

组成原理

East China University of Science and Technology

目录

1 指令: 计算机的语言	3
1.1 引言	3
1.2 硬件操作	3
1.2.1 MIPS 汇编指令	3
1.2.2 高级语言与编译语言之间的关系	3
1.3 MIPS 寄存器及常用指令	4
1.3.1 寄存器	4
1.3.2 常见指令	4
1.4 MIPS 指令格式	5
1.4.1 R 型指令	5
1.4.2 I 型指令	6
1.4.3 J 型指令	6
1.5 MIPS 逻辑操作	7
1.5.1 指令	7
1.6 MIPS 决策指令	7
1.6.1 指令	7
1.6.2 条件分支代码转 MIPS	8
1.6.3 循环代码转 MIPS	8
1.7 MIPS 函数	8
1.7.1 指令	8
1.7.2 栈	9
1.7.3 函数代码转 MIPS	9
1.8 MIPS 嵌套	10
1.8.1 递归代码转 MIPS	10

目录	2
1.9 寻址方式	12
2 计算机的算术运算	14
2.1 进位计数制	14
2.1.1 进位计数法	14
2.1.2 不同进制数之间的转换	14
2.2 定点数的表示	15
2.2.1 数的分类	15
2.2.2 真值和机器数	15
2.2.3 原码	15
2.2.4 反码	15
2.2.5 补码	16
2.3 定点数的运算	16
2.3.1 移位运算	16
2.3.2 加减运算	17
2.4 浮点数的表示和运算	17

Chapter 1

指令：计算机的语言

1.1 引言

指令集 一个给定的计算机体系结构所包含的指令集合

汇编语言和机器语言 前者是编程的书写形式, 后者是计算机所能识别的形式

存储程序 多种类型的指令和数据均以数字形式存储在存储器 (内存) 中

MIPS 是一种汇编语言, 属于精简指令集

1.2 硬件操作

1.2.1 MIPS 汇编指令

- 每条 MIPS 算数运算指令只执行一个操作
- 一行写一条命令
- # 后是注释

1.2.2 高级语言与编译语言之间的关系

高级语言经过编译器编译, 形成汇编语言.

1.3 MIPS 寄存器及常用指令

高级语言的变量数量不受限制, 而汇编语言逻辑运算指令的变量对应寄存器, 而寄存器数量有限, 故变量数量受限.

1.3.1 寄存器

- 共有32个寄存器, 编号为0-31
- 32bit数据称为一个“字”, 32位为字长, 每个字4字节
- 按字节编址
- 寄存器分类型:
 - \$ZERO: 恒为0
 - \$v0-\$v1: 返回值
 - \$a0-\$a3: 参数
 - \$t0-\$t9: 临时变量, 其中\$t0-\$t7对应编号8-15, \$t8-\$t9对应编号24-25, 无需压栈
 - \$s0-\$s7: 保留变量, 对应编号16-23, 必须压栈
 - \$gp: 静态数据的全局指针
 - \$sp: 栈指针
 - \$fp: 帧指针
 - \$ra: 返回地址

1.3.2 常见指令

复杂的数据结构 (数组等) 存储于存储器中, 需要用数据传输指令交换数据:

- `lw rt, shamt(rs)`: 取数
- `sw rs, shamt(rt)`: 存数

数据被存储到寄存器后, 可以进行相加减:

- `add rd, rs, rt`: 加法
- `sub rd, rs, rt`: 减法

我们经常要在加减运算的时候用到常数, 这样就会导致计算机会去内存中取出这个常数存储到寄存器这一多余的步骤, 可以通过立即数以除去这一过程:

- `addi rt, rs, constant`: 加立即数
- `-addi rt, rs, constant`: 没有减立即数, 用这个替代

特殊的, 如果我们要进行寄存器间的赋值, 可以通过`add`或者`addi`实现:

- `add rd, rs, $ZERO`: 将`rs`赋值给`rd`
- `addi rt, rs, 0`: 将`rs`赋值给`rt`

1.4 MIPS 指令格式

指令包含操作码和地址码.

