



La struttura delle istruzioni elementari: il linguaggio Macchina

Prof. Alberto Borghese
Dipartimento di Scienze dell'Informazione
borgnese@dsi.unimi.it

Università degli Studi di Milano

Riferimento sul Patterson: 2.4-2.5-2.6



Sommario

Il linguaggio macchina: le istruzioni di tipo R

Le istruzioni di tipo I

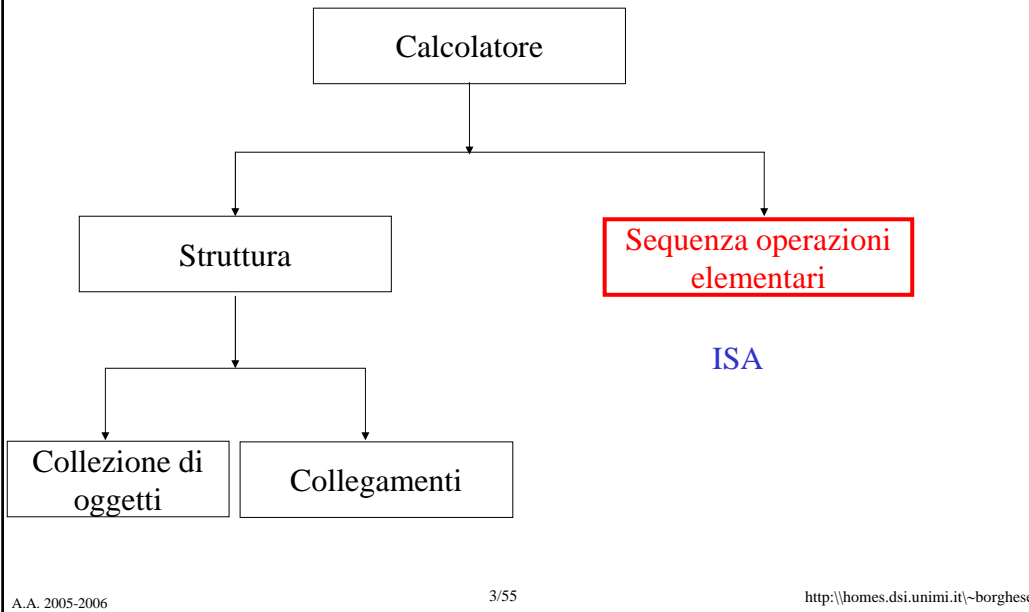
Le istruzioni di tipo J

Modalità di indirizzamento

Trattamento delle costanti



Descrizione di un elaboratore



Linguaggio macchina



- Le istruzioni in linguaggio assembly devono essere tradotte in linguaggio macchina (cioè in sequenze di 0 e 1) per poter essere eseguite.
- Le istruzioni in linguaggio macchina sono lunghe **32 bit** (come i registri e le parole di memoria).
- Il parsing di un'istruzione in linguaggio macchina viene fatta dalla CPU che ricava le informazioni necessarie all'esecuzione dell'istruzione stessa nella fase di decodifica.
- Occorre definire l'architettura delle istruzioni:
Come vengono raggruppati i bit?
Cosa viene rappresentato nel singolo bit?
- **Sono definiti tre tipi di istruzione: tipo R (Register), tipo I (Immediate), tipoJ (Jump).**



Formato istruzioni di tipo R



Campo di un'istruzione: numero di bit consecutivi contenenti un'informazione per l'esecuzione.

op	rs	rt	rd	shamt	funct
6 bit	5 bit	5 bit	5 bit	5 bit	6 bit

- Ai vari campi sono stati assegnati dei nomi mnemonici:
 - **op**: (opcode) identifica il tipo di istruzione
 - **rs**: registro contenente il primo operando sorgente
 - **rt**: registro contenente il secondo operando sorgente (target)
 - **rd**: registro destinazione contenente il risultato
 - **shamt**: shift amount (scorrimento)
 - **funct**: indica la **variante** specifica dell'operazione



MIPS: Software conventions for Registers



0 zero constant 0	16 s0 callee saves
1 at reserved for assembler	... (caller can clobber)
2 v0 expression evaluation &	23 s7
3 v1 function results	24 t8 temporary (cont'd)
4 a0 arguments	25 t9
5 a1	26 k0 reserved for OS kernel
6 a2	27 k1
7 a3	28 gp Pointer to global area
8 t0 temporary: caller saves	29 sp Stack pointer
... (callee can clobber)	30 fp frame pointer (s8)
15 t7	31 ra Return Address (HW)



Istruzioni di tipo R: esempio



```
add $t0, $s1, $s2
```



0x02324020



Istruzioni di tipo R



- Istruzioni aritmetico-logiche con il tipo di formato visto, vengono chiamate di **tipo R** (registro).
- Esempi:
 - somma, prodotto, divisione
 - shift (scorrimento)
 - AND, OR, NOT
- Le diverse istruzioni aritmetico-logiche di tipo R si distinguono tra loro in base al campo **funct.**



