

# Composants couche physique (hardware)

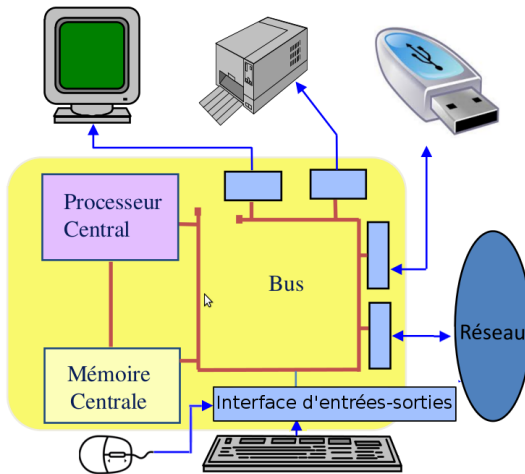
le **processeur** exécute les instructions machine, c'est le cerveau du système

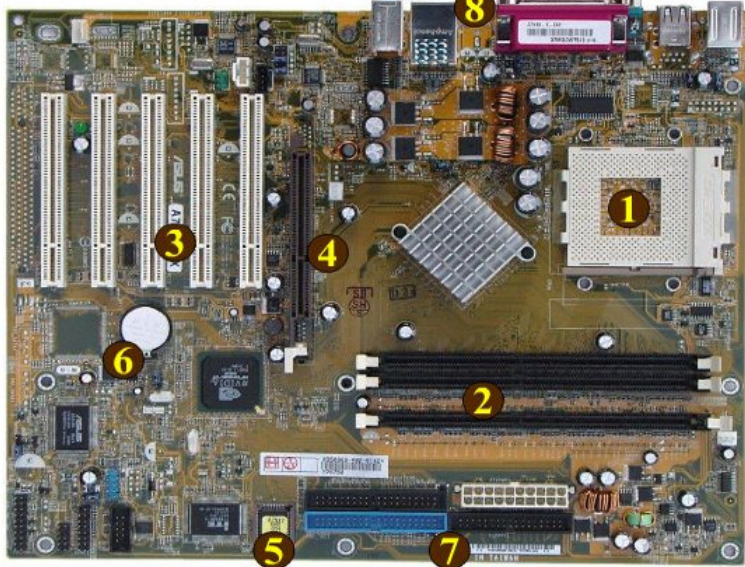
les **mémoires** vives (RAM, cache) stockent les données et les instructions

le **bus** permet le transfert de données entre les différents composants

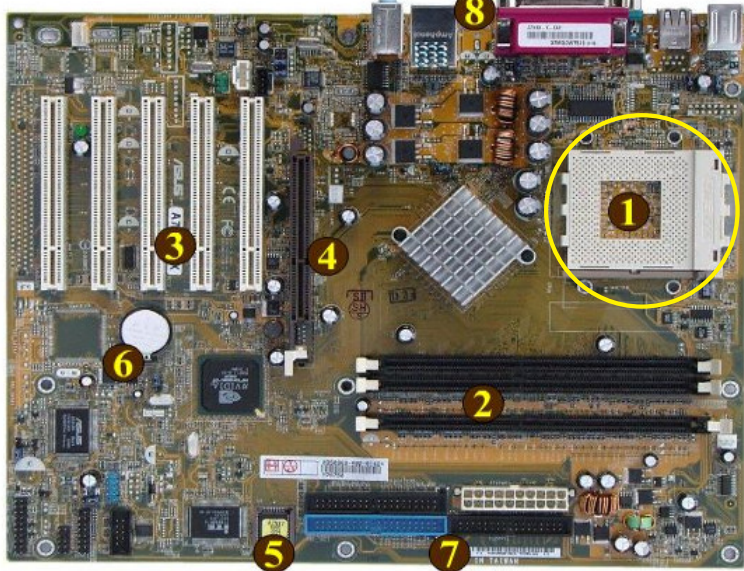
- souvent implémenté sur la carte mère.

les **périphériques** : disques durs, clés USB, imprimantes, moniteur (écran), clavier, souris, cartes d'extension (graphique), manettes de jeu, lecteurs de CD/DVD, etc.

