

# 제1장 컴퓨터시스템 개요

1.1 컴퓨터의 기본 구조

1.2 정보의 표현과 저장

1.3 시스템의 구성

1.4 컴퓨터구조의 발전과정

## 1.1 컴퓨터의 기본 구조

### 컴퓨터시스템의 구성

응용 소프트웨어  
(application software)

시스템 소프트웨어(system software)

하드웨어(hardware)

# 하드웨어와 소프트웨어

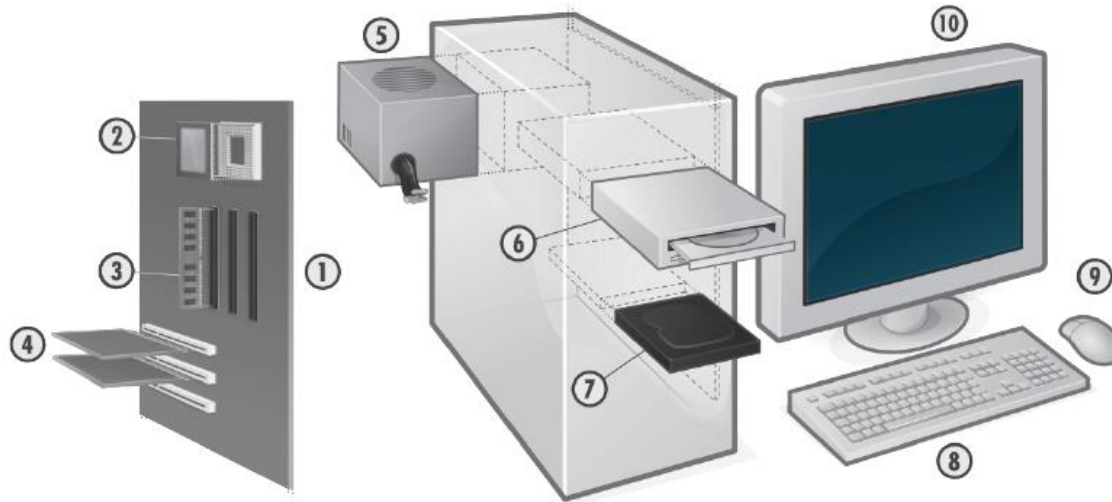
## □ 하드웨어(hardware)

- 컴퓨터 정보들의 전송 통로를 제공해 주고, 그 정보에 대한 처리가 실제 일어나게 해주는 물리적인 실체들

## □ 소프트웨어(software)

- 정보들이 이동하는 방향과 정보 처리의 종류를 지정해주고, 그러한 동작들이 일어나는 시간을 지정해주는 명령(command)들의 집합
- **시스템 소프트웨어(system software)**: OS(Windows 10, Unix, Linux, 등), 각종 유틸리티 프로그램들(프린터 드라이버, 등)
- **응용 소프트웨어(application software)**: 워드프로세서, 웹브라우저, MS-Excel, 등

# 컴퓨터 하드웨어의 주요 요소들

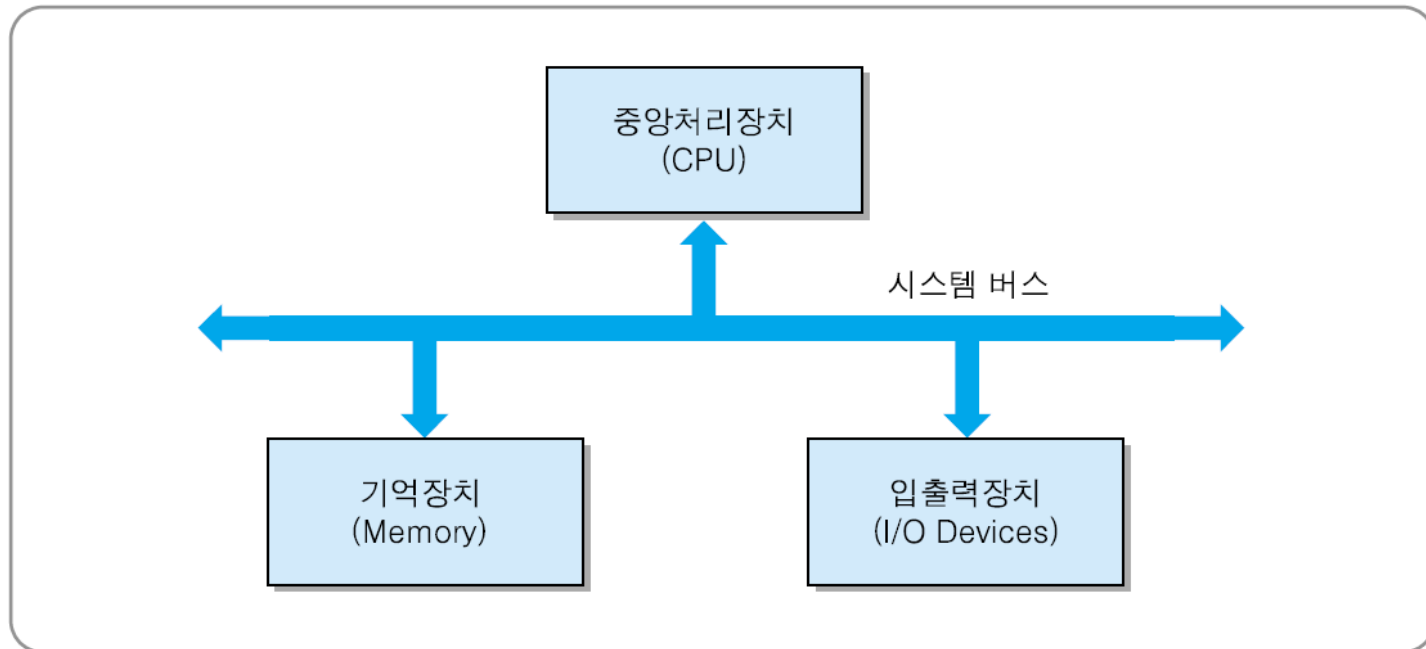


- ① 메인 보드(main board)
- ② CPU 및 GPU 칩
- ③ 주기억장치 모듈
- ④ 확장 보드: 사운드 카드 등
- ⑤ 전원공급장치(power supply)

- ⑥ 광 저장장치: CD-ROM, DVD
- ⑦ 하드 디스크, SSD
- ⑧ 키보드
- ⑨ 마우스
- ⑩ 디스플레이 모니터

# 컴퓨터의 기본 구조

- 컴퓨터의 기능: 프로그램 코드를 정해진 순서대로 수행
  - 데이터를 읽어서(read), 처리(processing)하고, 저장(store)한다
- 주요 구성요소들: 중앙처리장치, 기억장치, 입출력장치



# 컴퓨터의 기본적인 구성요소들

## □ 중앙처리장치(Central Processing Unit: CPU)

- 프로세서(processor)
- '프로그램 실행'과 '데이터 처리'라는 중추적인 기능의 수행을 담당하는 요소

## □ 기억장치

### (1) 주기억장치(main memory)

- CPU 가까이 위치하며, 반도체 기억장치 칩들로 구성
- 고속 액세스
- 가격이 높고 면적을 많이 차지 → 저장 용량의 한계
- 영구 저장 능력이 없기 때문에, 일시적 저장장치로만 사용

## 컴퓨터의 기본적인 구성요소들 (계속)

### (2) 보조저장장치(auxiliary storage device)

- 2차 기억장치(secondary memory)
- 저장 밀도가 높고, 비트 당 가격이 낮음
- 읽기/쓰기 속도가 느림
- 영구 저장 능력을 가진 저장장치 : 하드 디스크(hard disk), 플래시 메모리(flash memory), SSD(solid-state drive), CD-ROM, 등

## 컴퓨터의 기본적인 구성요소들 (계속)

### □ 입출력장치(I/O device)

- 입력장치(input device)와 출력장치(output device)의 통칭
- 사용자-컴퓨터 간의 상호작용(interaction)을 위한 장치들
- CPU는 해당 장치 제어기(device controller)를 통하여 동작 제어
- 주변장치(peripheral device)라고도 부름



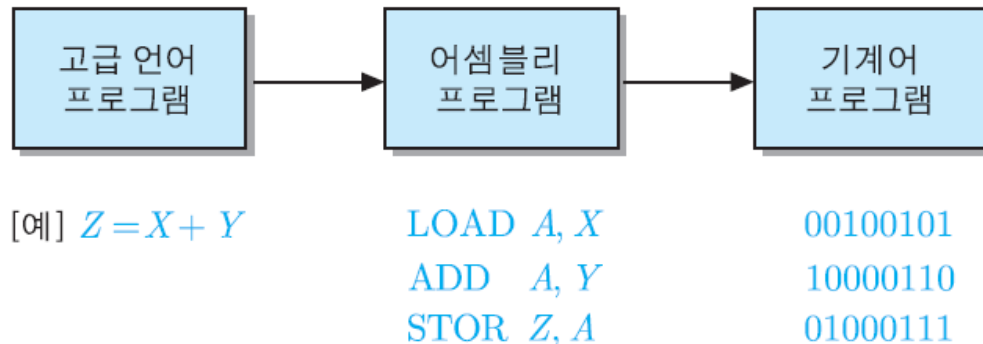
## 1.2 정보의 표현과 저장

- ❑ **컴퓨터 정보**: 2진수 비트들로 표현된 프로그램 코드와 데이터
- ❑ **프로그램 코드**
  - **기계어(machine language)**
    - 기계 코드(machine code)라고도 함
    - 컴퓨터 하드웨어 부품들이 이해할 수 있는 언어로서, 2진 비트들로 구성
  - **어셈블리 언어(assembly language)**
    - 고급 언어와 기계어 사이의 중간 언어
    - 어셈블러(assembler)로 번역되며, 기계어와 일대일 대응
  - **고급 언어(high-level language)**
    - 영문자와 숫자로 구성되어 사람이 이해하기 쉬운 언어
    - C, C++, PASCAL, FORTRAN, JAVA 등
    - 컴파일러(compiler)를 이용하여 기계어로 번역

