

ARQUITECTURAS VECTORIALES

Curso 20012-13

Objetivos Generales:

Dar a conocer la necesidad de este tipo de arquitectura, parámetros mas importantes a tener en cuenta y las diferentes tipos de arquitecturas existentes, así como las partes funcionales en que se pueden descomponer Alternativas de futuro

Objetivos específicos:

Saber reconocer las diferentes arquitectura vectoriales.

Presentar lecturas de la materia objeto de estudio en clase, para su discusión. Estas lecturas seran facilitadas por el profesor de la asignatura .

A partir de la definición de los parámetros que define una arquitectura diseñar la misma de una manera general

Construcción de un lenguaje de alto nivel de algún programa que simule el funcionamiento de una arquitectura vectorial, o algún parámetro representativo de la misma.

Temario

Teoría:

- Limitaciones del procesamiento escalar. Alternativas
- Arquitecturas vectoriales.
- Sectorización
- Rendimiento de las arquitecturas vectoriales.
- Ejemplos de máquinas vectoriales

Practicas:

Ejecución en simulador de algoritmos escalares, vectorizados y obtención de rendimiento.

Simulador DLXV

Solución de un problema mediante un algoritmo que utilice estructuras vectoriales, y tratamiento vectorial.

Evaluación:

Mediante la entrega semanal de trabajos, y su presentación en clase se realizara una primera evaluación, que podrá dar como resultado la superación de la asignatura. Caso contrario los alumnos realizaran un examen con todo el contenido de la asignatura

Bibliografía:

- “Arquitectura de Computadores : Una Aproximación Cuantitativa.” John L. Hennessy y David Patterson

Tutorias: Martes, Miércoles, Jueves de 10,30 a 12,30

josemmar@unex.es , teléfono despacho :927257251.

Fdo por el Profesor de la asignatura: Jose Miguel Martinez Candela