


ISA e linguaggio assembler

Prof. Alberto Borghese
Dipartimento di Informatica
borghese@di.unimi.it

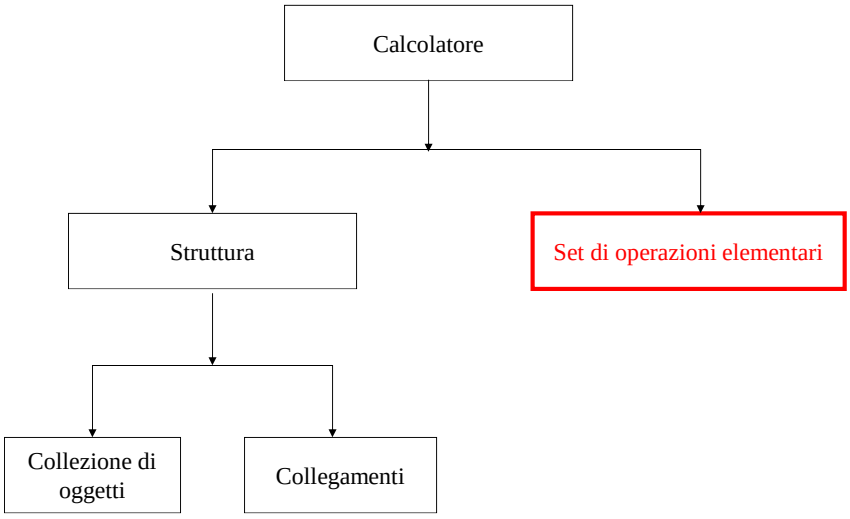
Università degli Studi di Milano

Riferimento sul Patterson: capitolo 4.2 , 4.4, D1, D2.


Introduzione alla CPU

- ISA e linguaggio macchina
- L'assembler
- I registri
- Istruzioni aritmetico-logiche
- Istruzioni di accesso alla memoria

Descrizione di un elaboratore



Definizione di un'ISA

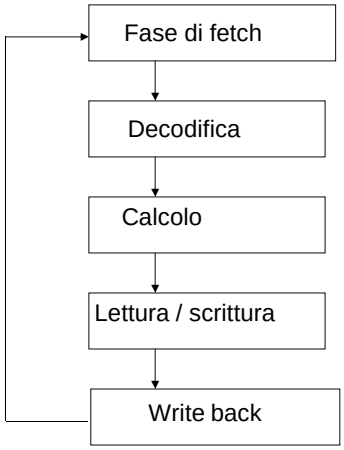
Definizione del funzionamento: insieme delle istruzioni (interfaccia verso i linguaggi ad alto livello).

- Tipologia di istruzioni.
- Meccanismo di funzionamento.

Definizione del formato: codifica delle istruzioni (interfaccia verso l'HW).

- Formato delle istruzioni.
- Suddivisione in gruppi omogenei dei bit che costituiscono l'istruzione.

Caratteristiche di un'ISA



Formato e codifica di un'istruzione
- tipi di formati e dimensione delle istruzioni.

Posizione degli operandi e risultato.
- quanti?
- dove? (memoria e/o registri)

Tipo e dimensione dei dati

Operazioni consentite

Le istruzioni di un'ISA

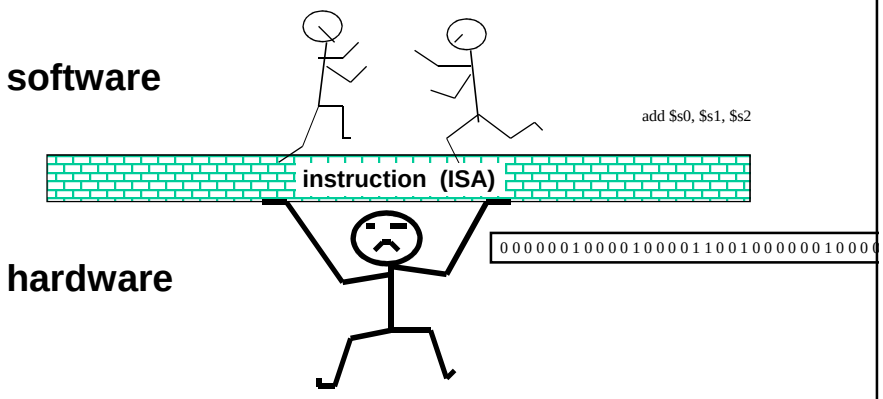
Devono contenere tutte le informazioni necessarie ad eseguire il ciclo di esecuzione dell'istruzione: registri, comandi, ...

