SIST: Tema 4.3

1. Componentes de un PC

Los elementos principales que forman un ordenador son la placa base, el procesador y la memoria, el resto se consideran elementos periféricos.

Es importante que los componentes sigan ciertos estándares para que sus interfaces sean compatibles con el resto de componentes del sistema.

1. Carcasa

La carcasa de un ordenador contiene y protege los elementos principales de un ordenador, así como algunos de los principales periféricos. Las carcasas están construidas a partir de materiales resistentes al calor.

Existen diferentes factores de forma estándar con características determinadas (Semitorre, Slim, Sobremesa…). Independientemente de su factor de forma, las carcasas tienen:

* Compartimentos diseñados para alojar los principales componentes de un ordenador,
* En el panel frontal ha de tener botones para encender y reiniciar el ordenador, así como LEDs de estado y algunos puertos de uso habitual (como el USB).
* En el panel posterior debe tener compartimentos para alojar los puertos de la placa base y las tarjetas de expansión.
* Debe tener compartimentos que favorezcan la ventilación y extracción de calor de la caja, con el fin de disipar el calor que generan los componentes eléctricos.

1. Placa base

La placa base es el circuito impreso principal del ordenador, todos los componentes del ordenador están integrados en la placa base o se conectan a ella.

Su diseño está basado según los estándares de factor de forma (al igual que las carcasas, para que sean compatibles). Los factores de forma definen:

* La forma de la placa base y sus dimensiones.
* Posición de los anclajes de fijación.
* Las zonas donde se sitúan sus componentes: procesador, memoria, puertos externos
* La conexión con la fuente de alimentación
* Los factores de forma más utilizados son: ATX, Micro-ATX, Mini-ITX, Nano-ITX, Pico-ITX

**Componentes principales de la placa base**

* Conector de alimentación de 24-pines ATX: recibe un cable directo desde la fuente de alimentación para alimentar los componentes que forman parte de la placa base.
* Conector del ventilador: alimentar el ventilador del procesador
* Zócalo del procesador (socket): lugar donde va alojado el procesador, alrededor del zócalo están los anclajes para el disipador y el ventilador de extracción del procesador
* Batería CMOS: para que no se pierdan los cambios a la BIOS
* Conectores IDE y SATA: para conectar discos duros
* Conector de unidades floppy
* Conectores para periféricos: estandarizado para que los conectores puedan verse por la parte posterior
* Ranuras de expansión: para añadir nuevas funcionalidades o mejorar las ya existentes en la placa
* Zócalos de memoria RAM

1. Memoria interna

La memoria interna de un ordenador permite almacenar información de manera volátil. Se puede diferenciar entre:

* RAM (Random Access Memory): permite almacenar información en sus registros mientras el ordenador esté conectado, en ella se cargan los programas en ejecución de manera temporal. Una vez termina su ejecución libera dicha memoria. La información se almacena en bloques de 8bits (1byte). Existen diferentes tipos de RAM:
* DRAM (Dynamic RAM)
* SRAM (Static RAM): no necesita refresco
* SDRAM
* DDRAM
* Otros (VRAM, SGRAM, CDRAM)

La memoria RAM se estructura de la siguiente manera:

* Memoria convencional (0 – 640KB)
* Memoria superior (641KB – 1024KB)
* Memoria extendida (1025KB – Limite placa base)
* ROM (Read Only Memory): memoria de solo lectura, utilizada principalmente para iniciar el sistema. Los diferentes tipos son:
* BIOS (Basic Input/Ouput System)
* CMOS (Complementary Metal Exide Semiconductor): Información sobre la BIOS
* PROM (Programable ROM)
* EPROM (Erasable Programable ROM)

1. Periféricos

Dispositivos externos al ordenador que se conectan a este a través de los buses de entrada y salida, siendo capaces de interactuar con el sistema.

Algunos periféricos necesitan un SW específico para ser configurados, llamados drivers o controladores.

Los periféricos se pueden clasificar en:

* Periféricos de entrada: la información se introduce al ordenador desde el exterior.
* Periféricos de salida: se muestra la información procesada.
* Periféricos de entrada y salida: permiten recibir y mostrar información.
* Unidades de almacenamiento: permiten guardar información de manera permanente.

1. Fuente de alimentación

Proporciona corriente continua a todos los componentes conectados, es importante que tenga la potencia suficiente para alimentar todos los componentes o el ordenador tendrá un mal funcionamiento e incluso se puede llegar a dañar los componentes.

La fuente de alimentación también actúa como un trasformador, convirtiendo la corriente continua en corriente alterna y transformando el voltaje de la toma de luz (220V) al voltaje requerido por el ordenador (12V o 5V)

Las fuentes de alimentación más recientes tienen la tecnología Advance Power Managment para entrar en modo de bajo consumo cuando el ordenador está en suspensión.

Los conectores principales que proporciona una fuente de alimentación son:

* Conectores principales (ATX): se conectan a la placa base
* Conectores SATA: para dispositivos SATA (discos duros)
* Conectores Berg: para disqueteras
* Conectores Molex: para discos IDE (discos duros antiguos)

1. Procesador

Microchip de silicio (resistente al calor) que contiene millones de transistores (los cuales hacen de puertas lógicas) y del cual salen conectores que se colocan sobre el socket. Su función controla al resto de componentes y realiza las funciones de CPU. Las características que definen un procesador son.

**Proceso de fabricación**

Los transistores son pequeños dispositivos que permiten abrir o cerrar circuitos (creando ceros y unos). A través de los transistores se crean las puertas lógicas.

Es importante tener en cuenta la distancia entre transistores, a menor distancia más cantidad de transistores podrá haber en un procesador, además de consumir menos energía y generar menos calor. Actualmente la distancia entre transistores es entorno 10 y 7 nanómetros.

**Frecuencia de reloj o velocidad de cálculo**

Número de ciclos por segundo (o operaciones) que puede realizar el procesador, dado su reloj. Se mide en hercios (MHz o GHz).

A través del overclocking se puede aumentar la velocidad del reloj, haciendo que el ordenador tenga una mayor capacidad de proceso, pero puede disminuir la vida del procesador.

**Arquitectura del procesador**

Definen como se ubican las distintas unidades de la CPU (ALU, UC, Unidad E/S, etc.…).

Hay dos arquitecturas principales basadas en la arquitectura Von Neuman, CISC y RISC. A día de hoy casi todos los procesadores son CISC (de 32 o 64 bits), pero cada vez los procesadores ARM con tecnología RISC se utilizan para ciertas tareas (smartphones, IoT).

**Numero de núcleos**

Los núcleos permiten tener varios procesadores dentro de un mismo procesador, es habitual encontrarse procesadores con 2, 4, 6, 8 núcleos que multiplican sus partes lógicas. De esta forma se consigue el paralelismo, ya que es posible ejecutar varias instrucciones a la vez, cosa que no se puede hacer con sistemas mononúcleo

Además, cada núcleo puede tener dos hijos (threads) de ejecución, lo que permite a cada núcleo realizar dos tareas a la vez.