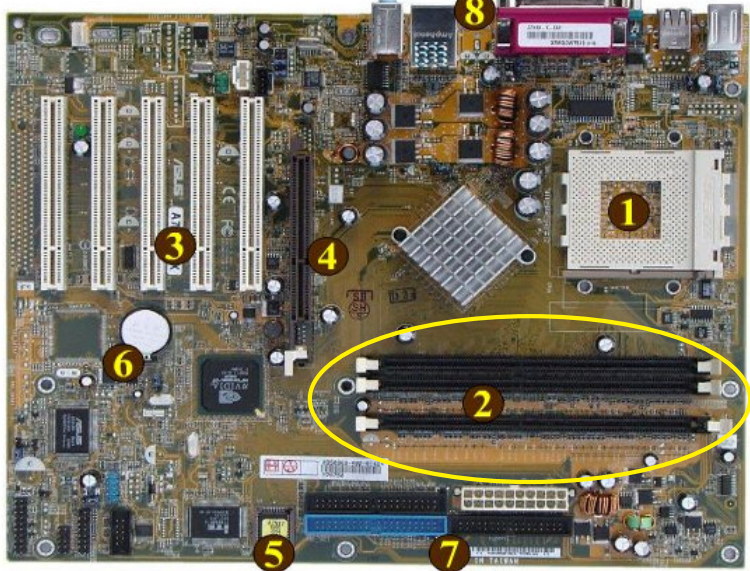




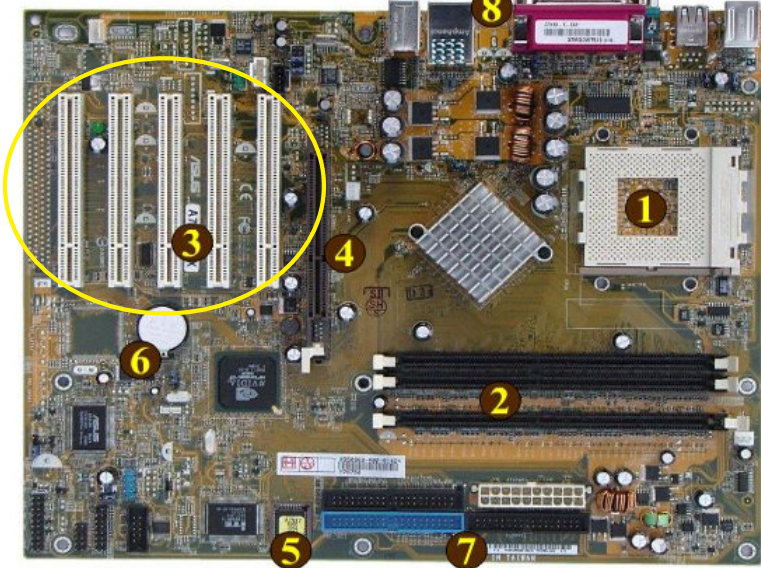
À l'intérieur du boîtier on peut trouver cette carte mère. Elle est le socle utilisé par tous les éléments de la machine pour communiquer.



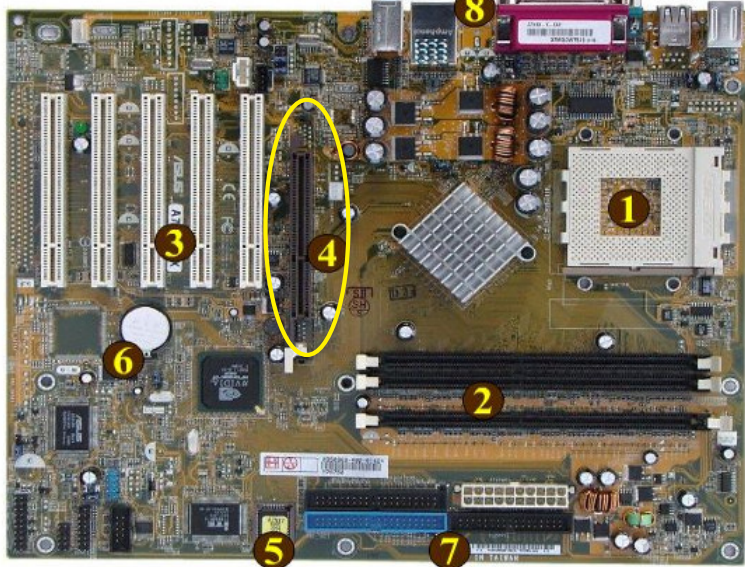
1 Ce gros carré blanc est le *socket* (socle) du processeur.



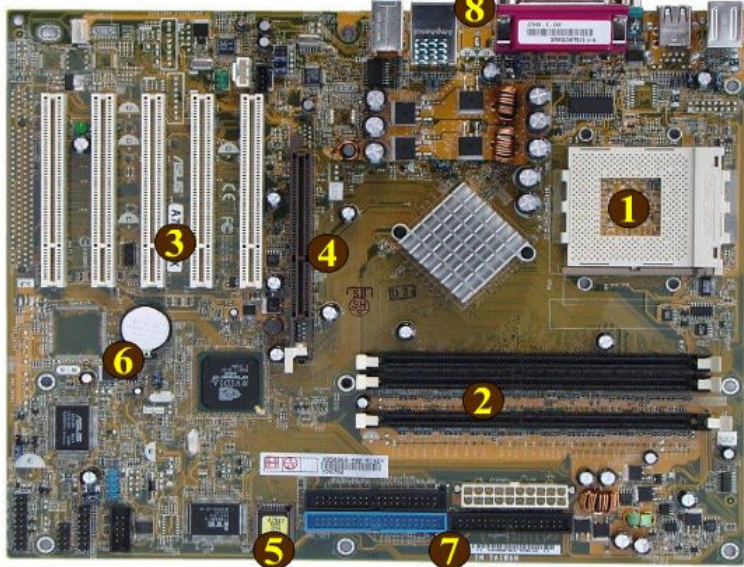
**2** Emplacements (slots) pour accueillir les barrettes de RAM.



