

PLANO DE ENSINO 2° Semestre letivo de 2014

1. Identificação

Código da Disciplina:	Nome da Disciplina:	Turma:	Período:	
117251	ARQUITETURA DE PROCESSADORES	A	4°	
	DIGITAIS			
Professor Responsável: Wilson Henrique Veneziano				
Carga horária: 60h	Créditos: Teóricos: 04 Práticos: 00 Total: 04			

2. Objetivos

Levar o aluno a entender os fundamentos de arquitetura de processadores digitais, o que engloba unidades tais como memória, unidade central de processamento, periféricos e também o interfaceamento e a programação conjuminada com o hardware.

3. Programa

- Visão geral da organização de um computador: Conceitos Básicos; Abstrações e Tecnologias Computacionais.
- 2. Instruções: A Linguagem de Máquina: Operações e operandos do hardware do computador. Representação de instruções no computador; Operações lógicas; Instruções para tomada de decisões; Procedimentos; Formas de endereçamento; Arrays e Ponteiros.
- 3. Aritmética Computacional: Números com sinal e sem sinal; Adição, subtração, multiplicação e divisão; Ponto flutuante.
- 4. Avaliação de Desempenho: Desempenho da CPU e seus fatores; Avaliação de desempenho; Benchmarks.
- 5. O Processador: Caminho de Dados e Controle: Convenções lógicas de projeto; Caminho de dados. Implementação simples e multiciclos; Exceções.
- 6. Pipelining: Caminho de dados usando pipeline; Controle de um pipeline; Hazards; Exceções.
- 7. Hierarquia de Memória: Cache; Avaliação de desempenho; Memória virtual.
- 8. Dispositivos de entrada e saída (E/S): Armazenamento em disco e confiabilidade; Barramentos; Interfaces; Medidas de desempenho.

4. Bibliografia

PATTERSON, D. A.; HENNESSY, J. L. **Organização e Projeto de Computadores**. 3ª ed. Campus, 2005 (ou a 2ª ed).

Complementar:

TANENBAUM, ANDREW S. **Organização Estruturada de Computadores**. 5ª ed. Prentice Hall Brasil, 2007.

WEBER, Raul Fernando. **Fundamentos de Arquitetura de Computadores**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

ZELENOVSKY, R.; MENDONÇA, A. **PC - Um Guia Prático de Hardware e Interfaceamento**. 4ª ed. MZ Editora, 2006.

5. Metodologia

Atividades Teóricas:	Aulas expositivo-dialogadas, com utilização de equipamentos multimídia.		
Atividades Práticas:	A depender da disponibilidade de uso de laboratório e de softwares,		
	ocorrerão atividades práticas de simulação computacional. Pretende-se que		
	os alunos realizem atividades práticas em grupos, facilitando, assim, a troca		
	de conhecimentos. Serão trabalhados, também, listas de exercícios e		
	seminários.		

6. Avaliação

Do Aluno:	escrita individual (p ao final da disciplina reposição para o alu obtiver em alguma o Para participar, é ess	Haverá 1 avaliação escrita em dupla de estudantes (peso 20%), 1 avaliação escrita individual (peso 50%) e 1 seminário em grupo (peso 30%). Haverá, ao final da disciplina, uma atividade avaliativa (opcional ao aluno) de reposição para o aluno que faltar a uma das duas avaliações escritas ou obtiver em alguma delas nota insuficiente para aprovação na disciplina. Para participar, é essencial que o aluno tenha apresentado frequência mínima para aprovação (75%). Critério para aprovação: Frequência ≥ 75%,		
		5 e média aritmética das provas ≥ 5.		
	18/09/2014	Avaliação escrita em grupo (20% da nota global)		
	13/11/2014	Avaliação escrita individual (50% da nota global)		
	02/12/2014	Seminário (30% da nota global)		
	04/12/2014	Seminário (continuação)		
	09/12/2014	Atividade avaliativa de reposição (opcional ao aluno)		
	Nota Final:	Menção Final:		
	$9.0 \le NF \le 10.0$	SS		
	$7.0 \le NF < 9.0$	MS		
	$5.0 \le NF < 7.0$	MM		
	$3.0 \le NF < 5.0$	MI		
	0 < NF < 3.0	II		
	A partir de 25% de 1	faltas (ou NF = $0,0$) SR		
Da Disciplina:	De acordo com o es	tabelecido pela UnB.		

Brasília, 12/08/2014	
	Prof.