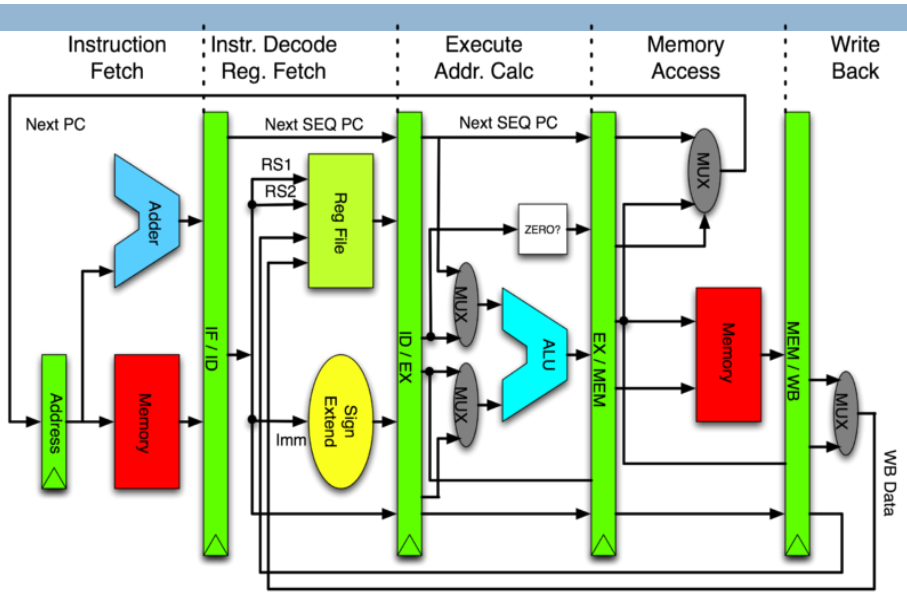
Introduzione a MIPS64 (I parte)

MIPS64: caratteristiche

- Nel 1981 *John L. Hennessy* della Stanford University avviò un gruppo di ricerca sulle architetture RISC
- **RISC (vs CISC):** Istruzioni complesse non implementate direttamente
- **Pipelining**: possibile grazie a istruzioni semplici che eseguono in un ciclo di clock.
- **Load/Store:** ogni dato va caricato dalla memoria con un'istruzione prima di essere manipolato

MIPS Pipelining



MIPS 64 Instruction Set Architecture

- **Concetti architetturali:**
  - Semplicità del load/store IS
  - Semplicità nella decodifica (istruzioni a lunghezza fissa da 32 bit)
- **Caratteristiche**
  - Compatibilità con MIPS32 ISA
  - 32x64-bit General Purpose Registers
  - 32x64-bit Floating Point Registers
  - La lunghezza di una word è di 64 bit.
  - Supporta variabili a 8, 16, 32 e 64 bit
  - Indirizzamento della memory a byte, Little Endian

Registri

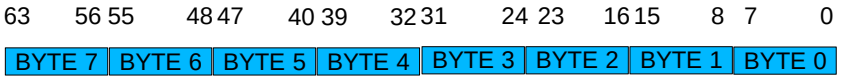
- L'ISA del MIPS64 contiene 32 (R0-R31) general-purpose registers da 64 bit
- I registri R1-R31 sono dei reali GP registers
- R0 contiene sempre il valore 0 e non può essere modificato
- R31 è utilizzato per conservare l'indirizzo di ritorno per le istruzioni JAL e JALR

Note sull'uso dei registri

- I registri sono "omogenei", possiamo utilizzarli per allocare i valori scegliendoli come ci piace (eccetto `R0`, che vale sempre 0).
- In realtà, i compilatori adottano delle consuetudini per scegliere i registri: es.`R29` come stack-pointer, `R31` per l'indirizzo di ritorno dalle procedure, etc
- In quanto "compilatori-umani", cercare di fare attenzione e cercare di adottare uno stile: Es:
  - `R2-R7`: indici (es. Gli i, j, k , n del C/Java)
  - `R8-R15`: valori temporanei (temp, pippo, etc..)
  - `R16-R27`: deposito valori salvati (somma= ….)

