

Corso di Calcolatori Elettronici I

Architettura di un calcolatore: introduzione

Prof. Roberto Canonico

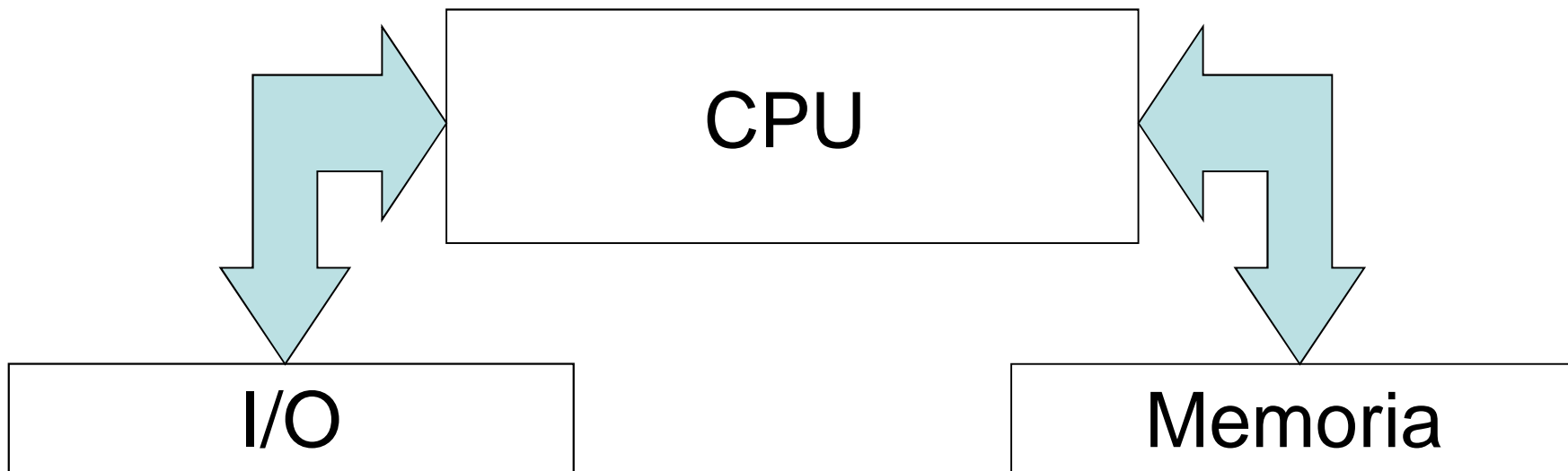
Università degli Studi di Napoli Federico II



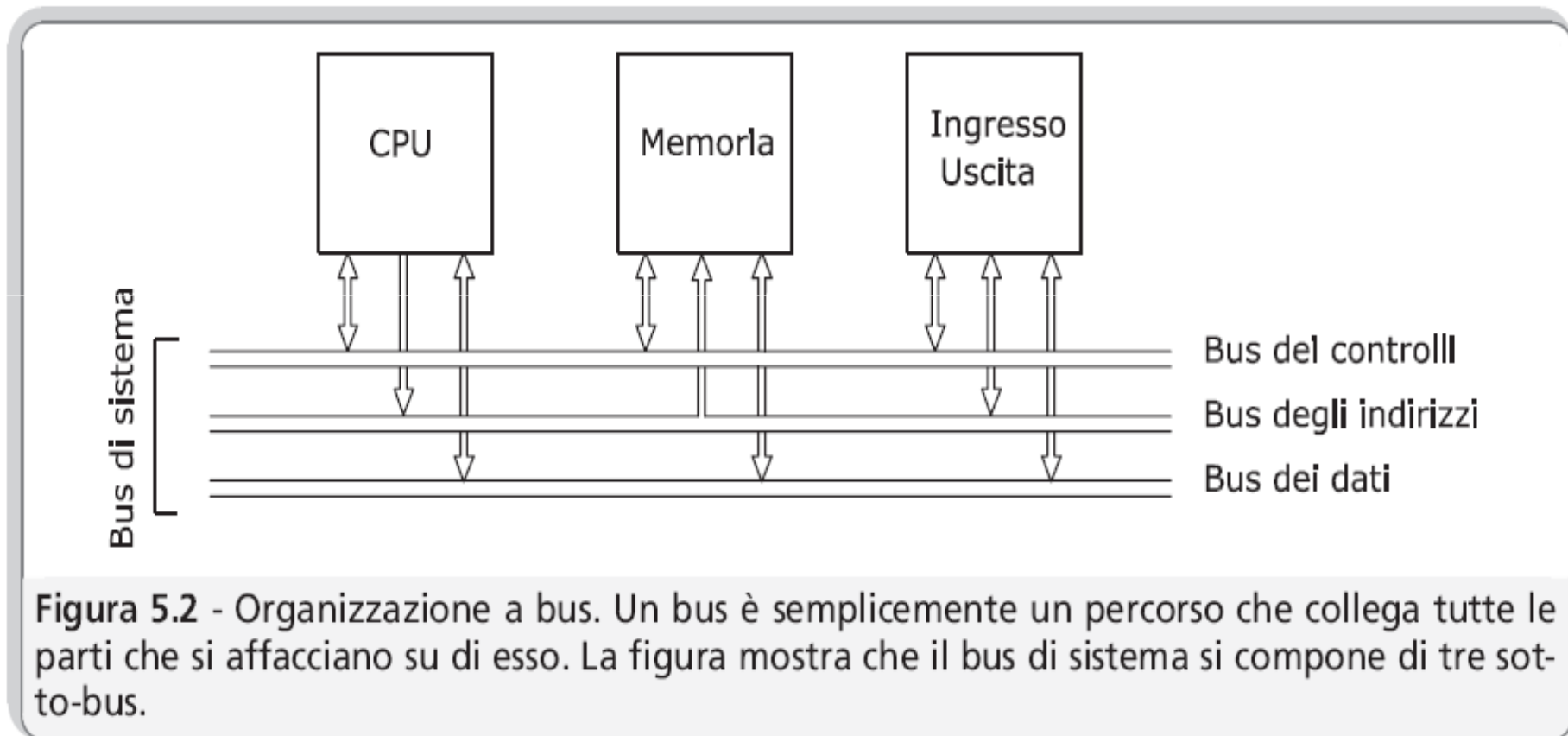
Dipartimento di Ingegneria Elettrica
e delle Tecnologie dell'Informazione (DIETI)

Calcolatore: sottosistemi

- Processore o CPU (*Central Processing Unit*)
- Memoria centrale
- Sottosistema di input/output (I/O)



Calcolatore: organizzazione a bus



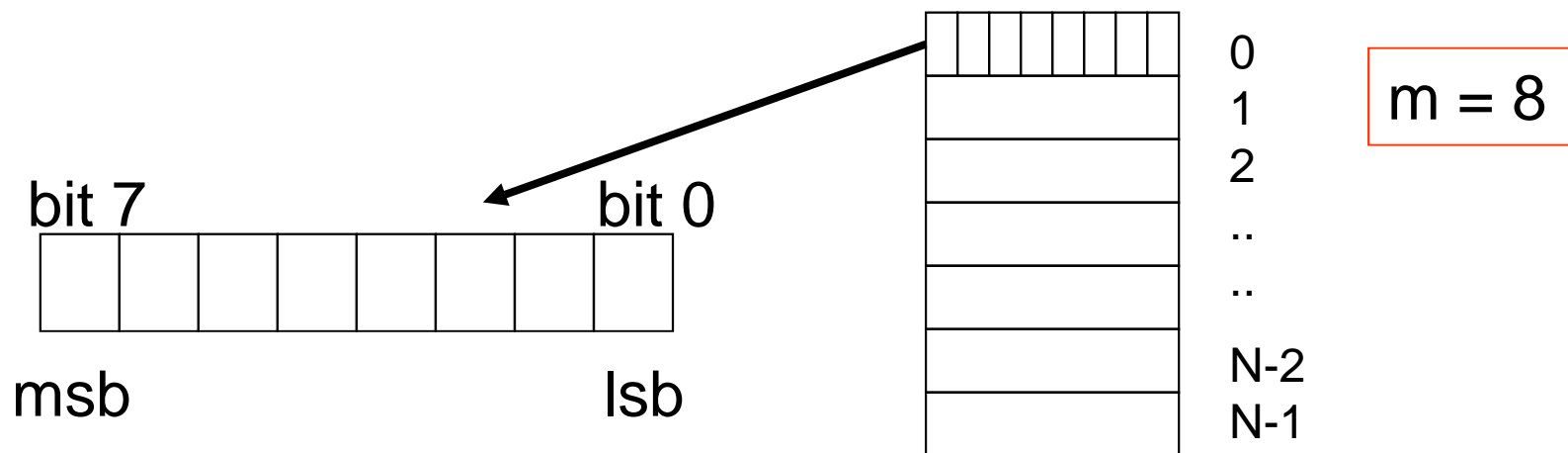
Il processore o CPU



Processore o CPU

La memoria centrale

- La memoria centrale di un computer è organizzata come un array di stringhe di bit di lunghezza m , dette *locazioni*
- Gli m bit di una locazione sono accessibili dal processore (in lettura/scrittura) mediante un'unica operazione
- Ogni locazione è individuata da un *indirizzo*, cioè un intero compreso tra 0 e $N-1$, con $N = 2^k$
 - » $[0, N-1] =$ SPAZIO DI INDIRIZZAMENTO
- La memoria centrale è *ad accesso casuale* (RAM) cioè il tempo di accesso non dipende dalla posizione del dato