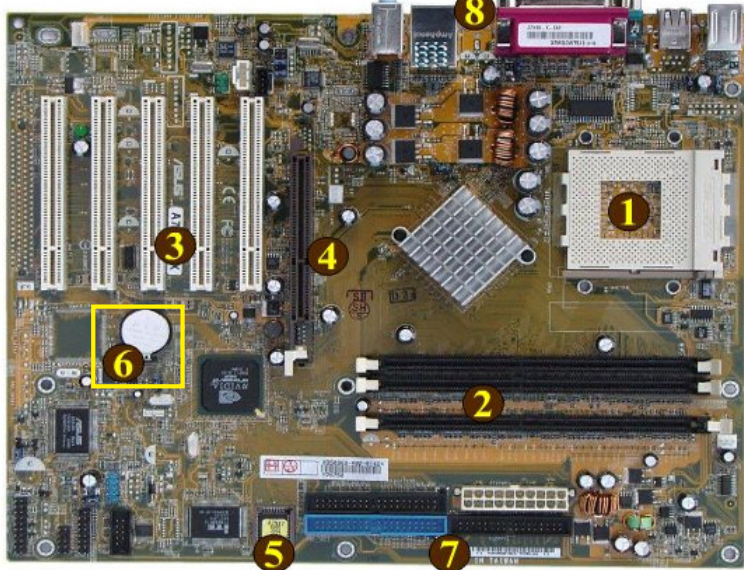
**3** Ces grandes barres blanches sont destinées à accueillir divers types de cartes d'extension (son, graphique), elles s'appellent ports PCI (Peripheral Component Interconnect).



**4** Un port plus rapide pour la carte graphique (*Accelerated Graphics Port*). Les ordinateurs plus récents utilisent le plus rapide *PCI Express*.

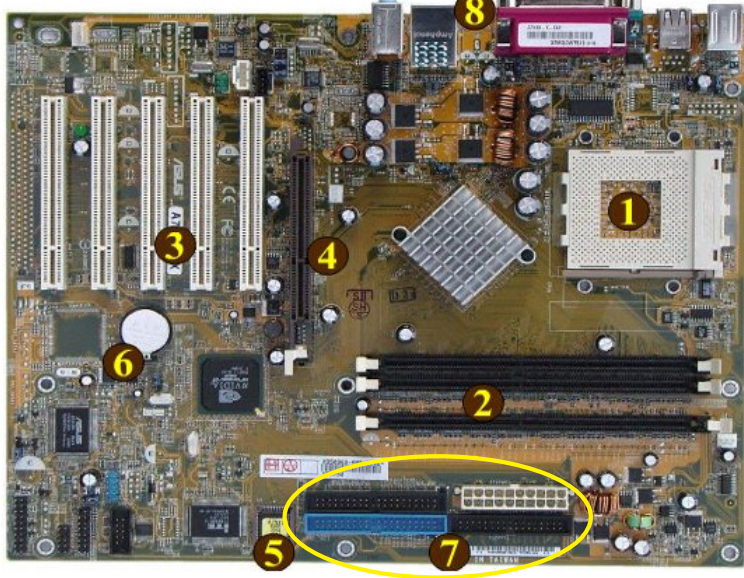


**5** Cette petite puce contient le BIOS (Basic Input/Output System), c.t.d, un petit programme qui s'exécute en premier lorsqu'on allume la machine et qui permet de la configurer.

