



# Tema 3 (III)

## Fundamentos de la programación en ensamblador



Grupo ARCOS

Estructura de Computadores  
Grado en Ingeniería Informática  
Universidad Carlos III de Madrid

# Contenidos

---

1. Programación en ensamblador (III)
  1. Modos de direccionamiento
  2. Tipos de juegos de instrucciones
  3. Funciones: marco de pila

# ¡ATENCIÓN!

---

- ❑ Estas transparencias son un guión para la clase
- ❑ Los libros dados en la bibliografía junto con lo explicado en clase representa el material de estudio para el temario de la asignatura

# Contenidos

---

- I. Programación en ensamblador (III)
  1. **Modos de direccionamiento**
  2. Tipos de juegos de instrucciones
  3. Funciones: marco de pila

# Modos de direccionamiento

---

▶ Implícito

▶ Inmediato

▶ Directo {

- a registro
- a memoria

▶ Indirecto {

- a registro
- a memoria
- relativo

 {

- a registro índice
- a registro base
- a PC
- a Pila

# Modos de direccionamiento

---

▶ Implícito

▶ Inmediato

▶ Directo 

- a registro
- a memoria

▶ Indirecto 

- a registro
- a memoria
- relativo



- a registro índice
- a registro base
- a PC
- a Pila

# Direccionamiento implícito

---

- ▶ El operando no está codificado en la instrucción, pero forma parte de esta.
- ▶ Ejemplo: **beqz \$a0 etiqueta I**
  - ▶ Si registro \$a0 es cero, salta a etiqueta.
  - ▶ \$a0 es un operando, \$zero es el otro.



- ▶ V/I (Ventajas/Inconvenientes)
  - ✓ Es rápido: no es necesario acceder a memoria.
  - ✗ Pero solo es posible en unos pocos casos.

# Modos de direccionamiento

---

▶ Implícito

▶ Inmediato

▶ Directo {

- a registro
- a memoria

▶ Indirecto {

- a registro
- a memoria
- relativo

 {

- a registro índice
- a registro base
- a PC
- a Pila

# Direccionamiento inmediato

---

- ▶ El operando es parte de la instrucción.
- ▶ Ejemplo: `li $a0 0x00004f5`
  - ▶ Carga en el registro \$a0 el valor inmediato 0x00004f5.
  - ▶ El valor 0x00004f5 está codificado en la propia instrucción.



- ▶ V/I
  - ✓ Es rápido: no es necesario acceder a memoria.
  - ✗ No siempre cabe el valor:
    - ▶ Ej.: carga de valores de 32 bits de dos veces.

# Modos de direccionamiento

---

▶ Implícito

▶ Inmediato

▶ Directo

- a registro
- a memoria

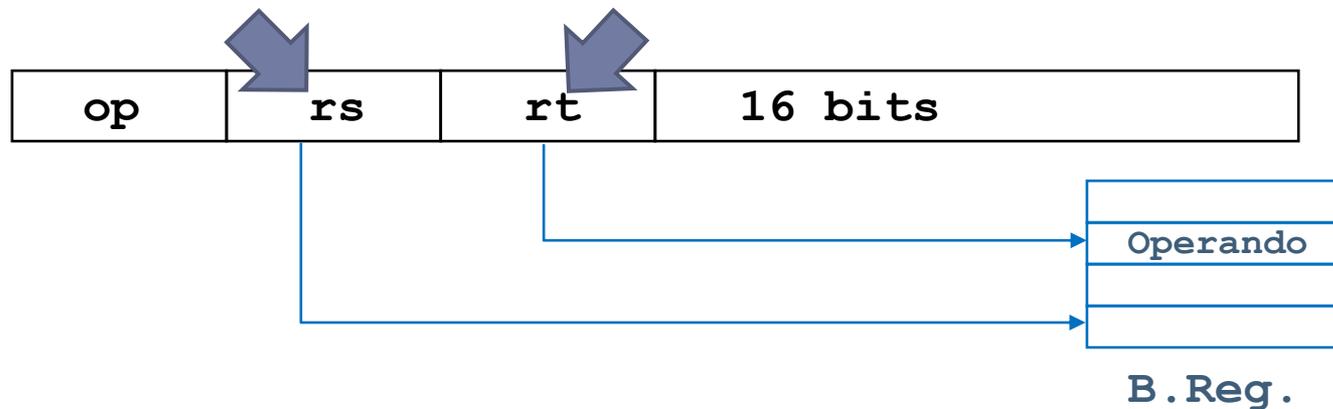
▶ Indirecto

- a registro
- a memoria
- relativo

- a registro índice
- a registro base
- a PC
- a Pila

# Direccionamiento directo a registro

- ▶ El operando se encuentra en el registro.
- ▶ Ejemplo: `move $a0 $a1`
  - ▶ Copia en el registro \$a0 el valor que hay en el registro \$a1.
  - ▶ El identificador de \$a0 y \$a1 está codificado en la instrucción.



## ▶ V/I

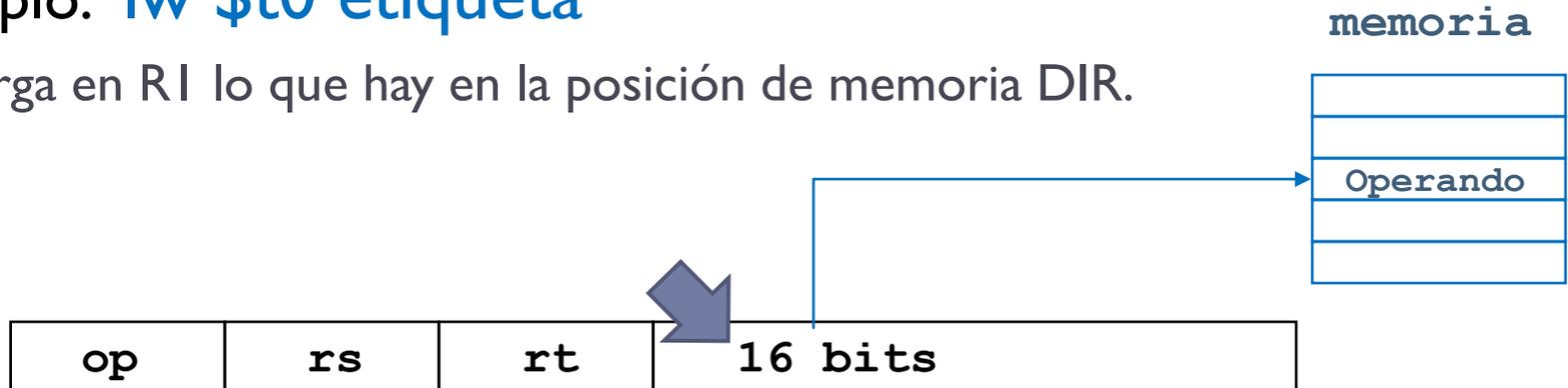
- ✗ El número de registros está limitado.
- ✓ Ejecución muy rápida (no hay acceso a memoria)

# Direccionamiento directo a memoria

- ▶ El operando se encuentra en memoria, y la dirección está codificada en la instrucción.

- ▶ Ejemplo: `lw $t0 etiqueta`

- ▶ Carga en RI lo que hay en la posición de memoria DIR.



- ▶ V/I

- ✗ Acceso a memoria es más lento

- ✓ Acceso a un gran espacio de direcciones (capacidad > B.R.)

# Modos de direccionamiento

---

▶ Implícito

▶ Inmediato

▶ Directo {

- a registro
- a memoria

▶ Indirecto {

- a registro
- a memoria
- relativo

 {

- a registro índice
- a registro base
- a PC
- a Pila

# Direccionamiento directo vs. indirecto

---

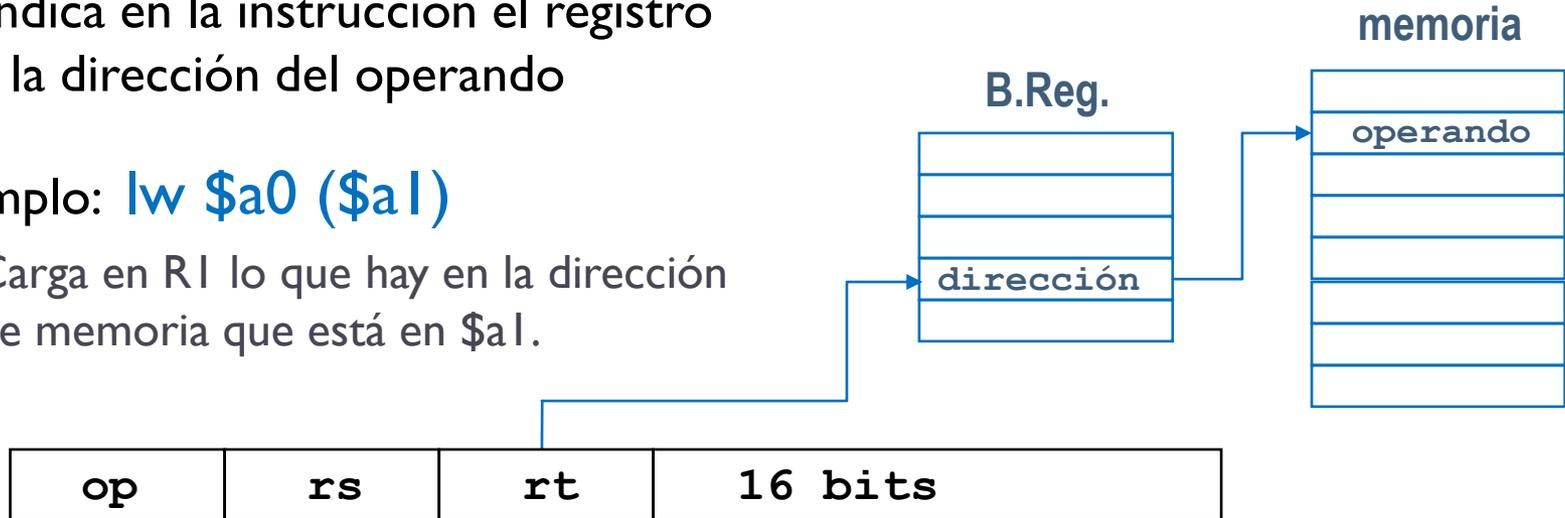
- ▶ En el direccionamiento directo se indica **dónde está el operando**:
  - ▶ En qué registro o en qué posición de memoria
- ▶ En el direccionamiento indirecto se indica **dónde está la dirección del operando**:
  - ▶ Hay que acceder a esa dirección en memoria
  - ▶ Se incorpora un nivel (o varios) de indireccionamiento

# Direccionamiento indirecto a registro

- ▶ Se indica en la instrucción el registro con la dirección del operando

- ▶ Ejemplo: `lw $a0 ($a1)`

- ▶ Carga en R1 lo que hay en la dirección de memoria que está en \$a1.



- ▶ V/I

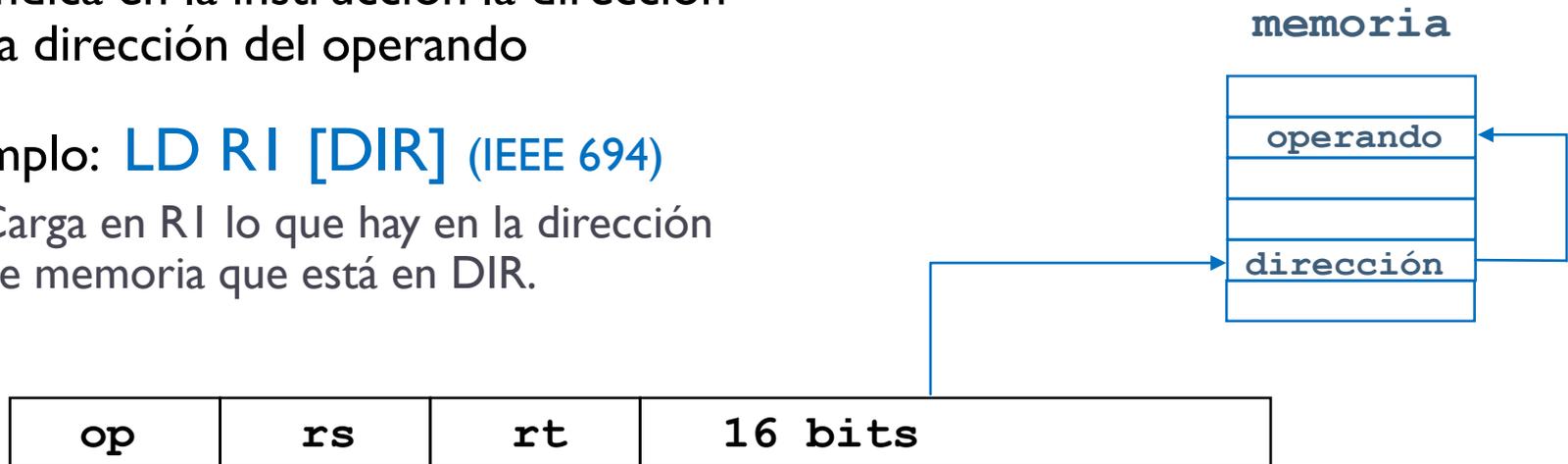
- ▶ ✓ Amplio espacio de direcciones

- ▶ ✗ Necesita un acceso menos a memoria que el indirecto a memoria

- ▶ La dirección de donde se encuentra el operando está en un registro

# Direccionamiento indirecto a memoria

- ▶ Se indica en la instrucción la dirección de la dirección del operando
- ▶ Ejemplo: **LD RI [DIR]** (IEEE 694)
  - ▶ Carga en RI lo que hay en la dirección de memoria que está en DIR.



- ▶ V/I
  - ✓ Amplio espacio de direcciones
  - ✓ El direccionamiento puede ser anidado, multinivel o en cascada
    - ▶ Ejemplo: LD RI [[[.RI]]]
  - ✗ Puede requerir varios accesos memoria
    - ▶ Es más lento

# Modos de direccionamiento

---

▶ Implícito

▶ Inmediato

▶ Directo 

- a registro
- a memoria

▶ Indirecto 

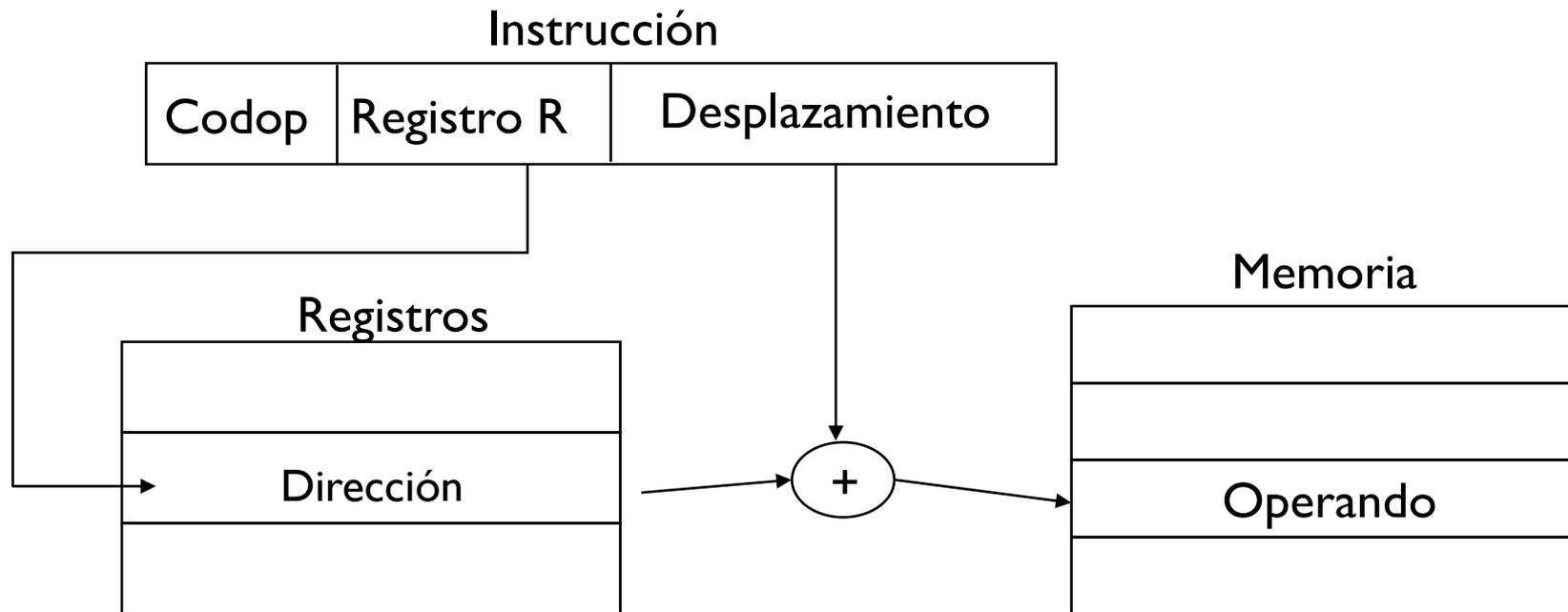
- a registro
- a memoria
- relativo



- a registro índice
- a registro base
- a PC
- a Pila

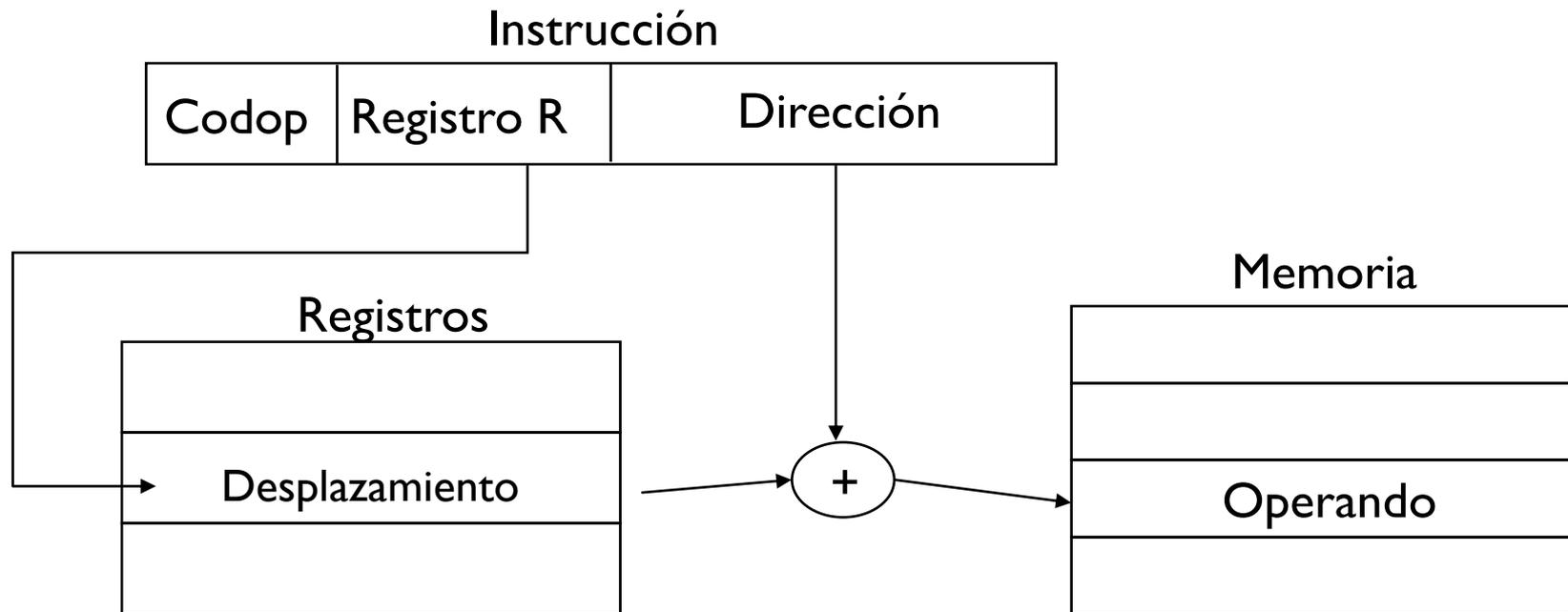
# Direccionamiento indirecto relativo a registro base

