MIPS指令集及汇编

一、 MIPS简介

二、 MIPS体系结构

三、 MIPS指令与汇编

四、 小结

一、MIPS简介

- MIPS是美国著名的芯片设计公司，它采用精简指令系统计算结构（RISC结构）来设计芯片。
- MIPS架构的产品多见于工作站，索尼PS2游戏机所用的“Emotion Engine”处理器采用的也是MIPS指令，由于其性能强劲，美国政府在一开始禁止PS2游戏机出口到中国。
- RISC比英特尔CISC设计更简单、设计周期更短。
- MIPS的授权费用比较低，被除英特尔外的大多数芯片厂商所采用。在设计理念上MIPS强调软硬件协同提高性能，同时简化硬件设计 。

一、 MIPS简介

- MIPS是最早的、最成功的RISC处理器之一，起源于Stanford大学John Hennessy教授的研究成果。Hennessy于1984年在硅谷创立了MIPS公司(www.mips.com)
- John L. Hennessy出版了两本著名的教科书：
  - Computer Organization and Design：The Hardware/Software Interface(计算机组成与设计：硬件/软件接口)
  - Computer Architecture：A Quantitative Approach(计算机体系结构：量化方法)

一、 MIPS简介

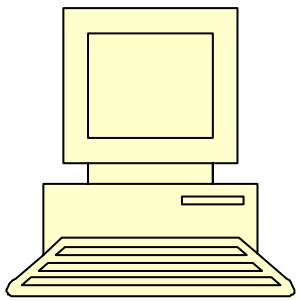
- MIPS是Microcomputer without interlocked pipeline stages的缩写，含义是无互锁流水级微处理器。(MIPS的另一个含义是每秒百万条指令——Millions of instructions per second)
- MIPS指令系统有：MIPS I、MIPS II、MIPS III和MIPS IV，这些指令系统是向下兼容的
- 应用广泛的32位MIPS CPU包括R2000，R3000其ISA都是MIPS I，另一个广泛使用的、含有许多重要改进的64位MIPS CPU R4000及其后续产品，其ISA版本为MIPS III

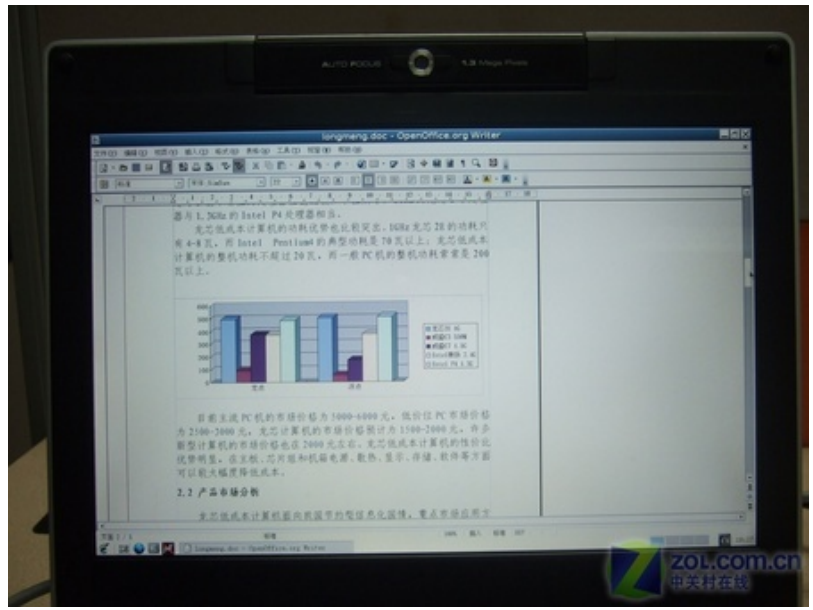
一、 MIPS简介

- 基于龙芯2E处理器的千元的PC、1999元的笔记本电脑、意法半导体3000万元购买龙芯2E 5年的生产和销售权，国产操作系统内核在龙芯2E上测试成功。
- 龙芯2E微处理器是一款实现64位MIPSIII指令集的通用RISC处理器，**与X86指令架构互不兼容**；芯片面积6.8mm×5.2mm；最高工作频率为1GHz；实测功耗5-7瓦。
- 龙芯2E在1GHz主频下SPEC CPU2000的实测分值达到500分，综合性能达到了高端Pentium III以及中低端Pentium 4处理器的水平。

一、 MIPS简介

- 由于与X86指令的不兼容，龙芯2E无法运行现有的Windows 32/64位操作系统，和基于Windows的众多应用软件。





龙芯2E笔记本电脑运行OpenOffice打开Word文档

二、MIPS体系结构

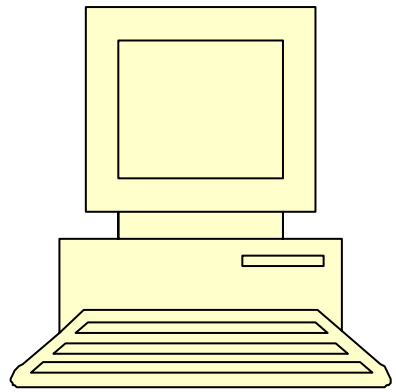
（1）寄存器的特点

（2）整数乘法单元和寄存器

（3）寻址方式

（4）存储器和寄存器中的数据类型

（5）流水线冒险



二、 MIPS体系结构
——（1）MIPS汇编语言

- 绝大多数的MIPS汇编语言晦涩难懂，充满了各种寄存器号；
- 可以使用宏处理语言来允许程序员用寄存器名（反映了每个寄存器的习惯用法）代替寄存器号；
- 大多数采用C预处理器，去掉C风格的注释，因此可以在汇编代码里使用这种注释：

```
/* this is a comment*/
# so is this
Entrypoint:                    # that's a lable
    addu  $1, $2, $3     #(register $1=$2+$3)
```

- 注意：目标寄存器在左边

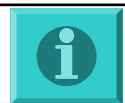
二、 MIPS体系结构
——（1）MIPS汇编语言

- MIPS公司的汇编器会合成一些指令
- 严格的编译器应该产生和机器代码一一对应的指令，合成指令是用来帮助程序员的。
  - 一个32位的立即数加载：可以在代码中加载任何数据，汇编器会把其拆开成为两个指令，分别加载在这个数据的前半部分和后半部分
  - 从一个内存地址加载：可以加载一个内存变量。汇编器通常会将这个变量地址的高位放入一个暂时的寄存器中，然后将这变量的低位作为一个加载的偏移量。

二、 MIPS体系结构——（1）寄存器

- MIPS 包含32个通用寄存器
- 硬件没有强制性的指定寄存器使用规则，但是在实际使用中，这些寄存器的用法都遵循一系列约定
- 寄存器约定用法引入了一系列的寄存器约定名。在使用寄存器的时候，要尽量用这些约定名或助记符，而不直接引用寄存器编号

编号	助记符	用法
0	zero	永远为0
1	at	用做汇编器的暂时变量
2-3	v0, v1	子函数调用返回结果
4-7	a0-a3	子函数调用的参数
8-15	t0-t7	暂时变量，子函数使用时不需要保存与恢复
24-25	t8-t9	
16-23	s0-s7	子函数寄存器变量。在返回之前子函数必须保存和恢复使用过的变量，从而调用函数知道这些寄存器的值没有变化
26,27	k0,k1	通常被中断或异常处理程序使用作为保存一些系统参数
28	gp	全局指针。一些运行系统维护这个指针来更方便的存取static和extern变量
29	sp	堆栈指针
30	s8/fp	第9个寄存器变量。/ 框架指针
31	ra	子函数的返回地址



MIPS 通用寄存器的使用

- 两个特殊寄存器:
  - **$0**：不管你存放什么值，其返回值永远是零。
  - **$31**：永远存放着正常函数调用指令(jal)的返回地址。
    - 请注意call-by-registe的jalr指令可以使用任何寄存器来存放其返回地址。当然，如不用$31，看起来程序会有点古怪。
  - 其他方面，所有的寄存器都是一样的。可以被用在任何一个指令中

MIPS 通用寄存器的使用

- **$ at:** 这个寄存器由编译器生成的复合指令使用。当必须明确地使用它(如存入数据或从异常处理中恢复寄存器值)时，有一个汇编directive可以阻止编译器隐式地使用它(这样会有一些汇编宏指令不能用)。
- **$ v0, $ v1:** 用来存放一个子程序(函数)的非浮点运算的结果或返回值。如果这两个寄存器不够存放需要返回的值，编译器将会通过内存来完成。

MIPS 通用寄存器的使用

- **$ a0-a3**: 用来传递子函数调用时前4个非浮点参数。在有些情况下，这是不对的。
- **$ t0-t9**: 依照约定，一个子函数可以不用保存并随便的使用这些寄存器。
  - 在作表达式计算时，这些寄存器是非常好的暂时变量。
  - 注意：当调用一个子函数时，这些寄存器中的值有可能被子函数破坏掉。

MIPS 通用寄存器的使用

- **$ s0-s8:** 依照约定，子函数必须保证当函数返回时这些寄存器的内容必须恢复到函数调用以前的值，或者在子函数里不用这些寄存器或把它们保存在堆栈上并在函数退出时恢复。这种约定使得这些寄存器非常适合作为寄存器变量、或存放一些在函数调用期间必须保存的原来的值。

