

**Corso di Calcolatori Elettronici I
A.A. 2011-2012**

**Architettura di un calcolatore:
introduzione**

Lezione 11

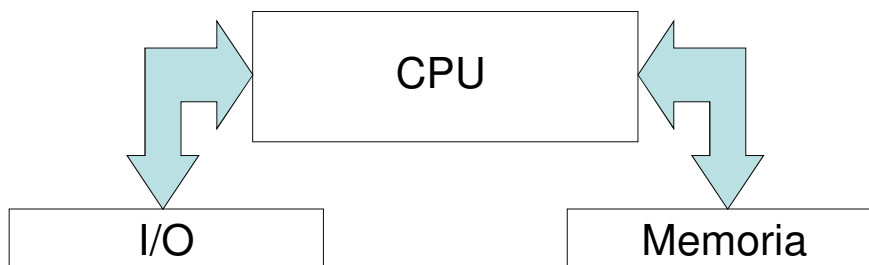
Prof. Roberto Canonico



Università degli Studi di Napoli Federico II
Facoltà di Ingegneria
Corso di Laurea in Ingegneria Informatica (allievi A-DA)
Corso di Laurea in Ingegneria dell'Automazione

Calcolatore: sottosistemi

- Processore o CPU (*Central Processing Unit*)
- Memoria centrale
- Sottosistema di input/output (I/O)



Calcolatore: organizzazione a bus

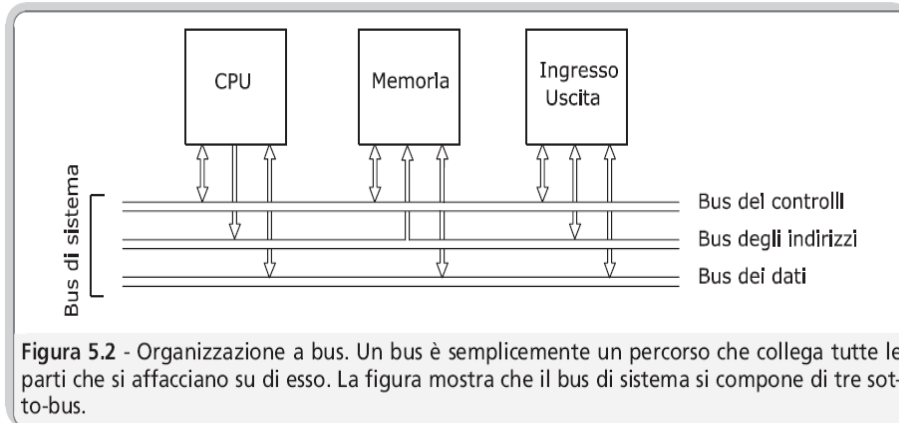


Figura 5.2 - Organizzazione a bus. Un bus è semplicemente un percorso che collega tutte le parti che si affacciano su di esso. La figura mostra che il bus di sistema si compone di tre sottobus.

da: G. Bucci. Calcolatori Elettronici – Architettura e organizzazione. © McGraw-Hill, 2009

Il processore o CPU



Processore o CPU

CPU: struttura interna

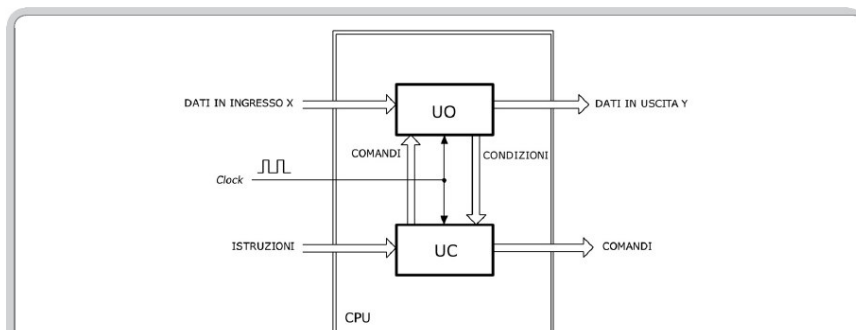


Figura 5.8 - Struttura generale della CPU. Lo schema mette in evidenza due parti: l'unità operativa (UO) e l'unità di controllo (UC). Lo schema mostra anche i flussi informativi tra UC e UO e tra l'intera CPU e l'esterno [LP86].

