**Стукало Виктор Александрович, к.т.н. 905-854-1294**

**stukalo.v@mail.ru**

**Аппаратные средства вычислительной техники**

Эндрю Таненбаум – «Архитектура компьютера».

**Процессоры**

**Архитектура системы команд. Классификация процессоров CISC и RISC.**

Термин архитектура системы употребляется в двух смыслах – узком и широком.

В узком смысле под архитектурой понимается совмещение с определенным набором команд и это наиболее частое употребление термина. Архитектура набора команд является границей между аппаратурой и программным обеспечением.

В широком смысле архитектура означает организацию вычислительной системы, включающую процессор, систему памяти, структуру системной шины, организацию ввода-вывода и т.п.

В мире существуют 2 основных архитектуры системы команд:

1. CISC (Complete Instruction Set Computer)
2. RISC (Reduced Instruction Set Computer)

Основоположником CISC архитектуры считается IBM с базовой архитектурой system 360. Ядро этой системы используется с 1960. Используется в современных операционных системах. Лидером в разработке микропроцессоров CISC считается компания Intel. Их линейка x86(x64) как раз относится к системам с полным набором команд (CISC). Для CISC процессоров характерно небольшое число регистров общего назначения (не больше 16).

**ДЗ: Повторить назначения регистров процессора фирмы Intel. Повторить систему команд.**

CISC процессоры характеризуются:

1. Большим количеством машинных команд (некоторые из них семантически нагружены аналогично операторам высокоуровневых языков программирования).
2. Большое количество методов адресации

**ДЗ: Повторить способы адресации микропроцессора Intel.**

1. Большое количество форматов команд

**ДЗ: Повторить форматы команд микропроцессора Intel.**

1. Преобладание двухадресного формата команд (поле команды и 2 поля адреса, один источника, другой приемника операции, результат заменяет первый адрес)
2. Наличие команд обработки типа регистров памяти

Альтернативой CISC является RISC архитектура. До недавнего времени считалось, что серверные процессоры должны строиться по RISC архитектуре. Современное понятие RISC сформировалось на базе трех исследовательских проектов. На интервале 2 года IBM выпустила процессор 801, университет Беркли выпустил процессор RISC, а Стэндфордский университет выпустил свой процессор. Машины имели много общего. В этой архитектуре команды обработки отделены от команд работы с памятью. Упор делался на конвейерную обработку команд. Система команд разрабатывалась таким образом, чтобы исполнение команды занимало один такт машинного времени. В CISC архитектуре огромное количество команд выполняется за несколько сотен тактов. С целью повышения производительности логика исполнения команд была аппаратной, а не микропрограммной. Для упрощения логики декодирования команд использовались команды фиксированных длинны и формата. Процессоры RISC архитектуры обладают большим регистровым файлов (набором регистров). От 32-х регистров. Это позволяет большему объему данных храниться в процессоре. Меньше обращаться к памяти. Упрощает работу компилятора по распределению регистров под переменные. Для обработки используется трехадресные команды. Что позволяет хранить большее число данных без перезагрузки.

Пример **A + B = C**

CISC

LD R1, A: [A] -> R1

ADD R1, B: [R1] + [B] -> R1

ST C, R1: [R1] -> C

RISC

LD R1, A: [A] -> R1

LD R2, B: [B] -> R2

ADD R3, R2, R1: [R1] + [R2] -> R3

ST C, R3: [R3] -> C

**Организация конвейера**

Ступени конвейера

1. IF – instruction fetch (выборка команды)
2. ID – instruction decode (декодирование команды)
3. Exe – executive (исполнение команды)
4. Mem – memory (обращение к памяти)
5. WB – write back (обратная запись)

Диаграмма конвейера (#1).

Отчет

1. Титульный лист
2. Постановка задачи
3. Описание алгоритма решения задачи (исходный текст с комментариями)
4. Таблица с результатами экспериментов
5. Заключение
   1. Констатация фактов (что наблюдал, какие данные получил)
   2. Почему получил именно такие данные, чем это вызвано, какими эффектами, работает или нет теория, изложенная в описании лабораторной работы