Ogni architettura di processore ha il suo linguaggio macchina

- Architettura dell'insieme delle istruzioni elementari messe a disposizione dalla macchina (in linguaggio macchina).
  - **ISA (Instruction Set Architecture)**
- Due processori con lo stesso linguaggio macchina hanno la stessa architettura delle istruzioni anche se le implementazioni hardware possono essere diverse.
- Consente al SW di accedere direttamente all'hardware di un calcolatore.

L'architettura delle istruzioni, specifica come vengono costruite le istruzioni in modo tale che siano comprensibili alla macchina (in linguaggio macchina).

Insieme delle istruzioni



Quale è più facile modificare?

Tipi di istruzioni

- Le istruzioni comprese nel linguaggio macchina di ogni calcolatore possono essere classificate nelle seguenti quattro categorie:
  - Istruzioni aritmetico-logiche;
  - Istruzioni di trasferimento da/verso la memoria *(load/store);*
  - Istruzioni di salto condizionato e non condizionato per il controllo del flusso di programma;
  - Istruzioni di trasferimento in ingresso/uscita (I/O).

Le istruzioni in linguaggio macchina

- Linguaggio di programmazione direttamente comprensibile dalla macchina
  - Le parole di memoria sono interpretate come *istruzioni*
  - Vocabolario è *l'insieme delle istruzioni (instruction set)*

Programma in linguaggio ad alto livello (C)

```
a = a + c
b = b + a
var = m [a]
```

Programma in linguaggio macchina

```
011100010101010
000110101000111
000010000010000
001000100010000
```


Introduzione alla CPU

- ISA e linguaggio macchina
- L'assembler
- I registri
- Istruzioni aritmetico-logiche
- Istruzioni di accesso alla memoria

Linguaggio assembler

- Le istruzioni assembler sono una rappresentazione simbolica del linguaggio macchina comprensibile dall'HW.
- Rappresentazione simbolica del linguaggio macchina
  - Più comprensibile del linguaggio macchina in quanto utilizza simboli invece che sequenze di bit
- Rispetto ai linguaggi ad alto livello, l'assembler fornisce limitate forme di controllo del flusso e non prevede articolate strutture dati
- Linguaggio usato come linguaggio target nella fase di compilazione di un programma scritto in un linguaggio ad alto livello (es: C, Pascal,ecc.)
- Vero e proprio linguaggio di programmazione che fornisce la visibilità diretta sull'hardware.

Linguaggio C: somma dei primi 100 numeri

```
main()
{
      int i;
      int sum = 0;
      for (i = 0; i <= 100; i = i + 1)
              sum = sum + i*i;
      printf("La somma da 0 a 100 è
  %d\n",sum);
}
```

Linguaggio assembler: somma dei primi 100 numeri

```
.text
.align 2
.globl main
main:
        add $t6, $zero, $zero
        add $s0, $zero, $zero
        add $s1, $a0, $zero
loop:   mult $t4, $t6, $t6
        addu $s0, $s0, $t4
        addu $t6, $t6, 1
        bne $t6, $s1, loop
        .....
```


Assembler come linguaggio di programmazione

- Principali *svantaggi* della programmazione in linguaggio assembly:
  - Mancanza di portabilità dei programmi su macchine diverse
  - Maggiore lunghezza, difficoltà di comprensione, facilità d'errore rispetto ai programmi scritti in un linguaggio ad alto livello
- Principali *vantaggi* della programmazione in linguaggio assembly:
  - Ottimizzazione delle prestazioni.
  - Massimo sfruttamento delle potenzialità dell'hardware sottostante.
- Le strutture di controllo hanno forme limitate
- Non esistono tipi di dati all'infuori di interi, virgola mobile e caratteri.
- La gestione delle strutture dati e delle chiamate a procedura deve essere fatta in modo esplicito dal programmatore.

Assembler come linguaggio di programmazione

- Alcune applicazioni richiedono un approccio *ibrido* nel quale le parti più critiche del programma sono scritte in assembly (per massimizzare le prestazioni) e le altre parti sono scritte in un linguaggio ad alto livello (le prestazioni dipendono dalle capacità di ottimizzazione del compilatore).

