

# Introdução aos computadores

V.Lobo, Escola Naval  
v1.3 2007

## História das máquinas de Cálculo

Introdução a Sistemas Digitais

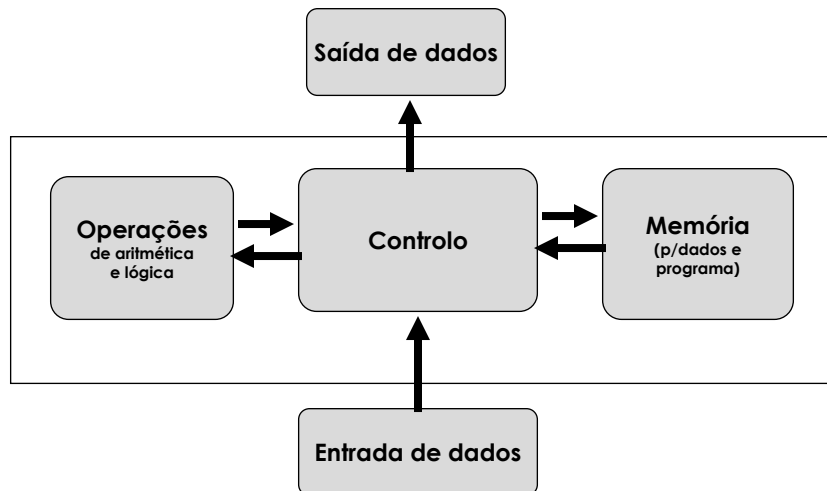
- **Ábacos**
- **Máquina de Pascal e de Leibniz**
  - Somas e subtrações com rodas dentadas
  - Calculadores de tiro para artilharia
- **Máquinas de Babbage**
  - Tabelas de logaritmos, e “computador moderno mecânico”
- **Máquinas de Hollerith**
  - Leitura de cartões, e processamento rudimentar de informação
- **Máquinas analógicas dedicadas**
- **Trabalho teórico nos anos 30**
  - Máquina de Turing, artigo “sobre os números computáveis”
- **Projecto ENIAC / Colossus / outros**
  - Primeiros computadores electrónicos