- Ejemplo: `lw $a0 12($t1)`
  - Carga en \$a0 lo que hay en la posición de memoria dada por  $\$t1 + 12$
  - $\$t1$  tiene la dirección base



# Direccionamiento indirecto relativo a registro índice

- Ejemplo: `lw $a0 dir($t1)`
  - Carga en \$a0 lo que hay en la posición de memoria dada por `dir + $t1`
  - `$t1` tiene el desplazamiento (índice) respecto a la dirección `dir`



# Ejemplo (base/índice)



```
int v[5] ;
```

```
main ( )
```

```
{
```

```
    v[3] = 5 ;
```

```
    v[4] = 8 ;
```

```
}
```

```
.data  
v: .space 20    # 5int*4bytes/int
```

```
.text
```

```
.globl main
```

```
main:
```

```
la $t0 v
```

```
li $t1 5
```

```
sw $t1 12($t0)
```

```
la $t0 16
```

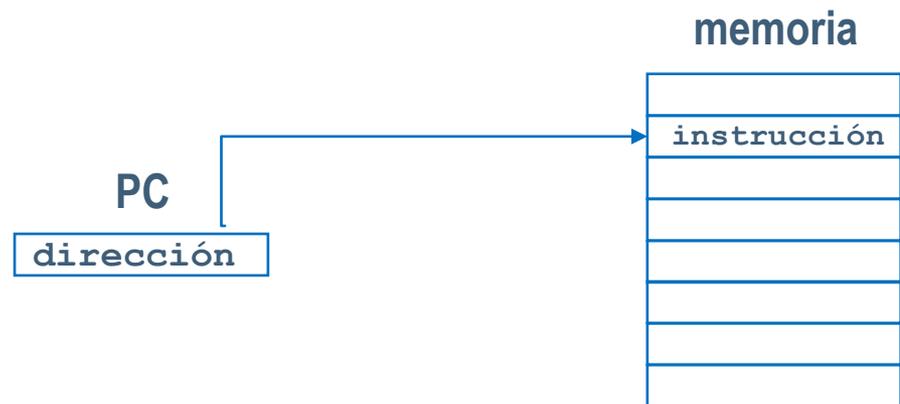
```
li $t1 8
```

```
sw $t1 v($t0)
```

# Direccionamiento relativo al contador de programa

---

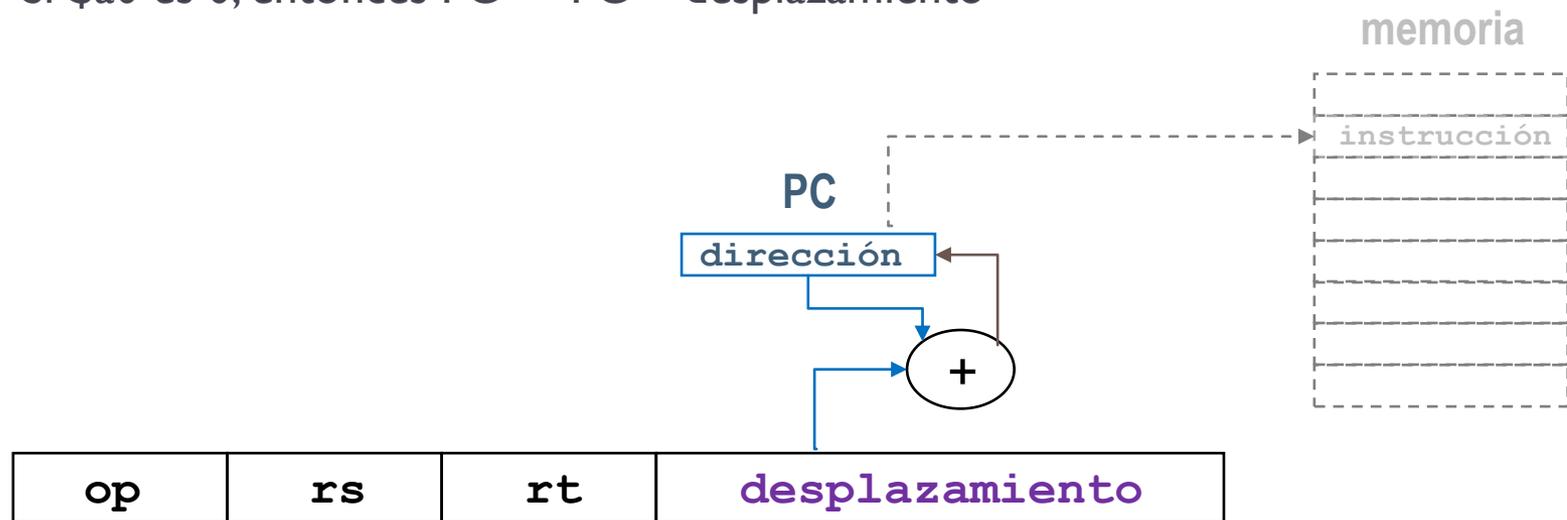
- ▶ El contador de programa PC:
  - ▶ Es un registro de 32 bits (4 bytes)
  - ▶ Almacena la dirección de la siguiente instrucción a ejecutar
    - ▶ Apunta a una palabra (4 bytes) con la instrucción a ejecutar



# Direccionamiento relativo al contador de programa

## ▶ Ejemplo: `beqz $a0 etiqueta`

- ▶ La instrucción codifica etiqueta como el **desplazamiento** desde la dirección de memoria donde está esta instrucción, hasta la posición de memoria indicada en **etiqueta**.
- ▶ Si `$a0` es 0, entonces  $PC \leftarrow PC + \text{desplazamiento}$



# Ejercicio

2 minutos máx.

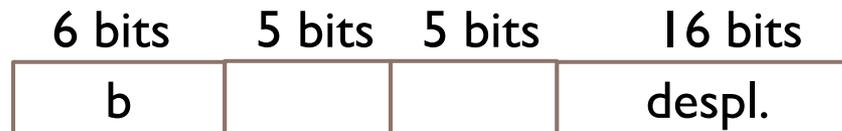


▶ Dadas estas 2 instrucciones para realizar un salto incondicional:

▶ 1) **j etiqueta1**



▶ 2) **b etiqueta2**



▶ Donde en la primera se carga la dirección en PC y en la segunda se suma el desplazamiento a PC (siendo este un número en complemento a dos)

▶ Se pide:

▶ Indique razonadamente cual de las dos opciones es más apropiada para bucles pequeños.

# Ejercicio (solución)



## ▶ Ventajas de la opción 1:

- ▶ El cálculo de la dirección es más rápido, solo cargar
- ▶ El rango de direcciones es mayor, mejor para bucles grandes



## ▶ Ventajas de la opción 2:

- ▶ El rango de direcciones a las que se puede saltar es menor (bucles pequeños)
- ▶ Permite un código relocizable

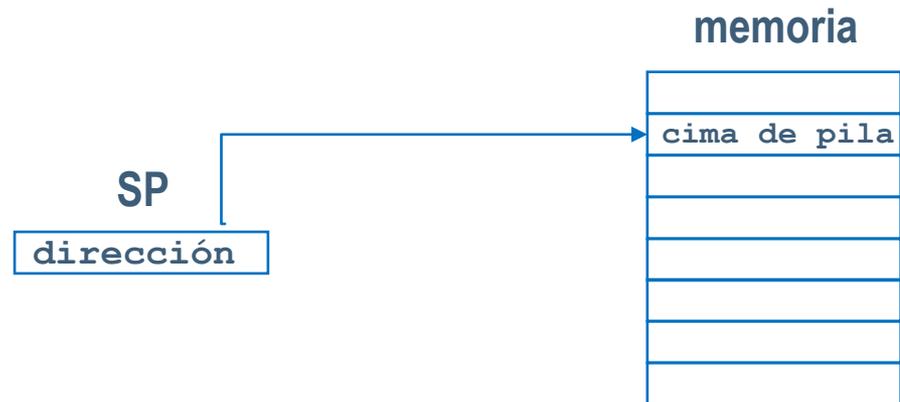


## ▶ La opción 2 sería más apropiada

# Direccionamiento relativo a la pila

---

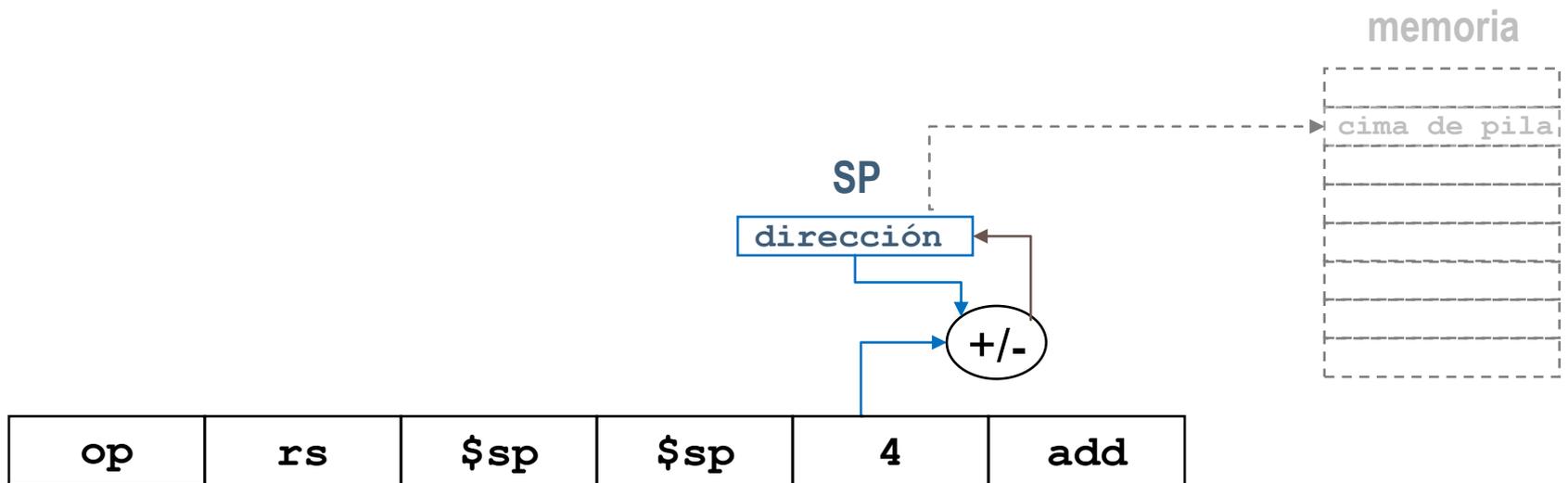
- ▶ El puntero de pila SP (*Stack Pointer*):
  - ▶ Es un registro de 32 bits (4 bytes)
  - ▶ Almacena la dirección de la cima de pila
    - ▶ Apunta a una palabra (4 bytes)
  - ▶ Tres tipos de operaciones:
    - ▶ **push** \$registro
      - $\$sp = \$sp - 4$
      - $mem[\$sp] = \$registro$
    - ▶ **pop** \$registro
      - $\$registro = mem[\$sp]$
      - $\$sp = \$sp + 4$
    - ▶ **top** \$registro
      - $\$registro = mem[\$sp]$



# Direccionamiento relativo a la pila

## ▶ Ejemplo: **push \$a0**

- ▶ `sub $sp $sp 4 # $SP = $SP - 4`
- ▶ `sw $a0 ($sp) # memoria[$SP] = $a0`



# Ejercicio

4 minutos máx.



- ▶ Indique el tipo de direccionamiento usado en las siguientes instrucciones MIPS:
  1. `li $t1 4`
  2. `lw $t0 4($a0)`
  3. `bnez $a0 etiqueta`

# Ejercicio (solución)



1. `li $t1 4`

- ▶ `$t1` -> directo a registro
- ▶ `4` -> inmediato

2. `lw $t0 4($a0)`

- ▶ `$t0` -> directo a registro
- ▶ `4($a0)` -> indirecto relativo a registro base

3. `bnez $a0 etiqueta`

- ▶ `$a0` -> directo a registro
- ▶ `etiqueta` -> indirecto relativo a contador de programa



Qué es, y que se hace con él

# Ejemplos de tipos de direccionamiento

---

- ▶ la **\$t0 label**                      inmediato
  - ▶ El segundo operando de la instrucción es una dirección
  - ▶ PERO no se accede a esta dirección, la propia dirección es el operando
- ▶ **lw \$t0 label**                      directo a memoria
  - ▶ El segundo operando de la instrucción es una dirección
  - ▶ Hay que acceder a esta dirección para tener el valor con el que trabajar
- ▶ **bne \$t0 \$t1 label**                      relativo a registro PC
  - ▶ El tercer operando operando de la instrucción es una dirección
  - ▶ PERO no se accede a esta dirección, la propia dirección es PARTE del operando
  - ▶ En el formato de esta instrucción, label se codifica como un número en complemento a dos que representa el desplazamiento (como palabras) relativo al registro PC

# Direccionamientos en MIPS

## ▶ Direccionamientos:

- ▶ Inmediato valor

- ▶ Directo

- ▶ A memoria dir

- ▶ A registro \$r

- ▶ Indirecto

- ▶ A registro (dir)

- ▶ Relativo

- A registro desplazamiento(\$r)

- A pila desplazamiento(\$sp)

- A PC beq ... etiqueta l

# Contenidos

---

- I. Programación en ensamblador (III)
  1. Modos de direccionamiento
  2. **Tipos de juegos de instrucciones**
  3. Funciones: marco de pila

# Juego de instrucciones

---

- ▶ Queda **definido** por:
  - ▶ Conjunto de instrucciones
  - ▶ Formato de la instrucciones
  - ▶ Registros
  - ▶ Modos de direccionamiento
  - ▶ Tipos de datos y formatos

# Juego de instrucciones

---

- ▶ Distintas formas para la **clasificación** de un juego de instrucciones:
  - ▶ Complejidad del juego de instrucciones
    - ▶ CISC vs RISC
  - ▶ Modo de ejecución
    - ▶ Pila
    - ▶ Registro
    - ▶ Registro-Memoria, Memoria-Registro, ...

# Juego de instrucciones

---

- ▶ Distintas formas para la **clasificación** de un juego de instrucciones:

- ▶ Complejidad del juego de instrucciones

- ▶ CISC vs RISC

- ▶ Modo de ejecución

- ▶ Pila

- ▶ Registro

- ▶ Registro-Memoria, Memoria-Registro, ...

# CISC

---

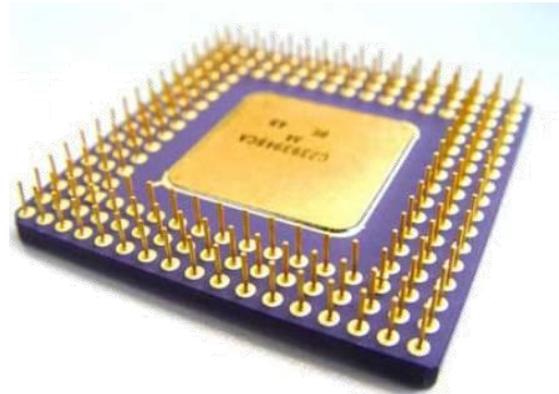
- ▶ *Complex Instruction Set Computer*
- ▶ Muchas instrucciones
- ▶ Complejidad variable
  - ▶ Instrucciones complejas
    - ▶ Más de una palabra
    - ▶ Unidad de control más compleja
    - ▶ Mayor tiempo de ejecución
- ▶ Diseño irregular

# CISC vs RISC

---

## ► Observación:

- Alrededor del 20% de las instrucciones ocupa el 80% del tiempo total de ejecución de un programa
- El 80% de las instrucciones no se utilizan casi nunca
- 80% del silicio infrautilizado, complejo y costoso



# RISC

---

- ▶ *Reduced Instruction Set Computer*
- ▶ Juegos de instrucciones reducidos
- ▶ Instrucciones simples y ortogonales
  - ▶ Ocupan una palabra
  - ▶ Instrucciones sobre registros
  - ▶ Uso de los mismos modos de direccionamiento para todas las instrucciones (alto grado de ortogonalidad)
- ▶ **Diseño más compacto:**
  - ▶ Unidad de control más sencilla y rápida
  - ▶ Espacio sobrante para más registros y memoria caché

# Juego de instrucciones

---

- ▶ Distintas formas para la **clasificación** de un juego de instrucciones:
  - ▶ Complejidad del juego de instrucciones
    - ▶ CISC vs RISC
  - ▶ Modo de ejecución
    - ▶ Pila
    - ▶ Registro
    - ▶ Registro-Memoria, Memoria-Registro, ...