Istruzioni di tipo R: esempi



Nome campo	op	rs	rt	rd	shamt	funct
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
sub \$s1, \$s2, \$s3	000000	10010	10011	10001	00000	100010

Nome campo	op	rs	rt	rd	shamt	funct
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
and \$s1, \$s2, \$s3	000000	10010	10011	10001	00000	100100

Nome campo	op	rs	rt	rd	shamt	funct
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
sll \$s1, \$s2, 7	000000	X	10010	10001	00111	000000
					(7)	
		$s1 = s2 * 2^7$				

Nome campo	op	rs	rt	rd	shamt	funct
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
srl \$s1, \$s2, 7	000000	X	10010	10001	00111	000010
					(7)	
		$s1 = s2 * 2^{-7}$				

A.A. 2005-2006

9/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Altre istruzioni di tipo R (non ALU)



Nome campo	op	rs	rt	rd	shamt	funct
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
jr \$ra	000000	11111	10000	00000	00000	001000

Nome campo	op	rs	rt	rd	shamt	funct
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
syscall	000000	00000	00000	00000	00000	001100

A.A. 2005-2006

10/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Sommario



Il linguaggio macchina: le istruzioni di tipo R

Le istruzioni di tipo I

Le istruzioni di tipo J

Modalità di indirizzamento

Trattamento delle costanti



Formato istruzioni di tipo I



op	rs	rt	costante
6 bit	5 bit	5 bit	16 bit

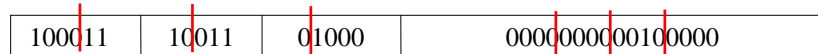
- In questo caso, i campi hanno il seguente significato:
 - **op** identifica il tipo di istruzione;
 - **rs** indica il registro sorgente. Nel caso di una lw contiene il registro base;
 - **rt** indica il registro target. Nel caso di una lw, contiene il registro destinazione dell'istruzione di caricamento;
 - **costante**. Nel caso di una lw riporta lo spiazamento (offset).
- Con questo formato una istruzione **lw (sw)** può indirizzare byte nell'intervallo $-2^{15} + 2^{15} - 1$ rispetto all'indirizzo base: $\text{indirizzo} = \text{indirizzo_base} + \text{offset}$.



Istruzioni di tipo I: esempio



`lw $t0, 32($s3)`



`0x8E680020`



Istruzioni di tipo I: esempi



Nome campo	op	rs	rt	indirizzo
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit
<code>lw \$t0, 32 (\$s3)</code>	10011	10011	01000	0000 0000 0010 0000

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit
<code>sw \$t0, 32 (\$s3)</code>	101011	10011	01000	0000 0000 0010 0000

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit
<code>addi \$t0, \$s3, 32</code>	001000	10011	01000	0000 0000 0010 0000



Dal C al linguaggio macchina



`A[300] = h + A[300]`



```
lw $t0, 1200($t1)
add $t0, $s2, $t0
sw $t0, 1200($t1)
```

`$s2` → `h`

`$t1` → Indirizzo base di `A`

35	9	8	1200		
0	18	8	8	0	32
43	9	8	1200		



100011	01001	01000	0000010010110000		
000000	10010	01000	01000	00000	100000
101011	01001	01000	0000010010110000		

`0x8D2804B0`

`0x02484020`

`0xAD2804B0`



Versione I di istruzioni aritmetico-logiche



Nome campo	op	rs	rt	costante			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
<code>addi \$s1, \$s2, 4</code>	001000	10001	10001	0000	0000	0000	0100

Nome campo	op	rs	rt	costante			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
<code>slti \$t0, \$s2, 8</code>	001010	10010	01000	0000	0000	0000	1000

`$t0 = 1` if `$s2 < 8`



Istruzioni di controllo di flusso (salto)



- Il PC viene incrementato di 4 (byte) durante l'esecuzione di un'istruzione.
- Salti condizionati relativi (beq, bne...) – **Formato I**:
 - Il flusso sequenziale di controllo cambia solo se la condizione è vera.
 - Il calcolo del valore dell'etichetta **L1** (indirizzo di destinazione del salto) è relativo al Program Counter (PC).
- Salti incondizionati assoluti (j, jal...) – **Formato J**:
 - Il salto viene sempre eseguito.
 - L'indirizzo di destinazione del salto è un indirizzo assoluto di memoria.



Istruzioni di salto condizionato



- Salti condizionati relativi:
 - **beq r1, r2, L1** (*branch on equal*)
 - **bne r1, r2, L1** (*branch on not equal*)
- Salti condizionati relativi:
 - Il flusso sequenziale di controllo cambia solo se la condizione è vera.
 - Il calcolo del valore dell'etichetta **L1** (indirizzo di destinazione del salto) è relativo al Program Counter (PC).



