

## Aulas 19, 20 e 21

- Limitações das arquiteturas *single-cycle*
- Versão de referência de uma arquitetura *multi-cycle*
- Exemplos de funcionamento numa arquitetura *multi-cycle*:
  - Instruções tipo R
  - Acesso à memória – LW
  - Salto condicional – BEQ
  - Salto incondicional – J
- Unidade de controlo para o *datapath multi-cycle*
  - Diagrama de estados da unidade de controlo
- Sinais de controlo e valores do *datapath multi-cycle*
  - Exemplo com execução sequencial de três instruções

Bernardo Cunha, José Luís Azevedo, Arnaldo Oliveira

## Tempo de execução das instruções (*single-cycle*)

- A **frequência máxima** do relógio de sincronização do *datapath single-cycle* está limitada pelo **tempo de execução da instrução “mais longa”**
- O **tempo de execução** de uma instrução corresponde ao **somatório dos atrasos introduzidos por cada um dos elementos operativos envolvidos na sua execução**
- Note-se que apenas os elementos operativos que se encontram em **série** contribuem para aumentar o tempo necessário para concluir a execução da instrução (caminho crítico)

# Tempo de execução das instruções

- Consideremos os seguintes tempos de atraso introduzidos por cada um dos elementos operativos do *datapath single-cycle*:
  - Acesso à memória para leitura -  $t_{RM}$
  - Acesso à memória para preparar a escrita -  $t_{WM}$
  - Acesso ao *register file* para leitura -  $t_{RRF}$
  - Acesso ao *register file* para preparar a escrita -  $t_{WRF}$
  - Operação da ALU -  $t_{ALU}$
  - Operação de um somador -  $t_{ADD}$
  - Unidade de controlo -  $t_{CNTL}$
  - Extensor de sinal -  $t_{SE}$
  - Shift Left 2 -  $t_{SL2}$
  - Tempo de *setup* do PC -  $t_{stPC}$

# Tempo de execução da

- Considerando os tempos de ativação de várias instruções suportadas pelo processador

## Instruções tipo R:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RRF}, t_{CNTL})$

## Instrução SW:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RRF}, t_{CNTL})$

## Instrução LW:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RRF}, t_{CNTL}, t_{SE}) + t_{ALU} + t_{RM} + t_{WRF}$

## Instrução BEQ:

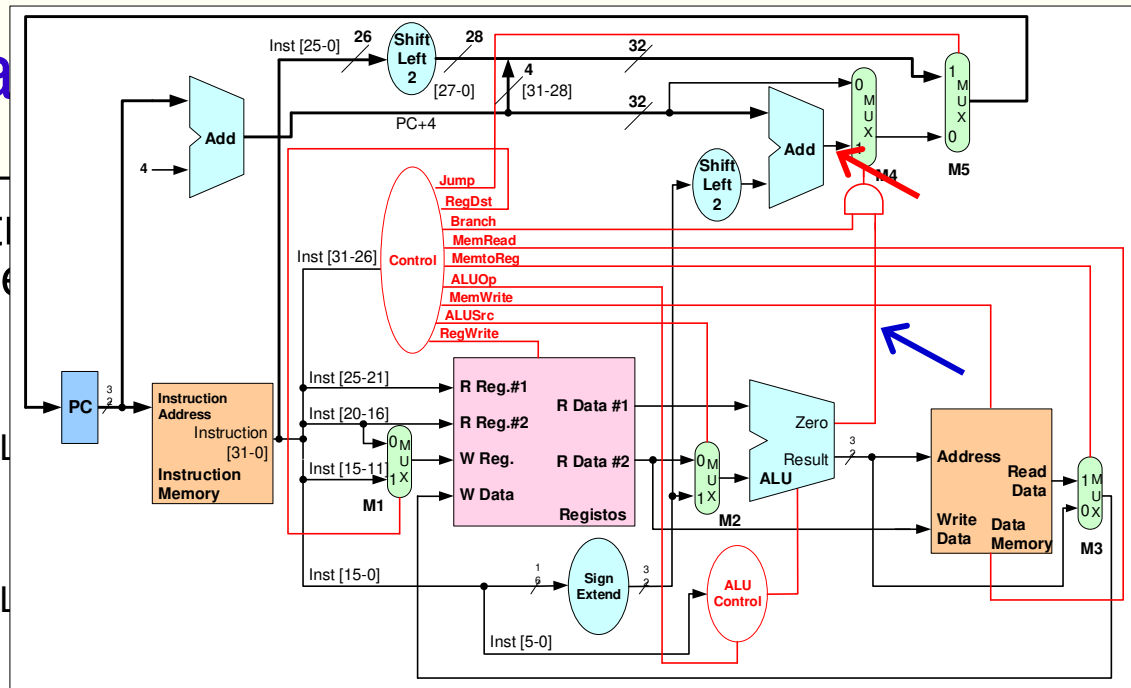
- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(\underbrace{\max(t_{RRF}, t_{CNTL}) + t_{ALU}}_{\text{comparação}}, \underbrace{t_{SE} + t_{SL2} + t_{ADD}}_{\text{cálculo do BTA}}) + t_{stPC}$

## Instrução J:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{CNTL}, t_{SL2}) + t_{stPC}$

### Notas:

- Considera-se que o tempo de cálculo de PC+4 é muito inferior ao somatório dos restantes tempos envolvidos na execução da instrução
- O tempo  $t_{CNTL}$  inclui o tempo de atraso da unidade de controlo da ALU
- Desprezam-se os tempos de atraso introduzidos pelos *multiplexers*
- Só se considera o  $t_{stPC}$  nas instruções de controlo de fluxo.



# Tempo de execução das instruções

- Considerando os tempos de atraso anteriores, os tempos de execução das várias instruções suportadas pelo datapath single cycle serão:

## Instruções tipo R:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RRF}, t_{CNTL}) + t_{ALU} + t_{WRF}$

## Instrução SW:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RRF}, t_{CNTL}, t_{SE}) + t_{ALU} + t_{WM}$

## Instrução LW:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RRF}, t_{CNTL}, t_{SE}) + t_{ALU} + t_{RM} + t_{WRF}$

## Instrução BEQ:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(\underbrace{\max(t_{RRF}, t_{CNTL}) + t_{ALU}}_{\text{comparação}}, \underbrace{t_{SE} + t_{SL2} + t_{ADD}}_{\text{cálculo do BTA}}) + t_{stPC}$

## Instrução J:

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{CNTL}, t_{SL2}) + t_{stPC}$

### Notas:

- Considera-se que o tempo de cálculo de PC+4 é muito inferior ao somatório dos restantes tempos envolvidos na execução da instrução
- O tempo  $t_{CNTL}$  inclui o tempo de atraso da unidade de controlo da ALU
- Desprezam-se os tempos de atraso introduzidos pelos *multiplexers*
- Só se considera o  $t_{stPC}$  nas instruções de controlo de fluxo.

# Tempo de execução das instruções - exemplo

- Considerem-se os seguintes valores hipotéticos para os tempos de atraso introduzidos por cada um dos elementos operativos do *datapath single-cycle*:

▪ Acesso à memória para leitura ( $t_{RM}$ ):	5ns
▪ Acesso à memória para preparar escrita ( $t_{WM}$ ):	5ns
▪ Acesso ao <i>register file</i> para leitura ( $t_{RRF}$ ):	3ns
▪ Acesso ao <i>register file</i> para preparar escrita ( $t_{WRF}$ ):	3ns
▪ Operação da ALU ( $t_{ALU}$ ):	4ns
▪ Operação de um somador ( $t_{ADD}$ ):	1ns
▪ <i>Multiplexers</i> e restantes elementos operativos:	0ns
▪ Unidade de controlo ( $t_{CNTL}$ ):	1ns
▪ Tempo de <i>setup</i> do PC ( $t_{stPC}$ ):	1ns

# Tempo de execução das instruções - exemplo

- **Instruções tipo R:**

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RFR}, t_{CNTL}) + t_{ALU} + t_{WFR}$   
 $= 5 + \max(3, 1) + 4 + 3 = \mathbf{15\ ns}$

- **Instrução SW:**

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RFR}, t_{CNTL}, t_{SE}) + t_{ALU} + t_{WM}$   
 $= 5 + \max(3, 1, 0) + 4 + 5 = \mathbf{17\ ns}$

- **Instrução LW:**

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{RFR}, t_{CNTL}, t_{SE}) + t_{ALU} + t_{RM} + t_{WFR}$   
 $= 5 + \max(3, 1, 0) + 4 + 5 + 3 = \mathbf{20\ ns}$

- **Instrução BEQ:**

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(\max(t_{RFR}, t_{CNTL}) + t_{ALU}, t_{SE} + t_{SL2} + t_{ADD}) + t_{stPC}$   
 $= 5 + \max(\max(3, 1) + 4, 0 + 0 + 1) + 1 = \mathbf{13\ ns}$

- **Instrução J:**

- $t_{EXEC} = t_{RM} + \max(t_{CNTL}, t_{SL2}) + t_{stPC} = 5 + \max(1, 0) + 1 = \mathbf{7\ ns}$

## Limitações das soluções *single-cycle*

- Face à análise anterior, a máxima frequência de trabalho seria:

$$f_{\max} = 1 / 20\text{ns} = 50\text{MHz}$$

- Com a mesma tecnologia, contudo, uma multiplicação ou divisão poderia demorar um tempo da ordem dos 150ns
- Para poder suportar uma ALU com capacidade para efetuar operações de multiplicação/divisão, a frequência de relógio máxima do nosso *datapath* baixaria para 6.66MHz
- Esta frequência máxima limitaria drasticamente a eficiência do *datapath*, mesmo que as instruções de multiplicação ou divisão sejam raramente utilizadas
- Uma solução ingênua, seria usar um relógio de frequência variável, ajustável em função da instrução que está em execução – é uma solução tecnicamente inviável



## Limitações das soluções *single-cycle*

- O tempo de execução de um programa pode ser calculado como:

$$T_{exec_{CPU}} = \# Instruções \times CPI \times Clock\_Cycle_{CPU}$$

sendo **CPI o número médio de ciclos de relógio por instrução** na execução do programa em causa; no caso da implementação *single-cycle* o CPI é 1, logo:

$$T_{exec_{CPU}} = \# Instruções \times Clock\_Cycle_{CPU}$$

- Define-se ainda:

$$Desempenho_{CPU} = 1/T_{exec_{CPU}}$$

- O desempenho de um CPU ( $CPU_{ANALISE}$ ) relativamente a outro ( $CPU_{REFERENCIA}$ ) pode ser expresso por:

$$\frac{Desempenho_{CPU\_ANALISE}}{Desempenho_{CPU\_REFERENCIA}} = \frac{T_{exec_{CPU\_REFERENCIA}}}{T_{exec_{CPU\_ANALISE}}}$$

# Limitações das soluções *single-cycle*

- **Exercício:** calcular o ganho de desempenho que se obteria com uma implementação de *clock* variável relativamente a uma com o *clock* fixo, na execução de um programa com o seguinte *mix* de instruções:
  - 20% de lw, 10% de sw, 50% de tipo R, 15% de branches e 5% de jumps
  - assumindo os tempos execução determinados anteriormente para os vários tipos de instruções (LW: 20ns, SW: 17ns, R-Type: 15ns, BEQ: 13ns, J: 7ns)
- Para este exemplo, o tempo médio de execução de cada instrução num CPU com *clock* variável seria calculado como:

$$T_{MED\_INSTR} = 0,2 \times 20 + 0,1 \times 17 + 0,5 \times 15 + 0,15 \times 13 + 0,05 \times 7 = 15,5ns$$

- O ganho de desempenho do CPU com *clock* variável relativamente a um com *clock* fixo seria então:

$$\frac{Des_{CPU\_CLOCK\_VARIÁVEL}}{Des_{CPU\_CLOCK\_FIXO}} = \frac{\# Instruções \times 20}{\# Instruções \times T_{MED\_INSTR}} = 1,29$$

A implementação com *clock* variável não é viável mas permite entender o que está a ser sacrificado quando todas as instruções têm que ser executadas num único ciclo de relógio com tempo fixo

# Limitações das soluções *single-cycle* - conclusões

- Num *datapath* que suporte instruções com complexidade variável, é a **instrução mais lenta que determina a máxima frequência de trabalho**, mesmo que seja uma instrução pouco frequente
- Uma vez que o ciclo de relógio é igual ao maior tempo de atraso de todas as instruções, não é útil usar técnicas que reduzam o atraso do caso mais comum mas que não melhorem o maior tempo de atraso
  - Isto contraria um dos princípios-chave de desenho: *make the common case fast* (o que é mais comum deve ser mais rápido)
- Elementos operativos que estejam envolvidos na execução de uma instrução **não podem ser usados para mais do que uma operação por ciclo de relógio** (ex: memória de instruções e de dados, ALU e somadores, ...)

## O datapath Multi-cycle

- Uma solução para os problemas enumerados passa por abdicar do princípio de que todas as instruções devem ser executadas num único ciclo de relógio
- Em alternativa, as várias instruções que compõem o *set* de instruções podem ser executadas em vários ciclos de relógio (*multi-cycle*):
  - A execução da instrução é decomposta num conjunto de operações
  - Em cada ciclo de relógio poderão ser realizadas **várias operações, desde que sejam independentes** (por exemplo, *instruction fetch* e cálculo de PC+4 ou *operand fetch* e cálculo do BTA)
  - Cada uma dessas operações faz uso de um elemento operativo fundamental: memória, *register file* ou ALU
- Desta forma, o período de relógio fica apenas limitado pelo maior dos tempos de atraso de cada um dos elementos operativos fundamentais
- Para os tempos de atraso que considerámos anteriormente, a máxima frequência de relógio seria assim:  **$f_{\max} = 1 / t_{\text{RM}} = 1 / 5\text{ns} = 200\text{MHz}$**

## O datapath Multi-cycle

- A arquitetura *multi-cycle* do MIPS que vamos analisar adota um ciclo de instrução composto por um **máximo de cinco passos distintos**, cada um deles executado em 1 ciclo de relógio
- A distribuição das operações por estes 5 passos tenta distribuir equitativamente o trabalho a realizar em cada ciclo
- Na definição destes passos pressupõe-se que durante um ciclo de relógio apenas é possível efetuar uma das seguintes ações fundamentais da execução de uma instrução:
  - Acesso à memória externa (uma leitura ou uma escrita)
  - Acesso ao *Register File* (uma leitura ou uma escrita)
  - Operação na ALU
- No **mesmo ciclo de relógio**, podem ser realizadas operações em elementos operativos distintos, desde que sejam independentes
  - Exemplos: **um acesso à memória externa e uma operação na ALU**, ou um **acesso ao *Register File* e uma operação na ALU**

## Alternativa às soluções *single-cycle*

- Uma outra vantagem duma solução de execução em vários ciclos de relógio (*multi-cycle*) é que um **mesmo elemento operativo** pode ser utilizado mais do que uma vez, no contexto da execução de uma mesma instrução, desde que em ciclos de relógio distintos:
  - A memória externa poderá ser partilhada por instruções e dados
  - A mesma ALU poderá ser usada, para além das operações que já realizava na implementação *single-cycle*, para:
    - Calcular o valor de PC+4
    - Calcular o endereço alvo das instruções de salto condicional (BTA)
- A versão ***multi-cycle*** passará assim a ter:
  - **Uma única memória** para programa e dados (arquitetura Von Neumann)
  - **Uma única ALU**, em vez de uma ALU e dois somadores

# O datapath Multi-cycle – fases de execução

## Fase 1 (memória, ALU):

- *Instruction fetch* e cálculo de PC+4

## Fase 2 (register file, ALU, unidade de controlo):

- *Operand fetch* e cálculo do *branch target address* e *Instruction decode*

## Fase 3 (ALU):

- Execução da operação na ALU (instruções tipo R / addi / slti), **ou**
- Cálculo do endereço de memória (instr. de acesso à memória), **ou**
- Comparação dos operandos - instrução *branch* (conclusão da instrução)

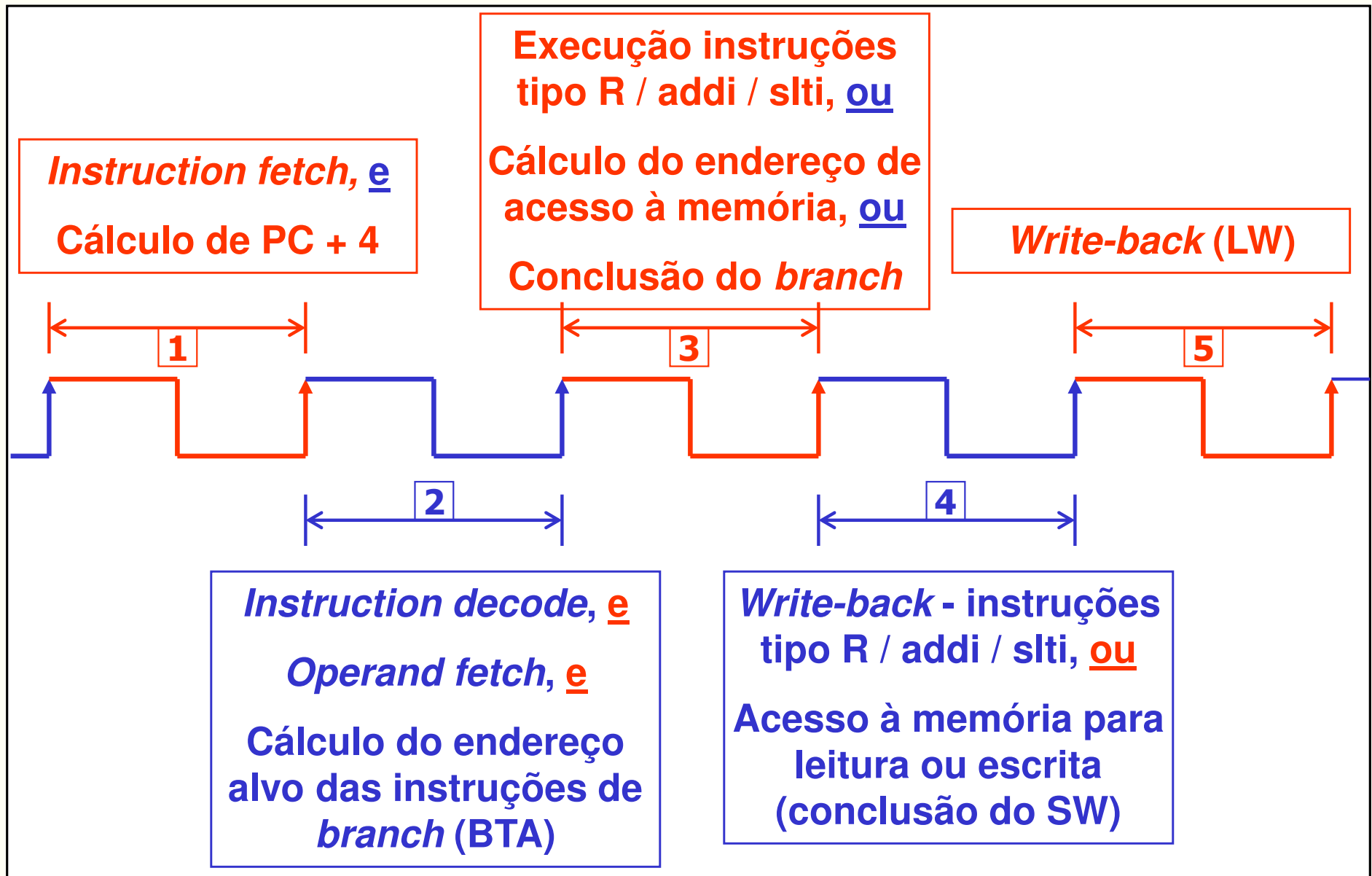
## Fase 4 (memória, register file):

- Acesso à memória para leitura (instrução LW), **ou**
- Acesso à memória para escrita (conclusão da instrução SW), **ou**
- Escrita no *Register File* (conclusão das instruções tipo R / addi / slti: **write-back**)

