

Auf einen Blick

Über den Autor	7
Einleitung	19
Teil I: Grundlegendes zu Rechnerarchitekturen	25
Kapitel 1: Blick aus der Vogelperspektive	27
Kapitel 2: Leistungsbewertung von Rechnern	55
Teil II: Das Kernelement: Der Prozessor	71
Kapitel 3: Die von Neumann-Maschine	73
Kapitel 4: Programmiermodell und Assemblerprogrammierung	139
Kapitel 5: Kommunikation und Ausnahmeverarbeitung	193
Teil III: Das Konzept der Speicherhierarchie	253
Kapitel 6: Speichersysteme im Rechner	255
Kapitel 7: Cachespeicher	295
Kapitel 8: Virtuelle Speicherverwaltung	337
Teil IV: Vom Nutzen der Parallelverarbeitung	373
Kapitel 9: Die Idee der Parallelisierung	375
Kapitel 10: Fließbandverarbeitung	409
Kapitel 11: Parallele Pipelines und Superskalarität	441
Kapitel 12: Vom Prozessor zu Rechnersystemen	479
Kapitel 13: Die zukünftige Entwicklung	491
Teil V: Der Top-Ten-Teil	507
Kapitel 14: Zehn Kernthemen zur Rechnerarchitektur	509
Kapitel 15: Mögliche Trugschlüsse	519
Kapitel 16: Zehn Selbsttests zum Fachgebiet	527
Wichtige Literatur	535
Abbildungsverzeichnis	537
Stichwortverzeichnis	545



Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	7
Einleitung	19
Über dieses Buch	20
Törichte Annahmen über den Leser	21
Was Sie nicht lesen müssen	22
Wie dieses Buch aufgebaut ist	22
Teil I: Grundlegendes zu Rechnerarchitekturen	22
Teil II: Das Kernelement: Der Prozessor	22
Teil III: Das Konzept der Speicherhierarchie	23
Teil IV: Vom Nutzen der Parallelverarbeitung	23
Teil V: Der Top-Ten-Teil	23
Symbole, die in diesem Buch verwendet werden	23
Wie es weitergeht	24
TEIL I	
GRUNDLEGENDES ZU RECHNERARCHITEKTUREN	25
Kapitel 1	
Blick aus der Vogelperspektive	27
Das Zeitalter der Computer	27
Embedded Systems und Ubiquitous Computing	28
Klassen von Rechnern	30
Der Begriff »Rechnerarchitektur«	33
Die Instruction Set Architecture (ISA)	34
Die Mikro-Architekturebene	38
Die Definition der Rechnerarchitektur aus meiner Sicht	38
Höchstintegration und die Grenzen des Wachstums	39
Steigerung der Anzahl der Transistoren auf einem Chip	39
Der Performance-Gap	42
Alternativen zur Steigerung der Taktrate	44
Fortschritte beim automatisierten Entwurf solcher Chips	45
Modellierungstechnik	47
Aufbaupläne (Instanzennetze)	48
Ablaufpläne (Petri-Netze)	51
Kapitel 2	
Leistungsbewertung von Rechnern	55
Überblick über Leistungsmaße	56
MIPS und MFLOPS	57
Die Prozessorausführungszeit	58
Vereinfachung durch den CPI-Wert	61
Benchmarkprogramme	63
Das Gesetz von Amdahl	67

TEIL II	
DAS KERNELEMENT: DER PROZESSOR	71
Kapitel 3	
Die von Neumann-Maschine	73
Die Komponenten eines von Neumann-Rechners	76
Der Prozessor	76
Die Ein-/Ausgabeeinheit	77
Der Hauptspeicher	78
Der Systembus	79
Charakteristika der von Neumann-Maschine	80
Interpretation der Informationskomponenten	80
Befehlszählerprinzip und die Abwicklung eines Programms	84
Prozesse und Strukturelemente in einem Rechner	87
Komponenten des Operationswerks	94
Speicherorganisation	104
Klassen von Prozessorarchitekturen	118
Das Steuerwerk	124
Kapitel 4	
Programmiermodell und Assemblerprogrammierung	139
Charakteristische Merkmale der Hochsprachen-Programmierung	140
Charakteristische Merkmale der maschinennahen Programmierung	140
Das Programmiermodell	141
Assemblerprogrammierung	143
Der Befehlssatz des Prozessors	144
Adressierungsarten	150
Assemblerprogrammierung am Beispiel	158
Ablauf der Assemblierung	166
Unterprogrammtechnik	179
Kapitel 5	
Kommunikation und Ausnahmeverarbeitung	193
Datenaustausch über den Systembus	193
Zeitverhalten am Systembus	194
Synchroner Bus	194
Semi-synchroner Systembus	197
Asynchroner Systembus	198
Bussysteme in der heutigen Praxis	202
Bus-Arbitration	203
Lokale Bus-Arbitration	203
Globale Bus-Arbitration	206
Priorisierung mehrerer Master	207
Zentrales Verfahren zur Busvergabe	207
Dezentrales Verfahren zur Busvergabe	208
Erweiterung des Prozessormodells	209
Ausnahmeverarbeitung	210
Einführung des Abwicklerverwalters	211