## 프로그램 언어의 번역 과정

[예]  $Z = X + Y$

- **LOAD A, X** : 기억장치 X번지의 내용을 읽어서, 레지스터 A에 적재(load)
- **ADD A, Y** : 기억장치 Y번지 내용을 읽어서, 레지스터 A에 적재된 값과 더하고, 결과를 다시 A에 적재
- **STOR Z, A** : 그 값을 기억장치 Z 번지에 저장(store)



# 프로그램 언어 번역 소프트웨어

## □ 컴파일러(compiler)

- 고급언어 프로그램을 기계어 프로그램으로 번역하는 소프트웨어

## □ 어셈블러(assembler)

- 어셈블리 프로그램을 기계어 프로그램으로 번역하는 소프트웨어
- 니모닉스(mnemonics)
  - 어셈블리 명령어가 지정하는 연산을 가리키는 알파벳 기호
  - ‘LOAD’, ‘ADD’, ‘STOR’ 등

# 기계 명령어의 형식

[예]

연산코드	오퍼랜드
0 0 1	0 0 1 0 1

## □ 연산 코드(op code)

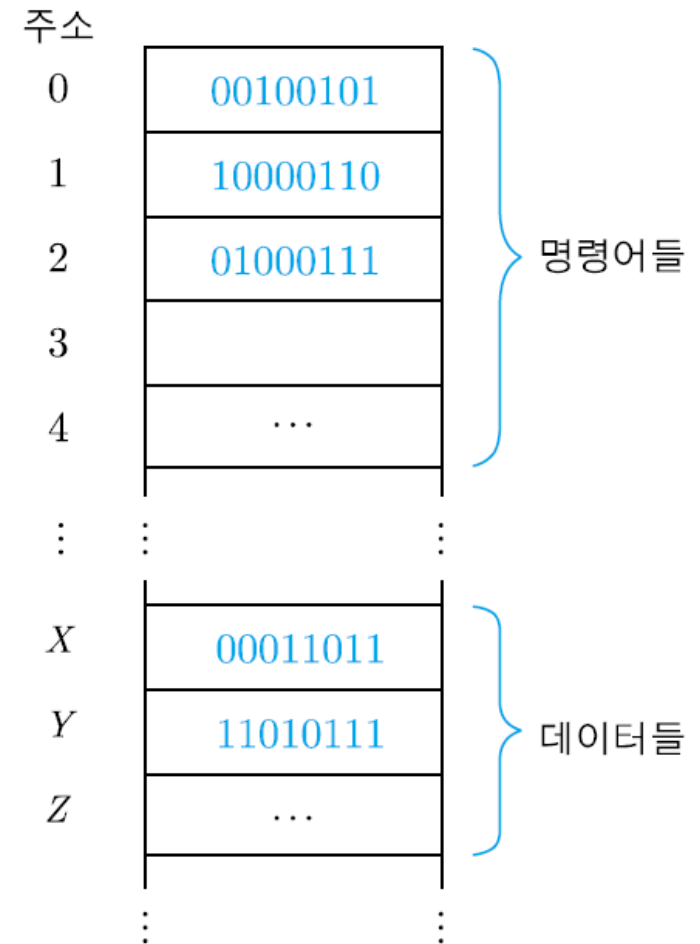
- CPU가 수행할 연산을 지정해 주는 비트들
- 비트 수 = '3'이라면, 지정될 수 있는 연산의 최대 수:  $2^3 = 8$ 개

## □ 오퍼랜드(operand)

- 연산에 사용될 데이터 혹은 그것이 저장되어 있는 기억장치 주소 (memory address)
- 비트 수 = '5' 라면, 주소지정(addressing) 할 수 있는 기억 장소의 최대 수:  $2^5 = 32$  개

## 프로그램 코드와 데이터의 기억장치 저장

- ❑ 프로그램 코드(명령어)와 데이터는 지정된 기억 장소에 저장
- ❑ 단어(word) 단위로 저장
  - 단어: 각 기억 장소에 저장되는 정보의 기본 단위로서, CPU에 의해 한 번에 처리될 수 있는 비트들의 그룹
  - 단어 길이의 예: 8비트, 32비트, 64비트, 128비트
  - 주소지정 단위: 단어 단위 혹은 바이트(byte) 단위



## 1.3 시스템의 구성

### 1.3.1 CPU와 기억장치의 접속

#### □ 시스템 버스(system bus)

- CPU와 시스템 내의 다른 요소들 사이에 정보를 교환하는 통로
- 기본 구성
  - 주소 버스(address bus)
  - 데이터 버스(data bus)
  - 제어 버스(control bus)

## 시스템 버스

### □ 주소 버스(address bus)

- CPU가 외부로 발생하는 주소 정보를 전송하는 신호 선들의 집합
- 주소 선의 수는 CPU와 접속될 수 있는 최대 기억장치 용량을 결정

[예] 주소 버스의 비트 수 = 16 비트라면,  
최대  $2^{16} = 64K$  개의 기억 장소들의 주소지정 가능

### □ 데이터 버스(data bus)

- CPU가 기억장치 혹은 I/O 장치와의 사이에 데이터를 전송하기 위한 신호 선들의 집합
- 데이터 선의 수는 CPU가 한 번에 전송할 수 있는 비트 수를 결정

[예] 데이터 버스 폭 = 32 비트라면,  
CPU와 기억장치 간의 데이터 전송은 한 번에 32 비트씩 가능

## 시스템 버스 (계속)

- 제어 버스(control bus): CPU가 시스템 내의 각종 요소들의 동작을 제어하기 위한 신호 선들의 집합

[예]

- 기억장치 읽기/쓰기(Memory Read/Write) 신호
- I/O 읽기/쓰기(I/O Read/Write) 신호
- 인터럽트(Interrupt) 신호
- 버스 제어(Bus Control) 신호



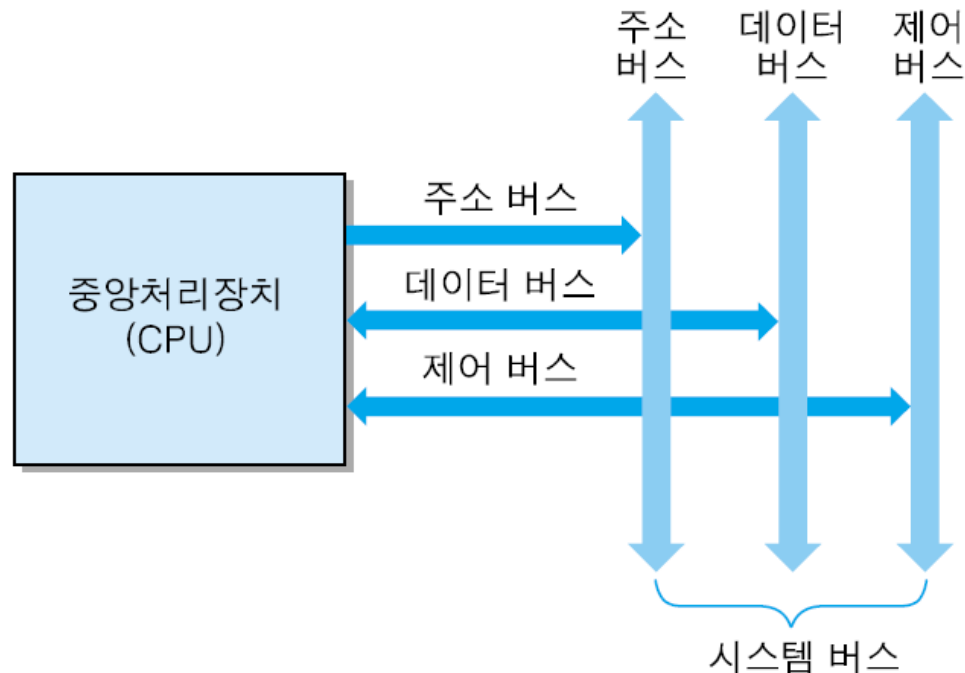
## CPU와 시스템 버스 간의 접속

### □ 주소 버스 : 단방향성(unidirectional)

- 주소는 CPU로부터 기억장치 혹은 I/O 장치들로 보내지는 정보

### □ 데이터 버스, 제어 버스 : 양방향성(bidirectional)

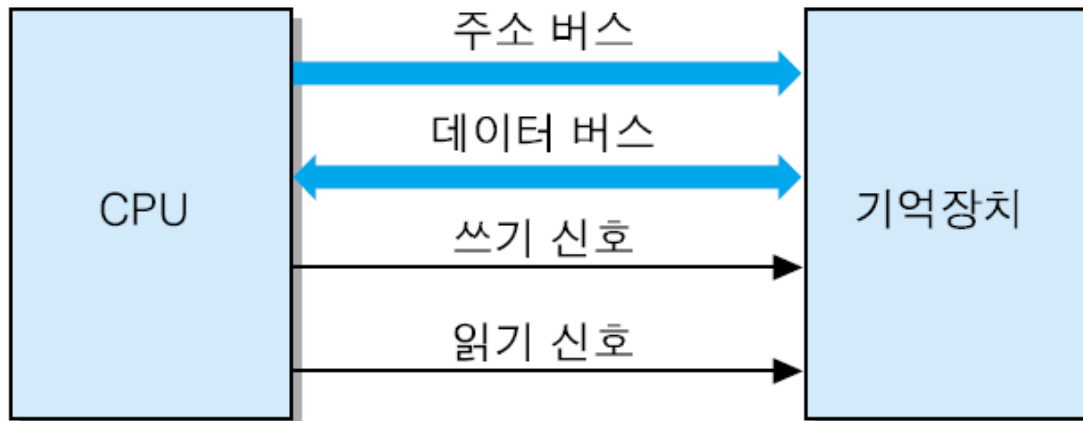
- 읽기와 쓰기 동작을 모두 지원



## CPU와 기억장치 간의 접속

### □ 필요한 버스 및 제어신호

- 주소 버스
- 데이터 버스
- 제어 신호: 기억장치 읽기(memory read) 신호, 기억장치 쓰기(memory write) 신호



## CPU와 기억장치 간의 접속 (계속)

- 기억장치 쓰기 동작 : CPU가 데이터를 저장할 기억 장소의 주소와 저장할 데이터를 각각 주소 버스와 데이터 버스를 통하여 보내는 동시에, 쓰기 신호를 활성화
- 기억장치 쓰기 시간(memory write time) : CPU가 주소와 데이터를 보낸 순간부터 저장이 완료될 때까지의 시간

