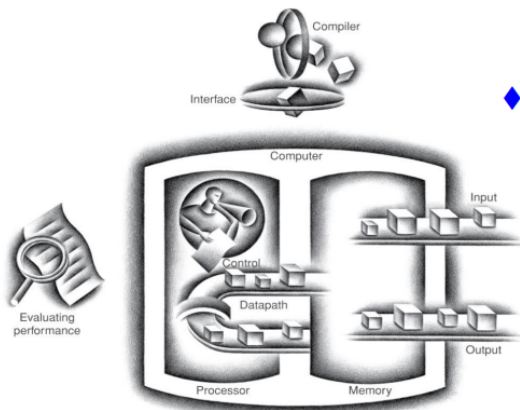


# 1. 冯诺依曼计算机 ★

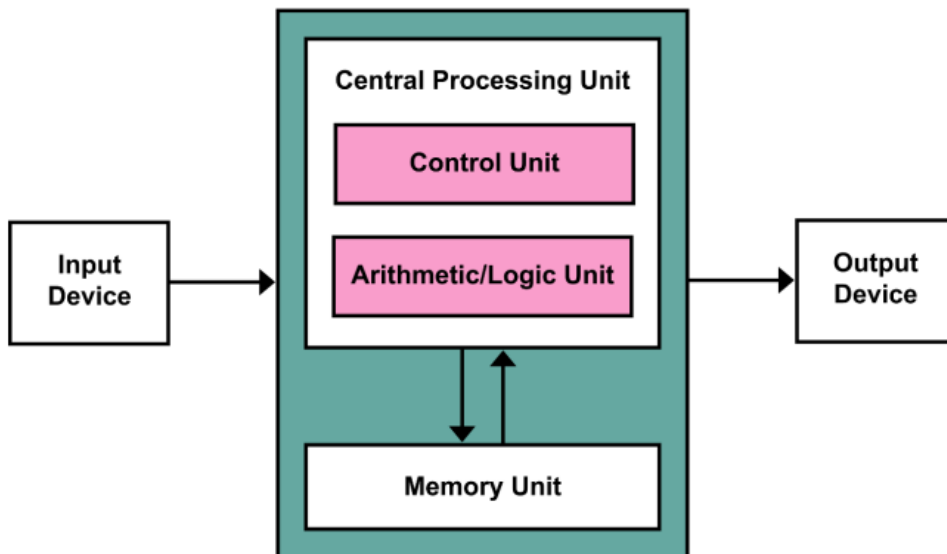
在所有抽象的底部是计算机的五个经典部件：数据通路、控制器、存储器、输入和输出。

## Components of a Computer

### The BIG Picture



- ◆ Same components for all kinds of computer
  - Desktop, server, embedded
- ◆ Input/output includes
  - User-interface devices
    - Display, keyboard, mouse
  - Storage devices
    - Hard disk, CD/DVD, flash
  - Network adapters
    - For communicating with other computers



## 2. 计算机的基本组成(硬件)

最重要的三个元件：

- CPU(Central Processing Unit)
- Memory
- Disk

### 2.1 从硬件的角度看计算机的组成

#### 1. Bus:

贯穿整个系统的是一组电子管道,称作总线,它携带信息字节并负责在各个部件间传递。通常总线被设计成传送定长的字节块,也就是字(word)。字中的字节数(即字长)是一个基本的系统参数,各个系统中都不尽相同。