## Fase 5 (register file):

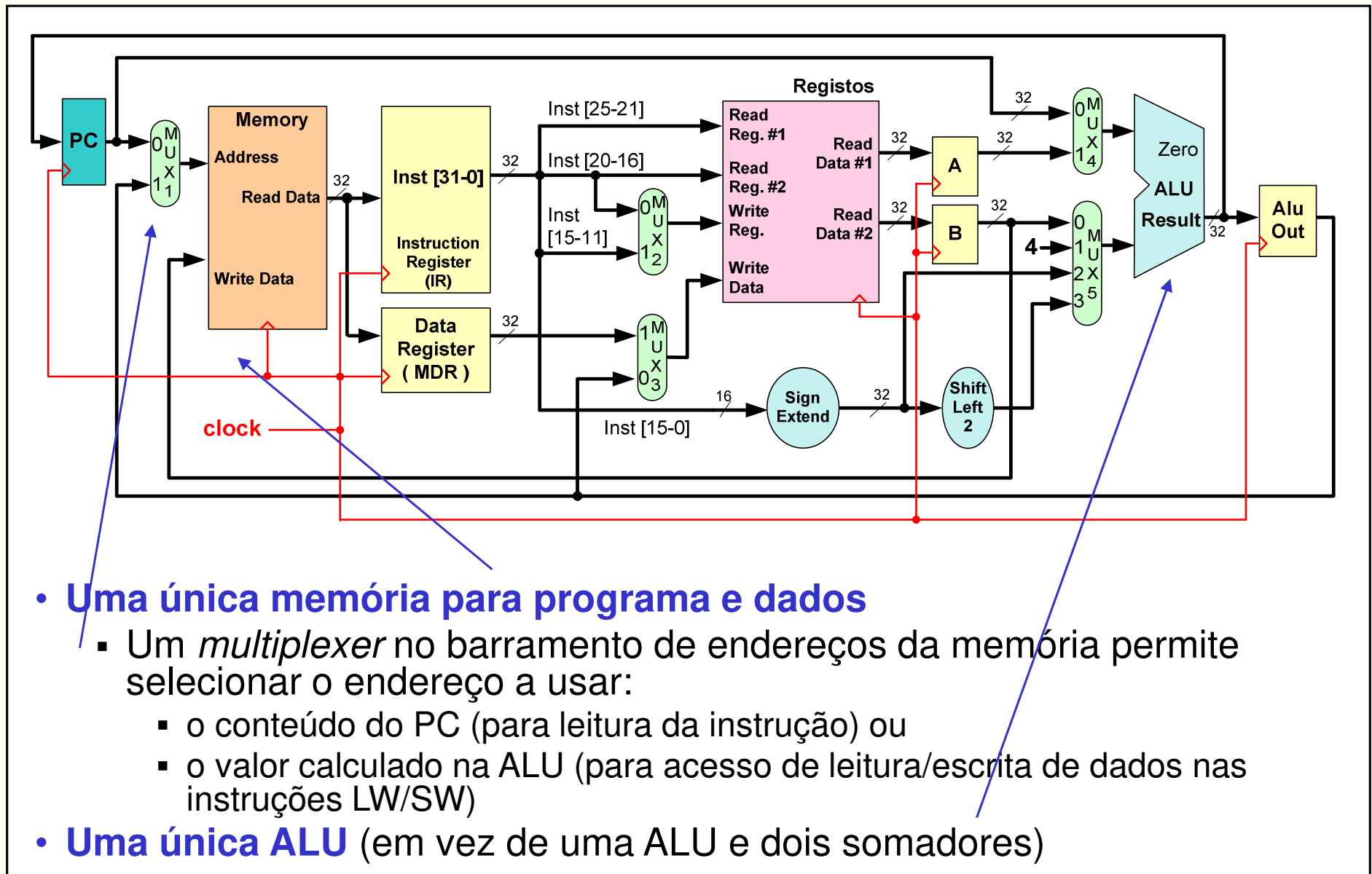
- Escrita no *Register File* (conclusão da instrução LW: **write-back**)

# O datapath Multi-cycle – fases de execução

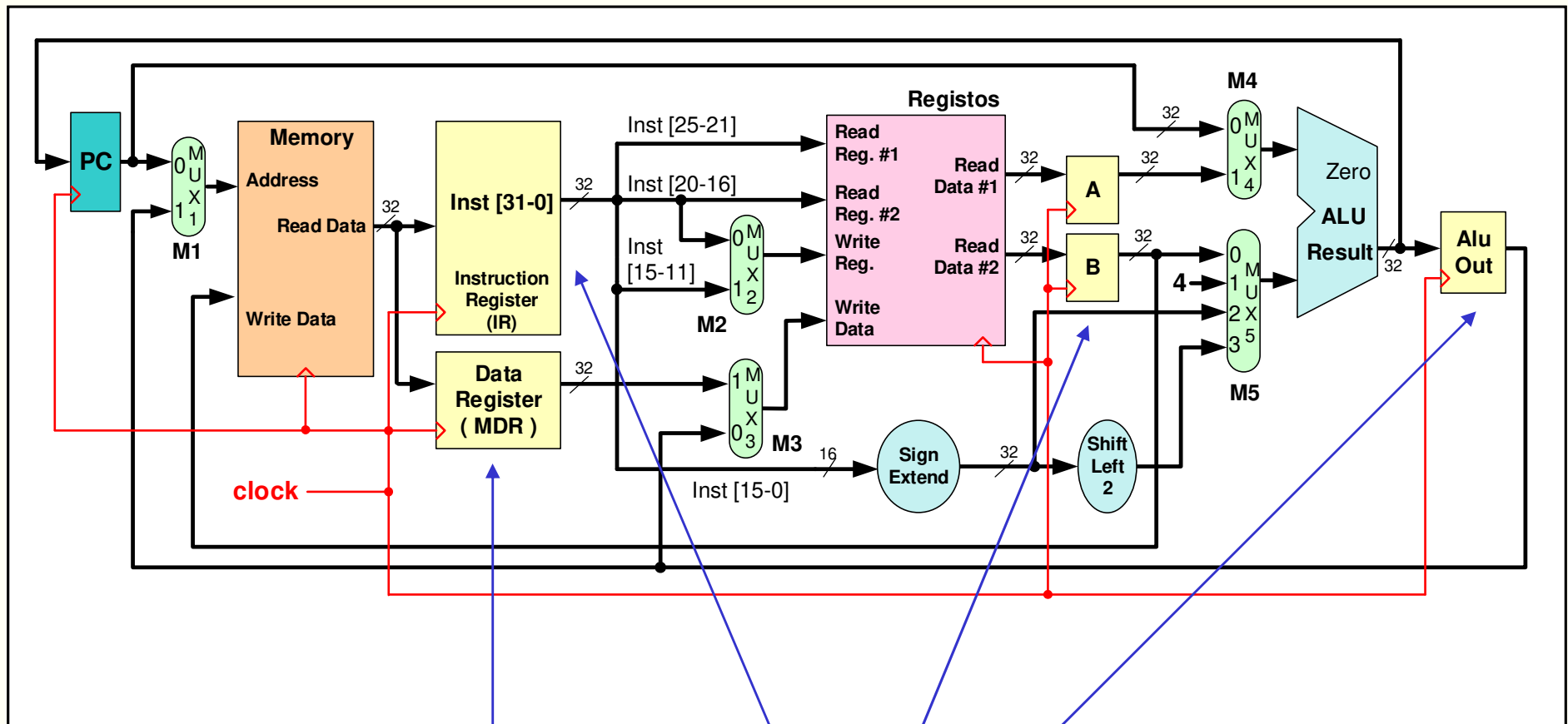




# O datapath Multi-cycle (sem BEQ e J)

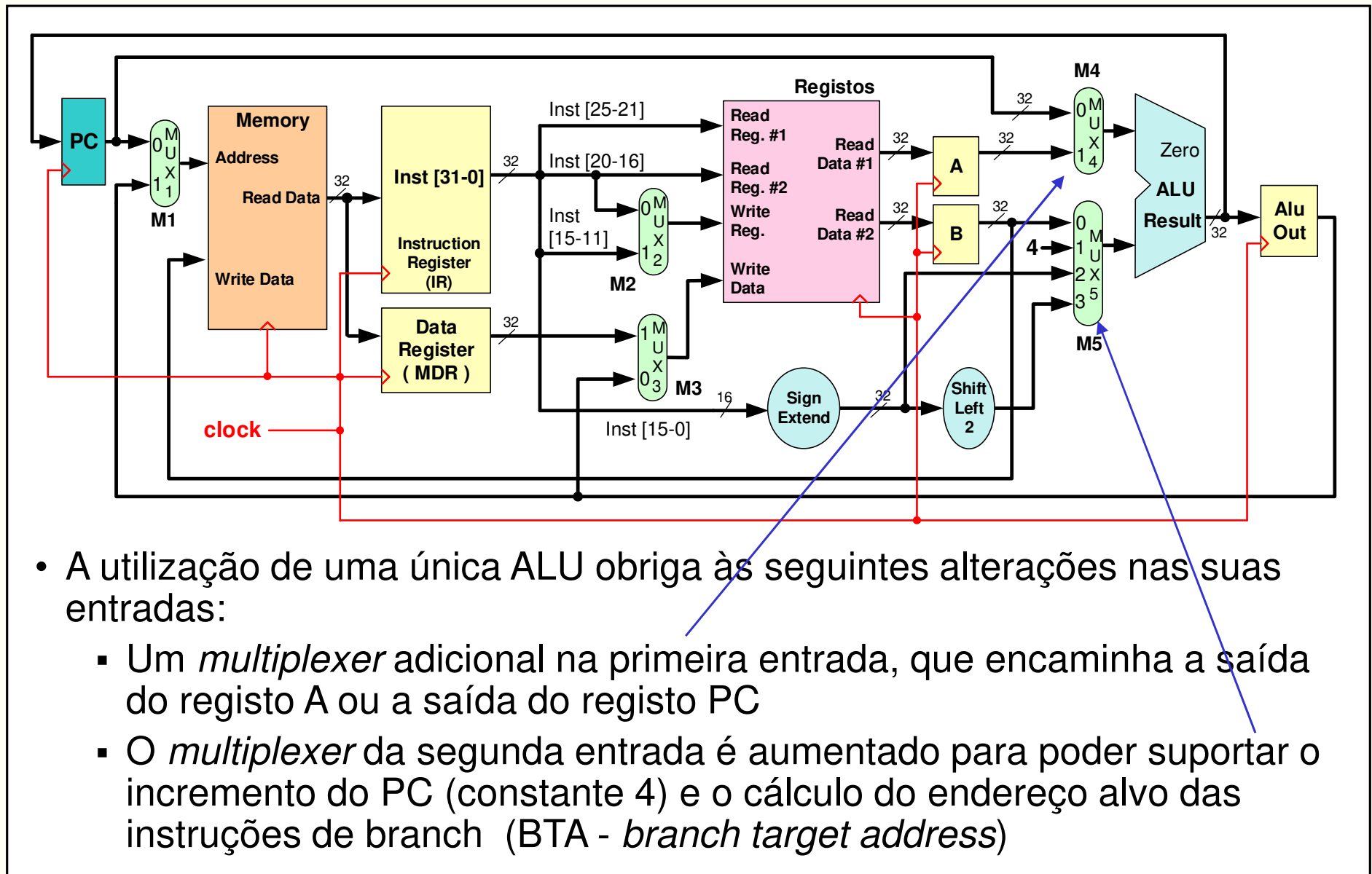


## O datapath Multi-cycle (sem BEQ e J)



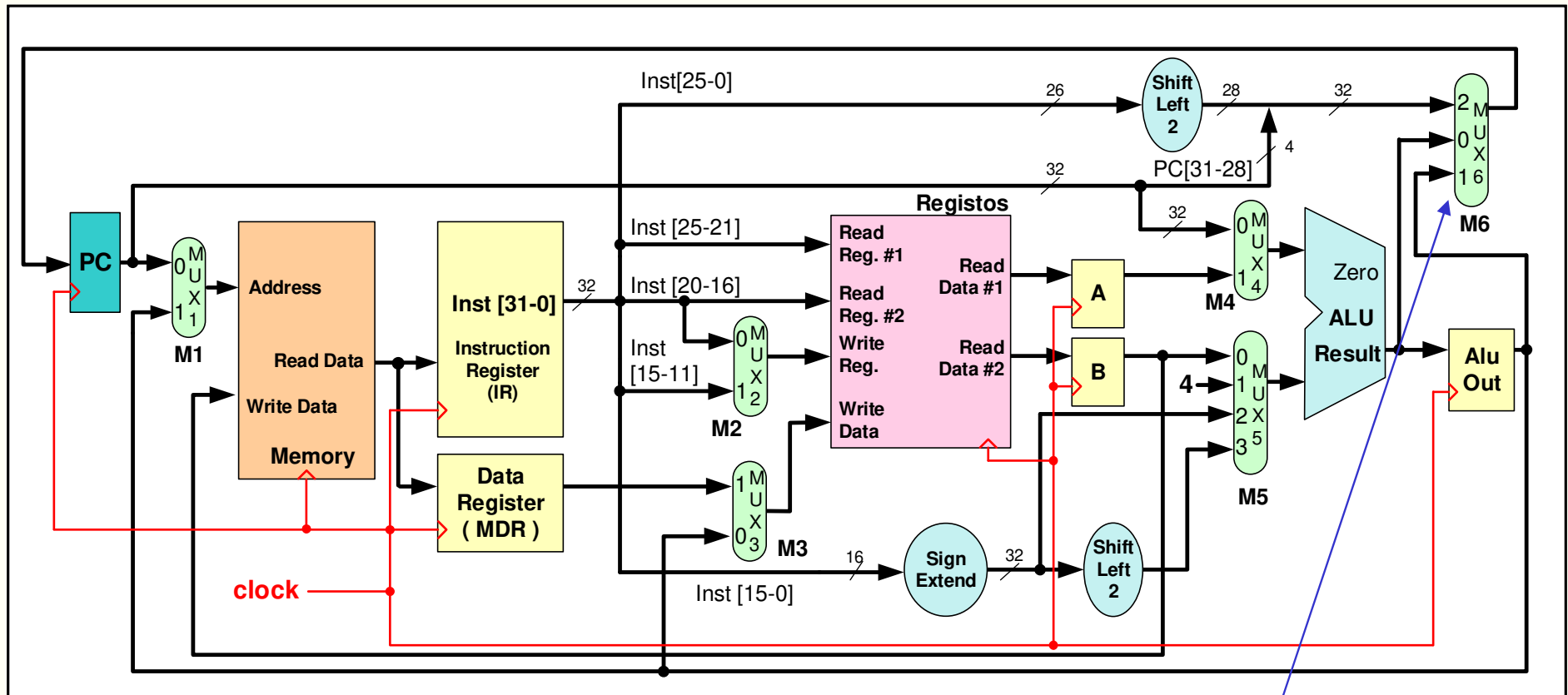
- Registos adicionados à saída dos elementos operativos fundamentais para armazenamento da informação obtida/calculada durante o ciclo de relógio corrente e que será utilizada no ciclo de relógio seguinte

## O datapath Multi-cycle (sem BEQ e J)



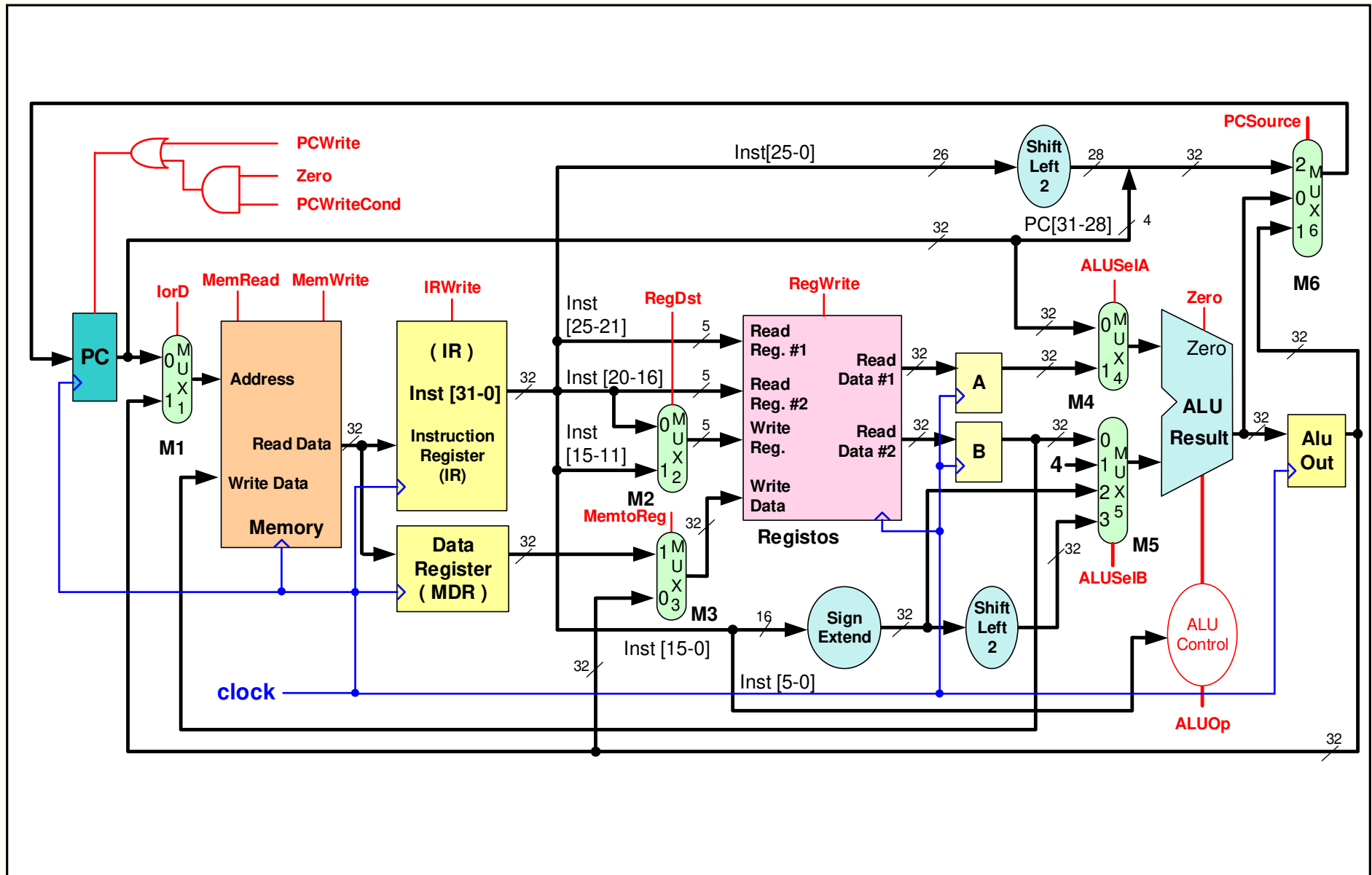
- A utilização de uma única ALU obriga às seguintes alterações nas suas entradas:
  - Um *multiplexer* adicional na primeira entrada, que encaminha a saída do registo A ou a saída do registo PC
  - O *multiplexer* da segunda entrada é aumentado para poder suportar o incremento do PC (constante 4) e o cálculo do endereço alvo das instruções de branch (BTA - *branch target address*)

# O datapath Multi-cycle com as instruções BEQ e J



- Com as instruções de salto, o **registro PC** pode ser atualizado com um dos valores:
  - A **saída da ALU** que contém o PC+4 calculado durante o *instruction fetch* (na 1ª fase)
  - A saída do registro **ALUOut** que armazena o endereço alvo das instruções de *branch* (BTA) calculado na ALU (na 2ª fase)
  - Jump Target Address*** - 26 LSB da instrução multiplicados por 4 (*shift left 2*) concatenados com os 4 MSB do PC atual (o PC foi já incrementado na 1ª fase)

# O datapath Multi-cycle, com os sinais de controlo



# O datapath Multi-cycle – sinais de controlo

Sinal	Efeito quando não activo ('0')	Efeito quando activo ('1')
<b>MemRead</b>	Nenhum (barramento de dados da memória em alta impedância)	O conteúdo da memória no endereço indicado é apresentado à saída
<b>MemWrite</b>	Nenhum	O conteúdo do registo de memória, cujo endereço é fornecido, é substituído pelo valor apresentado à entrada
<b>RegWrite</b>	Nenhum	O registo indicado no endereço de escrita é alterado pelo valor presente na entrada de dados
<b>IRWrite</b>	Nenhum	O valor lido da memória externa é escrito no Instruction Register
<b>PCWrite</b>	Nenhum	O PC é atualizado <b>incondicionalmente</b> na próxima transição ativa do sinal de relógio
<b>PCWriteCond</b>	Nenhum	O PC é atualizado <b>condicionalmente</b> na próxima transição ativa do relógio
<b>ALUSelA</b>	O primeiro operando da ALU é o PC	O primeiro operando da ALU provém do registo indicado no campo rs
<b>RegDst</b>	O endereço do registo destino provém do campo rt	O endereço do registo destino provém do campo rd
<b>MemtoReg</b>	O valor apresentado para escrita no registo destino provém da ALU	O valor apresentado na entrada de dados do Register File provém do Data Register
<b>lorD</b>	O PC é usado para fornecer o endereço à memória externa	A saída do registo AluOut é usada para providenciar um endereço para a memória externa