1.4.1 R 型指令

op	rs	rt	rd	shamt	funct
----	----	----	----	-------	-------

他们的作用:

- `op`: 操作码
- `rs`: 第一个源寄存器号
- `rt`: 第二个源寄存器号
- `rd`: 目标寄存器号
- `shamt`: 位移量
- `funct`: 功能码 (与`op`一起起作用)

他们的位数:

- `op`: 6位, 因为有64种指令
- `rs, rt, rd`: 5位, 因为有32个寄存器
- `shamt`: 5位, 因为 MIPS 是32位指令

- funct: 6位, 因为 $32-6-5-5-5=6$

上述操作码可以查询表格, 寄存器号需要记忆, 下面也一样.

1.4.2 I 型指令

op	rs	rt	constant or address
----	----	----	---------------------

他们的作用:

- op: 操作码
- rs: 源寄存器号
- rt: 目标寄存器号
- constant or address: 偏移量

他们的位数:

- op: 6位, 因为有64种指令
- rs,rt: 5位, 因为有32个寄存器
- constant or address: 16位, 因为 $32-6-5-5=16$

1.4.3 J 型指令

op	address
----	---------

他们的作用:

- op: 操作码
- address: 地址

他们的位数:

- op: 6位, 因为有64种指令
- address: 26位, 因为 $32-6=26$

1.5 MIPS 逻辑操作

1.5.1 指令

逻辑移动指令:

- `sll rd, rt, shamt`: 逻辑左移指令, `rt`中的数左移`shamt`位, 空出的位补0, 结果存`rd`
- `srl rd, rt, shamt`: 逻辑右移指令, `rt`中的数右移`shamt`位, 空出的位补0, 结果存`rd`

上述指令为 R 型指令, 其中`op`都为0, `func`分别为0和6, `shamt`为位移量, `rs`不使用为 0. 逻辑运算指令:

- `add rd, rs, rt`: 逻辑与指令, `rs`和`rt`按位与, 结果存`rd`
- `or rd, rs, rt`: 逻辑或指令, `rs`和`rt`按位或, 结果存`rd`
- `nor rd, rs, rt`: 逻辑或非指令, `rs`和`rt`按位或非, 结果存`rd`

上述指令为 R 型指令, `op`都为0, `func`分别为20,25,27, `shamt`全为0.

1.6 MIPS 决策指令

1.6.1 指令

`bne`和`beq`指令:

- `beq rs, rt, L1`: 如果`rs=rt`跳转到标签为`L1`的指令
- `bne rs, rt, L1`: 如果`rs!=rt`跳转到标签为`L1`的指令
- `j L1`: 无条件转移到标签为`L1`的指令

前两条为 I 型指令, `op`分别为4,5,2. 最后一条指令为 J 型指令.

`slt`和`slti`指令:

- `slt $rd, $rs, $rt`: 若`rs<rt`, 则`rd=1`, 否则`rd=0`
- `slti $rt, $rs, constant`: 若`rs<constant`, 则`rd=1`, 否则`rd=0`

1.6.2 条件分支代码转 MIPS

将以下代码:

```
1 # f,g,h,i,j 存储于 $s0,$s1,$s2,$s3,$s4
2 if (i == j) f = g + h;
3 else f = g - h;
```

转换为 MIPS:

```
1     bne $s3, $s4 ELSE
2     add $s0, $s1, $s2
3     j EXIT
4 ELSE: $s0, $s1, $s2
5 EXIT: ...
```

1.6.3 循环代码转 MIPS

将以下代码:

```
1 while (save[i] == k) i += 1; # i 存于 $s3, k 存于 $s5, save 的基址存于 $s6
```

转为 MIPS:

```
1 LOOP: sll $t0, $s3, 2 # $t0 = i * 4, 找到地址
2     add $t0, $s6, $t0 # $t0 = 基址 + 偏移量
3     lw $t1, 0($t0) # 从内存中取出数存到 $t1
4     bne $t1, $s5, EXIT # 若和 k 不相等退出
5     addi $s3, $s3, 1 # 循环体
6     j LOOP # 实现循环
7 EXIT: ...
```

1.7 MIPS 函数

1.7.1 指令

- jal Address: 跳转到函数地址, 并将 PC+4 存储于 \$ra 以便返回断点处
- jr \$ra: 返回断点处

1.7.2 栈

我们使用任何寄存器需要保存它原来的值 (类似于中断保存现场), 用完了再把原来的值放回去, 因为寄存器的数量是有限的.

一般来说, `$s`开头的寄存器必须压栈, `$t/$a`开头的寄存器不必压栈.

