

Corso di Laboratorio di Informatica

Per Ingegneria Elettrica e Ingegneria
delle Telecomunicazioni
A.A. 2007/2008

Docente

Dr. Francesco Fontanella

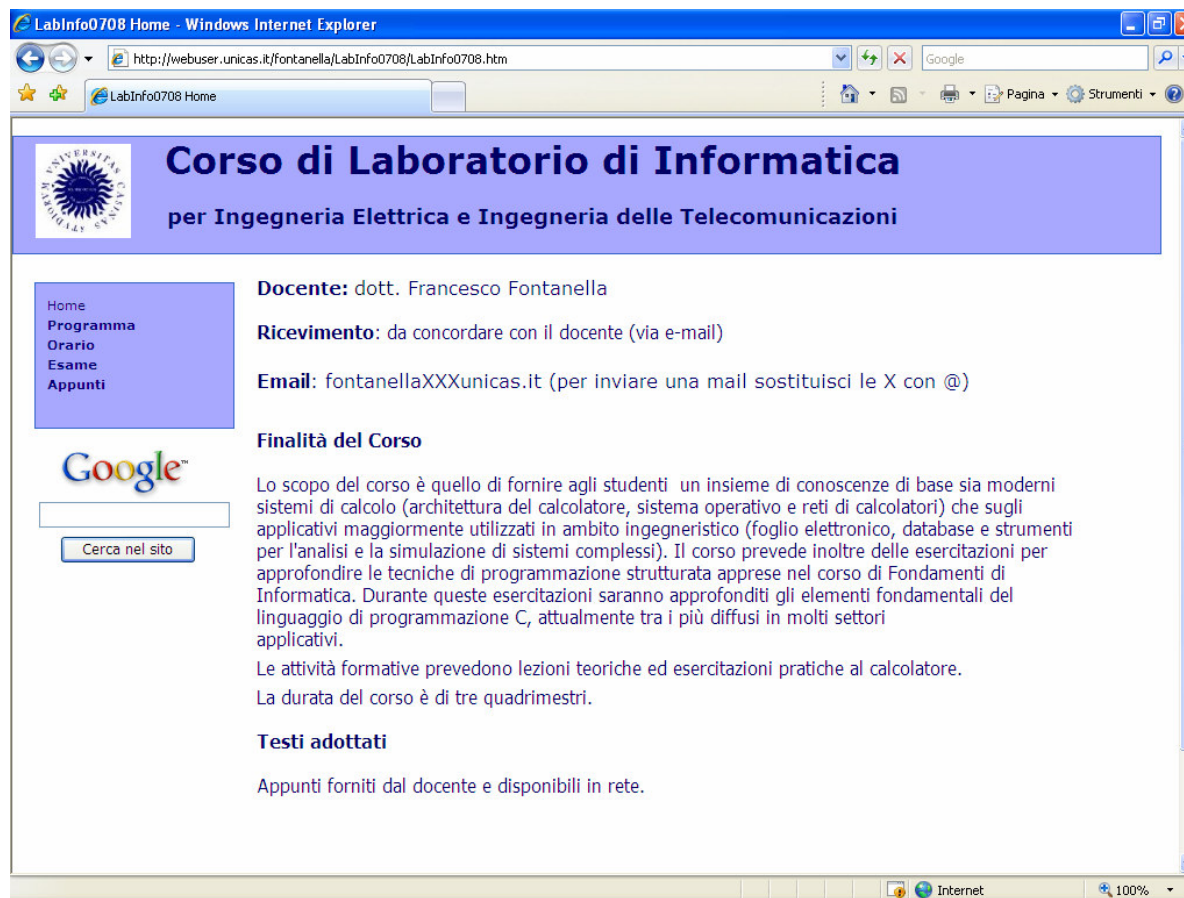
E-mail: fontanellaXXXunicas.it*

[http: webuser.unicas.it/fontanella](http://webuser.unicas.it/fontanella)

(*) Le XXX vanno sostituite con la @

Home page del corso

<http://webuser.unicas.it/fontanella/LabInfo0708/LabInfo0708.htm>



Struttura del Corso

Il Corso è diviso in *moduli*:

- Architettura del calcolatore;
- Sistemi Operativi;
- Reti di Calcolatori

I QUAD

- Programmazione (linguaggio C)
- Foglio elettronico

II QUAD

- MatLab (TLC);
- Access (TLC);
- CAD (Elettrica)

III QUAD

Informazioni Varie

Esame

L'esame prevede il superamento di una prova per ognuno dei moduli previsti.

Appunti

Appunti ed esercizi forniti dal docente reperibili sulla home page del corso.

Definizioni per “Informatica”

- Scienza della rappresentazione e dell'elaborazione dell'**informazione**;
- **ACM** (*Association for Computer Machinery*)
Studio sistematico degli *algoritmi* che descrivono e trasformano l'informazione: la loro teoria, analisi, progetto, efficienza, realizzazione e applicazione.

Tre concetti Fondamentali

- Calcolo;
- Algoritmo;
- Automa (o anche macchina);

Calcolo

Un **Calcolo*** è un processo che trasforma uno o più ingressi in uno o più risultati;

(*) dal latino *calculus* che significa sassolino

Algoritmo

Un algoritmo* è un insieme **finito** di istruzioni per l'esecuzione di un calcolo.

(*) dal nome d'origine al-Khuwàrizmê del matematico arabo: Muéammad ibn Mùsa (9° sec.).

Automa

Un automa è una qualunque macchina* in grado di interpretare delle istruzioni ed eseguirle

(*) Qualunque dispositivo in grado di trasformare o trasmettere energia

macchina  **hardware**

struttura fisica del calcolatore, definita dall'insieme delle unità funzionali che la compongono e dalle loro interconnessioni

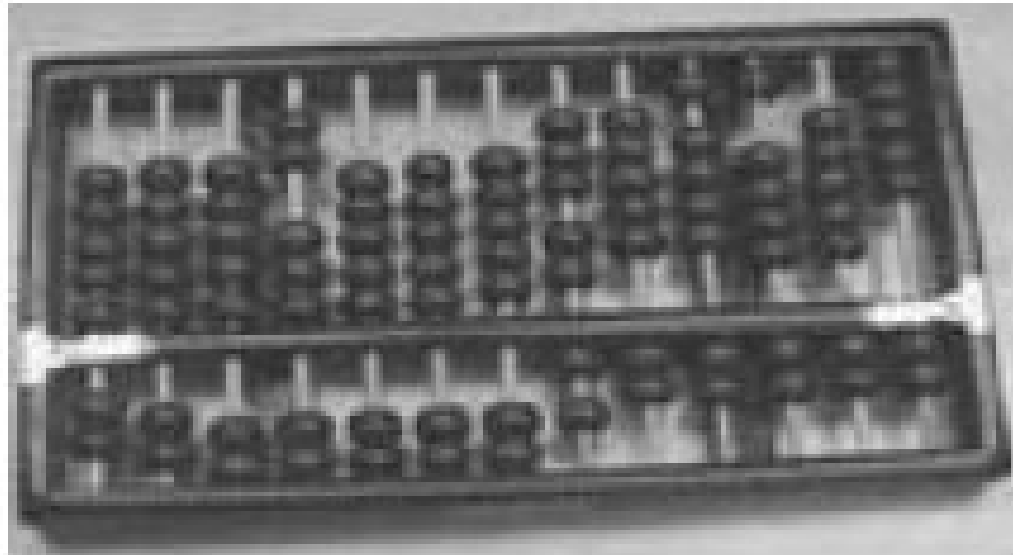
programma  **software**

insieme di istruzioni da eseguire secondo un ordine preciso, il cui effetto è la realizzazione di uno specifico compito

calcolatore = hardware + software

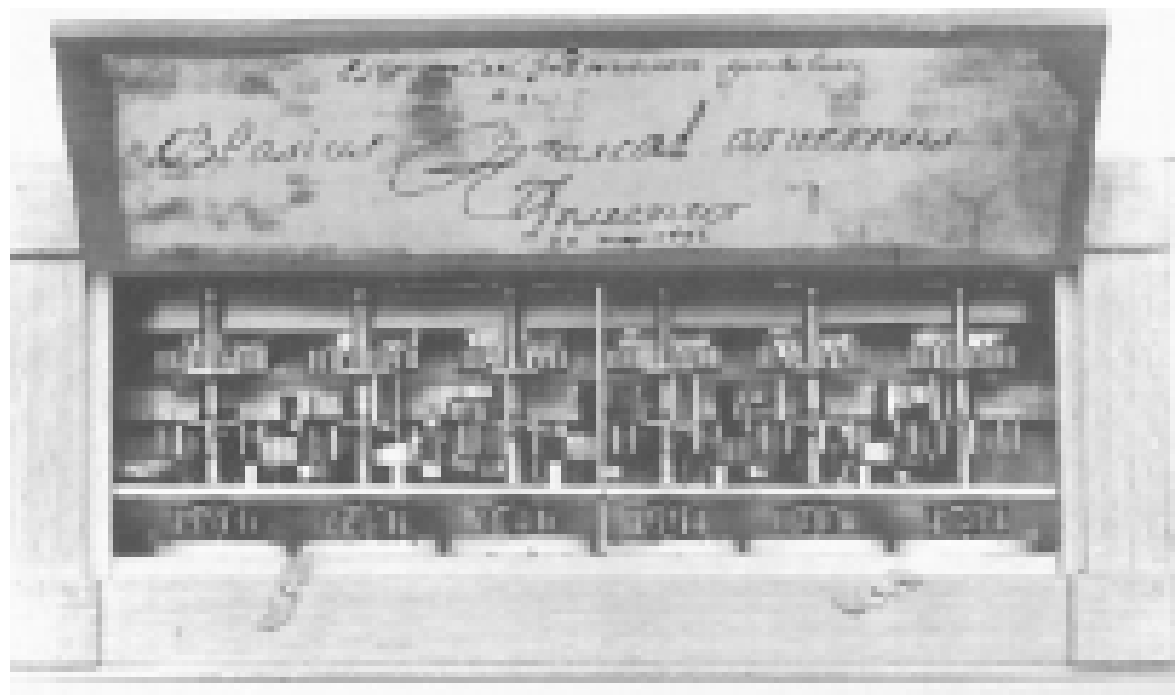
IMPORTANTE: il collegamento tra hardware e software è costituito dal fatto che l'hardware “capisce” le istruzioni scritte nel software

Abaco cinese (6° sec. A.C.)

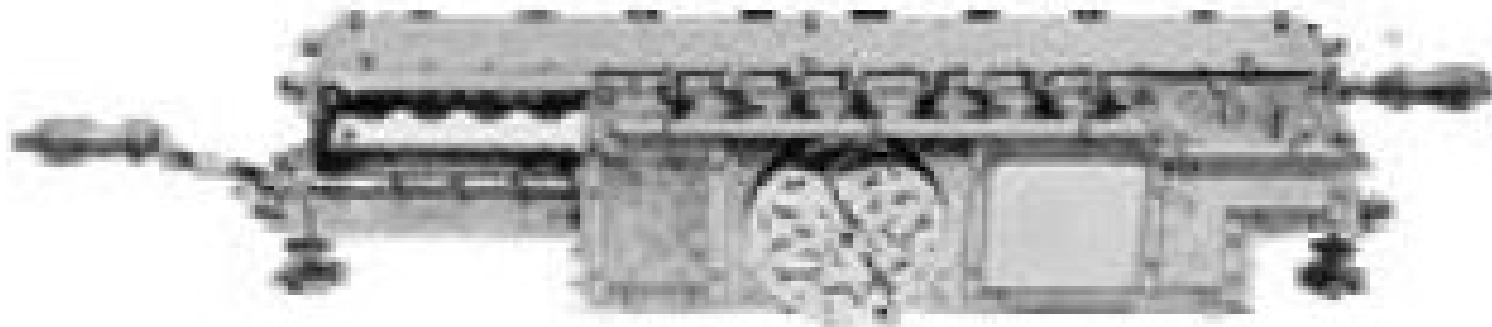


Pascalina (B. Pascal, 1642)

