Mic-1

Registers

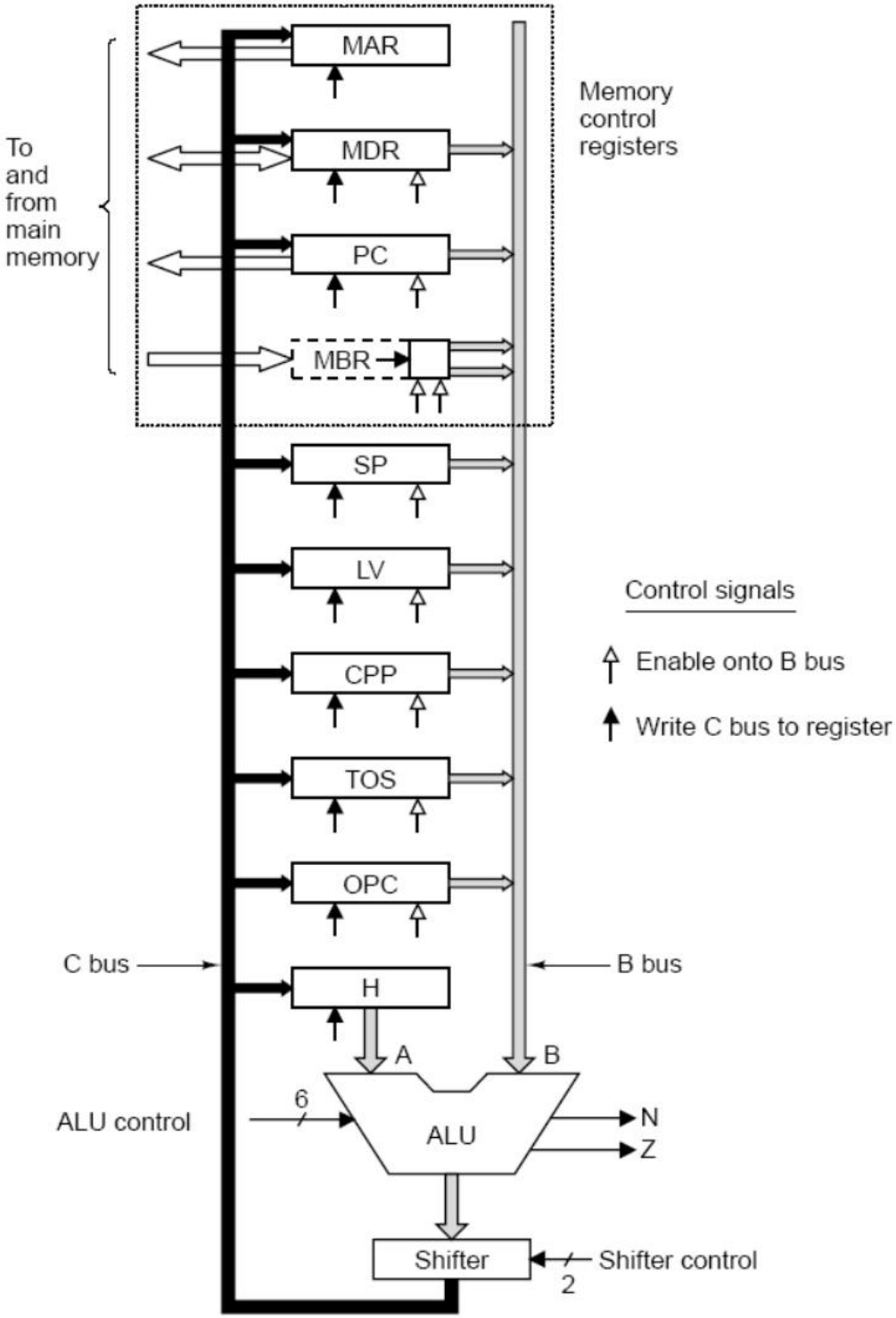


Bild: Structured Computer Organization, 6th Edition, Fig. 4-1

Registers sind im wesentlichen 32-Bit/4-byte Speicher (Ausnahme: `MBR` nur 1 Byte/8 Bit breit).

Namen

Registers mit Specherzugriff:

- `MDR`: Memory Data Register
- `MAR`: Memory Address Register
- `PC`: Program Counter
- `MBR`: Memory Buffer Register

- `SP`: Stack Pointer
- `LV`: Local Variable
- `CPP`: Constant Pool Pointer
- `TOS`: Top of Stack
- `OPC`: Old Program Counter
- `H`: Help Register

Descriptionen

`MDR`: Memory Data Register

Beinhaltet das Wert des Speicherwortes, das gelesen oder geschrieben werden soll.

