

# S11-Sistemas de Entrada/Salida

Andre Rosero, Ricardo León

January 8, 2026

# Tabla de Contenidos

- Sistemas de Entrada/Salida (E1,11,270)(E1, 7,229)
- Módulos de E/S (E2, 11,273)(E2, 7,236)
- E/S Programada (E4,11,276)(E4,7,239)
- E/S mediante Interrupción (E3,11,280)(E3,7,243)
- Acceso directo a Memoria DMA (E5,11, 290)(E5,7, 251)

# Introducción

**EL MÓDULO DE E/S** Esta sección explica la arquitectura: cómo se conecta el computador con el mundo. El Módulo de E/S y su Función

- **Definición:** Es el tercer elemento clave del computador (junto a CPU y Memoria). No es solo un conector: Un módulo de E/S no solo permite enchufar el dispositivo al bus de sistema; tiene cierta "inteligencia", para permitir la comunicación entre el periférico y el bus
- **Función principal:** Interfaz con el procesador y memoria (vía Bus del Sistema). Interfaz con uno o más dispositivos periféricos (vía enlaces de datos).

**¿Por qué no conectar periféricos directamente?**

- **Diversidad:** Existen demasiados tipos de periféricos con métodos de operación distintos.
- **Velocidad:** La mayoría son mucho más lentos que la CPU/RAM. A menudo la velocidad de transferencia de datos de los periféricos es mucho menor que la de la memoria o el procesador.
- **Formatos de Datos:** Los periféricos usan formatos y tamaños de palabra diferentes a los del computador.
- **Conclusión:** El Módulo de E/S actúa como traductor y regulador de velocidad.

# Técnicas de Operación de E/S

- ① **E/S Programada:** La CPU controla todo directamente y debe "esperar" a que el dispositivo termine.
- ② **E/S mediante Interrupciones:** La CPU ordena la tarea y sigue trabajando. El módulo "interrumpe" a la CPU cuando termina.
- ③ **Acceso Directo a Memoria (DMA):** Un procesador especializado transfiere grandes bloques de datos directo a la memoria sin molestar a la CPU principal.

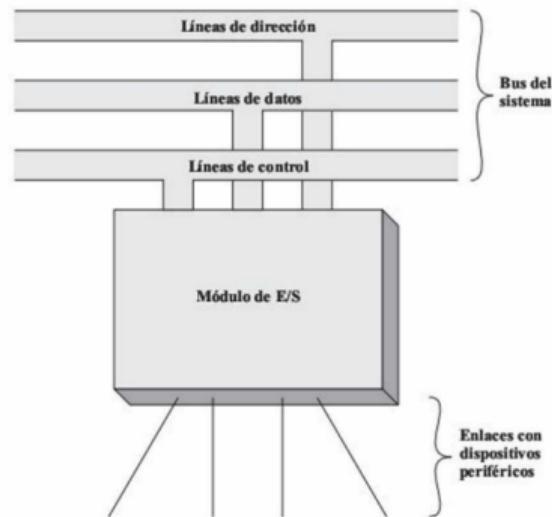


Figura 7.1. Módulo genérico de un módulo E/S.

Figure: Módulo genérico.

# Dispositivos Externos

Clasificación de Dispositivos Externos (Periféricos) Se conectan al Módulo de E/S mediante un enlace.

## Interacción con Humanos

Comunicación Usuario ↔ Computador (Pantallas, impresoras).

## Interacción con Máquinas

Comunicación Equipo ↔ Equipo (Discos magnéticos, sensores).

## De Comunicación

Intercambio con dispositivos remotos (Terminales, redes).

# Estructura de un Dispositivo Externo

- **Los datos:** Se intercambian como bits enviados a, o recibidos desde, el módulo de E/S.
- **Señales de Control:** Determinan la función (ENTRADA, SALIDA, Estado).
- **Buffer:** Almacén temporal (aprox 8-16 bits) para compensar velocidades.

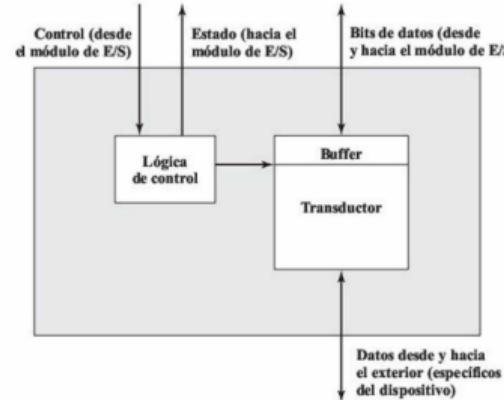


Figura 7.2. Diagrama de bloques de un dispositivo externo.

