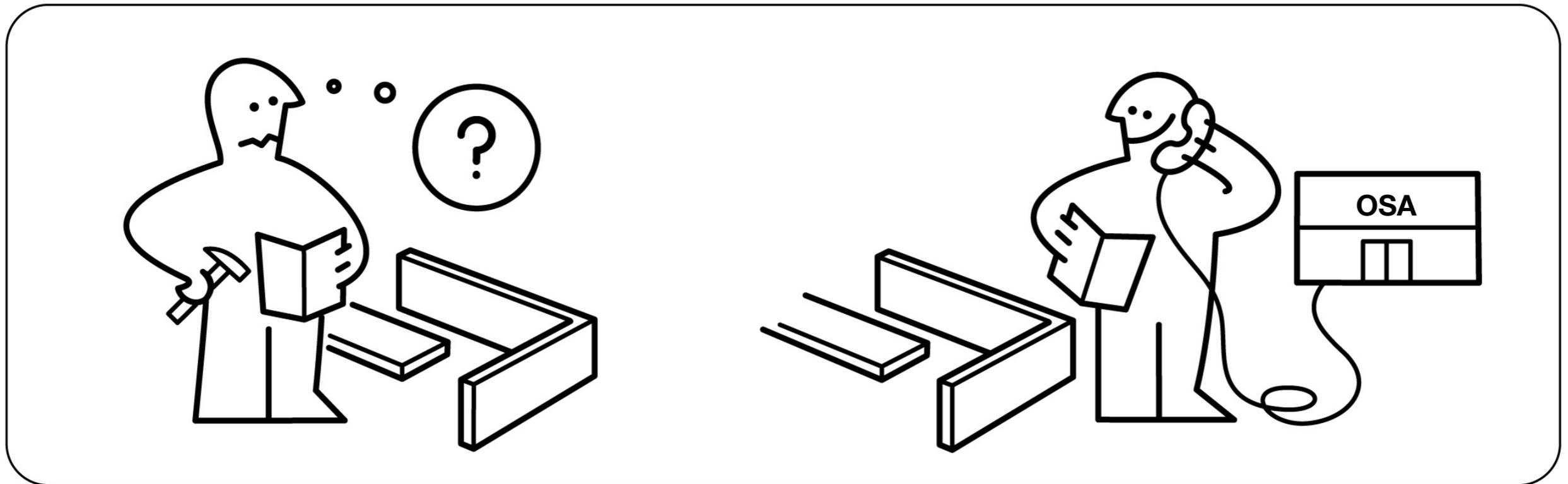


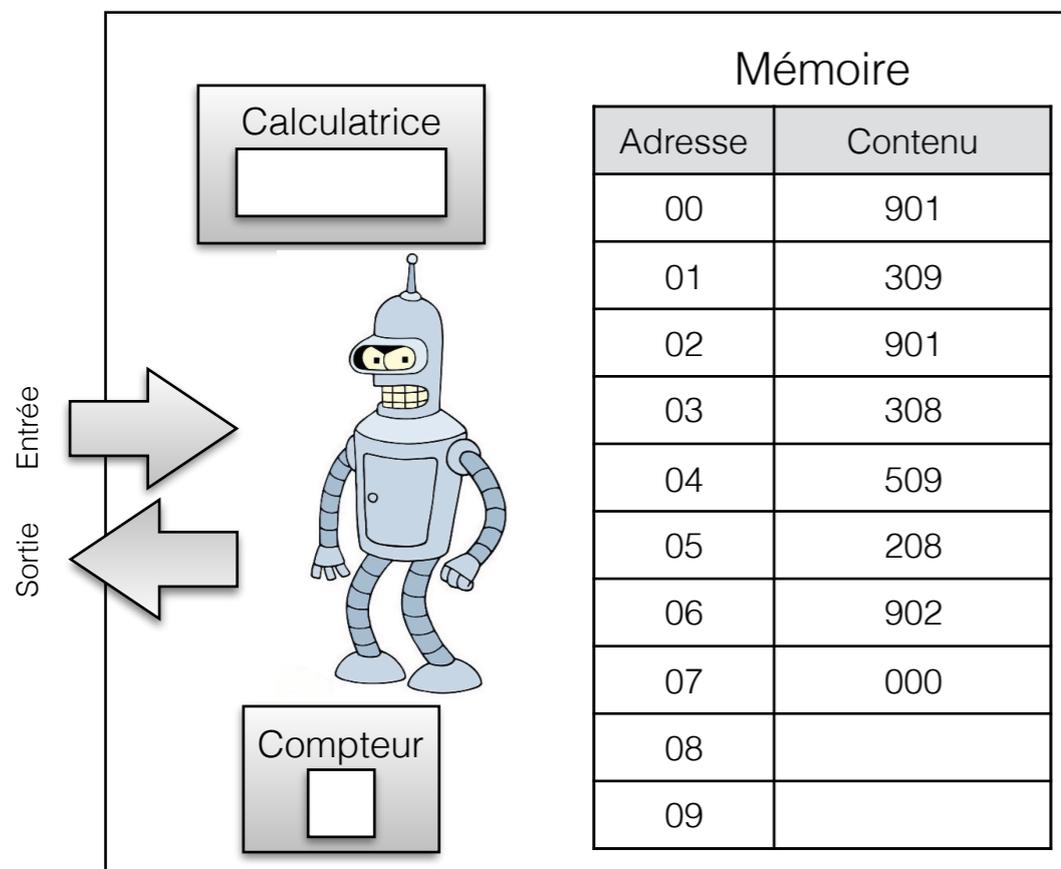
# Instructions et jeu d'instructions



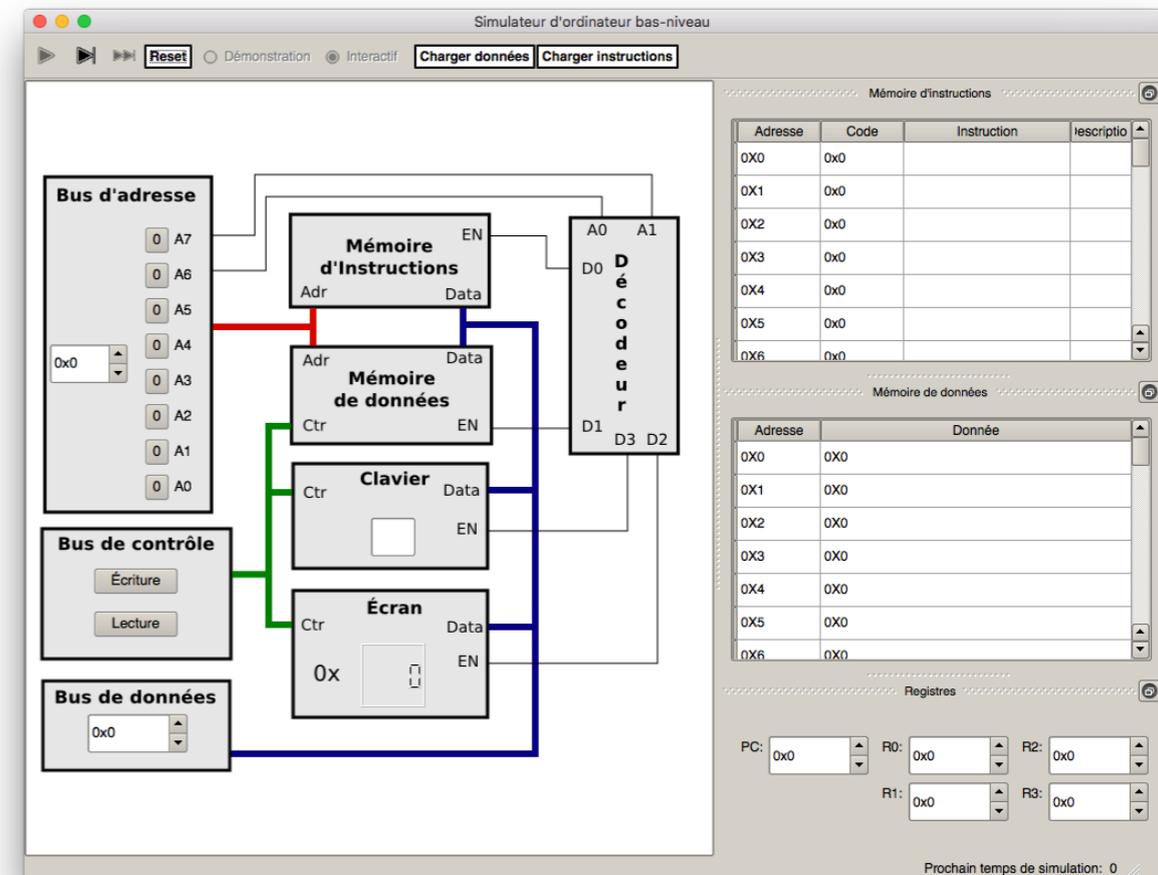
Ordinateurs: Structure et Applications  
Jean-François Lalonde