CPU: struttura interna

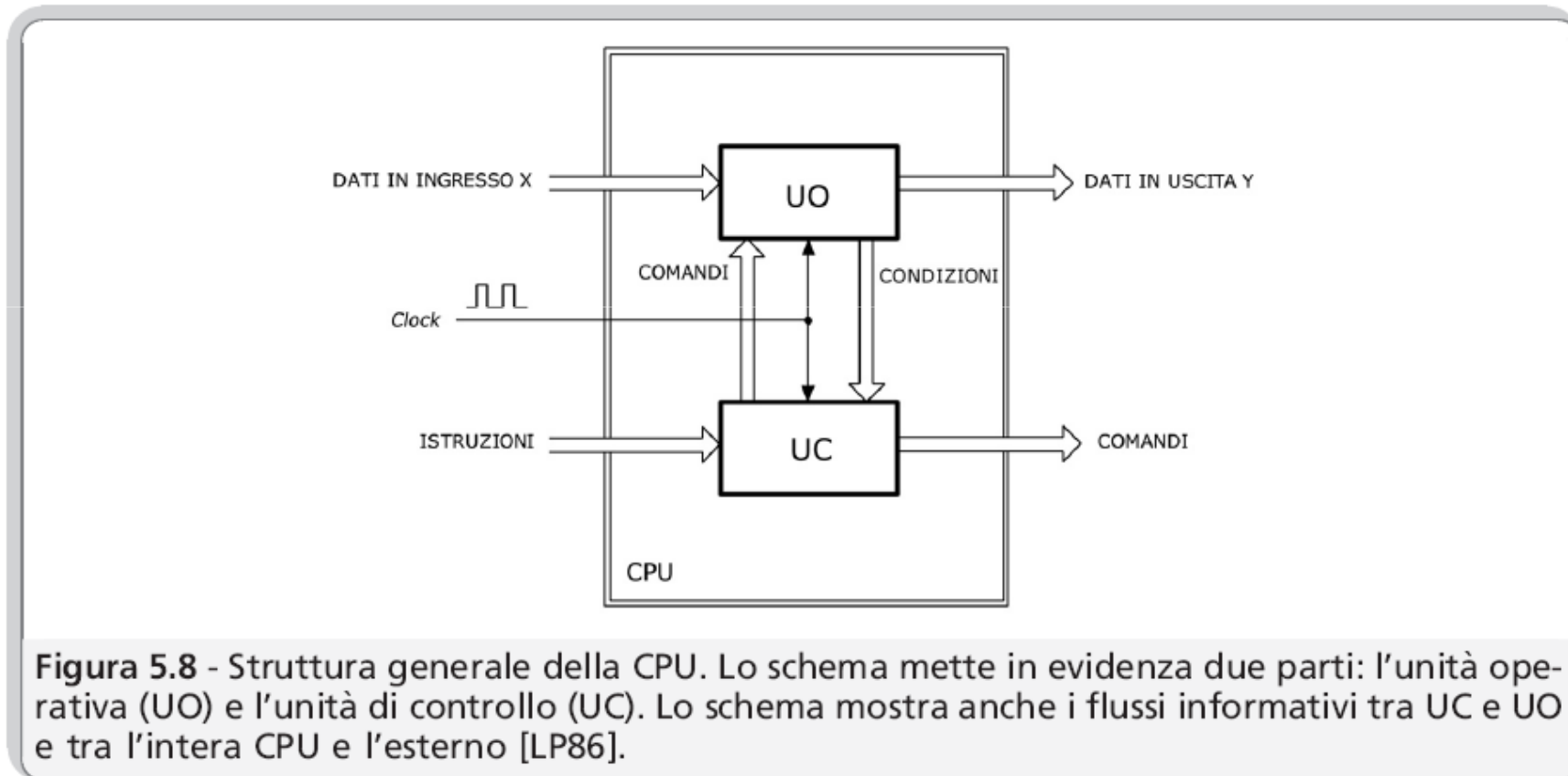


Figura 5.8 - Struttura generale della CPU. Lo schema mette in evidenza due parti: l'unità operativa (UO) e l'unità di controllo (UC). Lo schema mostra anche i flussi informativi tra UC e UO e tra l'intera CPU e l'esterno [LP86].

Il funzionamento della CPU è scandito dal clock.

CPU: struttura interna (2)

- Componenti fondamentali del processore:
 - Unità di controllo
 - registro Program Counter (PC) o Prossima Istruzione
 - Instruction Register o registro di decodifica (IR o D)
 - registri di Macchina
 - Unità aritmetico-logica (ALU)
 - Sezione di Collegamento con la memoria
 - registro degli indirizzi di memoria o Memory Address Register MAR
 - registro di transito dei dati dalla memoria DTR o Memory Buffer MB
 - Sezione di Collegamento con Ingresso-Uscita

 - Il *linguaggio macchina* di un processore è costituito dalla codifica in binario delle istruzioni eseguibili dal processore
-

Registri della CPU

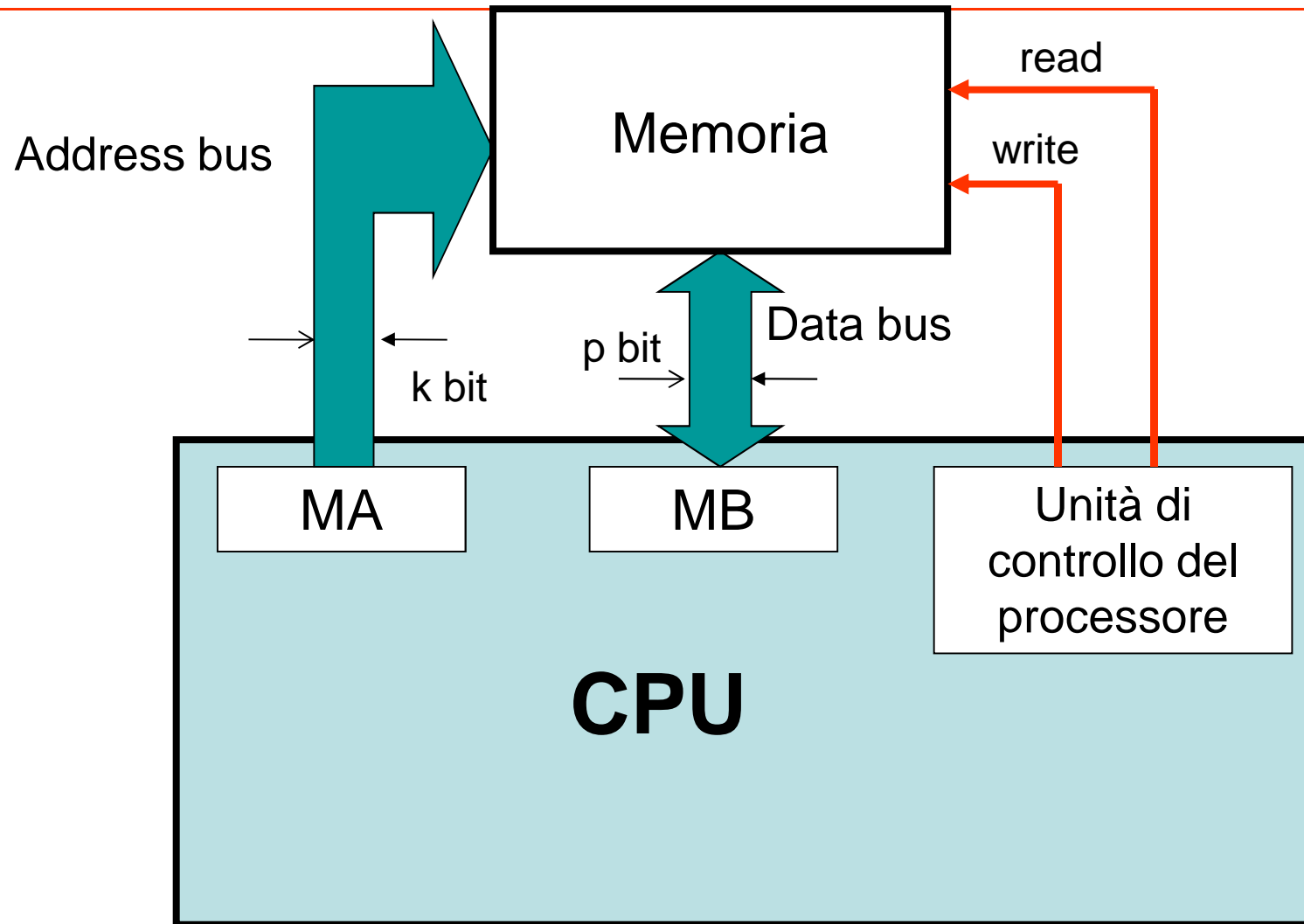
➤ Registri interni

- » Necessari al funzionamento del processore
- » Non direttamente visibili al programmatore
 - » non appartengono al *modello di programmazione*
 - » *Es. MAR, MDR, IR, ...*