- **$ k0, k1:** 被OS的异常或中断处理程序使用。被使用后将不会恢复原来的值。因此它们很少在别的地方被使用。

MIPS 通用寄存器的使用

- **$ gp:**
  - 如果存在一个全局指针，它将指向运行时决定的静态数据(static data)区域的一个位置。这意味着，利用gp作基指针，在gp指针32K左右的数据存取，系统只需要一条指令就可完成。
  - 如果没有全局指针，存取一个静态数据区域的值需要两条指令：
    - 一条是获取有编译器和loader决定好的32位的地址常量。
    - 另外一条是对数据的真正存取。

MIPS 通用寄存器的使用

- **为了使用$ gp, 编译器在编译时刻必须知道一个数据是否在$ gp的64K范围之内。**
  - 通常这是不可能的，一般的做法是把small global data (小的全局数据)放在gp覆盖的范围内(比如一个变量是8字节或更小)，并且让linker报警如果小的全局数据仍然太大从而超过gp作为一个基指针所能存取的范围。
- 并不是所有的编译和运行系统支持gp的使用。

MIPS 通用寄存器的使用

- **$ sp**: 堆栈指针的上下需要显示的通过指令来实现。因此MIPS通常只在子函数进入和退出的时刻才调整堆栈的指针。这通过被调用的子函数来实现。sp通常被调整到这个被调用的子函数需要的堆栈的最低的地方，从而编译器可以通过相对於sp的偏移量来存取堆栈上的堆栈变量。
- **$ fp**: fp的另外的约定名是s8。 fp作为框架指针可以被过程用来记录堆栈的情况，在一个过程中变量相对于框架指针的偏移量是不变的。一些编程语言显示的支持这一点。汇编编程员经常会利用fp的这个用法。C语言的库函数alloca()就是利用了fp来动态调整堆栈的。

MIPS 通用寄存器的使用

注意： 如果堆栈的底部在编译时刻不能被决定，你就不能通过**$ sp**来存取堆栈变量，因此**$ fp**被初始化为一个相对与该函数堆栈的一个常量的位置。这种用法对其他函数是不可见的。

MIPS 通用寄存器的使用

- **$ ra**: 当调用任何一个子函数时，返回地址存放在ra寄存器中，因此通常一个子程序的最后一个指令是：jr ra.

- 子函数如果还要调用其他的子函数，必须保存ra的值，通常通过堆栈。

MIPS 通用寄存器的使用

- **MIPS里没有状态码**。CPU状态寄存器或内部都不包含任何用户程序计算的结果状态信息。
- **hi**和**lo**是与乘法运算器相关的两个寄存器大小的用来存放结果的地方。
  - 它们并不是通用寄存器，除了用在乘除法之外，也不能有做其他用途。
  - MIPS里定义了一些指令可以往hi和lo里存入任何值。当要恢复一个被打断的程序时,会发现这是非常有必要的。

MIPS 通用寄存器的使用

- 浮点运算协处理器(浮点加速器，FPA)，如果存在的话，有32个浮点寄存器。按汇编语言的简单约定讲，是从**$f0**到**$f31**。
- 实际上，对於MIPS I和MIPS II的机器，只有16个偶数号的寄存器可以用来做数学计算。当然，它们可以既用来做单精度(32位)和双精度(64位)。当你做一个双精度的运算时，寄存器$f1存放$f0的余数。奇数号的寄存器只用来作为寄存器与FPA之间的数据传送。
- MIPS III CPU有32个FP寄存器。但是为了保持软件与过去的兼容性，最好不要用奇数号的寄存器。

二、 MIPS体系结构

可以匹配标准整数执行流水线，一个节拍内完成

- MIPS体系结构认为乘法非常重要，应该用硬件实现乘法指令，这在RISC CPU中并不常见。
- 方法一：实现乘法的一个步骤，然后用软件循环来实现整个乘法。
- 方法二：在浮点单元中运行整数乘法
- 乘法结果寄存器是互锁的：只有在整数乘法运算完成，得到完整的结果后，才能读取结果寄存器。

思路：牺牲速度以换取执行简单和节省芯片空间

二、 MIPS体系结构——（3）寻址方式

- 只有加载或存储指令可以访问存储器
- 存储器寻址方式：
  - 基址-偏移寻址：存储单元的地址是某个寄存器与指令中的偏移量之和

- MIPS只有三种指令格式：
  - R格式(Register format)
  - I格式(Immediate format)
  - J格式(Jump format)

二、 MIPS体系结构
——（4）存储器和寄存器中的数据类型

- MIPS CPU的一次操作可读出或写入1~8个字节的数据

C名称	MIPS 名称	Size/字节	汇编助记符
long long	dword	8	“d”
int / long*	word	4	“w”
short	halfword	2	“h”
char	byte	1	“b”

*MIPS编译器提供了64位指针，它把long解释成64位数据，总之long不应该小于int

三、MIPS指令与汇编

对于一条汇编语言指令来说，有两个问题要解决

- 要指出进行什么操作
- 要指出大多数指令涉及的操作数和操作结果放在何处

1. 指令格式
2. 寻址方式
3. 指令系统

MIPS：操作数

名称	实例	注释
32个寄存器	$s0, …$s7 $t0,…$t7	数据的快速定位，算术运算指令的操作数必须在寄存器中
2^{30}个存储字	存储器[1] … 存储器[2^{30}]	MIPS只能使用数据传送指令访问。MIPS中使用字节寻址，相邻数据字的字地址相差**4**。

常数？

MIPS：操作数

- 寄存器为什么只有32个？
  - 因为电信号传输距离越远，传输时间就越长，寄存器太多将会延长时钟周期。
- 存储器对齐限制：
  - MIPS中字的地址必须是4的倍数

存储器：

地址	数据
12	100
8	10
4	101
0	1

MIPS指令与汇编

简单性来
自规则性

所有的**MIPS**指令都是**32**位长

1. 指令格式
2. 寻址方式
3. 指令系统

- ✓R-format: 所有其他
- ✓I-format: 用于有立即数的指令,

  lw, sw, beq, bne

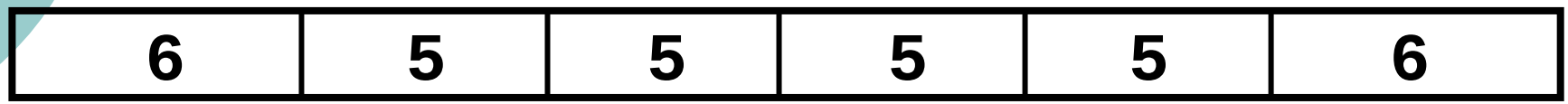
  (不包含移位指令)
- ✓J-format: 无条件跳转 j, 并连接jal

？ 关于指令格式的思考

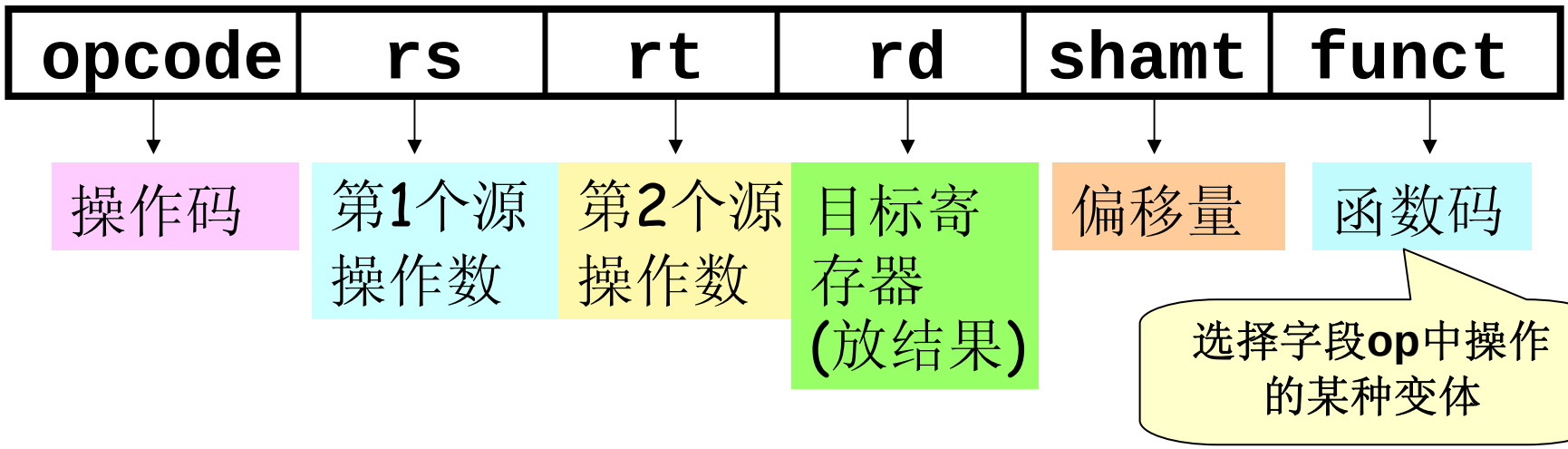
MIPS指令格式

（1） R-型 指令

- 一条32位的MIPS R型指令按下表bit数划分为6个字段：6 + 5 + 5 + 5 + 5 + 6 = 32bit



- 各段含义如下：



MIPS指令格式

（1） R-Format 例子

- MIPS R型指令:

  add $8,$9,$10

10进制表示:

0	9	10	8	0	32

二进制表示的话:

000000	01001	01010	01000	00000	100000

hex

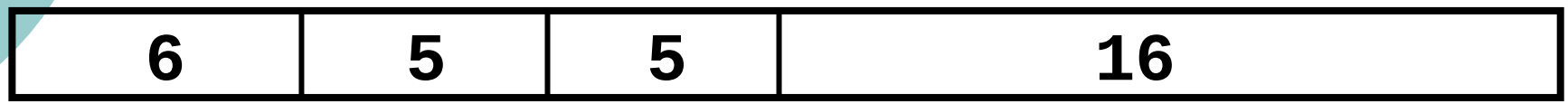
16进制: $012A\ 4020_{hex}$

10进制: $19,546,144_{ten}$

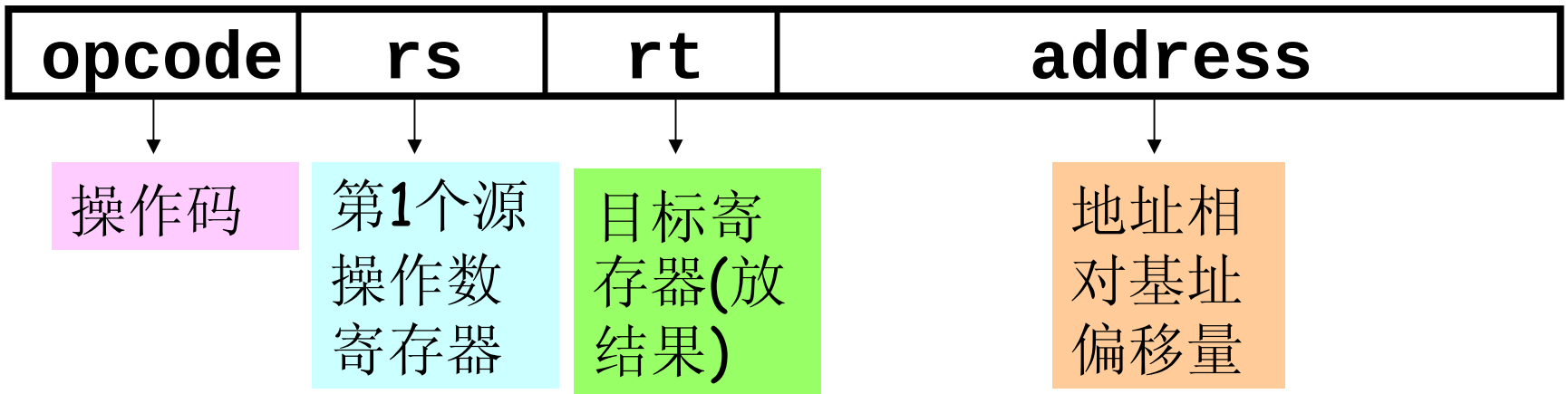
MIPS指令格式

（2）I-型 指令

- 一条32位的MIPS I型指令按下表bit数划分为4个字段：6 + 5 + 5 + 16 = 32bit



- 各段含义如下：



MIPS指令格式

（2）I-型 指令

- **I-型 指令**：装入/存储指令、分支指令和立即数运算指令的格式
  - 数据装入：Rt = Mem[Rs + Address]
  - 数据存储：Mem[Rs + Address] = Rt

6位　　5位　　5位　　16位

例1：装入/存储指令

lw $s1, 100($s2)　　8E510064

MIPS指令格式

（2）I-型 指令

- 例2：分支指令
  - if(Rs <relation> Rt) goto (PC+4)+Address

6位　5位　5位　16位

  - 分支指令采用的寻址方式为**PC相对寻址**——分支目标的地址是PC+4与指令中的偏移量之和

MIPS指令格式

（2） I-Format 例子(1/2)

例3： **addi $21,$22,-50**

opcode = 8 (具体是什么操作)

rs = 22 (操作数寄存器)

rt = 21 (目的寄存器)

immediate = -50 (by default, this is decimal)

请写出指令翻译成机器码。

MIPS指令格式

（2） I-Format 例子 (2/2)

例3： addi $21,$22,-50

十进制指令格式:

8	22	21	-50

二进制指令格式:

001000	10110	10101	1111111111001110

十六进制表示： $22D5\ FFCE_{hex}$

十进制表示： $584,449,998_{ten}$

MIPS指令格式

（3） J-Format 指令 (1/2)

- J型指令格式:

6 bits	26 bits

- 每部分的名字是:

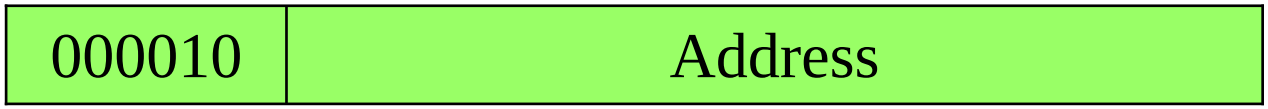
opcode	target address

- 关键点:
  - ✓ 必须让 opcode 部分与R和I型指令一致,以便于电路理解执行
  - ✓ 其他字段都节省出来给跳转的目的地址用以表示很大的跳转范围.

MIPS指令格式

（3） J-Format 指令

- 例：跳转指令的格式



  - 跳转指令采用伪直接寻址——跳转地址为指令中的26位常数与PC中的高位拼接得到

例： **j 10000** **08002710**

0000 1000 0000 0000 0010 0111 0001 0000

MIPS指令格式

（3） J-Format 指令

- 总之:
  - 新的**PC = { PC[31..28], 目标地址, 00 }**
- 一定要明白上面的每一项是从哪里来的!
- **Note: { , , }** 表示合并
  { 4 bits , 26 bits , 2 bits } = 32 bit address
  - { 1010, 11111111111111111111111111, 00 } = 10101111111111111111111111111100
  - Note: 书上用 ||, Verilog里用{ , , }

？关于MIPS指令格式的思考

- 指令格式为什么要分三类呢?
  - 所有指令长度相同，都是32位
  - 要让每一条指令刚好合适，充分发挥作用
  - ……

    提示：和ALU及指令译码电路设计有关

小测试

哪条指令可以用10进制的 35_{ten}表示?

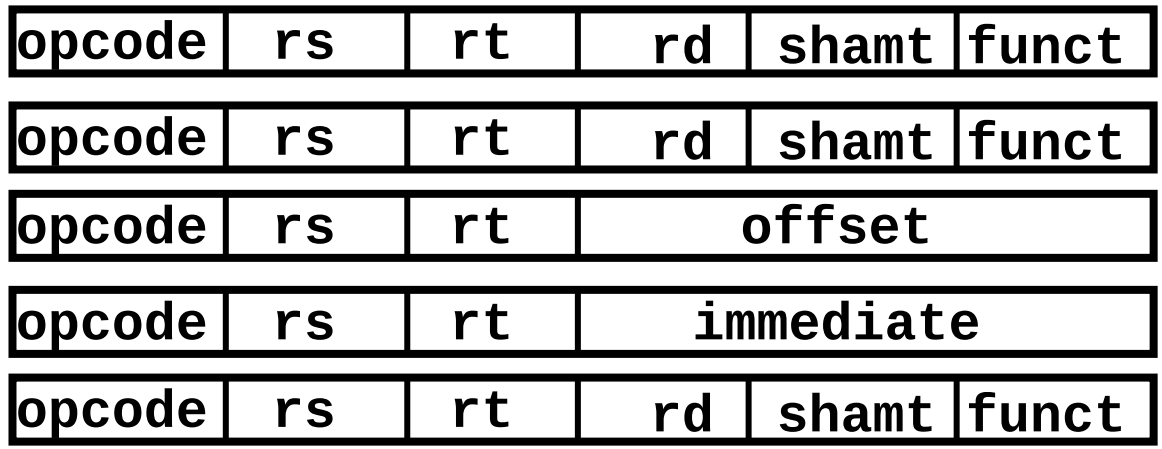
A. add $0, $0, $0

B. subu $s0,$s0,$s0

C. lw $0, 0($0)

D. addi $0, $0, 35

E. subu $0, $0, $0



指令怎么能用数字表示呢!

– 数字和寄存器名的对应关系:
0: $0, 8: $t0, 9:$t1, ..15: $t7, 16: $s0, 17: $s1, .. 23: $s7

– 操作码opcode和其他字段(if necessary)

add: opcode = 0, funct = 32

subu: opcode = 0, funct = 35

addi: opcode = 8

lw: opcode = 35

MIPS寻址方式

1. 指令格式

2. 寻址方式

- ✓ 寄存器寻址
- ✓ 立即数寻址
- ✓ 基址或偏移寻址
- ✓ PC相对寻址
- ✓ 伪直接寻址

3. 指令系统

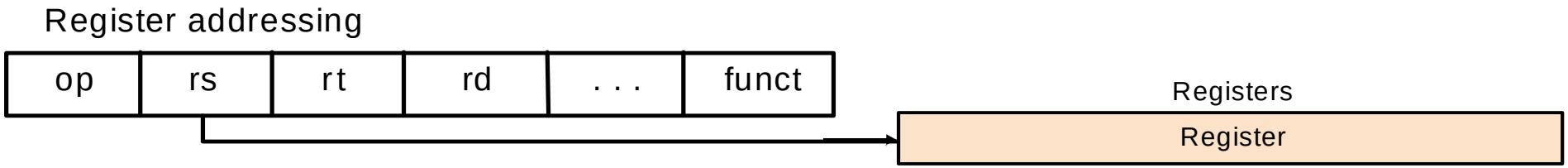
小结

MIPS 寻址方式

（1）寄存器寻址

例：**MIPS**算术运算指令的操作数必须从**32**个**32**位寄存器中选取

```
add $ t0, $s1, $s2   # 寄存器$ t0的内容为 g+h
add $ t1, $s3, $s4   # 寄存器$ t1的内容为 i+j
sub $ s0, $t0, $t1   # 寄存器$ t0的内容为 (g+h)-(i+j)
```



