Introdução à Arquitetura de Computadores

Aula26

µArquitetura MIPS Multicycle: II

Unidade de Controlo MC

Controlador Principal (FSM)

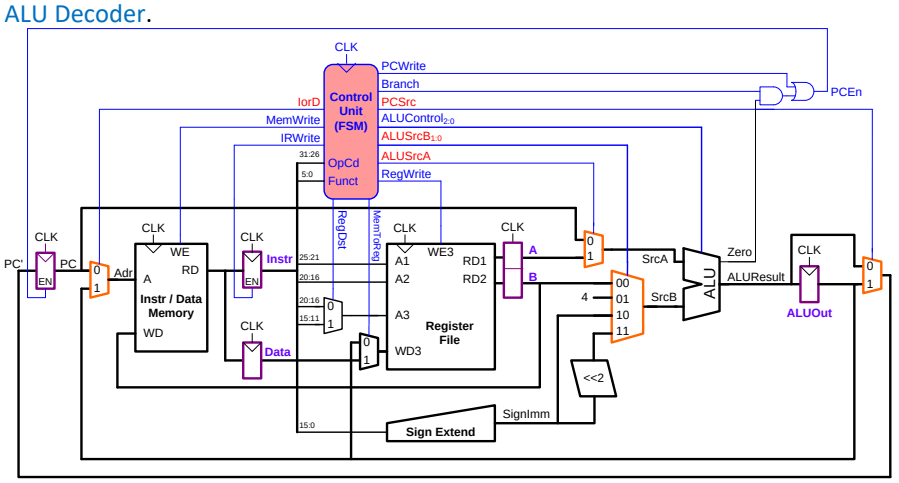
- Entradas e Saídas
- Máquina de Estados
  - *Fetch* e *Decode*
  - Execução de Instruções do tipo *lw* e *sw*
    Cálculo do endereço de memória
  - Execução de Instruções do tipo-R
  - Execução da Instrução *beq*

Mais Instruções

addi e *j*

Datapath MultiCycle - Unidade de Controlo MC

A Unidade de Controlo MC é constituída por um *Controlador Principal* e por um ALU Decoder.

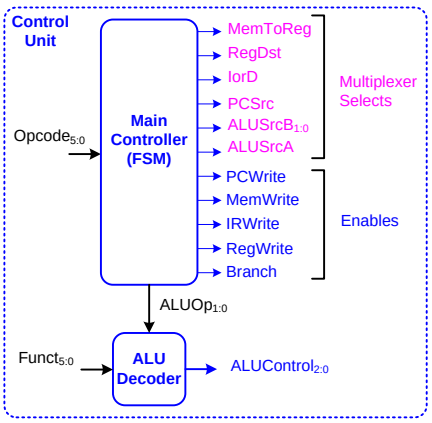


O *Controlador Principal* é uma máquina síncrona (FSM) do tipo Moore responsável pela geração dos sinais de controlo do *datapath multicyle*.

Unidade de Controlo MC - Principal + ALU Decoder

1. O *Controlador Principal*

É uma máquina síncrona.



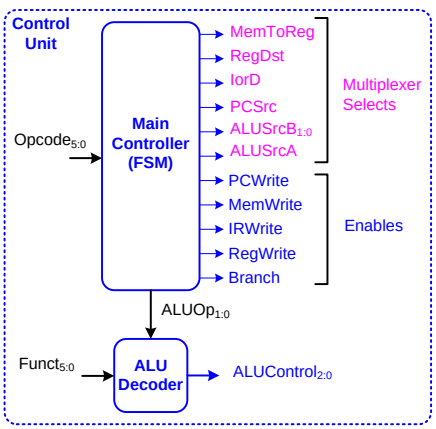
2. O *ALU Decoder*

É igual ao do *Single-cycle.*

$ALUOp_{1:0}$	$Funct_{5:0}$	$ALUControl_{2:0}$
00	X	010 (Add)
01	X	110 (Subtract)
10	100000 (add)	010 (Add)
10	100010 (sub)	110 (Subtract)
10	100100 (and)	000 (And)
10	100101 (or)	001 (Or)
10	100110 (xor)	100 (Xor)
10	100111 (nor)	101 (Nor)
10	101010 (slt)	111 (Slt)

Controlador FSM (1) - Tipos de Sinais

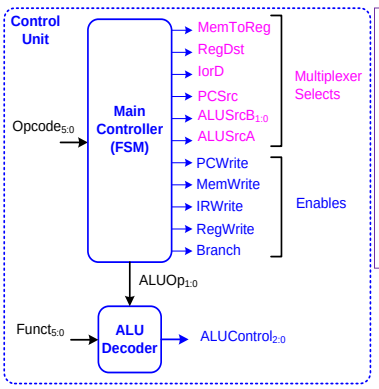
- O *Controlador Principal* gera 3 tipos de sinais:



- Seleção de *Muxes*
- *Enable*
- $ALUOp_{1:0}$

- O *ALU Decoder* gera: $ALUControl_{2:0}$.

Controlador FSM (2) - Estado e Sinais de Controlo



Tipos de sinais dentro de cada estado:

1. Seleção de multiplexers: exibem o respectivo valor binário.
2. *Enable*: só estão indicados quando activos.
3. ALUOp: o valor não aparece explicitado no *datapath*, sendo substituído pelo ALUControl (gerado pelo ALU Decoder).