➤ Registri di macchina

- » Visibili al programmatore
 - » appartengono al *modello di programmazione*
 - Registri generali (R0, R1, Rn-1)
 - Registri speciali (PC, SR, ...)
-

Interazione processore-memoria

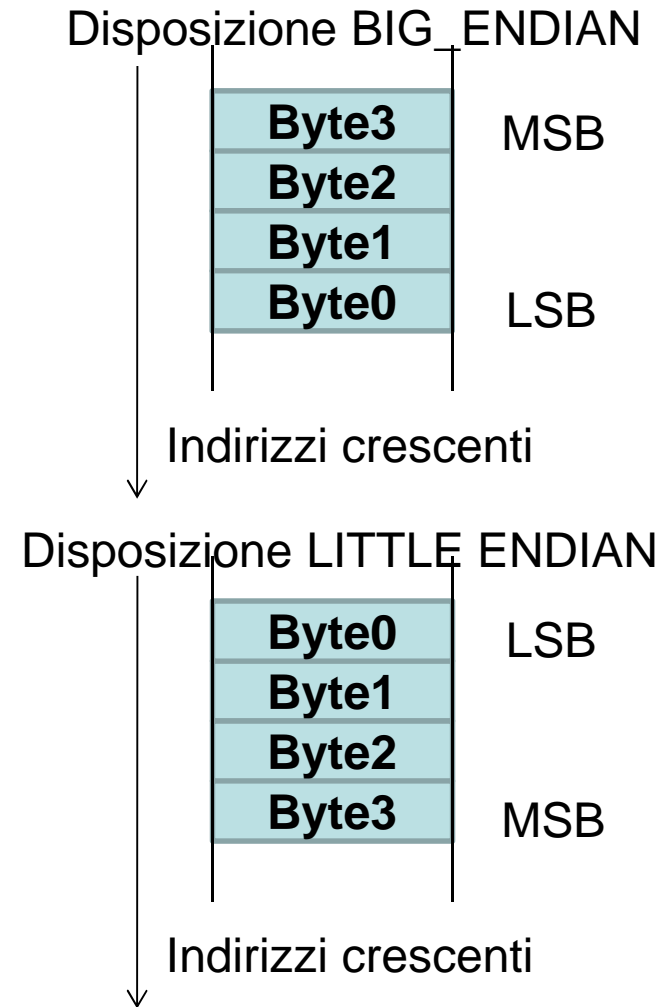


Accesso alla memoria

- Nei calcolatori moderni l'unità indirizzabile di memoria (*locazione*) è il byte
 - Si parla di sistemi a memoria *byte-addressable*: ogni byte ha il suo indirizzo
 - I registri interni delle CPU moderne hanno parallelismo di 16, 32 o 64 bit
 - E' possibile per una CPU accedere a parole (word) di 16, 32 o 64 bit (che occupano in memoria 2, 4, o 8 locazioni consecutive)
 - Terminologia Motorola 68000:
 - word = 2 byte (16 bit),
 - longword = 4 byte (32 bit)
-

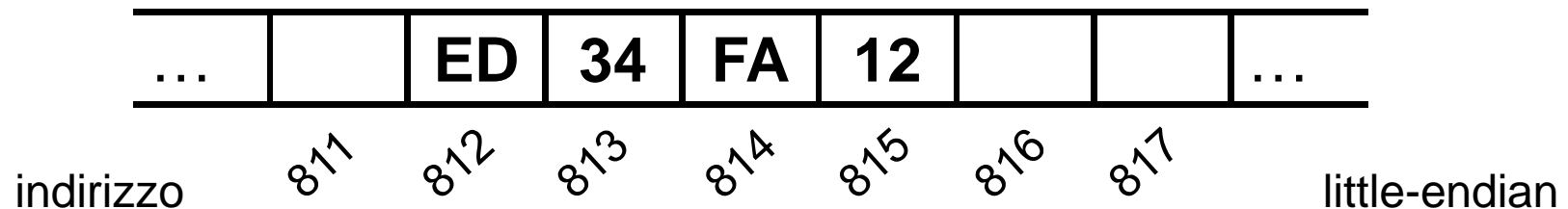
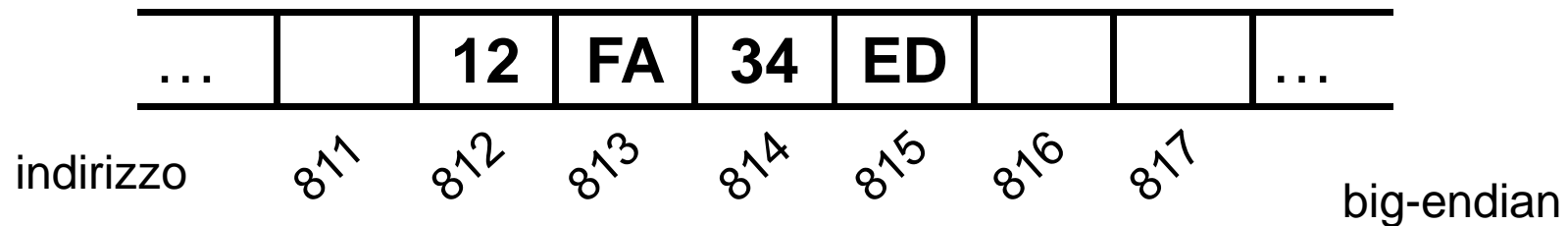
Big-endian e little-endian

- I processori possono disporre in memoria i byte che formano una parola da 16, 32 o 64 bit in 2 modi
 - *Big-endian*: i byte sono disposti in memoria in modo che il più significativo MSB occupi la locazione di memoria di indirizzo minore, e poi via via gli altri, fino a quello meno significativo LSB che è collocato nella locazione di indirizzo maggiore
 - *Little-endian*: disposizione opposta
- Il processore Motorola 68000 usa la convenzione *Big Endian*



Big-endian e little-endian: un esempio

- Immaginiamo di avere un processore a parola, con parole di 32 bit (4 byte) e voler scrivere in memoria il valore intero (esadecimale) **\$12FA34ED** all'indirizzo **812**
- Le figure sottostanti illustrano il contenuto della memoria nei due casi big-endian e little-endian



Memoria: parole allineate e non

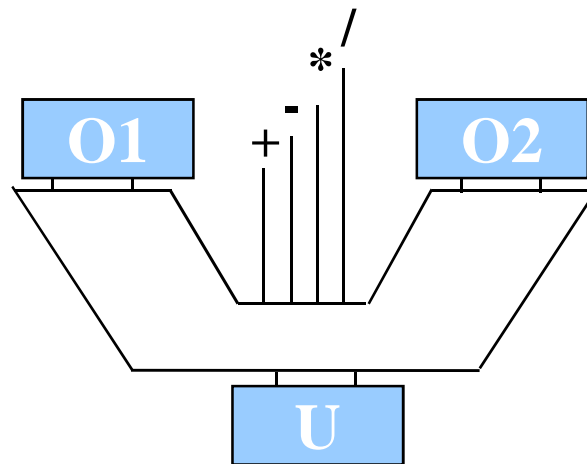
- Per un processore a parola di 16 bit, una *parola* che inizia ad un indirizzo pari si dice “allineata sul limite di parola”
- Tipicamente, un tale processore è in grado di accedere ai due byte che costituiscono una parola allineata mediante una sola operazione di lettura
- Il processore 8086 consente l’utilizzo di parole non allineate, cioè parole che iniziano ad un indirizzo dispari, ma in tal caso sono necessari 2 distinti accessi in memoria
- Il processore 68000 NON consente l’accesso a parole non allineate



