



Universidad Nacional
de Entre Ríos

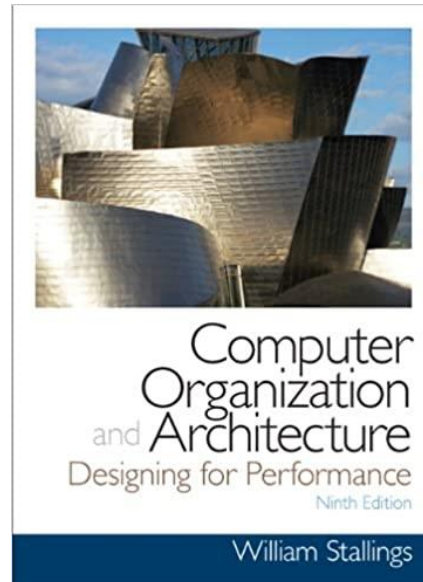
Tecnicatura universitaria en desarrollo web

Ciclo de instrucción

Semana 3 – Arquitectura de computadoras

Esta presentación esta basada en el libro de:

- ❑ William Stallings, Computer Organization and Architecture, 9th Edition, 2017



Archivos presentación y ejemplos se alojan en:



<https://github.com/ruiz-jose/tudw-arq.git>

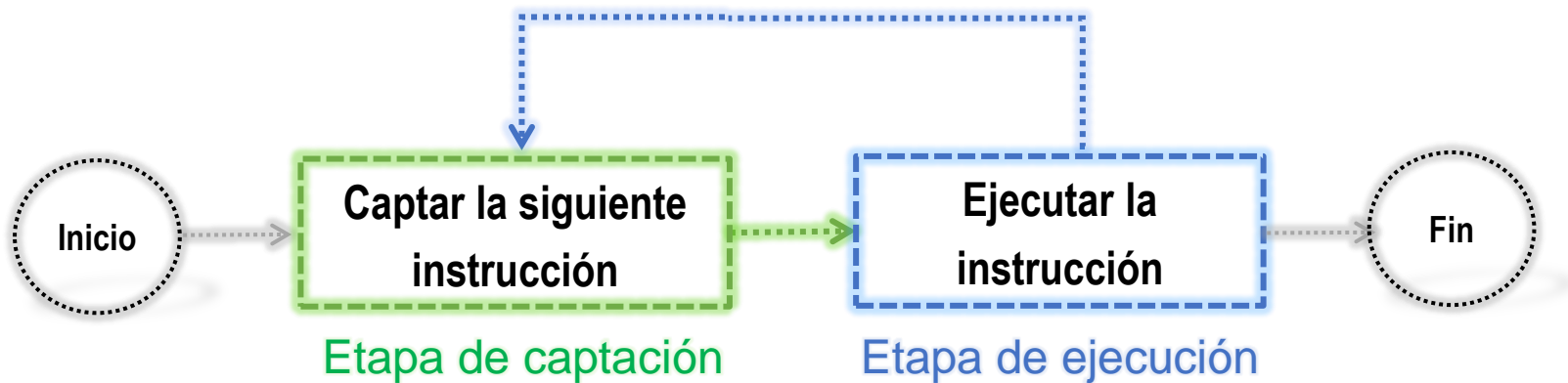
Diseño de CPU

➤ Ciclo de la instrucción

- Etapa de captación y ejecución

➤ Componentes de la computadoras:

- ALU y registros
- Arquitectura acumulador (ACC)



Lenguaje alto nivel

❑ C:

```
Int z =0, x=3, y=2;
z = x + y;
```

Se traduce

Lenguaje bajo nivel

❑ Ensamblador:

```
load x
add y
store z
```

Mapeo 1 a 1

Lenguaje de maquina

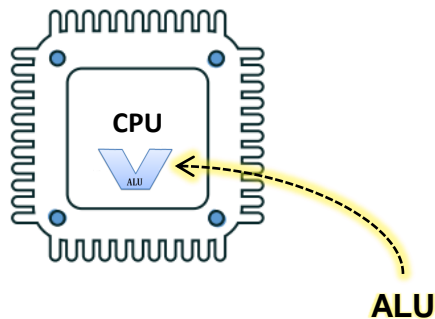
❑ Código maquina:

00	110010
10	110011
01	110100

Una instrucción en **alto nivel** equivale a varias instrucciones en **bajo nivel**.