Esempio



Assembly

```
Loop: add $t1, $s3, $s3
.....
      bne $t0, $s5, Exit
      add $s3, $s3, $s4
      beq $t0,$s5, Loop
Exit:
.....
```

Assembly con le etichette risolte

```
80000: add $t1, $s3, $s3
.....
80016: bne $t0, $s5, 8
80020: add $s3, $s3, $s4
80024: beq $t0,$s5, -28
80028:
```

Nota: quando si esegue la **bne**, PC punta già all'istruzione successiva (e.g. bne -> PC = 80020)



Analisi dell'offset



- Per il **principio di località** degli indirizzi di memoria è utile calcolare l'indirizzo di destinazione del salto come **offset** rispetto all'istruzione corrente.
- Nelle architetture MIPS tutte le istruzioni hanno 32 bit (RISC) e sono allineate al MSB. I due bit meno significativi dell'indirizzo delle istruzioni sono quindi sempre 00
- Per l'offset si hanno a disposizione solo 16-bit del campo **indirizzo**. Questo indirizzo è espresso relativamente al PC. (**PC-relative address**).
- Inoltre sfruttato al massimo i 16 bit \Rightarrow rappresentano un offset di **parola (PC-relative word address)**.
- Una istruzione di **salto** può indirizzare **parole** nell'intervallo $-2^{15} \div +2^{15}-1$ rispetto all'indirizzo base.
- L'indirizzamento relativo al Program Counter permette di fare dei salti condizionati ad aree di memoria il cui indirizzo non è esprimibile con 16-bit.



Esempio

Esempio: `bne $s0, $s1, L1`

$$L1 = (\text{Ind_salto} - \text{PC}) / 4$$

Offset 

L'assemblatore sostituisce l'etichetta **L1** con l'indirizzo **di parola** relativo a PC: **(L1-PC)/4**

- Il PC contiene già l'indirizzo dell'istruzione successiva al salto
- La divisione per 4 serve per calcolare lo spiazzamento in numero di parole.



Esempio

Assembly	Assembly	Linguaggio Macchina
Loop: <code>add \$t1, \$s3, \$s3</code>	<code>add \$t1, \$s3, \$s3</code>	80000: 0 19 19 9 0 32
.....	
<code>bne \$t0, \$s5, Exit</code>	<code>bne \$t0, \$s5, 8</code>	80016: 5 8 21 2
<code>add \$s3, \$s3, \$s4</code>	<code>add \$s3, \$s3, \$s4</code>	80020:
<code>beq \$t0,\$s5, Loop</code>	<code>beq \$t0,\$s5, -28</code>	80024: 4 8 21 -7
Exit:		80028: (Exit) ...
.....		

$$2 = (80028 - 80020) / 4$$

$$-7 = (80000 - 80028) / 4$$



Nota: quando si esegue la **bne**, PC punta già all'istruzione successiva (e.g. `bne` -> PC = 80020)



Formato istruzioni di salto condizionato



op	rs	rt	costante
6 bit	5 bit	5 bit	16 bit

- Nel caso di salti condizionati, i campi hanno il seguente significato:
 - **op** identifica il tipo di istruzione;
 - **rs** indica il primo registro;
 - **rt** indica il secondo registro;
 - **costante** riporta lo spiazzamento (offset). Il valore del campo indirizzo può essere negativo (salti all'indietro)



Branch: esempi



Nome campo	op	rs	rt	indirizzo
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit
<code>beq \$s1, \$s2, 100</code>	000100	10001	10010	0000 0000 0001 1001

L1 = 100 in byte Codifica su 18 bit: (00)000 0000 0001 1001(00) in binario.

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit
<code>beq \$s1, \$s2, -100</code>	000100	10001	10010	1111 1111 1110 0111

L1 = -100 in byte Codifica su 18 bit: (11)111 1111 1110 0111(00) in binario.



Sommario



Il linguaggio macchina: le istruzioni di tipo R

Le istruzioni di tipo I

Le istruzioni di tipo J

Modalità di indirizzamento

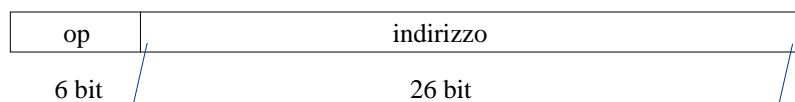
Trattamento delle costanti



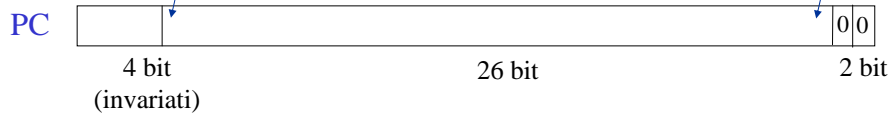
Formato istruzioni di tipo J



- E' il formato usato per le istruzioni di salto incondizionato (*jump*):



- In questo caso, i campi hanno il seguente significato:
 - **op** indica il tipo di operazione;
 - **indirizzo** (composto da **26-bit**) riporta una parte (26 bit su 32) dell'indirizzo **assoluto** di destinazione del salto.
- I 26-bit del campo **indirizzo** rappresentano un indirizzo di parola (**word address**)