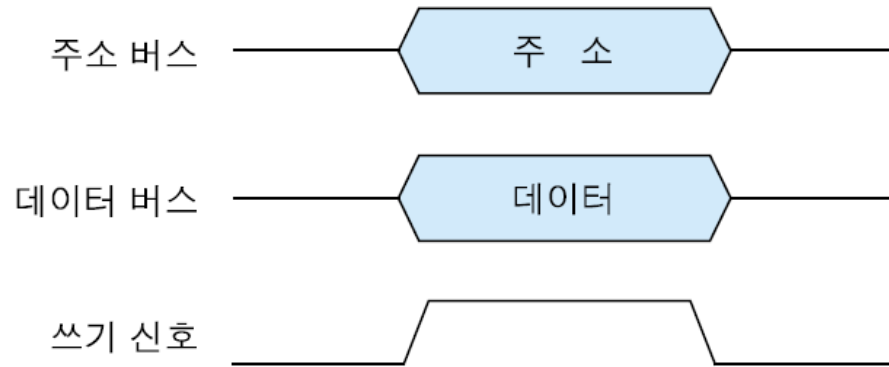
## CPU와 기억장치의 접속 (계속)

### □ 기억장치 읽기 동작

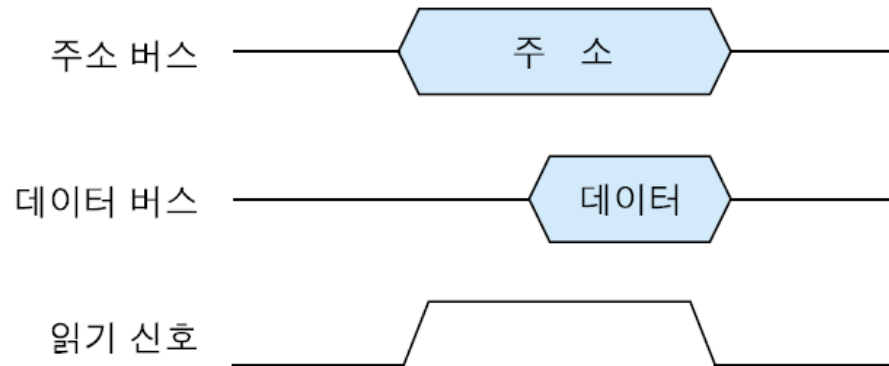
- CPU가 기억장치 주소를 주소 버스를 통하여 보내는 동시에, 읽기 신호를 활성화
- 일정 지연 시간이 경과한 후에 기억장치로부터 읽혀진 데이터가 데이터 버스 상에 실리고, CPU는 그 데이터를 버스 인터페이스 회로를 통하여 읽음

□ 기억장치 읽기 시간(memory read time) : 주소를 발생한 시간부터 기억장치의 데이터가 CPU에 도착할 때까지의 시간

## 기억장치 액세스(읽기/쓰기) 동작의 시간 흐름도



(a) 기억장치 쓰기 동작의 시간 흐름도



(b) 기억장치 읽기 동작의 시간 흐름도

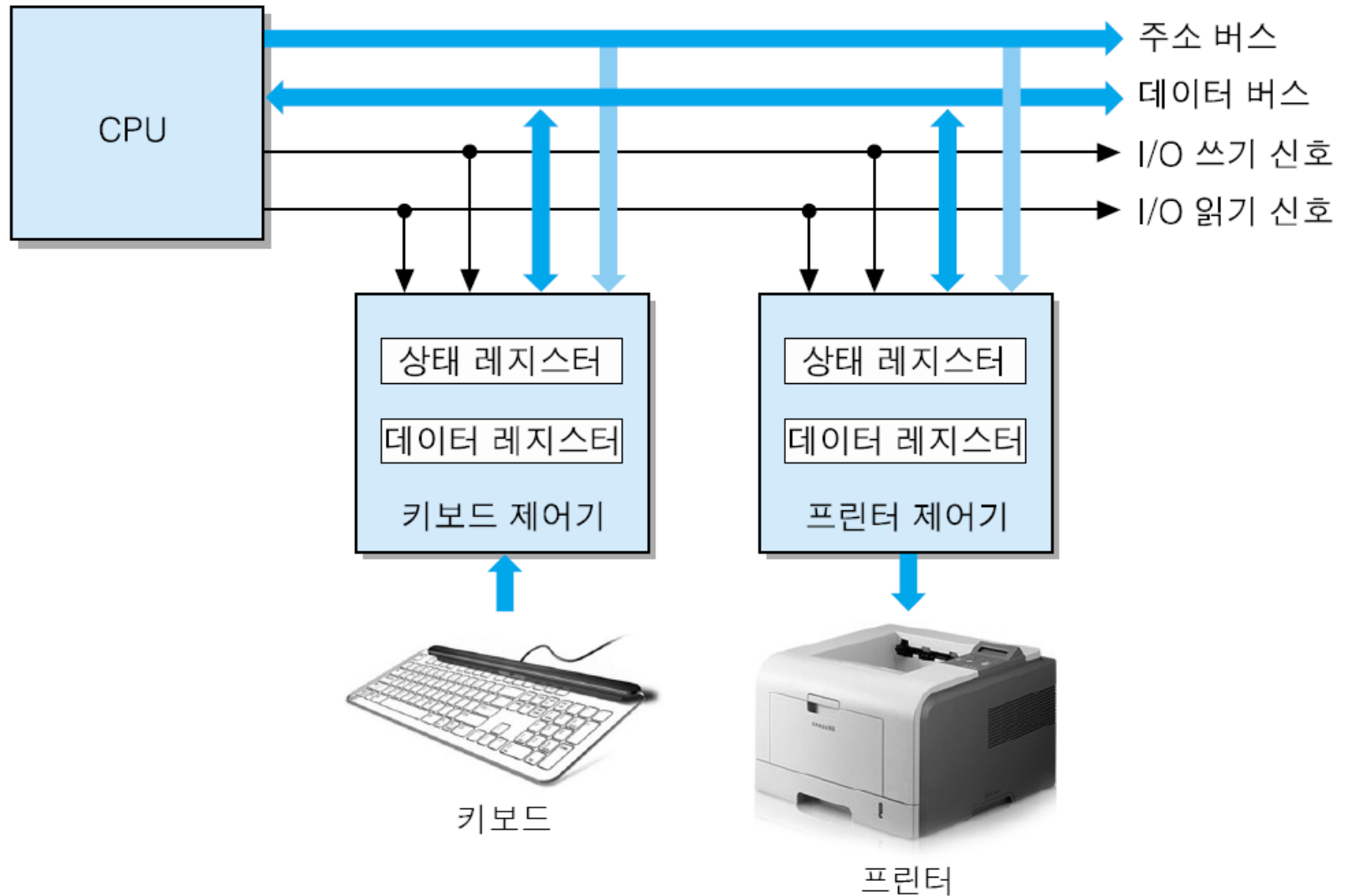
## 1.3.2 CPU와 I/O 장치의 접속

### □ 필요한 버스 및 제어 신호

- 주소 버스
- 데이터 버스
- 제어 신호 : I/O 읽기 신호, I/O 쓰기 신호

### □ 접속 경로: CPU ↔ 시스템 버스 ↔ I/O 장치 제어기 ↔ I/O 장치

## I/O 장치 접속 사례 : CPU - 키보드 & 프린터



## I/O 장치 제어기(I/O device controller)

❑ **기능:** CPU로부터 I/O 명령을 받아서, 해당 I/O 장치를 제어하고, 데이터를 이동함으로써 명령을 수행하는 전자회로 장치 (예: 키보드 제어기, 프린터 제어기, 등)

### ❑ 상태 레지스터

- I/O 장치의 현재 상태를 나타내는 비트들을 저장한 레지스터
- 준비 상태(RDY) 비트, 데이터 전송확인(ACK) 비트, 등

### ❑ 데이터 레지스터

- CPU와 I/O 장치 간에 이동되는 데이터를 일시적으로 저장하는 레지스터



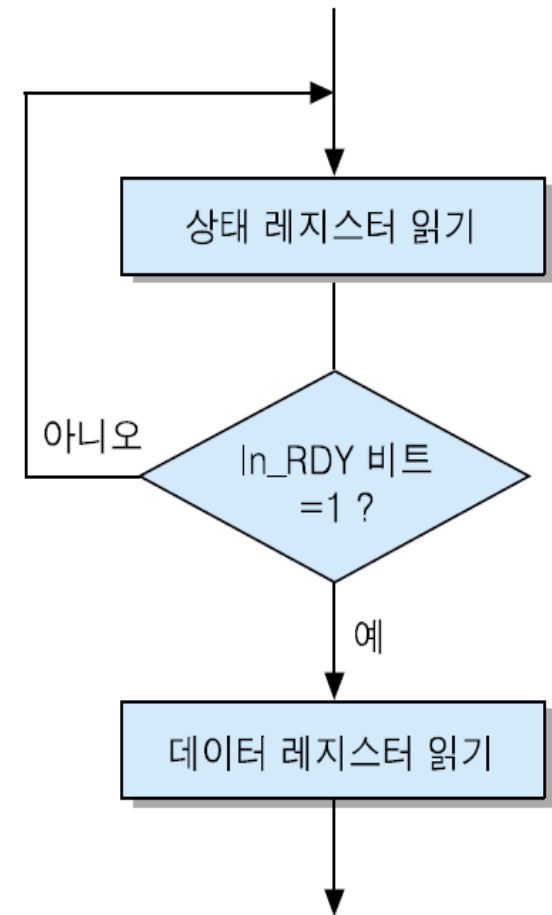
## 키보드의 데이터 입력 과정

### □ 키보드 제어기 :

- 키보드의 어떤 한 키(key)를 누르면,  
그 키에 대응되는 ASCII 코드가 키보드 제어  
기의 데이터 레지스터에 저장되고, 동시에  
상태 레지스터의 In\_RDY 비트가 1로 세트