Figure: Figura 7.2: Diagrama de bloques interno de un dispositivo externo. Diagrama de bloques interno de un dispositivo externo.

# Teclado / Monitor

- El teclado funciona como un dispositivo de entrada, mientras que el monitor actúa como un dispositivo de salida.
- La unidad básica de intercambio de información es el carácter. Cada carácter está asociado a un código, generalmente representado mediante 7 u 8 bits.
- Uno de los códigos más utilizados es el código IRA (International Reference Alphabet), también conocido como ASCII.



Figure: Ejemplo de dispositivo de interacción con humanos (Teclado).

# Código ASCII (IRA)

- El código ASCII (IRA – International Reference Alphabet) es un estándar que asigna un valor numérico a cada carácter.
- Cada carácter se representa mediante un patrón binario de 7 bits, permitiendo un total de 128 caracteres.
- Existen dos tipos de caracteres:
  - **Imprimibles:** letras, números y símbolos.
  - **De control:** utilizados para funciones como salto de línea, tabulación o retorno de carro.
- Este código permite que el teclado, el monitor y el computador intercambien información de forma uniforme.

# Código ASCII (IRA)

bit posición				0	0	0	0	1	1	1	1	1
				b <sub>7</sub>	0	0	1	1	0	0	1	1
				b <sub>6</sub>	0	1	0	1	0	1	0	1
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>		NUL	DLE	SP	0	@	P	'	p
0	0	0	0		SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
0	0	0	1		STX	DC2	"	2	B	R	b	r
0	0	1	0		ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
0	0	1	1		EOT	DC4	\$	4	D	T	d	t
0	1	0	0		ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
0	1	0	1		ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
0	1	1	0		BEL	ETB	'	7	G	W	g	w
1	0	0	0		BS	CAN	(	8	H	X	h	x
1	0	0	1		HT	EM	)	9	I	Y	i	y
1	0	1	0		LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
1	0	1	1		VT	ESC	+	;	K	_	k	{
1	1	0	0		FF	FS	,	<	L	\	l	
1	1	0	1		CR	GS	-	=	M	]	m	}
1	1	1	0		SO	RS	.	>	N	^	n	~
1	1	1	1		SI	US	/	?	O	-	o	DEL

Figure: Ejemplo de codificación de datos y bits de posición.

# Controlador de Disco (Disk Drive)

- El controlador de disco es el componente encargado de gestionar la comunicación entre el módulo de E/S y el almacenamiento secundario.
- Se encarga de controlar el mecanismo de lectura/escritura y el movimiento del brazo.
- Utiliza un buffer para almacenar temporalmente los datos.
- El transductor convierte patrones magnéticos en señales eléctricas.



Figure: Ejemplo (Disco Duro).

# Controladores de Disco (Interfaces actuales)

- **SATA (Serial ATA):** Interfaz ampliamente utilizada para discos duros (HDD) y unidades de estado sólido (SSD). Ofrece una buena relación entre costo, capacidad y velocidad.
- **NVMe (Non-Volatile Memory Express):** Interfaz moderna que funciona sobre el bus PCI Express. Diseñada específicamente para SSD, permite velocidades de transferencia muy superiores a SATA.
- **SAS (Serial Attached SCSI):** Utilizada principalmente en servidores y centros de datos. Ofrece alta fiabilidad, mayor velocidad y soporte para múltiples dispositivos.
- **USB / Thunderbolt:** Interfaces empleadas para dispositivos de almacenamiento externo. Permiten conexión rápida y portátil de discos duros y SSD.



# Módulos de E/S

# Funciones

# Estructura de Módulos de E/S

# E/S Programada

# Comandos de E/S

# Instrucciones de E/S

# E/S mediante Interrupción

# Procesamiento de la Interrupción

# Problemas de diseño

# Acceso directo a Memoria DMA

# Funcionalidad de DMA

# ¡Muchas Gracias!

¿Preguntas?

ricardo.leon02@epn.edu.ec, andre.rosero@epn.edu.ec