

Práctica 4 - Diseño de ISA

Organización del Computador 1

Primer Cuatrimestre 2017

Ejercicio 1 Dada una arquitectura con palabras de 32 bits ; diga cuántos bits son necesarios para especificar una dirección de memoria en los siguientes casos:

- Tamaño de memoria física: 4GB ; con direccionamiento a *byte*.
- Tamaño de memoria física: 8GB ; con direccionamiento a “*medias palabras*”.
- Tamaño de memoria física: 16GB ; con direccionamiento a *palabra*.
- Tamaño de memoria física: 32GB ; con direccionamiento a “*palabra doble*”.

Ejercicio 2 Dada una arquitectura con palabras e instrucciones de $y\text{ bytes}$ que trabaja con una memoria física de $x\text{ bytes}$, con direccionamiento a *palabra*:

- ¿Cuántos bits serán necesarios para especificar una dirección cualquiera de la memoria?
- ¿Cuál sería el número máximo de códigos de operación posibles suponiendo que todas las instrucciones incluyen sólo un operando con modo de direccionamiento directo a memoria?
- ¿Cómo reescribiría las respuestas a las dos preguntas anteriores si x y y fuesen potencias de dos (i.e., $x = 2^k$ y $y = 2^j$)?
- ¿Bajo que condiciones de j se obtiene la máxima granularidad de acceso a la memoria?

Ejercicio 3 ¿Cuál es el máximo número de instrucciones de una dirección que admitirían cada una de las siguientes máquinas?

- Instrucciones de 12 bits , direcciones de 4 bits , y 6 instrucciones de dos direcciones.
- Instrucciones de 16 bits , direcciones de 6 bits y n instrucciones de dos direcciones.

Ejercicio 4 Dada una máquina con instrucciones de 16 bits y direcciones de 4 bits , diseñe un formato de instrucción que contenga:

- 15 instrucciones de 3 direcciones;
- 14 instrucciones de 2 direcciones;
- 31 instrucciones de 1 dirección;
- 16 instrucciones sin direcciones.

Ejercicio 5 Diseñe un formato de instrucción con código de operación extensible (la cantidad de bits del código de operación es variable) que se pueda codificar en una instrucción de 36 bits y permita lo siguiente:

- 7 instrucciones con dos direcciones de 15 bits y un número de registro de 3 bits ;

- 500 instrucciones con una dirección de 15 bits y un número de registro de 3 bits;
- 50 instrucciones sin direcciones ni registros.

Ejercicio 6 Suponiendo que se necesitan 3 bits para direccionar un registro, ¿es posible diseñar un formato de instrucción cuyo código de operación sea extensible y permita codificar lo siguiente en una instrucción de 12 bits?

- 4 instrucciones con tres registros;
- 255 instrucciones con un registro;
- 16 instrucciones sin registros.

Ejercicio 7 Sea un procesador que cuenta con un registro distinguido, llamado *acumulador*, sobre el que se realizan operaciones aritméticas; por ejemplo, sumar al acumulador un dato de memoria. El formato de las instrucciones que ejecuta es el siguiente:

4 bits	1 bit	7 bits
código de operación	md	dirección

Mediante el valor del bit *md* se escoge el modo de direccionamiento a utilizar: 1 para *directo* y 0 para *indirecto*.

Suponiendo que el código de la operación de suma mencionada más arriba es 1100, y el estado de la computadora es el indicado en la tabla, ¿Cuál será el contenido del acumulador después de ejecutar las siguientes instrucciones?

- 1100 1011 0100
- 1100 0011 0101

Acompañe el resultado con una explicación gráfica.

Memoria	
Dirección	Contenido
0x0034	0033h
0x0035	0036h
0x0036	0035h
0x0037	0034h
Registros	
Nombre	Contenido
Acumulador	2B58h

Ejercicio 8 Dados cuatro modelos de computadoras con direcciones de 16 bits, códigos de operación de 8 bits y tamaño de instrucciones múltiplo de 4 bits; pero que pueden diferenciarse por las siguientes características:

Máquina 0: es una máquina *de pila*; sus instrucciones no precisan operandos (exceptuando PUSH y POP).

Máquina 0	
PUSH [M]	push [M]
POP [M]	[M] ← pop
ADD	push(pop+pop)
SUB	push(pop-pop)
MUL	push(pop*pop)
DIV	push(pop/pop)

Máquina 1: utiliza un registro *acumulador* (A) e instrucciones con un operando.

Máquina 1	
LOAD [M]	A ← [M]
STORE [M]	[M] ← A
ADD [M]	A ← A + [M]
SUB [M]	A ← A - [M]
MUL [M]	A ← A * [M]
DIV [M]	A ← A / [M]

La máquina 2 y la máquina 3 disponen de 16 registros e instrucciones de dos y tres operandos, que operan con cualquier combinación de direcciones de memoria y registros.

Máquina 2	
MOV X, Y	X ← Y
ADD X, Y	X ← X + Y
SUB X, Y	X ← X - Y
MUL X, Y	X ← X * Y
DIV X, Y	X ← X/Y

Máquina 3	
MOV X, Y	X ← Y
ADD X, Y, Z	X ← Y + Z
SUB X, Y, Z	X ← Y - Z
MUL X, Y, Z	X ← Y * Z
DIV X, Y, Z	X ← Y/Z

- Escriba, para cada máquina, el programa que computa $x = (a + b * c) / (d - e * f)$.
- ¿Cuántas instrucciones tiene cada programa?
- Diseñe el formato de instrucción para cada uno.
- ¿Cuál es la longitud (en bytes) del programa para cada computadora?
- ¿Cuál es la cantidad de accesos a memoria en cada caso?

Ejercicio 9 Sea una arquitectura que posee 1024 registros de 64 bits. Cada registro se divide en cuatro partes de 16 bits que pueden ser referenciadas independientemente. La memoria física es de 2 GB direccionables a byte.

El procesador provee el repertorio de instrucciones listado a continuación; estas instrucciones se describen pensando a cada registro R_i como un vector de cuatro posiciones, referenciadas como $R_i(0)$, $R_i(1)$, $R_i(2)$ y $R_i(3)$.

CLR $Ru(i)$	Pone en 0 la componente i de u .
INT $Ru(i), Rv, Rw$	Almacena en la componente i de u el producto escalar entre v y w .
VEC Ru, Rv, Rw	Almacena en u el producto vectorial entre v y w .
ADD Ru, Rv, Rw	Almacena en u la suma componente a componente entre v y w .
SDV $Ru, Rv, Rw(i)$	Almacena en u la división de cada componente de v por la componente i de w .
MOV p, q	Copia 64 bits; p y q pueden ser registros completos o direcciones de memoria (todas las combinaciones son válidas).

- Diseñe un formato de instrucción de longitud fija de 64 bits.
- ¿Cuáles modos de direccionamiento emplea el formato de instrucción propuesto?
- ¿Qué longitud de palabra resultaría más adecuada para ese formato?

Ejercicios tipo parcial

Ejercicio 10 El procesador AiChip utiliza palabras de 8 bits y direcciones de 8 bits. Implementa un direccionamiento a palabra y la aritmética del procesador es complemento a dos. Cuenta con 4 registros de propósito general (R_0 a R_3) de 8 bits de longitud cada uno.

Provee el siguiente conjunto de instrucciones:

Instrucción	Efectos	Instrucción	Efectos
ADD $R_i R_j$	$R_i \leftarrow R_i + R_j$	SWAP $R_i R_j$	$R_i \leftrightarrow R_j$
JG $R_i R_j$	<i>if</i> $R_i > R_j$ <i>then</i> $PC \leftarrow R_0$	LOAD R_i	$R_0 \leftarrow [R_i]$
STORE R_i	$[R_i] \leftarrow R_0$	NOT R_i	$R_i \leftarrow \text{not}(R_i)$
ZERO R_i	$R_i \leftarrow 0$	LCTEL $cte4$	$R_0\{0\dots3\} \leftarrow cte4$
LCTEH $cte4$	$R_0\{4\dots7\} \leftarrow cte4$		

Aclaraciones: $i, j \in [0, 3]$. $cte4$ es una constante de 4 bits. LCTEH carga $cte4$ en los bits más significativos de R_0 , mientras que LCTEL carga la constante de 4 bits en los menos significativos.

- ¿Cuál es el tamaño máximo de memoria que podrá utilizar este procesador?
- ¿Cuál debe ser el tamaño (en bits) del stack pointer? ¿Por qué?
- Diseñar un formato de instrucción de **longitud fija** de una palabra para el AiChip.
- Es posible agregar instrucciones sin operandos. ¿Cuántas? Indicar la codificación de las mismas.
- Sin modificar el diseño, ¿Es posible facilitar la tarea del programador de lenguaje ensamblador permitiéndole escribir LCTE $cte8$ que tiene como efecto $R_0 \leftarrow cte8$ (donde $cte8$ es una constante de 8 bits)? Explicar cómo o justificar por qué no.