### □ CPU :

- 키보드 제어기로부터 상태 레지스터의 내용을 읽어서 In\_RDY 비트가 세트 되었는지 검사(In\_RDY 비트는 데이터 레지스터에 외부로부터 데이터가 적재되었는지를 표시)
- 만약 세트 되지 않았으면, 1번을 반복하며 대기. 만약 세트 되었다면, 데이터 레지스터의 내용을 읽음



## 프린터의 데이터 출력 과정

### □ CPU :

- ① 프린터 제어기의 상태 레지스터의 내용을 읽어서 Out\_RDY 비트 검사 (Out\_RDY 비트: 프린터가 출력할 준비가 되었는지를 표시)
- ② 만약 세트 되지 않았으면, ① 번을 반복하며 대기  
만약 세트 되었다면, 프린트할 데이터를 프린터 제어기의 데이터 레지스터에 저장 (데이터 블록 전체를 제어기 내의 데이터 기억장치에 저장하는 것도 가능: spooling)

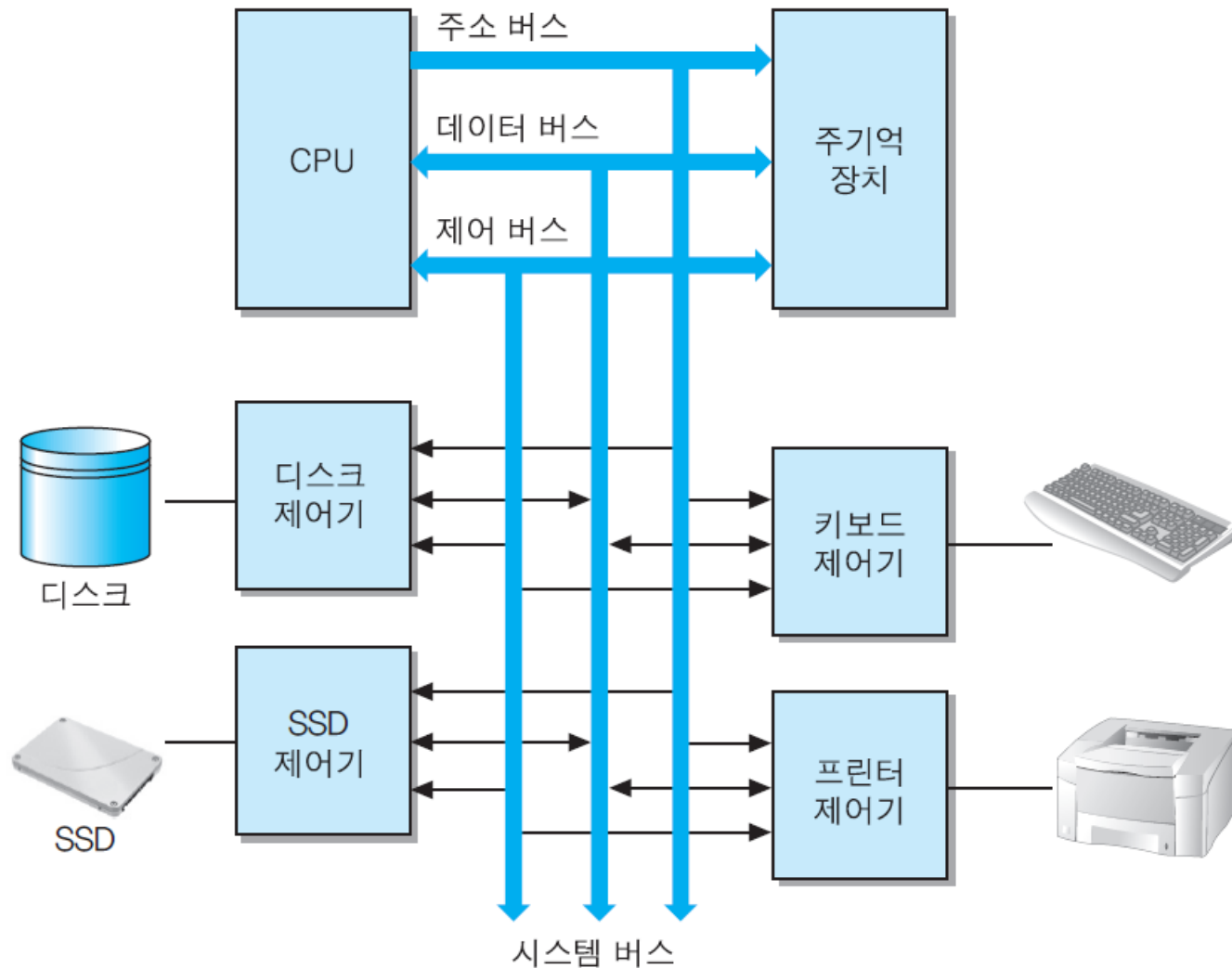
### □ 프린터 제어기 :

- ① 데이터 레지스터(혹은 데이터 기억장치)의 내용을 프린터로 보내고,
- ② 프린터의 하드웨어를 제어하면서 인쇄 동작 수행

## CPU와 보조저장장치의 접속

- 보조저장장치들(디스크, 플래시 메모리, SSD, CD-ROM 등)도 각 장치를 위한 제어기를 통하여 키보드나 프린터와 유사한 방법으로 접속
  - 차이점 : 데이터 전송 단위
    - 키보드 : 바이트 단위 전송
    - 보조저장장치 : 블록(512/1024/4096 바이트) 단위로 전송
- 제어기 내에 한 블록 이상을 임시 저장할 수 있는 데이터 기억 장치(버퍼) 필요

### 1.3.3 컴퓨터시스템의 전체 구성



## 컴퓨터의 기본적인 기능들

- ❑ 프로그램 실행 : CPU가 주기억장치로부터 프로그램 코드를 읽어서 실행
- ❑ 데이터 저장 : 프로그램 실행 결과로서 얻어진 데이터를 주기억 장치에 저장
- ❑ 데이터 이동 : 디스크 혹은 CD-ROM에 저장되어 있는 프로그램과 데이터 블록을 기억장치로 이동
- ❑ 데이터 입력/출력 : 사용자가 키보드를 통하여 보내는 명령이나 데이터를 읽어 들인다. 또한 CPU가 처리한 결과값이나 기억장치의 내용을 프린터(혹은 모니터)로 출력
- ❑ 제어 : 프로그램이 순서대로 실행되도록 또는 필요에 따라 실행 순서를 변경하도록 조정하며, 각종 제어 신호들을 발생

## 1.4 컴퓨터 구조의 발전 과정

### □ 주요 부품들의 발전 과정

- 릴레이(relay) → 진공관 → 트랜지스터 → 반도체 집적회로(IC)
- 발전 과정에서 개선된 특성들:
  - 처리속도 향상
  - 저장용량 증가
  - 크기 감소
  - 가격 하락
  - 신뢰도 향상

### □ 초기 컴퓨터들의 근본적인 설계 개념과 동작 원리가 현대의 컴퓨터들과 거의 같음

## 최초의 컴퓨터

- ❑ 1642년, Blaise Pascal(프랑스)
- ❑ 덧셈과 뺄셈을 수행하는 기계적 카운터
- ❑ 다이얼의 위치에 의하여 십진수를 표시하는 6개의 원형판 세트들로 구성
- ❑ 각 원형판은 일시적으로 숫자를 기억하는 레지스터로 사용

## Leibniz의 기계

- ❑ 1671년, Gottfried Leibniz(독일)
- ❑ 덧셈과 뺄셈 및 곱셈과 나눗셈도 할 수 있는 계산기
- ❑ Pascal의 계산기에 두 개의 원형판들을 추가하여 반복적 방법으로 곱셈과 나눗셈을 수행
- ❑ 이후 많은 계산 기계들의 조상이 됨



## Difference Engine

- ❑ 19세기 초, Charles Babbage(영국, 현대 컴퓨터의 할아버지)
- ❑ 표에 있는 수들을 자동적으로 계산하고, 그 결과를 금속 천공기를 거쳐서 프린트
- ❑ 덧셈과 뺄셈만 수행 가능

# Analytical Engine

□ 19세기 초, Charles Babbage(영국)

## □ 주요 특징들

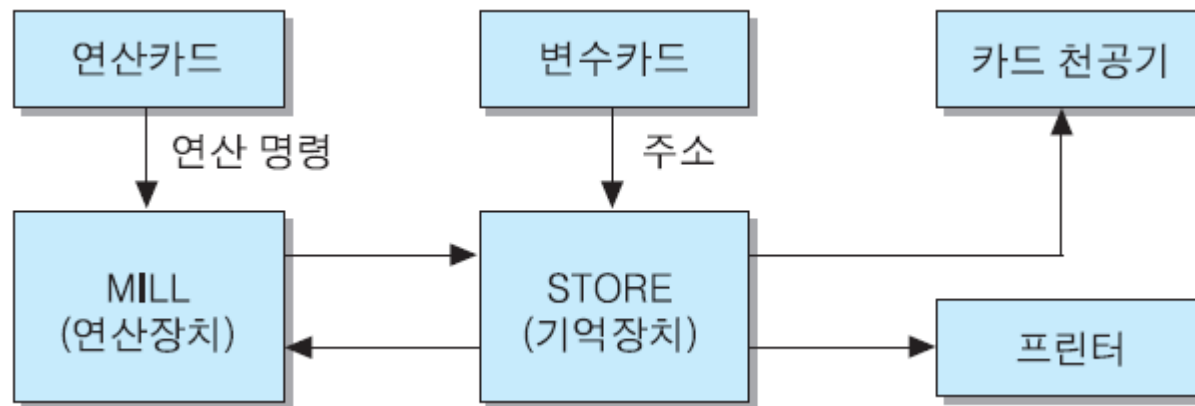
- 어떤 수학 연산도 자동적으로 수행할 수 있는 일반목적용 계산 기계
- 프로그래밍 가능 : 프로그램 언어 사용
- 프로그램의 실행 순서 변경 가능
  - 수의 부호 검사를 이용한 조건 분기
  - 제어 카드를 이용한 실행 순서 변경