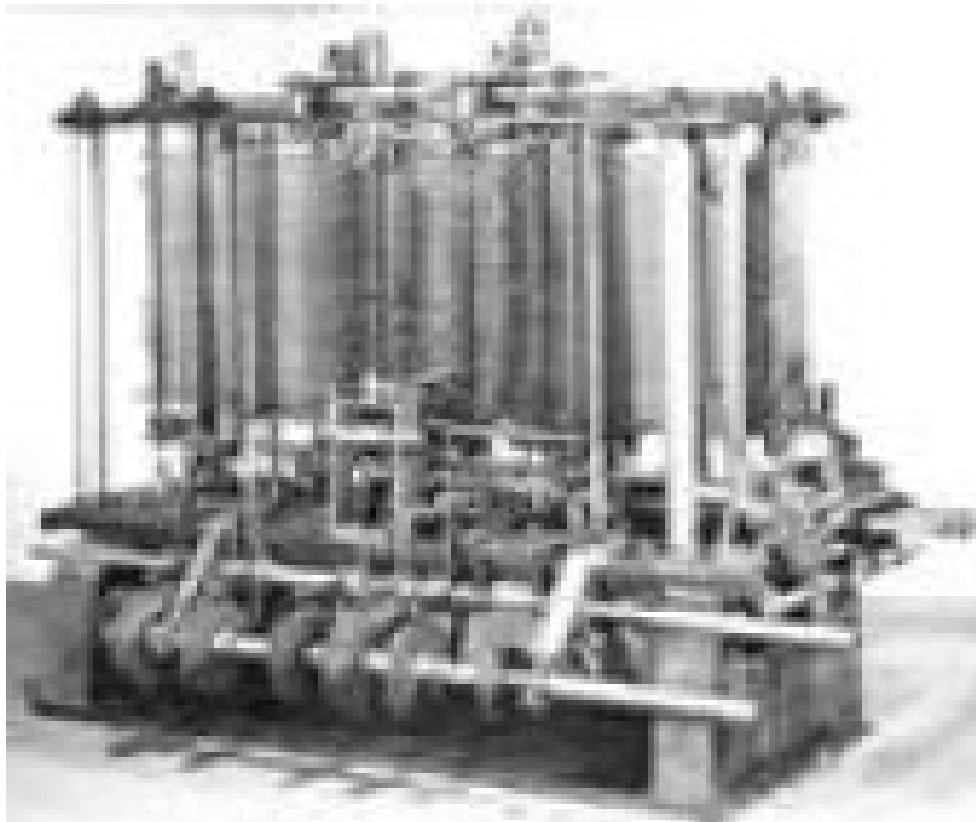
addizioni e sottrazioni



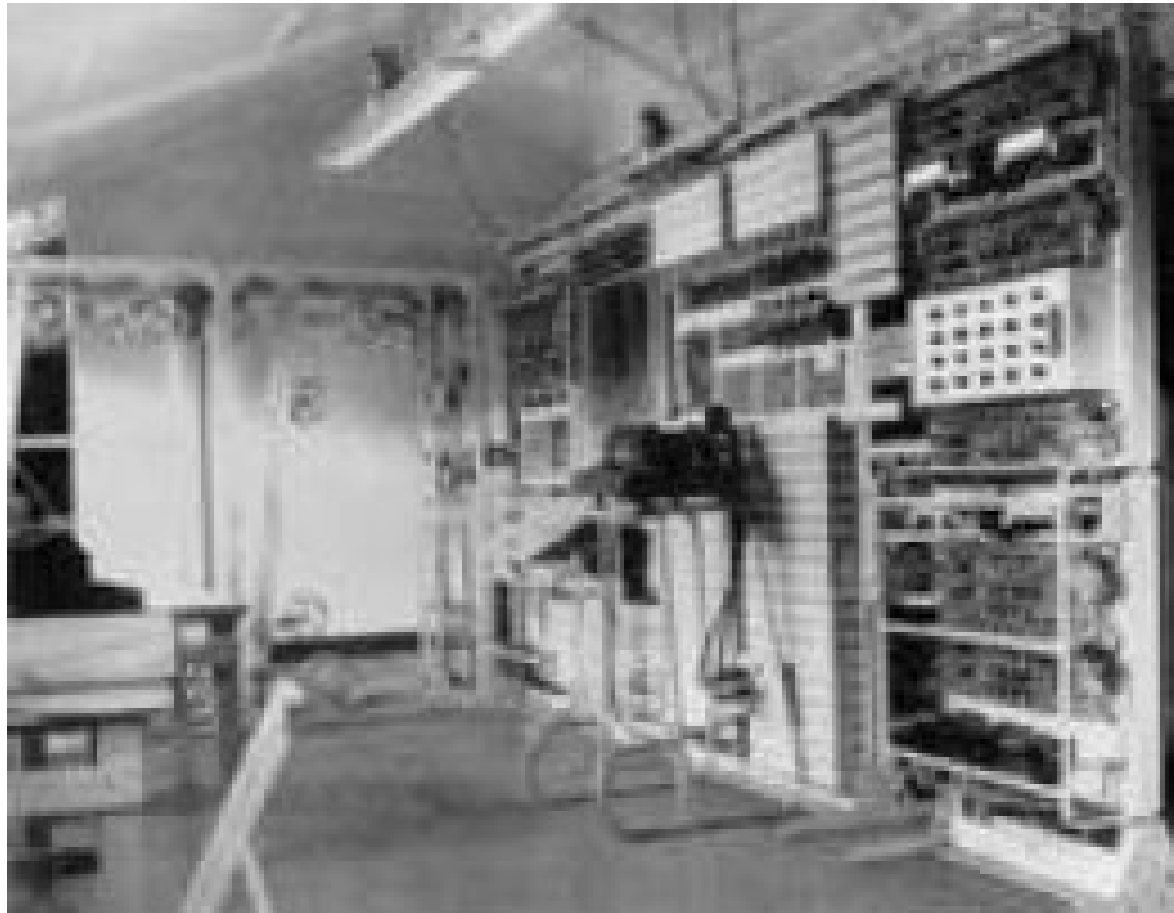
Calcolatrice a 4 operazioni Leibniz (1671)



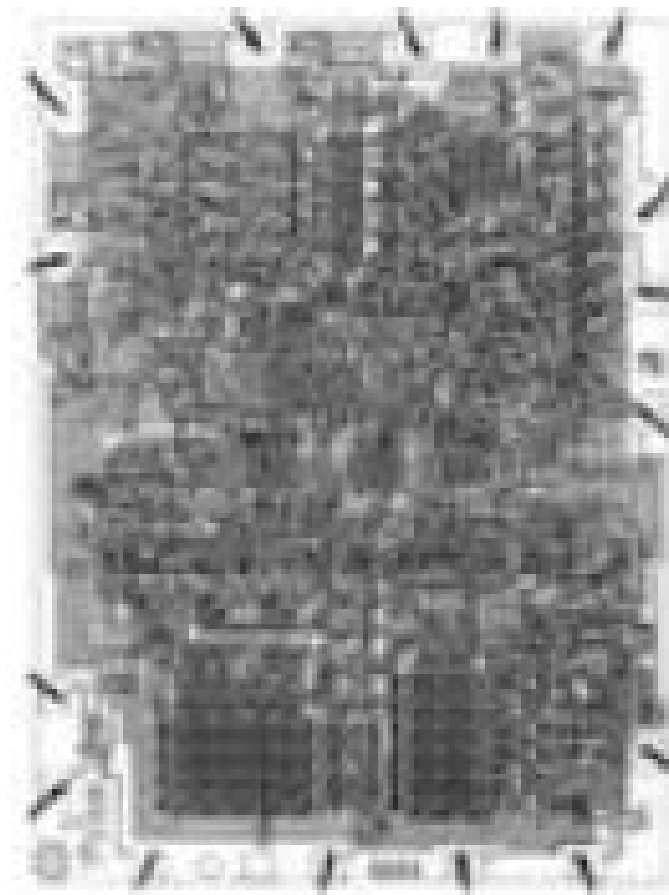
Analitical Engine (C. Babbage, 1834)



COLOSSUS (UK, 1943)

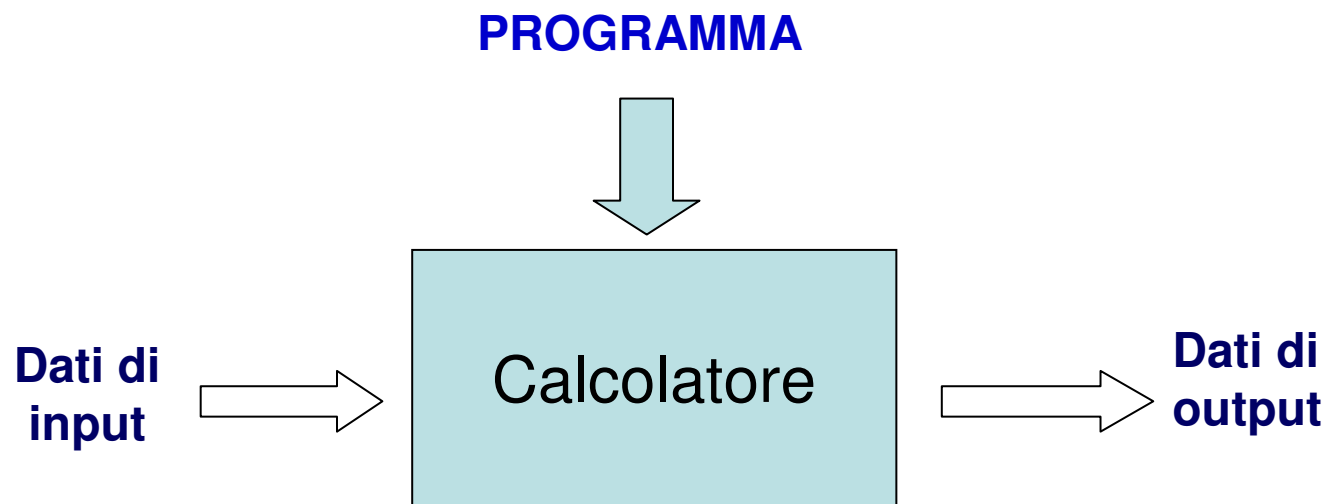


Intel 4000-1 (1971) (M. Faggin)