Registri

- I bit dei registri sono numerati come 63-0, da destra a sinistra.
- L'ordinamento dei byte è fatto in modo simile



- Un registro può essere caricato con
  - un byte (8-bit)
  - un halfword (16-bit)
  - una word a (32-bit)
  - Una double word (64-bit)

Registri speciali

- ***PC***, Program Counter, contiene l'indirizzo dell'istruzione dal leggere dalla memoria (32 bit)

- HI e LO, due registri interni alla CPU a cui si accede mediante le istruzioni MFLO and MFHI

Struttura programmi assembly EduMIPS64

- **Direttive:** Danno indicazioni sull'interpretazione del testo. Non corrispondo ad alcuna operazione dal punto di vista della semantica del programma assembly
- **Direttiva** `.data` Il codice generato dopo questa direttiva viene allocato nel segmento dei dati.
- **Direttiva** `.code` Il codice generato dopo questa direttiva viene allocato nel segmento testo.
- **Etichette:** associate ad un indirizzo di memoria
- **Commenti:** iniziano con ;

Struttura programmi assembly EduMIPS64

```
; This is a comment
.data
Label: .word 15 ;This is a comment
.code
daddi r1,r0,0
```

In questo esempio:

Direttive, etichette, commenti, Istruzioni

Tool di Simulazione: EduMIPS64

- Sviluppato da alcuni studenti di Laboratorio di Calcolatori (anno 2006) presso la Facoltà di Ingegneria di Catania
- Multi-piattaforma (Java based)

http://www.edumips.org

Consiglio: scaricare al più presto e se possibile eseguire direttamente in aula gli esempi proposti

Sezione .data

- Nella sezione .data possono essere memorizzati dati

Type	**Directive**	**Byte necessari**
Byte	.byte	1
Half word	.word16	2
Word	.word32	4
Double Word	.word or .word64	8

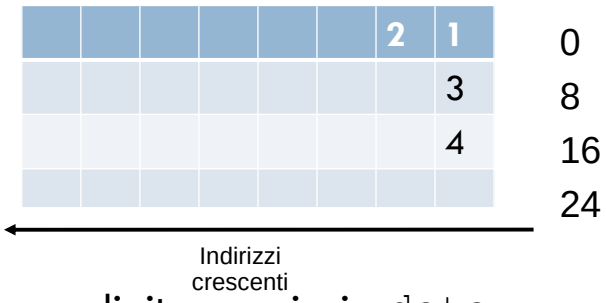
Es

```
.byte 2
.word16 524
.word 32586
```

Allineamento automatico

- Attenzione all'allineamento a 64 bit:

```
.data
.byte 1,2
.byte 3
.byte 4
```



- **Esercizio:** provare a digitare sezioni `.data` e a prevedere cosa compare nella finestra "Data"

Altre direttive

- `.space n`: lascia n bytes di spazio libero nella sezione .data
- `.asciiz "stringa"`: codifica la sequenza di caratteri in memoria e pone un byte nullo alla fine (terminatore C-like).
- NB: esiste anche una versione .ascii, senza 'z' finale, ad indicare l'assenza del terminatore.

Sezione .code

- Contiene le istruzioni MIPS64 da eseguire. Tre tipologie di parametri:
  - **Registri:** 32 registri di 64 bit, indicati da `R0..R31`. NB: `R0` è cortocircuitato a 0.

  Esempio: `dadd R1,R2,R0`
  - **Valori immediati:** espressi numericamente in decimale o esadecimale.

  Esempio: `daddi R1,R1,4`

  NB:L'eventuale etichetta che precede un'istruzione è utilizzabile come un immediato che ha come valore l'indirizzo di memoria a cui si trova l'istruzione.