.data

```
x db 3
y db 2
z db 0
```



□ C:

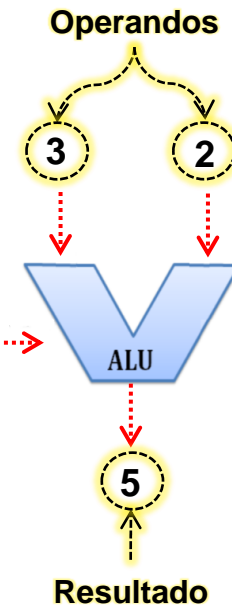
```
Int z =0, x=3, y=2;
z = x + y;
```

□

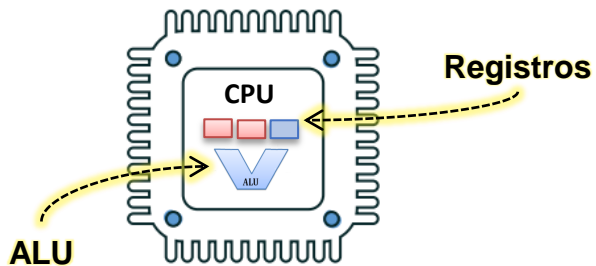
Ensamblador:

```
load x
add y
store z
```

Código operación → add



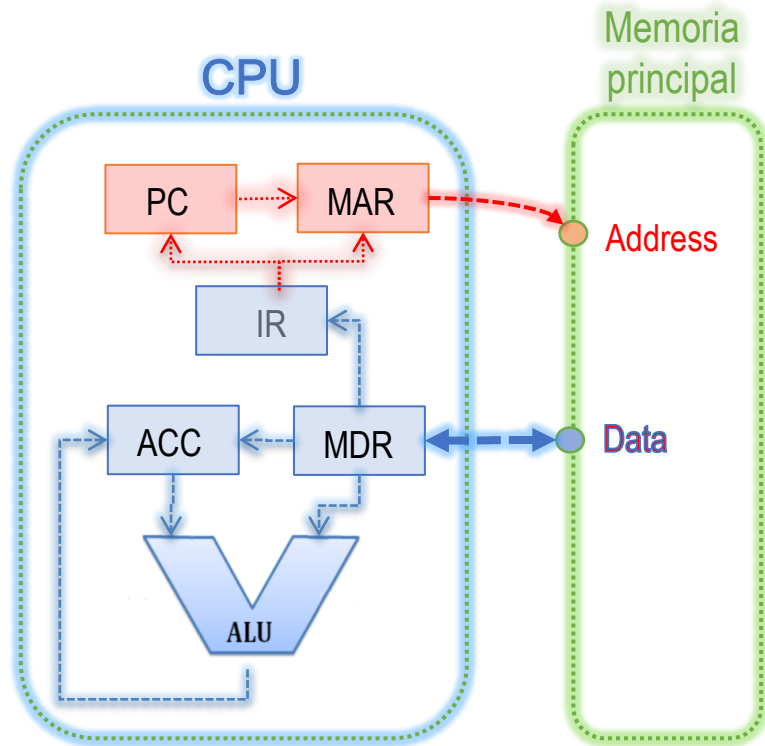
¿de dónde salen los datos **x e y**?, ¿dónde están ese 3, ese 2 y el número que representa la operación de suma? En algún lado tienen que estar almacenados, ¿no?



Registros:

- **Contador de programa de PC:** contiene la dirección de la próxima instrucción que se ejecutará
- **Registro de direcciones de memoria MAR:** contiene la ubicación de la memoria de los datos a los que se debe acceder.
- **Registro de datos de memoria MDR:** contiene datos que se transfieren a/o desde la memoria.
- **Acumulador ACC:** se almacenan resultados aritméticos y lógicos intermedios.
- **Registro de instrucción IR:** contiene la instrucción actual durante el procesamiento.

