



National University of Engineering (UNI)

School of Computer Science

Syllabus 2024-II

1. COURSE

CS221. Computer Systems Architecture (Mandatory)

2. GENERAL INFORMATION

2.1 Course	: CS221. Computer Systems Architecture
2.2 Semester	: 3 rd Semester.
2.3 Credits	: 3
2.4 Horas	: 2 HT; 2 HP;
2.5 Duration of the period	: 16 weeks
2.6 Type of course	: Mandatory
2.7 Learning modality	: Face to face
2.8 Prerequisites	: CS1D2. Discrete Structures II. (2 nd Sem)

3. PROFESSORS

Meetings after coordination with the professor

4. INTRODUCTION TO THE COURSE

A computer scientist must have a solid knowledge of the organization and design principles of diverse computer systems, by understanding the limitations of modern systems they could propose next-gen paradigms. This course teaches the basics and principles of Computer Architecture. This class addresses digital logic design, basics of Computer Architecture and processor design (Instruction Set architecture, microarchitecture, out-of-order execution, branch prediction), execution paradigms (superscalar, dataflow, VLIW, SIMD, GPUs, systolic, multithreading) and memory system organization.

5. GOALS

- Provide a first approach in Computer Architecture.
- Study the design and evolution of computer architectures, which lead to modern approaches and implementations in computing systems.
- Provide fine-grained details of computer hardware, and its relation with software execution.
- Implement a simple microprocessor using Verilog language.

6. COMPETENCES

- 1) Analyze a complex computing problem and apply principles of computing and other relevant disciplines to identify solutions. (Usage)
- 6) Apply computer science theory and software development fundamentals to produce computing-based solutions. (Assessment)

7. TOPICS

Unit 1: Lógica digital y sistemas digitales (18 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
• Revisión e historia de la Arquitectura de Computadores. • Lógica combinacional vs. secuencial/Arreglos de puertas de campo programables como bloque fundamental de construcción lógico combinacional-secuencial. • Múltiples representaciones / Capas de interpretación (El hardware es solo otra capa) • Herramientas de diseño asistidas por computadora que procesan hardware y representaciones arquitecturales. • Registrar transferencia notación / Hardware language descriptivo (Verilog/VHDL) • Restricción física (Retrasos de Entrada, fan-in, fan-out, energía/poder)	• Describir el avance paulatino de los componentes de la tecnología de computación, desde los tubos de vacío hasta VLSI, desde las arquitecturas mainframe a las arquitecturas en escala warehouse [Familiarizarse] • Comprender que la tendencia de las arquitecturas modernas de computadores es hacia núcleos múltiples y que el paralelismo es inherente en todos los sistemas de hardware [Usar] • Explicar las implicancias de los límites de potencia para mejoras adicionales en el rendimiento de los procesadores y también en el aprovechamiento del paralelismo [Usar] • Relacionar las varias representaciones equivalentes de la funcionalidad de un computador, incluyendo expresiones y puertas lógicas, y ser capaces de utilizar expresiones matemáticas para describir las funciones de circuitos combinacionales y secuenciales sencillos [Familiarizarse] • Diseñar los componentes básicos de construcción de un computador: unidad aritmético lógica (a nivel de puertas lógicas), unidad central de procesamiento (a nivel de registros de transferencia), memoria (a nivel de registros de transferencia) [Usar] • Usar herramientas CAD para capturar, sistematizar, y simular bloques de construcción (como ALUs, registros, movimiento entre registros) de un computador simple [Familiarizarse] • Evaluar el comportamiento de un diagrama de tiempos y funcional de un procesador simple implementado a nivel de circuitos lógicos [Evaluar]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

Unit 2: Representación de datos a nivel máquina (8 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
• Bits, Bytes y Words. • Representacion de datos numérica y bases numéricas. • Sistemas de punto flotante y punto fijo. • Representaciones con signo y complemento a 2. • Representación de información no numérica (códigos de caracteres, información gráfica) • Representación de registros y arreglos.	• Explicar porqué en computación todo es datos, inclusive las instrucciones [Evaluar] • Explicar las razones de usar formatos alternativos para representar datos numéricos [Familiarizarse] • Describir cómo los enteros negativos se almacenan con representaciones de bit de signo y complemento a 2 [Usar] • Explicar cómo las representaciones de tamaño fijo afectan en la exactitud y la precisión [Usar] • Describir la representación interna de datos no numéricos como caracteres, cadenas, registros y arreglos [Usar] • Convertir datos numéricos de un formato a otro [Usar]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

Unit 3: Organización de la Máquina a Nivel Ensamblador (8 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
• Organización Básica de la Máquina de Von Neumann. • Unidad de Control. • Paquetes de instrucciones y tipos (manipulación de información, control, I/O) • Assembler / Programación en Lenguaje de Máquina. • Formato de instrucciones. • Modos de direccionamiento. • Llamada a subrutinas y mecanismos de retorno. • I/O e Interrupciones. • Montículo (Heap) vs. Estático vs. Pila vs. Segmentos de código.	• Explicar la organización de la maquina clásica de von Neumann y sus principales unidades funcionales [Familiarizarse] • Describir cómo se ejecuta una instrucción en una máquina de von Neumann con extensión para hebras, sincronización multiproceso y ejecución SIMD (máquina vectorial) [Familiarizarse] • Describir el paralelismo a nivel de instrucciones y sus peligros, y cómo es esto tratado en pipelines de proceso típicos [Familiarizarse] • Resumir cómo se representan las instrucciones, tanto a nivel de máquina bajo el contexto de un ensamblador simbólico [Familiarizarse] • Demostrar cómo se mapean los patrones de lenguajes de alto nivel en notaciones en lenguaje ensamblador o en código máquina [Usar] • Explicar los diferentes formatos de instrucciones, así como el direccionamiento por instrucción, y comparar formatos de tamaño fijo y variable [Usar] • Explicar como las llamadas a subrutinas son manejadas a nivel de ensamblador [Usar] • Explicar los conceptos básicos de interrupciones y operaciones de entrada y salida (I/O) [Familiarizarse] • Escribir segmentos de programa simples en lenguaje ensamblador [Usar] • Ilustrar cómo los bloques constructores fundamentales en lenguajes de alto nivel son implementados a nivel de lenguaje máquina [Usar]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

Unit 4: Organización funcional (8 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
• Implementación de rutas de datos simples, incluyendo la canalización de instrucciones, detección de riesgos y la resolución. • Control de unidades: Realización Cableada vs Realización Microprogramada. • Instrucción (Pipelining) • Introducción al paralelismo al nivel de instrucción (PNI)	• Comparar implementaciones alternativas de ruta de datos [Evaluar] • Discutir el concepto de puntos de control y la generación de señales de control usando implementaciones a nivel de circuito o microprogramadas [Familiarizarse] • Explicar el paralelismo a nivel de instrucciones básicas usando pipelining y los mayores riesgos que pueden ocurrir [Usar] • Diseñar e implementar un procesador completo, incluyendo ruta de datos y control [Usar] • Calcular la cantidad promedio de ciclos por instrucción de una implementación con procesador y sistema de memoria determinados [Evaluar]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

Unit 5: Organización y Arquitectura del Sistema de Memoria (8 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
• Sistemas de Almacenamiento y su Tecnología. • Jerarquía de Memoria: importancia de la localización temporal y espacial. • Organización y Operaciones de la Memoria Principal. • Latencia, ciclos de tiempo, ancho de banda e intercalación. • Memorias caché (Mapeo de direcciones, Tamaño de bloques, Reemplazo y Políticas de almacenamiento) • Multiprocesador coherencia cache / Usando el sistema de memoria para las operaciones de sincronización de memoria / atómica inter-core. • Memoria virtual (tabla de página, TLB) • Manejo de Errores y confiabilidad. • Error de codificación, compresión de datos y la integridad de datos.	• Identifique las principales tecnologías de memoria (Por ejemplo: SRAM, DRAM, Flash, Disco Magnético) y su relación costo beneficio [Familiarizarse] • Explique el efecto del retardo de la memoria en tiempo de ejecución [Familiarizarse] • Describa como el uso de jerarquía de memoria (caché, memoria virtual) es aplicado para reducir el retardo efectivo en la memoria [Usar] • Describa como el uso de jerarquía de memoria (caché, memoria virtual) es aplicado para reducir el retardo efectivo en la memoria [Usar] • Explique el efecto del retardo de la memoria en tiempo de ejecución [Usar] • Calcule el tiempo de acceso promedio a memoria bajo varias configuraciones de caché y memoria y para diversas combinaciones de instrucciones y referencias a datos [Evaluar]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