## O datapath Multi-cycle – sinais de controlo

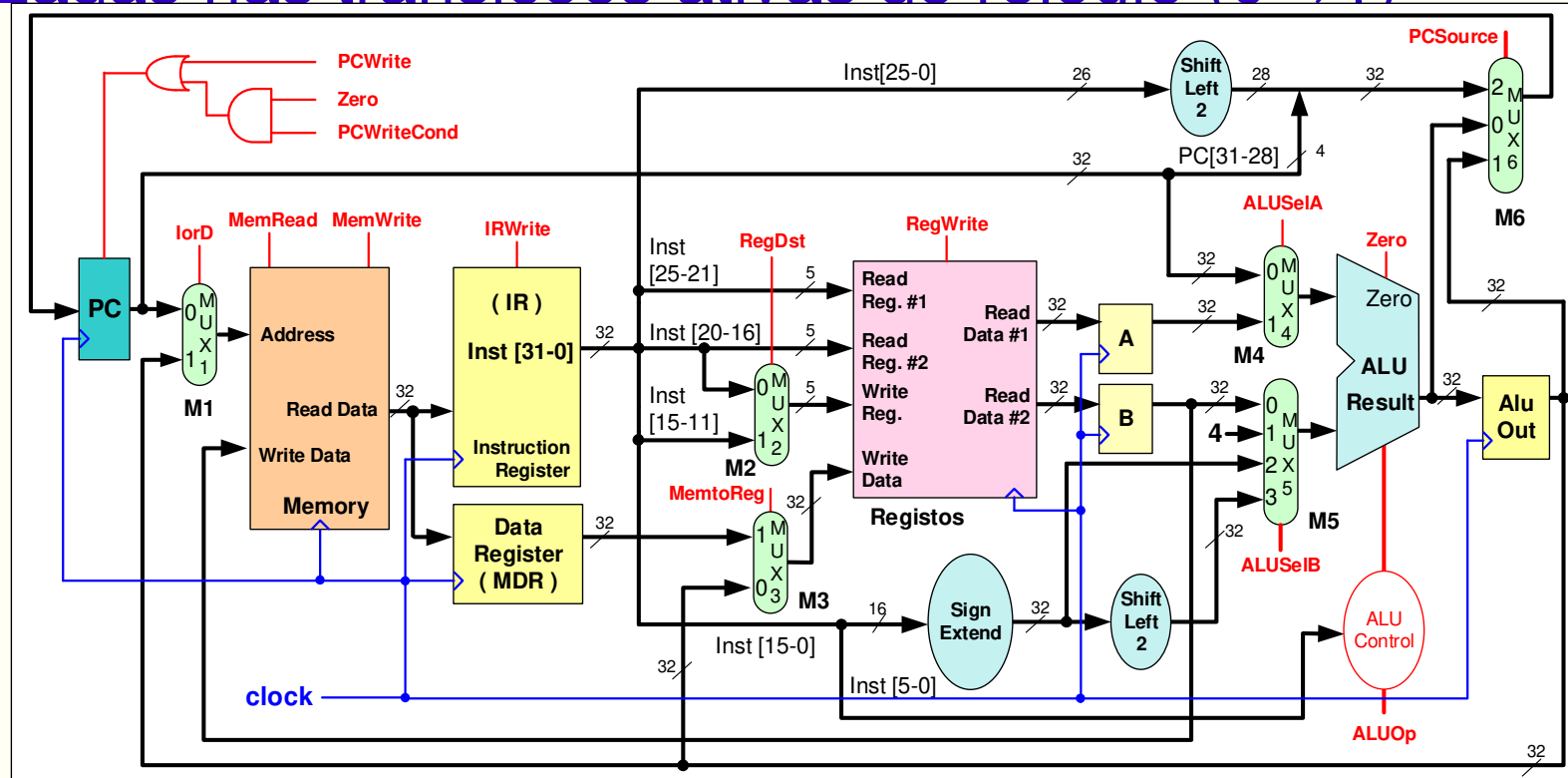
Sinal	Valor	Efeito
<b>ALUSelB</b>	00	A segunda entrada da ALU provém do registo indicado pelo campo rt
	01	A segunda entrada da ALU é a constante 4
	10	A segunda entrada da ALU é a versão de sinal estendido dos 16 bits menos significativos do IR (instruction register)
	11	A segunda entrada da ALU é a versão de sinal estendido e deslocada de dois bits, dos 16 bits menos significativos do IR (instruction register)
<b>ALUOp</b>	00	ALU efetua uma adição
	01	ALU efetua uma subtração
	10	O campo "funct" da instrução determina qual a operação da ALU
	11	ALU efetua um SLT
<b>PCSource</b>	00	O valor do PC é atualizado com o resultado da ALU (IF)
	01	O valor do PC é atualizado com o resultado da AluOut (Branch)
	10	O valor do PC é atualizado com o valor target do Jump
	11	Não usado

# Ações realizadas nas transições ativas do relógio (0→1)

Início da execução da instrução

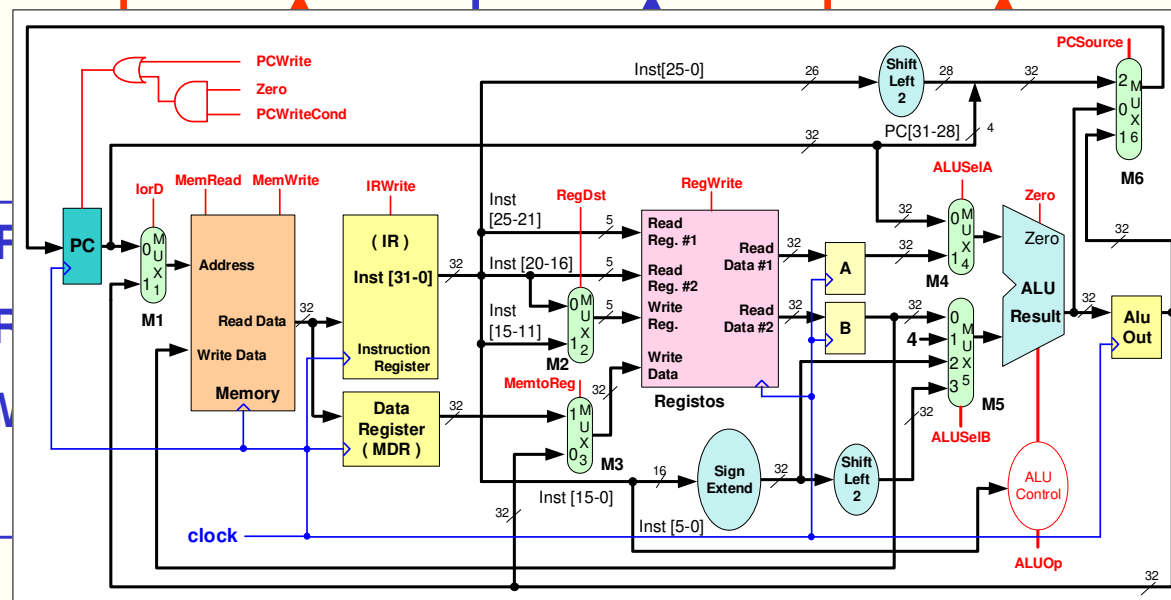
**IR = Memory[PC]**  
**PC = PC + 4**

1



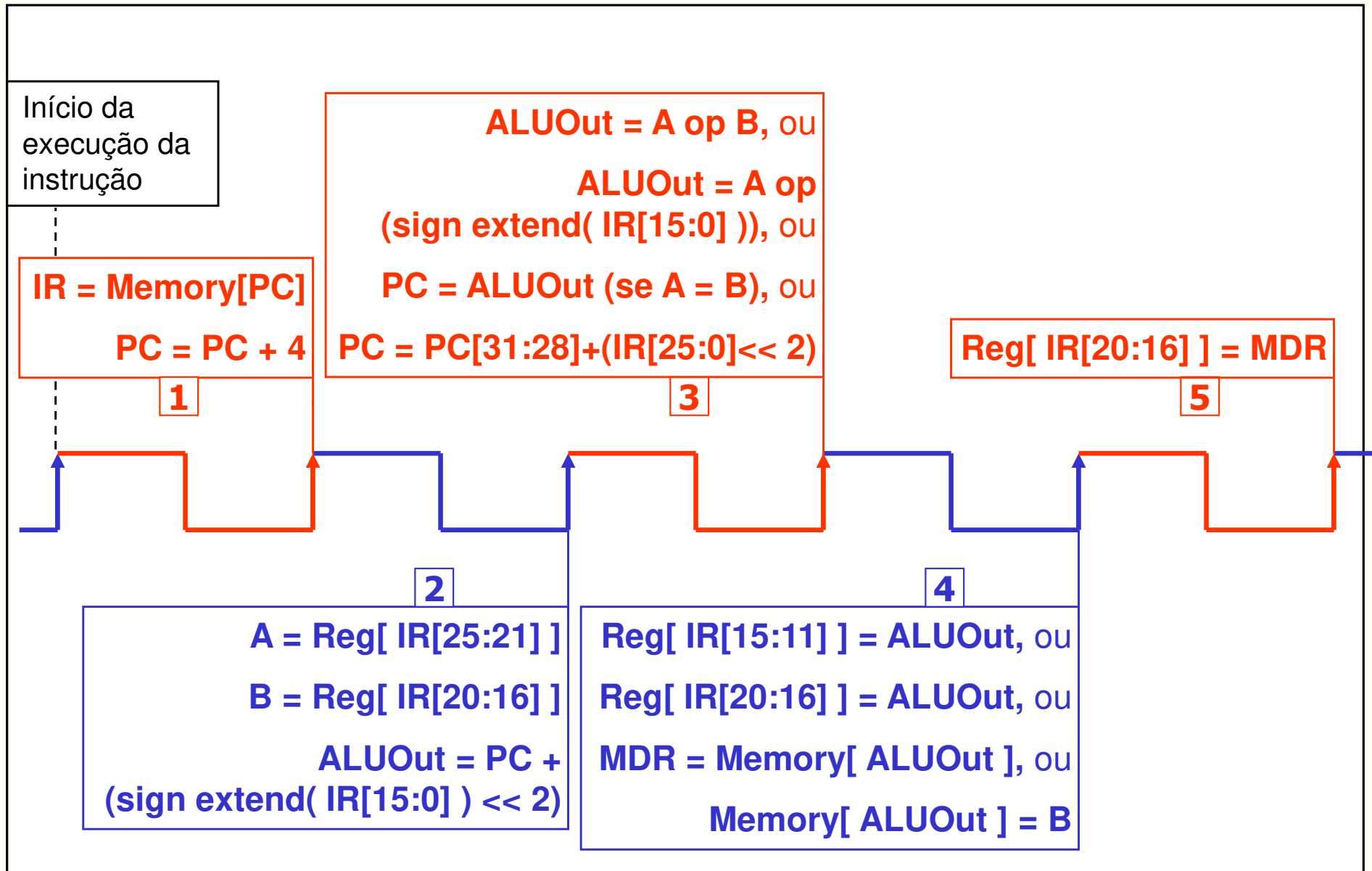
2

**A = Reg[ IR[25:21] ]**  
**B = Reg[ IR[20:16] ]**  
**ALUOut = PC +**  
**(sign extend( IR[15:0] ) << 2)**





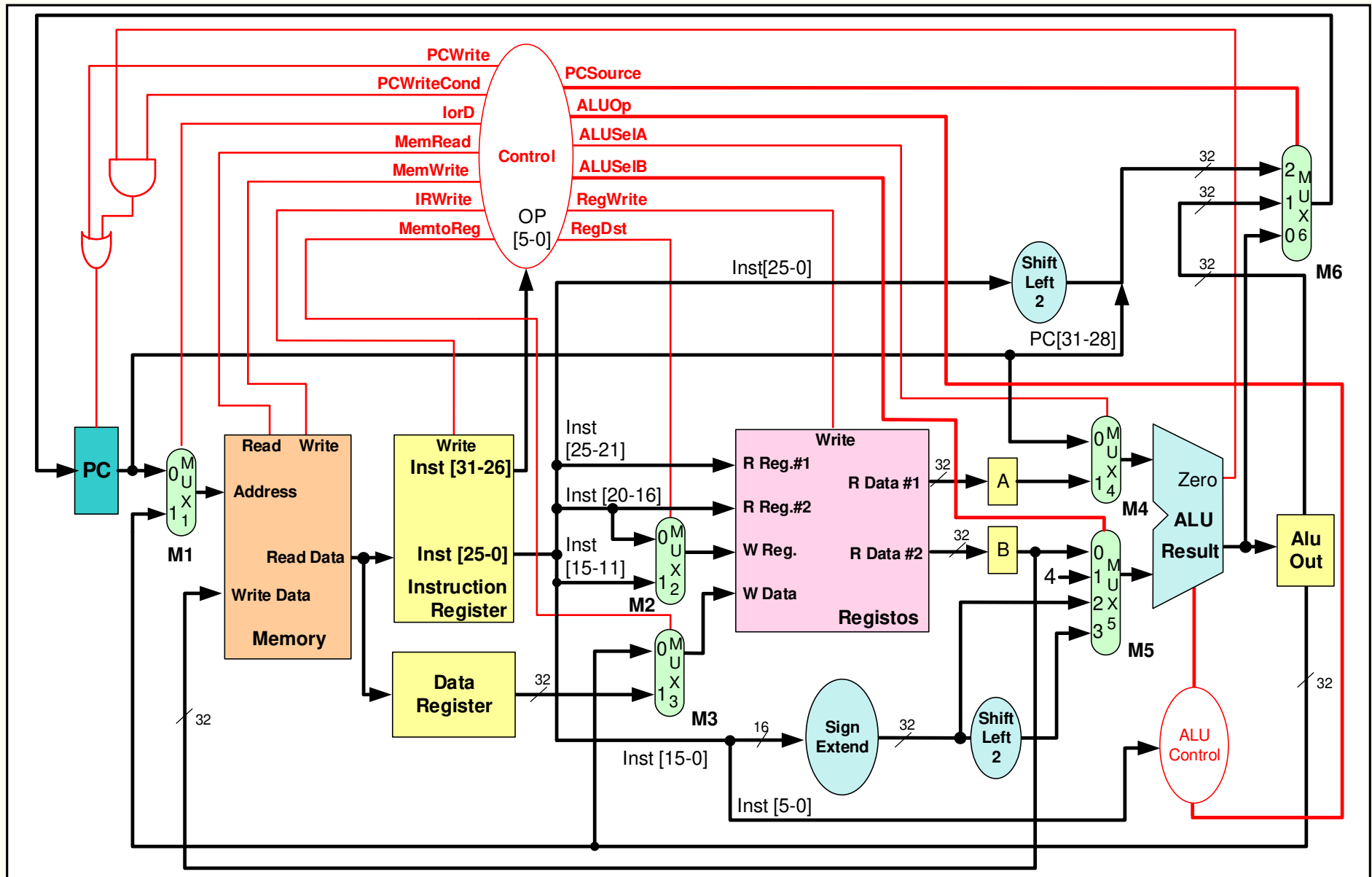
# Ações realizadas nas transições ativas do relógio (0→1)



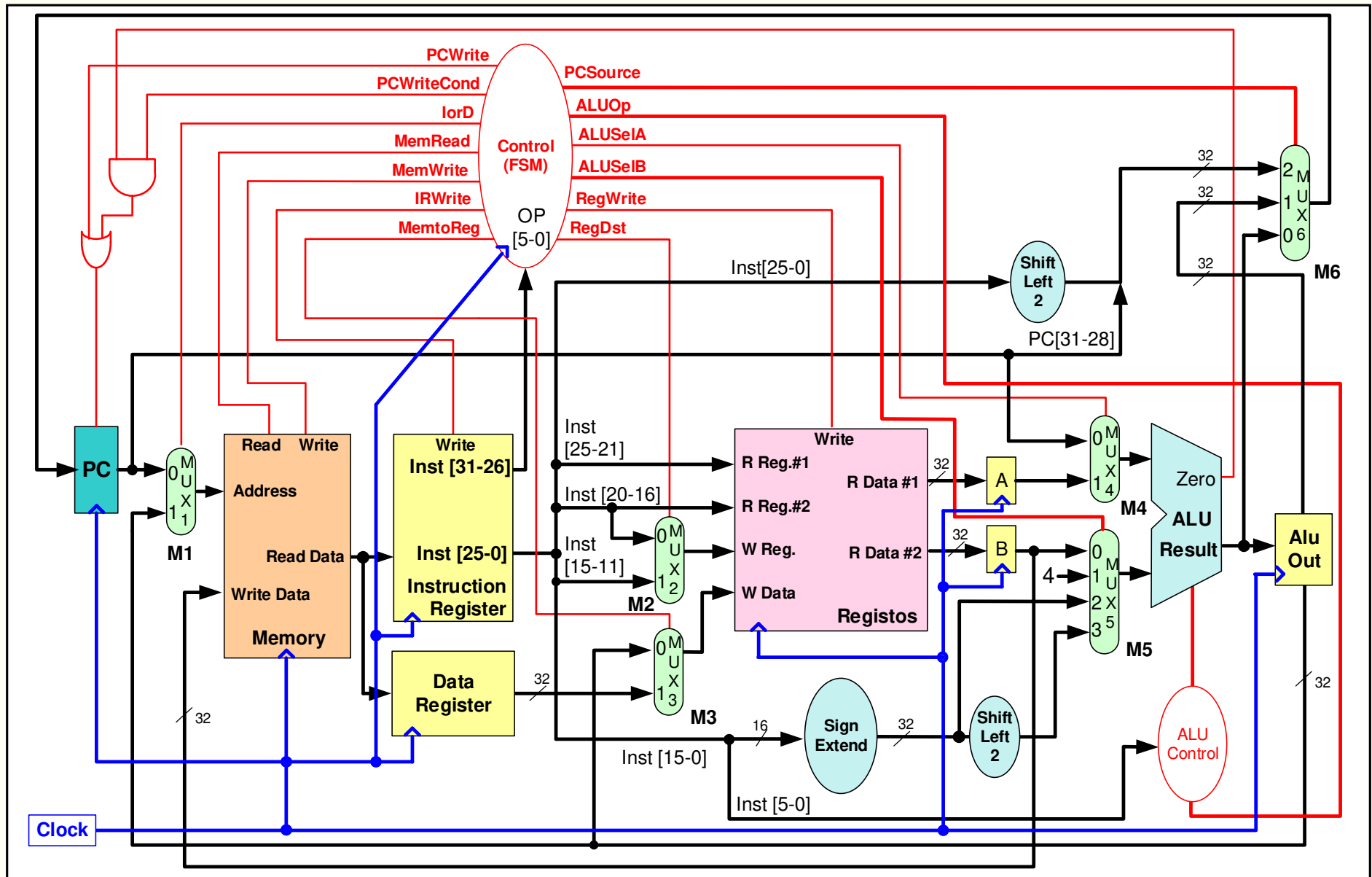
# Ações realizadas nas transições ativas do relógio (0→1)

Passo	Ação p/ as R-Type / ADDI / SLTI	Ação p/ instruções que referenciam a memória	Ação p/ os branches
Instruction fetch	$IR = Memory[PC]$ $PC = PC + 4$		
Instruction decode, register fetch, cálculo do BTA	$A = Reg[IR[25:21]]$ $B = Reg[IR[20:16]]$ $ALUOut = PC + (sign\ extended(IR[15:0]) \ll 2)$		
Execução (tipoR/addi/slti), cálculo de endereços ou conclusão dos branches	$ALUOut = A \text{ op } B$ ou $ALUOut = A \text{ op } extend(IR[15:0])$	$ALUOut = A + sign\ extended(IR[15:0])$	If (A == B) then PC = ALUOut
Acesso à memória (leitura-LW; ou escrita-SW) ou escrita no File Register (write-back, instruções tipo R/addi/slti)	Tipo R: $Reg[IR[15:11]] = ALUOut$  ADDI / SLTI: $Reg[IR[20:16]] = ALUOut$	$MDR = Memory[ALUOut]$ ou $Memory[ALUOut] = B$	
Escrita no File Register (write-back, instrução LW)		$Reg[IR[20:16]] = MDR$	