# Modelo de ejecución

---

- ▶ Una máquina tiene un **modelo de ejecución** asociado.
  - ▶ Modelo de ejecución indica **el número de direcciones y tipo de operandos que se pueden especificar en una instrucción.**
- ▶ **Modelos de ejecución:**
  - ▶ 0 direcciones → Pila
  - ▶ 1 dirección → Registro acumulador
  - ▶ 2 direcciones → Registros, Registro-Memoria y Memoria-Memoria
  - ▶ 3 direcciones → Registros, Registro-Memoria y Memoria-Memoria

- ▶ 3 direcciones
- ▶ 2 direcciones
- ▶ 1 dirección
- ▶ 0 direcciones

# Modelo de 3 direcciones

---

## ▶ Registro-Registro:

- ▶ Los 3 operandos son registros.
- ▶ Requiere operaciones de carga/almacenamiento.
- ▶ **ADD .R0, .R1, .R2**

## ▶ Memoria-Memoria:

- ▶ Los 3 operandos son direcciones de memoria.
- ▶ **ADD /DIR1, /DIR2, /DIR3**

## ▶ Registro-Memoria:

- ▶ Híbrido.
- ▶ **ADD .R0, /DIR1, /DIR2**
- ▶ **ADD .R0, .R1, /DIR1**

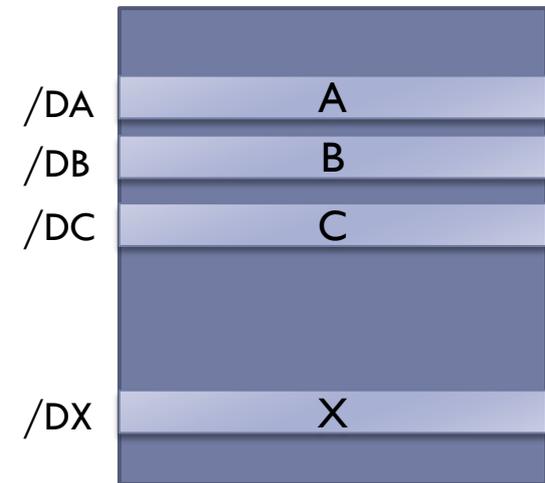
# Ejercicio



▶ Sea la siguiente expresión matemática:

$$\mathbf{X = A + B * C}$$

Donde los operandos están en memoria tal y como se describe en la figura:



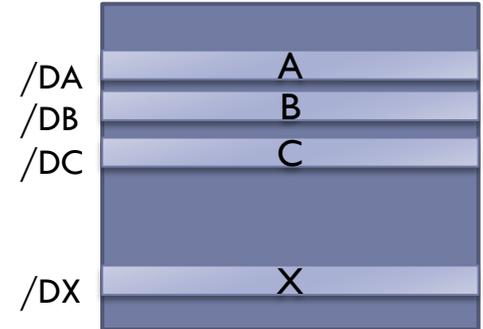
Para los modelos R-R y M-M, indique:

- ▶ El número de instrucciones
- ▶ Accesos a memoria
- ▶ Accesos a registros

# Ejercicio (solución)

---

$$X = A + B * C$$



## ▶ Memoria-Memoria:

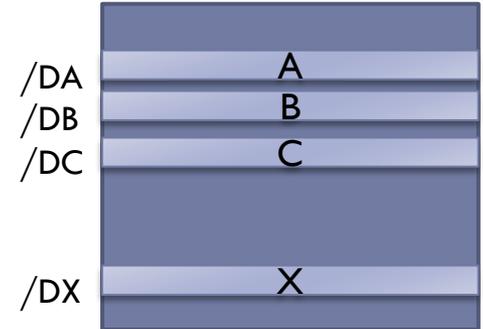
```
MUL /DX, /DB, /DC
ADD /DX, /DX, /DA
```

## ▶ Registro-Registro:

```
LOAD .R0, /DB
LOAD .R1, /DC
MUL .R0, .R0, .R1
LOAD .R2, /DA
ADD .R0, .R0, .R2
STORE .R0, /DX
```

# Ejercicio (solución)

$$X = A + B * C$$



## ▶ Memoria-Memoria:

- ▶ 2 instrucciones
- ▶ 6 accesos a memoria
- ▶ 0 accesos a registros

```
MUL /DX, /DB, /DC
ADD /DX, /DX, /DA
```

## ▶ Registro-Registro:

- ▶ 6 instrucciones
- ▶ 4 accesos a memoria
- ▶ 10 accesos a registros

```
LOAD .R0, /DB
LOAD .R1, /DC
MUL .R0, .R0, .R1
LOAD .R2, /DA
ADD .R0, .R0, .R2
STORE .R0, /DX
```

- ▶ 3 direcciones
- ▶ **2 direcciones**
- ▶ 1 dirección
- ▶ 0 direcciones

# Modelo de 2 direcciones

---

## ▶ Registro-Registro:

- ▶ Los 2 operandos son registros.
- ▶ Requiere operaciones de carga/almacenamiento.
- ▶ **ADD .R0, .RI            (R0 <- R0 + RI)**

## ▶ Memoria-Memoria:

- ▶ Los 2 operandos son direcciones de memoria.
- ▶ **ADD /DIR1, /DIR2    (MP[DIR1] <- MP[DIR1] + MP[DIR2])**

## ▶ Registro-Memoria:

- ▶ Híbrido.
- ▶ **ADD .R0, /DIR1        (R0 <- R0 + MP[DIR1])**

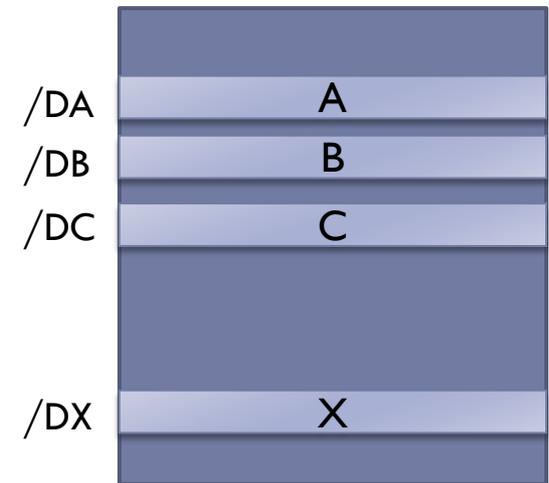
# Ejercicio



▶ Sea la siguiente expresión matemática:

$$\mathbf{X = A + B * C}$$

Donde los operandos están en memoria tal y como se describe en la figura:



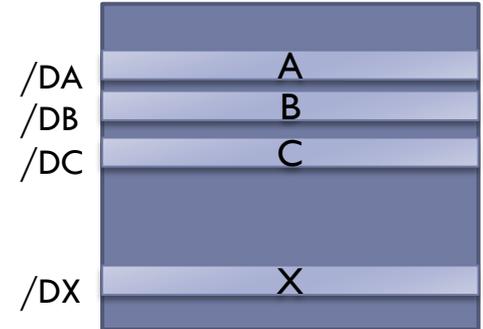
Para los modelos R-R y M-M, indique:

- ▶ El número de instrucciones
- ▶ Accesos a memoria
- ▶ Accesos a registros

# Ejercicio (solución)

---

$$X = A + B * C$$



## ▶ Memoria-Memoria:

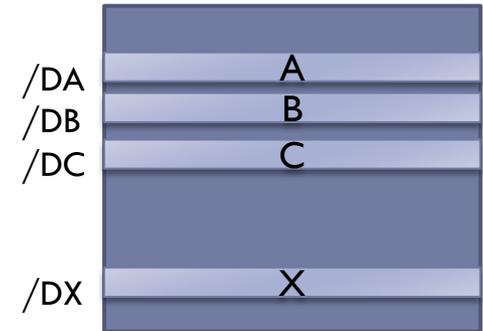
```
MOVE  /DX, /DB
MUL   /DX, /DC
ADD   /DX, /DA
```

## ▶ Registro-Registro:

```
LOAD  .R0, /DB
LOAD  .R1, /DC
MUL   .R0, .R1
LOAD  .R2, /DA
ADD   .R0, .R2
STORE .R0, /DX
```

# Ejercicio (solución)

$$X = A + B * C$$



## ▶ Memoria-Memoria:

- ▶ 3 instrucciones
- ▶ 6 accesos a memoria
- ▶ 0 accesos a registros

```
MOVE  /DX, /DB
MUL   /DX, /DC
ADD   /DX, /DA
```

## ▶ Registro-Registro:

- ▶ 6 instrucciones
- ▶ 4 accesos a memoria
- ▶ 8 accesos a registros

```
LOAD  .R0, /DB
LOAD  .R1, /DC
MUL   .R0, .R1
LOAD  .R2, /DA
ADD   .R0, .R2
STORE .R0, /DX
```

- ▶ 3 direcciones
- ▶ 2 direcciones
- ▶ **1 dirección**
- ▶ 0 direcciones

# Modelo de 1 direcciones

---

- ▶ Todas las operaciones utilizan un operando implícito:
  - ▶ Registro acumulador
  - ▶ **ADD RI**                                    **(AC ← AC + RI)**
  
- ▶ Operaciones de carga y almacenamiento siempre sobre el acumulador.
  
- ▶ Posibilidad de movimiento entre el registro acumulador y otros registros

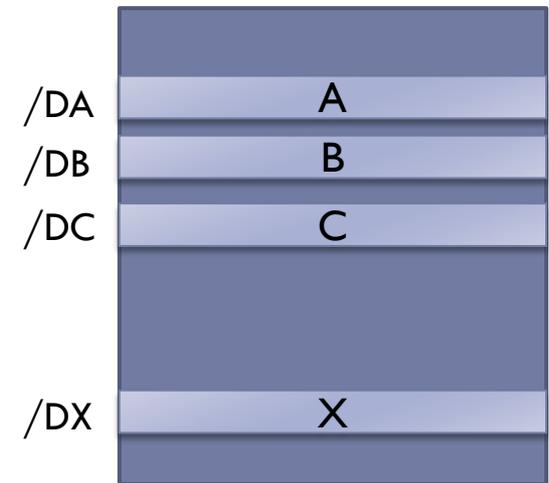
# Ejercicio



▶ Sea la siguiente expresión matemática:

$$\mathbf{X = A + B * C}$$

Donde los operandos están en memoria tal y como se describe en la figura:



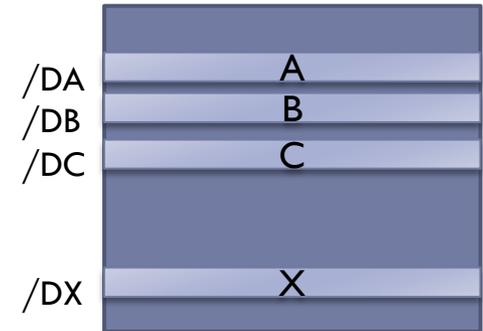
Para el modelo de I dirección, indique:

- ▶ El número de instrucciones
- ▶ Accesos a memoria
- ▶ Accesos a registros

# Ejercicio (solución)

---

$$X = A + B * C$$



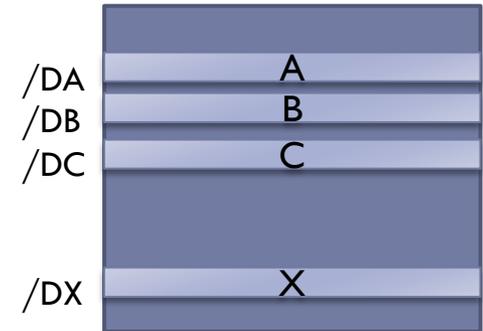
► Modelo de 1 sola dirección:

```
LOAD  /DB
MUL   /DC
ADD   /DA
STORE /DX
```

# Ejercicio (solución)

---

$$X = A + B * C$$



## ▶ Modelo de I sola dirección:

- ▶ 4 instrucciones
- ▶ 4 accesos a memoria
- ▶ 0 accesos a registros

LOAD /DB  
MUL /DC  
ADD /DA  
STORE /DX

- ▶ 3 direcciones
- ▶ 2 direcciones
- ▶ 1 dirección
- ▶ 0 direcciones

# Modelo de 0 direcciones

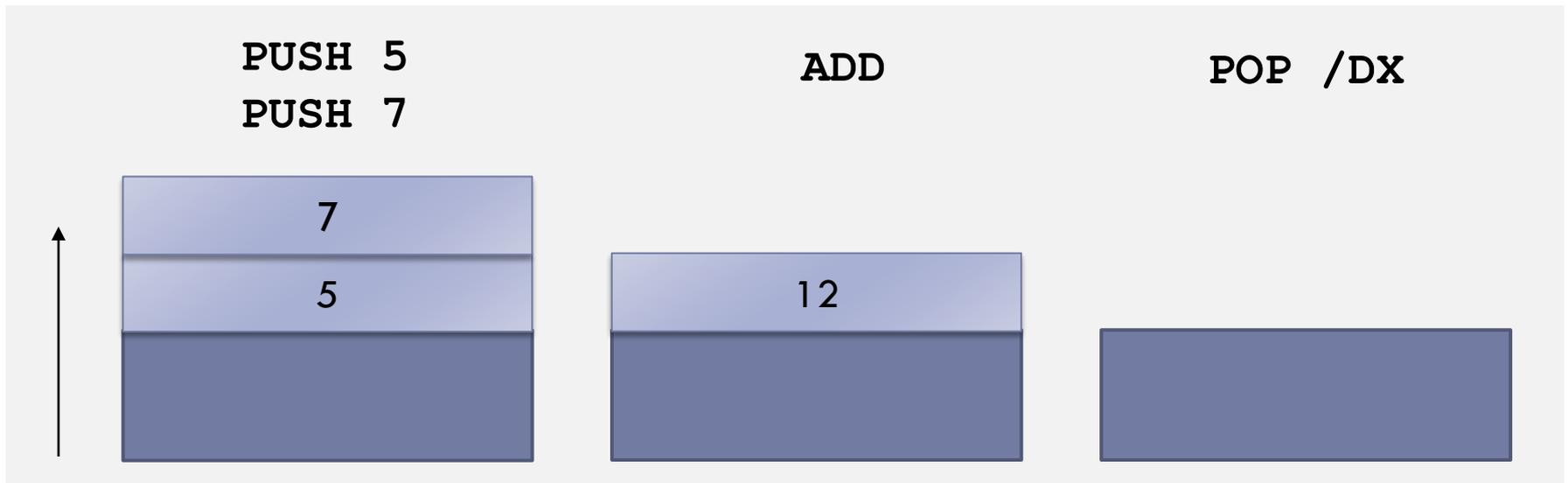
---

- ▶ Todas las operaciones referidas a la **pila**:
  - ▶ Los operandos están en la cima de la pila.
    - ▶ Al hacer la operación se retiran de la pila.
  - ▶ El resultado se coloca en la cima de la pila.
  - ▶ **ADD**  $(pila[-1] = pila[-1] + pila[-2])$
- ▶ Dos operaciones especiales:
  - ▶ PUSH
  - ▶ POP

# Ejemplo

---

```
push 5  
push 7  
add  
pop /dx
```



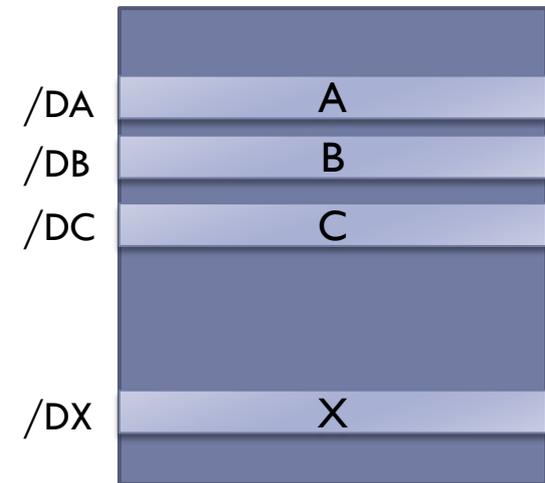
# Ejercicio



▶ Sea la siguiente expresión matemática:

$$\mathbf{X = A + B * C}$$

Donde los operandos están en memoria tal y como se describe en la figura:



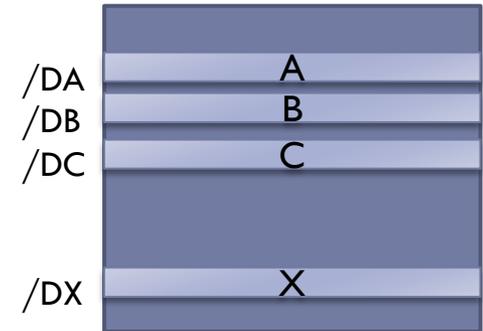
Para el modelo de 0 dirección, indique:

- ▶ El número de instrucciones
- ▶ Accesos a memoria
- ▶ Accesos a registros

# Ejercicio (solución)

---

$$X = A + B * C$$

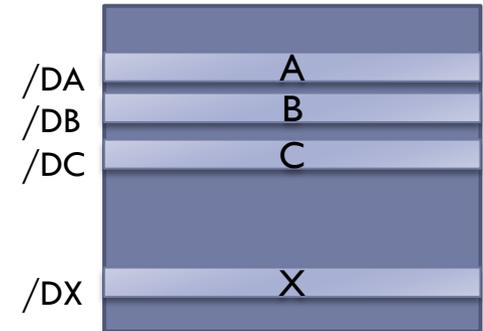


► Modelo de 0 direcciones:

```
PUSH /DB
PUSH /DC
MUL
PUSH /DA
ADD
POP /DX
```

# Ejercicio (solución)

$$X = A + B * C$$



- ▶ Modelo de 0 direcciones:
  - ▶ 6 instrucciones
  - ▶ 4 accesos a memoria (datos)
  - ▶ 10 accesos a memoria (pila)
  - ▶ 0 accesos a registros

```
PUSH /DB
PUSH /DC
MUL
PUSH /DA
ADD
POP /DX
```

# Contenidos

---

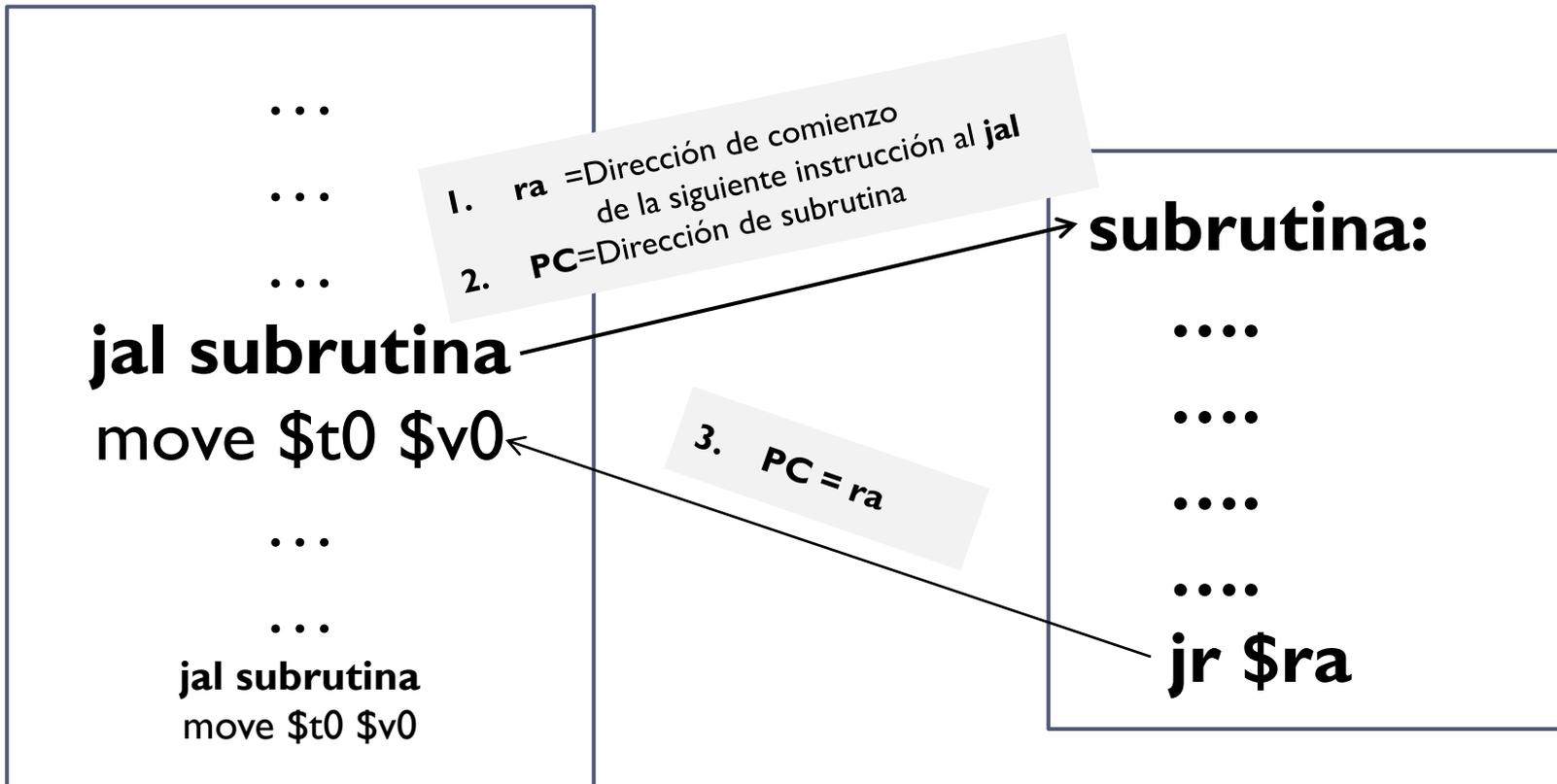
- I. Programación en ensamblador (III)
  1. Modos de direccionamiento
  2. Tipos de juegos de instrucciones
  3. **Funciones: marco de pila**