# Cette semaine: d'un «ordinateur» à un autre

« Ordinateur » (très) simplifié



« Ordinateur » (un peu moins) simplifié



# Registres

- L'unité de contrôle à l'intérieur du microprocesseur contient des emplacements mémoire très rapides dédiés à des fonctions particulières: les registres

- Registres généraux:

- permettent d'entreposer temporairement des données pour exécuter les programmes

- Registres particuliers:

- PC: "Program Counter", stocke l'adresse (en mémoire) de la prochaine instruction à exécuter

- IR: "Instruction Register", stocke l'instruction à décoder, puis à exécuter

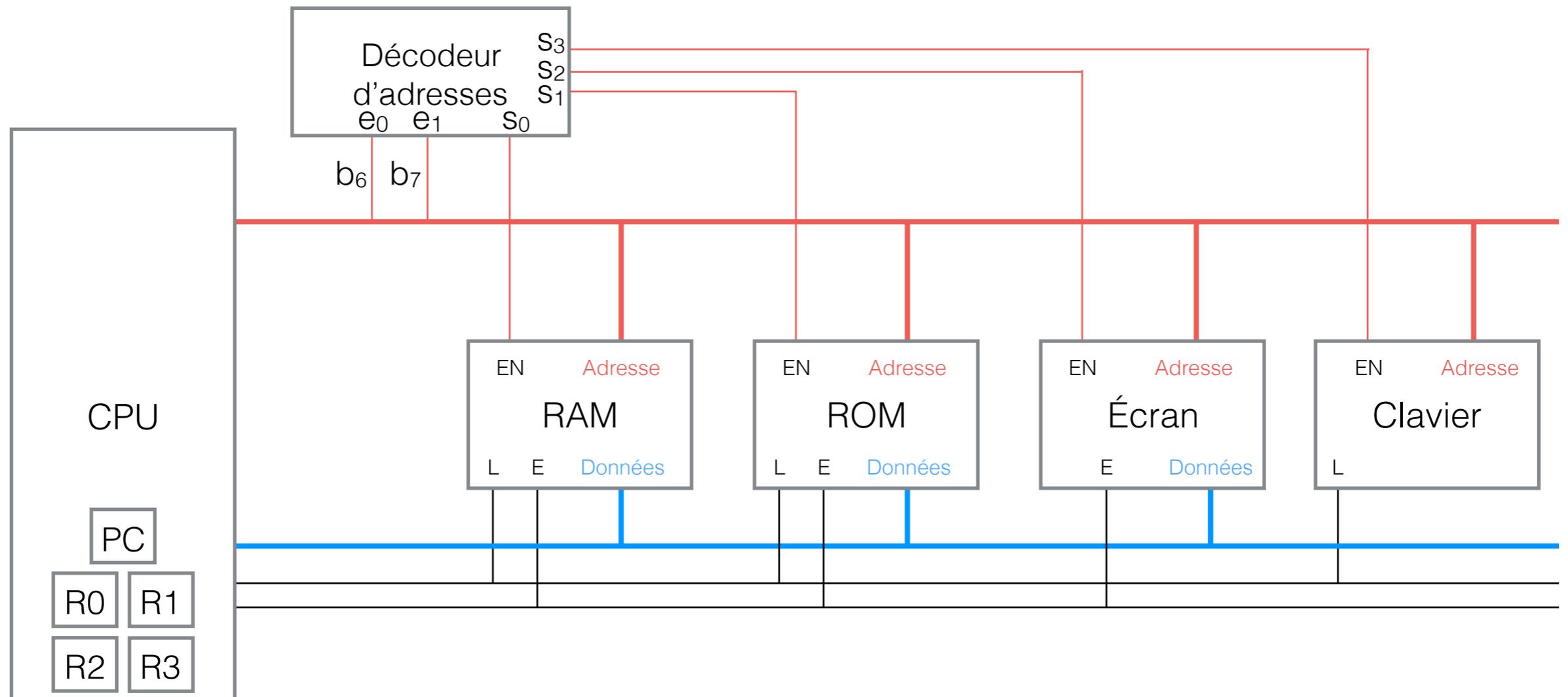
- ACC: "accumulator", stocke les résultats temporaires pour les calculs effectués par l'ALU

- MAR: "Memory Address Register", détermine la prochaine adresse lue en mémoire

- MDR: "Memory Data Register", emmagasine temporairement le contenu de la mémoire

- Statut: "Status Register(s)", stocke des drapeaux (carry, overflow, zero, erreurs, etc.)