(X pari) La parola (X+1) non è allineata sul limite di parola

Unità Aritmetico-Logica (ALU)

- L'Unità di controllo fornisce alla ALU gli operandi, insieme ad un comando che indica l'operazione da effettuare
- Gli operandi sono copiati nei registri di ingresso della ALU (O1, O2)
- La ALU esegue l'operazione e pone il risultato nel registro risultato (U); inoltre, altera il valore dei flag del registro di stato (SR) in funzione del risultato



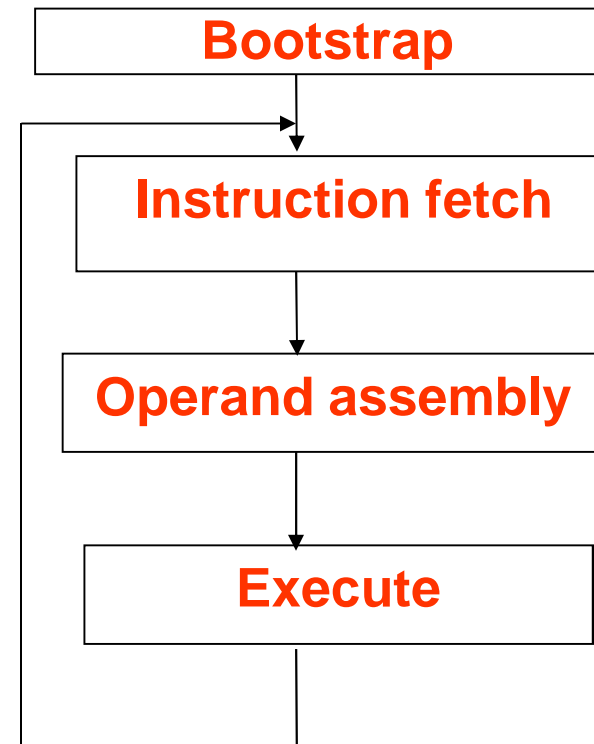
Algoritmo del Processore

- **Prelievo dell'istruzione (Fetch)**
 - La CPU preleva dalla memoria l'istruzione il cui indirizzo è in PC
 - L'istruzione viene copiata nel registro IR
 - **Decodifica / prelievo degli operandi (Operand Assembly)**
 - L'unità di controllo esamina il contenuto di IR e ricava il tipo di operazione ed i relativi operandi
 - Eventuali operandi contenuti in memoria vengono prelevati
 - **Esecuzione dell'istruzione (Execute)**
 - L'unità di controllo richiede all'ALU di effettuare l'operazione specificata nell'istruzione ed invia il risultato ad un registro o alla memoria
-

Algoritmo del processore

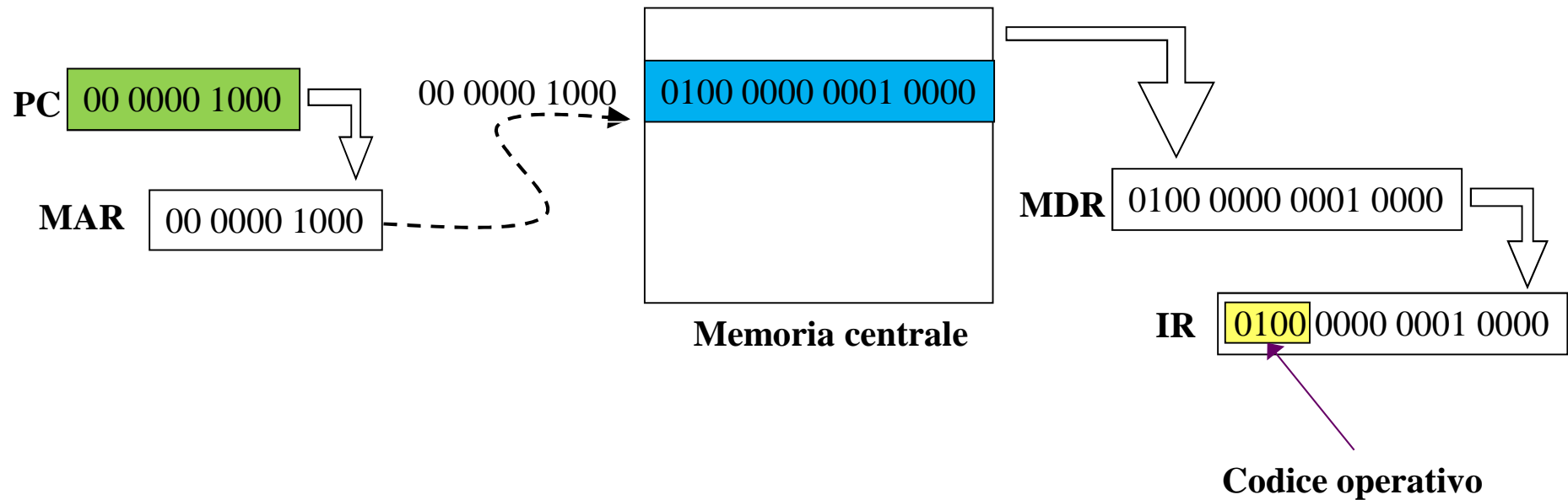
- L'unità di controllo opera in un ciclo infinito:
 1. Prelievo
 2. Preparazione degli operandi
 3. Esecuzione

Nella fase di bootstrap il ciclo viene inizializzato;
viene assegnato un valore iniziale opportuno a PC in modo da avviare l'esecuzione di un programma iniziale in ROM



