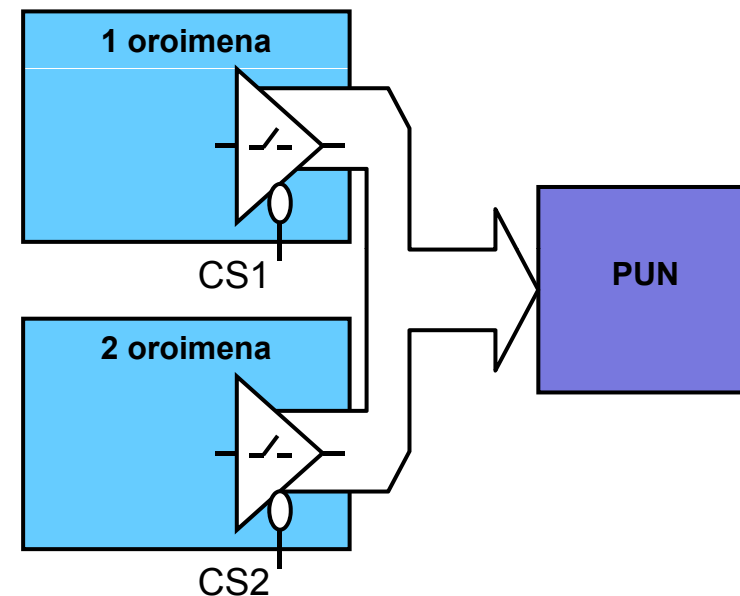
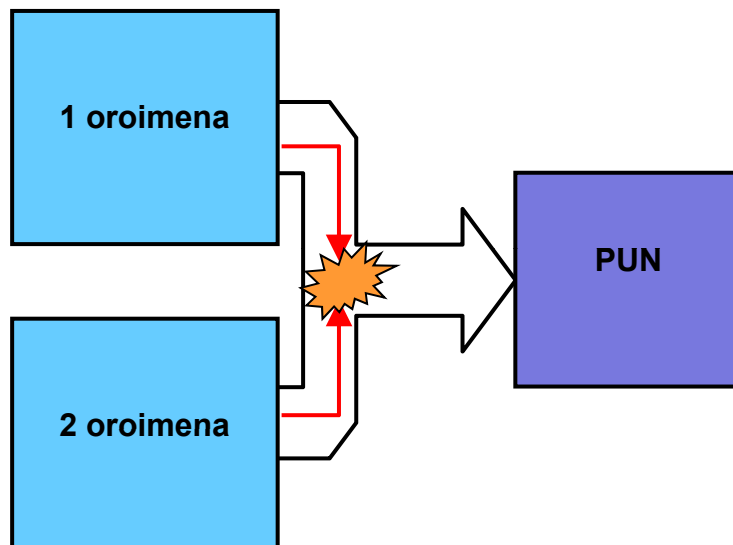


Prozesadore baten jokaera. Busak

Sistema batek oroimen-atal batzuk badauzka, eta guztiek aldi berean “erantzuten” badute, **zirkuitulabur** bat sortzen da

Datuak ateratzen uzteko, ala ez, oroimen atalek aukera-sarrera bat (Chip Select) daukate, hiru-egoerako (tri-state) irteeren egoera kontrolatzen duena.

Bakarra besterik ezin da piztu une bakoitzean



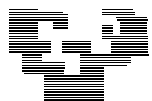
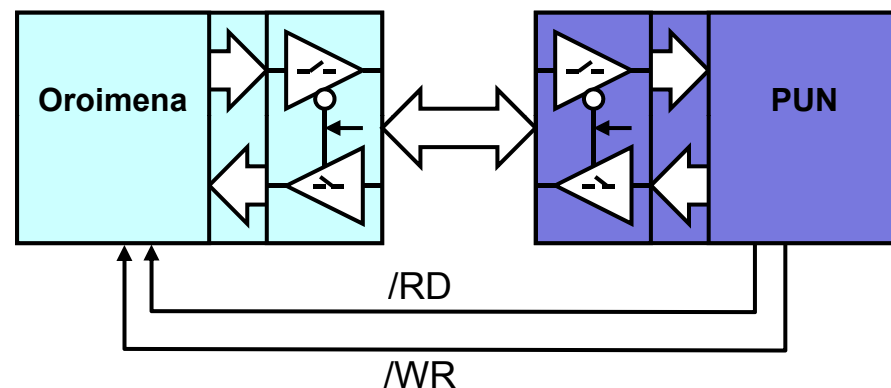
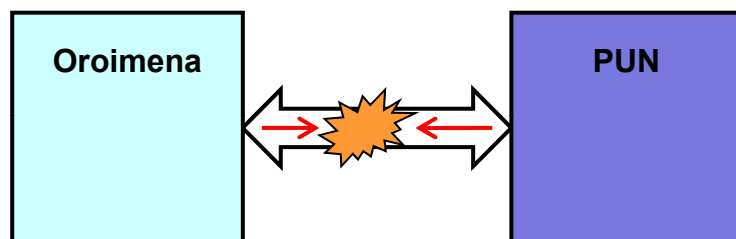
Prozesadore baten jokaera. Busak

Oroimenak eta PUNek bi noranzkoetan elkartrukutzen dituzte datuak, baina biek ezin dute aldi berean “hitz egin”, **zirkuitulabur** bat sortuko bailirateke.