  Esempio: Sistemi embedded o dedicati

Sistemi "automatici" di traduzione da linguaggio ad alto livello (linguaggio C) ad assembly e codice binario ed implementazione circuitale (e.g. sistemi di sviluppo per FPGA).

Introduzione alla CPU

- ISA e linguaggio macchina
- L'assembler
- I registri
- Istruzioni aritmetico-logiche
- Istruzioni di accesso alla memoria

I registri

- Un registro è un insieme di celle di memora che vengono lette / scritte in parallelo.
- I registri sono associati alle variabili di un programma dal compilatore. Contengono i **dati**.
- Un processore possiede un numero limitato di registri: ad esempio il processore MIPS possiede **32 registri composti da 32-bit (word), register file.**
- I registri possono essere direttamente indirizzati mediante il loro numero progressivo (0, …, 31) preceduto da $: ad es.
  `$0, $1, …, $31`
- Per convenzione di utilizzo, sono stati introdotti nomi simbolici significativi. Sono preceduti da $, ad esempio:

`$s0,$s1,...,$s7($s8)`	Per indicare variabili in C
`$t0, $t1, ... $t9`	Per indicare variabili temporanee

I registri del register file

Nome	Numero	Utilizzo
$zero	0	costante zero
$at	1	riservato per l'assemblatore
$v0-$v1	2-3	valori di ritorno di una procedura
$a0-$a3	4-7	argomenti di una procedura
$t0-$t7	8-15	registri temporanei (non salvati)
$s0-$s7	16-23	registri salvati
$t8-$t9	24-25	registri temporanei (non salvati)
$k0-$k1	26-27	gestione delle eccezioni
$gp	28	puntatore alla global area (dati)
$sp	29	stack pointer
$s8	30	registro salvato (fp)
$ra	31	indirizzo di ritorno

I registri per le operazioni floating point

- Esistono 32 registri utilizzati per l'esecuzione delle istruzioni.
- Esistono **32** registri per le operazioni floating point (virgola mobile) indicati come

  `$f0, …, $f31`

  – Per le operazioni in doppia precisione si usano i registri contigui

  `$f0, $f2, $f4, …`

Introduzione alla CPU

- ISA e linguaggio macchina
- L'assembler
- I registri
- Istruzioni aritmetico-logiche
- Istruzioni di accesso alla memoria

Tipi di istruzioni

```
for (i=0; i<N; i++)          // Istruzioni di controllo
{   elem = i*N + j;          // Istruzioni aritmetico-logiche
    s = v[elem];             // Istruzioni di accesso a memoria
  z[elem] = s;               // Istruzioni di accesso a memoria
}
```


Tipi di istruzioni

- Le istruzioni comprese nel linguaggio macchina di ogni calcolatore possono essere classificate nelle seguenti quattro categorie:
  - Istruzioni aritmetico-logiche;
  - Istruzioni di trasferimento da/verso la memoria *(load/store);*
  - Istruzioni di salto condizionato e non condizionato per il controllo del flusso di programma;
  - Istruzioni di trasferimento in ingresso/uscita (I/O).

Istruzioni aritmetico-logiche

- In MIPS, un'istruzione aritmetico-logica possiede in generale *tre* operandi: i due registri contenenti i valori da elaborare *(registri sorgente)* e il registro contenente il risultato *(registro destinazione)*.
- L'ordine degli operandi è **fisso:** prima il registro contenente il risultato dell'operazione e poi i due operandi.
- L'istruzione assembly contiene il codice operativo e tre campi relativi ai tre operandi:

```
OPCODE  DEST,  SORG1, SORG2
```

Le operazioni vengono eseguite esclusivamente su dati presenti nella CPU, non su dati residenti nella memoria.

Esempi: istruzioni add e sub

Codice C: `R = A + B;`

Codice assembler MIPS:

```
add $s16,  $s17,  $s18
add  rd,   rs,    rt
```

mette la somma del contenuto di rs e rt in rd:

```
add rd, rs, rt        # rd ← rs + rt
```

Nella traduzione da linguaggio ad alto livello a linguaggio assembly, le variabili sono associate ai registri dal compilatore

sub serve per sottrarre il contenuto di due registri sorgente rs e rt:

```
sub rd rs rt
```

e mettere la differenza del contenuto di rs e rt in rd

```
sub rd, rs, rt        # rd ← rs - rt
```

Istruzioni aritmetico-logiche in sequenza

Il fatto che ogni istruzione aritmetica ha tre operandi sempre nella stessa posizione consente di semplificare l'hw, ma complica alcune cose…

