

## Tricks

### Multiplication avec shift et log

Quand on veut calculer  $a \cdot b$ , si on dispose du  $\log_a$  on peut faire  $b \ll \log_a$ .

### Charger un mot au milieu

Toutes les adresses doivent être alignées sur la taille des données qu'elles manipulent (donc quand on fait un `lw` ça doit être un multiple de 4). Mais RISCV va modifier le code pour tomber sur le mot juste avant si on utilise un `lw` qui n'est pas un multiple de 4. `lw_ecrit = 4k + r`, donc `lw_corrige = 4k`.

### Charger un immédiat avec 32 bits

`li` supporte le chargement d'un immediate de 32 bits (tandis que toutes les autres opérations comme `addi`, la constante devant `lw`, etc.) ne supportent que des 12 bits.

### Convention d'appel

Même si on sait que la fonction `b` que notre fonction `a` va appeler ne modifie pas les saved registers, la fonction appelante doit **TOUJOURS** utiliser et sauvegarder les saved registers

```
addi sp, sp, -12 # mettre à jour le stack pointer (on le fait remonter dans la
                   mémoire)
sw ra, 0(sp)
sw s1 4(sp)
sw s2, 8(sp) # 8... + 4 = 12 bytes libérés utilisés

# blabla

lw ra, 0(sp)
lw s1, 4(sp)
lw s2, 8(sp)
addi sp, sp, 12
```

### Sign Extend

Quand on veut faire un `andi`, `xori`, etc. ce qui compte c'est la valeur du 12ème bit pour savoir si on sign-extends ou pas.

donc 0x3 va donner 000000...011

### Interrupt handler

Écrire avec le register `zero` ou l'immediate `0` dans le interrupt handler ne va jamais modifier les valeurs des CSRs.

```
interrupt_handler:
    # fait par le CPU automatiquement :
    # MPIE = MIE
    # MIE = 0

    # nous on lit le MIP pour savoir qui est pending

    # là on doit (nous) save les registers
    # attention à bien sauvegarder le mepc et mstatusp

    # avant d'appeler les service routines
    # on doit pop les registers modifiés
    # (entre le début de l'interrupt_handler) du stack
```

```

# là on doit (nous) gérer les service routines
# attention les services routines doivent parfois acknowledge les interrupts!
# et/ou modifier le MIP

# avant on disable le MIE si on l'a remis
# là on doit (nous) restaurer les registers

# parfois on doit faire address + 4
# quand l'exception vient d'une faulty exception

mret
# fait par le CPU :
# MIE = MPIE
# PC = MEPC

```

## Service routines

Toujours sauver les registers si pas de handler.

Quand on des nested interrupts, on sauvegarde le mepc dans t0, puis t0 dans le stack.

## Caches

On veut à la fois pouvoir mettre des keys partout dans notre cache (fully associative), sans avoir une place dédiée → objectif est d'éviter les conflits

mais en même temps on veut avoir une place dédiée pour chaque key → ça évite de devoir chercher où elle est (direct-mapped)

par contre on peut mélanger les deux (k-way set associative), avoir une place dédiée pour un set (le hash des 4 derniers bits par exemple) puis le remplir comme on veut (on minimise la recherche mais il y en a un peu au sein du bloc)

k-way sera toujours un k de power of 2

pareil, la taille du cache sera toujours un power de 2, parce qu'on utilise une fonction de hashage qui part d'un nombre n de **bits**

## Trouver où placer

- block size, combien de words par tag
- k-way, combien de block par ligne
- une ligne est le résultat d'une fonction de hashage

nb de lignes = (nb de words total)/(block\_size fois k)

Par exemple on veut placer 20, on fait une division entière par  $2^{\text{block\_size}}$ , puis un modulo du nombre de lignes.

Pourquoi ? On stocke par **blocks**. Donc si on a 16, 17, 18, 19, on veut effacer les block\_size nombre de bits (donc on divise par  $2^{\text{block\_size}}$ ), puis on fait un mapping de ce qui reste vers le nombre de lignes.

Comme ça 16, 17, 18, 19 sont mappés aux mêmes blocks.1

## Endianess

### Little endian

Le moins significatif est stocké en premier. Exemple pour la valeur : 0x12345678

0x100 stocke 0x78  
 0x101 stocke 0x56  
 etc.

## Pages

Chaque programme a plusieurs pages 0, 1, 2, 3, ... stockées un peu n'importe où dans la mémoire.  
 Une page table permet de nous dire où se trouve chaque page dans la mémoire.