Sezione .code

- **Indirizzi:** sono utilizzati dalle istruzioni load/store e sono specificati nel formato:

`offset(Rbase)`

dove `Rbase` è un registro che contiene il valore *base* e offset è un valore immediato che contiene lo *scostamento* da sommare.

Ad esempio, se R1 vale 1024

```
lw R2, 8(R1)
```

caricherà la word che inizia all'indirizzo di memoria 8+1024.

Classificazione delle Istruzioni

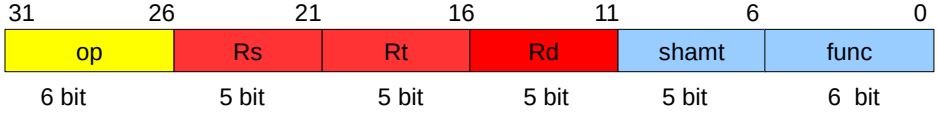
Le istruzioni possono essere classificate in base a due criteri:

- **Categoria:**
  - aritmetico/logica (ALU),
  - load/store,
  - controllo di flusso,
  - di sistema
- **Formato:**
  - **R-type**: tutti gli operandi sono registri
  - **I-type**: uno degli argomenti è un immediato (16 bit)
  - **J-type**: salti che non utilizzano registri come destinazioni

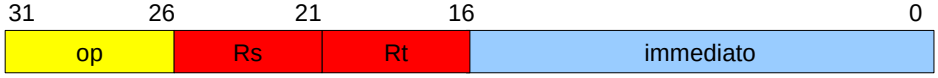
Formato delle Istruzioni

Tutte le istruzioni sono codificate in 32 bit

- R-type:



- I-type:



- J-type:

Istruzioni load/store: load double

`LD Rt, offset(Rbase)`

- Significato: *carica 64 bit sul registro Rt, leggendo a partire dal byte all'indirizzo offset+Rbase*, ossia:

Rt = mem[offset+Rbase] dove:

- L'argomento `base` specifica un registro
- L'argomento `offset` è un immediato (16 bit)

- **NB:** pur essendo MIPS64 un'architettura a 64bit, si usa il termine "double" per indicare 8byte, come tradizione delle usuali macchine a 32 bit

Istruzioni Load/Store: load byte

`LB Rt, offset(Rbase)`

`LBU Rt, offset(Rbase)` (versione unsigned)

- Significato: carica il byte all'indirizzo offset+Rbase sul registro Rt
- **NB:** la `LB` estende il bit del segno. Es: se il byte vale -2 sarà codificato come 1111 1110, caricandolo su 64 bit DEVE diventare:

1111 …. 1111 1111 1111 1111 1111 1110

NON

0000 …. 0000 0000 0000 0000 1111 1110

Istruzioni load/store: LH

`LH Rt, offset(base)`

`LHU Rt, offset(base)` (versione unsigned)

- Significato: *carica mezza word (2 byte) a partire dall'indirizzo offset+base sul registro Rt*
- **NB:** analogamente a quanto visto con LB, la `LH` estende il bit del segno sui rimanenti 48 bit più alti a sinistra.

Istruzioni load/store: load word

`LW Rt, offset(base)`

`LWU Rt, offset(base)` (versione unsigned)

- Significato: carica il 32 bit (4 byte) a partire dall'indirizzo offset+base sul registro Rt
- **NB:** analogamente a quanto visto con LB, la `LH` estende il bit del segno sui rimanenti 32 bit più alti a sinistra.
- NB: l'architettura è a 64 bit, ma per tradizione rispetto a MIPS32 in questo caso caricare una word significa caricare 32 bit

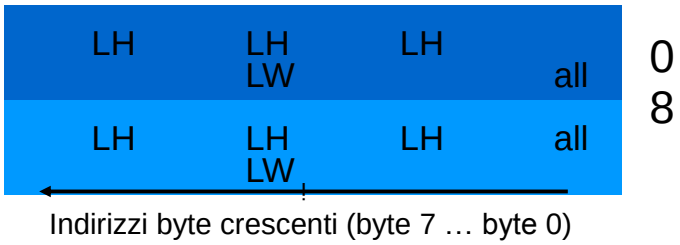
Istruzioni store

`SD Rt, offset(base)`
`SW Rt, offset(base)`
`SH Rt, offset(base)`
`SB Rt, offset(base)`