Arquitectura acumulador (ACC)



□ **C:**

```
Int z =0, x=3, y=2;
z = x + y;
```

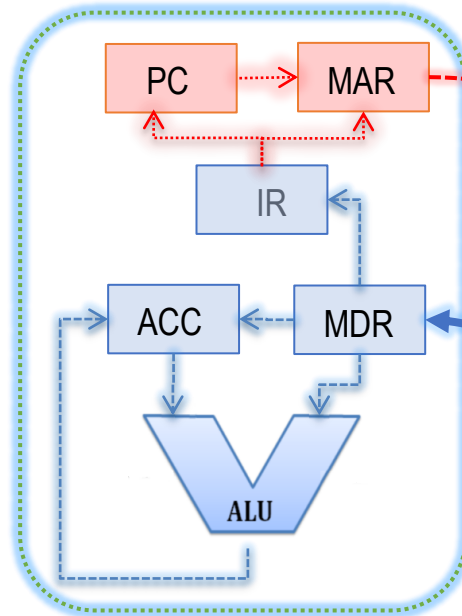
□ **Ensamblador:**

```
load x
add y
store z
```

.data

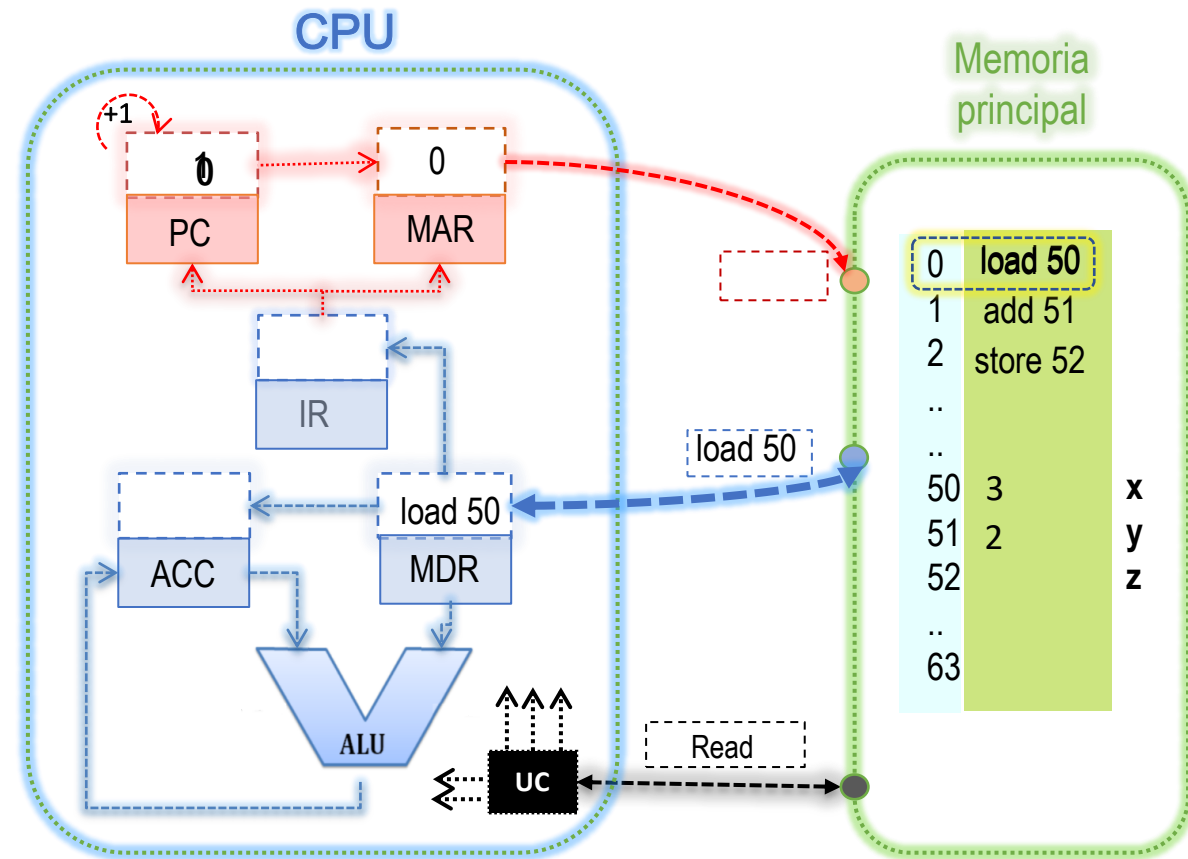
```
x db 3
y db 2
z db 0
```

CPU



Memoria principal

0	load 50
1	add 51
2	store 52
..	
..	
50	3
51	2
52	0
..	
63	

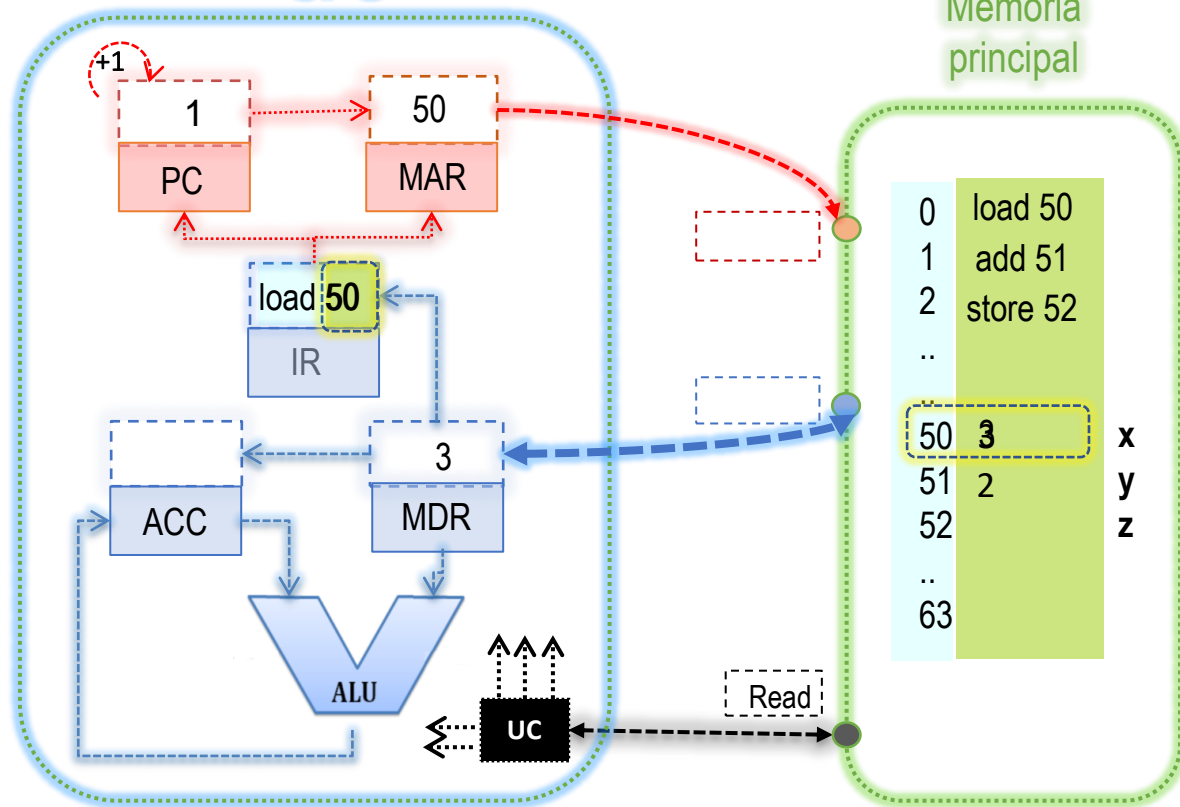


Etapa de captación

La secuencia de pasos de la **unidad de control (UC)** para captar una instrucción.

- 1: $MAR \leftarrow PC$
- 2: $MDR \leftarrow \text{read}(\text{Memoria}[MAR])$;
 $PC \leftarrow PC + 1$
- 3: $IR \leftarrow MDR$

CPU



Memoria principal

0	load 50
1	add 51
2	store 52
..	
50	3
51	2
52	
..	
63	

x
y
z

Etapa de ejecución

La secuencia de pasos de la **unidad de control (UC)** para ejecutar una instrucción.

Cada tipo de instrucción tiene sus **propios pasos de ejecución.**

- 1: $MAR \leftarrow \text{Dirección}[IR]$
- 2: $MDR \leftarrow \text{read}(\text{Memoria}[MAR])$
- 3: $IR \leftarrow MDR$



Captación

```
1: MAR ← PC
2: MDR ← read(Memoria[MAR]) ;
   PC ← PC + 1
3: IR ← MDR
```

Ejecución

Carga: **LOAD**

Decodificar

Guardar: **STORE**

```
1: MAR ← Dirección[IR]
2: MDR ← read(Memoria[MAR])
3: IR ← MDR
```

Suma: **ADD**

```
1: MAR ← Dirección[IR]
2: MDR ← read(Memoria[MAR])
3: IR ← MDR
```

```
1: MAR ← Dirección[IR]
2: MDR ← read(Memoria[MAR])
3: IR ← MDR
```

Preguntas?