

Introducción

Estructura de Computadores
1ª-2ª Semana

Bibliografía:

- | | |
|-----------------|---|
| [TOC] Temas 1-3 | Apuntes Tecnología y Organización de Computadores |
| [HAM03] Cap.1 | Organización de Computadores. Hamacher, Vranesic, Zaki. McGraw-Hill 2003
Signatura ESIIT/ C.1 HAM org |
| [BRY11] Cap.1 | Computer Systems: A Programmer's Perspective. Bryant, O'Hallaron. Pearson, 2011
Signatura ESIIT/ C.1 BRY com |
| [PRI10] | Introducción a la Informática. Prieto, Lloris, Torres. McGraw-Hill Interamericana 2010
Signatura ESIIT/ A.0 PRI int |

Guía de trabajo autónomo (4h/s)

■ Repaso

- Apuntes TOC

■ Lectura

- Cap.1 Hamacher
- Cap.1 CS:APP (Bryant/O'Hallaron)
- Guión de la Práctica 1

Bibliografía:

[TOC] Temas 1-3	Apuntes Tecnología y Organización de Computadores
[HAM03] Cap.1	Organización de Computadores. Hamacher, Vranesic, Zaki. McGraw-Hill 2003 Signatura ESIIT/ C.1 HAM org
[BRY11] Cap.1	Computer Systems: A Programmer's Perspective. Bryant, O'Hallaron. Pearson, 2011 Signatura ESIIT/ C.1 BRY com
[PRI10]	Introducción a la Informática. Prieto, Lloris, Torres. McGraw-Hill Interamericana 2010 Signatura ESIIT/A.0 PRI int

TOC

■ Tecnología y **Organización** de Computadores

■ TEMARIO TEÓRICO:

- 1. Introducción
 - 1.1 Conceptos básicos
 - 1.2 Estructura funcional de un computador
 - 1.3 Niveles conceptuales de descripción de un computador
 - 1.4 Clasificación de computadores
 - 1.5 Parámetros que caracterizan las **prestaciones** de un computador
- 2. Unidades funcionales de un computador
 - 2.1. El procesador
 - 2.2. La memoria
 - 2.3. Periféricos de E/S
 - **2.4. Estructuras básicas de interconexión**
- 3. Representación de la información en los computadores
 - 3.1 Representación de textos
 - 3.2 Representación de sonidos
 - 3.3 Representación de imágenes
 - 3.4 Representación de datos numéricos

Vocabulario

■ Arquitectura

- Aspectos necesarios para redactar programa ensamblador correcto
- Incluye: registros CPU, repertorio instrucciones, modos direccionamiento

■ Organización (del computador, de la CPU, de la ALU)

- **Estructura**: componentes y su interconexión (“foto fija”)
- **Funcionamiento**: dinámica procesamiento información

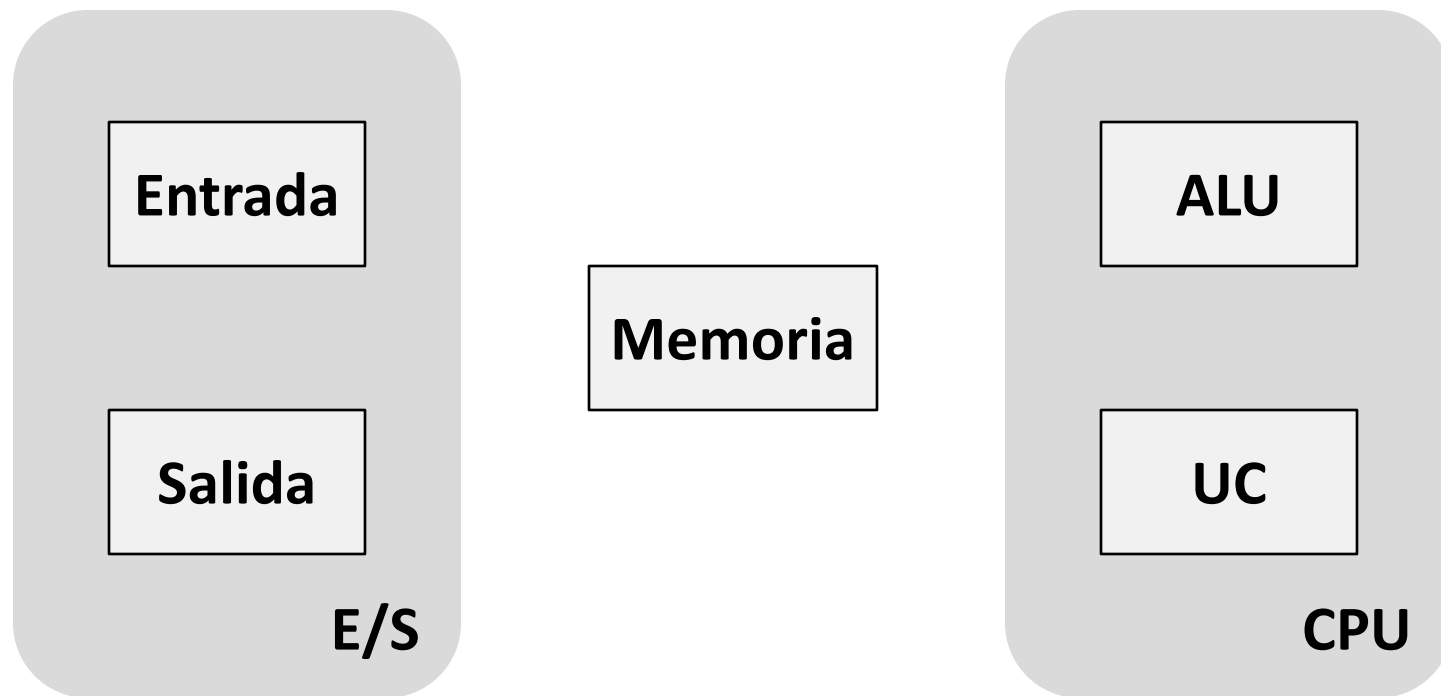
■ Computador (digital): E/S, M, CPU (ALU+UC)

- Computador personal
 - Sobremesa (desktop)
 - Portátil (laptop)
- Estación de trabajo (más prestaciones, gráficos)
- Sistemas de empresa (más CPU y almacenamiento)
- Servidores (bases de datos, gran volumen peticiones)
- Supercomputadores (cálculos científicos)

Introducción

- **Unidades funcionales**
- Conceptos básicos de funcionamiento
- Estructuras de bus
- Rendimiento
- Perspectiva histórica

Unidades Funcionales



Unidades Funcionales

■ Arquitectura von Neumann

- Distingue 5 componentes: E/S, M, CPU (ALU+UC)

■ E: codificar / digitalizar / transmitir (lectura)

- teclado, ratón, red, disco, CD...

■ M: almacenar

- programas, datos E, resultados operaciones...

■ CPU: Unidad de procesamiento central

- procesa información E/M ejecutando programa
- ALU: Unidad aritmético-lógica: operaciones
- UC: Unidad de control: controla circuitos

■ S: codificar / almacenar / transmitir (escritura)

- pantalla, impresora, disco, red...

M almacena *instrucciones* y datos

■ Instrucciones máquina

- **Transferencia** (mov, in, out) M, E/S
- **Operaciones** (add, and) ALU
- **Control** (jmp, call, ret, set) UC

■ Concepto de “**programa almacenado**”

- Determina comportamiento máquina (salvo IRQ)
 - porque instrucciones reproducibles y flujo programa predeterminado

■ Datos

- En memoria, todo son datos
 - interpretado como programa (codop): si leído en etapa captación
 - Compilar, desensamblar: código usado como datos
- Codificación:
 - Instrucciones: codops (codificación en bloque, por extension, según fabricante)
 - Enteros: binario (complemento a dos), BCD...
 - Alfabéticos: ASCII, EBCDIC...
 - Punto flotante: IEEE-754 simple/doble precisión...

TOC: 1.1 Conceptos básicos. Lenguaje máquina

- El *lenguaje máquina* es el único que entienden los circuitos del computador (CPU). Las instrucciones se forman por bits agrupados en campos:
 - **Campo de código de operación** indica la operación correspondiente a la instrucción.
 - **Campos de dirección** especifican los lugares (o posición) donde se encuentra o donde ubicar los datos con los que se opera.

E/S

■ Entrada:

- codificar información **operador** → M / CPU
 - teclado, ratón/palanca (junto con pantalla), micrófono
- recuperar información **previamente** almacenada
 - HD, CD/DVD, lector tarjetas magnéticas...
- comunicar **ordenadores** entre sí
 - tarjeta de red, módem...

■ Salida:

- codificar información resultado → **operador** humano
 - impresora, pantalla
- almacenar para uso **posterior**
 - HD, CD/DVD...
- comunicar con otros **computadores**
 - red, módem...
- muchos dispositivos son duales E/S (aceptan R/W)

M

■ Memoria:

- Almacenamiento primario (memoria semiconductora)
 - **Palabras** n bits accesibles en 1 operación básica R/W
 - Longitudes palabra típicas: 16-64bits
 - Muy frecuente: memoria de **bytes** (asuntos alineamiento, ordenamiento)
 - Accesible aleatoriamente (**RAM**) por dirección (posición)
 - Bus direcciones, bus datos, bus control (R/W), T_{acceso}
 - Tamaños memoria típicos (PC): 1G...16GB
 - Tiempos acceso típicos: \sim ns (DDR-400MHz 3.2GB/s)
 - » DDR-400 $\rightarrow F_{\text{clk}}=200\text{MHz}$, $T_{\text{cyc}}=5\text{ns}$, $\text{Lat}_{\text{CAS}} \text{ CL2.5} \rightarrow 12.5\text{ns}$
 - Jerarquía memoria: **cache** L1, L2 (on-chip), L3, MP
 - **Programa almacenado** en MP
- Almacenamiento secundario (óptico/magn. E/S)
 - No es memoria von-Neumann, es E/S
 - Fichero **swap** se considera como parte de la jerarquía memoria

CPU

■ ALU:

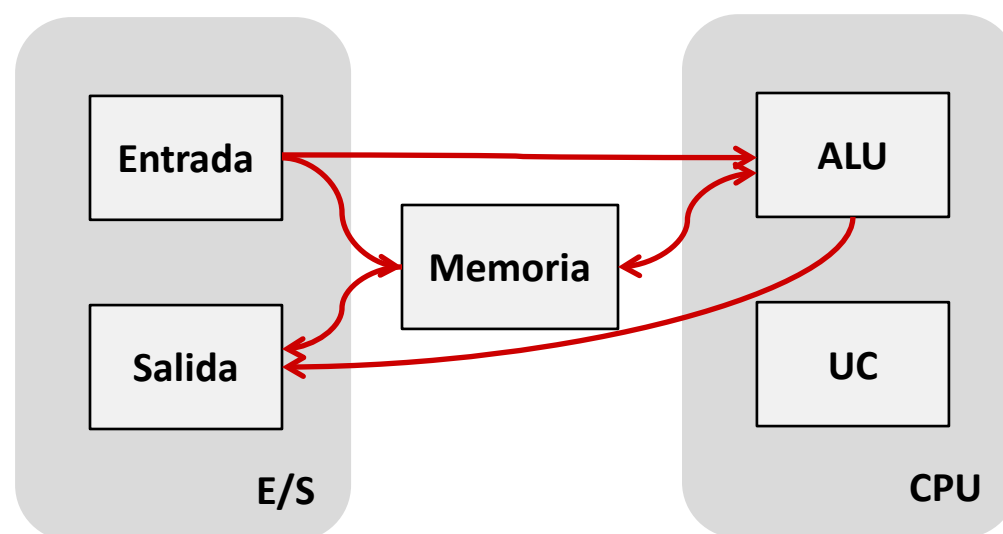
- Componente más rápido del computador (junto con UC)
- **Registros**: almacenamiento más rápido (más que L1)
 - Operandos/Resultado de/a memoria/registros
 - Arquitecturas R/R, R/M, M/M
- Operaciones **aritméticas** (add, mul, div...)
 - Enteras y punto flotante
- Operaciones **lógicas** (and, rol...)
 - Bit a bit

■ UC:

