



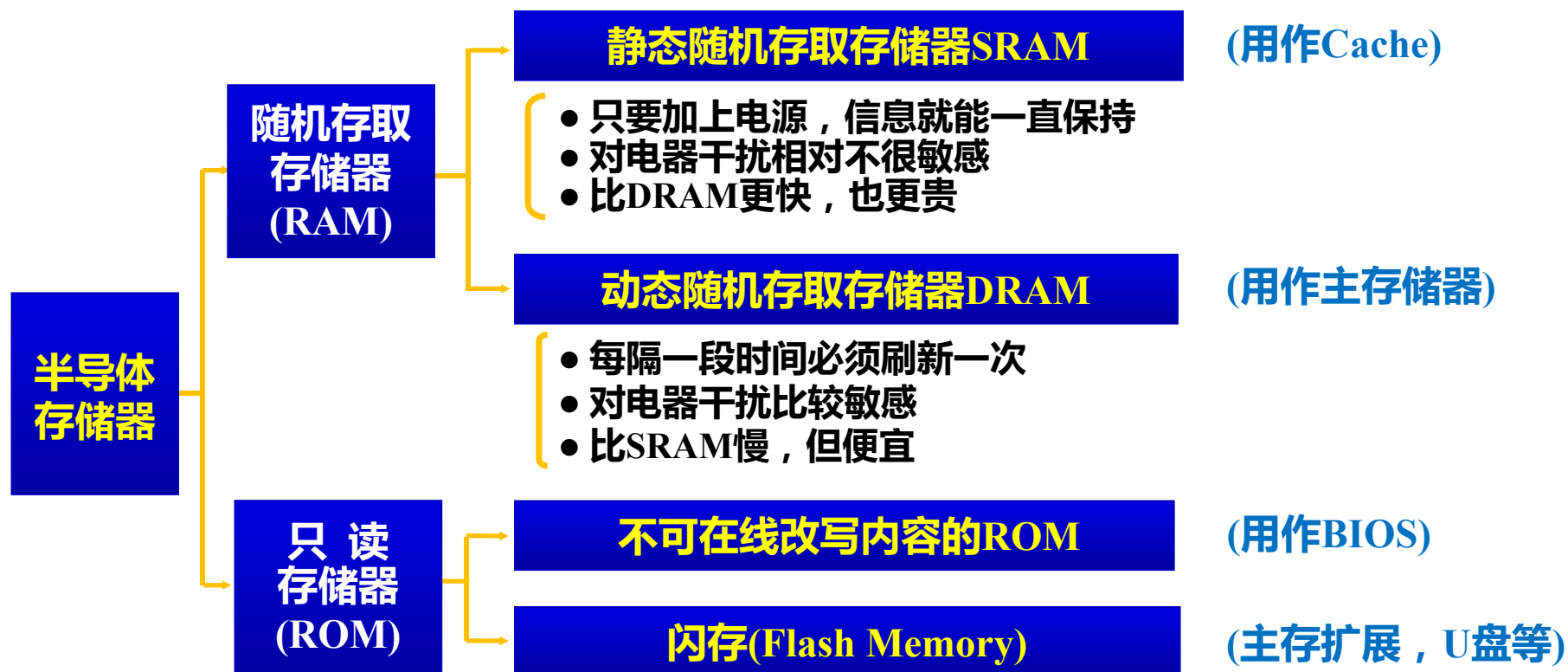
# 5.1.4 随机存取存储器

## Random Access Memory



## 5.1.4 随机存取存储器

内存由半导体存储器芯片组成，芯片有多种类型





## 5.1.4 随机存取存储器

### MOS型RAM基本存储位元

#### 记忆原理

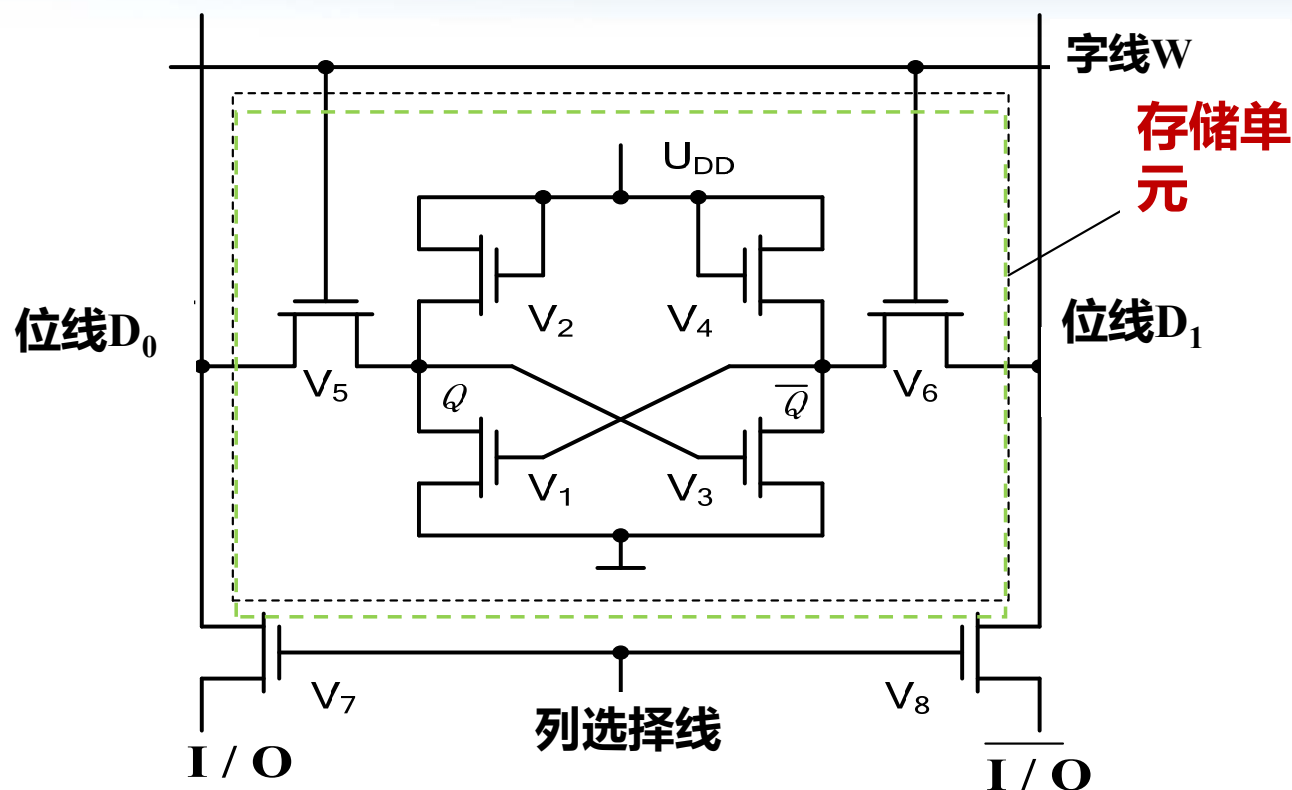
- 触发器：互补的两个状态(六管静态MOS电路)
- 电容：充放电(单管动态MOS电路)

