

Introducción a la Computación

Tópicos

- Organización interna de computadoras
 - Partes de una computadora, básicamente:
 - I/O
 - Memoria
 - CPU
 - Conexión de las distintas partes:
 - Conexión de la memoria a la CPU
 - Conexión de dispositivos de I/Os a la CPU
 - Cómo funcionan las computadoras

Organización Interna de las Computadoras

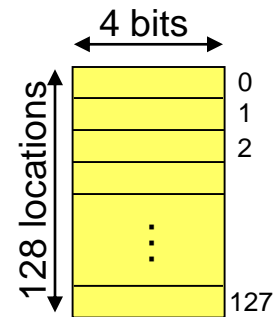
- CPU
- Memoria
- I/O
 - Entradas
 - Por ejemplo: Teclado, Mouse, Sensores...
 - Salidas
 - Por ejemplo: LCD, impresora, motores, actuadores...

Memoria

- Cualquier cosa o medio que puede almacenar, retener y regresar información.
 - Por ejemplo: Disco duro, Disco de estado sólido, una hoja de papel, circuitos integrados, ...

Características de la Memoria

- Capacidad
 - Número de bits que puede almacenar.
 - Por ejemplo: 128 Kbits, 256 Mbits
- Organización
 - Cómo se organizan las localidades.
 - Por ejemplo: Memoria de 128 x 4, tiene 128 localidades de 4 bits cada una.
- Tiempo de acceso
 - Cuánto se tarda en recuperar un dato de memoria.



Memorias

- Semiconductoras



- No - semiconductoras



Memorias Semiconductoras

- ROM

- Mask ROM
- PROM (Programmable ROM)
- EPROM (Erasable PROM)
- EEPROM (Electronic Erasable PROM)
- Flash EPROM

- RAM

- SRAM (Static RAM)
- DRAM (Dynamic RAM)
- NV-RAM (Nonvolatile RAM)

ROM - MASK

- Programada por el fabricante.

PROM (Programmable ROM)

- OTP (One-Time Programmable) Programmable una sola vez.
 - El usuario proporciona el código, éste es permanente.

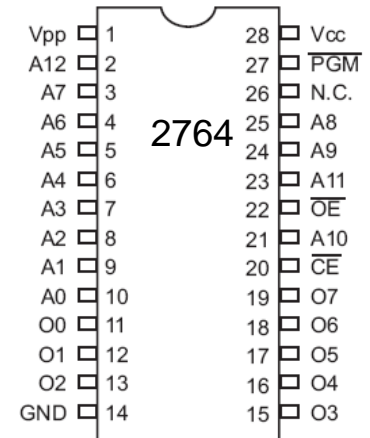
EPROM (Erasable Programmable ROM)

- UV-EPROM
 - Con radiación ultravioleta se borran
 - El tiempo de exposición es de aproximadamente 20 minutos
 - Se borra el contenido completo



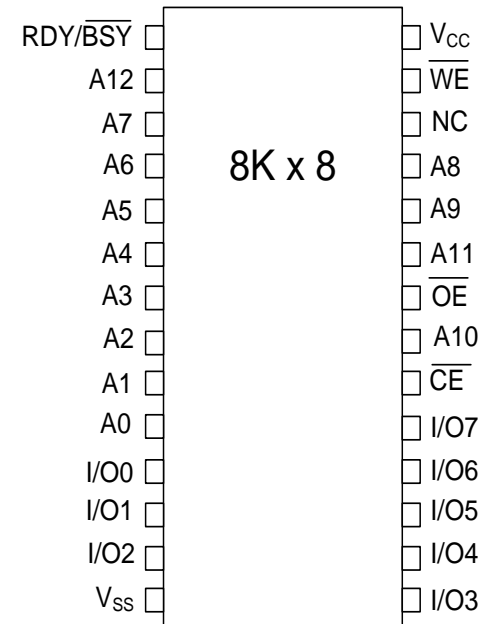
Table 0-5: Some UV-EPROM Chips

Part #	Capacity	Org.	Access	Pins	V _{PP}
2716	16K	2K × 8	450 ns	24	25 V
2732	32K	4K × 8	450 ns	24	25 V
2732A-20	32K	4K × 8	200 ns	24	21 V
27C32-1	32K	4K × 8	450 ns	24	12.5 V CMOS
2764-20	64K	8K × 8	200 ns	28	21 V
2764A-20	64K	8K × 8	200 ns	28	12.5 V
27C64-12	64K	8K × 8	120 ns	28	12.5 V CMOS



EEPROM (Electrically Erasable Program ROM)

- Borrado por medios electrónicos
 - Borrado instantáneo
 - Se puede borrar byte por byte



Part No.	Capacity	Org.	Speed	Pins	V _{PP}
2816A-25	16K	2K × 8	250 ns	24	5 V
2864A	64K	8K × 8	250 ns	28	5 V
28C64A-25	64K	8K × 8	250 ns	28	5 V CMOS
28C256-15	256K	32K × 8	150 ns	28	5 V
28C256-25	256K	32K × 8	250 ns	28	5 V CMOS

Flash ROM

- Borrada en un instante
- Se borra toda la memoria, en un bloque

Part No.	Capacity	Org.	Speed	Pins	V _{PP}
28F256-20	256K	32K × 8	200 ns	32	12 V CMOS
28F010-15	1024K	128K × 8	150 ns	32	12 V CMOS
28F020-15	2048K	256K × 8	150 ns	32	12 V CMOS

Memorias Semiconductoras

- ROM

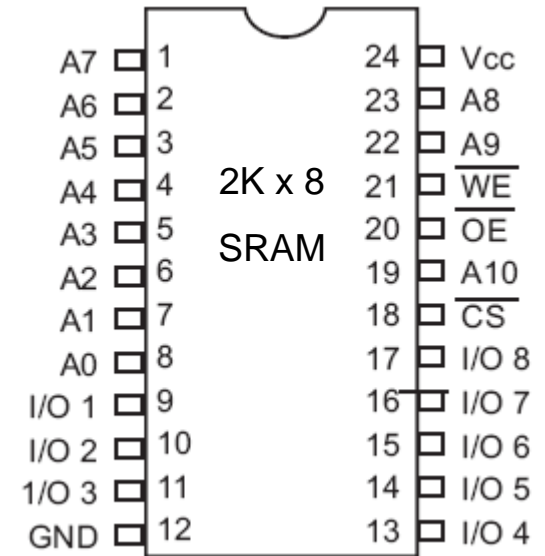
- Mask ROM
- PROM (Programmable ROM)
- EPROM (Erasable PROM)
- EEPROM (Electronic Erasable PROM)
- Flash EPROM

- RAM •

- SRAM (Static RAM)
- DRAM (Dynamic RAM)
- NV-RAM (Nonvolatile RAM)

SRAM (Static RAM)

- Construida con transistores
- Ventajas:
 - Más rápida
 - No necesita refrescado
- Desventajas:
 - Alto consumo de potencia
 - Relativamente caras



DRAM (Dynamic RAM)

- Hechas de capacitores
- Ventajas:
 - Consumo de potencia menor
 - Más baratas
 - Alta capacidad de densidad
- Desventajas:
 - Más lentas en su acceso
 - Requieren un refrescado constante

NV-RAM (Nonvolatile RAM)

