André Chan nº2 11ºI turno 1

Teste

1. Tx-0.
2. Pois pode tanto passar energia como não (0- quando não passa energia, 1- passa energia).
3. Foi encontrado um insecto dento do computador, este insecto estava a causar erros
4. São mais pequenos, utilizam menos energia, são mais rápidos e o seu tempo de vida é maior.
5. Tamanho dos canais, velocidade de clock, quantidade de núcleos, e o número de transístores.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dispositivos de saída:  Teclado, rato… | Unidade computacional:  Motherboard, placa gráfica… | Dispositivos de saída:  Monitor… |
|  | Unidade de memória |  |

1. A alu é a unidade logica e aritmética e a uc é a unidade de controlo, que é o que controla o computador e a alu.
2. A velocidade de clock é a velocidade a que um processador processa a informação, o bus é a velocidade a que o processador comunica com os componentes.
3. Barramento de endereços, barramento de dados, e o barramento de memoria. Os barramentos são o que se diz em uma linguagem mais comum “caminhos”.
4. O fetch (procura), decode (descodificação) e o execute (execução).
5. Os registos internos de um cpu é a informação que o processador contém em si, eles são uma referência importante pois mostra a quantidade de informação que um processador pode conter antes de ter que ir a sua procura.
6. O pc guarda o endereço, o ir guarda a sua instrução, e o sp guarda a sua informação causo a tenha.
7. 1- Uc 2- Alu 3- endereços 4- registos temporários 5- barramento de dados;
8. Quando não encontra a informação que necessita no registo interno, e nem na cache
9. O processador não necessita de percorrer um caminho tão grande para chegar a informação que necessita,
10. É uma técnica para o processador poder processar mais informação ao mesmo tempo
11. O fsb é o front side bus.
12. 1- Registo interno 2 - cache l2 3 -cache l3 4- memoria primaria 5- memoria secundaria;

Este diagrama representa a ordem de prioridade da procura de informação que um processador faz, ficando no topo o registo interno e no final a memoria secundaria.