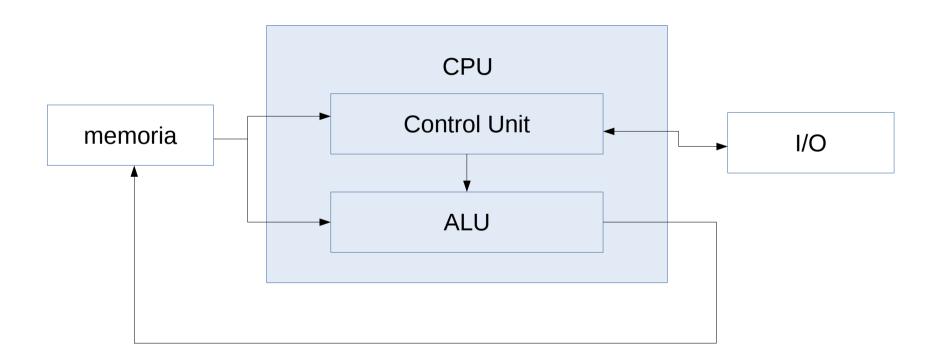
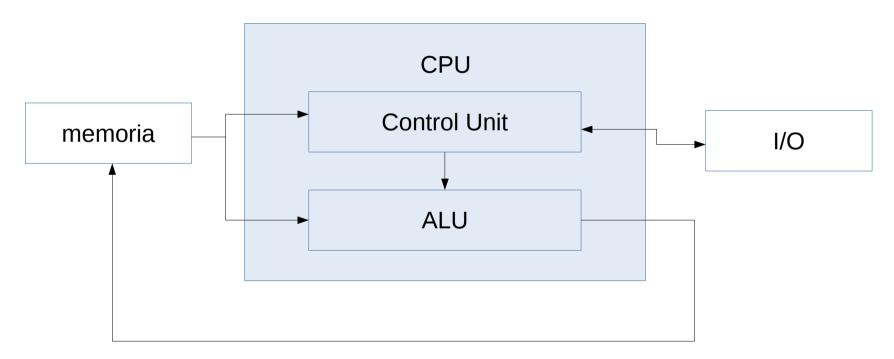
Organizzazione di (quasi) tutti gli elaboratori moderni: personal computer, workstation, portatili, smartphone, ...



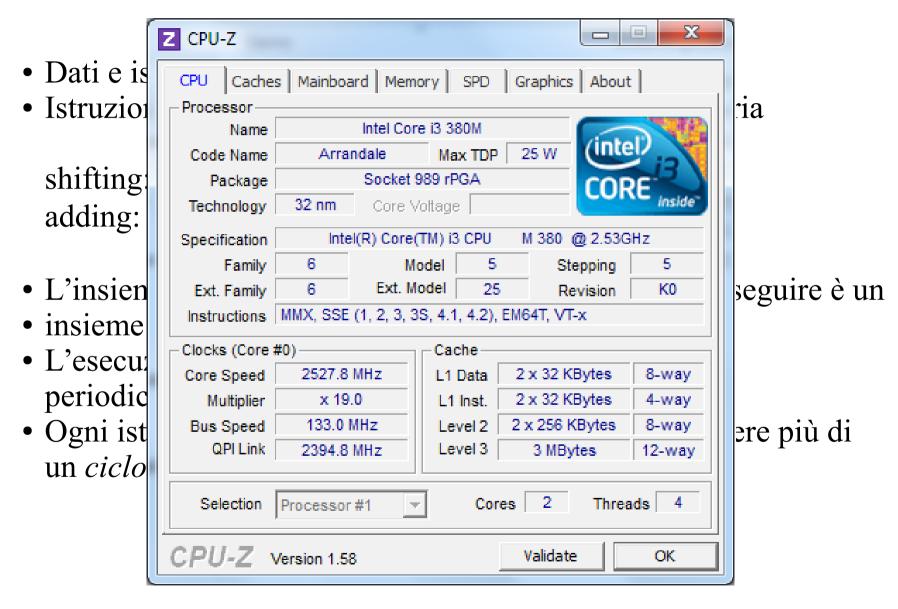
Il cuore è la *CPU* (Control Processing Unit): esegue un flusso di istruzioni (programma) che usa i dati in *memoria* e interagisce con il mondo esterno mediante operazioni di I/O.



