



# 64-040 Modul InfB-RS: Rechnerstrukturen

[https://tams.informatik.uni-hamburg.de/  
lectures/2016ws/vorlesung/rs](https://tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2016ws/vorlesung/rs)

– Kapitel 2 –

Andreas Mäder



Universität Hamburg  
Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften  
Fachbereich Informatik  
**Technische Aspekte Multimodaler Systeme**

Wintersemester 2016/2017



## Digitalrechner

Semantic Gap

Abstraktionsebenen

Virtuelle Maschine

Beispiel: HelloWorld

von-Neumann-Konzept

Geschichte

Literatur





# Definition: Digitalrechner

## Tanenbaum, Austin: *Rechnerarchitektur* [TA14]

*Ein Computer oder Digitalrechner ist eine Maschine, die Probleme für den Menschen lösen kann, indem sie die ihr gegebenen Befehle ausführt. Eine Befehlssequenz, die beschreibt, wie eine bestimmte Aufgabe auszuführen ist, nennt man **Programm**.*

*Die elektronischen Schaltungen eines Computers verstehen eine begrenzte Menge einfacher Befehle, in die alle Programme konvertiert werden müssen, bevor sie sich ausführen lassen. ...*

- ▶ Probleme lösen: durch Abarbeiten einfacher **Befehle**
- ▶ Abfolge solcher Befehle ist ein **Programm**
- ▶ Maschine versteht nur ihre eigene **Maschinensprache**



# Befehlssatz und Semantic Gap

... verstehen eine begrenzte Menge einfacher Befehle ...

Typische Beispiele für solche Befehle:

- ▶ addiere die zwei Zahlen in Register R1 und R2
- ▶ überprüfe, ob das Resultat Null ist
- ▶ kopiere ein Datenwort von Adresse 13 ins Register R4

⇒ extrem niedriges Abstraktionsniveau

- ▶ natürliche Sprache immer mit Kontextwissen  
Beispiel: „vereinbaren Sie einen Termin mit dem Steuerberater“

- ▶ **Semantic gap:**  
Diskrepanz zu einfachen elementaren Anweisungen
- ▶ Vermittlung zwischen Mensch und Computer erfordert zusätzliche Abstraktionsebenen und Software



- ▶ Definition solcher Abstraktionsebenen bzw. Schichten
- ▶ mit möglichst einfachen und sauberen Schnittstellen
- ▶ jede Ebene definiert eine neue (mächtigere) **Sprache**
- ▶ diverse Optimierungs-Kriterien/Möglichkeiten:
  - ▶ Performance, Hardwarekosten, Softwarekosten, ...
  - ▶ Wartungsfreundlichkeit, Stromverbrauch, ...

Achtung / Vorsicht:

- ▶ Gesamtverständnis erfordert Kenntnisse auf allen Ebenen
- ▶ häufig Rückwirkung von unteren auf obere Ebenen



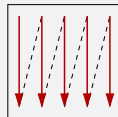
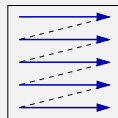
# Rückwirkung von unteren Ebenen: Arithmetik

```
public class Overflow {  
    ...  
    public static void main( String[] args ) {  
        printInt( 0 );           // 0  
        printInt( 1 );           // 1  
        printInt( -1 );          // -1  
        printInt( 2+(3*4) );      // 14  
        printInt( 100*200*300 );  // 60000000  
        printInt( 100*200*300*400 ); // -1894967296 (!)  
        printDouble( 1.0 );       // 1.0  
        printDouble( 0.3 );       // 0.3  
        printDouble( 0.1 + 0.1 + 0.1 ); // 0.30000000000000004 (!)  
        printDouble( (0.3) - (0.1+0.1+0.1) ); // -5.5E-17 (!)  
    }  
}
```



# Rückwirkung von unteren Ebenen: Performance

```
public static double sumRowCol( double[][] matrix ) {  
    int rows = matrix.length;  
    int cols = matrix[0].length;  
    double sum = 0.0;  
    for( int r = 0; r < rows; r++ ) {  
        for( int c = 0; c < cols; c++ ) {  
            sum += matrix[r][c];  
        }  
    }  
    return sum;  
}
```



Matrix creation (5000×5000)

2105 ms

Matrix row-col summation

75 ms

Matrix col-row summation

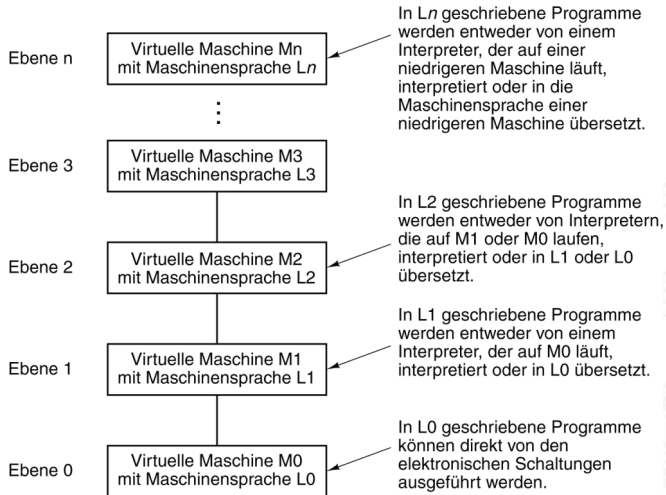
383 ms

⇒ 5x langsamer

Sum = 600,8473695346258 / 600,8473695342268

⇒ andere Werte

# Maschine mit mehreren Ebenen



Tanenbaum: *Structured Computer Organization* [TA14]





- ▶ jede Ebene definiert eine neue (mächtigere) Sprache
- ▶ Abstraktionsebene  $\iff$  Sprache
- ▶  $L_0 < L_1 < L_2 < L_3 < \dots$

Software zur Übersetzung zwischen den Ebenen

- ▶ **Compiler:**  
Erzeugen eines neuen Programms, in dem jeder L1 Befehl durch eine zugehörige Folge von L0 Befehlen ersetzt wird
- ▶ **Interpreter:**  
direkte Ausführung der L0 Befehlsfolgen zu jedem L1 Befehl



- ▶ für einen Interpreter sind L1 Befehle einfach nur Daten
- ▶ die dann in die zugehörigen L0 Befehle umgesetzt werden

⇒ dies ist gleichwertig mit einer:

## **Virtuellen Maschine M1 für die Sprache L1**

- ▶ ein Interpreter erlaubt es, jede beliebige Maschine zu simulieren
- ▶ und zwar auf jeder beliebigen (einfacheren) Maschine M0
- ▶ Programmierer muss sich nicht um untere Schichten kümmern
- ▶ Nachteil: die virtuelle Maschine ist meistens langsamer als die echte Maschine M1
- ▶ Maschine M0 kann wiederum eine virtuelle Maschine sein (!)
- ▶ unterste Schicht ist jeweils die Hardware



