

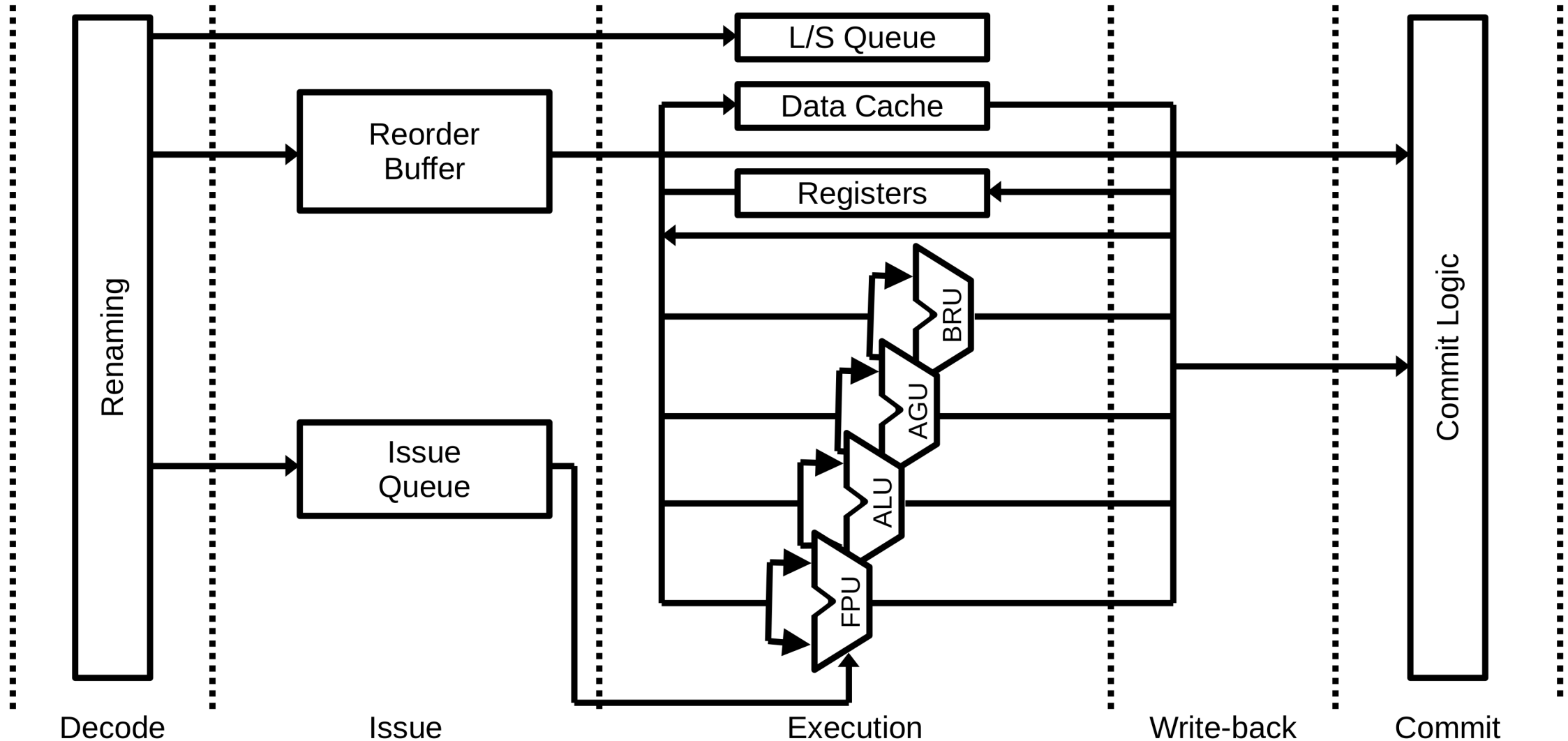
Execute

MO601 - Arquitetura de Computadores II

<http://www.ic.unicamp.br/~rodolfo/mo601>

Rodolfo Azevedo - rodolfo@ic.unicamp.br

Unidades de execução



Unidades de execução

- ALU: Arithmetic and Logical units
- FPU: Floating-point units
- AGU: Address Generation units
- BRU: Branch units
- LSU: Load/Store units

ALU - Arithmetic and logical units

- Executam operações aritméticas e lógicas
 - Soma, subtração
 - AND, OR, NOT, XOR, NAND, NOR, XNOR
 - Deslocamento, rotação, troca de bytes
- Flags (códigos de condição)
 - Para x86: sign, parity, adjust, zero, overflow, and carry
 - Normalmente gerados em conjunto com cada computação

