

Resumo

Resumo dos capítulos 4, 5 e 6 do livro Arquitetura e Organização de Computadores pelo autor William Stallings.

1 Capítulo 4

O capítulo 4 discute os mecanismos de implementação de memória em sistemas computadorizados. Elaborando acerca das funcionalidades desempenhadas por essas tecnologias e tanto suas respectivas capacidades quanto suas deficiências.

A construção de modelos eficientes de memória perpassa diferentes crivos e metodos de análise, em razão da grande variedade quanto às formas nas quais esses são instalados em um computador.

1.1 Aspectos característicos de diferentes memorias

A diferenciação entre os tipos de memória se faz mais prática e sólida quando observada segundo critério definidos e comparaveis, sempre levando em conta o contexto prático da aplicação daquela tecnologia que ela integra.

Mais notavelmente são observados aspectos como localização relativa ao processador e placa mãe, capacidade bruta de armazenamento, a quantidade de informação acessável e inserível de uma única vez, a maneira como se acessa os dados armazenados.

Na análise do desempenho de certa unidade de memória são comumente estudados três métricas:

- Latência

O tempo para escrita ou leitura de uma informação, desde acesso ao endereço até prontidão para leitura e/ou alteração.

- Tempo de ciclo de memória

Relativo a memória de acesso aleatório é o intervalo entre operações na memória adicionado a duração de uma operação.

- Taxa de transferência

Velocidade de locomoção de uma unidade de memória para dentro e fora do dispositivo.

As memória variam na natureza da tecnologia que as compõem até o nível das características físicas que as definem, sendo essas eleitas segundo necessidades e limitações práticas. As mais comumente empregadas são as memórias semicondutoras e magneto-óptica.

Essas variações implicam em diferentes funcionalidades, cada uma com seus prós e contras.

1.2 Hierarquia de memória

Os três principais eixos de análise para escolha de uma memória no design de um computador giram em torno da capacidade, velocidade e custo.

De maneira geral, essas três frentes existem em contradição, ainda que todas sejam, na maioria dos casos, essenciais para uma experiência satisfatória e, sobretudo, eficiente.

Por tanto, são empregados diferentes tipos de memória na construção de um computador, de modo a atender diferentes necessidades ainda mantendo custos monetários numa margem razoável.

Quanto mais próximo à base da hierarquia, maior o armazenamento bruto, menor frequência de uso, menor velocidade de acesso e menor custo por bit.

A pirâmide de memória subdivide-se em 3 categorias principais, cada uma com sua hierarquia interna seguindo os mesmos princípios supracitados. Estes segmentos são:

1. Memórias na placa
2. Memórias fora da placa
3. Memórias off-line

O princípio da Localidade de Referência

Esse modelo de segmentação tem como pilar central o princípio da localidade de referência, isto é a tendência a existência de subrotinas iterativas que implicam na repetição de referências já acessadas, desta forma durante a execução de um programa existe uma tendência natural ao "agrupamento" de operações que partem à execução de um software. Desta maneira, informações armazenadas em memória de hierarquia inferior são gradualmente aglutinadas conforme são acessadas e transferidas para as de maior posição hierárquica. Assim, reduzindo a necessidade de acessos aos segmentos inferiores com o passar do tempo executando um programa.

1.3 Memória cache: Princípios

A memória cache integra a memória principal e é a segunda de maior prioridade na hierarquia de memória. Ela exerce função de intermédio, otimizando a comunicação entre os corpos de maior capacidade da memória principal, como memórias do tipo RAM, e os registradores do processador. Esse processo só é verdadeiramente eficiente graças ao fenômeno da Localidade de Referência.

Esta integração ocorre por meio da subdivisão da cache em diferentes camadas, normalmente 3 chamadas L1, L2 e L3. Estes subníveis comunicam-se sequencialmente, e seus extremos, L1 e L3 comumente, interagem, respectivamente, com o processador e a memória principal.