# Übliche Einteilung der Ebenen

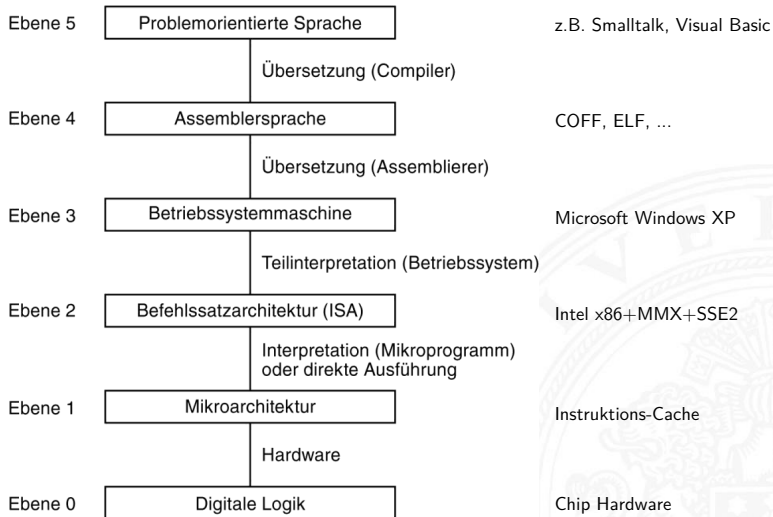
Anwendungsebene	Hochsprachen (Java, Smalltalk, ...)
Assemblerebene	low-level Anwendungsprogrammierung
Betriebssystemebene	Betriebssystem, Systemprogrammierung
Rechnerarchitektur	Schnittstelle zwischen SW und HW, Befehlssatz, Datentypen
Mikroarchitektur	Steuerwerk und Operationswerk: Register, ALU, Speicher, ...
Logikebene	Grundsaltungen: Gatter, Flipflops, ...
Transistorebene	Transistoren, Chip-Layout
Physikalische Ebene	Elektrotechnik, Geometrien



# Beispiel: Sechs Ebenen

2.3 Digitalrechner - Virtuelle Maschine

64-040 Rechnerstrukturen





Anwendungsebene: SE1+SE2, AD, ...

Assemblerebene: RS

Betriebssystemebene: GSS

Rechnerarchitektur: RS

Mikroarchitektur: RS

Logikebene: RS

Device-Level: –





# HelloWorld: Anwendungsebene Quellcode

2.4 Digitalrechner - Beispiel: HelloWorld

64-040 Rechnerstrukturen

```
/* HelloWorld.c - print a welcome message */  
  
#include <stdio.h>  
  
int main( int argc, char ** argv ) {  
    printf( "Hello, world!\n" );  
    return 0;  
}
```

## Übersetzung

```
gcc -S HelloWorld.c  
gcc -c HelloWorld.c  
gcc -o HelloWorld.exe HelloWorld.c
```



# HelloWorld: Assemblerebene cat HelloWorld.s

2.4 Digitalrechner - Beispiel: HelloWorld

64-040 Rechnerstrukturen

```
main:
    leal    4(%esp), %ecx
    andl    $-16, %esp
    pushl   -4(%ecx)
    pushl   %ebp
    movl    %esp, %ebp
    pushl   %ecx
    subl    $4, %esp
    movl    $.LC0, (%esp)
    call    puts
    movl    $0, %eax
    addl    $4, %esp
    popl    %ecx
    popl    %ebp
    leal    -4(%ecx), %esp
    ret
```



```
00000000 457f 464c 0101 0001 0000 0000 0000 0000
00000020 0001 0003 0001 0000 0000 0000 0000 0000
00000040 00f4 0000 0000 0000 0034 0000 0000 0028
00000060 000b 0008 4c8d 0424 e483 fff0 fc71 8955
00000100 51e5 ec83 c704 2404 0000 0000 fce8 ffff
00000120 b8ff 0000 0000 c483 5904 8d5d fc61 00c3
00000140 6548 6c6c 2c6f 7720 726f 646c 0021 4700
00000160 4343 203a 4728 554e 2029 2e34 2e31 2032
00000200 3032 3630 3131 3531 2820 7270 7265 6c65
00000220 6165 6573 2029 5328 5355 2045 694c 756e
00000240 2978 0000 732e 6d79 6174 0062 732e 7274
00000260 6174 0062 732e 7368 7274 6174 0062 722e
00000300 6c65 742e 7865 0074 642e 7461 0061 622e
00000320 7373 2e00 6f72 6164 6174 2e00 6f63 6d6d
00000340 6e65 0074 6e2e 746f 2e65 4e47 2d55 7473
. . .
```





# HelloWorld: Disassemblieren `objdump -d HelloWorld.o`

2.4 Digitalrechner - Beispiel: HelloWorld

64-040 Rechnerstrukturen

HelloWorld.o: file format elf32-i386

Disassembly of section .text:

00000000 <main>:

0:	8d 4c 24 04	<b>lea</b>	0x4(%esp),%ecx
4:	83 e4 f0	<b>and</b>	\$0xffffffff0,%esp
7:	ff 71 fc	<b>pushl</b>	0xffffffffc(%ecx)
a:	55	<b>push</b>	%ebp
b:	89 e5	<b>mov</b>	%esp,%ebp
d:	51	<b>push</b>	%ecx
e:	83 ec 04	<b>sub</b>	\$0x4,%esp
11:	c7 04 24 00 00 00 00	<b>movl</b>	\$0x0, (%esp)
18:	e8 fc ff ff ff	<b>call</b>	19 <main+0x19>
1d:	b8 00 00 00 00	<b>mov</b>	\$0x0,%eax
22:	83 c4 04	<b>add</b>	\$0x4,%esp

...



```
00000000 457f 464c 0101 0001 0000 0000 0000 0000
00000020 0002 0003 0001 0000 8310 0804 0034 0000
00000040 126c 0000 0000 0000 0034 0020 0009 0028
00000060 001c 001b 0006 0000 0034 0000 8034 0804
00000100 8034 0804 0120 0000 0120 0000 0005 0000
00000120 0004 0000 0003 0000 0154 0000 8154 0804
00000140 8154 0804 0013 0000 0013 0000 0004 0000
00000160 0001 0000 0001 0000 0000 0000 8000 0804
00000200 8000 0804 04c4 0000 04c4 0000 0005 0000
00000220 1000 0000 0001 0000 0f14 0000 9f14 0804
00000240 9f14 0804 0104 0000 0108 0000 0006 0000
00000260 1000 0000 0002 0000 0f28 0000 9f28 0804
. . .
```



# Hardware: „Versteinerte Software“

2.4 Digitalrechner - Beispiel: HelloWorld

64-040 Rechnerstrukturen

- ▶ eine virtuelle Maschine führt L1 Software aus
  - ▶ und wird mit Software oder Hardware realisiert
- ⇒ Software und Hardware sind logisch äquivalent  
**„Hardware is just petrified Software“**  
– jedenfalls in Bezug auf L1 Programmausführung

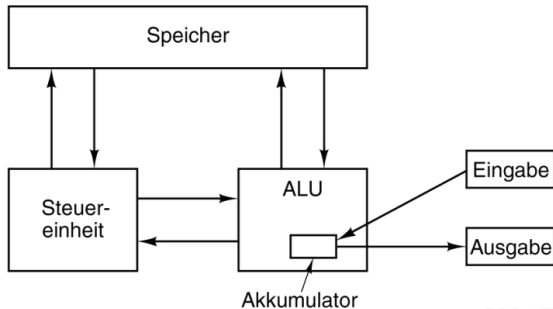
K.P. Lentz

Entscheidung für Software- oder Hardwarerealisierung?