Istruzioni di salto incondizionato



- L'assemblatore sostituisce l'etichetta **L1** con i 28 bit meno significativi traslati a destra di 2 (divisione per 4 per calcolare l'indirizzo di parola) per ottenere 26-bit
 - In pratica elimina i due 0 finali
 - Si amplia lo spazio di salto:
si salta tra 0 e 2^{28} Byte (2^{26} word) = 256 Mbyte.
- I 26-bit di indirizzo nelle jump rappresentano un indirizzo di parola (word address) \Rightarrow corrispondono ad un indirizzo di byte (byte address) composto da 28-bit.
- Poiché il registro PC è composto da 32-bit \Rightarrow l'istruzione jump rimpiazza solo i 28-bit meno significativi del PC, lasciando inalterati i rimanenti 4-bit più significativi.
- La memoria testo (S.O. + codice) è compresa tra 0 e 256Mbyte (2^{28}), i rimanenti 4 bit saranno 0000.

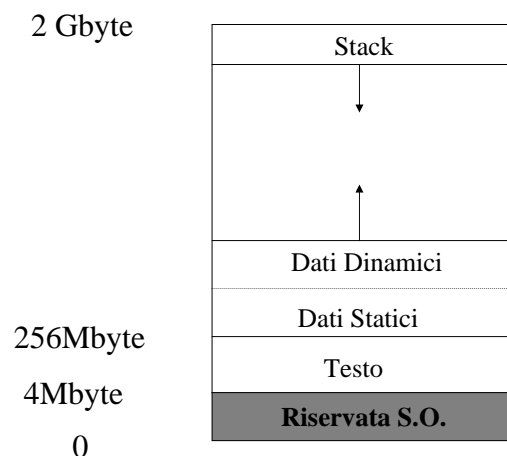
A.A. 2005-2006

27/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Organizzazione logica della memoria



A.A. 2005-2006

28/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>

Esempio

Loop: <code>add \$t1, \$s3, \$s3</code> <code>bne \$t0, \$s5, Exit</code> <code>add \$s3, \$s3, \$s4</code> <code>beq \$t0, \$s5, Loop</code> Exit:	80000: <code>0 19 19 9 0 32</code> 80016: <code>5 8 21 2</code> 80020: <code>0 19 20 19 0 32</code> 80024: <code>4 8 21 -7</code> 80028: <code>Exit ...</code>	<code>do { t1 = s3*2;</code> <code>if (t1 != s5) break;</code> <code>s3 +=s4;</code> <code>} while (t0 == s5);</code>
--	--	--

Loop: <code>add \$t1, \$s3, \$s3</code> <code>bne \$t0, \$s5, Exit</code> <code>add \$s3, \$s3, \$s4</code> <code>j Loop (j 80000)</code> Exit:	80000: <code>0 19 19 9 0 32</code> 80016: <code>5 8 21 2</code> 80020: <code>0 19 20 19 0 32</code> 80024: <code>2 20000</code> 80028: <code>Exit</code>	Loop: <code>t1 = s3*2</code> <code>if (t1 != s5) break;</code> <code>s3 +=s4;</code> <code>goto Loop;</code>
---	---	---

A se

Istruzioni di tipo J: esempio

Nome campo	op	indirizzo				
Dimensione	6-bit	26-bit				
<code>j 32</code>	<code>000010</code>	<code>00 0000</code>	<code>0000</code>	<code>0000 0000</code>	<code>0000</code>	<code>1000</code>

32 = 100(00) →

Nome campo	op	indirizzo				
Dimensione	6-bit	26-bit				
<code>j 80000</code>	<code>000010</code>	<code>00 0000</code>	<code>0001</code>	<code>0100 1110</code>	<code>0010</code>	<code>0000</code>

80000 = 000 0000 0001 0011 1000 1000 00(00)

A.A. 2005-2006 30/55 http://homes.dsi.unimi.it/~borghese



Salti incondizionati indiretti



jr rs (jump register con **formato R**)

- Salta all'indirizzo di memoria **assoluto** contenuto nel registro **rs** (spazio di 2^{32} Word cioè 2^{34} byte = 8 Gbyte > intero spazio di memoria)

0	rs	0	0	0	8
---	----	---	---	---	---



Codifica delle istruzioni



- Tutte le istruzioni MIPS hanno la **stessa dimensione (32 bit)** – **Architettura RISC.**
- I 32 bit hanno un significato diverso a seconda del formato (o tipo) di istruzione
 - il tipo di istruzione è riconosciuto in base al valore di alcuni bit (**6 bit**) più significativi (**codice operativo - OPCODE**)
- Le istruzioni MIPS sono di **3 tipi** (formati):
 - **Tipo R (register)** – **Lavorano su 3 registri.**
 - Istruzioni aritmetico-logiche.
 - **Tipo I (immediate)** – **Lavorano su 2 registri. L'istruzione è suddivisa in un gruppo di 16 bit contenenti informazioni + 16 bit riservati ad una costante.**
 - Istruzioni di accesso alla memoria o operazioni contenenti delle costanti.
 - **Tipo J (jump)** – **Lavora senza registri: codice operativo + indirizzo di salto.**
 - Istruzioni di salto incondizionato.

