move    $t3, $zero

while:
    blt   $t1, $t2, fiwhile
    subu  $t1, $t1, $t2
    addiu $t3, $t3, 1
    b     while
fiwhile:
```

Versió optimitzada:

```
move    $t3, $zero
        blt   $t1, $t2, fiwhile

while:
    subu  $t1, $t1, $t2
    addiu $t3, $t3, 1
        bge  $t1, $t2, while
fiwhile:
```



Sentència *for*

```
for (previ; condició; post)  
    cos_for
```

- És equivalent a un **while**:

```
previ;  
while (condició) {  
    cos_for;  
    post;  
}
```

Sentència do-while

- Executa una o més iteracions mentre es compleixi la condició (la primera iteració **sempre** s'executa)

C:

do

cos_do-while

while (condició);

Sentència *do-while*

- Executa una o més iteracions mentre es compleixi la condició (la primera iteració **sempre** s'executa)

C:

do

cos_do-while

while (condició);

MIPS:

do :

traducció de cos_do-while

avaluar condició

salta si és certa a do

Subrutines

- Crida i retorn
- Paràmetres i resultats
- Variables locals. La pila
- Subrutines multinivell

Subrutines

- Peces de codi reutilitzables que es poden invocar des de diferents punts
- També conegudes com funcions, mètodes, subprogrames, procediments...
- Executen una tasca determinada segons uns paràmetres d'entrada i poden retornar un resultat
- Essencials en qualsevol llenguatge

Subrutines

- Cal garantir interoperabilitat
 - Entre codi escrit per altres persones
 - Entre codi escrit amb altres compiladors
- Cal adoptar les regles d'un estàndard comú (ABI)
 - Crida i retorn
 - Pas de paràmetres
 - Ús de registres i memòria (pila)
 - Retorn del resultat
- L'ABI és particular per a cada ISA, llenguatge i/o Sistema Operatiu

Subrutines

- Com s'executa una subrutina?

Programa

1. Posa els paràmetres on la subrutina hi pugui accedir
2. Transfereix el control a la subrutina

Subrutina

3. Reserva espai per a les variables locals
4. Fa la tasca corresponent
5. Posa el resultat on el programa el pugui llegir
6. Retorna el control al programa

7. Llegeix el resultat



Crida i retorn

- La instrucció jal memoritza l'adreça de retorn en \$ra
- La instrucció jr salta a \$ra, adreça de retorn en cada cas

Crida

```
jal subr    # $ra = adr1
adr1:
...

jal subr    # $ra = adr2
Adr2:
...
```

Retorn

```
subr:
...
jr $ra
```

Crida i retorn

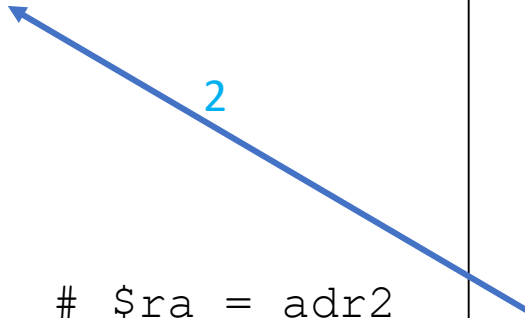
- La instrucció jal memoritza l'adreça de retorn en \$ra
- La instrucció jr salta a \$ra, adreça de retorn en cada cas

Crida

```
jal subr    # $ra = adr1
adr1:
...
jal subr    # $ra = adr2
Adr2:
...
```

Retorn

```
subr:
...
jr $ra
```



Crida i retorn

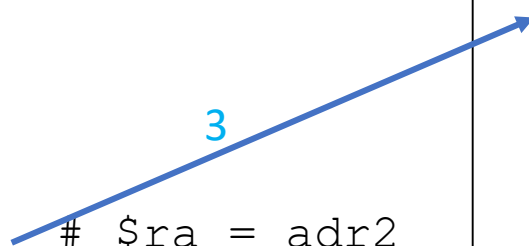
- La instrucció jal memoritza l'adreça de retorn en \$ra
- La instrucció jr salta a \$ra, adreça de retorn en cada cas

Crida

```
jal subr      # $ra = adr1
adr1:
...
jal subr      # $ra = adr2
Adr2:
...
```

Retorn

```
subr:
...
jr $ra
```



Crida i retorn

- La instrucció jal memoritza l'adreça de retorn en \$ra
- La instrucció jr salta a \$ra, adreça de retorn en cada cas

Crida

```
        jal    subr    # $ra = adr1
adr1:
    ...

        jal    subr    # $ra = adr2
Adr2:
    ...
```

Retorn

```
subr:
    . . .

    jr    $ra
```



Paràmetres i resultats

- Paràmetres: en els registres **\$a0 - \$a3**, en ordre
 - Els de coma flotant es passen en **\$f12 i \$f14**
 - Si té menys de 32 bits (char o short) s'extén a 32 bits
 - Extensió de zeros (unsigned) o de signe (signed)
- Resultat: en el registre **\$v0**
 - Si és de coma flotant es passa en **\$f0**

Paràmetres i resultats

En C:

```
void main() {  
    int x, y, z;  
    // en $t0, $t1, $t2  
    z = suma2(x, y);  
}  
  
int suma2(int a, int b)  
{  
    return a+b;  
}
```

Paràmetres i resultats

En C:

```
void main() {  
    int x, y, z;  
    // en $t0, $t1, $t2  
    z = suma2(x, y);  
}  
  
int suma2(int a, int b)  
{  
    return a+b;  
}
```

En MIPS:

```
main:                                suma2:  
  
    move    $a0, $t0                addu    $v0, $a0, $a1  
    move    $a1, $t1                jr      $ra  
    jal     suma2  
    move    $t2, $v0
```

Paràmetres i resultats

- Paràmetres *vector* o *matriu*: es passa el *punter a l'adreça base*
- Amb aquestes declaracions...

```
int v[10]  
int m[10][100]  
int a, *p;
```

- ... i les següents capçaleres...

```
int f(int *x);  
int g(int x[]);  
int h(int x[][100]);
```

Paràmetres i resultats

- Paràmetres *vector* o *matriu*: es passa el *punter a l'adreça base*

- Amb aquestes declaracions...

```
int v[10]
```

```
int m[10][100]
```

```
int a, *p;
```

- ... podem fer les següents crides

```
a = f(p);
```

```
a = f(&v[4]);
```

```
a = f(v);
```

- ... i les següents capçaleres...

```
int f(int *x);
```

```
int g(int x[]);
```

```
int h(int x[][100]);
```

```
a = g(p);
```

```
a = g(&v[4]);
```

```
a = g(v);
```

```
a = h(m);
```

Paràmetres i resultats

- Exemple. Traduir a MIPS

```
short vec[3] = {5, 7, 9};
```

```
short sumav(short v[]);
```

```
void main() {
```

```
    short res; // guardat en $t0
```

```
    res = sumav(vec);
```

```
    ...
```

```
}
```

Paràmetres i resultats

- Exemple. Traduir a MIPS

```
short vec[3] = {5, 7, 9};
```

```
short sumav(short v[]);
```

```
void main() {
```

```
    short res; // guardat en $t0
```

```
    res = sumav(vec);
```

```
    ...
```

```
}
```

```
                .data  
vec:            .half 5, 7, 9
```

```
main:
```

```
    la          $a0, vec
```

```
    jal         sumav
```

```
    move        $t0, $v0
```

```
    ...
```

Paràmetres *per referència* en C?

- C **no** té paràmetres *per referència*, sols *per valor*
- Si volem que la subrutina alteri el paràmetre real, li podem passar un punter que li apunti

```
int a, b;
```

```
int *p = &a;
```

```
void main() {
```

```
    suma7(p);           // executarà a=a+7
```

```
    suma7(&b);          // executarà b=b+7
```

```
}
```

```
void suma7(int *ptr) {
```

```
    *ptr = *ptr + 7;
```

```
}
```


Exemple

- Traduir a MIPS les sentències visibles de *funcA()*

```
short w[10], x, z;
short funcB(short *vec,
            short n, int i);

void funcA() {
    int k; // k guardat a $t0
    ...
    z = funcB(w, x, k);
    ...
}
```

Exemple

- Traduir a MIPS les sentències visibles de *funcA()*

```
short w[10], x, z;
short funcB(short *vec,
            short n, int i);

void funcA() {
    int k; // k guardat a $t0
    ...
    z = funcB(w, x, k);
    ...
}
```

```
funcA:
    ...
    la    $a0, w           # w
    la    $t4, x
    lh    $a1, 0($t4)      # x
    move  $a2, $t0         # k
    jal   funcB
    la    $t4, z
    sh    $v0, 0($t4)      # z
    ...
    jr    $ra
```

Exemple

- Traduir a MIPS la funció *funcB()*

```
short funcB(short *vec,  
            short n, int i){  
    return vec[i] - n;  
}
```

Exemple

- Traduir a MIPS la funció *funcB()*

```
short funcB(short *vec,  
            short n, int i){  
    return vec[i] - n;  
}
```

```
funcB:  
    sll  $v0, $a2, 1      # 2*i  
    addu $v0, $v0, $a0    # @vec[i]  
    lh   $v0, 0($v0)      # vec[i]  
    subu $v0, $v0, $a1    # vec[i]-n  
    jr   $ra
```

Variables locals

- Es creen quan s'invoca la funció, i sols perviuen mentre s'executa
 - Valor indeterminat si no s'inicialitzen explícitament
 - Sols són visibles dins la funció
 - Algunes es guarden en **registres**
 - Altres es guarden en **memòria**, a la **Pila del Programa**

