

---

# Arquitectura de Computadores

## Tema 1

### Introducción. Conceptos fundamentales

Departamento de Arquitectura de Computadores y Automática

Universidad Complutense de Madrid (Spain)

José Ignacio Hidalgo

[hidalgo@dacya.ucm.es](mailto:hidalgo@dacya.ucm.es)

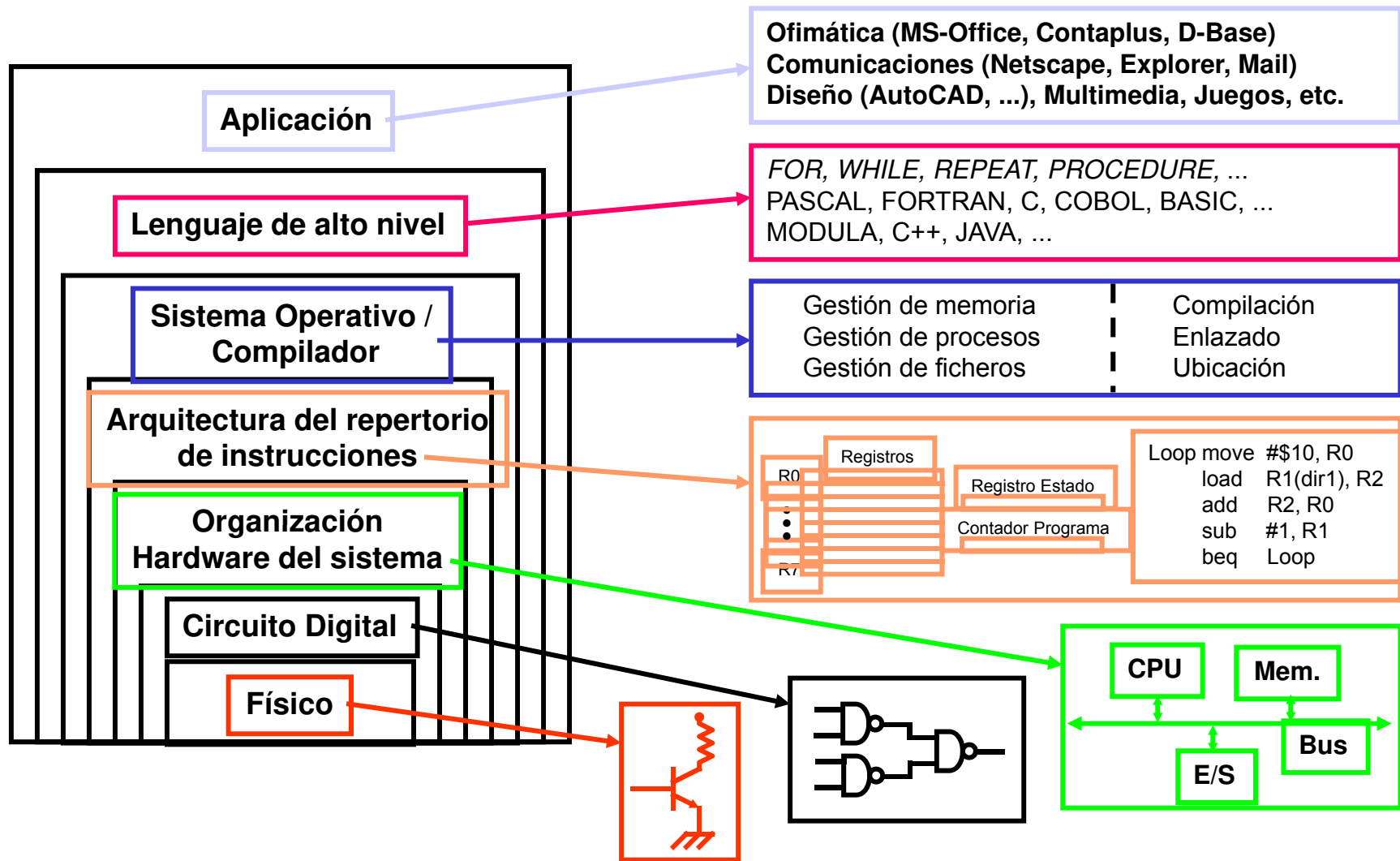


# Índice

1. Introducción. La asignatura
2. Perspectiva Histórica
3. Rendimiento, Coste y Potencia
4. Ley de Moore, Tendencias
5. Benchmarks
6. Ley de Ahmdal
7. Consumo