#### 基本存储位元与存储器

- 存储位元 → 存储单元 → 存储矩阵 → 存储芯片(译码、驱动、读/写电路) → 存储模块(内存条) → 存储器



## 六管静态MOS管电路



SRAM数据保存在**触发器**中，只要供电，数据就一直保持，不是破坏性读出，也不需要重写数据来保持数据不变。即：无需刷新！

**信息存储原理：看作带时钟的RS触发器**



**写入时：**

- 分别置字线、列选择线为高电平，栅极导通
- 位线上是被写入的I/O端信息0或1
- 存储单元按位线的状态被置为0或1

**读出时：**

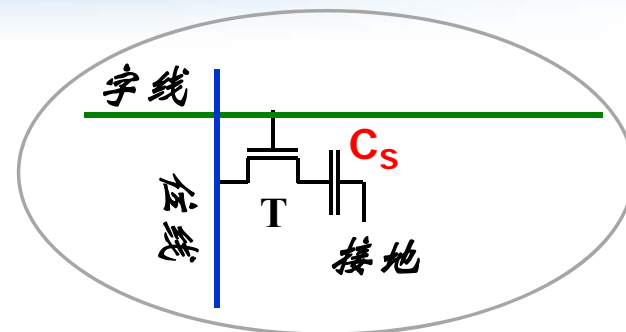
- 分别置字线、列选择线为高电平，栅极导通
- 根据存储单元的状态改变位线的输出电平，读出到I/O端



## 存储位元的基本原理

### 构造和表示

- 数据记忆在电容 $C_s$ 上，T为门控管，控制数据进出
- 栅极接读/写选择线(字线)，漏和源分别接数据线(位线)和记忆电容 $C_s$
- 存储数据“1”或“0”：根据电容 $C_s$ 上电荷量的有无来判别



### 读写原理：在选择(字)线上加高电平，使T管导通

- 写“0”时，位线上加低电平，使 $C_s$ 上电荷对数据线放电
- 写“1”时，位线上加高电平，使数据线对 $C_s$ 充电
- 读出时，根据位线（数据线）上是否有电流，区分读出的是“1”还是“0”



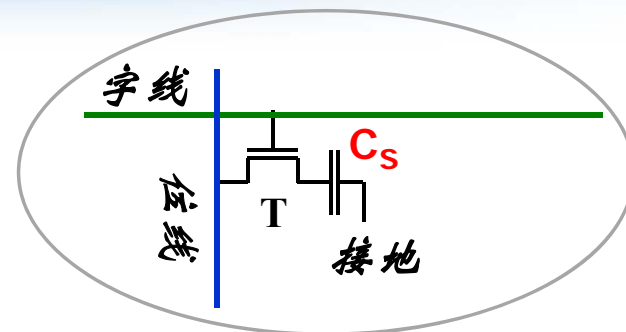
## 动态单管MOS电路

### 优点

电路元件少，工作功耗小，集成度高，广泛用于大容量主存储器中

### 缺点

速度慢、破坏性读出（读后状态改变，需重写）、定时刷新



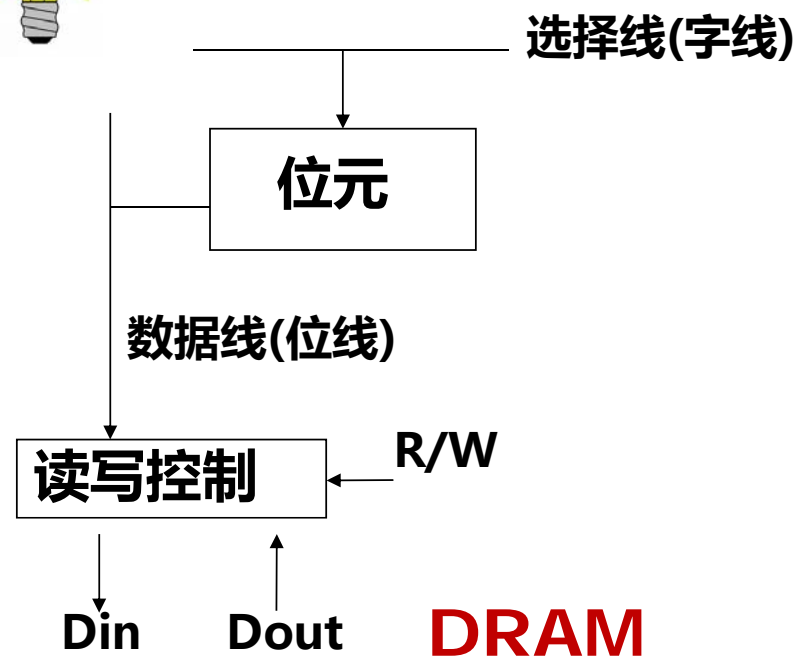
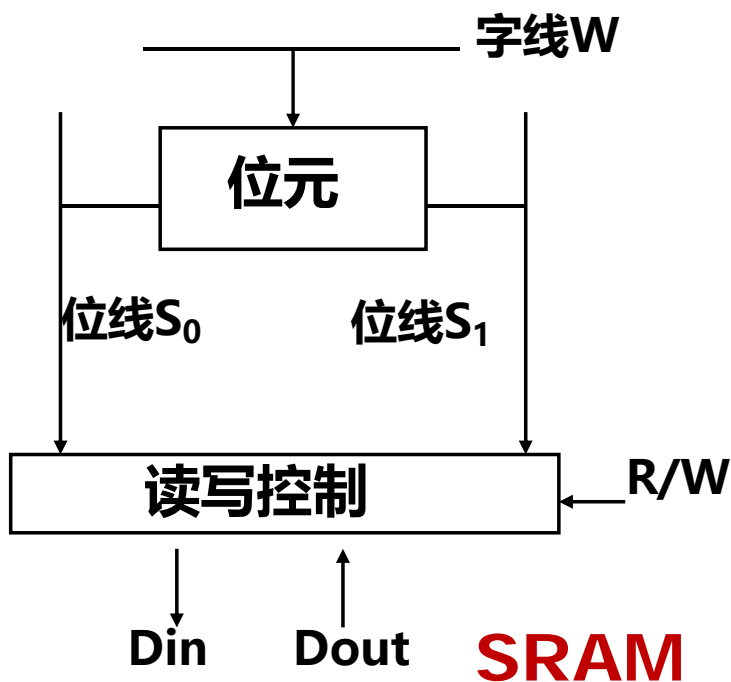
### DRAM的一个重要特点：