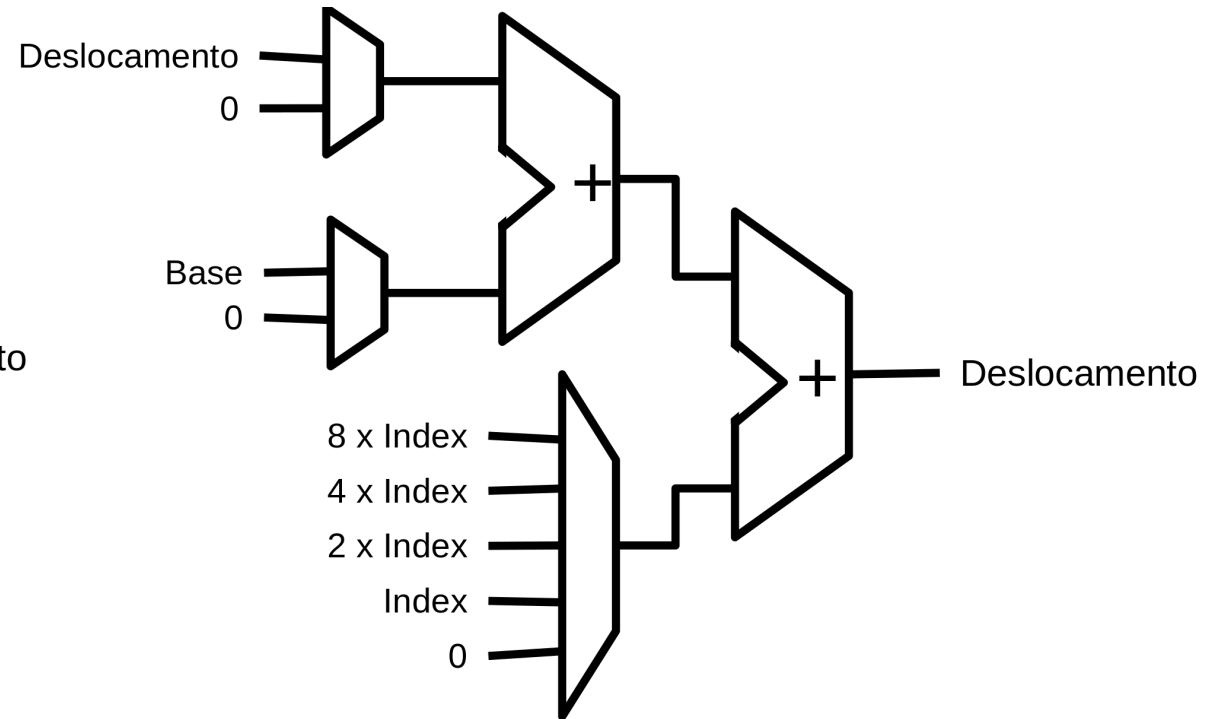
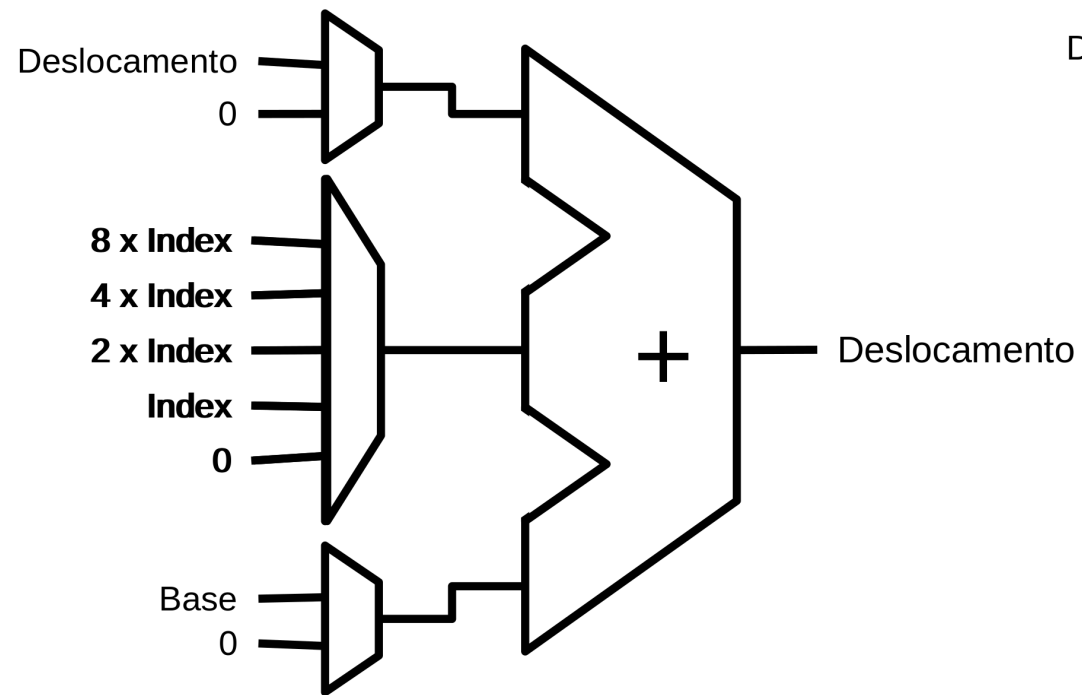
Multiplicação e divisão de inteiros

- Pode ser integrada na ALU convencional
- Alternativamente, pode ser implementada
 - Convertendo inteiro para ponto-flutuante
 - Realizando a operação de ponto-flutuante
 - Convertendo o resultado de volta
 - Economiza energia e área ao custo de maior latência
- Cada operação pode ter uma latência diferente que precisa ser tratada

AGU - Address generation unit

- Converte os operandos em endereço de memória
- Modelo de memória linear
 - Um único espaço de endereço contínuo
 - Linear (flat)
- Modelo de memória segmentado
 - Múltiplos espaços de endereçamento independentes
 - Base do segmento + offset
- O resultado é chamado de endereço efetivo