Exemplo:

IorD = 0
AluSrcA = 0
ALUSrcB = 01
PCSrc = 0
IRWrite
PCWrite
ALUOp = 00

Sobre os diagramas temporais seguintes:

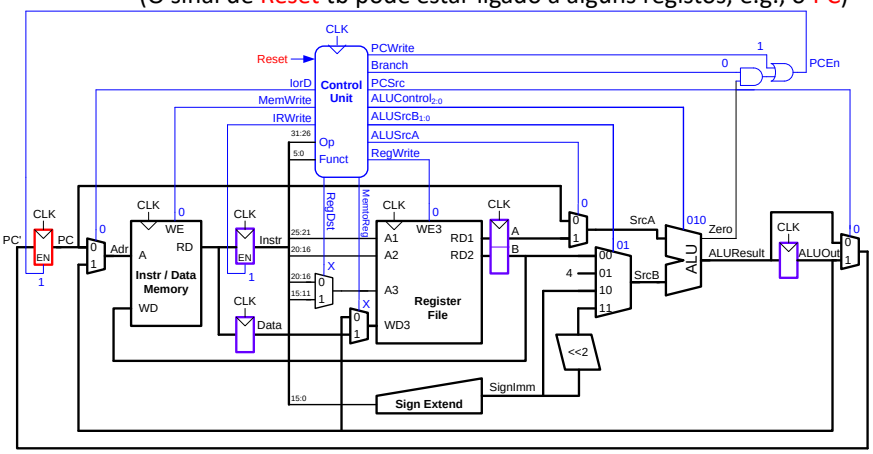
1. Podem ser ignorados numa primeira leitura.
2. Complementam a explicação sobre o funcionamento da FSM da Unidade de Controlo.

Controlador FSM (3) - Reset e Fetch: S0

O primeiro passo da execução consiste na leitura da instrução cujo endereço está contido no registo PC.

A FSM entra no estado de *Fetch* após o sinal de *Reset*.

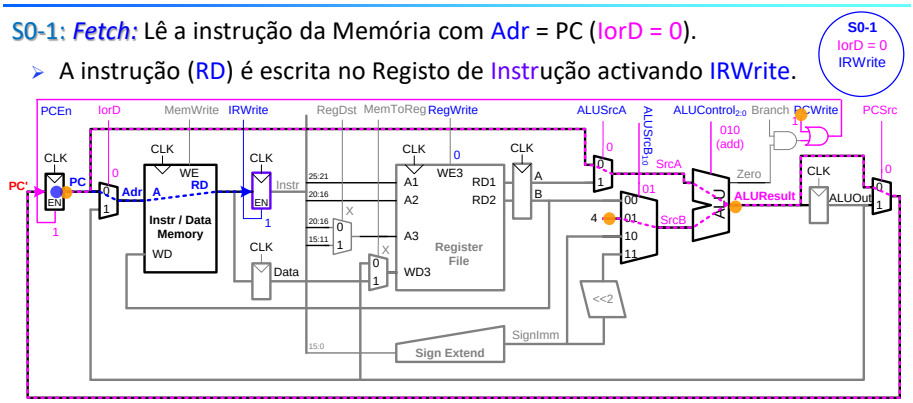
(O sinal de Reset tb pode estar ligado a alguns registos, e.g., o PC)



Controlador FSM (4) - Fetch e IncPC (1): S0

S0-1: *Fetch:* Lê a instrução da Memória com Adr = PC (IorD = 0).

- A instrução (RD) é escrita no Registo de Instrução activando IRWrite.



S0-2: IncPC: Em paralelo com o *Fetch*, é calculado PC' = PC + 4:

ALUSrcA = 0 => SrcA = PC; ALUSrcB = 01 => SrcB = 4;

ALUOp = 00 => ALUControl = 010 (soma).

- PC será atualizado com PC', fazendo:

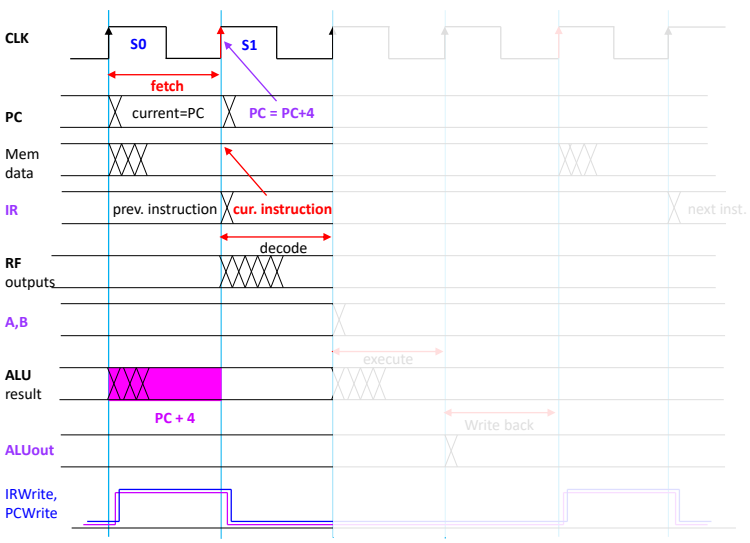
  PCSrc = 0 => PC' = ALUResult;

  PCWrite activo => PCEn = 1.

S0: Fetch + IncPC

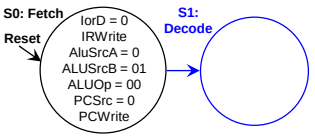
IorD = 0
IRWrite
AluSrcA = 0
ALUSrcB = 01
ALUOp = 00
PCSrc = 0
PCWrite

Controlador FSM (5) - Fetch e IncPC (2) - Timing



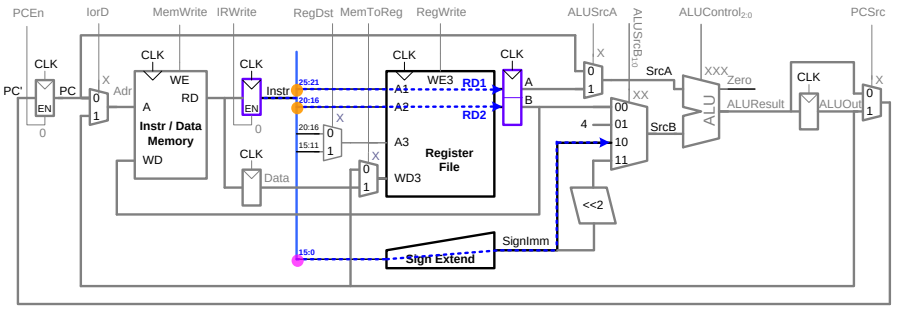
O *fetch* da instrução atual e o cálculo do PC-seguinte são feitos em paralelo.