## □ 문제점

- 주요 부품들이 기계적 장치라 속도가 느리고 신뢰도가 낮았음

## Analytical Engine의 기본 구조

- ❑ 산술연산장치: MILL
- ❑ 기억장치: STORE
- ❑ 입력장치: 카드판독기
- ❑ 출력장치: 카드 천공기, 프린터



# ENIAC

- ❑ Electronic Numerical Integrator And Computer
- ❑ 1940년대 초, von Neumann(폰 노이만)이 개발
- ❑ 펜실바니아 대학에서 개발한 진공관을 사용한 최초의 전자식 컴퓨터
- ❑ 문제점: 프로그램의 저장 및 변경 불가능
- ❑ 폰 노이만의 설계 개념(stored-program 원리) 발표
  - 프로그램과 데이터를 내부에 저장
  - 2진수 체계(binary number system) 사용
  - 1945년 발표 후, EDVAC(Electronic Discrete Variable Computer) 개발에 실제 적용

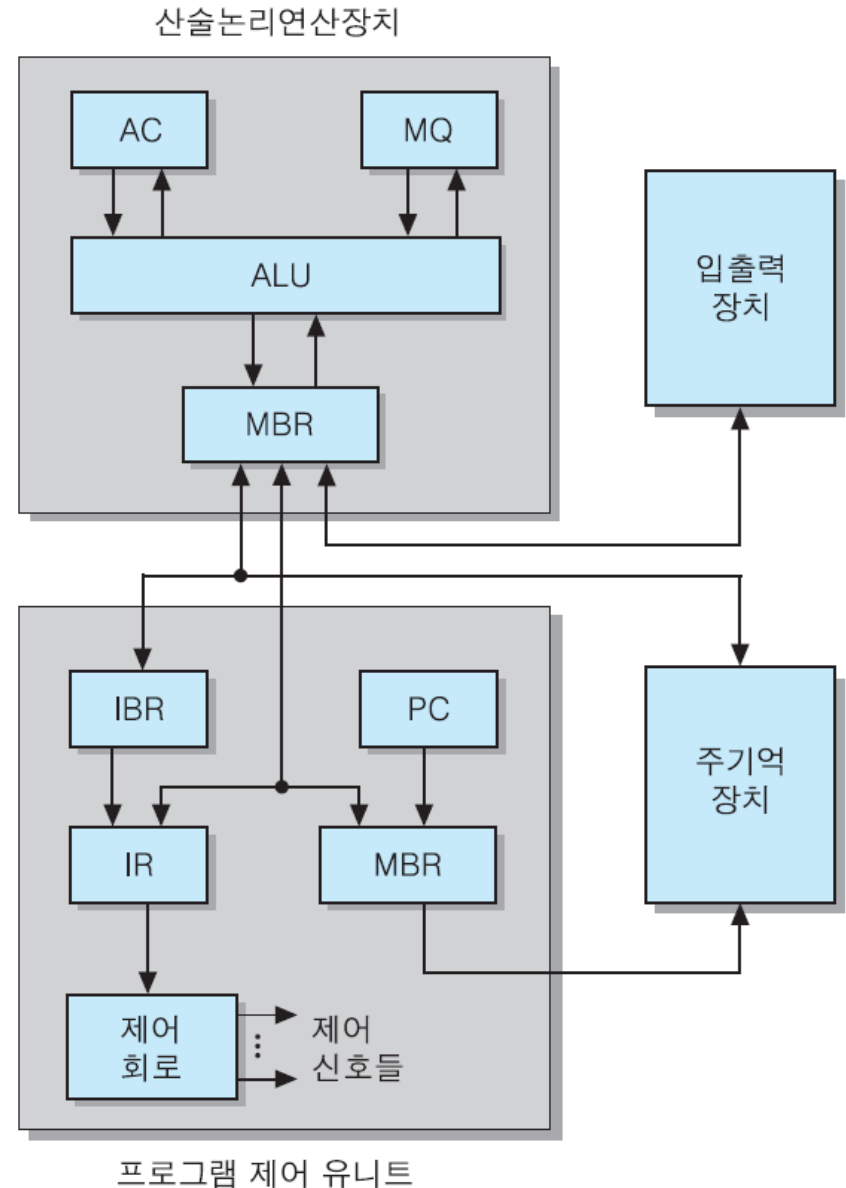
# IAS 컴퓨터

- ❑ 1946년~1952년: 폰 노이만이 IAS에서 개발
  - 폰 노이만: 프린스턴대학 및 IAS(Institute for Advanced Studies)의 수학 교수
- ❑ 프로그램 저장과 변경이 가능한 최초의 디지털 컴퓨터
- ❑ 주요 구성요소
  - 프로그램 제어 유닛(Program Control Unit) : 명령어 인출/해독
  - 산술논리연산장치(ALU)
  - 주기억장치 : 명령어와 데이터를 모두 저장
  - 입출력장치

# IAS 컴퓨터의 구조

## □ 폰 노이만 아키텍처(von Neumann Architecture):

프로그램 코드들을 기억장치에 저장된 순서대로 실행하며, 그 주소는 CPU의 내부 레지스터인 프로그램 카운터(program counter)에 의해 지정됨



## 1.4.2 주요 컴퓨터 부품들의 발전 경위

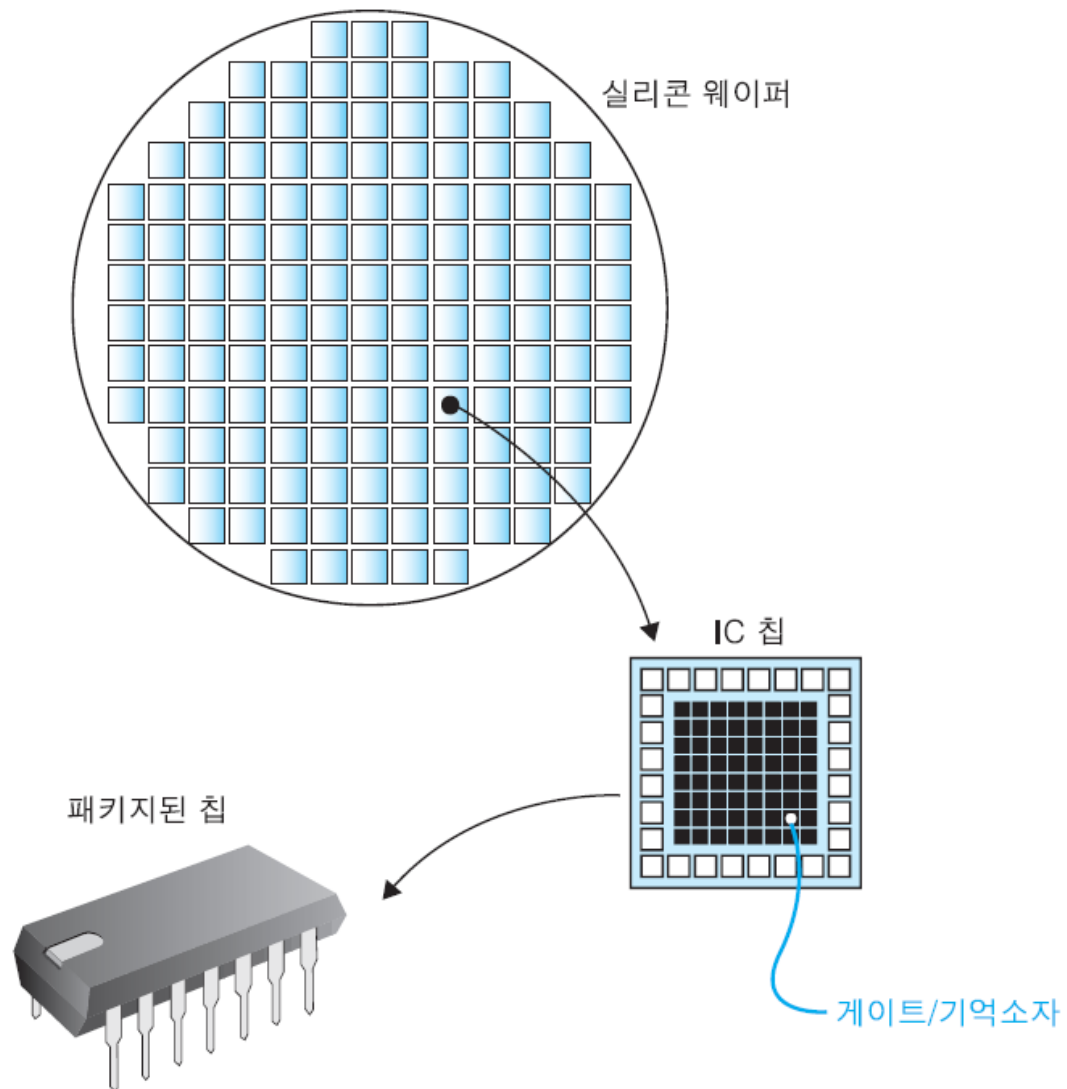
### □ 트랜지스터(transistor)

- 초기(제1세대) 전자식 컴퓨터의 핵심 부품인 진공관을 대체한 전자 부품
- 진공관보다 작고 싸며 더 적은 열을 발산
- 반도체 재료인 실리콘(Si)으로 만들어진 고체(solid-state) 장치
- 제2세대 컴퓨터들의 핵심 부품
- 초기 컴퓨터들은 약 1000개의 트랜지스터들로 구성

### □ 집적 회로(Integrated Circuit: IC)

- 수만 개 이상의 트랜지스터들을 하나의 반도체 칩에 집적시킨 전자 부품
- 제3세대 컴퓨터들의 핵심 부품

# IC의 제조 과정





## 집적도에 따른 IC의 분류

### □ SSI(Small Scale IC)

- 수십 개의 트랜지스터들이 집적되는 소규모 IC
- 최근에는 주로 기본적인 디지털 게이트(digital gate)들을 포함하는 칩으로만 사용됨

### □ MSI(Medium Scale IC)

- 수백 개의 트랜지스터들이 집적되는 IC
- 카운터(counter), 해독기(decoder) 또는 시프트 레지스터(shift register)와 같은 조합 회로나 순차 회로를 포함하는 칩