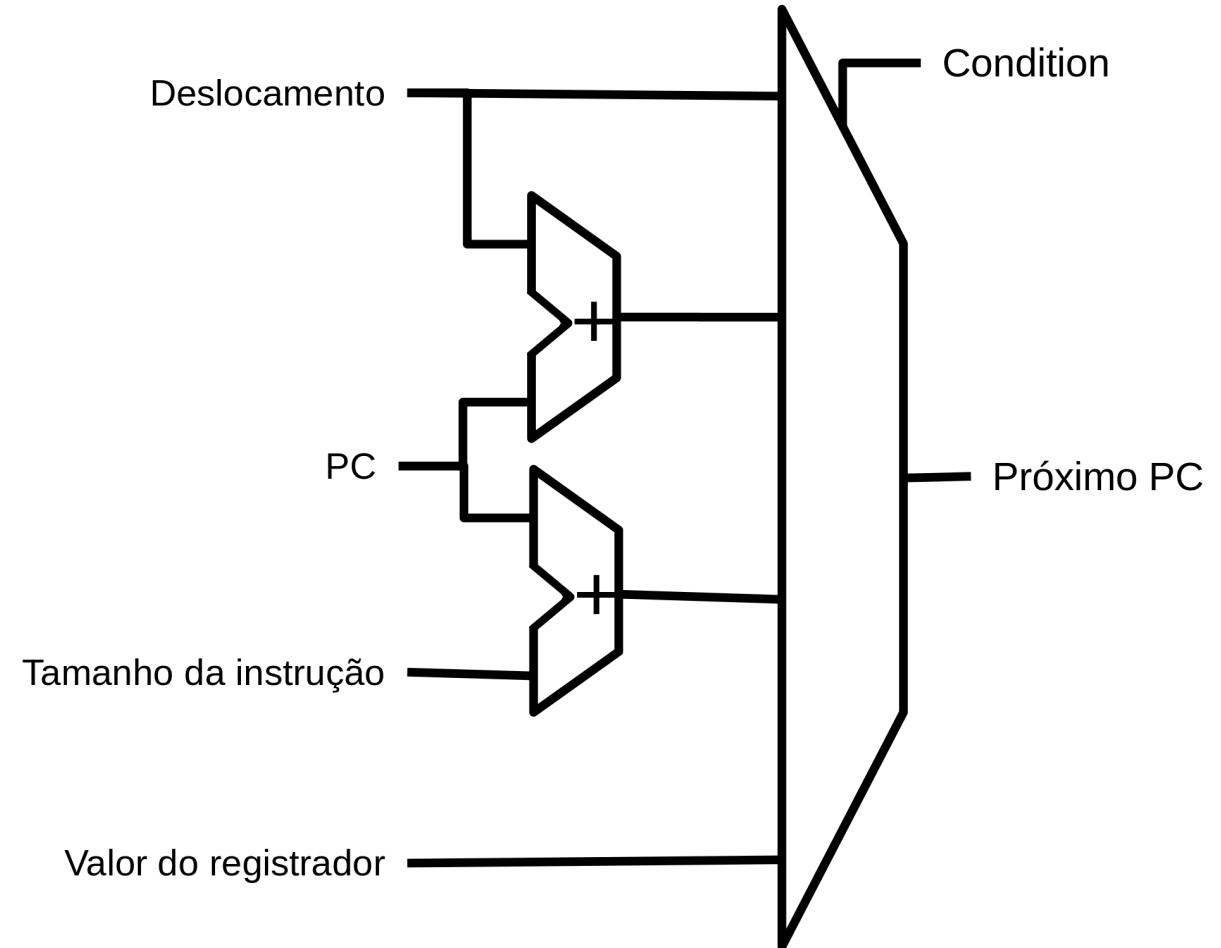
AGU do x86



Wake-up	Select	Data read	Drive	Calculate offset / read segment info	Calculate linear address / check segment limit
---------	--------	-----------	-------	---	--

BRU - Branch unit

- Direto Absoluto
 - A instrução define o próximo valor de PC explicitamente
- Direto relativo ao PC
 - Adiciona um offset para criar o novo PC
- Indireto
 - Utiliza um registrador



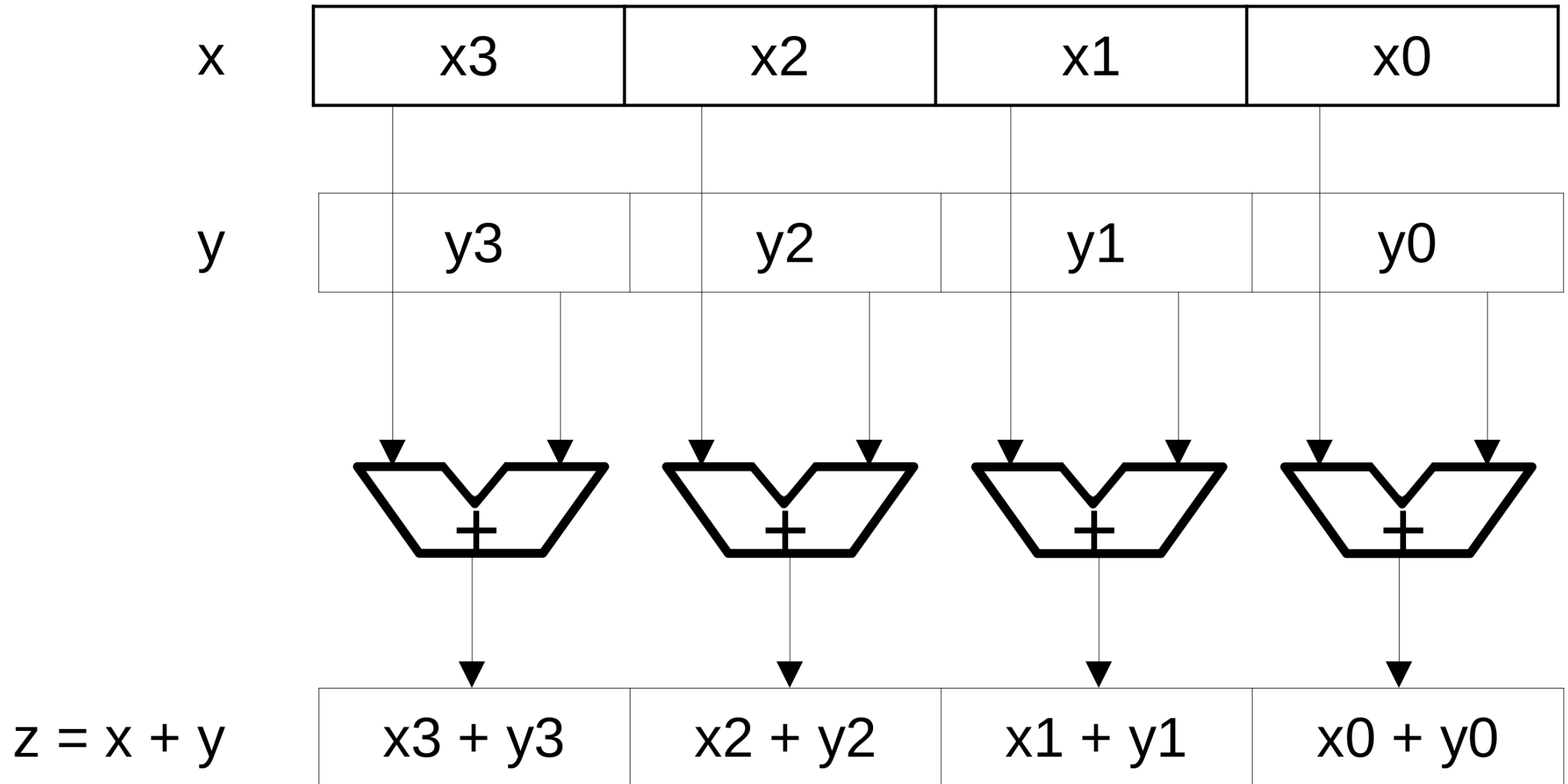
FPU - Floating-point unit

- Executa operações aritméticas em números de ponto-flutuante
- Unidade bastante complexa e grande
- Utiliza banco de registradores separados. Normalmente existem instruções para mover registradores de um banco para o outro
- IEEE 754 especifica 5 formatos
 - Half precision (16 bits)
 - Single precision (32 bits)
 - Double precision (64 bits)
 - Quadruple precision (128 bits)
 - Octuple precision (256 bits)
- Intel também utiliza: Single-extended precision (≥ 43 bits) e Double-extended precision (≥ 79 bits)

SIMD

- Single Instruction Multiple Data
- Opera em registradores SIMD
- No passado eram conhecidas como máquinas vetoriais
 - Vetores com centenas/milhares de elementos de/para memória
- Atualmente operam com vetores menores
- Extensões SIMD
 - x86 MMX, SSE, AVX