Codice C:

```
Z = A – (B + C + D) =>
        E = B + C + D; Z = A – E;
```

Suppongo che le variabili siano contenute nei seguenti registri:
A -> $s0 B -> $s1 C -> $s2 D -> $s3 Z -> $s5

Codice MIPS:

```
add $t0, $s1, $s2
add $t1, $t0, $s3
sub $s5, $s0, $t1
```


Istruzioni aritmetico-logiche

- Operazioni con un numero di operandi maggiore di tre possono essere effettuate scomponendole in operazioni più semplici.
- Ad esempio, per eseguire la somma e sottrazione delle variabili `A.. D` nella variabile `Z` servono tre istruzioni :

Codice C:

```
Z = A + B - C + D
```

Codice MIPS:

```
add $t0, $s0, $s1
sub $t1, $t0, $s2
add $s5, $t1, $s3
```

Implementazione alternativa

- Operazioni con un numero di operandi maggiore di tre possono essere effettuate scomponendole in operazioni più semplici.
- Ad esempio, per eseguire la somma e sottrazione delle variabili `A.. D` nella variabile `Z` servono tre istruzioni :

Codice C: `Z = (A + B) – (C – D)`

Codice MIPS:

```
add $t0, $s0, $s1
sub $t1, $s2, $s3
sub $s5, $t0, $t1
```

Quale implementazione è la migliore? Sceglierà il compilatore il quale cerca di massimizzare la parallelizzazione del codice.

Moltiplicazione

- Due istruzioni:
  - `mult rs rt`
  - `multu rs rt` `# unsigned`
- Il registro destinazione è ***implicito.***
- Il risultato della moltiplicazione viene posto sempre in due registri dedicati di una parola (special purpose) denominati ***hi (High order word)*** e ***lo (Low order word)***
- La moltiplicazione di due numeri rappresentabili con 32 bit può dare come risultato un numero non rappresentabile in 32 bit

Moltiplicazione

- Il risultato della moltiplicazione si preleva dal registro **hi** e dal registro **lo** utilizzando le due istruzioni:
  - `mfhi rd  # move from hi`
    - Sposta il contenuto del registro **hi** nel registro **rd**
  - `mflo rd  # move from lo`
    - Sposta il contenuto del registro **lo** nel registro **rd**

Test sull'overflow

Risultato del prodotto

add: varianti

- `addi $s1, $s2, 100  #add immediate`
  - Somma una costante: il valore del secondo operando è presente nell'istruzione come costante e sommata estesa in segno.
    `rt ← rs + costante`
- `addiu $s0, $s1, 100  #add immediate unsigned`
  - Somma una costante ed evita overflow.
- `addu $s0, $s1, $s2  #add unsigned`
  - Evita overflow: la somma viene eseguita considerando gli addendi sempre positivi. Il bit più significativo è parte del numero e non è bit di segno.

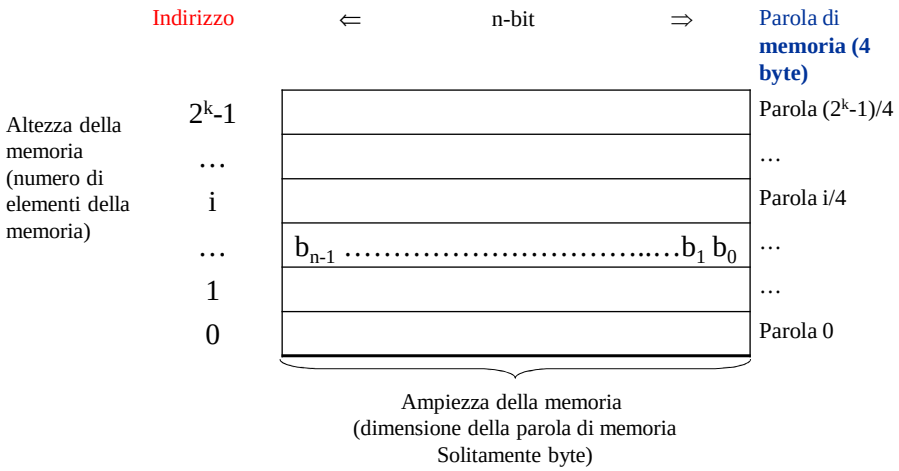
Non esiste un'istruzione di subi. Perchè?