Klassifizierung von Unterbrechungen und Ausnahmeverarbeitungen	213
Priorisierung in einer Interruptebene	222
Modellierung des Hardware-Dispatchers	228
Ein-/Ausgabe-Interfaces und Synchronisation	234
Ein-/Ausgabe-Interfaces	234
Informationelle Struktur eines Interface-Bausteins	235
Synchronisation mit peripheren Instanzen	236
Synchronisation durch Busy-Waiting	238
Synchronisation durch Programmunterbrechung	241
Synchronisation durch Handshake-Betrieb	241
Direkter Speicherzugriff DMA (Direct Memory Access)	243
Der DMA-Controller	246
Aufbau eines DMA-Controllers	247
Das Kommunikations-Interface PCI-Express	251

**TEIL III
DAS KONZEPT DER SPEICHERHIERARCHIE 253**

**Kapitel 6
Speichersysteme im Rechner 255**

Der optimale Rechner	255
Die Speicherhierarchie	257
Inhomogenität und Organisation der Speicherhierarchie	259
Lokalitätseigenschaften von Programmen	262
Prinzipieller Aufbau von Halbleiter-Speicherbausteinen	263
Festwertspeicher	264
Schreib-/Lesespeicher	265
Speicherzugriffe mittels Blockbuszyklen	271
Verschränkung von Speicherbänken (Interleaving)	272
Modularer Speicheraufbau	275
Organisation des Hauptspeichers	276
Praktische Ausprägung des Hauptspeicherzugriffs	278
Eine Lösung durch spezielle Chipsätze	280
Weitere Bausteintypen für Schreib-/Lesespeicher	283
Sekundärspeicher	285
Festplatten	286
Redundant Array of Inexpensive Disks (RAID)	288
Solid State Disks (SSD)	290
Unternehmensweite Speichersysteme (NAS und SAN)	290
Archivspeicher	292
Optische Plattenspeicher	292
Magnetbandspeicher	293

**Kapitel 7
Cachespeicher 295**

Das Problem der Zykluszeit	296
Die Idee des Caching	296

14 Inhaltsverzeichnis

Systemstrukturen für Caches	299
Look-aside-Cache	299
Look-through-Cache	300
Zugriff auf den Cachespeicher	301
Lesezugriffe	301
Schreibzugriffe	303
Die Idee des Assoziativspeichers	306
Verdrängungsstrategie und Alterungsinformation	308
Arbeitsweise des Cachespeichers	309
Trefferrate und Zugriffszeiten	309
Cache-Kohärenzproblem	310
Kohärenzproblem bei einem Cache-Hit	312
Kohärenzproblem bei Copy-back-Verfahren	312
Lösung des Kohärenzproblems	313
Strukturen von Cachespeichern	315
Der voll-assoziative Cachespeicher	316
Direkt zuordnender Cache (Direct-mapped Cache)	319
Mehrwege-Satz-assoziativer Cache (n-way Set-associative Cache)	322
Das MESI-Protokoll	325
Cachespeicher-Hierarchie	331

Kapitel 8

Virtuelle Speicherverwaltung 337

Die Idee des virtuellen Speichers	337
Das Problem der Speicherzuweisung	339
Die Memory Management Unit (MMU)	343
Zusammenfassung: Das Prinzip der virtuellen Speicherverwaltung	344
Segmentverwaltung	346
Das Seitenverfahren	356
Die zweistufige Adressumsetzung	365
Virtuelle und reale Cache-Adressierung	368
Virtuelle Cache-Adressierung	368
Reale Cache-Adressierung	370

TEIL IV

VOM NUTZEN DER PARALLELVARBEITUNG 373

Kapitel 9

Die Idee der Parallelisierung 375

Der Einfluss der Parallelisierung auf die Rechnerarchitektur	376
Charakteristika für eine Parallelisierung auf Hardwareebene	377
Mikroskopische oder makroskopische Parallelität	378
Symmetrische oder asymmetrische Strukturen	379
Feinkörnige oder grobkörnige Parallelität	380
Implizite oder explizite Parallelität	381