`MAR`: Memory Address Register

Beinhaltet die Adresse des Speicherwortes, das gelesen oder geschrieben werden soll.

`PC`: Program Counter

Beinhaltet die Adresse des nächsten Befehls (in der Method Area). Wird nach jedem Befehl inkrementiert.

`MBR`: Memory Buffer Register

Beinhaltet das Wert des Speicherwortes, die in Adresse `PC` steht. Also was als nächstes ausgeführt werden soll.

`SP`: Stack Pointer

Beinhaltet die Adresse des obersten Elements auf dem Stack.

`LV`: Local Variable

Beinhaltet die Adresse der unteren Rand des aktuellen Stackframes (`OBJREF`).

`CPP`: Constant Pool Pointer

Adresse des ersten Elements im Constant Pool. Es ändert sich nicht während der Laufzeit.

`TOS`: Top of Stack

Wert des obersten Wort auf dem Stack.

OPC: Old Program Counter

H: Help Register

Das verwenden wir, wenn wir zwei Operanten brauchen. Was in H liegt, liegt auch an A an (ALU Eingang).

ALU

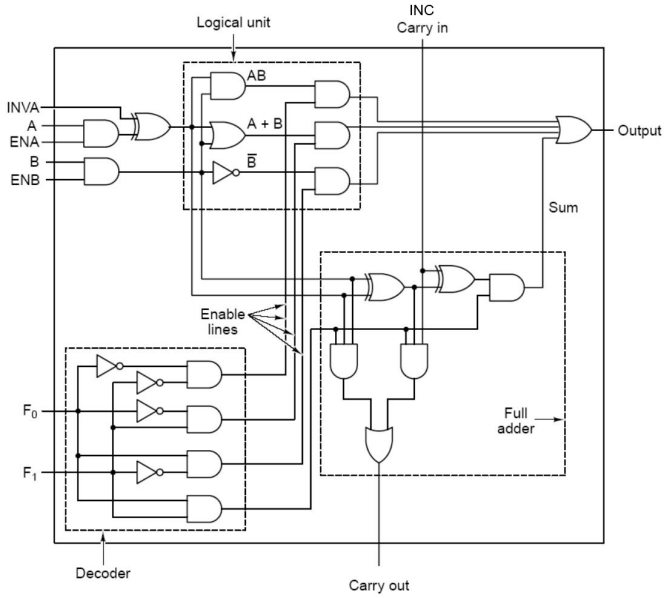


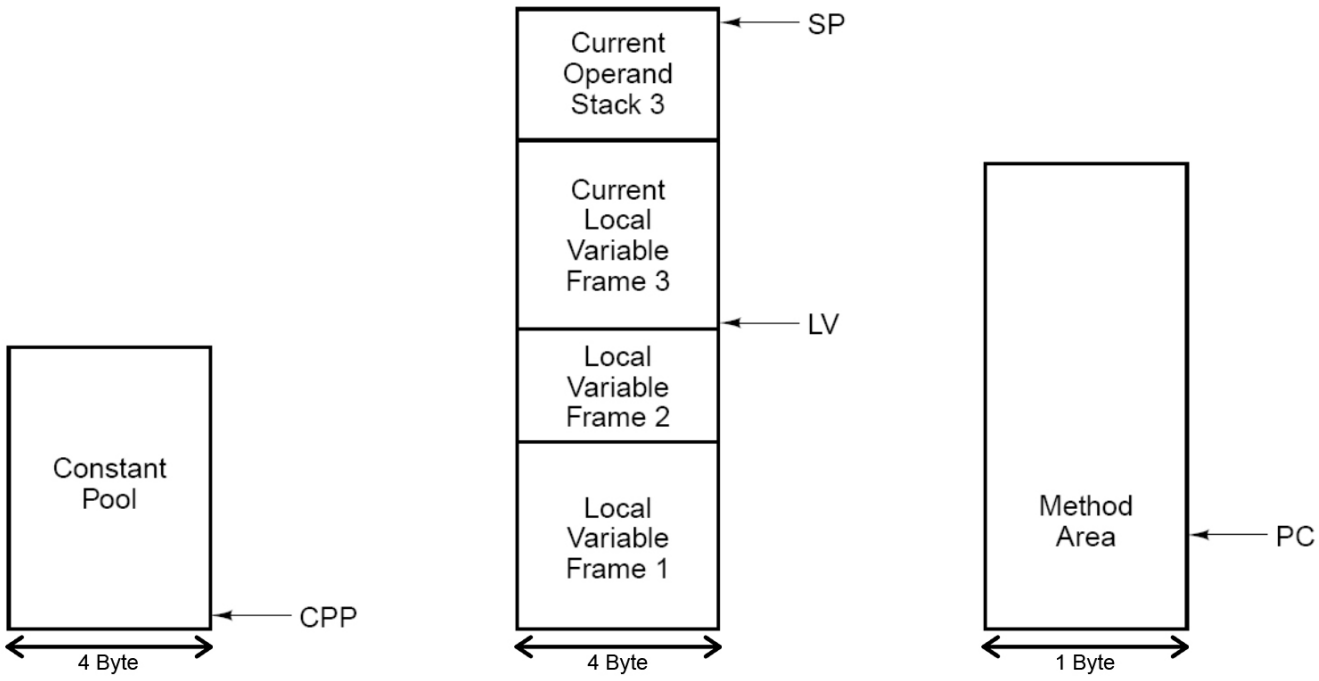
Bild: Structured Computer Organization, 6th Edition, Fig. 3-18