# Funciones introducción

---

- ▶ **Una subrutina** es similar a un procedimiento, función o método en los lenguajes de alto nivel.
- ▶ Se precisa conocer tres aspectos:
  - ▶ Uso de la **instrucción jal/jr**
  - ▶ Uso de la **pila**
  - ▶ Uso de **marco de pila**
    - ▶ Protocolo de comunicación entre llamante y llamado
    - ▶ Convenio de organización de los datos internos

# Instrucciones **jal** y **jr**

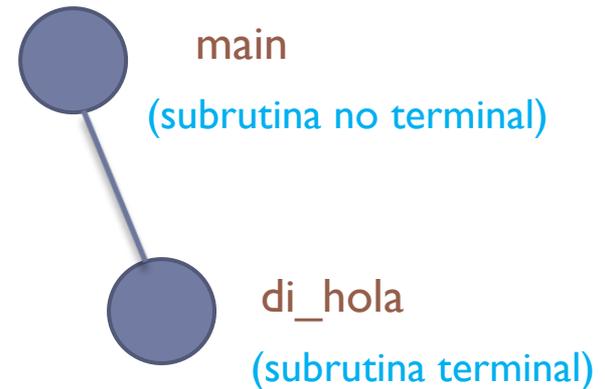


# Ejemplo básico de jal+jr



```
void di_hola ( void )  
{  
    printf("hola\n") ;  
}
```

```
main ()  
{  
    di_hola() ;  
}
```



# Ejemplo básico de jal+jr



```
void di_hola ( void )
{
    printf("hola\n") ;
}
```

```
main ()
{
    di_hola() ;
}
```

```
.data
msg: .asciiz "hola\n"
```

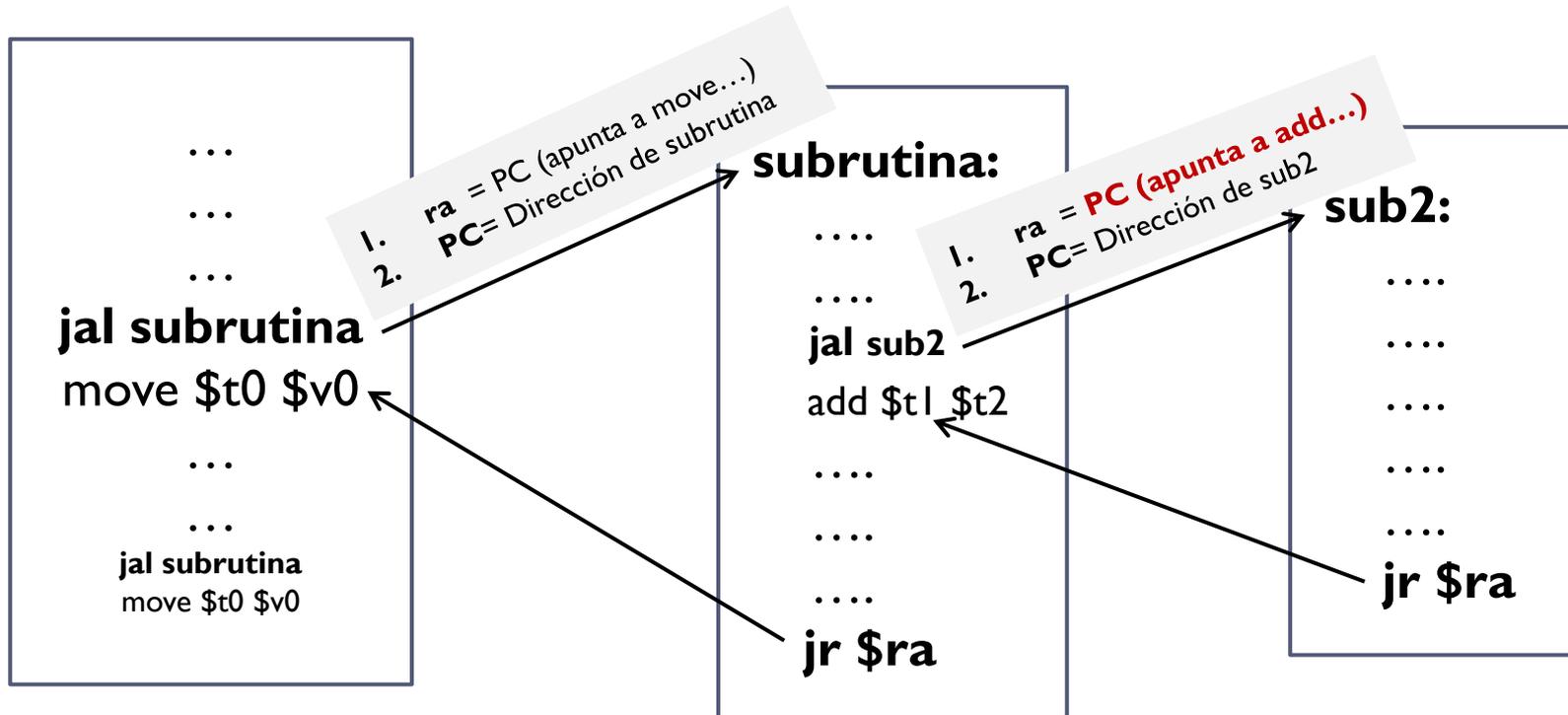
```
.text
.globl main
```

```
di_hola: la $a0 msg
         li $v0 4
         syscall
         jr $ra
```

```
main:   jal di_hola

         li $a0 10
         syscall
```

# Pila: motivación



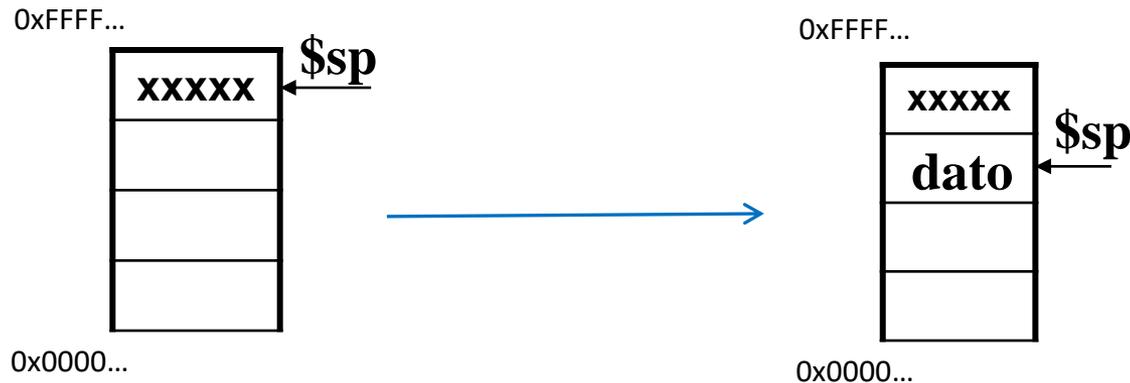
- Problema: si una subrutina llama a otra, se puede perder el valor de `$ra` (dirección de vuelta)
- Solución: usar la pila

# Pila push

- ▶ jal/jr
- ▶ **Pila**
- ▶ Marco

```
push $registro
```

```
subu $sp $sp 4  
sw $registro ($sp)
```

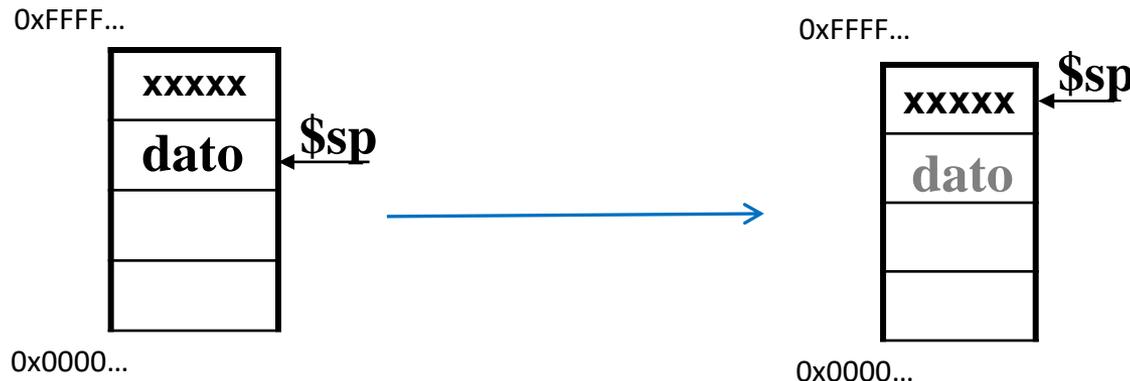


# Pila pop

- ▶ jal/jr
- ▶ **Pila**
- ▶ Marco

```
pop $registro
```

```
lw    $registro ($sp)  
addu $sp $sp 4
```

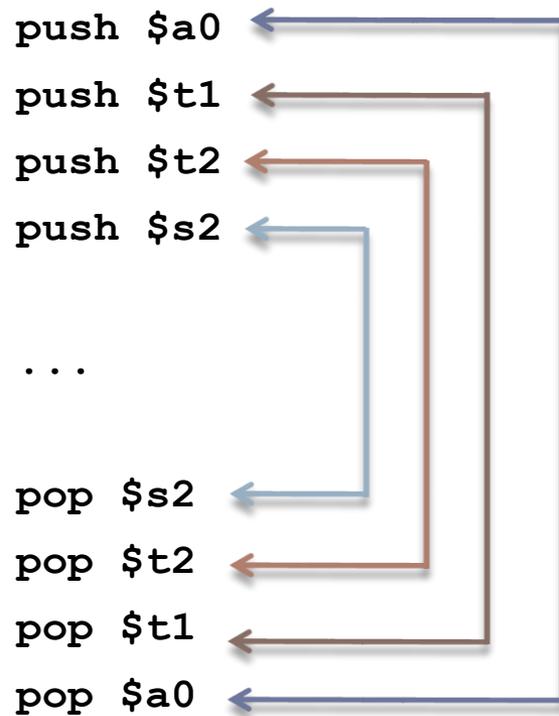


# Pila

## uso de push y pop consecutivos

---

- ▶ jal/jr
- ▶ **Pila**
- ▶ Marco



# Pila

## uso de push y pop consecutivos

- ▶ jal/jr
- ▶ **Pila**
- ▶ Marco

```
push $a0
push $t1
push $t2
push $s2
```

...

```
pop $s2
pop $t2
pop $t1
pop $a0
```

```
sub $sp $sp 4
sw $a0 ($sp)
sub $sp $sp 4
sw $t1 ($sp)
sub $sp $sp 4
sw $t2 ($sp)
sub $sp $sp 4
sw $s2 ($sp)
```

...

```
lw $s2 ($sp)
add $sp $sp 4
```

# Marco de pila

## uso de multiples push y pop agrupados

- ▶ jal/jr
- ▶ Pila
- ▶ **Marco**

```
push $a0
push $t1
push $t2
...
push $s2
```

...

```
pop $s2
...
pop $t2
pop $t1
pop $a0
```

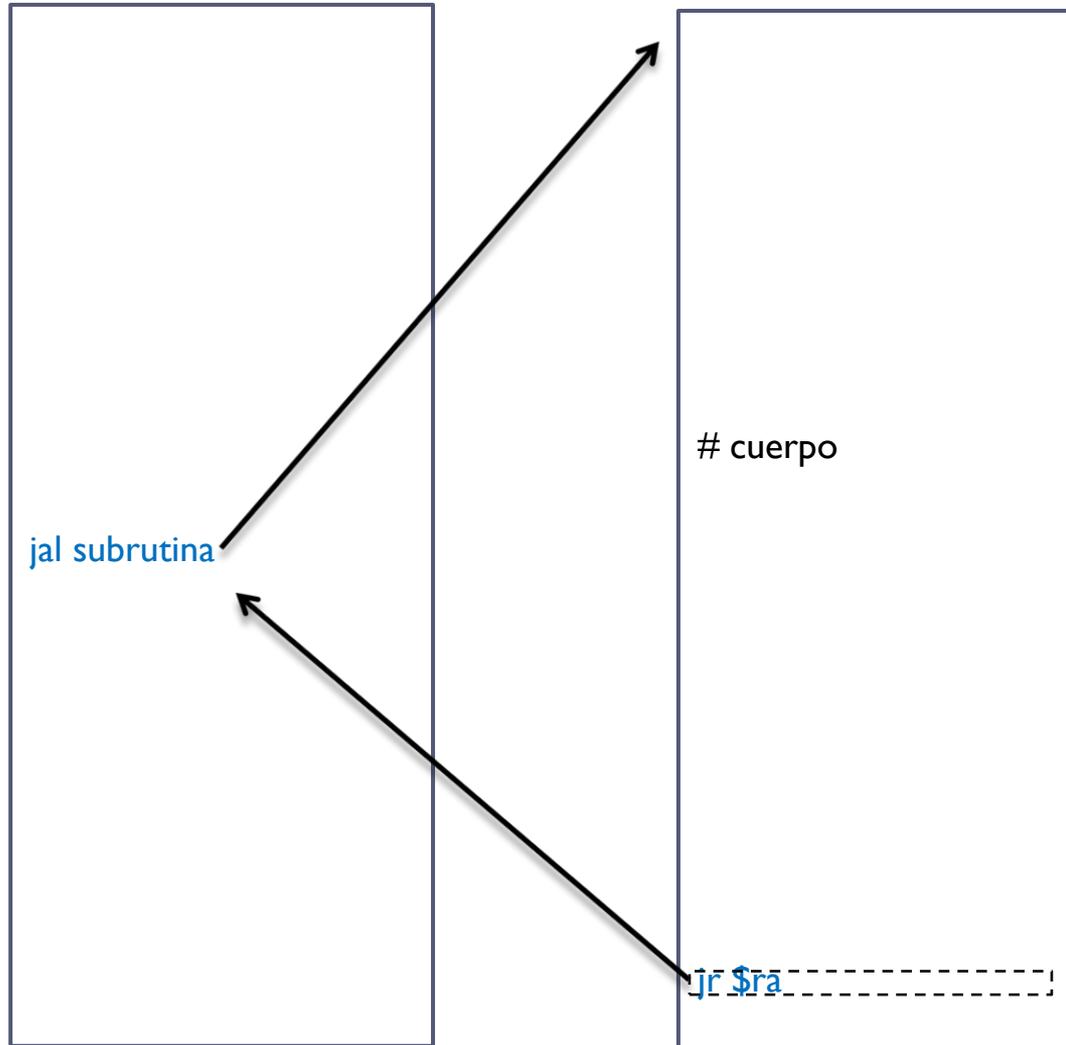
```
sub $sp $sp 16
sw $a0 16($sp)
sw $t1 12($sp)
sw $t2 8($sp)
...
sw $s2 4($sp)
```

...

```
lw $s2 4($sp)
...
lw $t2 8($sp)
lw $t1 12($sp)
lw $a0 16($sp)
add $sp $sp 16
```

