



Estructura y diseño de computadores
2ª edición - traducción 4ª ed. original

Patterson / Hennessy

isbn: 9788429126204
913 págs
20x23 cm - rústica
Pvp 49,50 €
Editorial Reverté

EDITORIAL
REVERTÉ



promocion@reverte.com
www.reverte.com

Estructura y diseño de computadores

(2ª edición - traducción 4ª ed. original)

Patterson / Hennessy

Esta edición se ha escrito teniendo en mente cinco objetivos principales: resaltar los aspectos paralelos del hardware y el software a lo largo del libro; racionalizar el material existente para hacer hueco a los aspectos relacionados con el paralelismo; mejorar la pedagogía en general; actualizar el contenido técnico para reflejar los cambios producidos en la industria desde la publicación de la anterior edición; restablecer la utilidad de los ejercicios en la era de Internet.

Destacados

- La obra corresponde a la traducción de la cuarta edición original
- El libro es un texto clásico y básico en la bibliografía de la asignatura Estructura de Computadores que suele impartirse en el primero/segundo curso de los grados de Ingeniería Informática, Ingeniería de Software e Ingeniería de Sistemas. Sus anteriores ediciones son conocidas y recomendadas desde hace años por parte del profesorado.
- Esta cuarta edición, mejora la pedagogía de sus antecesoras y actualiza el contenido técnico para reflejar los cambios producidos en la industria.
- La audiencia de la obra incluye tanto a aquellos que, con poca experiencia en lenguaje ensamblador o diseño lógico, necesitan entender la organización básica de un computador, como a los que, con conocimientos de lenguaje ensamblador y/o diseño lógico, quieren aprender cómo se diseña un ordenador o entender cómo trabaja un sistema y porque se comporta como lo hace.
- Materiales complementarios para alumnos y profesores (soluciones a los ejercicios; figuras del libro, diapositivas para presentaciones en el aula y problemas adicionales con sus soluciones).

Índice

Abstracciones y tecnología de los computadores. Instrucciones: el lenguaje del computador. Aritmética para computadores. El procesador. Grande y rápida: aprovechamiento de la jerarquía de memoria. Almacenamiento y otros aspectos de la E/S. Multinúcleos, multiprocesadores y clústeres. GPUs para gráficos y cálculo. Ensambladores, enlazadores y el simulador SPIM. Conceptos clásicos de diseño lógico. Implementación del control en hardware. Estudio de arquitecturas RISC para ordenadores de sobremesa, servidores y sistemas empujados.

Mercado

Dirigido a estudiantes de Ingeniería Informática, Ingeniería de Telecomunicaciones, Ingeniería de Sistemas e Ing. de Software. Bibliotecas Universitarias y Especializadas.
