

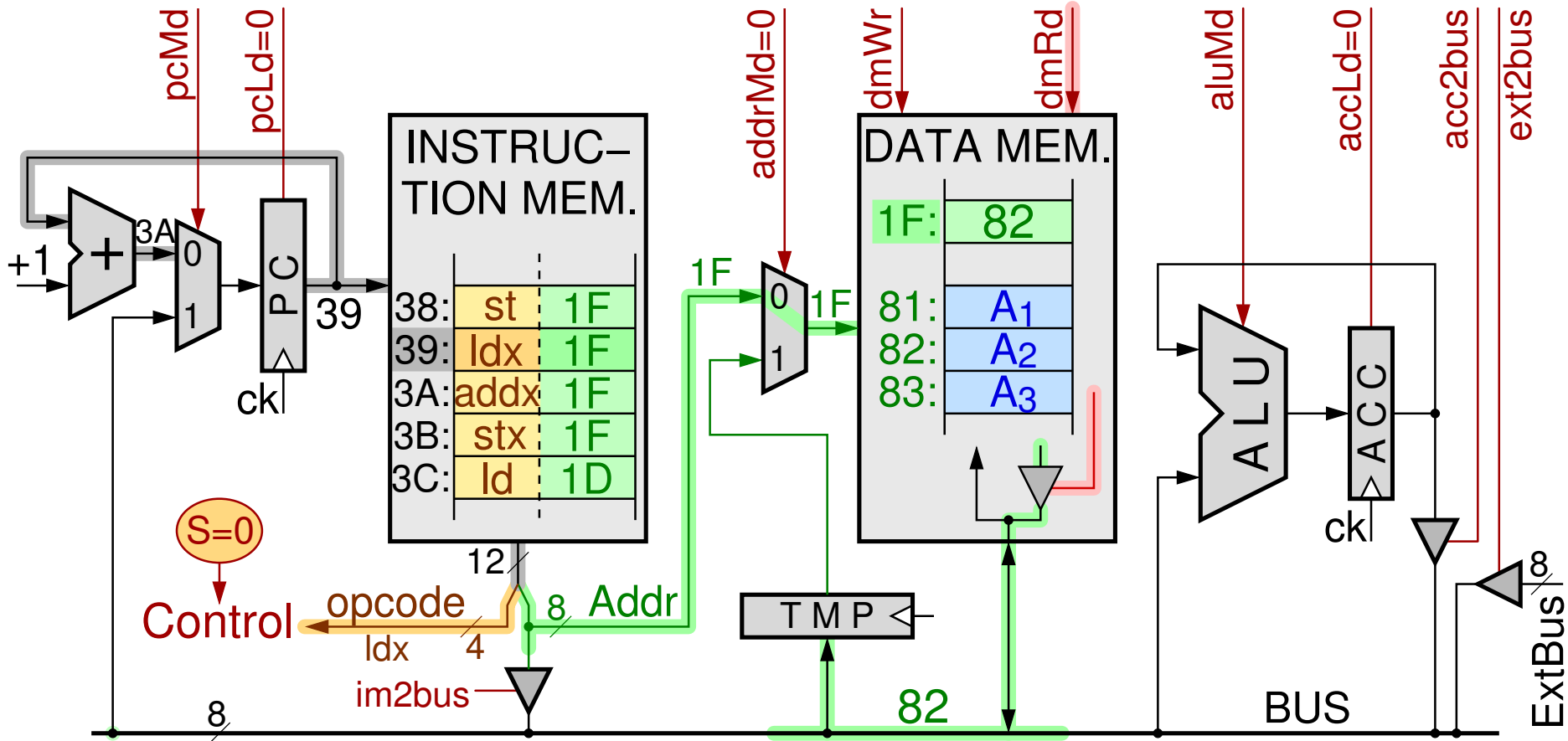
Καταχωρητές Γενικού Σκοπού,
Αρχιτεκτονικές RISC και το Ρεπερτόριο RISC-V,
Γλώσσα Assembly και ο Προσομοιωτής RARS

01α (§1) – 9-11 Φεβ. 2026 – Μανόλης Κατεβαίνης

Επανάληψη: Υπολογιστές, Επεξεργαστής, Εντολές

- Υπολογιστής: Επεξεργαστής, Μνήμη, Περιφερειακά
- Επεξεργαστής:
 - PC (Program Counter) → Instruction fetch (read from memory)
 - Εντολή (Instruction): Opcode (τι), Operands (σε ποιούς)
 - Read source Operands: από εντολή, ή καταχωρητές, ή μνήμη
 - σταθερός αρ., ή βαθμωτή μεταβλ., ή στοιχείο δομής μέσω pointer
 - Operate: ALU (Arithmetic/Logic Unit)
 - Write destination Operand: σε μνήμη/καταχωρητή
 - Update PC: καθορισμός «διαδόχου» – είτε η «από κάτω», ή κάποια άλλη εντολή → Διακλαδώσεις υπό συνθήκη, άλματα
 - Ξανά από την αρχή για την επόμενη εντολή

Επανάληψη: ο απλός επεξεργαστής του HY-120



Μεγάλες Ιδέες στην Αρχιτεκτονική Υπολογιστών

Όσο πιο μικρό και απλό ένα κύκλωμα, τόσο πιο γρήγορο:

- Μικρές / τοπικές μνήμες: γρήγορες
- Μεγάλες / απομακρυσμένες μνήμες: αργές
- Ομοιομορφία & απλότητα: γρήγορα κυκλώματα

Παραλληλισμός:

- Pipelining (ομοχειρία): γραμμή συναρμολόγησης
- Multiple issue (superscalar): πολλαπλές εντολές ταυτοχρ.
- Multicore (πολυπύρρηνοι): παράλληλα προγράμματα