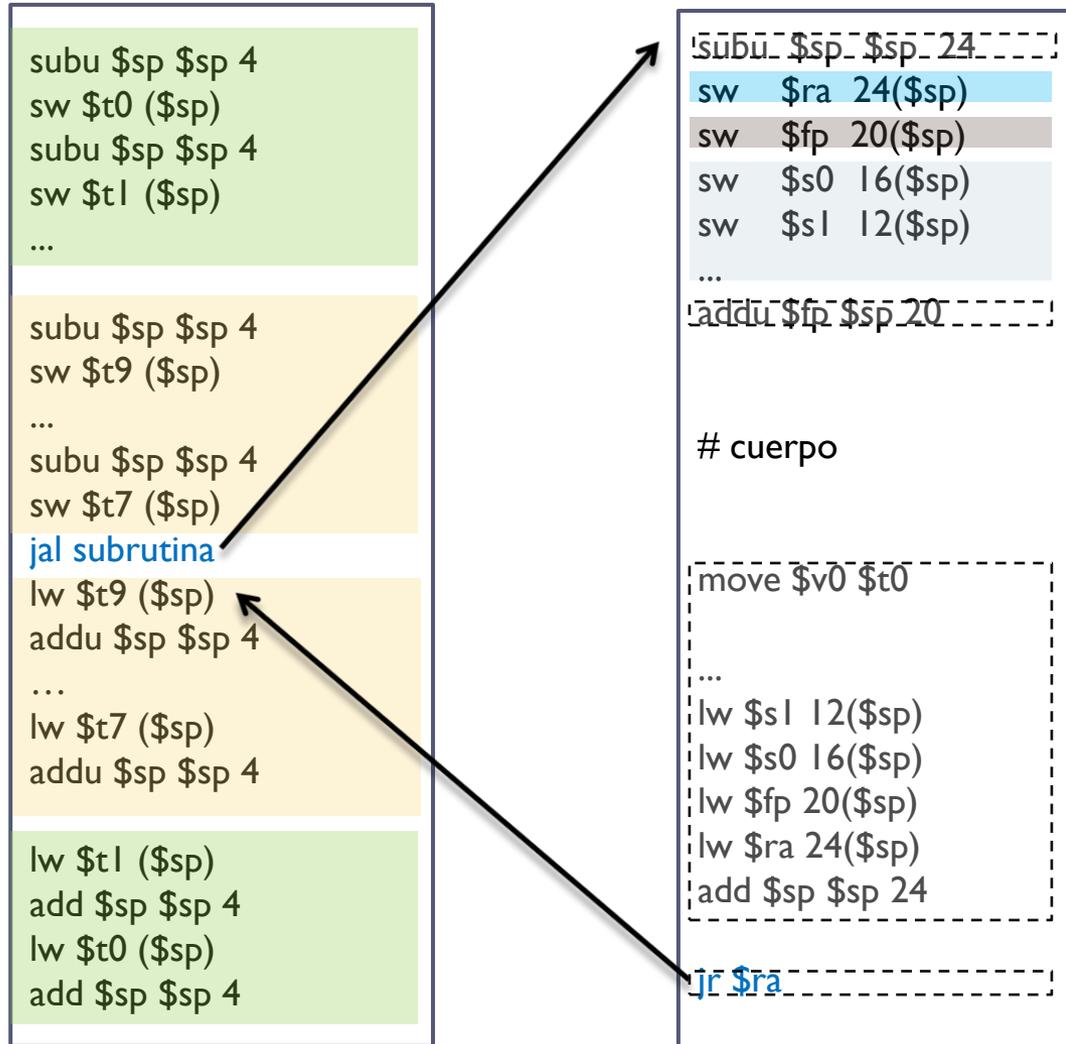
- ▶ jal/jr
- ▶ Pila
- ▶ Marco

# Marco de pila: resumen

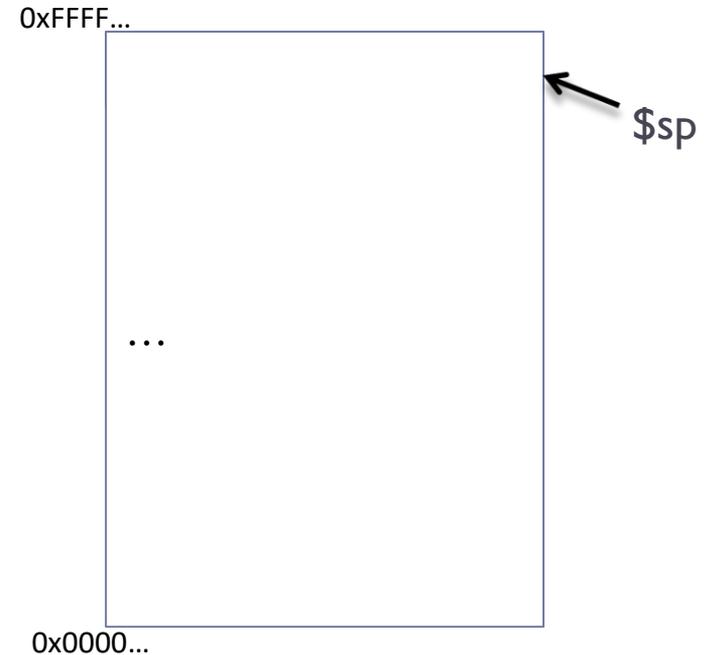
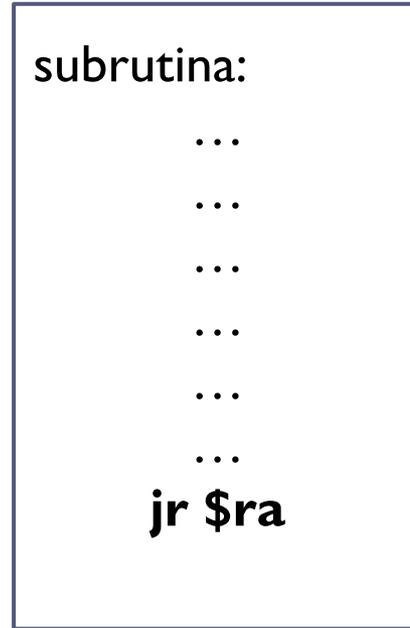
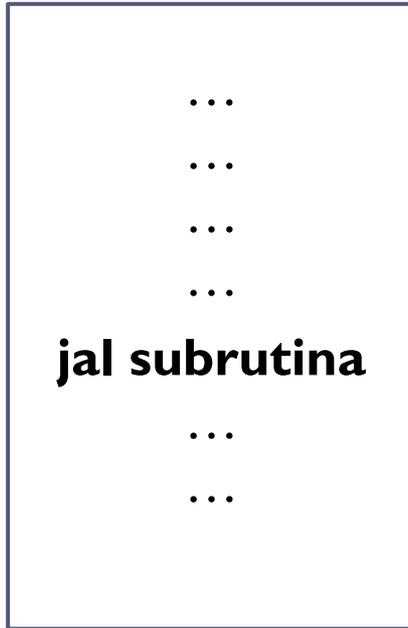


- ▶ jal/jr
- ▶ Pila
- ▶ **Marco**

# Marco de pila: resumen

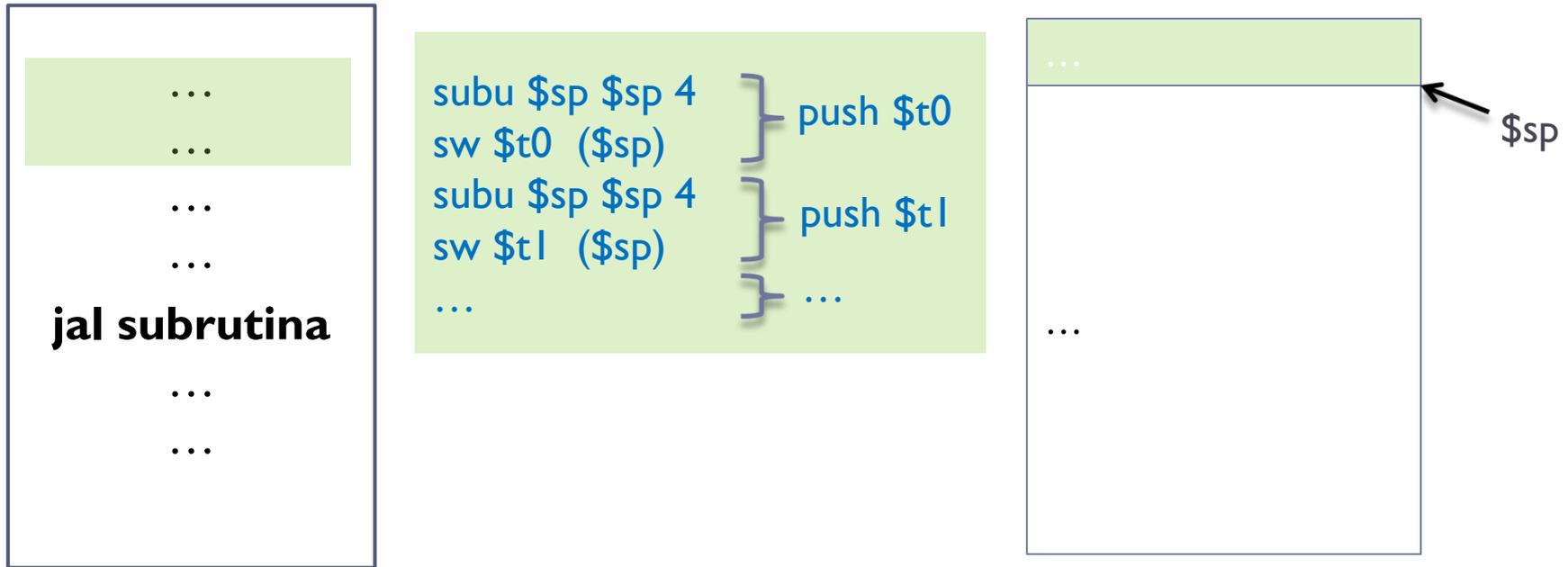


# Marco de pila



- ▶ **Llamante:** quién realiza la llamada (**jal/...**)
- ▶ **Llamado:** quién es llamado (al final ejecuta **jr \$ra**)
  - ▶ Un llamado puede convertirse a su vez en llamante

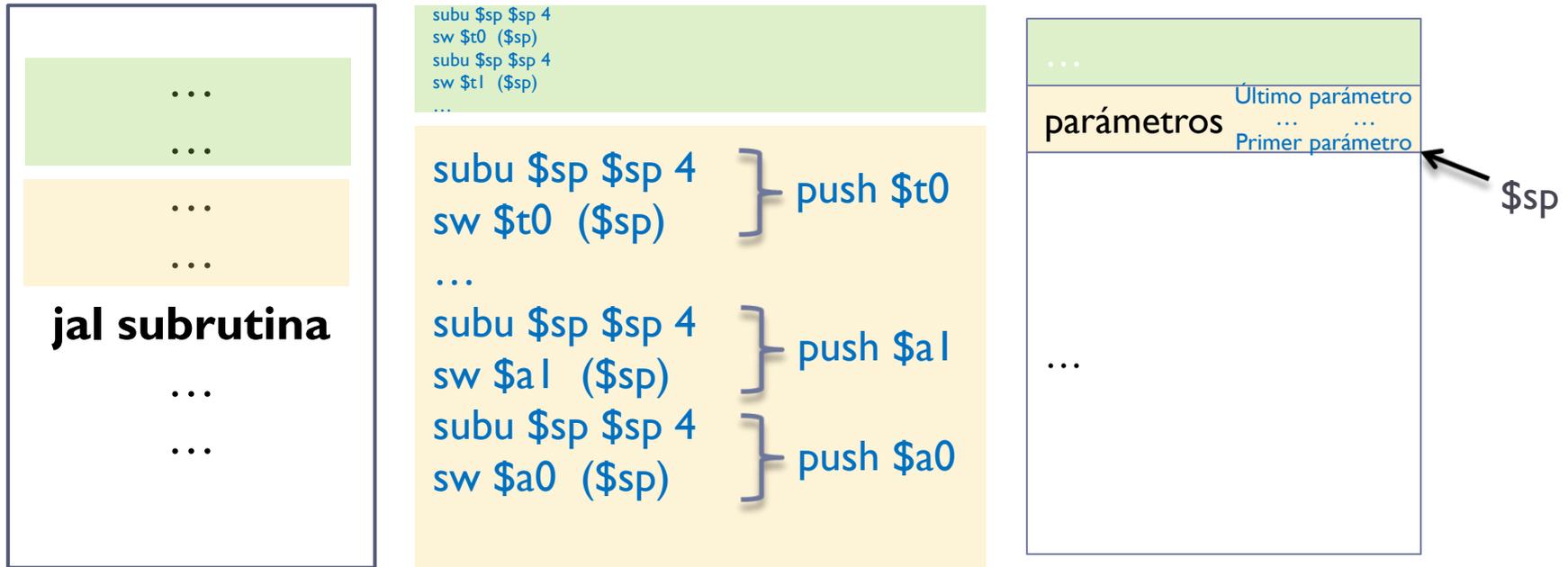
# Marco de pila: llamante debe.... (1/3)



## ▶ Salvaguardar registros

- ▶ Una subrutina puede modificar cualquier registro `$t0..$t9`.
- ▶ Para preservar su valor, es necesario guardar en pila esos registros antes de la llamada a subrutina.
  - ▶ Se guardan en el registro de activación del llamante.

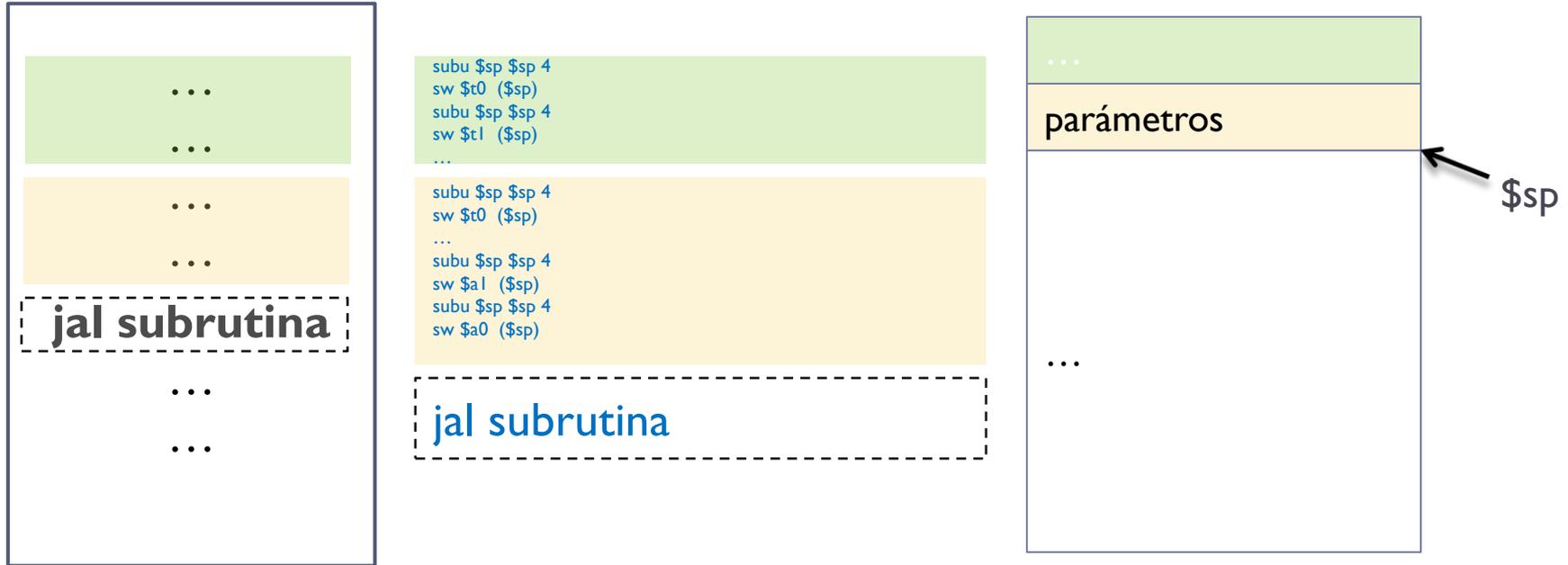
# Marco de pila: llamante debe.... (2/3)



## ► Paso de argumentos

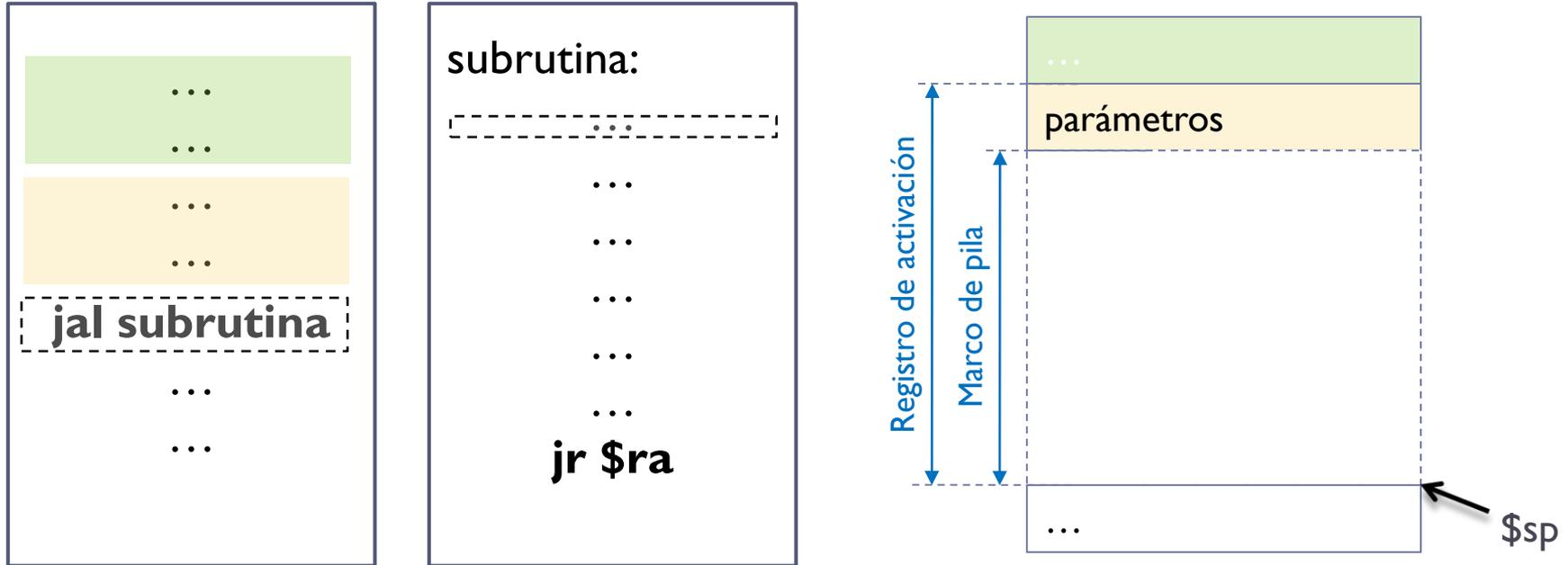
- Se utilizarán los registros generales `$a0 .. $a3` para los 4 primeros argumentos
- Se han de guardar los `$a0 .. $a3` en pila antes de modificarse
- Con más de 4 argumentos, deberá también usarse la pila para ellos
- Es parte del futuro [registro de activación del llamado \(sección de parámetros\)](#)

# Marco de pila: llamante debe.... (3/3)



- ▶ **Llamada a subrutina**
  - ▶ Ejecutar la instrucción **jal subrutina**
  - ▶ Otras posibilidades:
    - ▶ **jal** etiqueta, **bal** etiqueta, **bltzal** \$reg, etiqueta, **bgezal** \$reg, etiqueta, **jalr** \$reg, **jalr** \$reg, \$reg

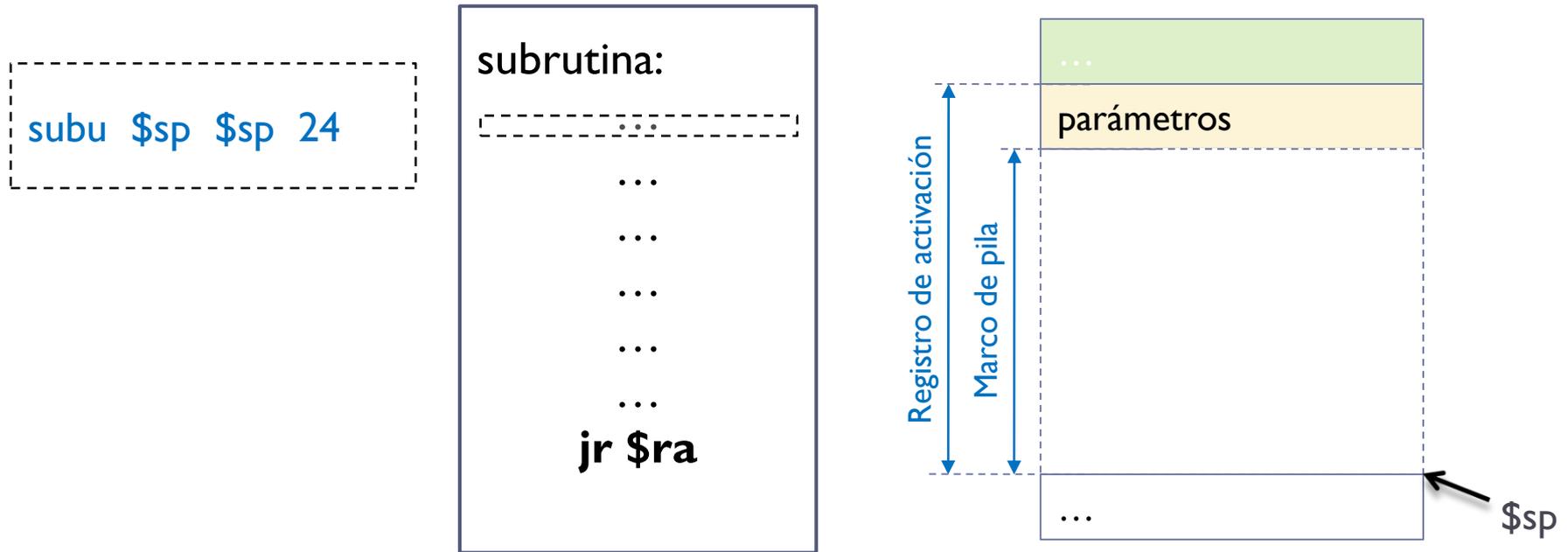
# Marco de pila: llamado debe... (1/4)



