

Sistemas Informáticos

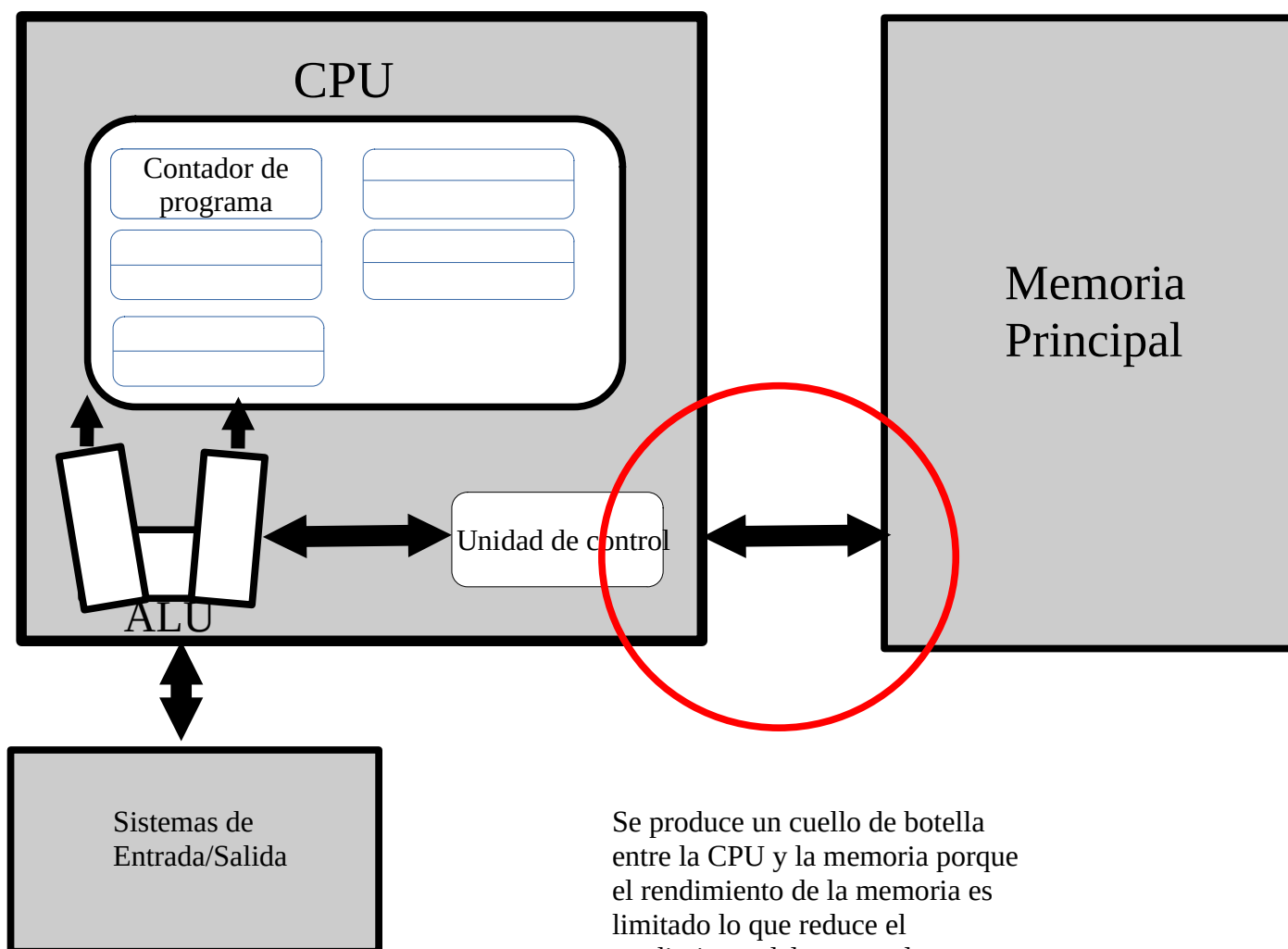
Tema: 1



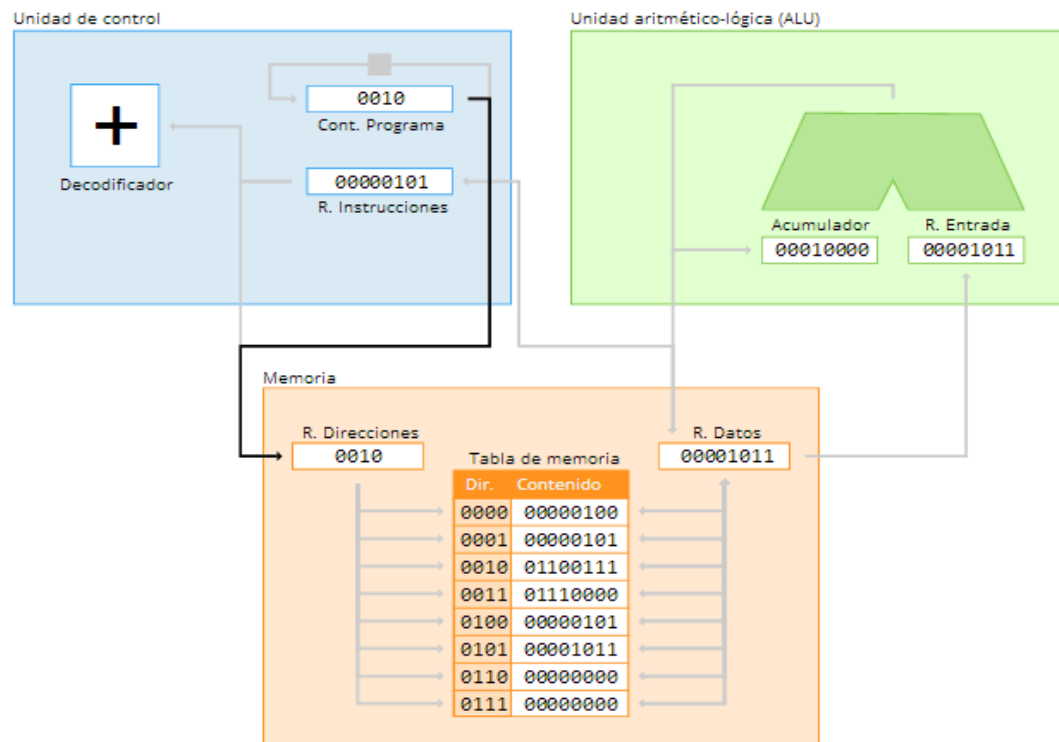
Bibliografía				
	Enlace	Autor	Localización	Ultima actualización
	https://www.tareaeducativa.com/arquitectura/cuello_de_botella_de_la_arquitectura_de_von_neumann.html		Segundo apartado primer y segundo parrafo	

1. Define “sistema informático”:

Es un conjunto de elementos tanto físicos como el hardware (teclado, raton...etc) y lógicos como el software (programas ...etc) que se encarga de realizar múltiples tareas a una gran velocidad.

2. Realiza un esquema gráfico de la arquitectura Von Neumann identificando y justificando los posibles cuellos de botella.

3. Indica los pasos que sigue el ordenador para realizar una suma describiendo la función de cada componente de la arquitectura Von Neumann.



1º El contador de programa se carga e indica en que instrucción estoy y lo mete en el registro de direcciones.

2º Después le suma 1 en el contador de programa

3º Luego busca la dirección 0

4 luego coge esa instrucción y pasa al registro de datos

5º Esa instrucción va al registro de instrucciones

6º Y luego la maquina decodifica lo que quieres realizar

7º Busca en la memoria y lo mete en el registro de instrucciones

8º Luego pasa al registro de datos

9º Al ser un dato lo manda al registro de entrada

10º Ahora se suma el acumulador y el registro de entrada para mandar ese resultado al acumulador.

11º Se repite el proceso para hacer otra suma entre el acumulador que es el resultado de la suma anterior y el registro de entrada que será el número que queramos sumar.

4. Explica con tus propias palabras el concepto de jerarquía de memoria y justifica su necesidad.

La jerarquía de memoria es organizar la memoria de mas rápida a mas lenta según su capacidad y su objetivo es conseguir una memoria con gran capacidad y con mucha velocidad e intentando mantener su coste