现在的大多数机器字长要么是4个字节(32位),要么是8个字节(64位)。

#### 2. I/O device:

每个I/O设备都通过一个控制器/适配器与I/O总线相连。I/O设备通过控制器/适配器在I/O总线与I/O设备间传递信息。

控制器和适配器之间的别主要在于它们的封装方式。控制器是I/O设备本身或者系统的主板上的芯片组。而适配器则是一块插在主板插槽上的卡。

#### 3. Main memory:

主存是一个临时存储设备,在处理器执行程序时,用来存放程序和程序处理的数据。

- 从物理上来说,主存是由一组DRAM芯片组成的。
- 从逻辑上来说,存储器是一个线性的字节数组,每个字节都有其唯一的地址(数组索引),这些地址是从零开始的。

#### 4. Processor:

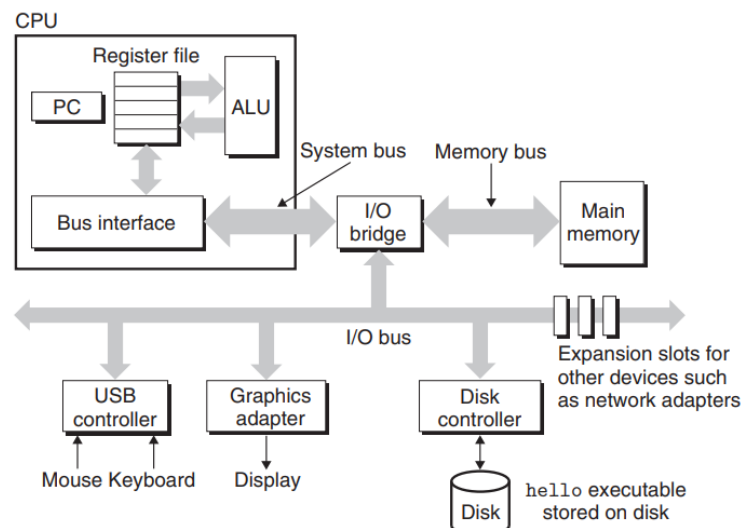
中央处理单元(CPU),简称处理器,是解释(或执行)存储在主存中指令的引擎。

从系统通电开始,直到系统断电,处理器一直在不断地执行PC指向的指令,再更新PC,使其指向下一条指令。

### 2.2 从程序员的角度看计算机的组成

Figure 1.4

**Hardware organization of a typical system.** CPU: central processing unit, ALU: arithmetic/logic unit, PC: program counter, USB: Universal Serial Bus.



## 3. Performance ★★

### 3.1 执行时间--衡量性能的唯一标准

计算机的性能用执行时间来衡量。认为计算机的性能是执行时间的倒数，用此来比较不同计算机的性能高低。

$$Performance = \frac{1}{CPU_{time}} \quad (1)$$

执行时间由CPU的时钟周期数，与每个周期的长度共同决定。

$$CPU_{time} = CPU_{clockCycles} * clockCycleTime \quad (2)$$

由于周期与频率有倒数关系，所以公式也可以写成CPU的时钟周期的数量除以时钟频率。

$$= \frac{CPU_{clockCycles}}{clockRate} \quad (3)$$

我们也可以用其他方式(CPI)来表示 `CPUtime`。

$$CPU_{time} = instructionCount * CPI * clockCycleTime \quad (4)$$

同上，也可以写成

$$= \frac{instructionCount * CPI}{clockRate} \quad (5)$$

#### The BIG Picture

$$CPU\ Time = \frac{Instructions}{Program} \times \frac{Clock\ cycles}{Instruction} \times \frac{Seconds}{Clock\ cycle}$$

### 3.2 一个特殊的性能度量参数 MIPS

$$MIPS = \frac{instructionCount}{CPU_{time} * 10^6} \quad (6)$$

$$= \frac{clockRate}{CPI * 10^6} \quad (7)$$

MIPS是指令执行的速率，它规定了性能与执行时间成反比，越快的计算机具有越高的MIPS值。MIPS的优点是既容易理解，又符合人的直觉，机器越快则MIPS值越高。

但实际上使用MIPS作为度量性能的指标存在三个问题。

- 首先，MIPS规定了指令执行的速率，但没有考虑指令的能力。我们没有办法用MIPS比较不同指令系统的计算机，因为指令数肯定是不同的。
- 其次，在同一计算机上，不同的程序会有不同的MIPS，因而一台计算机不能拥有单一的MIPS分值。
- 最后一点也是最重要的一点，如果一个新程序执行的指令数更多，但每条指令的执行速度更快，则 MIPS 可能独立于性能而发生变化。

### 3.3 Amdahl's Law

---

定律的主要思想是，当我们对系统的某个部分加速时，其对系统整体性能的影响取决于该部分的重要性和加速程度。

若系统执行某应用程序需要时间为 $T_{old}$ 。假设系统某部分所需执行时间与该时间的比例为 $\alpha$ ，而该部分性能提升比例为 $k$ 。换句话说，该部分初始所需时间为 $\alpha T_{old}$ ，现在所需的时间为 $\alpha T_{old}/k$ 。