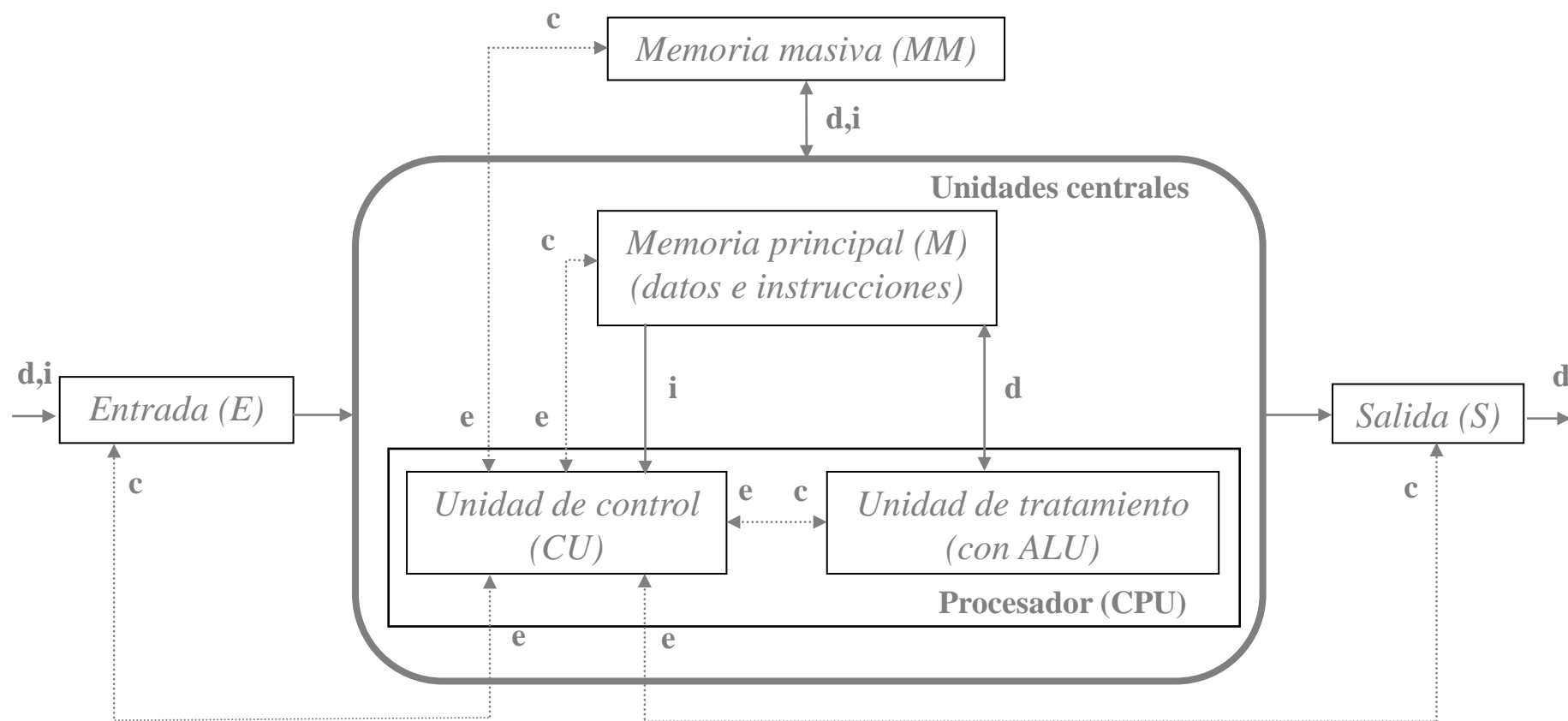
- Componente más rápido del computador (con ALU)
- **Controla** todos los demás circuitos (ALU, M, E/S)
 - Según lo indicado por el programa almacenado en MP
 - Instrucciones transferencia → señales control **M y E/S**
 - Instrucciones aritm/lógicas → señales control **ALU**
 - **Temporización** señales (dirección, datos, R/W)

■ Posibilidades funcionamiento

- Programa $E \rightarrow MP$
- Datos $E \rightarrow MP$
- Ejecución programa: Datos \rightarrow ALU \rightarrow resultados
 - $E / M \rightarrow$ ALU \rightarrow S / M
- Resultados \rightarrow S
- Todo controlado según indique programa MP
 - Interpretado por la UC



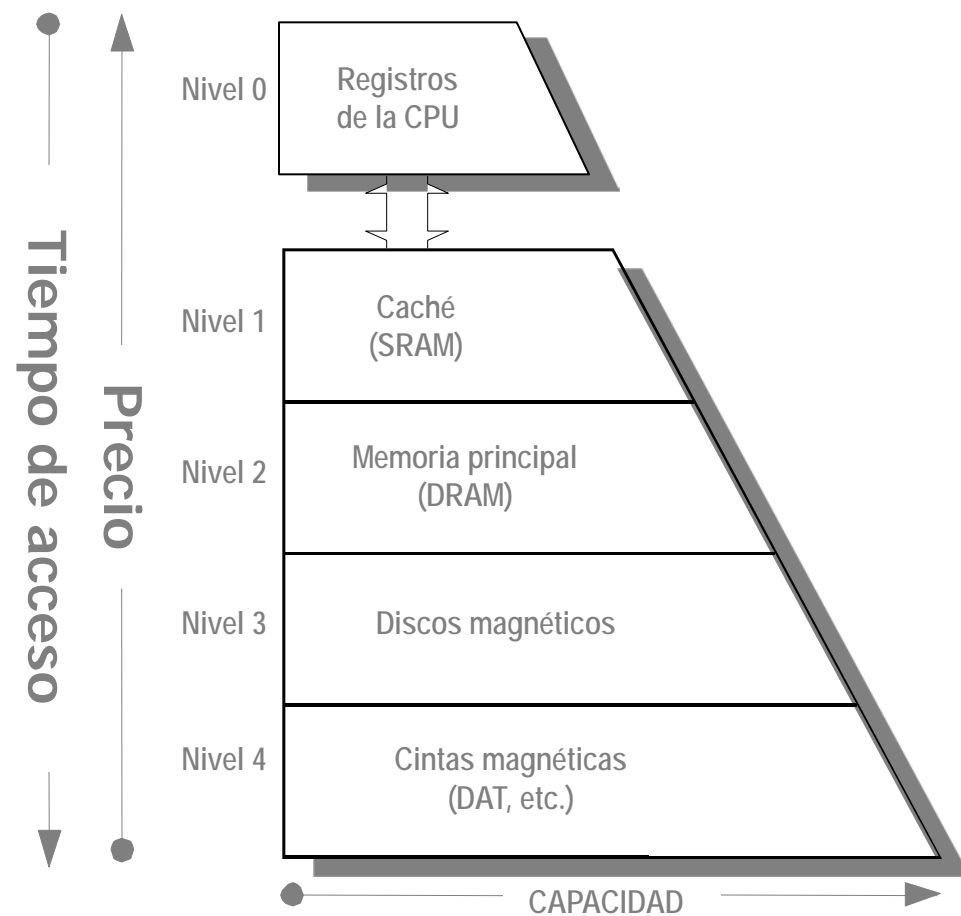
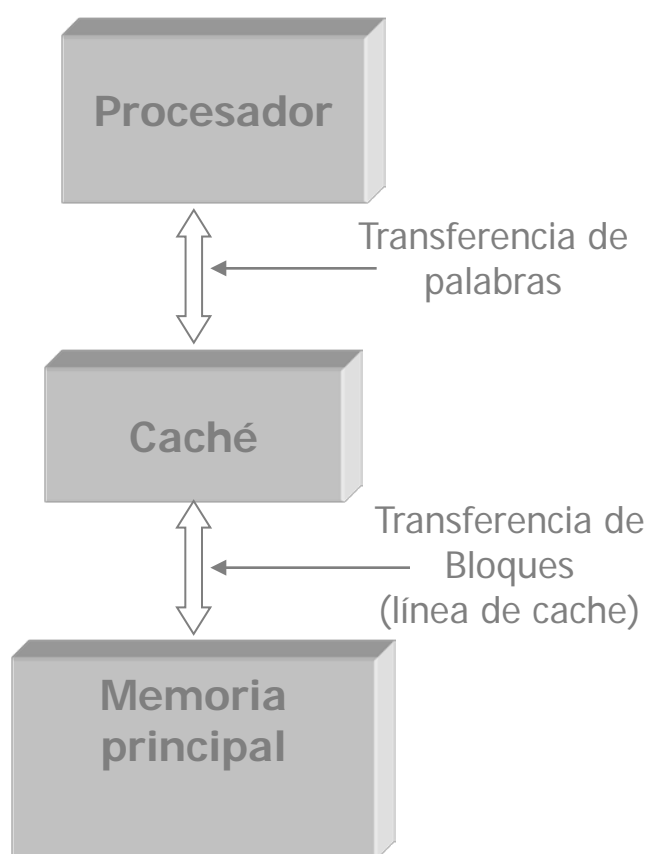
TOC: 2. Unidades funcionales de un computador



d: datos ; *i*: instrucciones

e: señales de estado *c*: señales de control

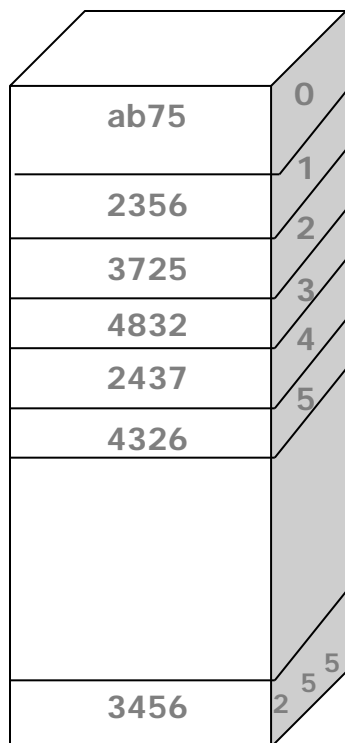
TOC: 2.2 Jerarquía de memoria



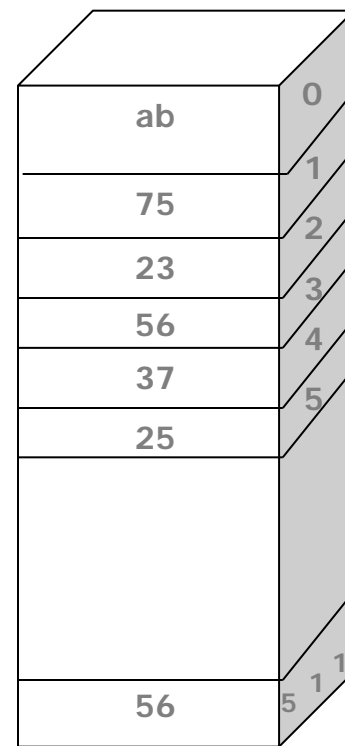
sobre Memoria

■ Organización en bytes

- ¿tamaño posición M = registro CPU (longitud palabra)?
 - ideal, pero no frecuente
 - típicamente, posiciones 1B (direccionamiento por bytes)
 - no necesidad empaquetamiento cadenas (strings)
 - Problemas: **alineamiento, ordenamiento**



TOC: hipotética memoria
256 palabras de 16bits
(apuntes TOC §1.2)



misma cantidad de memoria
organizada como 512 bytes
words alineadas, big-endian

sobre Memoria de bytes

■ Ordenamiento en memoria de bytes

- Criterio del extremo menor (**little-endian**)
 - Primero se almacena el byte menos significativo (LSB)
 - LSB en posición M más baja, MSB en posición más alta
- Criterio del extremo mayor (**big-endian**)
 - Primero el MSB (en posición M más baja)

