Arithmetic and Logic Unit e moltiplicatore

M. Favalli

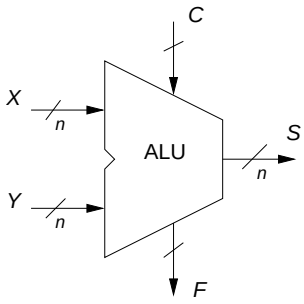
Engineering Department in Ferrara

Sommario

Introduzione

- La ALU é un componente che sulla base della configurazione di un certo numero di bit di controllo é in grado di eseguire diversi tipi di operazione di tipo aritmetico e logico su due operandi di n bit
- Le prime CPU avevano la parte di elaborazione dati su una ALU (attualmente ne sono presenti piú di una)
- La ALU oltre a produrre un risultato di n bit produce anche diversi segnali di flag che rappresentano eccezioni o condizioni particolari sul risultato
- La sua struttura riflette un compromesso fra costo e prestazioni

Schema



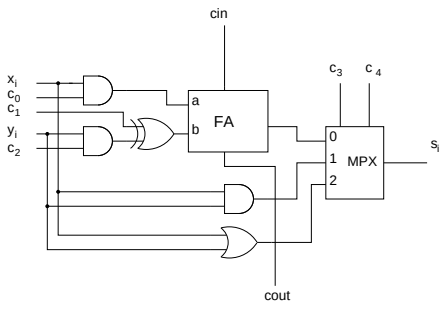
$S = S(X, Y, C)$ e $F = F(X, Y, S)$

Si noti che le operazioni aritmetiche sono in modulo 2^n

Struttura

- Sono stati proposti e realizzati diversi tipi di ALU
- Forse il tipo piú diffuso é quello di tipo bit - sliced in cui una ALU a n bit viene costruita a partire da n slice, ovvero n ALU a 1 bit ciascuna
- La ALU é essenzialmente costruita intorno a un n bit adder di tipo ripple-carry
- Vantaggi di modularitá e costo e svantaggi di prestazioni

1-bit ALU



1-bit ALU - funzioni aritmetiche

In questo caso il carry-in é significativo

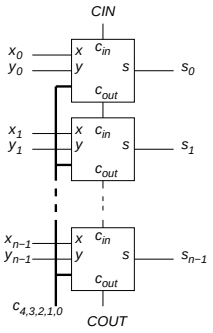
c_4c_3	$c_2c_1c_0$	a	b	s	c_{out}
00	000	0	0	c_{in}	0
00	001	0	y_i	$y_i \oplus c_{in}$	$y_i c_{in}$
00	010	0	1	$1 \oplus c_{in}$	c_{in}
00	011	0	y_i'	$y_i' \oplus c_{in}$	$y_i' c_{in}$
00	100	x_i	0	$x_i \oplus c_{in}$	$x_i c_{in}$
00	101	x_i	y_i	$x_i \oplus y_i \oplus c_{in}$	$x_i y_i + x_i c_{in} + y_i c_{in}$
00	110	x_i	1	$x_i' \oplus 1 \oplus c_{in}$	$x_i' + c_{in}$
00	111	x_i	y_i'	$x_i \oplus y_i' \oplus c_{in}$	$x_i y_i' + x_i c_{in} + y_i' c_{in}$

1-bit ALU - funzioni logiche

Si tratta di operazioni logiche bit a bit il cui risultato non dipende dal carry-in

c_4c_3	$c_2c_1c_0$	s
01	- - -	x_iy_i
10	- - -	$x_i + y_i$

ALU a n bit



ALU a n bit

Funzioni aritmetiche

$c_4c_3\,c_2c_1c_0$	$S\,(CIN = 0)$	$S\,(CIN = 1)$
00 000	0_2	1_2
00 001	Y_2	$(Y + 1)_2$
00 010	$(2^n - 1)_2$	0_2
00 011	$Y_{2,c1}$	$Y_{2,c1} + 1_2 = Y_{2,c2} = -(Y)_2$
00 100	X_2	$(X + 1)_2$
00 101	$(X + Y)_2$	$(X + Y + 1)_2$
00 110	$X_{2,c1} = (-X)_2$	$X_{2,c1} + 1_2 = X_{2,c2} =$
00 111	$(X_2 + Y_{2,c1})$	$(X_2 + Y_{2,c1} + 1_2) = (X_2 + Y_{2,c2}) = (X - Y)_2$

