

TD Chapitre 04 : Architecture Machine

Objectifs

- Comprendre le modèle RISC Load/Store
- Maîtriser les registres et leurs rôles
- Écrire des programmes en assembleur A32
- Utiliser les conditions et branchements

Durée estimée : 1h30

Exercice 1 : Registres et Rôles

Objectif : Identifier les registres spéciaux

1.1 Association

Associez chaque registre à son rôle :

Registre	Rôle
R0-R3	?
R13 (SP)	?
R14 (LR)	?
R15 (PC)	?

Choix : Pile, Arguments/Retours, Instruction courante, Adresse de retour

► **Solution**

1.2 Question conceptuelle

Pourquoi le PC (R15) est-il accessible comme un registre normal ?

► **Solution**

Exercice 2 : Instructions Arithmétiques

Objectif : Écrire des opérations de base

2.1 Traduire en assembleur

Traduisez ces opérations C en assembleur A32 :

```
int a = 5;      // R0 = 5
int b = 3;      // R1 = 3
int c = a + b;  // R2 = R0 + R1
int d = c - 1;  // R3 = R2 - 1
```

► Solution

2.2 Multiplication

nand2c a une instruction MUL. Traduisez :

```
int x = 7;      // R0 = 7
int y = 4;      // R1 = 4
int z = x * y;  // R2 = R0 * R1
```

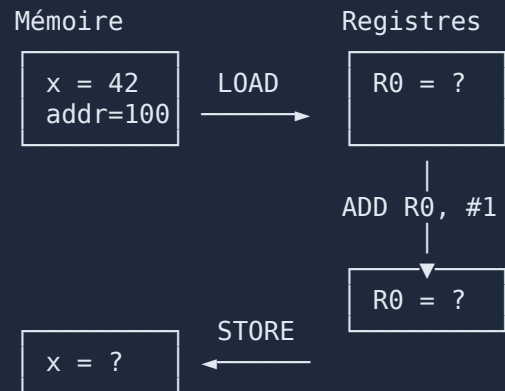
► Solution

Exercice 3 : Load/Store

Objectif : Comprendre l'accès mémoire RISC

3.1 Schéma Load/Store

Complétez le schéma pour incrémenter une variable en mémoire :



► Solution

3.2 Écrire le code

Écrivez le code assembleur pour incrémenter la valeur à l'adresse dans R1 :

► **Solution**

Exercice 4 : Conditions et Branchements

Objectif : Utiliser CMP et B.cond

4.1 Traduire un if-else

Traduisez en assembleur :

```
if (R0 == R1) {  
    R2 = 1;  
} else {  
    R2 = 0;  
}
```

► Solution

4.2 Boucle while

Traduisez en assembleur :

```
int i = 0;           // R0
int sum = 0;         // R1
while (i < 5) {
    sum = sum + i;
    i = i + 1;
}
```

► Solution

Exercice 5 : Codes de Condition

Objectif : Choisir le bon code de condition

5.1 Signé vs Non-signé

Après `CMP R0, R1`, quel code utiliser ?

Situation	Signé	Non-signé
$R0 < R1$?	?
$R0 \geq R1$?	?
$R0 == R1$?	?

► Solution

5.2 Piège des comparaisons

R0 = 0xFFFFFFFF, R1 = 0x00000001

Après `CMP R0, R1` :

- En **signé** : $R0 < R1$? (car $-1 < 1$)
- En **non-signé** : $R0 > R1$? (car $4294967295 > 1$)

Quel branchement est pris : B.LT ou B.HI ?

► **Solution**

Exercice 6 : Fonctions

Objectif : Utiliser BL et le retour

6.1 Appel simple

Complétez le code pour appeler `double_val` qui multiplie R0 par 2 :

```
main:
    MOV R0, #5
    ; Appeler double_val
    ; ...
    ; Ici R0 devrait valoir 10
    HALT

double_val:
    ADD R0, R0, R0    ; R0 = R0 * 2
    ; Retourner
    ; ...
```

► Solution

6.2 Sauvegarder LR

Si `func_a` appelle `func_b`, que se passe-t-il avec LR ?

► **Solution**

Exercice 7 : MMIO

Objectif : Accéder aux périphériques

7.1 Allumer un pixel

L'écran commence à `0x00400000`. Chaque bit = 1 pixel.

Pour allumer le pixel (0, 0) :

```
; À compléter  
LDR R0, =?      ; Adresse écran  
MOV R1, #?      ; Bit 7 = premier pixel  
STRB R1, [R0]
```

► **Solution**

7.2 Lire le clavier

Le clavier est à `0x00402600`. Comment lire la touche pressée ?

► **Solution**

Récapitulatif

Compétences validées

Après ce TD, vous devez savoir :

- [] Identifier les registres spéciaux (SP, LR, PC)
- [] Écrire des opérations arithmétiques en A32
- [] Utiliser le modèle Load/Store
- [] Choisir le bon code de condition
- [] Appeler une fonction avec BL et retourner

Prochaine étape

➡ TP Chapitre 04 : Programmer sur le simulateur A32

📖 Référence : Livre Seed, Chapitre 04 - Architecture