Dirección Contenido

0	ab
1	75
2	23
3	56
4	37
5	25
·	·
·	·
·	·
1FF	56

mismo contenido
en big-endian

Dirección Contenido

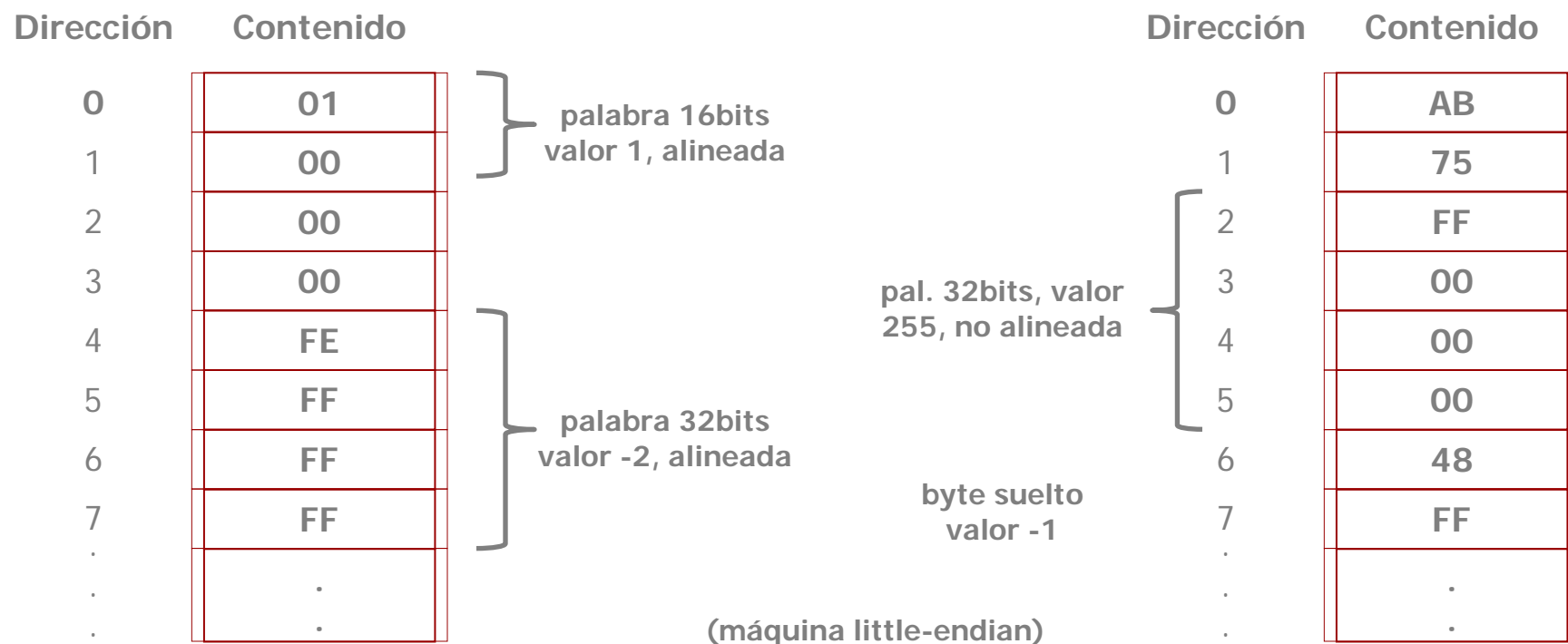
0	75
1	ab
2	56
3	23
4	25
5	37
·	·
·	·
·	·
1FF	34

mismo contenido
en little-endian

sobre Memoria de bytes

■ Alineamiento en memoria de bytes

- Palabra de n bytes alineada \Leftrightarrow comienza en dirección **múltiplo de n**
 - Algunas CPUs requieren alineamiento accesos M (si no, bus error)
 - Otras acceden más rápido si acceso alineado
- palabra no cruza línea de cache, página, etc



Clasificaciones m/n y pila-acumulador-RPG

■ Tipos de CPU según operandos de las **instrucciones ALU**

- también suele afectar a operandos instrucciones transferencia

■ Clasificación **m/n**

- Operaciones ALU admiten n operandos, m de ellos de memoria

■ Combinaciones típicas

- Máquinas **pila**: 0/0
 - Repertorio: Push M, Pop M, Add, And...
- Máquinas de **acumulador**: 1/1
 - Operando implícito: registro acumulador A (más rápido que M)
 - Repertorio: Load M, Store M, Add M, And M...
- Máquinas de **RPG** (Registros de Propósito General): (x/2, x/3)
 - Múltiples “acumuladores”
 - Repertorio: Move R/M R/M, Add R/M R/M R/M

RPG: Clasificación R/M

■ Para máquinas RPG

- Arquitecturas **R/R** (registro-registro)
 - 0/2, 0/3
 - Add R1, R2, R3
 - típico de RISC
- Arquitecturas **R/M** (registro-memoria)
 - 1/2, 1/3 (2/3 poco frecuente)
 - Add R1, A
 - típico de CISC
- Arquitecturas **M/M** (memoria-memoria)
 - 2/2, 3/3 (poco frecuente)
 - Add A, B
 - permite operar directamente en memoria
 - demasiados accesos memoria por instrucción máquina

sobre Repertorios

■ ISA

- Arquitectura del Repertorio (Instruction Set Architecture)
- Registros, Instrucciones, Modos de direccionamiento...

■ RISC

- Comput. repertorio reducido (Reduced Instruction Set Computer)
- 0/2, 0/3
- Pocas instrucciones, pocos modos, formato instrucción sencillo
- UC sencilla → muchos registros

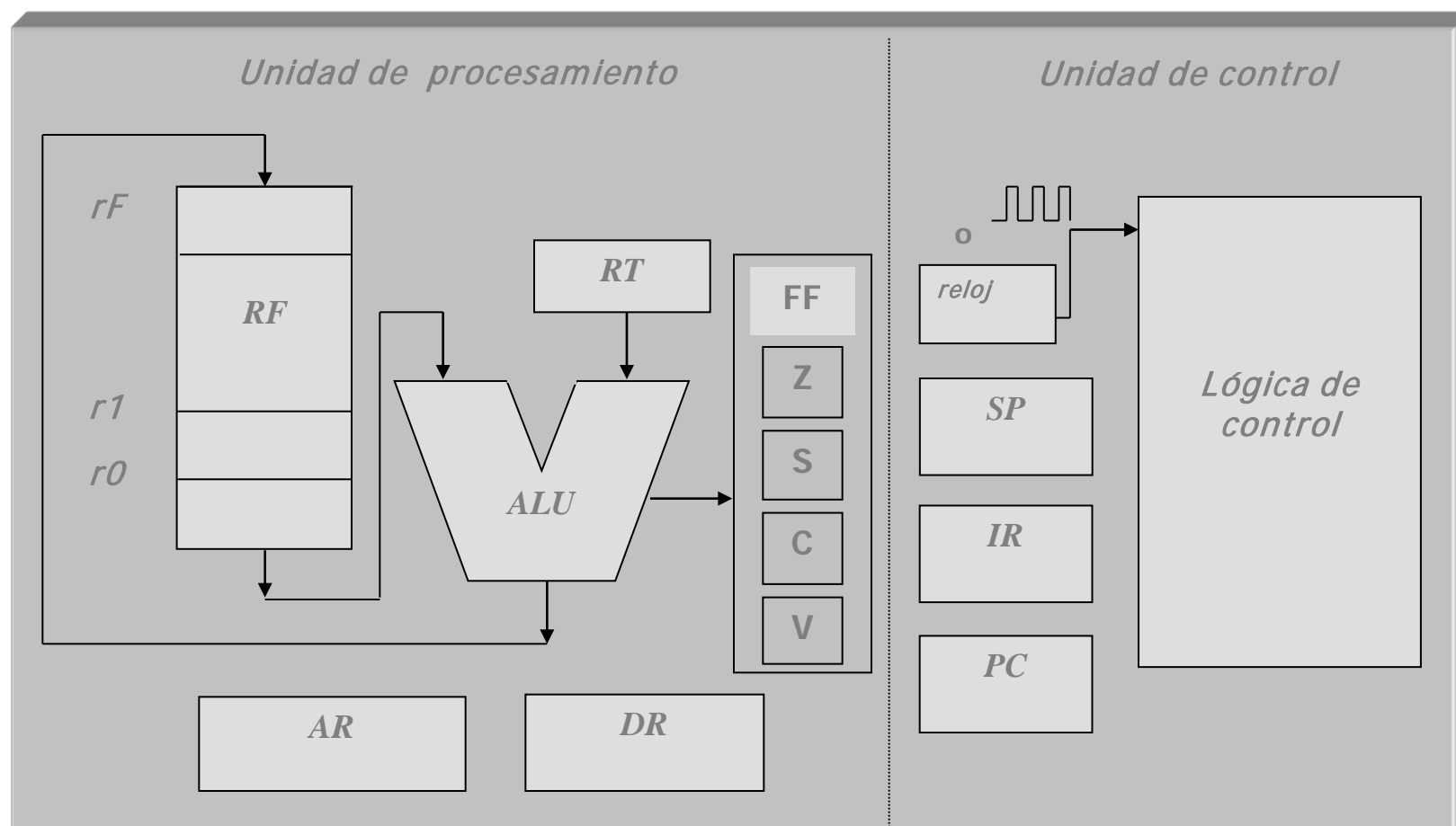
■ CISC

- Comput. repertorio complejo (Complex Instruction Set Computer)
- 1/2, 1/3 (y resto)
- “más próximos a lenguajes alto nivel”
- Debate RISC/CISC agotado, diseños actuales mixtos

Introducción

- Unidades funcionales
- **Conceptos básicos de funcionamiento**
- Estructuras de bus
- Rendimiento
- Perspectiva histórica

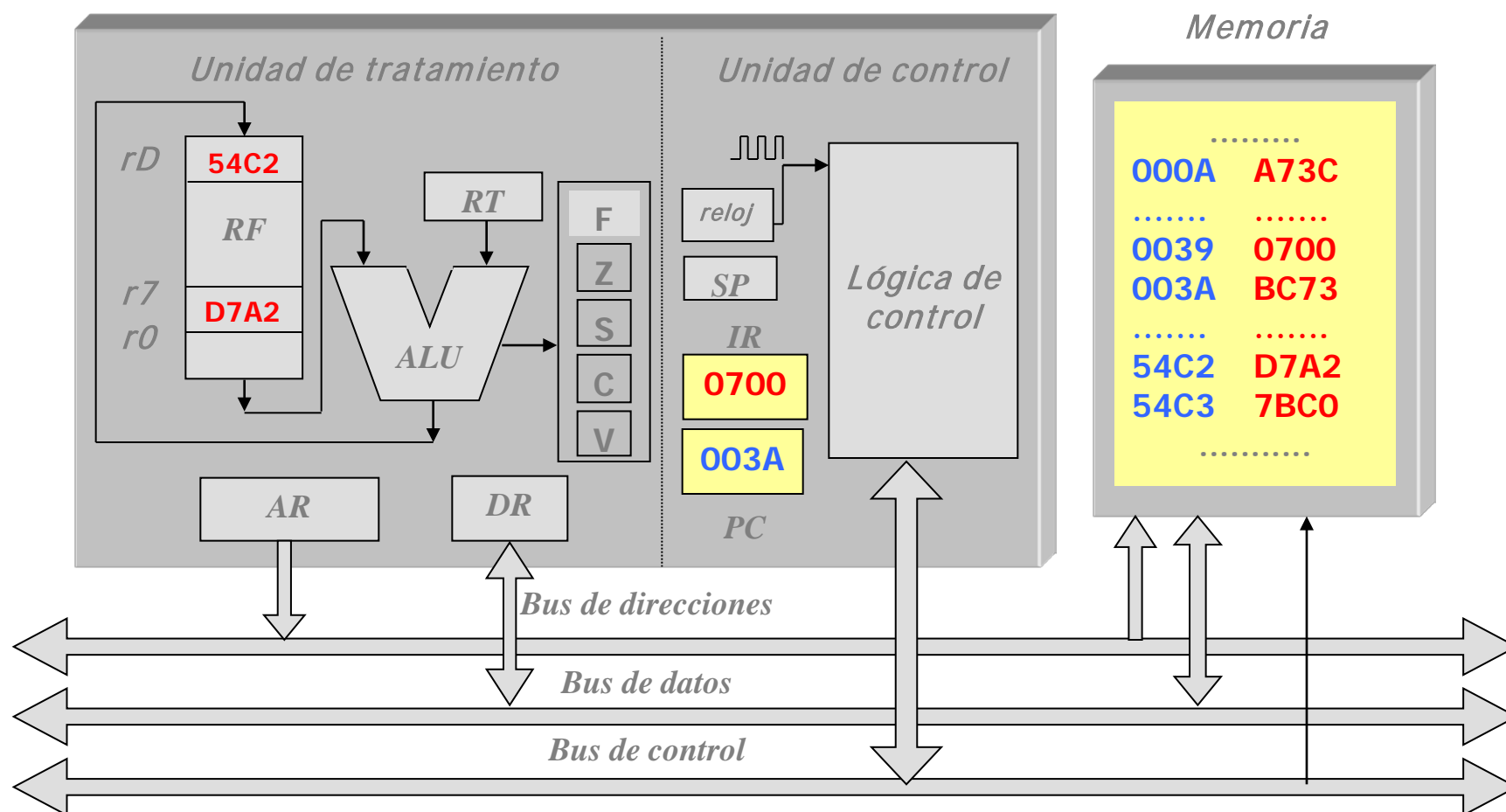
TOC: 2.1 Elementos internos de un procesador



TOC: 2.1 Ejecución de Mov (rD), r7

Direc. Contenidos		Fase	Microoperación	Contenidos de los registros				
				PC	IR	AR	DR	r7
0000	7AC4	Valores iniciales						
0007	65C9	Captación de instrucción	AR ← PC	0039		0039		
0039	0700		DR ← M(AR)	0039		0039	0700	
003A	607D		IR ← DR	0039	0700	0039	0700	
003B	2D07		PC ← PC+1	003A	0700	0039	0700	
003C	C000							
54C2	D7A2	Ejecución de instrucción	AR ← rD	003A	0700	54C2	0700	
FFFF	3FC4		DR ← M(AR)	003A	0700	54C2	D7A2	
rD	54C2		r7 ← DR	003A	0700	54C2	D7A2	D7A2

