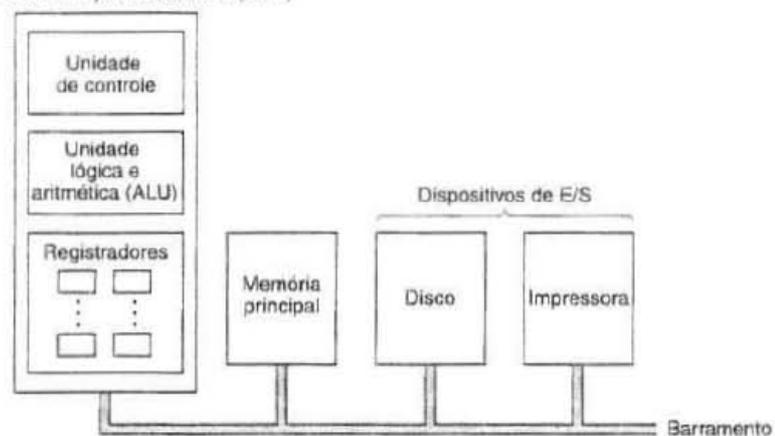


Organização de Sistemas de Computadores

Cap. 2 (Tanenbaum), Cap. 3 (Weber)

2.1 Processadores

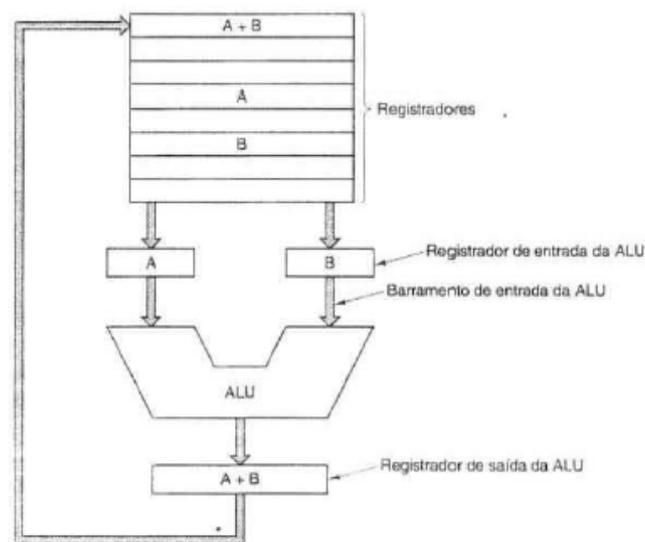
Unidade central de processamento (CPU)



CPU

- UC = buscar instruções na memória principal e determinar o seu tipo
- ULA = adição e AND
- Registradores = memória de alta velocidade para armazenar resultados temporários / controle de informações
 - Registradores mais importantes:
 - PC: indica a próxima instrução a ser buscada
 - IR: instrução que está sendo executada

2.1.1 Organização da CPU



2.1.1 Organização da CPU

- Os registradores alimentam 2 registradores de entrada da ULA
- O resultado pode ser armazenado em um registrador e, posteriormente, na memória
- Dois tipos de instrução:
 - Registrador – Memória (acessa memória)
 - Registrador – Registrador (não acessa memória)
- O processo de passar dois operandos pela ULA e armazenar o resultado recebe o nome de:
ciclo do caminho de dados

ULA - Introdução

- Realiza operações aritméticas e lógicas sobre uma ou mais operandos
- Ex: soma de dois operandos, negação de um operando, AND ou OR de dois operandos, etc
- São opções geralmente muito simples
- Funções mais complexas são realizadas pela ativação sequencial das várias operações básicas disponíveis (ex: multiplicação)

ULA - Alguns Códigos de Condição

- Overflow: estouro de campo indicando que o resultado de uma operação aritmética não pode ser representado no espaço disponível
- Sinal: indica se o sinal de uma operação é positivo ou negativo
- Carry: em soma representa o “vai-um” (carry out) e em subtração o “vem-um” (borrow out)
- Zero: indica o resultado zero em uma operação

ULA - Sinais de Controle

- Devem ser fornecidos para a ULA
- Servem para selecionar a operação desejada entre as operações básicas disponíveis
- Contém salientar que a ULA não armazena o resultado, nem os operandos e os códigos de condição gerados

ULA - Modelo Estrutural



ULA - Características

- Comprimento em bits dos operandos
- Número e tipo de operações
- Códigos de condição gerados