Controlador FSM (6) - Decode: S1



S1-1: O Banco de Registos lê sempre os dois operandos, especificados pelos campos rs e rt da instrução, e coloca-os nos registos A e B, respetivamente.

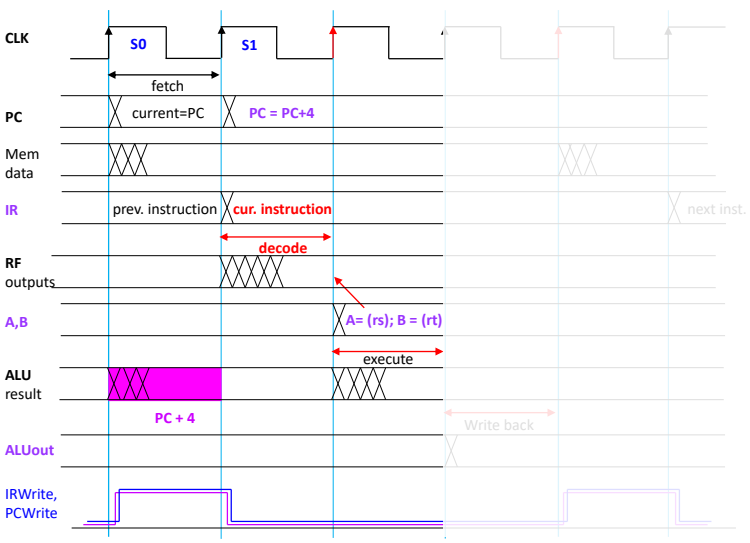
S1-2: Em paralelo, o valor imediato é *sign-extended*.



A fase de descodificação (UC) usa o opcode da instrução para decidir o que fazer a seguir.

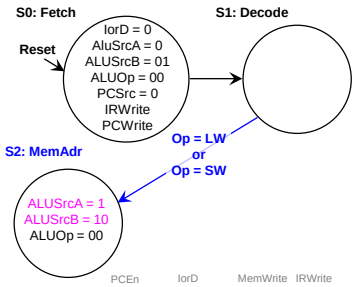
Não são necessários sinais de controlo nesta fase. Todavia, a FSM deve aguardar um ciclo de *clock* para que as operações de leitura (RF) e descodificação se completem.

Controlador FSM (7) - Decode (2) - Timing



A FSM aguarda um ciclo de *clock* para que as operações de leitura (RF) e descodificação se completem.

Control. FSM (8) - lw/sw - Cálculo do Endereço: S2

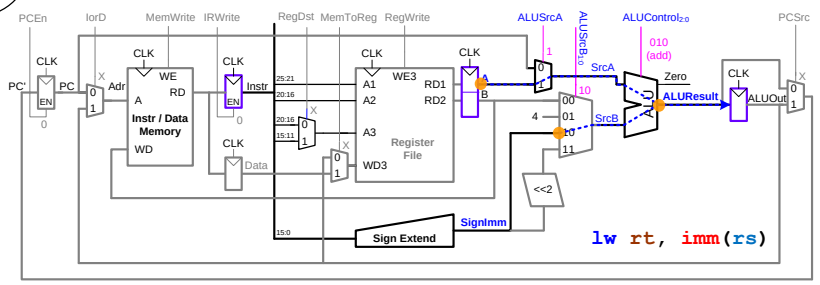


S2: Se a instrução for lw ou sw, é calculado o endereço efetivo, adicionando ao Endereço Base (A) o valor imediato depois de *sign-extended* (SignImm).

Isto requere:

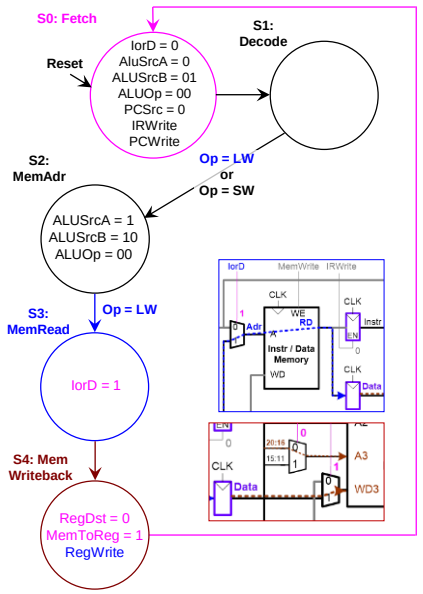
ALUSrcA = 1 para selecionar o registo A
ALUSrcB = 10 para selecionar SignImm
ALUOp = 00 para a ALU somar (ALUControl = 010).

O endereço é armazenado no registo ALUOut.



*Após S1 os estados seguintes dependem da instrução. Comecemos com lw/sw.

Controlador FSM (9) - lw (1): S3 + S4



Leitura do valor da memória e escrita no Banco de Registos:

S3: IorD = 1, seleciona o endereço que se encontra em ALUOut. O valor lido da memória é armazenado no registo Data .

S4: O valor em Data é escrito no Banco de Registos.

RegDst = 0, seleciona o registo rt;

MemToReg = 1, seleciona Data;

RegWrite: é ativado para escrever no RF, completando a execução de lw.

S0: Regresso ao estado inicial, para o *fetch* da instrução seguinte.