ALU a n bit

Funzioni logiche

$c_4c_3\,c_2c_1c_0$	S
01 - - -	XY
10 - - -	$X + Y$

Per la complementazione si puó utilizzare il complemento a 1

Bit di flag

I bit di flag forniscono indicazioni sul risultato

- bit di zero: vale 1 se il risultato $S = 0_2$
- bit di paritá: fornisce la paritá sul risultato
- bit di carry: CARRY OUT
- bit di overflow: vale 1 se il risultato non é contenuto in n bit
- bit di segno: vale 1 se il risultato non é contenuto in n bit

Overflow

Si ha overflow se il segno del risultato é diverso da quello atteso sulla base del tipo di operazione e dei segni degli operandi:

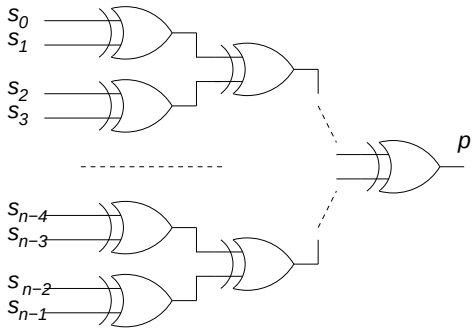
- $X > 0$, $Y > 0$ e $S < 0$ con una somma aritmetica
- $X < 0$, $Y < 0$ e $S > 0$ con una somma aritmetica
- $X > 0$, $Y < 0$ e $S < 0$ con una sottrazione aritmetica
- $X < 0$, $Y > 0$ e $S < 0$ con una sottrazione aritmetica

Sia OV il bit di overflow:

$$OV = c_4'c_3'(c_2c_1'c_0(X_{n-1}'Y_{n-1}'S_{n-1} + X_{n-1}Y_{n-1}S_{n-1}') + c_2c_1c_0(c_2c_1c_0(X_{n-1}'Y_{n-1}S_{n-1}' + X_{n-1}'Y_{n-1}S_{n-1}'))$$

Bit di paritá

Serve per proteggere i dati che vengono scritti nei registri o in memoria



Bit di segno e bit di zero

- Il bit di segno é banalmente il bit di maggior peso del risultato (che é significativo solo nel caso di operazioni aritmetiche)
- Il bit dizero assume il valore 1 solo quando tutti i bit del risultato hanno il valore 0. Puó essere ottenuto tramite un NOR a n ingressi

Sommario

Moltiplicazione

- La ALU illustrata non conteneva le operazioni di moltiplicazione e divisione
- Vedremo come caso particolare la moltiplicazione e divisione per 2 (applicata ai numeri naturali)
- Nel caso generale vedremo il prodotto di numeri naturali

Moltiplicazione e divisione per 2

Come noto moltiplicazione e divisione per 2 possono essere rispettivamente eseguite mediante uno shift a sinistra e uno a destra di una posizione
Circuito (da mettere in uscita alla ALU) in grado di eseguire tali operazioni

Moltiplicazione fra numeri naturali

L'algoritmo é quello utilizzato in base 10 (somma di prodotti parziali):

				x_3	x_2	x_1	x_0	$X *$
				y_3	y_2	y_1	y_0	$Y =$
				x_3y_0	x_2y_0	x_1y_0	x_0y_0	$W_0 +$
			x_3y_1	x_2y_1	x_1y_1	x_0y_1	-	$W_1 +$
		x_3y_2	x_2y_2	x_1y_2	x_0y_2	-	-	$W_2 +$
	x_3y_3	x_2y_3	x_1y_3	x_0y_3	-	-	$W_3 =$	
p_7	p_6	p_5	p_4	p_3	p_2	p_1	p_0	