MIPS 寻址方式

（2）立即数寻址

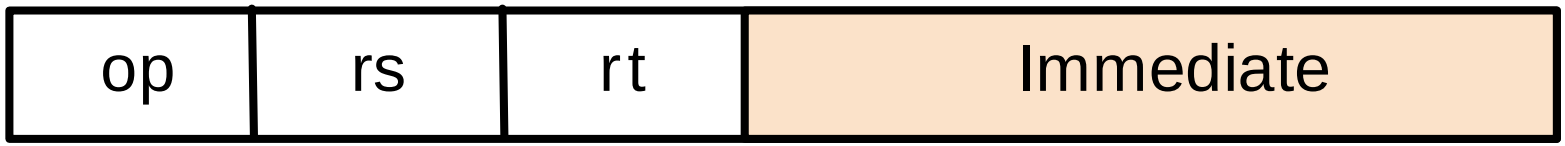
加快对常见情况的处理

- 以常数作为操作数，无须访问存储器就可以使用常数。
- 因为常数操作数频繁出现，所以在算术指令中加入常数字段，比从存储器中读取常数快得多。

```
Lw $ t0, AddrConstant4($ zero)  # $ t0 = 常数4
add $ sp, $sp, $t0              # $ sp = $ sp + $t0 ( $ t0 == 4)
```

```
addi $ sp, $sp, 4               # $ sp =$  sp + 4
```

Immediate addressing



MIPS 寻址方式

（2）立即数寻址

- 怎样把一个**32**位长的常数装入寄存器**$ s0**中？

0000 0000 0011 1101	0000 1001 0000 0000
61	2304

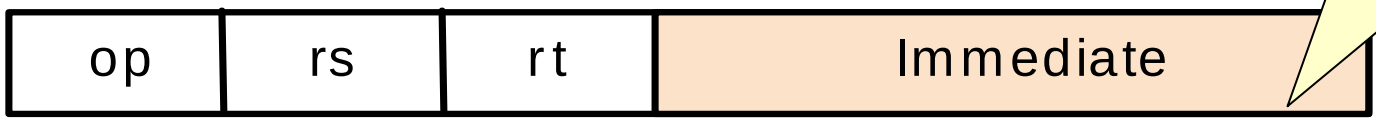
Load Upper Immediate

```
Lui  $ s0, 61      # $ s0= 0000 0000 0011 1101 0000 0000 0000 0000
addi $ s0, $s0, 2340  # $ s0= 0000 0000 0011 1101 0000 1001 0000 0000
```

拆散和重装大常数由汇编程序来完成

有长度限制，
addi为**16**位

Immediate addressing

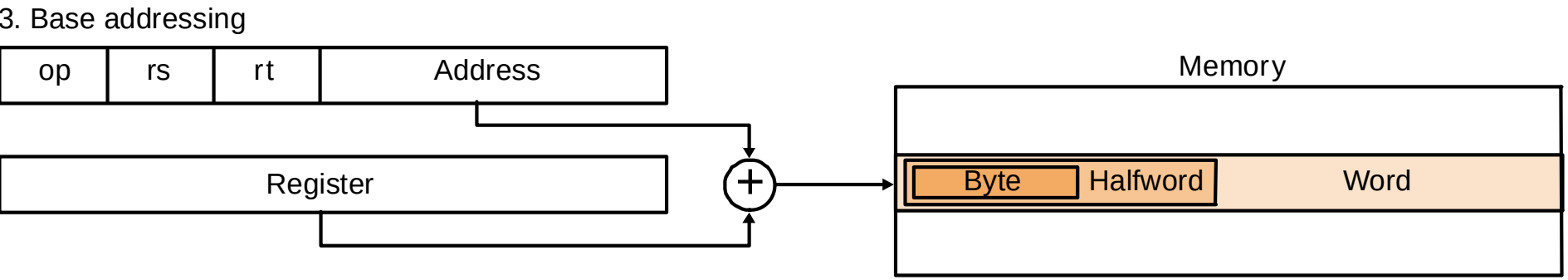


MIPS 寻址方式

（3）基址或偏移寻址

- 操作数在存储器中，且存储器地址是某寄存器与指令中某常量的和。

Lw $ t0, 8 ($ s0) **#$ s0中装的是存储器中的地址**

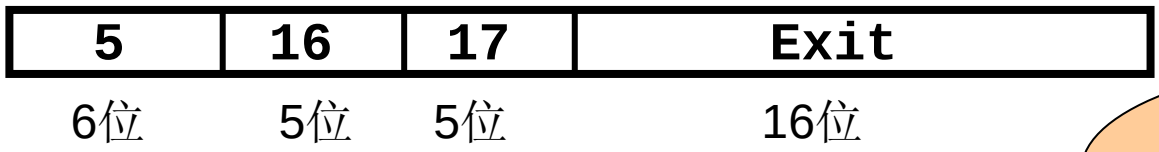


MIPS 寻址方式

（4）PC相对寻址

例：条件分支指令

bne $ s0, $ s1, Exit　#如果$ s0不等于$s1，则跳转到Exit



±2^{15}个字范围内的地址

程序计数器=PC寄存器+分支地址

当前指令地址

MIPS 寻址方式

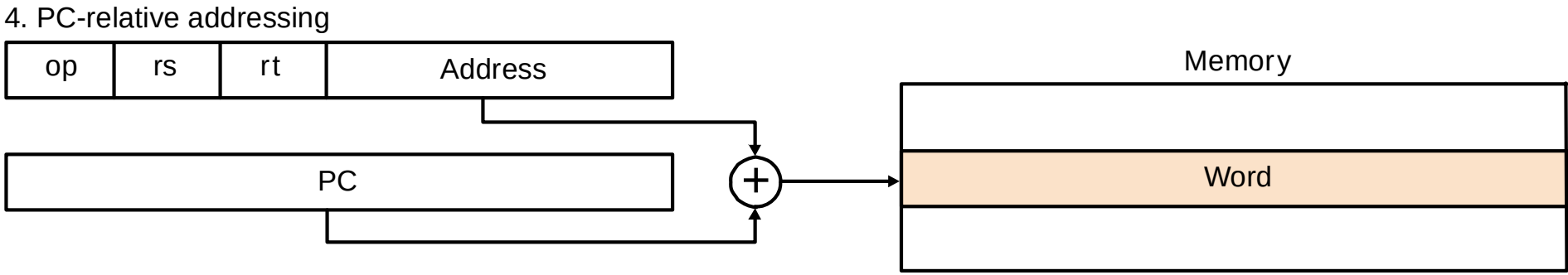
（4）PC相对寻址

问题1：为什么选PC寄存器？

因为几乎所有的条件分支指令都是跳转到附近的地址。

问题2：如何处理16位无法表达的远距离分支？

插入一个无条件跳转到分支目标地址的指令，把分支指令中的条件变反以决定是否跳过该指令。



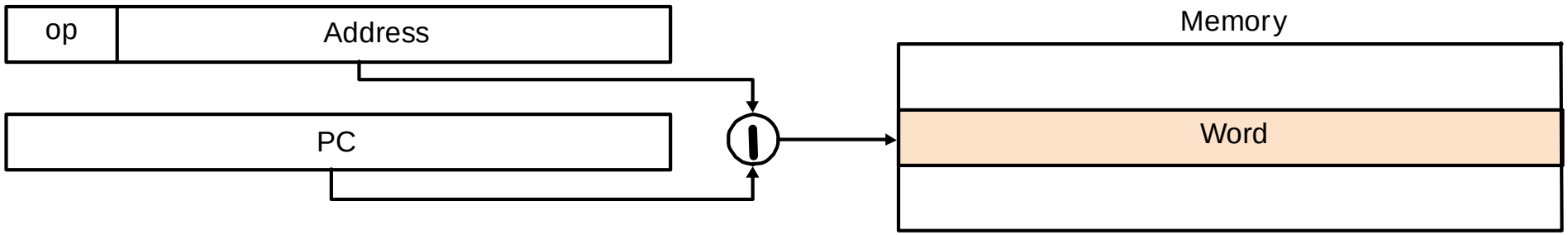
MIPS 寻址方式

（5）伪直接寻址

跳转地址= PC中原高位 | 指令中的26位

j 10000　　#跳转到PC | 10000

5. Pseudodirect addressing



MIPS寻址方式

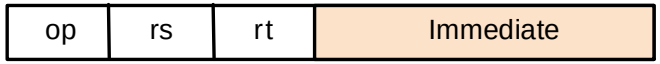
- MIPS采用存取体系结构：只有取和存储指令实现存取。
- 机器本身只提供一种存储器寻址方式： c(rx)

  立即数c + 寄存器rx的值
- 虚拟机则为取和存储指令提供了几种寻址方式：

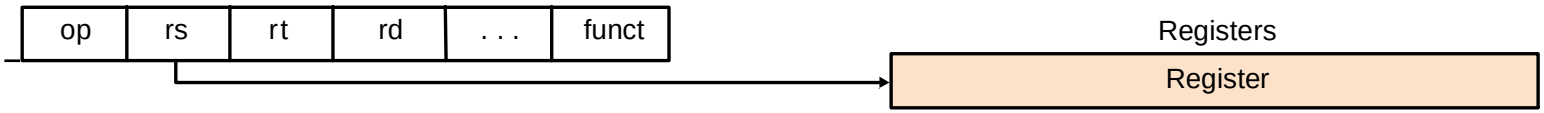
格式	地址计算
(register)	寄存器内容
imm	立即数
Imm(register)	立即数+寄存器内容
label	lable地址
lable±imm	lable地址±立即数
Lable ±imm(register)	lable地址±寄存器内容

