you're looking for cache wiss line/Hock: minimum unit of info in the cache taug=thit+ ofomiss \* t miss continue with caches: multiple types of caches, their pros & cons, sets/2 ... Idk & Ide, offset index, try So I barely started Lab 8 be the official statement optime shook so I didnu wanny work Imao. Checkoff 1: I think the 2 arguments to weird-function are a 0 and al, which are 0x000113e4 and LOOOOOOOX Checkoff 2: The 7 words at that (address (the 1st argument (no)): memory 1 word = 4 bytes = 32 bits 7 words = 28 bytes = 224 bits the 1st 7 words at 0x000113e4 X/7W 0x000113e4 15 (500000001, 0x000000000) 0x00000003,0x00000007, 0x000000 16, 0x0000000 9,

0x0000000 a (=10)

Checkoff 3= the initial values of vari and var 2 at the beginning of weird-function are var1: 24(so) first stone: 0 vor 2: -20(50) frost store: 0 Checkooff 4: var1 and var2;s Values at each iteration of the loop var 2 is a loop variable arg1= 36(50) 2= -44(so) and = 24(50) \$02= -20(so) a4 = Varz 25= 292 if (a3×a4) f, thin goto as's address = 10328) as= varz 05=05\*4 95 x= 4 94=00g1 as= att 1005t=a42 varzt = a0 as = Mulue strul at a 5 & address 94= War1 X/1W 76412FBO = varto Vov 2= ()

Var 1 = 0, 1,4,7 (= 10) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) (= 20) hey! if I take the difference between each vartisualues, it's the 7 words I looked up in the beginning Checkoff 5: as=0,1,3,3,7,16,9, a, Checkoff 6: how as iscalculated: as= var2 \* 24 t arg1 actually this is a typical array -36(50)diccess in t as = arg1 [vair2]; vara++; Checkoff 1: int weird-fluction (int tags, int agz) { var1= 0; int var 2=0: for(var2; varaxang2 var2++) { var It=ang[[var2]; return var 1;