F_0	F_1	ENA	ENB	INVA	INC	Function
0	1	1	0	0	0	A
0	1	0	1	0	0	B
0	1	1	0	1	0	$\overline{A}$
1	0	1	1	0	0	$\overline{B}$
1	1	1	1	0	0	$A + B$
1	1	1	1	0	1	$A + B + 1$
1	1	1	0	0	1	$A + 1$
1	1	0	1	0	1	$B + 1$
1	1	1	1	1	1	$B - A$
1	1	0	1	1	0	$B - 1$
1	1	1	0	1	1	$-A$
0	0	1	1	0	0	A AND B
0	1	1	1	0	0	A OR B
0	1	0	0	0	0	0
1	1	0	0	0	1	1
1	1	0	0	1	0	-1

Tabelle:: Structured Computer Organization, 6th Edition, Fig. 4-2

Wir haben in der ALU 32 von diese Einheiten in Verkettung.

Hauptspeicher



Wir haben im Hauptspeicher drei verschiedene Speicherbereiche:

- `Constant Pool`
- `Stack Frame`
- `Method Area`

Wir interagieren (rd, write, fetch) mit dem Hauptspeicher über die `MAR` und `MDR` Registers.

Zyklus

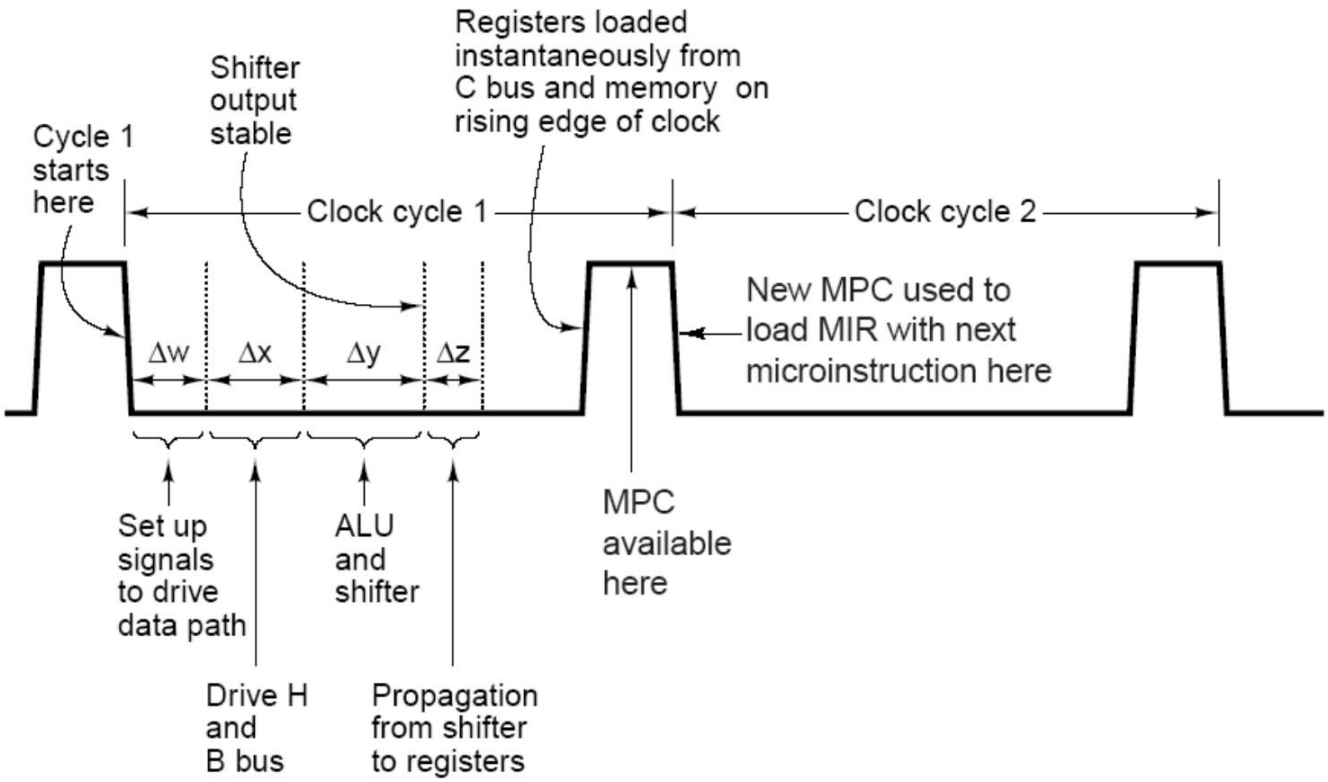


Bild: Structured Computer Organization, 6th Edition, Fig. 4-3

Speichern

- Lade in `MAR` die Addresse des Wortes, das wir speichern wollen. (1. Zyklus)
- Lade in `MDR` das Wert des Wortes, das wir speichern wollen. (2. Zyklus)
- Speicher signalisieren (Ende des 2. Zyklus)
