

1. La arquitectura de computadores es la forma en que se construyen las computadoras para optimizar y obtener resultados más eficientes, sus elementos son manipulados por los programadores (internos), mientras que la organización de computadores es la forma en que se organizan los elementos (externos) para permitir una correcta arquitectura.
2. Es un elemento con controladores y memoria que permite según su tipo seleccionar la salida más conveniente según las entradas y finalidades del circuito.
3. Es la efectividad con la que se ejecuta un programa
4. Es la parte del circuito que se espera tenga una entrada negativa.
5. El quien control las banderas, comparando los bits de cada instrucción y de esta manera definir si la instrucción recibida se refiere a un branch o un jump; si es un branch realiza la comparación entre los distintos tipos que hay y revisa si se debe de comparar con la constante 0 o con el rs, y de esta manera realizar los cambios en el programa.
6. Es la ley de distribución que permite cambiar la posición de los valores para poder operarlos sin cambiar su valor.
7. Permite calcular la ruta más optima para ejecutar un programa.
8. La tasa de MIPS es la cantidad de operaciones que tiene que realizar el CPU para culminar con el programa ensamblado, mientras que la tasa de FLOPS son los saltos que requiere realizar el programa para completarlo, sin necesidad de pasar por todo el ciclo.
9. Los ciclos por instrucción son la cantidad de veces que se deben de repetir las instrucciones para ejecutar la totalidad del programa.
10. Es lo que determina en que bit se guarda cada elemento.