## ▶ Reserva del marco de pila

- ▶  $\$sp = \$sp - \langle \text{tamaño del marco de pila en bytes} \rangle$
- ▶ Se deberá reservar un espacio en la pila para almacenar los registros:
  - ▶ `$ra` y `$fp` si llama a otra rutina
  - ▶ `$s0...$s9` que se modifiquen dentro del llamado

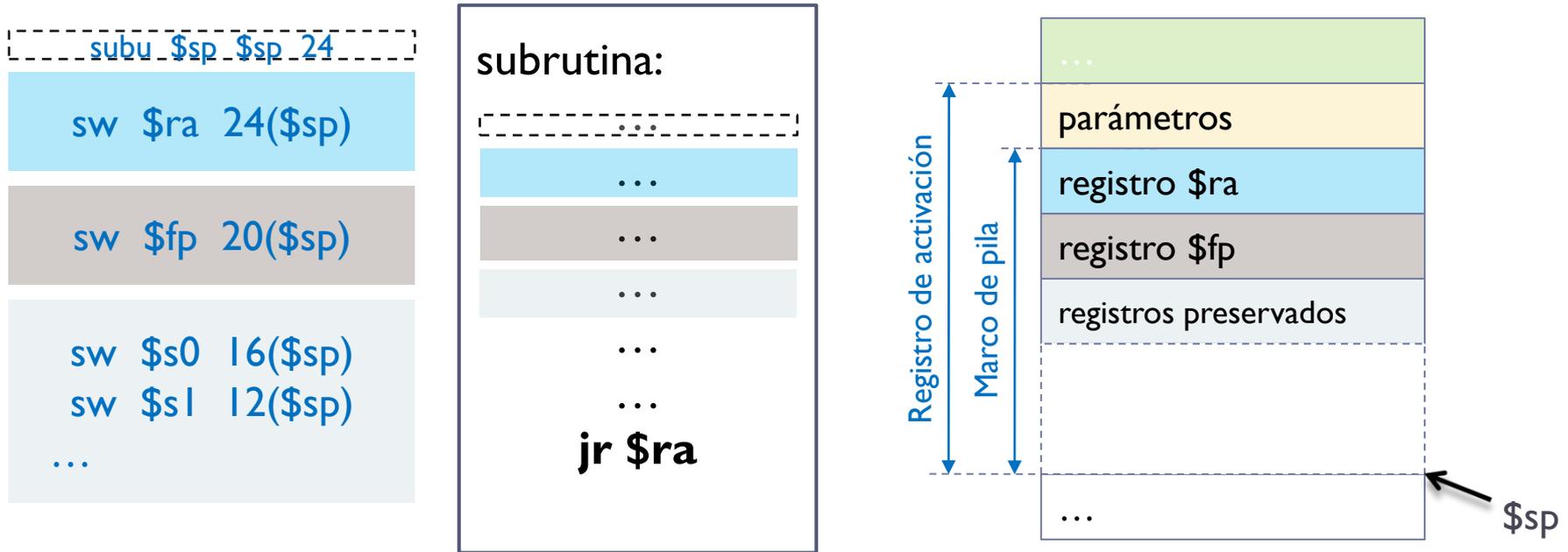
# Marco de pila: llamado debe.... (1/4)



## ▶ Reserva del marco de pila

- ▶  $\$sp = \$sp - \langle \text{tamaño del marco de pila en bytes} \rangle$
- ▶ Se deberá reservar un espacio en la pila para almacenar los registros:
  - ▶ `$ra` y `$fp` si llama a otra rutina
  - ▶ `$s0...$s9` que se modifiquen dentro del llamado

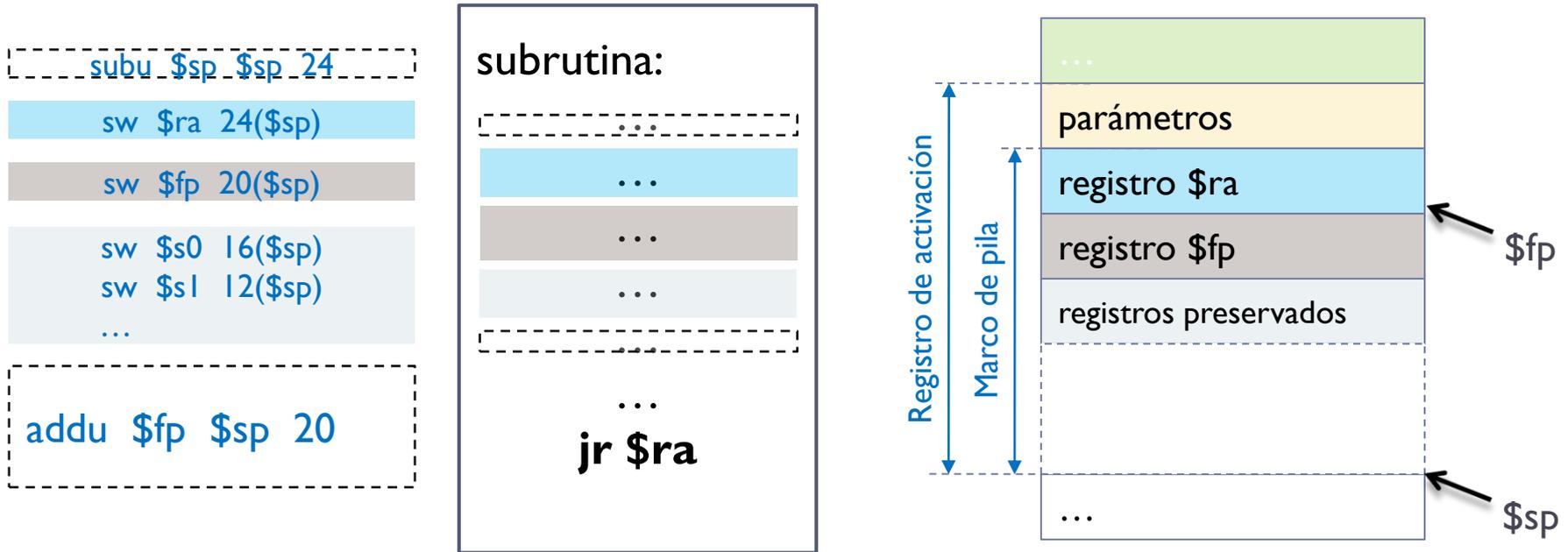
# Marco de pila: llamado debe.... (2/4)



## ▶ Salvaguarda de registros

- ▶ Salvaguarda de \$ra en la **región de retorno** (si llama a subrutina)
- ▶ Salvaguarda de \$fp en la **región de marco de pila** (si llama a subrutina)
- ▶ Salvaguarda de los registros \$s0 .. \$s9 en la **región de preservados**

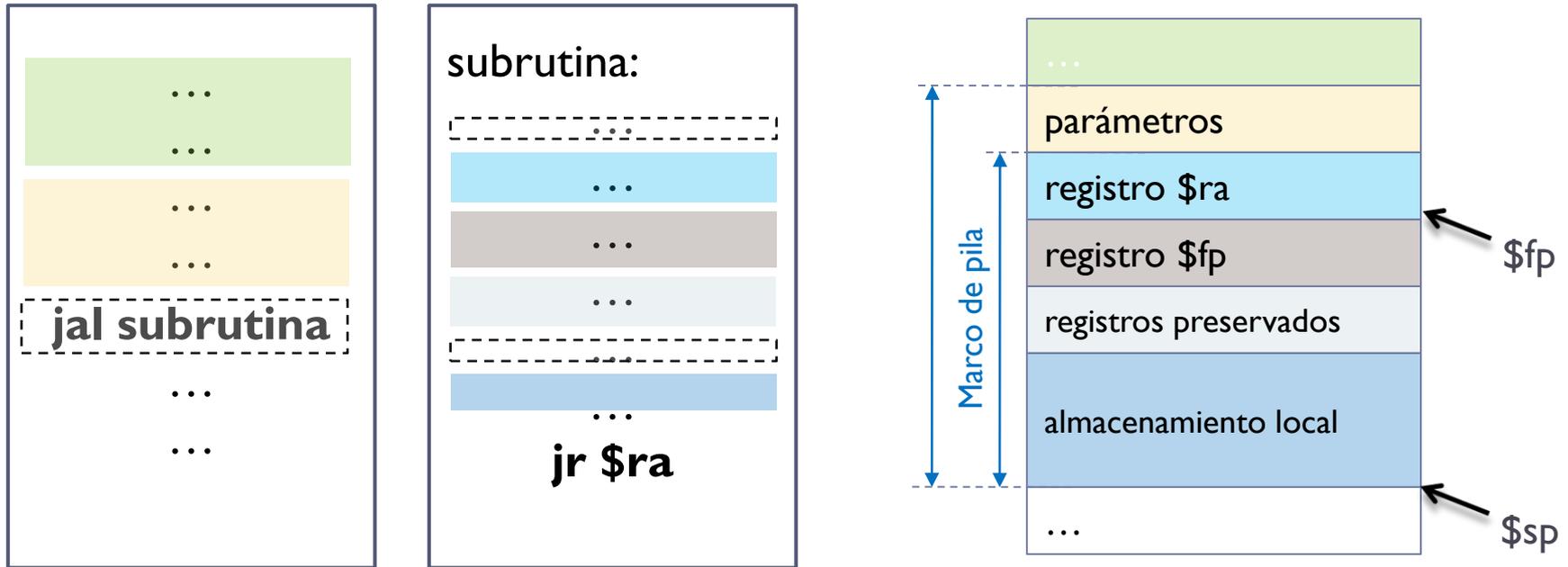
# Marco de pila: llamado debe.... (3/4)



## ► Modificación de \$fp (frame pointer)

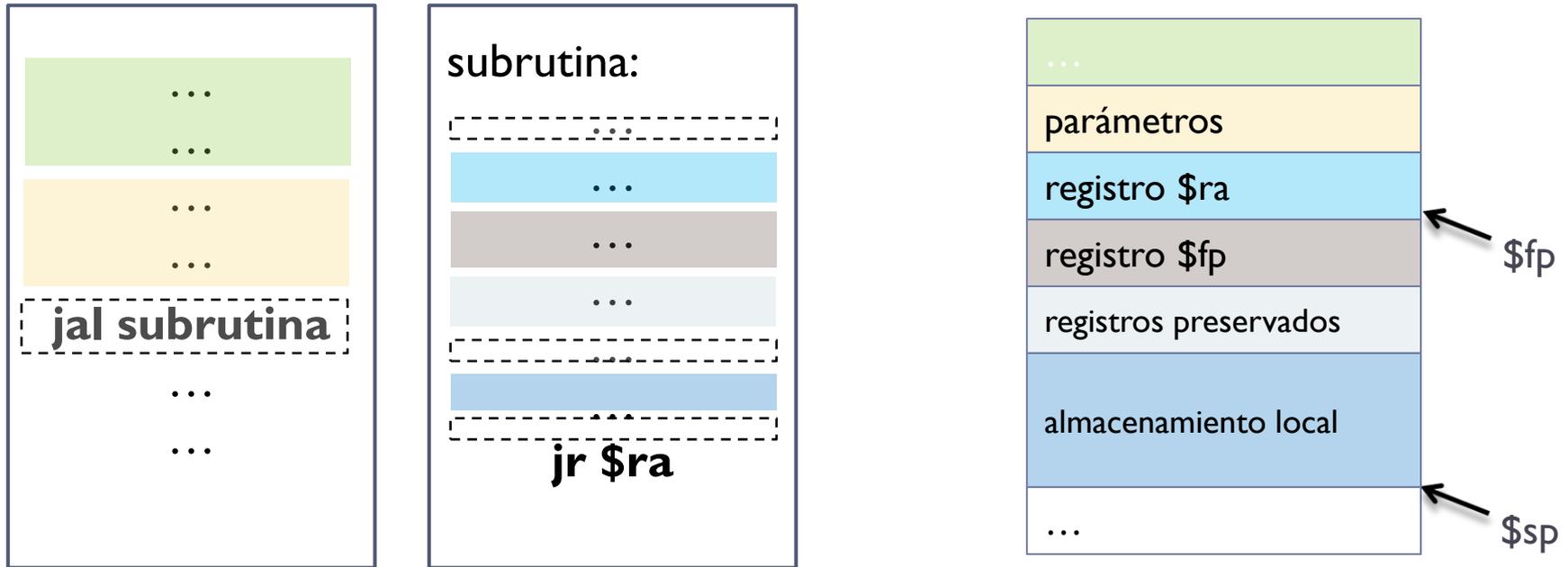
- $\$fp = \$sp + \langle \text{tamaño del marco de pila en bytes} \rangle - 4$
- \$fp ha de apuntar al principio del marco

# Marco de pila: llamado debe.... (4/4)



- ▶ **Ejecución del cuerpo de la subrutina**
  - ▶ Ejecución de la subrutina
  - ▶ Posible uso de **región de almacenamiento local**
    - ▶ Se guardarían los registros `$t0..$t9` si se llama a otra subrutina, se necesitan más registros, etc.

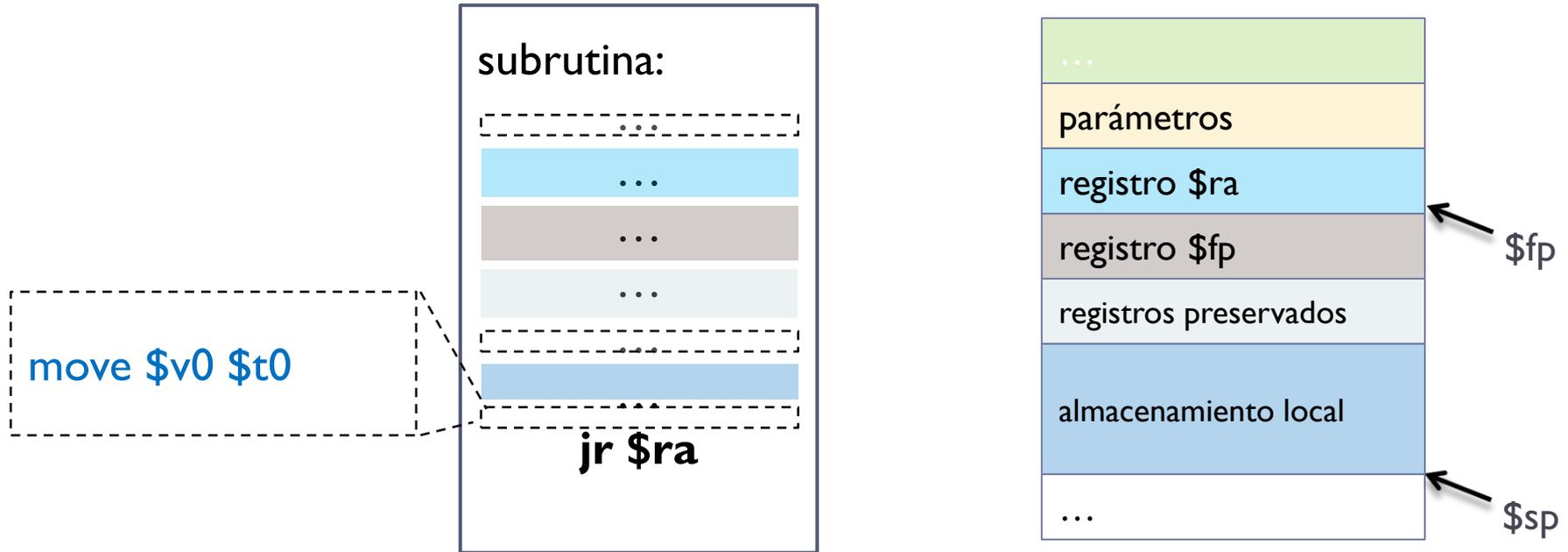
# Marco de pila: llamado debe... (1/2)



## ► Finalización de la subrutina

- Si hay resultados que dar al llamante, devolución de los argumentos de salida en `$v0` y `$v1` (o `$f0` y `$f2`)

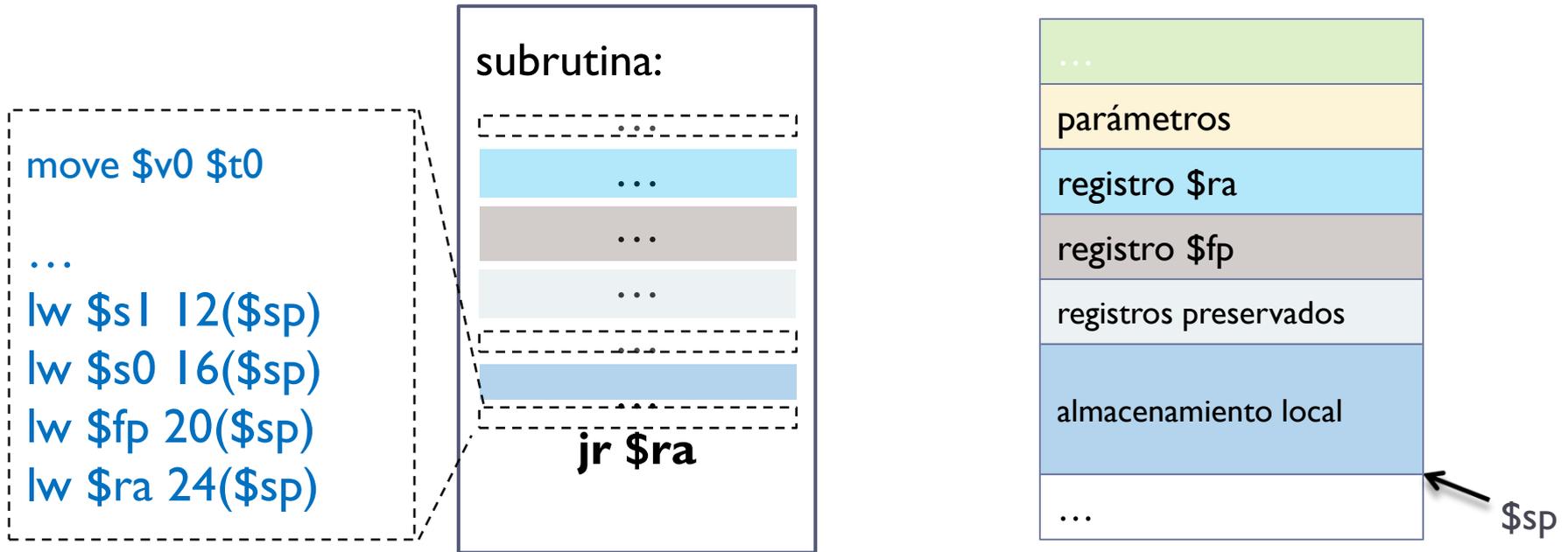
# Marco de pila: llamado debe... (1/2)