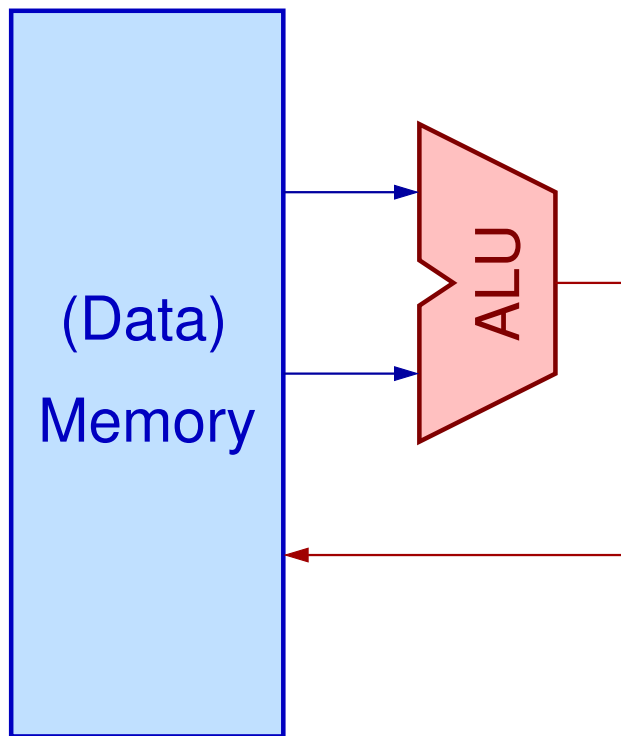
Θυμηθείτε / Σκεφτείτε:

- Operator (Τελεστής):
- Operand (Τελεστέος):
- Source Operand (Τελεστέος Πηγής):
- Destination Operand (Τελεστέος Προορισμού):
- Binary Operator (Δυαδικός Τελεστής):
- Unary Operator (Μοναδιαίος Τελεστής):
- Ternary Operator (Τριαδικός Τελεστής):

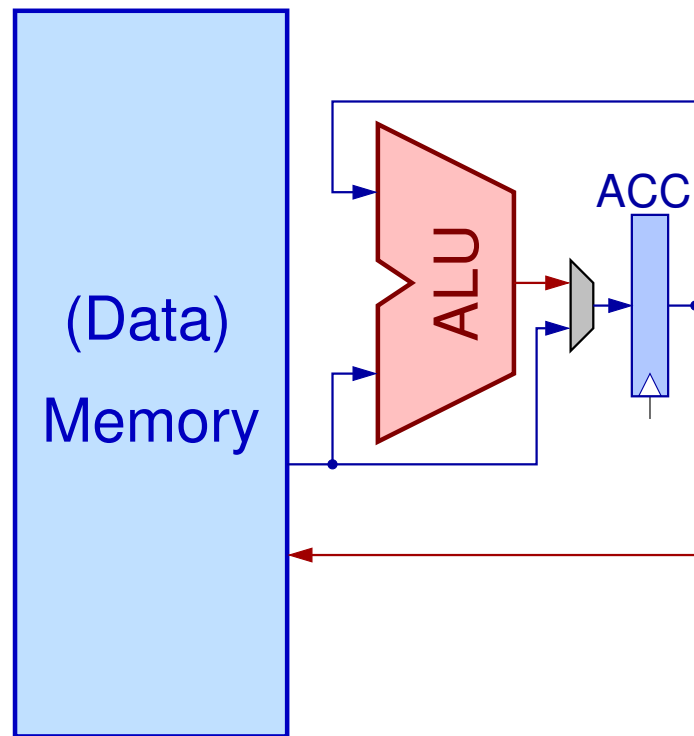
Θυμηθείτε / Σκεφτείτε:

- Operator (Τελεστής): *add*
- Operand (Τελεστέος): *sum = a + b*;
- Source Operand (Τελεστέος Πηγής): *a, b*
- Destination Operand (Τελεστέος Προορισμού): *sum*
- Binary Operator (Δυαδικός Τελεστής): *add(a, b)*
- Unary Operator (Μοναδιαίος Τελεστής): *negate(a)*
- Ternary Operator (Τριαδικός Τελ.): *multiply-add(a, b, c)*

Συνήθως 3 τελεστές ανά πράξη: Πού είναι αυτοί;

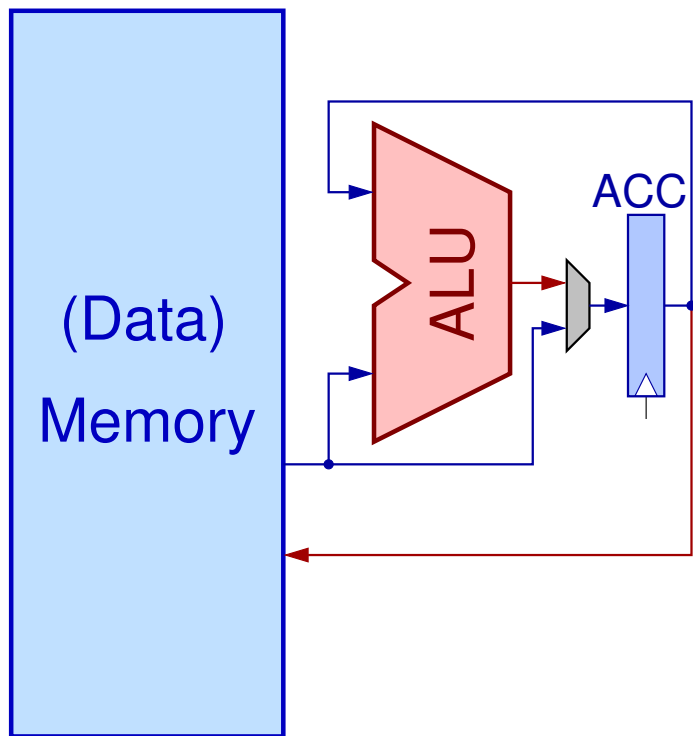


Εν γένει, στη μνήμη
(συνήθως μονόπορτη)