### □ LSI(Large Scale IC)

- 수천 개의 트랜지스터들이 집적되는 대규모 IC
- 8-비트 마이크로프로세서 칩이나 소규모 반도체 기억장치 칩

## 집적도에 따른 IC의 분류 (계속)

### □ VLSI(Very Large Scale IC)

- 수만 내지 수십만 개 이상의 트랜지스터들이 집적되는 초대규모 IC
- 제4세대 컴퓨터들의 부품
- 마이크로프로세서 칩들과 대용량 반도체 기억장치 칩

### □ ULSI(Ultra Large Scale IC)

- 수백만 개 이상의 트랜지스터들이 집적되는 32-비트급 이상 마이크로프로세서 칩들과 수백 메가비트 이상의 반도체 기억장치 칩들 및 앞으로 출현할 고밀도 반도체 칩들을 지칭하기 위한 용어로서, VVLSI(VeryVery Large Scale IC)라고도 불림

## IC 사용에 따른 이점

- ❑ 전기적 통로가 짧아짐 → 동작 속도가 크게 상승
- ❑ 컴퓨터 크기의 감소
- ❑ 칩 내부의 회로들 간의 상호연결 → 부품들의 신뢰도 향상
- ❑ 전력소모 감소 및 냉각장치의 소형화
- ❑ 컴퓨터 가격 하락
- ❑ VLSI의 출현으로 개인용 컴퓨터(PC)가 개발됨

## 1.4.3 컴퓨터시스템의 분류와 발전 동향

### 1) 개인용 컴퓨터(PC)

#### □ 특징

- 소형, 저가
- 성능 : 수십 년전의 대형 메인프레임 컴퓨터의 성능을 능가

#### □ 주요 발전 동향

- 성능이 개선된 새로운 마이크로프로세서들의 등장에 따라 PC의 성능은 계속 향상
- 8-비트, 16-비트, 32-비트 CPU 사용으로 단어 길이 증가  
64-비트 단위의 데이터 처리 및 기억장치 주소 사용 PC들도 출시 중
- 프로세서가 다수의 명령어 실행 유닛들 혹은 CPU코어들을 포함하는 슈퍼스칼라, 듀얼-코어 및 멀티-코어 구조로 발전

## 개인용 컴퓨터 (계속)

- 칩의 집적도가 높아지면서 주변 요소들이 CPU 칩 내부에 포함됨에 따라, 속도와 신뢰도가 크게 향상
- GPU(Graphic Processing Unit)를 계산보조장치로 사용함으로써 고속 그래픽 처리뿐 아니라 복잡한 과학기술 계산들도 높은 속도로 처리할 수 있게 됨
- 주기억장치와 보조저장장치의 용량 증가, 종류 다양화

### □ 종류(유형)

- 데스크탑(desktop) 컴퓨터, 노트북(notebook) 컴퓨터, 넷북(netbook), 태블릿(tablet) PC, 포켓(pocket) PC, 등

## 2) 임베디드 컴퓨터

- ❑ Embedded Computer(내장 컴퓨터라고도 부름)
- ❑ 기계 장치나 전자 장치들의 내부에 포함되어, 그 장치들의 동작을 제어(control)하는 컴퓨터들

[예] 가전제품, 컴퓨터 주변기기, 모바일폰, 비디오 게임기 등

- ❑ 8-비트 마이크로컨트롤러(micro-controller)를 이용한 초소형부터 32-비트 컴퓨터에 이르기까지 다양
- ❑ 최소의 비용으로, 필요한 만큼의 성능 제공
- ❑ 실시간 처리(real-time processing)
- ❑ IoT(Internet of Things) 및 지능형 로봇의 핵심 요소로 사용되어 더욱 다양해지고 보급도 확대될 전망

### 3) 서버급 컴퓨터시스템

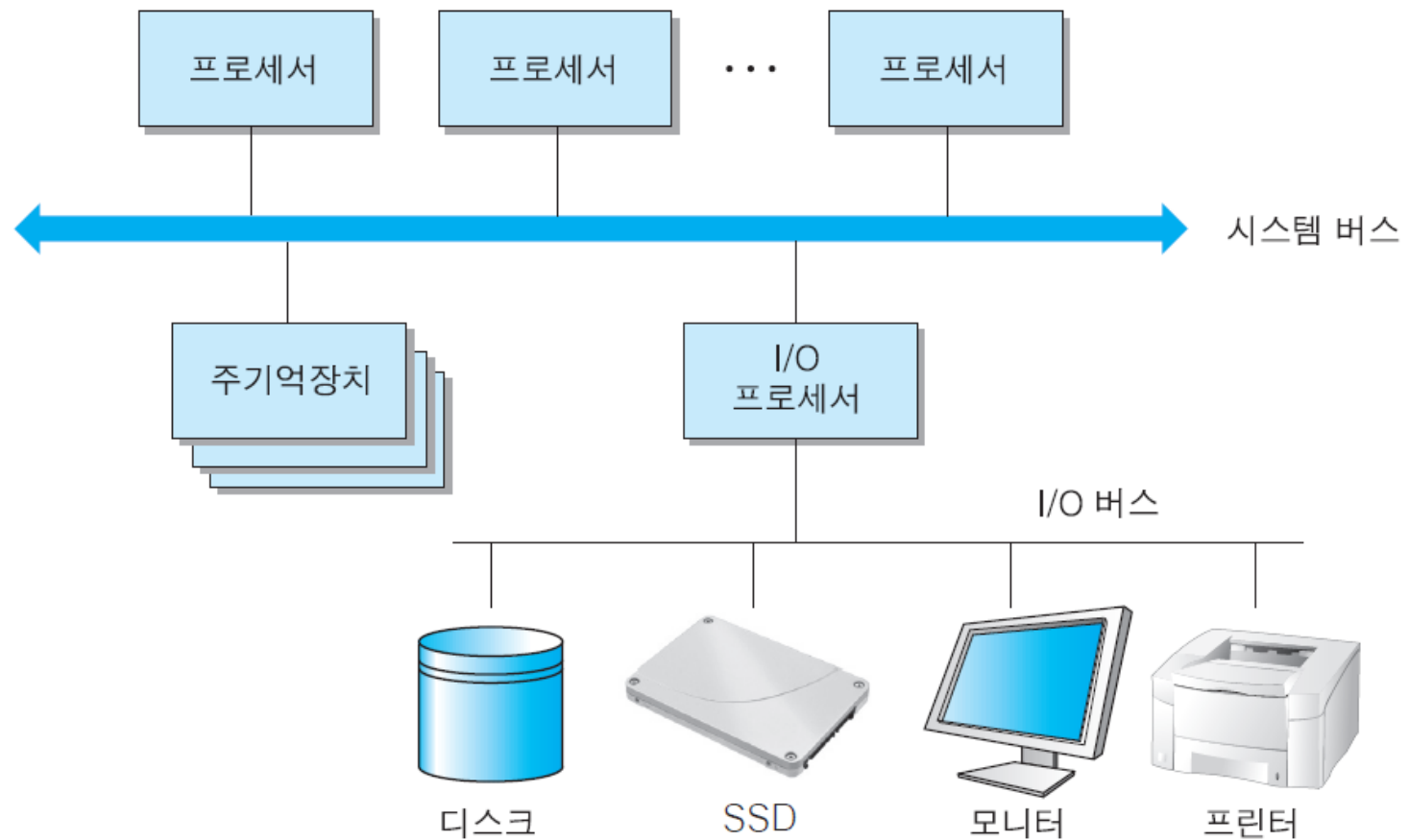
#### □ 워크스테이션(workstation)

- CPU : 64-비트 마이크로프로세서 사용
- 고속 그래픽 처리 하드웨어 포함
- 주요 응용 : 3차원 동영상처리, 시뮬레이션, 컴퓨터 이용 설계(CAD), 등
- OS : UNIX, LINUX

#### □ 슈퍼미니컴퓨터(Super-minicomputer)

- 시스템 구조 : 다중프로세서(multiprocessor) 구조
- CPU의 수 : 20 ~ 30 개
- 성능 : VAX-11 미니컴퓨터 성능의 수십 배 이상
- OS : UNIX
- 서버(server)급 시스템의 다운사이징(downsizing)화 주도  
→ 네트워크에 접속된 다수의 중형급 컴퓨터 시스템들을 응용(혹은 용도) 별로 구분하여 사용하는 컴퓨팅 환경이 가능해지게 함

# 다중프로세서시스템의 구조





## 4) 메인프레임 컴퓨터(mainframe computer)

- ❑ 중앙집중식 컴퓨팅을 위한 대형 컴퓨터
- ❑ IBM 360 및 370 계열, 3081, 3090 등으로 계속 발전하였으며, 최근 시스템 보안 및 통신 기능이 대폭 보강된 IBM zEnterprise 계열 출현
- ❑ 대용량 저장장치 보유
- ❑ 다중 I/O 채널을 이용한 고속 I/O 처리 능력 보유
- ❑ 대규모 데이터베이스 저장 및 관리용으로 사용
- ❑ 정부기관, 은행, 대형 인터넷포털사이트 등에서 대규모 데이터베이스(빅데이터) 저장 및 관리용으로 사용

## 5) 슈퍼컴퓨터(supercomputer)

- ❑ 현존하는 컴퓨터들 중에서 처리 속도와 기억장치 용량이 다른 컴퓨터들에 비하여 상대적으로 월등한 컴퓨터 시스템들
- ❑ 분류 기준: 계속적으로 상승
  - 최초의 슈퍼컴퓨터인 CRAY-1의 속도는 100 MFLOPS
  - 최근의 슈퍼컴퓨터들의 속도는 PFLOPS급 (수백만 배 향상)
- ❑ 주요 응용 분야들
  - VLSI 회로 설계, 항공우주공학, 천문학(일기 예보), 구조 공학, 유전 탐사, 핵공학, 인공지능, 입체 영상처리 등과 같은 대규모 과학 계산 및 시뮬레이션