TOC: 2.1 Situación después de la ejecución



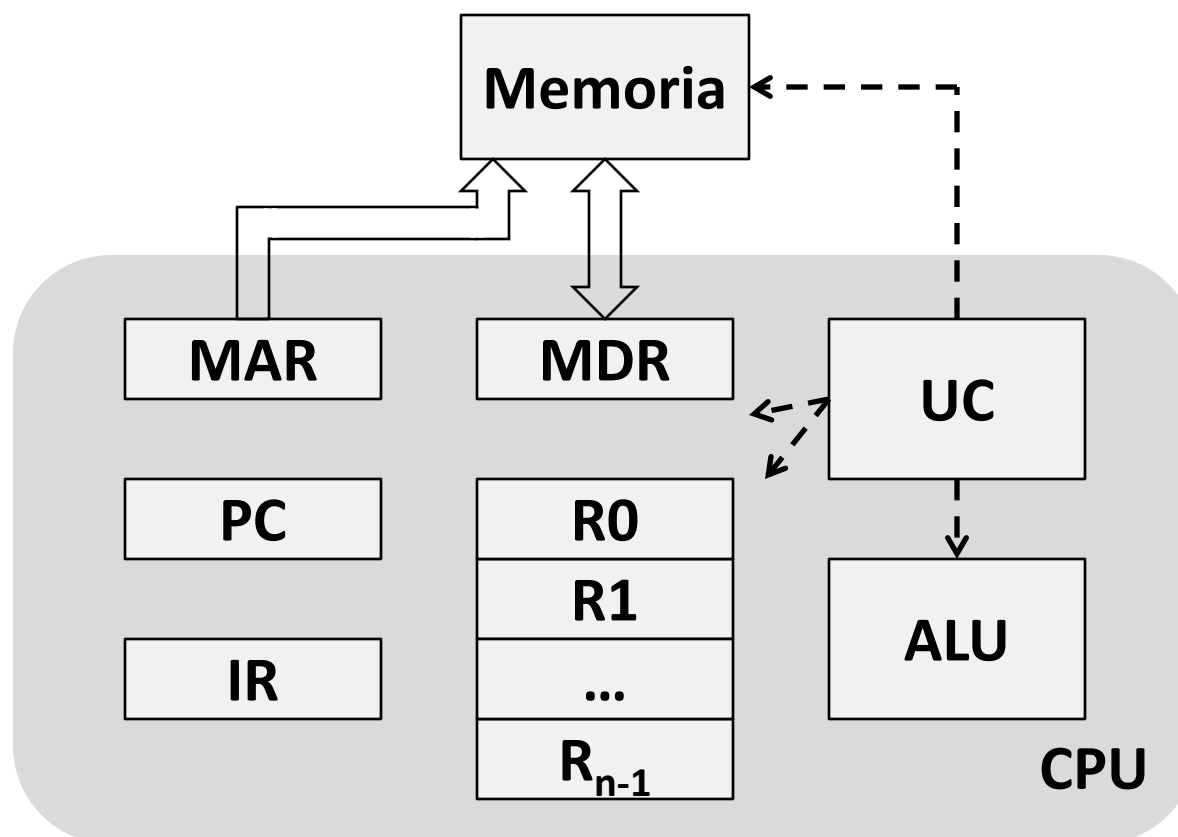
Ciclo ejecución instrucciones: fases

- Programa en MP
- CPU (UC) tiene PC (*program counter*)
 - posición MP de la siguiente instrucción
 - *Captación*: leer dicha posición $IR \leftarrow M[PC]$
 - Usando MAR/MDR (Memory Address/Data Register), Instruction Register (IR)
 - Se interpreta como codop
 - Incrementar PC
 - *Decodificación*: desglosar codop/operandos(regs)
 - Posible etapa *Operando(M)*: captar dato/ incrementar PC
 - *Ejecución*: llevar datos ALU / operar
 - *Almacenamiento*: salvar resultado regs / MP
- Nombres en inglés:
 - Fetch, Decode, Operand, eXecute, Write/Store

Ciclo ejecución instrucciones

■ Pensar tareas realizadas por UC para ejecutar instrucción

- Por ejemplo: Add A, R0
 - $M[A] + R0 \rightarrow R0$
- Detalles en [HAM03] Cap-1.3
- Ejercicios similares en TOC §2.1



Add A, R0

- $M[POS_A] + R0 \rightarrow R0$

- Ensamblador traduce p.ej: $POS_A=100$
- Valor anterior R0 perdido, el de POS_A se conserva
- Arquitectura R/M

■ Pasos básicos de la UC

- PC apunta a posición donde se almacena instrucción

- **Captación:** $MAR \leftarrow PC, \text{Read}, PC++, T_{acc}, MDR \leftarrow \text{bus}, IR \leftarrow MDR$

- **Decodificación:** se separan campos instrucción
 - Codop: ADD $\text{mem} + \text{reg} \rightarrow \text{reg}$
 - Dato1: 100 direccionamiento directo, habrá que leer $M[100]$
 - Dato2: 0 direccionamiento registro, habrá que llevar R0 a ALU

CPU's con longitud instrucción variable – dirección (100) en siguiente palabra

- **Operando:** $MAR \leftarrow 100, \text{Read}, T_{acc}, MDR \leftarrow \text{bus}, ALU_{in1} \leftarrow MDR$

- **Ejecución:** $ALU_{in2} \leftarrow R0, \text{add}, T_{alu}$

- **Almacenamiento:** $R0 \leftarrow ALU_{out}$

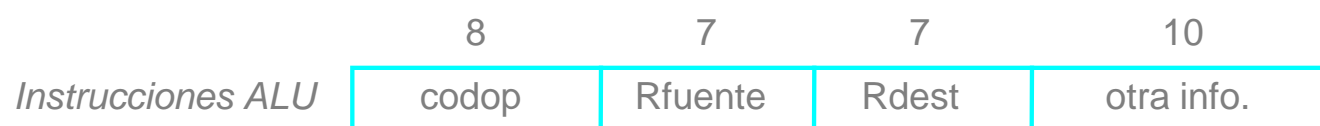
Otras consideraciones

- Arquitectura M/M: **varias captaciones** operando
 - PC++, si las direcciones ocupan más posiciones M
- Arquitectura R/M: cuando **resultado en M** (Add R0, A):
 - acceso memoria adicional (Write): $M[MAR] \leftarrow MDR \leftarrow ALU_{out}$
 - UC activa señal Write
- Arquitectura R/R: **varias instrucciones** (Load A, R1 / Add R1, R0)
 - efecto colateral: R1 perdido
 - ventaja: CPU más simple, veloz, pequeña (longitud/formato instrucción)
- Ciclo interrumpido por **IRQ**→ISR
 - mecanismo subrutina / salvar contexto (PC/estado)
 - salvo eso, comportamiento totalmente predeterminado por programa
- CPU completa (+L1+L2...+L3) en 1 chip VLSI
 - La CPU nunca lee de memoria un dato aislado
 - **lee de cache**
 - si hay fallo, se trae un bloque entero
 - se explica en clase así por motivos académicos

sobre Formatos de Instrucción

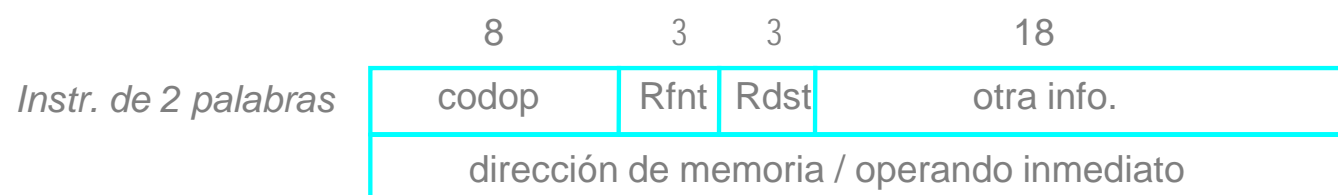
■ RISC

- Pocas instrucciones, pocos modos, muchos registros, 0/2-0/3
 - formato instrucción sencillo, tal vez sólo 2-3: transferencia, ALU, ctrl
 - ej: formato instrucciones ALU de un RISC 32bits 128regs tipo 0/2



■ CISC

- Muchas instrucciones y modos, menos registros, 1/2-1/3 (y resto)
 - varios formatos de instrucción, distintas longitudes, codops long. var. también



Formatos de Instrucción

■ ejemplo: IA-32

- Instrucciones de longitud variable, 1-15 bytes (memoria de bytes)
 - prefijos modificar detalles de algunas instrucciones
 - **codop** de 4bits a 3B + 3bits (campo reg en ModRM)
 - Mod-R/M modo de direccionamiento (5 bits)
 - Reg para indicar registro (hasta 8 regs)
 - SIB para indicar 2 registros y escala índice (x1,x2,x4,x8)
 - desplazamiento 32bits dirección memoria (u offset)
 - inmediato 32bits valor operando

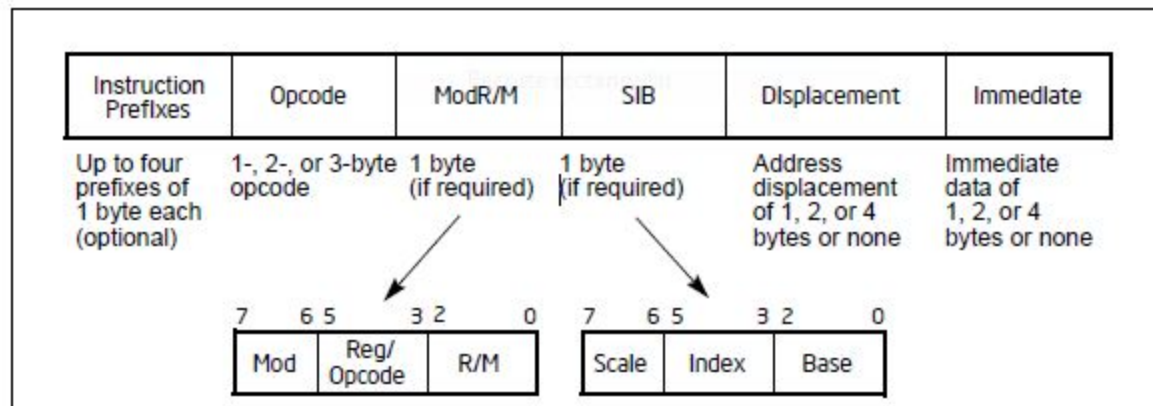


Figure 2-1. Intel 64 and IA-32 Architectures Instruction Format

Modos de Direccionamiento

- un número acompañando a un codop puede significar muchas cosas
 - según el formato de instrucción, la instrucción concreta, etc
- cada operando de la instrucción tiene su modo de direccionamiento

■ Inmediato (ej: \$0, \$variable)

- El número es el valor del operando

■ Registro (ej: %eax, %ebx...)

- El número es un índice de registro (ese registro es el operando)

■ Memoria (en general: disp(%base,%index,scale))

- instrucción lleva índices de registros y/o desplazamiento (dirección memoria)
- La dirección efectiva (EA) es la suma de todos ellos. El operando es M[EA].