- Daten sind am Ende des 3. Zyklus im Speicher. `MDR` und `MAR` dürfen während des 3. Zyklus wieder verwendet werden.

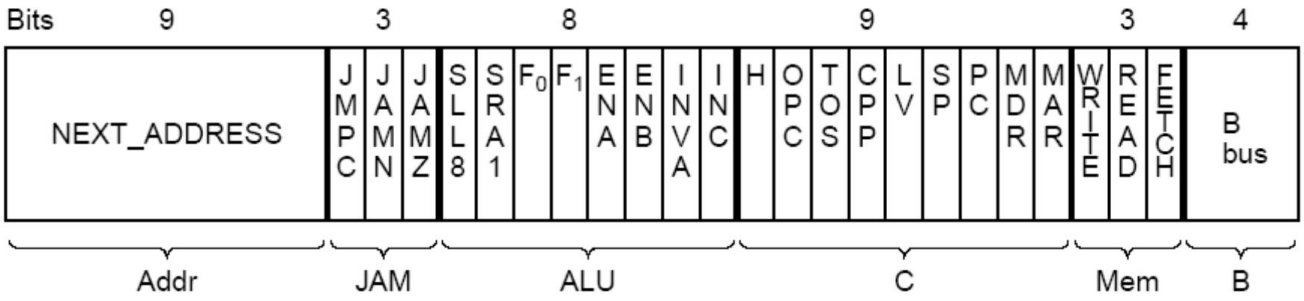
Laden

- Lade in `MAR` die Addresse des Wortes, das wir laden wollen. Signalisiere, dass geladen werden soll (1. Zyklus) (1. Zyklus)
- Ergebnis ist am Ende des 2. Zyklus in `MDR`. Ursprüngliche Inhalt des `MDR` darf im 2. Zyklus noch verwendet werden aber nicht vom C-Bus geschrieben werden (sonst Kollision).
- Ab dem 3. Zyklus darf der neuen Inhalt des `MDR` verwendet werden.

Bytecode Zugriff

Wir nutzen hier die `PC` und `MBR` Registers, um den Bytecode byteweise zu lesen, mit einem `Fetch` Signal.

Mikroinstruktionen



Anhand 36-Bit Mikroinstruktionen wird die ALU und die Registers gesteuert.

Mikroinstruktionen Format

Addr (9 Bit)

Beinhaltet `NEXT_ADDRESS`, wo zunächst gesprungen werden soll, je nachdem was in `JAM` steht.

JAM (3 Bit)

ALU (8 Bit)

- `SLL8`: Shift Left Logical 8
- `SRA1`: Shift Right Arithmetic 1
- `F0` - `INC`: ALU Input

C-Bus (9 Bit)

Was auf den C-Bus gelegt werden soll, je nachdem welche Bits auf 1 gesetzt sind.