数据以电荷形式保存在电容中，电容漏电使得电荷通常只能维持2ms左右，因此要定期在2ms内刷新(读出后重新写回)

## 5.1.4 随机存取存储器

存储器芯片：存储体+外围电路(地址译码和读写控制)

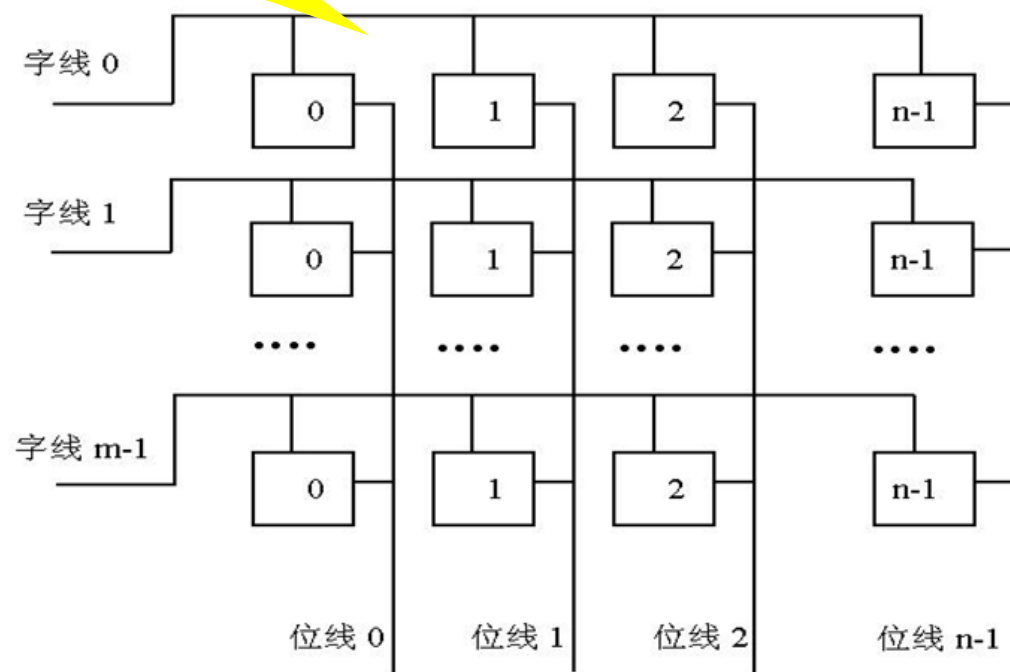
存储位元组织



## 5.1.4 随机存取存储器

### 线选法(一维地址译码)存储矩阵

地址驱动线



$m$  字  $\times$   $n$  位存储体阵列

