

**EXAMEN DE TEORÍA DE:
ESTRUCTURAS DE LOS COMPUTADORES
(7 de Febrero de 1.997)
(4 puntos)**

Nombre: _____
Apellidos: _____

Nota

1. Enumera las fases de ejecución de las instrucciones de lenguaje máquina.
2. Define mapa de memoria.
3. Enumera la información que debe tener el juego de instrucciones de una máquina para ser ortogonal.
4. Explica cómo funcionan las impresoras de chorro de tinta.
5. Define el direccionamiento directo relativo a contador de programa y el direccionamiento inmediato

(Continúa al dorso)

6. ¿Qué significa que una instrucción sea autocontenida?

7. Ventajas de los juegos de instrucciones RISC.

8. ¿Qué es la extensión de signo? ¿Cómo se extiende el signo en las diferentes representaciones de coma fija?

9. Explicar en qué consiste la diferencia entre intérprete y compilador.

10. Define el PIPELINE de instrucciones.