Unidade SIMD



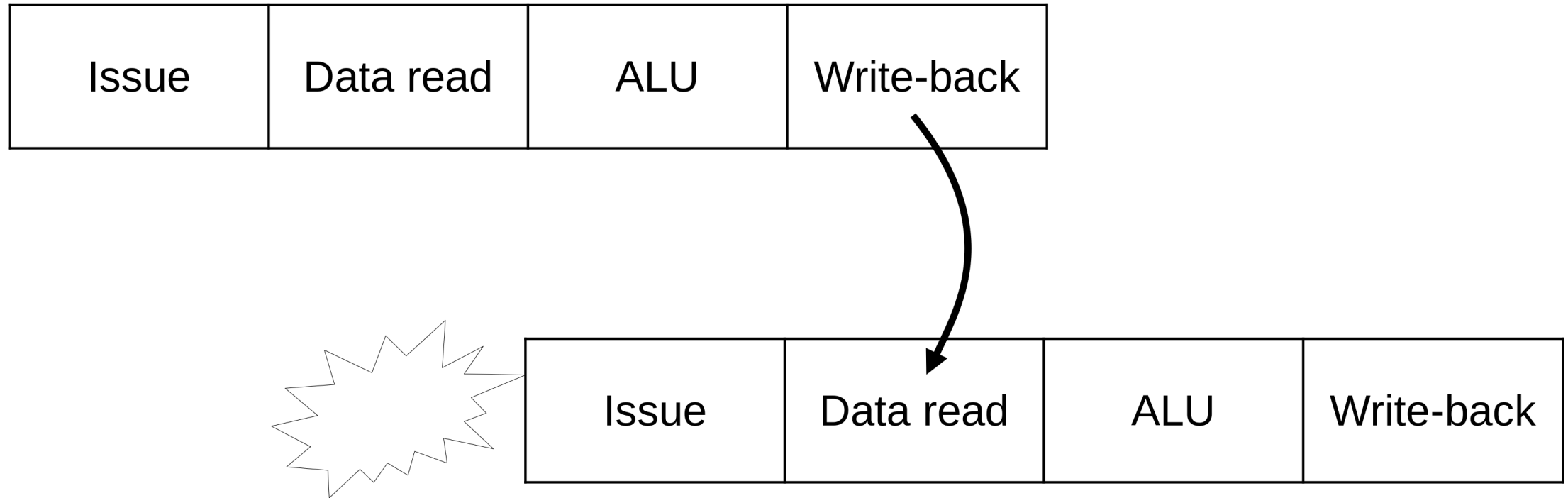
Operandos para registradores de 128 bits

- 16 bytes
- 8 palavras (16 bits)
- 4 palavras duplas (32 bits)
- 2 palavras quádruplas (64 bits)
- 4 single-precision FP (32 bits)
- 2 double-precision FP (64 bits)

Implementação

- Para reduzir o tamanho do hardware, o processador pode ter trilhas
 - Uma trilha: executa todas as operações de uma só vez
 - Duas trilhas: separa as operações em dois ciclos (dobro do tempo)
- Operações diferentes podem ter configurações diferentes de trilhas

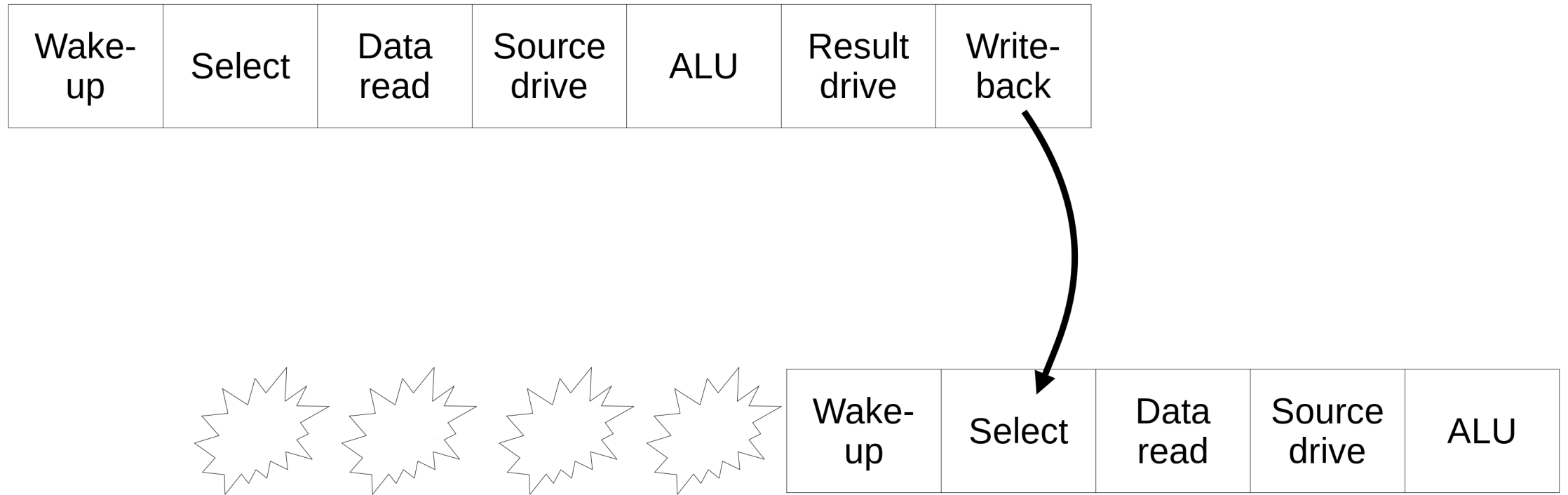
Bypassing de resultados



Bypassing

- Resultados de uma computação podem ser utilizados especulativamente antes antes do estágio de write-back
- Write-back e Data read podem compartilhar estruturas em vários processadores
- Quanto maior o pipeline (maior frequência), maior é o custo de esperar instruções
- O compilador pode ajudar intercalando instruções
- Pipelines em ordem (in-order) sofrem mais que fora de ordem (out-of-order)

