

Calculatoare Numerice (2)

– Cursul 9 –

Interfațarea cu dispozitivele I/O

Facultatea de Automatică și Calculatoare
Universitatea Politehnica București

A close-up photograph of a black computer keyboard. The keys are visible, including the home key, shift key, and several letter keys (A, S, D, F, Z, X, C, Alt). The text "the night" is overlaid in a large, white, bold, sans-serif font across the top portion of the keyboard. The text "I lost control" is overlaid in the same font across the bottom portion. A small "memes.com" watermark is visible in the bottom right corner.

the night

I lost control

Dispozitive Input/Output

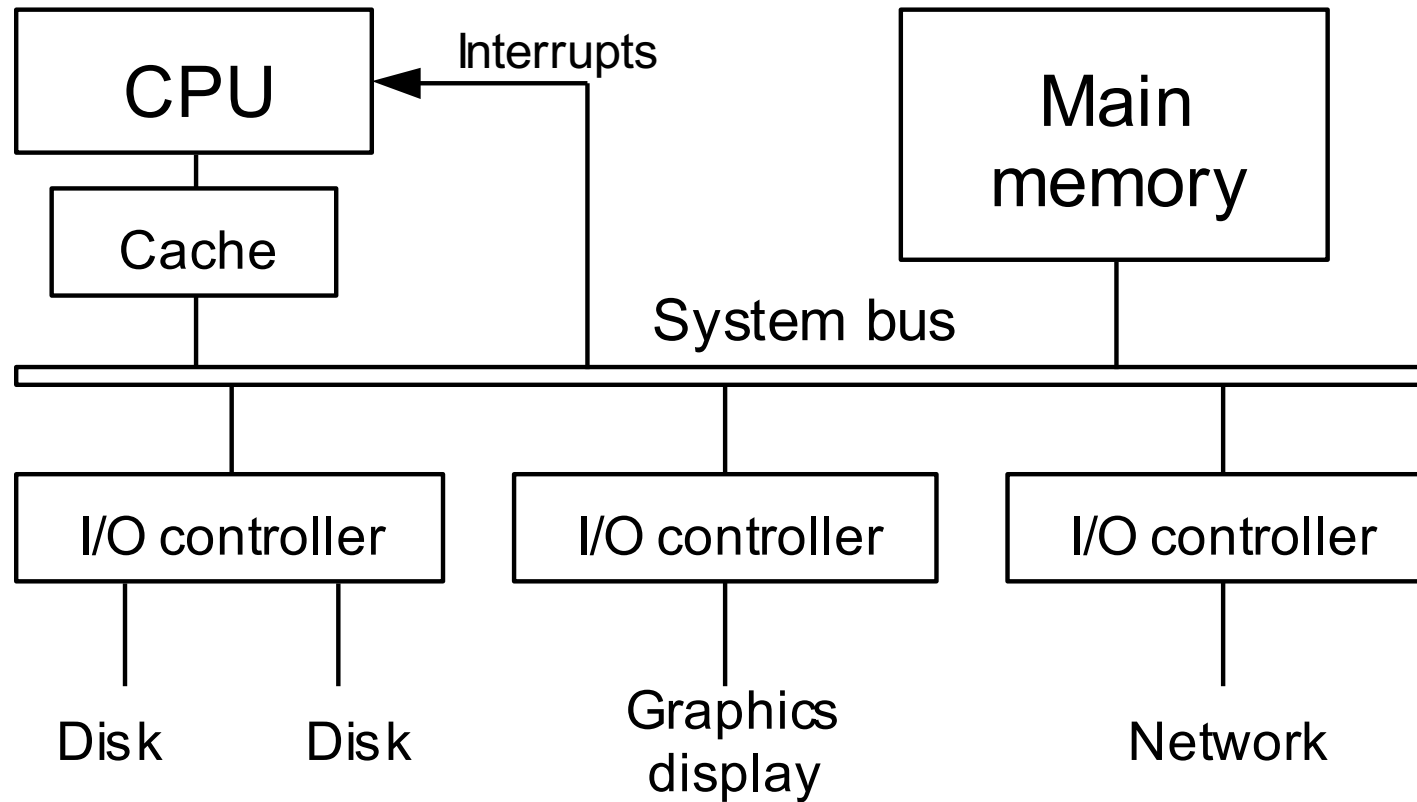
Cuprins

1. Dispozitive și controllere Input/Output
2. Keyboard and Mouse
3. Unități de display
4. Dispozitive de imprimare
5. Alte dispozitive Input/Output
6. Conectarea în rețea a dispozitivelor Input/Output