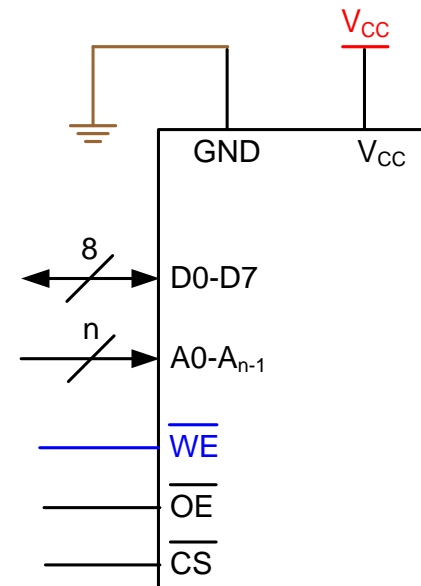
- Construidas con SRAM, Baterías y circuitería de control
- Ventajas:
 - Muy rápidas
 - Ciclo de programación / borrado infinitos
 - No volátiles
- Desventajas:
 - Caras

PARTES INTERNAS - CPU

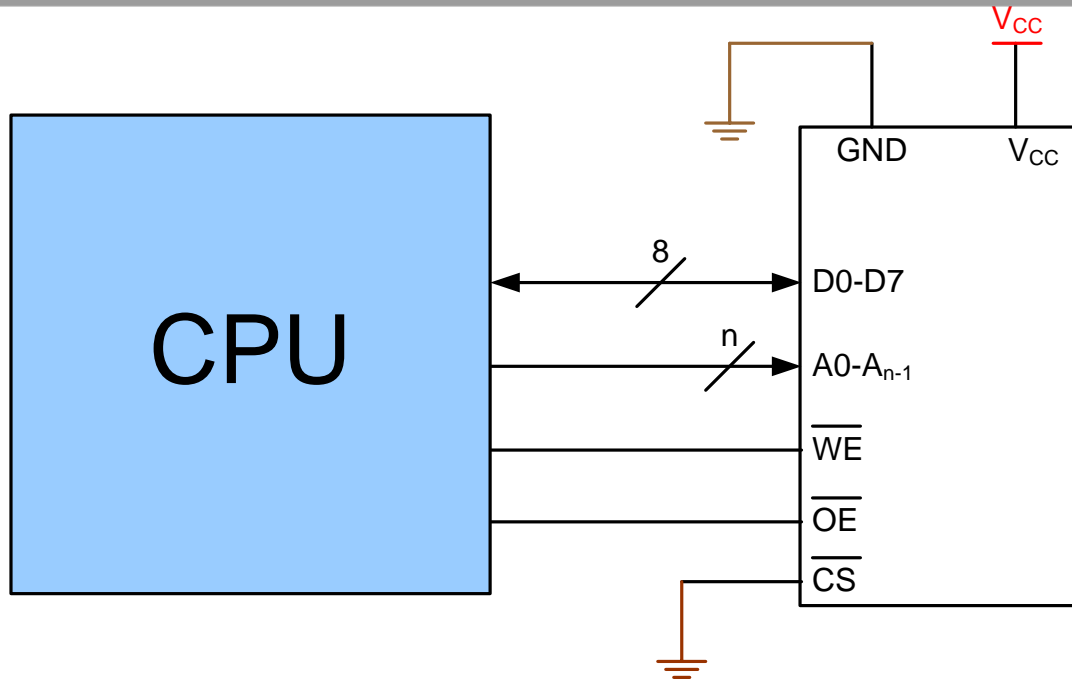
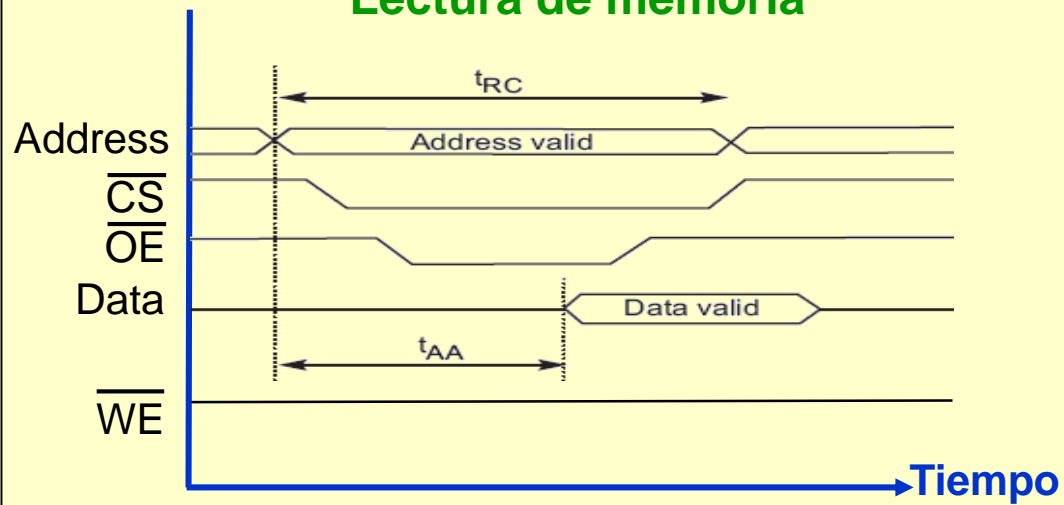
- Tareas que se deben ejecutar
 - Se desarrollan a través de la ejecución de *instrucciones*, procesando *datos*
 - Se deben seleccionar las instrucciones, una por una, en un orden específico, para ejecutarlas