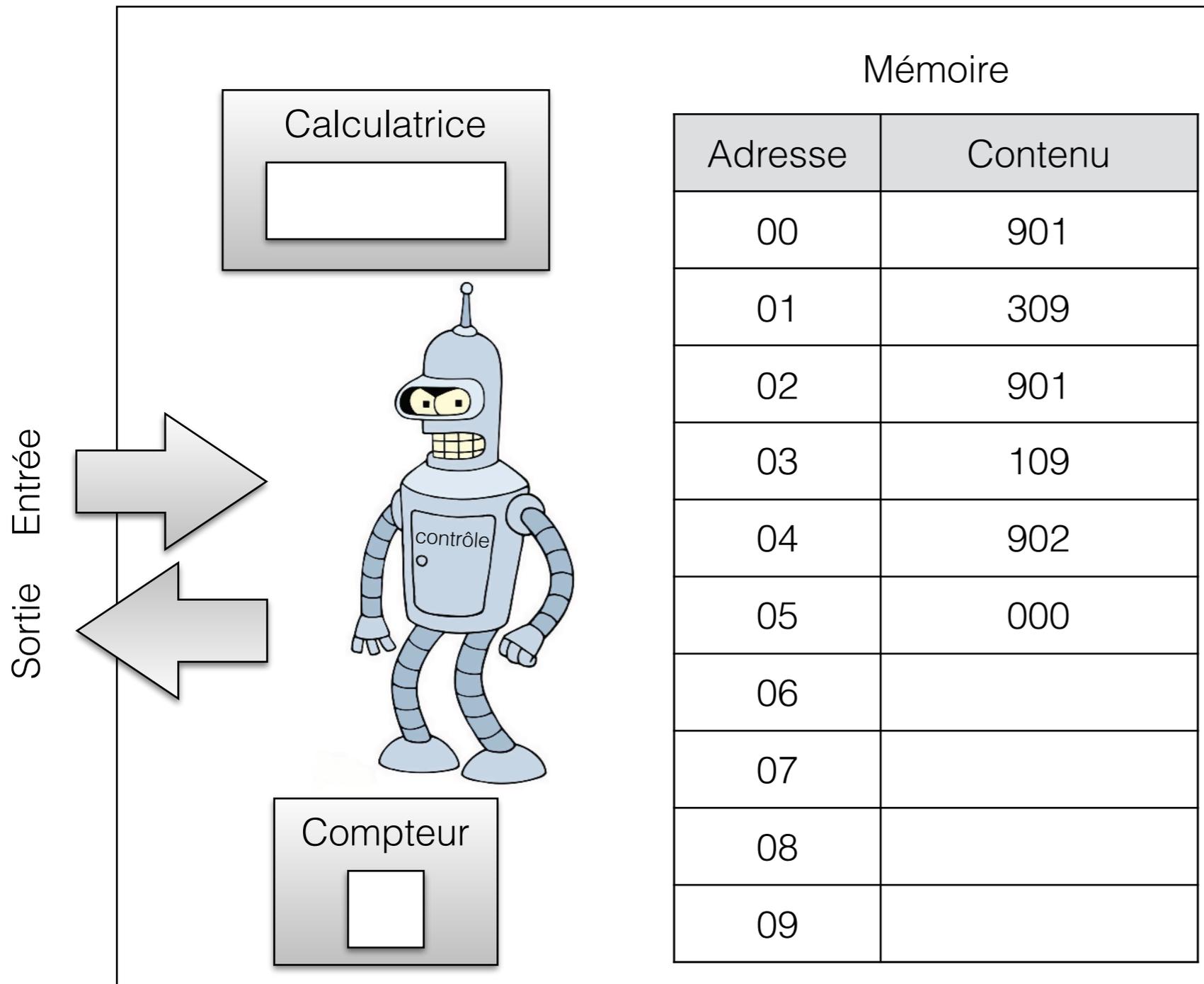
# CPU, mémoire, entrées-sorties, bus, registres



# Qu'est-ce qui nous manque?

Ordinateur

Liste des instructions disponibles



1xx	ADD calculatrice ← calculatrice + mémoire(xx)
2xx	SUB calculatrice ← mémoire(xx) - calculatrice
3xx	STORE mémoire(xx) ← calculatrice
5xx	LOAD calculatrice ← mémoire(xx)
901	INPUT calculatrice ← entrée
902	OUTPUT output ← calculatrice
000	BREAK arrête l'exécution

# Instructions et jeu d'instructions

- Une instruction est une « action » pouvant être exécutée par le microprocesseur.
- Un « jeu d'instructions » représente **toutes** les instructions pouvant être exécutées par un microprocesseur.
- Il existe plusieurs types d'instructions, notamment:
  - mouvements de données
  - arithmétique et logique
  - contrôle/flot de programme

# Instructions (ordinateur simplifié)

Jeu d'instructions

1xx	ADD calculatrice $\leftarrow$ calculatrice + mémoire(xx)
2xx	SUB calculatrice $\leftarrow$ mémoire(xx) - calculatrice
3xx	STORE mémoire(xx) $\leftarrow$ calculatrice
5xx	LOAD calculatrice $\leftarrow$ mémoire(xx)
901	INPUT calculatrice $\leftarrow$ entrée
902	OUTPUT output $\leftarrow$ calculatrice
000	BREAK arrête l'exécution

Opérations arithmétiques

Mouvement de données

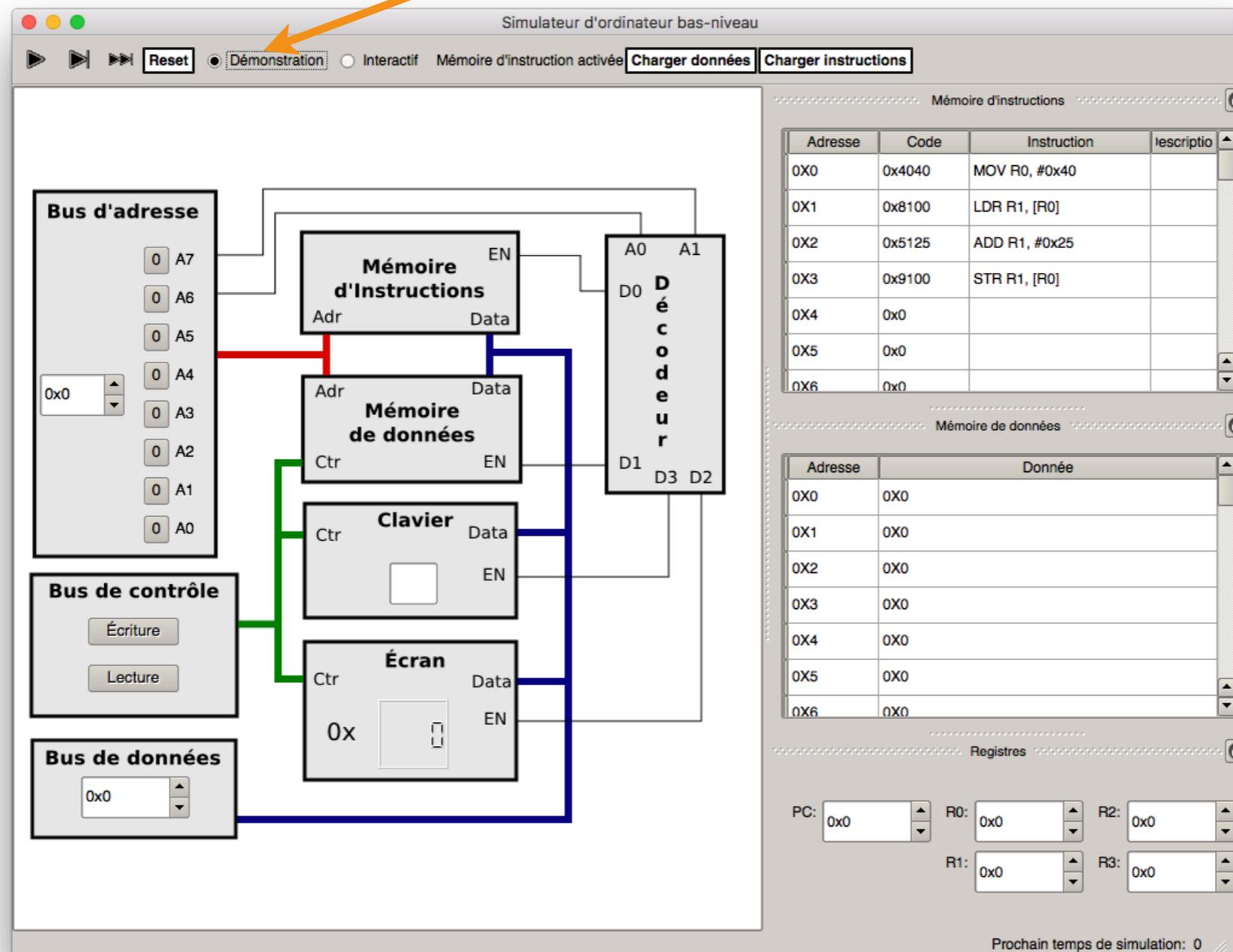
Flot du programme

# Démonstration

Tous les exercices pour ce module sont disponibles sur le site du cours.

