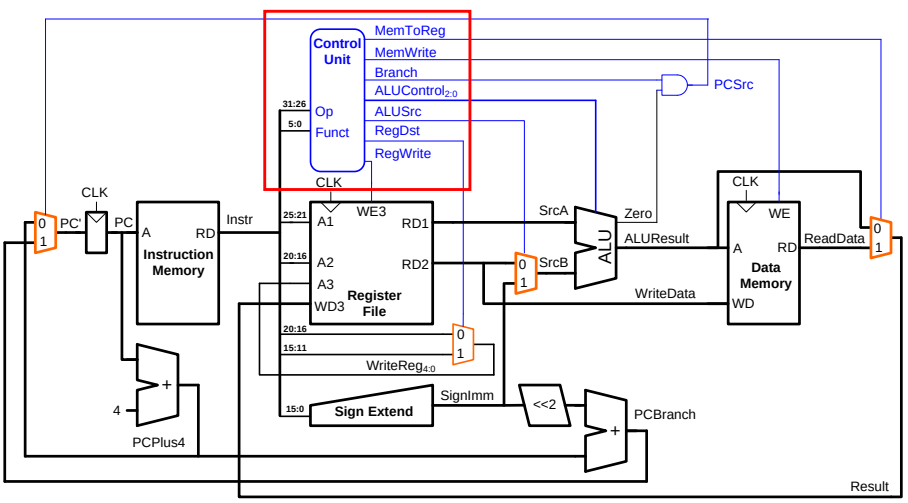
Introdução à Arquitetura de Computadores

Aula22

µArquitetura MIPS: Single-cycle - II

- Unidade de Controlo
  - Entradas e Saídas
  - Descodificador da ALU
    - Exemplo de ALU
  - Descodificador Principal
    - Instruções de tipo-R: or
    - Instruções de tipo-I: lw/sw e beq
- Exercício
  - Execução da instrução or
- Suporte para instruções Adicionais
  - addi e jump

Datapath Single-Cycle (SC) - Unidade de Controlo

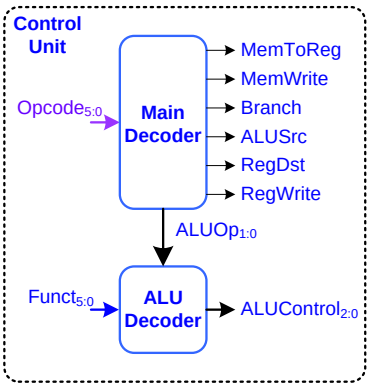


ISA limitado a: lw, sw, tipo-R e beq

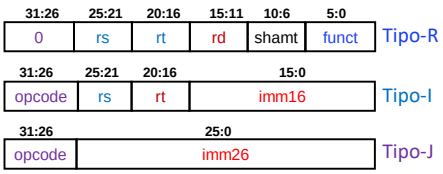
Unidade de Controlo (1) - Entradas e Saídas

A Unidade de Controlo (UC)

Gera os sinais de controlo do *datapath,* usando como entradas os bits de opcode e de funct da instrução.



- A maior parte das saídas de controlo é derivada do opcode; as instruções do tipo-R precisam ainda de usar o campo funct para determinar a operação da ALU.

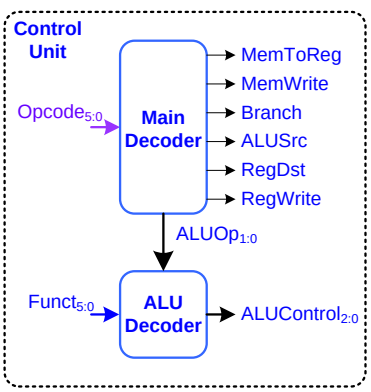


Retomamos a matéria dada na 1ª aula sobre Assembly (codificação de instruções).

Unidade de Controlo (2) - Decoders: Main + ALU

A Unidade de Controlo

Está dividida em dois* blocos de lógica combinatória:

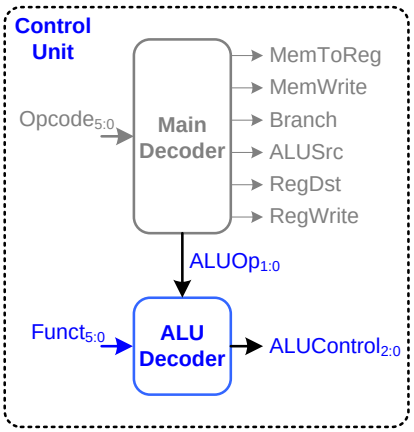


- O *Main Decoder* usa o $Opcode_{5:0}$ da instrução, para gerar todos os sinais de saída e ainda o código de operação da ALU ($ALUOp_{1:0}$).
- O *ALU Decoder* usa o $ALUOp_{1:0}$ juntamente com o campo $Funct_{5:0}$ para gerar o sinal $ALUControl_{2:0}$, o qual controla a operação da ALU.