Il funzionamento della CPU è scandito dal clock.

da: G. Bucci. Calcolatori Elettronici – Architettura e organizzazione. © McGraw-Hill, 2009

CPU: struttura interna (2)

- Componenti fondamentali del processore:
 - Unità di controllo
 - registro Program Counter (PC) o Prossima Istruzione
 - Instruction Register o registro di decodifica (IR o D)
 - registri di Macchina
 - Unità aritmetico-logica (ALU)
 - Sezione di Collegamento con la memoria
 - registro degli indirizzi di memoria o Memory Address Register MAR
 - registro di transito dei dati dalla memoria DTR o Memory Buffer MB
 - Sezione di Collegamento con Ingresso-Uscita

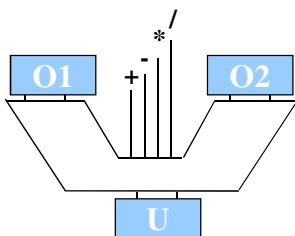
- Il *linguaggio macchina* di un processore è costituito dalla codifica in binario delle istruzioni eseguibili dal processore

Registri della CPU

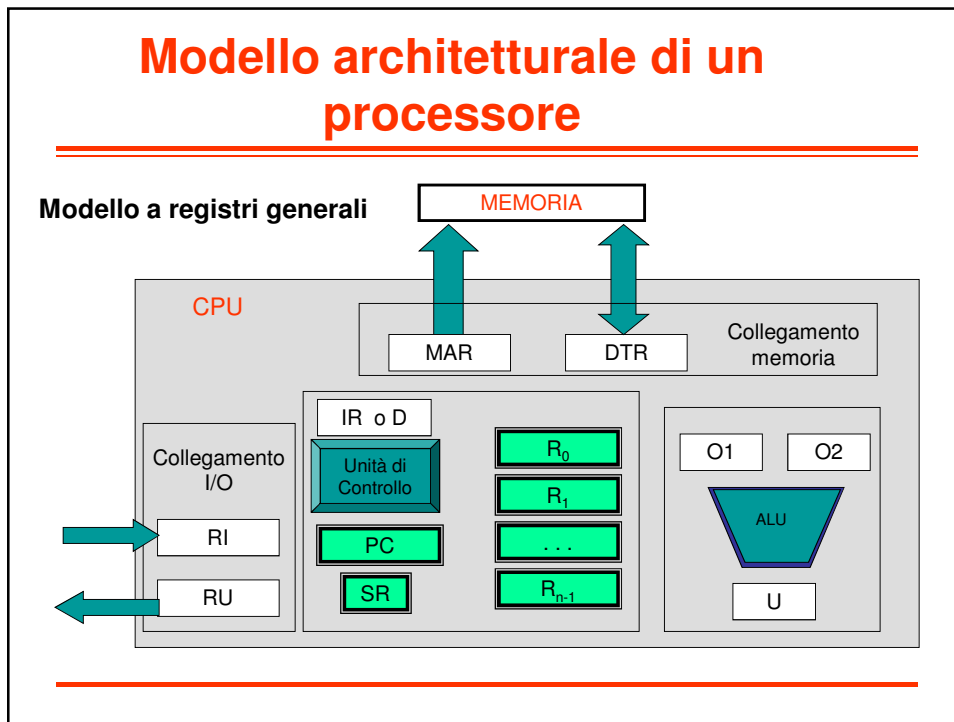
- Registri interni
 - » Necessari al funzionamento del processore
 - » Non direttamente visibili al programmatore
 - » non appartengono al *modello di programmazione*
 - » Es. MAR, MDR, IR, ...
- Registri di macchina
 - » Visibili al programmatore
 - » appartengono al *modello di programmazione*
 - Registri generali (R0, R1, Rn-1)
 - Registri speciali (PC, SR, ...)

Unità Aritmetico-Logica (ALU)

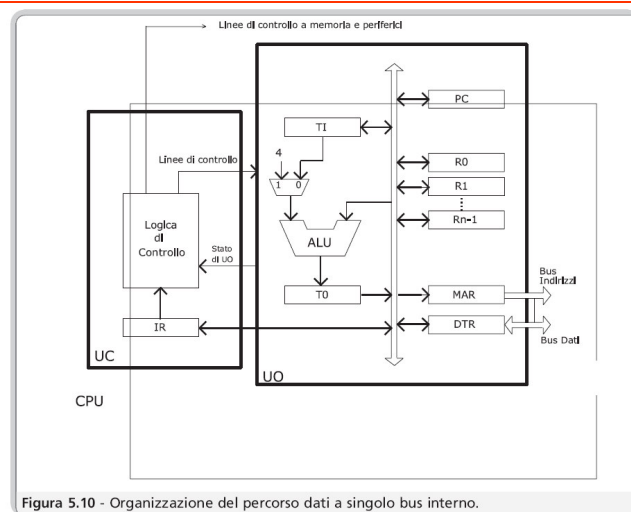
- L'Unità di controllo fornisce alla ALU gli operandi, insieme ad un comando che indica l'operazione da effettuare
- Gli operandi sono copiati nei registri di ingresso della ALU (O1, O2)
- La ALU esegue l'operazione e pone il risultato nel registro risultato (U); inoltre, altera il valore dei flag del registro di stato (SR) in funzione del risultato