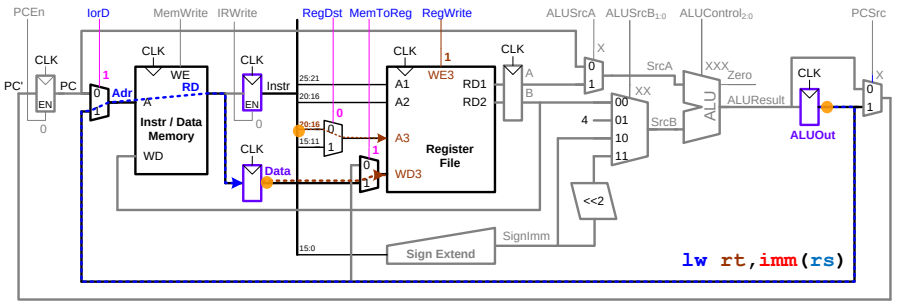
lw rt,imm(rs)

Controlador FSM (10) - lw (2): S3 + S4

Leitura do valor da memória e escrita no Banco de Registos (rt):

S3: IorD = 1, seleciona o endereço (Adr) que se encontra em ALUOut.
O valor lido (RD) é guardado no registo Data .

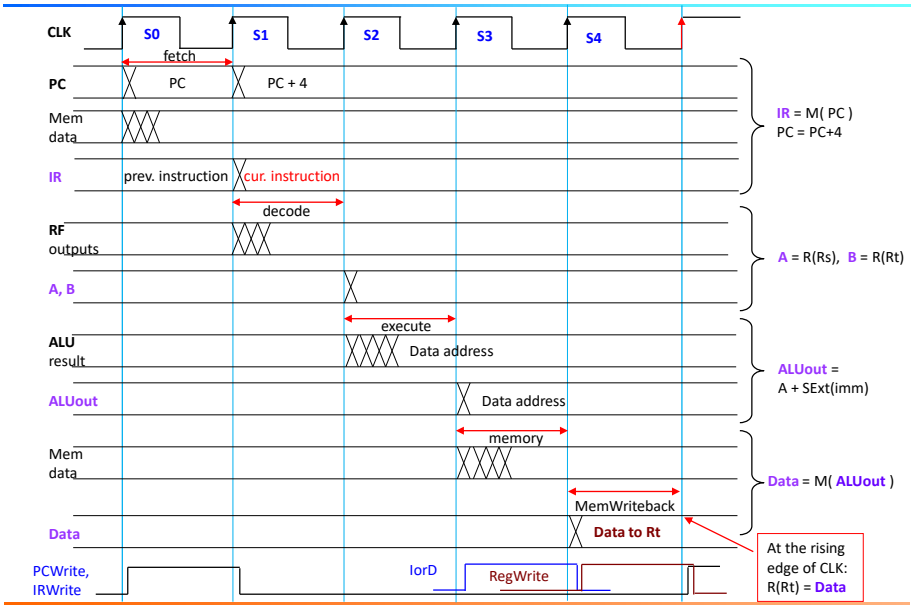
S3
IorD = 1



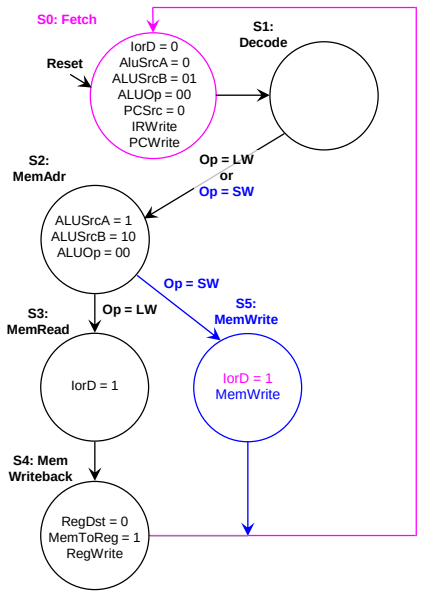
S4: O valor em Data é escrito no **Banco de Registos**.
RegDst = 0 seleciona o registo rt, e MemToReg = 1 seleciona Data.
RegWrite é ativado para escrever, **completando** a execução de lw.

S4
RegDst = 0
MemToReg = 1
RegWrite

Controlador FSM (11) - lw (3): Timing - 5 ciclos



Controlador FSM (12) - sw (1): S5 - 4 ciclos



O valor do registo B é escrito na memória.

S5: IorD = 1 seleciona o endereço guardado em ALUOut (calculado em S2)

MemWrite é ativado para escrever na memória o valor B, completando a execução de sw.

(**Menos** um ciclo que lw!)