Conexión de la Memoria a la CPU

- Distribución de terminales de la Memoria

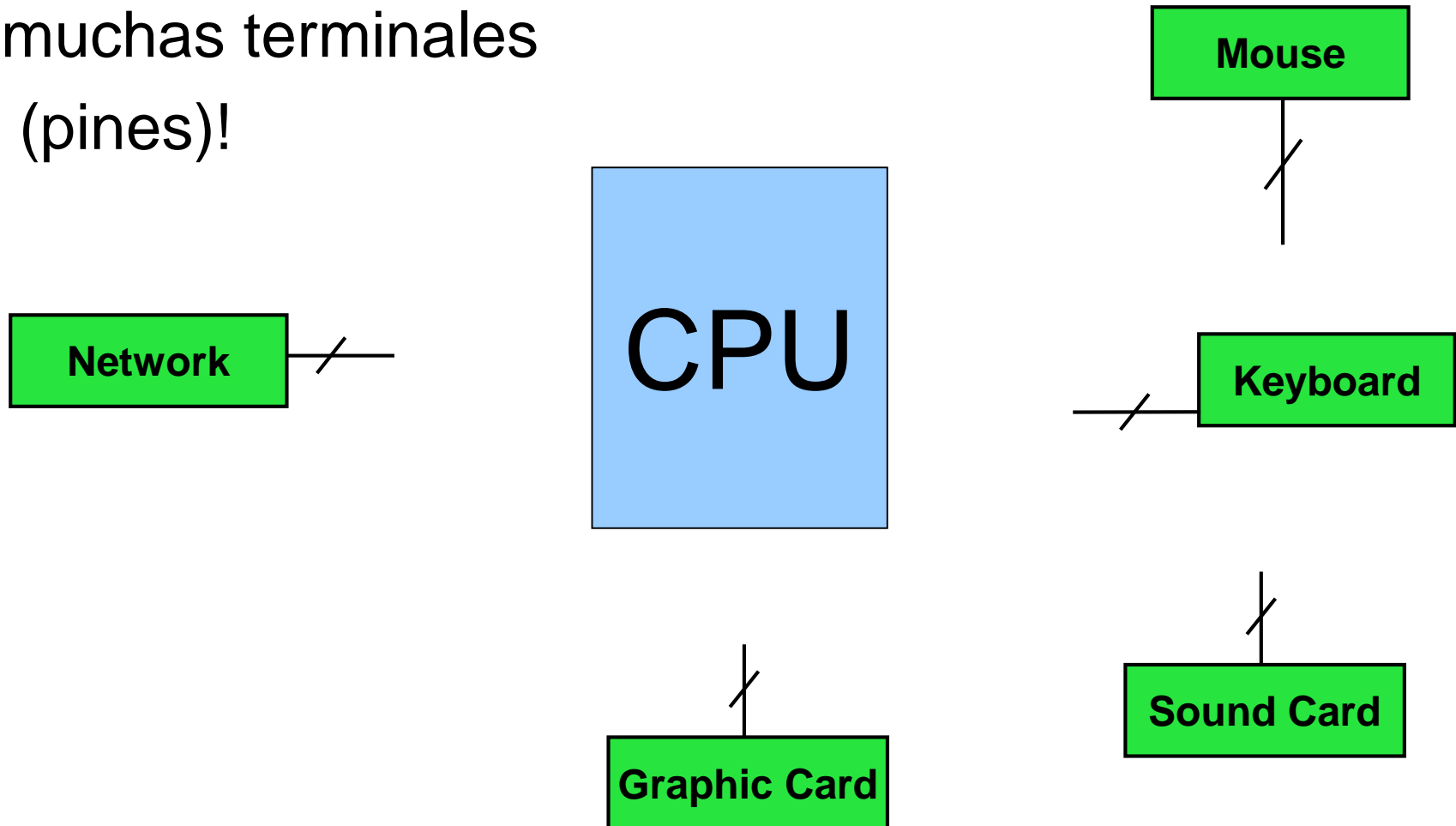


Lectura de memoria