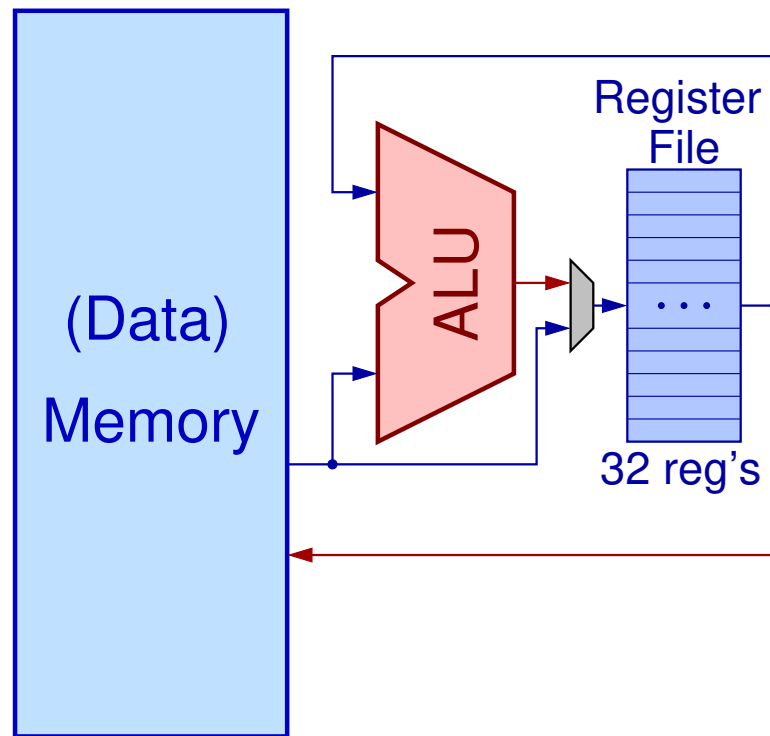


Στο HY-120, για απλότητα:
ένας βοηθητικός καταχωρητής

Ένας καταχωρητής είναι πολύ λίγος: Θέλουμε 32



Με έναν μόνο «συσσωρευτή»
πρέπει πολύ συχνά να τον
σώζουμε στη μνήμη



32 καταχωρητές είναι καλή ισορροπία μεταξύ μεγέθ.-ταχύτητας & πλήθους προσωρ. βαθμ. μεταβλ.

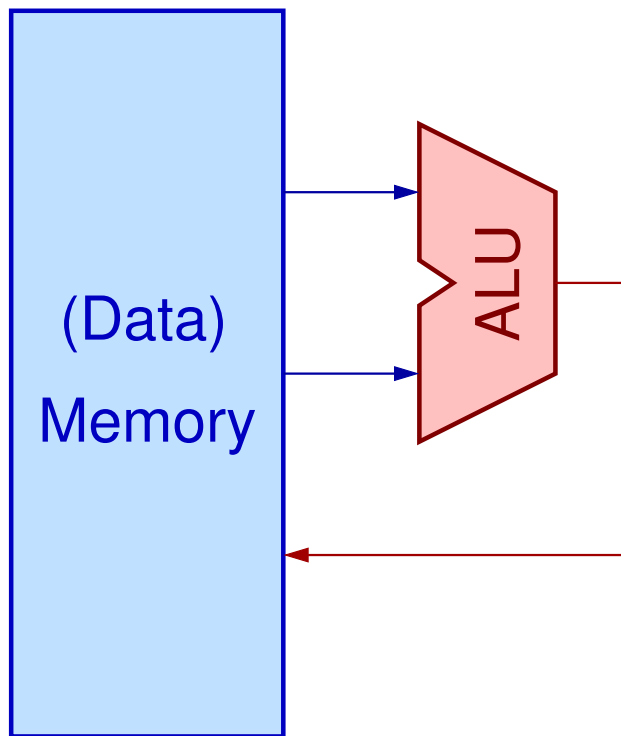
Πλεονεκτήματα Καταχωρητών έναντι Μνήμης

- Πολύ-πολύ λιγότεροι από (δισεκατομ.) λέξεις Μνήμης
⇒ πολύ-πολύ ταχύτεροι από «κεντρική» μνήμη
- Λιγότεροι από (χιλιάδες) λέξεις «Κρυφής Μνήμης»
⇒ ταχύτεροι/πολύπορτοι από (μονόπορτη) «κρυφή μνήμη»
 - «Κρυφή Μνήμη» = μικρή άρα γρήγορη μνήμη που κρατά τα συχνότερον χρησιμοποιούμενα δεδομένα της «κεντρικής» μνήμης
- Μόνον 5 bits διεύθυνσης, έναντι 32 ή 64 για Μνήμη
⇒ χωράνε >1 διευθύνσεις καταχωρητών σε 32-μπιτη εντολή
- Απλή διευθυνσιοδότηση, χωρίς αριθμητική
 - σταθερή διεύθ. καταχωρητή ⇒ βαθμωτές μεταβλητές μόνον