- ▶ abhängig von vielen Faktoren, u.a.
- ▶ Kosten, Performance, Zuverlässigkeit
- ▶ Anzahl der (vermuteten) Änderungen und Updates
- ▶ Sicherheit gegen Kopieren, ...



- ▶ J. Mauchly, J.P. Eckert, J. von-Neumann 1945
  - ▶ Abstrakte Maschine mit minimalem Hardwareaufwand
    - ▶ System mit Prozessor, Speicher, Peripheriegeräten
    - ▶ die Struktur ist unabhängig von dem Problem, das Problem wird durch austauschbaren Speicherinhalt (Programm) beschrieben
  - ▶ gemeinsamer Speicher für Programme und Daten
    - ▶ fortlaufend adressiert
    - ▶ Programme können wie Daten manipuliert werden
    - ▶ Daten können als Programm ausgeführt werden
  - ▶ Befehlszyklus: Befehl holen, decodieren, ausführen
- ⇒ enorm flexibel
- ▶ **alle** aktuellen Rechner basieren auf diesem Prinzip
  - ▶ aber vielfältige Architekturvarianten, Befehlssätze, usw.



[TA14]

Fünf zentrale Komponenten:

- ▶ Prozessor mit **Steuerwerk** und **Rechenwerk** (ALU, Register)
- ▶ **Speicher**, gemeinsam genutzt für Programme und Daten
- ▶ **Eingabe-** und **Ausgabewerke**
- ▶ verbunden durch Bussystem

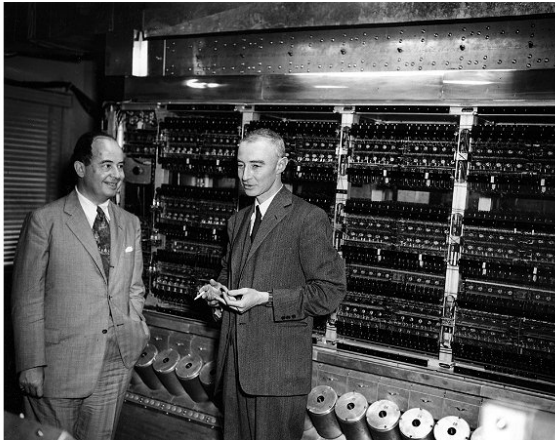


- ▶ Prozessor (CPU) = Steuerwerk + Operationswerk
- ▶ Steuerwerk: zwei zentrale Register
  - ▶ Befehlszähler (*program counter PC*)
  - ▶ Befehlsregister (*instruction register IR*)
- ▶ Operationswerk (Datenpfad, *data-path*)
  - ▶ Rechenwerk (*arithmetic-logic unit ALU*)
  - ▶ Universalregister (mind. 1 *Akkumulator*, typisch 8..64 Register)
  - ▶ evtl. Register mit Spezialaufgaben
- ▶ Speicher (*memory*)
  - ▶ Hauptspeicher/RAM: *random-access memory*
  - ▶ Hauptspeicher/ROM: *read-only memory* zum Booten
  - ▶ Externspeicher: Festplatten, CD/DVD, Magnetbänder
- ▶ Peripheriegeräte (Eingabe/Ausgabe, *I/O*)

# von-Neumann Rechner: IAS Computer

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen



John von Neumann, R. J. Oppenheimer, IAS Computer Princeton [www.computerhistory.org](http://www.computerhistory.org)



ein (minimaler) 8-bit von-Neumann Rechner

- ▶ RAM: Hauptspeicher 256 Worte à 8-bit
- ▶ vier 8-bit Register:
  - ▶ PC: program-counter
  - ▶ BR: instruction register („Befehlsregister“)
  - ▶ AR: address register (Speicheradressen und Sprungbefehle)
  - ▶ AKKU: accumulator (arithmetische Operationen)
- ▶ eine ALU für Addition, Inkrement, Shift-Operationen
- ▶ ein Schalter als Eingabegerät
- ▶ sehr einfacher Befehlssatz
- ▶ Demo: <https://tams.informatik.uni-hamburg.de/applets/hades/webdemos/50-rtlib/90-prima/chapter.html>

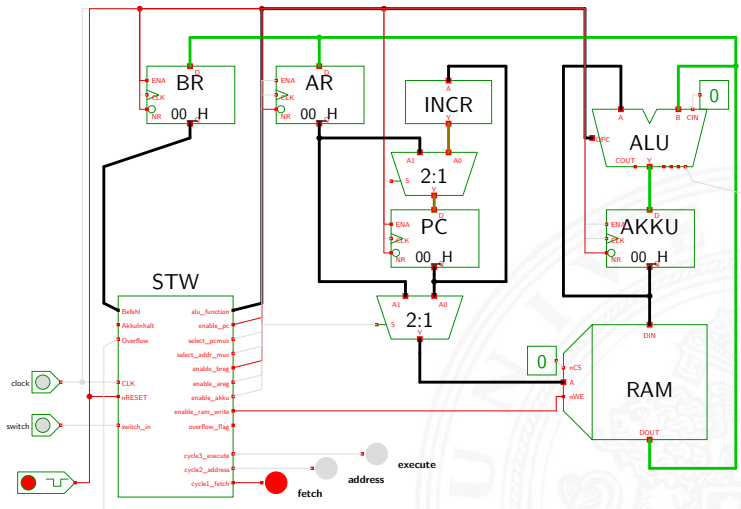




# PRIMA: die Primitive Maschine

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen



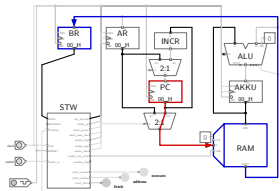
[HenHA] Hades Demo: 50-rtlib/90-prima/prima

# PRIMA: die Zyklen

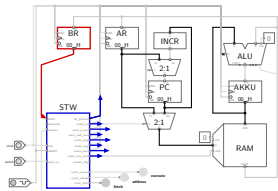
2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen

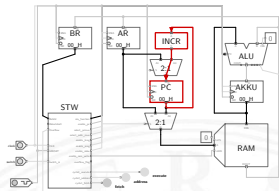
## Befehl holen



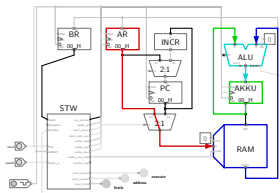
## decodieren



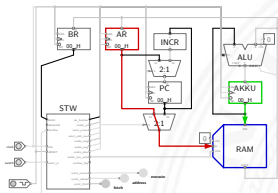
## PC inkrementieren



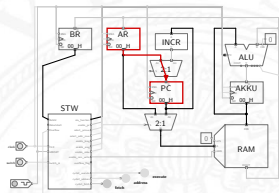
## rechnen



## speichern



## springen



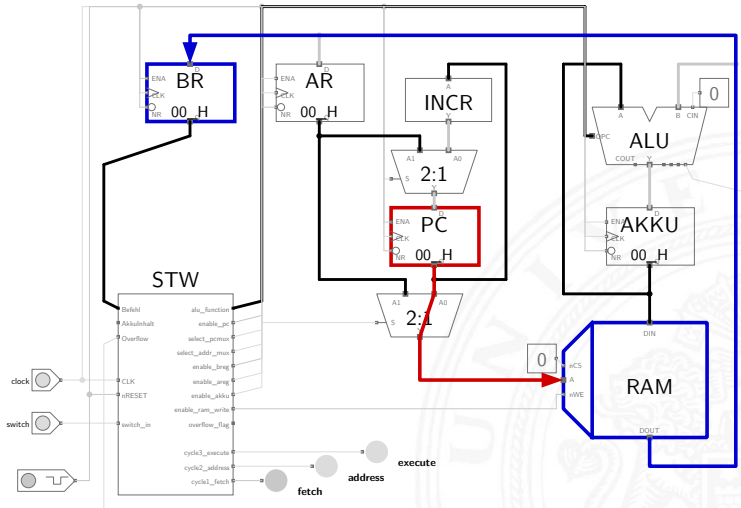


# PRIMA: Befehl holen

$BR = RAM[PC]$

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen



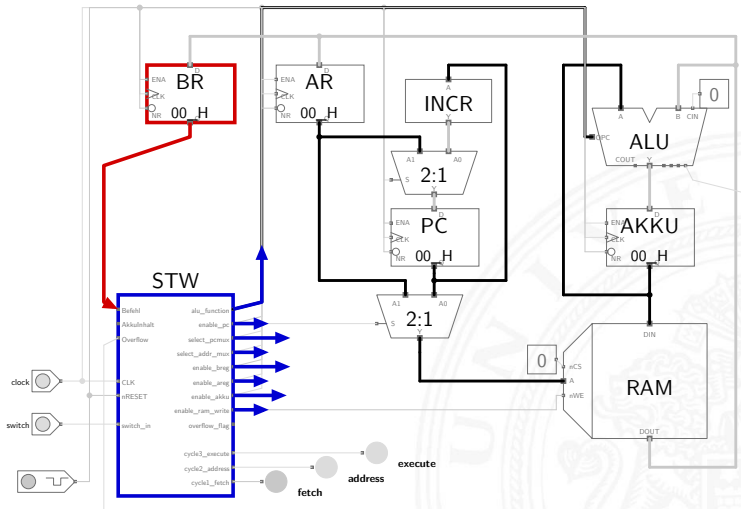


# PRIMA: decodieren

Steuersignale = decode(BR)

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen





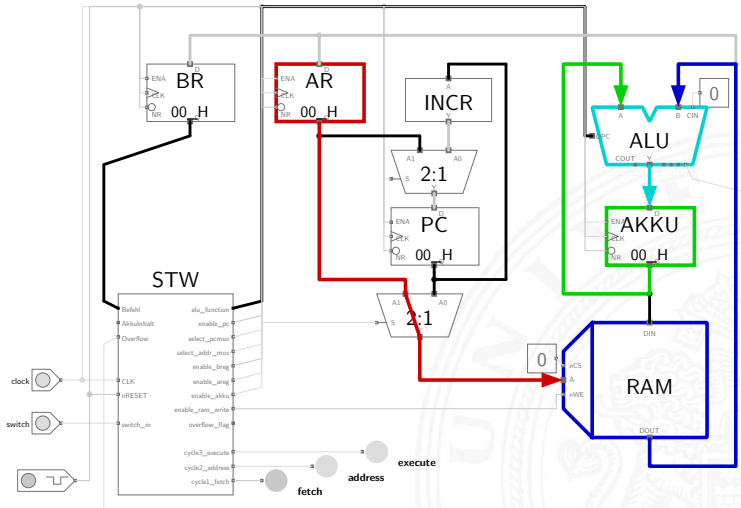


# PRIMA: rechnen

Akku = Akku + RAM[AR]

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen



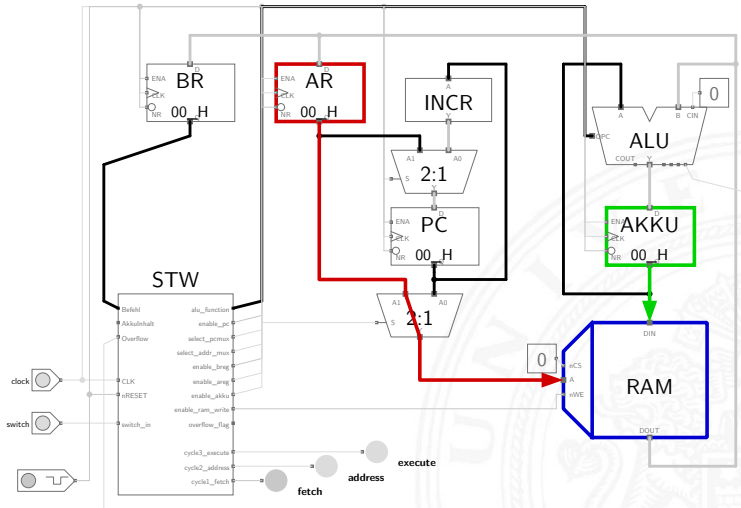


# PRIMA: speichern

RAM[AR] = Akku

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen







		0	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240
PC: 238		0	0	72	128	12	72	0	128	128	1	72	14	131
AR: 251		1	0	4	200	0	2	199	108	92	191	191	0	42
BR: 0		2	0	72	9	72	14	0	0	72	137	128	72	72
		3	1	5	250	5	0	198	0	193	92	158	250	253
AKKU: 0		4	10	14	72	131	72	72	0	14	9	11	9	9
OV: 0		5	9	0	101	68	3	197	0	0	189	44	248	252
state: 0		6	0	72	9	128	9	127	0	1	0	33	72	193
		7	42	3	45	28	8	92	0	193	191	22	251	234
		8	10	9	10	9	72	8	0	128	72	11	9	9
SW: <input type="checkbox"/>		9	100	2	0	4	5	0	0	138	171	183	249	250
		10	14	72	72	12	128	8	0	14	9	5	72	0
		11	0	248	45	0	28	0	0	0	0	252	251	0
trace: <input type="checkbox"/>		12	72	9	9	72	128	8	9	72	0	0	9	72
hex: <input type="checkbox"/>		13	2	3	3	4	92	0	195	192	192	0	254	250
disassemble: <input type="checkbox"/>		14	9	72	10	131	0	9	1	15	72	7	72	9
		15	9	249	0	92	0	121	194	0	192	5	253	251
		16	72	9	72	9	0	0	137	72	9	2	9	0
		17	45	7	3	2	0	196	142	191	191	0	253	251
		18	9	72	9	10	0	72	72	9	10	22	12	72
		19	8	221	5	0	0	121	193	190	0	77	0	251

ADD 251

Ablaufprotokoll, '?<enter>' für Hilfe...