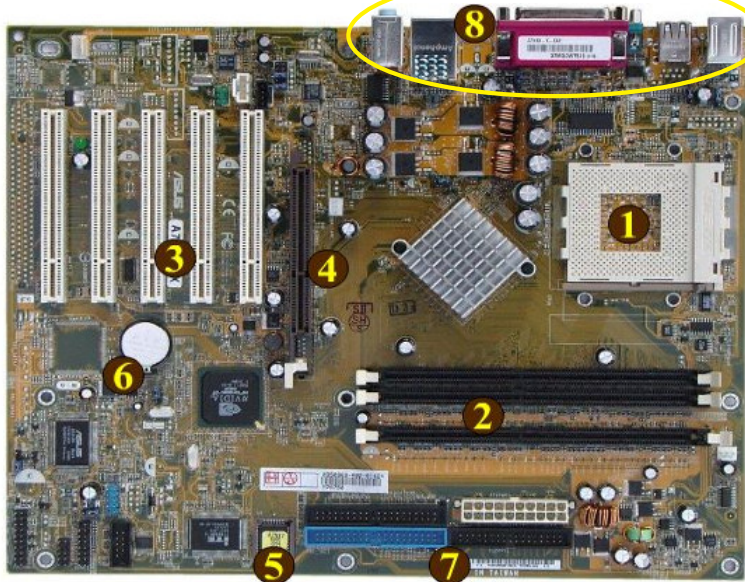


**6** Cette pile sert à alimenter le BIOS ; c'est grâce à elle que l'ordinateur retient l'heure même lorsqu'il n'est pas allumé.





**7** Le connecteur blanc sert à l'alimentation électrique. Les autres trois sont des ports IDE pour connecter des disques durs ou des lecteurs CD/DVD.



**8** Sur le côté de la carte mère on retrouve les connecteurs (clavier, souris, réseaux, USB).

- 1 Les premiers programmes/dessins en langage Processing
- 2 Comprendre l'ordinateur : notions d'architecture
  - Les couches et les fonctions de base d'un ordinateur
  - Mémoires et Processeur
  - Du langage `processing` à la couche matérielle

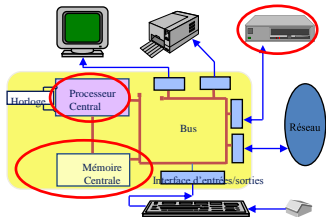
# Mémoires : bits, octets, méga-octets

- La donnée de base manipulée par la machine est le **bit**. Il peut prendre deux valeurs : 0 et 1.
- Un octet (ou byte) est une chaîne de 8 bits. Un octet permet de coder des valeurs numériques ou jusqu'à 256 caractères différents.

1	0	1	0	0	0	1	1
Écriture de $2^7+2^5+2^1+2^0$ , c'est-à-dire 163 dans un octet.							

- Il y a deux usages pour quantifier les kilooctets (**Koctets**), mégaoctet (**MOctets**) et gigaoctets (**GOctets**)

<b>Koctets</b>	1000 octets	$2^{10} = 1024$ octets
<b>Moctets</b>	1.000.000 octets	$2^{20} = 1.048.576$ octets
<b>Goctets</b>	$10^9$ octets	$2^{30}$ octets



# Les mémoires de l'ordinateur

Une « **mémoire** » est un composant électronique capable de stocker temporairement des informations

- Une mémoire est caractérisée par :
  - Sa **capacité**, représentant le volume global d'informations (en bits) que la mémoire peut stocker (par exemple 1 Goctets, soit  $2^{30}$  octets, soit  $2^{30} * 8$  bits).
  - Son **temps d'accès**, correspondant à l'intervalle de temps entre la demande de lecture/écriture et la disponibilité de la donnée.
- L'ordinateur contient différents niveaux de mémoire, organisés selon une **hiérarchie mémoire**.

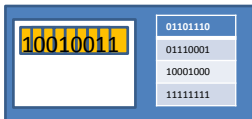
# Les mémoires de l'ordinateur

- L'ordinateur contient différents niveaux de mémoire, organisés selon une **hiérarchie mémoire**.

Mémoires vives : mémoires **volatiles** :



Mémoires de masse :  
mémoires **permanentes**



**REGISTRES**  
N bits (32, 64)  
1 nanoseconde

**Mémoires Caches**  
Koctets (L1,L2)  
5 nanosecondes

**Mémoires Centrales**  
Goctets  
10 nanosecondes

**Mémoires de masse**  
500 Goctets - Toctets  
5 millisecondes

Au plus près du cpu

Capacité, vitesse

Au plus loin du cpu

Mémoire volatile : le contenu de la mémoire n'existe que si il y a une alimentation électrique (typiquement les mémoires caches et mémoire centrale)  
Mémoire permanente, de masse : mémoire de grande capacité dont le contenu demeure même sans alimentation électrique (typiquement le disque dur)

# La vitesse (débit) des mémoires

## Décrypter “temps d'accès 10 nanosecondes”


- 10 nanosecondes =  $10 \frac{1}{10^9} = \frac{1}{10^8}$  secondes  $\implies 10^8$  accès par seconde (100MHz)
- système de 64 bits  $\implies$  un accès = 8 octets
- vitesse mémoire =  $10^8 \cdot 8 = 800$  M octets par seconde (MBs)  
**Attention** : MBs (octets par sec.)  $\neq$  Mbs (bits par sec.)

Observation : Un CPU à 1000MHz peut exécuter une instruction par nanosec. Mais si la RAM a un temps d'accès de 10 nanosec, le CPU est ralenti, sauf s'il utilise la cache.