压栈和出栈

由于栈的增长是按地址从高到低的顺序进行的, 所以出栈和入栈的操作分别为:

1. 入栈 (push): `$sp=$sp-4`
2. 出栈 (pop): `$sp=$sp+4`

1.7.3 函数代码转 MIPS

将以下代码:

```
1 int leaf_example (int g, h, i, j)
2 {
3     int f;
4     f = (g + h) - (i + j);
5     return f;
6 }
```

转换为 MIPS:

```
1 # 入栈
2 addi $sp, $sp, -12
3 sw $t1, 8($sp)
4 sw $t0, 4($sp)
5 sw $s0, 0($sp)
6 # 运算
7 add $t0, $a0, $a1
8 add $t1, $a2, $a3
9 add $s0, $t0, $t1
10 addi $v0, $s0, $ZERO # 将结果$s0放到函数返回值寄存器$v0
11 # 出栈
12 lw $s0, 0($sp)
```

```

13 lw $t0, 4($sp)
14 lw $t1, 8($sp)
15 addi $sp, $sp, 12
16 # 返回
17 jr $ra

```

1.8 MIPS 嵌套

不调用其他过程的过程称为**叶过程**, 嵌套调用就是过程体中调用其他的过程 (甚至包括自己)

首先要知道, 递归分为两个阶段: 递归阶段和返回阶段.

假设主程序将参数3传入寄存器\$a0, 然后使用jal A调用过程A. 再假设过程A通过jal B调用过程B, 参数为7, 同样存入\$a0. 由于A尚未完成任务, 所以寄存器\$a0的使用上存在冲突. 同样, 在寄存器\$ra保存的返回地址上也存在冲突, 因为它现在保存的是B的返回地址. 所以我们必须采用压栈的方式对数据进行保存:

Caller 把所有在返回阶段需要用到的参数寄存器 (\$a0-\$a3) 或临时寄存器\$t0-\$t9压栈. Callee 把所有在返回阶段要用到的返回地址寄存器\$ra和保存寄存器\$s0-\$s7都压栈. 栈指针\$sp会随栈中寄存器的个数调整. 到返回的时候, 寄存器就会从存储器中恢复, 栈指针也会重新调整.

1.8.1 递归代码转 MIPS

将以下代码:

```

1 int fact(int n)
2 {
3     if (n < 1) return (1);
4     else return (n * fact(n - 1));
5 }

```

转换为 MIPS:

```

1 fact:
2     addi $sp, $sp, -8
3     sw $ra, 4($sp)

```

```
4      sw $a0, 0($sp)
5      slti $t0, $a0, 1
6      beq $t0, $ZERO, L1
7      addi $v0, $ZERO, 1
8      addi $sp, $sp, 8
9      jr $ra
10     # 申请一块大小为8的空间
11     # 将返回阶段要用到的Caller的返回地址存储到栈
12     # 将返回阶段要用到的Callee的参数存储到栈
13     # 如果$a0也就是n大于等于1, 则跳到L1
14     # 如果$a0也就是n小于1, 则递归阶段到达最底层, 计算0!=1并保存结果
15     # 由于是最底层函数, 其$ra和$a0不会被下一层调用, 所以可以直接释放栈
16     # 最底层函数返回
17 L1:
18     addi $a0, $a0, -1
19     jal fact
20     lw $a0, 0($sp)
21     lw $ra, 4($sp)
22     addi $sp, $sp, 8
23     mul $v0, $a0, $v0
24     jr $ra
25     # 设置下一层调用函数的参数为n-1
26     # 返回fact, 执行fact(n-1)
27     # 开始返回阶段, 将递归阶段存储的$a0取出
28     # 开始返回阶段, 将递归阶段存储的$ra取出
29     # 释放栈
30     # 根据刚取出的$a0和$v0相乘
31     # 函数返回
```

过程示意图:

Compiling a recursive C procedure

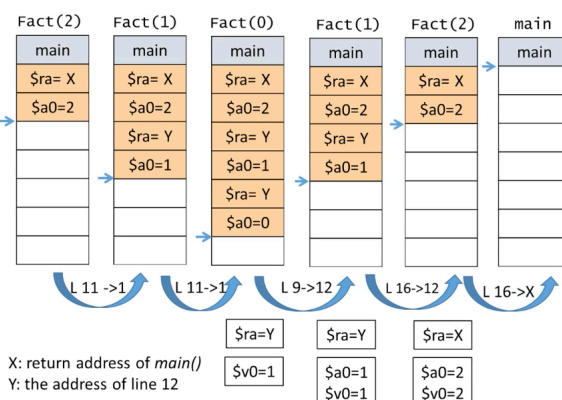
國立雲林科技大學資訊工程系 朱宗賢老師

MIPS assembly code

```

1: fact:
2:   addi $sp, $sp, -8
3:   sw   $ra, 4($sp)
4:   sw   $a0, 0($sp)
5:   slti $t0, $a0, 1
6:   beq  $t0, $zero, L1
7:   addi $v0, $zero, 1
8:   addi $sp, $sp, 8
9:   jr   $ra
10: L1: addi $a0, $a0, -1
11:   jal  fact
12:   lw   $a0, 0($sp)
13:   lw   $ra, 4($sp)
14:   addi $sp, $sp, 8
15:   mul  $v0, $a0, $v0
16:   jr   $ra

```



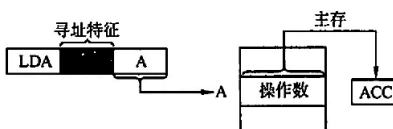
PS% line 5: `slti $t0, $a0, 1` # if ($\$a0 < 1$) $\$t0=1$, else $\$t0=0$
 line 6: `beq $t0, $zero, L1` # if ($\$t0=0$) goto L1

1.9 寻址方式

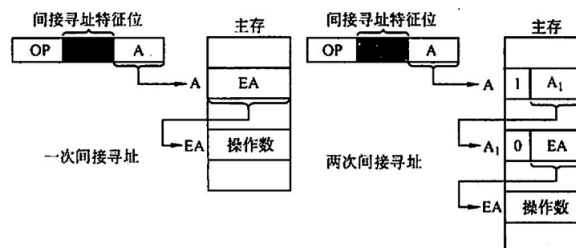
寻址方式就是根据地址找到指令或者操作数的方法。

假设有数据存储在地址为EA的内存中, 用()表示内存的内容:

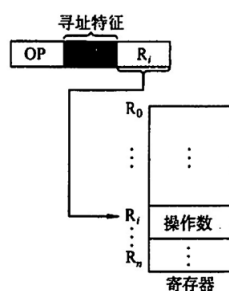
1. 直接寻址: 指令中的形式地址A就是真实地址EA, 即 $A=EA$



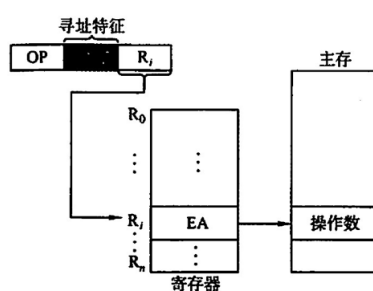
2. 间接寻址: 指令中的形式地址A是真实地址的地址, 即 $(A)=EA$



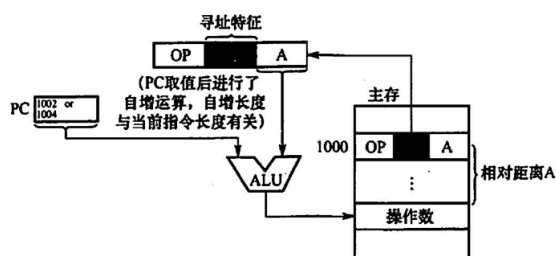
3. 寄存器寻址: 指令中的地址是寄存器号 R_i , 寄存器中存储了操作数, 即 $R_i=EA$



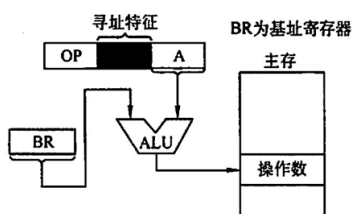
4. 寄存器间接寻址: 指令中的地址是寄存器号 R_i , 寄存器中存储了真实地址EA, 即 $(R_i) = EA$



5. 相对寻址: 将程序计数器PC的内容和指令中的形式地址A相加得到真实地址EA, 即 $(PC) + A = EA$



6. 基址寻址: 将基址寄存器BR的内容和指令中的形式地址A相加得到真实地址EA, 即 $(BR) + A = EA$



Chapter 2

计算机的算术运算

2.1 进位计数制

2.1.1 进位计数法

r 进制数, 每个数码位可能出现 r 种字符, 逢 r 进1.