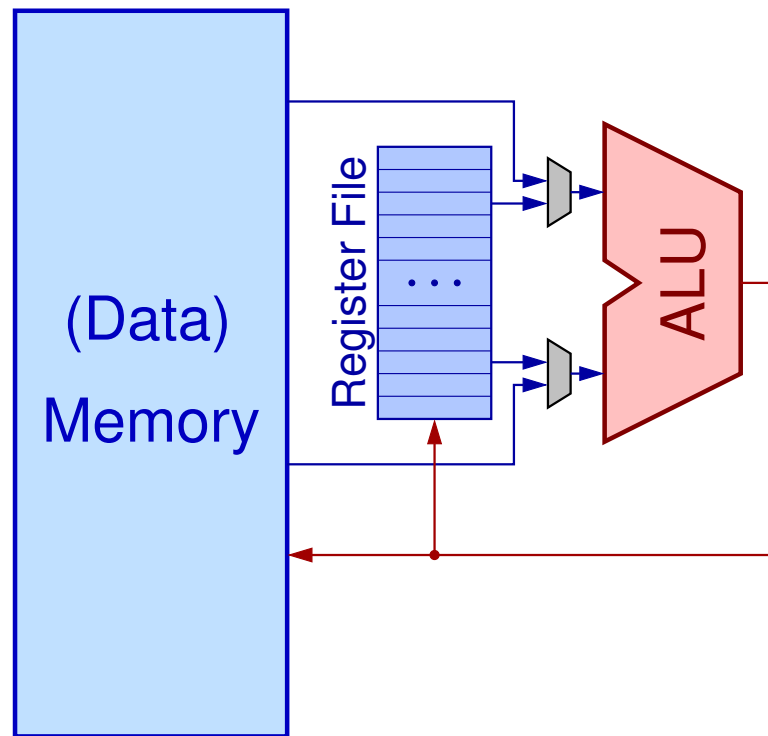
Περιορισμοί Καταχωρητών έναντι (κρυφής) Μνήμης

- «Ορατοί» από τον προγραμματιστή γλώσσας μηχανής
 - ⇒ ο Μεταφραστής (παλαιότερα: ο προγραμματιστής) πρέπει να επιλέγει ποιές μεταβλητές θα μεταφέρει εκεί και πότε
 - η «κρυφή μνήμη», που είναι και αυτή πολύ ταχύτερη από την «κεντρική», είναι *αόρατη* για το λογισμικό – την διαχειρίζεται το hardware, δηλ. επιλέγει αυτόματα τι θα μεταφέρει εκεί και πότε
- Μόνον Βαθμωτές Μεταβλητές στους καταχωρητές
 - πολύ λίγοι ⇒ δεν χωρούν δομές δεδομένων εκεί
 - μόνον προσωρινό αντίγραφο ενός στοιχείου δομής κάθε φορά
 - σταθερή διεύθυνση («αριθμός») καταχωρητή μέσα στην εντολή ⇒ ο ίδιος καταχωρητής στην κάθε ανακύκλωση βρόχου

Συνήθως 3 τελεστές ανά πράξη: Πού είναι αυτοί;

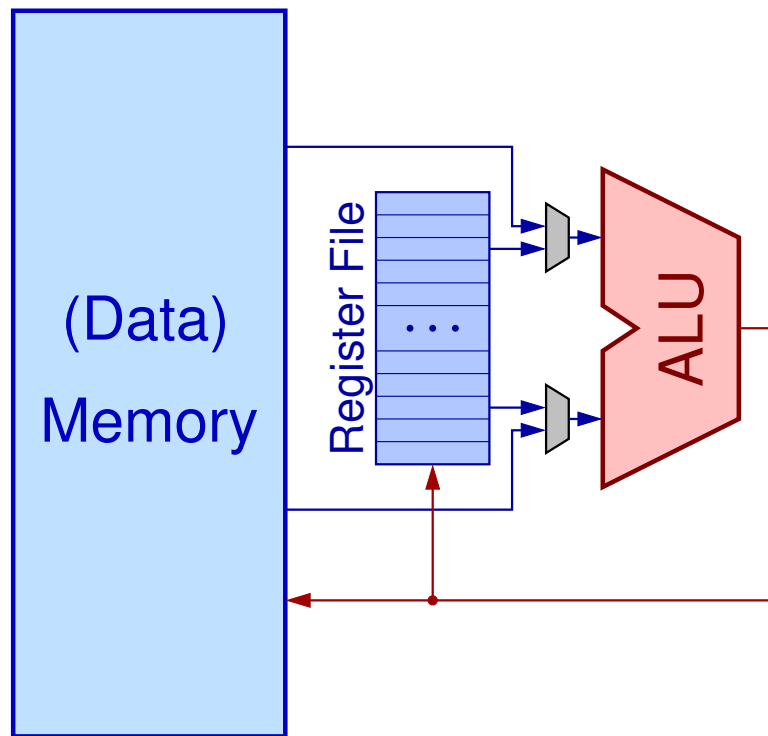


Αν δεν είχαμε
καταχωρητές...