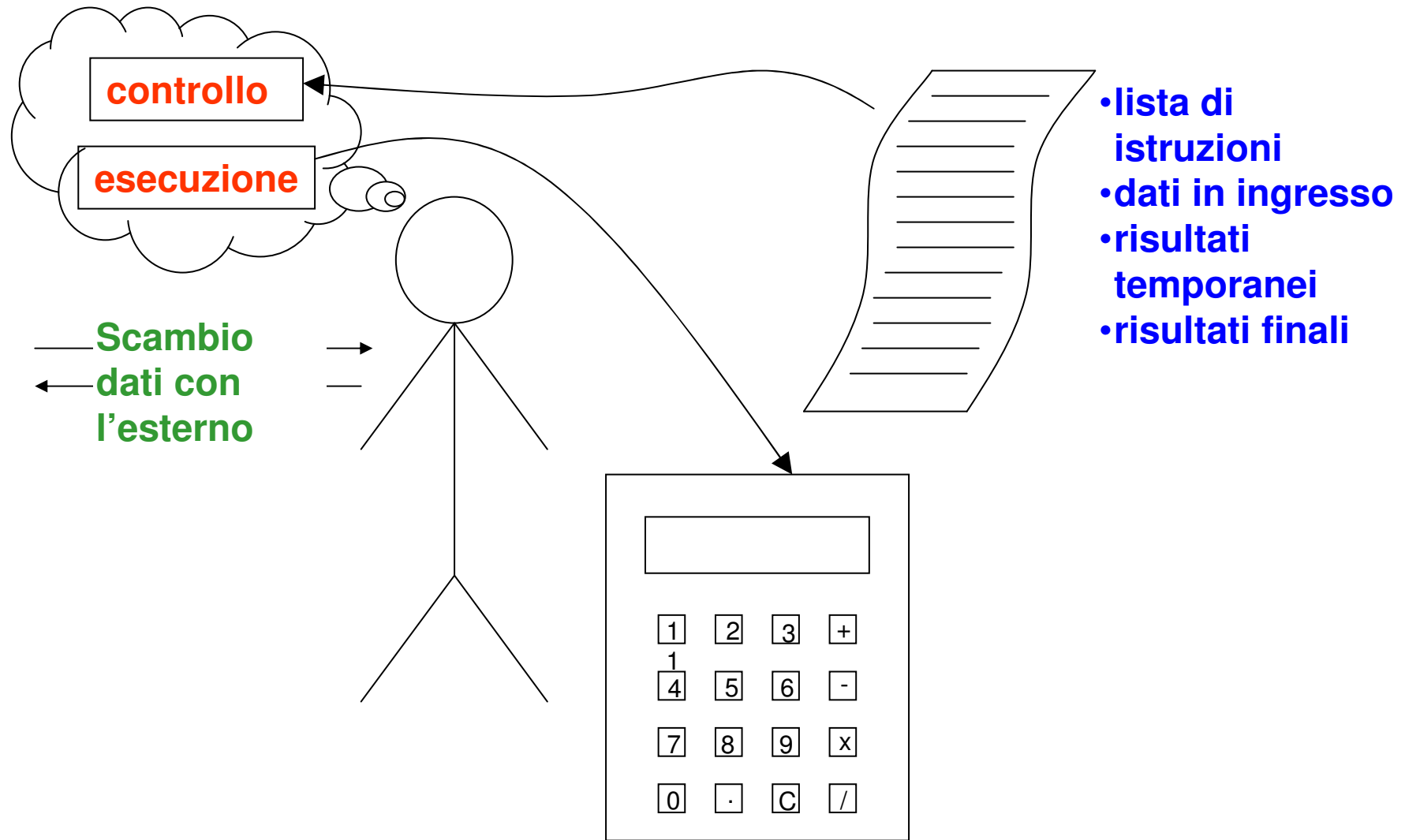


Caratteristiche fondamentali di un calcolatore

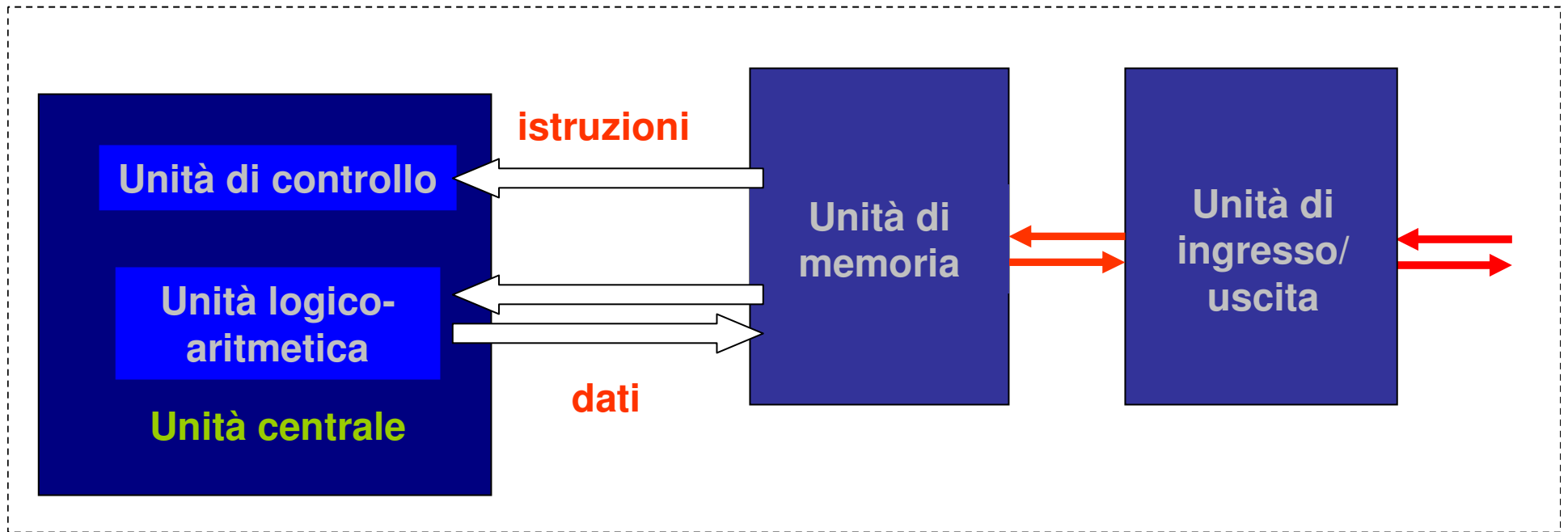
- Riceve dati in ingresso
- Elabora i dati sulla base di istruzioni memorizzate e memorizza i risultati
- Fornisce in uscita i risultati.



Modello di un Sistema di Calcolo



Il Modello di Von Neumann

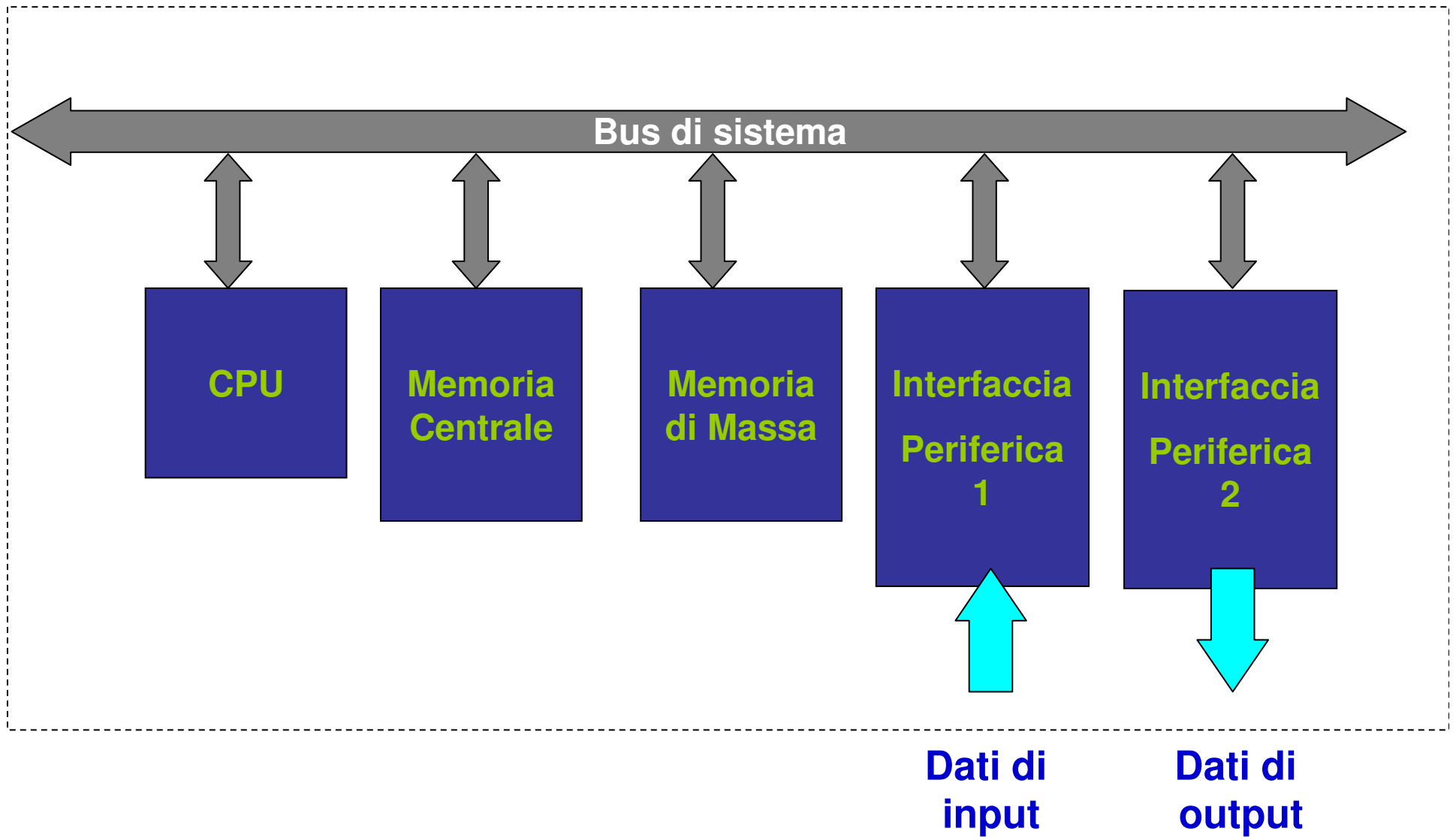


Modello logico

singole componenti

flussi di dati e istruzioni

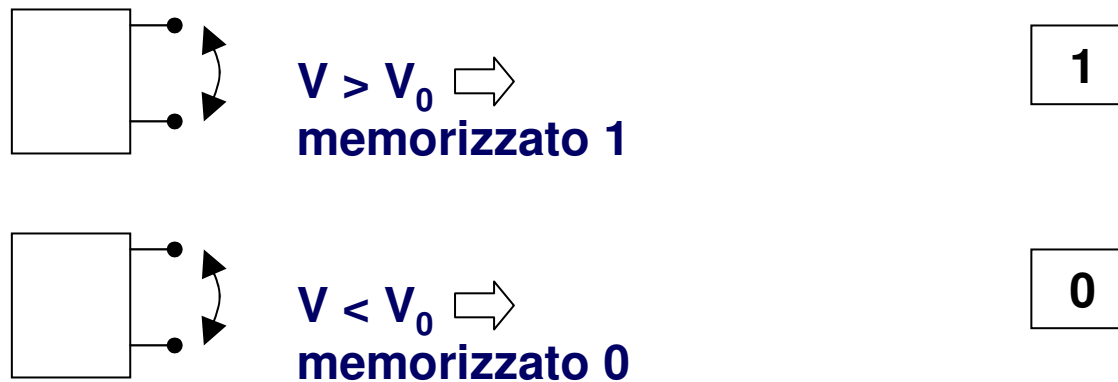
Un implementazione del modello di Von Neumann



La memorizzazione dei dati e delle istruzioni

La più piccola unità di informazione memorizzabile (e quindi utilizzabile) è il **bit (Binary digit)**, che può assumere valore 0 o 1.

Il dispositivo utilizzato per memorizzare un bit è un **elemento bistabile**, cioè un dispositivo elettronico che può assumere uno tra due stati stabili (es. due livelli differenti di tensione), ognuno dei quali viene fatto corrispondere a 0 o a 1 (**cella** di memoria).



Operazioni possibili su una cella di memoria

Operazione di scrittura

La cella di memoria viene caricata con un determinato valore che permane memorizzato finchè:

- la cella viene alimentata elettricamente
- non si esegue un'altra operazione di scrittura che modifica il valore precedentemente memorizzato

Operazione di lettura

Si accede alla cella di memoria per consultarne il valore e copiarlo su un'altra cella di memoria, senza alterarne il contenuto

NOTA

Non su tutte le celle di memoria sono possibili entrambe le operazioni di lettura e scrittura.

Insiemi di Bit

Con un solo bit è possibile gestire un'informazione binaria, cioè un'informazione che può specificare uno tra due valori possibili (es. un punto di un'immagine bianco o nero).

Quanti stati possibili può assumere un insieme di bit ?

00	000	0000
01	001	0001
10	010	0010
11	011	0011
	100	0100
	101	0101
	110	0110
	111	0111
		1000
		1001
		1010
		1011
		1100
		1101
		1110
		1111

2 bit → 4 stati

3 bit → 8 stati

4 bit → 16 stati

...

Il registro di memoria

Un insieme di N celle elementari può assumere uno tra 2^N stati possibili.

Un tale insieme è organizzato in un **registro** di memoria.

Il registro costituisce un supporto per la memorizzazione di un'informazione che può assumere uno tra 2^N valori possibili. In particolare un insieme di 8 bit forma un **byte**.

Sul registro sono possibili operazioni di lettura e scrittura che interessano contemporaneamente tutte le celle di memoria contenute nel registro.

Il problema della codifica

Un calcolatore può trattare diversi tipi di dati: numeri (interi, reali), testo, immagini, suoni, ecc. che vanno comunque memorizzati su registri di memoria.

È quindi necessario adottare una **codifica** del tipo di dato considerato: occorre, cioè,

mettere in corrispondenza biunivoca i valori del tipo con gli stati che può assumere il registro.

Alcuni Esempi di Codifica

registro da un byte $\Rightarrow 2^8 = 256$ stati possibili.
Che cosa è possibile codificare ?

