

به نام خدا

L^AT_EX

فاطمه علی ملکی
امیررضا جهانگیری
محمدحسین چهکندی
مهدی حق وردی
خدیجه نظری



دانشگاه اصفهان

مقدمه

معماری کامپیوتر - دیروز تا امروز

اجزا

معماری‌های مختلف

معماری کامپیوتر در آینده

هوش مصنوعی و معماری کامپیوتر

مقدمه

- در این ارائه به بررسی معماری کامپیوتر می‌پردازیم
- ابتدا سرگذشت و روند تکاملی معماری را بررسی می‌کنیم،
- سپس به معرفی اجزای اصلی یک کامپیوتر می‌پردازیم،
- پس از آن به داخل CPU می‌رویم و معماری‌های متفاوت آن را می‌بینیم،
- سپس در مورد آینده‌ی معماری کامپیوتر صحبت می‌کنیم
- و در آخر، تاثیر هوش مصنوعی به روی معماری کامپیوتر را بررسی می‌کنیم.

معماری کامپیوتر - دیروز تا امروز

- در دنیای امروزی کامپیوترها برای اهداف زیاد و توسط افراد زیادی استفاده می‌شوند،
- کارها و اتفاقاتی که زمانی غیر قابل تصور بود، برای جامعه‌ی ما بسیار بدیهی و مرسوم است،
- تکنولوژی معماری کامپیوتر در طول سالیان متمادی، عمدتاً به دلیل پیشرفت‌های تکنولوژی ساخت قطعات الکترونیکی، پیشرفت علوم کامپیوتر و نیازهای افراد پیشرفت کرده است.

نسل اول کامپیوترها

- در سال ۱۹۳۷، اولین کامپیوتر با استفاده از لامپ‌های خلاء توسط پروفسور ایکن اختراع شد.
- در سال ۱۹۴۷، دانشگاه پنسیلوانیا کامپیوتری به نام ENIAC را طراحی کرد که از مبنای دودویی برای نمایش اطلاعات استفاده می‌کرد.
- معماری کامپیوترهای این دوره (و تمام دوره‌ها)، بر اساس مدل Von Neumann بود (و هست)، که شامل
 ۱. واحد حافظه،
 ۲. واحد پردازش،
 ۳. واحد کنترل و
 ۴. واحد ورودی/خروجیمی‌شود.

نسل دوم کامپیوترها

- در دهه‌ی ۱۹۵۰، ترانزیستورها به جای لامپ‌های خلاء در کامپیوترها استفاده شدند،
- این باعث کاهش حجم و افزایش سرعت کامپیوترها شد.
- در این دوره کامپیوترهای دیجیتال و مینی کامپیوترها شروع به ظهور کردند

- در دهه‌ی ۱۹۶۰، مدارهای مجتمع (IC) جایگزین ترانزیستورها شدند.
- استفاده از ICها باعث افزایش قابلیت پیچیدگی و کارای کامپیوترها شد.
- این به این معنی‌ست که تعداد بیشتری ترانزیستورها را در یک تراشه کوچک‌تر قرار دادند و این امر به کامپیوتر امکان انجام محاسبات پیچیده‌تر و سریع‌تر را می‌داد.
- کامپیوترهای این دوره (و دوره‌های بعدی) از معماری مجموعه دستورات (Instruction Set Architecture) استفاده می‌کردند.
- معماری کامپیوتر IBM 360 از معماری‌های مشهور این دوره است.

نسل چهارم کامپیوترها

- در دهه ۱۹۷۰، ریزپردازنده‌ها به جای ICها استفاده شدند.
- این باعث افزایش قابلیت انعطاف پذیری و کاهش هزینه‌ی ساخت کامپیوترها شد.
- در این دوره معماری کامپیوترها شخصی و کامپیوترهای قابل حمل توسعه یافت.

نسل پنجم کامپیوترها

- در دوره‌ی نسل پنجم کامپیوترها که از دهه‌ی ۱۹۸۰ شروع شد، تحولات مهمی در معماری کامپیوتر رخ داد.
- در این دوره کامپیوترهای موازی که قدرت پردازش با استفاده از چندین واحد پردازشگر به صورت همزمان را داشتند، طراحی و ساخته شدند.
- کامپیوترهای برداری، یکی دیگر از پیشرفت‌ها این دوره بود. این کامپیوترها مجهز به پردازنده‌هایی بودند که مخصوص انجام عملیات به روی بردارها و ماتریس‌ها بودند و برای برنامه‌های علمی و مهندسی که با این داده‌ها سروکار داشتند بسیار مناسب بودند.
- در این دوره استفاده از ICهای فوق بزرگ (VLSI) و ICهای فوق بزرگ (ULSI) نیز رایج شد.
- در این دوره شاهد ظهور کامپیوترهای شخصی (Personal Computer) و سیستم‌های توزیع شده (Distributed Systems) هستیم.

اجزا

معماری‌های مختلف

معماری کامپیوتر در آینده

هوش مصنوعی و معماری کامپیوتر

- در دهه‌های ۸۰ و ۹۰ میلادی، کامپیوترها هر ۱۸ تا ۲۴ ماه (قانون مور) سریع‌تر می‌شدند.
- این یعنی اگر شما امسال یک کامپیوتر می‌خریدید و دوستان شما یک سال بعد از شما کامپیوتر جدیدی می‌خریدند، کامپیوتر آنها بسیار سریع‌تر می‌بود
- اما امروزه، تنها راه پیشرفت در معماری کامپیوتر ساخت سخت‌افزار برای یک کاربرد خاص است.
- برای مثال پردازنده‌ها گرافیکی (GPU) برای انجام محاسبات گرافیکی بسیار کارآمد هستند. آنها می‌توانند میلیون‌ها ضرب ماتریس در یک هر ثانیه انجام بدهند.