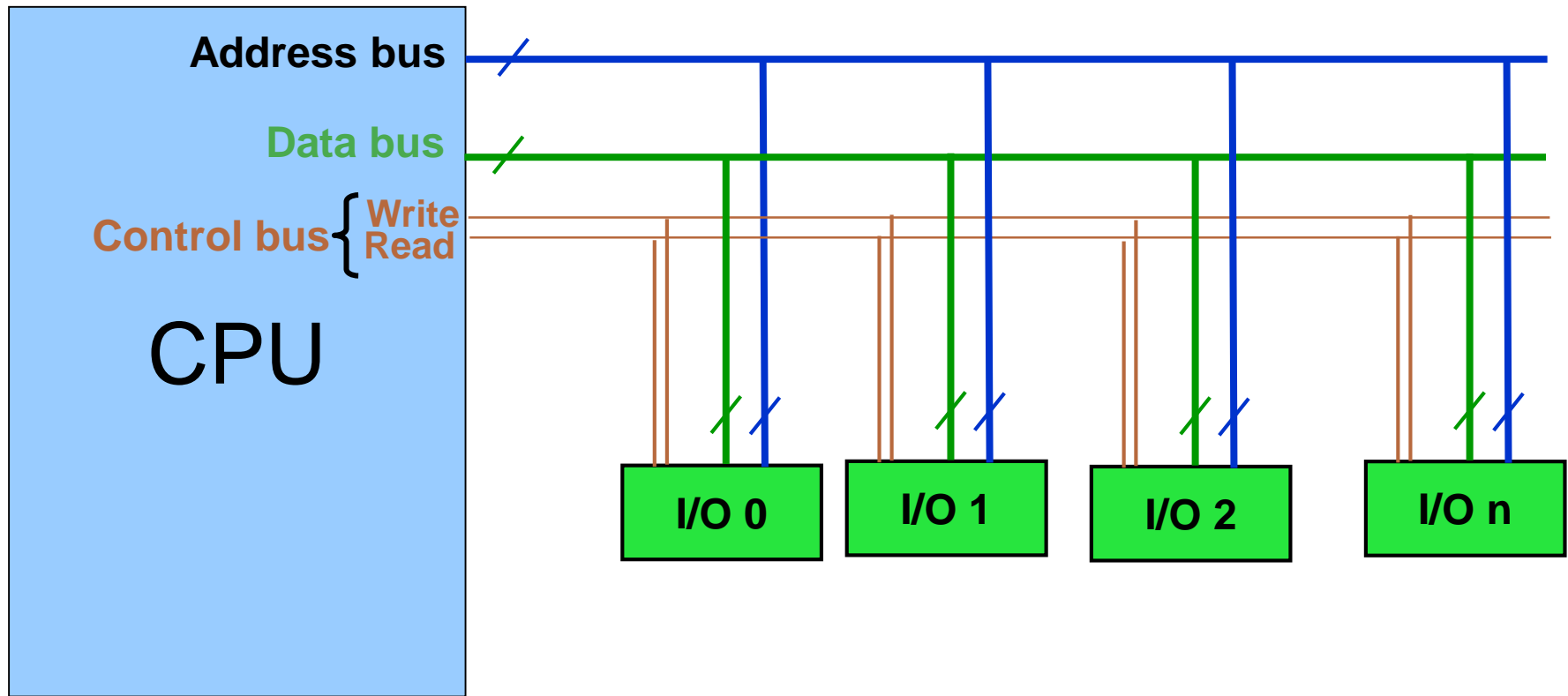


Conexión de I/Os al CPU

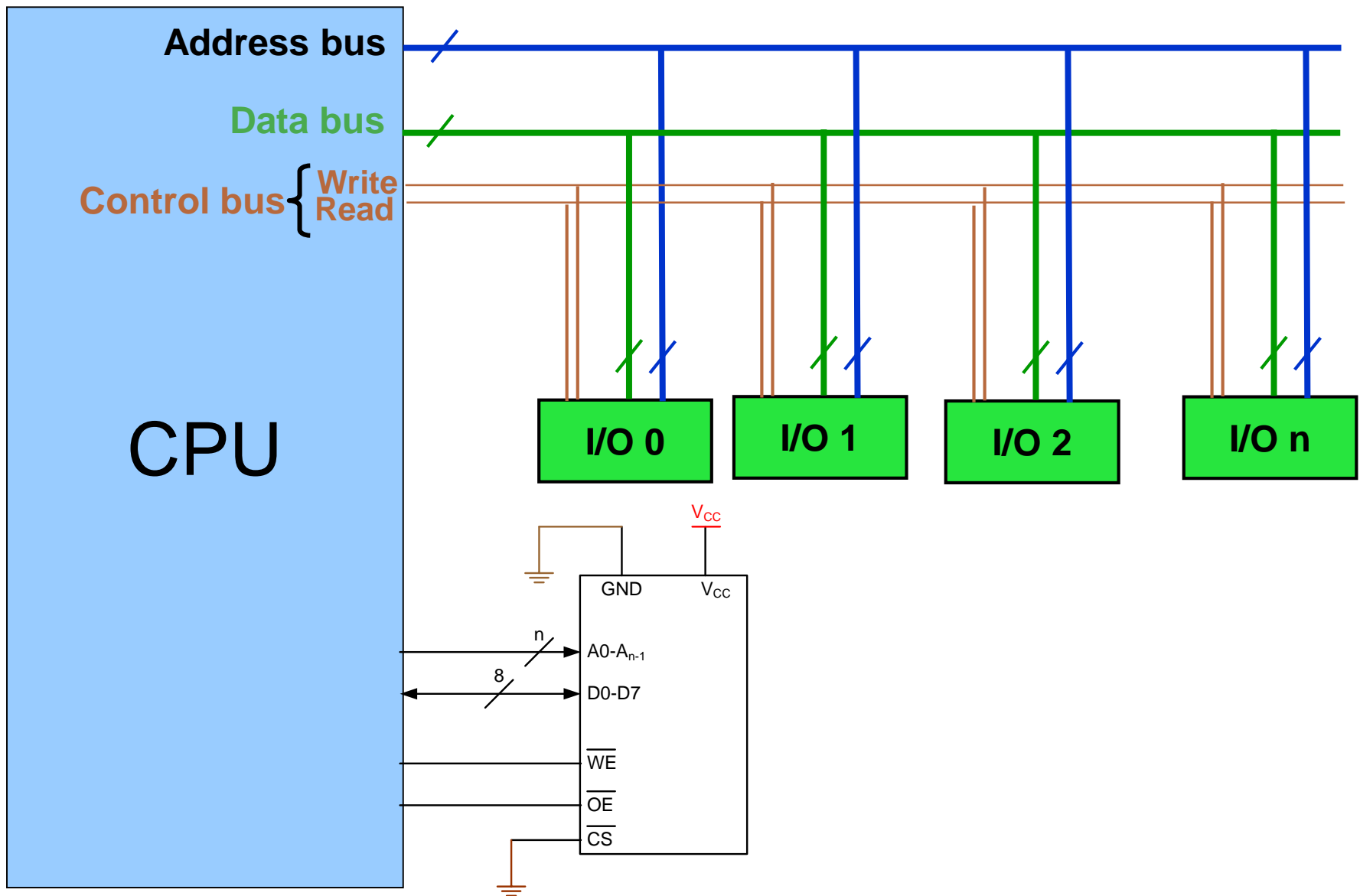
¡El CPU debiera tener
muchas terminales
(pines)!