Numeri naturali [0,255]

0	\leftrightarrow	00000000
1	\leftrightarrow	00000001
....		
255	\leftrightarrow	11111111

Numeri interi [-128,127]

-128	\leftrightarrow	00000000
-127	\leftrightarrow	00000001
0	\leftrightarrow	10000000
+127	\leftrightarrow	11111111

Numeri reali [0,1[

0.0000	\leftrightarrow	00000000
0.0039	\leftrightarrow	00000001
0.0078	\leftrightarrow	00000010
....		
0.9961	\leftrightarrow	11111111

Caratteri

A	\leftrightarrow	01000001
a	\leftrightarrow	01100001
0	\leftrightarrow	00110000
1	\leftrightarrow	00110001

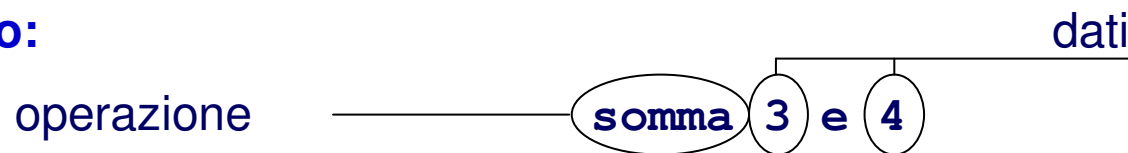
La codifica implica una rappresentazione dei dati limitata e discreta

Codifica delle istruzioni

Oltre ai dati, è necessario memorizzare anche le istruzioni, cioè le singole azioni elementari che l'unità centrale può eseguire.

Nello specificare un'istruzione, bisogna precisare l'operazione da compiere e i dati coinvolti nell'operazione.

Esempio:



Come rappresentare le operazioni ?

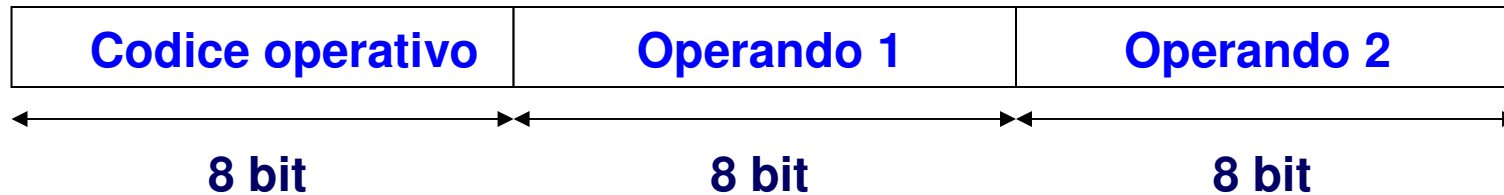
L'insieme delle diverse operazioni che l'unità centrale è in grado di eseguire è finito e quindi è possibile codificarlo con un certo numero di bit (**codice operativo**).

somma	0000
sottrai	0001
moltiplica	0010
dividi	0011
...	...

Formato delle Istruzioni

Una istruzione sarà quindi rappresentabile da una sequenza di bit divisa in due parti:

- un codice operativo
- un campo operandi (1, 2 o più operandi)



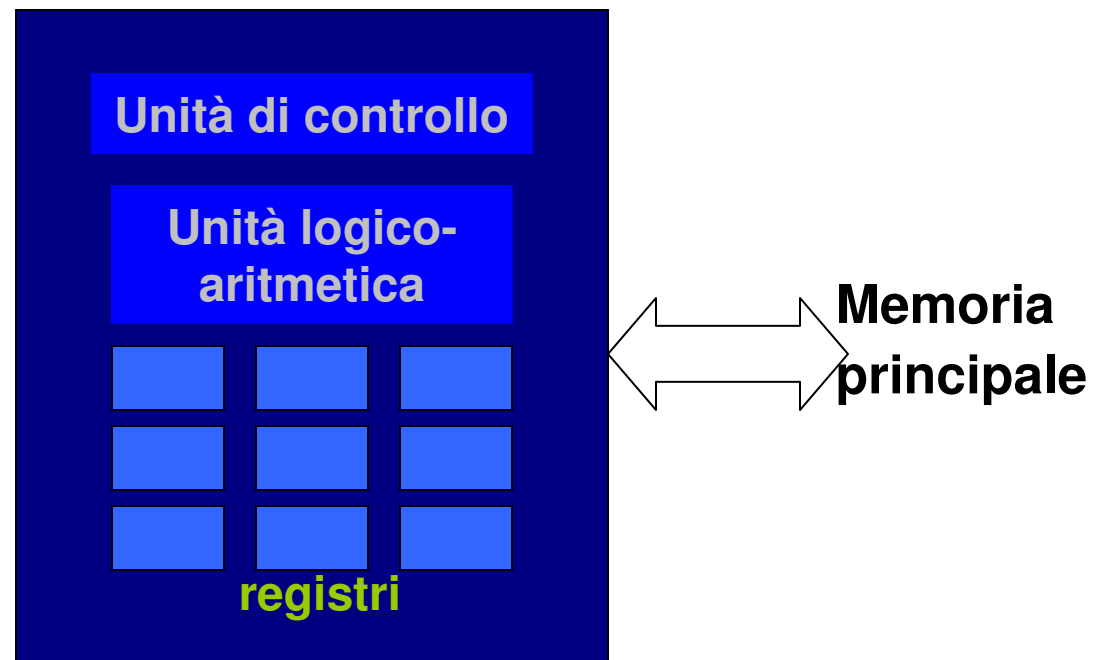
CPU (Central Processing Unit)

Funzione:

eseguire i programmi immagazzinati in memoria principale prelevando le istruzioni (e i dati relativi), interpretandole ed eseguendole una dopo l'altra

E' formata da:

- unità di controllo
- unità logico aritmetica
- registri



L'Unità di controllo (1/2)

E' l'unità che si occupa di dirigere e coordinare le attività interne alla CPU che portano all'esecuzione di una istruzione

Ciclo del processore

L'esecuzione di una istruzione avviene attraverso alcune fasi:

Fetch

L'istruzione da eseguire viene prelevata dalla memoria e trasferita all'interno della CPU

Decode

L'istruzione viene interpretata e vengono avviate le azioni interne necessarie per la sua esecuzione

Operand Assembly

Vengono prelevati dalla memoria i dati su cui eseguire l'operazione prevista dalla istruzione

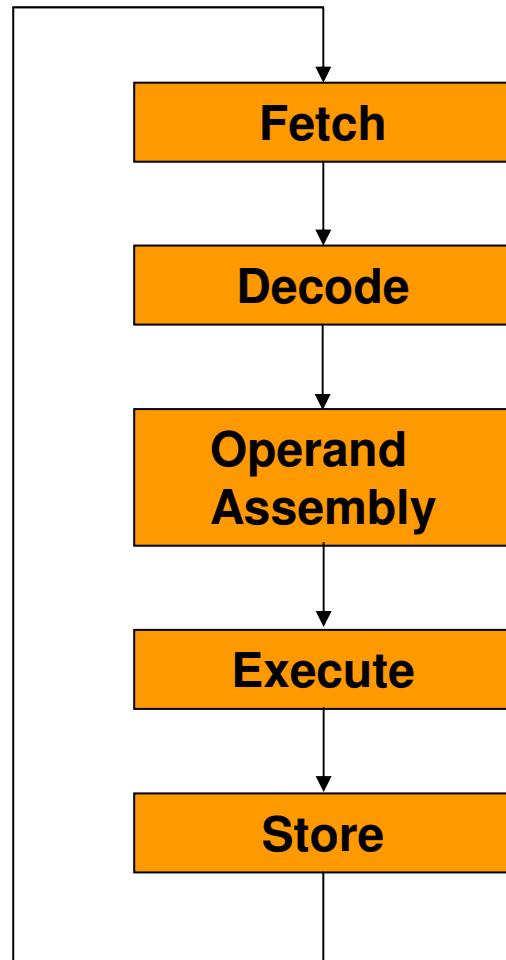
Execute

Viene portata a termine l'esecuzione dell'operazione prevista dalla istruzione

Store

Viene memorizzato il risultato dell'operazione prevista dalla istruzione

L'Unità di controllo (2/2)



L'unità di controllo realizza in ciclo le fasi per eseguire la sequenza di istruzioni che costituiscono il programma

L'Unità Logico Aritmetica

E' l'unità che si occupa di realizzare le operazioni logiche ed aritmetiche eventualmente richieste per eseguire un'istruzione

Operazioni Aritmetiche

ADD

SUB

MUL

DIV

REM

SET

Operazioni Logiche

CMP

AND

OR

NOT

I registri

Hanno la funzione di memorizzare all'interno della CPU dati e istruzioni necessari all'esecuzione

- **Registri generali**

- **Registri speciali**

- Program Counter (PC)
- Mem. Address Reg. (MAR)
- Mem. Data Register (MDR)
- Instruction Register (IR)

I registri speciali non sono accessibili dalle istruzioni

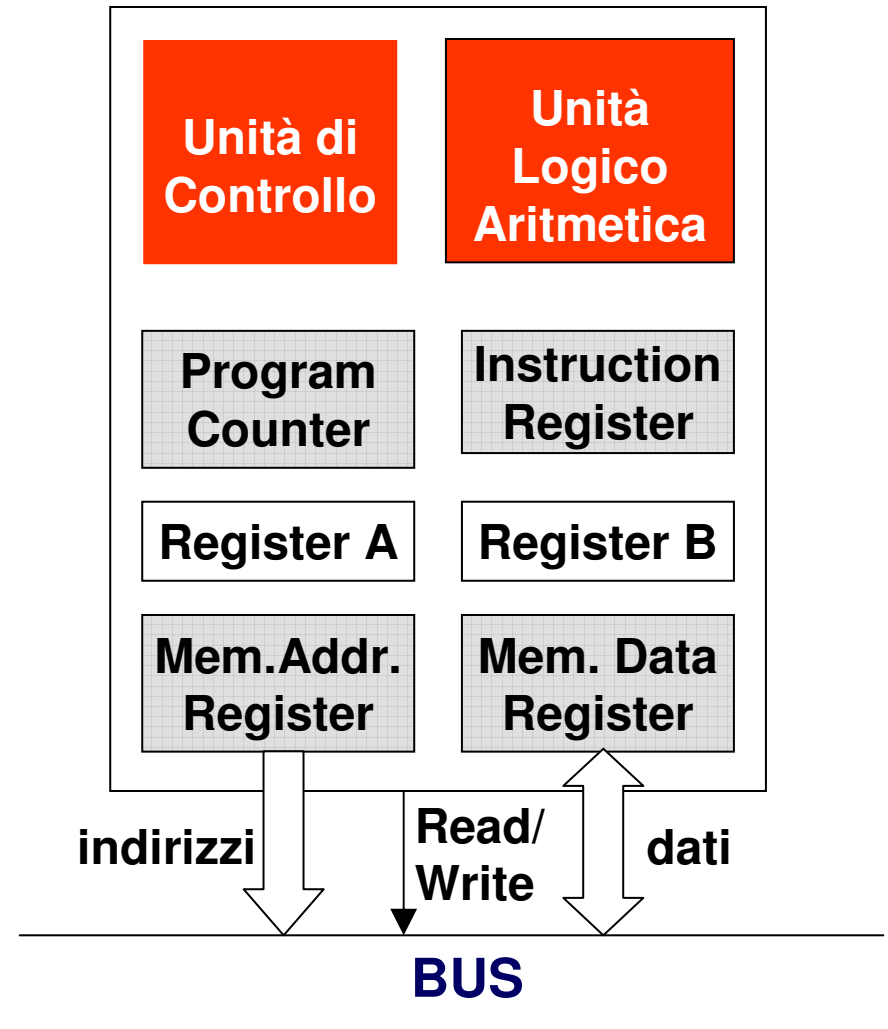
Connessione della CPU con il sistema

I vari componenti interni della CPU sono comunicanti tramite connessioni interne.

La CPU è connessa al resto del sistema tramite il BUS (linee indirizzi, dati e controllo).

Memoria

0	01101101
1	10010110
2	00111010
3	11111101
1022	00010001
1023	10101001



Trasferimento CPU-memoria

Qualunque sia il trasferimento da realizzare, la CPU (master) deve precisare l'indirizzo del dato da trasferire.