	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
R	op	rs	rt	rd	shamt	funct
I	op	rs	rt	indirizzo		
J	op	indirizzo				



Formato R ed operazioni logico-matematiche



Non tutte le operazioni logico-matematiche, sono di tipo R.

Le operazioni logico-matematiche di tipo R hanno codice operativo 0.

Non tutte le operazioni con codice operativo 0 sono logico-matematiche (ad esempio ci sono le istruzioni di *jr*, *syscall*...).

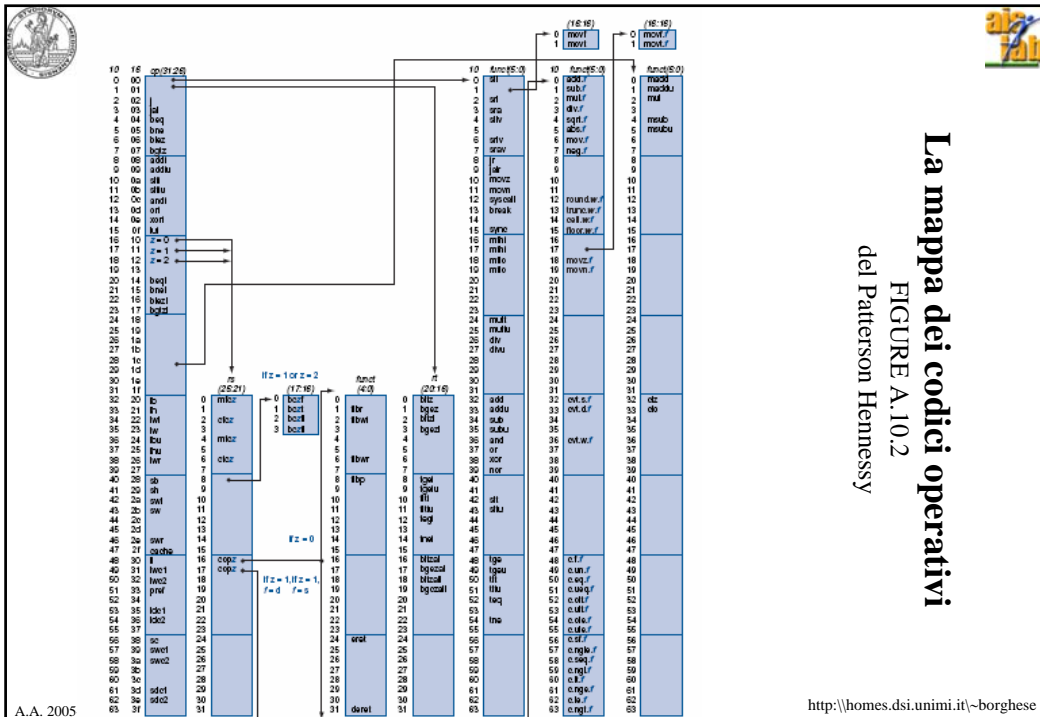
Occorre distinguere il funzionamento dell'istruzione elementare dalla sua codifica.

- Codifiche simili (e.g. Tipo R) possono essere condivise da istruzioni di tipo diverso (e.g. aritmetico-logiche, salto).
- Codifiche diverse (e.g. Tipo I e Tipo R) possono essere condivise da istruzioni dello stesso tipo (e.g. add ed addi)

A.A. 2005-2006

33/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>





Sommario



Il linguaggio macchina: le istruzioni di tipo R

Le istruzioni di tipo I

Le istruzioni di tipo J

Modalità di indirizzamento

Trattamento delle costanti



Modalità di indirizzamento



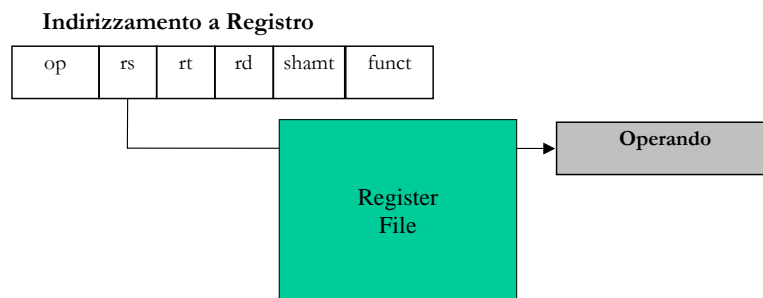
- Le modalità di indirizzamento indicano le diverse modalità attraverso le quali far riferimento ai dati ed alle istruzioni in memoria e nel register file.
- L'esempio più comune di modalità di indirizzamento è l'indirizzamento **a registro** nel quale gli operandi dell'istruzione sono contenuti nei registri:
ad esempio **add \$s0, \$s1, \$s2**.
- MIPS ha solo 5 modalità di indirizzamento:
 - A registro
 - Immediato
 - Con base o spiazzamento
 - Relativo al Program Counter
 - Pseudo-diretto
- Una singola istruzione può usare più di una modalità di indirizzamento.