2.1.2 Execução de Instrução Buscar – Decodificar - Executar

1. Trazer a próxima instrução da memória até o registrador
2. Alterar o PC
3. Determinar o tipo de instrução trazida
4. Se usa a memória, determinar onde está na RAM
5. Trazer a palavra para dentro de um registrador (se for necessário)
6. Executar a instrução
7. Voltar a etapa 1

Interpretador – Computador Simples (Java)

```

public class Interp {
    static int PC; // contador de programa contém endereço da próxima instr
    static int AC; // o acumulador, um registrador para efetuar aritmética
    static int instr; // um registrador para conter a instrução corrente
    static int instr_type; // o tipo da instrução (opcode)
    static int data_loc; // o endereço dos dados, ou -1 se nenhum
    static int data; // contém o operando corrente
    static boolean run_bit = true; // um bit que pode ser desligado para parar a máquina

    public static void interpret(int memória[], int starting_address) {
        // Esse procedimento interpreta programas para uma máquina simples com instruções que têm
        // um operando da memória. A máquina tem um registrador AC (acumulador), usado para
        // aritmética. A instrução ADD soma um inteiro na memória do AC, por exemplo.
        // O interpretador continua funcionando até o bit de funcionamento ser desligado pela instrução HALT.
        // O estado de um processo que roda nessa máquina consiste em memória,
        // contador de programa, bit de funcionamento e AC. Os parâmetros de entrada consistem
        // na imagem da memória e no endereço inicial.

        PC = starting_address;
        while (run_bit) {
            instr = memory[PC]; // busque a próxima instrução e armazena em instr
            PC = PC + 1; // incremente contador de programa
            instr_type = get_instr_type(instr); // determine tipo da instrução
            data_loc = find_data(instr, instr_type); // localize dados (-1 se nenhum)
            if (data_loc >= 0) // se data_loc é -1, não há nenhum operando
                data = memory[data_loc]; // busque os dados
            execute(instr_type, data); // execute instrução
        }
    }

    private static int get_instr_type(int addr) { ... }
    private static int find_data(int instr, int type) { ... }
    private static void execute(int type, int data) { ... }
}

```

2.1.3 RISC x CISC

- David Patterson e Carlo Séquin projetaram o RISC na UC Berkeley em 1980 (deu origem ao SPARC)
- John Hennessy projetou o MIPS em 1984 em Stanford
- RISC = 50 instruções & CISC = entre 200 e 300
- Intel 486 = instruções simples no núcleo RISC e complexas no núcleo CISC

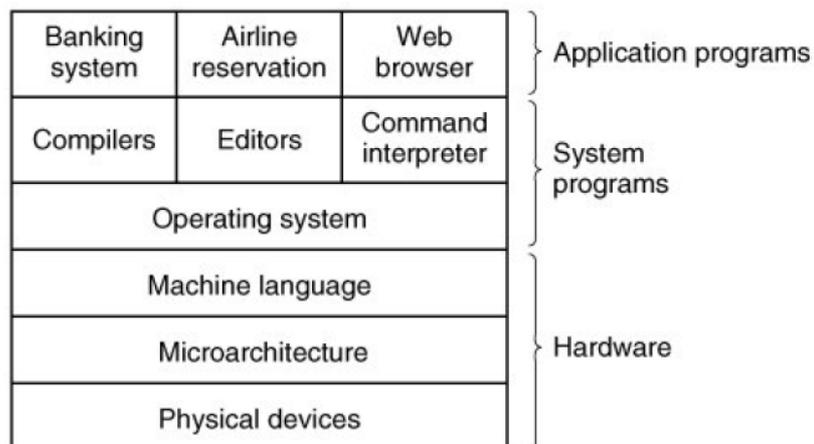
CISC – Complex Instruction Set Computer

- Por possuir um conjunto de instruções complexas, diminui o número de instruções que um programa necessita para sua implementação
- Faz uso de microprogramação/microcódigo da microarquitetura

CISC

- O número de ciclos por instrução pode aumentar (além do questão do clock da máquina...)
- Exemplos: IBM 360, DEC VAX, Motorola 68030, IBM 8088, 8086, 80286 e 80386.