Introduzione alla CPU

- ISA e linguaggio macchina
- L'assembler
- I registri
- Istruzioni aritmetico-logiche
- Istruzioni di accesso alla memoria

La memoria

- La memoria è vista come un unico grande array uni-dimensionale.
- Un **indirizzo di memoria** costituisce un indice all'interno dell'array.



Indirizzi nella memoria principale

- La memoria è organizzata in *parole* composte da *n-bit* che possono essere indirizzati separatamente.
- Ogni parola di memoria è associata ad un indirizzo composto da *k-bit.*
- I 2^k indirizzi costituiscono lo *spazio di indirizzamento* del calcolatore. Ad esempio un indirizzo composto da *32-bit* genera uno spazio di indirizzamento di 2^{32} o *4Gbyte*.

Memoria e Register file

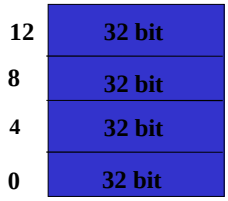
Memoria Principale e parole

- In genere, la dimensione della parola di memoria non coincide con la dimensione dei registri contenuti nella *CPU*.
- Per ottimizzare i tempi, ad ogni trasferimento vengono trasferiti contemporaneamente un numero di byte pari o multiplo del numero di byte che costituisce la parola dell'architettura.

  $\Rightarrow$ l'operazione di *load/store* di una parola avviene in un singolo ciclo di clock del bus.
- Le parole hanno quindi generalmente indirizzo in memoria che è multiplo di 4.

=> Problema dell'allineamento dei dati.

Indirizzamento della memoria MIPS

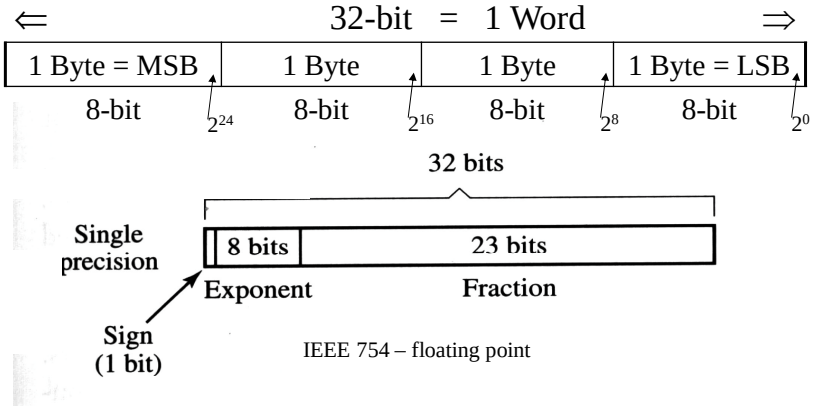


byte

2^k-4	2^k-3	2^k-2	2^k-1
8	9	10	11
4	5	6	7
0	1	2	3

Indirizzamento dei byte all'interno della parola

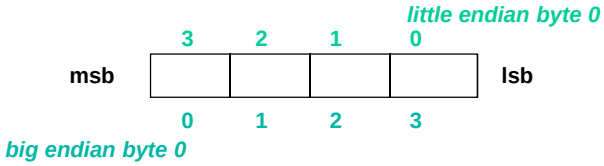
MIPS utilizza un **indirizzamento al byte**, cioè l'indice punta ad un byte di memoria, byte consecutivi hanno indirizzi consecutivi indirizzi di parole consecutive (adiacenti) differiscono di un fattore 4 (8-bit x 4 = 32-bit): ad ogni indirizzo è associato un byte.