Processador com pipeline profundo



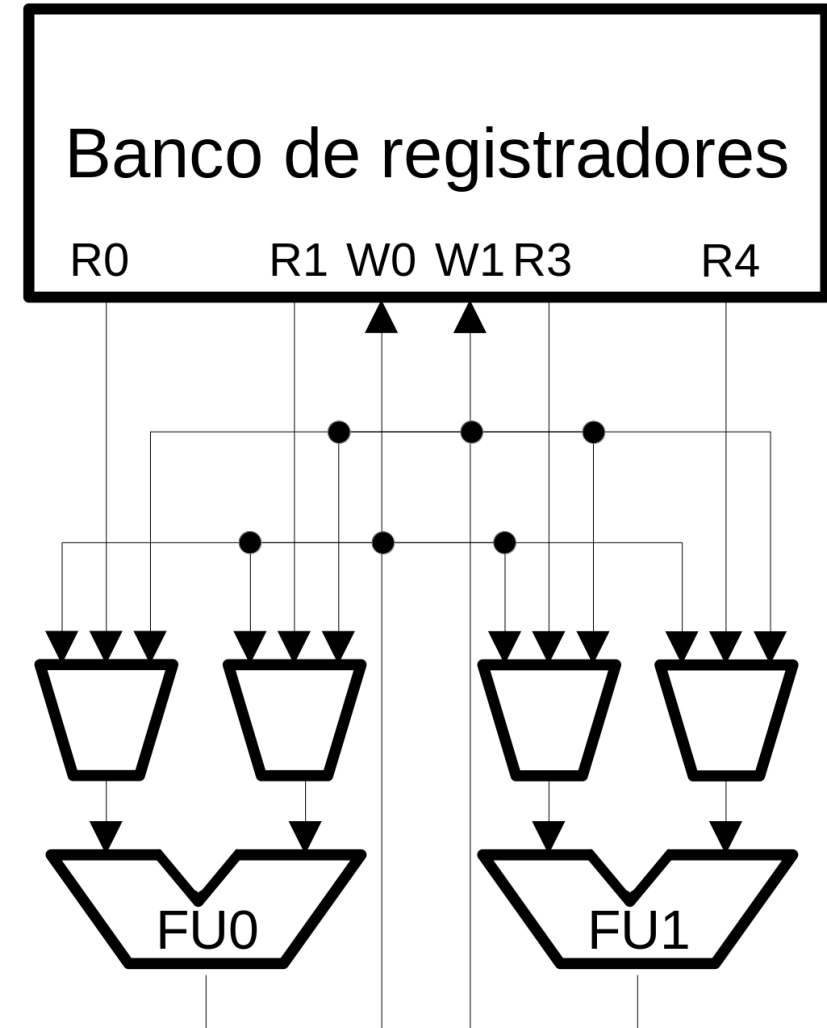
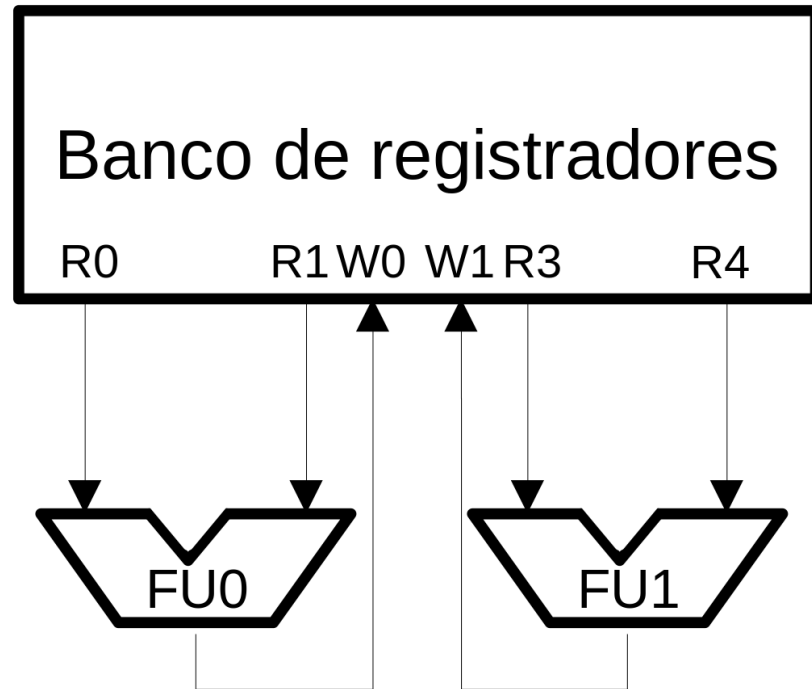
Melhorando o desempenho



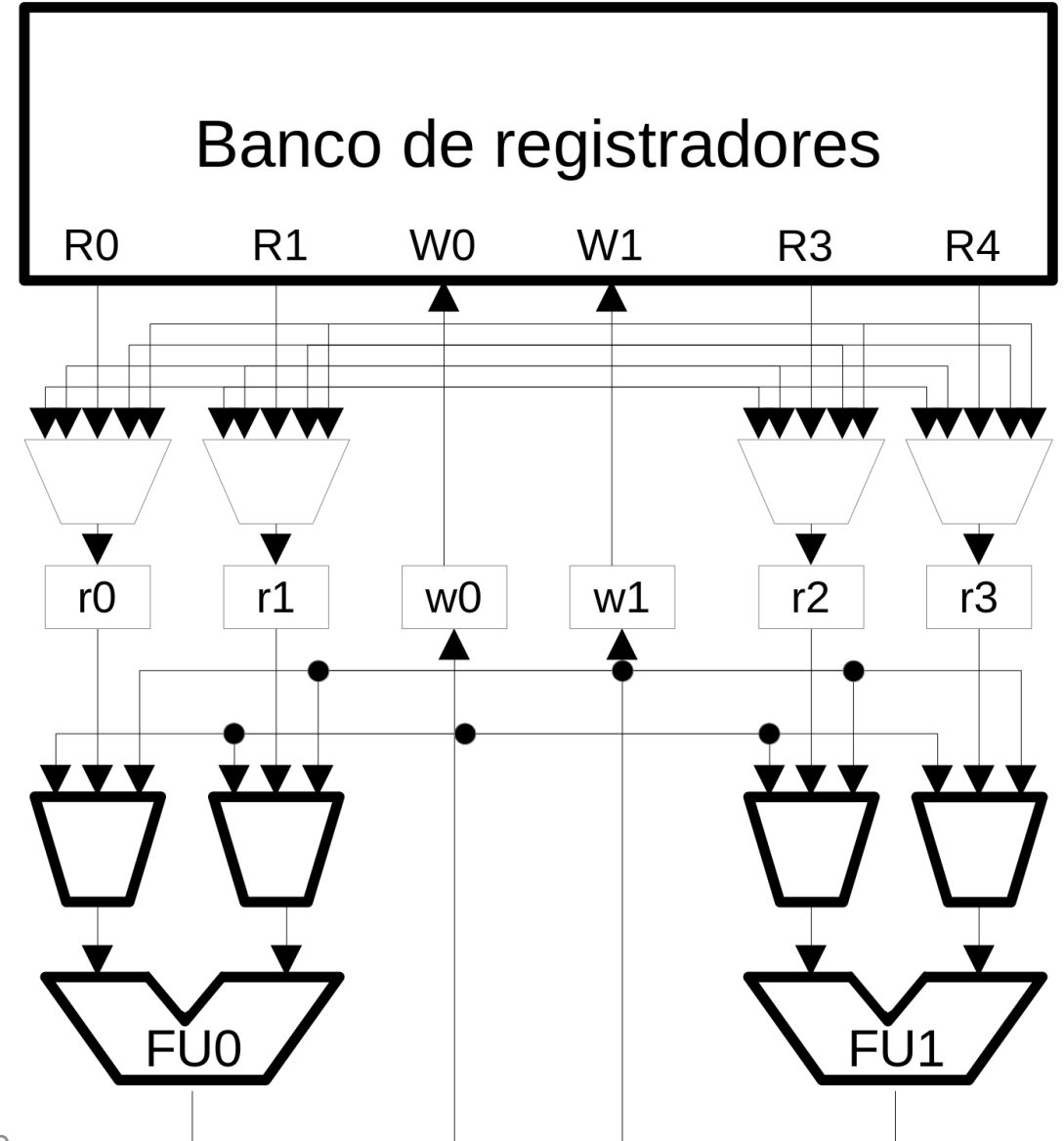
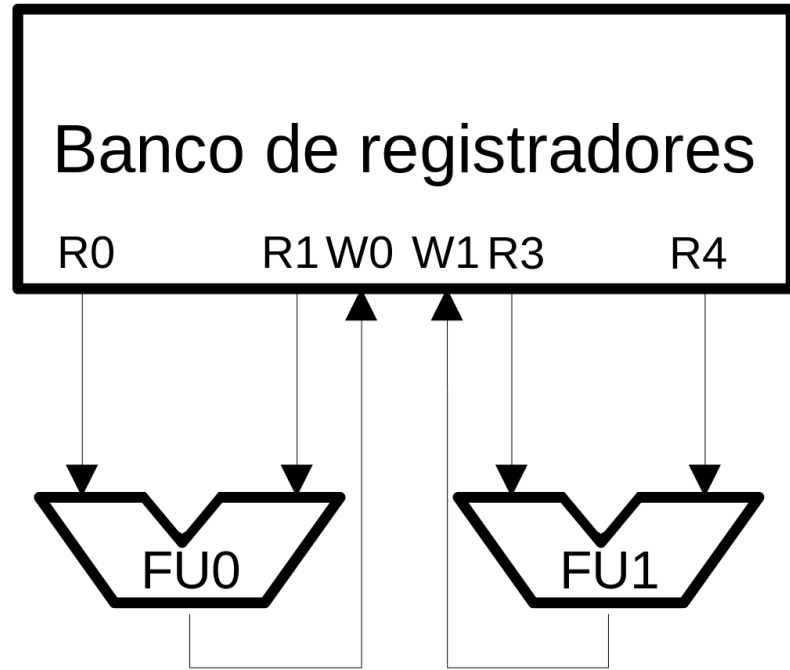
Complexidade do bypassing