- Significato: *Memorizzano il contenuto di Rt, partendo da offset+base*
- NB: non ci sono le versioni unsigned, prendono solo i byte che servono e li scrivono
- Es: `SB R1, 0(R2)` prende solo un byte da R1 e lo memorizza ignorando il resto

Load/Store: allineamento

- Ogni accesso alla memoria deve partire ad un *indirizzo allineato rispetto alla dimensione* del dato. **Es.** `LD` (carica 8 byte) accede gli indirizzi 0, 8, 16, 24 etc.. `LW` (carica 4 byte) indirizzi 0,4,8,12 etc.. `LH` in 0,2,4,6,8 e `LB` ovunque!



Istruzioni per il flow-control

- Salti condizionati:

BEQ Rs, Rt, offset

Salta all'indirizzo offset se Rt = Rs

- Correlate: `BNE` (registri diversi anzichè uguali)

BEQZ Rs, offset

Salta all'indirizzo offset se Rt = 0

Correlate: `BNEZ` (salta se Rt != 0)

Istruzioni per il flow-control

- Salti incondizionati:
  - ***JR Rs***: salta all'indirizzo contenuto in Rs (ossia copia Rs nel Program Counter)
  - ***J target***: salta all'indirizzo specificato nell'immediato (es. Una etichetta)
  - ***JALR Rs***: come JR, in più mette l'indirizzo dell'istruzione successiva (PC+8) dentro `R31`, in modo che si possa ritornare dal salto mediante una `JR R31`
  - **JAL target**: come JALR, ma usa l'immediato invece che il registro Rs

Istruzioni flow-control

- Che differenza c'è tra le due famiglie di salti ?
- Salti condizionati, solitamente *traduzione di strutture "if"*, salti relativamente vicini
- Salti incondizionati, *chiamata a procedure*, salti a regioni di codice anche molto distanti
- Le varie implementazioni di MIPS usano vari trucchetti per aumentare la raggiungibilità del codice (es. Salto relativo al PC)

Istruzioni ALU

Suddivisibili in quattro sotto-categorie:

- **Comparazioni**
- **Aritmetiche**
- **Logiche**
- **Shift**

ALU: comparazioni

`SLT Rd, Rs, Rt`

- Significato: *Se Rs<Rt allora Rd=1 altrimenti 0.*
- Correlate:
  - **`SLTU`**: interpreta i valori come unsigned
  - **`SLTI`**: un valore immediato al posto di Rt
  - **`SLTUI`**: combinazione delle due precedenti

Domanda:

...e le altre condizioni ? (>, <=, etc..)

ALU: somme

`ADD Rd,Rs,Rt` (somma a 32 bit)

`DADD Rd,Rs,Rt` (somma a 64 bit)

- Significato: *Rd = Rs + Rt*

Correlate:

- **`ADDU`, `DADDU`**: interpreta i valori nei registri come unsigned (in alcune implementazioni ignora overflow)
- **`ADDI`, `DADDI`**: al posto di Rt specifica un valore immeditato
- **`ADDUI`, `DADDUI`**: la combinazione delle due precedenti

Domanda:

Come si inizializza un registro?