MIPS 寻址方式

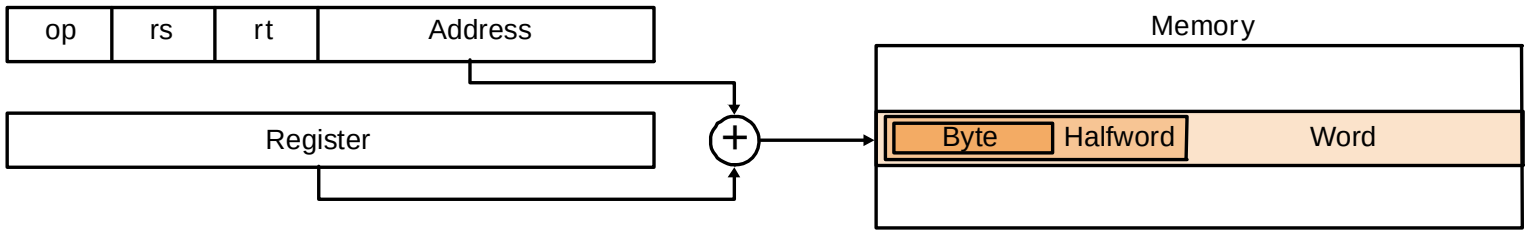
1. Immediate addressing



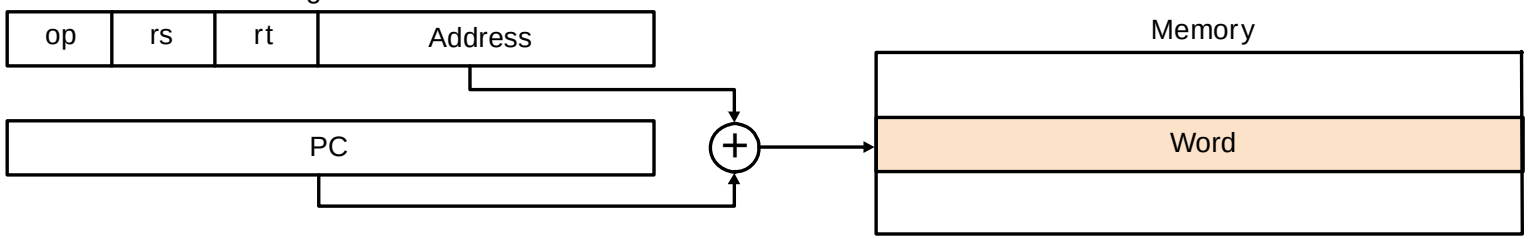
2. Register addressing



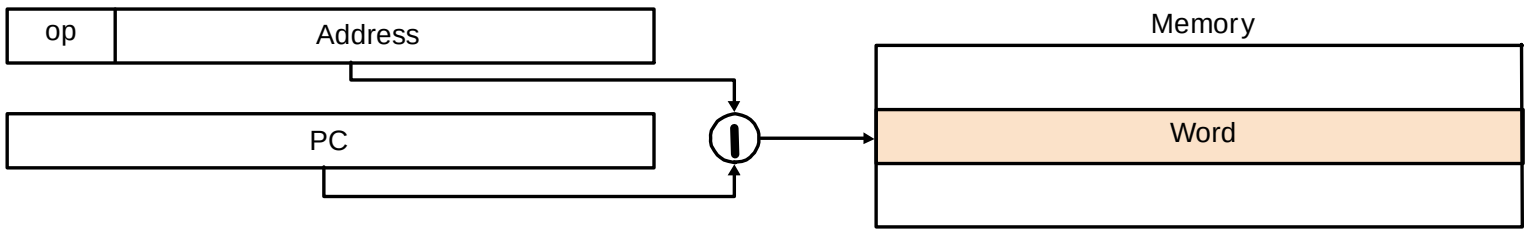
3. Base addressing



4. PC-relative addressing



5. Pseudodirect addressing



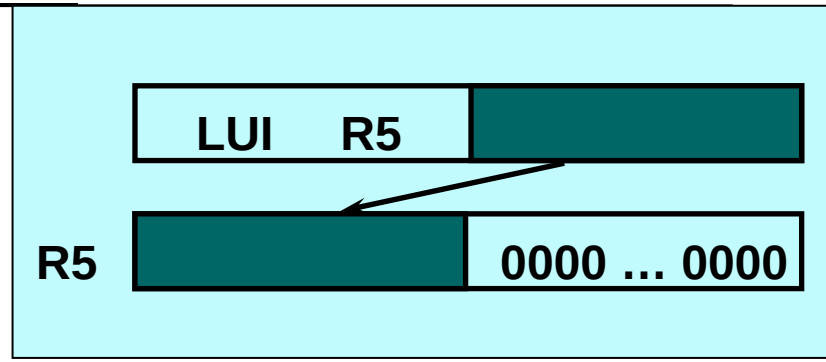
MIPS 指令系统

1. 指令格式
2. 寻址方式
3. 指令系统
   - （1）数据传送类：
   - （2）算术/逻辑运算类：
   - （3）控制类：
   - （4）输入输出类：

MIPS指令系统:

1、数据传送指令

指令	（存储器访问）	说明
sw	$3, 500($4)	Store word
sh	$3, 502($2)	Store half
sb	$2, 41($3)	Store byte
lw	$1, 30($2)	Load word
lh	$1, 40($3)	Load halfword
lhu	$1, 40($3)	Load halfword unsigned
lb	$1, 40($3)	Load byte
lbu	$1, 40($3)	Load byte unsigned
lui	$1, 40	Load Upper Immediate (16 bits shifted left by 16)



Q: Why need lui?

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

- 每条指令有且仅有3个操作数，且只执行一个操作
  - Add, AddU, Sub, SubU, And, Or, Xor, Nor, SLT, SLTU
  - AddI, AddIU, SLTI, SLTIU, AndI, OrI, XorI, LUI
  - SLL, SRL, SRA, SLLV, SRLV, SRAV

操作数个数固定所需的硬件—— 简单

规则性

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

- R格式——ALU指令的格式
  - Rs、Rt、Rd为寄存器编号
  - Funct字段为指令功能代码

操作码	第一源操作数	第二源操作数	目标源操作数		功能码
000000	Rs	Rt	Rd	00000	Funct
6位	5位	5位	5位	5位	6位

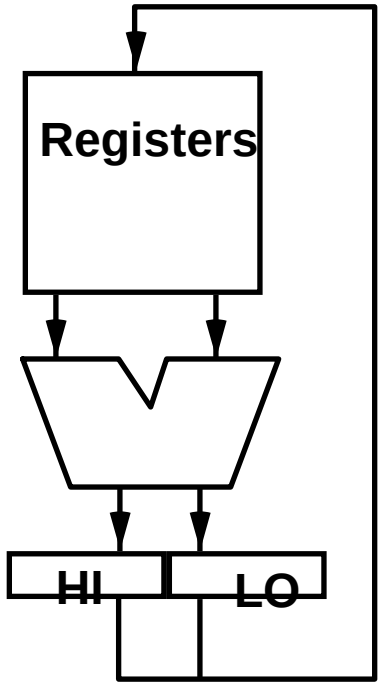
例：**add $s1, $s2, $s3　　02538820**

000000 10010 10011 10001 00000 100000

MIPS指令系统: 2、算术\逻辑指令

乘法 / 除法multiply/divide

- Start multiply, divide
  - MULT rs, rt
  - MULTU rs, rt
  - DIV rs, rt
  - DIVU rs, rt
- Move result from multiply, divide
  - MFHI rd
  - MFLO rd
- Move to HI or LO
  - MTHI rd
  - MTLO rd



Q: Why not Third field for destination?

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

指令	*例子*	*含义*
add	**add $1,$2,$3**	**$1 = $2 + $3**
		3 operands; exception possible
subtract	**sub $1,$2,$3**	**$1 = $2 – $3**
		3 operands; exception possible
add immediate	**addi $1,$2,100**	**$1 = $2 + 100**
		+ constant; exception possible
add unsigned	**addu $1,$2,$3**	**$1 = $2 + $3**
		3 operands; no exceptions

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

指令	*例子*	*含义*
subtract unsigned	**subu $1,$2,$3**	**$1 = $2 – $3**
		3 operands; no exceptions
add imm. unsign.	**addiu $1,$2,100**	**$1=$2+100+constant;**
		no exceptions
multiply	**mult $2,$3**	**Hi, Lo = $2 × $3**
		64-bit signed product
multiply unsigned	**multu$2,$3**	**Hi, Lo = $2 x $3**
		64-bit unsigned product

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

指令	*例子*	*含义*
divide	**div $2,$3**	**Lo = $2 ÷ $3, Lo = quotient, Hi = remainder，Hi = $2 mod $3**
divide unsigned	**divu $2,$3**	**Lo = $2 ÷ $3, Unsigned quotient & remainder Hi = $2 mod $3**
Move from Hi	**mfhi $1**	**$1 = Hi Used to get copy of Hi**
Move from Lo	**mflo $1**	**$1 = Lo Used to get copy of Lo**

MIPS 算术指令

指令	*例子*	*含义*	*说明*
add	**add $1,$2,$3**	**$1 = $2 + $3**	**3 operands; exception possible**
subtract	**sub $1,$2,$3**	**$1 = $2 – $3**	**3 operands; exception possible**
add immediate	**addi $1,$2,100**	**$1 = $2 + 100**	**+ constant; exception possible**
add unsigned	**addu $1,$2,$3**	**$1 = $2 + $3**	**3 operands; no exceptions**
subtract unsigned	**subu $1,$2,$3**	**$1 = $2 – $3**	**3 operands; no exceptions**
add imm. unsign.	**addiu $1,$2,100**	**$1 = $2 + 100**	**+ constant; no exceptions**
multiply	**mult $2,$3**	**Hi, Lo = $2 x $3**	**64-bit signed product**
multiply unsigned	**multu$2,$3**	**Hi, Lo = $2 x $3**	**64-bit unsigned product**
divide	**div $2,$3**	**Lo = $2 ÷ $3, Hi = $2 mod $3**	**Lo = quotient, Hi = remainder**
divide unsigned	**divu $2,$3**	**Lo = $2 ÷ $3, Hi = $2 mod $3**	**Unsigned quotient & remainder**
Move from Hi	**mfhi $1**	**$1 = Hi**	**Used to get copy of Hi**
Move from Lo	**mflo $1**	**$1 = Lo**	**Used to get copy of Lo**

Q: Which add for address arithmetic? Which add for integers?