▪ Directo	sólo dirección (disp)	op=M[disp]
▪ Indirecto a través reg.	sólo registro (reg)	op=M[reg]
▪ Relativo a base	registro y desplazamiento	op=M[reg+disp]
▪ Indexado	índice (x escala) y dirección	op=M[disp + index*scale]
▪ Combinado	todo	op=M[disp+base+idx*sc]

ej: modos IA-32

a veces puede ser ventajoso
+instrucciones -tamaño

inmediato ≠ directo

resto modos indirectos

Código fuente ASM:

```
.section .text
_start: .global _start

mov     $0, %eax           # inm - registro
xor     %ebx, %ebx         # reg - registro
inc     %ebx               # reg
mov     $array, %ecx        # inmediato - reg
mov     array, %edx         # directo - reg

mov     (%ecx), %edx        # indirecto
add     (%ecx,%ebx,4), %edx # combinado
add     array(, %ebx,4), %edx # indexado
mov     -8(%ebp), %edx      # rel.base
```

Desensamblado del ejecutable:

Disassembly of section .text:

08048074 <_start>:

8048074: b8 00 00 00 00

8048079: 31 db

804807b: 43

804807c: b9 98 90 04 08

8048081: 8b 15 98 90 04 08

8048087: 8b 11

8048089: 03 14 99

804808c: 03 14 9d 98 90 04 08

8048093: 8b 55 f8

mov \$0x0,%eax

xor %ebx,%ebx

inc %ebx

mov \$0x8049098,%ecx

mov 0x8049098,%edx

mov (%ecx),%edx

add (%ecx,%ebx,4),%edx

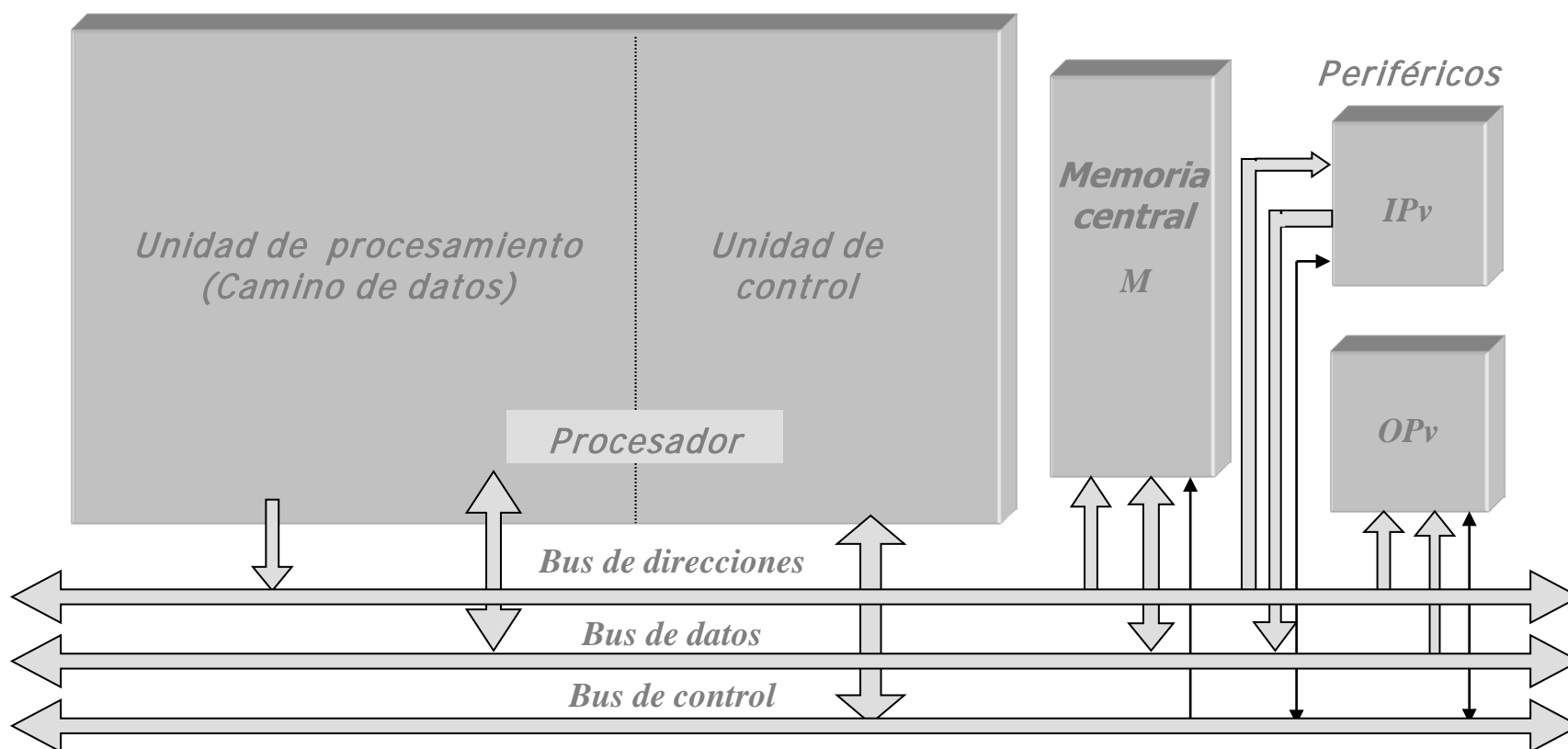
add 0x8049098(,%ebx,4),%edx

mov -0x8(%ebp),%edx

Introducción

- Unidades funcionales
- Conceptos básicos de funcionamiento
- **Estructuras de bus**
- Rendimiento
- Perspectiva histórica

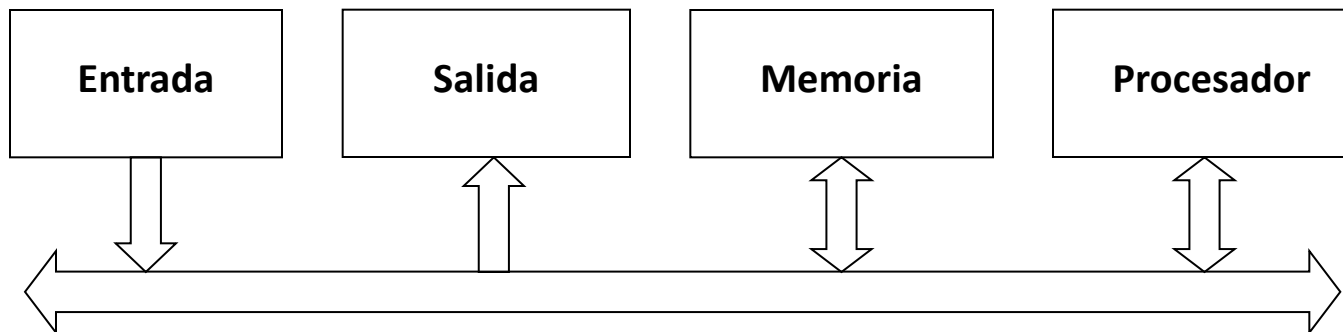
TOC: 2.1 Interconexión de las distintas unidades



Estructuras de bus

■ Justificación buses (paralelos):

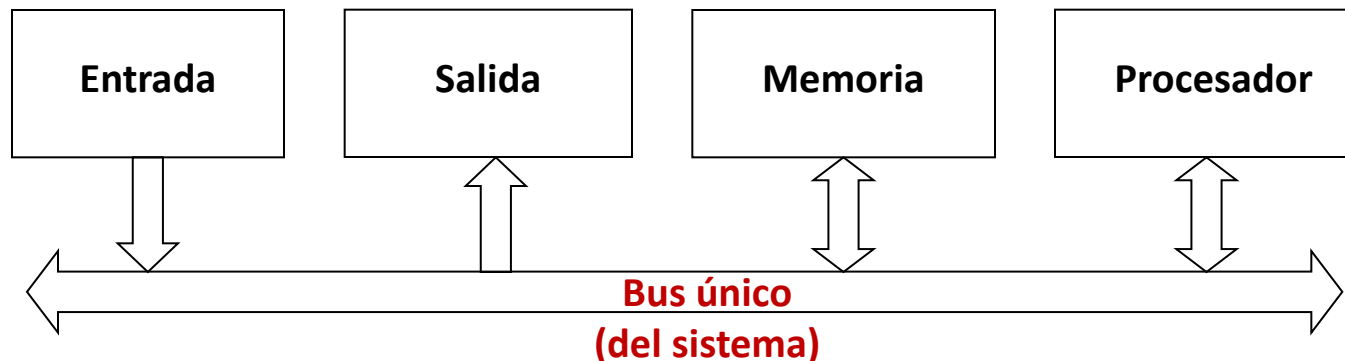
- E/S, M, CPU deben conectarse para pasar datos
- Representación binaria / velocidad transferencia
 - palabras n bits M/ALU → bus **datos** n bits
 - direcciones m bits M → bus **addr** m bits
 - bus **control** para líneas UC (R/W, etc)



Estructuras de bus

■ Bus único

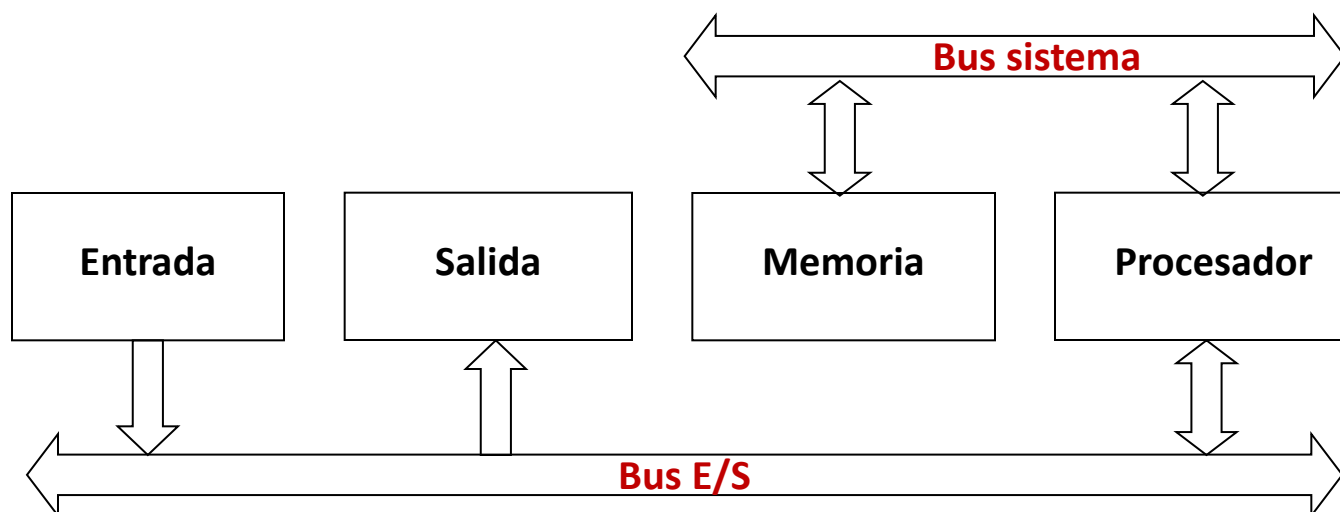
- CPU escribe bus dirección y control R/W
 - también escribe bus datos si Write
 - puede haber señales IOR/W separadas de MemR/W
- E/S/M comprueban si es su dirección
 - sólo en ese caso se conectan al bus de datos
 - evitar cortocircuito bus datos
- Ventaja: sencillez, bajo coste, flexibilidad conexión
 - fácil añadir más dispositivos
 - posibilidad líneas control arbitraje para varios master



Estructuras de bus

■ Buses **múltiples**

- típicamente: bus sistema (CPU-M) y bus E/S
 - también: múltiples buses E/S
 - separar dispositivos según velocidades
 - incluso: doble bus sistema
 - memoria datos/programa (arquitectura Harvard)
- Ventajas: uno más rápido, ambos funcionan en paralelo
- Inconveniente: coste, complejidad