In queste operazioni, la memoria è comunque uno slave e “subisce” l'iniziativa della CPU, ricevendo da questa l'indirizzo del dato da trasferire e l'informazione sull'operazione da realizzare (lettura o scrittura)

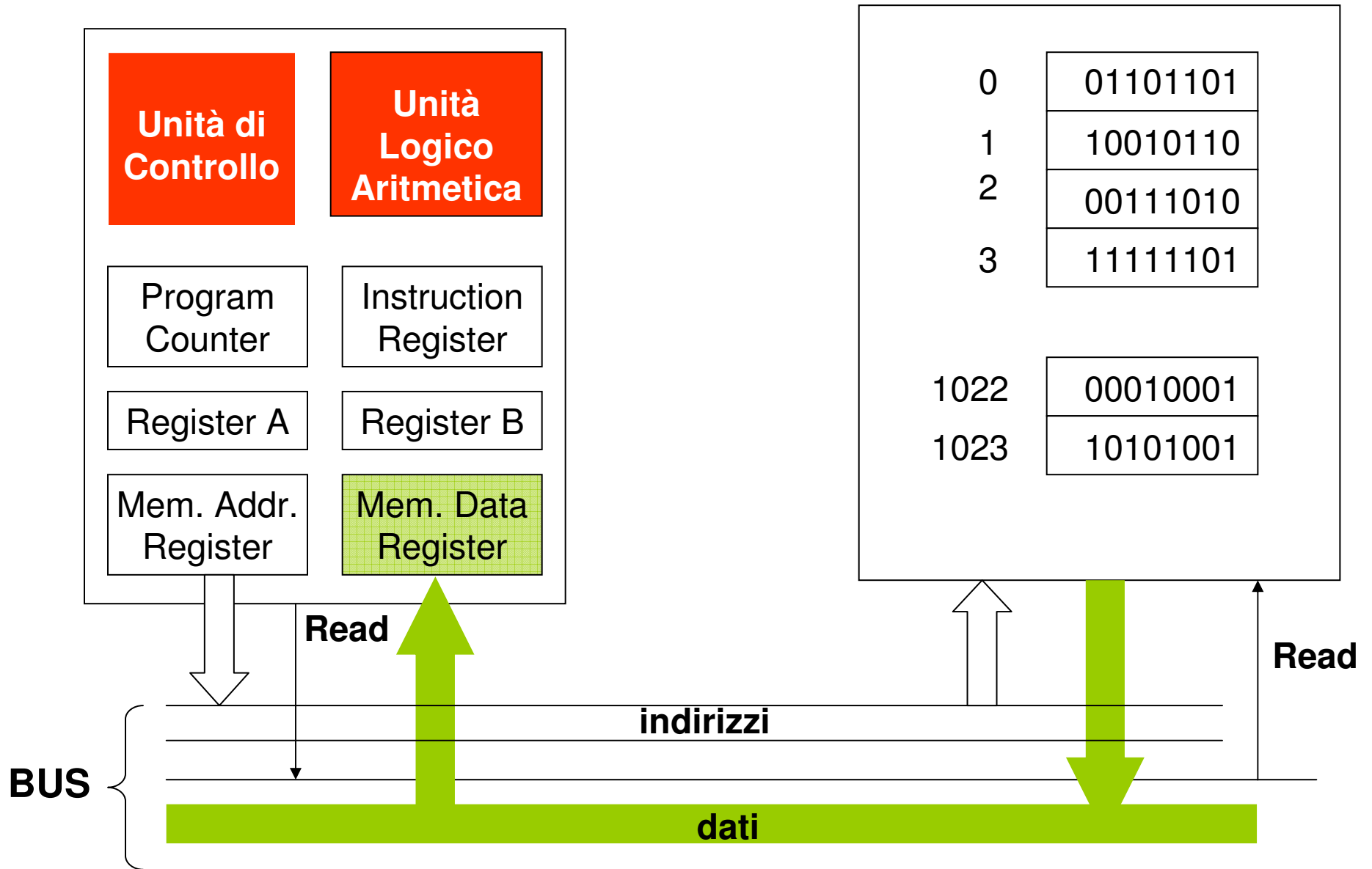
Trasferimento memoria → CPU (lettura)

- 1) la CPU scrive l'indirizzo del dato da trasferire sul MAR che lo propagherà alle linee indirizzi del bus. Contemporaneamente, segnala sulle linee di controllo che si tratta di una lettura.
- 2) la memoria riceve, tramite il bus, l'indirizzo e l'indicazione dell'operazione da effettuare. Copia il dato dal registro individuato sulle linee dati del bus.
- 3) il dato richiesto, tramite le linee dati del bus, arriva al MDR della CPU. Da qui sarà spostato verso gli altri registi interni.



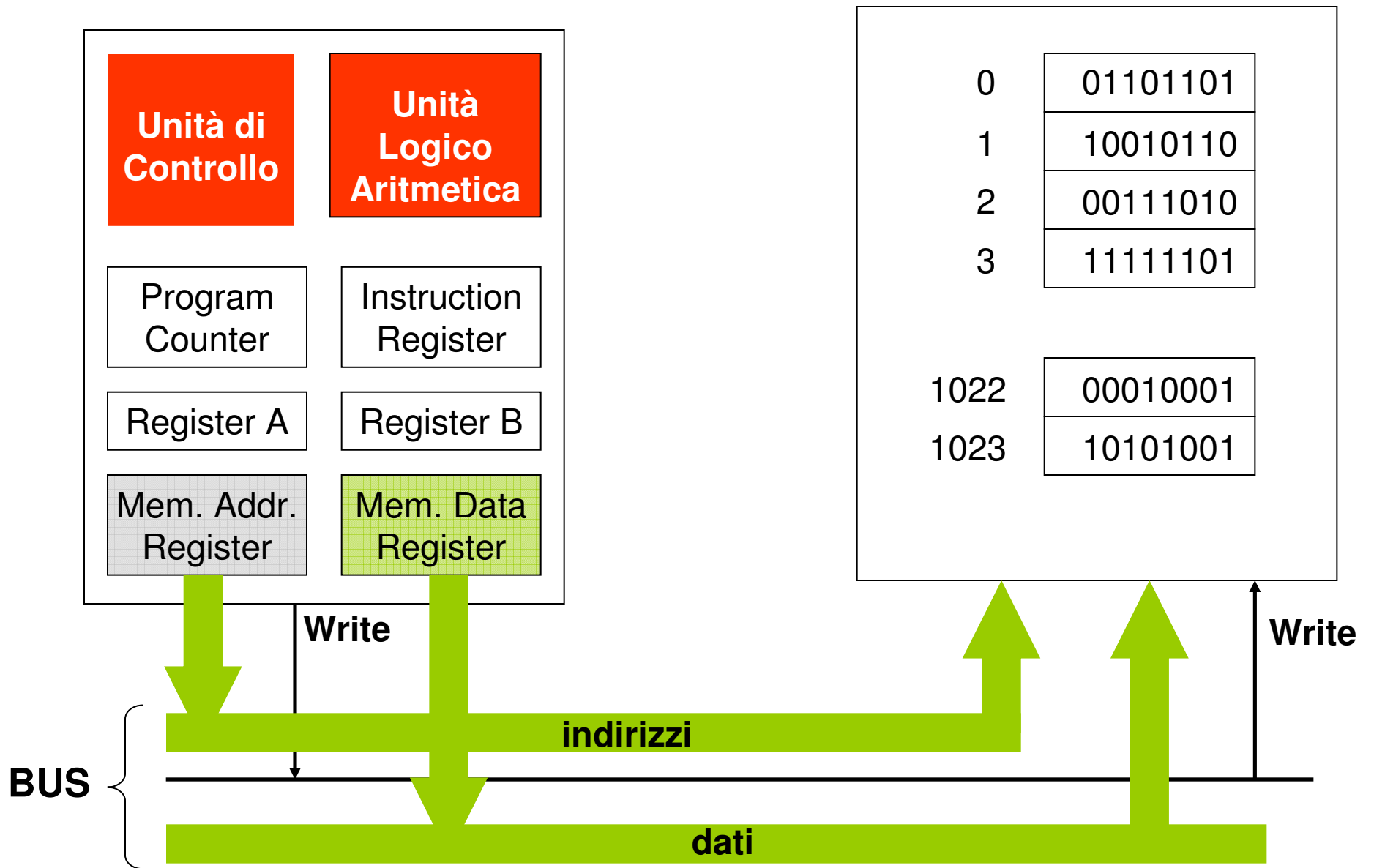
0	01101101
1	10010110
2	00111010
3	11111101
1022	00010001
1023	10101001

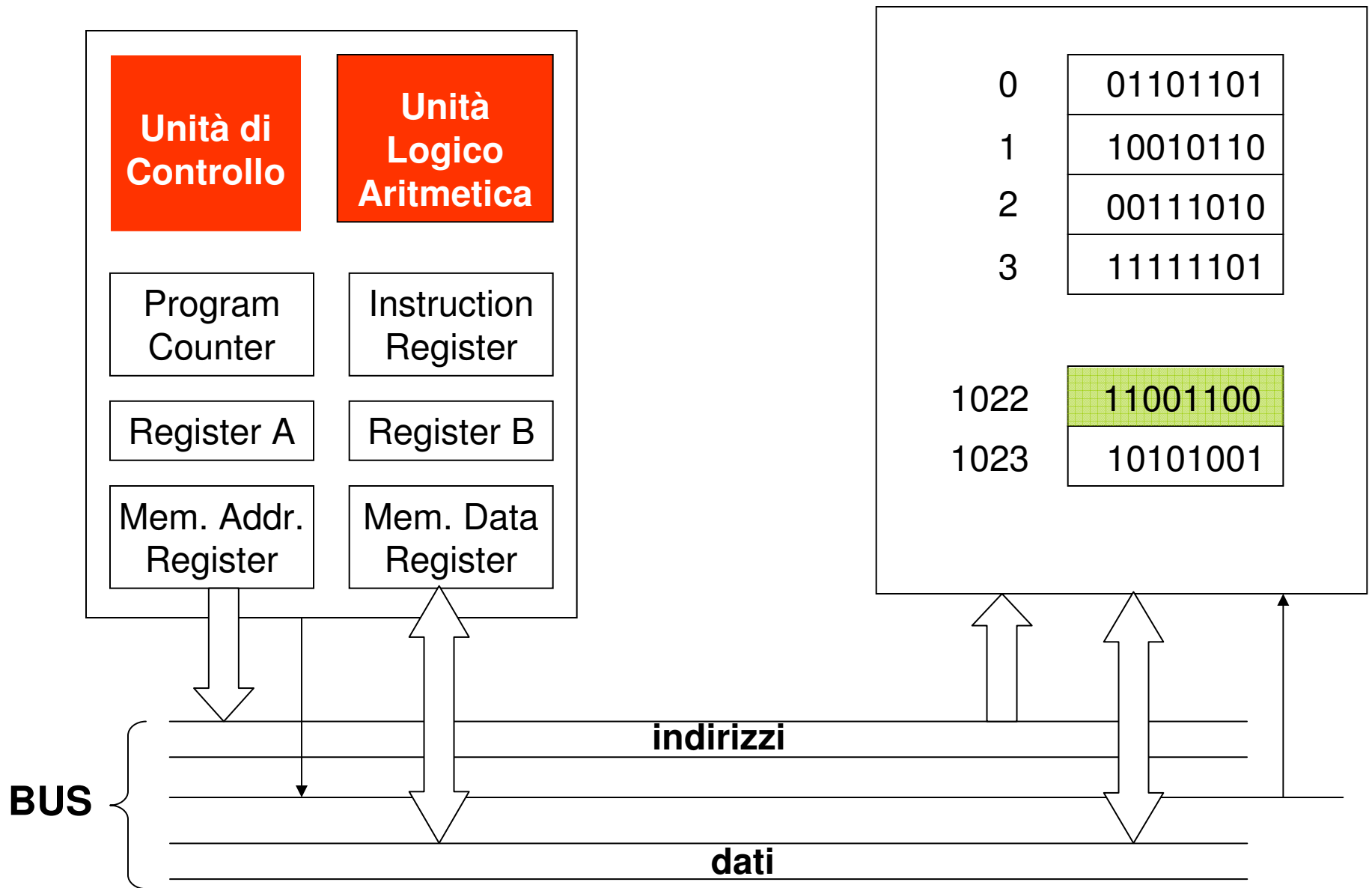




Trasferimento CPU → memoria (scrittura)

- 1) la CPU scrive l'indirizzo del dato da trasferire sul MAR, mentre il dato viene copiato sul MDR. Il contenuto dei due registri viene propagato sulle linee indirizzi e dati del bus. Contemporaneamente, la CPU segnala sulle linee di controllo che si tratta di una scrittura.
- 2) la memoria riceve, tramite il bus, l'indirizzo, il dato e l'indicazione dell'operazione da effettuare. Copia il dato dalle linee dati del bus al registro individuato dall'indirizzo.