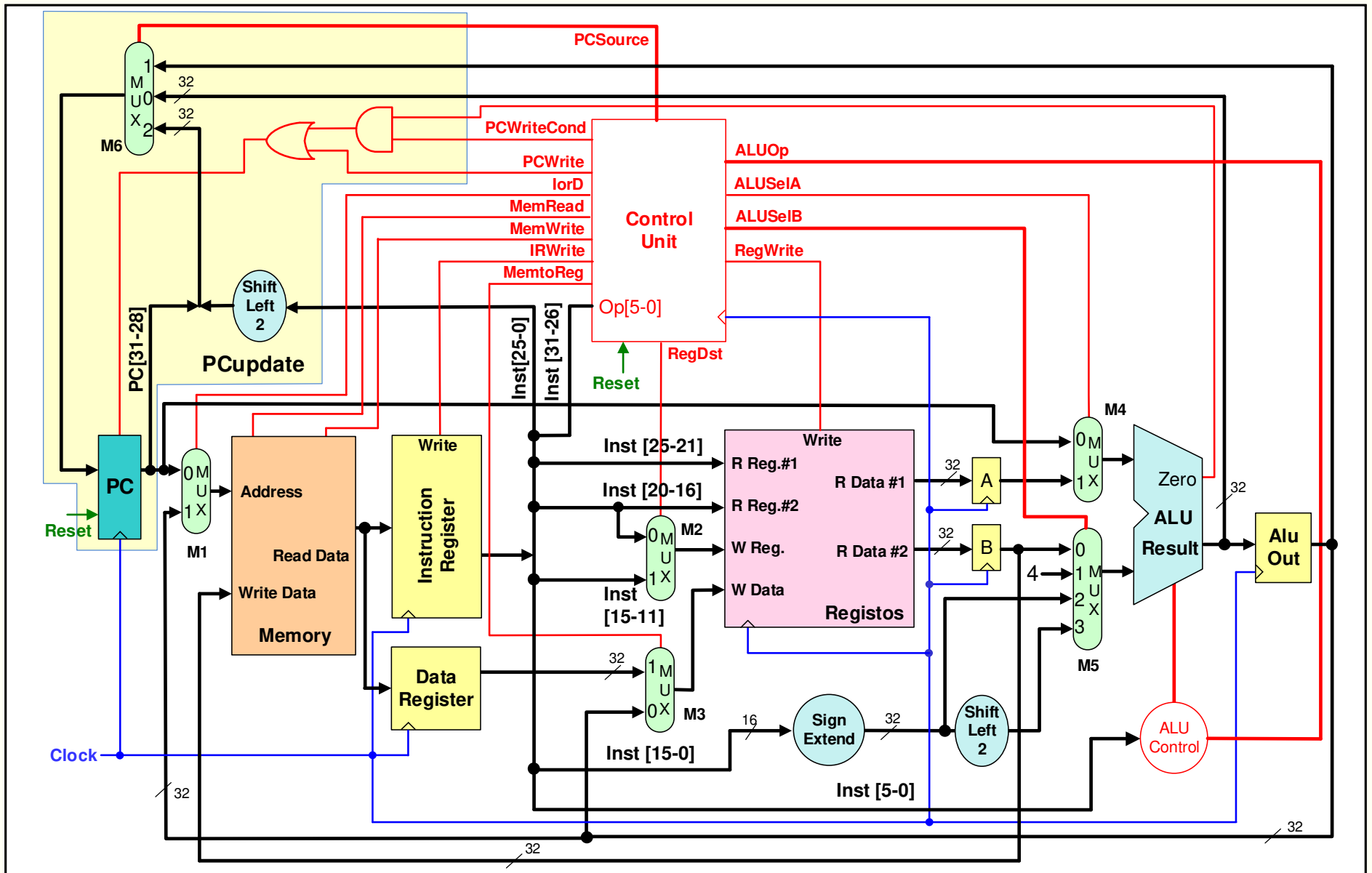
# O datapath Multi-cycle completo



# O datapath Multi-cycle completo



# Módulo de atualização do PC



# Módulo de atualização do PC – VHDL

```
library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;

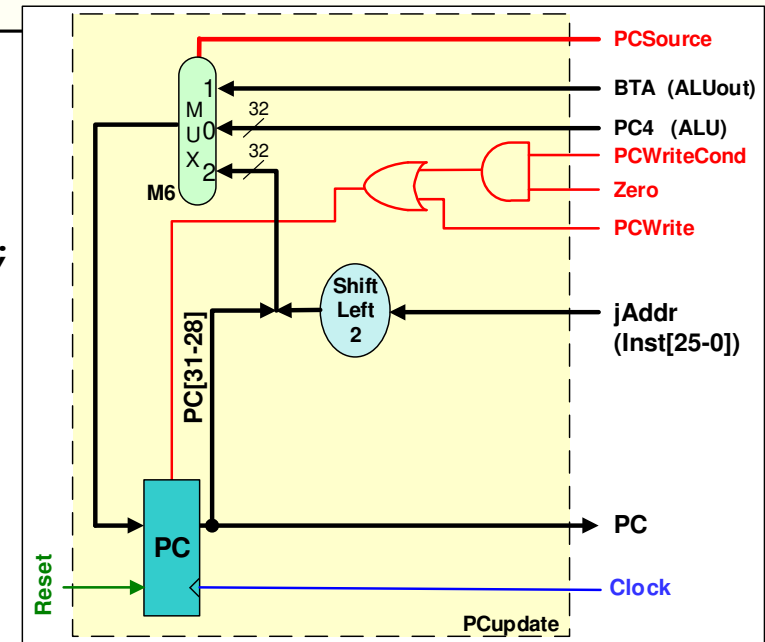
entity PCupdate is
  port (clk      : in  std_logic;
        reset    : in  std_logic;
        zero     : in  std_logic;
        PCSource : in  std_logic_vector(1 downto 0);
        PCWrite  : in  std_logic;
        PCWriteCond : in std_logic;
        PC4      : in  std_logic_vector(31 downto 0);
        BTA      : in  std_logic_vector(31 downto 0);
        jAddr    : in  std_logic_vector(25 downto 0);
        pc       : out std_logic_vector(31 downto 0));
end PCupdate;
```

# Módulo de atualização do PC – VHDL

```

architecture Behavioral of PCupdate is
    signal s_pc : std_logic_vector(31 downto 0);
    signal s_pcEnable : std_logic;
begin
    s_pcEnable <= PCWrite or (PCWriteCond and zero);
    process(clk)
    begin
        if(rising_edge(clk)) then
            if(reset = '1') then
                s_pc <= (others => '0');
            elsif(s_pcEnable = '1') then
                case PCSource is
                    when "01" => -- BTA
                        s_pc <= BTA;
                    when "10" => -- JTA
                        s_pc <= s_pc(31 downto 28) & jAddr & "00";
                    when others => -- PC + 4
                        s_pc <= PC4;
                end case;
            end if;
        end if;
    end process;
    pc <= s_pc;
end Behavioral;

```



# Exemplos de funcionamento

- Nos exemplos seguintes as cores indicam o estado, o valor ou a utilização dos sinais de controlo, barramentos e elementos de estado/combinatórios. O significado atribuído a cada cor é:
- Sinais de controlo:
  - **vermelho** → 0
  - **verde** → diferente de zero
  - cinzento → “don’t care”
- Barramentos:
  - **azul** → Relevantes no contexto do ciclo da instrução
  - **preto** → Não relevantes no contexto do ciclo da instrução
- Elementos de estado / combinatórios:
  - fundo de cor → Usados no contexto do ciclo da instrução
  - fundo branco → Não usados no contexto do ciclo da instrução
- Elementos de estado:
  - fundo de cor com textura → Escritos no final do ciclo de relógio corrente



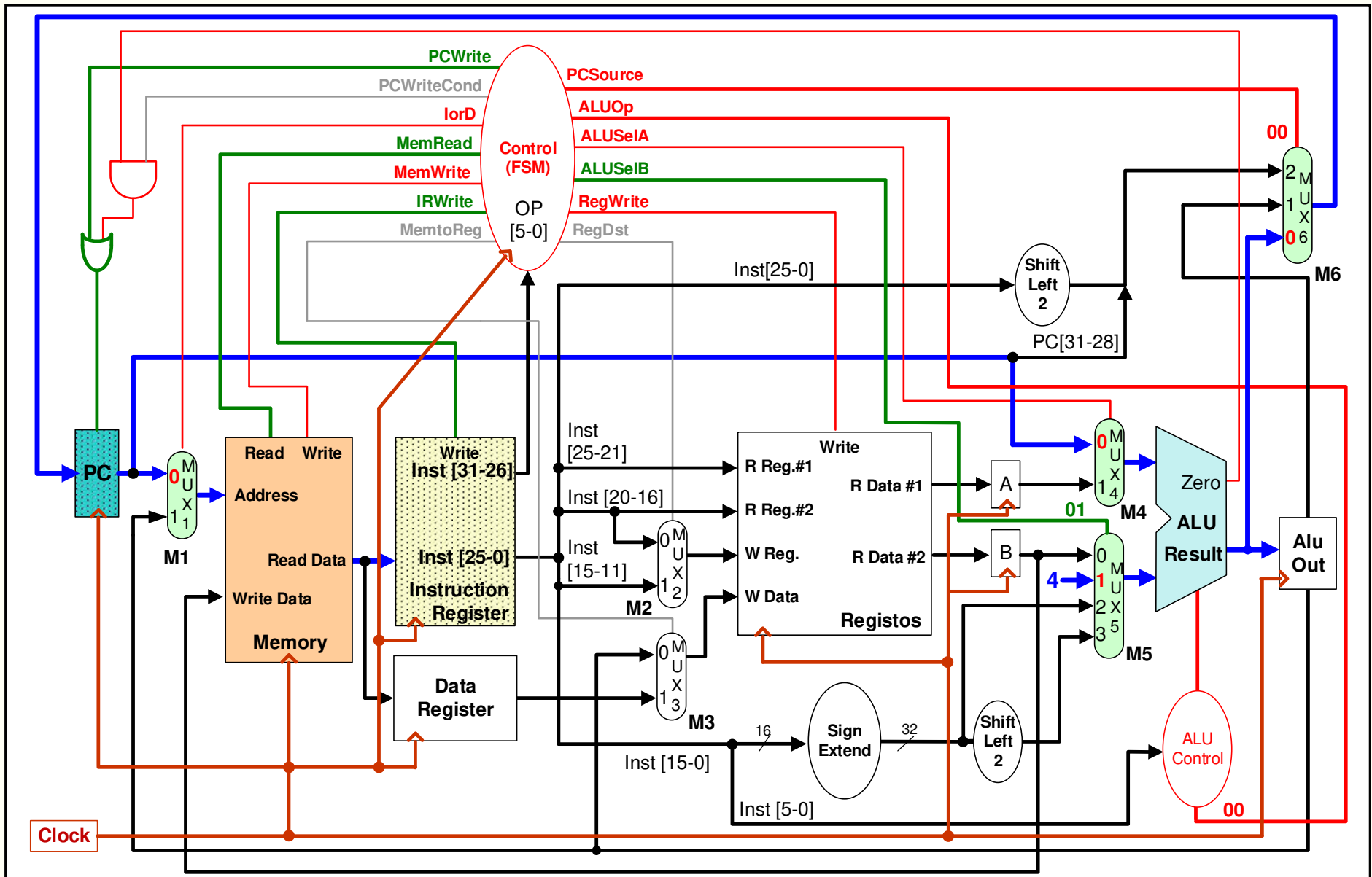
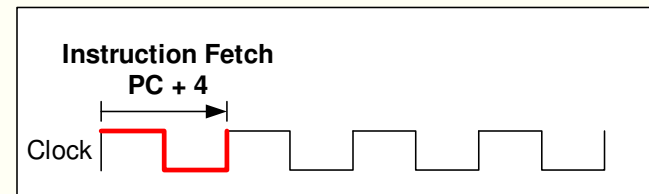
# Funcionamento do *datapath* nas instruções do tipo R

- Fase 1:
  - *Instruction fetch*
  - Cálculo de PC+4
- Fase 2:
  - Leitura dos registos
  - Descodificação da instrução
  - Cálculo do endereço-alvo das instruções de *branch*
- Fase 3:
  - Cálculo da operação na ALU
- Fase 4:
  - *Write-back*

***Exemplo:*** *add \$5,\$8,\$6*

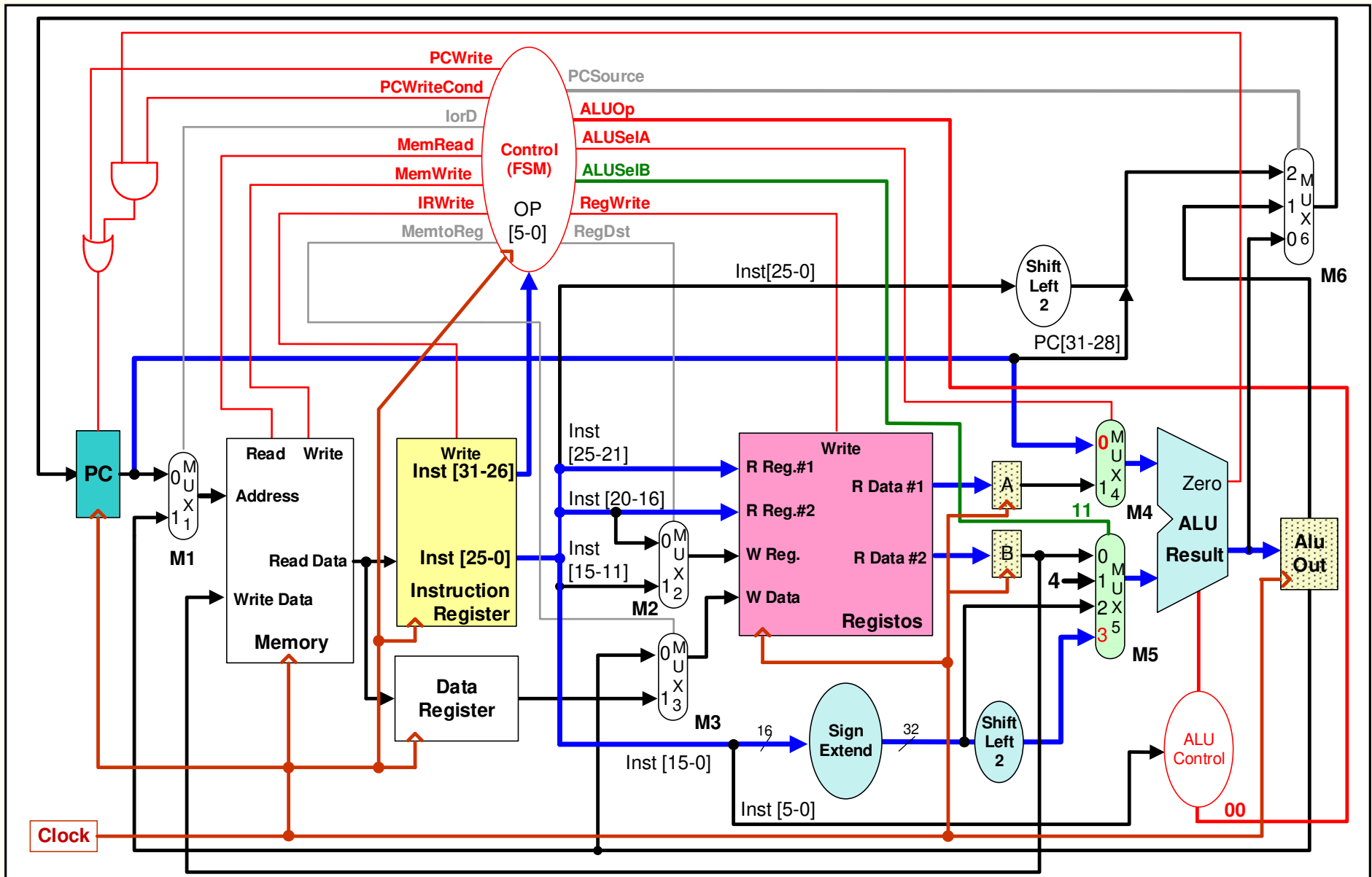
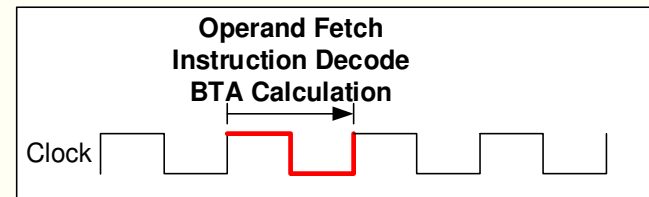
# Instruções do tipo R

## Fase 1



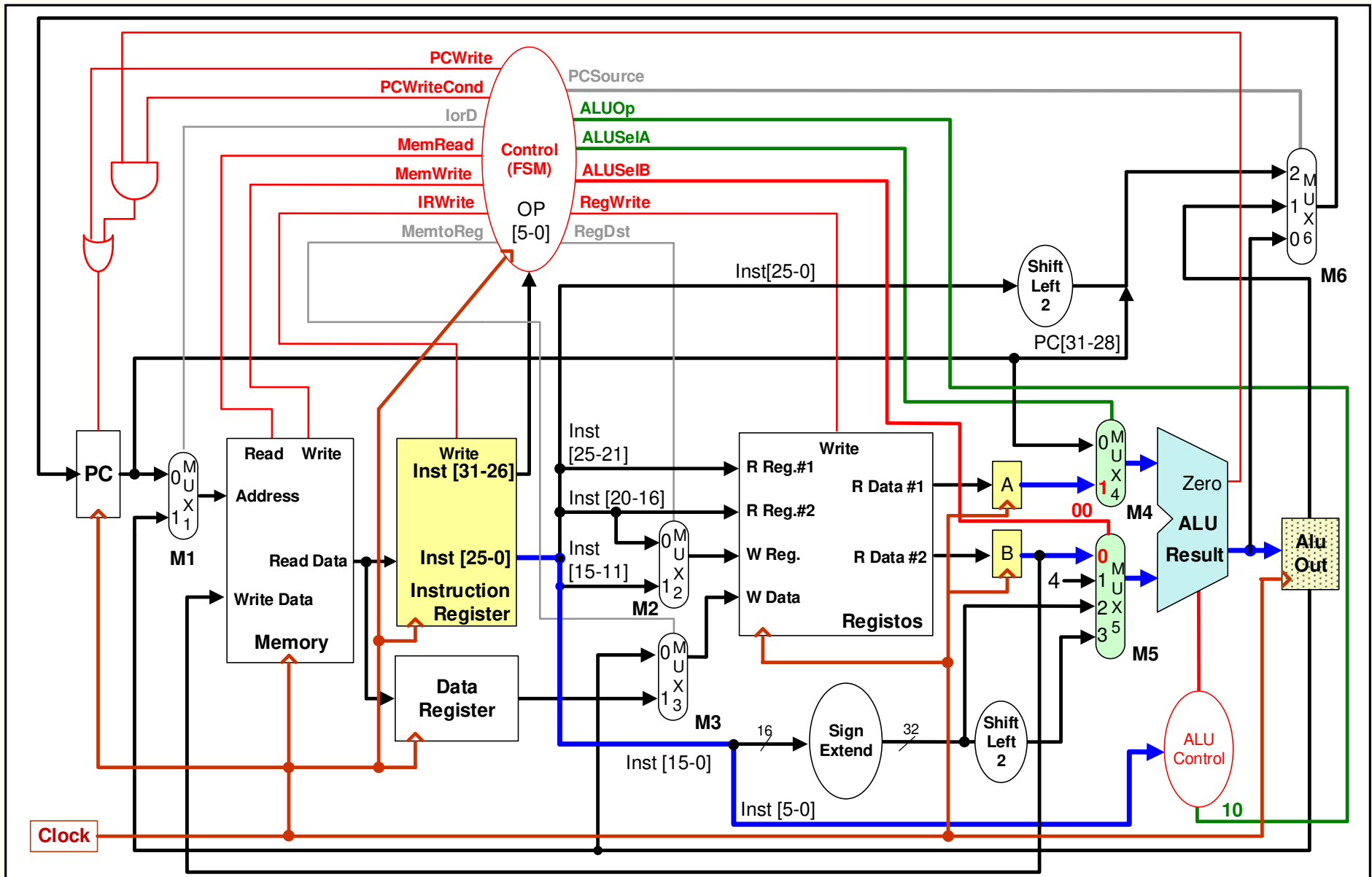
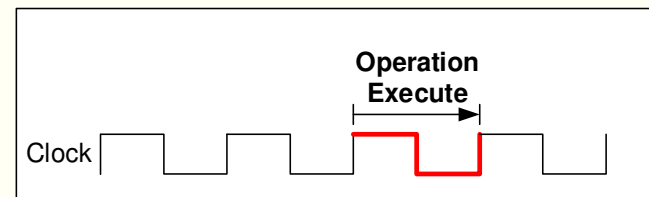
# Instruções do tipo R

## Fase 2



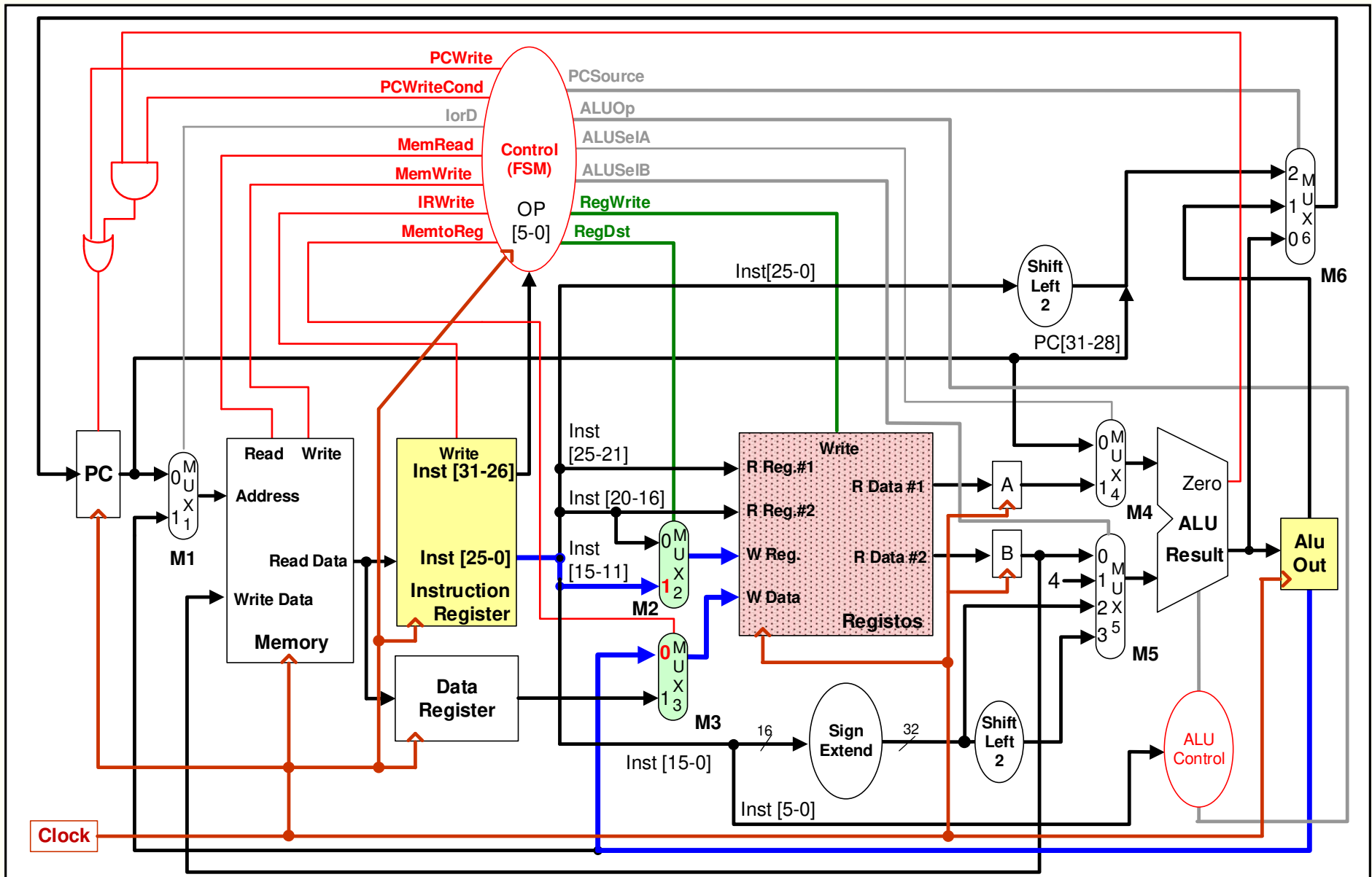
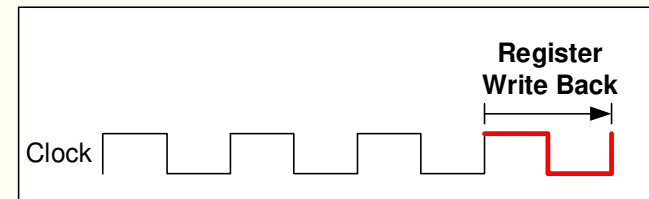
# Instruções do tipo R