1

## Computadores Digitais

Introdução a Sistemas Digitais

- **Arquitectura básica de Von Neumann**



2

Microprocessadores

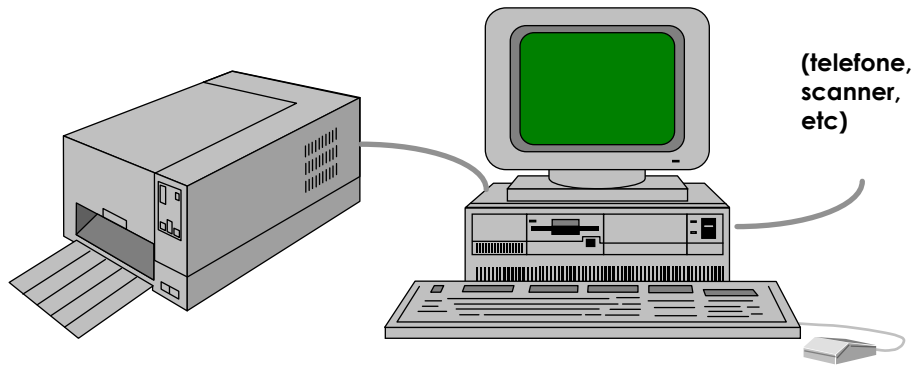
# Introdução aos computadores

V.Lobo, Escola Naval  
v1.3 2007

## Componentes do sistema

Introdução a Sistemas Digitais

### • Visão externa

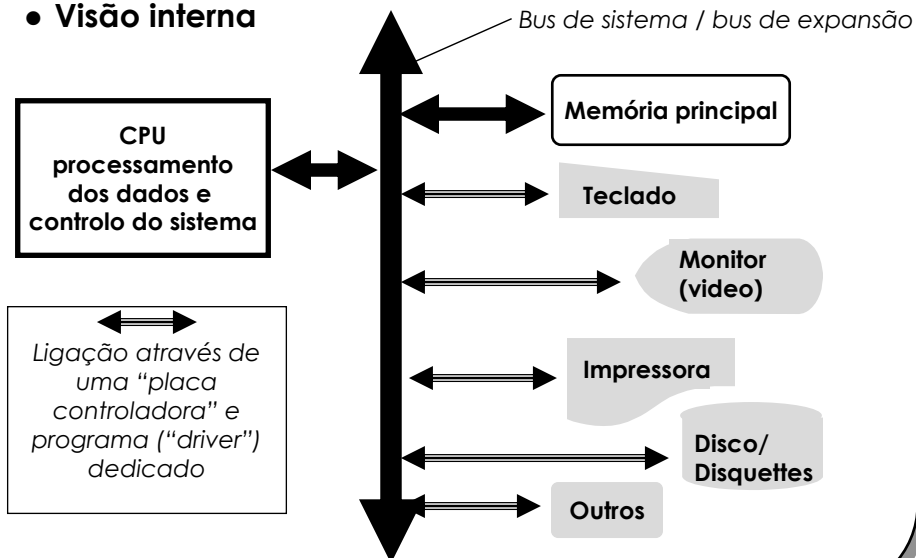


3

## Componentes do sistema

Introdução a Sistemas Digitais

### • Visão interna



4

# Introdução aos computadores

V.Lobo, Escola Naval  
v1.3 2007

## CPU

Introdução a Sistemas Digitais

- **CPU - Central Processing Unit**
  - Unidade central de processamento
  - É responsável pelo **controlo do sistema**, e pelas operações de aritmética e lógica
  - É o “coração” do computador
  - Nas grandes máquinas é composto por um número elevado de componentes
  - Nos micro e mini-computadores é geralmente apenas 1 circuito integrado (um microprocessador)
  - Basicamente **define a arquitectura** do resto da máquina
  - Tem internamente uma **UNIDADE DE CONTROLO**, uma **UNIDADE DE ARITMÉTICA E LÓGICA**, e **REGISTOS**.
  - Cada um tem um conjunto de **INSTRUÇÕES MÁQUINA** próprio
  
- **Principais microprocessadores**
  - Família intel: 4004 a 8085, 8086 a Pentium 4, IA64, outros (AMD, Cyrix, etc)
  - Família Motorola: 6800, 68K
  - Outros: Zilog, Texas, IBM, PowerPC, Mips, etc.

5

## Buses

Introdução a Sistemas Digitais

- **Servem para comunicar/controlar**
    - Bus de sistema: comunicação CPU/Memória/Periféricos
    - Buses standard: ISA, PCI, AGP, EISA, MicroChannel, Vesa, NuBus, FastBus, VME, IEEE488, etc.
- The diagram consists of three horizontal double-headed arrows stacked vertically. The top arrow is labeled 'Data', the middle one 'Address', and the bottom one 'Control'. Each arrow has a diagonal slash through its center.
- **Subdivide-se em**
    - **BUS DE DADOS**
      - Transmite o dado em si. A sua largura determina quanta informação pode ser processada em cada ciclo
    - **BUS DE ENDEREÇOS**
      - Indica qual dos periféricos ou que posição de memória está a ser acedida em cada instante. A sua largura determina qual a capacidade máxima de memória acessível
    - **BUS DE CONTROLO**
      - Controla o sistema indicando se se está a escrever ou ler, se há um periférico que necessita de atenção (interrupts), etc.

6

# Introdução aos computadores

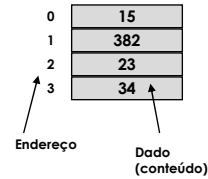
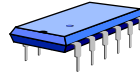
V.Lobo, Escola Naval  
v1.3 2007

## Memória

Introdução a Sistemas Digitais

- Existe uma hierarquia de memória

- Registos internos
- Memória cache
- Memória principal
- Memória secundária



- Memória principal

- Guarda dados, e código do programa a executar
- Memória RAM: folha de trabalho
- Memória ROM: não volátil, guarda código indispensável para o sistema

- Mede-se normalmente em BYTES, e seus múltiplos

- 1Byte      1 caracter ou 1 número (até 256). São 8 bits (0 ou 1)
- 1K          1024 Bytes      ( $2^{10}$  Bytes)
- 1Mega      1024 K            ( $2^{20}$  Bytes)
- 1Giga       1024 Mega       ( $2^{30}$  Bytes)
- 1Tera       1024 Giga        ( $2^{40}$  Bytes)

