

Guía de ejercicios # 4

Memoria, Buses, Q2 y Accesos

Organización de Computadoras 2017

UNQ

Arquitectura Q3

Características

- Tiene 8 registros de uso general de 16 bits: R0..R7.
- La memoria utiliza direcciones de 16 bits.
- Contador de programa (*Program counter*) de 16 bits.
- *Stack Pointer* de 16 bits. Comienza en la dirección 0xFFEF.

Instrucciones de dos operandos

Formato de Instrucción

CodOp (4b)	Modo Destino (6b)	Modo Origen (6b)	Destino (16b)	Origen (16b)
---------------	----------------------	---------------------	------------------	-----------------

Tabla de instrucciones

Operación	Cod Op	Efecto
MUL	0000	Dest ← Dest * Origen
MOV	0001	Dest ← Origen
ADD	0010	Dest ← Dest + Origen
SUB	0011	Dest ← Dest - Origen
DIV	0111	Dest ← Dest % Origen

Instrucciones de un operando origen

Formato de Instrucción

CodOp (4b)	Relleno (000000)	Modo Origen (6b)	Operando Origen (16b)
---------------	---------------------	---------------------	--------------------------

Tabla de instrucciones

Operación	Cod Op	Efecto
CALL	1011	[SP] ← PC; SP ← SP - 1; PC ← Origen

Instrucciones sin operandos

Formato de Instrucción

CodOp (4b)	Relleno (000000000000)
---------------	---------------------------

Tabla de instrucciones

Operación	CodOp	Efecto
RET	1100	SP ← SP + 1; PC ← [SP]

Modos de direccionamiento

Modo	Codificación
Inmediato	000000
Directo	001000
Registro	100rrr

Ejercicios

1 Creación e invocación de rutinas

Una rutina es un programa acotado que queremos usar más de una vez en combinación con otros programas. Esto nos sirve para reutilizar código partiendo problemas más grandes en otros más pequeños.

1.1 Q3: CALL y RET

Q3 agrega nueva funcionalidad a las arquitecturas Q permitiéndonos ahora ser capaces de crear e invocar rutinas. Esto se hace a través de las intrucciones CALL (de un operando origen) y RET (sin operandos).

Para llamar una rutina existente utilizamos la instrucción CALL cuyo operando será una etiqueta.

¿Qué es una etiqueta? es un nombre asociado a una rutina (en este caso, la que quiero utilizar) que tiene el valor de la dirección de memoria donde inicia.

Es necesario, cuando terminamos de ejecutar una rutina, retornar al punto del programa donde nos hemos quedado antes de llamarla (la siguiente instrucción al CALL). Para esto Q3 agrega la instrucción RET, que al ejecutarse vuelve al punto del programa luego del último CALL invocado.

1.2 Creación de rutinas

Supongamos que queremos crear una rutina que simplemente sume el número tres al valor almacenado en R0 y lo guarde en R1 .

- Código de la rutina

En el cuerpo de la rutina escribiremos las instrucciones para que la computadora realice las operaciones indicadas para lograr el efecto que deseamos (en este caso, que R1 sea igual a R0 + 3).

Una vez que hayamos escrito el cuerpo, finalizaremos la rutina con la instrucción RET que nos permitirá continuar con la ejecución del programa desde el cual invocamos la rutina.

El código de la rutina podría ser el siguiente:

```
MOV R1, R0
ADD R1, 0x0003
RET
```

- Etiqueta de la rutina

Al crear una rutina para identificarla y luego poder invocarla cuando nos sea necesario la nombraremos con una etiqueta (nombre descriptivo).

Esa etiqueta tendra como valor asociado la dirección de memoria a partir de donde esta ensamblada dicha rutina.

Siguiendo con el ejemplo anterior, a nuestra rutina podríamos asignarle la etiqueta **sumaTres** asociandolo al código de la siguiente manera:

```
sumaTres:  MOV R1, R0
           ADD R1, 0x0003
           RET
```

- Documentación de la rutina

Es importante para usar una rutina contar con una documentación que especifique como hacerlo ya que no debe ser necesario conocer como esta programada para invocarla.

Por eso cada vez que creamos una rutina debemos **documentarla** especificando:

- **Requiere:** Si la rutina recibe parámetros en que celdas de memoria o registros lo hace y cuáles son las condiciones para invocar la rutina.
- **Modifica:** Las celdas de memoria o registros cuyo valor antes de invocar la rutina serán diferentes luego de hacerlo, es decir, las celdas de memoria o registros cuyos valores son "pisados".
- **Retorna:** En que celda de memoria o registro retorna el/los resultado/s.