Chargez-les dans le simulateur du TP1 et activez le mode « démonstration ».

Notez: le mode « démonstration » est habituellement grisé, et c'est normal!  
Il n'est activé que pour les exercices que nous vous donnons.



# Déplacement de données

- D'un registre à l'autre

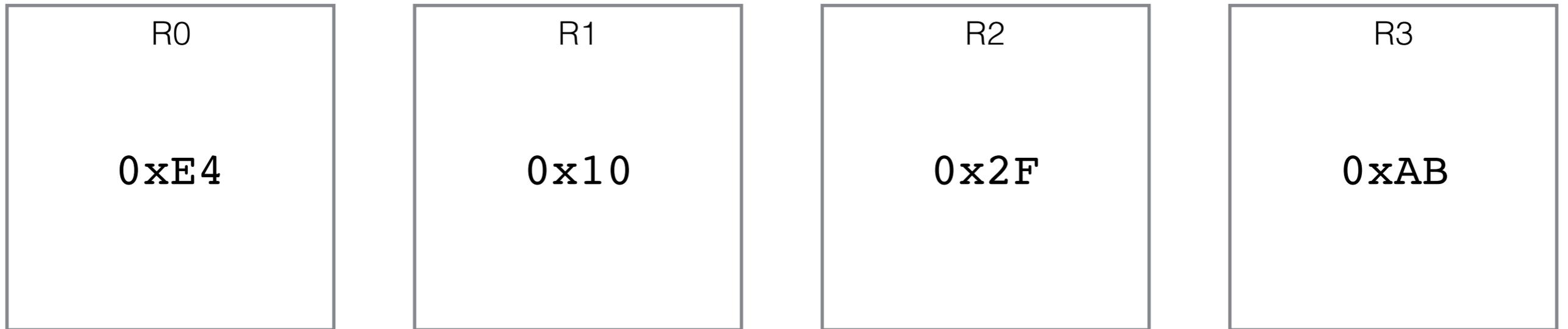
Instructions	Signification
<code>MOV R1, R2</code>	$R1 \leftarrow R2$
<code>MOV R0, #0x71</code>	$R0 \leftarrow 0x71$

- est-ce qu'on accède à la mémoire?

# MOV: Exemple 1

```
MOV R2, R0
```

Registres



# MOV: Exemple 2

```
MOV R2, #0x25
```

Registres



# Exercice #1

Échangez le contenu des registres R0 et R1 ( $R0 \leftarrow R1$  et  $R1 \leftarrow R0$ ).

<b>Mnémonique</b>
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const

# Exercice #1

Échangez le contenu des registres R0 et R1 ( $R0 \leftarrow R1$  et  $R1 \leftarrow R0$ ).

- Utilisons un registre temporaire, par exemple R2
- Sauvegardons la valeur de R0 dans R2

```
MOV R2, R0
```

- Plaçons la valeur de R1 dans R0

```
MOV R0, R1
```

- Plaçons la valeur initiale de R0 (maintenant dans R2) dans R1

```
MOV R1, R2
```

<b>Mnémonique</b>
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const

# Exercice #1 (solution)

Échangez le contenu des registres R0 et R1 ( $R0 \leftarrow R1$  et  $R1 \leftarrow R0$ ).

```
MOV R2, R0
MOV R0, R1
MOV R1, R2
```

<b>Mnémonique</b>
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const

# Déplacement de données

- De la mémoire vers un registre

Instructions	Signification
LDR R1, [R2]	R1 ← Memoire[R2]

- lecture ou écriture?

Memoire[XX] = contenu de la mémoire à l'adresse 'XX'

# LDR: Exemple

```
LDR R2, [R0]
```

Registres



Mémoire

**Adresse**

0xE3

0xE4

0xE5

**Mot**

0xAB

0xF2

0x92

# Déplacement de données

- De la mémoire vers un registre

Instructions	Signification
LDR R1, [R2]	R1 ← Memoire[R2]

- lecture ou écriture?
- D'un registre vers la mémoire

Instructions	Signification
STR R1, [R2]	Memoire[R2] ← R1

- lecture ou écriture?

Memoire[XX] = contenu de la mémoire à l'adresse 'XX'

# STR: Exemple

STR R1, [R0]

Registres



Mémoire

**Adresse**

0xE3

0xE4

0xE5

**Mot**

0xAB

0xF2

0x92

# Exercice #2

Copiez le mot situé en mémoire à l'adresse 0x40  
vers l'adresse 0x41

<b>Mnémonique</b>
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const

LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]

# Exercice #2

Copiez le mot situé en mémoire à l'adresse 0x40 vers l'adresse 0x41

- Tout d'abord, plaçons le contenu de la mémoire à l'adresse 0x40 dans un registre, par exemple R1
  - Je ne peux pas faire LDR R1, [#0x40]. Je devrai donc utiliser un registre (ex: R0) pour stocker l'adresse source

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
```

- Ensuite, stocker le contenu de R1 à l'adresse 0x41.
  - Je ne peux pas faire STR R1, [#0x41]. Je devrai donc utiliser un registre (ex: R0) pour stocker l'adresse de destination

```
ADD R0, #0x1
STR R1, [R0]
```

<b>Mnémonique</b>
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const

LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]

# Exercice #2 (solution)

Copiez le mot situé en mémoire à l'adresse 0x40  
vers l'adresse 0x41

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
ADD R0, #0x1
STR R1, [R0]
```

<b>Mnémonique</b>
-------------------

MOV Rd, Rs
------------

MOV Rd, Const
---------------

LDR Rd, [Rs]
--------------

STR Rd, [Rs]
--------------

# Opérations arithmétiques

- Additions de nombres entiers

Instructions	Signification
<code>ADD R1, R2</code>	$R1 \leftarrow R1 + R2$
<code>ADD R1, #0x2</code>	$R1 \leftarrow R1 + 0x2$

- Soustractions de nombres entiers

Instructions	Signification
<code>SUB R1, R2</code>	$R1 \leftarrow R1 - R2$
<code>SUB R1, #0x2</code>	$R1 \leftarrow R1 - 0x2$

# ADD: Example

```
ADD R3, #0x11
```

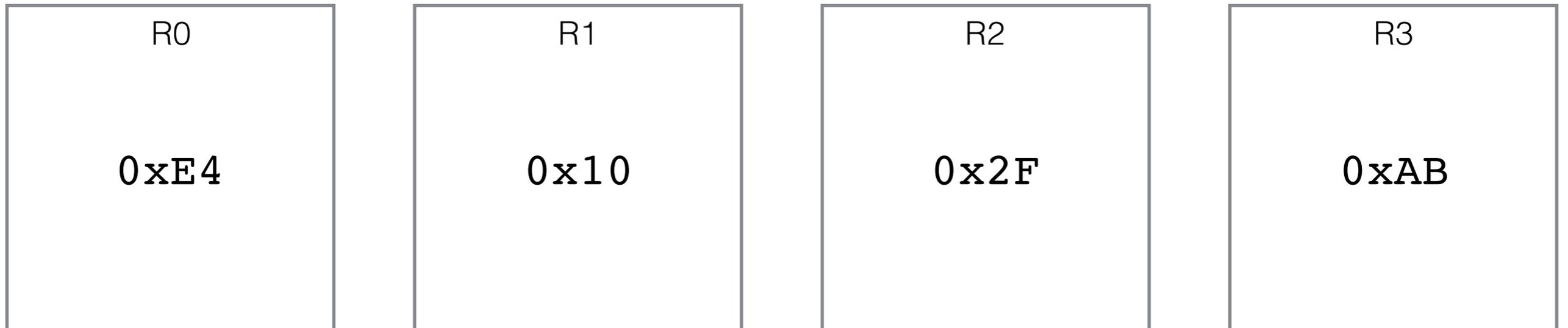
Registers



# SUB: Exemple

```
SUB R0, R1
```

Registres



# Exercice #3

Additionnez 0x25 à ce qu'il y a en mémoire à l'adresse 0x40.  
Stockez le résultat à cette même adresse.