Cmd>

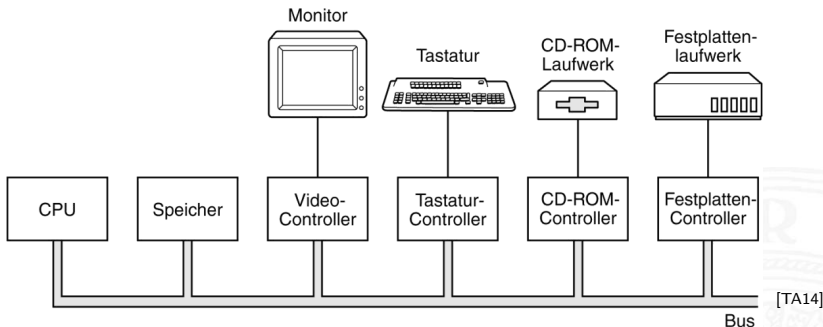
<https://tams.informatik.uni-hamburg.de/applets/jython/prima.html>



# Personal Computer: Aufbau des IBM PC (1981)

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen

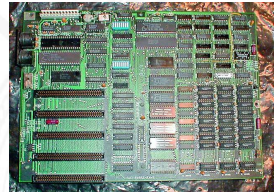
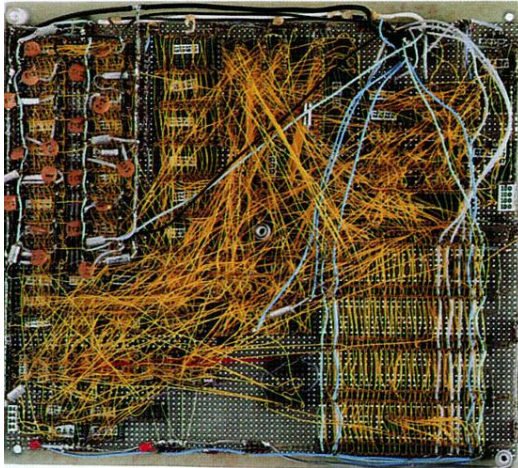


- ▶ Intel 8086/8088, 512 KByte RAM, Betriebssystem MS-DOS
- ▶ alle Komponenten über den zentralen („ISA“-) Bus verbunden
- ▶ Erweiterung über Einsteckkarten

# Personal Computer: Prototyp (1981) und Hauptplatine

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen

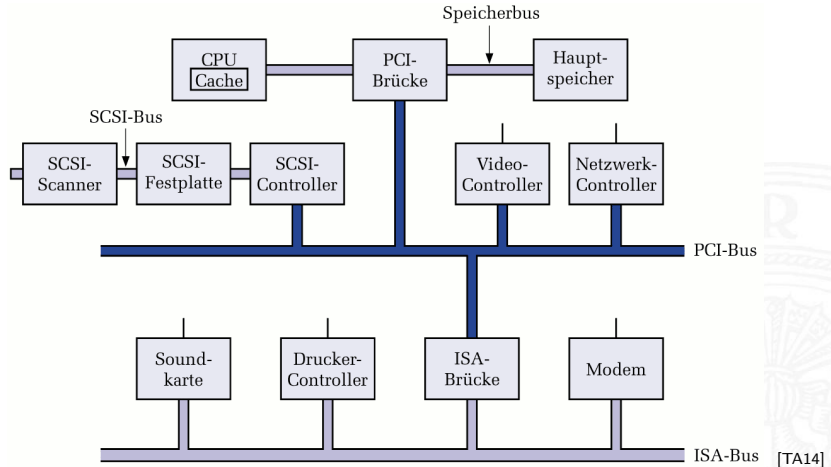




# Personal Computer: Aufbau mit PCI-Bus (2000)

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

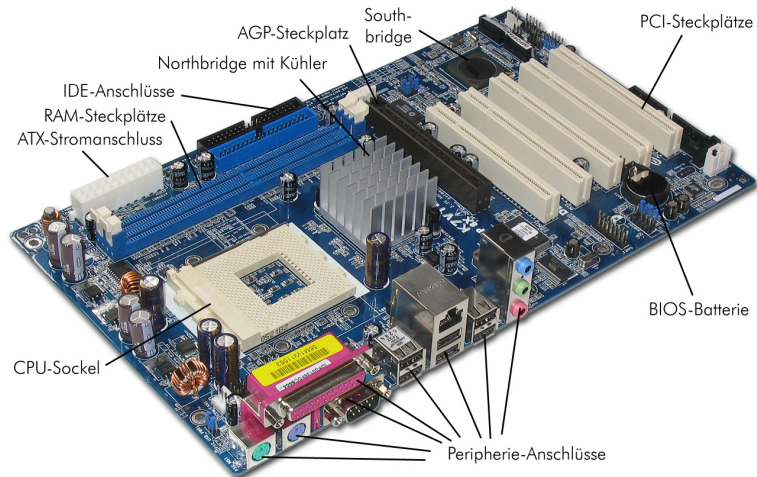
64-040 Rechnerstrukturen



# Personal Computer: Hauptplatine (2005)

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen

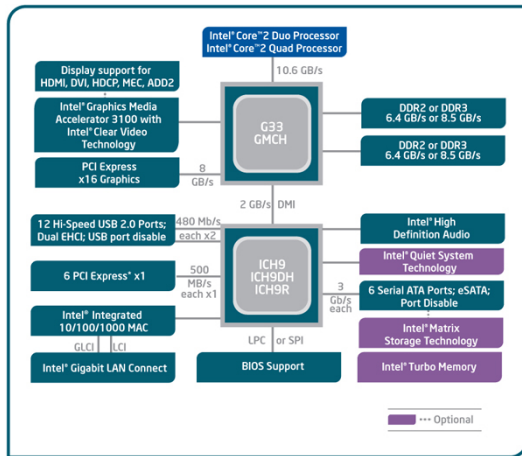


[de.wikibooks.org/wiki/Computerhardware\\_für\\_Anfänger](http://de.wikibooks.org/wiki/Computerhardware_für_Anfänger)