Q: Which add for address arithmetic?

- 无符号整数一般都是用来表示存储器地址，溢出即使发生，也大多数被忽略掉了，因此MIPS采用了两种不同的算术运算指令来分别处理

（1） addu, addiu, subu在发生溢出的时候不产生异常，

（2）add, addi, sub在发生溢出时产生异常

究竟何时发生溢出？

加法：两正数相加结果为负，两负数相加结果为正

减法：正数减负数结果为负，负数减正数结果为正

MIPS在检测到溢出发生时会产生一个异常，造成溢出指令的地址被存到一个特定寄存器中

乘法：**multu Hi**不为**0**，**mult Hi**各位不等于**Lo**符号位

MIPS乘/除法指令都忽略了溢出的情况，程序必须自己判断得到的积/商是否超出了**32**位寄存器能表示的范围，还必须自己处理除零操作

MIPS指令系统:

2、算术\ 逻辑 指令

指令	例子	含义
and	**and $1,$2,$3**	**$1 = $2 & $3**
		3 reg. operands; Logical AND
or	**or $1,$2,$3**	**$1 = $2 | $3**
		3 reg. operands; Logical OR
xor	**xor $1,$2,$3**	**$1 = $2 ^ $3**
		3 reg. operands; Logical XOR
nor	**nor $1,$2,$3**	**$1 = ~($2 |$3)**
		3 reg. operands; Logical NOR

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

指令	*例子*	*含义*
and immediate	**andi $1,$2,10**	**$1 = $2 & 10**
		Logical AND reg, constant
or immediate	**ori $1,$2,10**	**$1 = $2 | 10**
		Logical OR reg, constant
xor immediate	**xori $1, $2,10**	**$1 = ~$2 &~10**
		Logical XOR reg, constant

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

指令	例子	含义
shift left logical	sll $1,$2,10	$1 = $2 << 10
		Shift left by constant
shift right logical	srl $1,$2,10	$1 = $2 >> 10
		Shift right by constant
shift right arithm.	sra $1,$2,10	$1 = $2 >> 10
		Shift right (sign extend)
shift left logical	sllv $1,$2,$3	$1 = $2 << $3
		Shift left by variable
shift right logical	srlv $1,$2,$3	$1 = $2 >> $3
		Shift right by variable
shift right arithm.	srav $1,$2,$3	$1 = $2 >> $3
		Shift right arith. by variable

MIPS指令系统:

2、算术\逻辑指令

指令	例子	含义	说明
and	and $1,$2,$3	$1 = $2 & $3	3 reg. operands; Logical AND
or	or $1,$2,$3	$1 = $2 | $3	3 reg. operands; Logical OR
xor	xor $1,$2,$3	$1 = $2 ^ $3	3 reg. operands; Logical XOR
nor	nor $1,$2,$3	$1 = ~($2 |$3)	3 reg. operands; Logical NOR
and immediate	andi $1,$2,10	$1 = $2 & 10	Logical AND reg, constant
or immediate	ori $1,$2,10	$1 = $2 | 10	Logical OR reg, constant
xor immediate	xori $1, $2,10	$1 = ~$2 &~10	Logical XOR reg, constant
shift left logical	sll $1,$2,10	$1 = $2 << 10	Shift left by constant
shift right logical	srl $1,$2,10	$1 = $2 >> 10	Shift right by constant
shift right arithm.	sra $1,$2,10	$1 = $2 >> 10	Shift right (sign extend)
shift left logical	sllv $1,$2,$3	$1 = $2 << $3	Shift left by variable
shift right logical	srlv $1,$2,$3	$1 = $2 >> $3	Shift right by variable
shift right arithm.	srav $1,$2,$3	$1 = $2 >> $3	Shift right arith. by variable

Q: Can some multiply by 2^i? Divide by 2^i? Invert?

MIPS什么时候做符号位扩展?

- 符号位扩展:

  Examples of sign extending 8 bits to 16 bits:
  0 0001010 ⇒ 0000000 0 0001010
  1 0001100 ⇒ 1111111 1 0001100

- 什么时候立即数被符号位扩展?
  - 算术指令 总是将立即数做符号位扩展*即便指令是无符号的!*
  - 逻辑指令不对立即数做符号位扩展 (They are zero extended)
  - Load/Store address computations always sign extend immediates

MIPS什么时候做符号位扩展?

- Multiply/Divide have no immediate operands however:
  - “unsigned” ⇒ treat operands as unsigned
- The data loaded by the instructions lb and lh are extended as follows (“unsigned” ⇒ don’t extend):
  - lbu, lhu are zero extended
  - lb, lh are sign extended

Q: 既然已经没有立即数参与运算了，为什么还需要**addu**这个指令**?(**无符号**)**

MIPS什么时候做符号位扩展?

- addiu在执行前也要将指令中的立即数进行符号位扩展，因为：虽然U代表无符号数，但是addiu事实上都被看作一条不会发生溢出的add指令，因此常用它来加上一个负的立即数。
- 同理：addu，sltiu，sltu

MIPS指令系统:

3、控制类指令

- 比较与分支
  - BEQ rs, rt, offset　　if R[rs] == R[rt] then PC-relative branch
  - BNE rs, rt, offset　　<>
- 与零比较并分支
  - BLEZ rs, offset　if R[rs] <= 0 then PC-relative branch
  - BGTZ rs, offset　　>
  - BLTZ　　<
  - BGEZ　　>=
  - BLTZAL rs, offset　　if R[rs] < 0 then branch and link (into R 31)
  - BGEZAL　　>=0
- 如果要实现其他比较功能，则需要两个以上的指令
- 基本上都是与零比较（这个速度快）

MIPS指令系统:

3、控制类指令

跳转分支和比较指令

Instruction	*Example*	*Meaning*
branch on equal	beq $1,$2,100	if ($1 == $2) go to PC+4+100
	Equal test; PC relative branch	
branch on not eq.	bne $1,$2,100	if ($1!= $2) go to PC+4+100
	Not equal test; PC relative	
set on less than	slt $1,$2,$3	if ($2 < $3) $1=1; else $1=0
	Compare less than; 2's comp.	
set less than imm.	slti $1,$2,100	if ($2 < 100) $1=1; else $1=0
	Compare < constant; 2's comp.	
set less than uns.	sltu $1,$2,$3	if ($2 < $3) $1=1; else $1=0
	Compare less than; natural numbers	
set l. t. imm. uns.	sltiu $1,$2,100	if ($2 < 100) $1=1; else $1=0
	Compare < constant; natural numbers	
jump	j 10000	go to 10000
	Jump to target address	
jump register	jr $31	go to $31
	For switch, procedure return	
jump and link	jal 10000	$31 = PC + 4; go to 10000
	For procedure call	

MIPS指令系统:

3、 控制类指令

跳转分支和比较指令

Instruction	*Example*	*Meaning*
branch on equal	**beq $1,$2,100**	**if ($1==$2) go to PC+4+100**
		Equal test; PC relative branch
branch on not eq.	**bne $1,$2,100**	**if ($1!= $2) go to PC+4+100**
		Not equal test; PC relative
jump	**j 10000**	**go to 10000**
		Jump to target address
jump register	**jr $31**	**go to $31**
		For switch, procedure return
jump and link	**jal 10000**	**$31 = PC + 4; go to 10000**
		For procedure call

MIPS指令系统:

3、控制类指令

跳转分支和比较指令

Instruction	*Example*	*Meaning*
set on less than	slt $1,$2,$3	if ($2 < $3) $1=1; else $1=0
		Compare less than; 2's comp.
set less than imm.	slti $1,$2,100	if ($2 < 100) $1=1; else $1=0
		Compare < constant; 2's comp.
set less than uns.	sltu $1,$2,$3	if ($2 < $3) $1=1; else $1=0
		Compare less than; natural numbers
set l. t. imm. uns.	sltiu $1,$2,100	if ($2 < 100) $1=1; else $1=0
		Compare < constant; natural numbers

有符号与无符号比较运算

$1= 0...00 0000 0000 0000 0001 two

$2= 0...00 0000 0000 0000 0010 two

$3= 1...11 1111 1111 1111 1111 two

- After executing these instructions:

```
slt  $4,$2,$1 ; if ($2 < $1) $4=1; else $4=0
slt  $5,$3,$1 ; if ($3 < $1) $5=1; else $5=0
sltu $6,$2,$1 ; if ($2 < $1) $6=1; else $6=0
sltu $7,$3,$1 ; if ($3 < $1) $7=1; else $7=0
```

- What are values of registers $4 - $7? Why?