```
int funcA(int x, int y) {  
    int a, b = 0;  
    short vec[8];  
    ...  
}
```

La Pila del Programa

- Regió de memòria que creix/minva dinàmicament
 - Seguint una estructura de pila (LIFO)
 - Creix des d'adreces altes cap a adreces més baixes
 - El registre \$sp (stack pointer) apunta sempre al cim de la pila
 - Inicialment, \$sp = 0x7FFFFFFC
 - \$sp ha de ser sempre múltiple de 4

La Pila del Programa

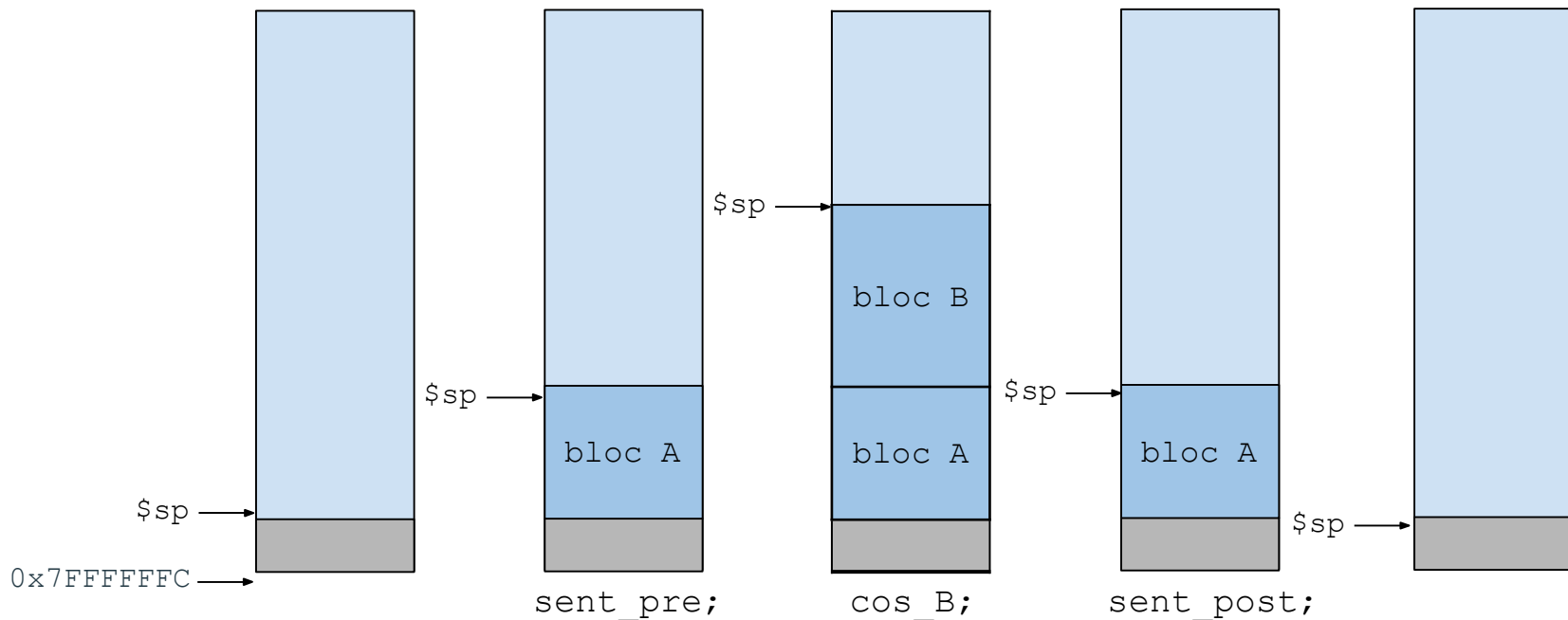
- Regió de memòria que creix/minva dinàmicament
 - Seguint una estructura de pila (LIFO)
 - Creix des d'adreces altes cap a adreces més baixes
 - El registre \$sp (stack pointer) apunta sempre al cim de la pila
 - Inicialment, \$sp = 0x7FFFFFFC
 - \$sp ha de ser sempre múltiple de 4
- Cada subrutina manté a la pila el seu Bloc d'Activació
 - On hi guarda variables locals i altres dades privades
 - A l'inici de la subrutina, reserva el BA decrementant \$sp
 - Al final, allibera el BA incrementant \$sp

La Pila del Programa

- Exemple. Suposem les funcions `A()` i `B()`
 - Cadascuna crea el seu Bloc d'Activació en ser invocada
 - I l'allibera en retornar

```
A()  
{  
    sent_pre;  
    B();  
    sent_post;  
}
```

```
B()  
{  
    cos_B;  
}
```



Regles de l'ABI per a variables locals

- Variable estructurada (vector, matriu, struct)
 - Es guarda a la pila, al Bloc d'Activació

Regles de l'ABI per a variables locals

- Variable estructurada (vector, matriu, struct)
 - Es guarda a la pila, al Bloc d'Activació
- Variable escalar
 - Es guarda als registres `$t0-$t9`, `$s0-$s7`, `$v0-$v1`
 - Si no hi ha prou registres, també es guarda a la pila
 - Si va precedida de l'operador "&" ("adreça de"), es guarda a la pila

Regles de l'ABI per a variables locals

- Variable estructurada (vector, matriu, struct)
 - Es guarda a la pila, al Bloc d'Activació
- Variable escalar
 - Es guarda als registres `$t0-$t9`, `$s0-$s7`, `$v0-$v1`
 - Si no hi ha prou registres, també es guarda a la pila
 - Si va precedida de l'operador "&" ("adreça de"), es guarda a la pila
- Regles per al Bloc d'Activació
 - Les variables locals es guarden en el mateix **ordre** que estan declarades, començant des del cim del Bloc
 - Respectant les normes d'alineament (afegint padding si cal)
 - La mida i l'adreça inicial del Bloc han de ser múltiples de 4

Exemple

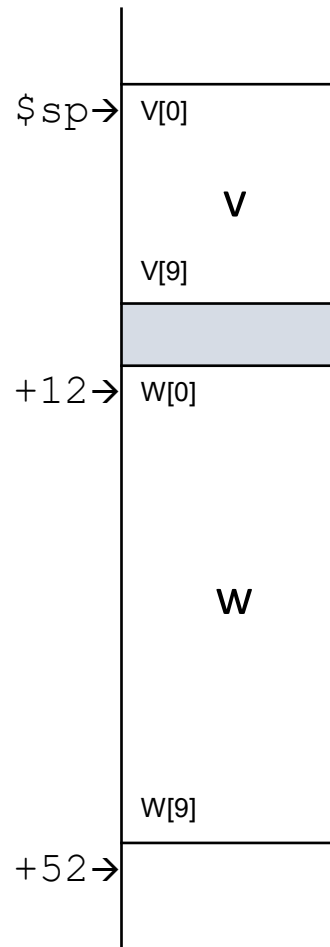
- Traduir la subrutina a MIPS i dibuixar el Bloc d'Activació

```
char func(int i) {  
    char v[10];  
    int w[10], k;  
    ...  
    return v[w[i]+k];  
}
```

Exemple

- Traduir la subrutina a MIPS i dibuixar el Bloc d'Activació

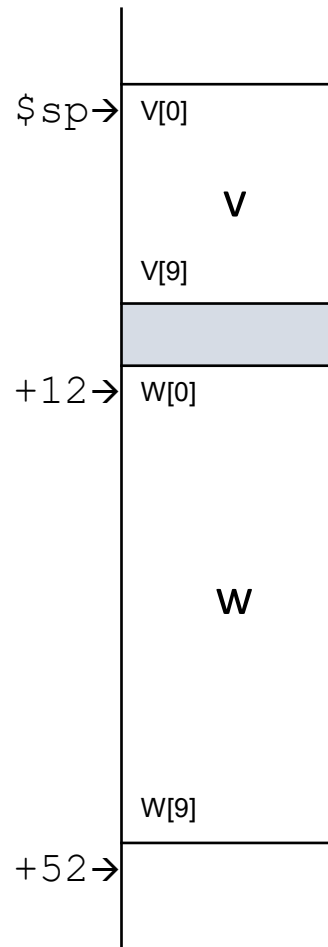
```
char func(int i) {  
    char v[10];  
    int w[10], k;  
    ...  
    return v[w[i]+k];  
}
```



Exemple

- Traduir la subrutina a MIPS i dibuixar el Bloc d'Activació

```
char func(int i) {  
    char v[10];  
    int w[10], k;  
    ...  
    return v[w[i]+k];  
}
```



func:

```
addiu $sp, $sp, -52  
...  
sll   $t4, $a0, 2      # i*4  
addu  $t4, $t4, $sp    # @w[i]  
lw     $t4, 12($t4)     # w[i]  
addu  $t4, $t4, $t0     # w[i]+k  
  
addu  $t5, $sp, $t4     # @v[..]  
lb     $v0, 0($t5)      # v[..]  
...  
addiu $sp, $sp, 52  
jr     $ra
```

Subrutines multinivell

- Són subrutines que criden altres subrutines
- Context d'una subrutina:
 - Paràmetres (\$a0-\$a3)
 - Adreça de retorn (\$ra)
 - Punter de pila (\$sp)
 - Càlculs intermedis en registres temporals
 - Variables locals en el bloc d'activació

Subrutines multinivell

- Són subrutines que criden altres subrutines
- Context d'una subrutina:
 - Paràmetres (\$a0-\$a3, \$f12, \$f14)
 - Adreça de retorn (\$ra)
 - Punter de pila (\$sp)
 - Càlculs intermedis en registres temporals
 - Variables locals en el bloc d'activació
- Problema: com preservar el context de la rutina que ens ha cridat?
 - El bloc d'activació és fàcil: cadascú toca sols el seu!
 - Però els **registres** són comuns: Com sabem quins registres usa la rutina que ens ha cridat i no podem modificar?

Salvar i restaurar registres

- Solució trivial (però ineficient)
 - Garantir que, en retornar, TOTS els registres tenen el mateix estat que quan s'ha invocat la subrutina

Salvar i restaurar registres

- Solució trivial (però ineficient)
 - Garantir que, en retornar, TOTS els registres tenen el mateix estat que quan s'ha invocat la subrutina
- Solució del ABI de MIPS
 - Minimitza el nombre de registres a preservar
 - Dividir els registres en **temporals** i **segurs**

Temporals	Segurs
\$t0 - \$t9	\$s0 - \$s7
\$v0 - \$v1	\$sp
\$a0 - \$a3	\$ra
\$f0 - \$f19	\$f20 - \$f31

Salvar i restaurar registres

- Solució trivial (però ineficient)
 - Garantir que, en retornar, TOTS els registres tenen el mateix estat que quan s'ha invocat la subrutina
- Solució del ABI de MIPS
 - Minimitza el nombre de registres a preservar
 - Dividir els registres en **temporals** i **segurs**

Temporals	Segurs
\$t0 - \$t9	\$s0 - \$s7
\$v0 - \$v1	\$sp
\$a0 - \$a3	\$ra
\$f0 - \$f19	\$f20 - \$f31

Regla: Quan la subrutina acaba ha de deixar els registres **segurs en el mateix estat que tenien quan s'ha invocat**

Salvar i restaurar registres

Mètode en dos passos:

1. Determinar quins registres segurs s'usaran

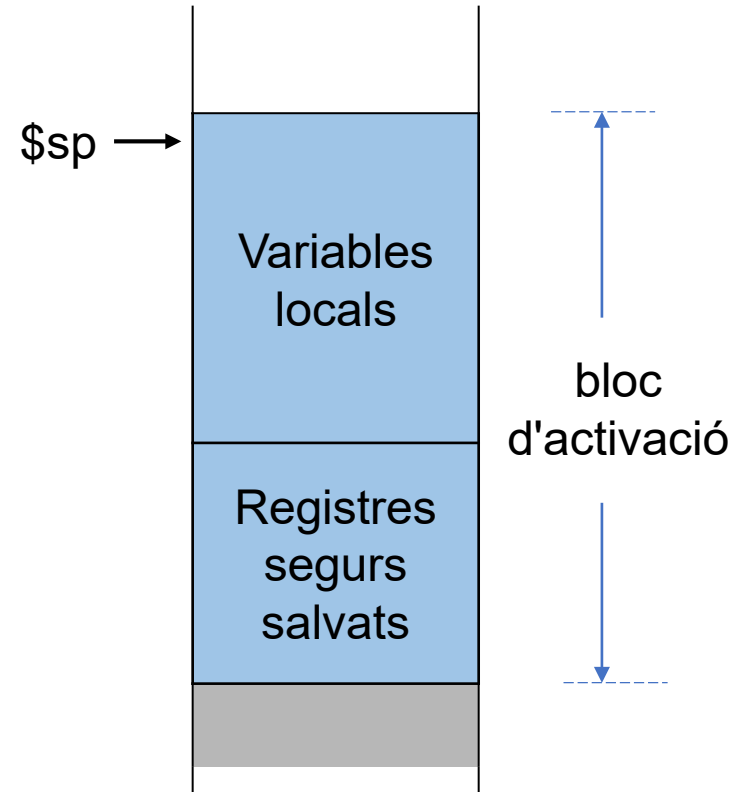
- Identificant quines dades emmagatzemades en registres es generaran **ABANS** d'una crida a subrutina, i s'usaran **DESPRÉS** de la crida

2. Salvar i restaurar registres segurs

- A l'inici de la subrutina (pròleg), **salvar** (*store*) el valor anterior dels registres segurs en el Bloc d'Activació
- Al final de la subrutina (epíleg), **restaurar** (*load*) el valor original dels registres segurs

Estructura del Bloc d'Activació

- Variables locals
 - Posició: adreces + baixes
 - Ordre: igual que la declaració
 - Alineació: segons el seu tipus
- Registres segurs salvats
 - Posició: adreces + altes
 - Ordre: qualsevol
 - Alineació: múltiples de 4



Example

- Traduire a MIPS:

```
int multi(int a, int b, int c) {  
    int d, e;  
    d = a + b;  
    e = mcm(c, d);  
    return c + d + e;  
}
```

Exemple

- Traduir a MIPS:

```
int multi(int (a), int (b), int (c) {  
    int (d), (e);  
    d = a + b;  
    e = mcm(c, d);  
    return c + d + e;  
}
```

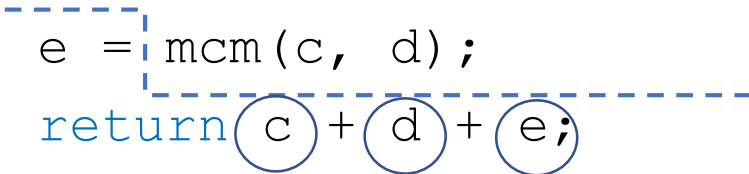
- Identifiquem registres segurs a usar (a més a més de \$ra)

1. Dades en registres: a, b, c, d, e

Exemple

- Traduir a MIPS:

```
int multi(int a, int b, int c) {  
    int d, e;  
    d = a + b;  
    e = mcm(c, d);  
    return c + d + e;  
}
```



- Identifiquem registres segurs a usar (a més a més de \$ra)

1. Dades en registres: a, b, c, d, e
2. Usades **DESPRÉS** de la crida: c, d, e

Exemple

- Traduir a MIPS:

```
int multi(int a, int b, int c) {  
    int d, e;  
    d = a + b;  
    e = mcm(c, d);  
    return c + d + e;  
}
```

The diagram illustrates the flow of data and variable usage in the provided MIPS code. Red arrows show the use of variables `c` and `d` in the `mcm(c, d)` function call. Blue arrows show the definition of variables `c`, `d`, and `e`. A dashed blue line separates the definition of `e` from the return statement, indicating that `e` is used in the return value.

- Identifiquem registres segurs a usar (a més a més de \$ra)

1. Dades en registres: a, b, c, d, e
2. Usades DESPRÉS de la crida: c, d, e
3. Generades **ABANS** de la crida: **c, d**

Exemple

- Traduir a MIPS:

```
int multi(int a, int b, int c) {  
    int d, e;  
    d = a + b;  
    e = mcm(c, d);  
    return c + d + e;  
}
```

- Identifiquem registres segurs a usar (a més a més de \$ra)

1. Dades en registres: a, b, c, d, e
2. Usades DESPRÉS de la crida: c, d, e
3. Generades ABANS de la crida: c, d

→ Copiarem c en \$s0

→ La suma d s'escriurà en \$s1

Exemple

- Traduir a MIPS:

```
int multi(int a, int b, int c) {  
    int d, e;  
    d = a + b;  
    e = mcm(c, d);  
    return c + d + e;  
}
```

- Identifiquem registres segurs a usar (a més a més de \$ra)

1. Dades en registres: a, b, c, d, e
2. Usades DESPRÉS de la crida: c, d, e
3. Generades ABANS de la crida: c, d
 - Copiarem c en \$s0
 - La suma d s'escriurà en \$s1
 - Salvarem \$s0 i \$s1 (i \$ra) a la pila

Exemple

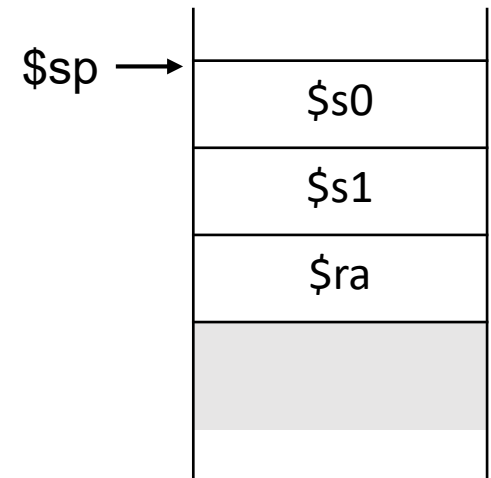
- Traduir a MIPS:

```
int multi(int a, int b, int c) {  
    int d, e;  
    d = a + b;  
    e = mcm(c, d);  
    return c + d + e;  
}
```

- Identifiquem registres segurs a usar (a més a més de \$ra)

1. Dades en registres: a, b, c, d, e
2. Usades DESPRÉS de la crida: c, d, e
3. Generades ABANS de la crida: c, d
 - Copiarem c en \$s0
 - La suma d s'escriurà en \$s1
 - Salvarem \$s0 i \$s1 (i \$ra) a la pila

Bloc
d'Activació:



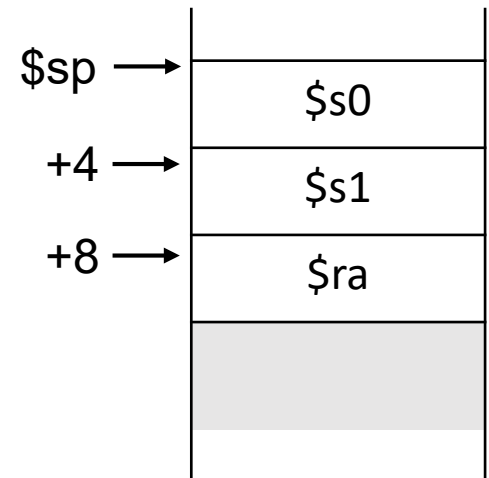
Traducció a MIPS

multi:

```
addiu $sp, $sp, -12
sw     $s0, 0($sp)
sw     $s1, 4($sp)
sw     $ra, 8($sp)
move   $s0, $a2      # c
```

Pròleg:

reservem espai a la pila
salvem registres segurs
copiem c en \$s0



Traducció a MIPS

multi:

addiu \$sp, \$sp, -12

sw \$s0, 0(\$sp)

sw \$s1, 4(\$sp)

sw \$ra, 8(\$sp)

move \$s0, \$a2

addu \$s1, \$a0, \$a1

Traduïm

d = a + b;

Traducció a MIPS

multi:

addiu \$sp, \$sp, -12

sw \$s0, 0(\$sp)

sw \$s1, 4(\$sp)

sw \$ra, 8(\$sp)

move \$s0, \$a2

addu \$s1, \$a0, \$a1

move \$a0, \$s0

move \$a1, \$s1

jal mcm

Traduïm

e = mcm(c, d);

Traducció a MIPS

multi:

addiu \$sp, \$sp, -12

sw \$s0, 0(\$sp)

sw \$s1, 4(\$sp)

sw \$ra, 8(\$sp)

move \$s0, \$a2

addu \$s1, \$a0, \$a1

move \$a0, \$s0

move \$a1, \$s1

jal mcm

addu \$t1, \$s0, \$s1

Traduïm

c + d

Traducció a MIPS

multi:

```
addiu    $sp, $sp, -12
sw       $s0, 0($sp)
sw       $s1, 4($sp)
sw       $ra, 8($sp)
move     $s0, $a2
addu     $s1, $a0, $a1
move     $a0, $s0
move     $a1, $s1
jal      mcm
```

```
addu     $t1, $s0, $s1
addu     $v0, $t1, $v0
```

Traduïm

return c + d + e;

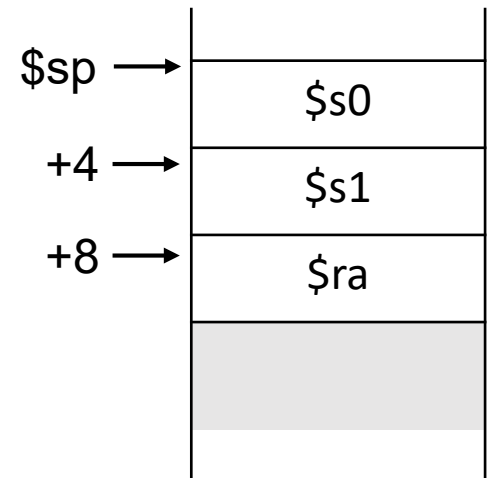
Traducció a MIPS

multi:

```
addiu $sp, $sp, -12
sw     $s0, 0($sp)
sw     $s1, 4($sp)
sw     $ra, 8($sp)
move   $s0, $a2
addu   $s1, $a0, $a1
move   $a0, $s0
move   $a1, $s1
jal     mcm
addu   $t1, $s0, $s1
addu   $v0, $t1, $v0
lw     $s0, 0($sp)
lw     $s1, 4($sp)
lw     $ra, 8($sp)
addiu  $sp, $sp, 12
jr     $ra
```

Epíleg :

restaurem registres segurs



Traducció a MIPS

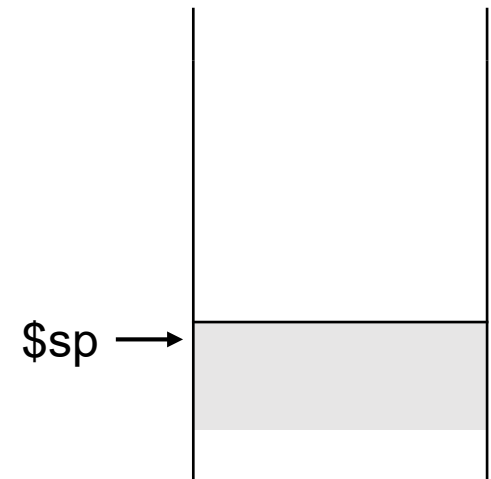
multi:

```
addiu $sp, $sp, -12
sw     $s0, 0($sp)
sw     $s1, 4($sp)
sw     $ra, 8($sp)
move   $s0, $a2
addu   $s1, $a0, $a1
move   $a0, $s0
move   $a1, $s1
jal    mcm
addu   $t1, $s0, $s1
addu   $v0, $t1, $v0
```

```
lw     $s0, 0($sp)
lw     $s1, 4($sp)
lw     $ra, 8($sp)
addiu  $sp, $sp, 12
jr     $ra
```

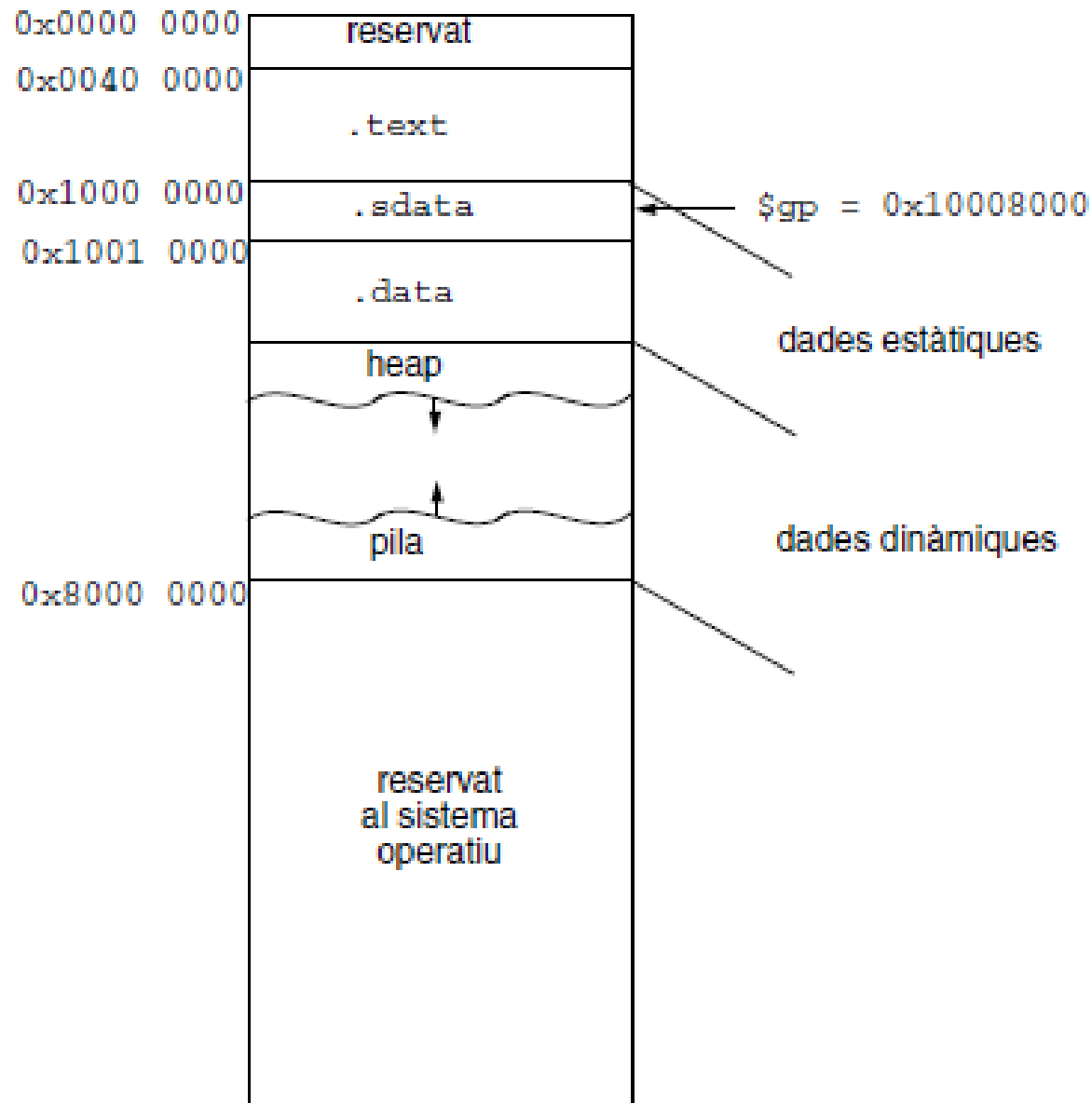
Epíleg :

restaurem registres segurs
alliberem espai a la pila
saltem a l'adreça de retorn



Estructura de la memòria

Estructura de la memòria en MIPS



Emmagatzemament estàtic

- La secció `.data`
 - Mida fixa per a cada programa
 - Guarda **variables globals**, en C
 - Ocupen el mateix lloc durant tota l'execució

```
int a[2] = {8, 7};  
short b = -7;
```

```
int main(void) {  
    ...  
}
```

```
        .data  
a:      .word 8, 7  
b:      .half -7
```

```
        .text  
main:  
    ...
```

Emmagatzemament estàtic

- Accés a variables globals de `.data`
 - Requereix carregar l'adreça en un registre, i usar **3 instruccions**

```
la    $t0, etiqueta_var_global
lw    $t0, 0($t0)
```

Emmagatzemament estàtic

- Accés a variables globals de `.data`
 - Requereix carregar l'adreça en un registre, i usar **3 instruccions**

```
la    $t0, etiqueta_var_global
lw    $t0, 0($t0)
```

- La secció `.sdata` (*small data*)
 - Mida = 2^{16} bytes
 - Guarda **variables globals**, en C
 - `$gp` (*global pointer*) apunta a una adreça fixa al mig de `.sdata`
 - Accés a variables amb **1 instrucció**, a offsets $< 2^{15}$ del `$gp`

```
lw    $t0, offset_var_global($gp)
```


Emmagatzemament dinàmic

Dinàmic: "la variable ocupa un lloc memòria temporal"

- La secció *Pila*

- Guarda **variables locals**
- Creix dinàmicament cap a adreces baixes
- Reserva/alliberament ordenats a l'inici/final de les subrutines

subrutina:

```
addiu $sp, $sp, -mida_bloc
```

...