## Fase 3



# Instruções do tipo R

## Fase 4



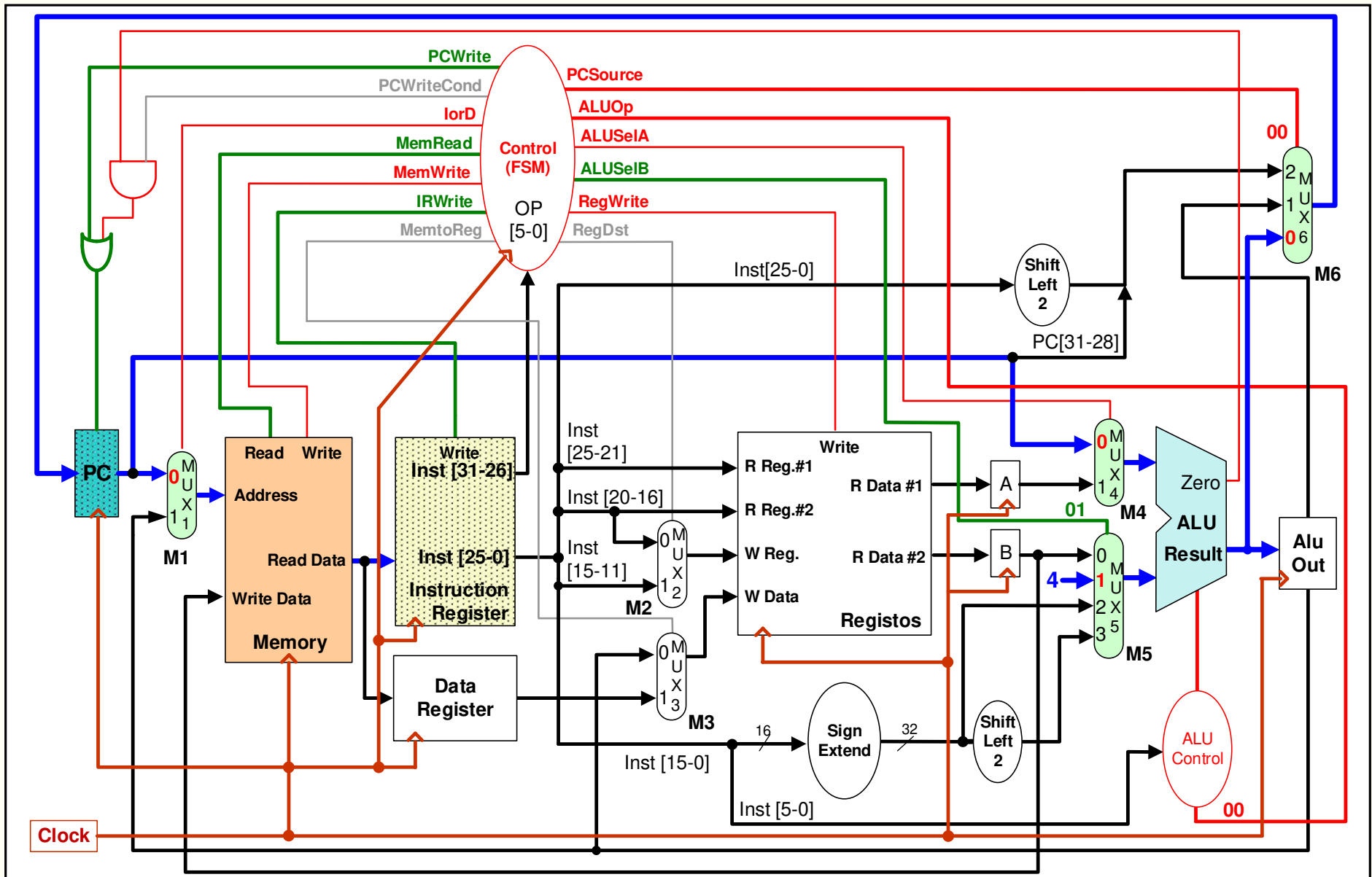
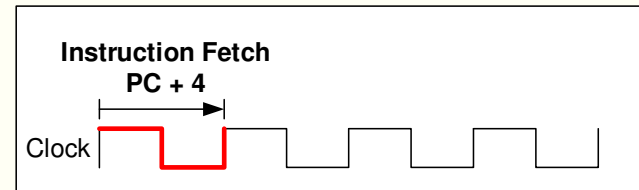
# Funcionamento do *datapath* na instrução LW

- Fase 1:
  - *Instruction fetch*
  - Cálculo de PC+4
- Fase 2:
  - Leitura dos registros
  - Descodificação da instrução
  - Cálculo do endereço-alvo das instruções de *branch*
- Fase 3:
  - Cálculo na ALU do endereço a aceder na memória
- Fase 4:
  - Leitura da memória
- Fase 5:
  - *Write-back*

***Exemplo: lw \$3,0x0014(\$6)***

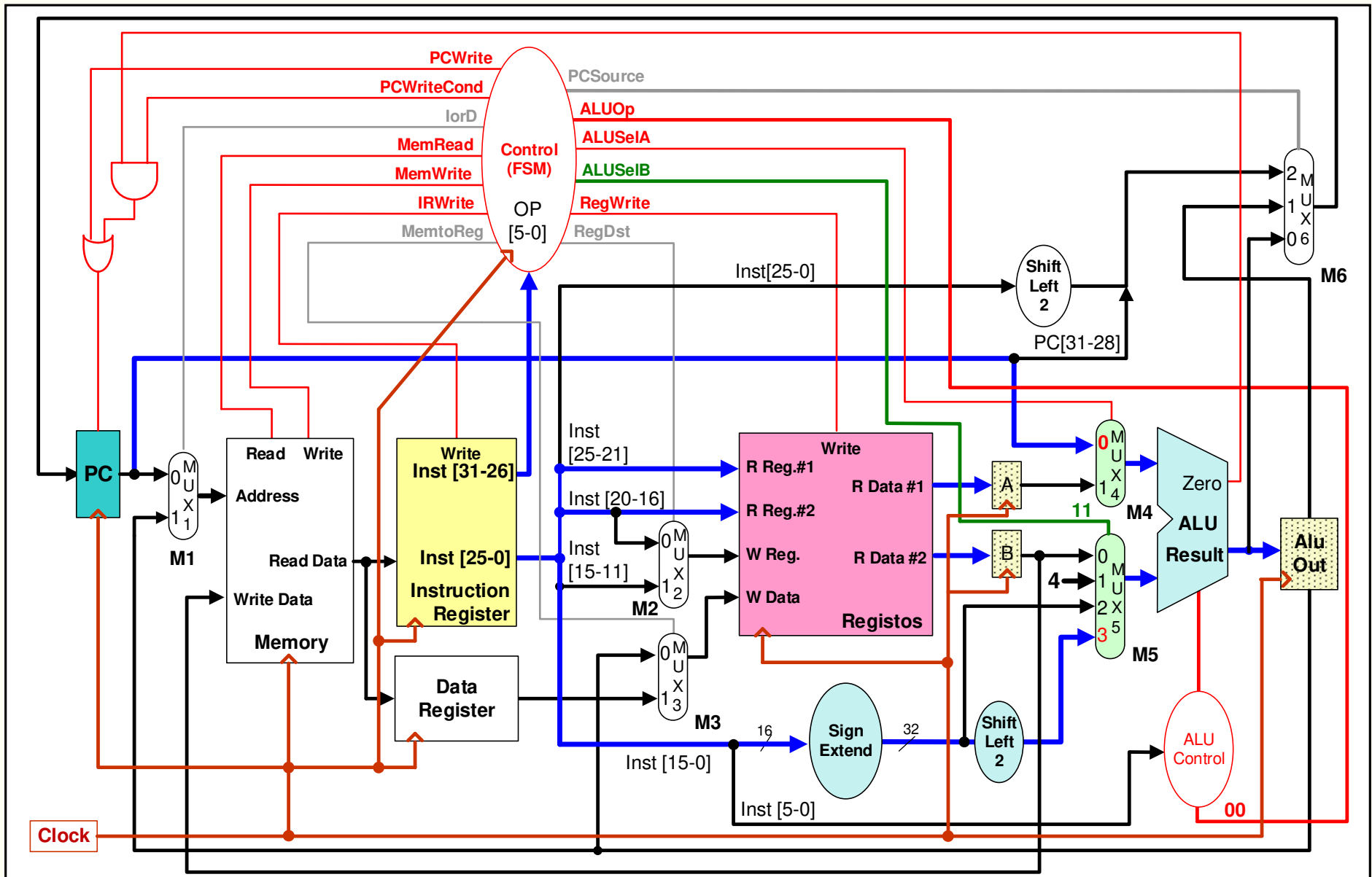
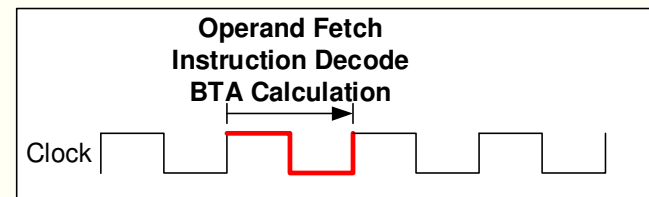
# Instrução LW

**Fase 1**



# Instrução LW

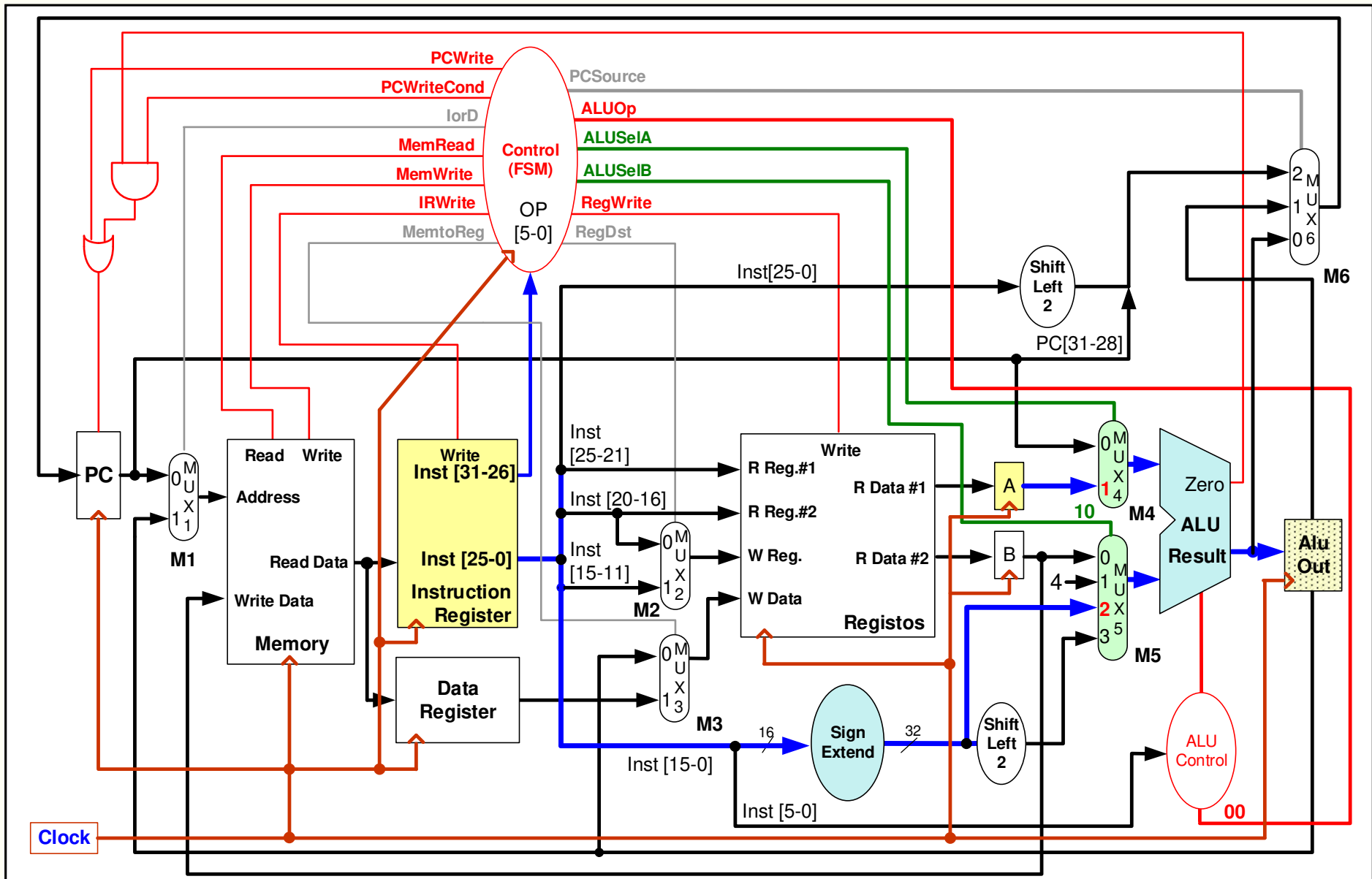
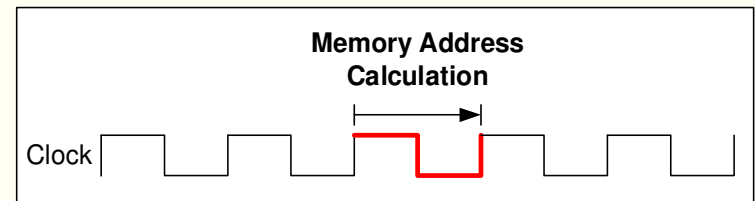
## Fase 2





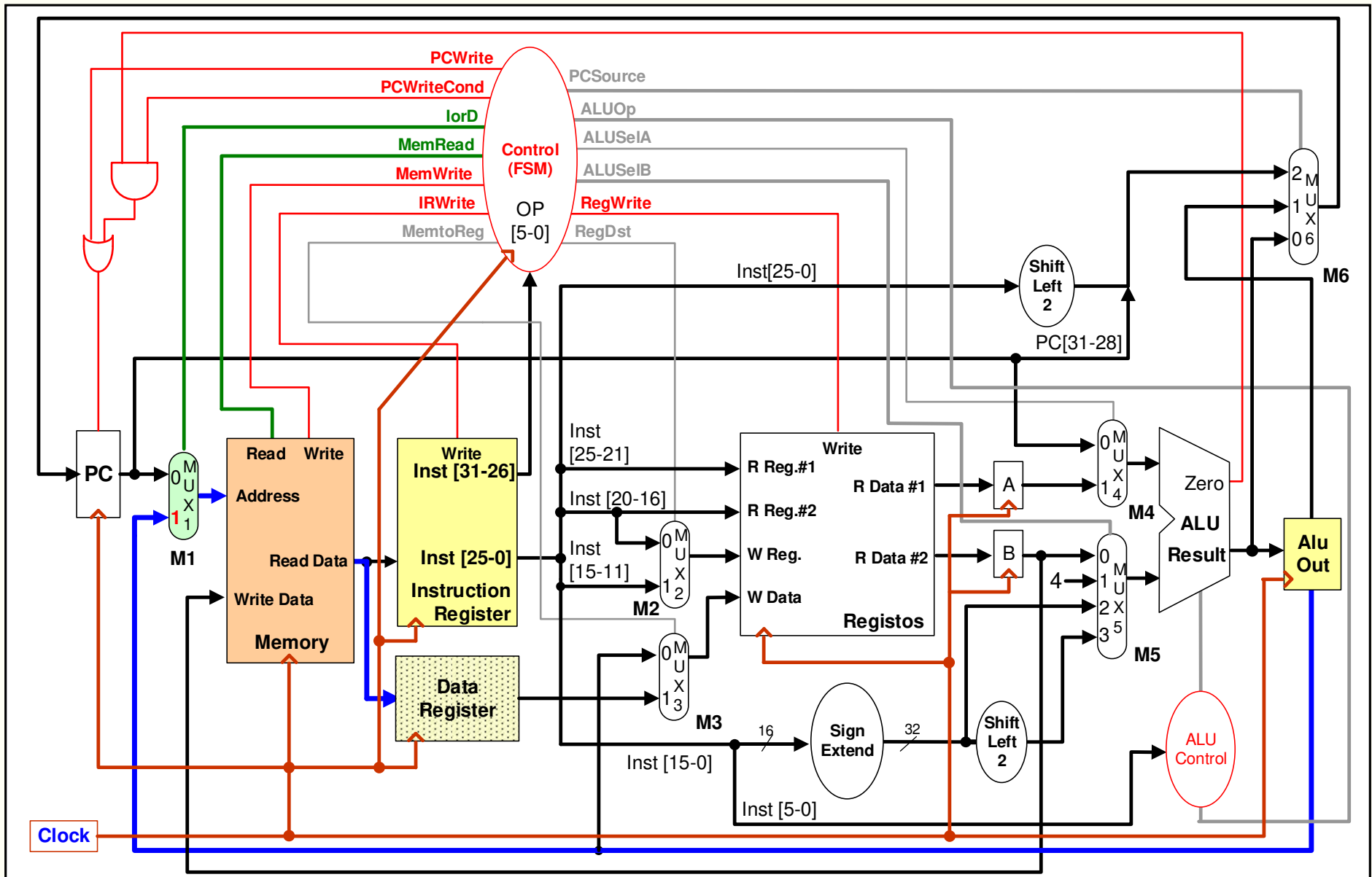
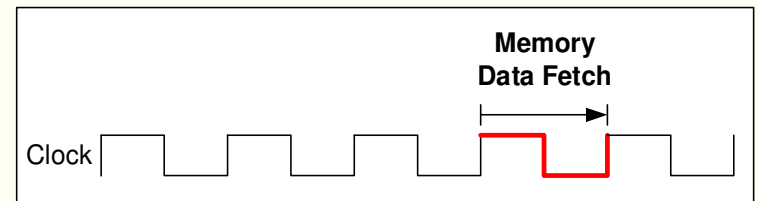
# Instrução LW