$4 = ; $5 = ; $6 = ; $7 = ;

MIPS 编译器寄存器使用约定

名称	寄存器号	用途	在调用时是否保留
$zero	0	常数 0	n/a
$at	1	为汇编程序保留	
$v0-$v1	2-3	结果值和表达式求值	no
$a0-$a3	4-7	参数	no
$t0-$t7	8-15	临时变量	no
$s0-$s7	16-23	保存	yes
$t18-$t19	24-25	其他临时变量	no
$k0-$k1	26-27	为操作系统保留	
$gp	28	全局指针	yes
$sp	29	栈指针	yes
$fp	30	框架指针	yes
$ra	31	返回地址	yes

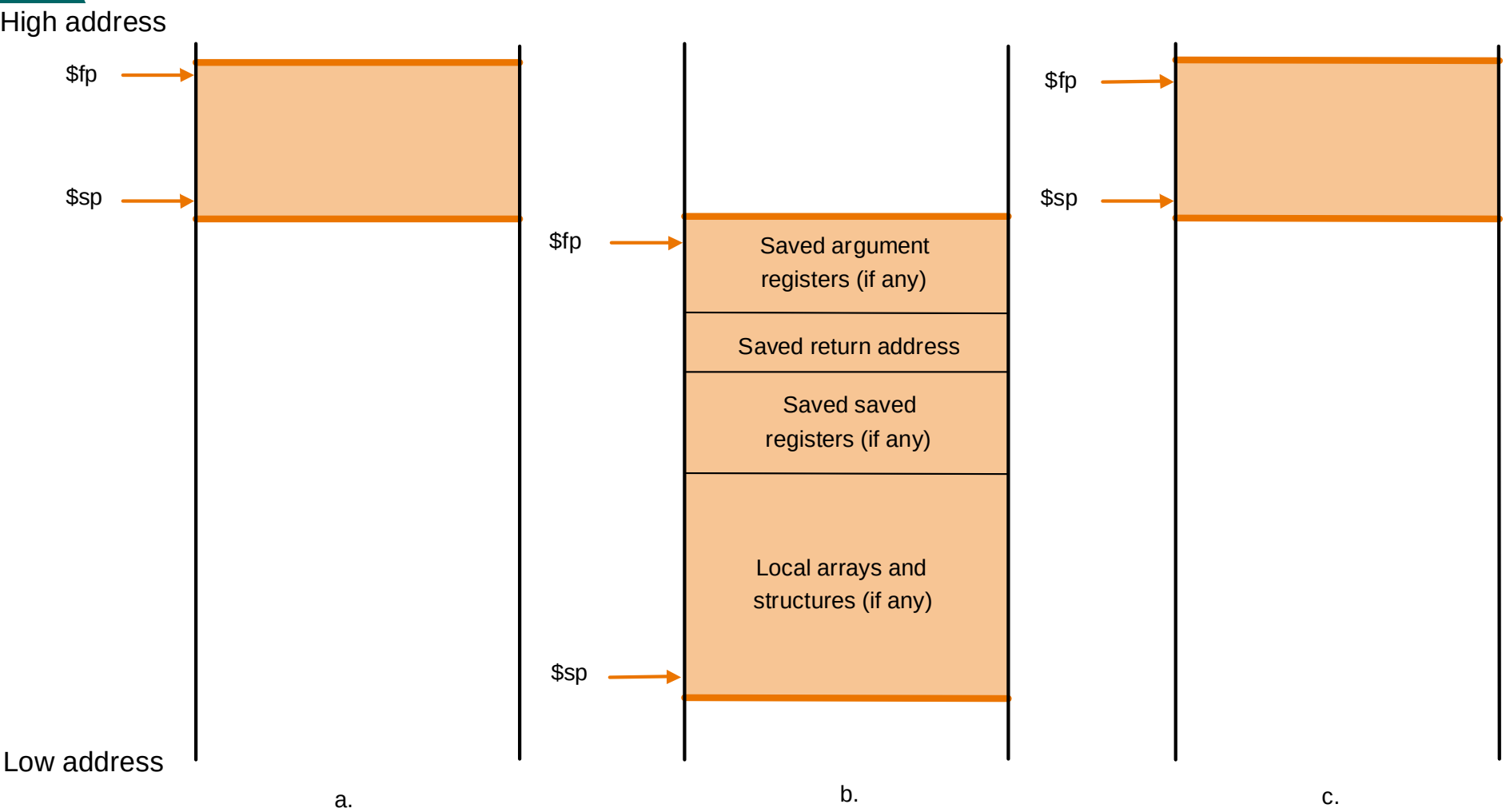
- MIPS32架构中有32个通用寄存器，虽然硬件没有强制性的指定寄存器使用规则，在实际使用中，这些寄存器的用法都遵循一系列约定。这些约定与硬件确实无关，但如果你想使用别人的代码，编译器和操作系统，你最好是遵循这些约定。

- 为什么MIPS架构中没有X86中的PC(程序计数)寄存器？
  - 因为在MIPS这样具有流水线结构的CPU中，程序计数器在同一时刻可以有多个给定的值
  - **MIPS中程序怎么计数？**

MIPS计算机硬件对过程的支持

- 为新数据分配空间
  - 利用堆栈存储过程中不适合用寄存器保存的局部变量（如局部数组、、或结构）
  - 过程框架：也叫活动记录，是指包含了过程保存的寄存器和局部变量的堆栈段。
  - 下图给出了过程调用之前、之中和之后的堆栈状态

MIPS计算机硬件对过程的支持



- 地址由高到低
- 框架指针指向框架内第一个数(一般是调用参数)

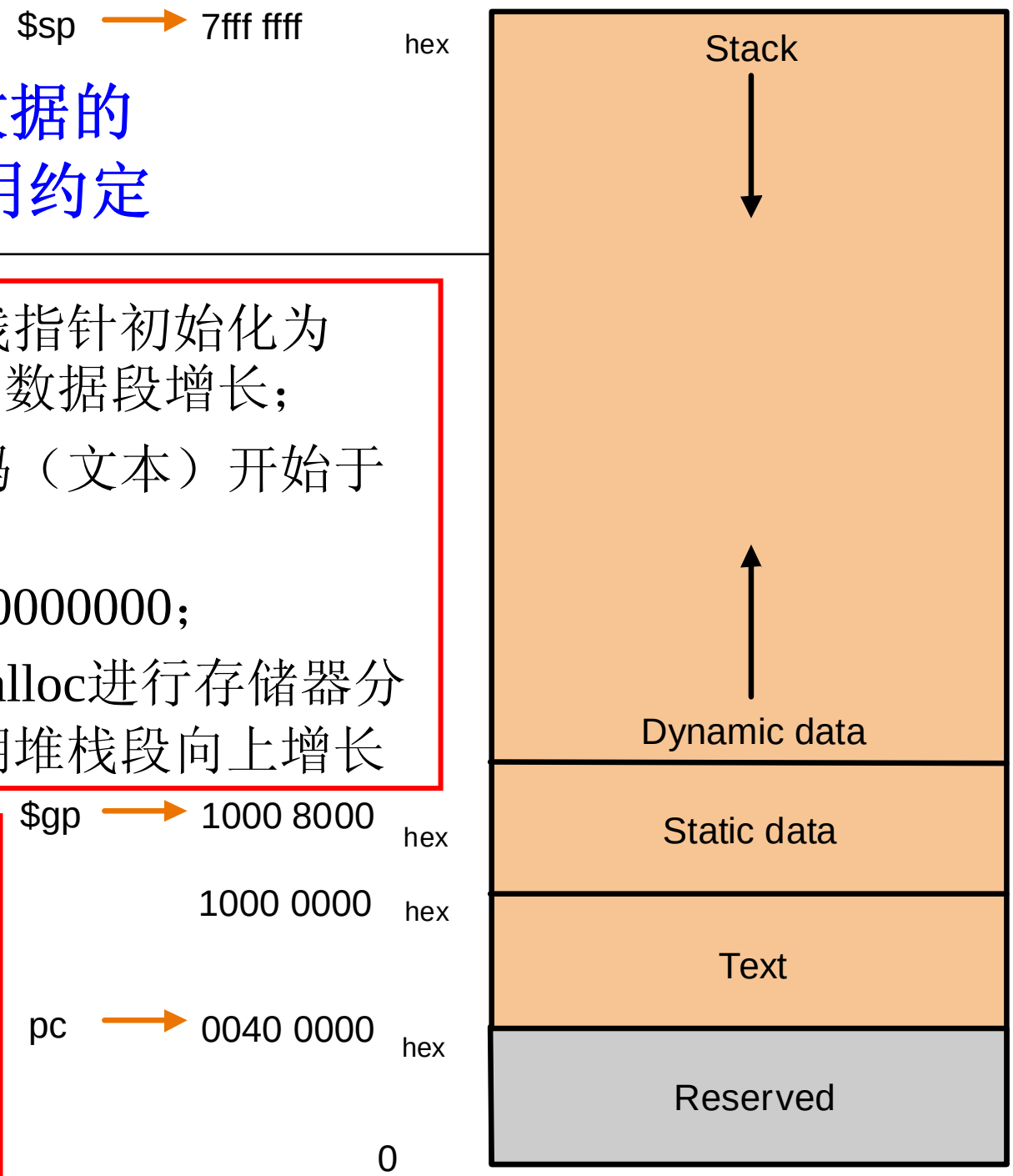
为新数据分配空间

- 框架指针$fp指向框架的第一个字，通常是保存的参数寄存器；
- 栈指针$sp指向栈顶，在程序执行的过程中栈指针有可能改变；
- 因此通过固定的框架指针来访问变量要比用栈指针更简便。
- 如果一个过程的栈中没有局部变量，编译器将不设置和恢复框架指针，以节省时间。
- 当需要框架指针时，以调用时的$sp值作为框架指针的初值，调用返回时，根据$fp恢复$sp值