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]

# Exercice #3

Additionnez 0x25 à ce qu'il y a en mémoire à l'adresse 0x40.  
Stockez le résultat à cette même adresse.

- Tout d'abord, allons chercher le contenu de la mémoire à l'adresse 0x40.
  - Je ne peux pas faire LDR R0, [0x40]!

```
MOV R0, #0x40  
LDR R1, [R0]
```

- Additionnons-y 0x25

```
ADD R1, #0x25
```

- Stockons le résultat à l'adresse 0x40

- Je ne peux pas faire STR R1, [0x40]!
- Cependant, R0 contient déjà la bonne adresse...

```
STR R1, [R0]
```

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]

# Exercice #3 (solution)

Additionnez 0x25 à ce qu'il y a en mémoire à l'adresse 0x40.  
Stockez le résultat à cette même adresse.

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
ADD R1, #0x25
STR R1, [R0]
```

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]

# Contrôle de programmes

- «Sauter» d'une adresse mémoire à un autre

Instructions (TP1)	Signification
<code>JZE R0, R1</code>	Si <code>R0 == 0</code> , alors <code>PC ← R1</code>
<code>JZE R0, #0x2</code>	Si <code>R0 == 0</code> , alors <code>PC ← 0x2</code>

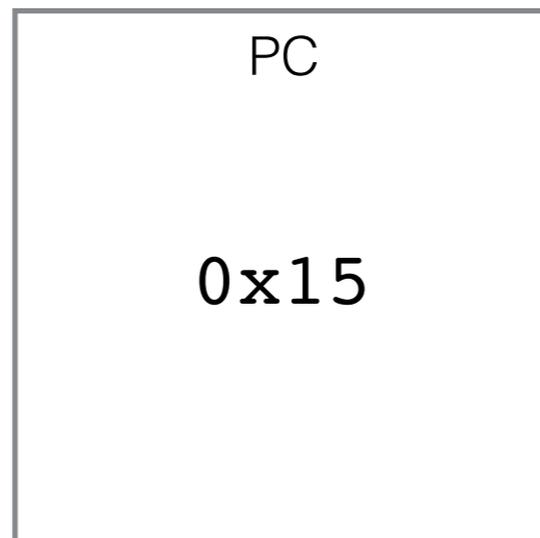
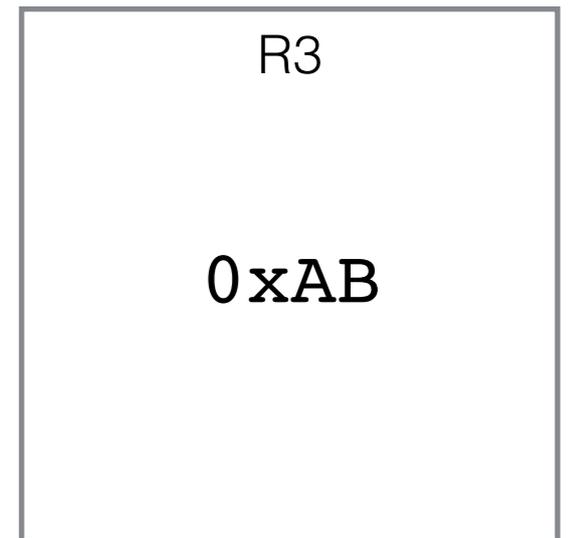
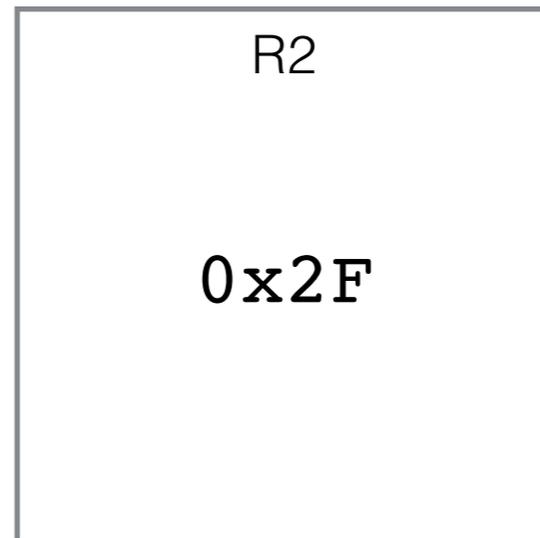
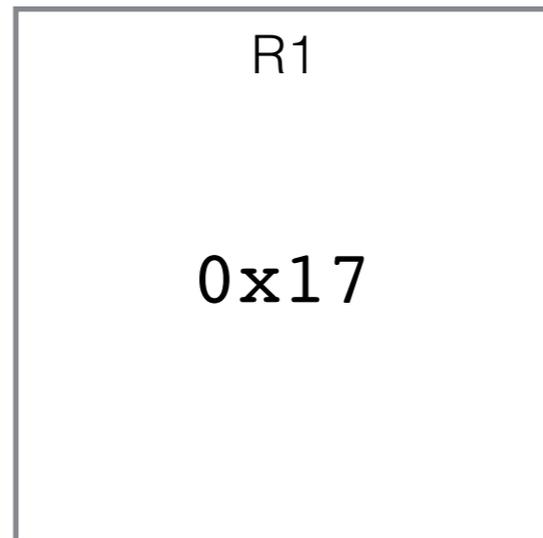
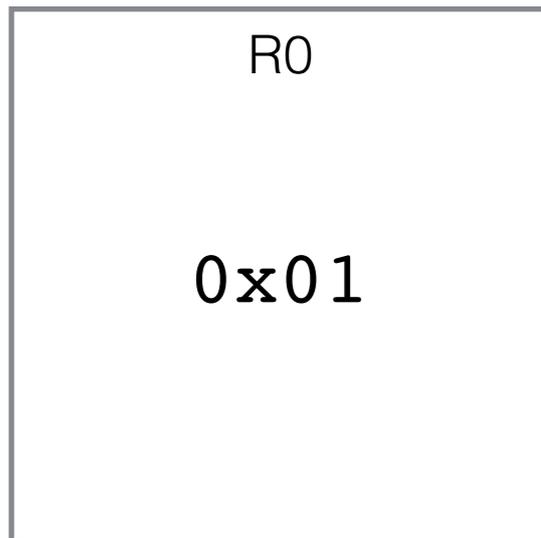
# JZE: Exemple 1

L'adresse de l'instruction

L'instruction