## Fase 3



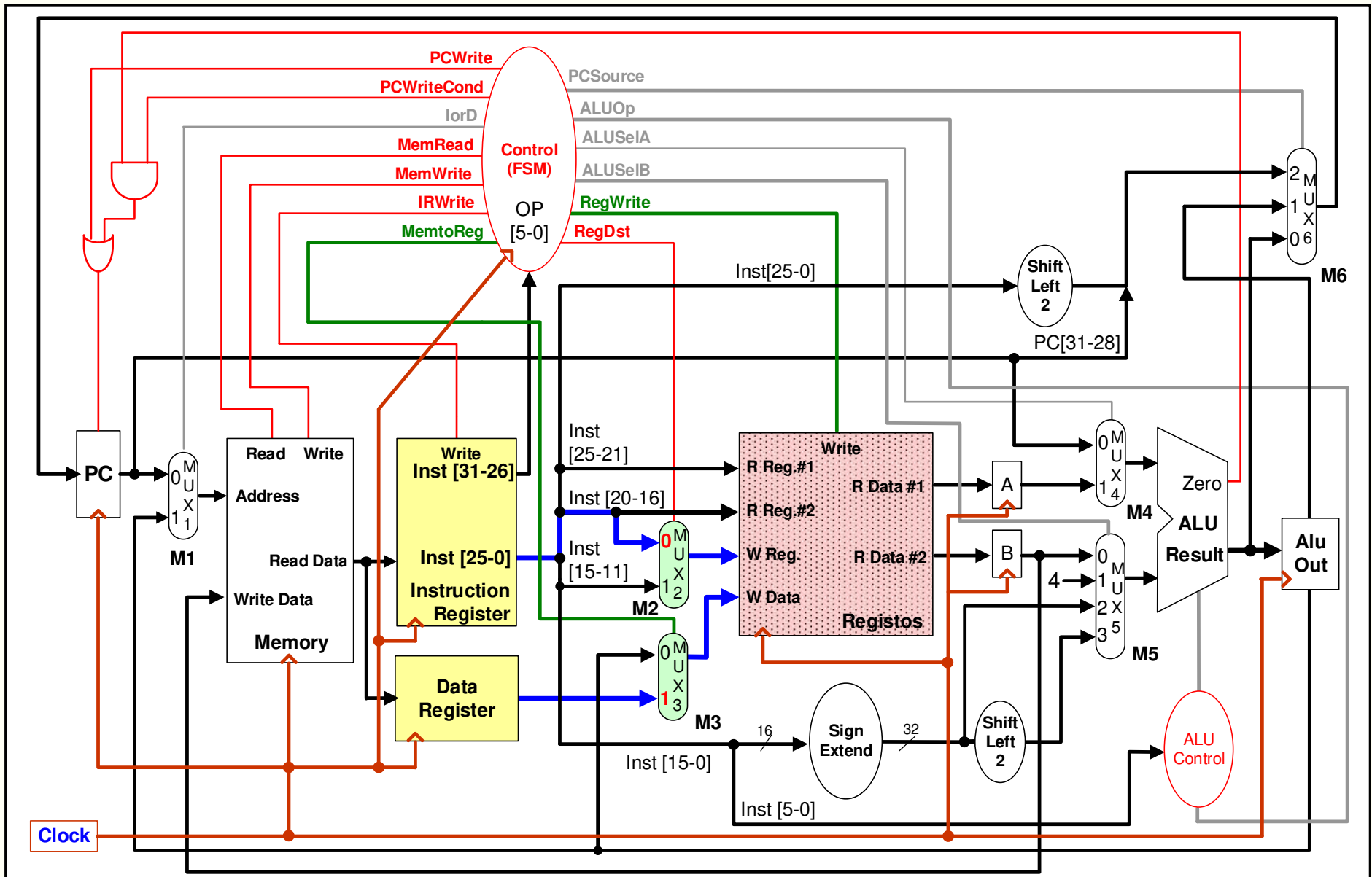
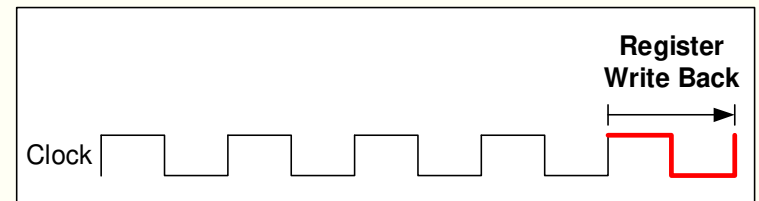
# Instrução LW

**Fase 4**



# Instrução LW

**Fase 5**



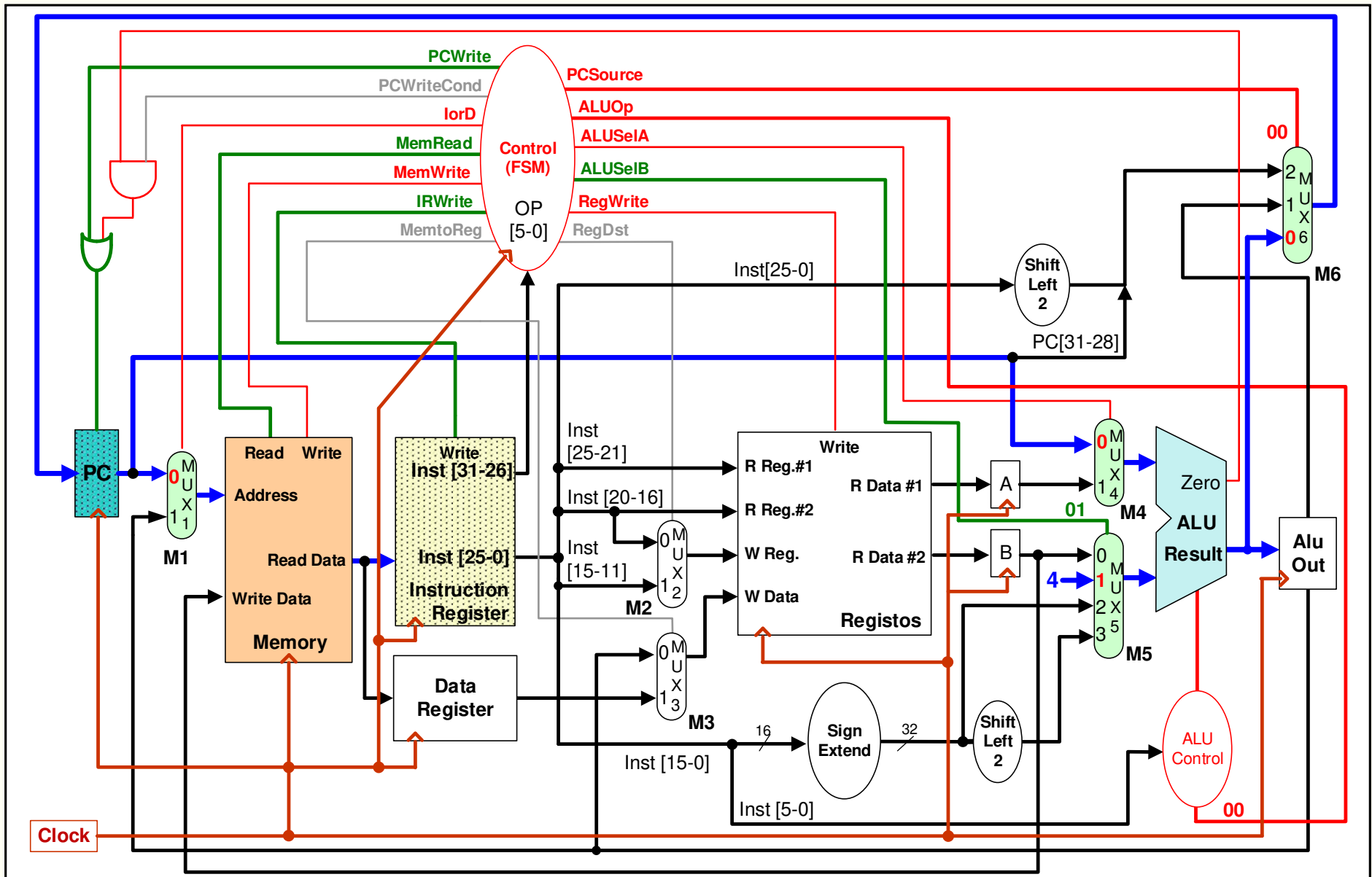
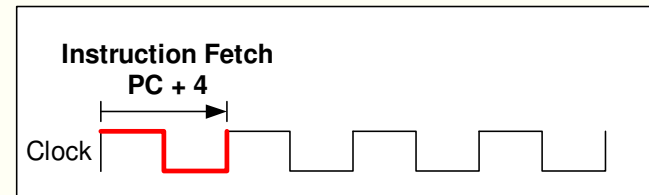
# Funcionamento do *datapath* na instrução BEQ

- Fase 1:
  - *Instruction fetch*
  - Cálculo de PC+4
- Fase 2:
  - Leitura dos registros
  - Descodificação da instrução
  - Cálculo do endereço-alvo das instruções de *branch* (BTA)
- Fase 3:
  - Comparação dos dois registros na ALU (subtração)
  - Conclusão da instrução de *branch* com eventual escrita do registo PC com o BTA

***Exemplo: beq \$3,\$6,endif***

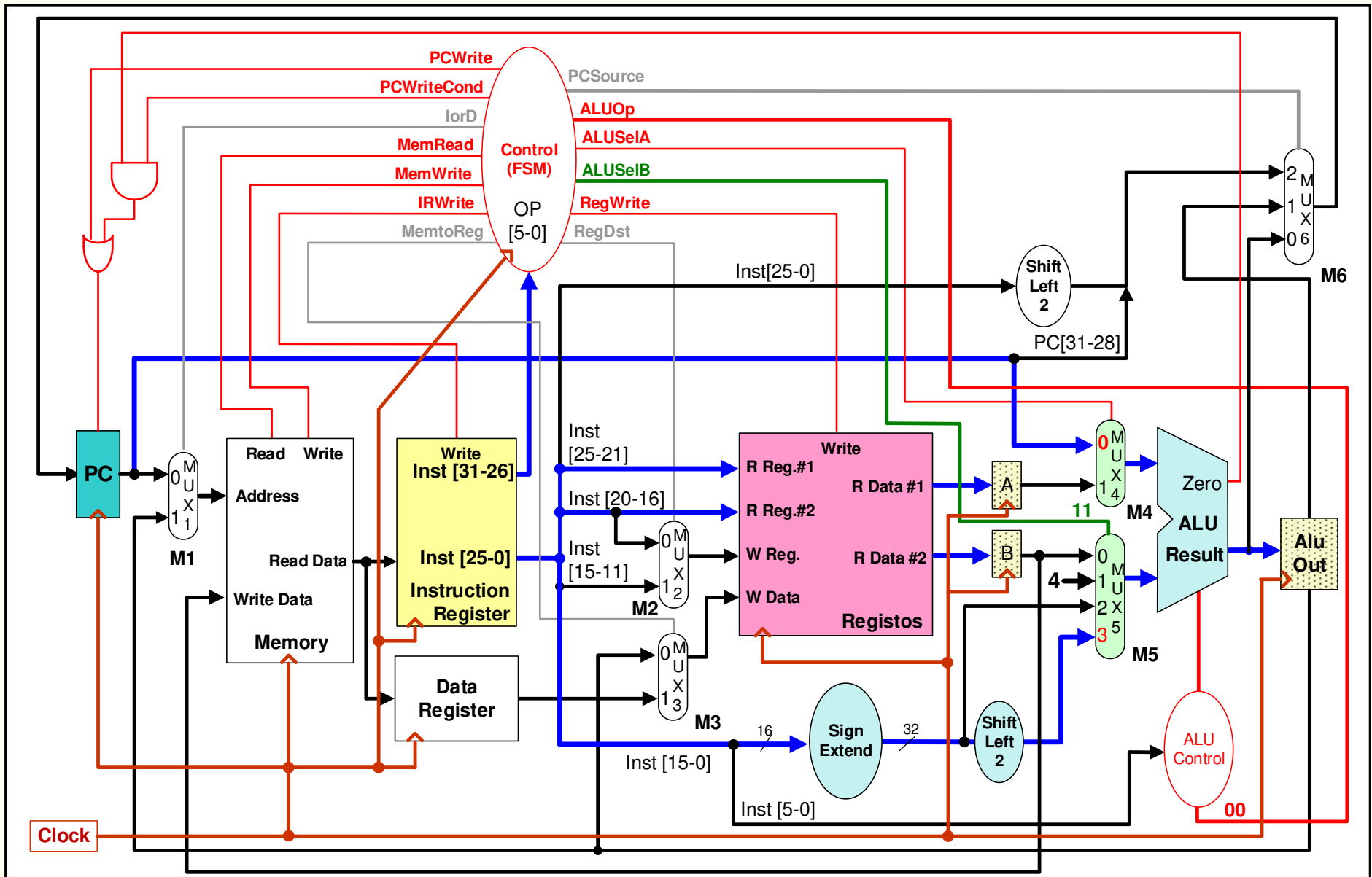
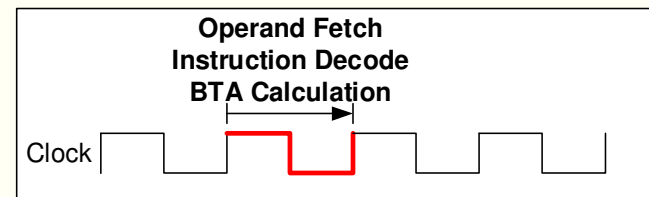
# Instrução BEQ

**Fase 1**



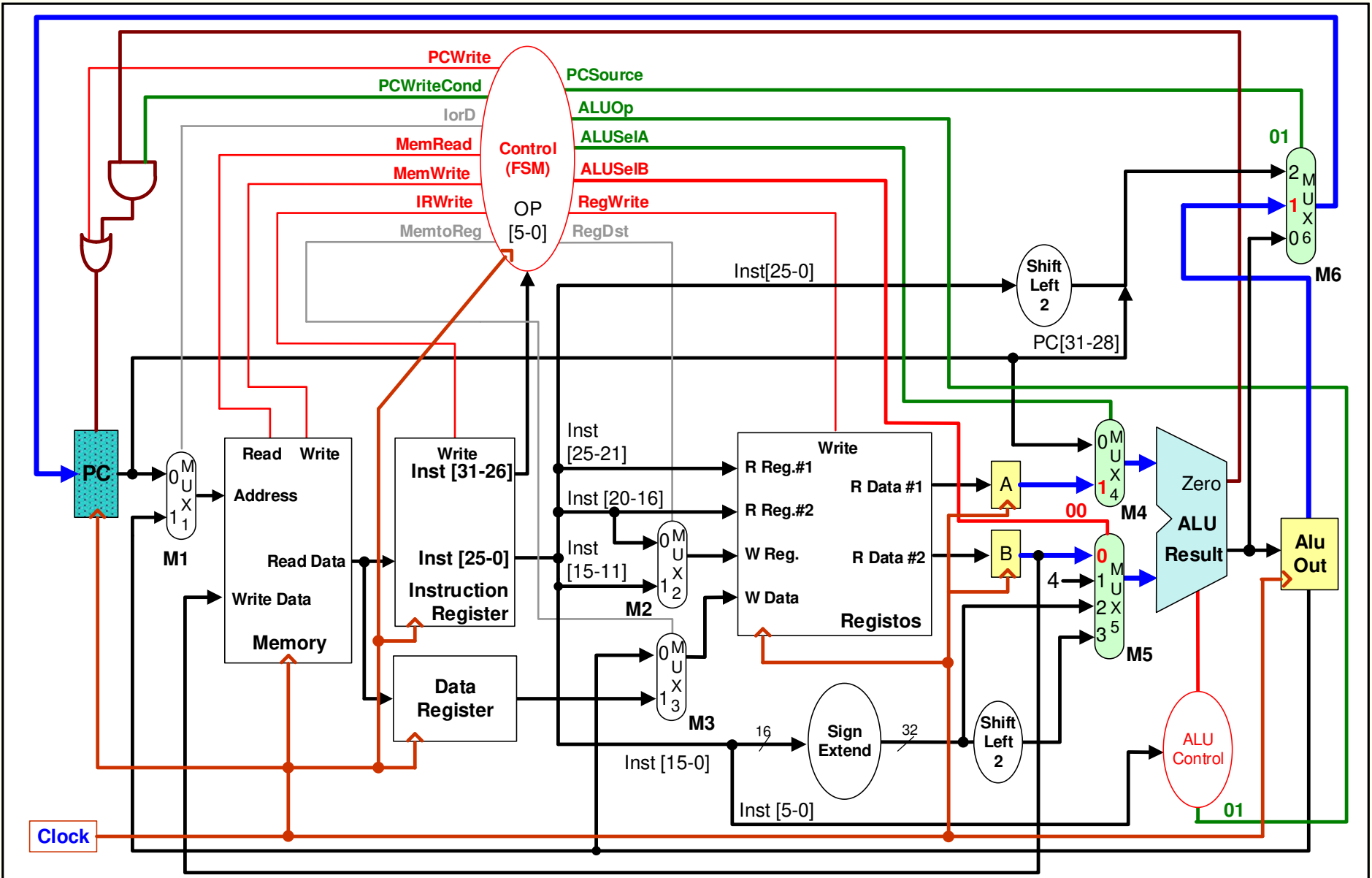
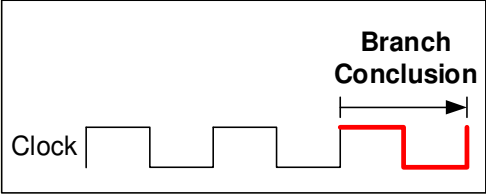
# Instrução BEQ

**Fase 2**



# Instrução BEQ

## Fase 3



# Funcionamento do *datapath* na instrução J

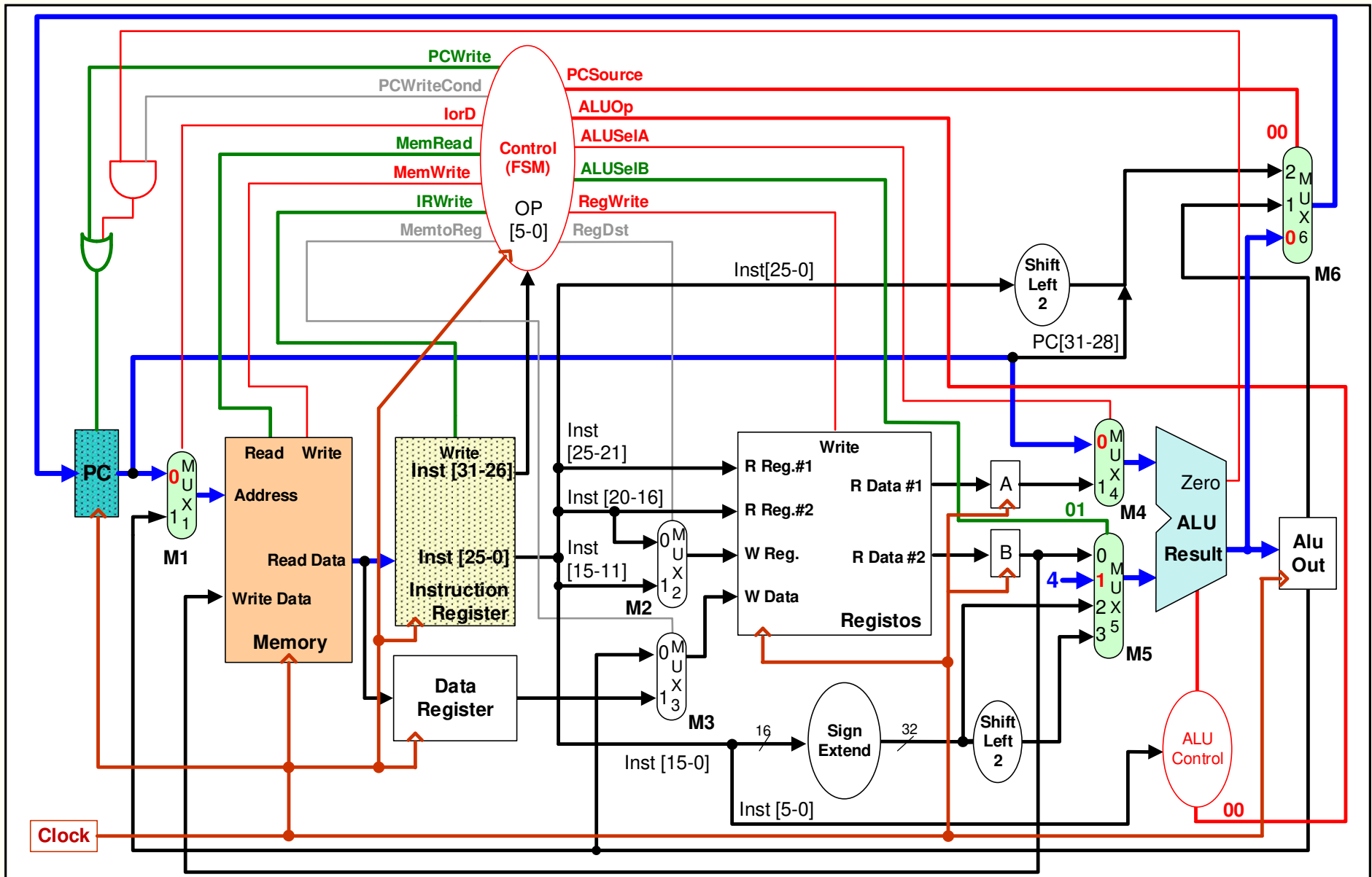
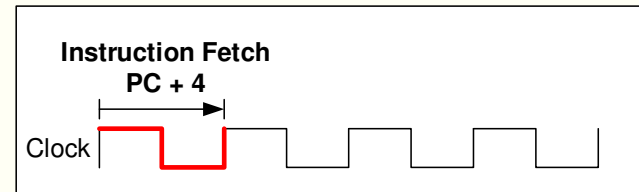
- Fase 1:
  - *Instruction fetch*
  - Cálculo de PC+4
- Fase 2:
  - Leitura dos registos
  - Descodificação da instrução
  - Cálculo do endereço-alvo das instruções de *branch*
- Fase 3:
  - Conclusão da instrução J com a seleção do JTA como próximo endereço do PC