MIPS 程序和数据的存储器空间使用约定

- 从顶端开始，对栈指针初始化为7fffffff，并向下向数据段增长；
- 在底端，程序代码（文本）开始于00400000；
- 静态数据开始于10000000；
- 紧接着是由C中malloc进行存储器分配的动态数据，朝堆栈段向上增长

- 全局指针被设定为易于访问数据的地址，以便使用相对于$gp的±16位偏移量



总之: MIPS I之特点

- **32-bit** 固定格式指令 (三种)
- **32个32-bit** 通用寄存器**GPR** (R0 contains zero) and 32个浮点寄存器FP(and HI LO)
  - 由软件决定如何使用
- **3**元运算指令格式,包括地址**- reg-reg**等组合.
- 单一的寻址方式**(LD/ST):** 基址加偏移base + displacement
  - 没有间接寻址
- 对**16-bit/32bit** 立即数的支持方式**:LUI**

总之: MIPS I之特点

- 简单的分支条件
  - compare against zero or two registers for =,≠
  - 没有整数条件码
- 延迟分支
  - execute instruction after a branch (or jump) even if the branch is taken

  (Compiler can fill a delayed branch with useful work about 50% of the time)

做做看: $s3=i, $s4=j, $s5=@A

```
Loop: addiu  $s4,$s4,1      # j = j + 1
      sll    $t1,$s3,2      # $t1 = 4 * i
      addu   $t1,$t1,$s5    # $t1 = @ A[i]
      lw     $t0,0($t1)     # $t0 = A[i]
      addiu  $s3,$s3,1      # i = i + 1
      slti   $t1,$t0,10     # $t1 = $t0 < 10
      beq    $t1,$0, Loop   # goto Loop
      slti   $t1,$t0, 0     # $t1 = $t0 <  0
      bne    $t1,$0, Loop   # goto Loop
```

```
do j = j + 1
 while (_______);
```

What C code properly fills in the blank in loop on right?

1: `A[i++] >= 10`

2: `A[i++] >= 10 |  A[i]   < 0`

3: `A[i]   >= 10 || A[i++] < 0`

4: `A[i++] >= 10 || A[i]   < 0`

5: `A[++i] >= 10 && A[i] < 0`

None of the above

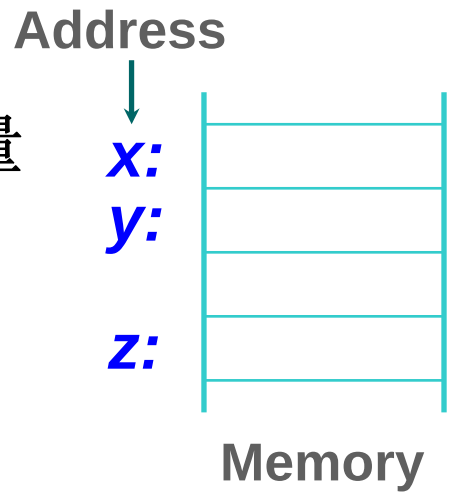
Let's Play "Compiler" !

规则:

变量在主存储器中

运算在**ALU**中完成

寄存器中放临时的运算结果或者变量



语句:

z = (x + y) * (x - y) ;

```
lw    $r1, x($0)
lw    $r2, y($0)
add   $r3, $r1, $r2
sub   $r4, $r1, $r2
mul   $r5, $r3, $r4
sw    $r5, z($0)
```

编译

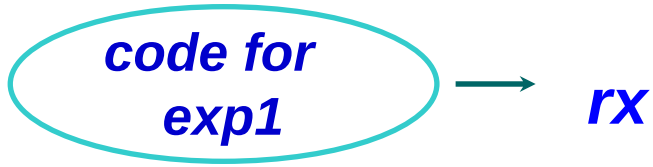
Statement:

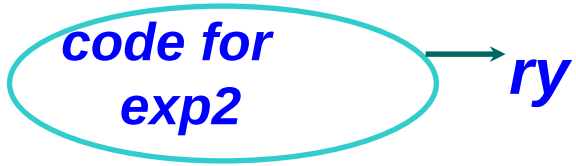
variable = expression ;

sw $rz, var_add($0)

expression:

exp1 OP exp2

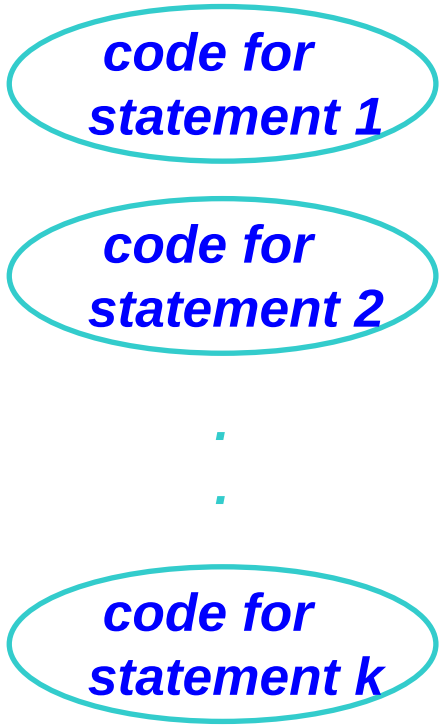




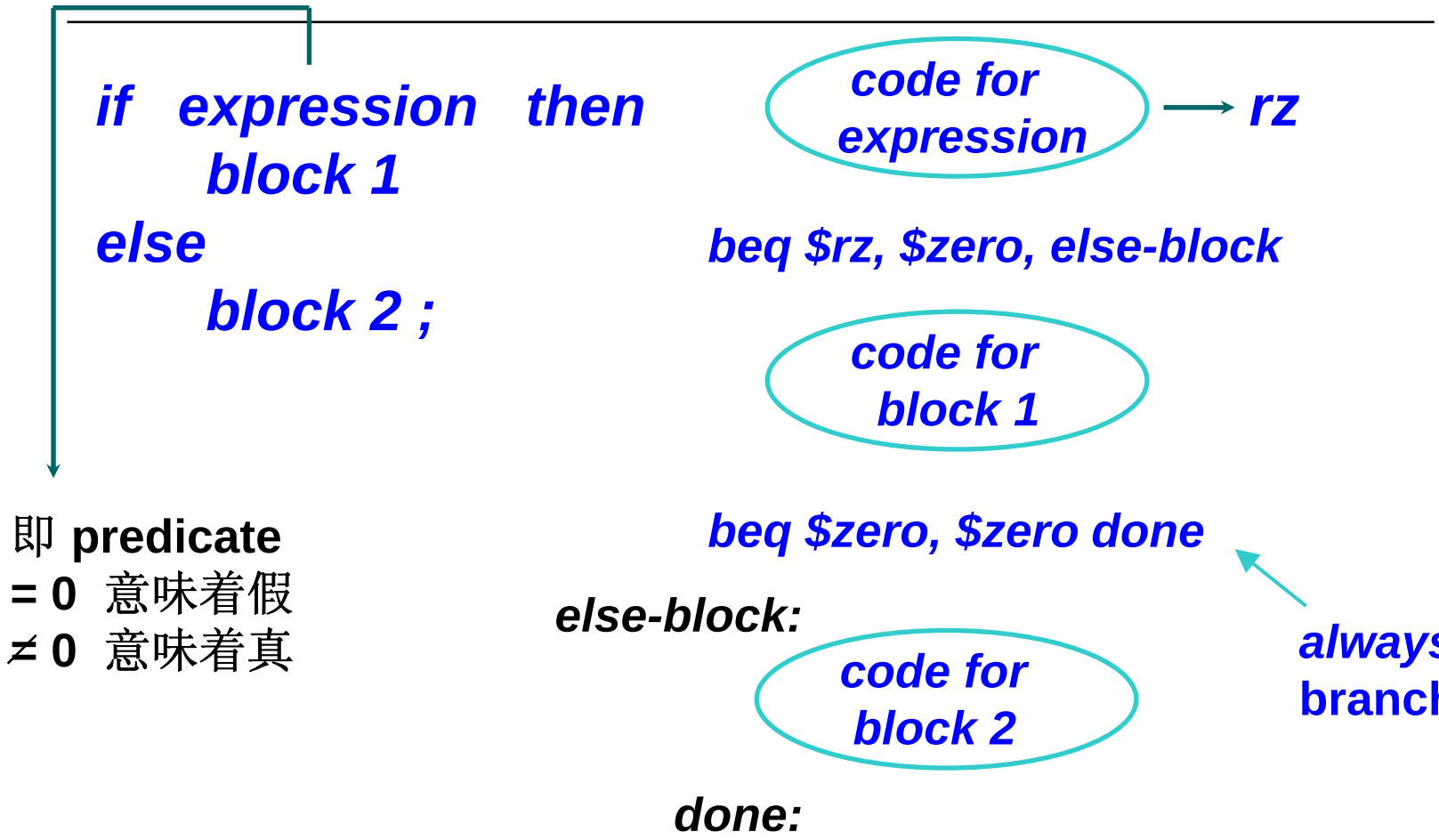
语句块

Block:

{ statement 1 ;
statement 2 ;
.
.
statement k ; }



条件语句


if expression then
block 1
else
block 2 ;
code for expression
rz
beq $rz, $zero, else-block
code for block 1
beq $zero, $zero done
else-block:
code for block 2
done:
always branches
即 predicate
= 0 意味着假
≠ 0 意味着真

循环

while *表达式* ***do***
代码块;

else-*代码块:*

beq $rz, $zero, done

beq $zero, $zero, else-block

done: