

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

Memórias

Memórias

1

Memórias

Introdução

- **Objectivo de um sistema de memória**
 - GUARDAR DADOS (0's e 1's)
 - Operações básicas - ESCREVER um dado; LER um dado
- Para guardar 1 dado basta um flip-flop
- Para guardar muitos dados é necessário usar um **CONJUNTO** de flip-flops, com uma dada organização.
 - Para aceder a um deles, tenho que indicar o ENDEREÇO dentro da memória onde o quero ESCREVER ou LER.

0	0
1	0
2	1
3	0

Endereços Conteúdos

Organização Lógica

Organização Física (circuitos integrados)

Endereços

Conteúdos

A₀

A₁

Data

CS

WE

2

Memórias

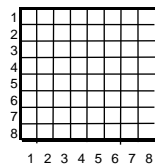
Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

Endereços e Largura da memória

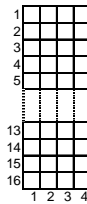
Memórias

- Os dados podem ser guardados em "caixas" (endereços) de 1 bit, ou em "caixas" de vários bits
 - Chama-se *Largura* da memória ao nº de bits que é guardado num mesmo endereço
 - Por vezes chama-se também *tamanho da "word"* da máquina
 - Uma memória com " $n \times m$ " bits tem n endereços, cada um com m bits
 - Grande parte das memórias têm 8 bits (1 byte) de largura

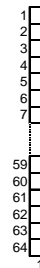
- Exemplo: 64 bits podem ser...



8x8



16x4



64x1

3

Tipos e tamanhos

Memórias

- A unidade básica é o BIT (BInary digiT)
 - 1 Byte = 8 Bits
 - 1 K = 2^{10} = 1024
 - 1 M = 2^{20} = 1.048.576
 - 1 G = 2^{30} = 1.073.741.824
- Diversas tecnologias / Aplicações
 - Estado sólido (integrados)
 - RAM, ROM, SRAM, DRAM, PROM, EPROM, etc
 - Magnéticas (discos)
 - HD, floppy, tambores, bandas, cartriges, etc
 - Capacidades típicas (em 2006)
 - DRAM 256KB - 1 GB +
 - SRAM, PROMs 1K - 1MB +
 - HD 100MB - 1TB +

4

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

Memórias RAM

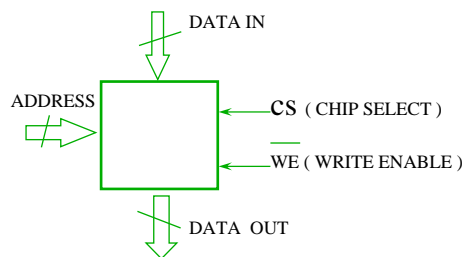
Memórias

- RAM- Memórias de Acesso Aleatório (estáticas)

→construídas a partir de flip-flops

→contêm:

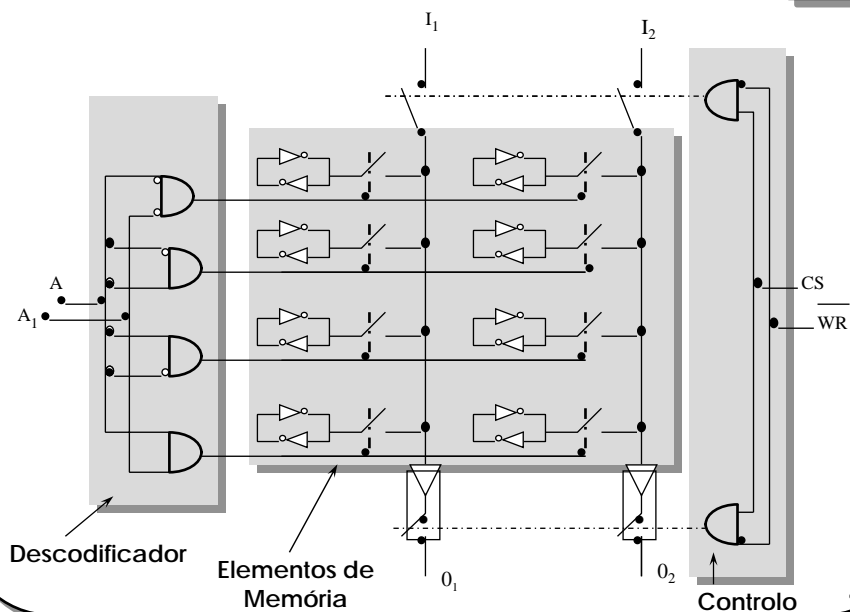
- bloco decodificador de endereços
- bloco de elementos de memória
- bloco de controlo



5

Organização interna de uma RAM

Memórias



6

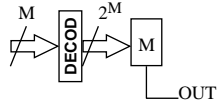
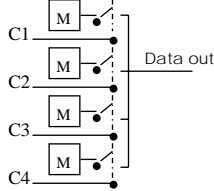
Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

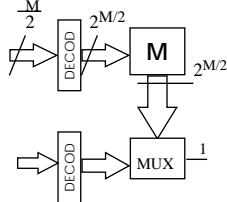
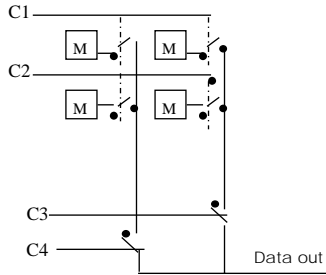
Descodificação de Endereços

Memórias

- **Estrutura linear**
 - mais rápida, muito hardware

- **Estrutura a 2 dimensões**
 - mais lenta, menos hardware

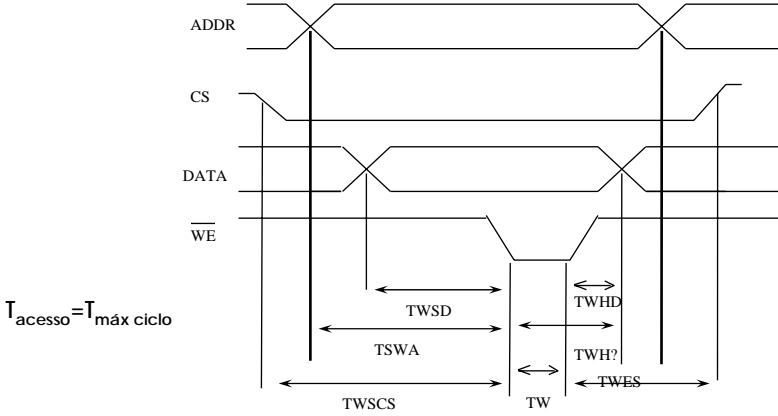



7

Temporizações

Memórias

- **Ciclo de escrita (o de leitura é semelhante)**
 - ADDR - Endereços
 - DATA - Dados a escrever (/ler)
 - CS - Chip Select
 - WE - Write Enable



8

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS RAM (Dinâmicas)

Memórias

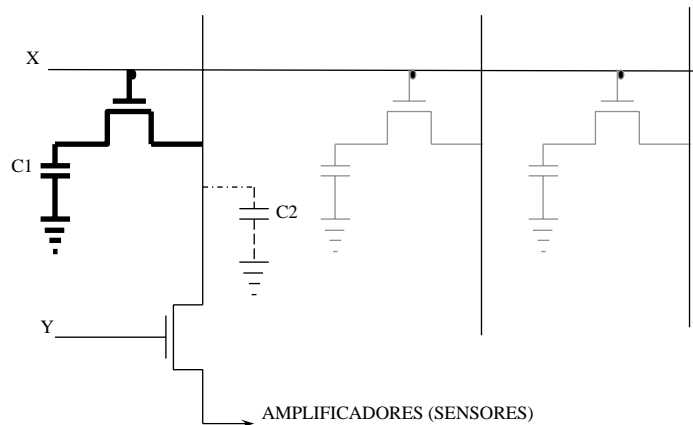
- Os dados (bits) são guardados em condensadores
- Vantagens
 - Ocupam muito menos espaço
 - Têm muito menos dissipação
- Problemas
 - perda de carga com o tempo
 - perda de carga com as leituras
 - necessidade de regenerar a informação (refresh)
- Têm necessidade de usar circuitos para gerar os ciclos de "refresh" (2ms)

9

MEMÓRIAS RAM (Dinâmicas)

Memórias

- Unidade básica
 - 1 FET + 1 Condensador (1b.FET)



10

Memórias

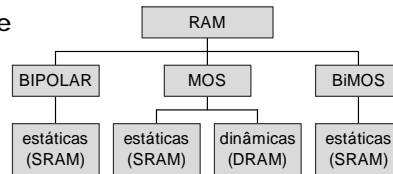
Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

Escolha de RAMS (DRAM vs SRAM)

Memórias

● Factores a ter em conta

- Tamanho da memória
→DRAM tem maior capacidade
- Custo por bit
→DRAM é mais barata
- Tamanho físico
→DRAM é mais pequena
- Consumo
→DRAM consome muito menos
- Tempo de acesso
→SRAM é mais rápida, e não tem "tempos mortos"
- Facilidade de uso
→SRAM é mais fácil de usar



11

MEMÓRIAS ROM

Memórias

● Read Only Memory

- O seu conteúdo é pré-defindo e não pode ser alterado durante a sua utilização
- Serve para guardar informação "permanente": programas que não são alterados (BIOS, FirmWare), tabelas de dados fixos (character sets em impressoras) , etc

● Não são voláteis

- O seu conteúdo não se perde quando o circuito não é alimentado

● São circuitos puramente combinatórios

- Para uma dada entrada (endereço), apresentam à saída sempre o mesmo valor (dado)
- podem ser gerados a partir de gates, usando os métodos clássicos para gerar funções

12

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS ROM

Memórias

• Ex: 4 posições de bits

Endereço	Conteúdo
00 (0)	110
01 (1)	111
10 (2)	010
11 (3)	011

↓

Simplificação com mapas de Karnaugh

Andar de AND

Descodificação dos endereços, gerando todos os mintermos possíveis

Andar de OR

Informação específica dos conteúdos

13

MEMÓRIAS ROM

Memórias

- O andar dos OR pode ser substituído por uma matriz de díodos
- As ROMs são programadas no processo de fabrico
 - Os ORs são feitos inserindo ou não díodos nas junções
 - Usa-se uma "máscara" (do tipo dos circuitos impressos) no fabrico
 - Só compensam em grandes quantidades

m_0	m_1	m_2	m_3	
↓	↓			D_0
↓	↓	↓	↓	D_1
	↓		↓	D_2

$D_0 = m_0 + m_1$

$D_1 = m_0 + m_1 + m_2 + m_3$

$D_2 = m_1 + m_3$

14

Memórias

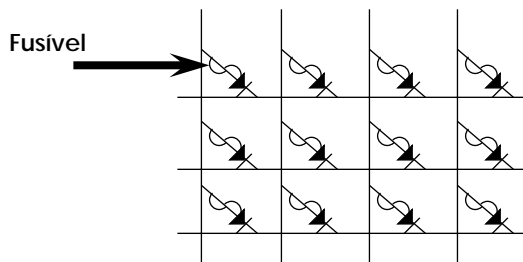
Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS PROM

Memórias

• Programmable Read Only Memory

- Podem-se programar 1 só vez
- São construídas de modo semelhante às roms, mas têm fusíveis nas ligações linha/coluna que podem ser queimados de modo a cortar essa ligação
- Para programar a prom, fundem-se os fusíveis, usando tensões superiores ao normal (faz-se o "blow out" da prom)



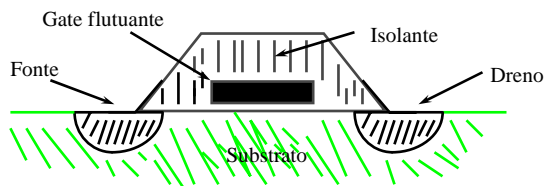
15

MEMÓRIAS EPROM

Memórias

• Erasable Programmable Read Only Memory

- É possível apagar o seu conteúdo e regravá-lo
- O processo de regravar demora tempo
- Usam dispositivos FAMOS (Floating-Gate Avalanche-Injection Metal Oxide Semiconductor).
 - São MOS-FETs com a gate isolada (flutuante)
 - A carga armazenada na gate põe o FET em condução ou corte.
 - A gate flutuante pode ser carregada electricamente se se aplicar uma tensão fortemente negativa no dreno (por efeito de avalanche e efeito de túnel).
 - A gate flutuante pode ser descarregada usando radiação ultra-violeta que faz com que o oxido conduza um pouco.



16

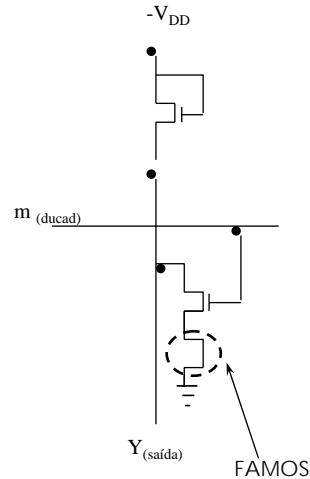
Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS EPROM

Memórias

- A “desprogramação” pode durar cerca de 10 min debaixo de luz ultra-violeta
 - Não é prático regravar durante o funcionamento
 - Tem uma “janela” no integrado
- Pode-se programar BYTE a BYTE
 - Um FAMOS estará descarregado (normalmente leva a um sinal lógico 1) até que seja aplicada a tensão necessária para o carregar.
 - Pode-se “ir gravando” uma EPROM

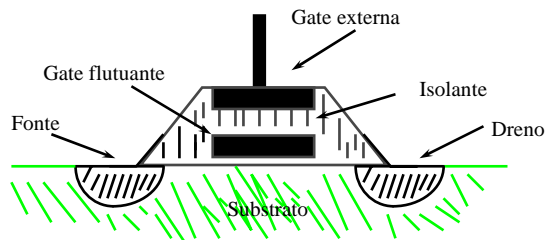


17

MEMÓRIAS E²PROM ou EEPROM

Memórias

- Electrically Erasable Prom
 - Usam STACKED GATE FET
 - São FETs com uma Gate Flutuante entre a Gate e o canal.
 - São postos em condução/corte pela Gate Flutuante que é carregada e descarregada pela Gate exterior, por efeito de túnel/avalanche
 - Demoram cerca de 1s a programar.
 - Eram muito caras, e pouco usadas. O aparecimento da tecnologia “flash” trouxe série de dispositivos baseados em flash-eprom



18

Memórias

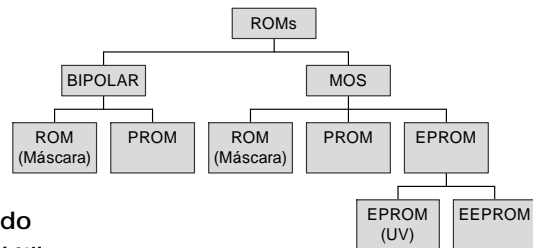
Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

Memórias Rom

Memórias

- Factores na escolha de ROMs

- Quantidade
 - PROMs são mais baratas em grandes quantidades
- Estabilidade da informação
 - Uma EPROM é melhor na fase de desenho
- Necessidade de reprogramar
 - EEPROM a mais versátil EPROM aceitável



- Aplicações

- código de arranque
- código que não é alterado
- código robusto e não volátil
- conversores de código (bin/bcd, bcd/7 seg, etc)
- controlo (sensores/alarmes/actuadores)

19

Memórias

Outras tecnologias usadas para construir memórias

20

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS CCD

Memórias

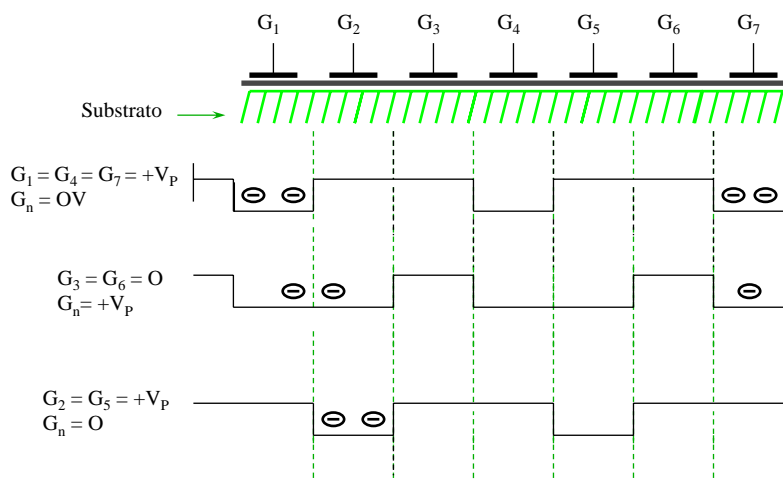
• Charge - Coupled Device

- É composto por um "FET" com um canal muito comprido, e muitas Gates.
- As Gates carregadas criam debaixo delas "poços" de depleção onde podem ser armazenadas cargas
- Podem-se mover cargas de um sítio para outro, havendo nas pontas dos canais fontes e drenos para ler/escrever os bits
- As posições de memória não estão directamente acessíveis: É necessário "Rodá-las".
- A carga perde-se com o tempo - não podem ter um funcionamento estático.
- O tempo necessário para se chegar a uma posição chama-se Tempo de Latência
- Têm uma densidade (Bit/mm²) muito grande.
- Nas pontas têm um circuito Sensor/Amplificador idêntico ao das memórias dinâmicas, que regenera o sinal.
- Podem-se construir memórias CCD com apenas 2 relógios:

21

MEMÓRIAS CCD

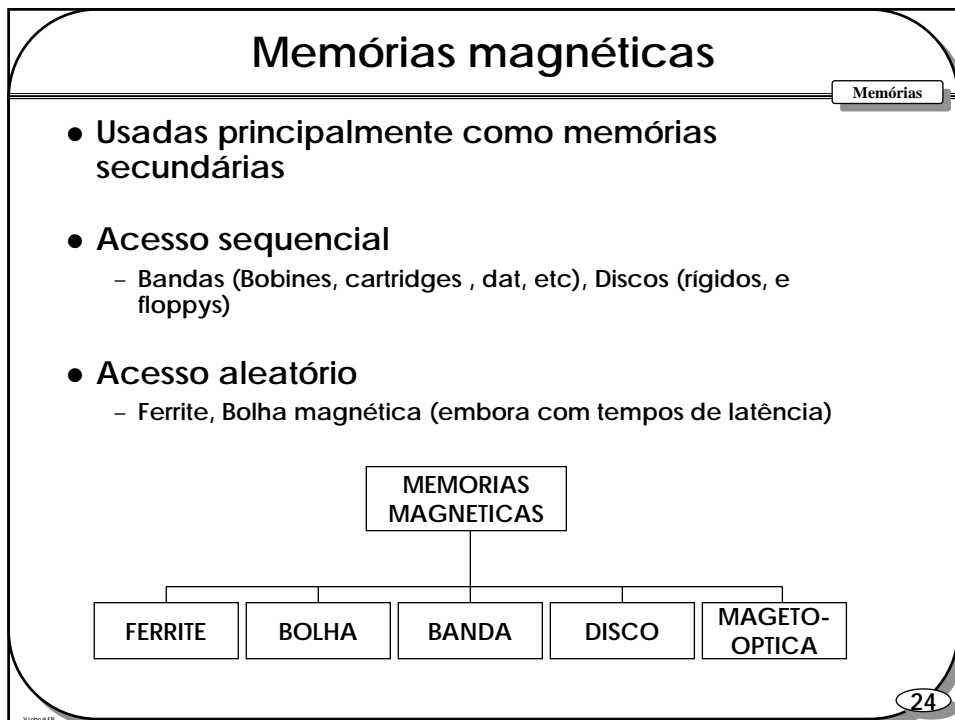
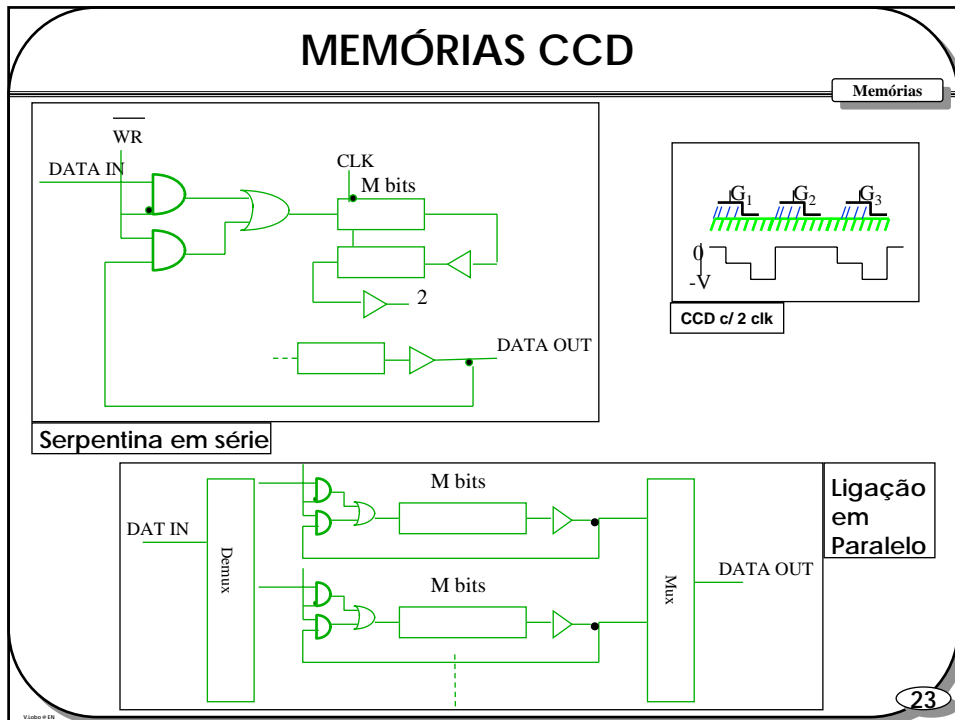
Memórias



22

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006



Memórias

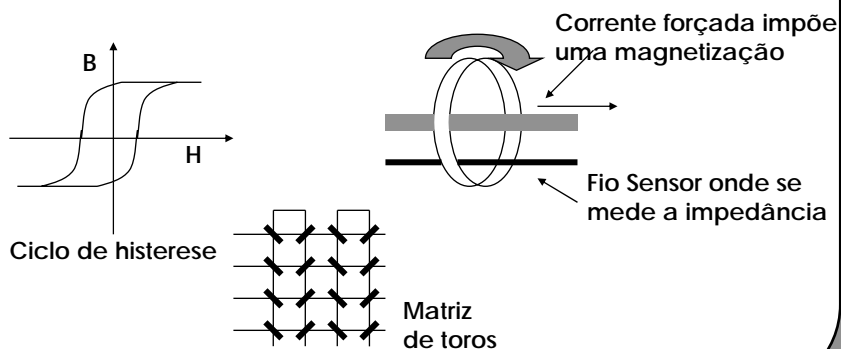
Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS DE FERRITE

Memórias

● Princípio básico

- Um toro de ferrite pode ser magnetizado em duas direcções distintas (cada uma associada a um valor lógico)
- Para magnetizá-lo, basta fazer passar uma corrente elevada pelo seu centro
- Para "medir" a magnetização, mede-se a impedância que oferece a uma pequena corrente



25

MEMÓRIAS MAGNÉTICAS

Memórias

● Características das memórias de ferrite

- Muito baixa densidade (toros são macroscópicos !)
- Tempo de acesso longo
- Leitura destrutiva
- Memória não-volátil

● Memórias de bolha magnética

- Domínios de Weiss são manipulados individualmente
- Tempos de latência grandes
- Alta densidade

26

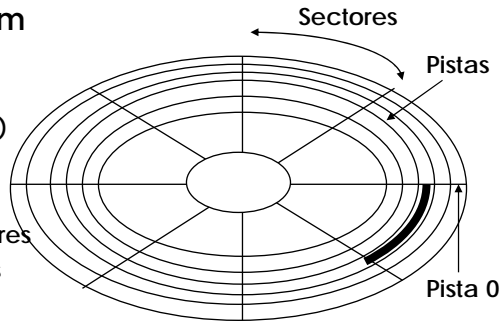
Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

DISCOS

Memórias

- Guardam a informação sobre uma (ou várias) superfícies de material magnético
- Divide-se o disco em
 - Sectores
 - Pistas (ou cilindros)
 - (cabeça ou superfície)
- Formatação
 - Criação dos marcadores
 - Numeração das pistas



27

BANDAS MAGNÉTICAS

Memórias

- Muito semelhantes às bandas magnéticas de audio
- têm MARCADORES para buscas rápidas, seguidos de REGISTOS de dados
- Usados como backup, ou para transferências de grandes volumes de informação

28

Memórias

Dep. Armas e Electrónica - Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

Memórias

Outras organizações para sistemas de memórias

29

Memórias

MEMÓRIAS FIFO ou ELÁSTICAS

- First In First Out
- Estrutura similar a um Shift Register:
 - Os dados entram por um lado e saem pelo outro
 - Ao contrário dos Shift Register podem estar parcialmente cheias
 - Semelhante a um tubo onde os dados são postos num lado e retirados do lado oposto
- Funcionamento
 - Têm sinais que indicam se estão cheias/vazias
 - Para escrever: verificar o sinal Buffer Full, e depois actuar o Write
 - Para ler: verificar o sinal Buffer Empty, e depois actuar o Read

30

Memórias

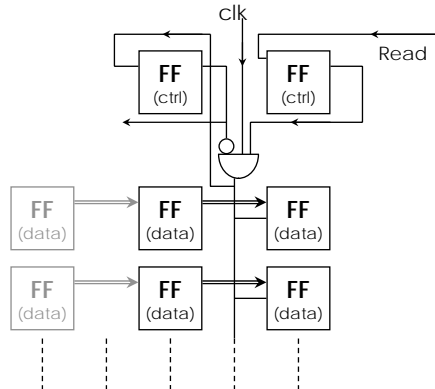
Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS FIFO ou ELÁSTICAS

Memórias

• Implementação

- É necessário gerir quais as posições ocupadas e livres
- Há um conjunto de registos auxiliares que indicam se uma posição está livre ou não (1=livre, 0=ocupado)
- Há outros tipos de implementações (shift regs c/ controlo de leitura)



31

MEMÓRIAS FIFO ou ELÁSTICAS

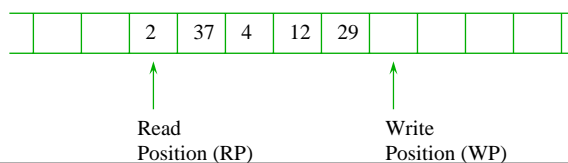
Memórias

• Utilização

- Buffer de espera para adaptar 2 sistemas de débitos diferentes
- Comunicações; Filas de espera; Controlo, etc.

• Podem ser simuladas com memória convencional

- Usam-se 2 apontadores: um para leitura, outro para escrita
- Para escrever:
 - Verificar BP; Escrever na posição WP e incrementar WP ; Se $WP=MAX \Rightarrow WP=0$; se $WP=RP \Rightarrow BF$
- Para ler:
 - Verificar BE; Ler na posição RP; Se $RP=MAX \Rightarrow RP=0$; se $RP=WP \Rightarrow BE$



32

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

MEMÓRIAS LIFO

Memórias

- **LIFO - Last in, first out**
 - Também chamadas PILHAS ou STACKs
 - O último dado a entrar é o primeiro a sair
 - "Push-down stack"
- **Operações**
 - PUSH - Pôr um dado no Stack
 - POP - Retirar um dado do stack
- **Implementação**
 - Com um shift-register bi-direccional
 - Em software
 - Stack Pointer
 - Zona reservada de memória
 - Rotinas de PUSH e POP

33

MEMÓRIAS ASSOCIATIVAS

Memórias

- Também chamadas *endereçáveis por conteúdo*
- Dando um conteúdo, obtém-se um endereço
 - Associam um conteúdo a um endereço
 - "endereçam" com o conteúdo
- **Utilização**
 - Índices
 - Sistemas de memória virtual

→ 36 ?	0	12
	1	36
	2	25
← 1	3	10

34

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

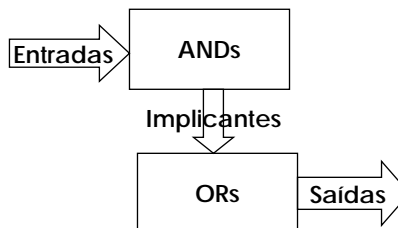
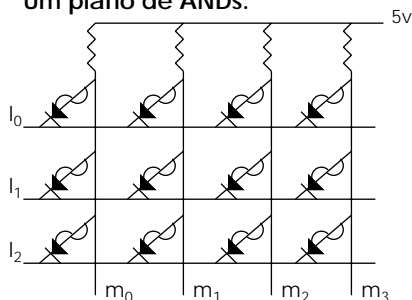
PLD - Programmable Logic Devices

Memórias

- São semelhantes a PROMs

- Têm um plano de ANDs seguindo de um plano de ORs
- São usadas para gerar Funções Lógicas
- Ao contrário das ROMs, NÃO têm todos os MINTERMOS
- Embora muito flexíveis e versáteis, como lhes faltam alguns graus de liberdade, não podem gerar qualquer função

Um plano de ANDs:



35

PLD - Programmable Logic Devices

Memórias

- PLA - Programmable Logic Array

- Têm ambos os planos (ORs e ANDs) programáveis

- PAL - Programmable Array Logic

- Apenas o plano dos ANDs é programável

- Outros

- PLS (Programmable logic sequencer)
- FPA (Field Programmable Array), etc.

- Vantagens

- São muito mais baratas e fáceis de montar que lógica discreta
- São mais eficientes e baratas que PROMs completas
- São facilmente programáveis com o auxílio de software

36

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

BANCOS DE MEMÓRIA

Memórias

● Conceito de ESPAÇO DE ENDEREÇAMENTO

- Endereços que podem ser gerados com um dado número de bits
- Pode ou não corresponder a memória física
- Ex: o 8085 tem 16 bits de endereços, logo um espaço de endereçamento de 64K; o Pentium II tem 32 bits de endereços, logo um espaço de endereçamento de 4G

● Inserção de uma memória no espaço de endereçamento

- A memória física é MAPEADA para endereços do espaço de endereçamento da máquina
- Usam-se alguns bits do endereço para gerar o Chip Select (CS)
 - O endereço para onde a memória física é mapeada depende da função que é usada para gerar o CS
 - Alguns dos bits de endereço são usados para aceder às diversas posições dentro da memória

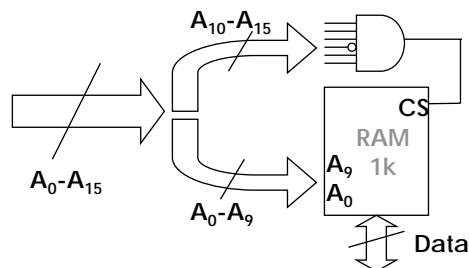
37

BANCOS DE MEMÓRIA

Memórias

● Exemplo:

- Inserir uma memória física de 1K num espaço de endereçamento gerado por 16 bits de endereço, de tal modo que fique mapeada para os endereços entre 4 e 5K.
- Solução
 - Uma memória de 1K necessita de $\log_2(1k)=10$ bits para endereçamento interno
 - Os restantes 6 bits de endereço serão usados para gerar o CS
 - Quando esses 6 bits formarem o nº 4, o CS deverá ser 1



38

Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

BANCOS DE MEMÓRIA

Memórias

- **Memórias intercaladas**
 - Não é necessário que sejam os bits mais significativos a ser usados para gerar o CS
 - O que acontece se usarmos os menos significativos ?
- **Replicação de memória**
 - Não é necessário fazer descodificação completa dos endereços.
 - O que acontece se não usarmos todos os bits que "sobram" para o CS ?

39

Bancos de memória

Memórias

- **Problema**
 - Um dado sistema baseado num microprocessador tem um Bus de endereços de 16 bits, e um bus de dados de 8 bit
 - Pretende-se ter memória ROM nos primeiros 8K endereços, e entre os endereços 8000H e A000H pretende-se ter memória RAM.
 - Tem-se à disposição integrados de memória ROM com 8K×4 bits, e integrados de memória RAM com 1K×8 bits.
 - Desenhe o logigrama do sistema de memória pretendido

40

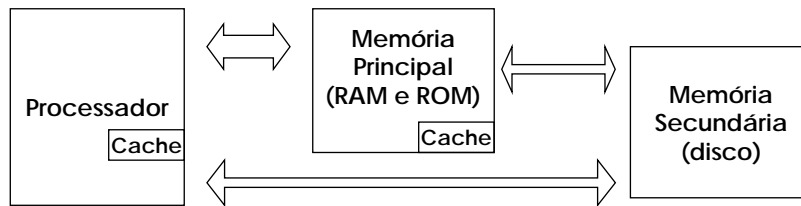
Memórias

Dep.Armas e Electrónica- Escola Naval
V.1.5 V.Lobo 2006

HIERARQUIA DE MEMÓRIAS

Memórias

- Memória Cache
- Memória principal ou primária
- Memória secundária, ou "em massa"



41