***Exemplo: j loop***



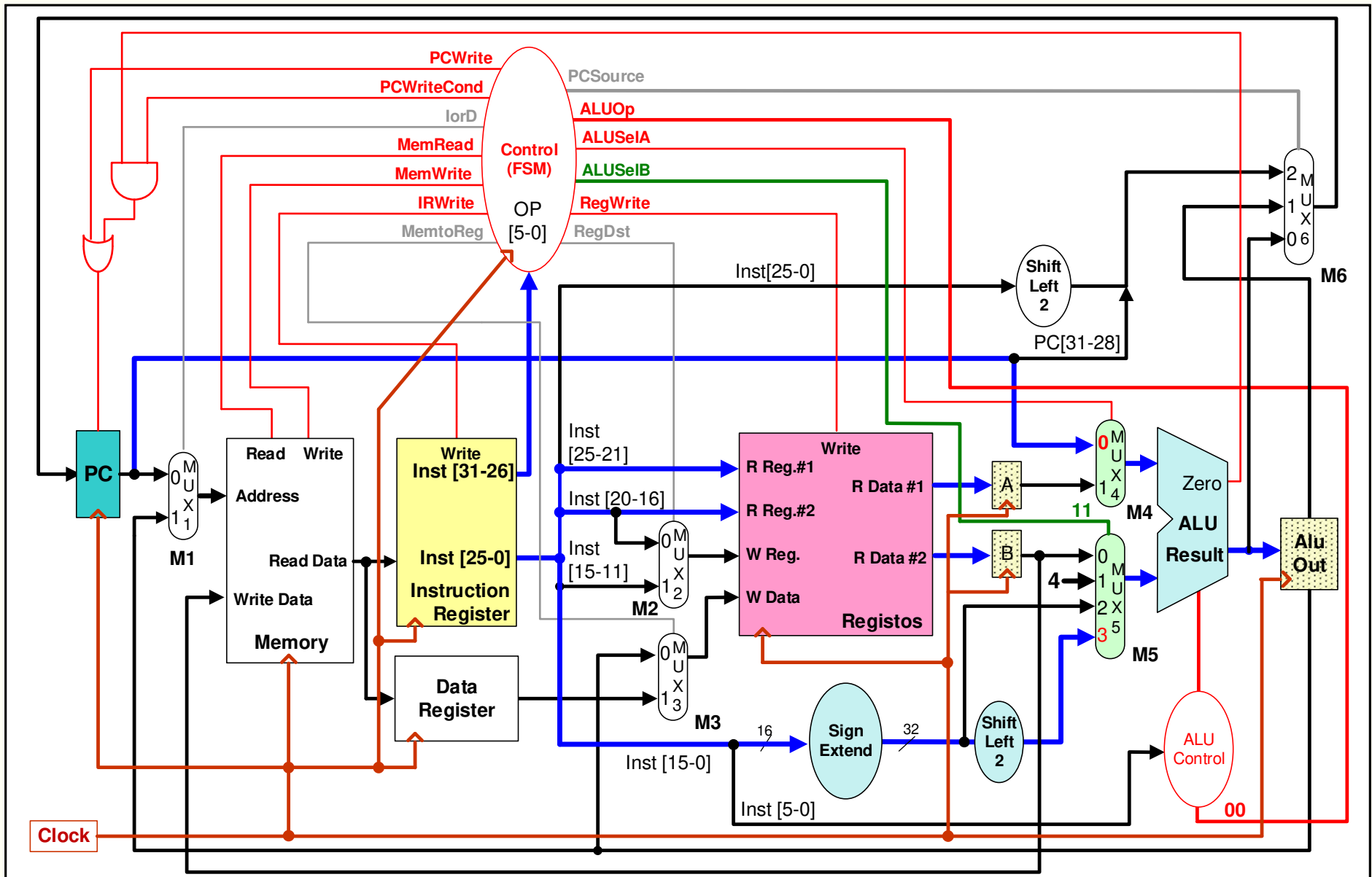
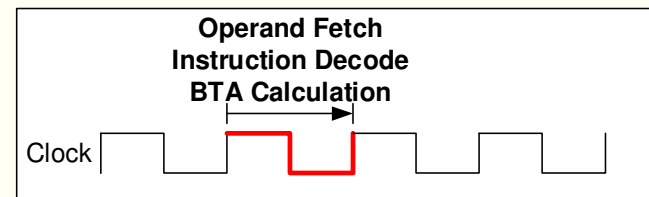
# Instrução J

## Fase 1



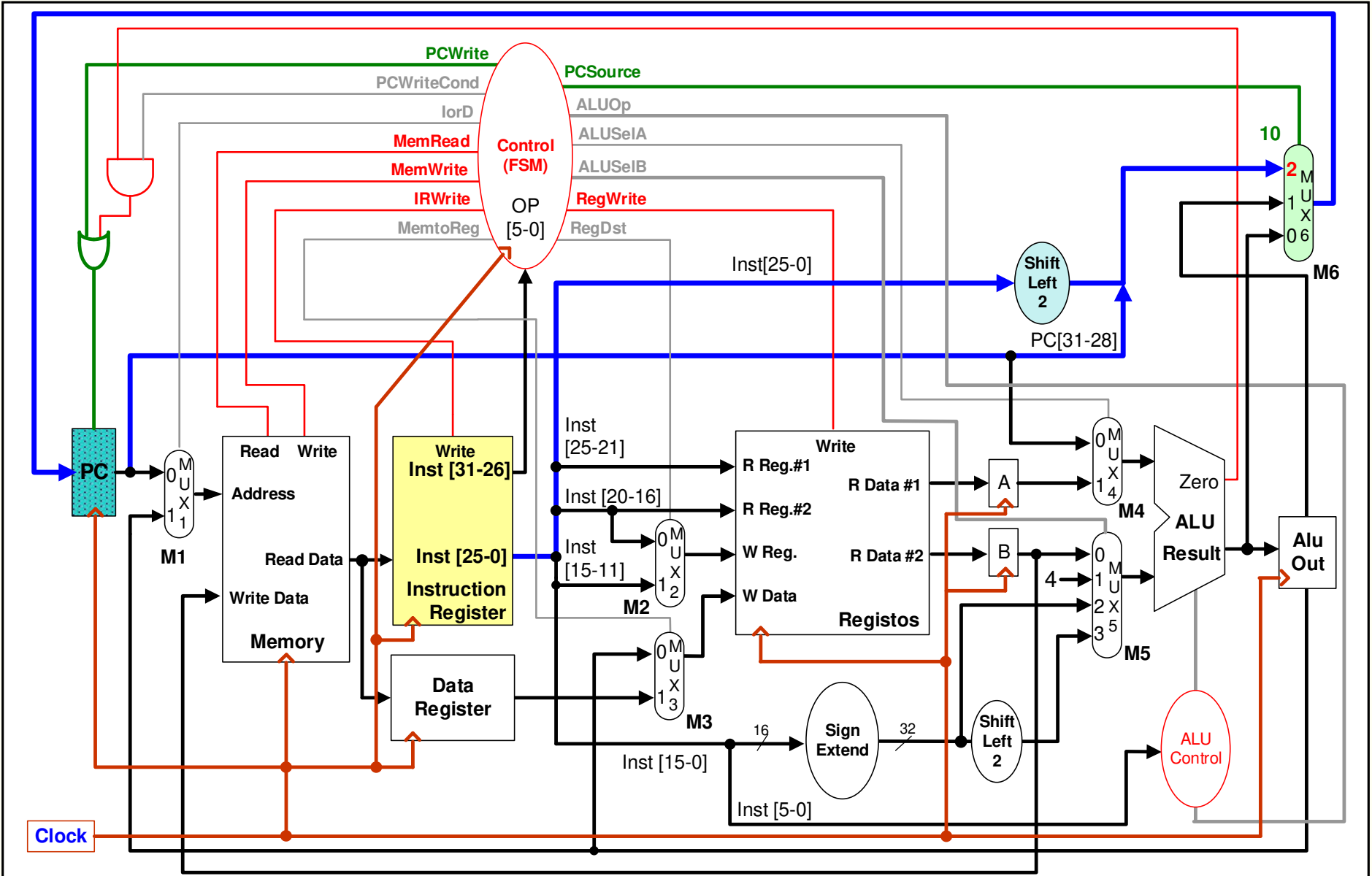
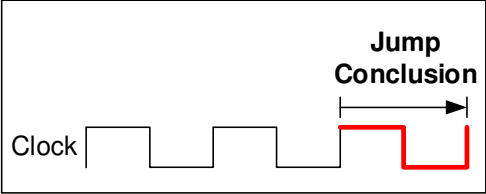
# Instrução J

## Fase 2



# Instrução J

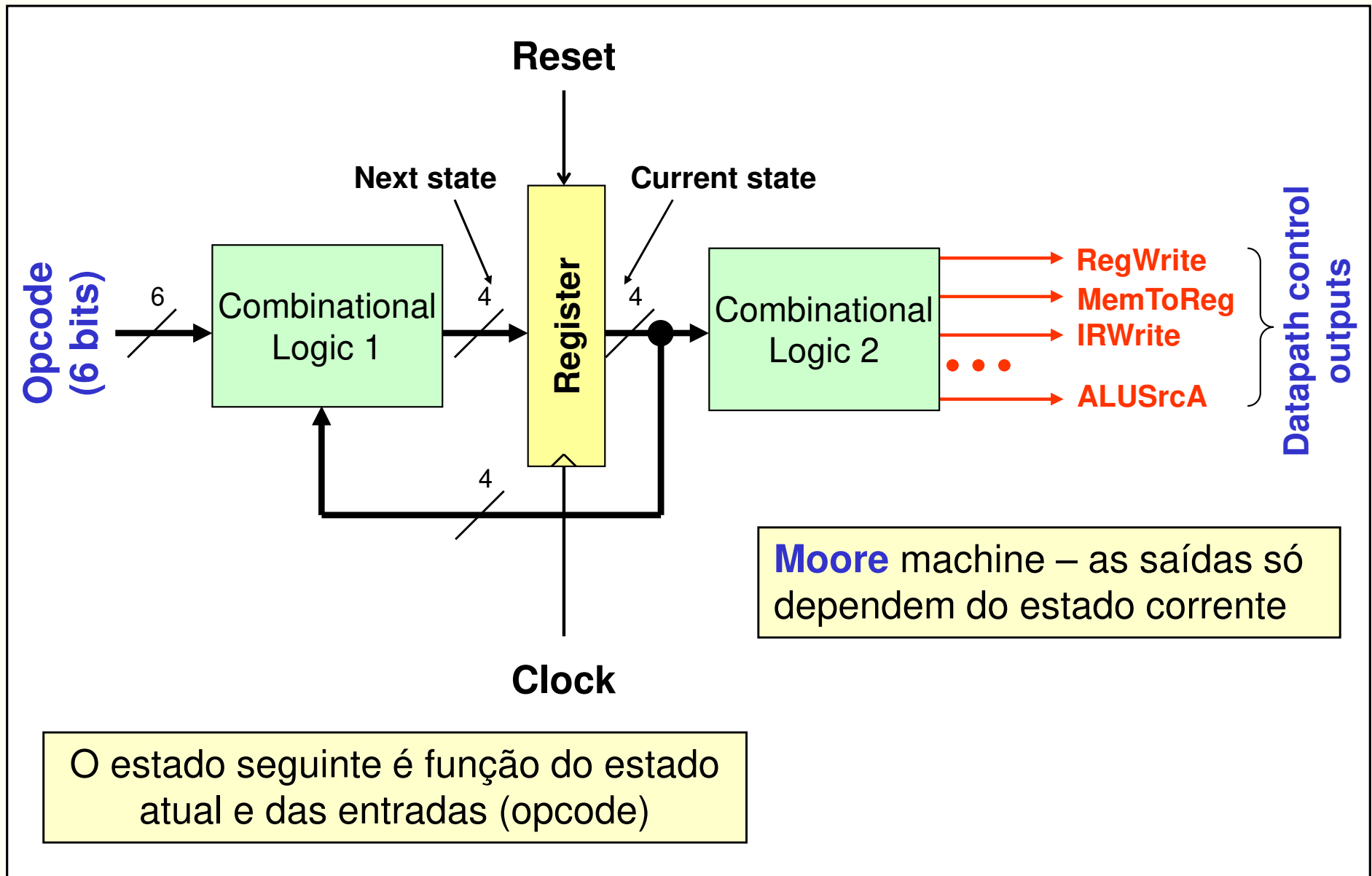
## Fase 3



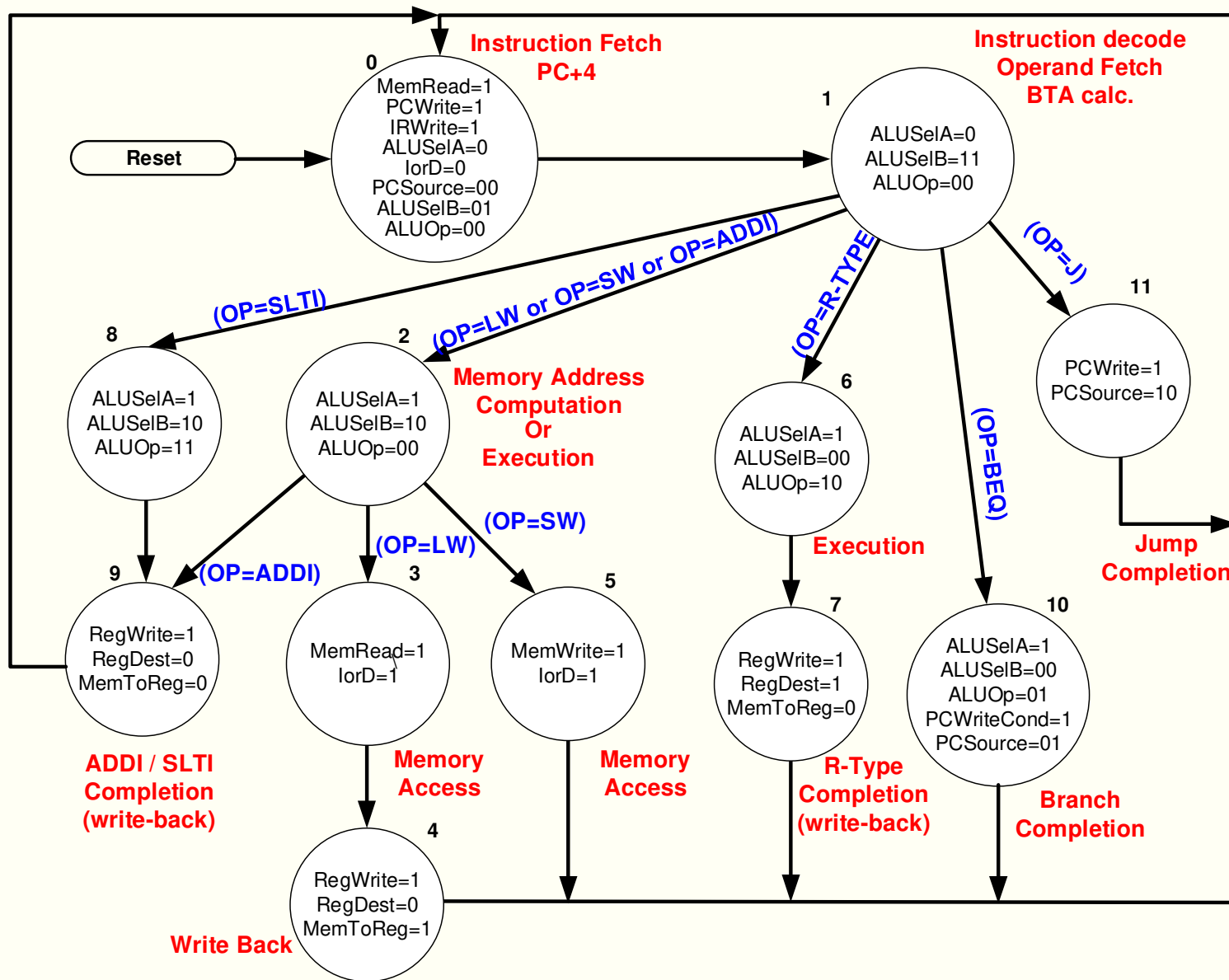
# A unidade de controlo do *datapath Multi-cycle*

- No datapath **single-cycle**, cada instrução é executada num único ciclo de relógio:
  - a unidade de controlo é responsável pela geração de um conjunto de sinais que não se alteram durante a execução de cada instrução.
  - a relação entre os sinais de controlo e o código de operação pode assim ser gerado por um circuito meramente combinatório.
- No datapath **multi-cycle**, cada instrução é decomposta num conjunto de ciclos de execução, correspondendo cada um destes a um período de relógio distinto:
  - os sinais de controlo diferem de ciclo de relógio para ciclo de relógio e após o segundo ciclo diferem de instrução para instrução.
  - a solução combinatória deixa portanto de poder ser utilizada neste caso, sendo necessário recorrer a uma máquina de estados.

# A unidade de controlo do *datapath Multi-cycle*



# A unidade de controlo do *datapath* Multi-cycle



Os sinais de saída não explicitados em cada estado ou são irrelevantes (e.g. multiplexers) ou encontram-se no estado não ativo (controlo de elementos de estado)

## A unidade de controlo do *datapath Multi-cycle* - VHDL

```
library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;

entity ControlUnit is
  port ( Clock      : in std_logic;
        Reset      : in std_logic;
        OpCode     : in std_logic_vector(5 downto 0);
        PCWrite    : out std_logic;
        IRWrite    : out std_logic;
        IorD       : out std_logic;
        PCSource   : out std_logic_vector(1 downto 0);
        RegDest    : out std_logic;
        PCWriteCond : out std_logic;
        MemRead    : out std_logic;
        MemWrite   : out std_logic;
        MemToReg   : out std_logic;
        ALUSelA    : out std_logic;
        ALUSelB    : out std_logic_vector(1 downto 0);
        RegWrite   : out std_logic;
        ALUOp      : out std_logic_vector(1 downto 0));
end ControlUnit;
```

## A unidade de controlo do *datapath Multi-cycle* - VHDL

```
architecture Behavioral of ControlUnit is
    type TState is ( E0, E1, E2, E3, E4, E5, E6 , E7, E8, E9,
                     E10, E11);
    signal CS, NS : TState;
begin
    -- processo síncrono da máquina de estados (ME)
    process(Clock) is
    begin
        if(rising_edge(Clock)) then
            if(Reset = '1') then
                CS <= E0;
            else
                CS <= NS;
            end if;
        end if;
    end process;
    -- processo combinatório da ME na próxima página
end Behavioral;
```



```

process(CS, OpCode) is
begin
    PCWrite<= '0'; IRWrite <= '0'; IorD <= '0'; RegDest <= '0';
    PCWriteCond<= '0'; MemRead <= '0'; MemWrite <= '0'; MemToReg <= '0';
    RegWrite <= '0'; PCSource <= "00"; ALUOp <= "00"; ALUSelA <= '0';
    ALUSelB <= "00";
    NS <= CS;
    case CS is
        when E0 =>
            MemRead <= '1'; PCWrite <= '1'; IRWrite <= '1'; ALUSelB <= "01";
            NS <= E1;
        when E1 =>
            ALUSelB <= "11";
            if(OpCode = "000000") then NS <= E6;      -- R-Type instructions
            elsif(OpCode = "100011" or OpCode = "101011" or
                OpCode = "001000") then              -- LW, SW, ADDI
                NS <= E2;
            elsif(OpCode = "001010") then NS <= E8; -- SLTI
            elsif(OpCode = "000100") then NS <= E10;-- BEQ
            elsif(OpCode = "000010") then NS <= E11;-- J
            end if;
        when E6 =>      -- R-Type instructions
            ALUSelA <= '1'; ALUOp <= "10";
            NS <= E7;
        when E7 =>      -- R-Type instructions
            RegWrite <= '1'; RegDest <= '1';
            NS <= E0;
        -- (...)
    end case;
end process;