假定有 $k$ 位地址，则地址译码驱动(选择)线的条数为多少？

有 $2^k$ 条！

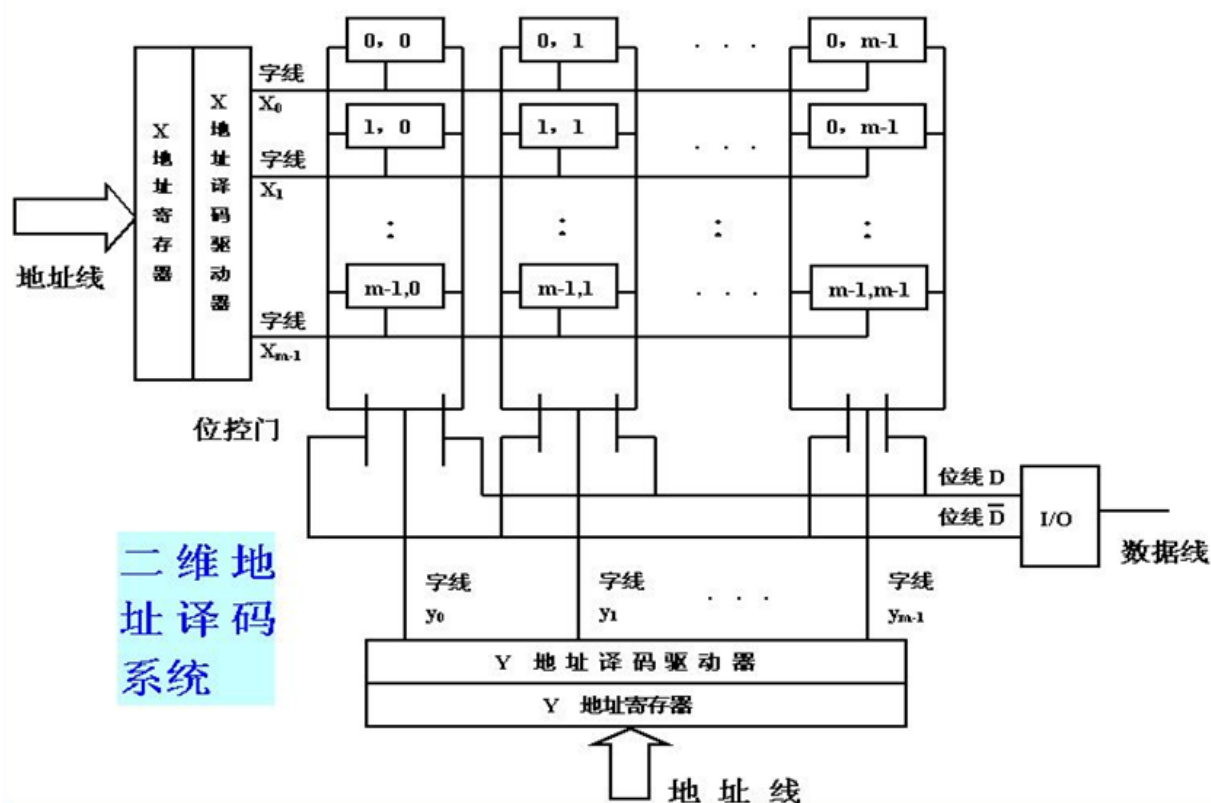


一般SRAM采用线选法，只在单方向上译码，同时读出一条字线上的所有位！



## 5.1.4 随机存取存储器

### 位片式(二维双译码)存储矩阵



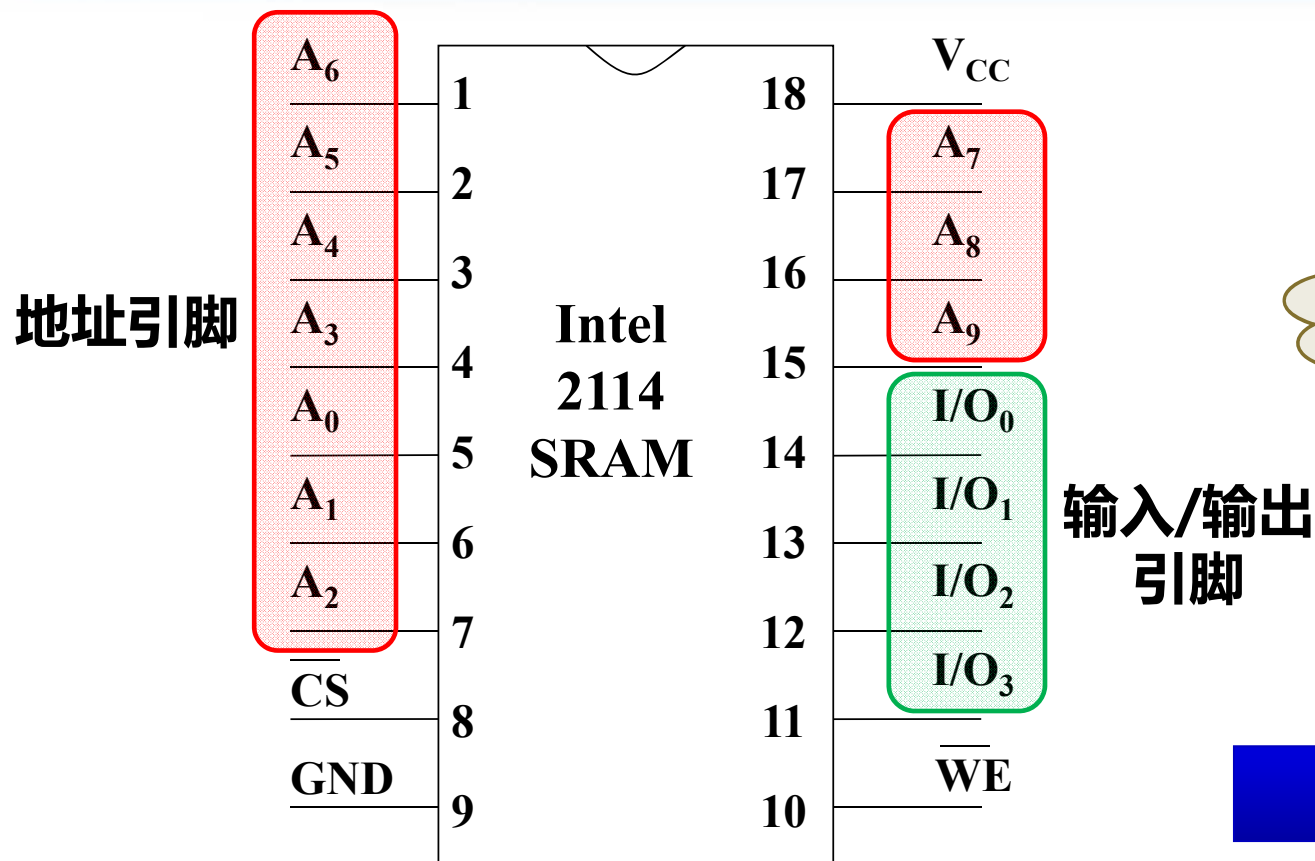
假定有 $k$ 位地址，则地址译码驱动(选择)线的条数为多少？

有 $2^{k/2} + 2^{k/2}$ 条！