Conexión de I/Os al CPU usando un bus

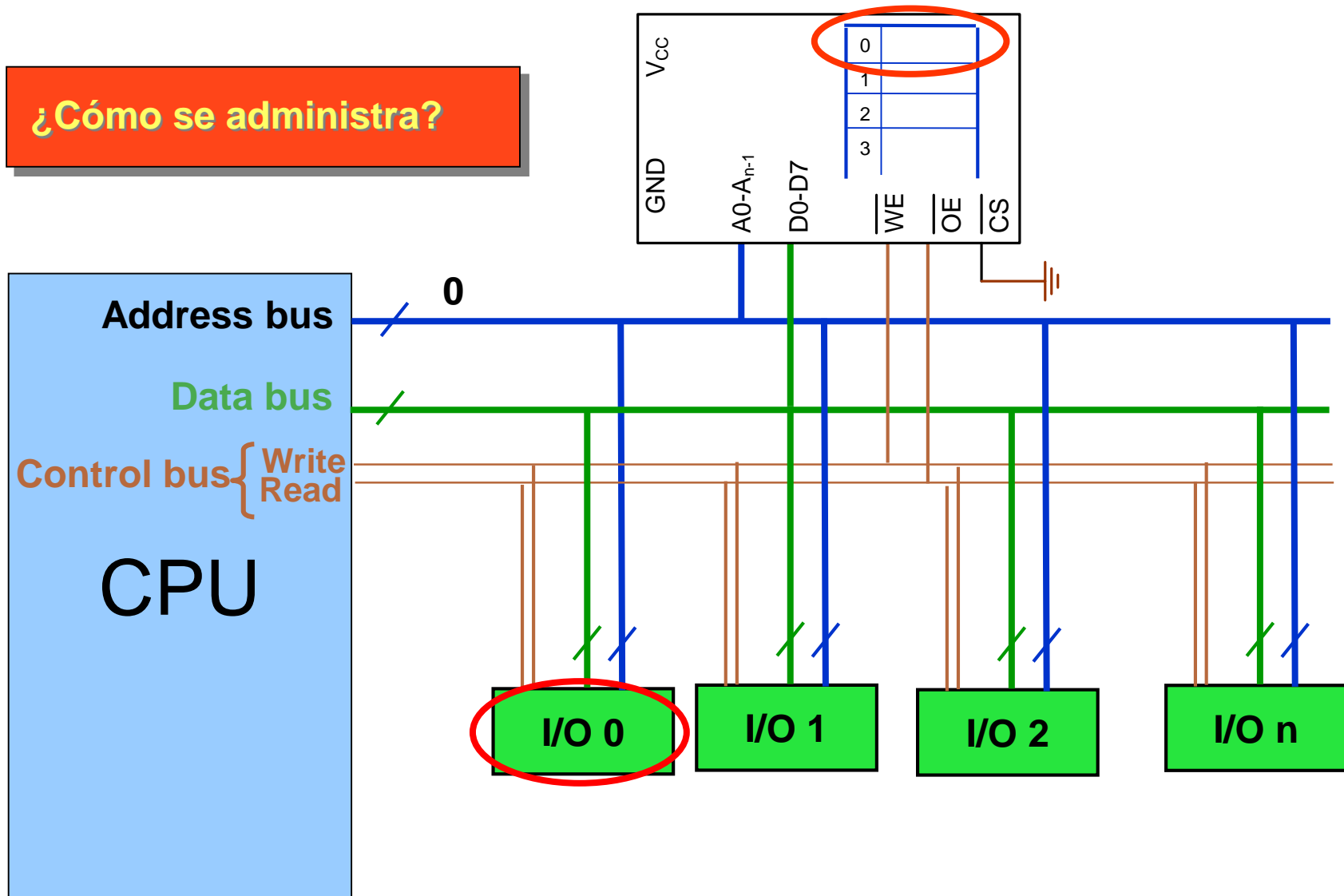


Conexión de I/Os y Memoria al CPU

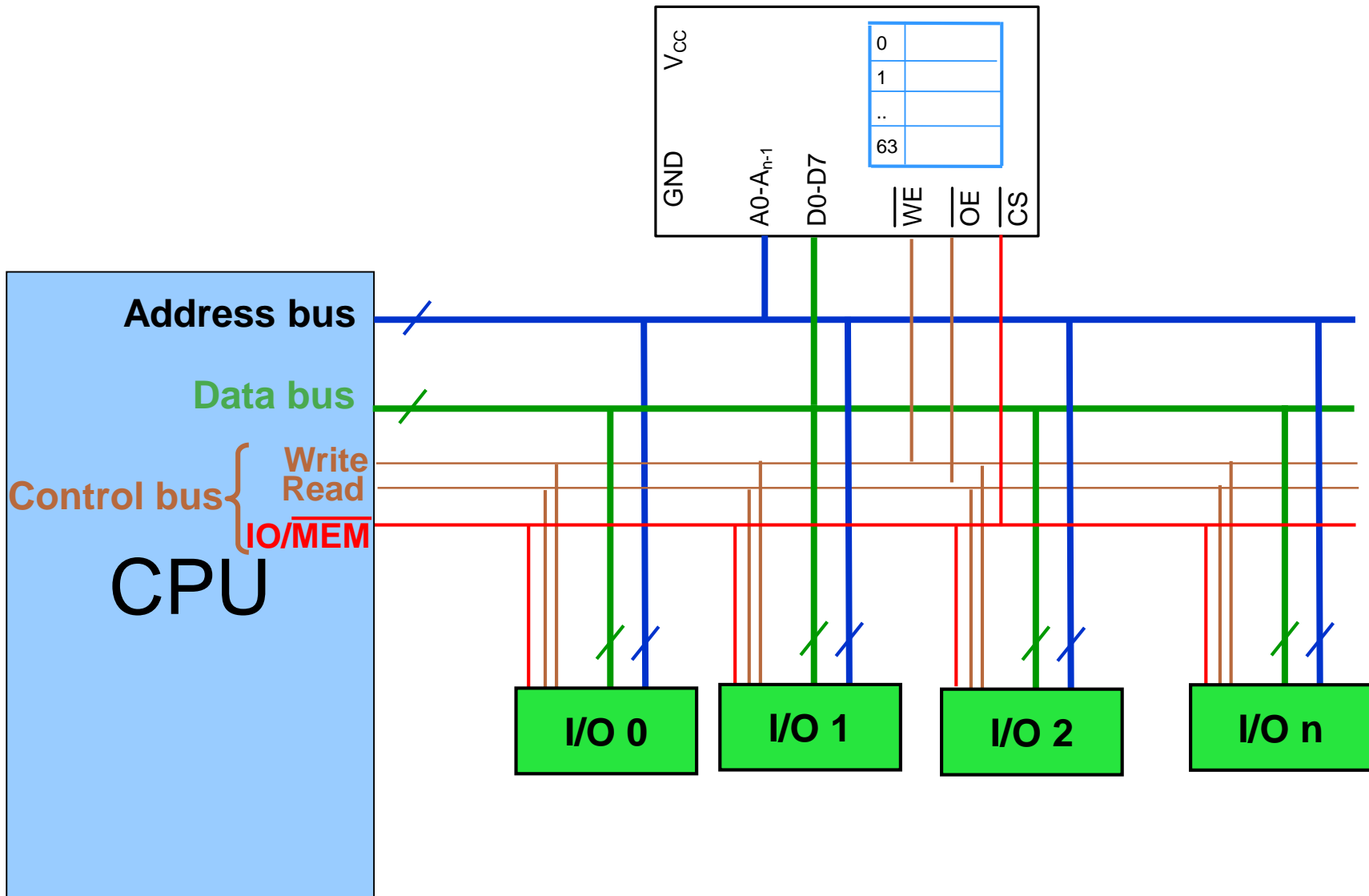


I/Os conectados al CPU usando bus

¿Cómo se administra?

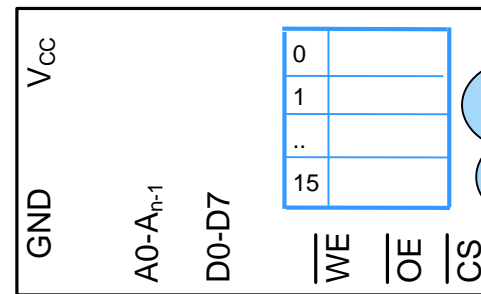


I/Os conectados al CPU usando bus (PIO)



Conectando I/Os y Memoria al CPU usando bus (Memory Mapped I/O)

¿Cómo se puede construir este circuito lógico?



El circuito lógico habilita "CS" cuando la dirección está entre 0 y 15

Logic circuit

Address bus

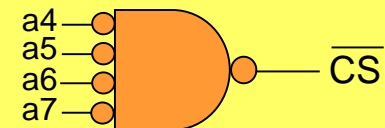
Solución:

1. Escribe la dirección en el rango binario
2. Separa la parte fija de la dirección
3. Usando una compuerta NAND, diseña un circuito lógico, cuya salida se active cuando la parte fija está presente.

De dirección 0 →

a7	a6	a5	a4	a3	a2	a1	a0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	1	1	1

Hasta la 15 →



Otro ejemplo: Decodificador de Direcciones

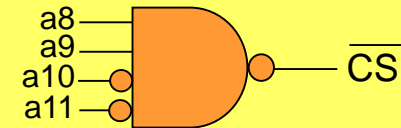
- Diseñe un decodificador de direcciones para el rango de 300H a 3FFH.

Solución:

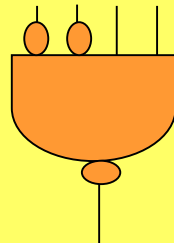
1. Escribe el rango de dirección en formato binario
2. Separa la parte fija de la dirección
3. Diseña el circuito lógico

De la dirección 300H →
A la 3FFH →

a11	a10	a9	a8	a7	a6	a5	a4	a3	a2	a1	a0
0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