# Personal Computer: Aufbau (2010)

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen



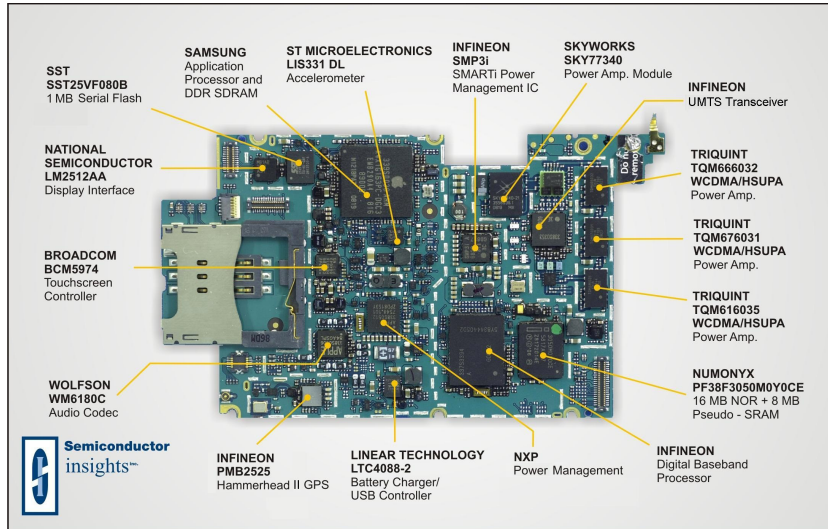
Intel ark.intel.com

- ▶ Mehrkern-Prozessoren („dual-/quad-/octa-core“)
- ▶ schnelle serielle Direktverbindungen statt PCI/ISA Bus

# Mobilgeräte: Smartphone (2010)

2.5 Digitalrechner - von-Neumann-Konzept

64-040 Rechnerstrukturen





- ???? Abakus als erste Rechenhilfe
- 1642 Pascal: Addierer/Subtrahierer
- 1671 Leibniz: Vier-Operationen-Rechenmaschine
- 1837 Babbage: Analytical Engine
  
- 1937 Zuse: Z1 (mechanisch)
- 1939 Zuse: Z3 (Relais, Gleitkomma)
- 1941 Atanasoff & Berry: ABC (Röhren, Magnettrommel)
- 1944 Mc-Culloch Pitts (Neuronenmodell)
- 1946 Eckert & Mauchly: ENIAC (Röhren)
- 1949 Eckert, Mauchly, von Neumann: EDVAC  
(erster speicherprogrammierter Rechner)
- 1949 Manchester Mark-1 (Indexregister)





Wert in Spalte

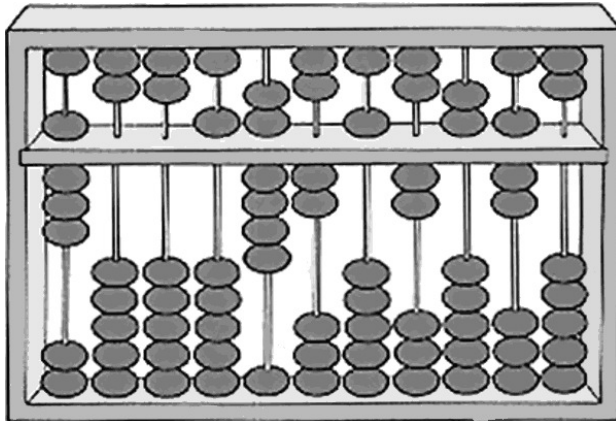
8 0 0 5 14 2 5 2 10 7 0

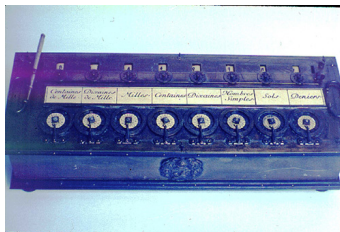
Kugel = 5

Kugel = 1

Zehnerpotenz  
der Spalte

$10^{10}$   $10^9$   $10^8$   $10^7$   $10^6$   $10^5$   $10^4$   $10^3$   $10^2$   $10^1$   $10^0$





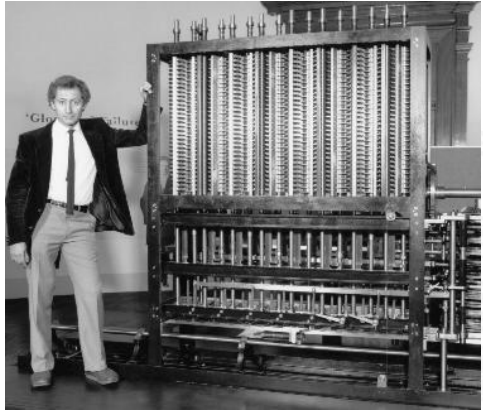
- 1623 Schickard: Sprossenrad, Addierer/Subtrahierer
- 1642 Pascal: „Pascalene“
- 1673 Leibniz: Staffelwalze, Multiplikation/Division
- 1774 Philipp Matthäus Hahn: erste gebrauchsfähige „4-Spezies“-Maschine