## ► Finalización de la subrutina

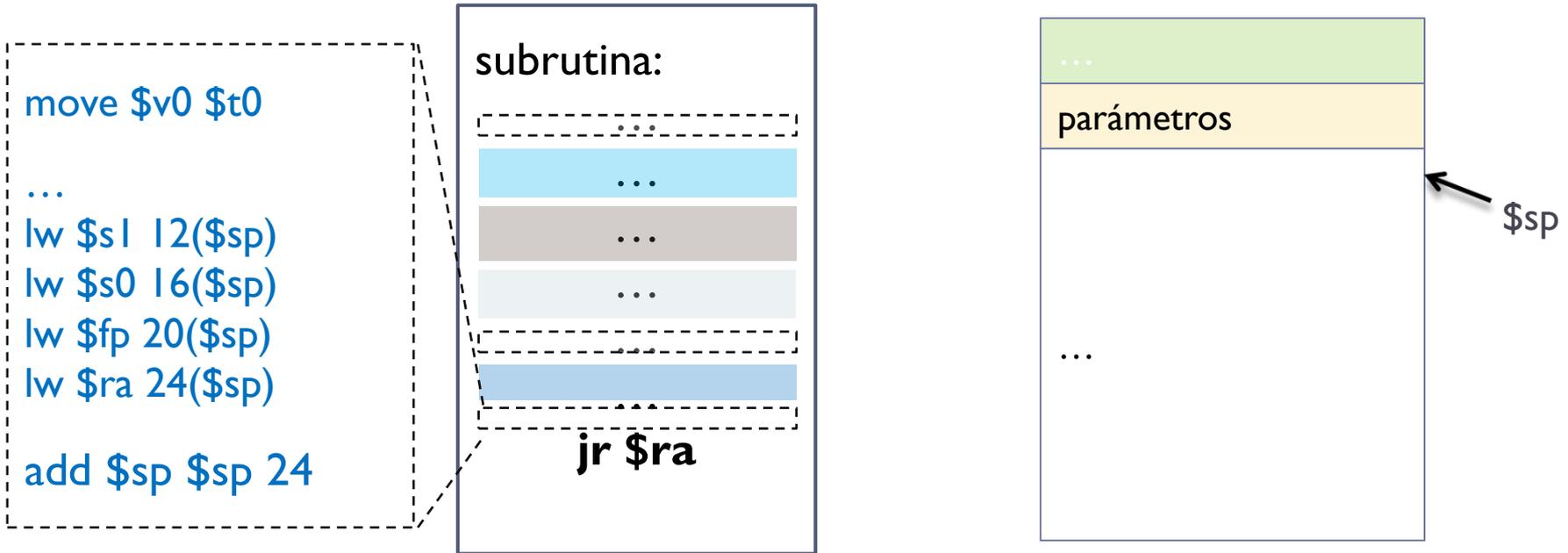
- Si hay resultados que dar al llamante, devolución de los argumentos de salida en `$v0` y `$v1` (o `$f0` y `$f2`)

# Marco de pila: llamado debe... (1/2)



- ▶ Finalización de la subrutina
  - ▶ Restaurar registros preservados + \$fp + \$ra

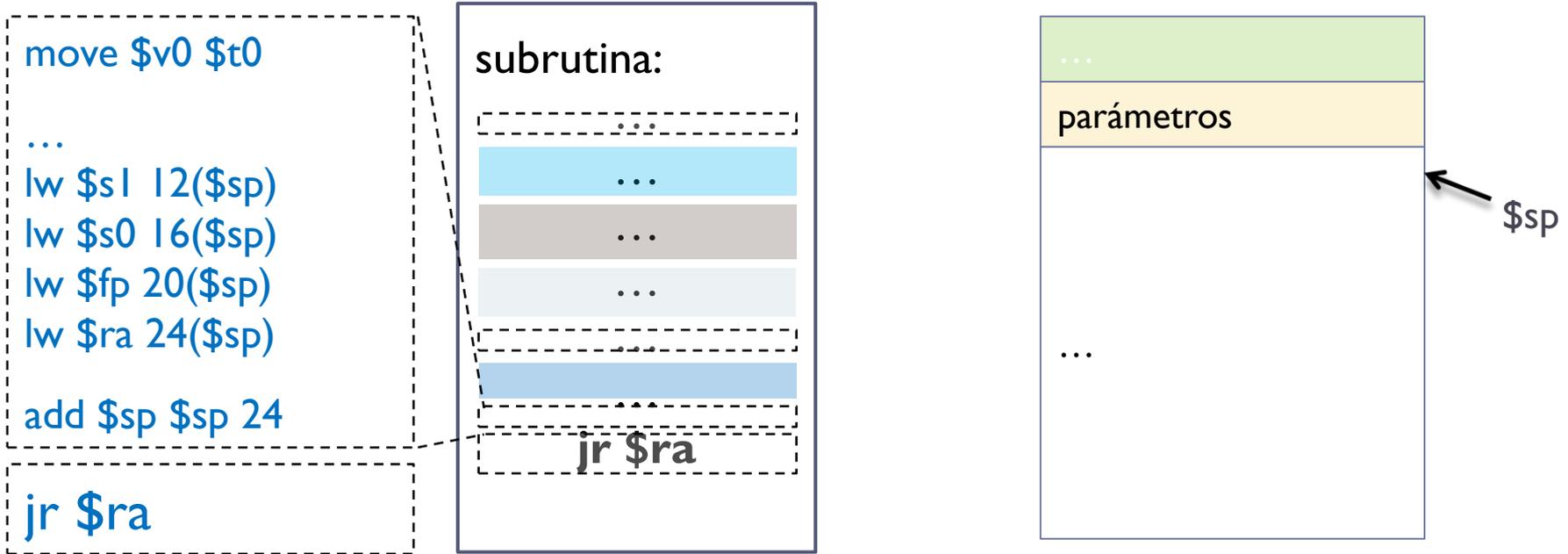
# Marco de pila: llamado debe.... (1/2)



## ► Finalización de la subrutina

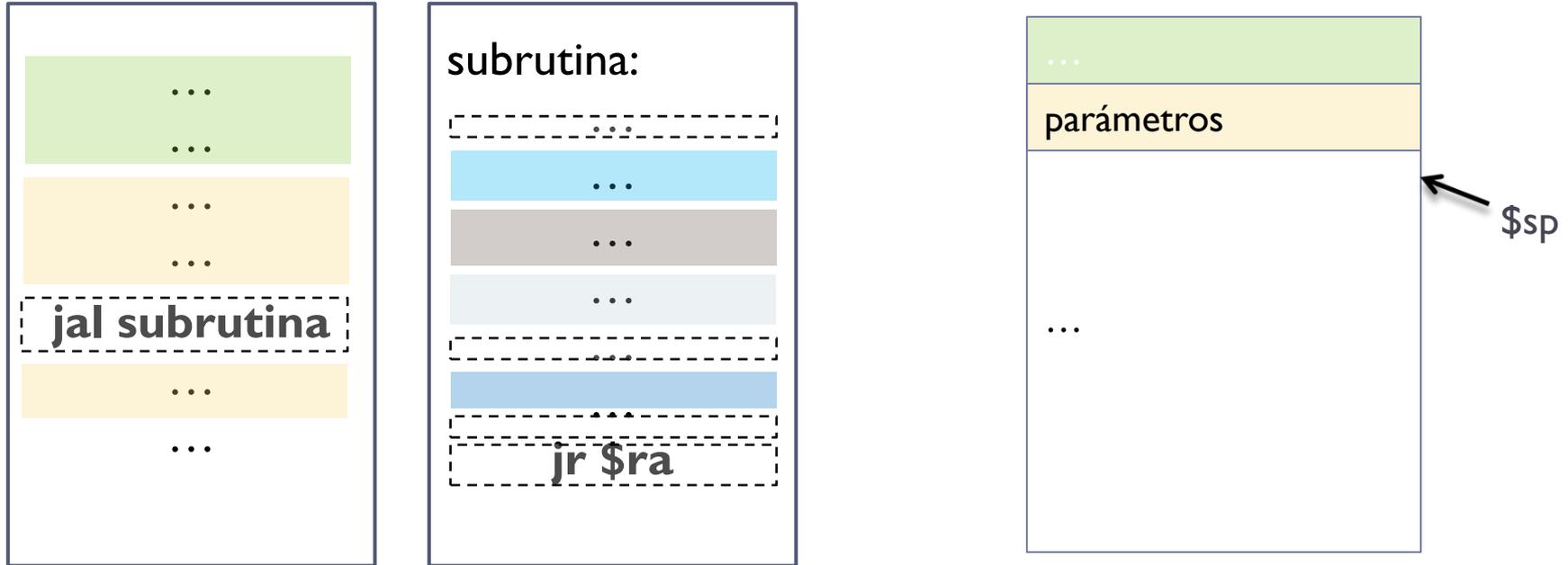
- Liberar el espacio usado por el marco de pila:
  - $\$sp = \$sp + \text{tamaño del marco de pila}$

# Marco de pila: llamado debe... (2/2)



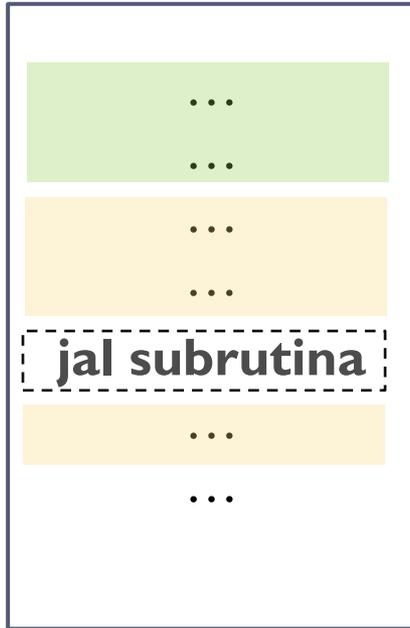
- ▶ **Vuelta al llamante**
  - ▶ `jr $ra`

# Marco de pila: llamante debe.... (1/2)

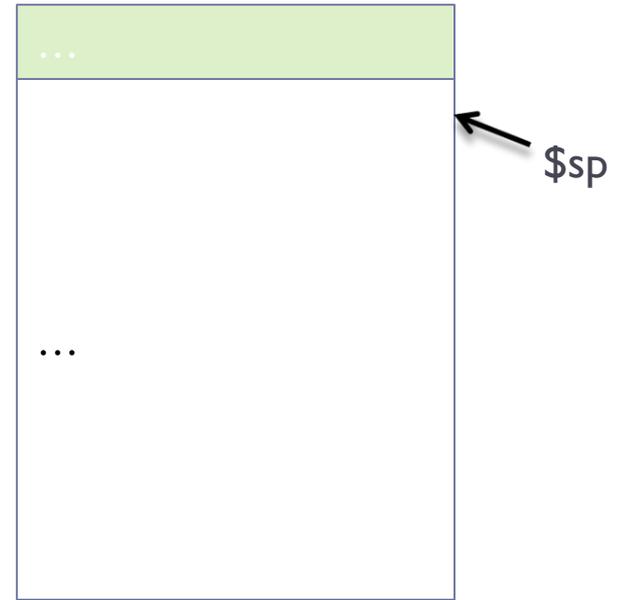


- ▶ **Quitar parámetros de pila**
  - ▶ Restaurar los registro `$a0 .. $a3` salvaguardados previamente
  - ▶ Es lo último que finaliza el registro de activación del llamado

# Marco de pila: llamante debe.... (1/2)

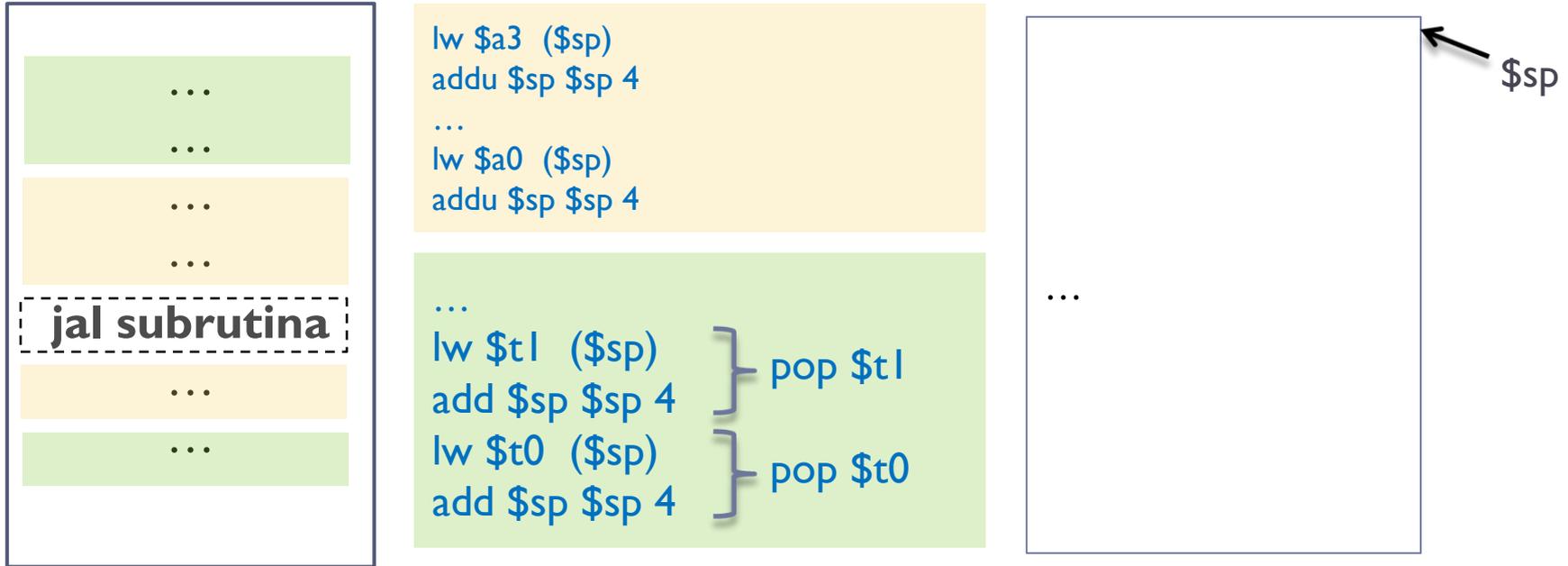


```
lw $a3 ($sp) } pop $a3  
addu $sp $sp 4 }  
...  
lw $a0 ($sp) } pop $a0  
addu $sp $sp 4 }
```



- ▶ Quitar parámetros de pila
  - ▶ Restaurar los registro \$a0 .. \$a3 salvaguardados previamente
  - ▶ Es lo último que finaliza el registro de activación del llamado

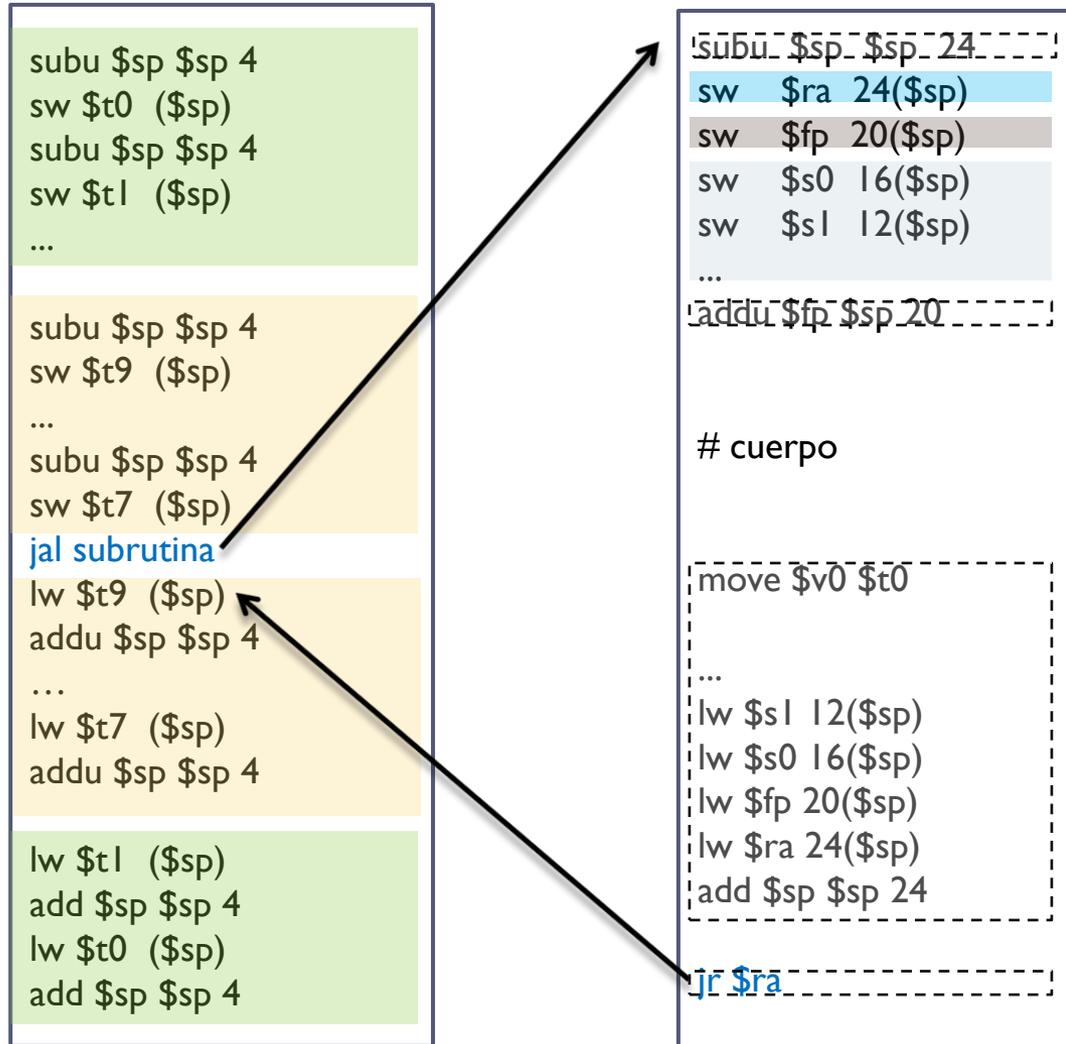
# Marco de pila: llamante debe.... (2/2)



## ▶ Restaurar registros de pila

- ▶ Restaurar los registro \$t0..\$t9 salvaguardados previamente
- ▶ Recordar que se guardan en zona del registro de activación del llamante