*Para simplificar o projeto.

UC (3) - ALU Decoder (1) - Entrada ALUOp

O *ALU Decoder* é a parte da UC responsável por descodificar o campo da instrução $Funct_{5:0}$. Usa o sinal ALUOp gerado pelo *Main Decoder*, como entrada auxiliar.



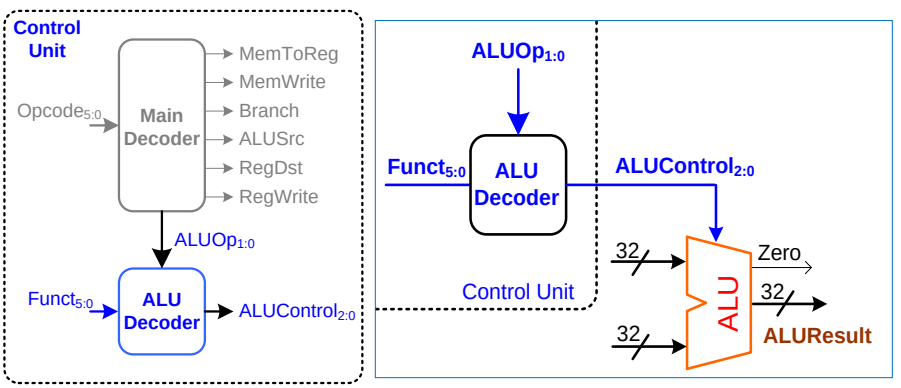
- Os valores do *bus* $ALUOp_{1:0}$ têm o seguinte significado:

$ALUOp_{1:0}$	Descrição
00	Add
01	Subtract
10	Look at $Funct_{5:0}$
11	Not Used (yet)

Tipo-R

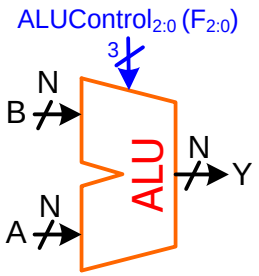
UC (4) - ALU Decoder (2) - Saída ALUControl

- O *ALU Decoder* gera o bus $ALUControl_{2:0}$ o qual controla a operação da ALU.

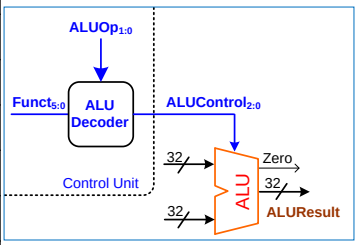


UC (5) - ALU Decoder (3) - Exemplo de ALU

A *ALU* (*Arithmetic and Logic Unit*) é a unidade combinatória que implementa as funções aritméticas e lógicas.



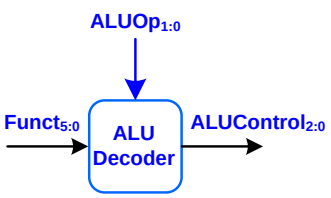
$F_{2:0}$	Função (Y)
000	A & B
001	A | B
010	A + B
011	not used
100	A ^ B
101	~(A | B)
110	A - B
111	SLT



A ALU pode facilmente ser implementada em linguagens de descrição de hardware (HDL) do tipo VHDL ou Verilog.

UC (6) - ALU Decoder (4) - Tabela Verdade

- Quando ALUOp é 00 ou 01, a ALU soma ou subtrai, respectiva/.
- Quando ALUOp é 10, o campo Funct é examinado para determinar o valor de ALUControl.