Adaptación de velocidades

■ Velocidad componentes

- CPU > Memoria >> E/S

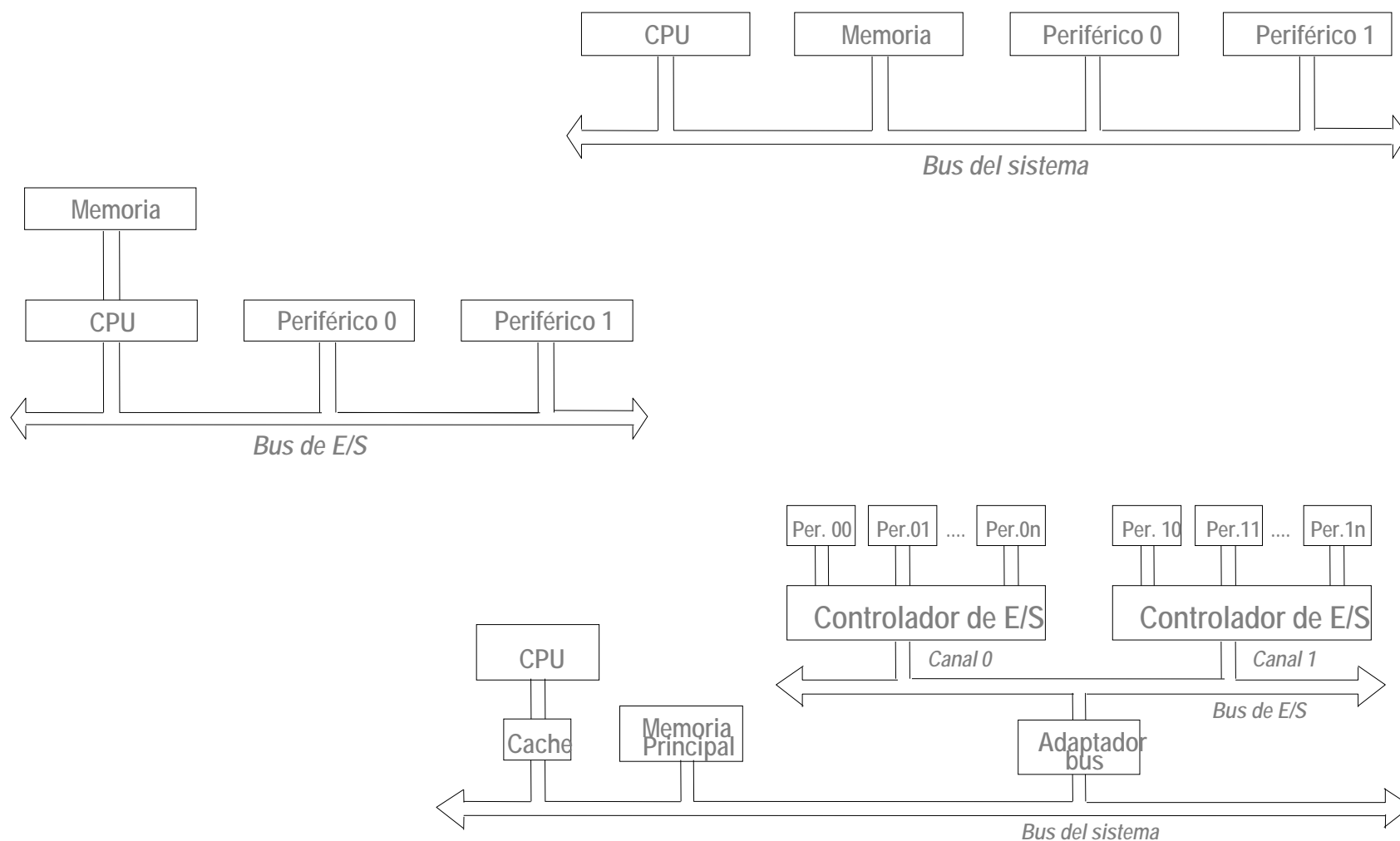
■ Estados de espera:

- alargar ciclo bus si no se activa señal RDY (bus control)
- permite conectar periféricos lentos a bus único

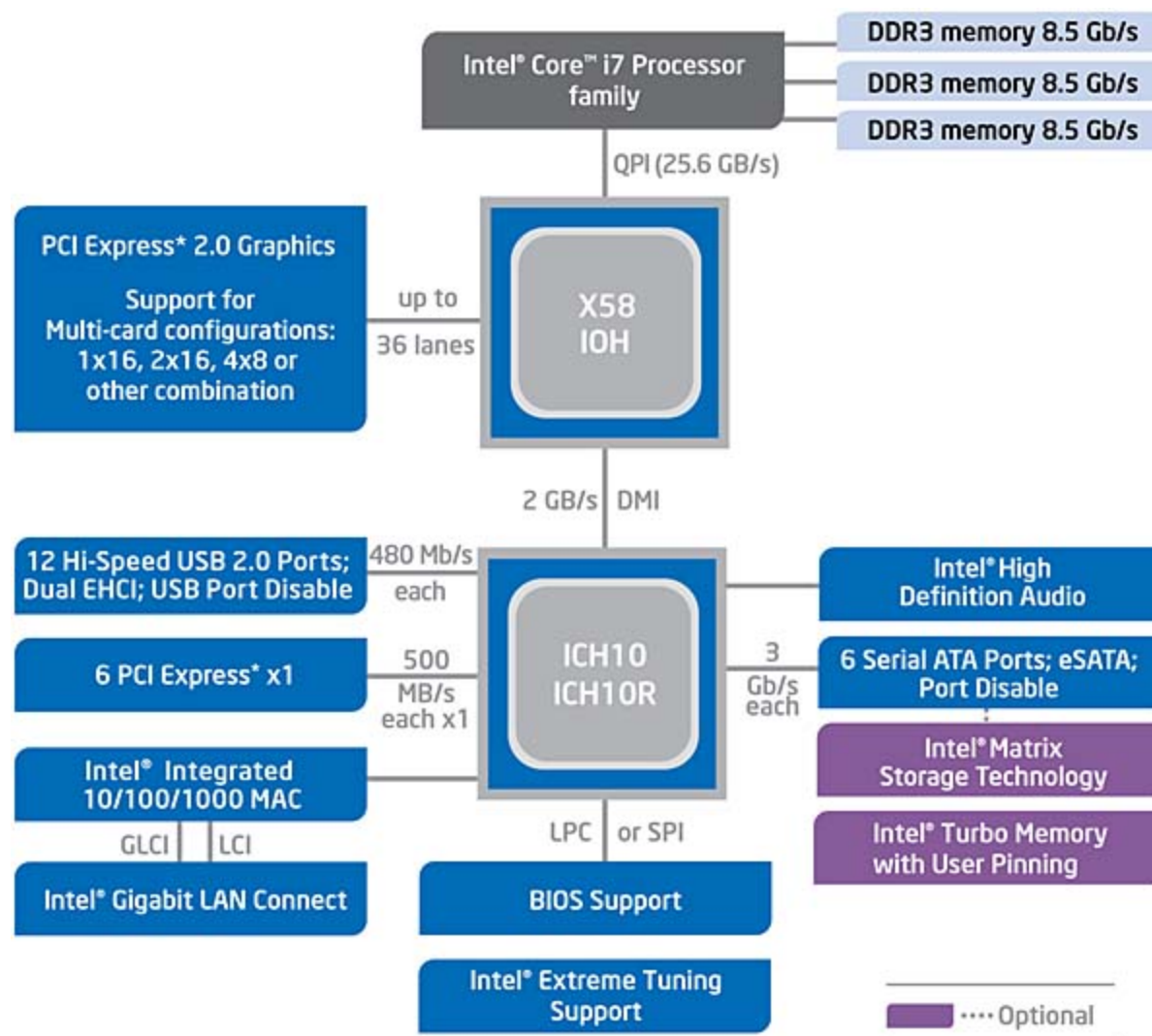
■ Buffers/IRQ:

- dispositivo lento almacena datos en buffer rápido
 - evita retrasar CPU con estados de espera
 - CPU se dedica a otra tarea mientras tanto
- transferencia CPU a velocidad buffer (normal Memoria)
- Write: CPU escribe buffer, dispositivo genera IRQ al final
 - Ej: impresora
- Read: CPU encarga lectura, dispositivo hace IRQ cuando listo
 - Ej: escáner

TOC: 2.4 Estructuras básicas de interconexión



TOC: 2.4 Estructuras básicas de interconexión



Decodificación

■ Evitar **cortocircuito** bus datos

- Suponer por ejemplo que CPU es único dispositivo **activo** del bus
 - es decir, que puede escribir bus Addr. y Ctrl.
 - cuando lo hace, se convierte en **maestro** del bus
 - Luego veremos multiprocesadores, controladores DMA, etc
 - varios activos requiere arbitraje para escoger maestro
- demás dispositivos **pasivos**
 - sólo “escuchan” bus Addr, no pueden escribir, sólo leer
 - Cuando la CPU les habla, se convierten en **esclavos**
 - Es decir, se conectan al bus de datos y obedecen la orden R/W
- #bits bus Addr. determina el “**espacio de memoria**”

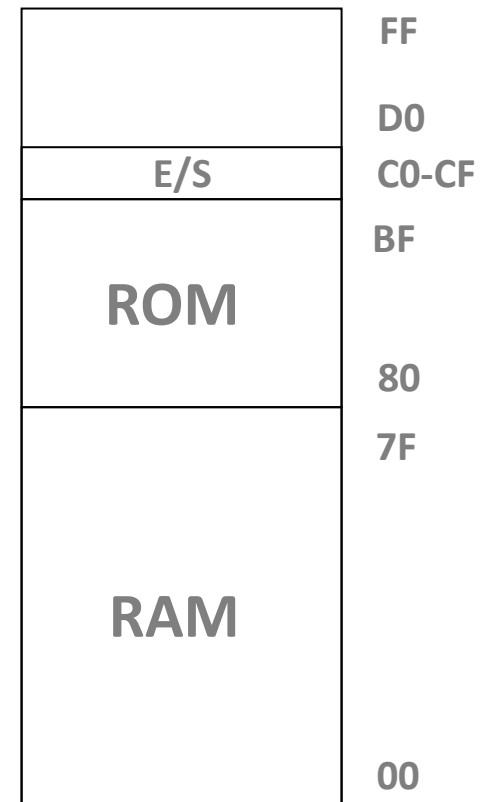
■ Mapa de Memoria

- Dibujo de dónde está cada dispositivo en espacio Memoria
- E/S puede ser “mapeada a memoria” o en espacio E/S separado

Decodificación

■ Ej: diseñar mapa memoria para

- 1 CPU 8bits
 - 8bits Addr. A7...A0
 - 8bits Data: D7...D0
- 1 RAM 128 Bytes
 - **decodificada en 0...127**
- 1 ROM 64 Bytes
 - **a continuación**
- 1 Puerto Serie 16 Regs
 - 16 puertos de 8 bits
 - **a continuación**

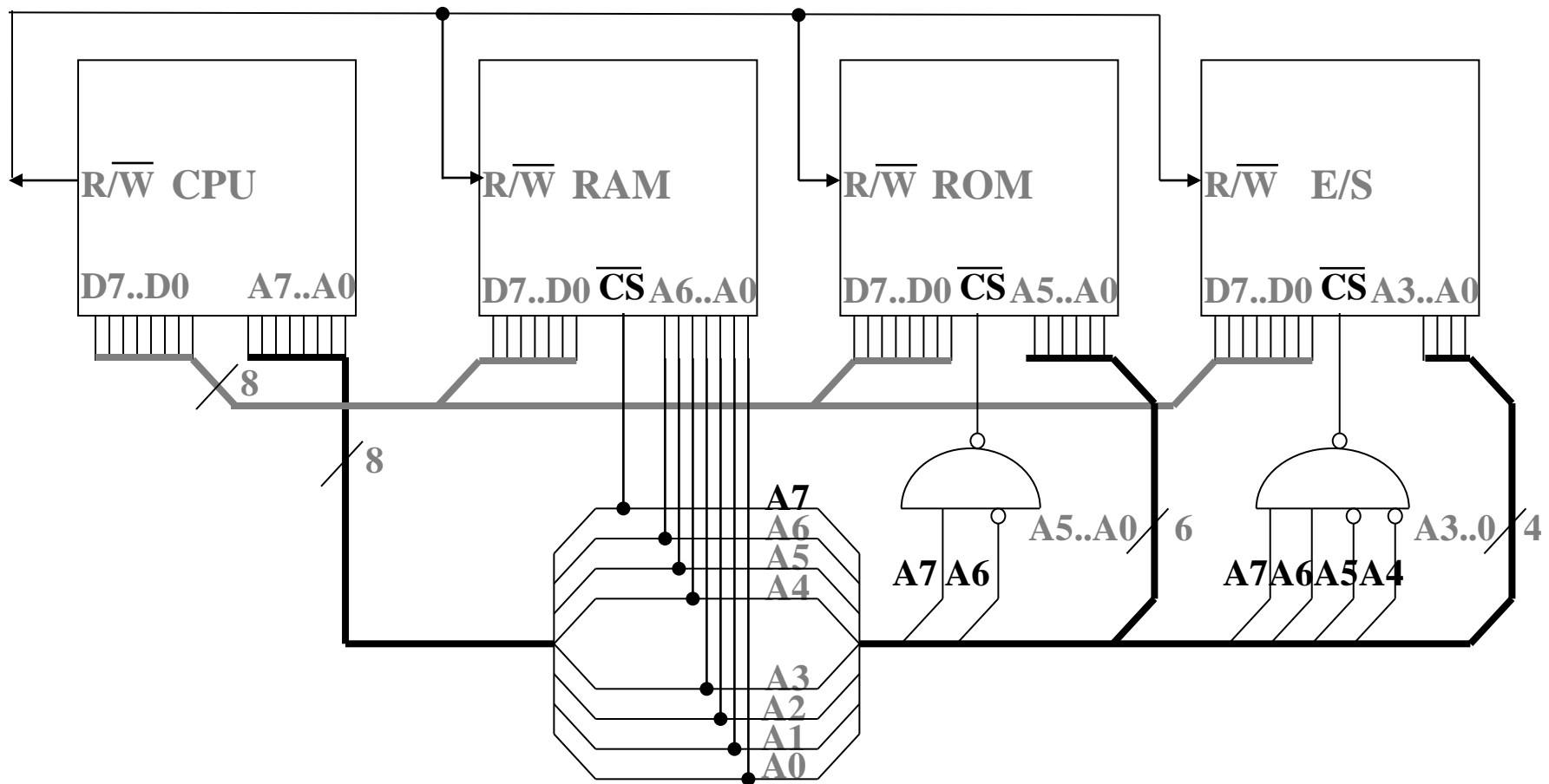
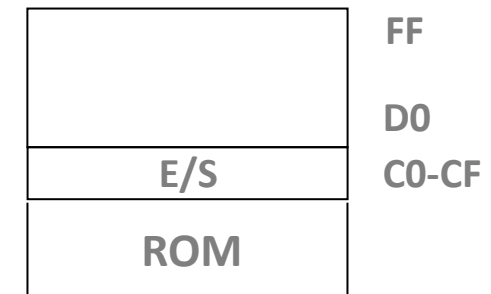