**BIT= BInary Digit**

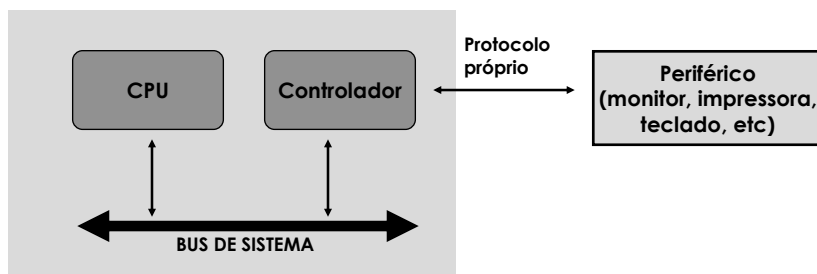
7

## Periféricos

Introdução a Sistemas Digitais

- Comunicam com o CPU através de controladores

- Os controladores identificam-se pelo seu endereço no sistema
- Um controlador pode interromper o CPU
- Existem alguns protocolos de comunicação com periféricos que são standard: RS232, USB, Centronics (ou ECP e EPP), IDE, SCSI, IEEE488 (GPIB), RGB, Video composto, etc, etc...
- Os controladores podem ser mais, ou menos, "inteligentes", retirando "carga" ao CPU



8

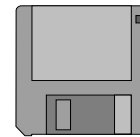
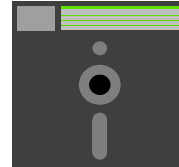
# Introdução aos computadores

V.Lobo, Escola Naval  
v1.3 2007

## Discos

Introdução a Sistemas Digitais

- **Servem para arquivar informação**
  - Organizada em ficheiros
- **Têm muito maior capacidade que a memória principal, mas são muito mais lentos**
- **Discos Rígidos**
  - Não são facilmente transportáveis
  - São rápidos e têm grande capacidade
- **Disquetes**
  - São facilmente transportáveis
  - Usadas para dados pessoais e cópias de reserva
  - Sistemas de protecção
  - Capacidade: 360K/1.2M ou 720K/1.44M

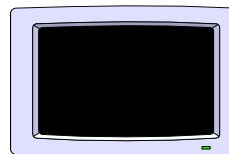


9

## Monitores

Introdução a Sistemas Digitais

- **Tecnologia**
  - CRT, LCD, Plasma
- **Tamanho físico**
  - 10" a 14" para *mini-laptops*
  - 15", 17" são o mais usual
  - 19", 21", A4 são formatos existentes mas dispendiosos
- **Resolução (qualidade da imagem produzida)**
  - Depende do monitor, mas depende sobretudo da PLACA GRÁFICA
  - Quanto mais pontos por polegada e cores, mais memória é necessária, e mais "pesado" é o processamento
  - Uma placa pode trabalhar em mais que um modo (texto/gráfico)
  - Placas com compressão/descompressão/movimento(MPEG)
  - Placas "especiais"
- **É necessário adaptar (configurar) os programas para usarem a placa gráfica em questão**



10

# Introdução aos computadores

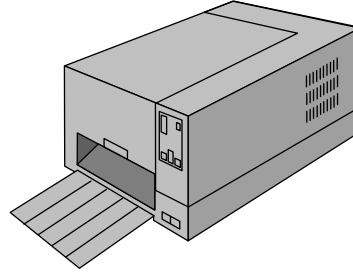
V.Lobo, Escola Naval  
v1.3 2007

## Impressoras

Introdução a Sistemas Digitais

- **Tecnologias utilizadas**

- Laser
- Jacto de tinta
- Matriz de pontos, correias, térmicas, Margaridas, etc.



- **Características**

- Resolução: 300 a 600 DPI-Bom; 1200+ DPI-Fotolito
- Velocidade: 2 a 60 PPM Laser, 30-400 CPS para matriz,
- Linguagem de comando e capacidade gráfica

- **Os programas necessitam de ser configurados para trabalharem com as diferentes impressoras**

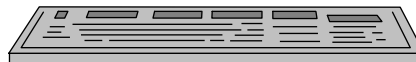
11

## Outros periféricos

Introdução a Sistemas Digitais

- **Teclados**

- **Ratos**



- **Joysticks**

- **Modems**

- Fazem a ligação entre computadores, via telefone



- **Scanners**

- Digitalizam desenhos/texto (passar de papel para computador)

- **Plotters**

- Fazem gráficos usando canetas

- **Placas de rede**

12

# Introdução aos computadores

V.Lobo, Escola Naval  
v1.3 2007

## Componentes do sistema

Introdução a Sistemas Digitais

### • Visão externa (re-vista)