- O número de linhas de bypass aumenta com o número de origens e destinos
- Esse aumento afeta a área, consumo de energia, caminho crítico e layout físico
- Pode melhorar o IPC mas afetar a frequência
- Algumas implementações reduzem a rede de bypass como um tradeoff ao invés de usar uma rede completa de bypass

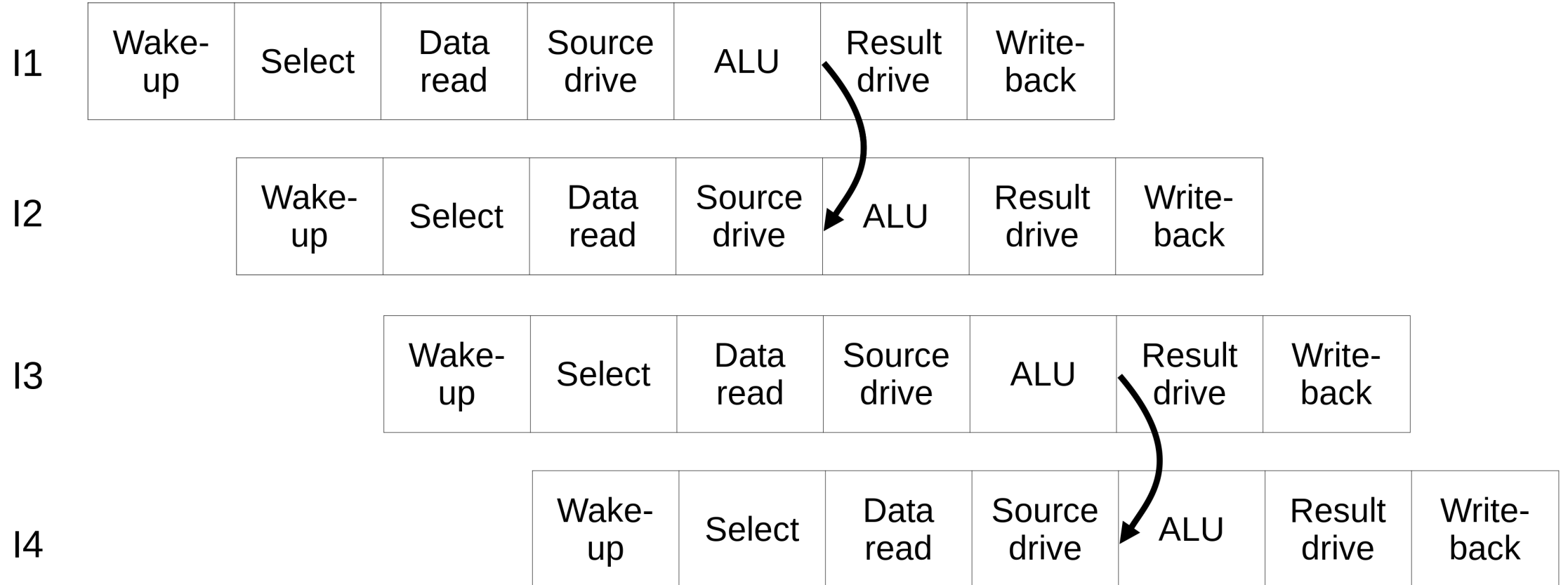
Implementação básica



Pipeline profundo e bypass



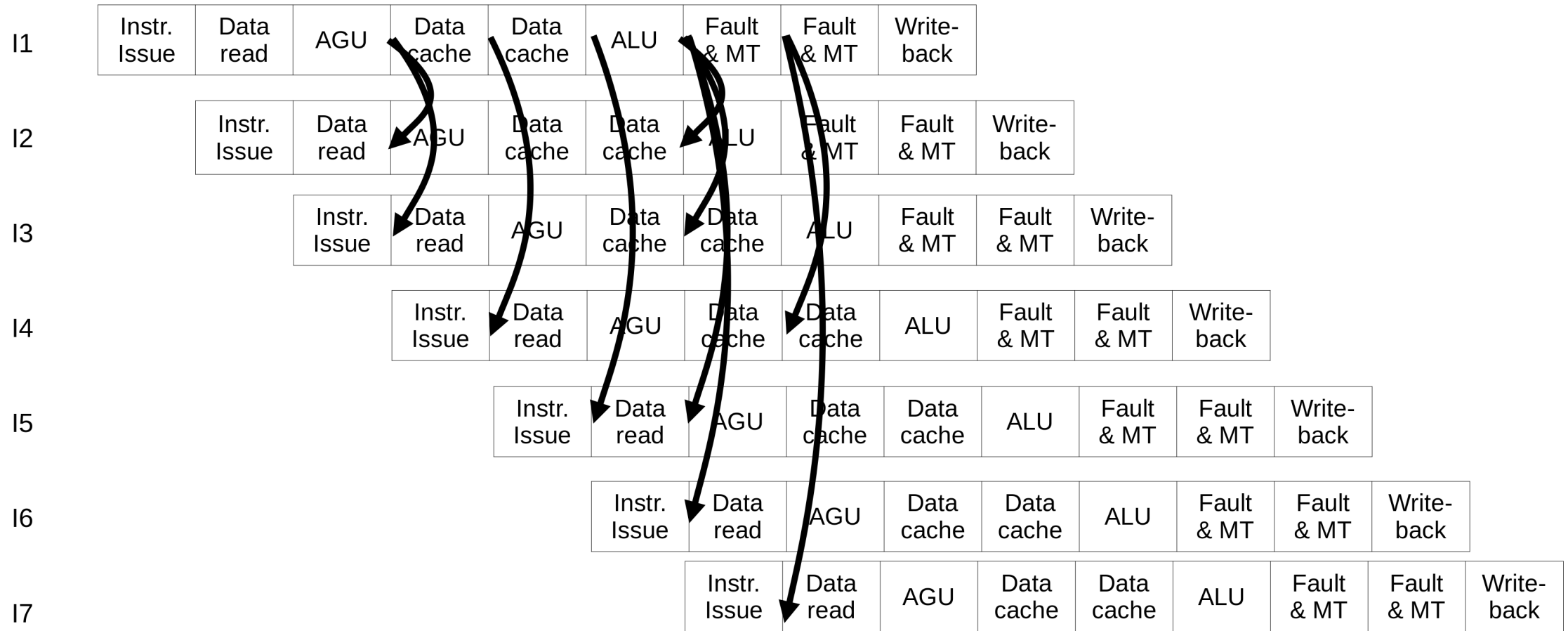
Bypass no pipeline



Processadores In-Order

- Restrições de temporização permitem que algumas instruções terminem antes de outras, fazendo com que tenham que esperar muitos ciclos
 - Os resultados são guardados em latches extras no pipeline