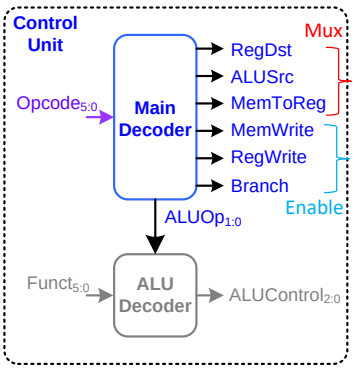


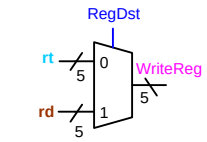
$ALUOp_{1:0}$	$Funct_{5:0}$	$ALUControl_{2:0}$
00	X	010 (Add)
01	X	110 (Subtract)
10	100000 (add)	010 (Add)
10	100010 (sub)	110 (Subtract)
10	100100 (and)	000 (And)
10	100101 (or)	001 (Or)
10	101010 (slt)	111 (SLT)

(Para as instruções do tipo-R, os dois primeiros bits do campo Funct são sempre 10, podendo ser ignorados aquando da implementação).

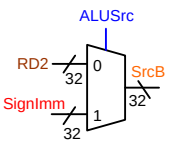
UC (7) - Main Decoder (1) - Seleção de Multiplexers

- O *Main Decoder* gera dois tipos de sinais: entradas de Seleção dos Multiplexers e de *Enable* da Memória, do Banco de Registos e de ainda outra lógica.

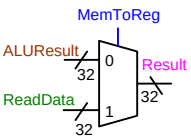




RegDst: Activo seleciona **rd** como WriteReg do RF.



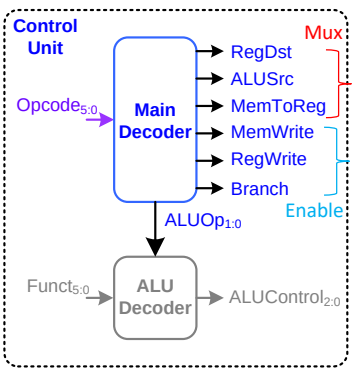
ALUSrc: Activo seleciona **SignImm** como SrcB da ALU.



MemToReg: Activo seleciona ReadData como Result a escrever no RF.

Os sinais de controlo necessários a cada instrução já foram vistos durante a construção do datapath.

UC (7) - Main Decoder (2) - Sinais de Enable

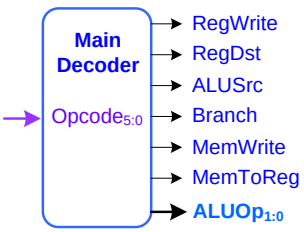


- MemWrite - *Enable* de escrita da Memória de Dados
- RegWrite - *Enable* de escrita do Banco de Registos
- Branch - Activo só para a instrução beq (ou bne)

UC (8) - Main Decoder (3) - Tabela de Verdade

Sinais de saída em função do *opcode* da instrução.

Instruction	$Opcode_{5:0}$	RegWrite	RegDst	AluSrc	Branch	MemWrite	MemToReg	$ALUOp_{1:0}$
R-type	000000	1	1	0	0	0	0	10
lw	100011	1	0	1	0	0	1	00
sw	101011	0	X	1	0	1	X	00
beq	000100	0	X	0	1	0	X	01



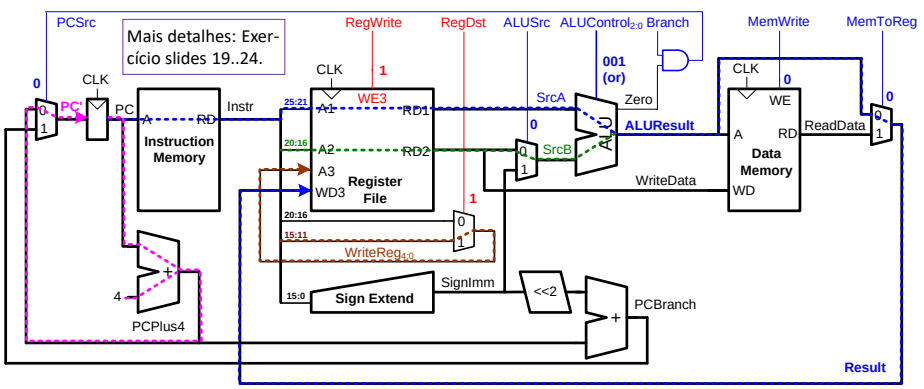
1. **tipo-R:** Todas as instruções usam os mesmos valores dos sinais, só diferem no código (ALUControl) gerado pelo *ALU Decoder*.
2. Se não escrevem no Banco de Registos: Os sinais RegDst e MemToReg são *don't cares* (X), dado que o sinal RegWrite é zero. (Exs: sw e beq).

Em seguida, analisamos em detalhe cada tipo de instrução...

UC (9) - Main Decoder (4) - tR - or

31:26	25:21	20:16	15:11	10:6	5:0
0	rs	rt	rd	0	37

Instruction	$Op_{5:0}$	RegWrite	RegDst	AluSrc	Branch	MemWrite	MemToReg	$ALUOp_{1:0}$
R-type	000000	1	1	0	0	0	0	10
lw	100011							
sw	101011							
beq	000100							



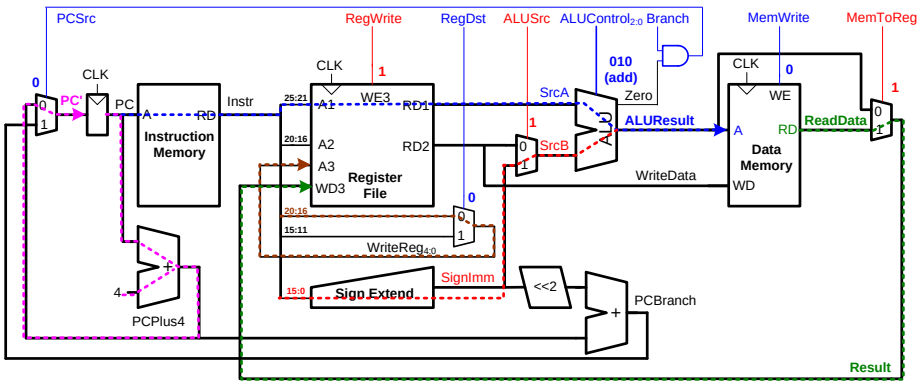
*Eliminando o símbolo da Unidade de Controlo para melhorar a visibilidade.

`or rd, rs, rt`

UC (10) - Main Decoder (5) - lw

31:26	25:21	20:16	15:0
35	rs	rt	imm16

Instruction	$Op_{5:0}$	RegWrite	RegDst	AluSrc	Branch	MemWrite	MemToReg	$ALUOp_{1:0}$
R-type	000000	1	1	0	0	0	0	10
→ lw	100011	1	0	1	0	0	1	00
sw	101011							
beq	000100							

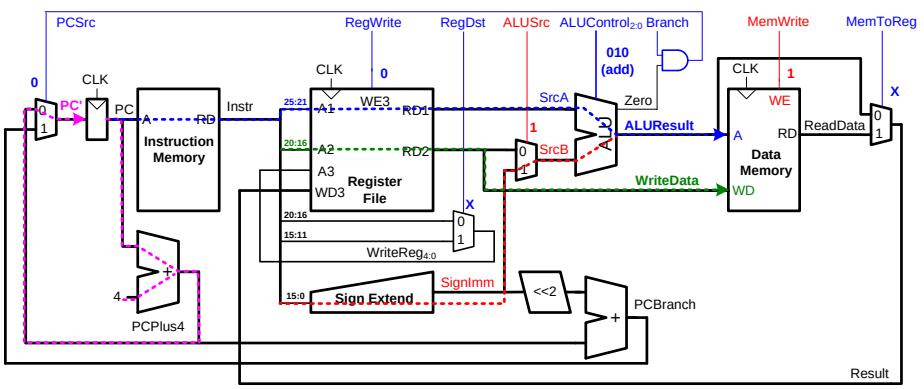


lw rt, imm(rs)

UC (11) - Main Decoder (6) - sw

31:26	25:21	20:16	15:0
43	rs	rt	imm16

Instruction	$Op_{5:0}$	RegWrite	RegDst	AluSrc	Branch	MemWrite	MemToReg	$ALUOp_{1:0}$
R-type	000000	1	1	0	0	0	0	10
lw	100011	1	0	1	0	0	1	00
→ sw	101011	0	X	1	0	1	X	00
beq	000100							

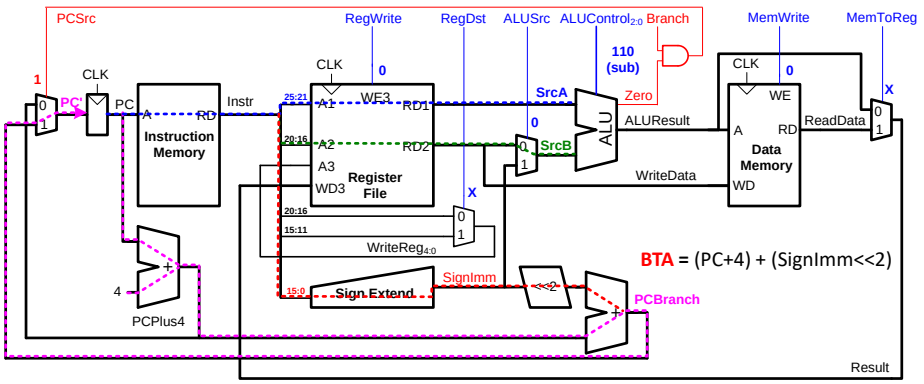


sw rt, imm(rs)