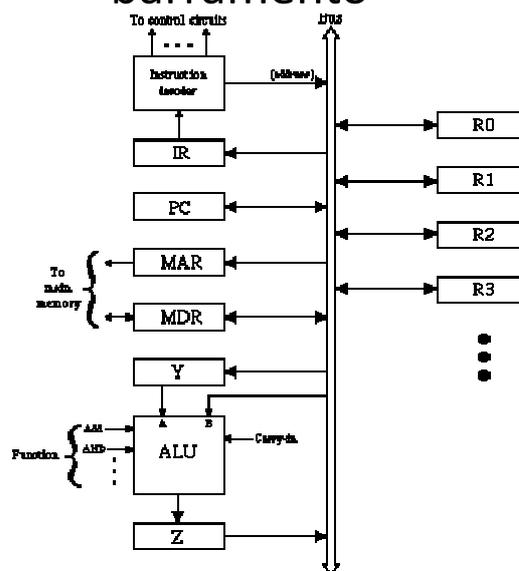
Microarquitetura

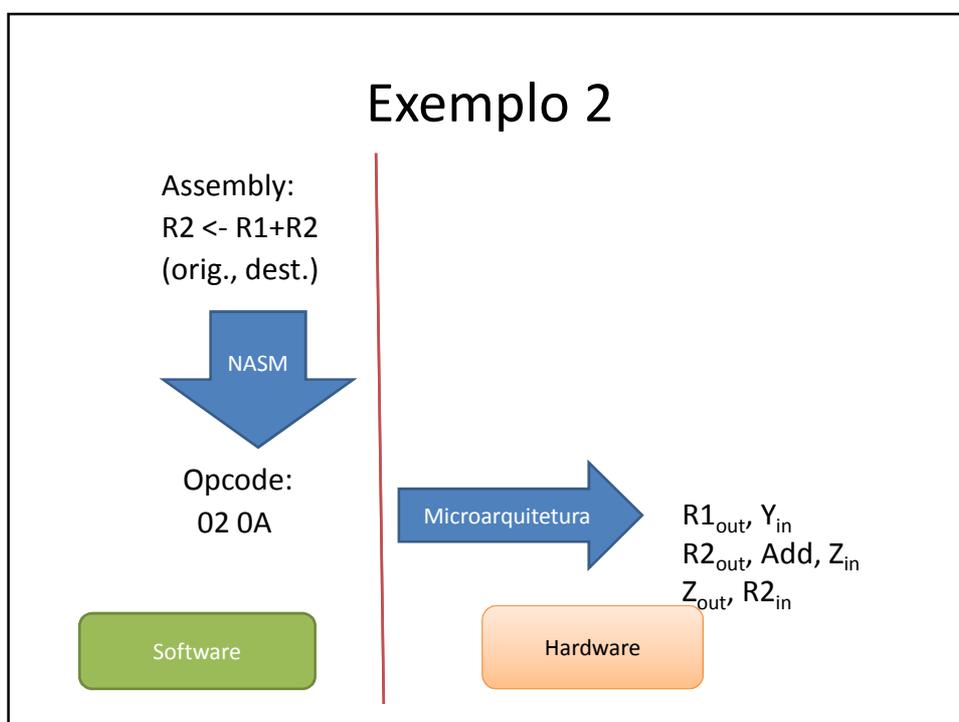
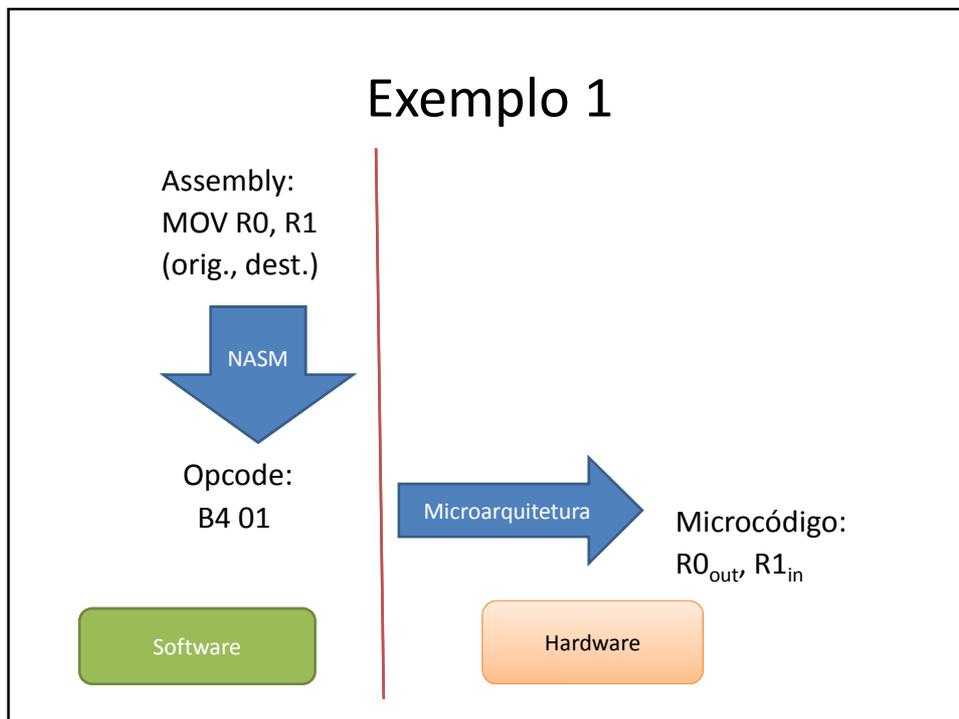