 - São necessárias estruturas de bypass vindas desses latches para todas as unidades funcionais
- A complexidade pode ser maior que em certos processadores out-of-order

Pipeline possível para o Intel Atom



Complexidade

- Os processadores in-order precisarão de muitos latches (staging registers)
- Cada valor terá que andar pelo pipeline
- Como alternativa, é possível criar um banco de registradores para esses valores
 - Técnica similar ao ROB para dados
- É difícil, em processadores modernos, fornecer bypass de todas as unidades funcionais para todas as outras
 - A rede de bypass fica muito grande
 - Nem todas as unidades funcionais compartilham bypass: FPU, SIMD

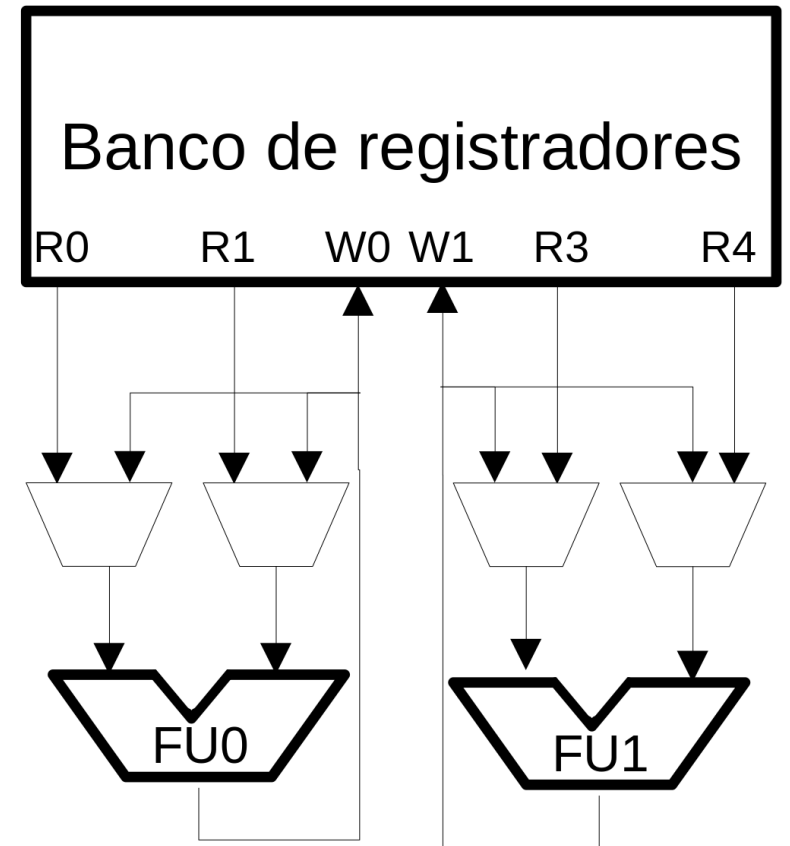
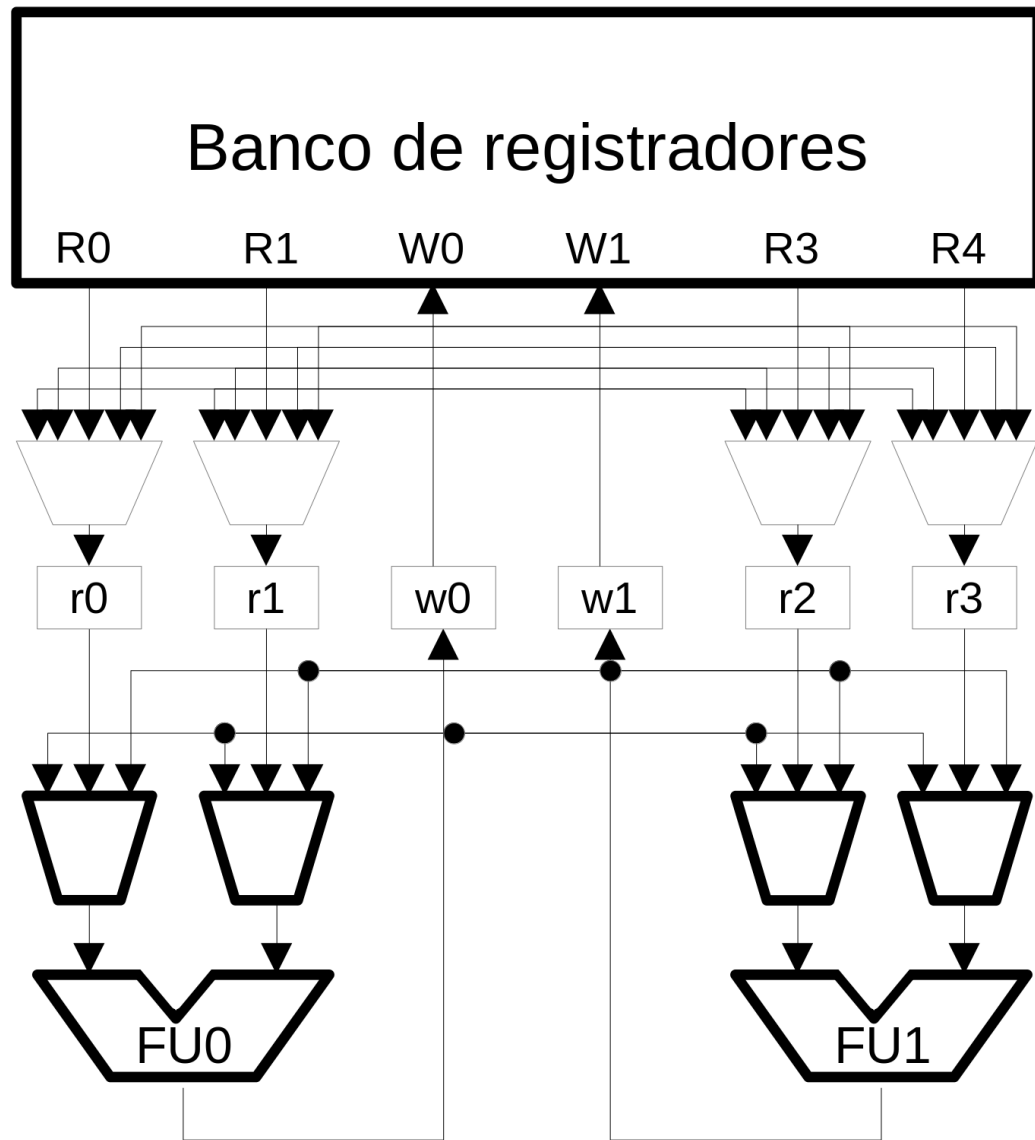
Clustering