IEEE 754 – floating point

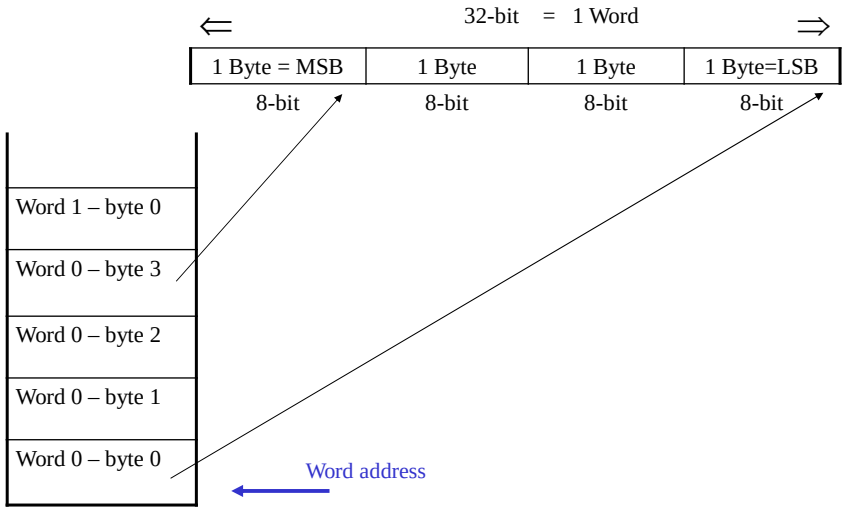
Addressing Objects: Endianess

- Big Endian: address of most significant byte = word address (xx00 = Big End of word)
  - IBM 360/370, Motorola 68k, MIPS, Sparc, HP
- Little Endian: address of least significant byte = word address (xx00 = Little End of word)
  - Intel 80x86, DEC Vax, DEC Alpha (Windows NT)

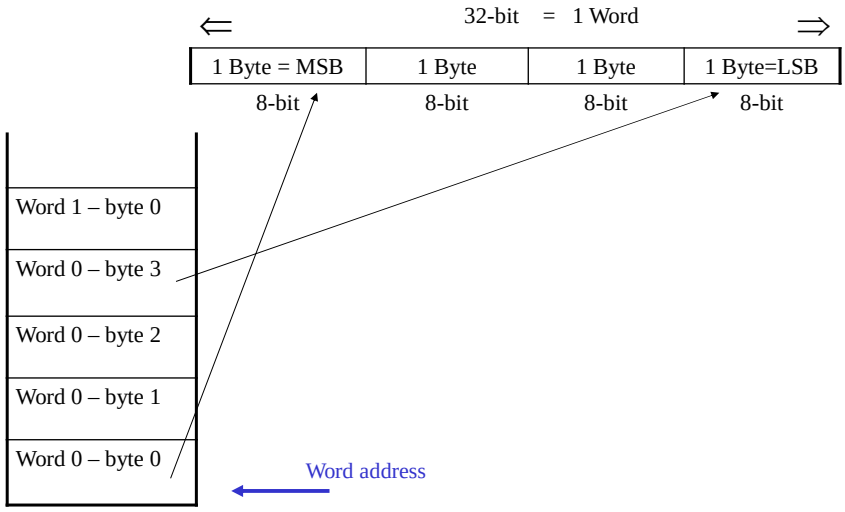


Ispirato dai "I viaggi di Gulliver" di Jonhatan Swift

Disposizione in memoria::little endian



Disposizione in memoria::big endian

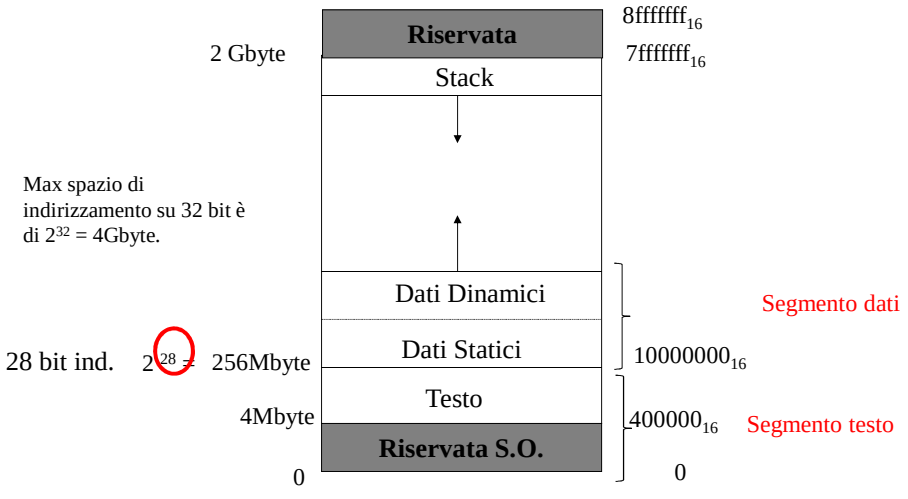


Organizzazione logica della memoria

Nei sistemi basati su processore MIPS (e Intel) la memoria è solitamente divisa in **tre** parti:

- **Segmento testo**: contiene le **istruzioni** del programma
- **Segmento dati**: ulteriormente suddiviso in:
  - ***dati statici*:** contiene dati la cui dimensione è conosciuta al momento della compilazione e il cui intervallo di vita coincide con l'esecuzione del programma
  - ***dati dinamici*:** contiene dati ai quali lo spazio è allocato dinamicamente al momento dell'esecuzione del programma su richiesta del programma stesso.
- **Segmento stack**: contiene lo stack allocato automaticamente da un programma durante l'esecuzione.

