

1) Relacione las columnas

Nibble = 4 bits

Byte = 8 bits

Word = 32 bits

Half word = 16

Double = 64

Quad Word = 128

2 Multiplicacion

3 Define Thread

4 Arquitectura Harvard o von Newman se refieren a : atributo de un sistema de memorias

5 Atributos de un sistema de memorias: Bufer, cache, registros , memoria en uso, memoria compartida.

6 Escribe Falso o verdadero "el Registro contador de programa

Es un registro de proposito general (F)

Es un registro de estados (F)

Es un buffer de datos(F)

Estable la secuencia de ejecucion de instrucciones(v)

7.-El Registro MDR

Es un registro de proposito general(F)

Es un registro de estados(F)

Es un buffer de datos (v)

Establece la secuencia de ejecución de instrucciones (F)

8 El primer concepto asociado al de segmentación de una instrucción la considera, a esta, dividida en las siguientes etapas(Describir cada una de las etapas)

Es si

9 Considerando que cada etapa de una instrucción es ejecutada mediante un modulo de hartare describe en palabras el concepto de pipeline Utiliza el diagrama si la convideras necesario

10.Describe los atributos asociados al registro de estado

11.- Selecciona el enunciado a Super Segmentacion

Dividir una o mas etapas de una instrucción en sub etapas y aplicar Pipeline

12 Selecciona el enunciado a arquitectura super-escalar

Replicar cada modulo de las etapas de una instrucción y de este modulo lograr la cabidad de ejecutar múltiples instrucciones

13 Selecciona el enunciado a arquitectura vectorial

Ejecutar mediante una sola instaruccion múltiples operaciones

14 Describe los atributos asociado al registro acumulador
2 señales de control
1 para cargar el AC con el dato (AC-C)
1 para habilitar salida del dato al bus interno(AC-E)

15.El numero A dado a continuación esta dado formato de punto flotante decimal $a = -11.626$
Escribir dicho numero en formato de punto flotante IEEE "Singles precision "

16 En el contexto de referencias a memorias describe:

Localidad Espacial:

(en el espacio de direcciones: Cuando un programa accede a una instrucción o a un dato, existe una elevada probabilidad de que instrucciones o datos cercanos sean accedidos pronto

Localidad Temporal: Cuando un programa accede a una instrucción o a un dato, existe una elevada posibilidad de que esa misma instrucción o dato vuelva a ser accedido pronto