

Architektury komputerowe

Z Wikipedii, wolnej encyklopedii.

Architektura komputera to sposób organizacji elementów tworzących komputer. Pojęcie to używane jest dosyć luźno. Może ono oznaczać tak ilość bitów szyny danych (np. architektura 32 bitowa), jak i rodzaj połączeń pomiędzy pamięcią, procesorem i urządzeniami wejścia-wyjścia, a także podstawowy zestaw instrukcji procesora.

Ze względu na rodzaj połączeń procesor-pamięć i sposób ich wykorzystania dzielimy architektury na:

- SISD (Single Instruction Single Data) Skalarne
- SIMD (Single Instruction Multiple Data) Wektorowe
- MIMD (Multiple Instruction Multiple Data) Równoległe

Ze względu na sposób podziału pracy i dostęp procesora do pamięci możemy podzielić architektury na:

- SMP (Symmetric Multiprocessing) Symetryczne
- NUMA (Non-Uniform Memory Access) Asymetryczne
- AMP (Asynchronous Multiprocessing) Asynchroniczne
- MPP

Ze względu na sposób organizacji pamięci i wykonywania programu:

- Architektura Von Neumanna
- Architektura Harvardzka

Ze względu na typ procesora możemy wymienić:

- Alpha
- ARM
- HPPA
- IA-64
- M68000 (*68k*)
- MIPS
- PowerPC
- S/390
- Sparc
- Sparc64
- SuperH
- x86

Źródło: "http://pl.wikipedia.org/wiki/Architektury_komputerowe"

Kategorie stron: Sprzęt komputerowy

-
- Tę stronę ostatnio zmodyfikowano o 00:00, 4 lut 2005
 - Treść udostępniana na licencji GNU Free Documentation License.