Organizzazione logica della memoria



Istruzioni di trasferimento dati

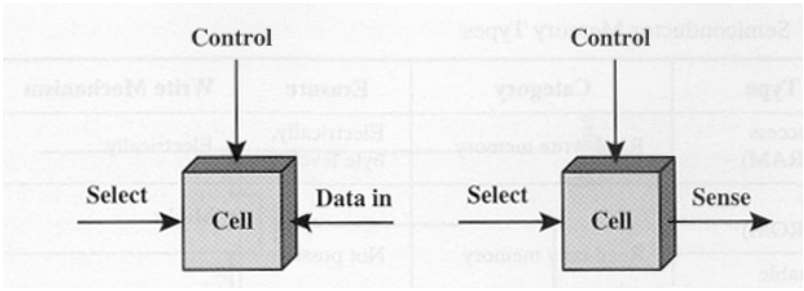
- Gli operandi di una istruzione aritmetica devono risiedere nei registri che sono in numero limitato (32 nel MIPS). I programmi in genere richiedono un numero maggiore di variabili.
- Cosa succede ai programmi i cui dati richiedono più di 32 registri (32 variabili)?

  Alcuni dati risiedono in memoria.
- La tecnica di mettere le variabili meno usate (o usate successivamente) in memoria viene chiamata ***Register Spilling***.

Servono istruzioni apposite per trasferire dati da memoria a registri e viceversa

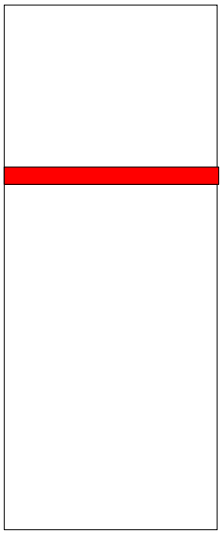
Cella di memoria

La memoria è suddivisa in celle, ciascuna delle quali assume un valore binario stabile.
Si può scrivere il valore 0/1 in una cella.
Si può leggere il valore di ciascuna cella.



Control (lettura – scrittura)
Select (selezione)
Data in oppure Data out (sense)

Indirizzamento della memoria dati



Base +

Spiazzamento

MIPS fornisce due operazioni base per il trasferimento dei dati:

lw (load word) per trasferire una parola di memoria in un registro della CPU

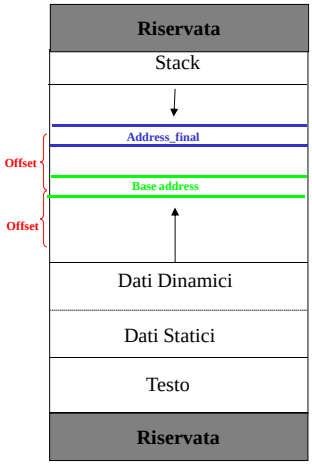
sw (store word) per trasferire il contenuto di un registro della CPU in una parola di memoria

lw e sw richiedono come argomento l'indirizzo della locazione di memoria sulla quale devono operare

Indirizzamento della memoria dati

Base + spiazzamento
Base + Offset

Address_final = Base_address + Offset



Istruzione *load*

- L'istruzione di *load* trasferisce una copia dei dati/istruzioni contenuti in una specifica locazione di memoria ai registri della *CPU*, lasciando inalterata la parola di memoria:

```
load LOC, r1          # r1 ← [LOC]
```

- La *CPU* invia l'indirizzo della locazione desiderata alla memoria e richiede un'operazione di lettura del suo contenuto.
- La memoria effettua la lettura dei dati memorizzati all'indirizzo specificato e li invia alla *CPU*.

Istruzione lw

- Nel MIPS, l'istruzione **lw** ha tre argomenti:
  - il *registro destinazione* in cui caricare la parola letta dalla memoria
  - una costante o *spiazzamento* (*offset)*
  - un registro base (*base register*) che contiene il valore dell'indirizzo base *(base address)* da sommare alla costante.
- L'indirizzo della parola di memoria da caricare nel registro destinazione è ottenuto dalla somma della costante e del contenuto del registro base.