```

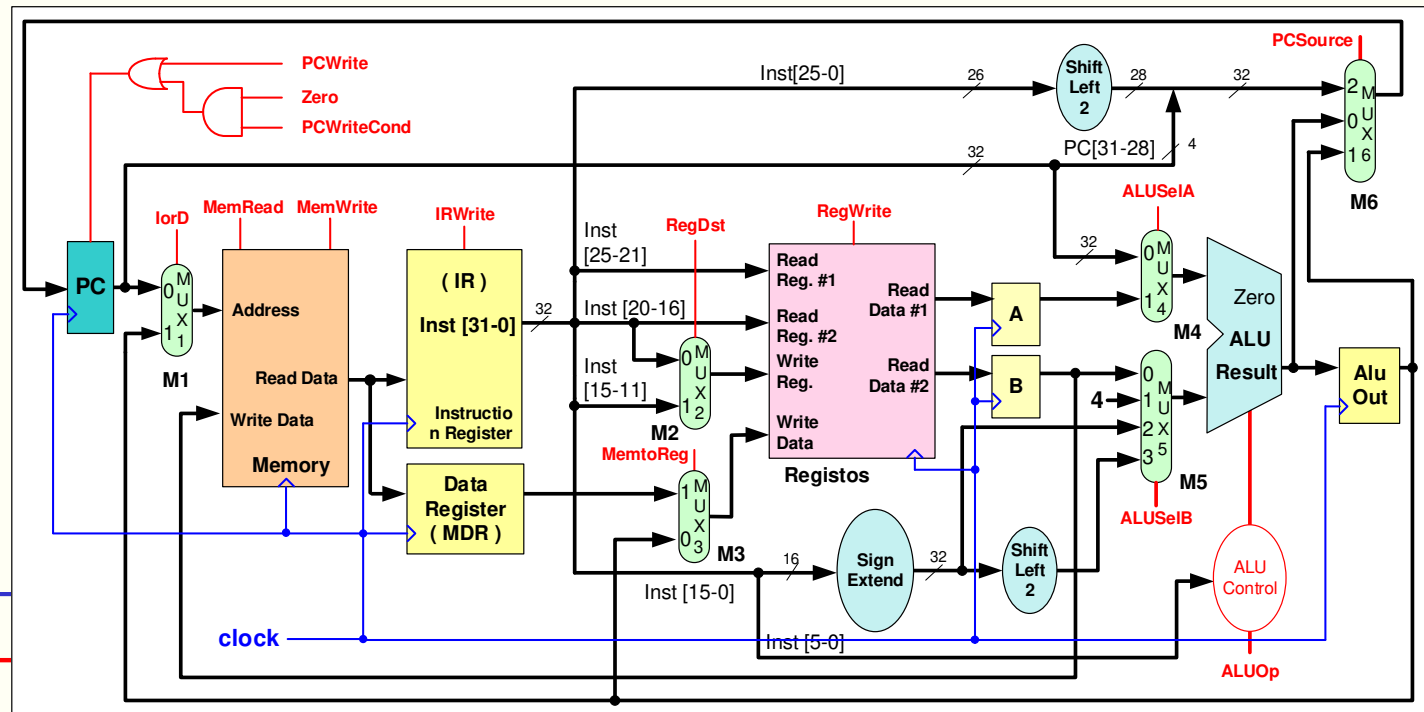
Processo combinatório

# Funcionamento do DP

add	\$2, \$3, \$4
sw	\$2, -4(\$6)
or	\$4, \$6, \$3

Sinais de controlo na execução sequencial das três instruções:

add \$2, \$3, \$4



PCWriteCond	0	X	0	0	0	X	0
PCWrite	0	1	0	0	0	1	0
MemWrite	0	0	0	0	1	0	0
MemRead	0	1	0	0	0	1	0
MemToReg	0	X	X	X	X	X	X
IRWrite	0	1	0	0	0	1	0
ALUSelA	X	0	0	1	X	0	0
ALUSelB	XX	01	11	10	XX	01	11
ALUOp	XX	00	00	00	XX	00	00
IorD	X	0	X	X	1	0	X
PCSource	XX	00	XX	XX	XX	00	XX
RegWrite	1	0	0	0	0	0	0
RegDst	1	X	X	X	X	X	X

DETI-UA

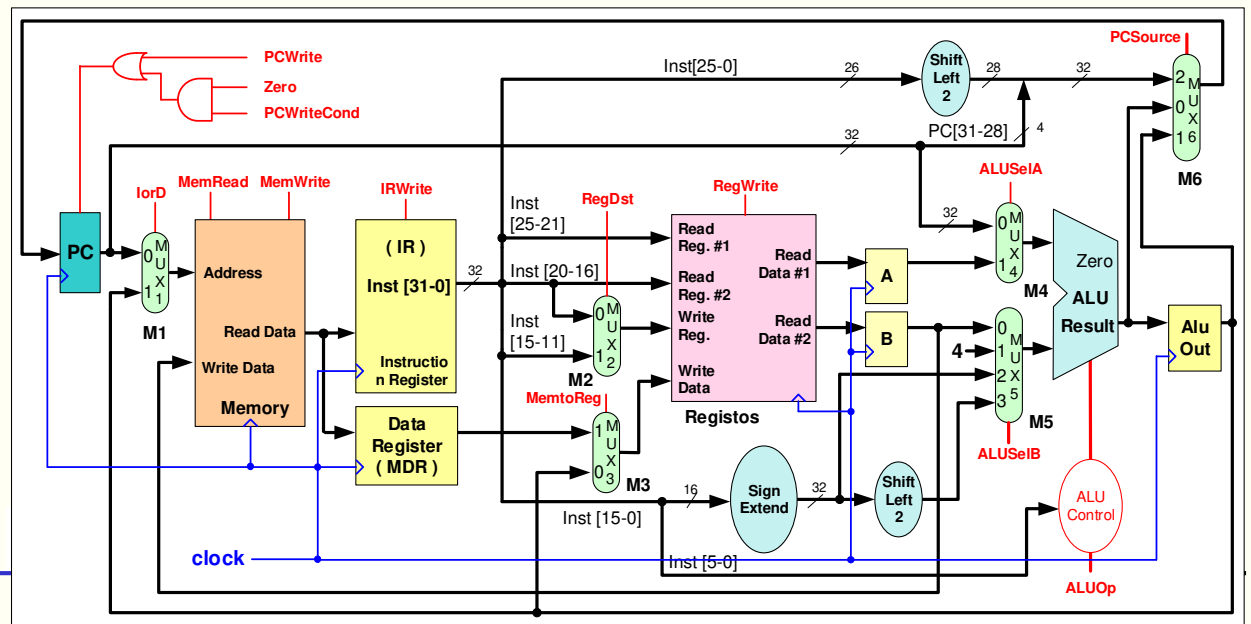
sw \$2, -4(\$6)

Aulas 19 a 21 - 58

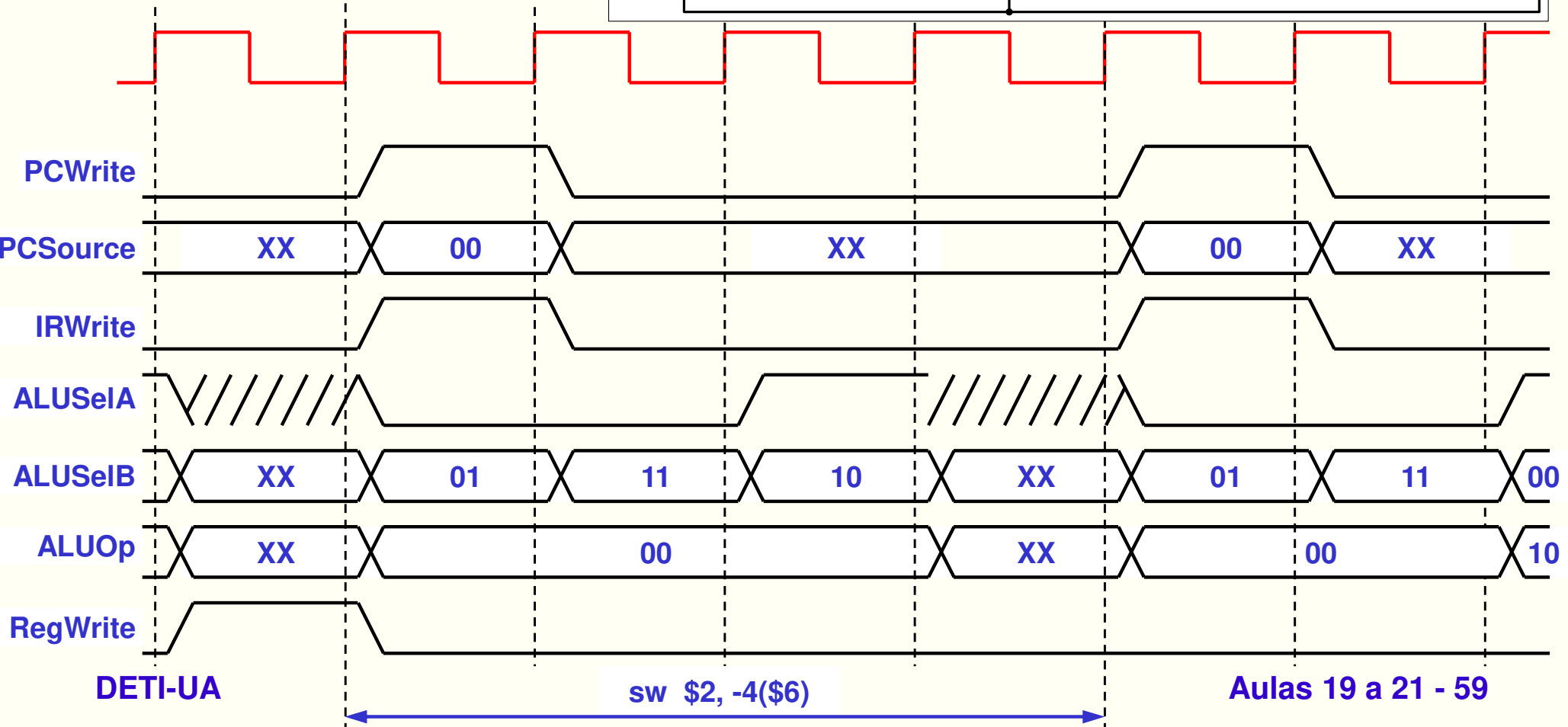
# Funcionamento do DP

add	\$2, \$3, \$4
sw	\$2, -4(\$6)
or	\$4, \$6, \$3

Sinais de controlo: diagrama temporal



add \$2, \$3, \$4



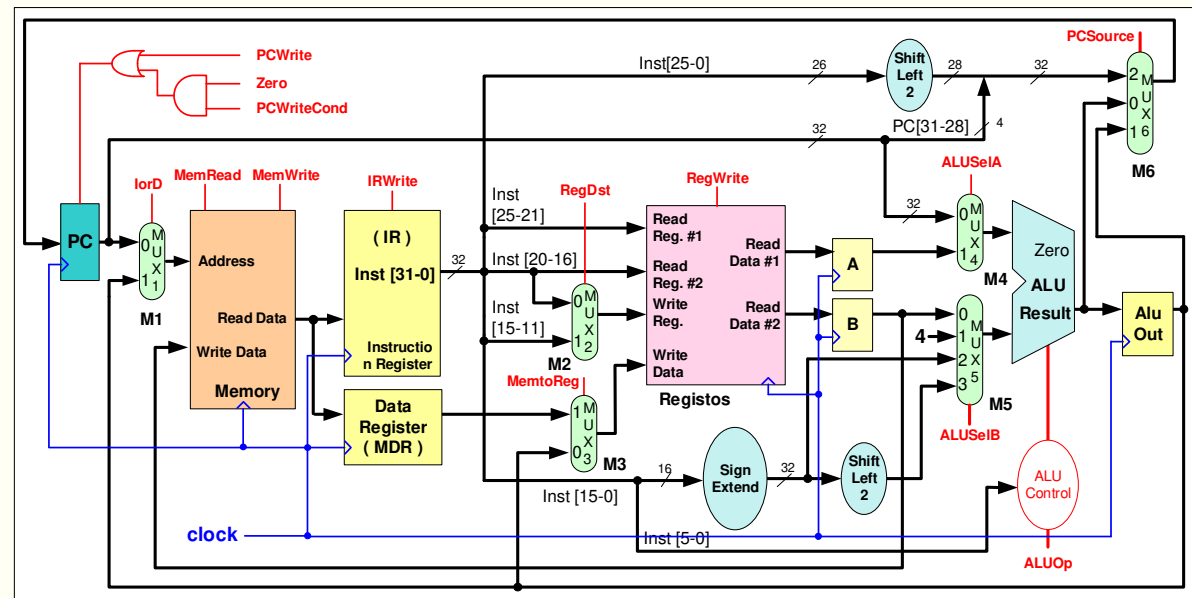
# Funcionamento do DP

00400048 add \$2, \$3, \$4 # 00641020  
 0040004C sw \$2, -4(\$6) # ACC2FFFC  
 00400050 or \$4, \$6, \$3 # 00C32025

(valores em hexadecimal)

\$3	20001FA6
\$4	81002378
\$6	10012480

Valores calculados /  
 obtidos em cada ciclo  
 de relógio:



add \$2, \$3, \$4

sw \$2, -4(\$6)

or \$4, \$6, \$3

PC									
IR									
MDR									
ALU Res									
ALU Out									
ALU Zero									
A									
B									
ALUOp									

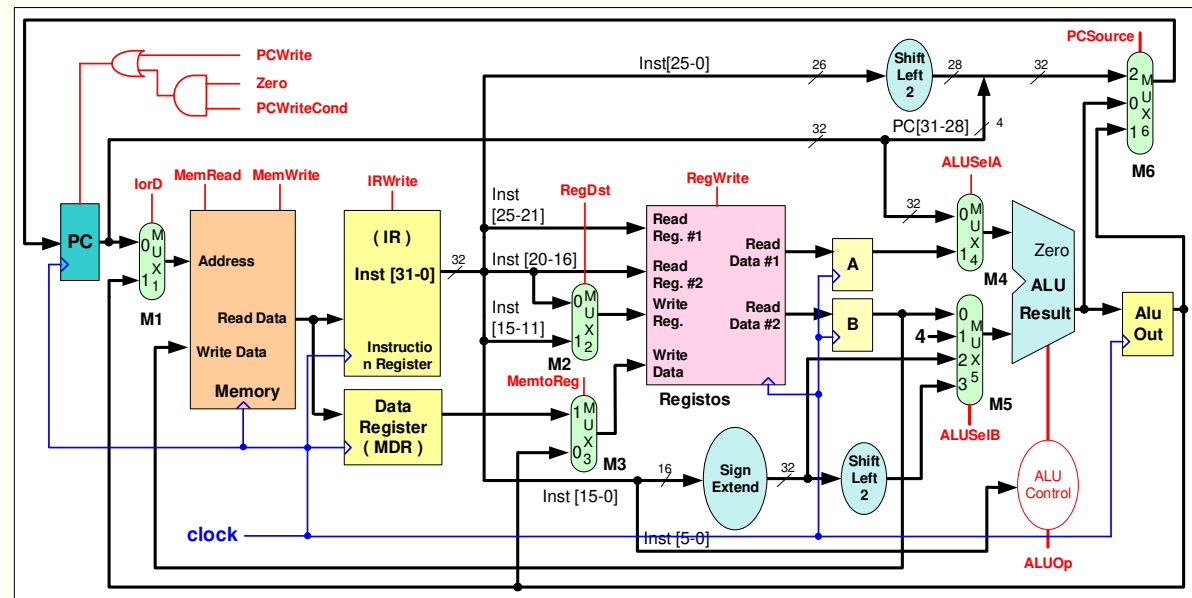
# Funcionamento do DP

00400048 add \$2, \$3, \$4 # 00641020  
 0040004C sw \$2, -4(\$6) # ACC2FFFC  
 00400050 or \$4, \$6, \$3 # 00C32025

(valores em hexadecimal)

\$3	20001FA6
\$4	81002378
\$6	10012480

Valores calculados /  
 obtidos em cada ciclo  
 de relógio:



add \$2, \$3, \$4

sw \$2, -4(\$6)

or \$4, \$6, \$3

PC	0040004C	0040004C	00400050	00400050	00400050	00400050	00400054
IR	00641020	00641020	ACC2FFFC	ACC2FFFC	ACC2FFFC	ACC2FFFC	00C32025
MDR	?	?	ACC2FFFC	?	?	?	00C32025
ALU Res	?	00400050	00400040	1001247C	?	00400054	004080E8
ALU Out	A100431E	?	00400050	00400040	1001247C	?	00400054
ALU Zero	?	0	0	0	?	0	0
A	20001FA6	20001FA6	20001FA6	10012480	10012480	10012480	10012480
B	81002378	81002378	81002378	A100431E	A100431E	A100431E	A100431E
ALUOp	XX	00	00	00	XX	00	00

DETI-UA

Opcodes: SW - 0x2B, ADD - 0x20, OR - 0x25

Aulas 19 a 21 - 61

# Exercícios

- Considere um programa que executa em 10s num computador "A" com uma frequência de 4GHz. Pretende-se desenvolver um computador "B" que execute o programa em 6s. O hardware *designer* verificou que é possível um aumento da frequência de trabalho do CPU do computador "B", mas isso acarreta um acréscimo do número total de ciclos de relógio de 1,2 vezes relativamente a A. Qual a frequência de trabalho que deverá ter o CPU da máquina "B"?
- Considere duas máquinas com implementações distintas da mesma arquitetura do conjunto de instruções (ISA). Para um dado programa,
  - Máquina A: Clock\_cycle = 350 ps; CPI = 2,0
  - Máquina B: Clock\_cycle = 400 ps; CPI = 1,5Qual a máquina mais rápida? Qual a relação de desempenho?
- Considere duas máquinas ("A" e "B") com implementações distintas da mesma arquitetura do conjunto de instruções (ISA). Para um mesmo programa, a máquina "A" apresenta um CPI de 2,0 e a "B" de 3,125. Usando a métrica tempo de execução, verificou-se que a máquina "A" é mais rápida que a máquina "B" por um fator de 1,25. Calcule a relação entre as frequências de relógio das máquinas "A" e "B".

## Exercícios

- Considerando os seguintes tempos de atraso dos elementos operativos do *datapath single-cycle* que estudou:
  - acesso à memória para leitura: 5ns; acesso à memória para preparar a escrita: 2ns; acesso ao *register file* para leitura: 3ns; acesso ao *register file* para preparar a escrita: 2ns; operação da ALU: 4ns; operação de um somador: 2ns; unidade de controlo: 2ns; tempo de *setup* do PC: 1ns; extensor de sinal: 1ns; *left shifter*: 1ns; multiplexers: 0ns;
  - Q1: calcule o tempo mínimo de execução para cada uma das instruções suportadas.
  - Q2: calcule a frequência máxima de funcionamento do *datapath single-cycle*.
- O que limita a frequência máxima do relógio do *datapath multi-cycle*?

## Exercícios

- Quantos ciclos de relógio demora, no *datapath multi-cycle*, a execução de cada uma das instruções consideradas (r-type, lw, sw, addi, slti, beq e j)?
- Para os tempos de atraso apresentados no exercício anterior, qual a frequência máxima de funcionamento do *datapath multi-cycle*?
- Considere um programa com 100.000 instruções, com o seguinte padrão: 10% de lw, 10% de sw, 60% de tipo R, 10% de addi/slti, 5% de branches e 5% de jumps. Usando os valores de frequência que calculou anteriormente, determine o tempo de execução desse programa: a) num *datapath single-cycle*; b) num *datapath multi-cycle*. Calcule, para esse programa, o ganho de desempenho da arquitetura *multi-cycle* relativamente à arquitetura *single-cycle*.



# Exercícios

- Calcule o número de ciclos de relógio que o programa seguinte demora a executar, desde o *Instruction Fetch* da 1ª instrução até à conclusão da última instrução, tendo em atenção os valores da memória de dados apresentados:

1) num *datapath single-cycle*, 2) num *datapath multi-cycle*

**main:**

lw \$1, 0(\$0)

add \$4, \$0, \$0

lw \$2, 4(\$0)

**loop:**

lw \$3, 0(\$1)

add \$4, \$4, \$3

sw \$4, 36(\$1)

addi \$1, \$1, 4

slt \$5, \$1, \$2

bne \$5, \$0, loop

sw \$4, 8(\$0)

lw \$1, 12(\$0)

## Memória de dados

Address	Value
0x00000000	0x10
0x00000004	0x20

# Exercícios

- Calcule o número de ciclos de relógio que o programa seguinte demora a executar, desde o *Instruction Fetch* da 1ª instrução até à conclusão da última instrução, tendo em atenção os valores da memória de dados apresentados:

1) num *datapath single-cycle*, 2) num *datapath multi-cycle*

```

main:                                # p0 = 0;
    lw      $1, 0($0)                # p1 = *p0 = 0x10;
    add     $4, $0, $0               # v = 0;
    lw      $2, 4($0)                # p2 = *(p0+1) = 0x20;
loop:                                # do {
    lw      $3, 0($1)                #     aux1 = *p1;
    add     $4, $4, $3               #     v = v + *p1;
    sw      $4, 36($1)               #     *(p1 + 9) = v;
    addi    $1, $1, 4                #     p1++;
    slt     $5, $1, $2               #
    bne     $5, $0, loop             # } while(p1 < p2);
    sw      $4, 8($0)                # *(p0 + 2) = v;
    lw      $1, 12($0)               # aux2 = *(p0 + 3);

```

## Memória de dados

Address	Value
0x00000000	0x10
0x00000004	0x20

## Exercícios

- Suponha que no endereço de memória **0x00400038** está armazenada a instrução **"lw \$5, -12(\$7)"**; considere ainda que o conteúdo dos registros **\$5** e **\$7** é, respetivamente, **0x10013CA4** e **0x10010098**. Calcule os valores que estão disponíveis à saída do registo **"ALUOut"** durante as 2ª, 3ª e 4ª fases de execução dessa instrução.
- Preencha as tabelas dos slides 57 e 59 para a execução da instrução **"xor \$10, \$3, \$17"**, supondo que está armazenada no endereço **0x004000A0** e que o valor dos registos é: **\$10=0xF3A431**, **\$3=0xA1234**, **\$17=0xFF0C8**.
- Complete o código VHDL da unidade de controlo apresentado nos slides 55 e 56 para todas as instruções definidas.