

COMPLETAR LOS SIGUIENTES ENUNCIADOS

1.- En las instrucciones lw y sw el registro base es.

32 bits

2.- En las instrucciones lw y sw el número de bits del campo address es de:

6 bits

3.- En el archivo de registros, los puertos de cinco bits son:

Read register

4.- En el archivo de registros, los puertos de 6 bits son:

Address

5.- En el archivo de registros, los puertos de 32 bits son:

Read data

6.- La memoria de programa es un arreglo o tabla en la que el número de bits de cada vector es de:

8 bits

7.- Dibuje el archivo de registros con sus cinco entradas y dos salidas asociando a cada puerto su nombre respectivo.

Atrás de la hoja

8.- Los dos bloques, módulos o elementos necesarios para llevar a cabo operaciones del tipo R son:

VS, Address

9.- El valor del número binario que llevan los puertos "rs", "rt", y "rd" es:

VS → 00000

rt → 00001

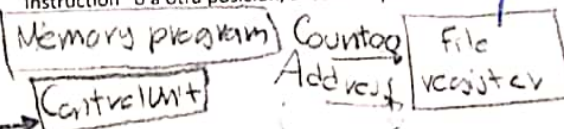
rd → 00010

10.- Escribir el código VHDL necesario para guardar los 32 bits de una instrucción en un arreglo de memoria RAM, cuyos elementos del arreglo, o vectores, son bytes.

11.- Escribir la forma de obtener el contenido de un arreglo de memoria, cuyos elementos del arreglo, o vectores, son bytes, para que el resultado de lectura sea de 32bit.

12.- Escribir el código VHDL de la arquitectura del módulo o bloque "Decoder Instruction".

13.- Dibujar los elementos, bloques o módulos, necesarios para que el contador de programa baya a la siguiente "Word Instruction" o a otra posición, anterior o posterior.



14.- Escriba la definición de proceso.

Un programa en ejecución

15.- Dibuje un diagrama en el que se indique la secuencia de los bloques de las etapas de una Instrucción.

Atrás

16.- En la Taxonomía de Flynn, indique la arquitectura correspondiente al concepto de arquitectura vectorial.

SIMD

17.- Dibuje un diagrama en el que se indique la secuencia, o las secuencias de los bloques de las etapas de una Instrucción en una arquitectura superescalar.

Atrás

18.- En la Taxonomía de Flynn, indique la arquitectura correspondiente al concepto de arquitectura escalar.

SISD

19.- Escribir el concepto de "pipeline"

es una técnica que implementa el paralelismo a nivel de instrucción para los procesos

20.- Escribir el concepto de memoria de programa.

es la memoria donde se guardan las instrucciones del Control U.