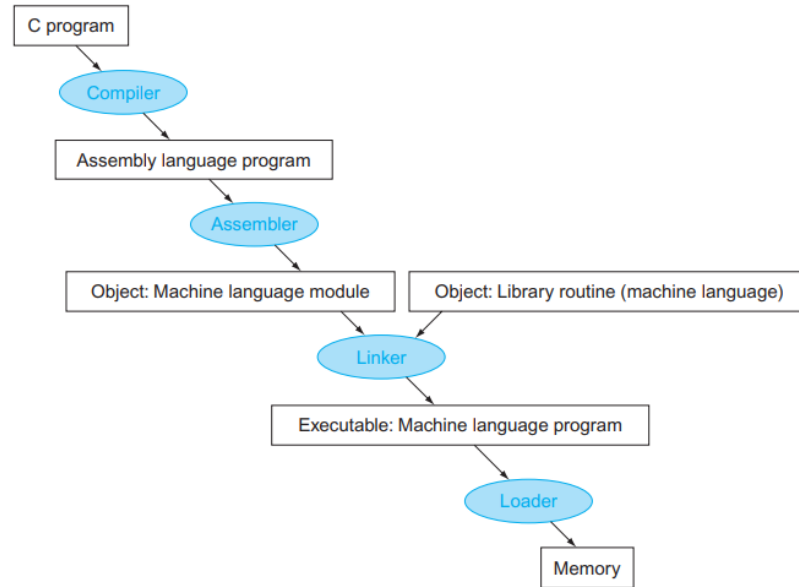
因此，总的执行时间应为：

$$T_{new} = (1 - \alpha)T_{old} + (\alpha T_{old})/k = T_{old}[(1 - \alpha) + \alpha/k] \quad (8)$$

可以计算加速比 $S = T_{old}/T_{new}$

$$S = \frac{1}{(1 - \alpha) + \alpha/k} \quad (9)$$

## 4. 程序从编译到执行的过程 ★★



**FIGURE 2.20 A translation hierarchy for C.** A high-level language program is first compiled into an assembly language program and then assembled into an object module in machine language. The linker combines multiple modules with library routines to resolve all references. The loader then places the machine code into the proper memory locations for execution by the processor. To speed up the translation process, some steps are skipped or combined. Some compilers produce object modules directly, and some systems use linking loaders that perform the last two steps. To identify the type of file, UNIX follows a suffix convention for files: C source files are named `x.c`, assembly files are `x.s`, object files are named `x.o`, statically linked library routines are `x.a`, dynamically linked library routes are `x.so`, and executable files by default are called `a.out`. MS-DOS uses the suffixes `.C`, `.ASM`, `.OBJ`, `.LIB`, `.DLL`, and `.EXE` to the same effect.

首先将高级语言程序编译成汇编语言程序，然后用机器语言组装成目标模块。链接器将多个模块与库程序，组合在一起以解析所有引用。然后，加载器将机器代码放入适当的存储器位置以供处理器执行。

为了加快转换过程，可以跳过或将一些步骤组合。一些编译器直接生成目标模块，一些系统使用链接加载器执行最后两个步骤。

## Q&A and Potpourri and Summary

1. 2017年公布的全球超级计算机TOP 500排名中, 我国“神威·太湖之光”超级计算机蝉联第一, 其浮点运算速度为93.0146 PFLOPS, 说明该计算机每秒钟内完成的浮点操作次数约为( )。

- A.  $9.3 * 10^{13}$  次
- B.  $9.3 * 10^{15}$  次
- C. 9.3 千万亿次
- D. 9.3 亿亿次

本题的难点是计算换算单位。一个简单的估计公式是:  $2^{10} \approx 10^3$ 。同时,  
 $P = 2^{10}T = 2^{20}G = 2^{30}M = 2^{40}K = 2^{50}B$

进而估计可知,  $P = 10^3T = 10^6G = 10^9M = 10^{12}K = 10^{15}B$

因为一亿为 $10^8$ , 所以可以得出, 本题选D。

2. 假定计算机M1和M2具有相同的指令集体系结构(ISA), 主频分别为1.5 GHz和1.2 GHz。在M1和M2上运行某基准程序P, 平均CPI分别为2和1, 则程序P在M1和M2上运行时间的比值是( )。

- A. 0.4
- B. 0.625
- C. 1.6
- D. 2.5

本题是对性能基本公式的考察,  $Time_{CPU} = \frac{CPU_{clockCycles}}{clockRate}$ 。要熟记基本公式。

3. 某计算机主频为1.2GHz, 其指令分为4类, 它们在基准程序中所占比例及CPI如下表所示。该机的MIPS数是( )。

指令类型	所占比例	CPI
A	50%	2
B	20%	3
C	10%	4
D	20%	5

- A. 100
- B. 200
- C. 300
- D. 600

本题考查了关于MIPS计算的相关知识, 公式是  $MIPS = \frac{clockRate}{CPI * 10^6}$ 。本质是计算IPS, 之后除以 $10^6$

4. 假定基准程序A在某计算机上的运行时间为100秒，其中90秒为CPU时间，其余为I/O时间。若CPU速度提高50%，I/O速度不变，则运行基准程序A所耗费的时间是( )。
- A. 55秒
  - B. 60秒
  - C. 65秒
  - D. 70秒

本题考查了Amdahl's Law。加速比的计算公式： $S = \frac{1}{(1-a)+a/k}$ 。a为系统改变前，改变部分所占的比例。