

Instituto de Matemática e Estatística  
Monografia dos curso Organização de Computadores

## Arquitetura do Console Nintendo 64

**Professor:** Siang Wun Song

**Alunos:** Antônio Augusto Abello  
Gustavo Estrela de Matos  
Lucas Romão Silva

São Paulo, 22 de Novembro de 2016

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Principais Componentes do Nintendo64</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Chip NEC VR4300</b>	<b>2</b>
3.1	.....	2
<b>4</b>	<b>Chip SGI RCP</b>	<b>2</b>

# **1 Introdução**

## **2 Principais Componentes do Nintendo64**

### **3 Chip NEC VR4300**

O chip NEC VR4300 é o principal processador no Nintendo64, responsável principalmente por processar a lógica dos jogos e, também audio. Esse processador foi desenvolvido pela empresa japonesa NEC e implementa a arquitetura de conjunto de instruções MIPS, desenvolvida pela empresa de mesmo nome. A arquitetura MIPS define um conjunto de instruções do tipo RISC, *reduced instruction set computer*.

O processador VR4300 possuía uma arquitetura compatível com instruções de 64 bits, apesar de grande parte das instruções do Nintendo 64 serem de apenas 32 bits. Especificamente nesse console, o processador da NEC trabalhava a uma frequência de 93.75 MHz.

#### **3.1**

### **4 Chip SGI RCP**