Mapa de memoria

(ejemplo académico, realmente no existen tamaños tan pequeños)

Decodificación completa

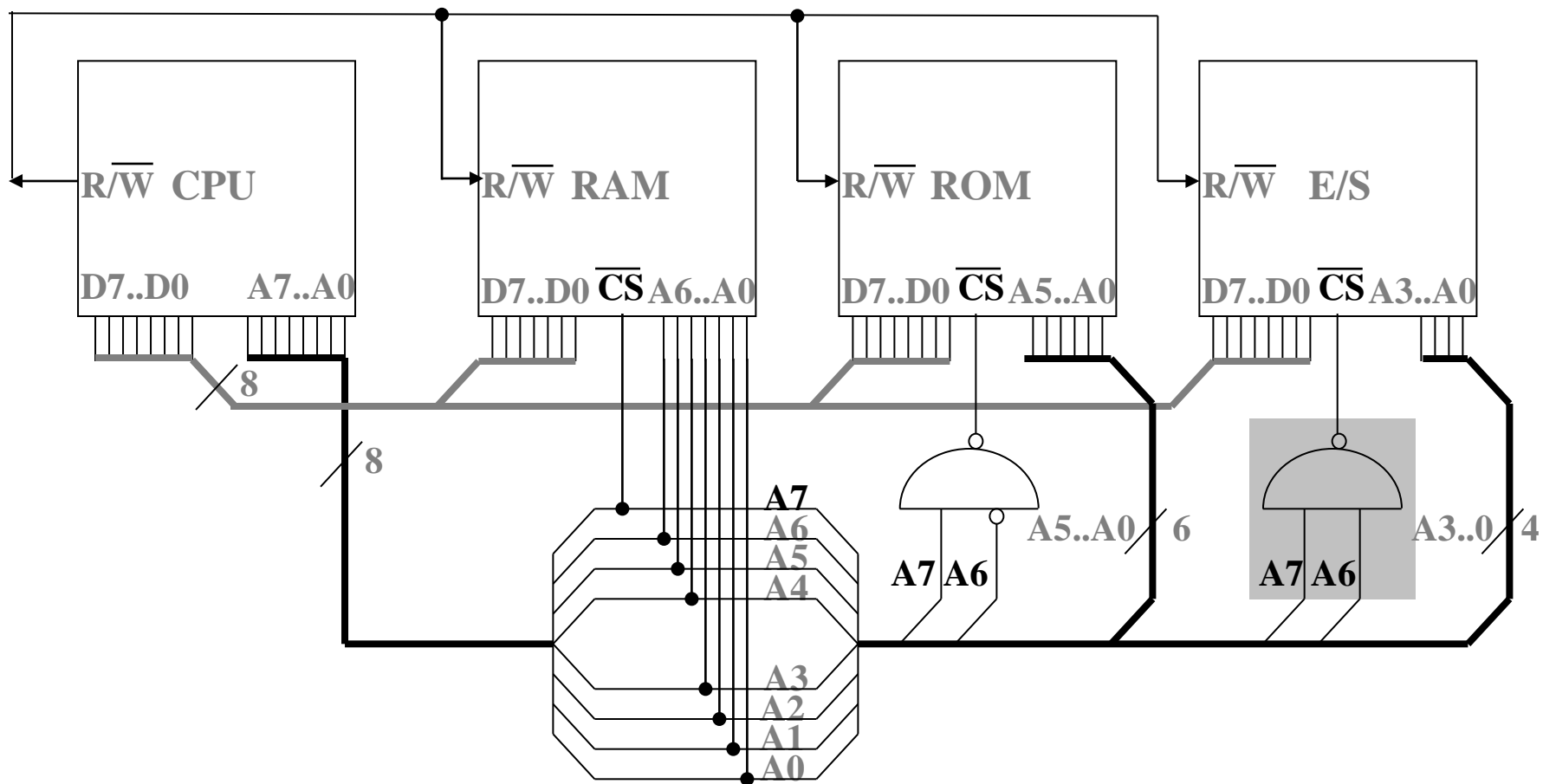
- se usan **todos los bits** Addr.
 - MSB decodifican el dispositivo/módulo (CS)
 - LSB direccionan dentro del dispositivo (Addr)



Decodificación parcial

- algunos (m) bits Addr. **sin usar**
 - El dispositivo aparece repetido 2^m veces en Memoria

E/S	F0-FF
E/S	E0-EF
E/S	D0-DF
E/S	C0-CF
ROM	



Software de sistema

■ Cómo conseguir crear programa → MP → ejecutar

- Software de sistema implicado:
 - **Shell** (intérprete comandos): recibe órdenes usuario
 - **EXEC**: llamada para cargar y ejecutar aplicación
 - **Editor**: permite crear código fuente (y archivar!)
 - **Compilador** / **Enlazador**: código objeto / ejecutable
 - Sistema de ficheros (crear, copiar, abrir, leer)
 - desde Shell / desde programa usuario
 - Sistema E/S

■ Cómo se consigue encender → arrancar SO

- soporte hardware: dirección de **bootstrap**
- [Boot-P]**ROM** en espacio memoria apuntado
- **Bootloader primario**, carga arranque HD/FD/CD...
- Bootloader **secundario** (menú escoger SO, etc)...

Software de sistema

■ Llamadas al sistema (ej: aplicación lee fichero/calcula/imprime)

- usuario teclea nombre aplicación → **EXEC**
 - el shell invoca EXEC, proporcionando nombre fich.
- EXEC carga aplicación HD → M, pasa control
 - el propio SO proporciona zona M cargar aplicación
 - EXEC retorna a aplicación, y ella retornará a shell
- aplicación invoca **OPEN/READ/CLOSE**
 - proporciona zona memoria donde leer contenido
- aplicación calcula resultado, invoca **PRINT/EXIT**
 - proporciona datos a imprimir / código retorno

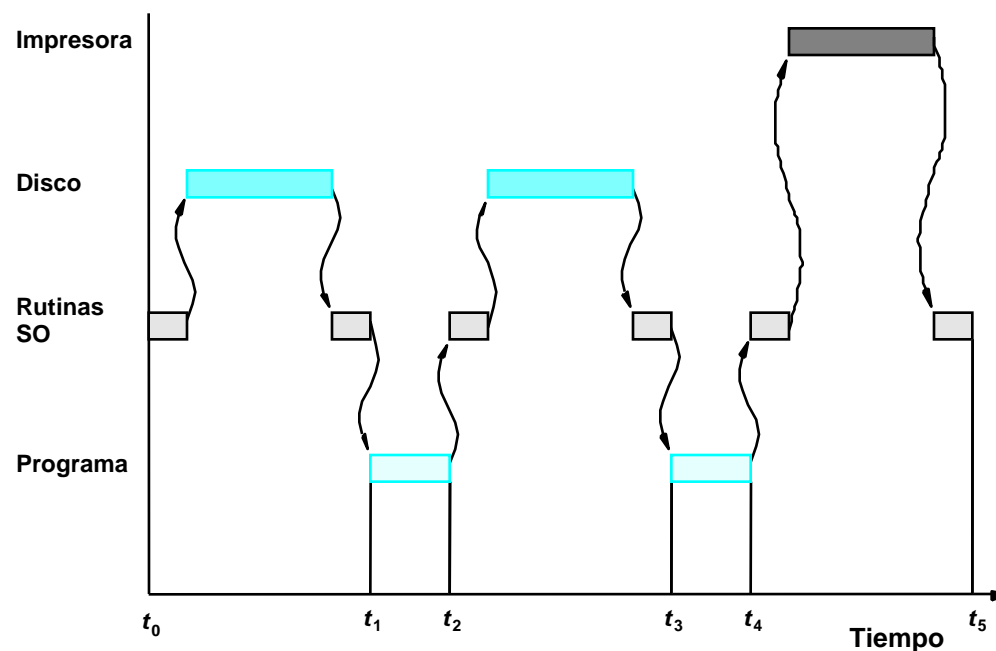
■ SO gestiona recursos (especialmente multiuser/multitask)

- ej: solapar E/S final con carga siguiente tarea
- ej: conmutar proceso en cuanto haga E/S

Software de sistema

■ Pensar tareas realizadas por SO para ejecutar aplicación

- Por ejemplo: leer datos HD, cálculos, imprimir resultados
- Pensar entonces cómo solapar varias de esas aplicaciones
- Detalles en [HAM03] Cap-1.5



Introducción

- Unidades funcionales
- Conceptos básicos de funcionamiento
- Estructuras de bus
- **Rendimiento**
- Perspectiva histórica

Rendimiento

■ Medida definitiva: **tiempo ejecución programa**

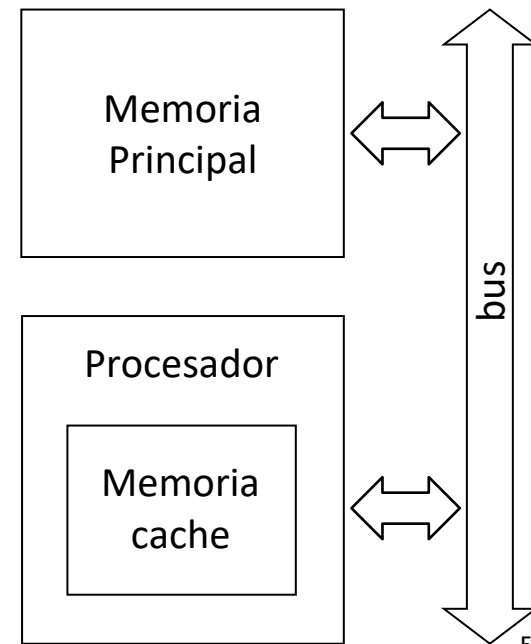
- Problema: ¿Cuál programa? Acordar benchmarks
- Depende de diseño CPU, repertorio instrucciones...
 - y del **compilador**!!! (benchmarks en lenguaje alto nivel)
 - y versión **SO**, **librerías**, etc.

■ Ejemplo anterior: **t5-t0 incluye HD, LPR**

- Tiempo transcurrido (wall-clock time)
- Mide rendimiento sistema completo
 - Influido por prestaciones CPU, HD, LPR, etc

■ Benchmarks **CPU ejercitan sólo CPU**

- Tiempo de procesamiento (CPU time)
- Influido por prestaciones **CPU, M, caches, buses**
 - cache conserva lo accedido recientemente/más rápida
 - ventaja en ejecución bucles, p.ej.