Istruzione lw: trasferimento da memoria a registro

```
lw $s1, 100($s2)     # $s1 ← M[ [$s2] + 100]
```

Al registro destinazione $s1 è assegnato il valore contenuto all'indirizzo di memoria ($s2 + 100) ***in byte****.*

Istruzione di *store*

- L'istruzione di *store* trasferisce una parola di informazione dai registri della *CPU* in una specifica locazione di memoria, sovrascrivendo il contenuto precedente di quella locazione:

```
store r2, LOC              # [LOC] ← r2
```

- La *CPU* invia l'indirizzo della locazione desiderata alla memoria, assieme con i dati che vi devono essere scritti e richiede un'operazione di scrittura.
- La memoria effettua la scrittura dei dati all'indirizzo specificato.

Istruzione sw: trasferimento da registro a memoria

Possiede argomenti analoghi alla lw

Esempio:

```
sw $s1, 100($s2)     # M[ [$s2] + 100] ← $s1
```

Alla locazione di memoria di indirizzo ($s2 + 100) è assegnato il valore contenuto nel registro $s1

lw & sw: esempio di compilazione

Codice C: `A[12] = h + A[8];`

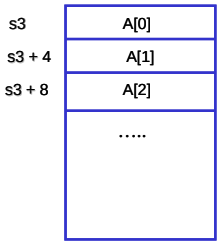
- Si suppone che:
  - la variabile **h** sia associata al registro **$s2**
  - l'indirizzo del primo elemento dell'array *(base address)* sia contenuto nel registro **$s3 (A[0])**

Codice MIPS:

```
lw $t0, 32($s3)          # $t0 ← M[ [$s3] + 32]
add $t0, $s2, $t0        # $t0 ← $s2 + $t0
sw $t0, 48($s3)          # M[ [$s3] + 48] ← $t0
```

Memorizzazione di un vettore

- L'elemento numero **i-esimo** di un array si troverà nella locazione
  `br + 4 * i` dove:
  - **`br`** è il registro base;
  - **`i`** è l'indice ad alto livello;
  - il fattore **`4`** dipende dall'indirizzamento al byte della memoria nel MIPS



A[0]	0	1	2	3
	4	5	6	7
Offset (A[2])	8	9	10	11
	2^k-4	2^k-3	2^k-2	2^k-1

Array: esempio di lettura

- Sia A un array di N word. Realizziamo l'istruzione C: g = h + A[i]
- Si suppone che:
  - le variabili **g, h, i** siano associate rispettivamente ai registri **`$s1, $s2,`** ed **`$s4`**
  - l'indirizzo del primo elemento dell'array *(base address)* sia contenuto nel registro **`$s3`**
- L'elemento **i-esimo** dell'array si trova nella locazione di memoria di indirizzo **`($s3+ 4*i)`.**
- Caricamento dell'indirizzo di A[i] nel registro temporaneo **`$t1:`**

```
muli $t1, $s4, 4              # $t1 ← 4 * i
add $t1, $t1, $s3     # $t1 ← add. of A[i]
                                  # that is ($s3 + 4
   * i)
```

- Per trasferire A[i] nel registro temporaneo **`$t0:`**

```
lw $t0, 0($t1)                # $t0 ← A[i]
```

- Per sommare h e A[i] e mettere il risultato in g:

```
add $s1, $s2, $t0     # g = h + A[i]
```

Array: aritmetica dei puntatori

```
for (i=0; i<N; i+=2)
    g = h + A[i];
```

–l'indirizzo del primo elemento dell'array *(base address)* sia contenuto nel registro **$s3**

First iterations:

```
lw $t0, 0($s3)
```

All the other iterations:

```
addi $s3, $s3, 8
lw $t0, 0($s3)
```

- Increment of the address of the location of A[i], inside $s3, by adding the proper offset.

Istruzioni aritmetiche vs. load/store

- Le istruzioni aritmetiche leggono il contenuto di due registri (operandi) , eseguono una computazione e scrivono il risultato in un terzo registro (destinazione o risultato)
- Le operazioni di trasferimento dati leggono e scrivono un solo operando senza effettuare nessuna computazione

Introduzione alla CPU

- ISA e linguaggio macchina
- L’assembler
- I registri
- Istruzioni aritmetico-logiche
- Istruzioni di accesso alla memoria