Traduzione di un ciclo for C

```
for(i=0;i<5;i++)
    istruzione_for;
```

Associando alla variabile i il registro r2
Può essere tradotto come:

```
Inizializza:   daddi r2, r0,0        ;i=0
 for_loop      slt r8, r2, 5         ; r8==1 se i<5
               beq r8, r0, end_loop  ; se r8==0 i=5
               istruzione_for
               daddi r2,r2, 1        ;i++
               j for_loop            ;
end_loop:
```

Traduzione di un ciclo do-while C

```
i=0;
do
  istruzione_while;
  i++;
while (i!=10);
```

Associando alla variabile i il registro r2, può essere tradotto come:

```
Inizializza:   daddi r2, r0,0         ;i=0
               daddi r8, r0, 10       ; r8=10
 while_loop :   istruzione_while
                daddi r2,r2, 1        ;i++
                bne r2,r8, while_loop ; se i!=10
 end_loop:
```

ALU: sottrazioni

`SUB Rd, Rs, Rt,` **`DSUB Rd, Rs, Rt`**

- Significato: *Rd = Rs – Rt*
- Correlate:
  - **`SUBU, DSUBU`**: interpreta i valori dei registri come unsigned

Domanda:

Perchè non c'è la ***`DSUBI`*** *??*

ALU: moltiplicazioni

`DMULT Rs, Rt`

Il risultato del prodotto viene scritto nella coppia di registri speciali Hi e LO

HI contiene i 64 bit più significativi del prodotto

LOcontiene i 64 bit meno significativi del prodotto

- Correlate:
  - **`DMULTU`**: la versione unsigned
  - **`MFLO Rd`**: copia il valore di LO nel registro Rd, in quanto le normali istruzioni non possono accedere a LO
  - **`MFHI Rd`**, analoga a MFLO, per spostare il valore del registro speciale HI in Rd

ALU: divisioni

`DDIV Rs, Rt`

- Significato: *esegue Rs/Rt e pone i quoziente in LO ed il resto in HI*

ALU: istruzioni logiche

`AND Rd,Rs,Rt`

- Significato: *AND logico bit a bit tra Rs e Rt*
- Correlate:
  - **`ANDI Rd, Rs, Immediato`**
  - **`OR`**, **`XOR`** analoghe per le altre funzioni logiche

Domanda:

- *Come usarle per controllare se un numero è pari ?*

ALU: istruzioni di Shift

`DSLL Rd, Rt, shamt`

- Significato: *Rd = Rt << shamt*

NB: shamt (shift amount) è un valore immediato. Es:
`DSLL R1, R2, 2`

- Correlate:
  - Versione con i registri: **`DSLLV Rd, Rs, Rt`**
- **NB:** Dato che lo shift è verso sinistra, la parte destra è riempita con zeri, come una moltiplicazione per potenze di due

ALU: istruzioni di Shift

`DSRL Rd, Rs, shamt`
`DSRLV Rd, Rs, Rt`

- Shift verso destra, simmetriche rispetto alle DSLL.
- La parte sinistra viene riempita con zeri. Dal punto di vista logico è ok, ma dal punto di vista "aritmetico" non è più come dividere per 2

Es: -2 = 1111 …. 1111 1111 1111 1111 1111 1110 diventa:
0111 …. 1111 1111 1111 1111 1111 1111

ossia 2^31 -1, detto anche 2.147.483.647 !

ALU: shift aritmetico

`DSRA Rd, Rs, shamt`

`DSRAV Rd, Rs, Rt`

- **Estensione del segno:** Se il bit più a sinistra di Rs è zero, riempie a sinistra con altri zeri, altrimenti con 1
- Nel caso della slide precedente sul -2:

1111 .... 1111 1111 1111 1111 1111 1110

diventa:

1111 .... 1111 1111 1111 1111 1111 1111

ossia -1 (aritmeticamente meglio rispetto al caso precedente)

...e basta ?

`LUI Rt, immediate`

- Carica i 16 bit dell'immediato nei 16 più alti della metà di 32 bit più bassa di Rt

Es: supponiamo `Rt`:

byte7 byte6 byte5 byte4 **byte3 byte2** byte1 byte0

allora dopo LUI Rt, 2049 (ossia 0000 1000 0000 0001)

0000 .... 0000 0000 **0000 1000 0000 0001** 0000 0000 0000 0000

- NB: i byte 7..4 a sinistra subiscono l'estensione del segno (tutti 1 o zero a seconda del segno di Rt)