- As arquiteturas evoluíram e aumentaram a complexidade
- Potência, temperatura e interligação restringem o crescimento do processador
- Uma forma efetiva para minimizar esse problema é particionar o hardware
 - Replicar arrays na cache
 - Dividir o banco de registradores, issue queues e rede de bypass

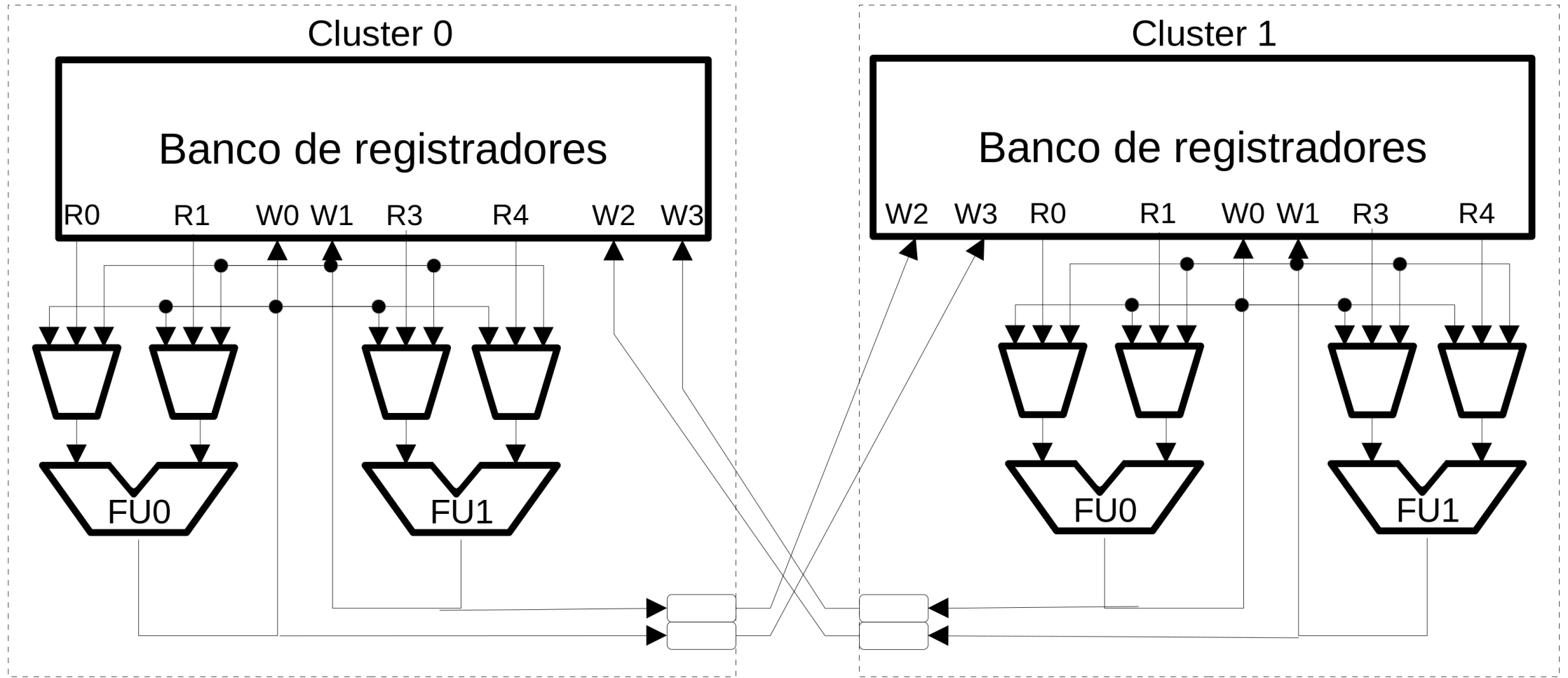
Clustering the bypass network

- Restringe quais UFs podem receber dados de outras UFs
- A forma mais simples é permitir apenas a UFx receber dados da UFx
- Essa técnica pode reduzir um estágio do pipeline
 - Em processadores complexos, bypass pode usar um estágio de pipeline exclusivo

Clustering the bypass network



Clustering com replicação no banco de registradores



Clustering com fila de despacho e banco de registradores distribuídos

