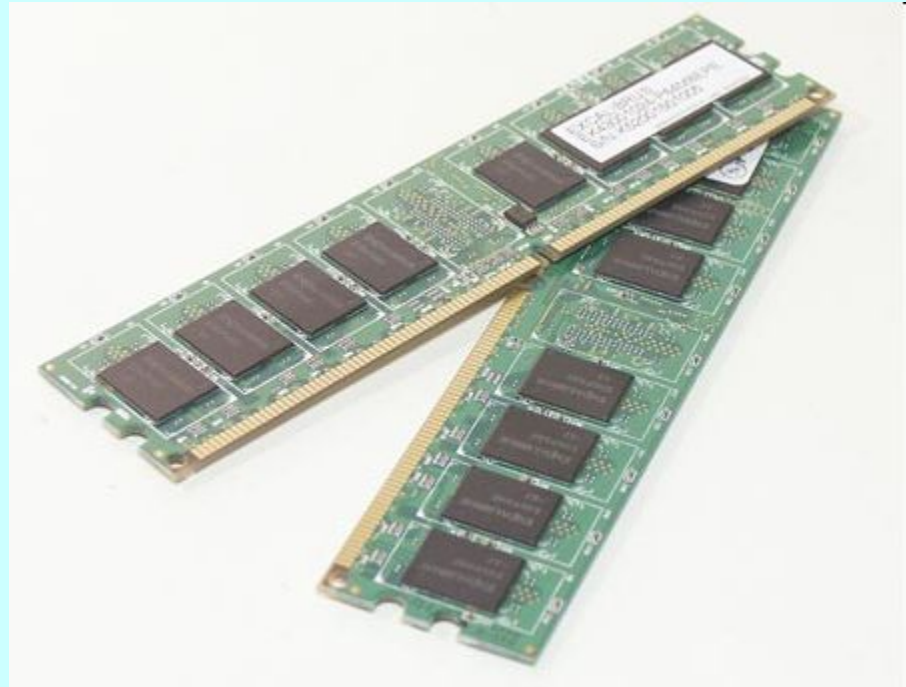
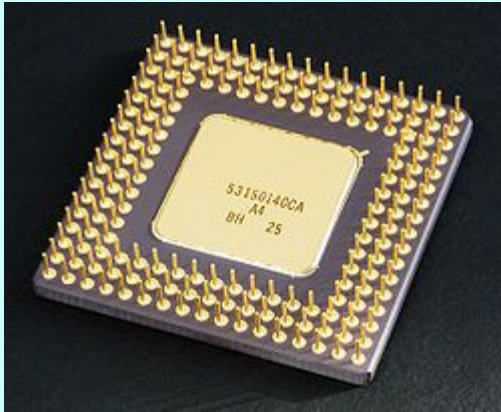