```
addiu $sp, $sp, +mida_bloc
```

```
jr     $ra
```

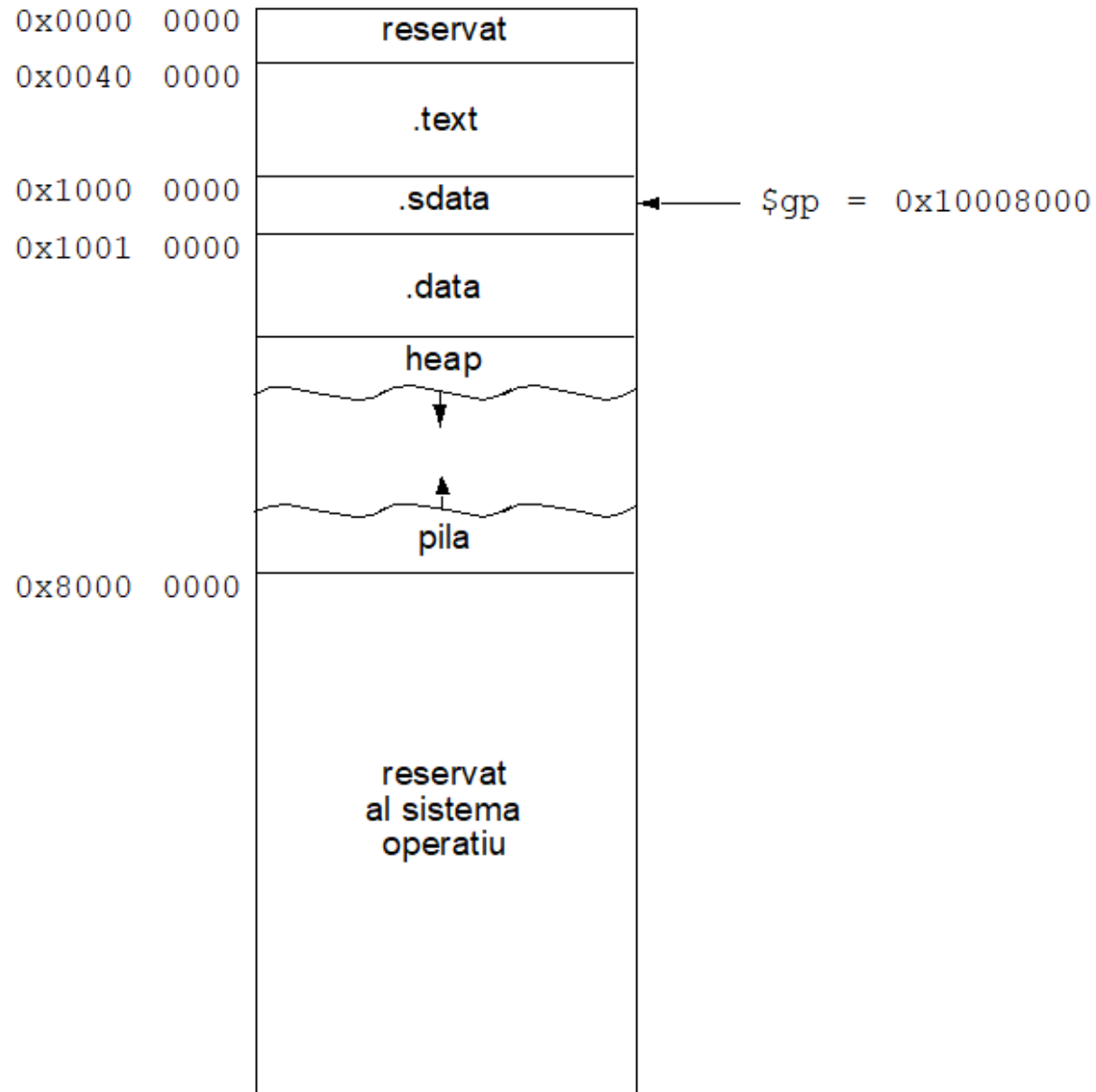
Emmagatzemament dinàmic

Dinàmic: "la variable ocupa un lloc memòria temporal"

- La secció `.heap`
 - Guarda variables que es creen i destrueixen explícitament
 - Creix dinàmicament cap a adreces altes
 - Reserva/alliberament invocant el SO amb `malloc()` i `free()`

```
int main (void) {  
    int *ptr;  
    ...  
    ptr = malloc(400);  
    ...  
    free (ptr);  
    ...  
}
```

Estructura de la memòria



On s'emmagatzemen les diferents variables?

```
int gvec[100];
int *pvec;

int f()
{
    int lvec[100];
    ...
    pvec = malloc(400);
    ...
    pvec[10] = gvec[10] + lvec[10];

}

int g()
{
    ...
    free(pvec);
    ...
}
```

On s'emmagatzemen les diferents variables?

```
int gvec[100];  
int *pvec;
```

→ globals: dades estàtiques

```
int f()  
{  
    int lvec[100];  
    ...  
    pvec = malloc(400);  
    ...  
    pvec[10] = gvec[10] + lvec[10];  
}
```

```
int g()  
{  
    ...  
    free(pvec);  
    ...  
}
```

On s'emmagatzemen les diferents variables?

```
int gvec[100];
int *pvec;

int f()
{
    int lvec[100];
    ...
    pvec = malloc(400);
    ...
    pvec[10] = gvec[10] + lvec[10];
    ...
}

int g()
{
    ...
    free(pvec);
    ...
}
```

→ local: dades dinàmiques
(reservem espai a la pila)

→ (alliberem espai a la pila)

On s'emmagatzemen les diferents variables?

```
int gvec[100];
int *pvec;

int f()
{
    int lvec[100];
    ...
    pvec = malloc(400);
    ...
    pvec[10] = gvec[10] + lvec[10];
}

