

Informatika 1

2. előadás: Absztrakt számítógépek

Wetl Ferenc

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

2015-09-08

- 1 Turing-gép
- 2 MIX 1009 – MMIX 2009
- 3 RAM-gép (random access machine)

- A Turing-gép egy $M = \langle Q, \Gamma, b, \Sigma, \delta, q_0, F \rangle$ hetes, ahol
- Q az 'állapotok' nem üres halmaza,
- Γ a 'szalag ábécé' véges, nem üres halmaza,
- $b \in \Gamma$ az 'üres szimbólum' (az egyetlen jel, amiből végtelen sok lehet a szalagon),
- $\Sigma \subseteq \Gamma \setminus \{b\}$ a 'bemeneti jelek' halmaza,
- $q_0 \in Q$ a 'kezdő állapot'
- $F \subseteq Q$ a 'végállapotok' halmaza (ekkor a gép leáll).
- $\delta : (Q \setminus F) \times \Gamma \hookrightarrow Q \times \Gamma \times \{L, R\}$ az 'átviteli függvény' (ha nincs értelmezve, a gép leáll), ahol R a szalag jobbra, L balra mozgatást jelenti,

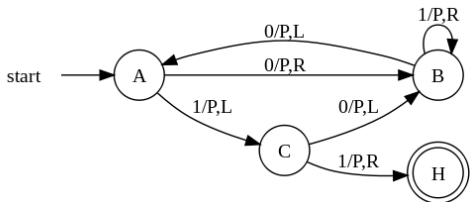


H **Church–Turing-tézis:** minden formalizálható probléma, ami megoldható algoritmussal, az megoldható Turing-géppel is.

- **Dolgos hód** (Radó Tibor, 1962, busy beaver) az a Turing-gép, amely adott típusú Turing-gépek közül a legtöbb nem üres jelet írja egy üres szalagra, és véges lépésben leáll.

- $Q = \{A, B, C, \text{HALT}\}$
- $\Gamma = \{0, 1\}$
- $b = 0$ (az üres jel)
- $\Sigma = \{1\}$
- $q_0 = A$ (kezdő állapot)
- $F = \{\text{HALT}\}$
- δ táblázata:

	A	B	C
0	1RB	1LA	1LB
1	1LC	1RB	1RH



1	A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	B	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
3	A	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
4	C	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
5	B	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
6	A	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
7	B	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
8	B	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
9	B	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0
10	B	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0
11	B	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0
12	A	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0
13	C	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
14	H	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0

- Knuth: A programozás művészete c. könyve számára kidolgozott hibrid (bináris/decimális) gép (assembler nyelve a MIXAL)
- Egy bájt binárisan 6 bit (0–63), decimálisan 2 számjegy (0–99). Egy szó 5 bájt és egy előjel.

- Regiszterek: A (akkumulátor) és X (extension) (5 bájt + előjel), 6 indexregiszter (2 bájt + előjel), J (jump, 2 bájt)

- Egy példaprogram:

TERM	EQU	19	console device no. (19=typewriter)
	ORIG	1000	start address
START	OUT	MSG(TERM)	output data at address MSG
	HLT		halt execution
MSG	ALF	"HELLO"	
	ALF	" WORL"	
	ALF	"D "	
	END	START	end of program

- Egy tutorial.

- A RAM-gép egy természetes számokkal indexelt p programtárból és egy természetes számokkal indexelt r adattárból áll, mely induláskor csak 0-kat tartalmaz.
- A program végrehajtása a p_0 cellájába írt utasítással indul és egy üres utasítással zárul.
- Az adattár i -edik cellájának ($i \in \mathbb{N}_0$) tartalmát $r[i]$ vagy r_i jelöli, ami csak egész szám lehet.
- Megengedett utasítások, ahol $z \in \mathbb{Z}$, $i, n \in \mathbb{N}_0$:

$$r_i \leftarrow z$$

$$r_i \leftarrow r_n, \quad r_i \leftarrow r_{r_n} \text{ (azaz } r_i \leftarrow r[r[n]]),$$

$$r_i \leftarrow r_i \pm r_n, \quad (r_i \leftarrow r_i * r_n, \quad r_i \leftarrow r_i / r_n),$$

p_n : ugrás az n -edik programsorra,

if $r_i = 0$ p_n : ugrás az n -edik programsorra, ha $r_i = 0$,

if $r_i > 0$ p_n : ugrás az n -edik programsorra, ha $r_i > 0$,

A RAM-gép előadáson bemutatott „számítógépszerű” változata:

