

2
ARCHITECTURE DES ORDINATEURS

Devoir Surveillé 1

1 heure et 20 minutes
sans documents

N.B. : - Travaillez calmement. Ne bâchez pas vos réponses : il vaut mieux traiter correctement moins de questions que tout faire de travers.

- Les réponses aux questions doivent être argumentées et aussi concises que possible.
- Le barème est donné à titre indicatif.

Exercice 1 (50 points)

On considère des entiers codés sur 16 bits, interprétés comme des entiers relatifs codés en complément à deux. Chacun de ces entiers peut (et doit) s'écrire avec quatre chiffres hexadécimaux (on omettra le préfixe « 0x »). Soient les cinq entiers suivants :

M	N	P	Q	R
37AD	6FDA	8AC1	82F8	ABCD

(1.1) (10 points)

Parmi ces 5 entiers, quels sont ceux qui sont négatifs ? Expliquez pourquoi.

(1.2) (10 points)

Classez ces entiers du plus petit au plus grand (par exemple : « $M < N < P < Q < R$ », mais cette réponse choisie arbitrairement n'est probablement pas la bonne...). Justifiez la réponse sur votre copie.

(1.3) (10 points)

Calculez $P + Q$, et donnez le résultat en hexadécimal. Pour cela, effectuez l'addition en binaire directement sur la copie — une réponse brute ne rapportera aucun point. Y a-t-il débordement (*overflow*) ?

(1.4) (20 points)

Calculez $-M$ et $N - M$, et donnez les résultats en hexadécimal. Y a-t-il débordement (*overflow*) ? Comme pour la question précédente, le détail des calculs en binaire doit figurer sur la copie.

Exercice 2 (150 points)

La page suivante contient le texte d'un programme écrit en langage y86. Tous les commentaires ayant malencontreusement été effacés, il vous faut partir de zéro pour comprendre ce que fait ce programme, en répondant aux questions ci-dessous.

Attention : les réponses qui, au lieu d'expliquer, paraphrasent simplement le code (telles que « on soustrait edx à ebx ») ne rapporteront aucun point.

(2.1)	(20 points)	
	Quels sont les paramètres de la fonction <code>mystere</code> ? Expliquez quelle partie du code permet de répondre à cette question.	
	Si ce code avait été produit par un compilateur C, quel aurait été le prototype de la fonction <code>mystere</code> ?	
(2.2)	(10 points)	
	Quel est le rôle de l'instruction d'adresse 0x077?	
(2.3)	(20 points)	
	Quel est le rôle de l'instruction d'adresse 0x034? Pourquoi cette instruction prend-elle en paramètre l'en-tier 20?	
(2.4)	(10 points)	
	Quelle est la valeur qui sera stockée à l'adresse d'étiquette <code>x</code> à la fin de l'exécution du programme? À quoi correspond-elle? Justifiez votre réponse.	
(2.5)	(20 points)	
	De quelle manière les données en mémoire situées entre les adresses 0x07c et 0x09f incluses seront-elles modifiées par l'exécution du programme? Justifiez votre réponse.	
(2.6)	(30 points)	
	Dans la fonction <code>mystere</code> , quels sont les rôles respectifs des différents registres utilisés? Justifiez vos réponses.	
(2.7)	(10 points)	
	Dans la fonction <code>mystere</code> , quels sont les rôles respectifs des étiquettes <code>myst1</code> , <code>myst2</code> et <code>myst3</code> ?	
(2.8)	(10 points)	
	Dites, en une phrase, ce que fait la fonction <code>mystere</code> , en prenant en compte les connaissances obtenues des questions précédentes.	
(2.9)	(20 points)	
	Expliquez le codage binaire des six octets de l'instruction d'adresse 0x02e, en tirant éventuellement parti des informations obtenues en considérant d'autres instructions.	