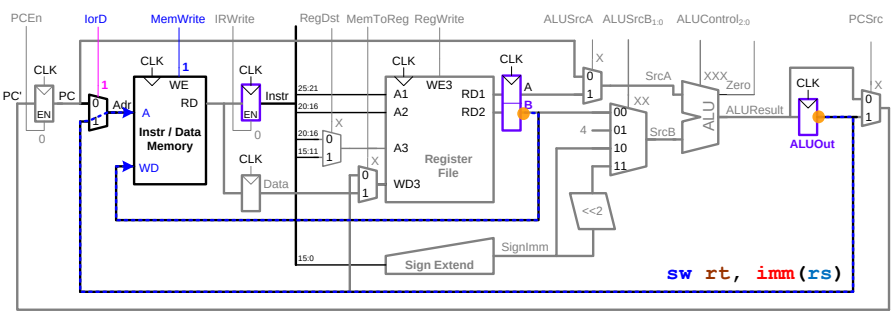
```
sw rt,imm(rs)
```


Controlador FSM (13) - sw (2): S5

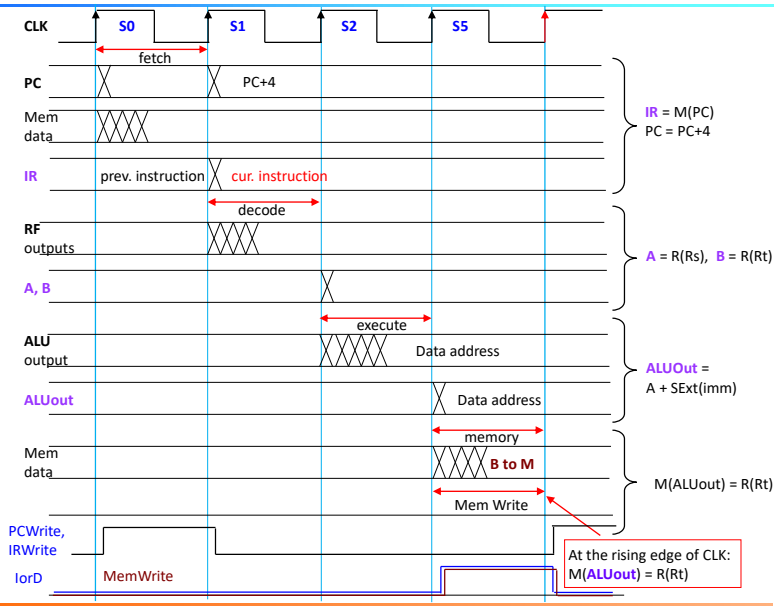
O valor lido do segundo porto do RF (B) é escrito na memória:

S5: IorD = 1 seleciona o endereço guardado em ALUOut (calc. em S2).

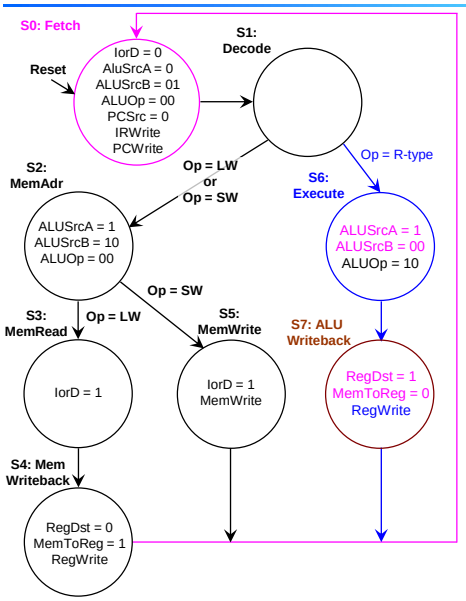
MemWrite é ativado para escrever na **memória** o valor B.



Controlador FSM (14) - sw (3): Timing - 4 ciclos



Controlador FSM (15) - tipo-R (1): S6 + S7



Calcula o resultado da operação na ALU e escreve-o no Banco de Registos:

S6: São selecionados os registos A e B (ALUSrcA = 1, ALUSrcB = 00) e calculada a operação indicada pelo campo *Funct* da instrução.

O valor de ALUOp é igual a 10 para todas instruções do tipo-R.

O ALUResult é guardado em ALUOut.

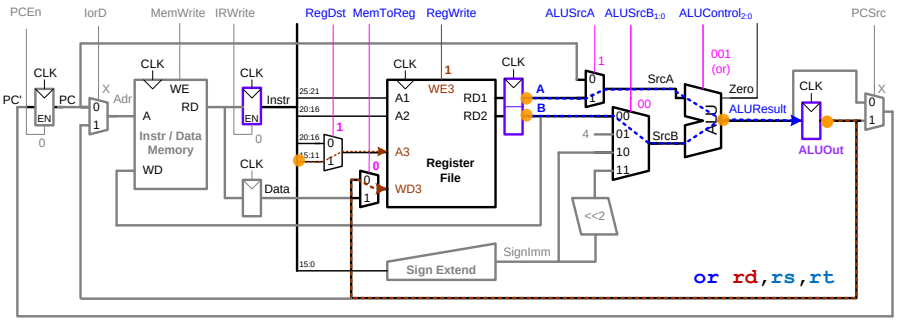
S7: O valor em ALUOut é escrito no Banco de Registos:
RegDst = 1, seleciona o registo rd.
MemToReg = 0, o valor WD3 vem do registo ALUOut.
RegWrite é activado para escrever, completando a execução.

Controlador FSM (16) - tipo-R (2): S6 + S7

Calcula o resultado da operação na ALU e escreve-o no RF:

S6: Seleciona os registos A e B (ALUSrcA = 1, ALUSrcB = 00);
O valor de ALUOp é igual a 10 para todas instruções do tipo-R;
Guarda o resultado da operação em ALUOut.