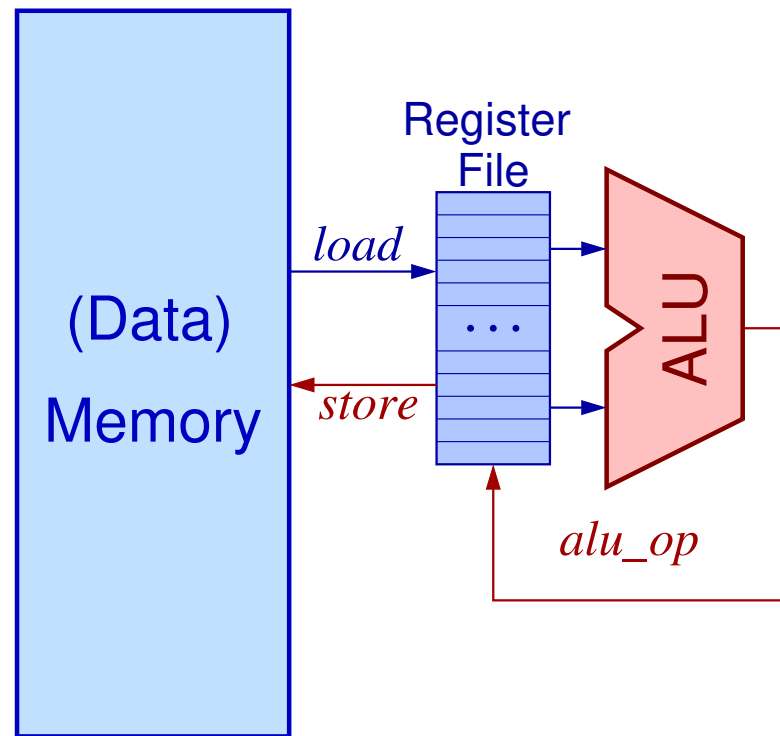


Τώρα που έχουμε και
καταχωρητές;;

Τελεστές: Οπουδήποτε ή σε Καταχωρητές μόνον;



Οι τελεστές οπουδήποτε:
"CISC"
(Complex Instr. Set Computer)



Οι τελεστές μόνο σε καταχωρητές:
"RISC"
(Reduced Instr. Set Computer)

Θυμηθείτε / Σκεφτείτε:

- Καταχωρητές:

+

—

- Μνήμη:

—

+

- CISC:

•

- RISC:

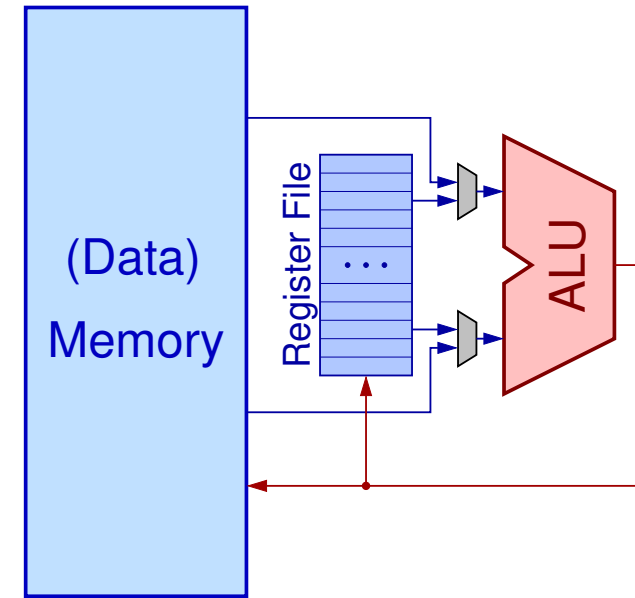
•

Θυμηθείτε / Σκεφτείτε:

- Καταχωρητές:
 - + Γρήγοροι, Φθηνή διευθυνσιοδότηση
 - Λίγοι, Μόνο βαθμωτές μεταβλητές, Διαχειριστέοι από Compiler
- Μνήμη:
 - Αργή, Δαπανηρή διευθυνσιοδότηση
 - + Μεγάλη, Όλες οι Δομές Δεδομένων, Ελεύθερη χρήση προγραμ.
- CISC (πολύπλοκοι, παλαιοί):
 - Τελεστέοι Πράξεις οπουδήποτε
- RISC (απλοί, νέοι):
 - Τελεστέοι Πράξεις σε καταχωρητές, μόνο load/store ↔ μνήμη

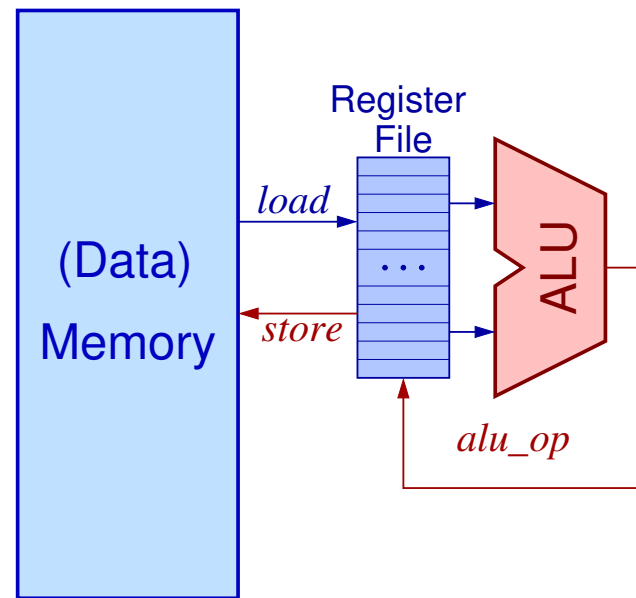
CISC: Παλαιότερα Ρεπερτόρια Εντ.

- Τάση των 70's έως mid-80's
 - Αποκορύφωμα ο VAX της DEC
 - Τότε βγήκε και ο 8086 της Intel
 - Το Ρεπερτόριο x86 τον ακολουθεί λόγω *backwards compatibility*... ☹
 - Υπήρχε η εντύπωση (& marketing) ότι ο,τιδήποτε εκτελείται «σε μία μόνον εντολή» είναι και γρήγορο
 - VAX: 1 εντολή υπολογ. τιμής πολυωνύμου (10-100'δες κύκλοι)
- 1980 – 84: η έρευνα απέδειξε ότι δεν είναι έτσι
 - Πολύπλοκο ρεπερτόριο $\Rightarrow$ πολύπλ. κύκλωμα $\Rightarrow$ αργό κύκλωμα
 - «Μία εντολή», αλλά πόσοι κύκλοι, πόσο αργού ρολογιού;