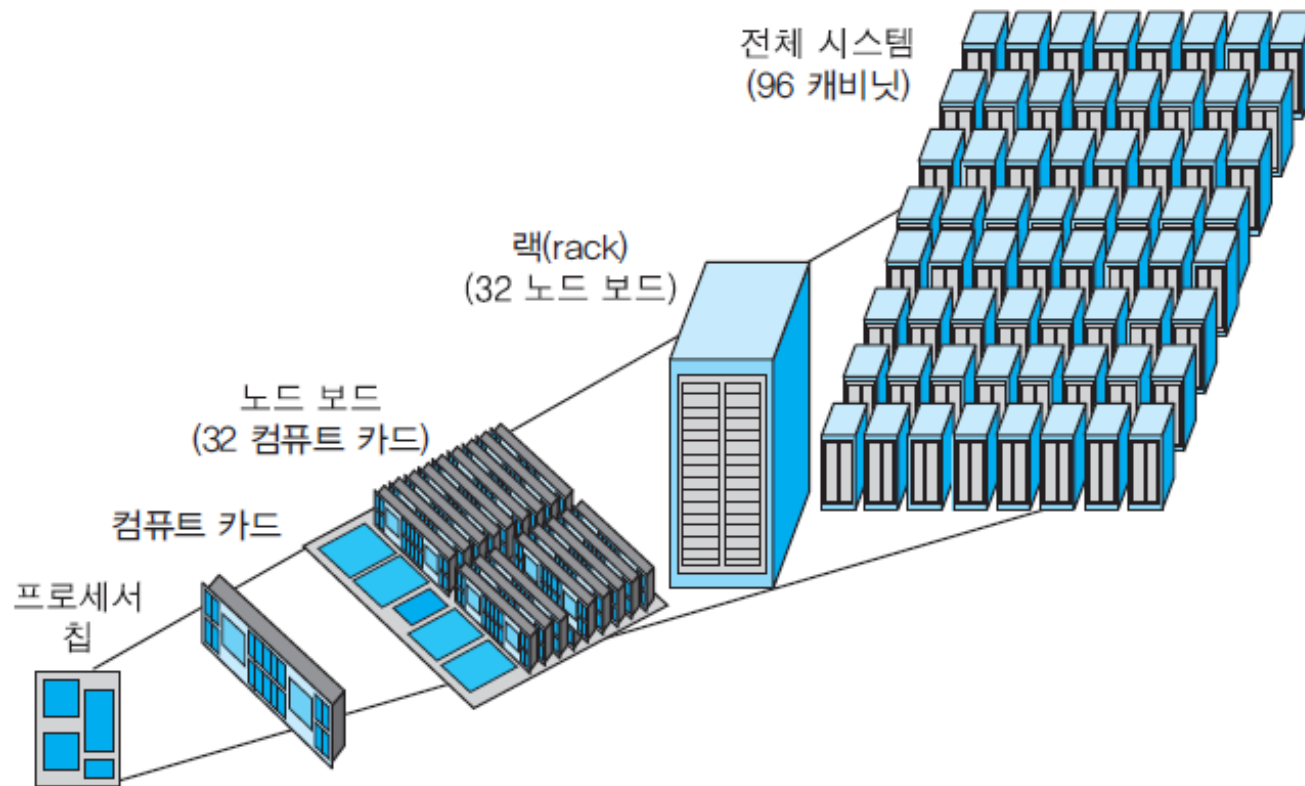
## 구조적 특징에 따른 슈퍼컴퓨터의 분류

### □ 파이프라인 슈퍼컴퓨터(pipeline supercomputer)

- 초기의 슈퍼컴퓨터 구조
- 복잡한 초고속 연산회로들이 포함된, 적은 수의 CPU 들로 구성
- 연산장치: 슈퍼파이프라인 구조를 이용하여 고속 벡터 계산 수행
- 대표적인 시스템들 : CRAY Y-MP, CRAY-2, Fujitsu VP2000, VPP500 등

- 대규모 병렬컴퓨터(massively parallel computer: MPP)
  - 상호연결된 수백 혹은 수천 개 이상의 범용 프로세서들로 구성
  - 프로세서들이 하나의 큰 작업을 분담하여 동시에 처리하는 병렬처리(parallel processing) 기술 이용
  - 시스템 사례 : IBM BlueGene/Q 슈퍼컴퓨터
    - 2018년 11월 국제공인 슈퍼컴퓨터 TOP500 리스트 ([www.top500.org](http://www.top500.org)) 최상위 랭크
    - 1,572,864개의 64-비트 PowerPC 프로세서들 탑재
    - 속도: 20 PFLOPS, 기억장치: 1.57 PByte
    - 96 캐비닛 x 512 노드 x 32 프로세서

## IBM BlueGene/Q 슈퍼컴퓨터의 구성도



- IBM Summit 슈퍼컴퓨터(2018년 11월 TOP500 List 세계 1위)
  - 컴퓨트 노드: 24-코어 POWER9 CPU 및 NVIDIA Volta GPU들로 구성 → 노드당 40 TFLOPS 성능
  - 전체 3400 노드 → 코어 수 = 240만 개
  - 최고 속도: 200 PFLOPS
  - 초고속 연결망인 NVLink를 이용하여 CPU-GPU 결합
  - 혼합형 계산(heterogeneous computing) 방식 이용

## □ 클러스터 컴퓨터(Cluster Computer)

- 고속 LAN이나 네트워크스위치에 의해 서로 연결된 PC들 혹은 워크스테이션들의 집합체
- 클러스터 미들웨어(Cluster middleware)를 이용하여 노드(단위 컴퓨터)들에 포함된 모든 자원들을 단일 시스템 이미지(Single System Image: SSI)로 통합
- 저렴한 가격으로 고성능 고신뢰 병렬컴퓨팅 환경 구축 가능
- 대형 웹서버 및 슈퍼컴퓨터 설계 개념으로 널리 사용중

## 기본 문제

1.1 다음 중에서 컴퓨터의 기본 구성요소로 볼 수 없는 것은?

- 가. 기억장치                      나. I/O장치  
다. CPU                            ☒ 라. 캐시 메모리

1.2 16-비트 길이의 기계어에서 연산 코드(op code) 필드가 5비트라면, 이 기계어를 이용하여 지정할 수 있는 연산의 종류는 최대 몇 가지인가?

- 가. 5                                  나. 16  
☒ 다. 32                                라. 64

1.3 컴퓨터의 단어(word)에 대한 일반적인 정의로 옳지 않은 것은?

- 가. CPU가 기억장치로부터 한 번에 읽어올 수 있는 비트 수이다.  
☒ 나. I/O 전송의 기본 단위이다.  
다. CPU의 명령어(instruction) 길이와 같다.  
라. CPU가 한 번의 연산에 의해 처리할 수 있는 데이터 비트 수이다.

1.4 컴퓨터의 단어 길이로서 일반적으로 사용되지 않는 것은?

- 가. 8비트                            ☒ 나. 24비트  
다. 32비트                          라. 64비트

1.5 다음 중에서 주기억장치의 특징이 아닌 것은?

- 가. 주로 반도체 기억장치 칩이 사용된다.  
나. 보조저장장치에 비하여 비트당 가격이 더 높다.  
다. 컴퓨터 전원이 공급되는 동안에만 사용될 수 있다.  
☒ 라. 영구저장 능력이 있다.

1.6 기억장치에 8비트 정보가 저장되어 있다. 그 정보가 양의 정수를 나타내는 데이터라면, 표현할 수 있는 정수의 범위는?

- 가. 1~8                              나. 0~127  
☒ 다. 0~255                          라. 0~511

1.7 12비트의 주소로 지정할 수 있는 기억 장소의 수는 모두 몇 개인가?

- 가. 12                                  나. 1024  
다. 2048                            ☒ 라. 4096

1.8 비트(bit)에 대한 다음 설명 중에서 잘못된 것은?

- 가. 0 혹은 1의 값을 가진다.  
나. 컴퓨터의 정보를 표현하는 기본 단위이다.  
다. Binary digit의 약어이다.  
☒ 라. 데이터 표현에 사용되며, 프로그램 코드 표현에는 사용되지 않는다.

1.9 다음 중에서 CPU와 기억장치를 접속하는데 필요하지 않은 요소는 어떤 것인가?

- 가. 데이터 버스                    ☒ 나. I/O 읽기 신호  
다. 쓰기 신호                        라. 주소 버스

1.10 다음 중에서 시스템 버스에 속하지 않는 것은?

- 가. 주소 버스                          나. 데이터 버스  
☒ 다. I/O 버스                        라. 제어 버스

1.11 다음 중에서 컴퓨터의 기본 기능이 아닌 것은?

- 가. 데이터 저장                      나. 프로그램 실행  
다. 데이터 입출력                  ☒ 라. 디스크 구동

1.12 I/O 장치 제어기에는 기본적으로 몇 개의 레지스터들이 포함되어 있는가?

- 가. 한 개                                ☒ 나. 두 개  
다. 세 개                                라. 네 개



1.13 키보드의 어느 한 키를 눌렀을 때 CPU로 전송되는 정보는 ASCII 코드 7비트에 한 비트가 더해져서 8비트가 된다. 그 한 비트는 무엇인가?

- 가. 제어 비트                      나. 부호 비트  
☒ 다. 패리티 비트                      라. 올림수 비트

1.14 아래의 보조저장장치들 중에서 비트당 가격이 가장 높은 것은 어떤 것인가?

- ☒ 가. SSD                      나. 하드 디스크  
 다. DVD                      라. CD-ROM

1.15 다음 중에서 폰노이만이 제안한 설계 개념의 핵심 내용에 해당하는 것은?

- 가. 제어 카드와 연산 카드를 사용한다.  
 나. ALU를 사용하여 연산을 처리한다.  
☒ 다. 프로그램과 데이터를 내부에 저장한다.  
 라. 명령어를 선인출 한다.

1.16 폰노이만 구조에 기반한 컴퓨터들은 프로그램 코드를 기억장치에 저장된 순서대로 읽어서 실행한다. 이와 관련된 CPU 내부 레지스터는 다음 중에서 어느 것인가?