Indirizzamento a registro



- L'operando (l'indirizzo) è il contenuto di un registro della CPU: il nome (numero = indirizzo) del registro è specificato nell'istruzione.



A.A. 2005-2006

37/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Esempio di indirizzamento a registro



- Le istruzioni che usano **solamente** questo tipo di indirizzamento hanno formato di tipo R.
- Esempio: istruzione aritmetico-logica:

Nome campo	op	rs	rt	rd	shamt	funct
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	5-bit	5-bit	6-bit
add \$s1, \$s2, \$s3	000000	10010	10011	10001	00000	100000

A.A. 2005-2006

38/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Indirizzamento immediato



- L'operando è una costante il cui valore è contenuto nell'istruzione.
- L'indirizzamento immediato si usa per specificare il valore di un operando sorgente, non ha senso usarlo come destinazione.



- Le istruzioni che usano questo tipo di indirizzamento hanno formato I
 - La costante è memorizzata nel campo a 16-bit



Indirizzamento immediato



- Esempio: operazione aritmetico-logica con operando immediato (formato tipo I):

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
<code>addi \$s1, \$s1, 4</code>	001000	10001	10001	0000	0000	0000	0100

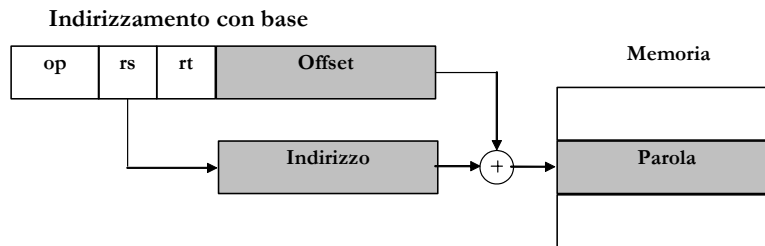
- Esempio: operazione di confronto con operando immediato (formato tipo I):

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
<code>slti \$t0, \$s2, 8</code>	001010	10010	01000	0000	0000	0000	1000



Indirizzamento con base

- L'operando è in una locazione di memoria il cui indirizzo si ottiene sommando il contenuto di un registro base ad un valore costante (*offset o spiazzamento*) contenuto nell'istruzione.



- Le istruzioni che usano questo tipo di indirizzamento hanno formato di tipo I.

A.A. 2005-2006

41/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Esempio di indirizzamento con base

- Esempio: istruzione di load - `lw $t0, 32 ($s3)`
 - L'operando si trova in memoria all'indirizzo $32 + [\$s3]$
- Esempio: istruzione di store - `sw $t0, 32 ($s3)`
 - L'operando viene copiato in memoria all'indirizzo $32 + [\$s3]$

L'indirizzo è espresso in numero di byte.

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
<code>lw \$t0, 32 (\$s3)</code>	100011	10011	01000	0000	0000	0010	0000

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
<code>sw \$t0, 32 (\$s3)</code>	101011	10011	01000	0000	0000	0010	0000

A.A. 2005-2006

42/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Problema con load/store



Per caricare dalla memoria occorrono due operazioni:

- Caricare il base address del vettore.
- Caricare l'offset.

Indirizzo = base_address + offset.

Si può indirizzare una cella di memoria spostando l'indirizzo base o cambiando il valore dell'offset.

Esempio: lw \$t0, -32k(\$g0) punta alla prima locazione dei Dati Statici.

lui \$gp, 0x4000

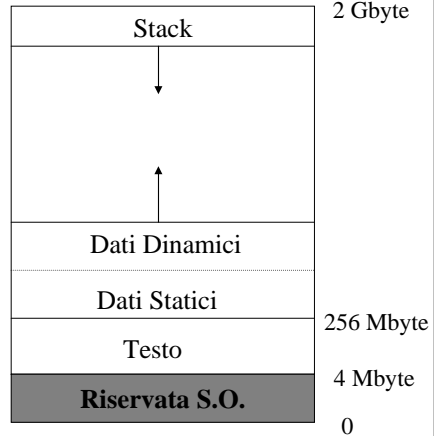
Sono facilitati gli accessi ai dati compresi tra 256Mbyte e 256,064Mbyte.

