

Architecture des Ordinateurs

Olivier Temam
LRI
Université Paris Sud

Introduction

- Exécution d'un algorithme quelconque:
 - Calculs
 - Propositions logiques
 - Mémorisation

```
A=0  
Label :  
  A=A+1  
  if (A<5) goto Label
```

Plan

- Circuits logiques
- Notions de temps et de mémorisation
- Représentation des nombres
- Unité Arithmétique et Logique
- Contrôle et jonction des composants
- Evolution des ordinateurs – Historique
- Un microprocesseur simple
- Programmation d'un microprocesseur
- Système complet
- Les microprocesseurs actuels
- Exploitation de la performance des microprocesseurs
- Evolutions prochaines des microprocesseurs
- Utilisation des processeurs/ordinateurs
- Evolutions possibles pour les processeurs/ordinateurs à long terme