Entonces la documentación de la rutina **sumaTres** podría ser la siguiente:

- **Requiere:** Valor al que se desea sumarle tres almacenado en R0
- **Modifica:** R1
- **Retorna:** En R1 el resultado de sumarle tres al número almacenado en R0

1.3 Invocación de rutinas

Supongamos que necesitamos crear un programa que calcule el área de dos cuadrados cuyo tamaño de lado en cm se encuentran almacenados en las celdas de memoria 0xA123 y 0xA124 y guardar el resultado en ambas celdas respectivamente.

Contamos con la rutina existente (es decir, ya programada por alguien más) **areaCuadrado** que calcula el área de un cuadrado y para saber como utilizarla tenemos su documentación:

- **Requiere:** La medida de lado del cuadrado en cm almacenada en el registro R3 .
- **Modifica:** R3 y R4 .
- **Retorna:** En R4 el área de un cuadrado de medida de lado almacenado en el registro R3 .

Entonces podríamos invocar a la rutina **areaCuadrado** para calcular ambas áreas aunque no sepamos como esta programada teniendo en cuenta la documentación de la siguiente manera:

- Modifica

Este item de la documentación nos indica que registros y/o celdas de memoria se modifican durante la ejecución de la rutina, por lo cual, si no queremos perder los datos que tenemos almacenados en ellos deberíamos resguardarlos copiándolos en otro lado.

La documentación dice textualmente: "*Modifica: R3 y R4*"; entonces, para empezar con la porción del programa que calculará el área del cuadrado cuyo lado en cm esta almacenado en la celda 0xA123, suponiendo que no quiero perder los datos almacenados en R3 y R4 debería copiarlos a otros registros por lo que mi programa podría comenzar de la siguiente manera:

```
MOV R1, R3
MOV R2, R4
```

De esta manera tengo resguardados los datos almacenados en R3 y R4 para usarlos luego.

- Requiere

Este item de la documentación nos va a indicar dónde poner los datos antes de invocar la rutina utilizando la instrucción CALL.

La documentación dice textualmente: "*Requiere: La medida de lado del cuadrado en cm almacenado en el registro R3*"; entonces, ahora que ya tenemos resguardados los datos que eran de nuestro interes, deberíamos mover al registro R3 el contenido almacenado en la celda de memoria 0xA123 para luego invocar a la rutina **areaCuadrado**.

```
MOV R1, R3
MOV R2, R4
MOV R3, [0xA123]
CALL areaCuadrado
```

- Retorna

Este item de la documentación nos va a indicar dónde son almacenados los datos que genera la rutina para luego poder usarlos.

La documentación dice textualmente: "*Retorna: En R4 el área de un cuadrado de medida de lado almacenado en el registro R3*". En este caso el área del cuadrado se almacena en el registro R3 y como nuestro programa debe almacenar ese dato en la celda de memoria 0xA123, tendremos que moverlo.

```
MOV R1, R3
MOV R2, R4
MOV R3, [0xA123]
CALL areaCuadrado
MOV [0xA123], R3
```

De esta manera y teniendo en cuenta la documentación, pudimos invocar la rutina para calcular el área del primer cuadrado sin saber como esta programada internamente.

Ahora para calcular el área del segundo podemos volver a invocarla siguiendo los mismos pasos:

```
MOV R1, R3
MOV R2, R4
MOV R3, [0xA123]
CALL areaCuadrado
MOV [0xA123], R3
MOV R3, [0xA124]
CALL areaCuadrado
MOV [0xA124], R3
```

1.4 Ejercicios

1. Escriba una rutina `mulPorDos`, que multiplique por 2 el contenido de R1 y guarde el resultado en R1. **Documente la rutina** especificando requiere, retorna y modifica.
2. Utilice la rutina anterior para escribir un **programa** que calcule 2 elevado a la 5.
3. Escriba una rutina `mulPorCuatro`, que multiplique por 4 el contenido de R1 y guarde el resultado en R1. **Documente la rutina** especificando requiere, retorna y modifica.
4. Utilice la rutina anterior para escribir un **programa** que calcule 4 elevado a la 4.
5. Escriba una rutina `aLaQuinta`, que eleve a la 5ta potencia el contenido del registro R0. **Documente la rutina** especificando requiere, retorna y modifica.
6. Utilizando la rutina del ejercicio anterior, escriba un programa que calcule n^5 para los números que están almacenados en la memoria desde la celda 0x1000 hasta la celda 0x1007 **inclusive**.
7. Escriba una rutina `esPar`, que determine si el contenido de R0 es par o impar de la siguiente manera: Si es par, debe guardar un 0 en R1, en caso contrario, debe guardar un 1. **Documente la rutina** especificando requiere, retorna y modifica.
8. Utilizando la rutina del ejercicio anterior, escriba un programa que grave un 0 o un 1 en 0x0000, ..., 0x0005 según si los números de 0xF000, ..., 0xF005 son pares o no.
9. Escribir una rutina `swapR0R1` que intercambie los valores de los registros R0 y R1. Documente su rutina.
10. Escribir un programa que utilice la rutina anterior para intercambiar los valores de las celdas consecutivas entre la 0x3000 y la 0x3009. Esto es: intercambiar el valor de X con el valor de X+1, siendo X una celda cuya dirección es par, en el rango [0x3000, 0x3009].
11. Escribir una rutina `avg` que calcule el promedio entre R1 y R2, guardando el calculo en R3. **Documente la rutina** especificando requiere, retorna y modifica.