位片式可在字方向和位方向扩充，需要有片选信号！

## 5.1.4 随机存取存储器



存储容量多大？

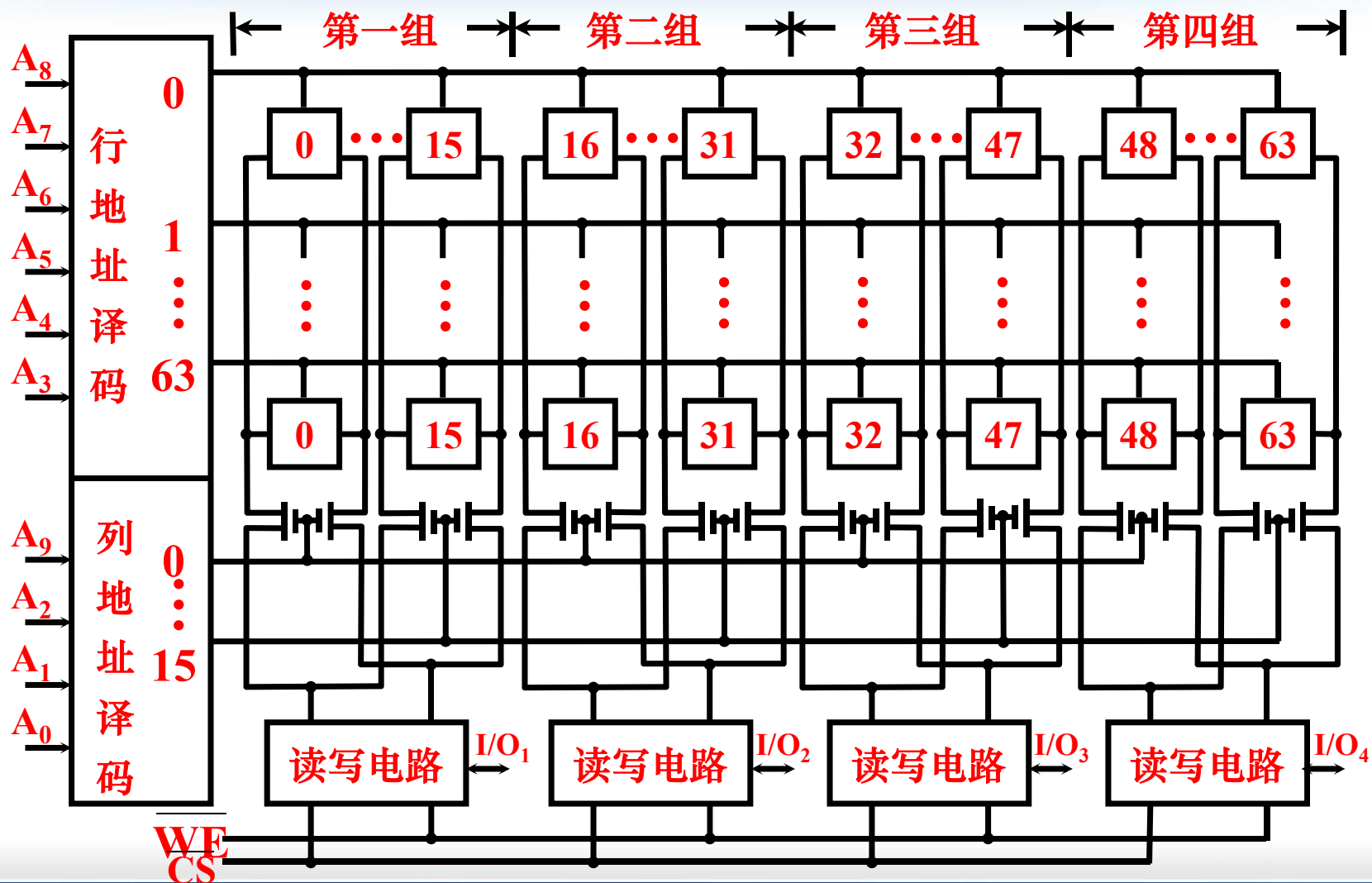


存储容量 =  $2^{10} \times 4$  位

Intel2114静态MOS存储器芯片

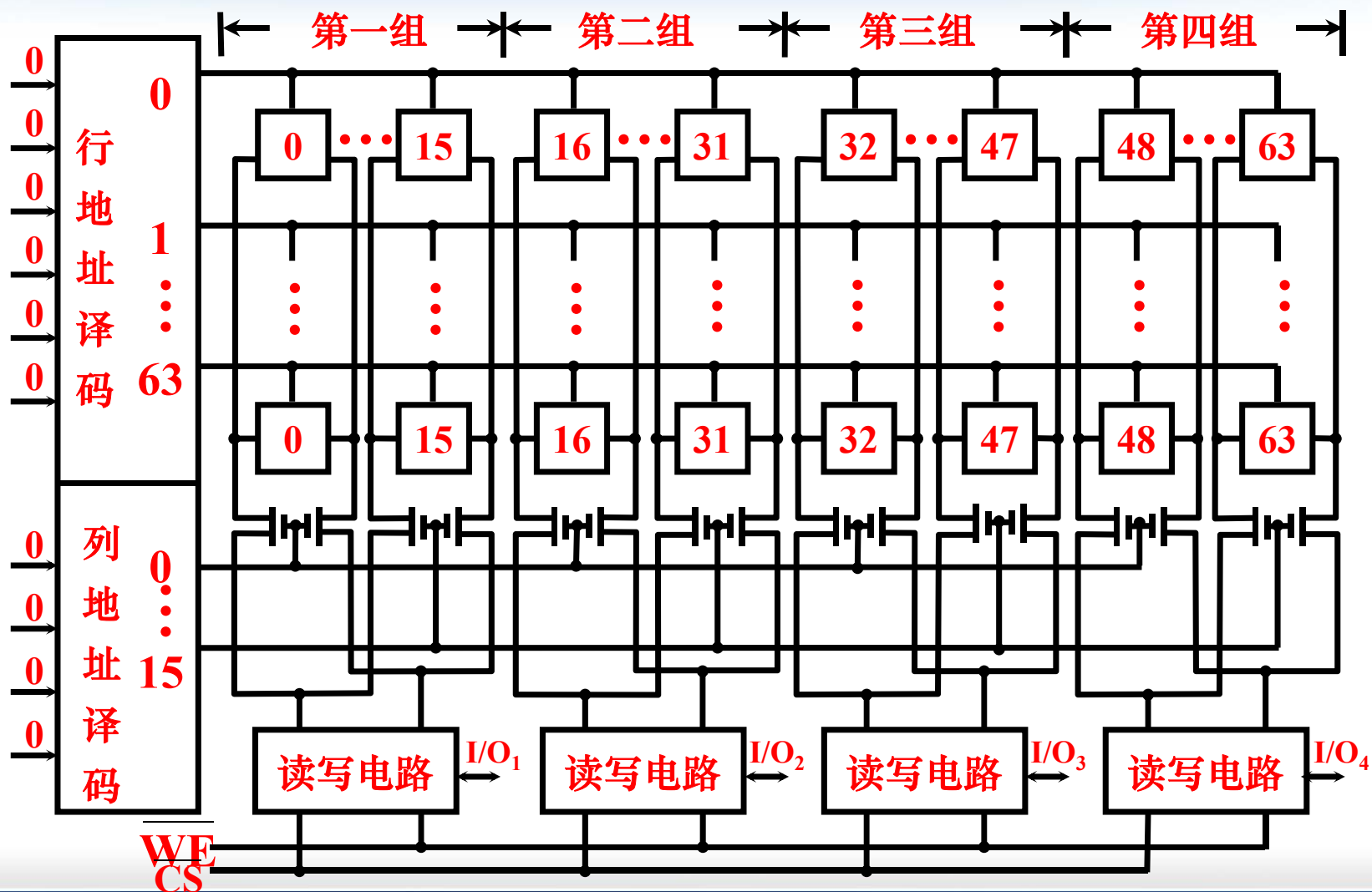
## 5.1.4 随机存取存储器

Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读



