

Ej2) Si. Porque realiza conversiones más rápido de lo que los muestra, por lo que para un momento dado no nos está mostrando el valor actual.

Ej3)

i) Unidad de Procesamiento Gráfico.

ii) La GPU es una arquitectura unificada de gráficos y computación, que puede utilizarse como un procesador gráfico programable o como un sistema paralelo escalable, y que proporciona una interacción visual en tiempo real con objetos compuestos de gráficos, imágenes y videos.

iii) a) Procesa imágenes y videos, gráficos en 2D y 3D que posibilitan el desarrollo de sistemas operativos basados en ventanas.

b) Para procesador gráfico, sistema paralelo escalable y proporciona una interacción visual en tiempo real con objetos compuestos de gráficos, videos e imágenes.

iv) Un sistema heterogéneo es un sistema que combina diferentes clases de procesadores.

v) Modelo circulatorio, OpenGL y DirectX

vi) OpenGL es un estándar libre para programación de gráficos 3D.

vii) DirectX es un conjunto de interfaces de programación multimedia de Microsoft.

viii) Interfaces de programación de aplicaciones.

ix) Computación visual hace referencia a la mezcla de procesamiento gráfico y computación que le permite interactuar visualmente con los objetos computados via gráficos, imágenes y videos.



- X) Los GPU destacan en su velocidad de cálculo.
- Xi) Compute Unified Device Architecture. CUDA es un modelo de programación escalable basado en C y C++ y una plataforma de programación paralela para CPU y GPUs multinúcleo.
- Xii) La característica que debe cumplir es tener un gran paralelismo de datos.
- Xiii) Procesamiento de imágenes, videos, gráficos 2D y 3D, e incluso puede realizar operaciones aritméticas.
- Xiv) Porque en cada aplicación es necesario unos requisitos específicos distintos a los de otro GPU.
- Xv) DirectX y OpenGL.
- Xvi) CUDA, Brook's, CAL. Permiten la ejecución de aplicaciones gráficas y no gráficas de altas prestaciones.
- Xvii) Procesamiento de datos sísmicos, química computacional, álgebra lineal, etc...
- Xviii) Los cálculos se realizan en aritmética de punto flotante.
- Xix) Para tener almacenamiento y movimiento de datos eficiente, manteniendo al mismo tiempo un alto ancho de banda.
- xx) Suma, multiplicación, multiplicación / suma, etc... Cálculo de mínimo y máximo, comparación, conversión de formatos de números enteros / punto flotante.
- xxi) Si.
- xxii) No.