Mem (3 Bit)

B (4 Bit)

Was auf den B-Bus gelegt werden soll. Dafür ist folgende Kodierung vorgesehen:

B-Bus Kodierung:

0:	MDR	5:	LV
1:	PC	6:	CPP
2:	MBR	7:	TOS
3:	MBRU	8:	OPC
4:	SP	9-15:	-

Kontrollpfad

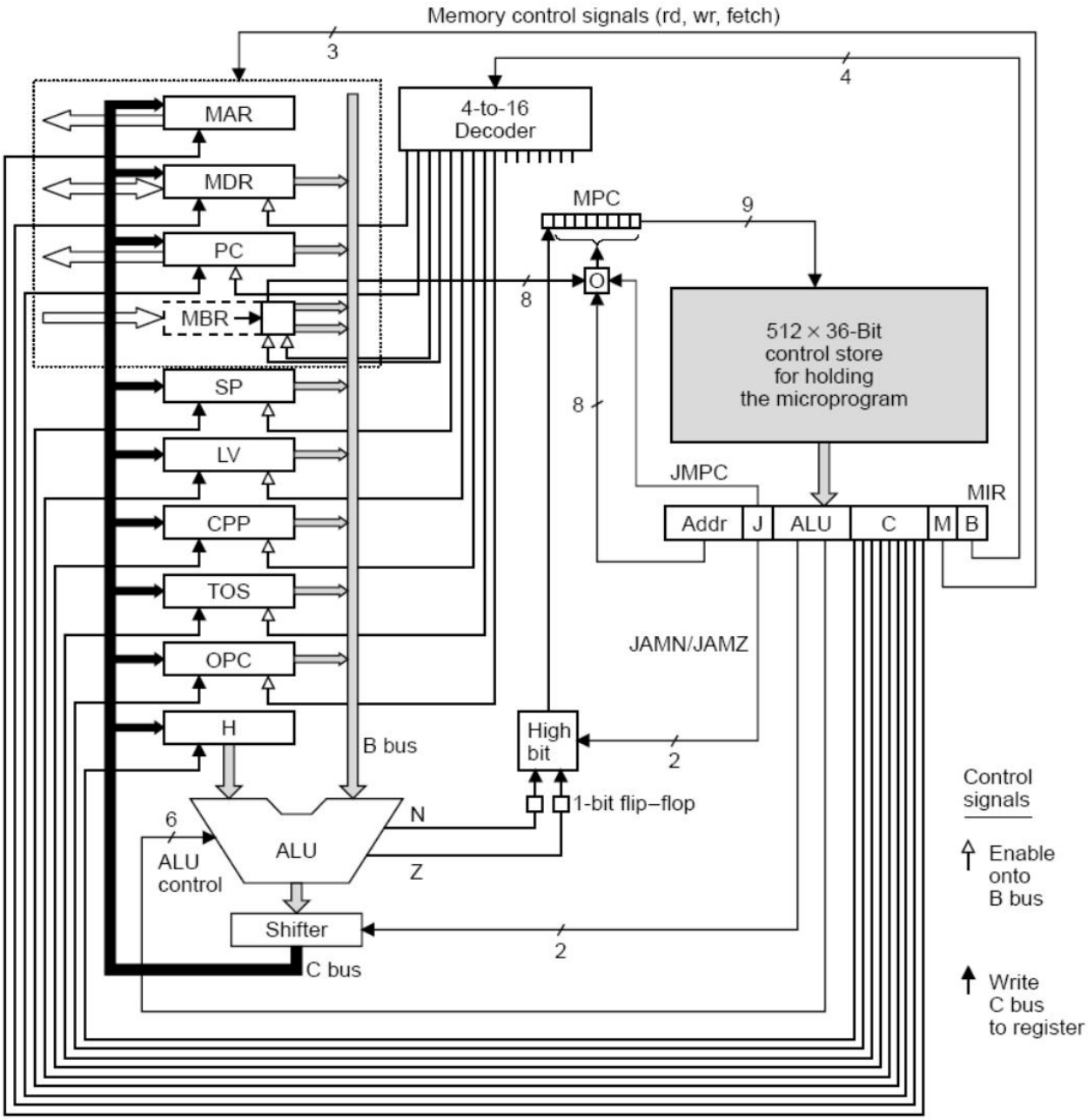


Bild: Structured Computer Organization, 6th Edition, Fig. 4-1