Устройство памяти и процессора



Память ЭВМ

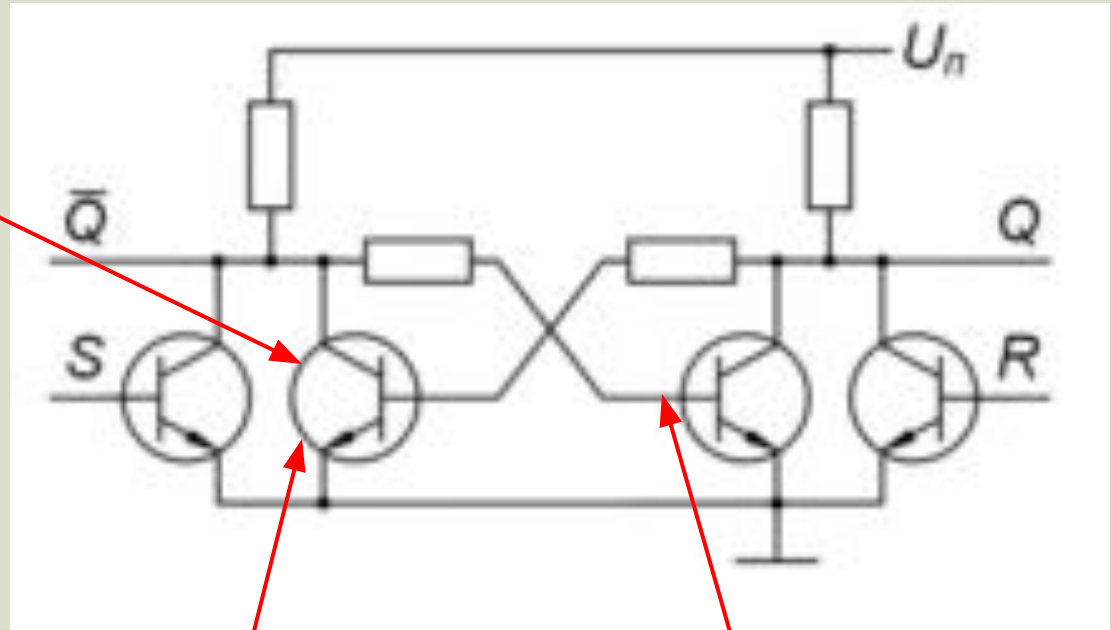
Триггер

Триггер — устройство с двумя устойчивыми состояниями равновесия

Этот транзистор «открыт»

Подавая напряжение на входы S и R можно изменить состояние триггера

Переходные процессы в триггере происходят очень быстро



Через этот транзистор постоянно течет небольшой ток

Запирающий потенциал

Память ЭВМ

SRAM

Статическая оперативная память с произвольным доступом
(*SRAM, static random access memory*)
Выполнена из триггеров.



Быстрый доступ. Доступ к любой ячейке памяти в любой момент занимает одно и то же время.

Простая схемотехника — SRAM не требуются сложные контроллеры.



Высокое энергопотребление

Невысокая плотность записи (шесть элементов на бит).

Память ЭВМ

DRAM

DRAM (dynamic random access memory)

DRAM-память представляет собой набор запоминающих ячеек, которые состоят из конденсаторов и транзисторов

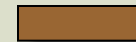
Конденсаторы заряжают в случае, когда в ячейку записывается 1, и разряжают в случае, когда в ячейку необходимо записать 0.

Для поддержания необходимого напряжения на обкладках конденсаторов ячеек и сохранения их содержимого, их необходимо периодически подзаряжать



Высокая плотность записи

Небольшое энергопотребление



Относительно большое время доступа

Во время подзарядки память недоступна

Устройство процессора

Такт

Такт - промежуток времени, между последовательными сигналами синхронизации.

Величина такта выбирается такой, чтобы во время его прохождения в рассматриваемом объекте заканчивались все переходные процессы, вызванные изменением входных сигналов.

Такт процессора — промежуток между двумя импульсами тактового генератора, который синхронизирует выполнение всех операций процессора.

Выполнение различных элементарных операций может занимать от долей такта до многих тактов в зависимости от команды и процессора.



Intel 80386

Тактовая частота

12—40 МГц



Intel Core i7

Тактовая частота

2,66—3,46 ГГц

Устройство процессора

Регистры

Регистры процессора

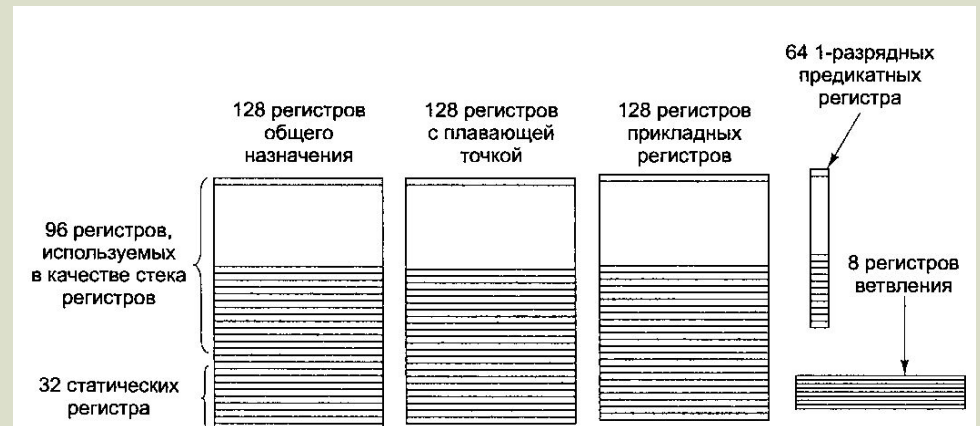
Регистры — ячейки памяти, «территориально» расположенные прямо в процессорном ядре.