O acesso e transferência de dados entre a cache e a memória principal dá-se na forma de blocos, um conjunto de palavras, que são por sua vez agrupados nas chamadas linhas dentro da memória cache. Esse processo é dinamizado graças a Localidade de Referência, em razão da tendência de dados relativos uma mesma sub-rotina estarem agrupados em um

mesmo bloco. Com base nisso, sempre que uma palavra é exigida pelo processador e não está presente na cache, todo o bloco a quem essa palavra pertence é transplantado pela cache.

Já a comunicação entre a cache e os registradores do processador é conduzida na forma de palavras em uma velocidade muito maior do que as trocas entre níveis da cache, e consideravelmente mais rápida que as transferências entre cache e o resto da memória principal.

1.4 Elementos do projeto da memória cache

Endereçamento

Uma prática comum na implementação de quase todos os processadores são tecnologias de endereçamento de memória virtual. Esta trata-se da tradução de células da memória principal em uma representação virtual que possibilite a facilidade aos programas em execução de considerar o armazenamento de um ponto de vista puramente lógico sem lidar diretamente com as limitações físicas de capacidade física da memória. Essa tradução normalmente fica a cargo de uma unidade especializada, a MMU.

Existem dois métodos de endereçamento virtual: o lógico, também chamado de virtual, e o físico. Estes diferem nas interações entre cache, MMU, processador e memória principal. Sendo a cache física estacionada entre a MMU e a memória, a custo de velocidade de comunicação com o processador, enquanto a cache virtual, alocada entre a MMU e o processador tem de lidar com conflitos no endereçamento uma vez que os programas têm acesso a índices de referência semelhantes implicando em choques que tem de ser resolvidos pela MMU.

Mapeamento

O processo de transferência de dados nas memórias principais com a cache dá-se por intermédio de uma função que mapeia blocos de palavras na memória principal a linhas na cache. Existem diversas funções com esta finalidade, sendo as principais:

- Mapeamento Direto

Uma função matemática aloca fixamente todos os blocos da memória principal a linhas únicas na cache. Esse processo, apesar de simples, implica em choques entre diferentes blocos de memória alocados as mesmas linhas, o que pode ser especialmente desvantajoso, especialmente quando dois blocos alocados a um mesmo endereço na cache são repetidamente utilizados, incorrendo em trocas desnecessárias constantes entre ambos em razão da pouca dinamicidade desta função.

- Mapeamento Associativo

Uma função matemática mapeia blocos da memória principal a quaisquer linhas na cache, tomando em conta a disponibilidade utilizando um sistema de tags para identificação das informações transferidas, desta forma não incorrendo nos mesmos choques. Essa inteligência na alocação dos blocos ocorre ao custo de uma complexidade comparativamente muito alta no circuito que implementa essa técnica.

- Mapeamento Associativo em Conjunto

Uma função associativa mapeia múltiplos blocos a uma mesma linha, e os organiza internamente segundo um mapeamento direto. Desta forma incorrendo, num custo relativamente intermediário comparado aos demais enquanto ainda evitando choques excessivos.

Algoritmo de Substituição

Na eventualidade da lotação da memória cache, faz-se necessário desocupar espaço para um novo bloco de memória. Evidente que para sistemas baseados em mapeamento direto, esse processo não possui complexidade significativa uma vez que existe somente uma linha possível na cache para cada bloco da memória principal. Quando tratando-se de processadores e caches baseados em mapeamento associativo ou associativo por conjunto tem de se estabelecer critério para exclusão de um conjunto de dados em favor da inserção de um novo. esse critério pode obedecer variados princípios de análise, os quais são implantados a nível de hardware.

Alguns exemplos de critérios aplicados em sistemas associativos de conjuntos são:

- LRU - Least Recently Used

Utiliza-se de um bit adicional USE em cada linha da cache de um dado conjunto relativo a múltiplos blocos de memória, e este sofre alterações de modo a demarcar o seu uso mais recente em comparação as demais linhas referentes ao mesmo bloco de memória. Desta forma, quando necessário, exclui a substituição ocorre na linha menos recentemente utilizada, demarcada pelo USE 0.