int g()
{
    ...
    free(pvec);
    ...
}
```

→ global: dades dinàmiques
(reservem espai al heap)

→ (alliberem espai al heap)

Compilació, assemblatge, enllaçat i càrrega

Compilació de programes

1. Compilació

- El compilador tradueix de C a MIPS

Compilació de programes

1. Compilació

- El compilador tradueix de C a MIPS

2. Assemblatge

- L'assemblador tradueix de MIPS a codi màquina

Compilació de programes

1. Compilació

- El compilador tradueix de C a MIPS

2. Assemblatge

- L'assemblador tradueix de MIPS a codi màquina

3. Enllaçat

- L'enllaçador (linker) combina múltiples fitxers amb codi màquina en un únic fitxer executable

Compilació de programes

1. Compilació

- El compilador tradueix de C a MIPS

2. Assemblatge

- L'assemblador tradueix de MIPS a codi màquina

3. Enllaçat

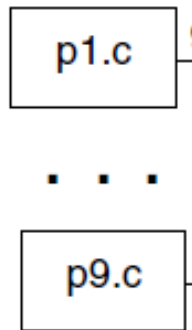
- L'enllaçador (linker) combina múltiples fitxers amb codi màquina en un únic fitxer executable

4. Càrrega

- El carregador (loader) llegeix el fitxer executable i el carrega a memòria per a ser executat

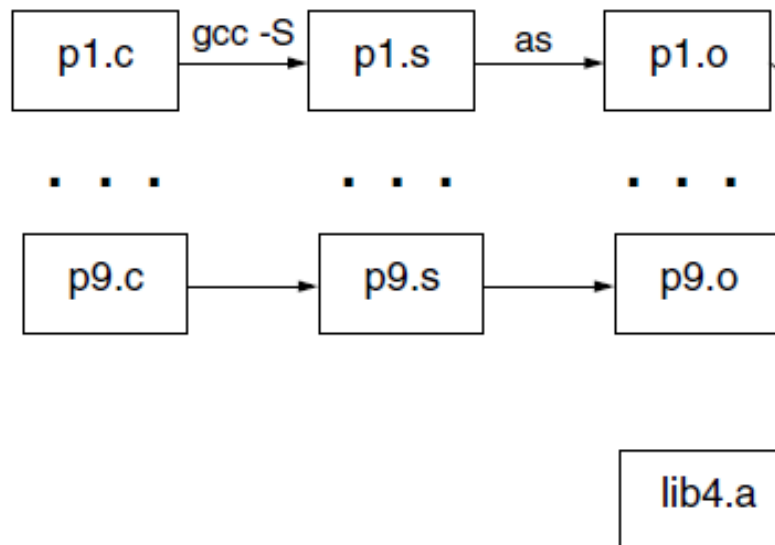
Compilació separada

- Estructurar el codi en diversos mòduls
 - Facilita la gestió de projectes complexos
 - Fomenta la reutilització de codi
 - Recompilació parcial quan es modifica un mòdul



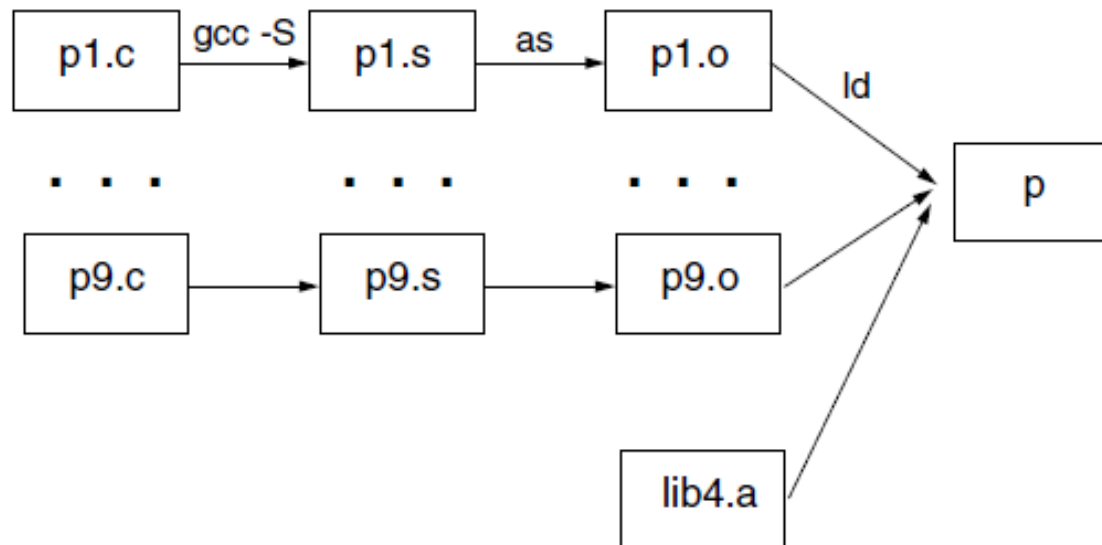
Compilació separada

- Estructurar el codi en diversos mòduls
 - Facilita la gestió de projectes complexos
 - Fomenta la reutilització de codi
 - Recompilació parcial quan es modifica un mòdul
- Els mòduls (fitxers) es compilen i assemblen per separat



Compilació separada

- Estructurar el codi en diversos mòduls
 - Facilita la gestió de projectes complexos
 - Fomenta la reutilització de codi
 - Recompilació parcial quan es modifica un mòdul
- Els mòduls (fitxers) es compilen i assemblen per separat
- Els diferents mòduls s'enllacen per generar l'executable



Assemblatge en 2 passades

Primera passada

- Expandir macros
- Generar una taula de símbols amb l'adreça de cada etiqueta
 - No són adreces definitives, són relatives (offsets) a la secció on està definida l'etiqueta
- Generar una **taula de símbols globals** per a les etiquetes declarades amb la directiva `.globl`

Assemblatge en 2 passades

Segona passada: codificar les instruccions

- Amb adreces relatives al PC (`beq`, `bne`):
 - Codificar l'offset que figura a la taula de símbols

Assemblatge en 2 passades

Segona passada: codificar les instruccions

- Amb adreces relatives al PC (*beq*, *bne*):
 - Codificar l'offset que figura a la taula de símbols
- Amb adreces absolutes (*la*, *j*, *jal*):
 - Codificar-hi provisionalment un zero, les resoldrà l'enllaçador (reubicació)

Assemblatge en 2 passades

Segona passada: codificar les instruccions

- Amb adreces relatives al PC (*beq*, *bne*):
 - Codificar l'offset que figura a la taula de símbols
- Amb adreces absolutes (*la*, *j*, *jal*):