Microarquitetura

- Está acima do nível lógico
- Implementa o nível ISA (Instruction Set Architecture)
- RISC = ISA muito simples
- CISC = ISA muito complexa

Exemplo – Arquitetura com um barramento





RISC – Reduced Instruction Set Computer

- Geralmente as instruções executam em um único ciclo do processador
- A funcionalidade migrou para o software
- O hardware realiza somente procedimentos básicos
- O compilador precisa ser otimizado

RISC

- No final de 1970 foram feitos experimentos com instruções complexas
- Existia a discussão entre o que as máquinas faziam e o que as linguagens de alto nível precisavam
- Computador 801 (somente protótipo)

RISC

- 1980: em Berkeley começaram a produzir chips VLSI sem interpretação (microprogramação) -> SPARC
- 1981: em Stanford projetaram o MIPS -> MIPS
- Poucas instruções
- Várias instruções iniciadas por segundo

RISC x CISC (1980)

- CISC = "Set" de 200 a 300 instruções
- RISC = "Set" de 50 instruções
- RISC = Alegavam que o melhor modo era um pequeno número de instruções simples que executassem em um único ciclo
- Por mais que tivessem que executar várias instruções, comparado ao CISC, venceriam pois não eram interpretadas

Processadores “híbridos”

- Intel (486 em diante) possui um núcleo RISC para executar instruções mais simples
- Permite competitividade com máquinas puramente RISC
- A maioria das instruções dos programadores é simples e é executada pelo núcleo RISC

Princípios de Projeto Moderno

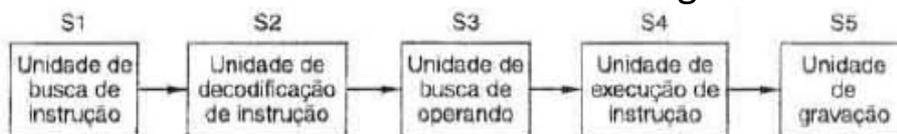
- Todas instruções executadas diretamente por hardware
- Maximizar a taxa de execução das instruções
- Instruções fáceis de decodificar
- Somente LOAD e STORE referenciam memória
- Providencie muitos registradores

2.1.5 Pipelining

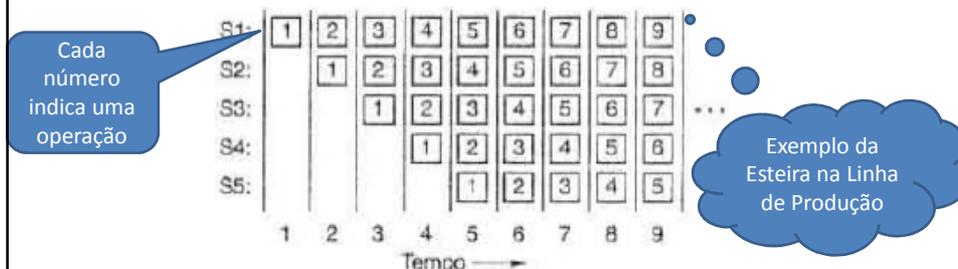
- O processo de buscar instruções na memória é lento
- A saída é uma busca antecipada, dividindo a execução em várias partes
- Pipeline = paralelismo, tubulação
- Cada parte é manipulada por uma parte do hardware (todas podem executar em paralelo)

Ex: Pipeline com 5 unidades

- São também denominados de estágios



- Funcionamento do Pipeline em função do tempo



Pipeline

- O pipeline permite o compromisso com:
- Latência = o tempo em que demora para executar uma instrução
- Largura de Banda de Processador = quantos MIPS a CPU tem