Fase fetch

- $IR = M[PC]; PC = PC + k$



Fase fetch: sottopassi

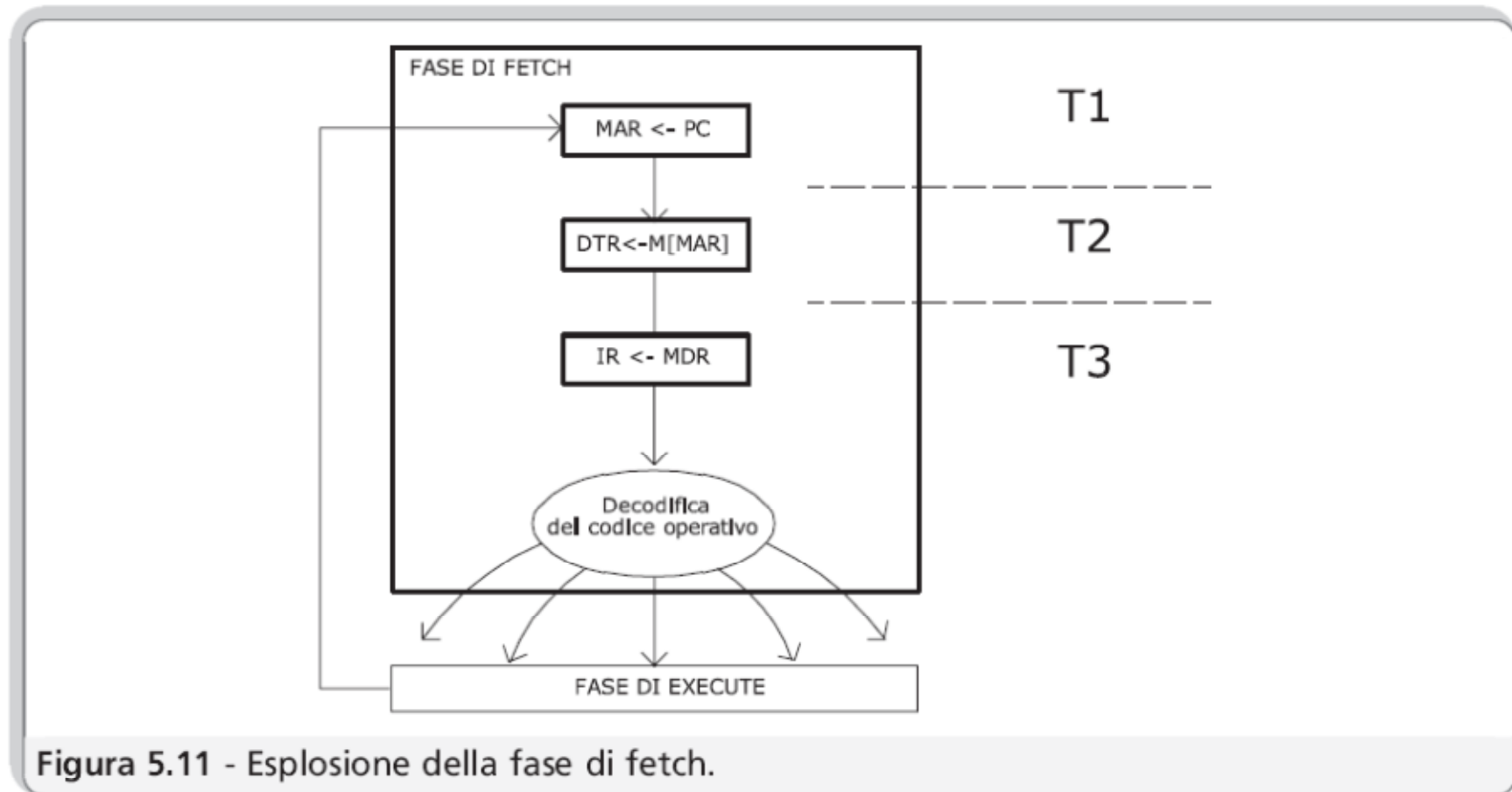
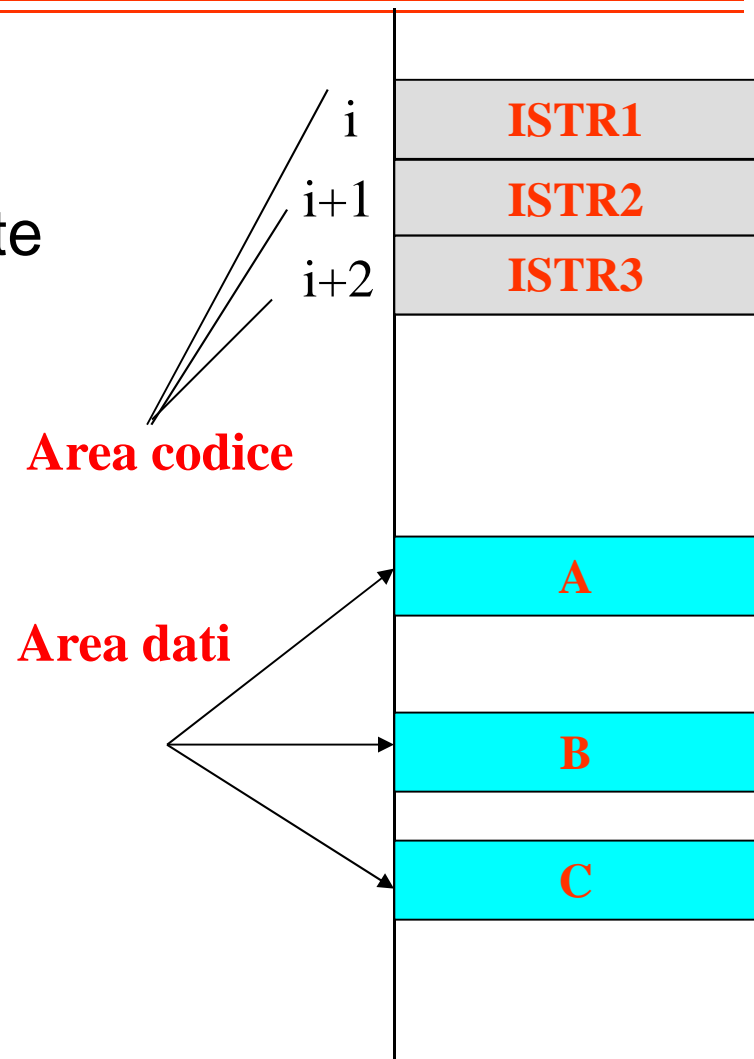


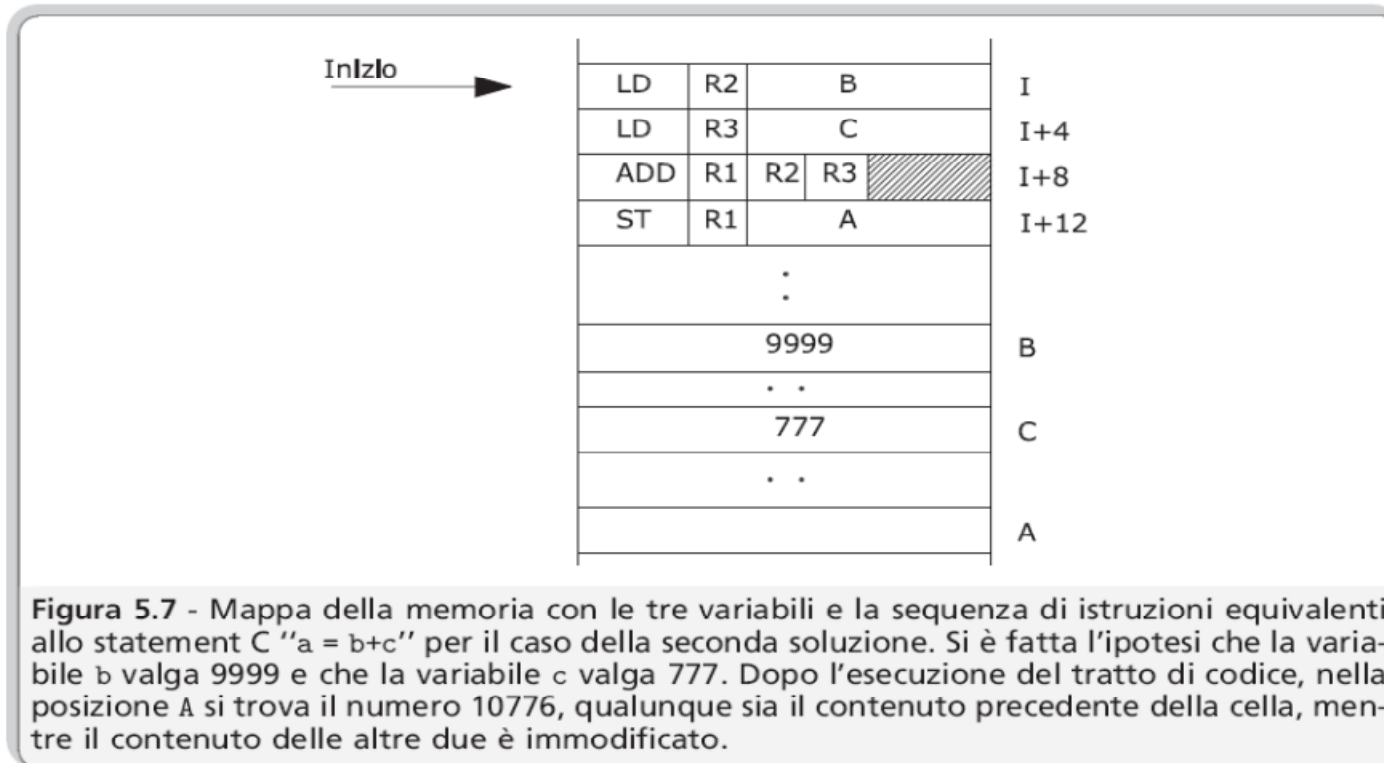
Figura 5.11 - Esplosione della fase di fetch.

Esecuzione sequenziale delle istruzioni

- Alla fine della fase fetch:
 - $PC=PC+k$
 - k = lunghezza istruzioni in byte
- serve a far sì che PC punti all'istruzione posta subito dopo
- Esecuzione delle istruzioni in sequenza così come sono memorizzate
- Per cicli e figure di controllo (if-then, if-then-else, switch) occorrono istruzioni di salto