- A programtár és a memória véges,
- minden memóriacella 1-bytos, minden utasítás 2-bytos, az első byte az utasítást, a második az operandust tartalmazza, pl.
ADD 12 jelentése: $r_0 \leftarrow r_0 + r_{12}$
- számítás és összehasonlítás csak a 0-dik memóriacella (és esetleg egy másik) tartalmával végezhető,
- az utasításokat mnemonikokkal jelöljük, ezek három változata:
 - közvetlen: az n operandus egy szám, a műveletet azzal végezzük (jelölése az utasítás végére tett =)
 - direkt: az n operandust memóriacímnek tekintjük és a műveletet az $r[n]$ (azaz az r_n) tartalmával végezzük,
 - indirekt: az n operandust egy memóriacím címének tekintjük, a műveletet az $r[r[n]]$ (azaz az r_{r_n}) számmal végezzük (jelölése az utasítás végére tett *)

Vezérlő utasítások

JUMP	n	ugrás az n -edik utasításra
JZERO	n	ugrás az n -edik utasításra, ha $r_0 = 0$
JGTZ	n	ugrás az n -edik utasításra, ha $r_0 > 0$
HALT		leállás

Aritmetikai utasítások

	<i>direkt</i>		<i>indirekt</i>		<i>közvetlen op</i>
ADD	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 + r_n$	ADD*	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 + r_{r_n}$	ADD=	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 + n$
SUB	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 - r_n$	SUB*	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 - r_{r_n}$	SUB=	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 - n$
MULT	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 * r_n$	MULT*	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 * r_{r_n}$	MULT=	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 * n$
DIV	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 / r_n$	DIV*	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 / r_{r_n}$	DIV=	$n \quad r_0 \leftarrow r_0 / n$

Adatmozgatás, IO

	<i>direkt</i>		<i>indirekt</i>		<i>közvetlen op</i>
LOAD	$n \quad r_0 \leftarrow r_n$	LOAD*	$n \quad r_0 \leftarrow r_{r_n}$	LOAD=	$n \quad r_0 \leftarrow n$
STORE	$n \quad r_n \leftarrow r_0$	STORE*	$n \quad r_{r_n} \leftarrow r_0$		
READ	n	az input eszközről r_1, r_2, \dots, r_n -be olvas n számot			
WRITE	n	az output eszközre írja r_1, r_2, \dots, r_n tartalmát			

Írjunk programot (a, b) kiszámítására, ahol $a, b \in \mathbb{N}_0!$

p	utasítás	operandus	megjegyzés
0	READ	2	beolvas két számot ($r[1] \leftarrow a$ és $r[2] \leftarrow b$)
1	LOAD	2	$r[0] \leftarrow r[2]$ azaz $r[0] \leftarrow b$
2	JZERO	16	ha $b = 0$, ugorj 16-ra, a $\text{lnko}(a, b) = a$
3	LOAD	1	$r[0] \leftarrow r[1]$
4	DIV	2	$r[0] \leftarrow \lfloor a/b \rfloor$
5	STORE	3	$r[3] \leftarrow \lfloor a/b \rfloor$
6	MULT	2	
7	STORE	4	$r[4] \leftarrow b * \lfloor a/b \rfloor$
8	LOAD	1	
9	SUB	4	$r[0] \leftarrow a - b * \lfloor a/b \rfloor = a \bmod b$
10	STORE	5	
11	LOAD	2	
12	STORE	1	$r[1] \leftarrow b$
13	LOAD	5	
14	STORE	2	$r[2] \leftarrow a \bmod b$
15	JUMP	2	
16	WRITE	1	írd ki $r[1]$ tartalmát, ami = $\text{lnko}(a, b)$
17	HALT		

Kérdések

1. Hogyan működik a Turing-gép?
2. Melyik Turing-gépre írt programokat nevezünk dolgos hódoknak?
3. A RAM-gép Neumann-elvű?
4. Mi a különbség a direkt és az indirekt gépi utasítás között?
5. Mi a memória tartalma az alábbi program végrehajtása után?

1	LOAD=	5
2	STORE	1
3	STORE*	1
4	JZERO	7
5	LOAD=	2
6	MUL	1
7	HALT	