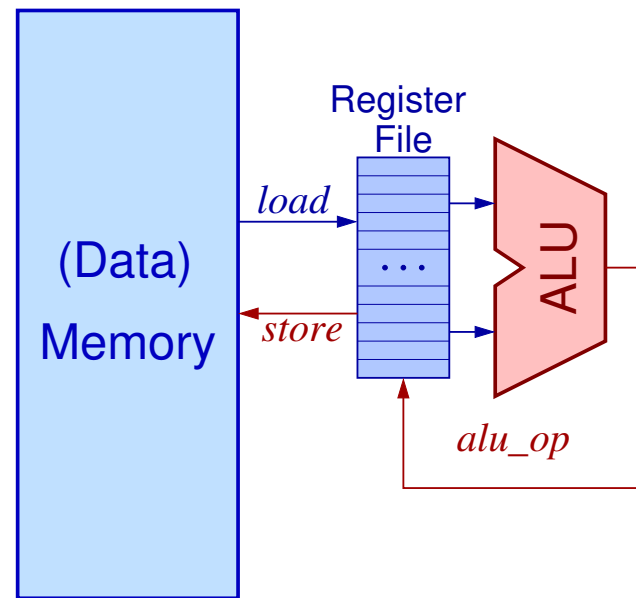
RISC: Νεότερα Ρεπερτ. Εντολών

- Απλότητα και Ομοιομορφία
 - ⇒ Απλούστερο κύκλωμα, μικρότεροι πολυπλέκτες, ευκολότερο pipelining (§9)
 - ⇒ Ταχύτερο Ρολόϊ
- Επιτάχυνση των συχνών περιπτωσ.
- Pipelining με Προώθηση αποτελ.:
 - Πολύπλοκες εργασίες αποτελούμενες από σειριακά βήματα συντίθενται εξ ίσου γρήγορα μέσω πολλαπλών απλών εντολών
- Superscalar (multiple-issue) processors (§14)
 - Πολύπλοκες εργασίες αποτελούμενες από παράλληλα βήματα εξ ίσου γρήγορα μέσω πολλαπλών εντολών εν παραλλήλω



RISC vs. CISC: το τοπίο 1990-2020

- Intel/x86 δεσπόζει σε Servers
 - προσπάθησε και απλό ρεπερτ. (IA64)
 - η κληρονομιά x86 βαραίνει πάντα
- Η ARM δεσπόζει σε Mobile & Emb.
 - ARM = “Advanced RISC Machine”
 - Αγγλική, την αγόρασε η Ιαπων. SoftBank (& brexit), μετά προσπ. αγόρ. η Nvidia
- RISC-V: Ανοικτό Ρεπερτόριο Εντολών (και RISC-style)
 - Από την παράδοση των RISC-I & RISC-II του U.C.Berkeley (1981-83) υπό τον Patterson, & MIPS από Stanford υπό τον Hennessy
 - Αύξουσα δημοτικότητα, Ανοικτό, τώρα εδρεύει στην Ελβετία
- Άλλοι RISC: MIPS, PowerPC, και ιστορικά: SPARC, Alpha



Τεχνολογ. Ανεξαρτησία: Ευρωπαϊκοί Επεξεργαστές

- Οι επεξεργαστές είναι πλέον παντού, περιλαμβανομένων κρίσιμων υποδομών και άμυνας
 - θέματα ασφάλειας κεφαλαιώδους σημασίας (βλ. & backdoors)
 - η Ευρώπη επιδιώκει ανεξαρτησία και αυτάρκεια έναντι τρίτων
- <https://www.european-processor-initiative.eu/>
 - η Ελλάδα 5^η σε μέγεθος συνεισφορών μεταξύ των Ευρ. χωρών, και στον Ευρ. Επεξ. και στην έρευνα HPC (High Perform. Comp.)
 - η Κρήτη (ITE-ΙΠ-CARV) πρωτοστατεί σε αυτά (FPGA emulation, Shared coherent cache, Systems SW – Β. Παπαευσταθίου, Μ. Μαραζάκης)
- [DARE: Ευρωπαϊκοί RISC-V για HPC & AI, 2024-29 \(240 Μ€\)](#)

Levels of Program Code

- High-level language
 - Level of abstraction closer to problem domain
 - Provides for productivity and portability
- Assembly language
 - Textual representation of instructions
- Hardware representation
 - Binary digits (bits)
 - Encoded instructions and data

High-level
language
program
(in C)

```
swap(int v[], int k)
{int temp;
  temp = v[k];
  v[k] = v[k+1];
  v[k+1] = temp;
}
```

Compiler

Assembly
language
program
(for RISC-V)

```
swap:
    slli x6, x11, 3
    add  x6, x10, x6
    ld   x5, 0(x6)
    ld   x7, 8(x6)
    sd   x7, 0(x6)
    sd   x5, 8(x6)
    jalr x0, 0(x1)
```

Assembler

Binary machine
language
program
(for RISC-V)

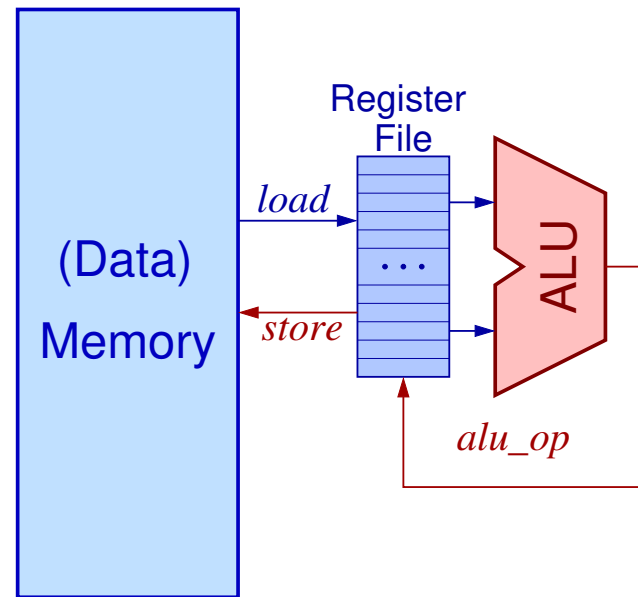
```
00000000001101011001001100010011
00000000011001010000001100110011
000000000000000110011001010000011
00000000100000110011001110000011
00000000011100110011000000100011
00000000010100110011010000100011
00000000000000001000000011001111
```

