

- CPU-MEMORIA
- CICLO PRINCIPALE CPU
- ARCHITETTURA BASE
- UNITÀ DI ESECUZIONE E UNITÀ DI CONTROLLO

In questa lezione viene analizzata l'architettura di base di un sistema di elaborazione. Essa è formata da un'unità centrale di elaborazione (o CPU – *Central Processing Unit*) e dalla memoria che, nel modello di Von Neuman, immagazzina dati e istruzioni. Sono poi descritte le operazioni elementari svolte dalla CPU e la sua interazione con la memoria. Descriveremo poi le caratteristiche generali di una unità di controllo e le tecniche di realizzazione.

Fondamenti di Informatica B

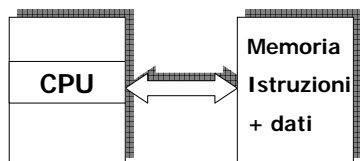
Lezione n. 10

Alberto Broggi – Gianni Conte
 A.A. 2005-2006

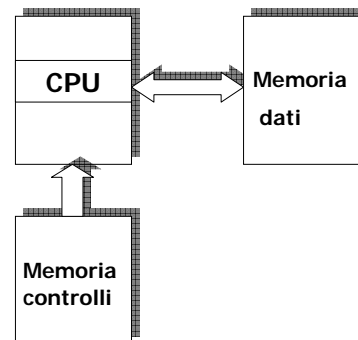
Unità di elaborazione

Central Processing Unit + Memoria
 Compito: Eseguire i comandi contenuti nella memoria.

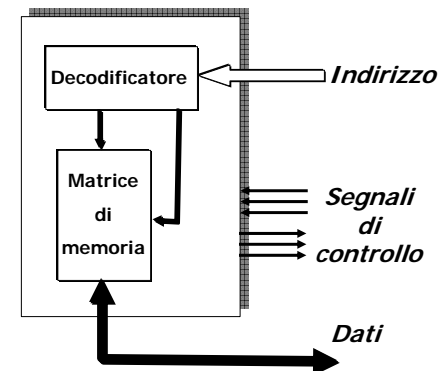
Architettura di VonNeuman



Architettura Harward



La Memoria



La memoria è costituita da celle che memorizzano bit di informazione raggruppate in parole (8 bit) caratterizzate da un indirizzo. Sulla singola cella di memoria sono possibili le operazioni di lettura e scrittura.

Le linee di dato consentono l'ingresso e l'uscita delle informazioni dalla memoria.

Le linee di dato sono bidirezionali mentre le linee di indirizzo consentono di trasmettere l'informazione solo dalla CPU alla memoria.

Il ciclo di base

Il ciclo base di una qualsiasi istruzione:

- **FETCH:** Lettura dell'istruzione in memoria.
- **ESECUZIONE:** Lettura dei dati necessari.
Svolgimento dell'operazione.

La fase di **FETCH** è eguale per tutte le istruzioni che ovviamente si differenziano nella fase di **ESECUZIONE**.

Al termine della fase di esecuzione viene eseguita la fase di **FETCH** della istruzione successiva.

La sequenza delle istruzioni

Ogni istruzione contiene in modo esplicito o implicito l'indicazione dell'istruzione successiva.

Modo esplicito: il codice dell'istruzione contiene l'indirizzo della cella di memoria dove è contenuta l'istruzione da eseguire.

Modo implicito: l'indirizzo della istruzione successiva è contenuto in un registro interno alla CPU.

La sequenza delle istruzioni è definita dal programma.

Interruzione

La CPU sorveglia gli altri elementi del sistema:

- Può sospendere la sequenza prevista e svolgere operazioni di maggiore urgenza
- Al termine ritorna a svolgere la sequenza interrotta

⇒ **INTERRUPT** o **INTERRUZIONE**

Casi nei quali questo evento si può verificare:

- Mancanza della tensione di alimentazione
- Errori hardware
- Operazioni di I/O

Una interruzione sospende l'esecuzione del flusso principale di istruzioni e forza la CPU a svolgere una nuova sequenza di operazioni associata alla particolare richiesta

CPU - Memoria

- La CPU (componente unico) deve essere realizzata con la migliore tecnologia possibile (anche costosa)
- La memoria principale (di grande capacità) deve essere realizzata con la tecnologia più conveniente (economicamente)

t_{CPU} : tempo richiesto per la più veloce operazione della CPU
(0,2 - 2 ns).

t_M : intervallo minimo fra due accessi alla memoria
(20 ns - 100 ns).

Questa differenza di prestazioni negli ultimi anni si è accentuata.

Le prestazioni delle CPU continuano ad crescere velocemente mentre il tempo di accesso delle memorie commerciali non è diminuito in modo significativo negli ultimi anni.

Registri interni

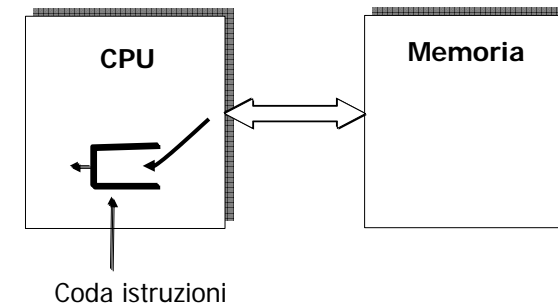
Le operazioni fra registri interni avvengono con tempi dell'ordine di t_{CPU}
 Ogni istruzione è trasformata in un certo numero di operazioni RTL interne alla CPU

Alcune CPU dispongono di centinaia di registri interni nei quali memorizzare dati temporanei