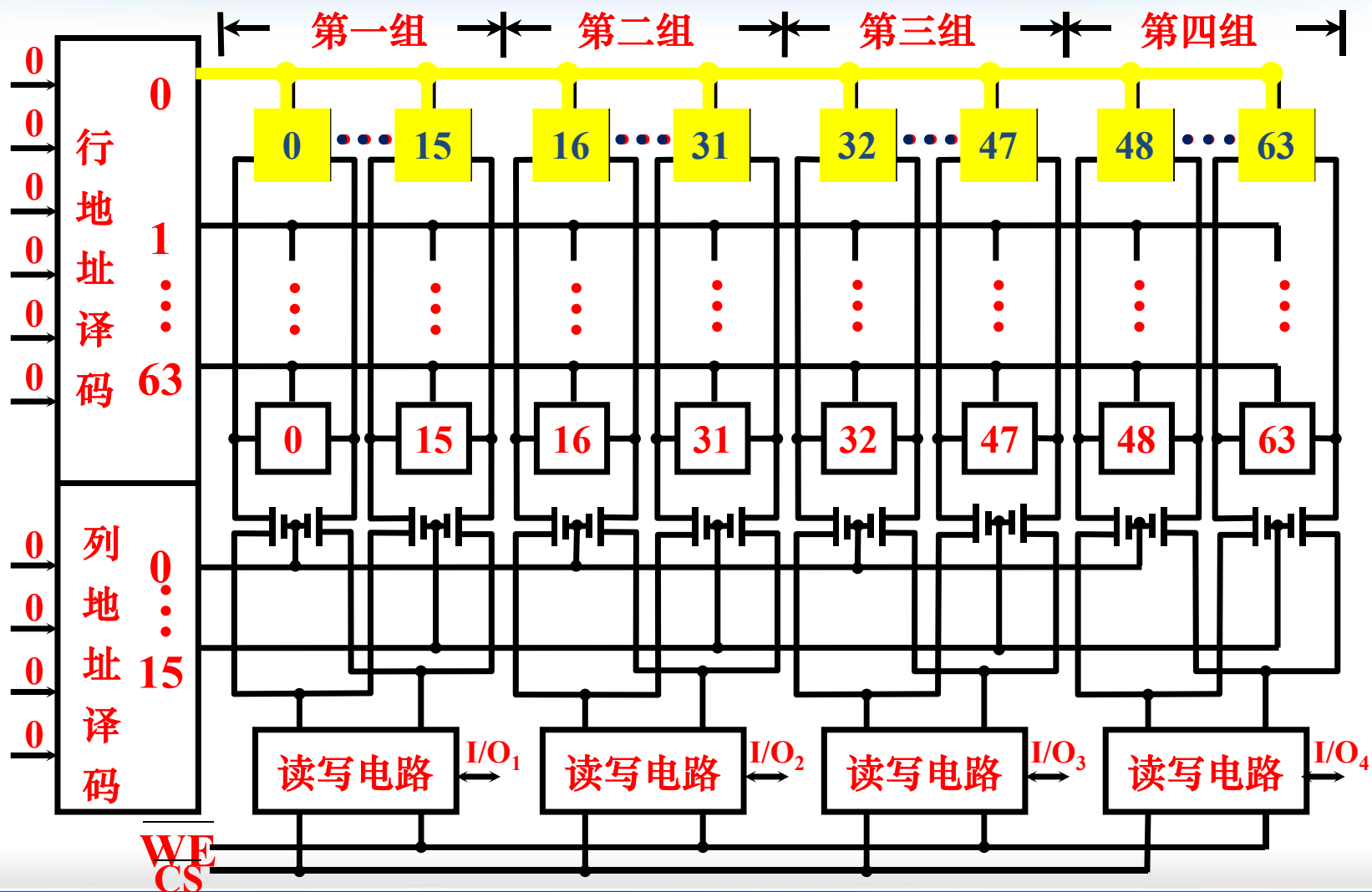
## 5.1.4 随机存取存储器

Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读



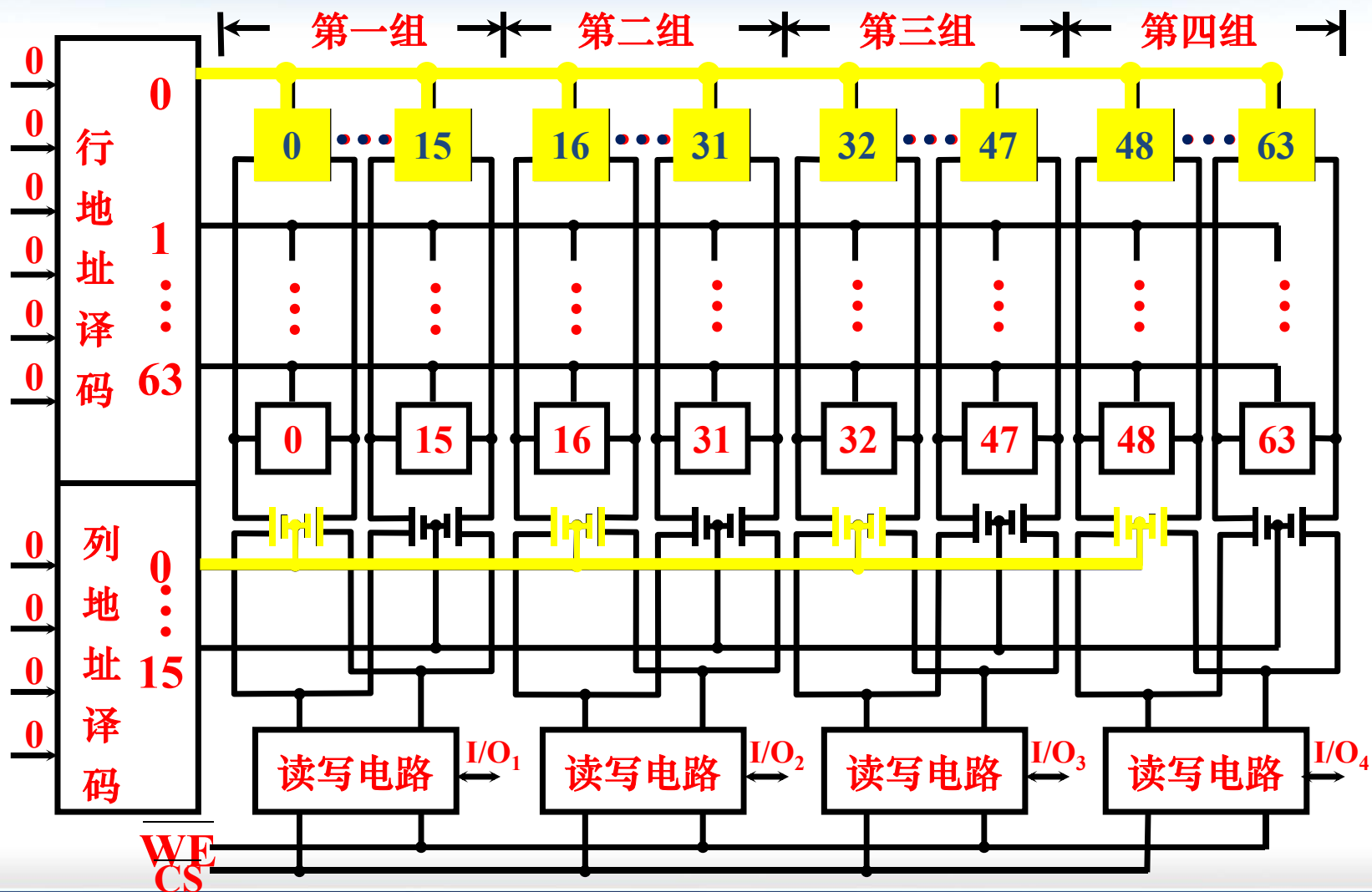
## 5.1.4 随机存取存储器

Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读