Регистры собираются из триггеров.

Регистры процессора Pentium

31	16	15	0	
		AH AX AL		EAX
		BH BX BL		EBX
		CH CX CL		ECX
		DH DX DL		EDX
		SI		ESI
		DI		EDI
		BP		EBP
		SP		ESP

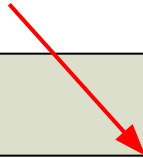
Регистры процессора Itanium



Устройство процессора

Функциональные устройства

ALU- арифметико-логические устройства



- простые арифметические действия (сложение, вычитание, сравнение) с целыми числами
- логические операции («и», «или», «исключающее или» и «не»)
- копирование и простые преобразования чисел

01110101+00000001= 01110110

FPU - блоки вычислений с плавающей точкой

SIMD (Single Instruction, Multiple Data) - блоки векторной обработки

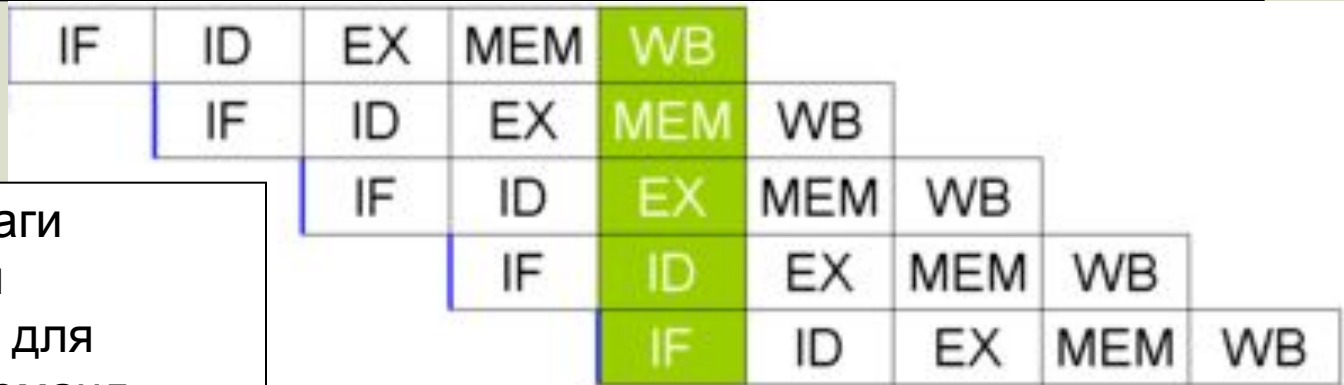
Блоки обмена данных с памятью.

Устройство процессора

Конвейер

Обработка инструкции разделяется на последовательности независимых шагов, с сохранением результатов в конце каждого шага, например:

1. получение инструкции (*Instruction Fetch*)
2. декодирование инструкции (*Instruction Decode*) и чтение регистров
3. выполнение (*Execute*);
4. доступ к памяти (*Memory access*);
5. запись в регистр (*Register write back*)



Независимые шаги выполняются параллельно для нескольких команд

Устройство процессора

Конвейер

ПРОБЛЕМЫ:

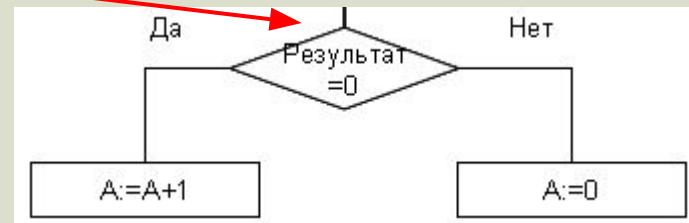
1. В процессорах используются инструкции самого разного рода, не всегда можно разделить инструкцию на независимые шаги