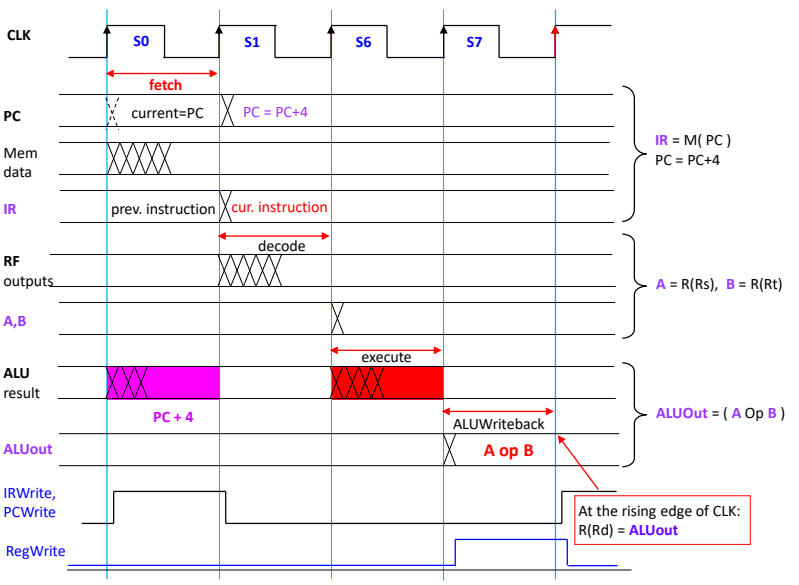
S6
ALUSrcA = 1
ALUSrcB = 00
ALUOp = 10



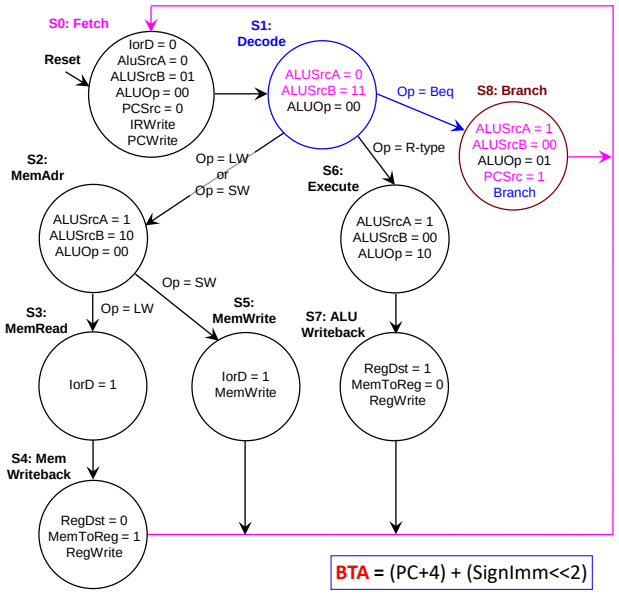
S7: O valor em ALUOut é escrito no Banco de Registos:
RegDst = 1 seleciona o registo destino rd;
MemToReg = 0 o valor a escrever (WD3) vem do registo ALUOut;
RegWrite é activado para escrever no RF.

S7
RegDst = 1
MemToReg = 0
RegWrite

Controlador FSM (17) - tipo-R (3): Timing - 4 ciclos



Controlador FSM (18) - beq (1): S1 + S8



BTA = (PC+4) + (SignImm<<2)

O CPU calcula o BTA e compara (rs) com (rt); ambas as operações requerem a ALU

Precisa da ALU duas vezes:
- Uma para calcular o BTA
- Outra para decidir se os valores de rs e rt são iguais

Tira partido do facto da ALU estar livre durante o estado S1 e usa-a para calcular o BTA (não há problema se o BTA não chegar a ser usado).

S1: Calcula (sempre) BTA

S8: Compara o conteúdo dos registos rs e rt. Caso sejam iguais -> PC' = BTA.

`beq rs,rt,imm`

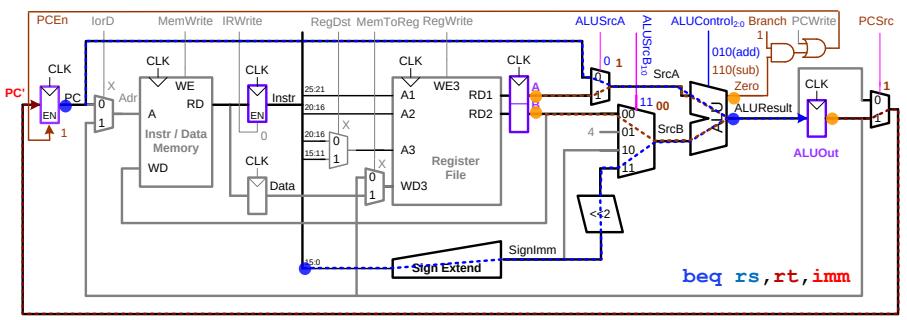
Controlador FSM (19) - beq (2): S1 + S8

Após S0, a instrução beq usa a ALU mais **duas** vezes:

S1: Calcula o endereço-alvo (BTA) e guarda-o em ALUOut (linha azul).
Este será, eventualmente, usado em S8.

BTA = (PC+4) + (SignImm<<2)