12. Sabiendo que en R1, R2, R4 y R5 se encuentran almacenadas las edades de los profes de ORGA, calcular el promedio total utilizando la rutina del ejercicio anterior.
13. Se cuenta con la subrutina `maxInt` que calcula el maximo entre los valores `BSS(16)` de R6 y R7, dejando el resultado en R6.
Escribir un programa que calcule el maximo de los registros R1 al R7 **inclusive**.
14. Se cuenta con las siguientes documentaciones de la rutinas `sumados` y `aplicarDescuento`:

; SUMADOS
; REQUIERE: Dos valores a sumar almacenados en R1 y R2
; MODIFICA: R1
; RETORNA: En R1 la suma de los valores almacenados en R1 y R2.

; APLICARDESCUENTO
; REQUIERE: El precio unitario en la celda 0xA000
; El porcentaje a aplicar en la celda 0xA001
; MODIFICA: R0
; RETORNA: El precio con el descuento aplicado en R0.

Utilizando las rutinas `aplicarDescuento` y `sumaDos`, escriba un programa que calcule el precio final a pagar por una persona que compra dos productos, cuyos precios unitarios están almacenados en R6 y R7 y se le debe aplicar un descuento del 10%.

15. Dada la siguiente secuencia de números 2, 4, 6, 8, 10 escribir un programa que calcule la sumatoria utilizando la rutina `sumaDos`.
16. Teniendo en cuenta lo ejercitado en esta sección, dado un programa que quiere invocar a una rutina:
 - (a) ¿Dónde debe estar la instrucción CALL: en el programa o en la rutina?
 - (b) ¿Dónde debe estar la instrucción RET: en el programa o en la rutina?
 - (c) ¿Hace falta saber como esta programada una rutina para poder utilizarla correctamente? ¿Por qué?

2 Implementación del CALL y RET

Teniendo en cuenta la implementación del CALL y el RET:

1. ¿Qué relación existe entre los registros IR y PC?
2. ¿Qué modos de direccionamiento puede tener el CALL?
3. ¿Qué modos de direccionamiento puede tener el RET?
4. Explique detalladamente como funciona el CALL.
5. Explique detalladamente como funciona el RET.

3 Simular la ejecución de rutinas

1. Considere la siguiente rutina:

```
rutina1: MOV R1, R0
        RET
```

y el siguiente programa:

```
programa: CALL rutina1
        CALL rutina1
```

Sabiendo que:

- rutina1 está ensamblada a partir de la celda 0x00E0
- el programa está ensamblado a partir de la celda 0x1000
- PC=1000
- La pila está vacía.

Simule los cambios que ocurren en el PC, en el SP y en el contenido de la pila completando la tabla de ejecución (ver apunte)

2. Considere las siguientes rutinas:

```
rutina1: MOV R1, R0
        RET
```

```
rutina2: RET
```

y el siguiente programa:

```
programa: CALL rutina1
        CALL rutina2
```

Sabiendo que:

- rutina1 está ensamblada a partir de la celda 0x00E0
- rutina2 está ensamblada a partir de la celda 0x00A1
- el programa está ensamblado a partir de la celda 0x1000
- PC=0x1000
- La pila está vacía.

Simule los cambios que ocurren en el PC, en el SP y en el contenido de la pila completando la tabla de ejecución (denifina en la sección ??).

3. Considere las siguientes rutinas:

```
rutina1: MOV R0, R1
        CALL rutina2
        RET
```

```
rutina2: MOV R2, R3
        RET
```

Y el siguiente programa:

```
principal: CALL rutina2
        CALL rutina1
```

Sabiendo que:

- rutina1 está ensamblada a partir de la celda 0x00F0
- rutina2 está ensamblada a partir de la celda 0x00A1
- el programa está ensamblado a partir de la celda 0x0E00
- PC=0x0E00
- La pila está vacía.