```
0x14    ...  
0x15    JZE R0, R1  
0x16    MOV R2, R3  
0x17    ...
```

Registres



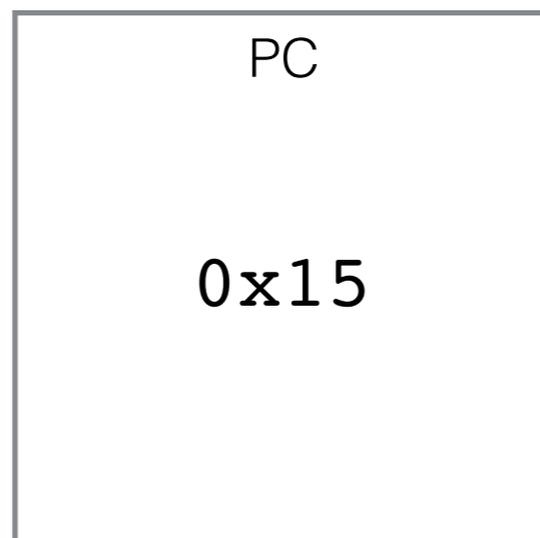
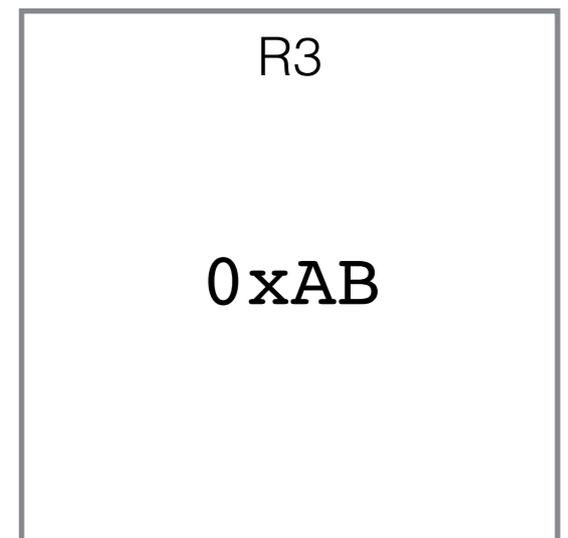
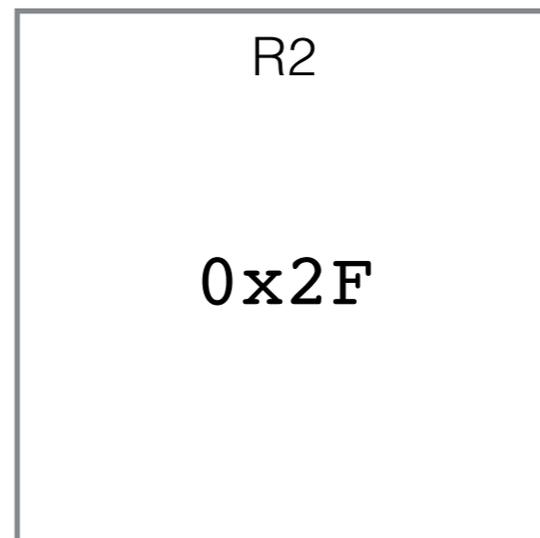
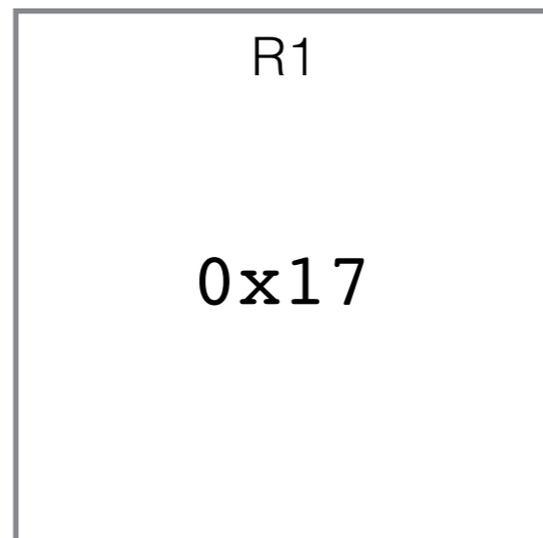
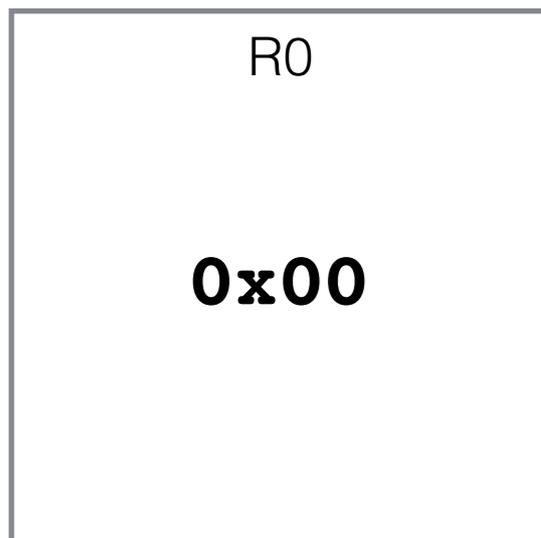
# JZE: Exemple 2

L'adresse de l'instruction

L'instruction