# Difference Engine

## Charles Babbage 1822: Berechnung nautischer Tabellen

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen



Original von 1832 und Nachbau von 1989, London Science Museum

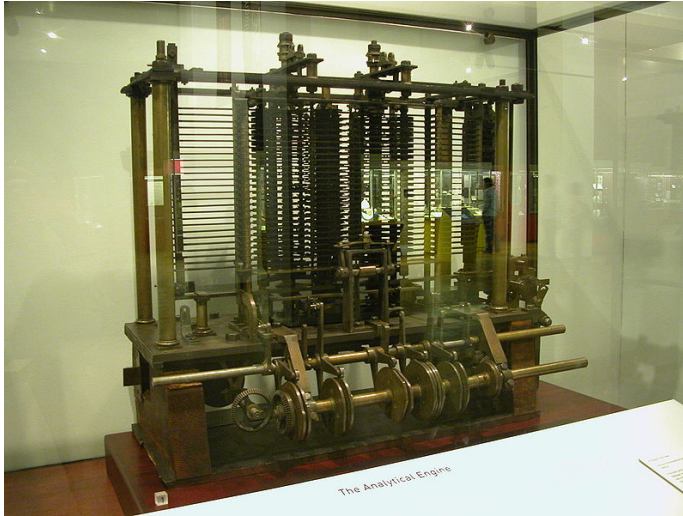


# Analytical Engine

Charles Babbage 1837-1871: frei programmierbar, Lochkarten, unvollendet

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen



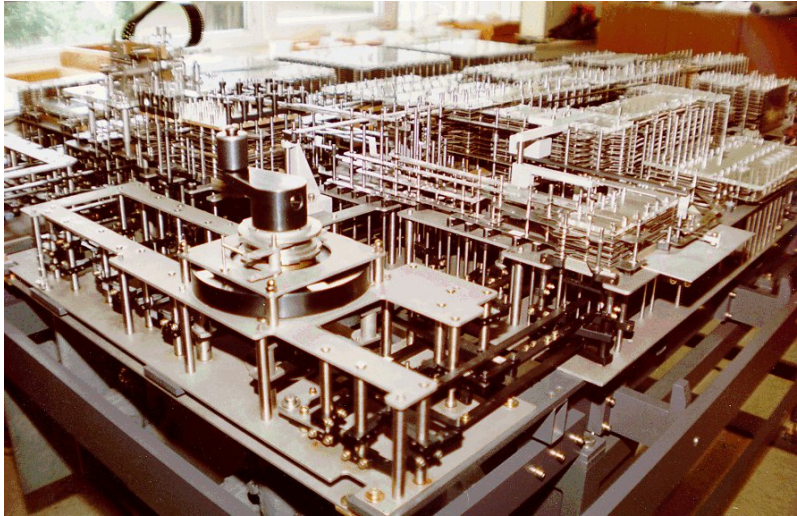


# Zuse Z1

Konrad Zuse 1937: 64 Register, 22-bit, mechanisch, Lochfilm

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen



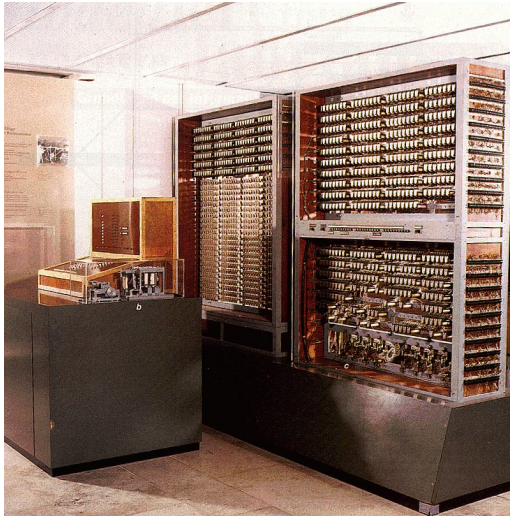


# Zuse Z3

Konrad Zuse 1941, 64 Register, 22-bit, 2000 Relays, Lochfilm

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen



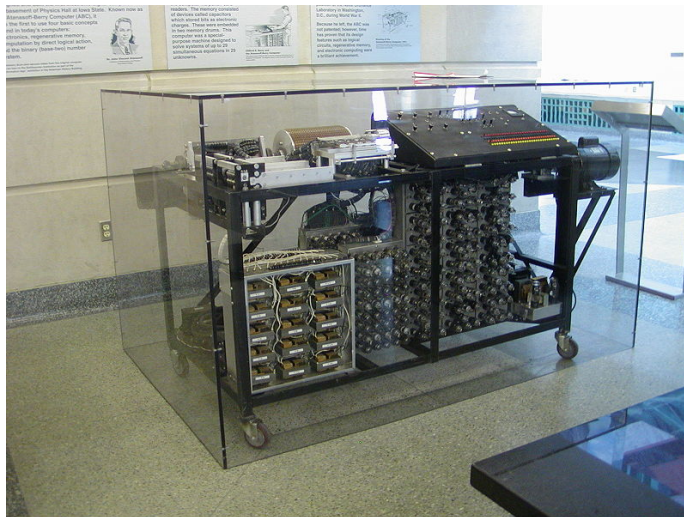


# Atanasoff-Berry Computer (ABC)

J.V. Atanasoff 1942: 50-bit Festkomma, Röhren und Trommelspeicher, fest programmiert

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen



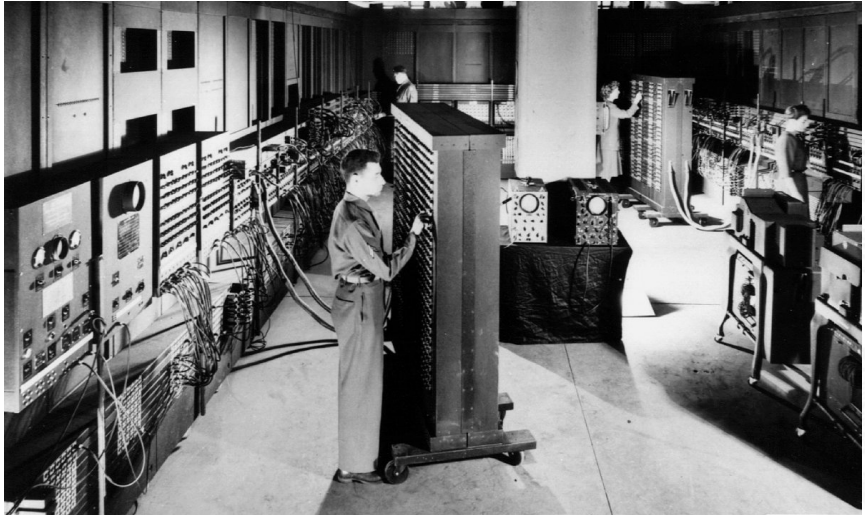


# ENIAC – Electronic Numerical Integrator and Computer

Mauchly & Eckert, 1946: Röhren, Steckbrett-Programm

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen





92

9/9

0800 Antenn started { 1.2700 9.032 847 025  
1000 " stopped - antenna ✓ 9.037 846 995 correct  
13<sup>00</sup> MC (032) MP - MC 1.550 1000000  
(032) PRO 2 2.130 476 415 (2) 4.615 925 059 (2)  
CON 2.130 476 415  
CON 2.130 676 415

Relays 6-2 in 033 failed special speed test  
for Relay 11,000 test.

1100 Started Cosine Tape (Sine check)  
1525 Started Multi-Adder Test.

1545

Relay #70 Panel F  
(moth) in relay.

First actual case<sup>the</sup> of bug being found.  
1745/1750 Anchorage started.  
1750 closed down.

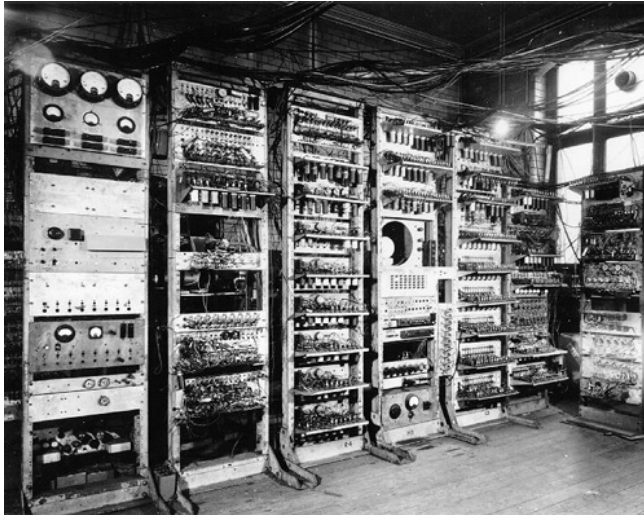


# Manchester Mark-1

Williams & Kilburn, 1949: Trommelspeicher, Indexregister

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen



# Manchester EDSAC

Wilkes 1951: Mikroprogrammierung, Unterprogramme, speicherprogrammiert

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen





# Timeline: Verbesserungen

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen

1952: IBM 701	Pipeline
1964: IBM S/360	Rechnerfamilie, software-kompatibel
1971: Intel 4004	4-bit Mikroprozessor
1972: Intel 8008	8-bit Mikrocomputer-System
1978: Intel 8086	16-bit Mikroprozessor
1979: Motorola 68000	16/32-bit Mikroprozessor
1980: Intel 8087	Gleitkomma-Koprozessor
1981: Intel 8088	8/16-bit für IBM PC
1984: Motorola 68020	32-bit, Pipeline, on-chip Cache
1992: DEC Alpha AXP	64-bit RISC-Mikroprozessor
1997: Intel MMX	MultiMedia eXtension Befehlssatz
2004: AMD Athlon	64-bit, MMX/SSE
2006: Sony Playstation 3	1+8 Kern-Multiprozessor
2006: Intel-VT / AMD-V	Virtualisierung

...