- FIFO - First In First Out

Simplesmente elege-se a linha relativa ao bloco da memória que está na cache há mais tempo. Uma implementação comum dessa prática baseia-se no algoritmo round-robin.

- LFU - Least Frequently Used

Associa-se um contador a cada linha da memória cache, de forma quantizar os usos daquela dada linha, desta forma elege-se aquela menos frequentemente utilizada.

Política de Escrita

No momento da substituição de um bloco de memória na cache, atenta-se a qualquer alteração que tenha sido imposta sobre a palavra na cache, essas discrepâncias precisam então serem transplantadas para memória principal. Também pode-se incorrer em circunstâncias semelhantes quando lidando com múltiplas CPUs e/ou dispositivos de E/S que tenham capacidade de alterar a memória principal, necessitando uma correção de modo a lidar com as informações dessincronizadas em relação as na memória cache.

Essas operações de correção ocorrem majoritariamente seguindo uma de duas práticas mais comuns:

- Write-Through Replica-se toda operação de escrita entre a memória principal e a memória cache, implicando num fluxo constante de informações e eventuais gargalos, em razão da falta de verificação para casos redundantes, onde a correção não se faz necessária.

- Write-Back Alterações ocorrem somente na cache e, por meio de um sistema de tags usando bits específicos, verifica-se quais blocos sofreram alterações e somente esses são alterados na memória principal. Esse modelo incorre na elaboração de circuitos progressivamente mais complexos especialmente em ambiente com múltiplos dispositivos de E/S que tem acesso a memória.

2 Capítulo 5

As implementações de memórias de acesso rápido evoluíram consideravelmente no decorrer da história, desde implementações primitivas usando loops magnético até o padrão atual baseado em tecnologias semicondutoras.

Também conhecidas como memórias Cores, nome herdado pela estrutura em núcleos das primeiras projeções das memórias RAM, apesar de a maioria ser baseada nas mesmas tecnologias semicondutoras, elas ainda variam significativamente em suas funcionalidades e qualidades, de acordo com as suas respectivas arquiteturas internas implementadas. São alguns tipos de memória principal que iremos nos aprofundar as: ROM, DRAM e SRAM.

2.1 Memória principal: Estrutura básica

A unidade mais básica de uma memória Core 'é' a célula de memória, entre todas suas implementações, define-se pela capacidade de armazenar um estado binário e de ser lida e/ou escrita, uma ou mais vezes.

Esses processos são viabilizados por estruturas de comunicação, escrita e controle da memória principal. Normalmente possuindo ao menos 3 interfaces:

- Transporte
Responsável por de fato armazenar o valor binário
- Controle
Delegado a verificação e seleção da célula onde ocorrerá alguma operação
- Escrita e Saída
Incumbido de transformar o valor binário no terminal de transporte e/ou externar o valor armazenado por ele.

Tipos de Memória Core

A memória RAM (Random Access Memory), apesar de sua descrição não se trata da única Core com acesso randomizado. Sendo, na verdade, sua característica definidora suas altas velocidades de escrita e leitura e sua volatilidade, isto 'é' sua necessidade de alimentação energética constante para armazenamento de dados.

As duas principais implementações da RAM são:

- DRAM

DRAM, ou Dynamic RAM, utiliza de um sistemas comparativamente simples de transistores cujo sinal por si so de um dekes define diretamente os valores armazenados numa celula da Core. Esse processo requer um *Refresh*, uma restauração auxiliar dos sinais armazenados esporadicamente em razao da dissipação natural das cargas.

- SRAM

Alternadamente, existem as SRAM, ou Statuc RAM, cujo design utiliza de circuitos *flip-flops* para conservar os sinais de um dado conjunto de celular, de forma a nao necessitar de um circuito dedicado para o *Refresh* de cada uma delas.