7ffffff_{16}

10000000_{16}

400000_{16}

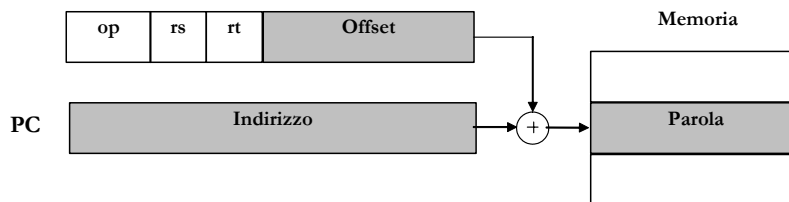
0



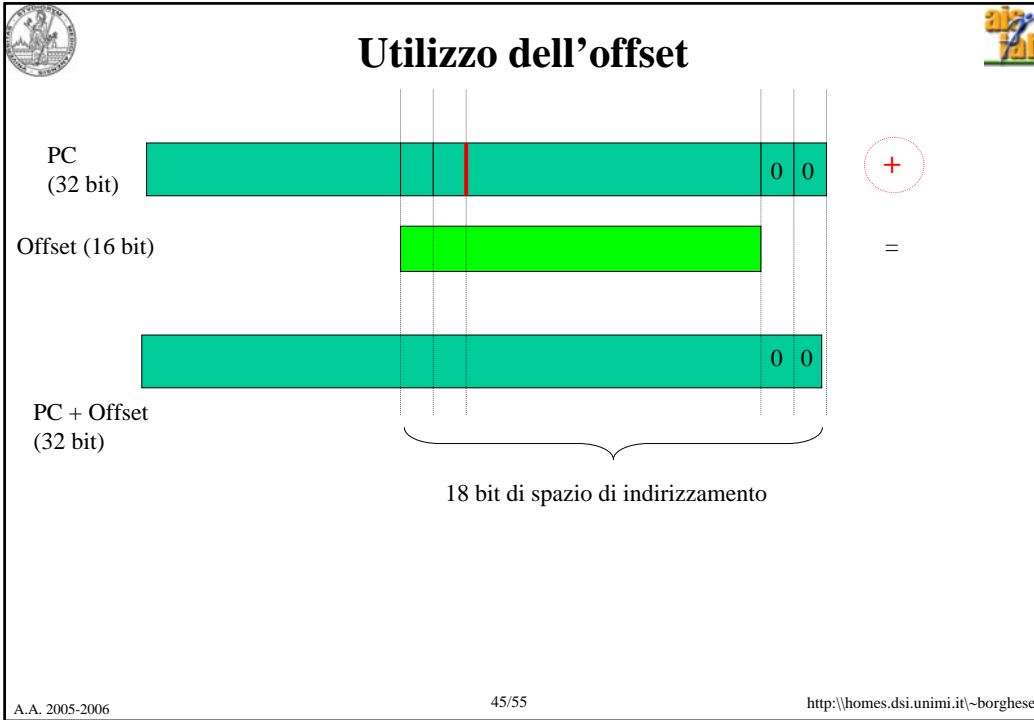
Indirizzamento relativo al PC



- L'**istruzione** è in una locazione di memoria il cui indirizzo si ottiene sommando il contenuto del *Program Counter* ad un valore costante (*offset o spiazamento*) contenuto nell'istruzione:



- Le istruzioni che usano questo tipo di indirizzamento hanno formato di tipo I.



Esempio di indirizzamento relativo al PC

- Esempio: Operazione di salto condizionato (formato tipo I):
- Si usa l'indirizzamento relativo al PC nei salti condizionati in quanto la destinazione del salto in tali istruzioni è in genere prossima al punto di salto.
- Avendo a disposizione 16 bit di *Offset* ⇒ è possibile saltare in un'area tra -2^{15} e $+2^{15}-1$ parole rispetto all'istruzione corrente.

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
beq \$s1, \$s2, 100	000100	10001	10010	0000	0000	0001	1001

Nome campo	op	rs	rt	indirizzo			
Dimensione	6-bit	5-bit	5-bit	16-bit			
bne \$s1, \$s2, 100	000101	10001	10010	0000	0000	0001	1001

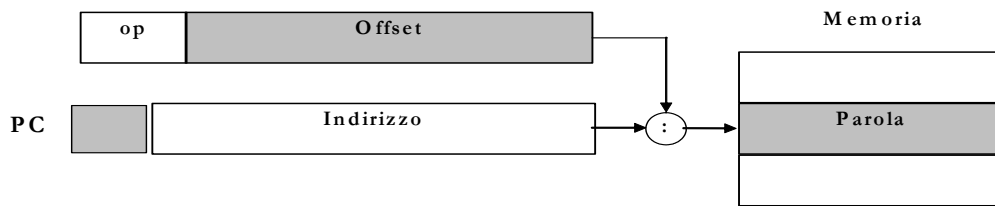
A.A. 2005-2006 46/55 http://homes.dsi.unimi.it/~borghese



Indirizzamento pseudo-diretto



- Una parte dell'indirizzo è presente come valore costante nell'istruzione ma deve essere completato nei suoi bit più significativi. Questa costante si può intendere come offset rispetto alla posizione 0.
- Le istruzioni che usano questo tipo di indirizzamento hanno formato di tipo J.
- L'indirizzo di salto si calcola facendo uno shift a sinistra di 2 bit dei 26-bit di offset contenuti nell'istruzione (aggiungendo 00 nei bit meno significativi per passare da 26 a 28-bit) e concatenando i 28-bit con i 4-bit più significativi del Program Counter.



