

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
ORGANIZAÇÃO E ARQUITETURA DE COMPUTADORES - OAC

Trabalho: Simulador RISC-V

OBJETIVO

Este trabalho consiste na implementação de um simulador da arquitetura RV32I em linguagem de alto nível (C/C++/Python). As funções básicas de busca e decodificação de instruções são fornecidas (em C). Deve-se implementar a função de execução (*execute()*) das instruções para o subconjunto de instruções indicado. O programa binário a ser executado deve ser gerado a partir do montador RARS, juntamente com os respectivos dados. O simulador deve ler arquivos binários contendo o segmento de código e o segmento de dados para sua memória e executá-lo.

DESCRIÇÃO

Geração dos arquivos

As instruções e dados de um programa RV32I para este trabalho devem vir necessariamente de arquivos montados pelo RARS. Para ilustrar o procedimento, considere o exemplo a seguir, um programa que imprime na console os 8 primeiros números primos, armazenados em um vetor:

```
.data
primos:      .word 1, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19
size:        .word 8
msg:         .asciz "Os oito primeiros numeros primos sao : "
space:       .ascii " "

.text
la t0, primos      # carrega endereço inicial do array
la t1, size         # carrega endereço de size
lw t1, 0(t1)        # carrega size em t1
li a7, 4            # imprime mensagem inicial
la a0, msg
ecall

loop: beq t1, zero, exit # se processou todo o array, encerra
      li a7, 1          # serviço de impressão de inteiros
      lw a0, 0(t0)       # inteiro a ser exibido
      ecall
      li a7, 4           # imprime separador
      la a0, space
      ecall
      addi t0, t0, 4      # incrementa indice array
      addi t1, t1, -1     # decrementa contador
      j loop             # novo loop
exit:  li a7, 10
      ecall
```

Montagem do programa

Antes de montar o programa deve-se configurar o RARS através da opção:

Settings->Memory Configuration, opção Compact, Text at Address 0

Ao montar o programa (F3), o RARS exibe na aba “Execute” os segmentos *Text* e *Data*. O segmento de código (*Text*) deste programa começa no endereço 0x00000000 de

memória e se encerra no endereço 0x00000054, que contém a instrução *ecall*. O segmento de dados começa na posição 0x00002000 e termina na posição 0x000204c. Verifique a ordem dos caracteres da mensagem *msg* no segmento de dados usando a opção ASCII de visualização.

O armazenamento destas informações em arquivo é obtido com a opção:

File -> Dump Memory...

As opções de salvamento devem ser:

Código:

.text (0x00000000 - 0x00000054) - que é o valor *default* para este exemplo

Dump Format: binary

Dados:

.data (0x00002000 - 0x00002ffc) - área entre *data* e *heap*.

Dump Format: binary

Gere os arquivos com nomes code.bin e data.bin.

Leitura do código e dos dados

O código e os dados contidos nos arquivos devem ser lidos para a memória do simulador. A função *load_mem()* realiza essa tarefa.

A memória é modelada como um arranjo de inteiros:

```
#define MEM_SIZE 4096
int32_t mem[MEM_SIZE];
```

Ou seja, a memória é um arranjo de 8KWords, ou 32KBytes.

Acesso à Memória

Desenvolver funções de acesso à memória do RISC-V:

```
int32_t lb(uint32_t address, int32_t kte);
int32_t lw(uint32_t address, int32_t kte);
int32_t lbu(uint32_t address, int32_t kte);
void sb(uint32_t address, int32_t kte, int8_t dado);
void sw(uint32_t address, int32_t kte, int32_t dado);
```

Os endereços são todos de *byte*. A operação de leitura de *byte* retorna um inteiro com o *byte* lido na posição menos significativa. A escrita de um *byte* deve colocá-lo na posição correta dentro da palavra de memória. *lbu()* lê um byte como um inteiro positivo, completando o resto dos 32 bits com zeros.