# La vitesse (débit) des mémoires

## Décrypter “temps d'accès 10 nanosecondes”

- 10 nanosecondes =  $10 \frac{1}{10^9} = \frac{1}{10^8}$  secondes  $\implies 10^8$  accès par seconde (100MHz)
- système de 64 bits  $\implies$  un accès = 8 octets
- vitesse mémoire =  $10^8 \cdot 8 = 800$  Moctets par seconde (MBs)  
**Attention** : MBs (octets par sec.)  $\neq$  Mbs (bits par sec.)

 Observation : Un CPU à 1000MHz peut exécuter une instruction par nanosec. Mais si la RAM a un temps d'accès de 10 nanosec, le CPU est ralenti, sauf s'il utilise la cache.



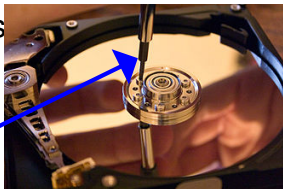
# Exemples de vitesses de mémoires/réseaux

- mémoires RAM années 1990  $\approx \pm 200\text{MBs}$
  - mémoires RAM années 2000  $\approx \pm 1500\text{MBs}$
  - mémoires RAM années 2010  $\approx \pm 10\text{GBs}$
- 
- disques durs années 2000  $\approx 25\text{MBs}$
  - disques durs années 2010  $\approx 150\text{MBs}$  – 600MBs
  - USB 2.0 : max 60MBs, souvent  $\approx 10\text{MBs}$
  - USB 3.0 : max 500MBs
- 
- Cable ethernet (RJ45) : Cat 5  $\approx 10\text{MBs}$ , Cat 6  $< 120\text{MBs}$
  - Wi-Fi  $\approx 1\text{-}3\text{MBs}$  en moyenne (802.11a ou 802.11g)
    - beaucoup plus avec de nouveaux standards (802.11ad)
    - doubler la distance  $\implies$  diviser le débit par 3 ou 4 approx.
  - ADSL  $\approx < 12\text{MBs}$  en moyenne, fibre  $\approx$  jusqu'à 120MBs
  - Youtube en 720p HD nécessite  $< 0.5\text{MBs}$

# Exemples de vitesses de mémoires/réseaux

- mémoires RAM années 1990  $\approx \pm 200\text{MBs}$
- mémoires RAM années 2000  $\approx \pm 1500\text{MBs}$
- mémoires RAM années 2010  $\approx \pm 10\text{GBs}$

- 
- disques durs années 2000  $\approx 25\text{MBs}$ 
    - il y a une tête de lecture mécanique



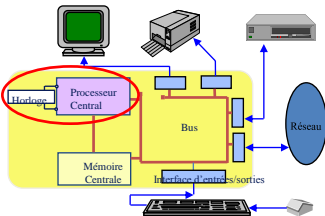
- disques durs années 2010  $\approx 150\text{MBs}$  – **600MBs**
  - SSD (*Solid State Drive*) sans aucun élément mécanique
- USB 2.0 : max 60MBs, souvent  $\approx 10\text{MBs}$
- USB 3.0 : max 500MBs

- 
- Cable ethernet (RJ45) : Cat 5  $\approx 10\text{MBs}$ , Cat 6  $< 120\text{MBs}$
  - Wi-Fi  $\approx 1\text{-}3\text{MBs}$  en moyenne (802.11a ou 802.11g)
    - beaucoup plus avec de nouveaux standards (802.11ad)
    - doubler la distance  $\implies$  diviser le débit par 3 ou 4 approx.

# Exemples de vitesses de mémoires/réseaux

- mémoires RAM années 1990  $\approx \pm 200\text{MBs}$
  - mémoires RAM années 2000  $\approx \pm 1500\text{MBs}$
  - mémoires RAM années 2010  $\approx \pm 10\text{GBs}$
- 
- disques durs années 2000  $\approx 25\text{MBs}$
  - disques durs années 2010  $\approx 150\text{MBs}$  – 600MBs
  - USB 2.0 : max 60MBs, souvent  $\approx 10\text{MBs}$
  - USB 3.0 : max 500MBs
- 
- Cable ethernet (RJ45) : Cat 5  $\approx 10\text{MBs}$ , Cat 6  $< 120\text{MBs}$
  - Wi-Fi  $\approx 1\text{-}3\text{MBs}$  en **moyenne** (802.11a ou 802.11g)
    - beaucoup plus avec de nouveaux standards (802.11ad)
    - doubler la distance  $\implies$  diviser le débit par 3 ou 4 approx.
  - ADSL  $\approx < 12\text{MBs}$  en moyenne, fibre  $\approx$  jusqu'à 120MBs
  - Youtube en 720p HD nécessite  $< 0.5\text{MBs}$

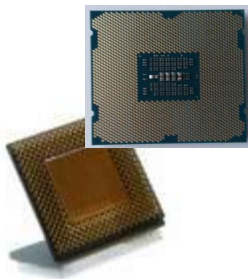
# Le processeur



Le **processeur** (CPU, pour *Central Processing Unit*) est le cerveau de l'ordinateur. Il permet de manipuler, des données et des instructions codées sous forme binaires.