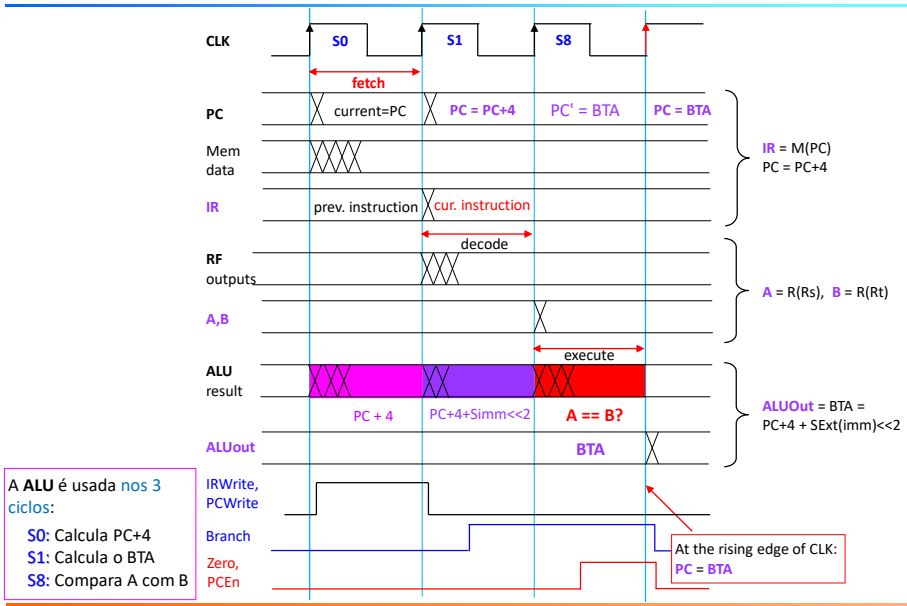
S1
ALUSrcA = 0
ALUSrcB = 11
ALUOp = 00



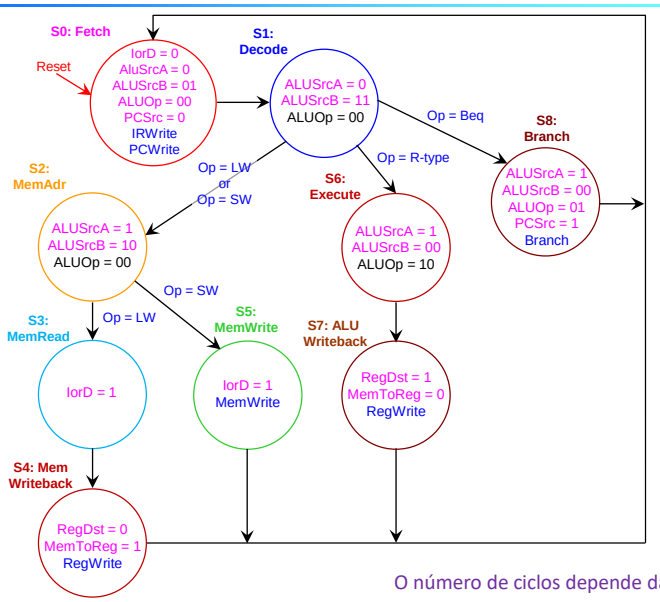
S8: 1. Compara os valores de rs (A) e rt (B). Caso sejam iguais Zero=1.
Com Branch=1 temos PCEn=1.
2. Fazendo PCSrc=1, o valor de PC' = BTA (armazenado em ALUOut).

S8
ALUSrcA = 1
ALUSrcB = 00
ALUOp = 01
PCSrc = 1
Branch

Controlador FSM (20) - beq (3): Timing - 3 ciclos



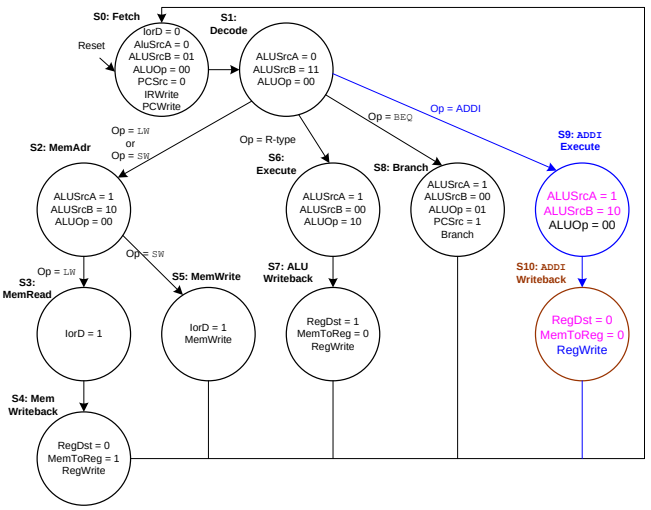
Controlador FSM (21) - Completo



O número de ciclos depende da instrução!

Extensão (1) - addi: FSM (1)

P: Como modificar o CPU para suportar addi?



R: O *datapath* já é capaz de adicionar o conteúdo dum registo com o valor imediato!

- Só precisamos de adicionar novos estados à FSM do controlador para addi.

Os estados são semelhantes aos usados pelas instruções do tipo-R.

S9: Ao registo A é somado SignImm e ALUResult é guardado em ALUOut.

S10: ALUOut é escrito no RF.

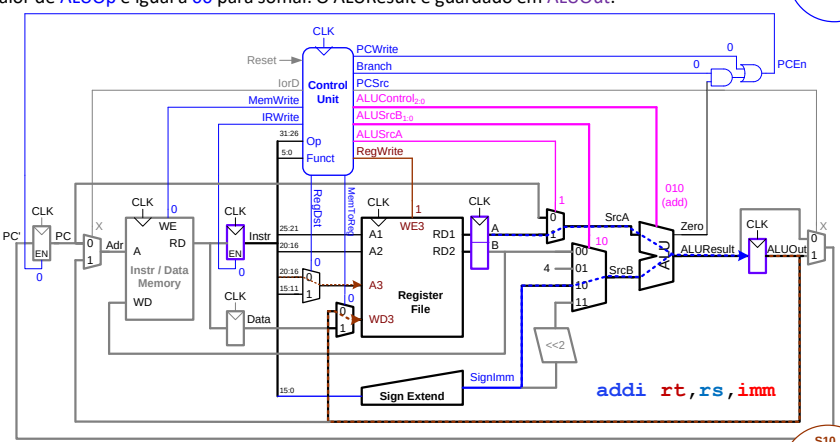
```
addi rt,rs,imm
```


Extensão (2) - addi: FSM (2) - S9 + S10

O CPU calcula o resultado na ALU e escreve-o no Banco de Registos:

S9: São selecionados o reg. A e SignImm (ALUSrcA = 1, ALUSrcB = 10) e calculada a operação na ALU. O valor de ALUOp é igual a 00 para somar. O ALUResult é guardado em ALUOut.

S9
ALUSrcA = 1
ALUSrcB = 10
ALUOp = 00

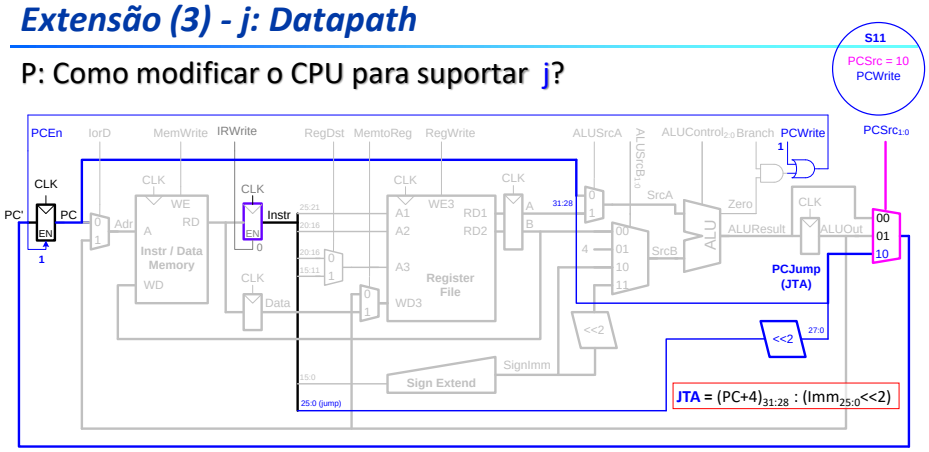


S10: O valor em ALUOut é escrito no Banco de Registos. RegDst = 0 seleciona o registo destino rt. MemToReg = 0, significa que o valor a escrever em WD3 vem de ALUOut. RegWrite é activado para escrever no RF, completando a execução da instrução do tipo-I.