2. Инструкции могут зависеть друг от друга

1. $A = B + C$
2. $K = A + M$

Нельзя выполнять инструкцию 2 пока не будет выполнена инструкция 1

3. При наличии условных переходов непонятно, какую инструкцию необходимо выполнять



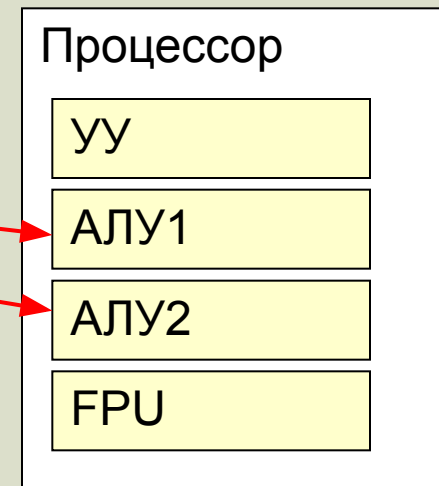
Устройство процессора

Суперскалярность

Суперскалярность — архитектура вычислительного ядра, использующая несколько декодеров команд, которые могут нагружать работой множество исполнительных блоков. Если в процессе работы команды не противоречат друг другу, и одна не зависит от результата другой, то такое устройство может осуществить параллельное выполнение команд.

(1) и (2) независимы и могут быть выполнены одновременно

1. $A = B + C$
2. $Z = X + Y$
3. $K = A + Z$



Устройство процессора

Внеочередное исполнение

Внеочередное исполнение

инструкции поступают в исполнительные модули не в порядке их следования, а по готовности к выполнению

1. $A = B + C$
2. $K = A + M$
3. $Z = X + Y$

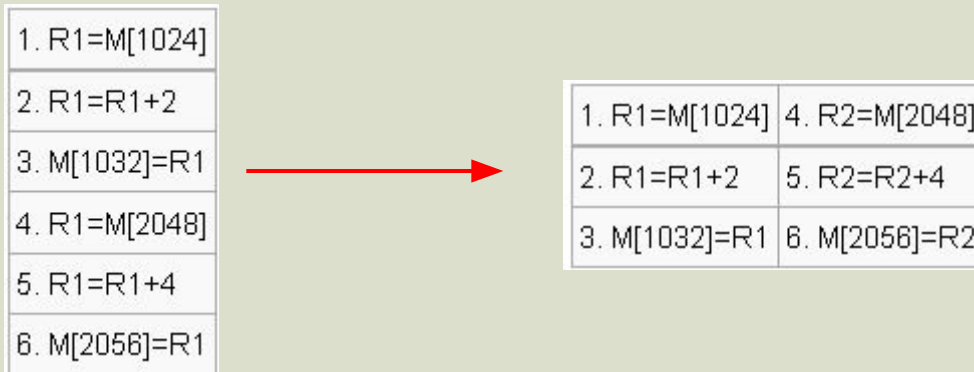
Последовательность выполнения будет изменена: сначала будут выполнены команды (1) и (3), а потом команда (2)

Устройство процессора

Переименование регистров

Переименование регистров (*Register Renaming*) — метод ослабления взаимозависимостей инструкций, применяемый в процессорах.

Переименование регистров представляет собой преобразование программных ссылок на архитектурные регистры в ссылки на физические регистры и позволяет ослабить влияние ложных взаимозависимостей за счёт использования большого количества физических регистров вместо ограниченного количества архитектурных



Устройство процессора

Предсказание переходов

Предсказание переходов

Статическое - всегда выполнять или не выполнять определенные типы переходов.

Динамическое - анализируется таблица истории переходов, содержащая вероятность условного перехода: «скорее всего, будет выполнен», «возможно, будет выполнен», «возможно, не будет выполнен», «скорее всего, не будет выполнен» и обновляемая после каждого перехода.