Desta maneira, as DRAM incorrem custos inicialmente mais baixos em razao da maior simplicidade de seu circuito em comparação 'a' uma SRAM pe que necessitam de estruturas mais complexas para conservação de dados. Entretanto, as circunstancias se invertem, a medida que o tamanho da Core aumenta, os transistores necessarios para os *Refresh* excedem significativamente mais do que os *flip-flops* necessarios.

Em contraste a simetria percebida nas operações nas RAM, as ROM (Read Only Memory) permitem uma velocidade maior ou comparavel as RAM e, tambem, nao sao volateis. Normalmente, a implementação das ROM da-se atraves da gravação fisica dos dados nos transistores. Essa falta de dinamicidade aparente, apesar de limitante sob certas opticas, faz-se irrelevante e ate util em muitas aplicações, como sistemas embarcados, bibliotecas e funções constantes, entre outros processos da mesma natureza.

As ROM tambem sao encontradas em diversas variações, como:

- ROM

ROM. ou Read Only Memory, tem como principal caracteristica a escrita fisica dos dados armazenados ainda na fabricação da memoria, num processo custoso e, em termos gerais, irreversivel. Permitindo acesso rapido a dados sem a necessidade de consultar a memoria secundaria e sem necessidade de alimentação eletrica.

- PROM

PROM, ou Programable ROM, uma variação mais "acessivel" da ROM, ela tem a escrita de dados efetuada por um processo eletrico por maquinario especializado ja nas maos do consumidor final. Apesar do custo aparentemente mais acessivel em conjunto com as vantagens das ROM comuns, os preços das PROM nao escalam bem em comparação com as ROM.

- EPROM

Uma alternativa mais pratica da PROM, tem sua escrita realizada eletronica, e ainda permite sua reutilização, por meio de um processo de apagamento utilizando raios ultravioleta. Desta forma, sendo possivelmente mais acessivel que as PROM, entretanto escalam ,em termos de produção em massa, pior que as PROM.

- EEPROM

Semelhante a EPROM, a escrita e o apagamento são ambos feitos eletricamente, facilitando e barateando essa etapa do processo, as custas de valores ainda maiores quando aplicadas à produção em larga escala.

- Flash

Popularizada na forma de dispositivos de armazenamento móvel, contrasta-se das demais por servir como uma alternativa intermediária de preço acessível entre EPROM e EEPROM.

Detecção de erros

Dispositivos de memória Core são sujeitos a erros, seja por razões de erro na fabricação por exemplo, onde o reparo desse dano implicaria em um processo muito dispendioso e excessivamente caro, ou por motivos da eventualidade físico-eletrônica que podem vir ocorrer naturalmente, temporariamente forçando um dado transistor em um sinal ou variando entre eles.

Nestes casos, existe uma série de práticas comuns entre as memórias principais que visam verificar a existência, diagnosticar a natureza e, caso possível, reparar as discrepâncias indevidas na memória.

Soluções do tipo DRAM

A fim de solucionar os maiores tempos de espera das memórias do tipo DRAM, ainda tentando aproveitar seus valores de produção mais acessíveis, novas implementações desse tipo de memória foram elaboradas.

- DRAM Síncrona

Por meio de um sinal externo de clock, a DRAM síncrona comunica-se com o processador transmitindo informações a cada clock, utilizando o intervalo dessas interações para operações de controle e organização dos dados.

- DRAM RamBus

Através de um barramento especial, memórias do tipo RDRAM, comunicam-se, ainda que de forma assíncrona, em altas velocidades com o processador.

- DDR-SDRAM

A mais utilizada entre computadores pessoais, trata-se de uma versão melhorada da SDRAM que efetua operações de escrita e leitura para o processador duas vezes por clock, tanto na alta, quanto na baixa do sinal. Efetuando a execução de processos de controle no intervalo entre essas variações e utilizando de um buffer próprio para agilizar o processo.