S10
RegDst = 0
MemToReg = 0
RegWrite

Extensão (3) - j: Datapath

P: Como modificar o CPU para suportar j?



R: 1. Modificamos o *datapath* para calcular o valor PC' no caso da instrução 'j'.

JTA (*Jump Target Address*) = $(PC + 4)_{31:28}$: $Imm_{25:0}$<<2 ; (requere mais um "<<2")

O multiplexer PCSrc aceita uma terceira entrada JTA, selecionada com PCSrc = 10 .

2. Adicionamos um estado (S11) ao controlador FSM para gerar PCSrc = 10 e PCWrite.

(O PCWrite é ativado para forçar PCEn=1).

Extensão (4) - j: FSM

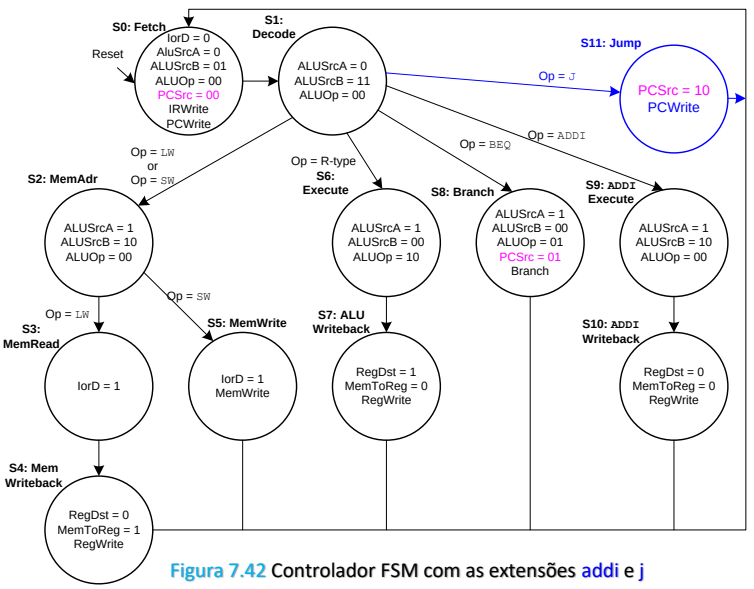
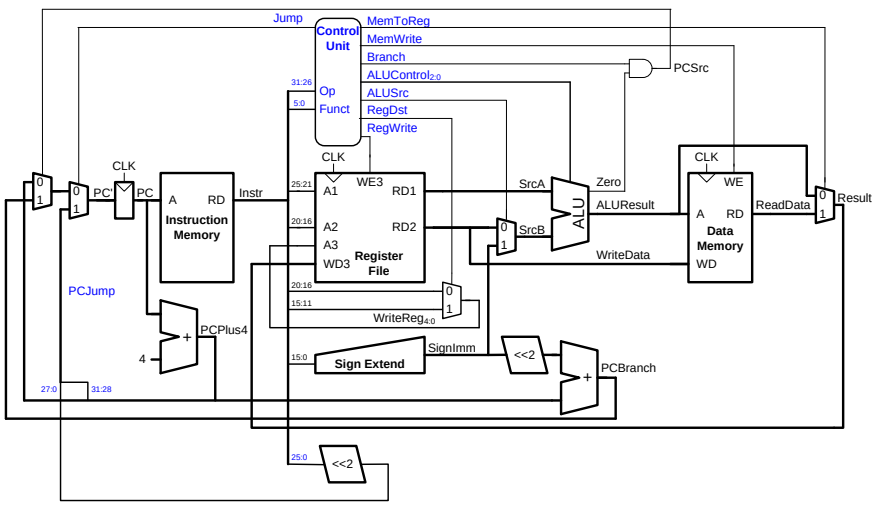
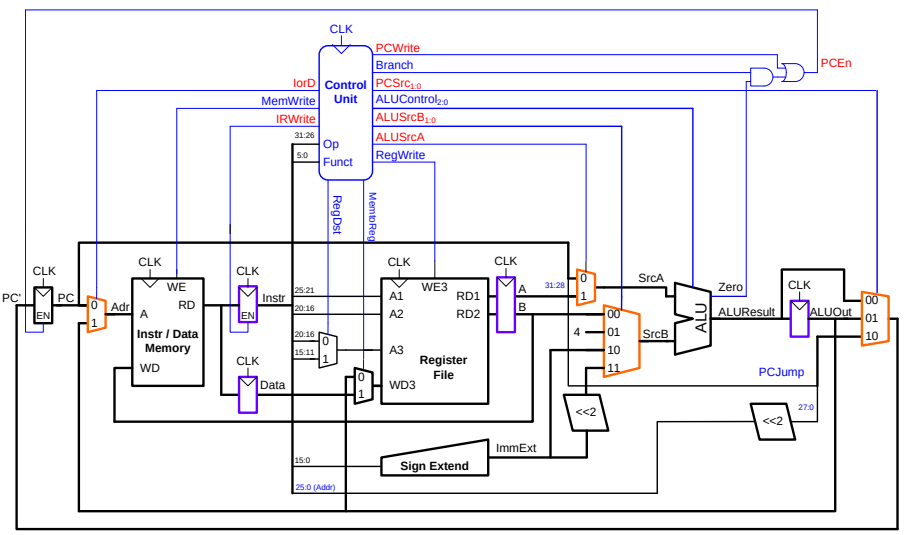


Figura 7.42 Controlador FSM com as extensões addi e j

Revisão (1) - MIPS Single-Cycle



Revisão (2) - MIPS Multicycle



*O *ISA* só suporta: lw/sw, tipo-R, beq + addi e j.