# Marco de pila: resumen

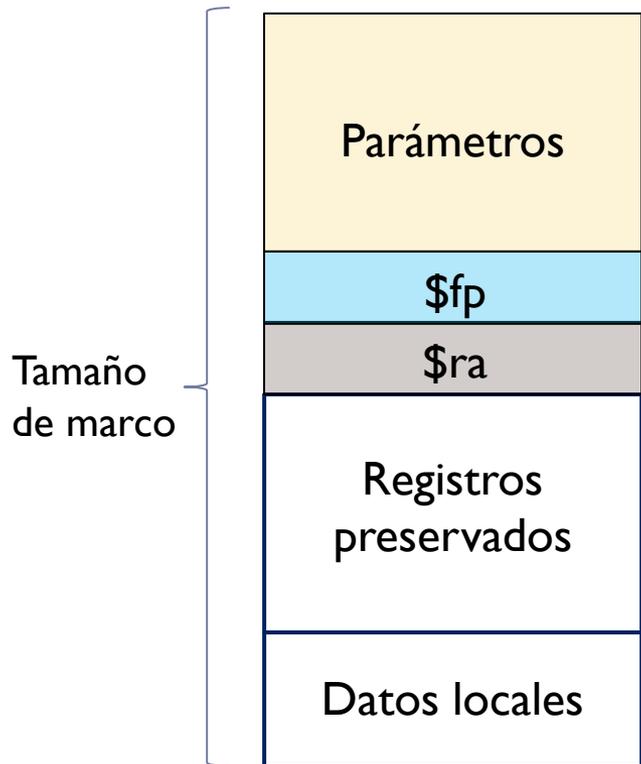


# Marco de pila: resumen

---

Subrutina llamante	Subrutina llamada
Salvaguarda de registros que no quiera que modifique la subrutina llamada	
Paso de parámetros	
Llamada a subrutina	
	Reserva del marco de pila
	Salvaguarda de registros
	Ejecución de subrutina
	Restauración de valores guardados
	Liberación de marco de pila
	Salida de subrutina
Restauración de registros guardados	

# Marco de pila (convenio)



## ▶ Parámetros

- ▶ Si no terminal
- ▶ 4 palabras < Tamaño >= tamaño de los parámetros de la subrutina llamable con más parámetros
- ▶ Alineado a límite de palabra
- ▶ Se preservan parámetros (todos o del 4° en →)

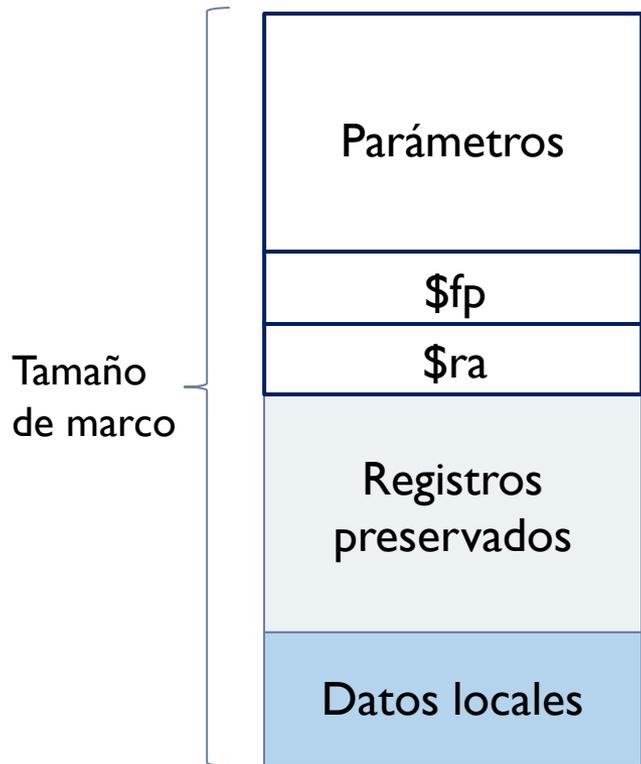
## ▶ Registro de retorno

- ▶ Si no terminal
- ▶ Tamaño == 1 palabra
- ▶ Alineado a límite de palabra
- ▶ Se guarda \$ra

## ▶ Registro de marco de pila

- ▶ Si no terminal
- ▶ Tamaño == 1 palabra
- ▶ Alineado a límite de palabra
- ▶ Se guarda \$fp

# Marco de pila (convenio)



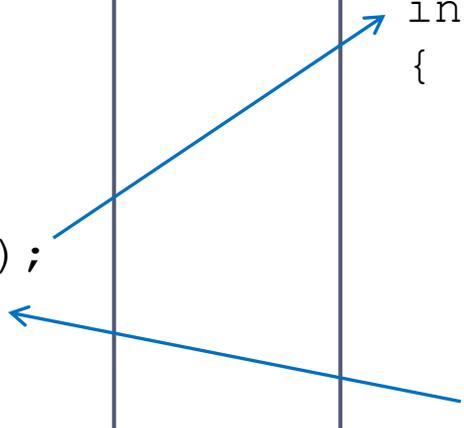
- ▶ Sección de registros preservados
  - ▶ Si se necesita
  - ▶ Tamaño == número de registros  $\$s^*$  a preservar
  - ▶ Alineado a límite de palabra
  - ▶ Se preservan los registros  $\$s^*$
- ▶ Sección de relleno
  - ▶ Existe si el número de bytes de la sección de parámetros, registros preservados, registro de retorno y registro de marco de pila no es múltiplo de 8 bytes
  - ▶ Tamaño == 1 palabra
- ▶ Sección de almacenamiento local
  - ▶ Si se necesita
  - ▶ Tamaño == número de registros  $\$t^*$  a preservar
  - ▶ Alineado a límite de doble palabra
  - ▶ Se preservan los registros  $\$t^*$

# Ejemplo

---

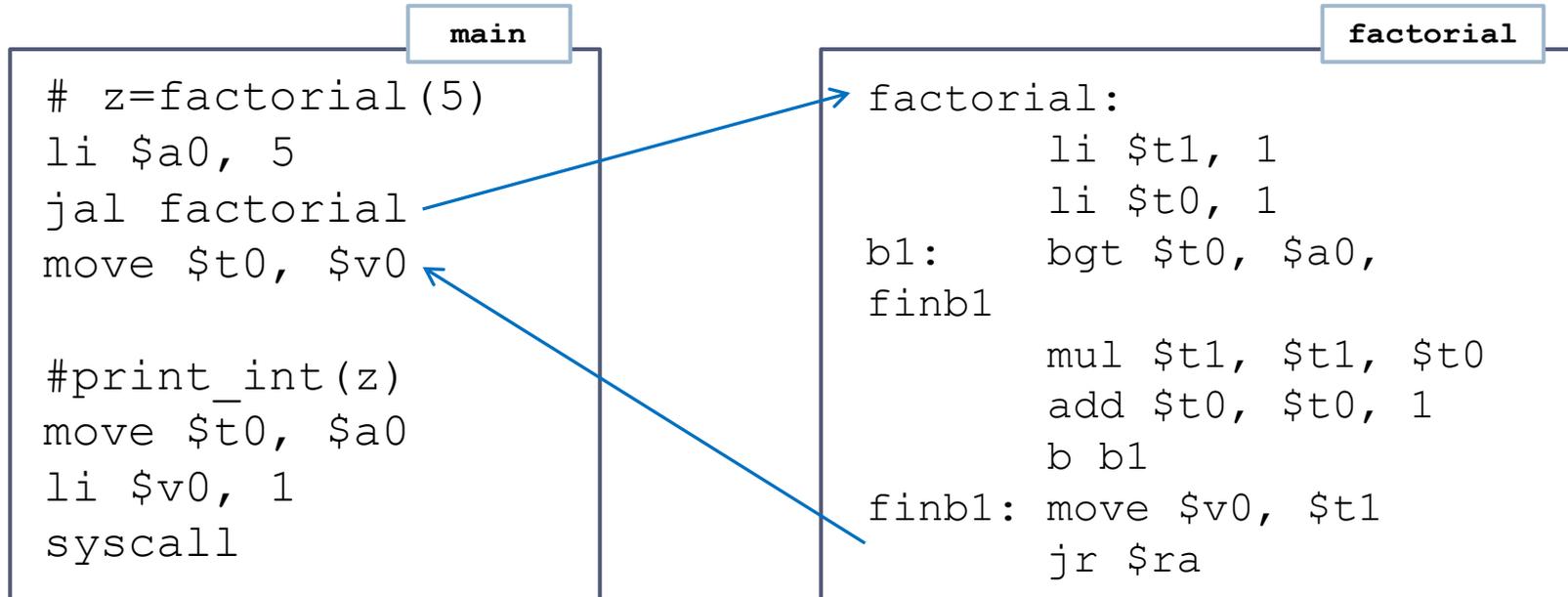
```
int main()
{
    int z;
    z=factorial(x);
    print_int(z);
}
```

```
int factorial(int x)
{
    int i;
    int r=1;
    for (i=1;i<=x;i++) {
        r*=i;
    }
    return r;
}
```

A diagram consisting of two blue arrows. The first arrow starts at the line 'z=factorial(x);' in the 'main' function box and points to the opening curly brace of the 'factorial' function box. The second arrow starts at the 'return r;' line in the 'factorial' function box and points back to the line 'print\_int(z);' in the 'main' function box.

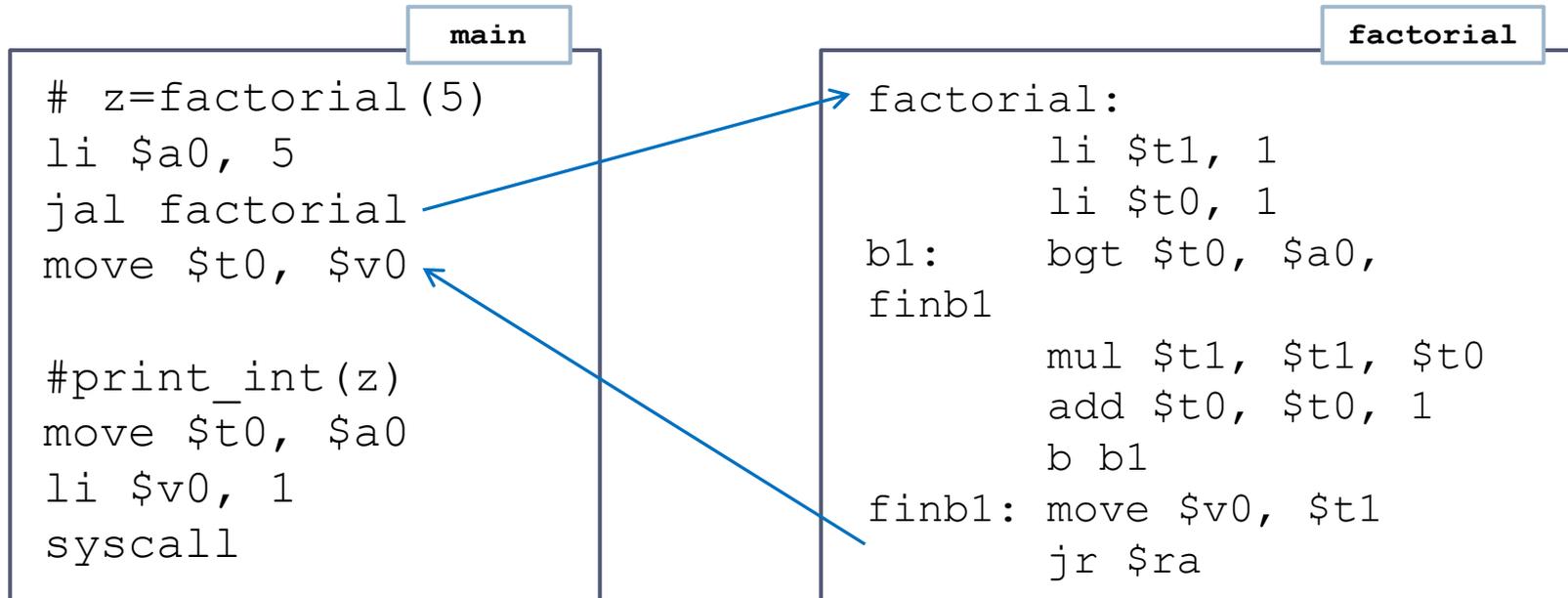
- ▶ Codificar la llamada de una función de alto nivel en ensamblador

# Ejemplo



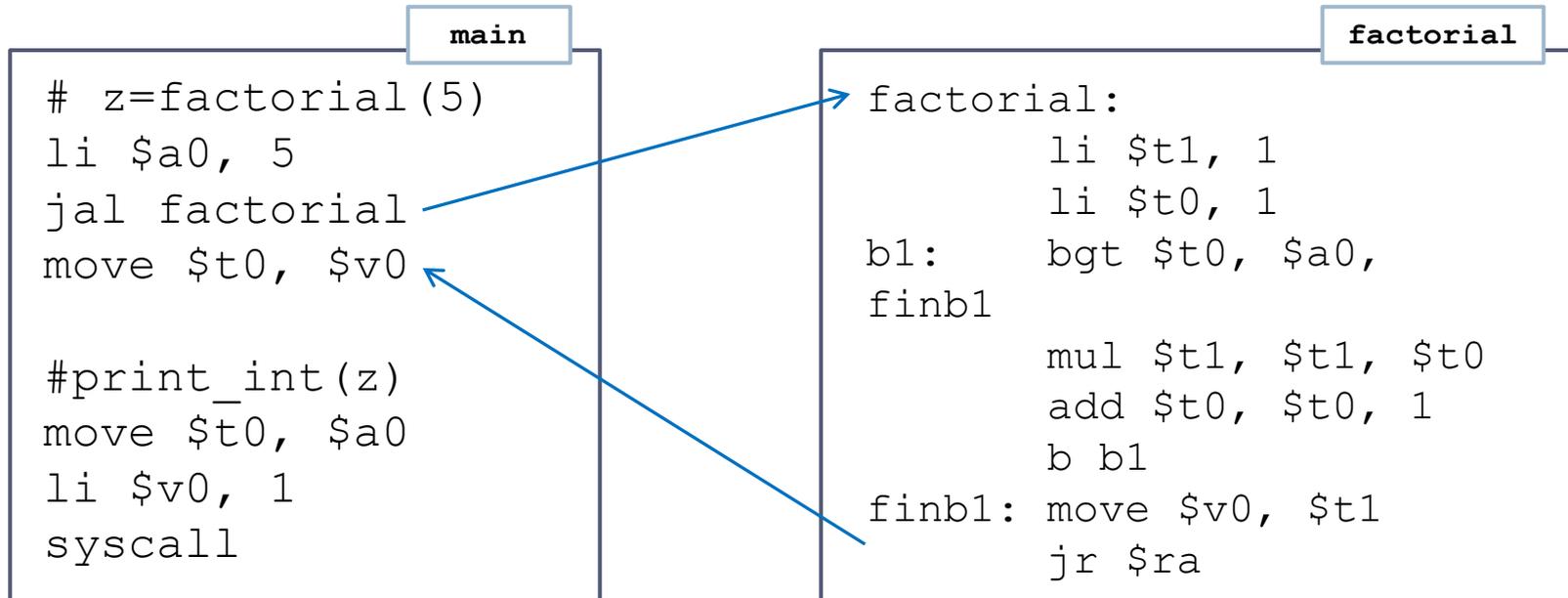
- ▶ Se codifican ambas funciones en ensamblador...

# Ejemplo



- ▶ Se analizan ambas rutinas...

# Ejemplo



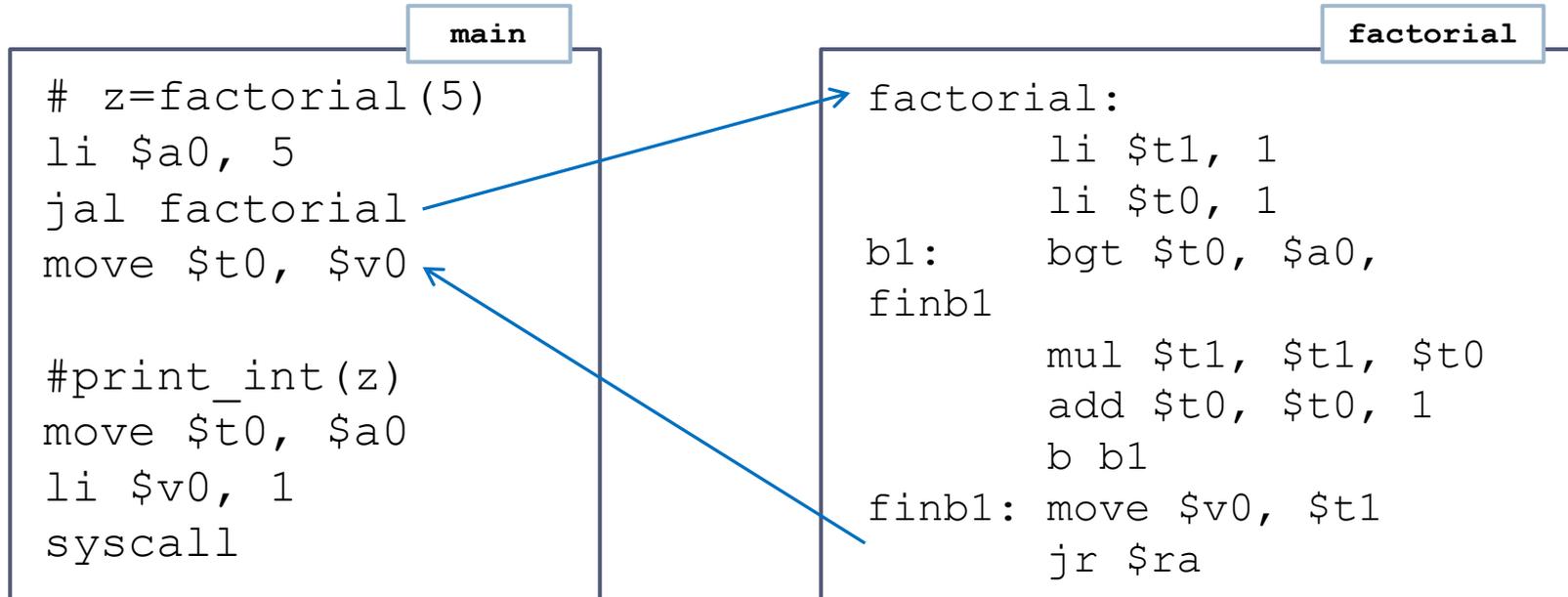
## ▶ Rutina no terminal (llama a otra)

- ▶ Sección de parámetros: 4
- ▶ Sección de registro de retorno: 1
- ▶ Sección de registro de marco de pila: 1
- ▶ Sección registros preservados: 0
- ▶ Sección de almacenamiento local: 0

## ▶ Rutina terminal

- ▶ Sección de parámetros: 0
- ▶ Sección de registro de retorno: 0
- ▶ Sección de registro de marco de pila: 0
- ▶ Sección registros preservados: 0
- ▶ Sección de almacenamiento local: 0

# Ejemplo



- ▶ Se añade el prólogo y epílogo a las dos subrutinas (main y factorial) según lo calculado...

# Ejemplo

main

```
sub $sp, $sp, 24
sw $fp, 24($sp)
sw $ra, 20($sp)
sw $a0, 4($sp)
add $fp, $sp, 20
```

```
# z=factorial(5)
li $a0, 5
jal factorial
move $t0, $v0
```

```
#print_int(z)
move $t0, $a0
li $v0, 1
syscall
```

```
lw $fp, 24($sp)
lw $ra, 20($sp)
lw $a0, 4($sp)
add $sp, $sp, 24
```

factorial

```
factorial:
    li $t1, 1
    li $t0, 1
b1:    bgt $t0, $a0,
finb1
        mul $t1, $t1, $t0
        add $t0, $t0, 1
        b b1
finb1: move $v0, $t1
        jr $ra
```



# Tema 3 (III)

## Fundamentos de la programación en ensamblador



Grupo ARCOS

Estructura de Computadores  
Grado en Ingeniería Informática  
Universidad Carlos III de Madrid