¿Cómo varía la pila durante la ejecución del programa principal?

4. Considere las siguientes rutinas:

```
rutina1: MOV R1, R0
        CALL rutina2
        RET
```

```
rutina2: CALL rutina3
        RET
```

```
rutina3: MOV R2, R1
        RET
```

y el siguiente programa:

```
programa: CALL rutina1
        CALL rutina2
        CALL rutina3
```

Sabiendo que:

- rutina1 está ensamblada a partir de la celda 0x00E0
- rutina2 está ensamblada a partir de la celda 0x00A1
- rutina3 está ensamblada a partir de la celda 0x0101
- el programa está ensamblado a partir de la celda 0x1000
- PC=0x1000
- La pila está vacía.

Simule los cambios que ocurren en el PC, en el SP y en el contenido de la pila completando la tabla de ejecución (denifina en la sección ??).

5. Dado el siguiente programa:

```
programa: SUB R0, 0x0001
        CALL rutina
        DIV R5, 0x0002
```

La siguiente rutina:

```
rutina: MUL R0, 0X0003
        MOV R5, R0
        RET
```

```
MOV R0, 0x000A
MOV R1, 0x000B
CALL sumamult
MOV R2, R0
```

Y teniendo los siguientes datos:

- El programa esta ensamblado a partir de la celda 0x0020
- La rutina esta ensamblada a partir de la celda 0x0E00
- La pila está vacía.

Encuentre los errores en la siguiente tabla de ejecución:

PC	Instruccion	PC-BI	PC-Ex	SP	Pila
0x0020	SUB R0,0x0001	0x0021	0x0022	0xFFEF	
0x0022	CALL rutina	0x0024	0x0E00	0xFFEE	
0x0E00	MUL R0,0X0003	0x0E02	0x0E02	0xFFEE	
0x0E02	RET	0x0E03	0x0024	0xFFEE	
0x0E02	DIV R5,0x0002	0x0E04	0x0E04	0xFFEF	

```
sumamult:
    ADD R0, 0x000C
    ADD R1, 0x000C
    CALL mult
    RET
```

```
mult:
    MUL R0, R1
    RET
```

En el ejercicio anterior, ¿cómo se traducen las etiquetas `sumamult` y `mult`? Es decir, que valor tiene cada una teniendo en cuenta que deben ser el número de celda en la memoria donde comienzan a estar ensambladas cada una de las rutinas respectivamente.

4 Ensamblado de programas

1. Ensamblar el siguiente programa a partir de la celda 0xFF0E

```
SUB R0, 0x0001
CALL restarTriple
MOV R3, [0x0A0A]
ADD R3, R0
```

```
restarTriple: MOV R1, R0
              MUL R1, 0x0003
              SUB R0, R1
              RET
```

Sabiendo que `restarTriple` se encuentra ensamblado a partir de la celda 0x1000.

2. Ensamblar el siguiente programa a partir de la celda 0xA010

```
MUL R3, 0x0005
CALL restarMitad
SUB R3, 0X0079
```

```
restarMitad: MOV R2, R3
             DIV R2, 0x0002
             SUB R3, R2
             RET
```

Sabiendo que `restarMitad` se encuentra ensamblado a partir de la celda 0xF120.

5 Ejercicios para utilizar QSim

1. Utilizando QSim, ejecute paso a paso el siguiente programa, observando el comportamiento de la pila y el registro SP. Indique con qué valor queda el registro R2 al finalizar la ejecución de la cuarta instrucción (`MOV R2, R0`):

3. Pruebe en QSim, qué efecto tiene utilizar `CALL` con modos de direccionamiento registro o directo en lugar de una etiqueta, por ejemplo:

```
MOV [0x000A], 0x001A
CALL [0x000A]
```

```
MOV R0, 0x000A
CALL R0
```

4. Utilizando QSim, pruebe el siguiente programa:

```
MOV R0, 0x0001
MOV R1, 0x0002
CALL factInfinito
```

```
factInfinito:
    MUL R0, R1
    ADD R1, 0x0001
    CALL factInfinito
```

Luego responda las siguientes preguntas:

- ¿Qué se está calculando en el registro R0?
- ¿Qué defecto tiene el programa?
- ¿Cómo crece la pila? ¿Qué valores se apilan?
- ¿Dada la arquitectura de 16 bits de QSim, hasta qué punto tiene sentido que el programa continúe calculando?

References

- [1] Rutinas y su implementación , http://orga.blog.unq.edu.ar/wp-content/uploads/sites/5/2015/08/orga_apunte_rutinas-1.pdf