|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ALDAVERA GALLAGA IVÀN | INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL | ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO |
| TAREA #6 | CONCEPTO DE ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS | FECHA DE ENTREGA  MARTES 18 DE FEBRERO DE 2019 |
| GRUPO (3CM2) | ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS |  |

**ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS**

**TÉCNICAS DE DIRECCIONAMIENTO**

* **NÚMERO DE BITS DE REGISTRO DE INSTRUCCIÓN**
* **NÚMERO DE CAMPOS DE INSTRUCCIÓN**
* **NOMBRE DE CAMPOS DE INSTRUCCIÓN**
* **FUNCIÓN DE CADA CAMPO DE INSTRUCCIÓN**
* **NÚMERO DE INSTRUCCIONES DEL PROCESADOR**
* **NOMBRE DE LAS INSTRUCCIONES DEL PROCESADOR**
* **FUNCIÓN DE CADA INSTRUCCIÓN**
* **DIRECCIONAMIENTO INMEDIATO**
* **DIRECCIONAMIENTO DIRECTO**
* **DIRECCIONAMIENTO INDIRECTO**
* **DIRECCIONAMIENTO IMPLÍCITO**
* **REGISTRO**

**CONJUNTO DE INSTRUCCIONES**

**FORMATO DE INSTRUCCIONES**

**CONCEPTOS**

**Arquitectura de computadoras**: Atributos de un sistema que tienen un impacto directo en la ejecución lógica de un programa en lenguaje ensamblador. Es el conjunto de atributos lÒgicos que le permiten a un programador escribir correctamente un programa en lenguaje ensamblador.

**Programa**: Conjunto de instrucciones que realizan una tarea específica.

**Registro**: Arreglo de flip-flops en dónde cada flip-flop es un bit de información.

**Instrucción:** Se denomina instrucción al conjunto de datos insertados en una secuencia estructurada o específica que el procesador interpreta y ejecuta.

**Numero de campos de instrucción**: Cada campo tiene un nombre y una función.