3 Capítulo 6

Mecanismos de memória externa existem em resposta ao problema da volatilidade das memórias principais e as limitações de capacidade destas, tal qual ditado pela ordem da hierarquia de memória, permitindo um armazenamento bruto mais significativo ainda sob um custo por bit acessível.

As implementações das memórias secundárias variam significativamente quanto a natureza das tecnologias que as compoem, desde máquinas baseadas em processos magnéticos, eletrônicos e ópticos, cada uma com suas respectivas utilidades, histórias e limitações.

3.1 Disco magnético: Funcionamento

Uma estrutura analoga ao vinil, entretanto constituído de superfícies, em sua maioria, magnéticas, baseia no surgimento de campos eletromagnéticos a partir da rotação de um disco magnético que entra em contato com uma "cabeça" formada por ao menos uma bobina condutora. Desta forma o contato entre a bobina e o disco em meio ao campo magnético produz pulsos elétricos característicos e identificáveis que serão interpretados pelo computador num processo de leitura de dados, e, num contexto de escrita, a bobina produz o pulso em questão que sobreescreve os padrões magnéticos demarcando pulsos no disco.

3.1.1 Organização e capacidade

O Disco magnético subdivide-se em circunferências concêntricas conhecidas como trilhas, separadas entre si por lacunas progressivamente menores à medida que aproximam-se dos extremos do disco, e, por sua vez, essas trilhas são separadas em setores.

Essas subdivisões e espaços vazios tem como função prover uma velocidade de acesso uniforme a informações em todo disco, independente da distância dos bits em questão do centro. Ancorando-se em uma distribuição que vise separar um mesmo bloco de dado pela máxima extensão do raio e, simultaneamente, preservando igualdade entre a velocidade angular relativa a quaisquer trilhas no disco.

A capacidade do disco 'e' então determinada pela densidade de bits em relação ao raio do disco.

3.1.2 Aspectos físicos e parâmetros de desempenho

Os discos magnéticos podem ainda diferir entre si, de acordo com uma série de condições. Dizendo respeito ao número de cabeças, portabilidade e reutilização.

Os principais critérios de análise entre discos magnéticos comparáveis são relativos às velocidades para busca de uma trilha, inversão do sentido da rotação e a extensão da transferência de dados.

RAID

RAID, ou *Redundant array of independent disks* diz respeito ao processo de utilização de múltiplos discos magnéticos como uma única memória secundária, aproveitando os discos para fins de redundância de dados, aumentando consideravelmente a segurança da informação

e a velocidade de acesso e escrita dessas informações. Esse processo faz-se possível por meio, não de uma ordem hierárquica incorporada aos múltiplos níveis de uma RAID, mas sim pela implementação de diversos modelos de redundância baseada em diferentes princípios arquitetônicos, de forma a trazer as qualidades respectivas de cada um dos modelos.

3.2 Dispositivos ópticos

O CD alcançou proeminência como central ao processo de massificação do consumo de música em sua época, permitindo um compartilhamento e leitura baratos e de alta qualidade. Tal processo fez-se possível graças à implementação de uma memória baseada em tecnologia laser, a qual gerava sulcos no corpo do disco óptico no processo de gravação, e utilizava informações recebidas a partir da reflexão nos sulcos da memória secundária em questão.

Vale lembrar também o advento do DVD, que implementou uma série de melhorias no método de organização das subdivisões de dados no corpo do disco, possibilitando o compartilhamento também de mídias visuais em alta qualidade.

3.3 Fita magnética

Baseada em uma organização e princípios de gravação semelhantes aos do disco magnético, a fita foi um meio pioneiro de armazenamento secundário. Apesar de preços acessíveis para a época, era notável as limitações de capacidade, qualidade e os limites do modelo de acesso sequencial atrelado à mídia.