Registradores

Os registradores *pc*, *sp*, *gp* e *ri*, e também os campos da instrução (*opcode*, *rs1*, *rs2*, *rd*, *shamt*, *funct3*, *funct7*) são definidos como variáveis globais. *pc* e *ri* são do tipo *unsigned int* (*uint32_t*), visto que não armazenam dados, apenas endereços e instruções, assim como *sp* e *gp*, que armazenam endereços de memória - nunca são negativos.

Valores iniciais dos registradores: (modelo compacto)

- `pc = 0x00000000`
- `ri = 0x00000000`
- `sp = 0x00003ffc`
- `gp = 0x00001800`

obs: sp é necessário para funções e procedimentos, iniciado no final da memória de 8KB.

Função `fetch()`: busca a instrução a ser executada da memória e atualiza o `pc`.

```
ri = lw(pc, 0);      # carrega instrução endereçada pelo pc
pc = pc + 4;         # aponta para a próxima instrução
```

Função `decode()`

Extrai todos os campos da instrução:

- *opcode*: código da operação
- *rs1*: índice do primeiro registrador fonte
- *rs2*: índice do segundo registrador fonte
- *rd*: índice do registrador destino, que recebe o resultado da operação
- *shamt*: quantidade de deslocamento em instruções *shift* e *rotate*
- *funct3*: código auxiliar de 3 bits para determinar a instrução a ser executada
- *funct7*: código auxiliar de 7 bits para determinar a instrução a ser executada
- *imm12_i*: constante de 12 bits, valor imediato em instruções tipo I
- *imm12_s*: constante de 12 bits, valor imediato em instruções tipo S
- *imm13*: constante de 13 bits, valor imediato em instruções tipo SB, bit 0 é sempre 0
- *imm20_u*: constante de 20 bits mais significativos, 31 a 12
- *imm21*: constante de 21 bits para saltos relativos, bit 0 é sempre 0

Todos os valores imediatos tem o sinal estendido. É sugerido criar uma função, `int32_t geraImm(ri)`, que produz o valor imediato em 32 bits a partir do código da instrução.

Função `execute()`

A função `void execute()` executa a instrução que foi lida pela função `fetch()` e decodificada por `decode()`.

Função `step()`

A função `step()` executa uma instrução do RV32I:

`step() => fetch(), decode(), execute()`

Função `run()`

A função `run()` executa o programa até encontrar uma chamada de sistema para encerramento, ou até o `pc` ultrapassar o limite do segmento de código (2k words).

Instruções a serem implementadas:

add	addi	and	andi	auipc
beq	bne	bge	bgeu	blt
bltu	jal	jalr	lb	or
lbu	lw	lui	slt	sltu
ori	sb	slli	srai	srli
sub	sw	xor	ecall	

Syscall: implementar as chamadas para (ver *help* do RARS)

- imprimir inteiro
- imprimir string
- encerrar programa

Verificação do Simulador

Para verificar se o simulador está funcionando corretamente deve-se utilizar o RARS para geração de códigos de teste, que incluam código executável e dados. Os testes devem verificar todas as instruções implementadas no simulador.

Atentar para uso de pseudo-instruções. No RARS, elas são traduzidas para instruções nativas do RISC-V. Se utilizar pseudo-instruções, verificar se, depois da montagem, o RARS gera instruções aceitas pelo simulador.

O arquivo “testador.asm” pode ser utilizado na verificação do simulador, está disponibilizado junto à tarefa no Moodle.

Entrega

Entregar:

- Relatório da implementação:
 - Apresentação do problema
 - Descrição das instruções implementadas
 - Testes e resultados
- O código fonte do simulador, com a indicação da plataforma utilizada:
 - Qual compilador empregado
 - Sistema operacional
 - IDE (Eclipse, XCode, etc)

Entregar no Moodle em um arquivo compactado, com o número de matrícula do aluno para identificar o arquivo.