```
0x14    ...  
0x15    JZE R0, R1  
0x16    MOV R2, R3  
0x17    ...
```

Registres



# Exercice #4: JZE

Quelle sera la valeur de R0  
après avoir exécuté ce programme?

Adresse	Instruction
0x0	MOV R0, #0x1
0x1	SUB R0, #0x1
0x2	JZE R0, #0x4
0x3	MOV R0, #0x10
0x4	...

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #4 (solution)

Quelle sera la valeur de R0 après avoir exécuté ce programme?

Adresse	Instruction
<b>0x0</b>	<b>MOV R0, #0x1</b>
0x1	SUB R0, #0x1
0x2	JZE R0, #0x4
0x3	MOV R0, #0x10
0x4	...

- Place la valeur 0x1 dans R0
  - Contenu de R0: 0x1

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #4 (solution)

Quelle sera la valeur de R0 après avoir exécuté ce programme?

Adresse	Instruction
0x0	MOV R0, #0x1
<b>0x1</b>	<b>SUB R0, #0x1</b>
0x2	JZE R0, #0x4
0x3	MOV R0, #0x10
0x4	...

- Soustrait 1 de la valeur contenue dans R0
- Contenu de R0: 0x0

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #4 (solution)

Quelle sera la valeur de R0 après avoir exécuté ce programme?

Adresse	Instruction
0x0	MOV R0, #0x1
0x1	SUB R0, #0x1
<b>0x2</b>	<b>JZE R0, #0x4</b>
0x3	MOV R0, #0x10
0x4	...

- Si R0 contient 0x0, place 0x4 dans PC
- Contenu de R0: 0x0, donc  $PC \leftarrow 4$

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #4 (solution)

Quelle sera la valeur de R0 après avoir exécuté ce programme?

Adresse	Instruction
0x0	MOV R0, #0x1
0x1	SUB R0, #0x1
0x2	JZE R0, #0x4
0x3	MOV R0, #0x10
<b>0x4</b>	...

- On continue le programme
  - Contenu de R0: 0x0
  - Le code à l'adresse 0x3 n'est pas exécuté.

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #5 (plus difficile)

Si le contenu en mémoire à l'adresse 0x40 *n'est pas* égal à 0, placer la valeur 0x10 dans R1. Sinon, ne pas modifier R1.

## Indices

Chaque instruction possède une adresse.

Écrivez l'adresse de chaque instruction  
(en commençant à 0x0).

<b>Mnémonique</b>
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #5 (plus difficile)

Si le contenu en mémoire à l'adresse 0x40 *n'est pas* égal à 0, placer la valeur 0x10 dans R1. Sinon, ne pas modifier R1.

**Indices**  
Chaque instruction possède une adresse.  
Écrivez l'adresse de chaque instruction  
(en commençant à 0x0).

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #5 (plus difficile)

**Indices**  
Chaque instruction possède une adresse.  
Écrivez l'adresse de chaque instruction  
(en commençant à 0x0).

Si le contenu en mémoire à l'adresse 0x40 *n'est pas* égal à 0, placer la valeur 0x10 dans R1. Sinon, ne pas modifier R1.

- Chargeons le contenu en mémoire à l'adresse 0x40

Adresse	Instruction
0x0	MOV R0, #0x40
0x1	LDR R0, [R0]

- Si le contenu est égal à 0, sauter par-dessus l'instruction qui place 0x10 dans R1

Adresse	Instruction
0x2	JZE R0, #0x4
0x3	MOV R1, #0x10

Mnémonique
MOV Rd, Rs
MOV Rd, Const
ADD Rd, Rs
ADD Rd, Const
SUB Rd, Rs
SUB Rd, Const
LDR Rd, [Rs]
STR Rd, [Rs]
JZE Rc, Const
JZE Rc, Rs

# Exercice #5 (solution)

Si le contenu en mémoire à l'adresse 0x40 *n'est pas* égal à 0, placer la valeur 0x10 dans R1. Sinon, ne pas modifier R1.

Adresse	Instruction
0x0	MOV R0, #0x40
0x1	LDR R0, [R0]
0x2	JZE R0, #0x4
0x3	MOV R1, #0x10

**Indices**  
Chaque instruction possède une adresse.  
Écrivez l'adresse de chaque instruction  
(en commençant à 0x0).

# Questions

- Où les instructions sont-elles stockées?
  - En mémoire!
- Comment représente-t-on une instruction dans un ordinateur?
  - En binaire, pardi!
- Comment faire pour stocker une instruction en binaire?
  - Nous aurons besoin d'une recette! Vous vous rappelez du PHIR™ #3?

# PHIR™ #3

- A priori, nous ne pouvons pas savoir ce qu'une chaîne binaire signifie.
  - Ex: que veut dire 0x4040 (sur 16 bits)?
  - La bonne réponse est: ça dépend!

entier non-signé	16448
entier signé	16448
caractères ASCII	@@
instruction TP1	MOV R0, #0x40

- Il nous *faut* donc savoir quel format (quelle «recette») utiliser pour bien interpréter les données!



# La recette d'une instruction

- Séparée en deux:
  - code d'opération ("opcode")
  - des paramètres: format et taille dépendent de l'opcode
- Par exemple (TP1):
  - instruction sur 16 bits
  - opcode: 4 premiers bits
    - combien d'opcodes peut-on définir au total?
  - paramètres: 12 derniers bits

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exemple 1: MOV

MOV R0, R1

Opcode		Paramètre 1		Paramètre 2	
4 bits		4 bits		8 bits	
<b>Mnémonique</b>			<b>Opcode</b>		
MOV Rd, Rs			0000		
MOV Rd, Const			0100		

# Exemple 2: MOV

MOV R0, #0x1

Opcode		Paramètre 1		Paramètre 2	
4 bits		4 bits		8 bits	
<b>Mnémonique</b>			<b>Opcode</b>		
MOV Rd, Rs			0000		
MOV Rd, Const			0100		

# Jeu d'instructions

- La table ci-dessous est un exemple de jeu d'instructions.
- Chaque instruction possède un mnémonique en assembleur.

Toutes les instructions du microprocesseur sont sur 16 bits et se décomposent comme suit :

Bits 15 à 12 : Opcode de l'instruction

Bits 11 à 8 : Registre utilisé comme premier paramètre.

Bits 7 à 0 : Registre ou constante utilisés comme deuxième paramètre

Le microprocesseur possède quatre registres généraux nommés R0, R1, R2 et R3. En plus de ces quatre registres, un registre de pointeur d'instruction PC est disponible. Cependant, ce registre ne peut être utilisé qu'avec l'instruction MOV. Le nombre identifiant le registre PC est 0xF (15).

Le jeu d'instruction supporte les instructions suivantes où Rd est le registre destination, Rs le registre source et Rc le registre de condition :

Mnémonique	Opcode	Description
MOV Rd, Rs	0000	Écriture de la valeur du registre Rs dans le registre Rd
MOV Rd, Const	0100	Écriture d'une constante dans le registre Rd
ADD Rd, Rs	0001	Addition des valeurs des registres Rd et Rs et insertion du résultat dans le registre Rd
ADD Rd, Const	0101	Addition de la valeur du registre Rd avec une constante et insertion du résultat dans Rd
SUB Rd, Rs	0010	Soustraction de la valeur Rs à l'intérieur de registre Rd.
SUB Rd, Const	0110	Soustraction d'une constante à l'intérieur du registre Rd
LDR Rd, [Rs]	1000	Chargement d'une valeur se trouvant à l'adresse Rs de l'ordinateur dans un registre.
STR Rd, [Rs]	1001	Écriture de la valeur d'un registre à l'adresse Rs de l'ordinateur.
JZE Rc, Const	1111	Saut à l'instruction située à l'adresse identifiée par la constante, mais seulement si Rc = 0 (sinon, cette instruction n'a aucun effet).
JZE Rc, Rs	1011	Saut à l'instruction située à l'adresse Rs seulement si Rc = 0 (sinon, cette instruction n'a aucun effet).

46  
TABLE 1 – Jeu d'instructions du microprocesseur

# Exercice #6

Quelle est la représentation binaire du code suivant?

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
ADD R0, #0x1
STR R1, [R0]
```

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

47

# Exercice #6

Quelle est la représentation binaire du code suivant?

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
ADD R0, #0x1
STR R1, [R0]
```

- Traduisons chaque instruction une à une
  - MOV R0, #0x40
    - opcode (4 bits): MOV Rd, Const = 0b0100
    - paramètre 1 (4 bits): 0b0000
    - paramètre 2 (8 bits): 0x40 = 0b01000000
    - donc, 0b0100 0000 0100 0000 = 0x4040

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #6 (suite)

Quelle est la représentation binaire du code suivant?

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
ADD R0, #0x1
STR R1, [R0]
```

- Traduisons chaque instruction une à une
  - LDR R1, [R0]
    - opcode (4 bits): LDR Rd, [Rs] = 0b1000
    - paramètre 1 (4 bits): 0b0001
    - paramètre 2 (8 bits): 0b00000000
    - donc, 0b1000 0001 0000 0000 = 0x8100

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #6 (suite)

Quelle est la représentation binaire du code suivant?

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
ADD R0, #0x1
STR R1, [R0]
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- ADD R0, #0x1

- opcode (4 bits): ADD Rd, Const = 0b0101
- paramètre 1 (4 bits): 0b0000
- paramètre 2 (8 bits): 0b00000001
- donc, 0b0101 0000 0000 0001 = 0x5001

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #6 (suite)

Quelle est la représentation binaire du code suivant?