Modello architetturale di un processore



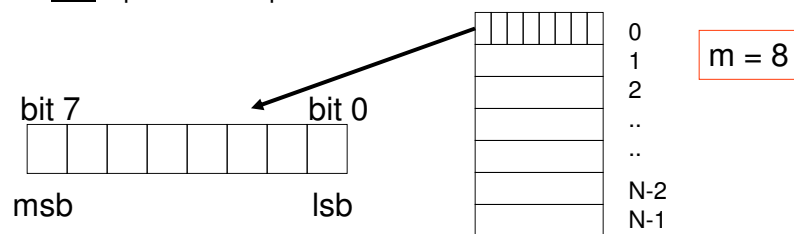
CPU: struttura interna ad 1 bus



da: G. Bucci. Calcolatori Elettronici – Architettura e organizzazione. © McGraw-Hill, 2009

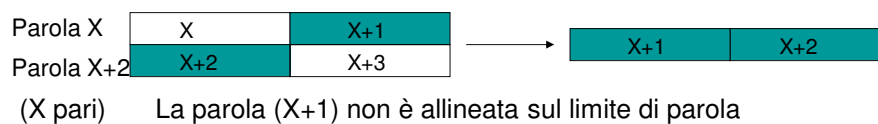
La memoria centrale

- La memoria centrale di un computer è organizzata come un array di stringhe di bit di lunghezza m , dette *locazioni*
- Gli m bit di una locazione sono accessibili dal processore (in lettura/scrittura) mediante un'unica operazione
- Ogni locazione è individuata da un *indirizzo*, cioè un intero compreso tra 0 e $N-1$, con $N = 2^k$
 - » $[0, N-1] = \text{SPAZIO DI INDIRIZZAMENTO}$
- La memoria centrale è *ad accesso casuale* (RAM) cioè il tempo di accesso non dipende dalla posizione del dato

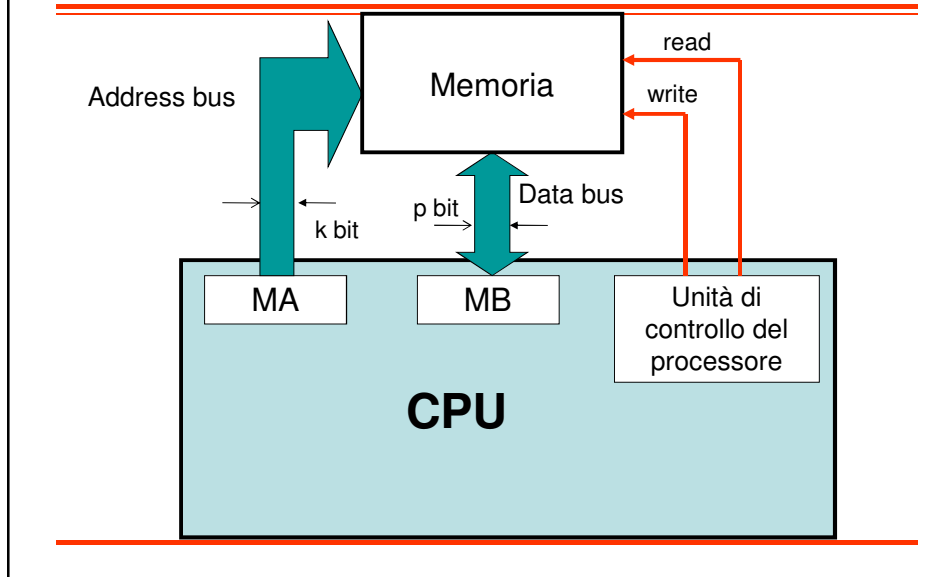


Memoria: parole allineate e non

- Per un processore a parola di 16 bit, una *parola* che inizia ad un indirizzo pari si dice “allineata sul limite di parola”
- Tipicamente, un tale processore è in grado di accedere ai due byte che costituiscono una parola allineata mediante una sola operazione di lettura
- Il processore 8086 consente l'utilizzo di parole non allineate, cioè parole che iniziano ad un indirizzo dispari, ma in tal caso sono necessari 2 distinti accessi in memoria
- Il processore 68000 NON consente l'accesso a parole non allineate