Esempio di Esecuzione di un'istruzione

Consideriamo un'istruzione del tipo:

ADD (1021),(1022),1023

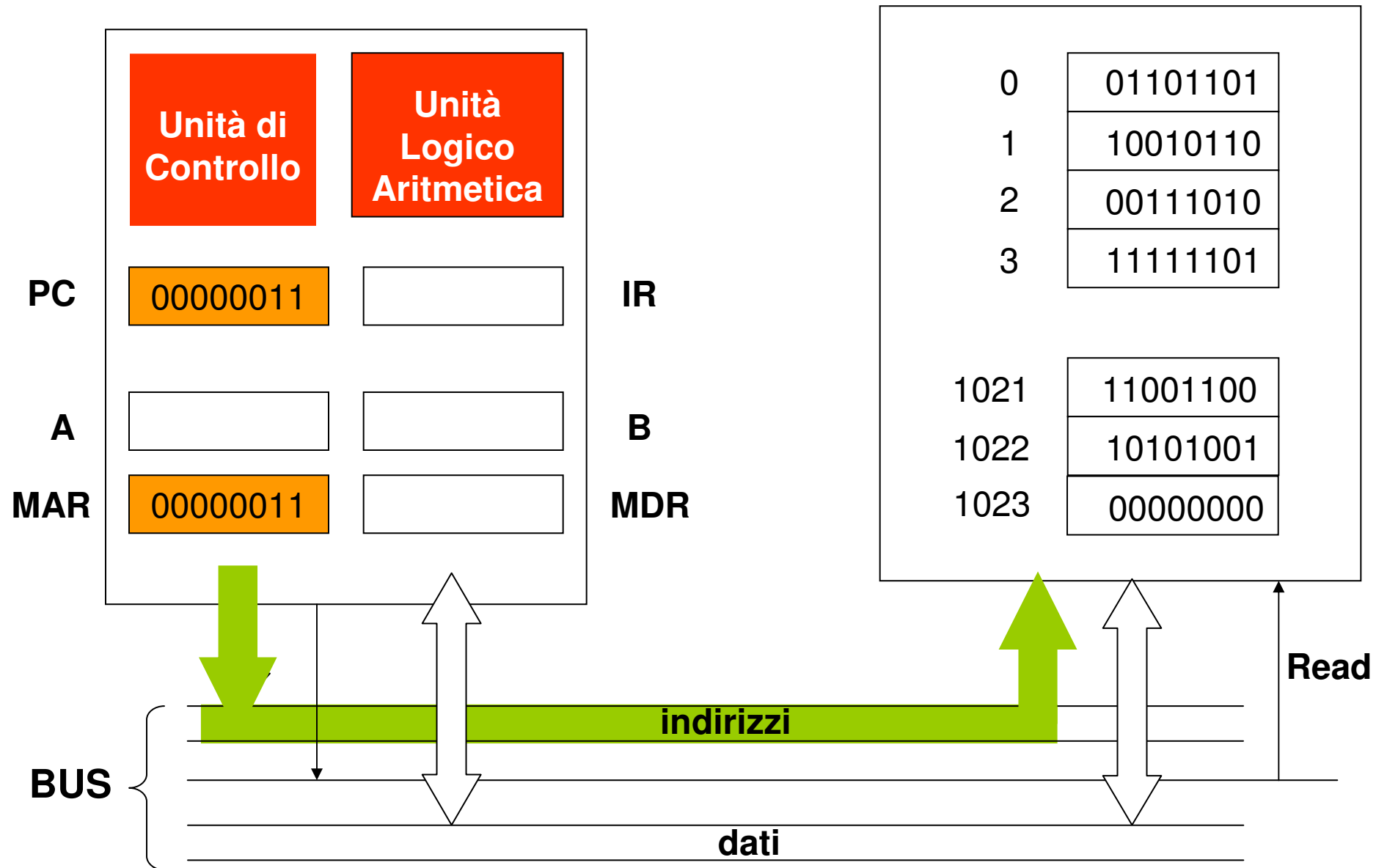
Il cui significato è:

“somma i valori che trovi nei registri di memoria di indirizzo 1021 e di indirizzo 1022 e memorizza il risultato nel registro di indirizzo 1023”.

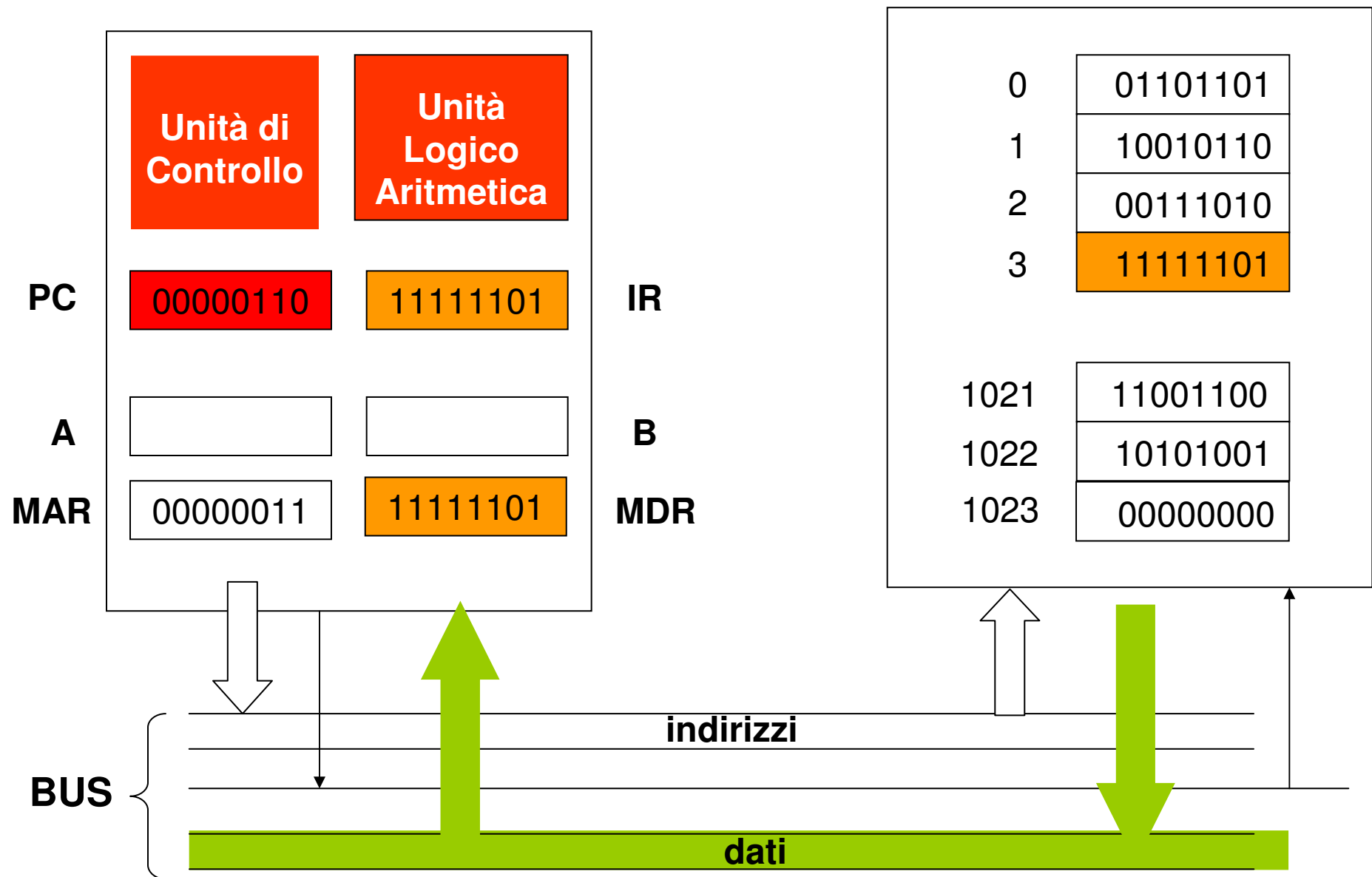
Supponiamo inoltre che l'istruzione si trovi memorizzata nel registro di memoria di indirizzo 3.

Consideriamo le varie fasi necessarie per l'esecuzione di questa istruzione...