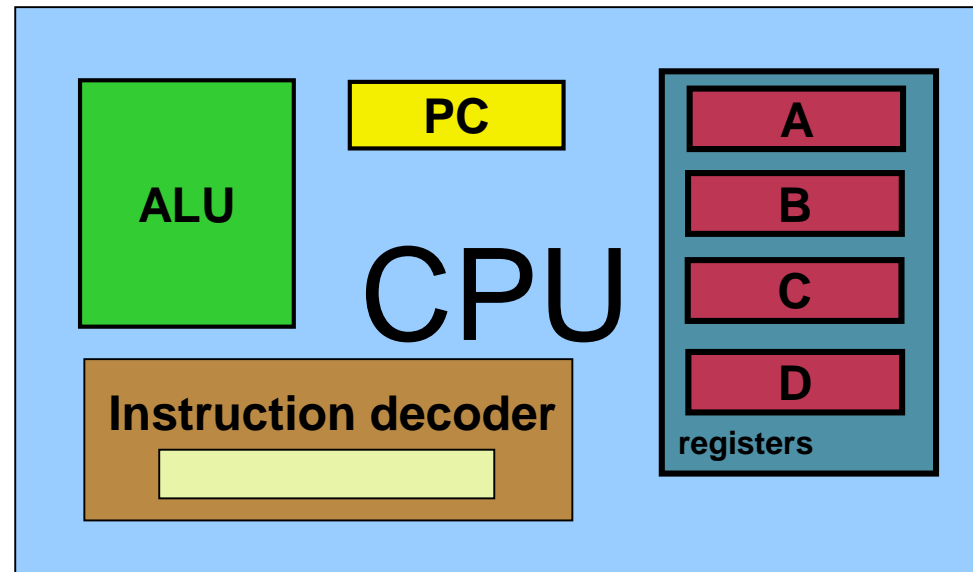


Una forma fácil
de diseñar

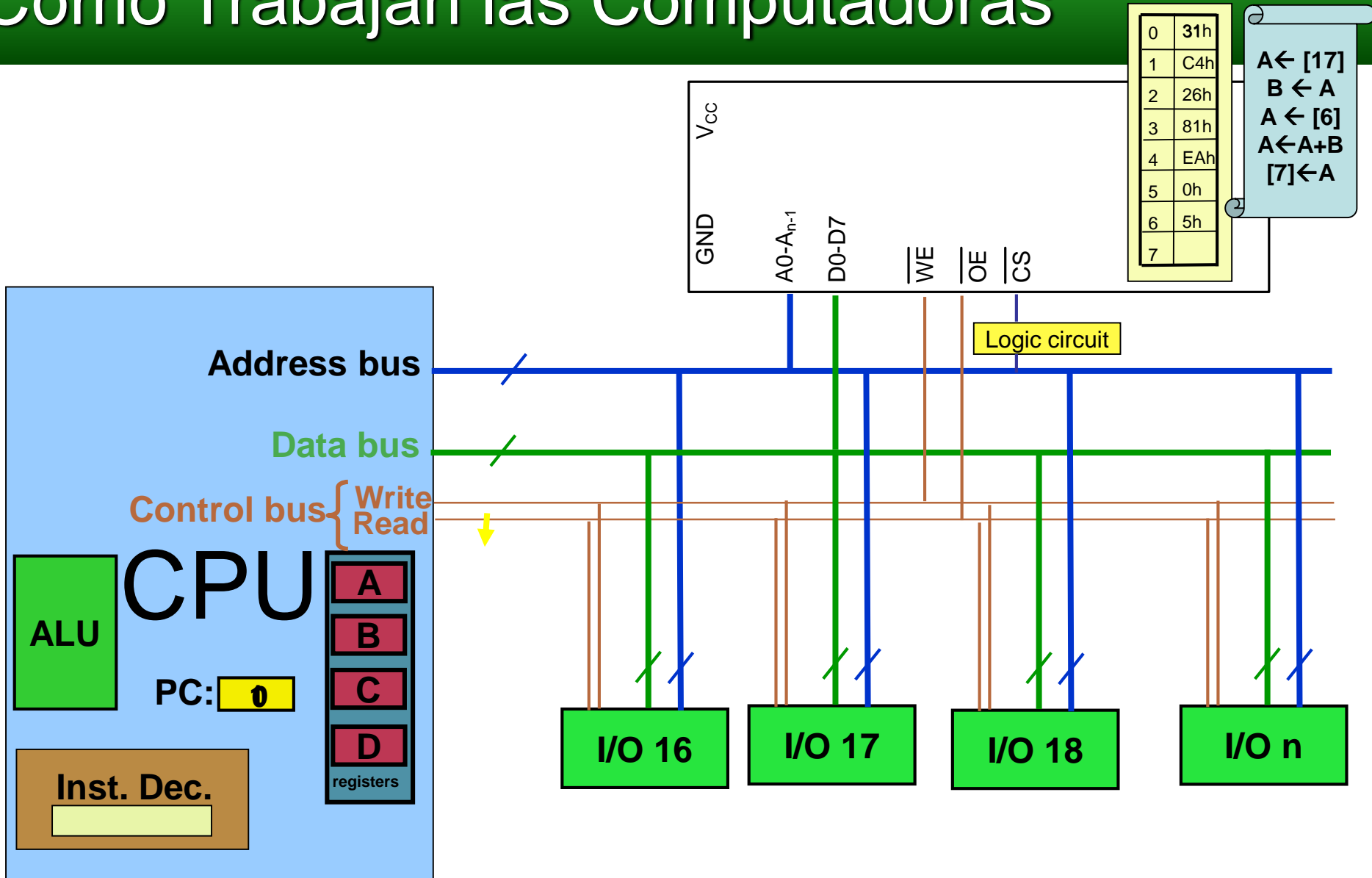


Dentro del CPU

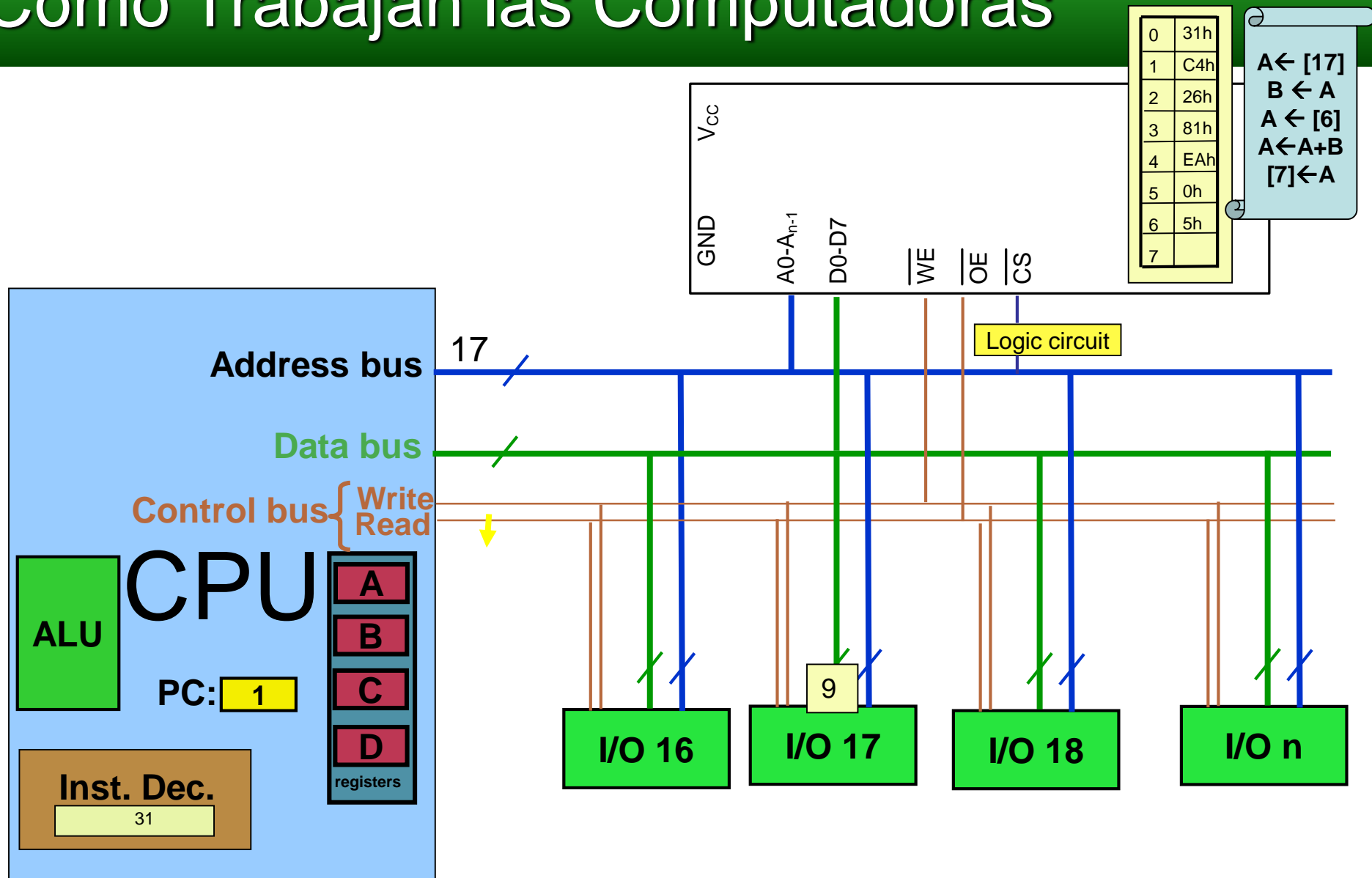
- PC (Contador del Programa)
- Decodificador de Instrucciones
- ALU (Unidad Lógica Aritmética)
- Registros