 - Codificar-hi provisionalment un zero, les resoldrà l'enllaçador (reubicació)
 - Si l'etiqueta està a la taula de símbols
 - Afegir la instrucció a una **llista de reubicació**, especificant posició, tipus, adreça provisional

Assemblatge en 2 passades

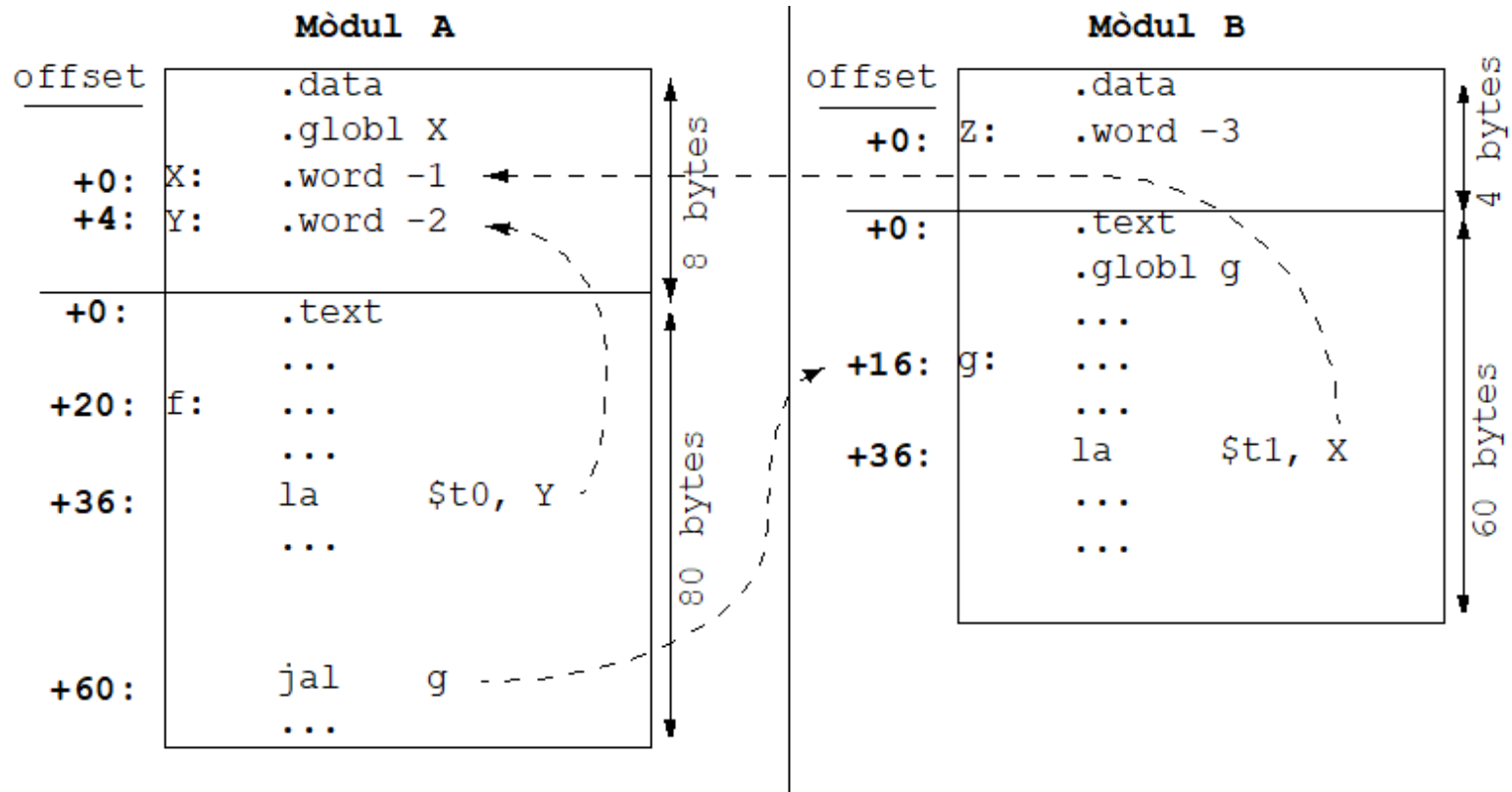
Segona passada: codificar les instruccions

- Amb adreces relatives al PC (*beq*, *bne*):
 - Codificar l'offset que figura a la taula de símbols
- Amb adreces absolutes (*la*, *j*, *jal*):
 - Codificar-hi provisionalment un zero, les resoldrà l'enllaçador (reubicació)
 - Si l'etiqueta està a la taula de símbols
 - Afegir la instrucció a una **llista de reubicació**, especificant posició, tipus, adreça provisional
 - Sinó (l'etiqueta potser està definida a la taula de símbols globals d'un altre mòdul)
 - Afegir la instrucció a una **llista de referències externes no resoltes**

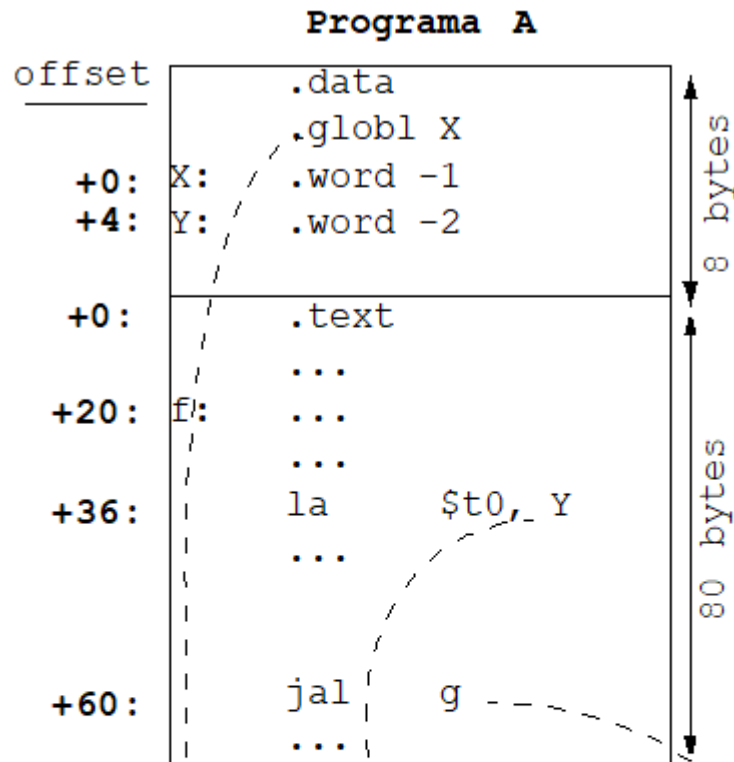
Assemblatge

- Fitxer objecte resultant, en UNIX:
 - Capçalera (una mena d'índex del fitxer)
 - Codi màquina (secció .text)
 - Dades estàtiques globals (secció .data)
 - **Llista de reubicació**
 - Posició de la instrucció, tipus i adreça provisional
 - **Taula de símbols globals**
 - **Llista de referències no resoltes**
 - Informació de depuració (p.ex. núms de línia del codi font)

Assemblatge. Exemple amb 2 mòduls



Assemblatge del mòdul A



Reubicar instruccions amb adreces absolutes:

- posició +36 (text), tipus la, offset +4 (data)

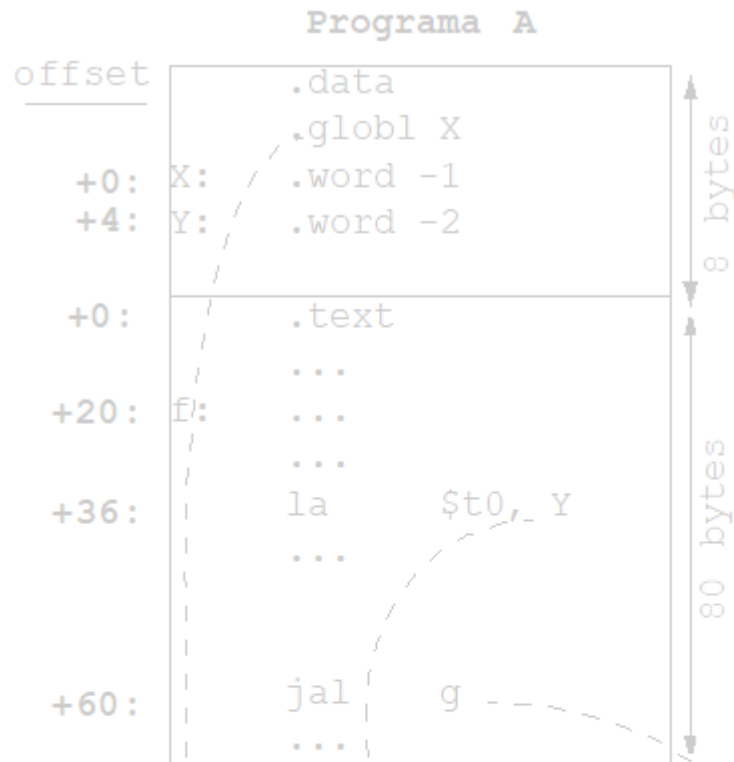
Símbols globals:

- posició +0 (data), label="X"

Referències no-resoltes:

- posició +60 (text), tipus jal, label="g"

Assemblatge del mòdul B



Reubicar instruccions amb adreces absolutes:

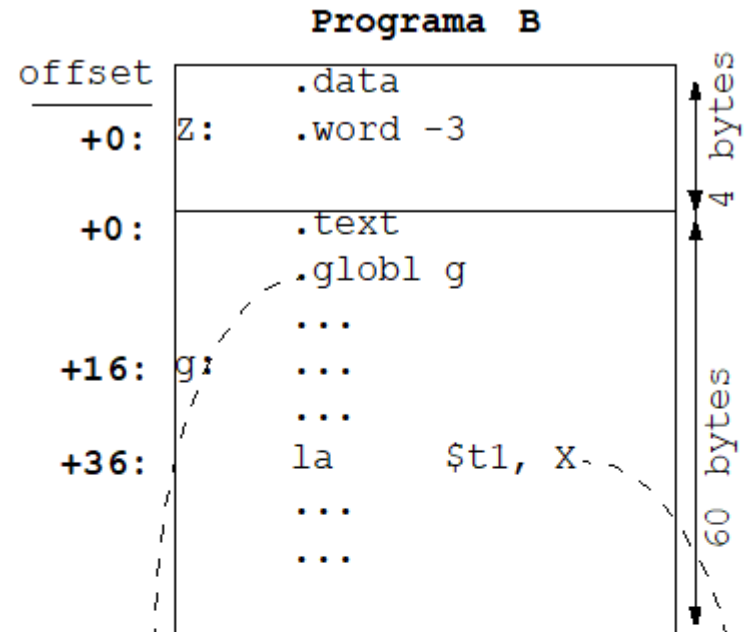
- posició +36 (text), tipus la, offset +4 (data)

Símbols globals:

- posició +0 (data), label="X"

Referències no-resoltes:

- posició +60 (text), tipus jal, label="g"



Reubicar instruccions amb adreces absolutes:

-

Símbols globals:

- posició +16 (text), label="g"

Referències no-resoltes:

- posició +36 (text), tipus la, label="X"

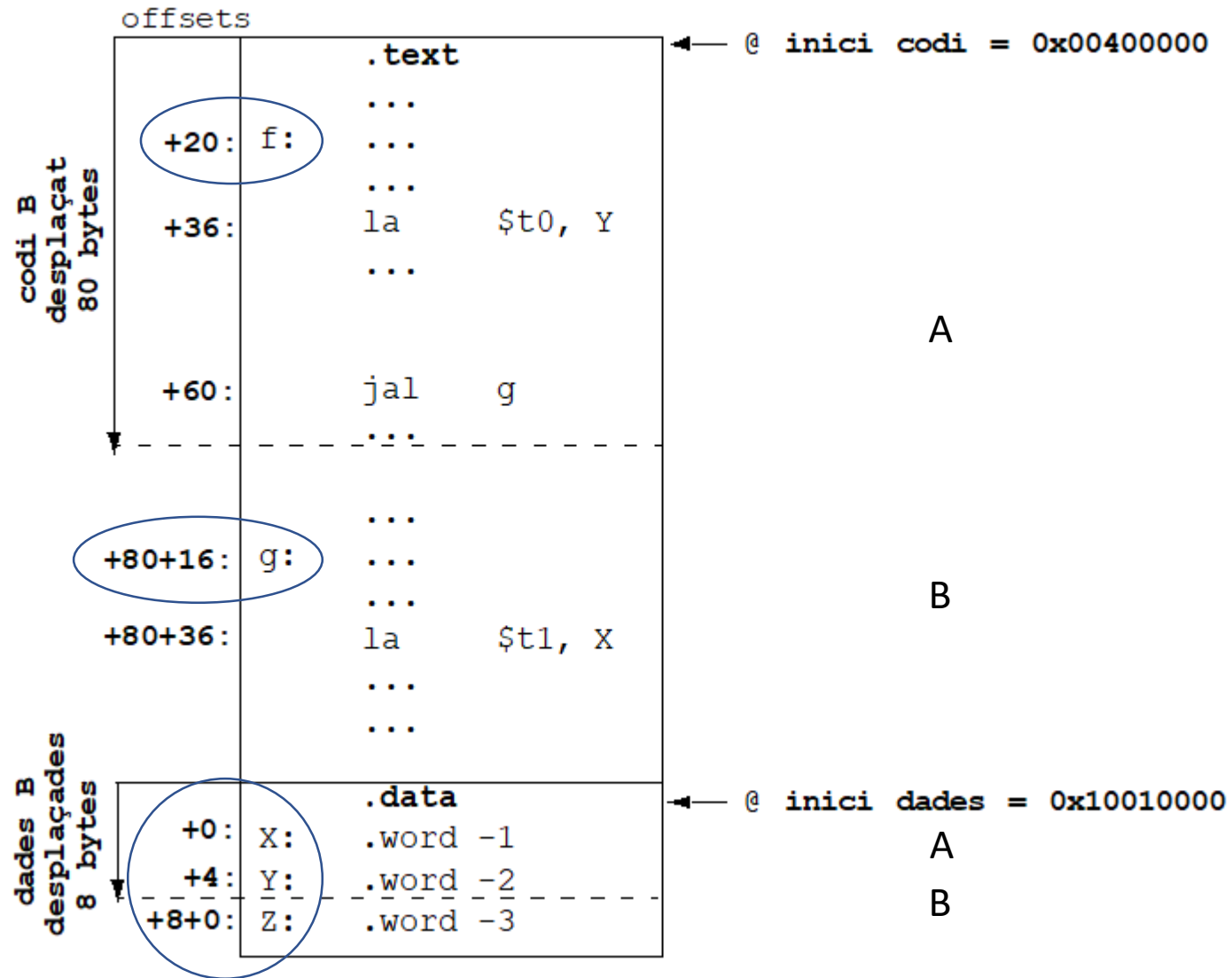
Enllaçat (o muntatge o "linkatge")

1. Buscar, en cascada, fitxers de biblioteca necessaris (del programa o del sistema)

Enllaçat (o muntatge o "linkatge")

1. Buscar, en cascada, fitxers de biblioteca necessaris (del programa o del sistema)
2. Concatenar codi i dades del mòduls
 - Anotant el desplaçament de cada secció
 - Assignar adreces definitives d'etiquetes a les taules de símbols

Enllaçat. Exemple



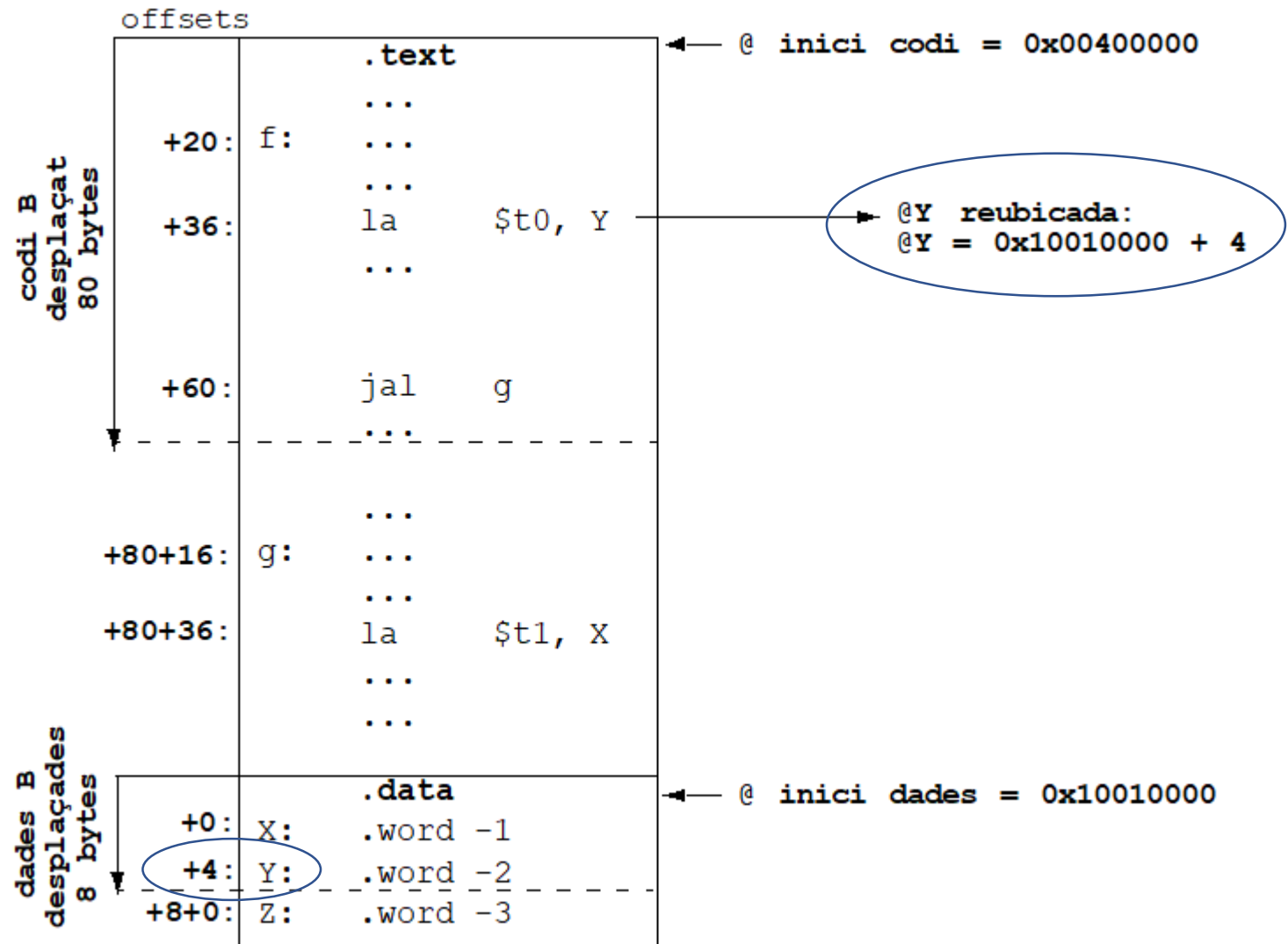
Enllaçat (o muntatge o "linkatge")

1. Buscar, en cascada, fitxers de biblioteca necessaris (del programa o del sistema)
2. Concatenar codi i dades del mòduls
 - Anotant el desplaçament de cada secció
 - Assignar adreces definitives d'etiquetes a les taules de símbols