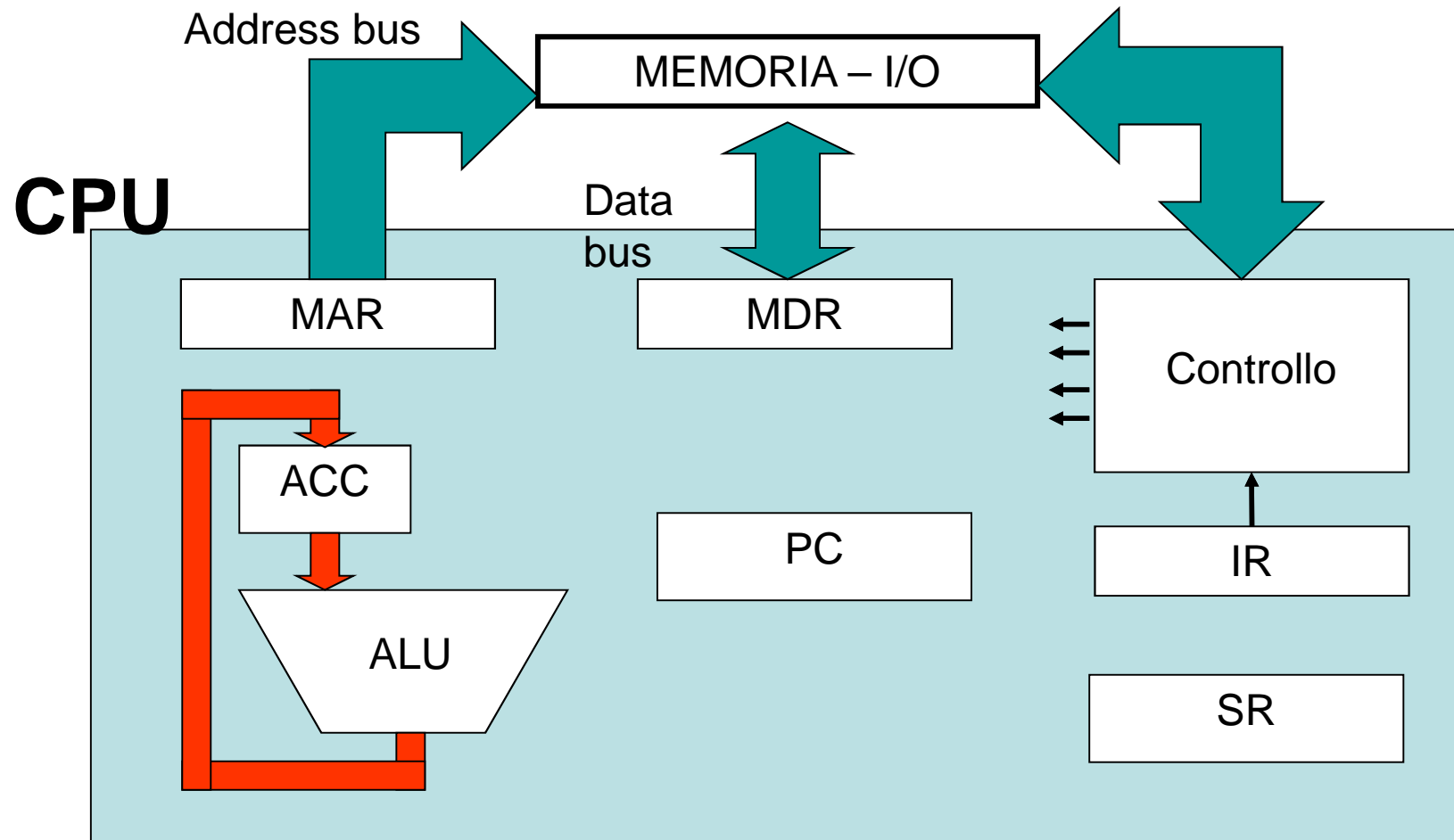
Sequenze di istruzioni in memoria



Lo statement $a = b + c$ si traduce come:

LD R2, B	;B indirizzo a cui è allocata la parola b
LD R3, C	;C indirizzo a cui è allocata la parola c
ADD R1, R2, R3	
ST A, R1	;A indirizzo a cui è allocata la parola a

Modello architetturale di un processore: modello ad accumulatore



Processori ad accumulatore

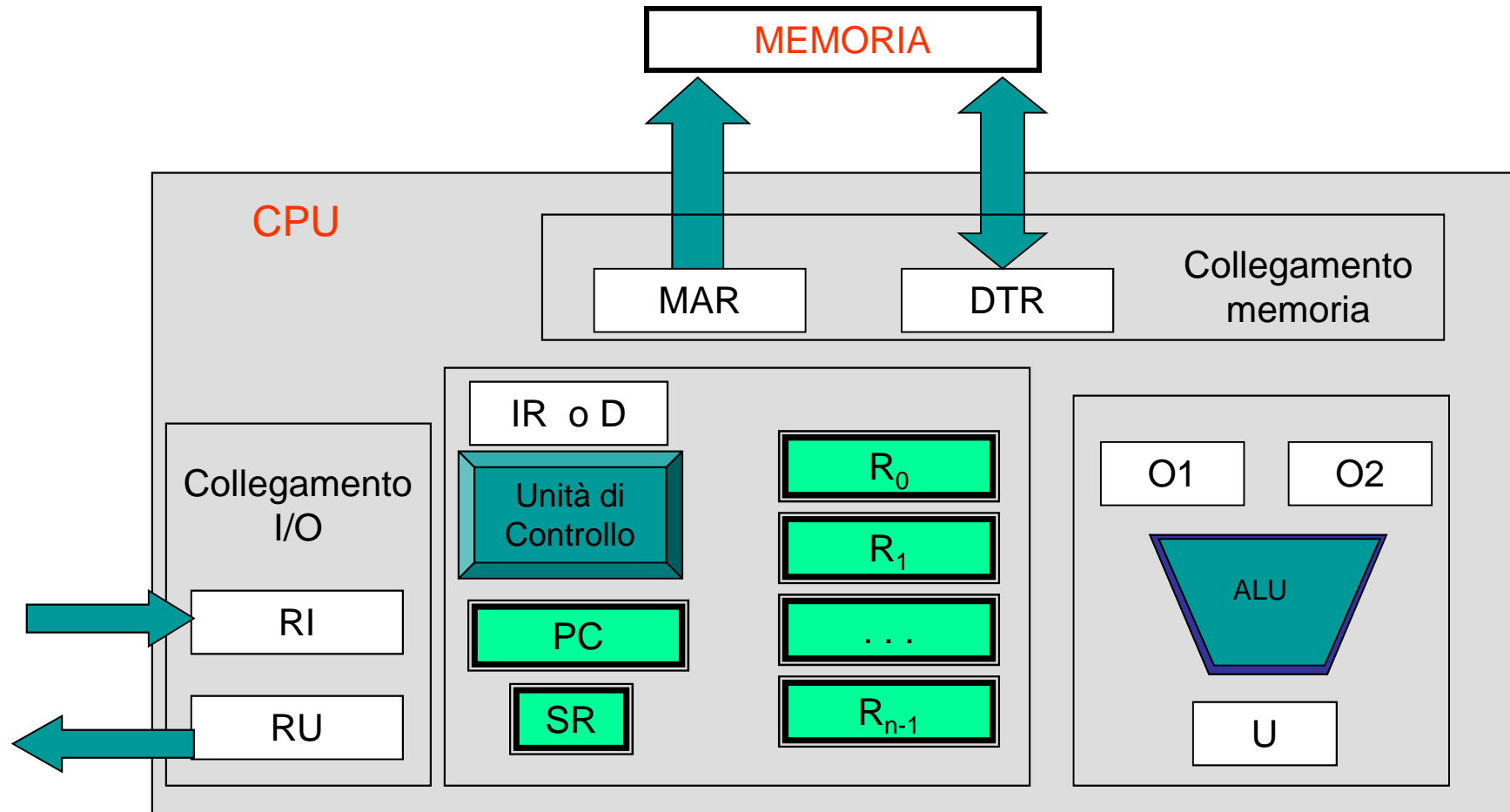
- In un processore ad accumulatore tutte le istruzioni aritmetiche, logiche e di confronto hanno un operando in memoria ed un altro (riferito implicitamente) contenuto in un registro interno del processore detto *accumulatore*
 - Esempio: per realizzare $[x]+[y] \rightarrow z$ con una macchina ad accumulatore (es. Motorola 6809) occorre eseguire una sequenza di istruzioni del tipo

LDA x	[x] → accumulatore (Istruzione LOAD)
ADDA y	[y]+[accumulatore] → accumulatore
STA z	[accumulatore] → z (Istruzione STORE)
 - Dimensione e velocità di esecuzione dei programmi penalizzate dal fatto che tutte le istruzioni devono indirizzare un dato in memoria
-

Esempio: $y = a * b + c * d$

LDA	a	[a] → accumulatore (Istruzione LOAD)
MULU	b	[b]*[accumulatore] → accumulatore
STA	t	[accumulatore] → t (Istruzione STORE)
LDA	c	[c] → accumulatore (Istruzione LOAD)
MULU	d	[d]*[accumulatore] → accumulatore
ADDA	t	[t]+[accumulatore] → accumulatore
STA	y	[accumulatore] → y (Istruzione STORE)