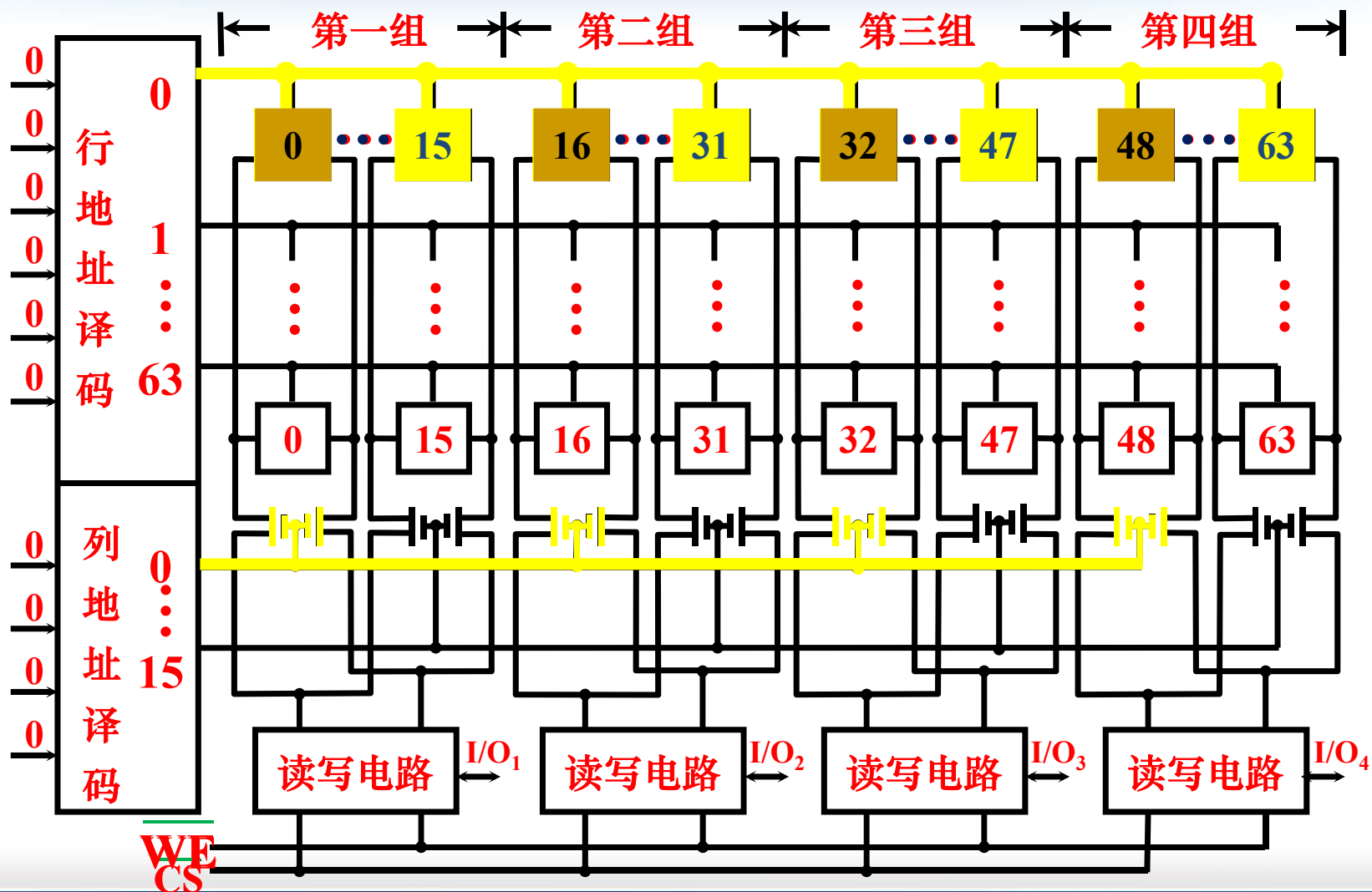
## 5.1.4 随机存取存储器

Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读



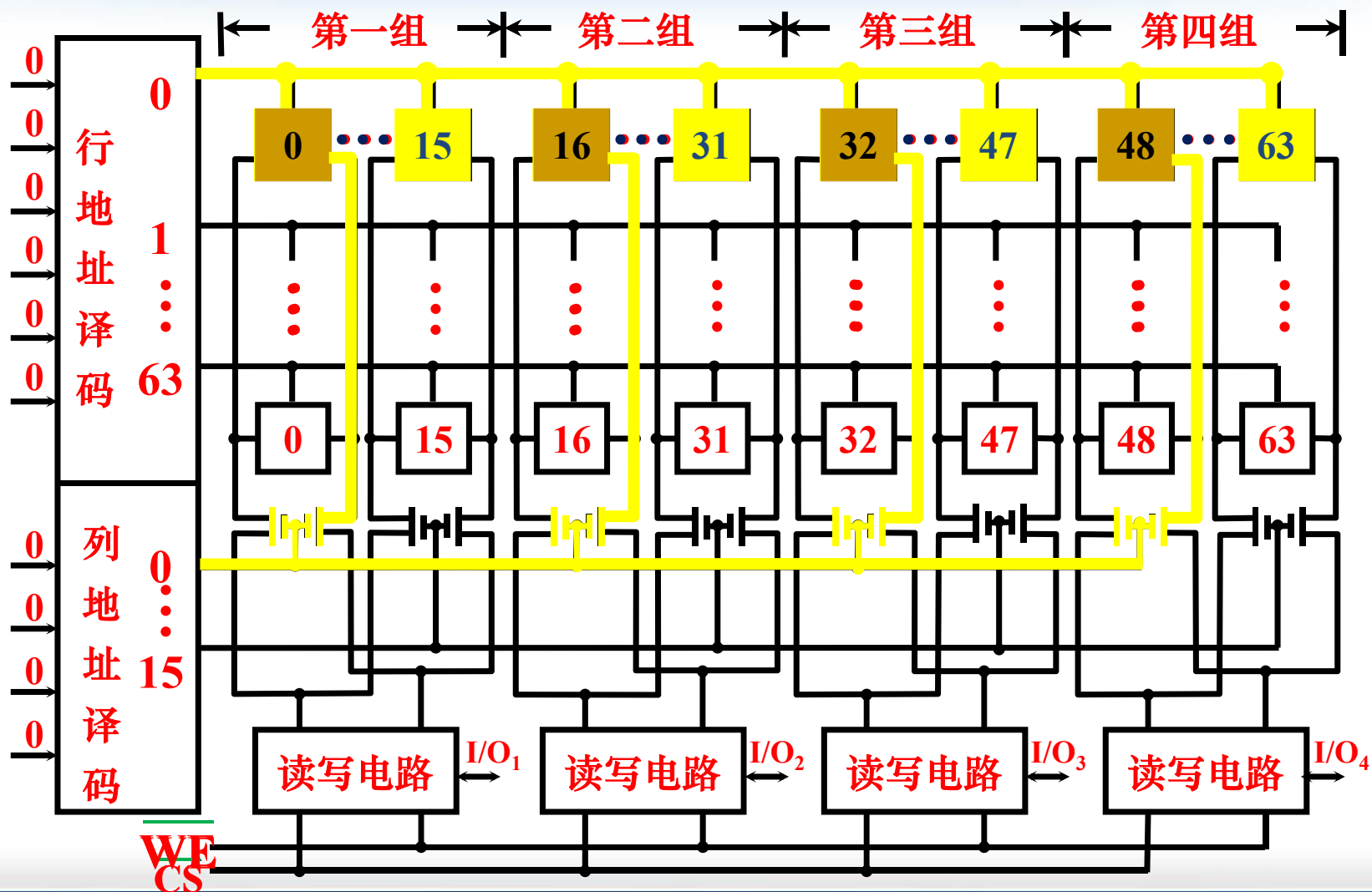
## 5.1.4 随机存取存储器

Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读