3. **Reubicar** instruccions amb adreces absolutes
 - Adreça definitiva = adreça inicial (0x00400000 o 0x10010000)
 - + desplaçament de la secció
 - + offset provisional dins la seva secció

Reubicar instruccions amb adreces absolutes:

- posició +36 (text), tipus la, offset +4 (data)

Enllaçat. Exemple

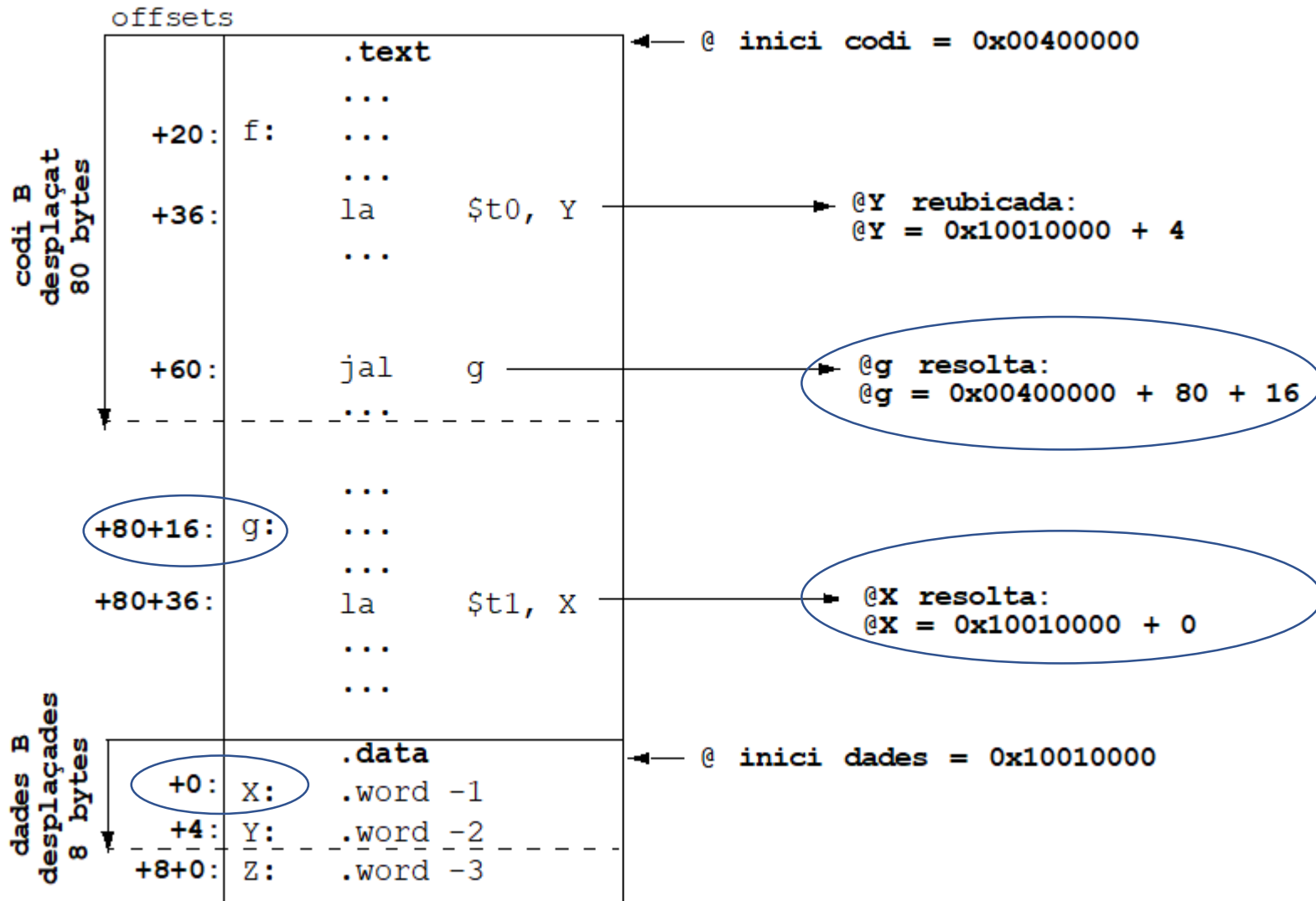


Enllaçat (o muntatge o "linkatge")

1. Buscar, en cascada, fitxers de biblioteca necessaris (del programa o del sistema)
2. Concatenar codi i dades del mòduls
 - Anotant el desplaçament de cada secció
 - Assignar adreces definitives d'etiquetes a les taules de símbols
3. Reubicar instruccions amb adreces absolutes
 - Adreça definitiva = adreça inicial (0x00400000 o 0x10010000)
+ desplaçament de la secció
+ offset provisional dins la seva secció
4. Resoldre **referències no resoltes** (creuades)
 - Consultant les adreces definitives a la **taula de símbols globals**

<u>Referències no-resoltes:</u>	<u>Referències no-resoltes:</u>
• posició +60 (text), tipus jal, label="g"	• posició +36 (text), tipus la, label="X"

Enllaçat. Exemple



Enllaçat (o muntatge o "linkatge")

1. Buscar, en cascada, fitxers de biblioteca necessaris (del programa o del sistema)
2. Concatenar codi i dades del mòduls
 - Anotant el desplaçament de cada secció
 - Assignar adreces definitives d'etiquetes a les taules de símbols
3. **Reubicar** instruccions amb adreces absolutes
 - Adreça definitiva = adreça inicial (0x00400000 o 0x10010000)
+ desplaçament de la secció
+ offset provisional dins la seva secció
4. Resoldre **referències no resoltes** (creuades)
 - Consultant les adreces definitives a la **taula de símbols globals**
5. Escriure el fitxer executable en disc
 - Estructura similar al fitxer objecte

Càrrega en memòria

- El loader del SO carrega el programa en memòria
 1. Llegeix la capçalera per determinar la mida de les seccions
 2. Reserva memòria principal
 3. Copia instruccions i dades del fitxer a la memòria (al tema 7 veurem que no cal copiar-ho tot)
 4. Copiar a la pila els paràmetres del main()
 5. Inicialitzar registres, deixant \$sp apuntant al cim de la pila
 6. Saltar a la rutina *startup* (l'enllaçador l'ha inclòs a l'executable)

Càrrega en memòria

- El loader del SO carrega el programa en memòria
 1. Llegeix la capçalera per determinar la mida de les seccions
 2. Reserva memòria principal
 3. Copia instruccions i dades del fitxer a la memòria (al tema 7 veurem que no cal copiar-ho tot)
 4. Copiar a la pila els paràmetres del `main()`
 5. Inicialitzar registres, deixant `$sp` apuntant al cim de la pila
 6. Saltar a la rutina *startup* (l'enllaçador l'ha inclòs a l'executable)
- Què fa *startup*?
 1. Copia els paràmetres de la pila als registres (`$a0`, etc)
 2. Crida a la subrutina `main()`
 3. Quan `main()` retorna, *startup* invoca la rutina `exit()` del sistema per alliberar els recursos assignats al programa