Unit 6: Interfaz y comunicación (8 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
- Fundamentos de I/O: Handshaking, Bbuffering, I/O programadas, interrupciones dirigidas de I/O. - Interrumpir estructuras: interrumpir reconocimiento, vectorizado y priorizado. - Almacenamiento externo, organización física y discos. - Buses: Protocolos de bus, arbitraje, acceso directo a memoria (DMA). - Introducción a Redes: comunicación de redes como otra capa de acceso remoto. - Soporte Multimedia. - Arquitecturas RAID.	- Explicar como las interrupciones son aplicadas para implementar control de entrada-salida y transferencia de datos [Familiarizarse] - Identificar diversos tipos de buses en un sistema computacional [Familiarizarse] - Describir el acceso a datos desde una unidad de disco magnético [Usar] - Comparar organizaciones de red conocidas como organizaciones en bus/Ethernet, en anillo y organizaciones conmutadas versus ruteadas [Evaluar] - Identificar las interfaces entre capas necesarios para el acceso y presentación multimedia, desde la captura de la imagen en almacenamiento remoto, a través del transporte por una red de comunicaciones, hasta la puesta en la memoria local y la presentación final en una pantalla gráfica [Familiarizarse] - Describir las ventajas y limitaciones de las arquitecturas RAID [Familiarizarse]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

Unit 7: Multiprocesamiento y arquitecturas alternativas (8 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
- Ley potencial. - Ejemplos de juego de instrucciones y arquitecturas SIMD y MIMD. - Redes de interconexión (Hypercube, Shuffle-exchange, Mesh, Crossbar) - Sistemas de memoria de multiprocesador compartido y consistencia de memoria. - Coherencia de cache multiprocesador.	- Discutir el concepto de procesamiento paralelo mas allá del clásico modelo de von Neumann [Evaluar] - Describir diferentes arquitecturas paralelas como SIMD y MIMD [Familiarizarse] - Explicar el concepto de redes de interconexión y mostrar diferentes enfoques [Usar] - Discutir los principales cuidados en los sistemas de multiprocesamiento presentes con respecto a la gestión de memoria y describir como son tratados [Familiarizarse] - Describir las diferencias entre conectores electricos en paralelo backplane, interconexión memoria procesador y memoria remota via red, sus implicaciones para la latencia de acceso y el impacto en el rendimiento de un programa [Evaluar]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

Unit 8: Mejoras de rendimiento (8 hours)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
• Arquitectura superescalar. • Predicción de ramificación, Ejecución especulativa, Ejecución fuera de orden. • Prefetching. • Procesadores vectoriales y GPU's • Soporte de hardware para multiprocesamiento. • Escalabilidad. • Arquitecturas alternativas, como VLIW / EPIC y aceleradores y otros tipos de procesadores de propósito especial.	• Describir las arquitecturas superescalares y sus ventajas [Familiarizarse] • Explicar el concepto de predicción de bifurcaciones y su utilidad [Usar] • Caracterizar los costos y beneficios de la precarga prefetching [Evaluar] • Explicar la ejecución especulativa e identifique las condiciones que la justifican [Evaluar] • Discutir las ventajas de rendimiento ofrecida en una arquitectura de multihebras junto con los factores que hacen difícil dar el máximo beneficio de estas [Evaluar] • Describir la importancia de la escalabilidad en el rendimiento [Evaluar]
Readings : [Harris12], [Sanjay05], [Patterson2004], [Ashenden07], [HP06], [Par05], [Stallings2010], [Pong06]	

8. WORKPLAN

8.1 Methodology

Individual and team participation is encouraged to present their ideas, motivating them with additional points in the different stages of the course evaluation.

8.2 Theory Sessions

The theory sessions are held in master classes with activities including active learning and roleplay to allow students to internalize the concepts.

8.3 Practical Sessions

The practical sessions are held in class where a series of exercises and/or practical concepts are developed through problem solving, problem solving, specific exercises and/or in application contexts.

9. EVALUATION SYSTEM

***** EVALUATION MISSING *****

10. BASIC BIBLIOGRAPHY

- [Par05] Behrooz Parhami. *Computer Architecture: From Microprocessors to Supercomputers*. New York: Oxford Univ. Press, 2005.
- [HP06] J. L. Hennessy and D. A. Patterson. *Computer Architecture: A Quantitative Approach*. 4th. San Mateo, CA: Morgan Kaufman, 2006.