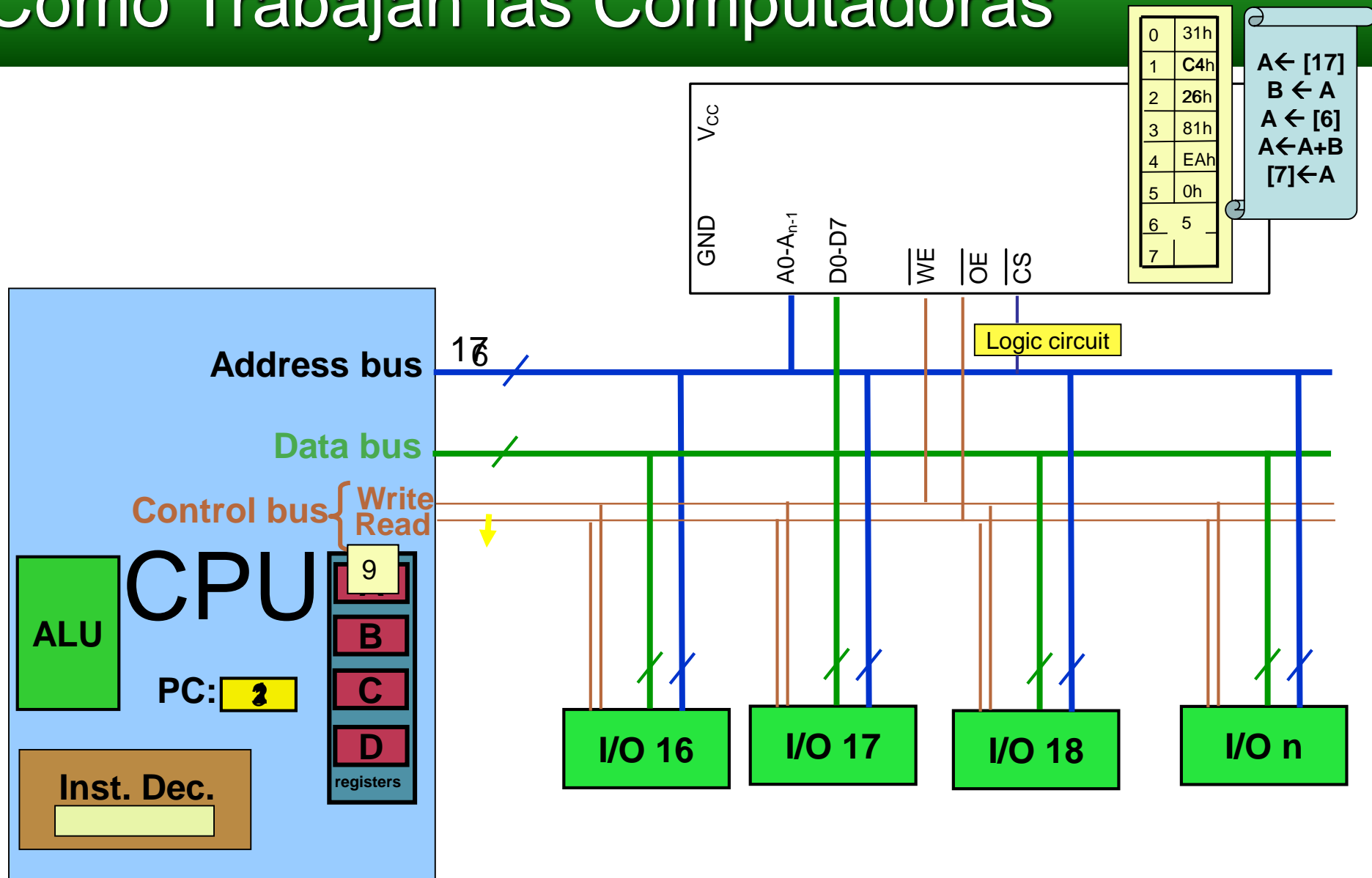
Cómo Trabajan las Computadoras



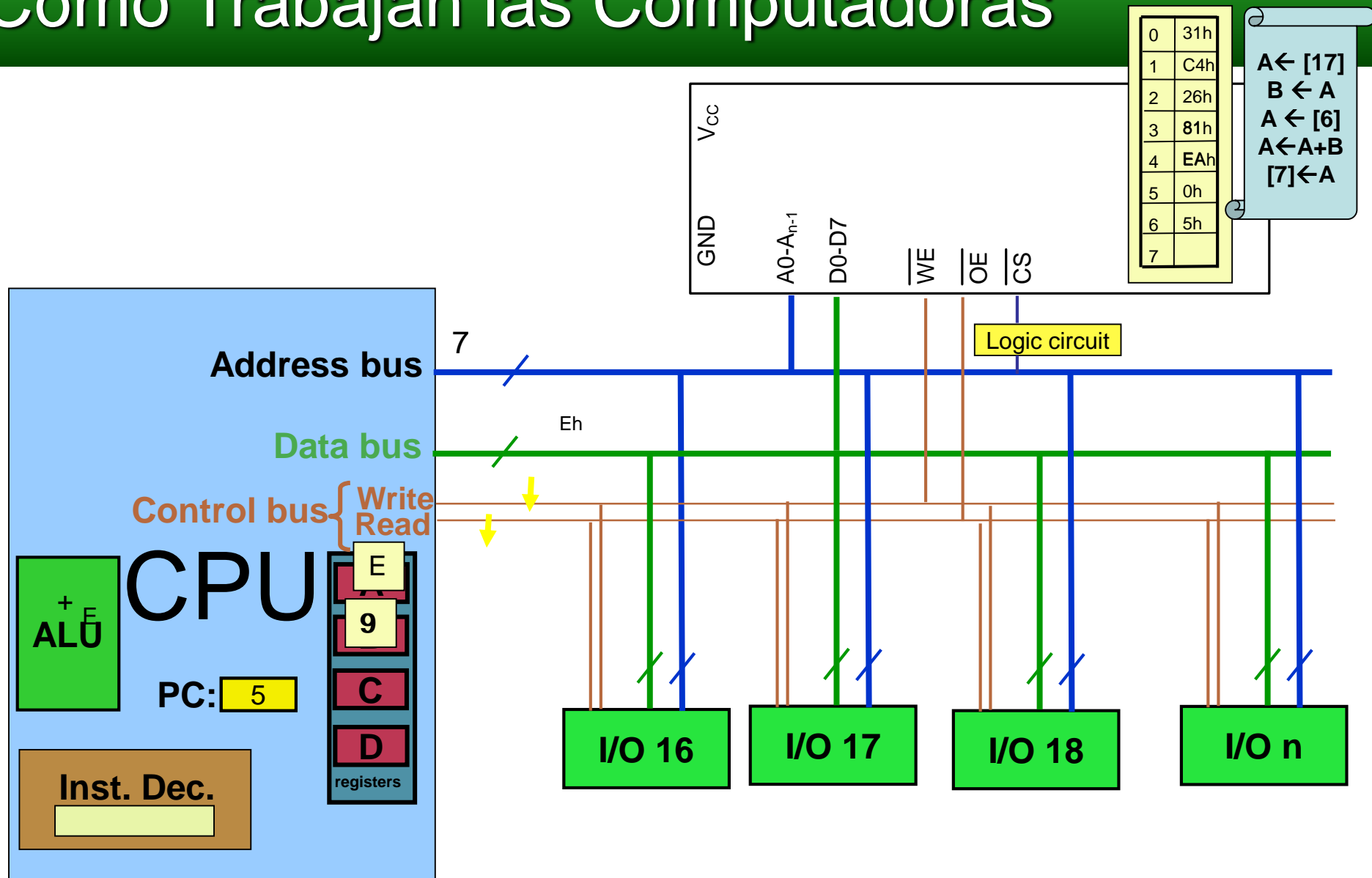
Cómo Trabajan las Computadoras



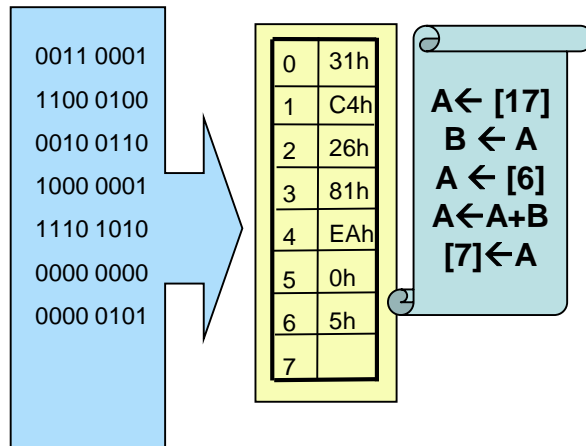
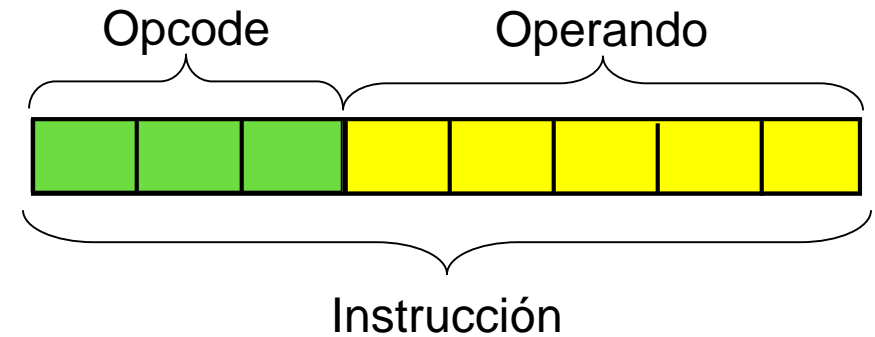
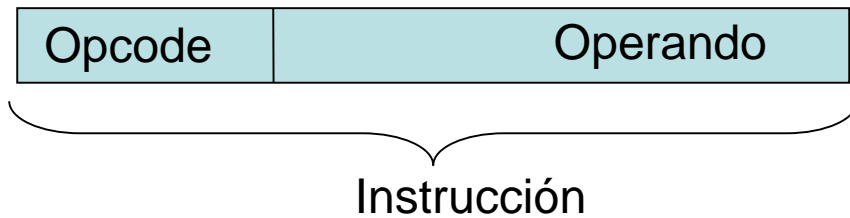
Cómo Trabajan las Computadoras



Cómo Trabajan las Computadoras

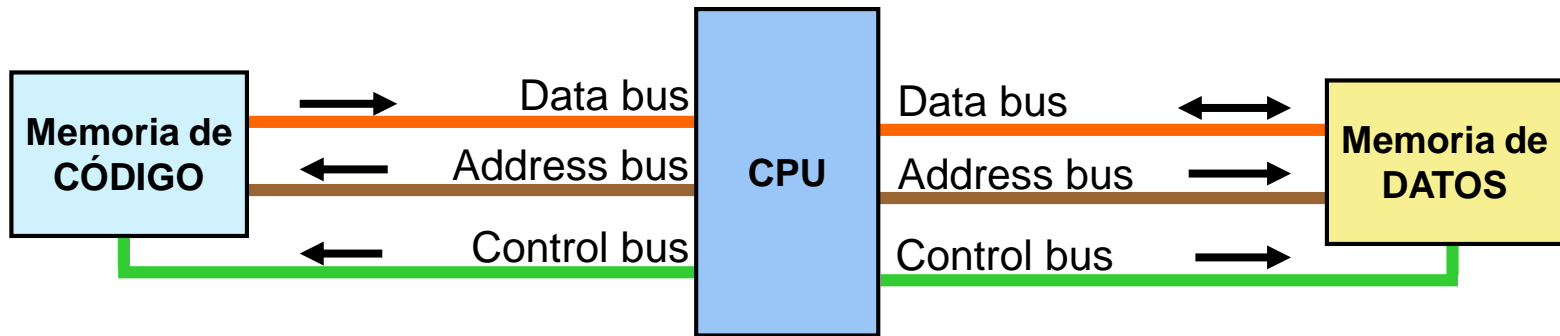


Trabajo del Decodificador de Instrucciones