Interazione processore-memoria



Processore a registri generali

- Il processore dispone di un set di registri R_0, R_1, \dots, R_{N-1} utilizzabili indifferentemente dal programmatore
- Le istruzioni che operano su registri sono più veloci di quelle che operano su locazioni di memoria
- Il programmatore può utilizzare i registri del processore per memorizzare i dati di uso più frequente
 - concetto di gerarchia di memorie
- Istruzioni con operandi registri:
 $[R_0] + [R_1] \rightarrow R_1$
- Istruzioni con operandi memoria-registri:
 $[R_0] + M[1000] \rightarrow R_0$ *memory-to-register*
 $M[1000] + [R_1] \rightarrow M[1000]$ *register-to-memory*

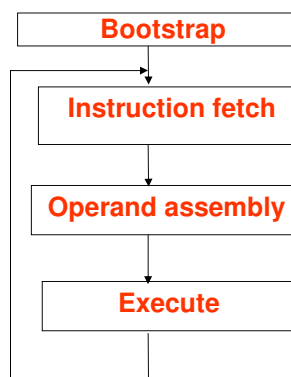
Algoritmo del Processore

- **Prelievo dell'istruzione (Fetch)**
 - La CPU preleva dalla memoria l'istruzione il cui indirizzo è in PC
 - L'istruzione viene copiata nel registro IR
- **Decodifica / prelievo degli operandi (Operand Assembly)**
 - L'unità di controllo esamina il contenuto di IR e ricava il tipo di operazione ed i relativi operandi
 - Eventuali operandi contenuti in memoria vengono prelevati
- **Esecuzione dell'istruzione (Execute)**
 - L'unità di controllo richiede all'ALU di effettuare l'operazione specificata nell'istruzione ed invia il risultato ad un registro o alla memoria

Algoritmo del processore

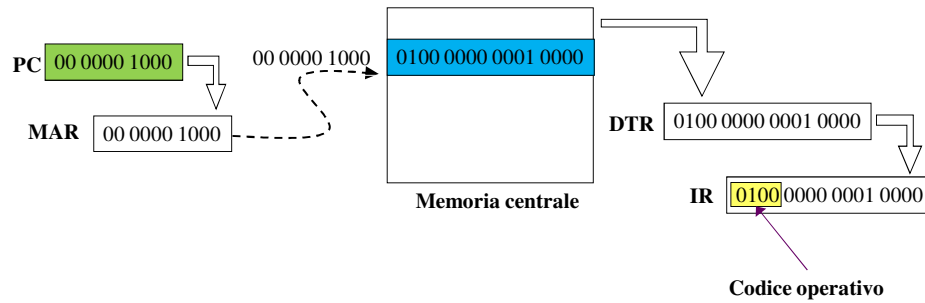
- L'unità di controllo opera in un ciclo infinito:
 1. Prelievo
 2. Preparazione degli operandi
 3. Esecuzione

Nella fase di bootstrap il ciclo viene inizializzato; viene assegnato un valore iniziale opportuno a PC in modo da avviare l'esecuzione di un programma iniziale in ROM



Fase fetch

- $IR = M[PC]; PC = PC + k$



Fase fetch: sottopassi

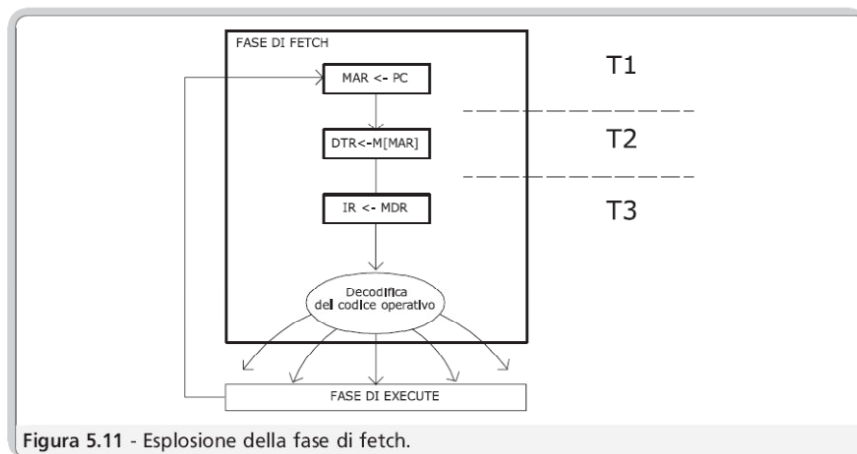


Figura 5.11 - Esplosione della fase di fetch.

da: G. Bucci. Calcolatori Elettronici – Architettura e organizzazione. © McGraw-Hill, 2009

Esecuzione sequenziale delle istruzioni

- Alla fine della fase fetch:
 - $PC = PC + k$
 - k = lunghezza istruzioni in byte
- serve a far sì che PC punti all'istruzione posta subito dopo
- Esecuzione delle istruzioni in sequenza così come sono memorizzate
- Per cicli e figure di controllo (if-then, if-then-else, switch) occorrono istruzioni di salto