Typen paralleler Architekturen – die Taxonomie von Flynn	381
Single Instruction Single Data (SISD)	383
Single Instruction Multiple Data (SIMD)	383
Multiple Instruction Single Data (MISD)	384
Multiple Instruction Multiple Data (MIMD)	384
Performance von Multiprozessorsystemen und von Multicore-Prozessoren ...	386
Die Harvard-Architektur	389
CISC-Rechner und deren Probleme	389
Die Idee der RISC-Maschinen	390
Die Architektur eines RISC-Prozessors	391
Erweiterung der ALU um einen Bypass	395
Zusammenfassung	397
Synchronisation von Prozessen	398
Sequenzielle und parallele Prozesse	398
Gegenseitiger Ausschluss von Prozessen	400
Binäre Semaphore zur Synchronisation	402
Der Test-and-Set-Befehl für Semaphorvariablen	404

**Kapitel 10
Fließbandverarbeitung 409**

Die DLX-Pipeline	412
Leistungssteigerung durch Pipelining	415
Hardwarestruktur einer k-stufigen Pipeline	419
Pipeline-Hemmnisse	422
Datenabhängigkeiten	423
Lösung der Datenkonflikte	429
Strukturkonflikte	433
Lösungen von Strukturkonflikten	434
Steuerflusskonflikte	435

**Kapitel 11
Parallele Pipelines und Superskalarität 441**

Parallelisierung der Programmabwicklung	441
Pipelines mit mehreren Ausführungseinheiten	442
VLIW-Prozessoren	446
Superskalare Prozessoren	449
Prinzipielle Architektur einer superskalaren Pipeline	450
Sprungzielvorhersage	457
Statische Sprungzielvorhersage	459
Dynamische Sprungzielvorhersage	459
Superskalare Pipeline – eine Verbesserung	464
Core-Architektur	466
Leistungssteigerung durch Multithreading	468
Prozesse	468
Threads	469
Vorteile des Multithreading	470
Simultaneous Multithreading bei superskalaren Pipelines	474
Nachteile der auf Performance optimierten Prozessor-Hardware	475

Kapitel 12	
Vom Prozessor zu Rechnersystemen	479
Cluster	480
Supercomputer	481
Grid Computing	482
Virtuelle Maschinen	484
Cloud Computing	486
Liefermodelle	487
Dienstleistungsmodelle	488
Kapitel 13	
Die zukünftige Entwicklung	491
Taktfrequenzen und Miniaturisierung	491
Ein neuer Hoffnungsträger – Graphen	493
Nanotubes als Speichertechnologie	493
Optische Prozessoren	494
Architektur und Mikroarchitektur	495
Processing-in-Memory	496
Neuromorphe Hardware	497
Memristor	499
Quantencomputer	500
Qubits und Quantengatter	500
Superposition und Quantenparallelismus	501
Quantenverschränkung	503
Einsatzgebiete für Quantencomputer	505
Ein kurzes Resümee	506
TEIL V	
DER TOP-TEN-TEIL	507
Kapitel 14	
Zehn Kernthemen zur Rechnerarchitektur	509
Höchstintegration für Rechnerchips	509
Die von Neumann-Architektur	510
Die Harvard-Architektur und die RISC-Maschinen	511
Die Instruction Set Architecture (ISA)	511
Die Speicherhierarchie	512
Cachespeicher	513
Virtueller Speicher	514
Fließbandverarbeitung	514
Superskalare Prozessoren	516
Quantencomputer	516

Kapitel 15	
Mögliche Trugschlüsse	519
Assemblerprogrammierung ist immer schneller	519
Die übertragenen Daten pro Zeiteinheit	520
Lange Pipelines ergeben eine bessere Performance	520
Höhere Cache-Kapazität ergibt bessere Performance	521
Von Neumann-Architektur als Auslaufmodell	522
Multi-Prozessorsysteme sind stets performanter als Mono-Prozessorsysteme	522
Amdahls Gesetz bei parallelen Rechnern	523
Flash-Speicher statt Hauptspeicher	523
Multicore-Prozessoren in der Taxonomie von Flynn	524
Hoher Parallelitätsgrad bei Anwendungssoftware	524
Kapitel 16	
Zehn Selbsttests zum Fachgebiet	527
Selbsttest zu Kapitel 1	527
Selbsttest zu Kapitel 2 und 3	528
Selbsttest zu Kapitel 4	529
Selbsttest zu Kapitel 4 und 5	529
Selbsttest zu Kapitel 3 und 6	530
Selbsttest zu Kapitel 9 und 10	531
Selbsttest zu Kapitel 10 und 11	531
Selbsttest zu Kapitel 7 und 11	532
Selbsttest zu Kapitel 8	533
Selbsttest zu Kapitel 13	533
Lösungen zu den Selbsttests	534
Wichtige Literatur	535
Abbildungsverzeichnis	537
Stichwortverzeichnis	545