## 5.1.4 随机存取存储器

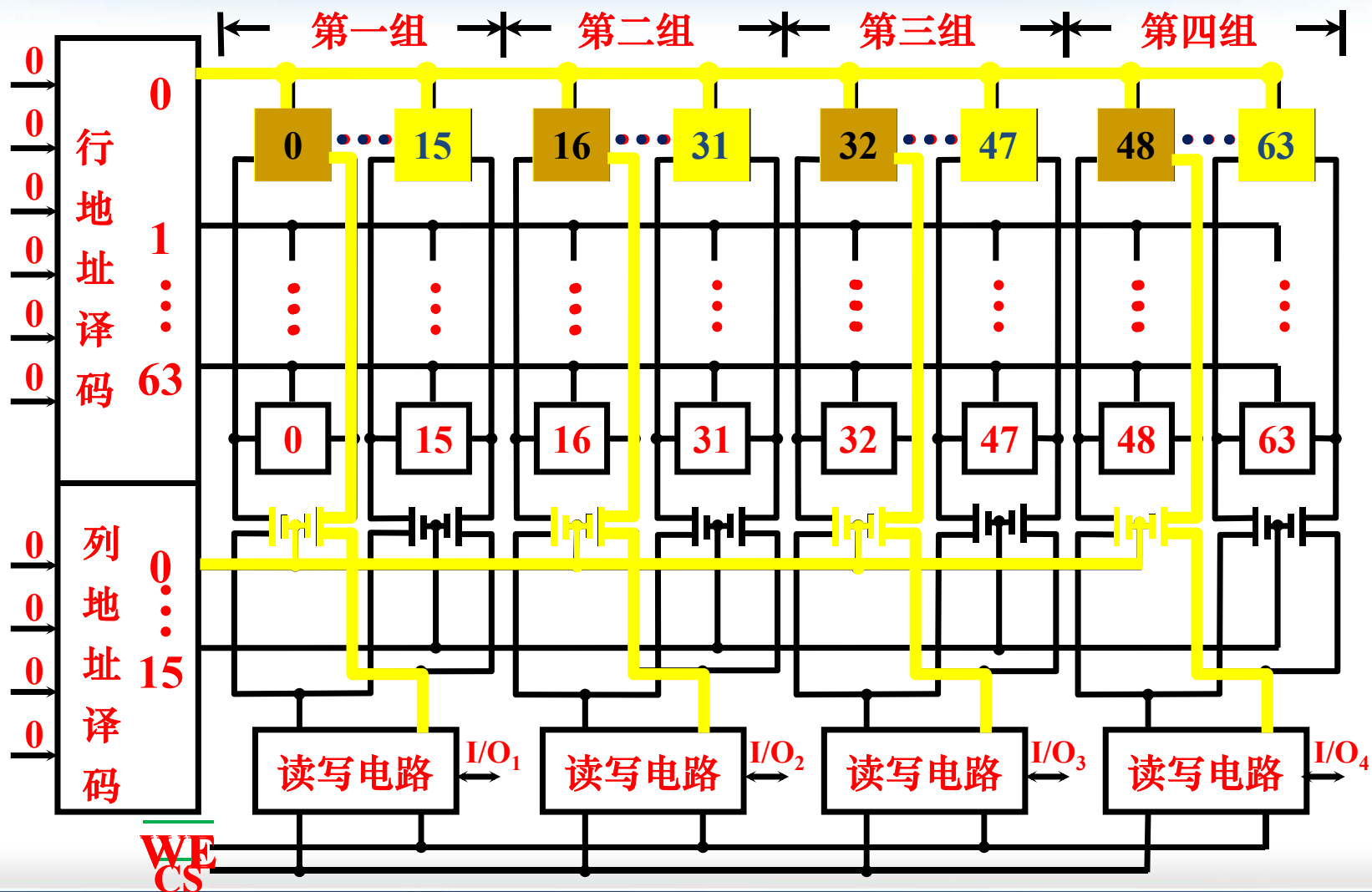
Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读





## 5.1.4 随机存取存储器

Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读



## 5.1.4 随机存取存储器

Intel 2114 RAM 矩阵 (64 × 64) 读