- ▶ zunächst noch kaum Softwareunterstützung
- ▶ nur zwei Schichten:
  1. Programmierung in elementarer Maschinensprache (ISA level)
  2. Hardware in Röhrentechnik (device logic level)
    - Hardware kompliziert und unzuverlässig

## **Mikroprogrammierung** (Maurice Wilkes, Cambridge, 1951):

- ▶ Programmierung in komfortabler Maschinensprache
- ▶ Mikroprogramm-Steuerwerk (Interpreter)
- ▶ einfache, zuverlässigere Hardware
- ▶ Grundidee der sog. **CISC**-Rechner (68000, 8086, VAX)



- ▶ erste Rechner jeweils nur von einer Person benutzt
  - ▶ Anwender = Programmierer = Operator
  - ▶ Programm laden, ausführen, Fehler suchen, usw.
- ⇒ Maschine wird nicht gut ausgelastet
- ⇒ Anwender mit lästigen Details überfordert

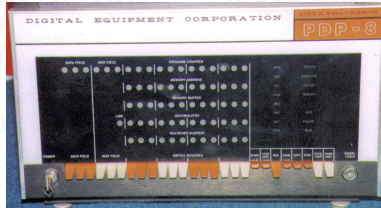
## Einführung von **Betriebssystemen**

- ▶ „system calls“
- ▶ Batch-Modus: Programm abschicken, warten
- ▶ Resultate am nächsten Tag abholen

- ▶ Erfindung des Transistors 1948
- ▶ schneller, zuverlässiger, sparsamer als Röhren
- ▶ Miniaturisierung und dramatische Kostensenkung

J. Bardeen, W. Brattain, W. Shockley

- ▶ Beispiel Digital Equipment Corporation PDP-1 (1961)
  - ▶ 4K Speicher (4096 Worte á 18-bit)
  - ▶ 200 kHz Taktfrequenz
  - ▶ 120 000 \$
  - ▶ Grafikdisplay: erste Computerspiele
- ▶ Nachfolger PDP-8: 16 000 \$
  - ▶ erstes Bussystem
  - ▶ 50 000 Stück verkauft

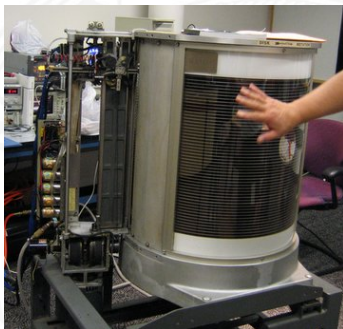






## Massenspeicher bei frühen Computern

- ▶ Lochkarten
  - ▶ Lochstreifen
  - ▶ Magnetband
  - ▶ Magnettrommel
  - ▶ Festplatte
- IBM 350 RAMAC (1956)
- 5 MByte, 600 ms Zugriffszeit





- ▶ Erfindung der integrierten Schaltung 1958 (Noyce, Kilby)
- ▶ Dutzende. . . Hunderte. . . Tausende Transistoren auf einem Chip
- ▶ IBM Serie-360: viele Maschinen, ein einheitlicher Befehlssatz
- ▶ volle Softwarekompatibilität

Eigenschaft	Model 30	Model 40	Model 50	Model 65
Rel. Leistung [Model 30]	1	3,5	10	21
Zykluszeit [ns]	1 000	625	500	250
Max. Speicher [KiB]	64	256	256	512
Pro Zyklus gelesene Byte	1	2	4	16
Max. Anzahl von Datenkanälen	3	3	4	6



- ▶ VLSI = *Very Large Scale Integration*
- ▶ ab 10 000 Transistoren pro Chip
- ▶ gesamter Prozessor passt auf einen Chip
- ▶ steigende Integrationsdichte erlaubt immer mehr Funktionen

1972 Intel 4004: erster Mikroprozessor

1975 Intel 8080, Motorola 6800, MOS 6502, ...

1981 IBM PC („personal computer“) mit Intel 8088

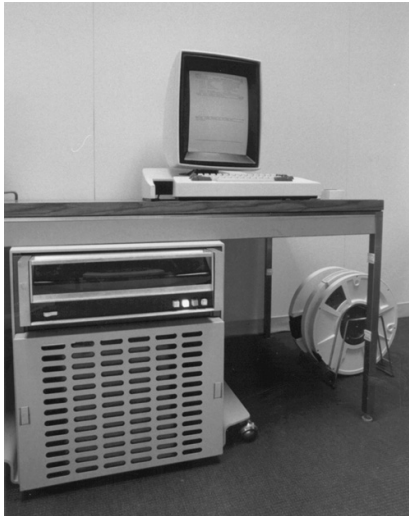
...

- ▶ Massenfertigung erlaubt billige Prozessoren ( $< 1\$$ )
- ▶ Miniaturisierung ermöglicht mobile Geräte

# Xerox Alto: first workstation

2.6 Digitalrechner - Geschichte

64-040 Rechnerstrukturen





Typ	Preis [\$]	Beispielanwendung
Wegwerfcomputer	0,5	Glückwunschkarten
Mikrocontroller	5	Uhren, Geräte, Autos
Mobile Computer und Spielkonsolen	50	Smartphones, Tablets, Heimvideospiele
Personalcomputer	500	Desktop- oder Notebook-Computer
Server	5 000	Netzwerkserver
Workstation Verbund	50 000 – 500 000	Abteilungsrechner (Minisupercomp.)
Großrechner (Mainframe)	5 Millionen	Batch-Verarbeitung in einer Bank
Supercomputer	> 50 Millionen	Klimamodelle, Simulationen



- [TA14] A.S. Tanenbaum, T. Austin: *Rechnerarchitektur – Von der digitalen Logik zum Parallelrechner*.  
6. Auflage, Pearson Deutschland GmbH, 2014.  
ISBN 978–3–86894–238–5
- [HenHA] N. Hendrich: *HADES — HAMBURG DDesign System*.  
Universität Hamburg, FB Informatik, Lehrmaterial.  
[tams.informatik.uni-hamburg.de/applets/hades](http://tams.informatik.uni-hamburg.de/applets/hades)