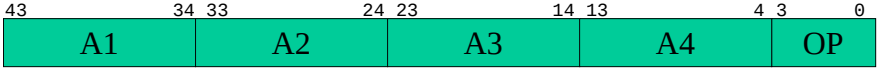
Arquiteturas de 4, 3, 2, 1 e 0 endereços

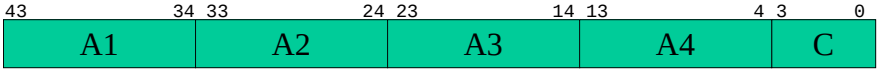
EDVAC
4 endereços - instruções de 44 bits

Instruções aritméticas (A3 ← A1 OP A2; ir para A4)



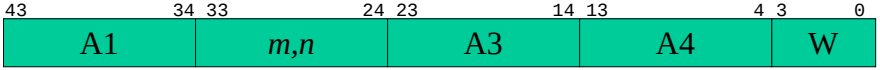
Instruções condicionais

(Se A1 ≥ A2, ir para A3; senão, ir para A4)



Instruções de entrada/saída

(*m*: 1 = saída, 2 = entrada; *n* = número do "periférico")



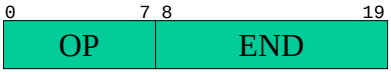
(transfere de/para palavras A1 .. A3; depois, ir para A4)

EDVAC
principais inconvenientes

- memória de 1024 palavras de 44 bits
- cada instrução ocupa 44 bits na memória
- requer um acesso à memória para ler uma instrução
- requer vários acessos adicionais à memória para ler / escrever os operandos da instrução

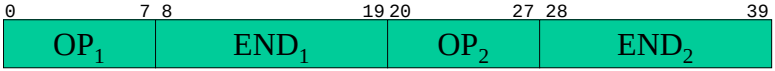
IAS
1 endereço - instruções de 20 bits

Formato de uma instrução



- memória de 4096 (2^{12}) palavras de 40 bits
- duas instruções por palavra de memória

Instruções na memória



IAS
vantagens em relação ao EDVAC

- memória de 4096 palavras de 40 bits
- cada instrução ocupa 20 bits na memória; 2 instruções por palavra
- requer apenas um acesso à memória para ler duas instruções
- requer somente um acesso adicional à memória para ler / escrever o operando da instrução

IAS - desvantagens

- precisa de um registrador contador (PC) para indicar onde está na memória a próxima instrução a ser executada
- requer duas instruções para “mover” (copiar) dados na memória
- requer mais instruções para executar operações que envolvam mais de um operando na memória

Exemplo: operações aritméticas

Atribuir o valor de uma expressão aritmética a uma variável (posição de memória):

$$A \leftarrow ((B + C)*D + E – F) / (G * H)$$

Arquitetura com 4 endereços

OP	E1	E2	E3	E4

Endereço	Instrução	Comentário
e_1	ADD B C A e_2	Soma B com C, resultado em A; vai para e_2
e_2	MUL A D A e_3	Multiplica A por D, resultado em A; vai para e_3
e_3	ADD A E A e_4	Soma A com E, resultado em A; vai para e_4
e4	SUB A F A e_5	Subtrai F de A, resultado em A; vai para e_5
e_5	DIV A G A e_6	Divide A por G, resultado em A; vai para e_6
e_6	DIV A H A e_7	Divide A por H, resultado final em A; vai para e_7
e_7	HALT	Fim do programa

Arquitetura com 3 endereços

Endereço	Instrução	Comentário
e_1	ADD B C A	Soma B com C, resultado em A; incrementa PC
e_1+1	MUL A D A	Multiplica A por D, resultado em A; incrementa PC
e_1+2	ADD A E A	Soma A com E, resultado em A; incrementa PC
e_1+3	SUB A F A	Subtrai F de A, resultado em A; incrementa PC
e_1+4	DIV A G A	Divide A por G, resultado em A; incrementa PC
e_1+5	DIV A H A	Divide A por H, resultado final em A; incrementa PC
e_1+6	HALT	Fim do programa

- requer uso de contador de programa (PC)
- instruções de desvio condicional e incondicional

Arquitetura com 2 endereços

E1 ← (E1 OP E2)

Endereço	Instrução	Comentário
e_1	MOV A B	Move B para A
e_1+1	ADD A C	Soma A com C, resultado em A
e_1+2	MUL A D	Multiplica A por D, resultado em A
e_1+3	ADD A E	Soma A com E, resultado em A
e_1+4	SUB A F	Subtrai F de A, resultado em A
e_1+5	DIV A G	Divide A por G, resultado em A
e_1+6	DIV A H	Divide A por H, resultado final em A
e_1+7	HALT	Fim do programa

- resultado substitui valor de um dos operandos
- nova necessidade: instruções de movimentação (cópia)

Arquitetura com 1 endereço

OP	E1

Acum ← (Acum OP E1)

Endereço	Instrução	Comentário
e_1	LDA B	Move B para Acumulador
e_1+1	ADD C	Soma Acum. com C, resultado no Acumulador
e_1+2	MUL D	Multiplica Acum. por D, resultado no Acumulador
e_1+3	ADD E	Soma Acum. com E, resultado no Acumulador
e_1+4	SUB F	Subtrai F do Acum., resultado no Acumulador
e_1+5	DIV G	Divide Acum. por G, resultado no Acumulador
e_1+6	DIV H	Divide Acum. por H, resultado no Acumulador
e_1+7	STA A	Armazena Acum. no endereço de A
e_1+8	HALT	Fim do programa

- requer acumulador na unidade operacional
- requer instruções de LOAD / STORE para mover (copiar) dados na memória

Arquitetura com 0 endereços

OP

Notação (RPN): H G F E D C B + * + – / /

- todas operações são executadas sobre os dados que estão no topo da pilha (uma ou mais palavras, de acordo com a operação, são “retiradas” da pilha) e os resultados são colocados (“inseridos”) no topo da pilha
- requer capacidade de acessar pilha de dados (na memória ou em um banco de registradores especialmente para esta função), com registrador que aponta o topo da pilha a cada momento
- requer instruções de PUSH *end* / POP *end* (exceções - possuem 1 endereço) para mover (copiar) dados entre a memória e o topo da pilha
- estas arquiteturas não são implementadas isoladamente

Arquitetura com 0 endereços

OP

Endereço	Instrução	Comentário
e_1	PUSH H	Coloca H no topo (atual) da pilha
e_1+1	PUSH G	Coloca G no topo da pilha
e_1+2	PUSH F	Coloca F no topo da pilha
e_1+3	PUSH E	Coloca E no topo da pilha
e_1+4	PUSH D	Coloca D no topo da pilha
e_1+5	PUSH C	Coloca C no topo da pilha
e_1+6	PUSH B	Coloca B no topo da pilha
e_1+7	ADD	Topo da pilha recebe B+C (B e C são retirados da pilha)
e_1+8	MUL	Topo recebe (B+C)*D
e_1+9	ADD	Topo recebe (B+C)*D + E
e_1+10	SUB	Topo recebe (B+C)*D + E - F
e_1+11	DIV	Topo recebe ((B+C)*D + E - F)/G
e_1+12	DIV	Topo recebe ((B+C)*D + E - F)/G*H
e_1+13	POP A	Topo da pilha é armazenado em A
e_1+14	HALT	Fim do programa