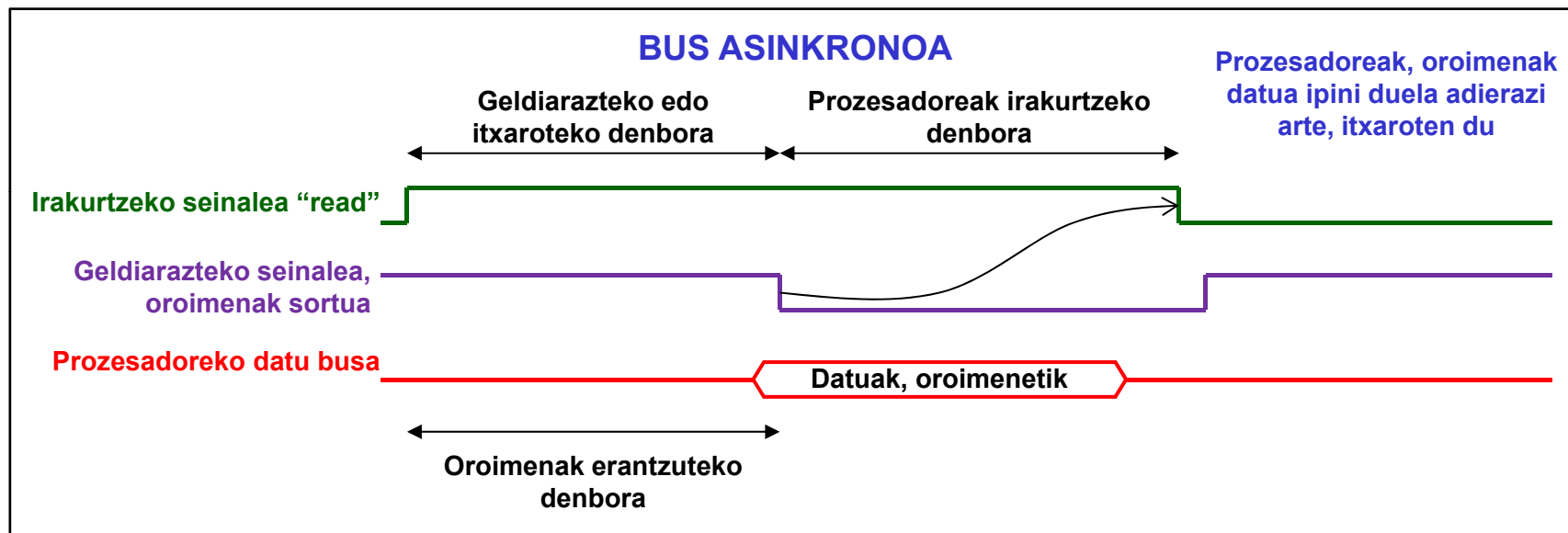
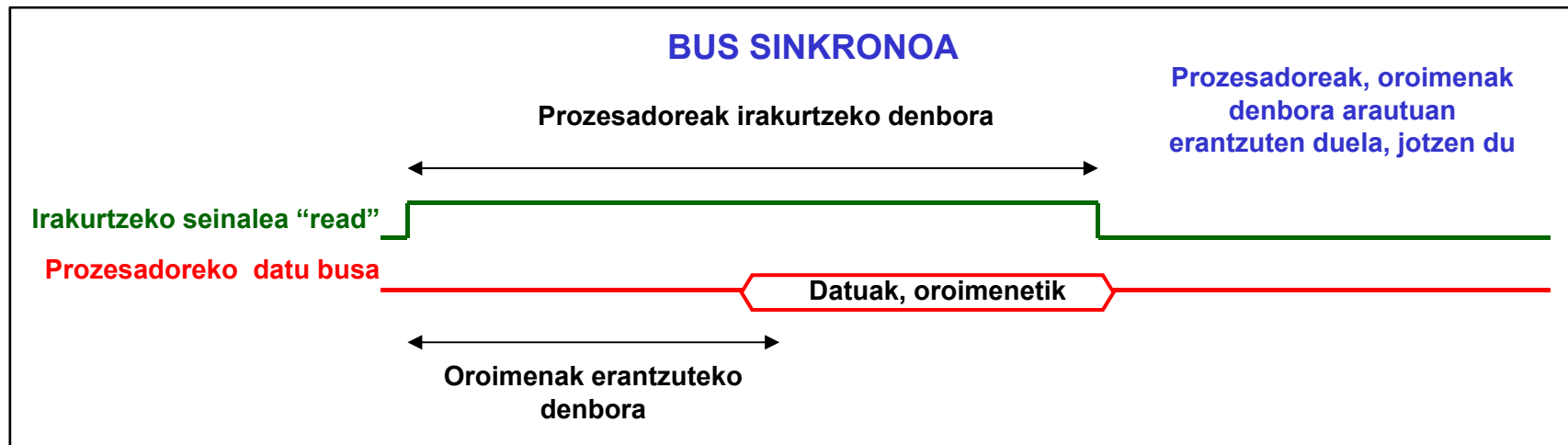
Datuen fluxua kontrolatzeko asmoz, gailuek igorle-hartzaileak (*transceivers*) dauzkate; PUNek (“nagusiak”) egiten du kontrola, “Read” eta “Write” seinaleen bidez