ISA - Instruction Set Architecture

- **ISA:** Ρεπερτόριο Εντολών μιάς *Οικογένειας* επεξεργαστών
 - η διεπαφή (interface) μεταξύ Λογισμικού και Υλικού
 - ό,τι πρέπει να ξέρει ο Compiler/Assembler για το hardware
- Οικογένειες επεξεργαστών “*Binary Compatible*” (ίδιο ISA)
 - διαφορετικές υλοποιήσεις επεξεργαστών (κόστος, ταχύτητα, ...) που όλες «τρέχουν» τα ίδια εκτελέσιμα αρχεία (“object code”)
- Επεκτάσεις Ρεπερτορίων με *Backwards Compatibility*
 - προσθήκη νέων εντολών με διατήρηση και των προηγούμενων
 - η οικογένεια x86 της Intel είναι η πιο φημισμένη τέτοια που διατηρεί ευλαβικά την συμβατότητα με τα παλαιότερα ISA της (η οποία και την βαραίνει σε μεγάλο βαθμό)

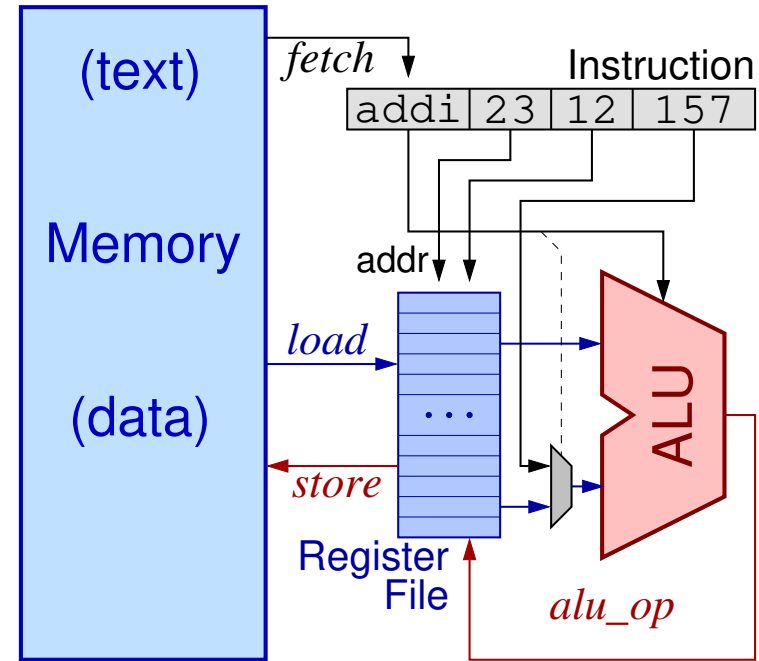
Εντολές reg2reg στον RISC-V

- `add x23, x12, x14`
 - σημαίνει: $x23 \leftarrow x12 + x14$
 - xNN σημαίνει «το περιεχόμενο του καταχωρητή υπ' αριθμ. NN »
 - καταχωρητές: $x0, x1, \dots$ έως και $x31$
 - ο $x0$ είναι «ειδικός»: $x0 \equiv 0$ πάντα!
 - επιτρέπονται εγγγραφές στον $x0$, αλλά αγνοούνται!
 - βλ. σχόλια και εξηγήσεις «γιατί» παρακάτω
- `sub x23, x12, x14` σημαίνει: $x23 \leftarrow x12 - x14$
- ομοίως: `and x23, x12, x14 or ..., xor ..., mul ...`



Σταθεροί αριθμοί στον RISC-V

- `addi x23, x12, 157`
 - “add immediate (constant)”
 - σημαίνει: $x23 \leftarrow x12 + 157$
 - `addi x23, x12, 14`
προσθέτει τον αριθμό 14, όχι το περιεχόμενο του καταχωρητή x14, στο περιεχόμενο του καταχωρ. x12
 - οι σταθερές είναι πάντα προσημασμένες στον RISC-V
- Δεν υπάρχει “`subi x23, x12, 14`” $\Leftrightarrow$ `addi x23, x12, -14`
- Δεν υπάρχει “`subii x23, 157, x14`”: πολύ σπάνια, δεν αξίζει



Σύνθεση άλλων τύπων εντολών σε RISC-style ISA's

- `add x8, x0, x0` `# i=0;` αρχικοποίηση (μτβλ. `i` στον `x8`)
- `addi x8, x0, 0` `# i=0;` εναλλακτική αρχικοποίηση
- `addi x8, x0, 1` `# i=1;` αρχικοπ. σε μη μηδενική τιμή
- `add x8, x9, x0` `# i=j;` αντιγραφή μεταβλητών (`j` στον `x9`)
- `addi x8, x9, 0` `# i=j;` εναλλακτική αντιγραφή
- `addi x8, x8, 1` `# i=i+1;`
- `add x8, x8, x9` `# i=i+j;` “two-operand add”
- `sub x8, x0, x8` `# i=-i;` αλγεβρικό αντίθετο

Γιατί «σπαταλάμε» μία πρόσθεση όταν δεν χρειάζεται;