- ☒ 가. 프로그램 카운터                      나. 누산기  
 다. 명령어 레지스터                      라. MAR

1.17 다음 컴퓨터 부품들 중에서 컴퓨터의 세대를 분류하는 기준이 되지 않는 것은?

- 가. 트랜지스터                      나. 집적회로(IC)  
☒ 다. LSI                      ☐ 라. VLSI

1.18 다음 중에서 IC의 출현에 의해 나타난 특징이라고 볼 수 없는 것은?

- 가. 대량 생산이 용이해졌다.                      ☒ 나. 가격이 높아졌다.  
 다. 신뢰도가 높아졌다.                      라. 컴퓨터의 크기가 감소하였다.

1.19 무인청소기 내부에 탑재되어 그 동작을 조종하는 컴퓨터는 아래의 어떤 컴퓨터 분류에 속하는가?

- 가. 개인용 컴퓨터                      나. 슈퍼미니 컴퓨터  
☒ 다. 임베디드 컴퓨터                      라. 워크스테이션

1.20 슈퍼컴퓨터에 관한 설명으로 적합하지 않은 것은?

- 가. 현존하는 컴퓨터들 중에서 성능이 월등한 컴퓨터들을 의미한다.  
 나. 수십만 개의 프로세서들로 구성되는 시스템도 있다.  
☒ 다. I/O 처리 성능이 탁월하다.  
 라. 슈퍼컴퓨터의 분류 기준은 계속 변한다.

1.21 다음 중에서 슈퍼컴퓨터의 구성 형태가 아닌 것은?

- 가. 클러스터 컴퓨터                      ☒ 나. 슈퍼미니 컴퓨터  
 다. MPP                      라. 파이프라인 슈퍼컴퓨터

1.22 2018년 기준 슈퍼컴퓨터 세계 1위에 랭크된 IBM사의 Summit 슈퍼컴퓨터는 최고 속도가 200 PFLOPS이다. 이것은 최초의 슈퍼컴퓨터인 CRAY-1의 속도 100 MFLOPS에 비하여 대략적으로 몇 배가 더 빨라진 것인가?

- 가.  $10^3$ 배                      나.  $10^6$ 배  
☒ 다.  $10^9$ 배                      라.  $10^{12}$ 배

1.23 다음 중에서 클러스터 컴퓨터의 특징으로 볼 수 없는 것은?

- ☒ 가. IoT의 기본 요소로 사용될 전망이다.  
 나. 결합하용 능력을 가짐으로써 시스템 신뢰도가 높다.  
 다. 다수의 컴퓨터들을 하나의 시스템으로 통합 운용한다.  
 라. PC 혹은 워크스테이션들을 고속 네트워크로 접속하여 구성한다.



## 연습문제

1.1 아래 용어들의 의미를 설명하라.

- (1) 시스템 버스                      (2) VLSI
- (3) 폰노이만 아키텍처              (4) 기억장치 액세스

1.2 16비트 명령어에서 7비트는 연산 코드로 사용되고, 나머지 비트들은 오퍼랜드로 사용된다.

- (1) CPU가 수행할 수 있는 연산의 종류는 최대 몇 가지인가?
- (2) 오퍼랜드가 기억장치 주소를 가리키고 각 기억 장소에는 한 바이트씩 저장된다면, 이 명령어에 의해 직접 주소지정 될 수 있는 기억장치의 최대 용량은 몇 바이트인가?

1.3 그림 1-6과 같은 구성에서 CPU와 기억장치 간에 접속된 데이터 버스는 16비트이고, 주소 버스는 12비트라고 가정하자.

- (1) CPU가 기억장치로부터 한 번에 읽어올 수 있는 데이터는 몇 바이트인가?
- (2) 기억장치의 각 주소에 16비트씩 저장된다면, 이 컴퓨터에 접속될 수 있는 기억장치의 최대 용량은 몇 바이트인가?

1.4 그림 1-6과 같은 구성에서 데이터 버스가 32비트이며, 기억장치의 용량은 64 KByte라면, CPU와 기억장치 간에 접속되는 시스템 버스는 모두 몇 비트로 이루어져야 하는가? 단, 기억장치의 주소는 바이트 단위로 지정된다.

1.5 CPU가 프린터를 이용하여 데이터를 프린트하는 과정에 대한 흐름도를 그림 1-9와 같은 형태로 표현하라.

1.6 그림 1-11의 Analytical Engine의 기본 구조에서 아래의 컴퓨터 구성 요소에 대응되는 부분의 명칭을 쓰라.

- (1) CPU
- (2) 주기억장치
- (3) 입력매체
- (4) 출력장치

1.7 다음과 같은 분류에 속하는 컴퓨터들의 주요 용도를 두 가지씩 열거하라.

- (1) 임베디드 컴퓨터
- (2) 슈퍼미니컴퓨터
- (3) 슈퍼컴퓨터

1.8 클러스터 컴퓨터에서 클러스터 미들웨어(cluster middleware)의 주요 기능에 대하여 설명하라.

1.9 슈퍼컴퓨터 평가 웹사이트([www.top500.org](http://www.top500.org))의 TOP500 LIST를 검색하여, 현재 시점에서 1위부터 5위까지 랭크된 슈퍼컴퓨터들의 명칭을 나열하라.

## 제 1 장 -

### 1.1

- (1) 시스템 버스: 컴퓨터의 주요 구성 요소들 간에 각종 정보들(프로그램 코드, 데이터 및 제어 신호들)을 교환하기 위한 전기적 통로
- (2) VLSI: 실리콘(Si) 조각위에 수만 내지 수십만 개 이상의 트랜지스터들을 집적시켜 제조한 대규모 IC 칩
- (3) 폰노이만 아키텍처: 기억장치에 저장된 프로그램을 프로그램 카운터가 지장하는 순서대로 실행시킨다는, 폰노이만이 제안한 컴퓨터구조 설계개념
- (4) 기억장치 액세스: 기억장치에 대한 읽기 및 쓰기 동작을 통칭하는 용어

### 1.2 (1) 연산 종류 : 최대 $2^7 = 128$ 가지

- (2) 기억장치 최대 용량 :  $2^9 = 512$  바이트

### 1.3 (1) 16 비트 = 2 바이트

- (2)  $2 \times 2^{12} = 8192$  바이트 (= 8Kbytes)

### 1.4

기억장치 용량 : 64Kbytes =  $2^{16}$  --> 필요한 주소 비트 수 = 16개

시스템 버스 : 32비트(데이터) + 16비트(주소) + 2비트(제어신호) = 50 비트

### 1.5 In\_RDY 비트 = 1 ? ---> Out\_RDY 비트 = 1 ?

데이터 레지스터 읽기 ---> 데이터 블록 쓰기

### 1.6 (1) MILL (2) STORE (3) 천공카드 (4) 프린터, 카드 천공기

### 1.7

- (1) 임베디드 컴퓨터 : 기계장치나 전자장치의 내부에 포함되어 그 장치들의 동작을 제어하는 소형컴퓨터로서, 실제 사용 예로는 가전제품, 컴퓨터 주변기기, 이동전화, 비디오 게임기, 자동차 등에 내장.
- (2) 슈퍼미니컴퓨터 : DB관리, 온-라인 트랜잭션 처리, 웹 서버, 등.
- (3) 슈퍼컴퓨터 : VLSI회로 설계, 항공우주공학, 천문학(일기예보), 구조 공학, 유전 탐사, 핵공학, 인공지능, 입체 영상처리 등과 같은 대규모 과학계산 및 시뮬레이션.

1.8 클러스터 미들웨어의 주요 기능: 클러스터 컴퓨터에 포함된 모든 컴퓨팅 자원들이 하나의 시스템으로 동작할 수 있도록 통합해주는 시스템 S/W.

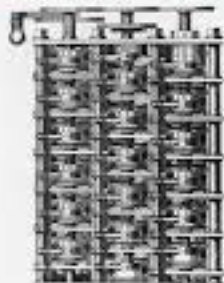
파스칼 계산기





라이프니쯔 계산기

## 찰스 배비지의 Difference Engine (1833)



- 출기기관으로 작동, 당시에는 일부만 제작 → 1991년 재제작
- 배비지는 당시 모든 연산이 가능한 Analytic Engine을 만들려고 했음

# 배비지의 분석엔진

컴퓨터의 아버지라 불리는 배비지의 분석엔진을 소개

- 1812년 찰스 배비지(Charlise Babbage, 1792 - 1871)

- 컴퓨터의 아버지
- 미분기(Difference Engine)를 설계하기 시작
- 이를 발전시켜 분석엔진 (Analytic Engine)을 설계함.

- 의미

- 지금의 모든 범용 컴퓨터의 모체가 됨
- 제어 장치, 연산 장치, 저장 장치, 입출력 장치 등을 포함하여 설계
- 프로그래밍 언어의 개념은 물론 산술분과 제어분까지 갖추고 있었음
- 그 당시 기술 수준으로 구현하지는 못함



그림 2.21 • 배비지의 분석엔진과 그의 초상화



ENIAC

THE WORLD'S FIRST ELECTRONIC DIGITAL  
GENERAL-PURPOSE DESIGN COMPUTER

ENIAC 컴퓨터





EDVAC 컴퓨터



IAS 컴퓨터

# 한눈에 보는 컴퓨터의 역사



B.C. 2400  
아벨라키아 계산 사용



1673  
라이프니츠 계산기  
십진법 계산을 위해  
곱셈과 나눗셈 계산



1645  
파스칼의 기계식 계산기  
십진법 계산을 위한  
덧셈과 뺄셈 계산



1890  
홀러리스의 펀치카드 시스템  
종이카드에 구멍을 뚫어 기록을  
입력하고 분류하는 장치



1822  
찰스배비지의 차분기관  
중 3도 차분하는 2차식만 계산도  
오늘날 컴퓨터의 모체



1946  
세계 최초 전자식 예니악  
ENIAC 가로 90m,  
세로 15m, 무게 30톤

1977  
애플 II 개인용  
컴퓨터에 등장



1981  
IBM PC의 등장  
컴퓨터 대중화 시작  
된다