Le **processeur** est un circuit électronique cadencé au rythme d'une horloge interne qui envoie des impulsions, appelées « **top** ». La **fréquence d'horloge**, correspond nombre d'impulsions par seconde. Elle s'exprime en Hertz (Hz).

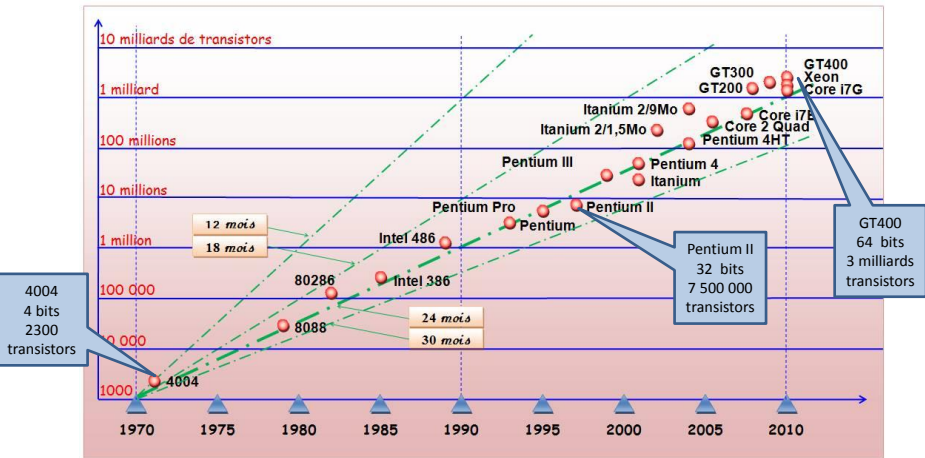
- Ordinateur à 2 GHz → l'horloge envoie 200 000 000 000 battements par seconde.



Circuits électroniques composés de millions de transistors placés dans un boîtier comportant des connecteurs d'entrée-sortie, surmonté d'un ventilateur.

→ **circuit intégré** ou **puce**

# Le processeur : performances



La **Loi de Moore** a été exprimée en 1965 par *Gordon Moore*, un des trois fondateurs d'Intel. Elle postule que le nombre de transistors sur une puce double tous les deux ans.

# Les composants du processeur

**L'horloge** fournit un signal régulier pour synchroniser tout le fonctionnement du CPU

**Unité arithmétique et logique** effectue les calculs sur des données écrites dans des **registres** et stocke le résultats dans un autre registre

- **registres** : petites **mémoires internes très rapides**, pouvant être accédées facilement. La taille des registres dépend de l'architecture (32 bits ou 64 bits).

**Unité d'interface mémoire** transfert les données à partir des mémoires vers les registres et vice-versa

**Unité de comande** décode les instructions, fait appel à l'unité arithmétique/logique ou à l'unité d'interface mémoire.

# Fonctionnement du processeur

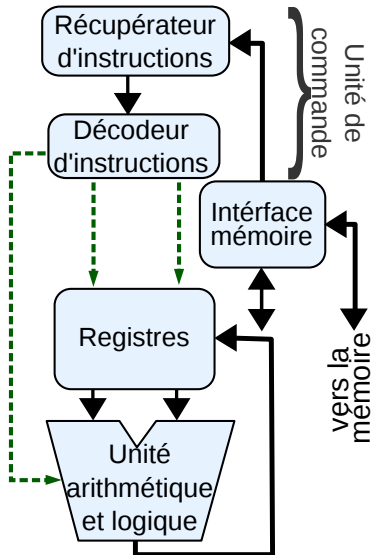
Plusieurs étapes :

1. L'unité de commande demande à l'interface mémoire de récupérer une instruction (en. : instruction fetch)

2. Le décodeur découpe l'instruction en plusieurs parties telles qu'elles puissent être gérés par l'unité arithmétique-logique et les registres (flèches vertes)

3. L'unité arithmétique et logique réalise l'instruction décodée, ex., l'addition de deux nombres stockés dans des registres

4. Écrire le résultat dans un registre et par la suite dans la mémoire, à l'aide de l'interface mémoire