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
ADD R0, #0x1
STR R1, [R0]
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- STR R1, [R0]

- opcode (4 bits): STR Rd, [Rs] = 0b1001
- paramètre 1 (4 bits): 0b0001
- paramètre 2 (8 bits): 0b00000000
- donc, 0b1001 0001 0000 0000 = 0x9100

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #6 (solution)

Quelle est la représentation binaire  
du code suivant?

```
MOV R0, #0x40  
LDR R1, [R0]  
ADD R0, #0x1  
STR R1, [R0]
```

```
0x4040  
0x8100  
0x5001  
0x9100
```

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
0x4040  
0x8100  
0x4041  
0x8200  
0x1201  
0x9200
```

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

53

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- 0x4040

- opcode (4 bits): 0b0100 = MOV Rd, Const
- paramètre 1 (4 bits): 0b0000 = R0
- paramètre 2 (8 bits): #0x40
- donc: MOV R0, #0x40

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

54

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- 0x8100

- opcode (4 bits): 0b1000 = LDR Rd, [Rs]
- paramètre 1 (4 bits): 0b0001 = R1
- paramètre 2 (8 bits): 0b00000000 = R0
- donc: LDR R1, [R0]

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- 0x4041

- opcode (4 bits): 0b0100 = MOV Rd, Const
- paramètre 1 (4 bits): 0b0000 = R0
- paramètre 2 (8 bits): #0x41
- donc: MOV R0, #0x41

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

56

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- 0x8200

- opcode (4 bits): 0b1000 = LDR Rd, [Rs]
- paramètre 1 (4 bits): 0b0002 = R2
- paramètre 2 (8 bits): 0b00000000 = R0
- donc: LDR R2, [R0]

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- 0x1201

- opcode (4 bits): 0b0001 = ADD Rd, Rs
- paramètre 1 (4 bits): 0b0010 = R2
- paramètre 2 (8 bits): 0b00000001 = R1
- donc: ADD R2, R1

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

- Traduisons chaque instruction une à une

- 0x9200

- opcode (4 bits): 0b1001 = STR Rd, [Rs]
- paramètre 1 (4 bits): 0b0010 = R2
- paramètre 2 (8 bits): 0b00000000 = R0
- donc: STR R2, [R0]

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001

Opcode	Paramètre 1	Paramètre 2
4 bits	4 bits	8 bits

# Exercice #7

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
MOV R0, #0x41
LDR R2, [R0]
ADD R2, R1
STR R2, [R0]
```

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

# Exercice #7 (solution)

Décrivez, *en une phrase*,  
ce que fait le programme suivant.

```
MOV R0, #0x40
LDR R1, [R0]
MOV R0, #0x41
LDR R2, [R0]
ADD R2, R1
STR R2, [R0]
```

```
0x4040
0x8100
0x4041
0x8200
0x1201
0x9200
```

Le programme calcule la somme des valeurs en mémoire placées aux adresses 0x40 et 0x41, et stocke le résultat à l'adresse 0x41.

# Exercice #8 (défi)

Décrivez, *en une phrase*, ce que fait le programme suivant.

Adresse	Contenu
0x0	0x4040
0x1	0x8100
0x2	0x0301
0x3	0x4200
0x4	0x6101
0x5	0x1203
0x6	0xF108
0x7	0x4F04
0x8	0x9200

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001
JZE Rc, Const	1111
JZE Rc, Rs	1011

# Exercice #8, étape 1: traduction en instructions

Décrivez, *en une phrase*, ce que fait le programme suivant.

Adresse	Contenu
0x0	0x4040
0x1	0x8100
0x2	0x0301
0x3	0x4200
0x4	0x6101
0x5	0x1203
0x6	0xF108
0x7	0x4F04
0x8	0x9200

Adresse	Contenu
0x0	MOV R0, #0x40
0x1	LDR R1, [R0]
0x2	MOV R3, R1
0x3	MOV R2, #0x0
0x4	SUB R1, #0x1
0x5	ADD R2, R3
0x6	JZE R1, #0x8
0x7	MOV PC, #0x4
0x8	STR R2, [R0]

Mnémonique	Opcode
MOV Rd, Rs	0000
MOV Rd, Const	0100
ADD Rd, Rs	0001
ADD Rd, Const	0101
SUB Rd, Rs	0010
SUB Rd, Const	0110
LDR Rd, [Rs]	1000
STR Rd, [Rs]	1001
JZE Rc, Const	1111
JZE Rc, Rs	1011

# Exercice #8, étape 2: interprétation des instructions

Décrivez, *en une phrase*, ce que fait le programme suivant.

Adresse	Contenu
0x0	MOV R0, #0x40
0x1	LDR R1, [R0]
0x2	MOV R3, R1
0x3	MOV R2, #0x0
0x4	SUB R1, #0x1
0x5	ADD R2, R3
0x6	JZE R1, #0x8
0x7	MOV PC, #0x4
0x8	STR R2, [R0]

- Trucs:
  - tester avec une petite valeur
  - exécuter les instructions une à une
  - écrire le contenu des registres au fur et à mesure

# Exercice #8 (solution)

Décrivez, *en une phrase*, ce que fait le programme suivant.

Le programme élève au carré la valeur stockée à l'adresse 0x40 et écrit le résultat à cette même adresse.

Adresse	Contenu
0x0	MOV R0, #0x40
0x1	LDR R1, [R0]
0x2	MOV R3, R1
0x3	MOV R2, #0x0
0x4	SUB R1, #0x1
0x5	ADD R2, R3
0x6	JZE R1, #0x8
0x7	MOV PC, #0x4
0x8	STR R2, [R0]

# RISC & CISC

- Il existe plusieurs approches pour la conception d'un microprocesseur et de son jeu d'instructions. Ces approches influencent chaque aspect du design de l'architecture d'un microprocesseur. Les principales approches utilisées à ce jour sont CISC et RISC.
- CISC (Complex Instruction Set Computer)
  - jeu d'instructions complexe dont la longueur (des instructions) varie. Comme les instructions peuvent être longues et complexes, peu de registres sont requis.
  - Exemple: x86: (8086, Pentium)
- RISC (Reduced Instruction Set Computer)
  - jeu d'instructions simple dont la longueur est fixe (ex: 4 octets). Plusieurs registres sont requis pour exécuter des tâches complexes.
  - Exemple: PowerPC, ARM

# RISC vs. CISC

<b>Avantages RISC</b> ( <b>R</b> educed <b>I</b> nstruction <b>S</b> et <b>C</b> omputer)	<b>Avantages CISC</b> ( <b>C</b> omplex <b>I</b> nstruction <b>S</b> et <b>C</b> omputer)
10 instructions sont utilisées 70% du temps	Plus de flexibilité au programmeur (par exemple, transferts mémoire-mémoire)
Avoir plusieurs registres permet d'éviter les accès mémoires (qui sont plus lents)	Programmes plus courts, plus petits
Opérations "fetch-decode-execute" sont simplifiées, car toutes les instructions ont la même taille	
Opérations simplifiées = architecture simplifiée = consommation réduite	

- Les microprocesseurs modernes sont des microprocesseurs RISCs ou hybrides (un microprocesseur supportant des instructions ayant deux longueurs seulement par exemple).
- Les microprocesseurs CISCs disponibles découpent habituellement les instructions complexes en instructions simples (comme du RISC) avant de les exécuter.