- Dati e istruzioni (programma) si trovano in memoria
- Istruzioni = *spostamento* o *modifica* dei dati in memoria

```
shifting: 00101001  
→ 01010010
adding: 00101 + 00001 = 00110
```

- L'insieme di istruzioni (elementari) che la CPU può eseguire è un
- insieme finito (instruction set)
- L'esecuzione delle istruzioni è scandita da un segnale periodico (*clock*), una specie di metronomo
- Ogni istruzione (spostamento o modifica) può richiedere più di un *ciclo di clock* per essere eseguita



• Esistono istruzioni molto veloci: richiedono un solo ciclo di clock (o anche meno)

operazioni bit a bit:

```
1101010001011011 (OR bit a bit)
1100100101000011
11011101010111 (AND bit a bit)
1100100101000011
1100000001000011
```

• Una CPU con una velocità di 3 GHZ è in grado di compiere 3 miliardi di cicli al secondo

xor

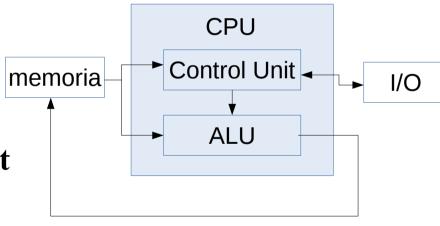
• xor bit a bit (or esclusivo):

• xor bit a bit (or esclusivo):

```
0
      0
  0 0 0 0 0
0
  0 0 0
        0 0 0
   0
       0
        0
0
  0 1 0
         0
      0
    0
  1 0 1 1 1 1
0
  0
    0
         0
       0
```

La **CPU** è organizzata in due unità separate:

- Control Unit: interpreta le istruzioni lette dalla memoria e coordina la loro esecuzione e l'interfaccia con le altre componenti del sistema
- ALU (Arithmetic and Logic Unit): esegue
  - Operazioni aritmetiche
    - addizione
    - sottrazione
    - divisione
    - moltiplicazione
  - Operazioni logiche bit a bit
    - and
    - or
    - xor
    - not



La **memoria** è una collezione di celle (*dispositivi bistabili*)



La **memoria** è una collezione di celle (*dispositivi bistabili*)

Ogni cella può trovarsi in uno fra due possibili stati:

- Uno stato rappresenta il valore 0
- Uno stato rappresenta il valore 1

La **memoria** è una collezione di celle (dispositivi bistabili)

Ogni cella può trovarsi in uno fra due possibili stati:

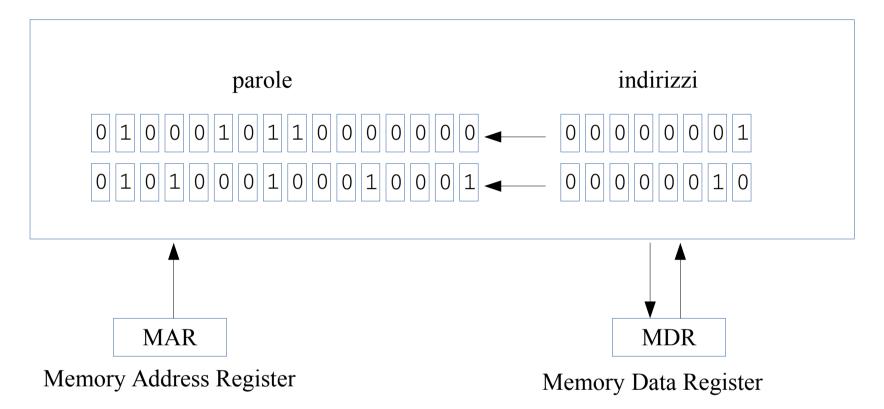
- Uno stato rappresenta il valore 0
- Uno stato rappresenta il valore 1

quindi, ciascuna cella è in grado di memorizzare una singola *cifra binaria* di informazione  $\Rightarrow$  *binary digit*  $\Rightarrow$  *bit* 