Modello architetturale di un processore: modello a registri generali



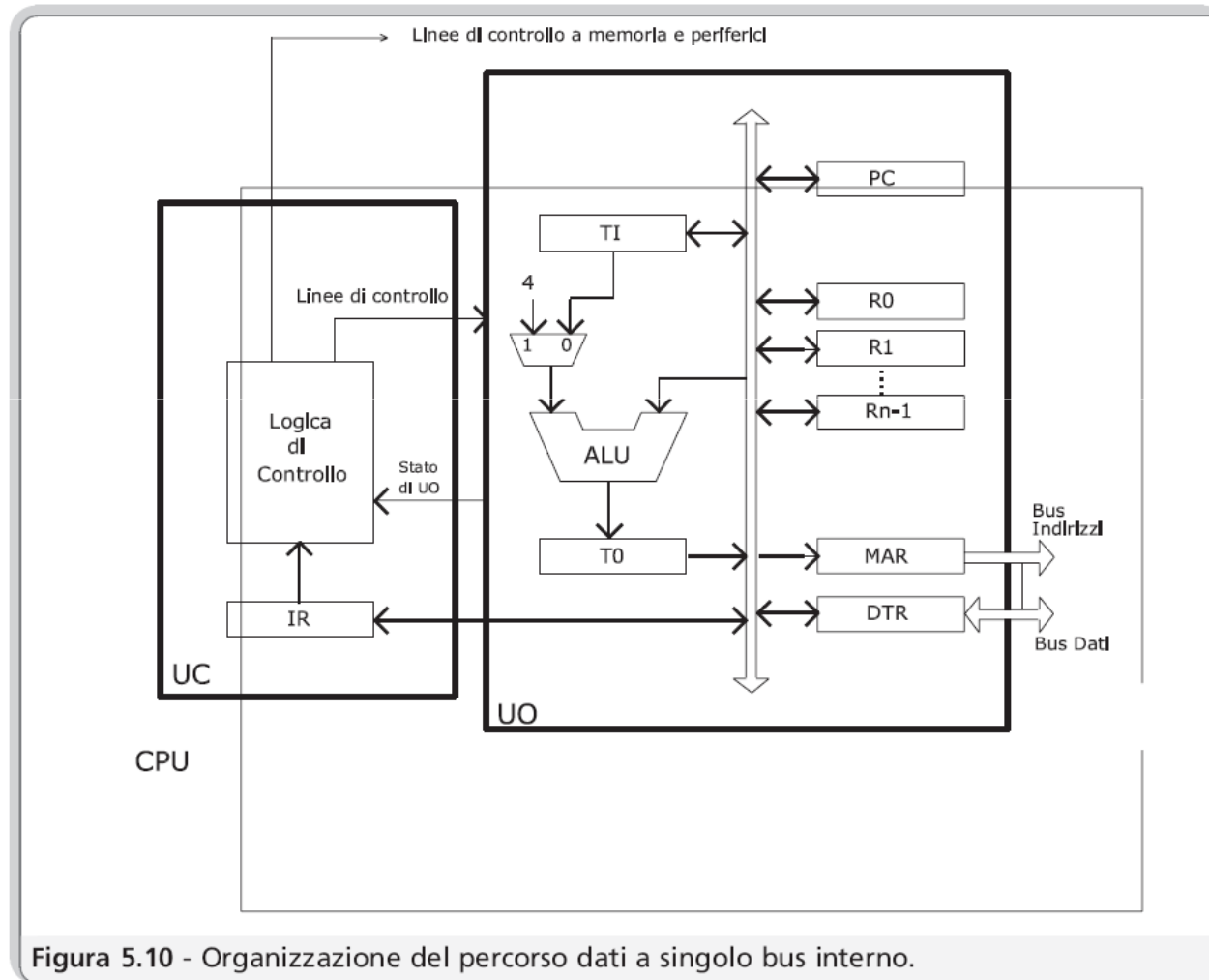
Processore a registri generali

- Il processore dispone di un set di registri R_0, R_1, \dots, R_{N-1} utilizzabili indifferentemente dal programmatore
 - Le istruzioni che operano su registri sono più veloci di quelle che operano su locazioni di memoria
 - Il programmatore può utilizzare i registri del processore per memorizzare i dati di uso più frequente
 - concetto di gerarchia di memorie
 - Istruzioni con operandi registri:
 $[R_0] + [R_1] \rightarrow R_1$
 - Istruzioni con operandi memoria-registri:
 $[R_0] + M[1000] \rightarrow R_0$ *memory-to-register*
 $M[1000] + [R_1] \rightarrow M[1000]$ *register-to-memory*
-

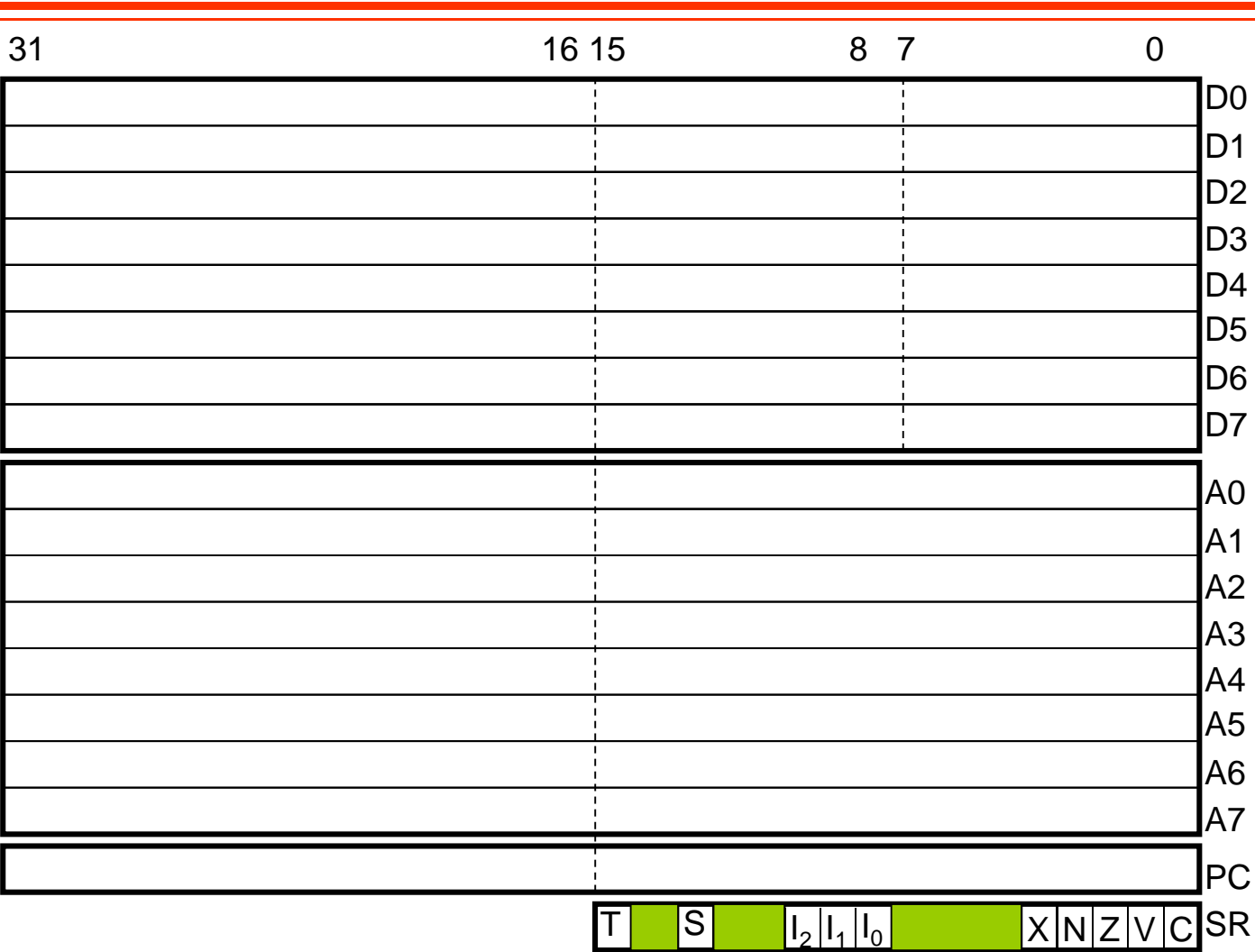
Architetture a stack

- In un'architettura a stack si impiega una struttura di memoria organizzata a stack
 - Lo stack può essere realizzato all'interno della CPU e/o utilizzando memorie esterne
 - Gli operandi devono essere memorizzati sullo stack ed il risultato di una qualsiasi operazione (eseguita sullo stack) sostituisce successivamente gli operandi
 - Di solito il valore in cima allo stack viene «duplicato» all'interno della CPU
-

CPU: struttura interna ad 1 bus



Modello di programmazione del MC68000



Caratteristiche del processore MC68000

- Dati:
 - All'esterno:
parola di 16 bit (16 pin per i dati)
 - All'interno:
registri di 32 bit
 - Indirizzi:
 - All'esterno:
24 bit (spazio di indirizzamento fisico $2^{24} = 16\text{M}$)
 - 512 pagine (2^9) da 32K (2^{15})
 - All'interno:
32 bit
-