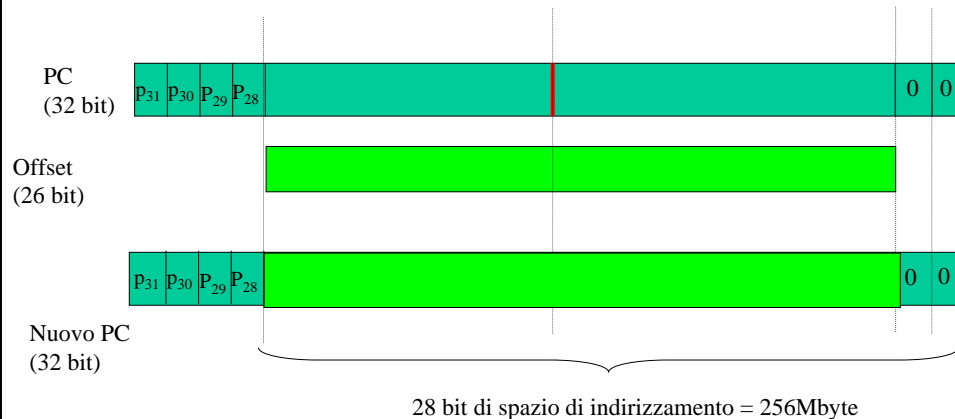
A.A. 2005-2006

47/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Utilizzo dell'offset



A.A. 2005-2006

48/55

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



Esempio di indirizzamento pseudo-diretto



- Esempio: operazione di salto incondizionato (formato J)

Nome campo	op	indirizzo					
Dimensione	6-bit	26-bit					
j 32	000010	00	0000	0000	0000	0000	1000



Sommario



Il linguaggio macchina: le istruzioni di tipo R

Le istruzioni di tipo I

Le istruzioni di tipo J

Modalità di indirizzamento

Trattamento delle costanti



Utilizzo di costanti



- Spesso le operazioni richiedono l'uso di costanti (ad esempio: somma del valore decimale 4 al contenuto di un registro).
- Possibili **3** opzioni:
 - le costanti risiedono in memoria e sono caricate con **lw**
 - utilizzo di registri speciali (es: \$zero)
 - utilizzo di modalità di **indirizzamento immediato (tipo I)**.



Esempi



addi \$s0, \$s0, 4 # \$s0 ← \$s0 + 4 (sign-extended)
slti \$t0, \$s2, 10 # \$t0 = 1 if \$s2 < 10
andi \$s0, \$s0, 6 # \$s0 ← \$s0 and 6 (zero-extended)
ori \$s0, \$s0, 10 # \$s0 ← \$s0 or 10 (zero-extended)
li \$s0, 20 # \$s0 ← 20 (pseudo-instruction)

- Le istruzioni di tipo I consentono di rappresentare costanti esprimibili in 16 bit.
- I valori immediati sono espressi in assembly in rappresentazione decimale ma possono anche essere esadecimali o binari.



Gestione di costanti su 32-bit



- Le istruzioni di **tipo I** consentono di rappresentare costanti esprimibili in 16 bit (valore massimo 65535 unsigned).
- Se 16 bit non sono sufficienti per rappresentare la costante, l'assemblatore (o il compilatore) deve fare due passi:
 - si utilizza l'istruzione **lui (load upper immediate)** per caricare i 16 bit più significativi della costante nei 16-bit più significativi di un registro. I rimanenti 16-bit meno significativi del registro sono posti a 0.
 - una successiva istruzione, ad esempio, di **ori, andi,...** specifica i rimanenti 16 bit meno significativi della costante.
- Il registro **\$at** è riservato all'assemblatore per creare costanti su 32-bit (costanti 'lunghe').



Esempio di caricamento costante di 32 bit



Si consideri la costante su 32 bit: $C = 0000\ 0000\ 0000\ 0110\ 0001\ 1010\ 1000\ 0000 = 400,000$ in decimale

lui \$s0, 6 **#6 = 0000 0000 0000 0110**
valore di **\$s0:** **0000 0000 0000 0110 0000 0000 0000 0000** = $6 \times 2^{16} = 393,216$

addiu \$s0, \$s0, 6724 **# 6724 = 0001 1010 1000 0000**
valore di **\$s0:** **0000 0000 0011 1101 0001 1010 1000 0000**

Si consideri la costante su 32-bit: $C = 118345_{10} = 0x1CE49 =$
 $C = 0000\ 0000\ 0000\ 0001\ 1100\ 1110\ 0100\ 1001$

$$= \underbrace{1}_{10} \quad \quad \quad = \underbrace{52809}_{10}$$

$$C = 1 \times 2^{16} + 52809 = 118345$$

Si può rappresentare con la pseudo-istruzione: **li \$t1, 118345** **# \$t1 ← 118345**



Sommario



Il linguaggio macchina: le istruzioni di tipo R

Le istruzioni di tipo I

Le istruzioni di tipo J

Modalità di indirizzamento

Trattamento delle costanti