2.1.2 不同进制数之间的转换

r 进制数 \rightarrow 十进制

各数码位与位权的乘积之和

十进制 $\rightarrow r$ 进制

- 整数部分: 除基取余法, 先取得的“余”是整数的低位 (除 r)
- 小数部分: 乘基取整法, 先取得的“整”是消暑的高位 (乘 r)

二进制 \leftrightarrow 八进制

每三个二进制位对应一个八进制位

二进制 \leftrightarrow 十六进制

每四个二进制位对应一个十六进制位

2.2 定点数的表示

2.2.1 数的分类

- 有符号数
 - 定点数: 小数点位置固定的数
 - * 定点整数: 纯整数
 - * 定点小数: 纯小数
 - 浮点数: 小数点位置不定的数 (既有整数又有小数)
- 无符号数 (如地址)

2.2.2 真值和机器数

- 真值: 实际带正负号的数值 (人类习惯的样子)
- 机器数: 把正负号数字化的数 (存到机器里的样子), 包括原码, 反码, 补码, 移码, 他们都是有符号数

2.2.3 原码

1. 含义

用尾数表示真值的绝对值, 符号位 “0/1” 对应 “正/负”. 若机器字长为 $n+1$ 位, 则尾数就占 n 位.

2. 范围

0表示不唯一, ($[+0]$ 原=0,0000000, $[-0]$ 原=1,000000), 范围为 $-2^{n-1} \sim 2^{n-1}$, n 为尾数长度

3. 示例

机器字长为8位, 将真值 $x=-14$ 转换为原码: $[x]$ 原=1,0001110(注意: 不足的机器字长要补0)

2.2.4 反码

1. 含义

- 正数: 与原码相同
- 负数: 符号位不变, 数值位取反

2. 范围

0表示方法不唯一, ($[+0]$ 反=0,0000000, $[-0]$ 反=1,1111111), 范围为 $-2^{n-1} \sim 2^{n-1}$, n 为尾数长度

3. 示例

机器字长为8位, 将真值 $x=-14$ 转换为反码: $[x]$ 反=1,1110001

2.2.5 补码

1. 含义

先将原码转化为反码, 再将数值位+1.

或者, 将原码直接转为补码: 从后往前, 遇到的第一个1之前不变, 后面取反 (符号位不变), 反过来补码转原码也是如此.

2. 范围

0的表示方法唯一, ($[0]=0,0000000$, $1,0000000$ 用于表示-128), 范围为 $-2^{n-1} \sim 2^{n-1}$, n 为尾数长度

3. 示例

机器字长为8位, 将真值 $x=-14$ 转换为补码: 原码为 $[x]$ 原=1,0001110, 从右往左第一个1不变, 左边取反, 得到补码 $[x]$ 补=1,1110010

比较这两个数字的大小: 1,1111111和1,0000000, 前者大, 因为前者转换为真值是1, 而后者转化为真值为-128

2.3 定点数的运算

2.3.1 移位运算

左移相当于 $\times 2$, 右移相当于 $/2$

- 逻辑移位: 无符号数, 当成正数, 补0
- 算术移位: 有符号数, 有正有负

- 正数: 原码, 反码, 补码数值位均补0, 符号位不参与移位
- 负数: 原码补0, 反码补1, 补码如果是左移, 补0; 如果是右移, 补1, 符号位不参与移位

2.3.2 加减运算

- 原码的加减运算

- 加法运算

- * 正 + 正: 绝对值做加法, 符号位为0
 - * 负 + 负: 绝对值做加法, 符号位为1
 - * 正 + 负: 绝对值大的减绝对值小的, 符号位同绝对值大的数
 - * 负 + 正: 绝对值大的减绝对值小的, 符号位同绝对值大的数

- 减法运算: 减数的符号位取反, 转变为加法

- 补码的加减运算

- 加法运算: $[A+B]_{\text{补}} = [A]_{\text{补}} + [B]_{\text{补}}$
 - 减法运算: $[A-B]_{\text{补}} = [A]_{\text{补}} + [-B]_{\text{补}}$

2.4 浮点数的表示和运算

浮点数的表示格式

阶符	基数	数符	尾数
----	----	----	----