- Le celle di memoria sono organizzate in parole (*word*) ciascuna lunga *b* bit
- Ognuna di esse è identificata univocamente da un indirizzo

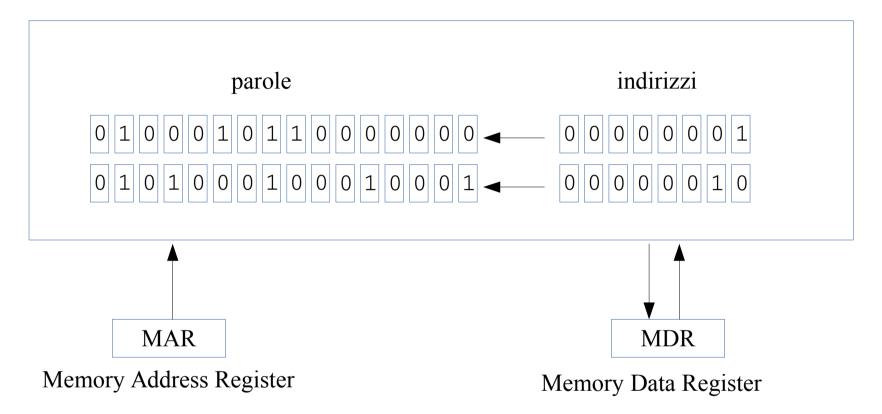
#### contenuto della memoria

Introduzione



#### Lettura della parola all'indirizzo addr:

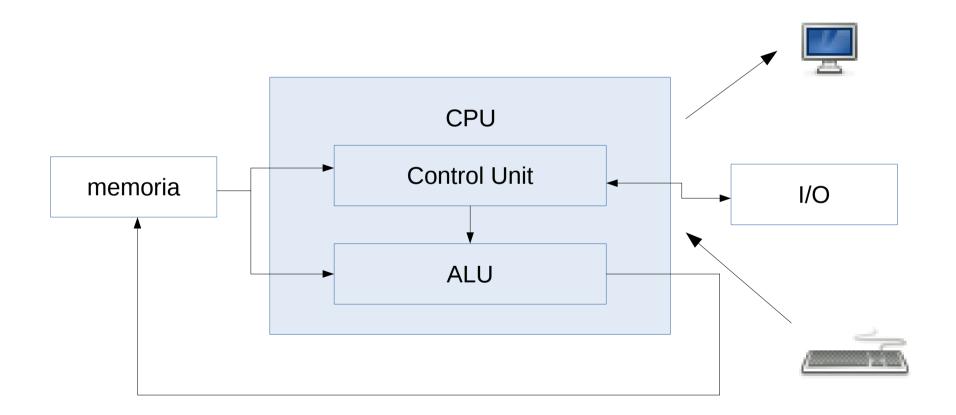
- La CPU inserisce addr nel registro MAR
- La CPU dà alla memoria l'ordine di caricare (load)
- La memoria esegue copiando il contenuto all'indirizzo indicato nel MAR nel registro MDR



#### Scrittura della parola val all'indirizzo addr:

- La CPU inserisce *addr* nel registro MAR
- La CPU inserisce *val* nel registro MDR
- La CPU dà alla memoria l'ordine di memorizzare (store)
- La memoria esegue memorizzando il valore specificato nell' MDR nell'indirizzo specificato nel MAR

I dispositivi di I/O permettono alla CPU di interfacciarsi con il mondo esterno



Istruzione: muovi il valore 97 nel registro AL

Linguaggio macchina:

Laboratorio di Informatica

10110000 01100001

Istruzione: muovi il valore 97 nel registro AL

Linguaggio macchina:

```
10110000 01100001

istruzione

registro AL
```

Istruzione: muovi il valore 97 nel registro AL

Linguaggio macchina:

10110000 01100001

Linguaggio assembly:

MOV AL, 61h