

DLX procesors un instrukcijas

kurss *Digitālo iekārtu projektēšana*
lasa

Leo Seļāvo

DLX arhitektūra



- R2000 – 32-bitu RISC procesors, MIPS arhitektūra
- DLX – radnieks, pārsvarā domāts studijām
 - 32 bitu dati
 - 32 bitu instrukcijas
 - *Load – Store* arhitektūra
 - 5 līmeņu Konvejiera princips
 - IF – Instruction Fetch
 - ID – Instruction Decode
 - EX – Execute
 - MEM – Memory access
 - WB – Write Back

Atmiņa



DLX ir "Big Endian"

- Little Endian

- (*DEC, Intel*)

Addr 0	3	2	1	0
Addr 4	7	6	5	4

- Big Endian

- (*IBM, Motorola, ...*)

Addr 0	0	1	2	3
Addr 4	4	5	6	7



Reģistri



- 32 reģistri R0 - R31, 32 biti katrs
- R0 == 0, vienmēr
- R31 – īpašs, atkarībā no instrukcijas

- PC – Program Counter reģistrs (32 biti)
 - RESET □ PC = 0





Instrukciju tipi

Formāts	Biti					
	31 - 26	25 - 21	20 - 16	15 - 11	10 - 6	5 - 0
R-type	0x0	Rs1	Rs2	Rd	unused	opcode
I-type	opcode	Rs1	Rd	immediate		
J-type	opcode	value				

- Rs – Source Register (avota reg.)
 Rd – Destination Register (mērķa reg.)
 opcode – operācijas kods
 immediate – skaitliska vērtība
 value – pārejas adreses vērtība



Instrukcijas: aritmētika un loģika

Instrukcija	Apraksts	Formāts	Opcode	Operācija (C programmēšanas stilā)
ADD	add	R	0x20	$Rd = Rs1 + Rs2$
ADDI	add immediate	I	0x08	$Rd = Rs1 + \text{extend}(\text{immediate})$
SUB	subtract	R	0x22	$Rd = Rs1 - Rs2$
SUBI	subtract immediate	I	0x0a	$Rd = Rs1 - \text{extend}(\text{immediate})$
AND	and	R	0x24	$Rd = Rs1 \& Rs2$
ANDI	and immediate	I	0x0c	$Rd = Rs1 \& \text{immediate}$
OR	or	R	0x25	$Rd = Rs1 Rs2$
ORI	or immediate	I	0x0d	$Rd = Rs1 \text{immediate}$
XOR	exclusive or	R	0x26	$Rd = Rs1 \wedge Rs2$
XORI	exclusive or immediate	I	0x0e	$Rd = Rs1 \wedge \text{immediate}$



Instrukcijas: nobīde

Instrukcija	Apraksts	Formāts	Opcode	Operācija (C programmēšanas stilā)
SLL	shift left logical	R	0x04	$Rd = Rs1 \ll (Rs2 \% 8)$
SLLI	shift left logical immediate	I	0x14	$Rd = Rs1 \ll (\text{immediate} \% 8)$
SRA	shift right arithmetic	R	0x07	as SRL & see below
SRAI	shift right arithmetic immediate	I	0x17	as SRLI & see below
SRL	shift right logical	R	0x06	$Rd = Rs1 \gg (Rs2 \% 8)$
SRLI	shift right logical immediate	I	0x16	$Rd = Rs1 \gg (\text{immediate} \% 8)$



Instrukcijas: pārbaude

Instrukcija	Apraksts	Formāts	Opcode	Operācija (C programmēšanas stilā)
SEQ	set if equal	R	0x28	$Rd = (Rs1 == Rs2 ? 1 : 0)$
SEQI	set if equal to immediate	I	0x18	$Rd = (Rs1 == \text{extend}(\text{immediate}) ? 1 : 0)$
SLE	set if less than or equal	R	0x2c	$Rd = (Rs1 \leq Rs2 ? 1 : 0)$
SLEI	set if less than or equal to immediate	I	0x1c	$Rd = (Rs1 \leq \text{extend}(\text{immediate}) ? 1 : 0)$
SLT	set if less than	R	0x2a	$Rd = (Rs1 < Rs2 ? 1 : 0)$
SLTI	set if less than immediate	I	0x1a	$Rd = (Rs1 < \text{extend}(\text{immediate}) ? 1 : 0)$
SNE	set if not equal	R	0x29	$Rd = (Rs1 != Rs2 ? 1 : 0)$
SNEI	set if not equal to immediate	I	0x19	$Rd = (Rs1 != \text{extend}(\text{immediate}) ? 1 : 0)$



Instrukcijas: pāreja

Instrukcija	Apraksts	Formāts	Opcode	Operācija (C programmēšanas stilā)
BEQZ	branch if equal to zero	I	0x04	PC += (Rs1 == 0 ? extend(immediate) : 0)
BNEZ	branch if not equal to zero	I	0x05	PC += (Rs1 != 0 ? extend(immediate) : 0)
J	jump	J	0x02	PC += extend(value)
JAL	jump and link	J	0x03	R31 = PC + 4 ; PC += extend(value)
JALR	jump and link register	I	0x13	R31 = PC + 4 ; PC = Rs1
JR	jump register	I	0x12	PC = Rs1

- JR un JALR neizmanto **Rd** un *immediate*



Instrukcijas: Load - Store

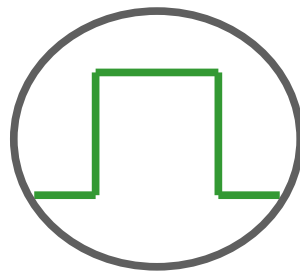
Instrukcija	Apraksts	Formāts	Opcode	Operācija (C programmēšanas stilā)
LW	load word	I	0x23	Rd = MEM[Rs1 + extend(immediate)]
SW	store word	I	0x2b	MEM[Rs1 + extend(immediate)] = Rd
LHI	load high bits	I	0x0f	Rd = immediate << 16

- SW lasa no **Rd** !
- LHI ielasa tikai augšējos 16 bitus no konstantes.
Lai ielasītu 32 bitus no konstantes (piemēram, 0x12345678), jāizpilda:
LHI R1, #0x1234
ORI R1, R1, #0x5678

Instrukcijas: vēl...



- Kā vēl trūkst?
 - MULT, DIV
 - Floating Point
 - NOP
 - HALT
 - Traps, Exceptions
-



Vairāk informācija par DLX



- <http://www.csee.umbc.edu/courses/undergraduate/411/spring96/dlx.html>