# Fonctionnement du processeur

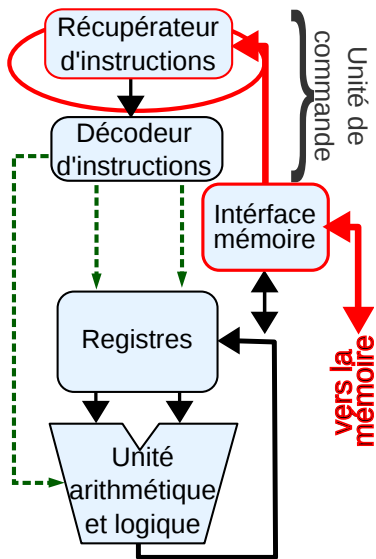
Plusieurs étapes :

1. **L'unité de commande** demande à l'interface mémoire de récupérer une instruction (en. : instruction fetch)

2. Le **décodeur** découpe l'instruction en plusieurs parties telles qu'elles puissent être gérés par l'unité arithmétique-logique et les registres (flèches vertes)

3. L'**unité arithmétique et logique** réalise l'instruction décodée, ex., l'addition de deux nombres stockés dans des registres

4. **Écrire le résultat dans un registre** et par la suite dans la mémoire, à l'aide de l'interface mémoire





# Fonctionnement du processeur

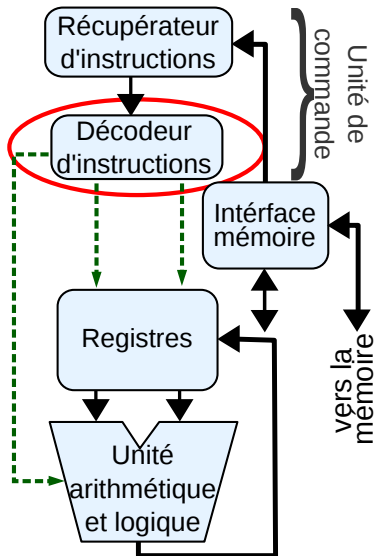
Plusieurs étapes :

1. L'**unité de commande** demande à l'interface mémoire de récupérer une instruction (en. : instruction fetch)

2. Le **décodeur** découpe l'instruction en plusieurs parties telles qu'elles puissent être gérés par l'unité arithmétique-logique et les registres (flèches vertes)

3. L'**unité arithmétique et logique** réalise l'instruction décodée, ex., l'addition de deux nombres stockés dans des registres

4. **Écrire le résultat dans un registre** et par la suite dans la mémoire, à l'aide de l'interface mémoire



# Fonctionnement du processeur

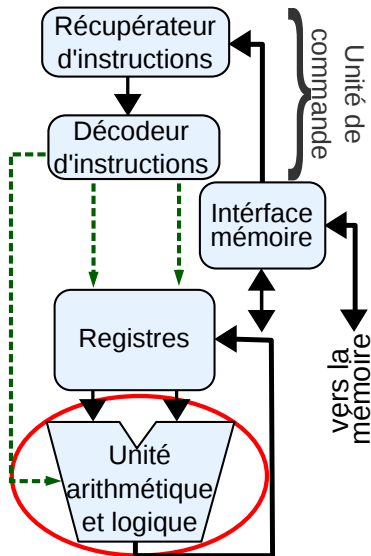
Plusieurs étapes :

1. **L'unité de commande** demande à l'interface mémoire de récupérer une instruction (en. : instruction fetch)

2. **Le décodeur** découpe l'instruction en plusieurs parties telles qu'elles puissent être gérés par l'unité arithmétique-logique et les registres (flèches vertes)

3. **L'unité arithmétique et logique** réalise l'instruction décodée, ex., l'addition de deux nombres stockés dans des registres

4. **Écrire le résultat dans un registre** et par la suite dans la mémoire, à l'aide de l'interface mémoire