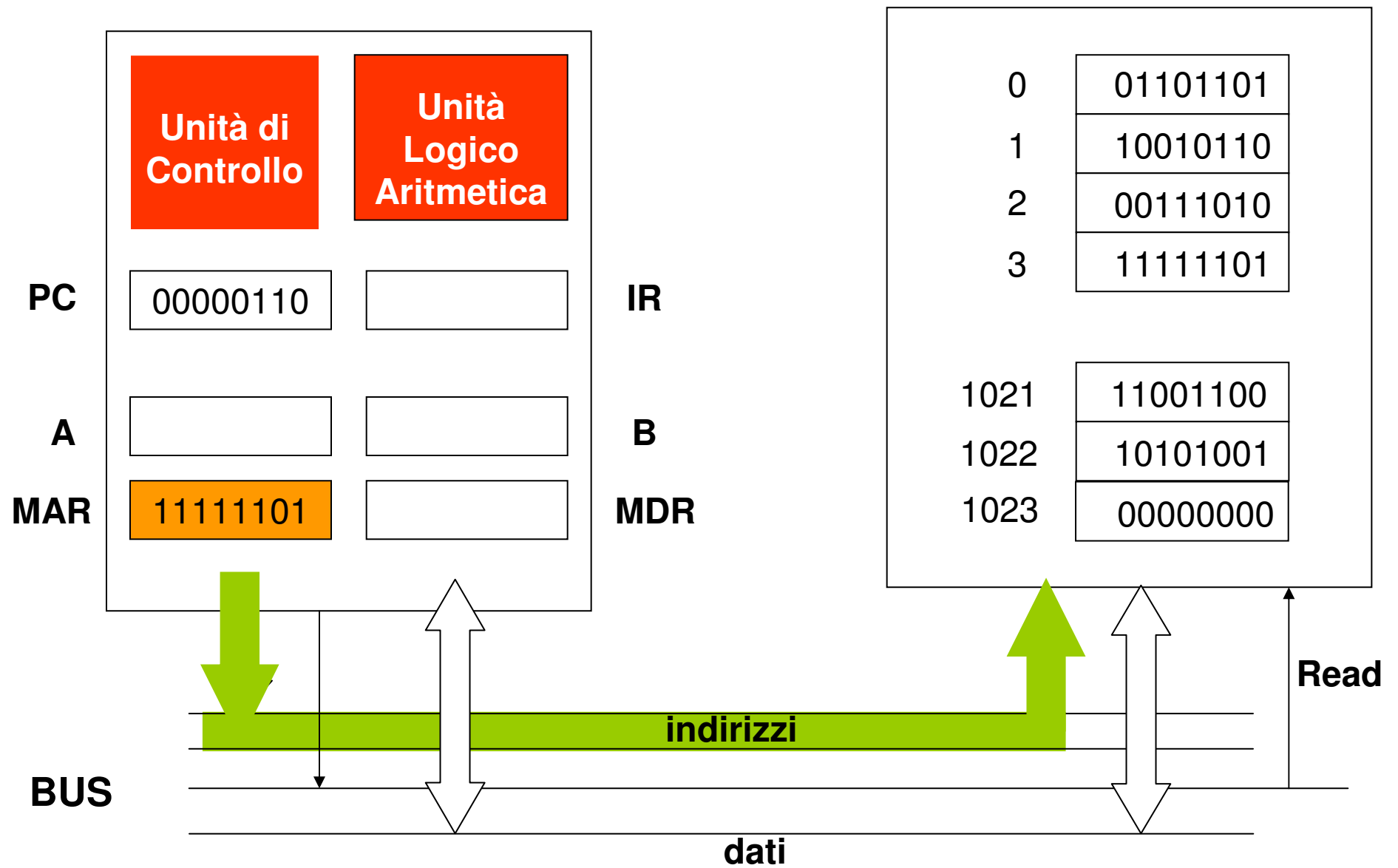
Fase FETCH



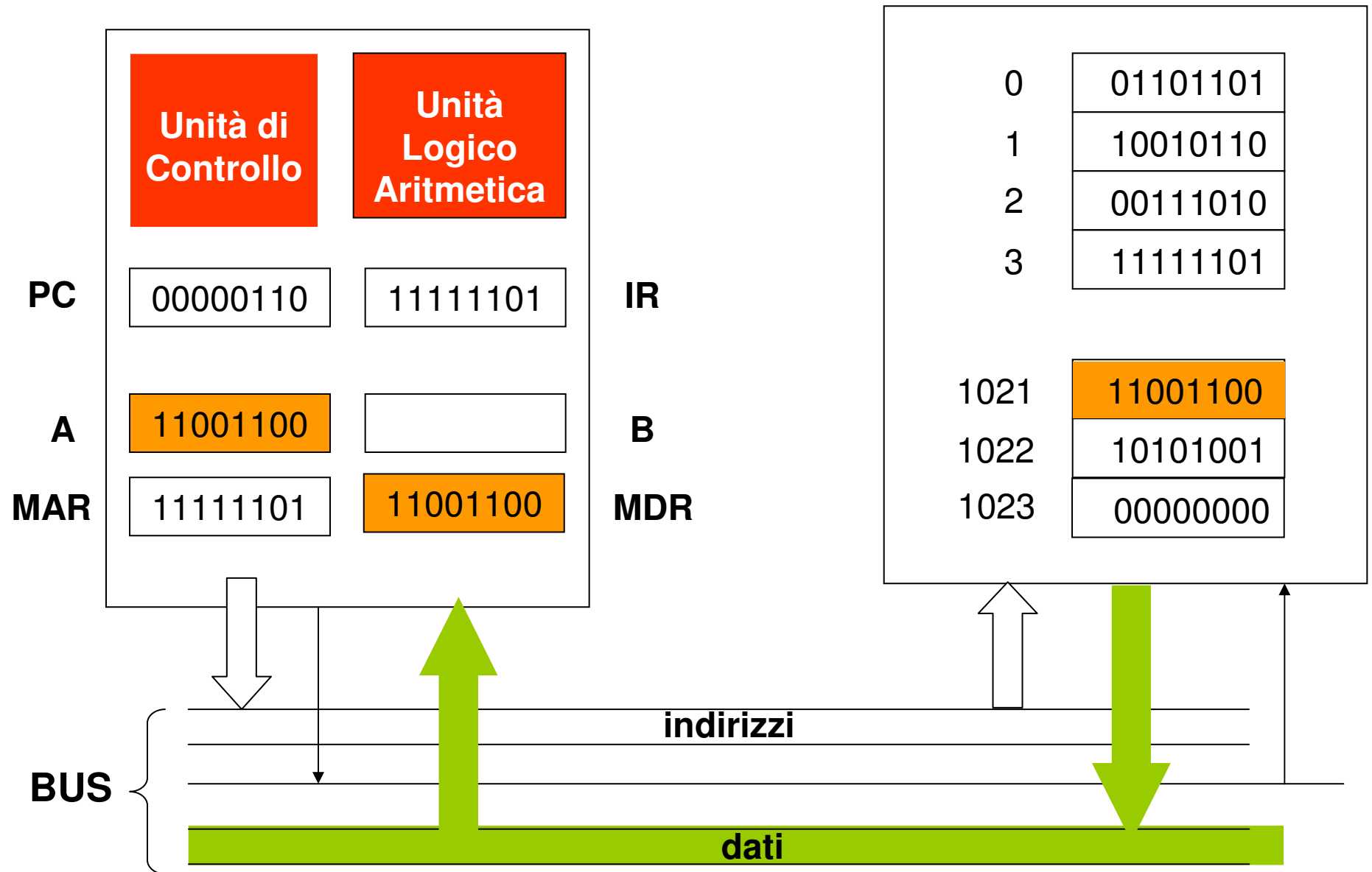
Fase FETCH



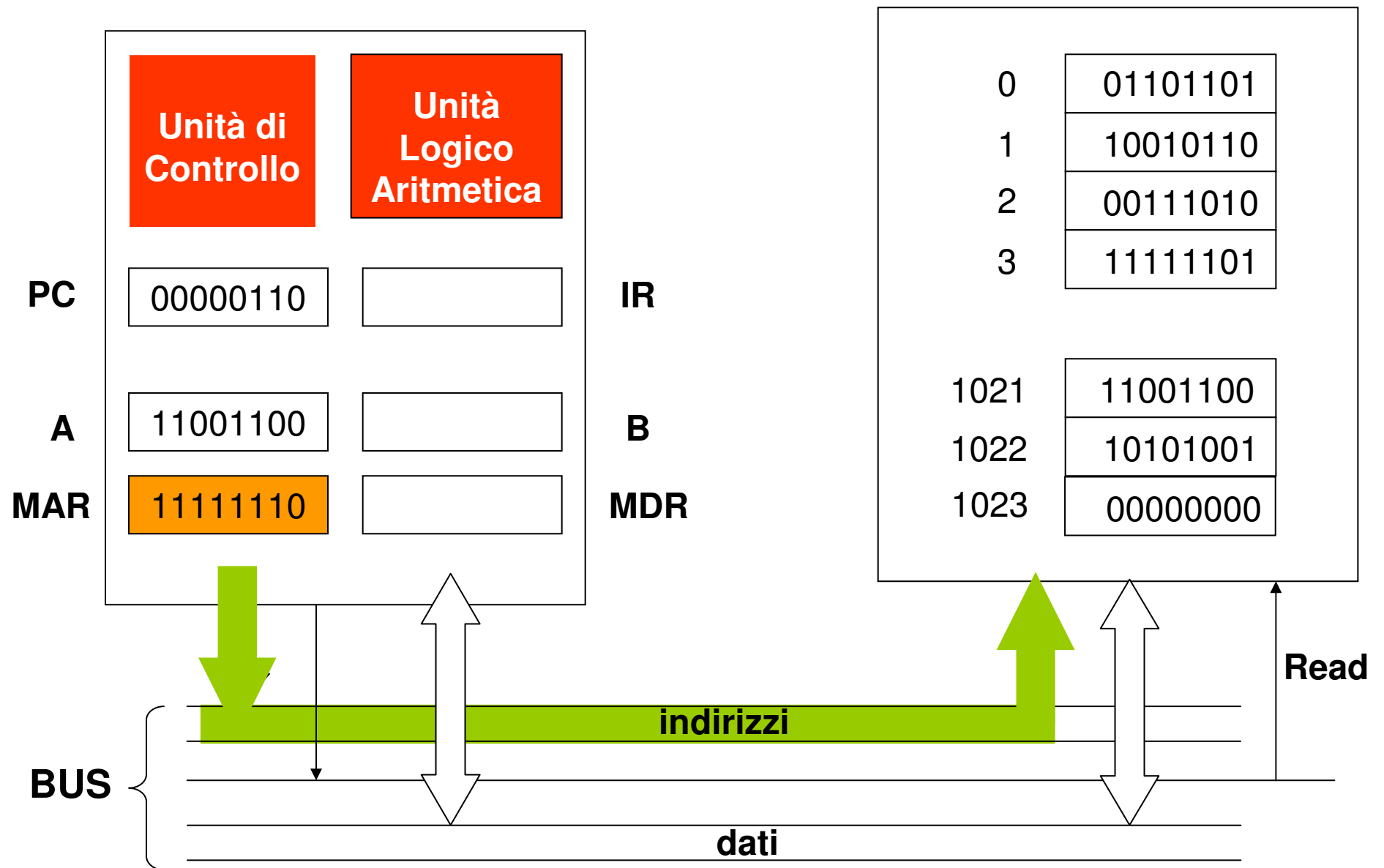
Fase OPERAND ASSEMBLY



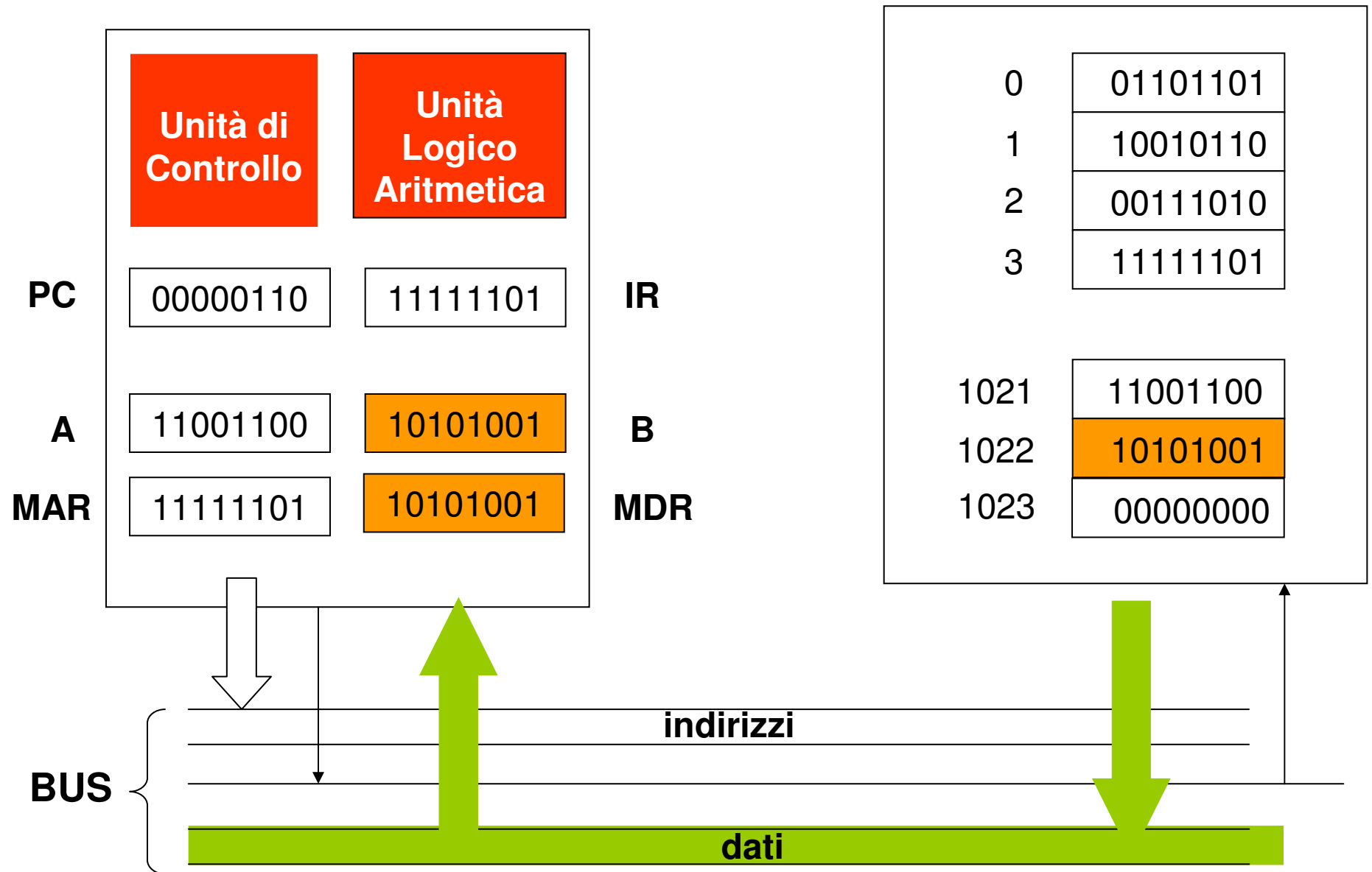
Fase OPERAND ASSEMBLY



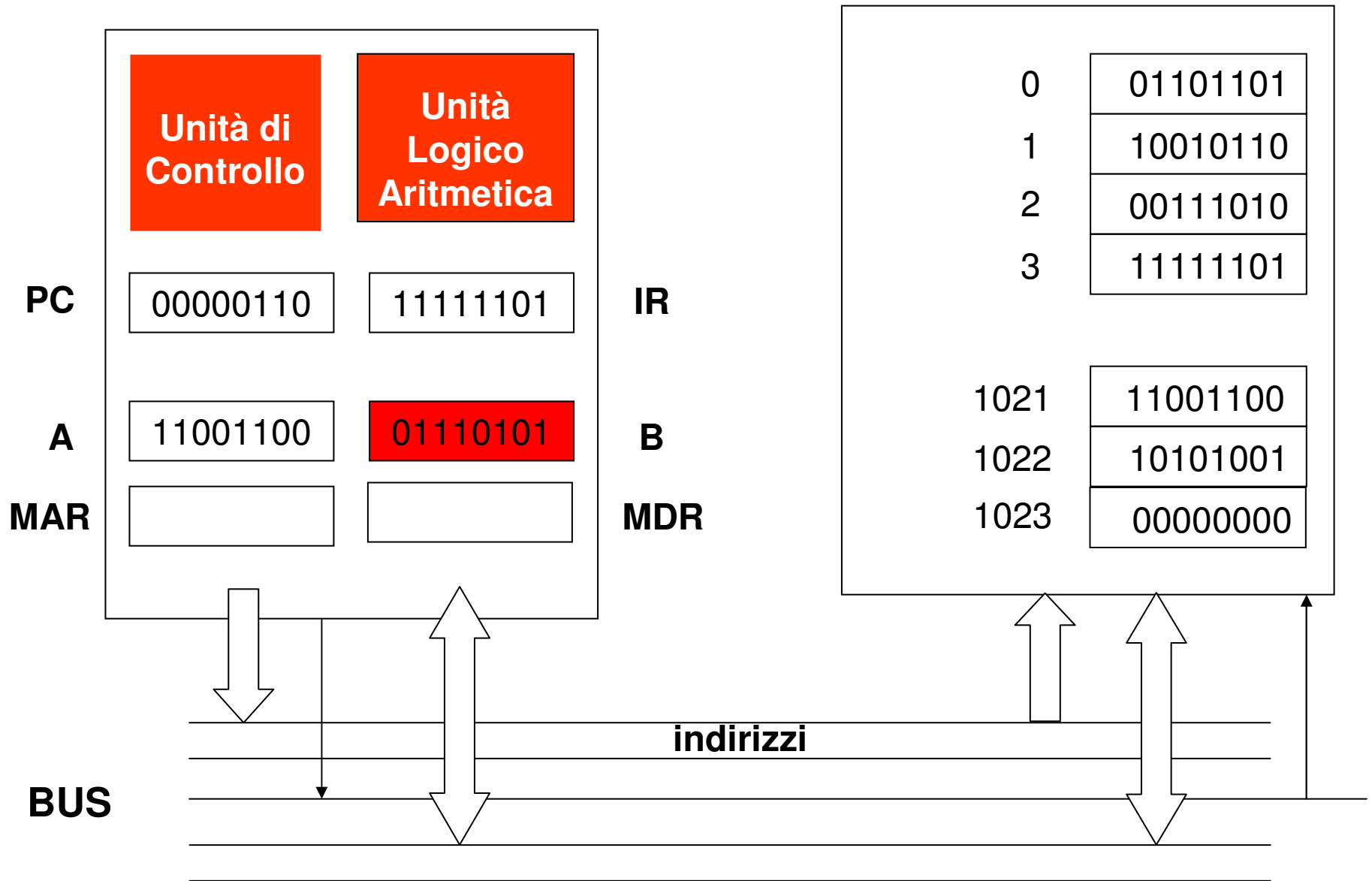
Fase OPERAND ASSEMBLY



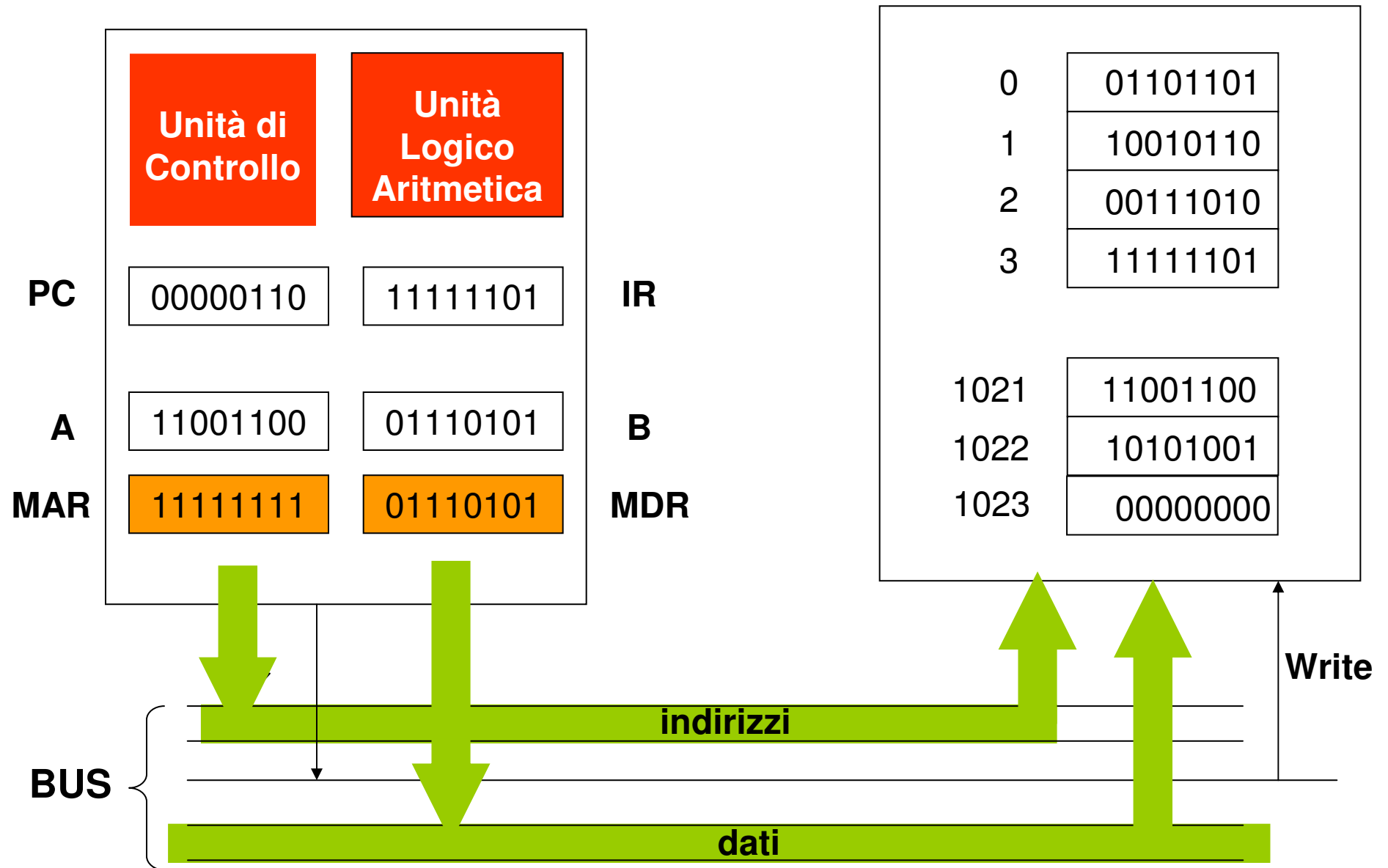
Fase OPERAND ASSEMBLY



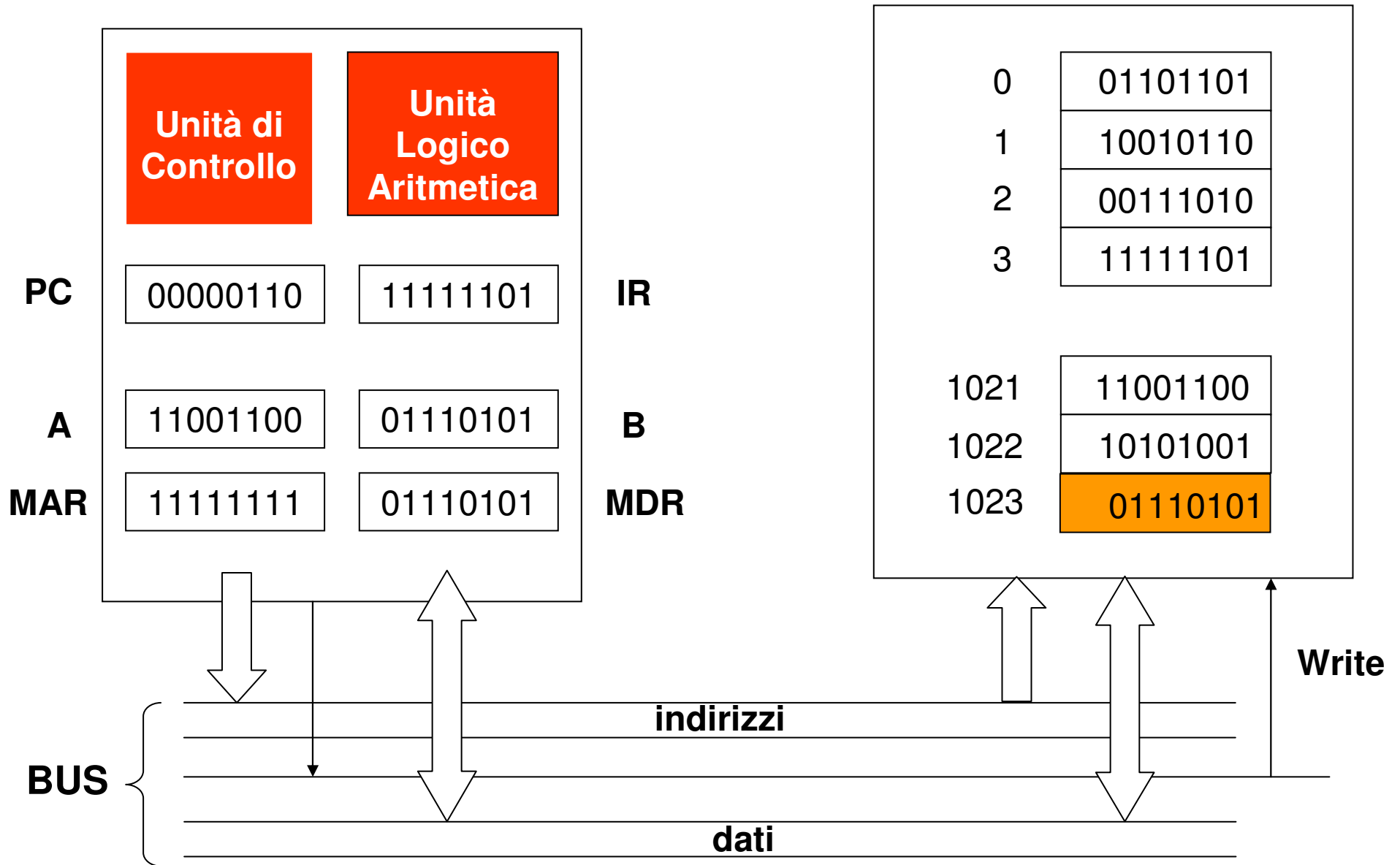
Fase EXECUTE



Fase STORE

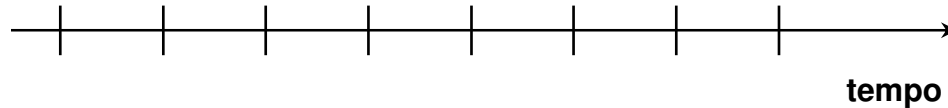


Fase STORE



Clock

- La CPU è sincronizzata da un orologio interno che procede a velocità costante (clock)
- I “clock ticks” definiscono gli istanti possibili per la progressione dei singoli passi eseguiti dal processore:



- tempo di ciclo= intervallo tra due ticks = secondi per ciclo
- clock rate (frequenza) = cicli al secondo (1 Hz. = 1 ciclo/sec)

1 MegaHertz= 1MHz = 10^6 cicli/sec

1 GigaHertz = 1GHz = 10^9 cicli/sec



Frequenze di clock maggiori indicano CPU più veloci