Rendimiento

■ Reloj del procesador

- UC emplea **varios ciclos** de reloj en ejecutar una instrucción
- pasos básicos 1 ciclo (conmutar señales control)
- Frecuencia $R = 1/P$
 - 500MHz = 1 / 2ns
 - 1.25GHz = 1 / 0.8ns

■ Ecuación básica de rendimiento

- T tiempo para ejecutar programa benchmark
- **N instrucciones** (recuento dinámico bucles/subrutinas)
 - N no necesariamente igual a #instr. progr. objeto.
- **S ciclos/instr.** (“pasos básicos” de media)

$$T = \frac{N \times S}{R} \quad \begin{array}{l} \text{ciclos} \\ \text{ciclos/s} \end{array}$$

Rendimiento

■ Ecuación básica de rendimiento

$$T = \frac{N \times S}{R} \quad \begin{array}{l} \text{ciclos} \\ \text{ciclos/s} \end{array}$$

- Ideal: N y S ↓↓, R ↑↑
 - N (instrucciones) depende de compilador/repertorio
 - S (ciclos/instr) depende de implementación CPU
 - R (MHz - GHz) depende de tecnología (y diseño CPU)
- **alterar uno modifica los otros**
 - aumentar R puede ser a costa de aumentar S
 - lo importante es que al final T↓

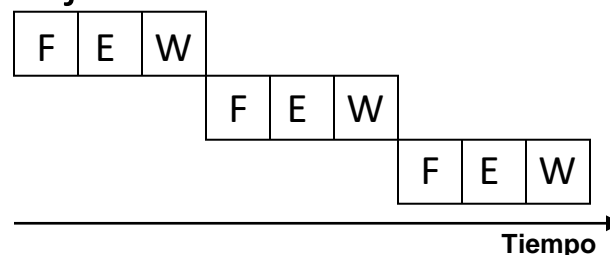
Segmentación de cauce (intenta que $S \approx 1$)

- NxS es suponiendo ejecución individual instrucciones

ADD R1,R2, R3

MUL R4,R5, R5

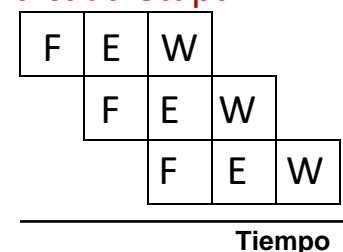
SUB R3,R5, R5



- Pero las distintas etapas hacen tareas distintas

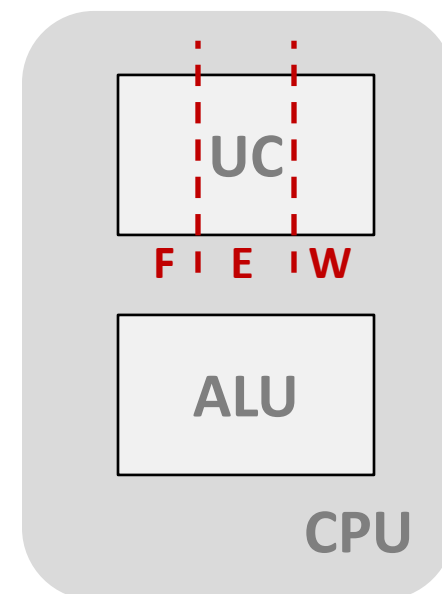
- UC puede tener **circuitería separada para cada etapa**:

- Fetch: captación
- Exec: ejecución
- Write: actualización registro



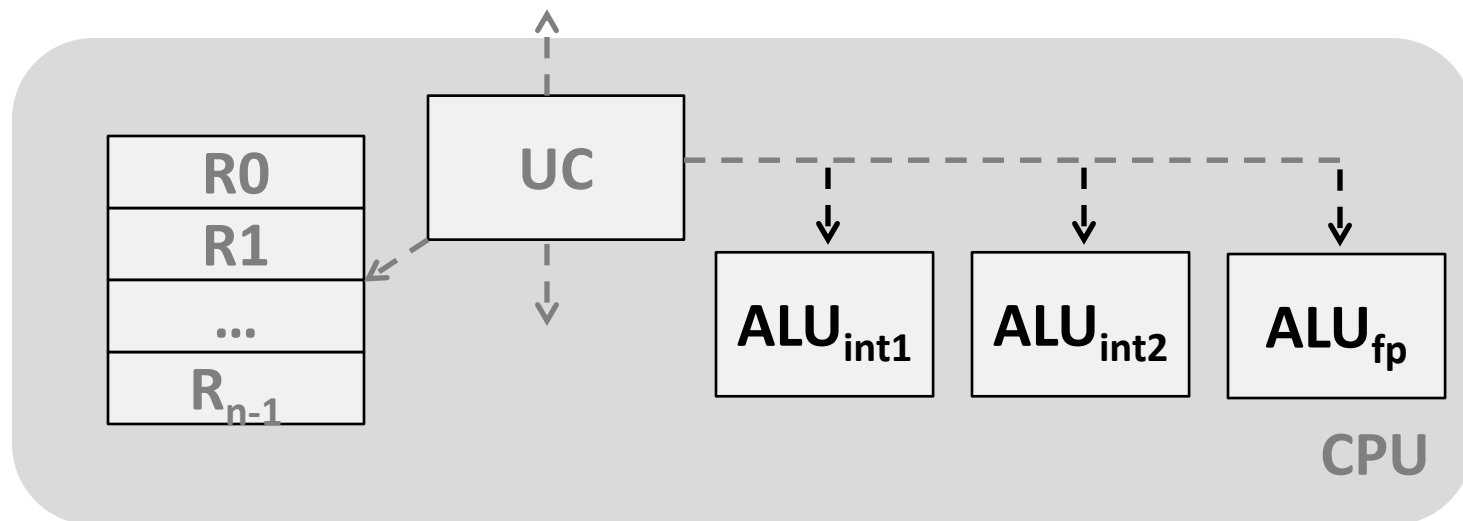
- una vez lleno el cauce**, valor efectivo $S=1$ ciclo/instr

- dependencias datos (ej: MUL-SUB arriba, dependencia R5)
- competición recursos (ej: almacenar resultado M/fetch instrucción+2)
- saltos (pipeline flush)
- $S \geq 1$, $S \approx 1$



Funcionamiento superescalar (que $S < 1$)

- Conseguir paralelismo a base de **reduplicar UFs** (unidades funcionales)
 - ej: 2 ALU enteros, 2 ALU FP
 - emitir hasta 4 operaciones simultáneas (2int+2fp)
 - si orden apropiado instrucciones (en secuencia programa)
 - combinado con segmentación, puede hacer $S < 1$
 - se completa más de 1 instrucción por ciclo
- común en CPUs actuales. Dificultades:
 - **emisión desordenada**
 - **corrección** (mismo resultado que ejecución escalar)



Otras formas de reducir T

■ Velocidad del reloj (R↑, S/R)

- Tecnología ↑ ⇒ R↑
 - Si no cambia nada más, Rx2 ⇒ T/2? (T = NS / R)
 - Falso: Memoria también Rx2 !!! o mejorar cache L1-L2
- Alternativamente, S↑ ⇒ R↑
 - “supersegmentación”, reducir tarea por ciclo reloj
 - difícil predecir ganancia, puede incluso empeorar

■ Repertorio RISC/CISC (N·S)

- RISC: instr. simples para R↑↑, pero S↓ ⇒ N↑
- CISC: instr. complejas para N↓↓, pero S↑
 - corregir S↑ con segmentación ⇒ competición recursos
- actualmente técnicas híbridas RISC/CISC

Otras formas de reducir T

■ Compilador

(N↓)

- optimizador espacial (N↓) o temporal (NxS ↓)
 - usualmente contrapuestos
- espacial: requiere conocimiento **arquitectura**
 - repertorio, modos direccionamiento, alternativas traducción...
- temporal: requiere conocimiento detallado **organización**
 - reordenación instrucciones para ahorrar ciclos
 - evitar competición recursos
- optimización debe ser **correcta** (mismo resultado)

Medida del rendimiento

■ Interesante para:

- diseñadores CPUs: evaluar mejoras introducidas
- fabricantes: marketing
- **compradores**: prestaciones/precio

■ Benchmark: 1 único programa acordado ?!?

- programas **sintéticos** no predicen bien T_{app}
- programas **reales** muy específicos
- colección programas considerados “**frecuentes**” (representativos)
- reducir a un único número usando **media geométrica**
 - evitar influencia computador referencia

Medida del rendimiento

■ SPEC: System Performance Evaluation Corporation

- tests: CPU92, CPU95, CPU2000, CPU2006 (CPUv6)
- CPU2006:
 - Referencia: WS UltraSPARC II 300MHz
 - CINT2006: gzip, bzip2, gcc, chess, gene seq., Perl... (12)
 - CFP2006: CFD, chromodynamics, ray-tracing, meteo... (17)

$$\text{vel}_{\text{gzip}} = T_{\text{ref}_{\text{gzip}}} / T_{\text{gzip}} \quad (\text{vel}=50 \Rightarrow 50x \text{ uSPARC II})$$

$$\text{vel}_{\text{SPEC}} = \sqrt[n]{\prod_i \text{vel}_{\text{prgi}}} \quad (n=12/17, \text{ media geom.})$$

■ mide efecto combinado

- CPU, M, SO, compilador
- <http://www.spec.org> (no es gratuito)

Introducción

- Unidades funcionales
- Conceptos básicos de funcionamiento
- Estructuras de bus
- Rendimiento
- **Perspectiva histórica**

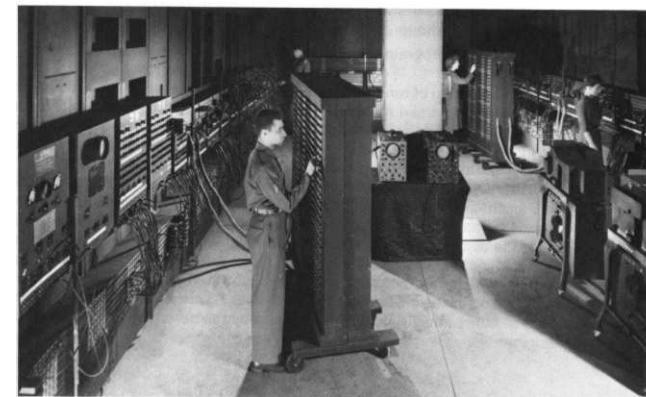
Perspectiva histórica

■ 2ª Guerra Mundial

- Tecnología **relés** electromagnéticos $T_{\text{conmut.}} = O(s)$
 - Previamente: engranajes, palancas, poleas
- Tablas logaritmos, aprox. func. trigonométricas
- Generaciones 1-2-3-4ª 1945-55-65-75-etc

■ 1ª Generación (45-55): tubos de vacío

- von Neumann: concepto **prog. almacenado**
- tubos vacío 100-1000x $T_{\text{conmut.}} = O(ms)$
- M: líneas retardo mercurio, **núcleos magn.**
- E/S: lect/perf. tarjetas, cintas magnéticas
- software: lenguaje máquina / ensamblador
 - 1946-47 **ENIAC** UNIVAC
 - 1952-57 EDVAC UNIVAC II
 - 1953-55 IBM 701 702



Perspectiva histórica

■ 2ª Generación (55-65): transistores

- invento Bell AT&T 1947 $T_{\text{conmut.}} = O(\mu s)$
- E/S: **procesadores E/S** (cintas) en paralelo con CPU
- software: compilador **FORTRAN**
 - 1955-57 IBM704 **DEC PDP-1**
 - 1964 **IBM 7094**

■ 3ª Generación (1965-75): Circuito Integrado

- velocidad CPU/M \uparrow $T_{\text{conmut.}} = O(ns)$
- arquitectura: μ Progr, **segm.cauce**, M **cache**
- software: SO **multiusuario**, memoria **virtual**
 - 1965 **IBM S/360**
 - 1971-77 **DEC PDP-8**



Perspectiva histórica

■ 4ª Generación (75-...): VLSI

- μ Procesador: procesador completo en 1 chip
 - MP completa en uno o pocos chips
 - Intel, Motorola, AMD, TI, NS
- arquitectura: mejoras segm. cauce, cache, M virtual
- hardware: portátiles, PCs, WS, redes
- mainframes siguen sólo en grandes empresas

▪ 1972-74-78	i8008	i8080	i8086
▪ 1982-85-89	i80286	i80386	i80486



■ Actualidad

- Computadores sobremesa potentes/asequibles
- Internet
- Paralelismo masivo (Top500, MareNostrum, Magerit)

▪ 1995-97-99-01	Pentium	PII	PIII	P4
▪ 2004-06-08	Pentium 4F, Core 2 Duo, Core i7			



Introducción

■ Unidades funcionales

- E/S, M, CPU (ALU+UC)
- Memoria de bytes, alineamiento, ordenamiento
- Clasificación arq. m/n, pila, acumulador, RPG (R/R, R/M, M/M)
- Repertorios RISC/CISC, modos de direccionamiento

■ Conceptos básicos de funcionamiento

- Ciclo de ejecución

■ Estructuras de bus

- Bus único, buses múltiples, decodificación parcial/completa

■ Rendimiento

- Software de sistema, ecuación básica rendimiento, benchmarks
- Segmentación, funcionamiento superescalar, SPEC

■ Perspectiva histórica

- generaciones

Guía de trabajo autónomo (4h/s)

■ Estudio

- Cap.1 Hamacher (incluye problemas)

■ Lectura

- Guión de la Práctica 2
- Cap.3 CS:APP (Bryant/O'Hallaron)

■ Para los entusiastas

- Posibilidades de usar Ubuntu bajo Windows en portátil:
 - Wubi (<http://releases.ubuntu.com/10.04.3/wubi.exe>)
 - » atentos a que sea misma version LTS que Laboratorios ETSIT
 - VirtualBox + Ubuntu LTS
 - » es +complicado, pero +ventajoso
 - » no requiere rebotar, no toca MBR, se puede usar Windows a la vez
 - Añadir paquetes ia32-libs, gcc-multilib y ddd (¿con Synaptic, en modo gráfico?)
 - » Activar firewall con “sudo ufw enable”
- Instalárselo e intentar Ejercicios 1-4 del guión P2