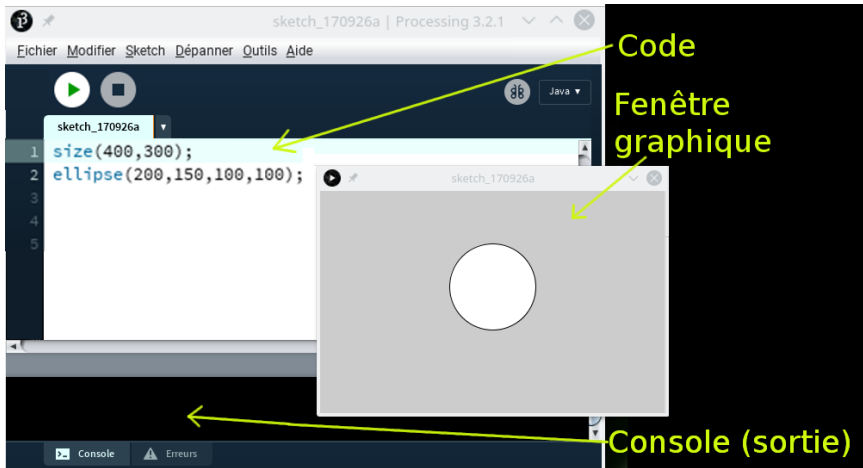


1 Les premiers programmes/dessins en langage Processing

2 Comprendre l'ordinateur : notions d'architecture

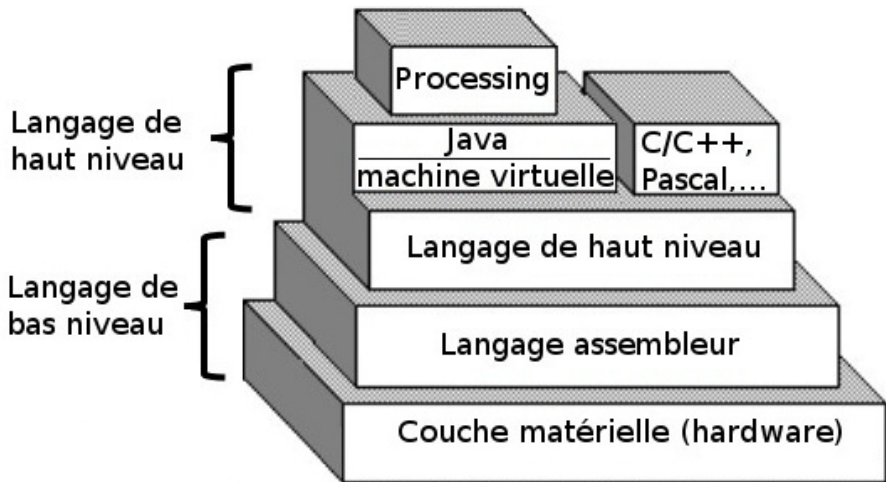
- Les couches et les fonctions de base d'un ordinateur
- Mémoires et Processeur
- Du langage `processing` à la couche matérielle

# Exemple de programme Processing



- Est-ce que l'exécution est la même sur toute machine ?
- Quelles opérations/calculs sont réellement exécutés par la machine ?
  - La fonction `ellipse(...)` cache des appels au système

# Langages de haut niveau et de bas niveau



Tout langage est traduit finalement en langage assembleur !  
Mais il peut y avoir une série de traductions : Processing → Java → Machine Virtuelle → Assembleur

# Le codage d'un problème ...

Programme Somme

1. a=5
2. b=7
3. PRINT (a+b)

Programme en langage de haut niveau

- instructions de haut niveau
- instructions indépendantes de machine



Compilateur

Système d'exploitation

*Gérer et partager le matériel*

Machine physique "matérielle"

processeur



Bus

```
01101110111110011
01111010001011100
10111101110111111
00111011110111011
00111111000111101
```

Mémoire centrale

Programme **en assembleur** à exécuter : instructions machine et valeurs **en binaire**

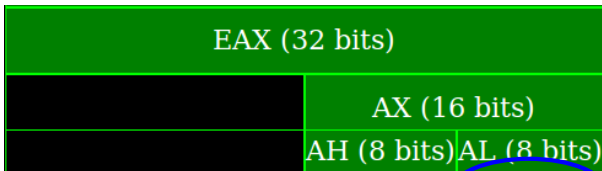
- L'assembleur est un langage qui permet d'écrire directement des instructions machine pour le processeur
- Voici le code assembleur qui effectue la somme de deux variables

$$z = x + y$$

```
mov AL, x ;copier x dans le registre AL
mov BL, y ;copier y dans le registre BL
add AL, BL ;faire la somme:instruction AL=AL+BL

mov z, AL ;copier registre AL -> variable z
```

Rappels organisation registres :



```
0x00e00000 55 8b ec 81 ec a8 01 00 00 53 56 57 eb 02 eb 05
0x00e00010 e8 f9 ff ff ff 5b 83 eb 15 89 9d 60 ff ff ff 89
0x00e00020 bd 58 fe ff ff .....
```

```
0x00e00000 55          PUSH EAX
0x00e00001 8bec        MOV EAX, EBX
0x00e00003 81eca8010000 ADD EBX, 0x1a8
0x00e00009 53          PUSH EBX
0x00e0000a 56          PUSH EAX
0x00e0000b 57          PUSH ESI
0x00e0000c eb02        JMP 0xe00010
0x00e0000e eb05        JMP 0xe00015
0x00e00010 e8f9ffffff CALL 0xe0000e
0x00e00015 5b          POP EBX
0x00e00016 83eb15     SUB EBX, 0x15
0x00e00019 899d60ffffff MOV [EAX-0xa0], EBX
0x00e0001f 89bd58feffff .....
```

## Instructions Classiques Assembleur

**PUSH** : ajouter au sommet de la pile

**POP** : récupérer le sommet de la pile

**JMP** : sauter à une autre ligne

**MOV** : copier un registre  
(ou case mémoire)  
dans un autre