

## Cihan Hoca 6

m\_dimension -> my ya da mine demek. (local değişkenleri kolayca ayırt edebilmek için)

```
_____ t1
int data [ 10 ] ;

int i =-1;

while ( i < 9 )
{
    cout<< data [ ++i ] << endl;
}
```

```
_____ t2
int data [ 10 ] ;

int i =0;

while ( i < 10 )
{
    cout<< data [ i++ ] << endl;
}
```

t2 daha hızlı çünkü,

- \* Hafızadan execute edilecek kısmı çekmek **(fetch)**
- \* Makinenin 40 bitlik veriye ihtiyacı vardır, hafızada 16 bit ile temsil edildiğini düşün. **(Decoder)** Encode işleminin tam tersi.
- \* **Execute**
- \* Bunlar hep bir döngü içinde, program çalışırken.

## Pipelining