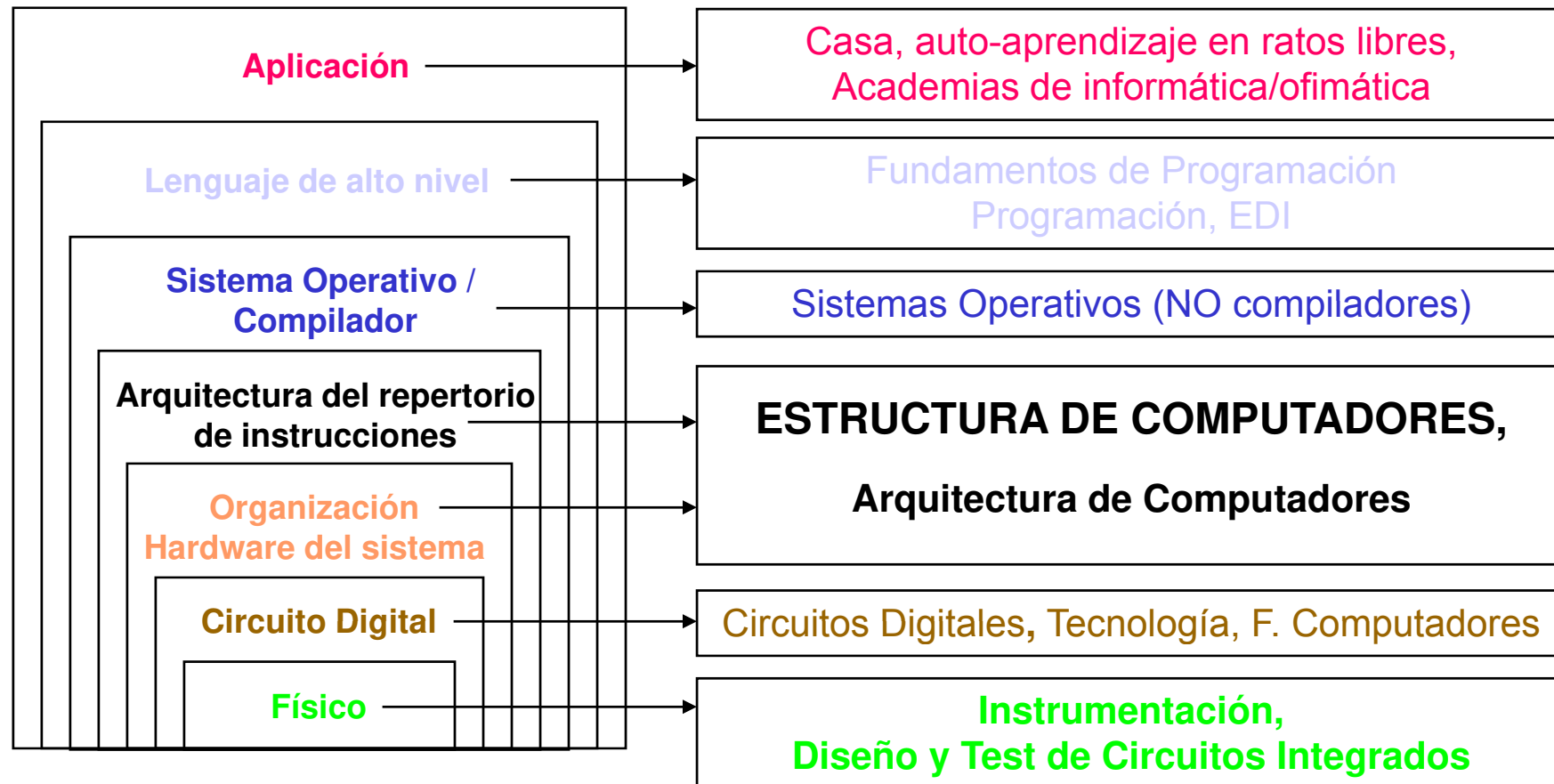


# 1. Introducción. La asignatura.



# Niveles de descripción de un computador

## ¿Dónde se estudia?



# Arquitectura de computadores

- Los atributos de un computador tal y como los ve un programador en lenguaje ensamblador.
- La estructura conceptual y el modelo funcional (modelo de programación). Amdahl, Blaaw, Brooks 1964
- El concepto ha cambiado en el tiempo.
  - Hasta la mitad de los 80. El énfasis era el diseño de juego de instrucciones orientado a los LAN.
  - Desde entonces el énfasis es el diseño de CPU, Jerarquía de memoria, sistema de I/O. Aspectos clave coste-rendimiento-tecnología-potencia
- Tres aspectos
  - Arquitectura del juego de instrucciones
  - Organización ( diferentes organizaciones P6, Netbrust, AMD)
  - Implementación ( PentiumIII, Celeron, Pentium4, Pentium Xeon )



**Esta es una muestra, haga clic en el enlace de descarga para obtener el tutorial completo**