Questa tecnica utilizzata nelle architetture RISC

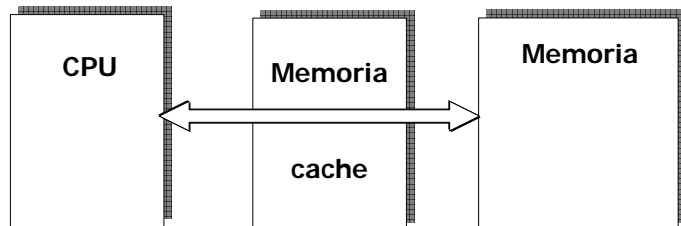
CPU - Memoria

Altre tecniche architetturali consentono di accedere alla memoria (ad esempio per l'operazione di FETCH) contemporaneamente a fasi di esecuzione che non richiedono accessi alla memoria (PREFETCH)

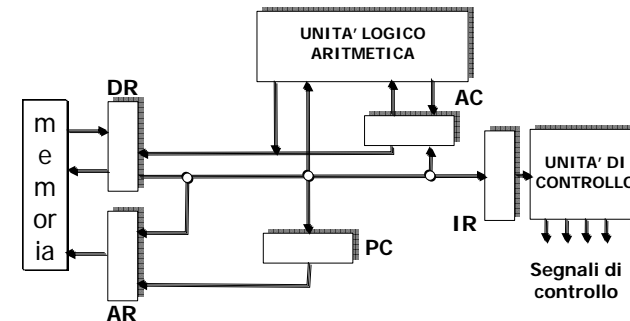


CPU - Memoria

Per ridurre i tempi di accesso alla memoria si interpongono tra la memoria principale e la CPU memorie secondarie con prestazioni (tempi di accesso) più elevate.
 Questa metodologia verrà discussa in dettaglio in seguito.



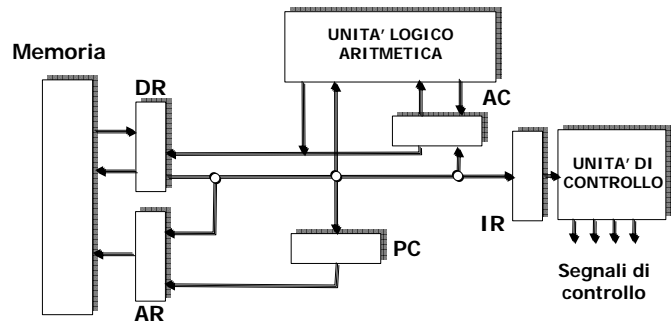
CPU



La figura rappresenta lo schema più semplice, a livello RTL, di una CPU di tipo Von Neuman

- DR: *Data Register* - Memorizza i dati provenienti e diretti alla memoria
- AR: *Address Register* - Memorizza gli indirizzi da comunicare alla memoria
- ACC: Accumulatore - Immagazzina dati in ingresso e uscita all'ALU
- PC: *Program Counter* o Contatore di Programma - Memorizza l'indirizzo della istruzione da eseguire
- IR: *Instruction Register* - Memorizza il codice dell'istruzione da eseguire
- ALU: *Aritmetic Logic Unit* - Esegue le operazioni aritmetico-logiche

Fase di Fetch



Fase di Fetch comune a tutte le istruzioni:

- ⇒ AR ← PC ;
- ⇒ DR ← M(AR) ; Lettura in memoria dell'istruzione
- ⇒ IR ← DR ; Codice di istruzione all'unità di controllo
- ⇒ PC ← PC + 1 ; Si prepara il PC per la lettura della prossima istruzione

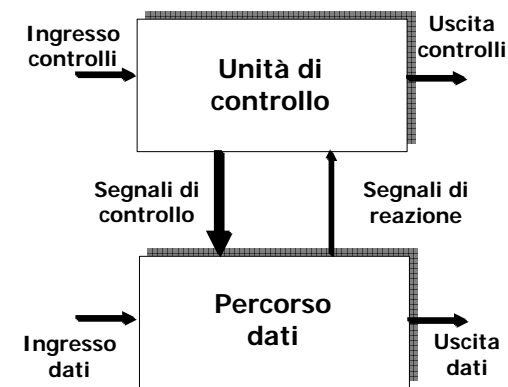
Segue la esecuzione dell'istruzione

Struttura di base

ESECUZIONE-CONTROLLO.

Una CPU è formata da:

- Unità di esecuzione o percorso dati (data path)
- Unità di controllo (a più livelli):
 - della sequenza delle istruzioni,
 - della esecuzione delle istruzioni.



Tecniche di implementazione

Controllo cablato

- Circuito sequenziale speciale che realizza la funzione desiderata
- Meno costoso e più conveniente per sistemi semplici
- Di difficile progettazione per sistemi complessi

Controllo a microprogramma

- Microistruzioni che contengono direttamente le indicazioni per l'attivazione dei segnali
- Progettazione concorrente di parte operativa e controllo
- Progettazione strutturata
- Semplicità per l'aggiornamento dell'HW

Controllo cablato

GENERAZIONE DI SEQUENZE

Da un diagramma di flusso (o un programma, ...) che definisce il comportamento della parte operativa si deve generare una sequenza temporale di vettori:

$$C_1, C_2, \dots, C_n \quad \text{con} \quad C_i = \{c_1, c_2, \dots, c_m\}$$

ai tempi: t_1, t_2, \dots, t_n

Metodi di progetto:

1. Generatori di sequenze basati su elementi di ritardo (asincroni) o contatori (sincroni)
2. Macchine a stati finiti (progetto tradizionale di circuiti sequenziali)