- Αρχικοποιήσεις και αντιγραφές μεταβλητών κάνουν μία πρόσθεση που κανονικά δεν χρειάζεται – καθυστέρηση;
– `addi x8, x0, 13 # i=13;      add x8, x9, x0 # i=j;`
- Θα διαπιστώσουμε, όταν δούμε την υλοποίηση με `pipelining` ότι η πρόσθεση κοστίζει έναν μόνο κύκλο, τον ίδιο που χρειάζεται ούτως ή άλλως και για το `fetch`, και δεν προκαλεί καθυστέρηση χάρις στην «προώθηση»
– άλλες εργασίες εν παραλλήλω μέσω “multiple issue”

RARS: RISC-V Assembler & Simulator

File Edit Run Settings Tools Help

Run speed at max (no interaction)

Edit Execute

ex01a.asm

```
1 .text # Directive ".text": put the following into program memory
2 # Register use: x6: variable "i"; x7: variable "k";
3 main: # label "main" = address for "j" to jump to
4 addi x6, x0, 10 # init. i=10; (x0==0 always)
5 addi x7, x0, 64 # init. k=64; (64 decimal = 40 hex)
6 add x28, x6, x7 # x28 := i+k = 74 dec = 4a hex
7 add x28, x28, x28 # x28 := 74+74=148 dec = 94 hex
8 add x28, x28, x7 # x28 := 148+64=212 dec = d4 hex
9 addi x7, x7, -1 # k := k-1 = 63 dec = 3f hex
10 sub x7, x7, x6 # k := k-i = 53 dec = 35 hex
11 j main # jump back to main (infinite loop)
```

Registers

Name	Numb...	Value
zero	0	0x00000000
ra	1	0x00000000
sp	2	0x7ffff000
gp	3	0x00000000
tp	4	0x00000000
t0	5	0x00000000
t1	6	0x00000000
t2	7	0x00000000
s0	8	0x00000000
s1	9	0x00000000
a0	10	0x00000000
a1	11	0x00000000
a2	12	0x00000000
a3	13	0x00000000
a4	14	0x00000000
a5	15	0x00000000
a6	16	0x00000000

Ψευδοεντολή (ο Assembler την μεταφράζει σε "jump-and-link x0, destination address")

Το παράδειγμα προγράμματος Ασκ. 1 στον RARS

```
1      .text      # Directive ".text": put the following into program memory
2                  # Register use:  x6: variable "i"; x7: variable "k";
3  main:          # label "main" = address for "j" to jump to
4      addi      x6, x0, 10      # init. i=10; (x0==0 always)
5      addi      x7, x0, 64      # init. k=64; (64 decimal = 40 hex)
6      add       x28, x6, x7     # x28 := i+k = 74 dec = 4a hex
7      add       x28, x28, x28   # x28 := 74+74=148 dec = 94 hex
8      add       x28, x28, x7    # x28 := 148+64=212 dec = d4 hex
9      addi      x7, x7, -1      # k := k-1 = 63 dec = 3f hex
10     sub       x7, x7, x6      # k := k-i = 53 dec = 35 hex
11     j         main          # jump back to main (infinite loop)
```

- **Assembler Directives:** αρχίζουν με “.”, απευθύνονται στον Assembler
 - .text # “Text Segment” = portion of address space for program (instr.)
 - .data # “Data Segment” = portion for data – “#”: start of comments
- **Label:** left-justified, with “:” → def. symbolic name for address here

File Edit Run Settings Tools Help

Run speed at max (no interaction)

Edit Execute

Text Segment

Bkpt	Address	Code	Basic	Source
☐	0x00400000	0x00a00313	addi x6,x0,0x00...	4: addi x6, x0, 10 ...
☐	0x00400004	0x04000393	addi x7,x0,0x00...	5: addi x7, x0, 64 ...
☐	0x00400008	0x00730e33	add x28,x6,x7	6: add x28, x6, x7 ...
☐	0x0040000c	0x01ce0e33	add x28,x28,x28	7: add x28, x28, x28...
☐	0x00400010	0x007e0e33	add x28,x28,x7	8: add x28, x28, x7 ...
☐	0x00400014	0xff38393	addi x7,x7,0xff...	9: addi x7, x7, -1 ...
☐	0x00400018	0x406383b3	sub x7,x7,x6	10: sub x7, x7, x6 ...
☐	0x0040001c	0xfe5ff06f	jal x0,0xffffffff2	11: j main ...

Ψευδοεντολή... →

Data Segment

Address	Value (+0)	Value (+4)	Value (+8)	Value (+c)	Value (+...	Value (+...	Value (+...	Value (+...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...
0x100...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...	0x000...

0x10010000 (.data) Hexadecimal Addresses

Registers

Name	Number	Value
zero	0	0x00000000
ra	1	0x00000000
sp	2	0x7ffffeffc
gp	3	0x10008000
tp	4	0x00000000
t0	5	0x00000000
t1	6	0x0000000a
t2	7	0x00000040
s0	8	0x00000000
s1	9	0x00000000
a0	10	0x00000000
a1	11	0x00000000
a2	12	0x00000000
a3	13	0x00000000
a4	14	0x00000000
a5	15	0x00000000
a6	16	0x00000000
a7	17	0x00000000
s2	18	0x00000000
s3	19	0x00000000
s4	20	0x00000000
s5	21	0x00000000
s6	22	0x00000000
s7	23	0x00000000
s8	24	0x00000000
s9	25	0x00000000
s10	26	0x00000000
s11	27	0x00000000
t3	28	0x0000004a
t4	29	0x00000000
t5	30	0x00000000
t6	31	0x00000000
pc		0x0040000c

Messages Run I/O

Clear