Si on veut convertir une adresse virtuelle en adresse physique, il faut trouver la page. Pour ça on fait **numéro de la page** = **adresse\_virtuelle / taille\_page**. Ensuite on va voir dans la **Page Table** l'adresse de la page, et on ajoute **adresse\_virtuelle mod taille\_page (offset)**.

Page table entry size, page table size?

Page table entry size = la taille que prend le fait de stocker une virtual address to physical address dans la mémoire. Cela peut inclure des informations additionnelles.

Nombre d'adresse virtuelles =

## Conversions

$$2^{30} = 1 \text{ GBytes}$$

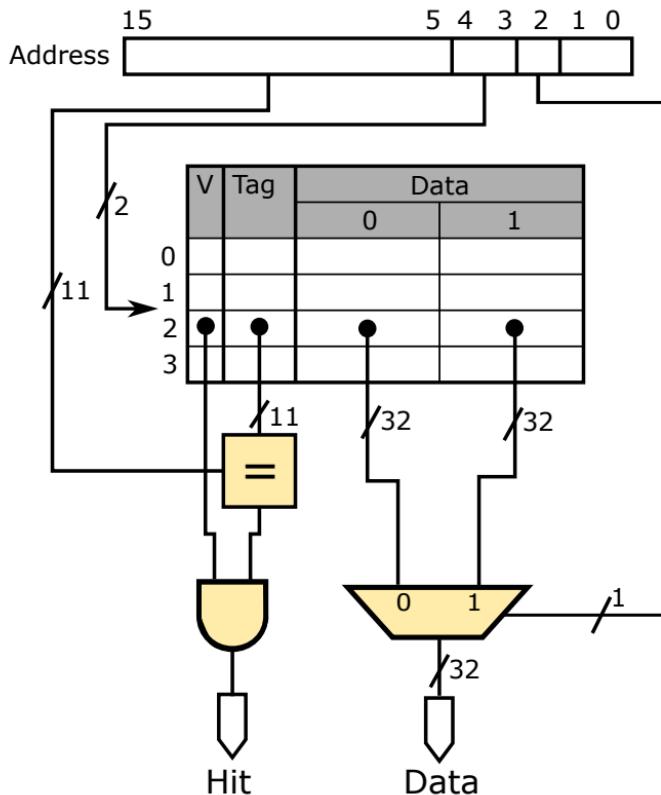
$$2^{20} = 1 \text{ MBytes}$$

$$2^{10} = 1 \text{ KBytes}$$

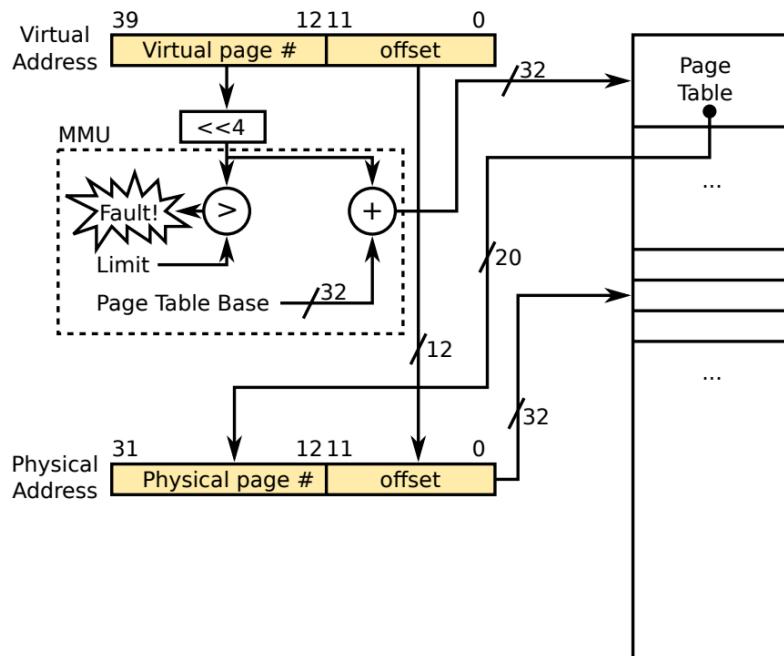
On a  $2^{32} \cdot 4 \text{ bytes} = 2^{30} \cdot 4 \cdot 4 \text{ bytes} = 16 \text{ G bytes !}$

## Schémas

### Caches



## Memory Hierarchy



## TLB