Caratteristiche del processore MC68000

- Parallelismo della memoria:
 - Parole di 16 bit, ognuna costituita da due byte con indirizzi distinti (memoria byte addressable)
 - Convenzioni della memoria:
 - Una parola deve essere allineata ad un indirizzo pari (even boundary)
 - Convenzione big-endian
-

Esempio: $y=a*b+c*d$ (MC68000)

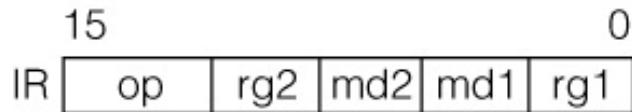
MOVE a,D0	[a] → D0
MULU b,D0	[b]*[D0] → D0
MOVE c,D1	[c] → D1
MULU d,D1	[d]*[D1] → D1
ADD.L D0,D1	[D0]+[D1] → D1
MOVE.L D1,y	[D1] → y

Rispetto all'esempio del processore ad accumulatore, il programma:

- necessita di una istruzione in meno (STA a)
- fa un accesso in meno in scrittura sulla memoria (STA a)
- fa un accesso in meno in lettura sulla memoria (ADDA t)

Il programma illustra i vantaggi di un'architettura con più registri generali rispetto ad un processore con singolo accumulatore

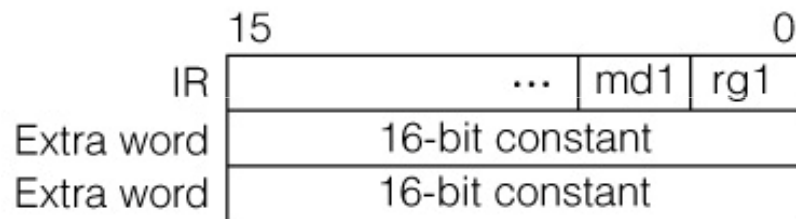
Codifica istruzioni MC68000



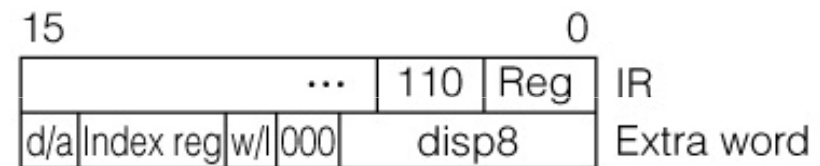
(a) A 1-word move instruction



(b) A 2-word instruction



(c) A 3-word instruction

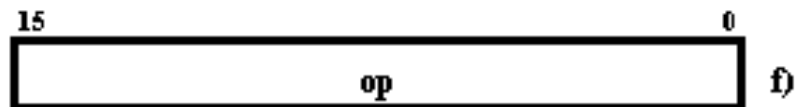
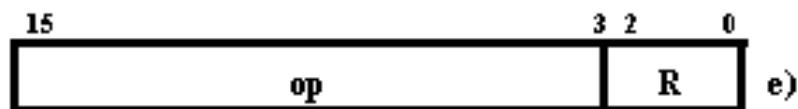
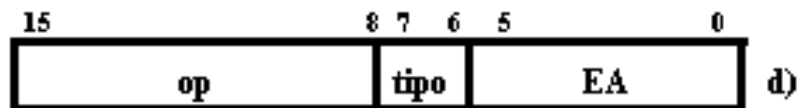
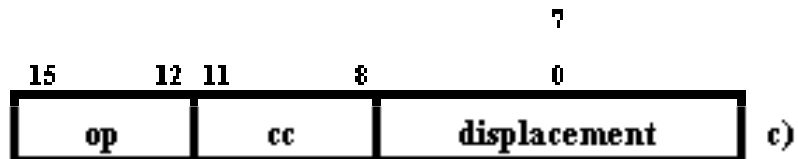
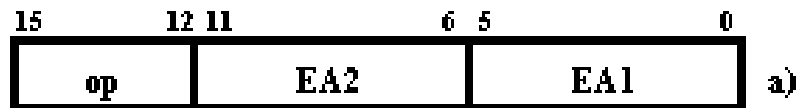


(d) Instruction with indexed address

**Codifica a lunghezza variabile multipla di 2 byte:
opcode word + extra word(s)**

Codifica istruzioni MC68000 (2)

Si analizza qui solo la struttura della prima word (16 bit) del codice di una istruzione, detta **OPCODE WORD**



op= codice operativo

R =indirizzo di registro D oppure A

tipo= tipo di operando (B,W,L)

displacement =indirizzo di salto relativo

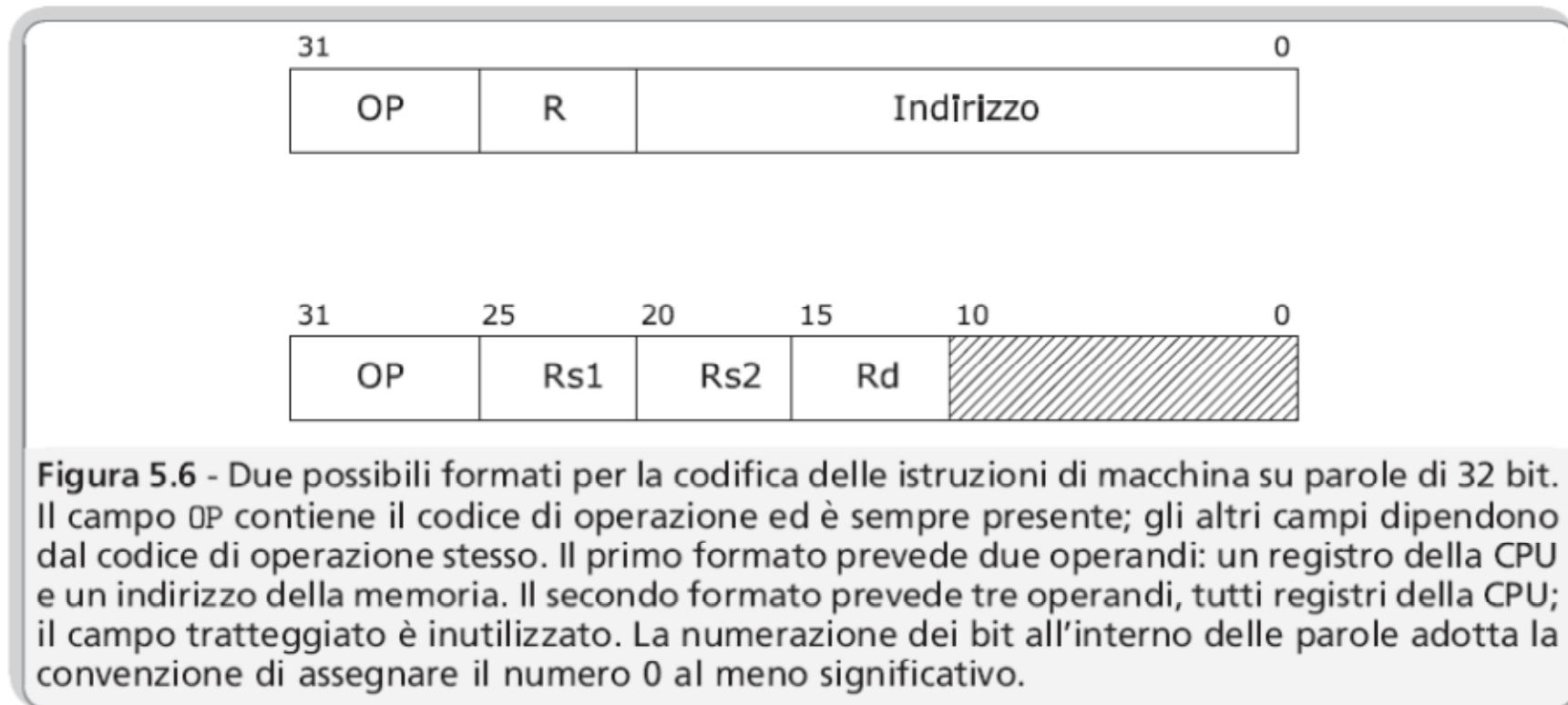
EA = Effective Address (cfr. § 4)

r =il registro è origine o destinazione

cc= codice di condizione

Codifica delle istruzioni di un processore in stile RISC

ESEMPIO: una CPU con istruzioni a lunghezza fissa di 32 bit



LD R1, Var ; $R1 \leftarrow M[\text{Var}]$

ADD R1, R2, R3 ; $R1 \leftarrow R2 + R3$