

## VERDADEIRO OU FALSO

- V F 1. Um computador é um sistema complexo.
- V F 2. Uma organização de computadores não precisa ser projetada para implementar uma especificação de arquitetura em particular.
- V F 3. A organização do computador refere-se a atributos de um sistema visível para o programador.
- V F 4. As mudanças na tecnologia do computador estão finalmente diminuindo.
- V F 5. Tanto a estrutura como o funcionamento de um computador são, em essência, simples.
- V F 6. O número de bits usados para representar vários tipos de dados é um exemplo de um atributo de arquitetura.
- V F 7. Interfaces entre o computador e os periféricos é um exemplo de um atributo de organização.
- V F 8. Historicamente, a distinção entre arquitetura e organização não tem sido importante.
- V F 9. Uma arquitetura em particular pode durar muitos anos e engloba vários modelos de computadores diferentes, alterando sua organização com a tecnologia em mutação.
- V F 10. A relação entre arquitetura e organização de microcomputadores não é muito próxima.
- V F 11. As mudanças na tecnologia não só influenciam a organização, mas também resultam na introdução de arquiteturas mais poderosas e mais complexas.
- V F 12. A natureza hierárquica dos sistemas complexos é essencial tanto para seu design quanto para sua descrição.
- V F 13. Tanto a estrutura como o funcionamento de um computador são, em essência, simples.
- V F 14. Um computador deve ser capaz de processar, armazenar, mover e controlar dados.
- V F 15. Quando os dados são movidos por longas distâncias, para ou de um dispositivo remoto, o processo é conhecido como transporte de dados.

## MÚLTIPLA ESCOLHA

1. O(A) \_\_\_\_\_ de computadores refere-se aos atributos que têm um impacto direto na execução lógica de um programa.  
A. organização B. especificidade  
C. design D. arquitetura
2. Os atributos de arquitetura incluem \_\_\_\_\_.  
A. Mecanismo de E/S B. sinais de controle  
C. interfaces D. tecnologia de memória usada
3. Os atributos \_\_\_\_\_ incluem detalhes de hardware transparentes para o programador.  
A. de interface B. de organização  
C. de memória D. de arquitetura

## CAPítulo 2: questões de desempenho

4. As múltiplas pipelines paralelas são usadas em \_\_\_\_\_.  
A. execução especulativa B. análise de fluxo de dados  
C. execução superescalar D. predição de desvio

5. O(s) aplicativo(s) de desktop que requerem o grande poder dos sistemas baseados em microprocessadores de hoje incluem \_\_\_\_\_.
- A. processamento de imagem B. reconhecimento de discurso  
C. videoconferência D. todas as alternativas anteriores
6. O(A) \_\_\_\_\_ potencialmente aumenta a quantidade de trabalho disponível para o processador executar.
- A. predição de desvio B. equilíbrio de desempenho  
C. pipeline D. BIPS
7. A interface entre o processador e a \_\_\_\_\_ é a via mais importante em todo o computador porque é responsável por transportar um fluxo constante de instruções do programa e dados entre chips de memória e o processador.
- A. memória principal B. pipeline  
C. velocidade de clock D. unidade de controle
8. O(A) \_\_\_\_\_ é uma memória rápida relativamente pequena interposta entre uma memória maior e mais lenta e a lógica que acessa a memória maior.
- A. periférico B. cache  
C. processador D. unidade lógica e aritmética (ALU)