1. a,5) siehe ML and Mitsdrift WS 23/24

c) Wir betrachten die Formel für die Ansführungszeit

CPU Time = 1C. (CPI) + Memory accesses. Average Henory Access Time)

Angenommen, die verwendete Hordware bleibt gleich (d.h. beine Veränderung in der Prozessorfrequenz f), so gibt es 3 Faktoren auf der rechten Seite, die sich geinsleif hoben könnte: IC, CPI und Mem. acc./ins. Du alle liber dem Bruchstrich okhen, sind alle direkt proportional zur CPU Time. Steigt also einer dieser Faktonen an steigt auch die CPU Time. Dudurd kann der Zugewinn durch eine kleinere AMAT wieder zunichte genacht werden.

d) Wir steller die Formel zur Ausführungzeit auf die Anzahl der Instruktionen un:

Wir setzen 
$$IC_{1}$$
 (vor Reduttion vom AMAT) und  $IC_{2}$  (nachter) in Relation:

$$\frac{IC_{2}}{IC_{1}} := \frac{\frac{CPI}{f} + \frac{Memory accesses}{Instruction} \cdot AMAT \cdot \frac{2}{3}}{\frac{CPI}{f} + \frac{Memory accesses}{Instruction} \cdot AMAT \cdot \frac{2}{3}} = \frac{\frac{CPI}{f} + \frac{Memory accesses}{Instruction} \cdot AMAT}{\frac{CPI}{f} + \frac{Memory accesses}{Instruction} \cdot AMAT} = \frac{\frac{CPI}{f} + \frac{Memory accesses}{Instruction} \cdot AMAT}{\frac{CPI}{f} + \frac{Memory accesses}{Instruction} \cdot AMAT} = \frac{2 \frac{spects}{ins}}{\frac{sold synthesis}{ins}} + \frac{4}{3} \frac{acc}{ins} \cdot 15 \cdot 10^{-3} \frac{s}{acc}}{\frac{2 \frac{spects}{ins}}{10^{2} \frac{spects}{s}}} + \frac{4}{3} \frac{acc}{ins} \cdot 10 \cdot 10^{-3} \frac{s}{acc}}{\frac{sold synthesis}{s}} = \frac{10^{-3} \left(2 \frac{3}{ins} + \frac{4}{3} \cdot 16 \frac{s}{ins}\right)}{\frac{10^{-3} \left(2 \frac{3}{ins} + \frac{4}{3} \cdot 16 \frac{s}{ins}\right)}{\frac{10^{-3} \left(2 \frac{3}{ins} + \frac{4}{3} \cdot 10 \frac{s}{ins}\right)}{\frac{10^{-3} \left(2 \frac{3}{ins} + \frac{4}{3} \cdot 10$$

Dennach muss die Assahl on Instruktionen am 431. gewehmen, sodass bei reduziecher AMAT die selbe Ausfahrungszeit Genöttet wird.

e) siche ML

2. a,b) siehe ML

3. siehe ML and Hitschrift WS 23/24 (Aufgabe 2) Achtung: Definitionen von Conflict/Copacity Misses haben sich geandest!

G. siehe ML