UC (12) - Main Decoder (7) - beq

31:26	25:21	20:16	15:0
8	rs	rt	imm16

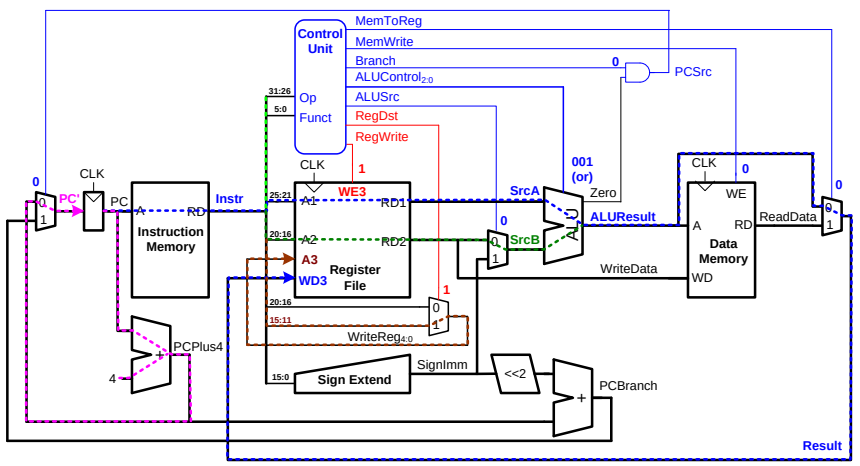
Instruction	$Op_{5:0}$	RegWrite	RegDst	AluSrc	Branch	MemWrite	MemToReg	$ALUOp_{1:0}$
R-type	000000	1	1	0	0	0	0	10
lw	100011	1	0	1	0	0	1	00
sw	101011	0	X	1	0	1	X	00
→ beq	000100	0	X	0	1	0	X	01



beq rs,rt,imm

Exercício - OR (1) - tipo-R

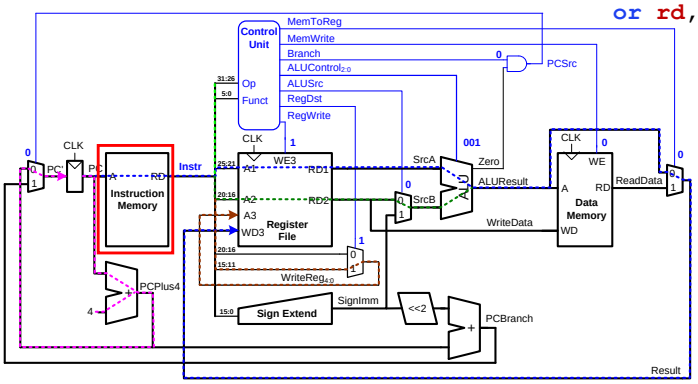
Determinar os valores dos sinais de controlo e as zonas do *datapath* durante a execução da instrução.



or rd, rs, rt

Exercício - OR (2) - Fetch da Instrução

or rd, rs, rt

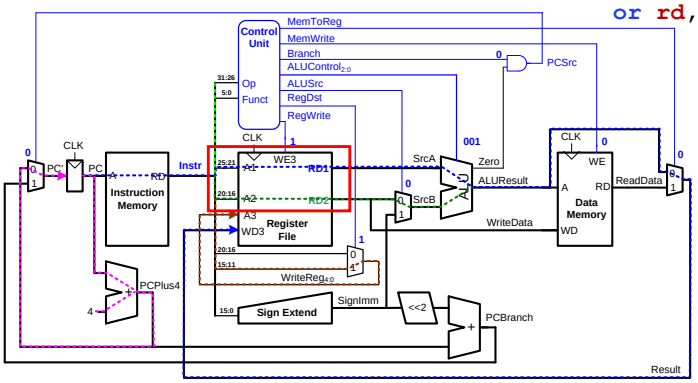


1. O PC aponta para a posição de memória que contém a instrução; esta fica disponível na saída RD (Instr).

Exercício - OR (3) - Ler Operandos

31:26	25:21	20:16	15:11	10:6	5:0
0	rs	rt	rd	0	37

or rd, rs, rt

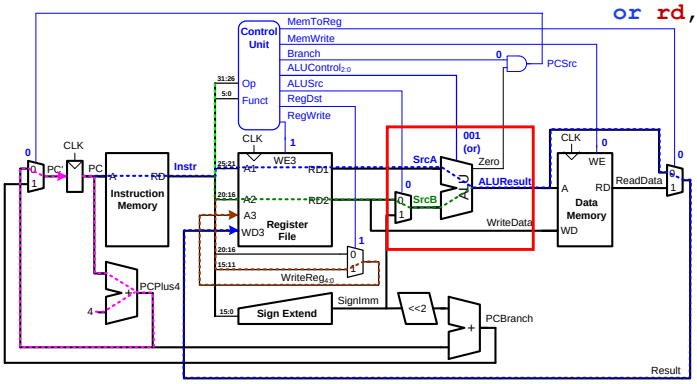


2. Os campos da instrução $Instr_{25:21}$ e $Instr_{20:16}$ são os endereços dos registos rs e rt dentro do RF, respectiva/. O conteúdo destes registos aparece nas saídas RD1 e RD2.

Exercício - OR (4) - Exec. na ALU

31:26	25:21	20:16	15:11	10:6	5:0
0	rs	rt	rd	0	37

`or rd, rs, rt`



3.1 SrcA = RD1 e SrcB = RD2 (ALUSrc = 0);

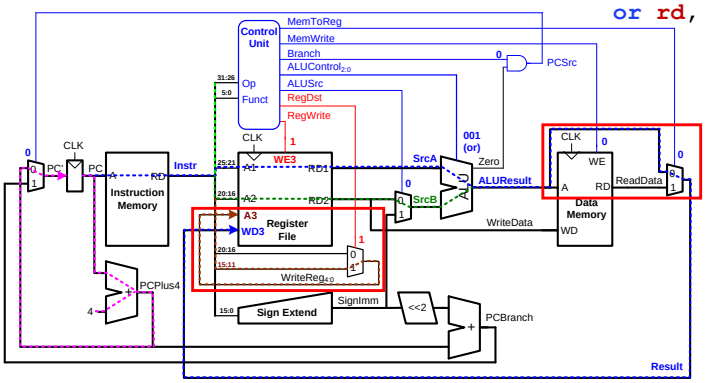
3.2 ***OR*** é do tipo-R logo ALUOp=10; o valor de ALUControl depende de Funct, sendo neste caso igual a 001 (ver *ALU Decoder*).

$ALUOp_{1:0}$	$Funct_{5:0}$	$ALUControl_{2:0}$
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	101010 (slt)	111 (SLT)

Exercício - OR (5) - Escrita no RF

31:26	25:21	20:16	15:11	10:6	5:0
0	rs	rt	rd	0	37

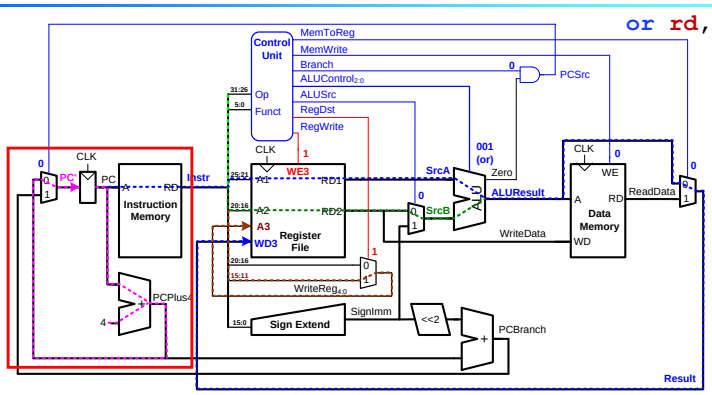
`or rd, rs, rt`



4.1 A instrução não escreve na Memória de Dados, MemWrite=0. O resultado da operação vem direta/ da ALU, MemToReg=0.

4.2 O Result é escrito (RegWrite=1) no Banco de Registos. O registo destino rd, o campo $Instr_{15:11}$, é selecionado fazendo RegDst=1.

Exercício - OR (6) - Atualização do PC



5. A atualização do valor de PC, i.e., PC' = PC + 4, está indicada com a linha rosa tracejada

Finalmente, é de referir que também há fluxo de dados nas zonas não tracejadas, todavia os sinais de controlo impedem que esses dados tenham qualquer influência no resultado.

Mais Instruções (1) - addi e j

Até aqui considerámos um subconjunto limitado de instruções do MIPS.

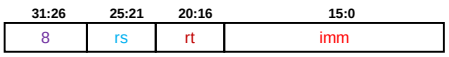
Como adicionar novas instruções ao CPU (ou ao ISA)?

- Para ilustrar, vamos acrescentar suporte para duas instruções addi e j.
- Veremos que para um tipo de instruções (addi) basta adicionar algo à Tabela de Verdade do *Main Decoder*, ao passo que para outras (j) o *datapath* também precisa de ser alterado.

Mais Instruções (2) - addi (1)

addi, '*add immediate*':

- Adiciona o valor imediato ao valor do registo rs e escreve o resultado no registo rt.



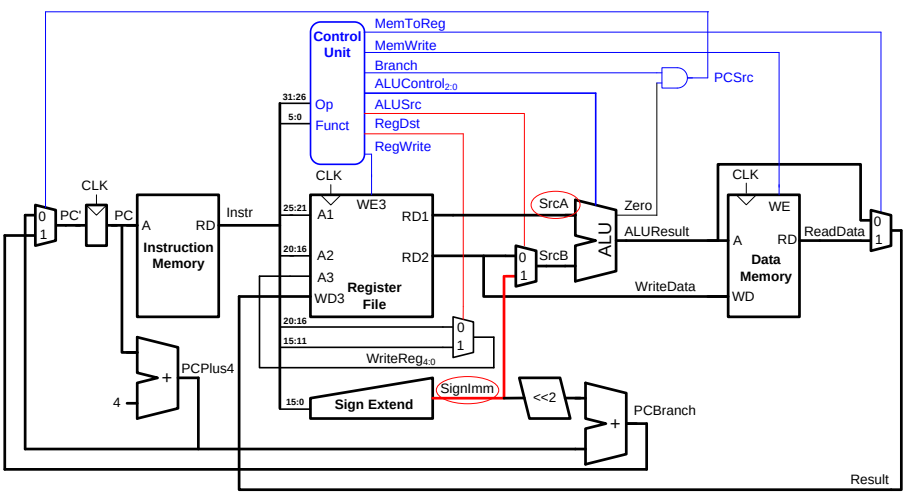

```
addi rt,rs,imm
```

O *datapath* atual já é capaz de executar este tipo de tarefas (i.e., somar e escrever o resultado no RF).

P: Quais as alterações necessárias a introduzir na Unidade de Controlo para suportar addi?

R: Precisamos de acrescentar somente mais uma linha à Tabela de Verdade do *Main Decoder*, para gerar os sinais de controlo necessários à execução da instrução addi.

Mais Instruções (3) - addi (2) - Datapath



Não há necessidade de modificar o *datapath*!

Mais Instr. (4) - addi (3) - Unidade de Controlo

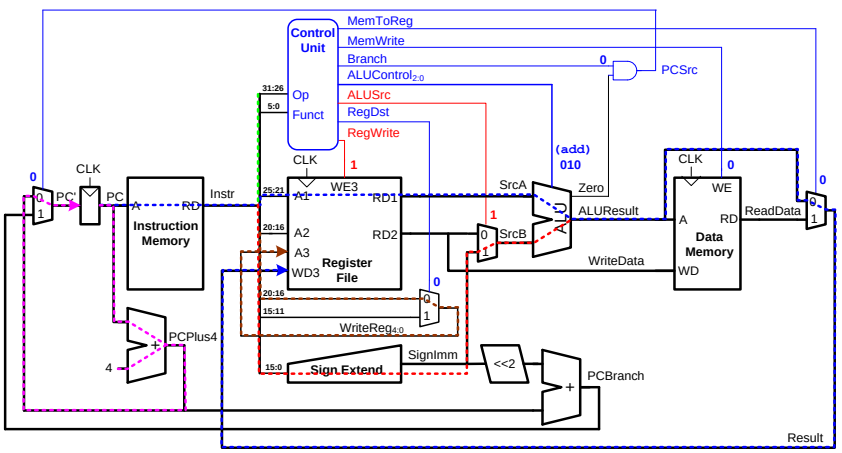
`addi rt,rs,imm`

Instruction	$Op_{5:0}$	RegWrite	RegDst	AluSrc	Branch	MemWrite	MemToReg	$ALUOp_{1:0}$
R-type	000000	1	1	0	0	0	0	10
lw	100011	1	0	1	0	0	1	00
sw	101011	0	X	1	0	1	X	00
beq	000100	0	X	0	1	0	X	01
addi	001000	1	0	1	0	0	0	00

1. O resultado tem de ser escrito no RF, RegWrite = 1.
2. O registo destino é especificado no campo rt, RegDst = 0.
3. O SrcB da ALU deriva do *immediate*, ALUSrc = 1.
4. A ALU deve somar, ALUOp = 00, e o valor de ALUControl = 010 (ver *ALU Decoder*)
5. A instrução não é um *branch*, nem escreve na memória, Branch = MemWrite = 0.
6. O resultado vem da ALU, não da memória, MemToReg = 0.

Mais Instr. (5) - addi (4) - Datapath + Control

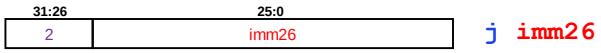
`addi rt,rs,imm`



RegWrite=1, RegDst=0, ALUSrc=1 e MemToReg=0

Mais Instruções (6) - j (1)

A instrução *jump* escreve um novo valor (PC') no PC .



$PC' = JTA = (PC + 4)_{31..28} : (Imm26 << 2)$

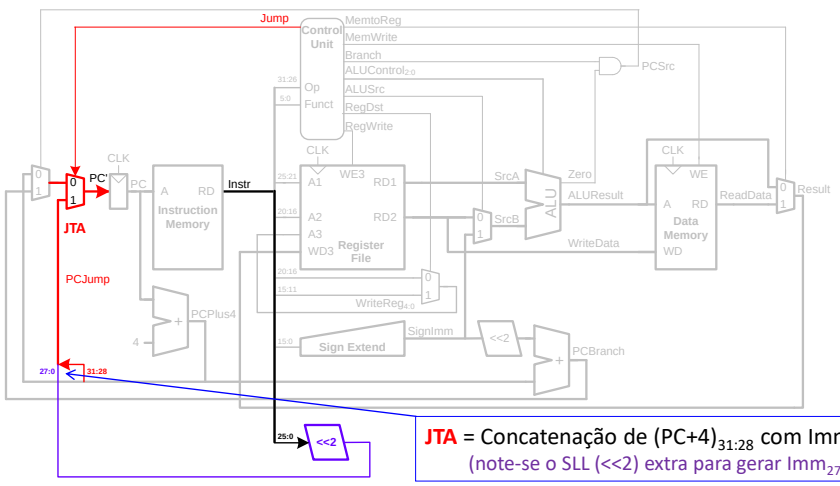
- Os dois bits menos significativos são sempre 0, porque o valor do PC é sempre *word-aligned*, (i.e., é múltiplo de 4 bytes);
- Os 26 bits seguintes são retirados do valor imediato da instrução Instr25:0;
- Os 4 bits mais significativos são iguais aos 4 bits mais significativos do (PC + 4).

➢ O *datapath* existente não é capaz de calcular este PC'.

P: Quais são as modificações a fazer, tanto ao *datapath* como ao *Main Decoder*, para suportar a instrução j?

Mais Instruções (7) - j (2) - Datapath

R-1: Alteração ao *Datapath:* adicionamos *hardware* para calcular o valor do PC'. Isto pode ser conseguido através de mais um *multiplexer*, controlado por um novo sinal Jump (proveniente do *Main Decoder*), a cuja entrada_1 ligamos PCJump (JTA).



Mais Instruções (8) - `j` (3) - Main Decoder

R-2: Alteração à Tabela de Verdade

Instruction	$Op_{5:0}$	RegWrite	RegDst	AluSrc	Branch	MemWrite	MemToReg	$ALUOp_{1:0}$	Jump
R-type	000000	1	1	0	0	0	0	10	0
lw	100011	1	0	1	0	0	1	00	0
sw	101011	0	X	1	0	1	X	00	0
beq	000100	0	X	0	1	0	X	01	0
addi	001000	1	0	1	0	0	0	00	0
j	000010	0	X	X	X	0	X	XX	1

Acrescentamos mais uma linha à Tabela de Verdade do *Main Decoder*, com os sinais de controlo para a instrução j, e uma nova coluna para o sinal Jump:

- O sinal Jump é '1' para a instrução j e '0' para as demais.
- A instrução j não escreve no Banco de Registos nem na Memória, logo RegWrite = MemWrite = 0.
- De fato, podemos ignorar o cálculo feito no *datapath*, donde RegDst = ALUSrc = Branch = MemToReg =ALUOp = X.