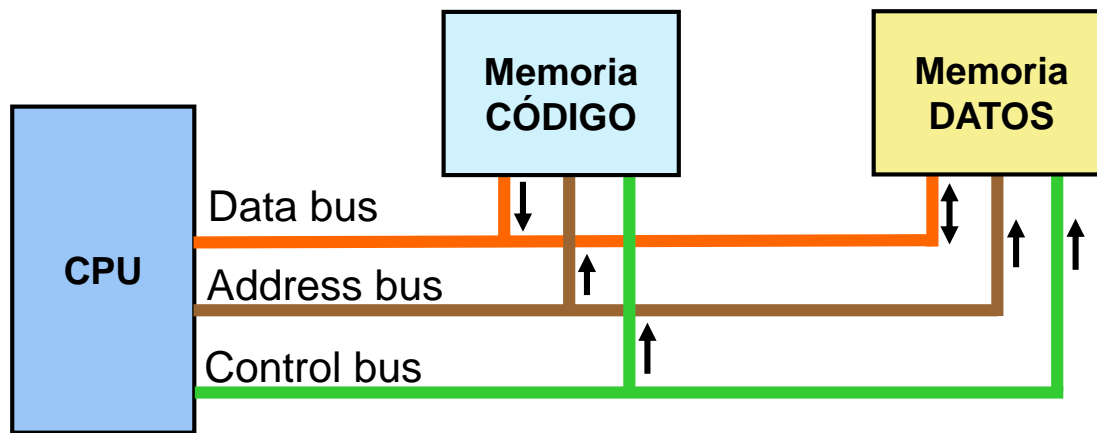


Operation Code	Significado
000	$A \leftarrow x$
001	$A \leftarrow [x]$
010	$A \leftarrow A - \text{register}(x)$
011	$A \leftarrow A + x$
100	$A \leftarrow A + \text{register}(x)$
101	$A \leftarrow A - x$
110	$\text{Register}(x_H) \leftarrow \text{Register}(x_L)$
111	$[x] \leftarrow A$

Arquitecturas: Von Neumann vs. Harvard



- Arquitectura Harvard



- Arquitectura Von Neumann