“Read”: PUNak oroimenetik irakurtzen du

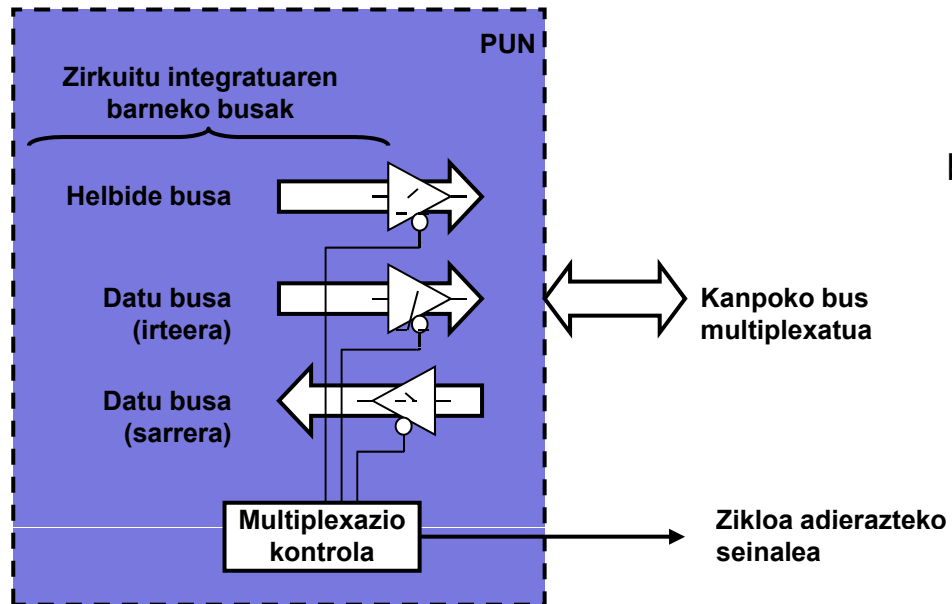
“Write”: PUNak oroimenean idazten du



Prozesadore baten jokaera. Busak



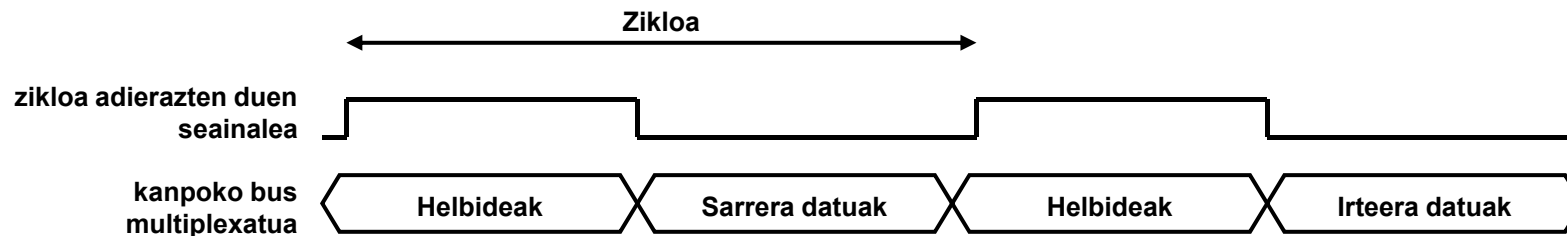
Prozesadore baten jokaera. Busak



MULTIPLEXAZIOA

Prozesadoreko orratzen kopurua gutxitzeko:
bide berek daramatzate datuak eta helbideak,
denbora une desberdinetan

*Seinale honek "ALE" du izena
Intel prozesadoreetan



Ziklo bakoitzean, prozesadoreak ekintza BAKAR BAT egiten du oroimenean:
toki batean irakurri ala idatzi