Dispozitive și controllere de intrare/ieșire

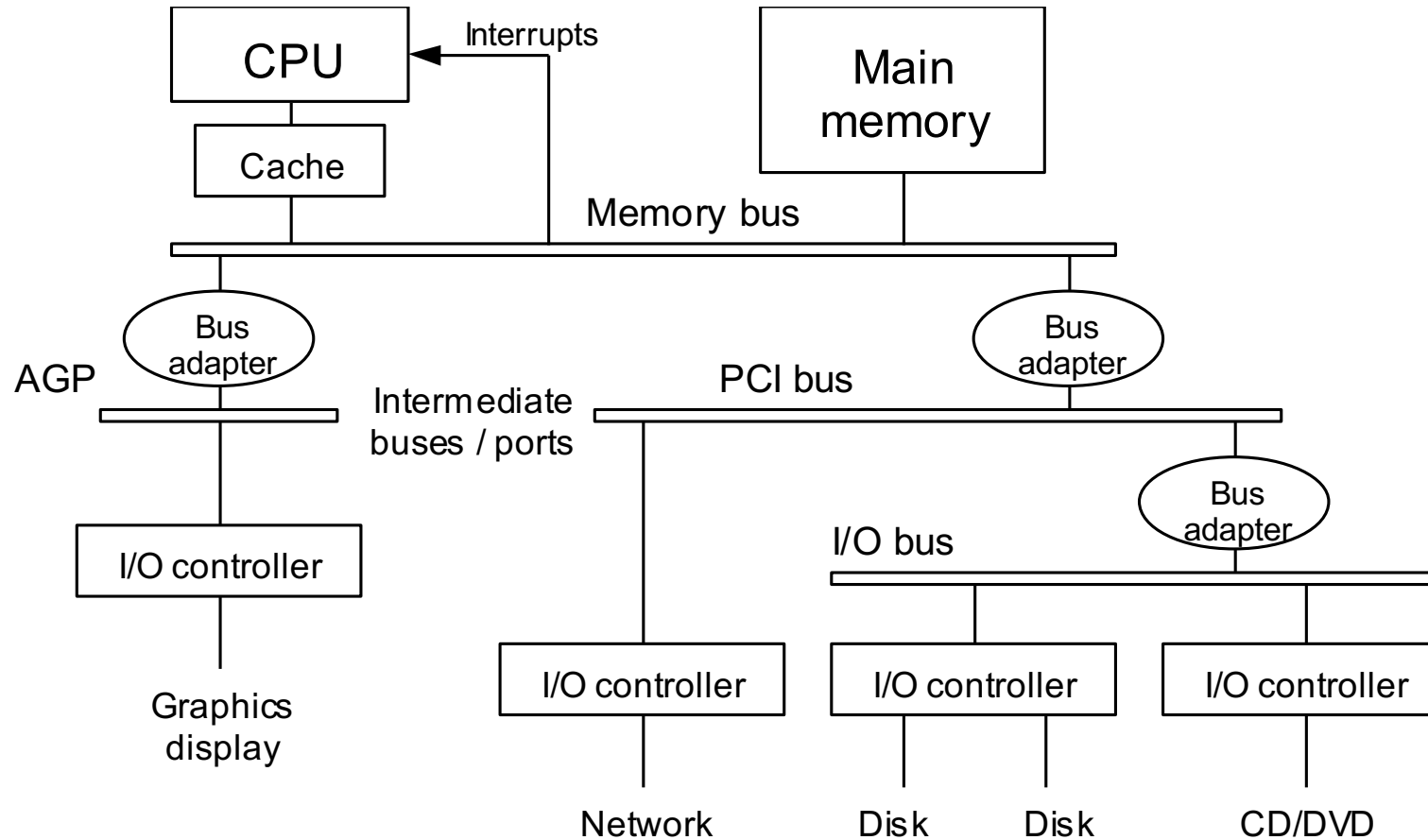
| Input type | Prime examples | Other examples | Data rate (b/s) | Main uses |
|--------------|----------------------|-----------------------|-------------------------|---------------------|
| Symbol | Keyboard, keypad | Music note, OCR | 10s | Ubiquitous |
| Position | Mouse, touchpad | Stick, wheel, glove | 100s | Ubiquitous |
| Identity | Barcode reader | Badge, fingerprint | 100s | Sales, security |
| Sensory | Touch, motion, light | Scent, brain signal | 100s | Control, security |
| Audio | Microphone | Phone, radio, tape | 1000s | Ubiquitous |
| Image | Scanner, camera | Graphic tablet | 1000s-10 ⁶ s | Photos, publishing |
| Video | Camcorder, DVD | VCR, TV cable | 1000s-10 ⁹ s | Entertainment |
| Output type | Prime examples | Other examples | Data rate (b/s) | Main uses |
| Symbol | LCD line segments | LED, status light | 10s | Ubiquitous |
| Position | Stepper motor | Robotic motion | 100s | Ubiquitous |
| Warning | Buzzer, bell, siren | Flashing light | A few | Safety, security |
| Sensory | Braille text | Scent, brain stimulus | 100s | Personal assistance |
| Audio | Speaker, audiotape | Voice synthesizer | 1000s | Ubiquitous |
| Image | Monitor, printer | Plotter, microfilm | 1000s | Ubiquitous |
| Video | Monitor, TV screen | Film/video recorder | 1000s-10 ⁹ s | Entertainment |
| Two-way I/O | Prime examples | Other examples | Data rate (b/s) | Main uses |
| Mass storage | Hard/floppy disk | CD, tape, archive | 10 ⁶ s | Ubiquitous |
| Network | Modem, fax, LAN | Cable, DSL, ATM | 1000s-10 ⁹ s | Ubiquitous |

Diagrama unui sistem cu Input/Output



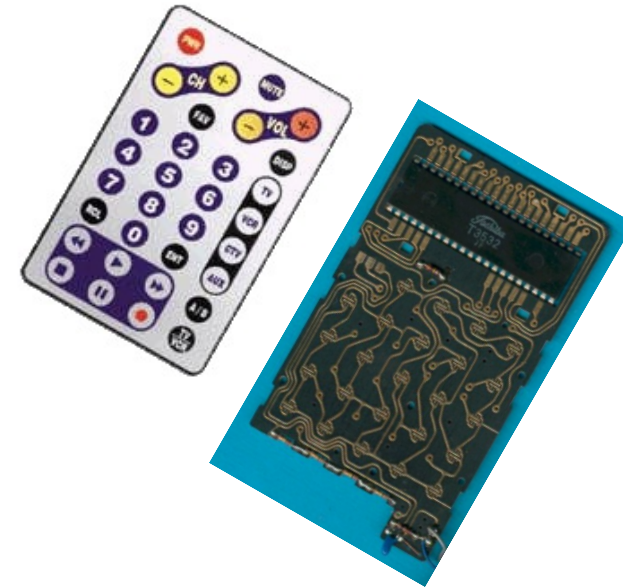
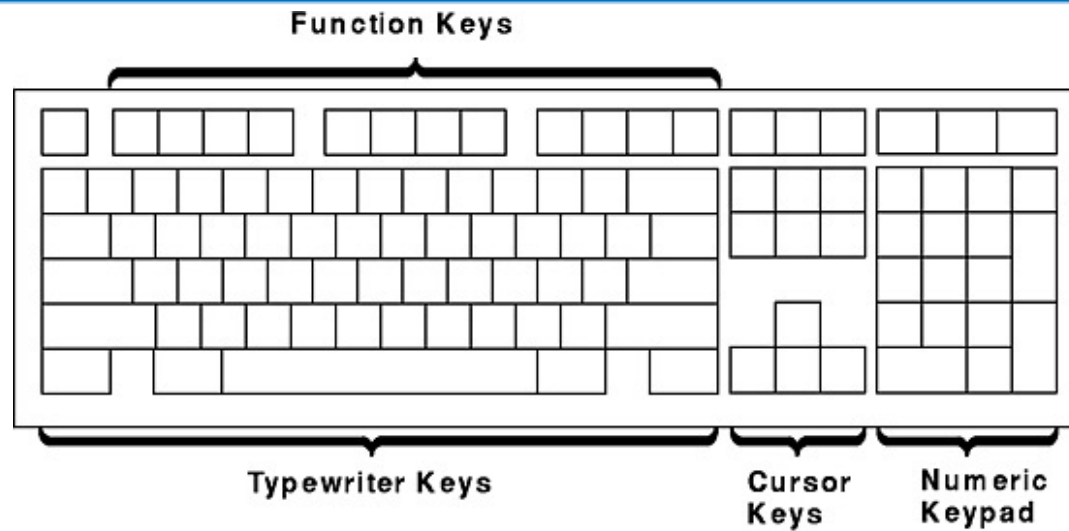
Sistem de input/output printr-un singur bus de date comun.

Organizarea I/O pentru performanță mărită

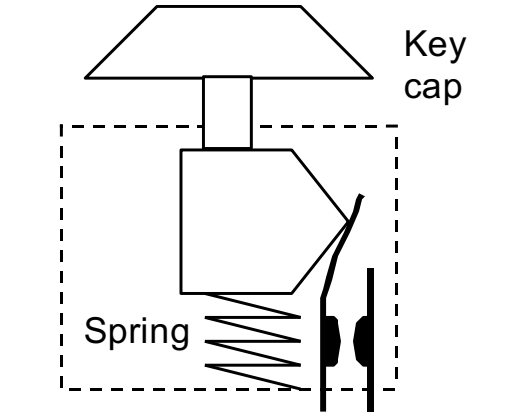


Input/output prin bus-uri de date intermediare sau dedicate

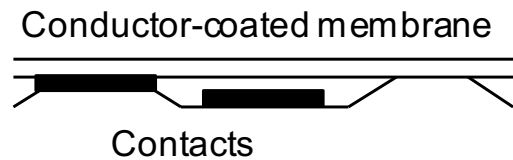
Tastatură și mouse



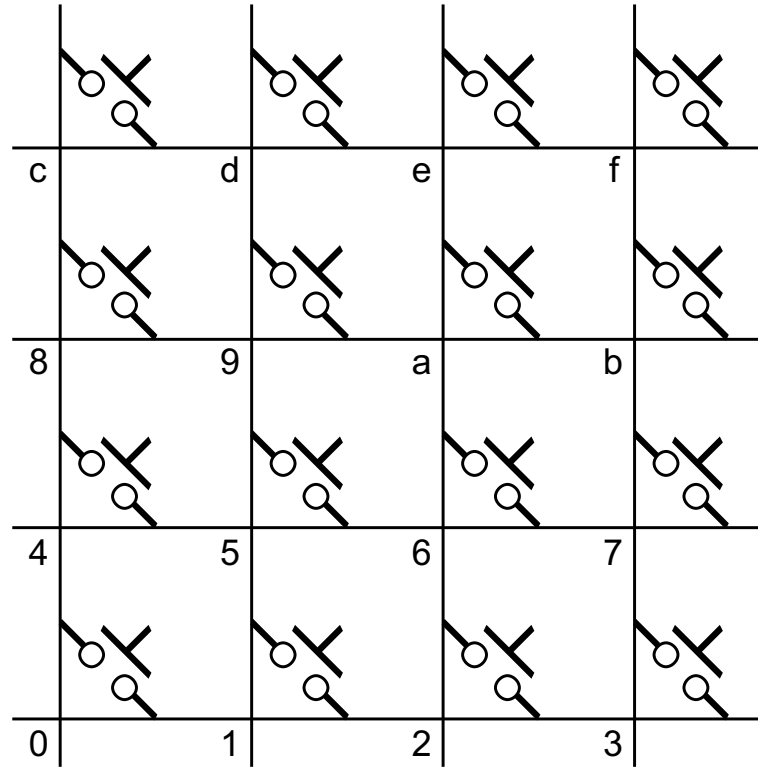
Butoanele tastaturii și codificarea lor



(a) Mechanical switch with a plunger



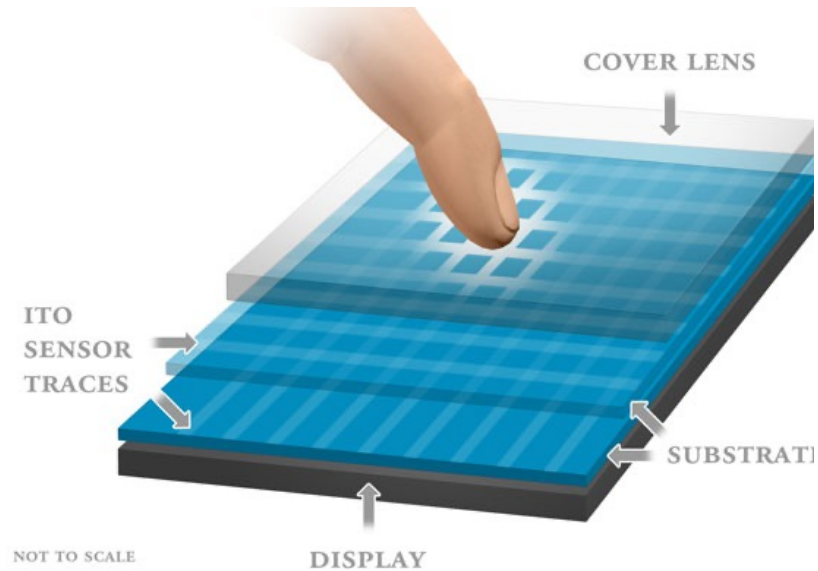
(b) Membrane switch



(c) Logical arrangement of keys

Două tipuri de butoane și schema logică a conectării lor într-o tastatură hexazecimală

Tastatură cu proiecție sau capacitivă



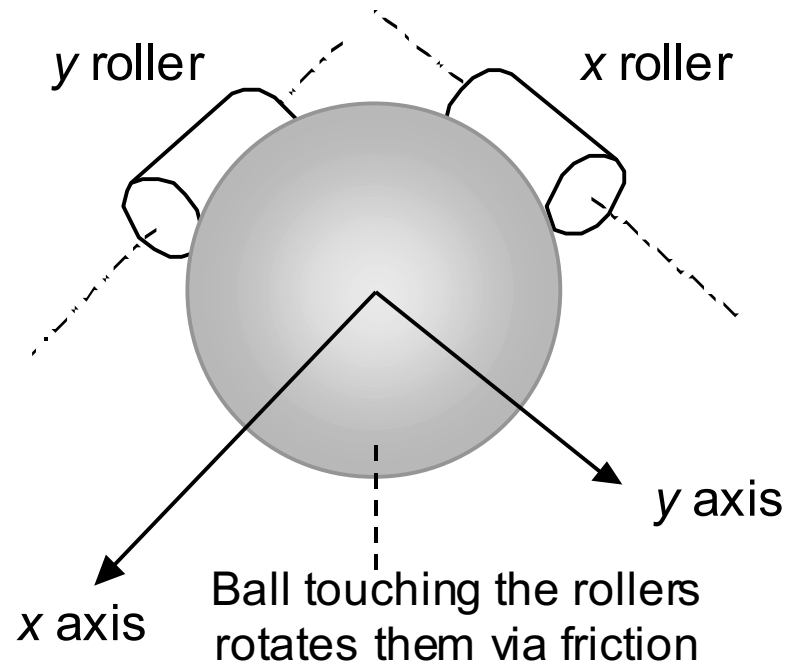
2. A capacitive-type touchscreen (self or absolute capacitive type)—a laminate of multiple substrates (either PET, or glass as shown) or, in some cases a single substrate—contains a matrix of clear conductive electrodes (made by patterning a clear conductor like ITO). This substrate(s) is then laminated to a top cover lens (either glass or PET). When a user's finger touches the cover lens, it increases the measured capacitance of the electrodes closest to the finger. This change in capacitance is used to compute the location of the finger within the capacitive touchscreen.



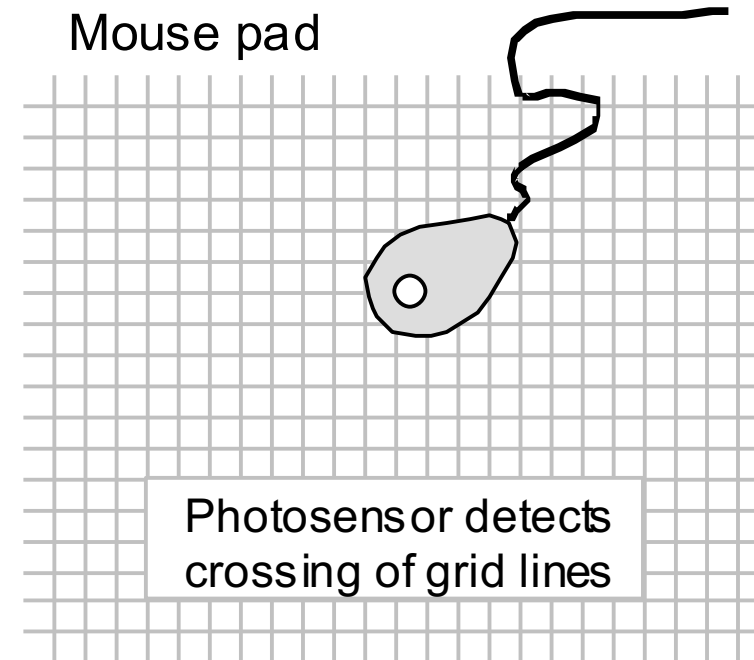
Dispozitive pentru indicat



Cum funcționează un mouse



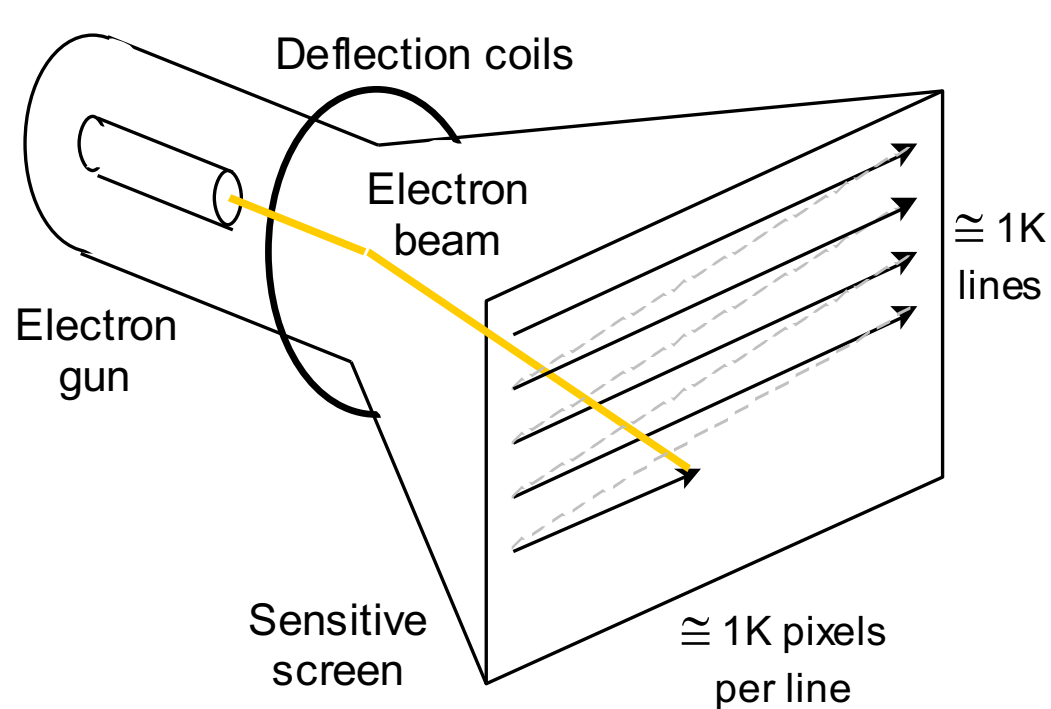
(a) Mechanical mouse



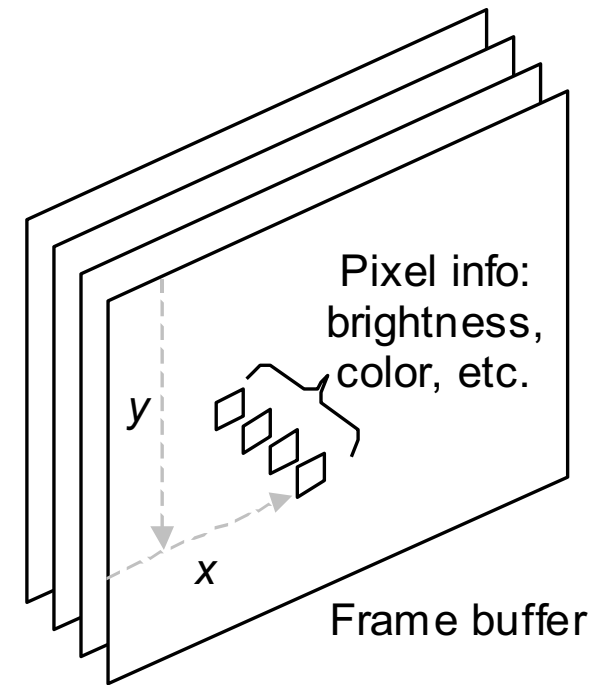
(b) Optical mouse

Mouse mecanic (cu bilă) și optic.

Unități de afișare



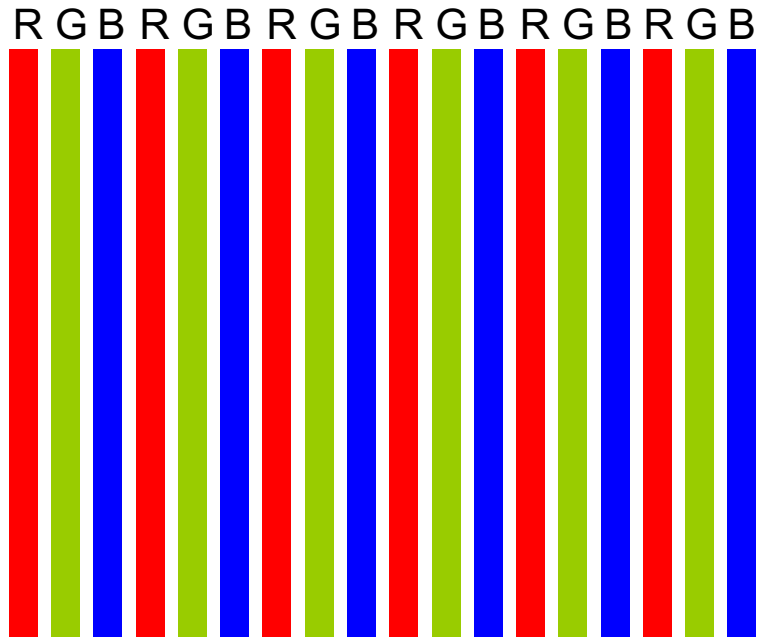
(a) Image formation on a CRT



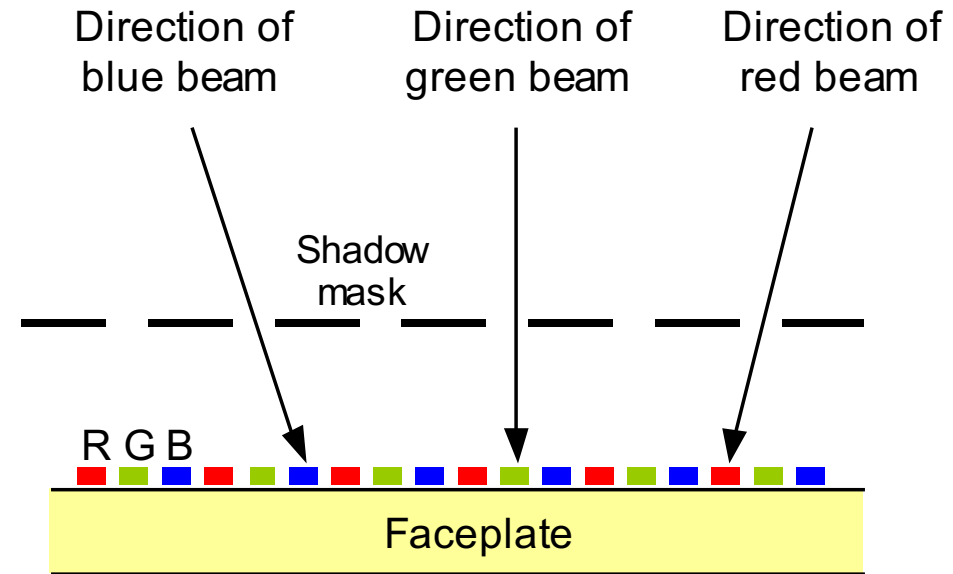
(b) Data defining the image

Display CRT și imaginea stocată în frame buffer.

Cum funcționează un display CRT



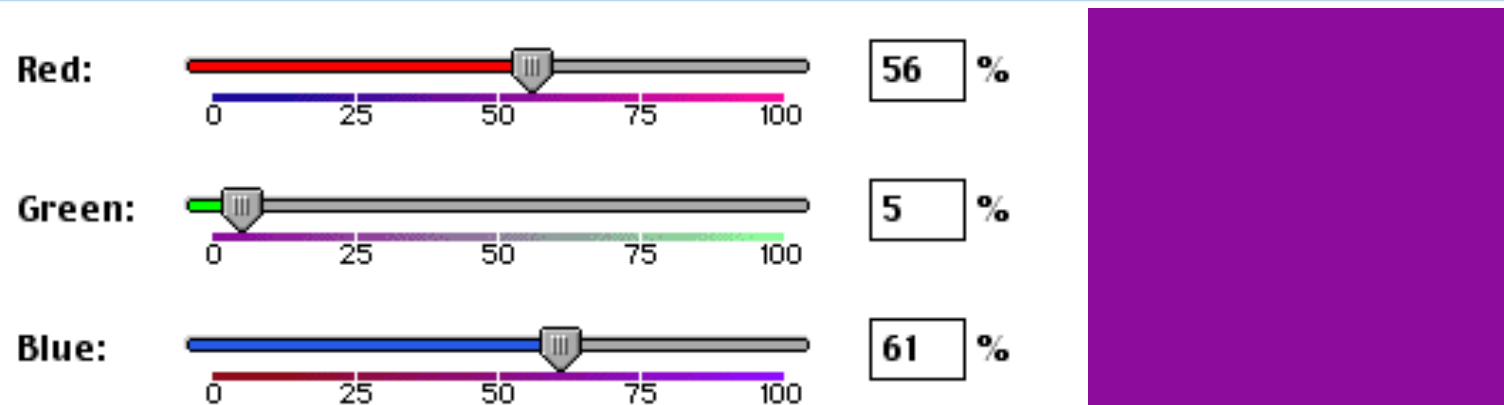
(a) The RGB color stripes



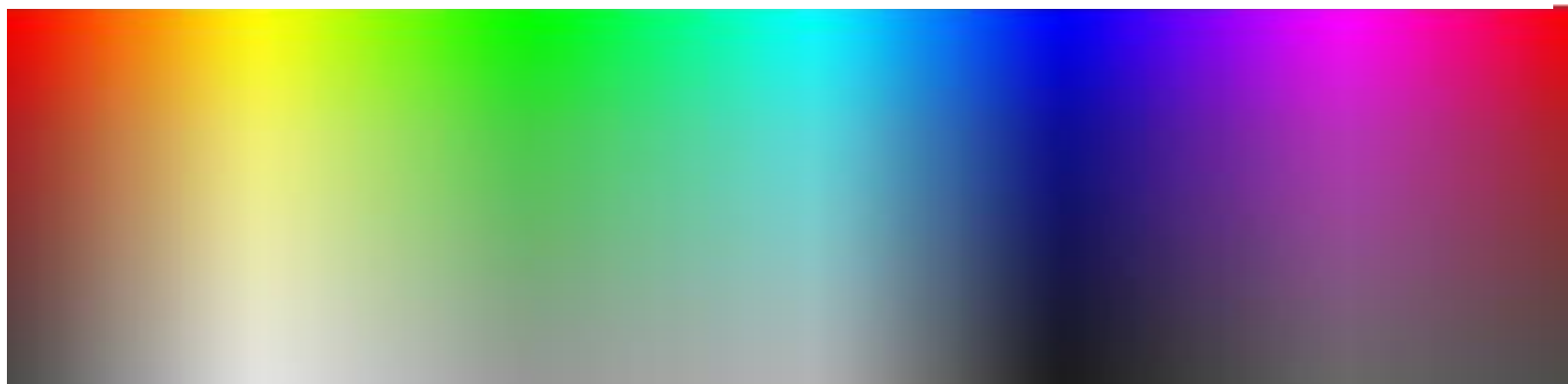
(b) Use of shadow mask

Schema e culori RGB pentru un display CRT modern.

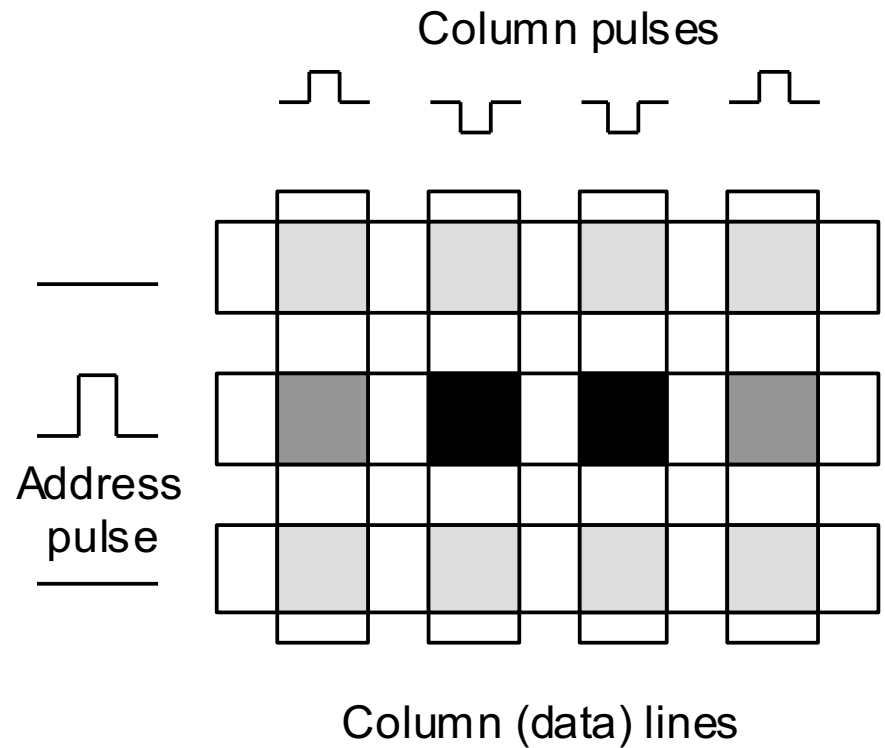
Codificarea culorilor în formatul RGB



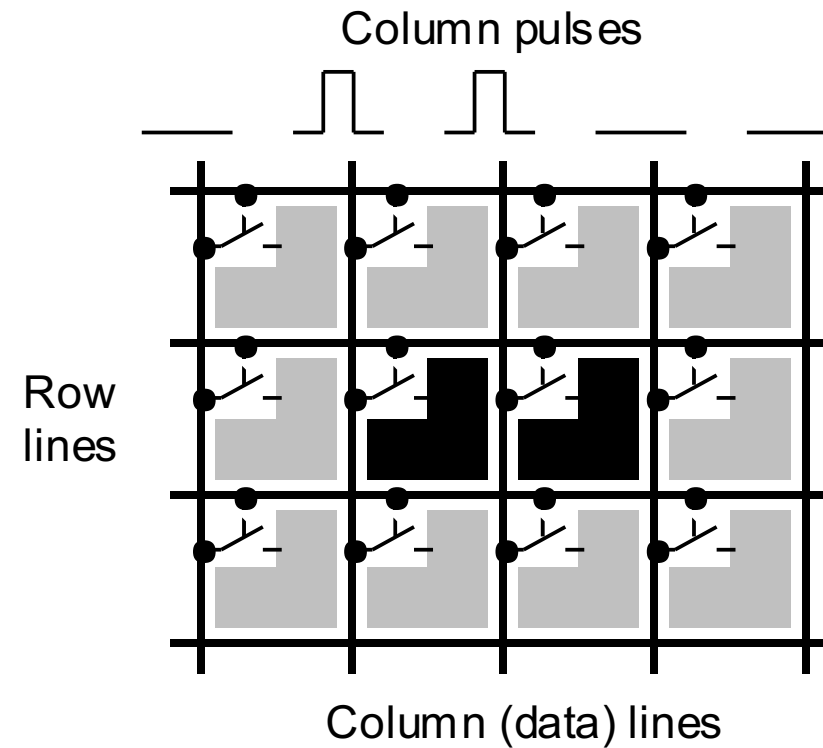
Nuanța și saturația afectează aspectul unei culori (saturație maximă sus, saturație minimă la bază)



Display-uri LCD



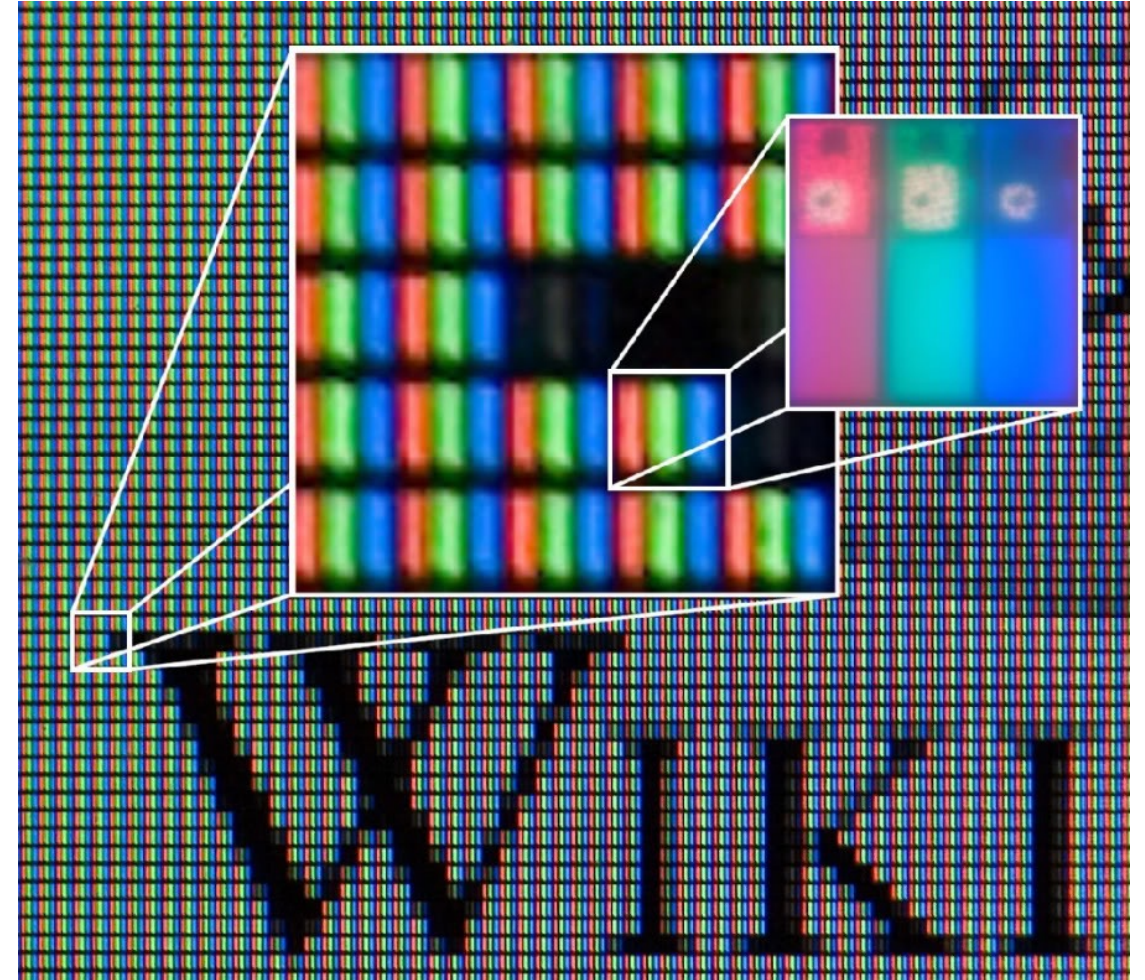
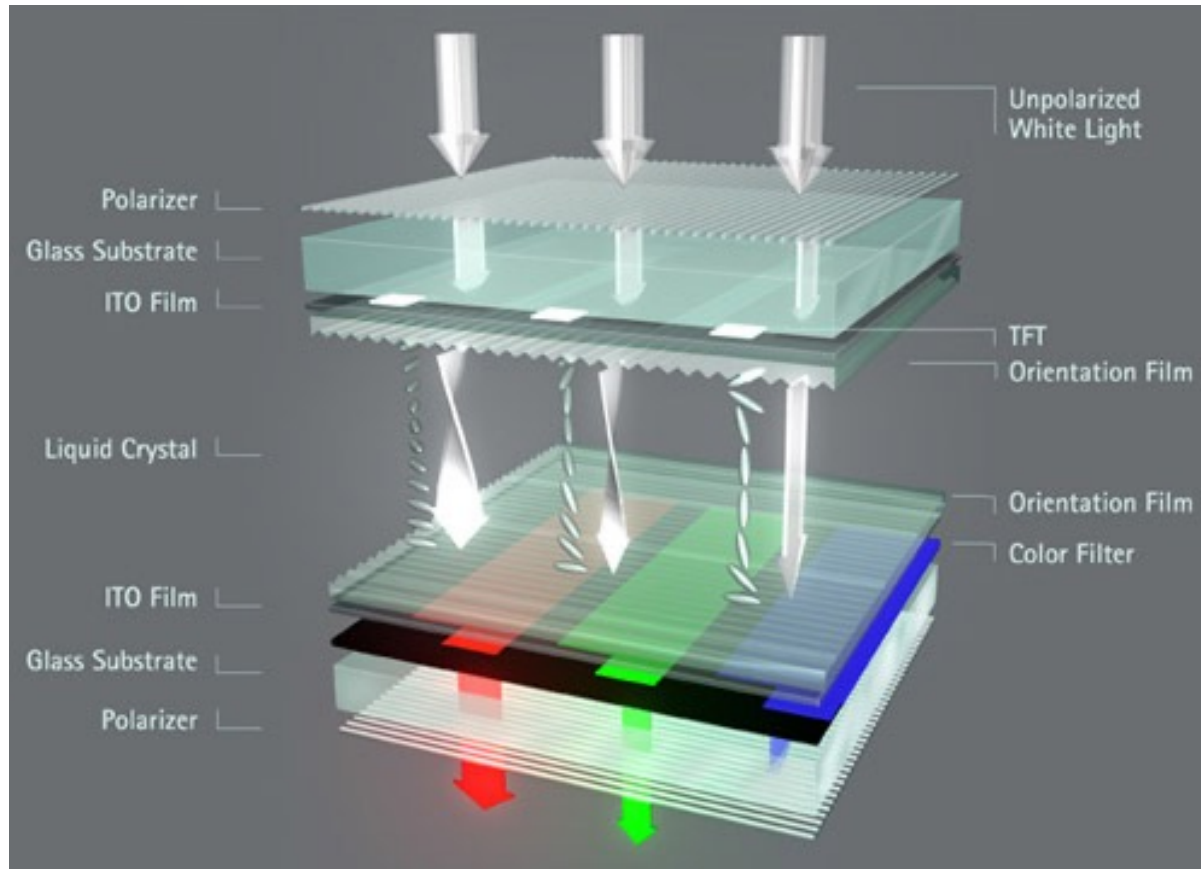
(a) Passive display



(b) Active display

Display-uri LCD active și pasive

Pixelii într-un ecran LCD modern



Unități de display flexibile

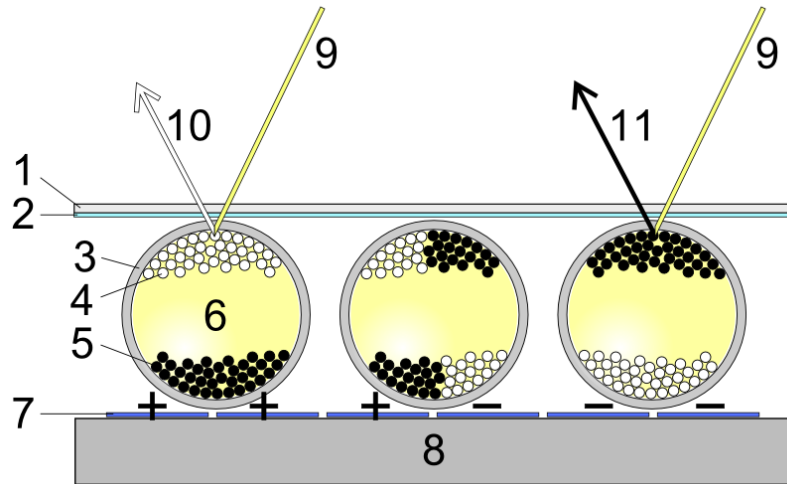


Afișaj subțire flexibil folosind e-ink

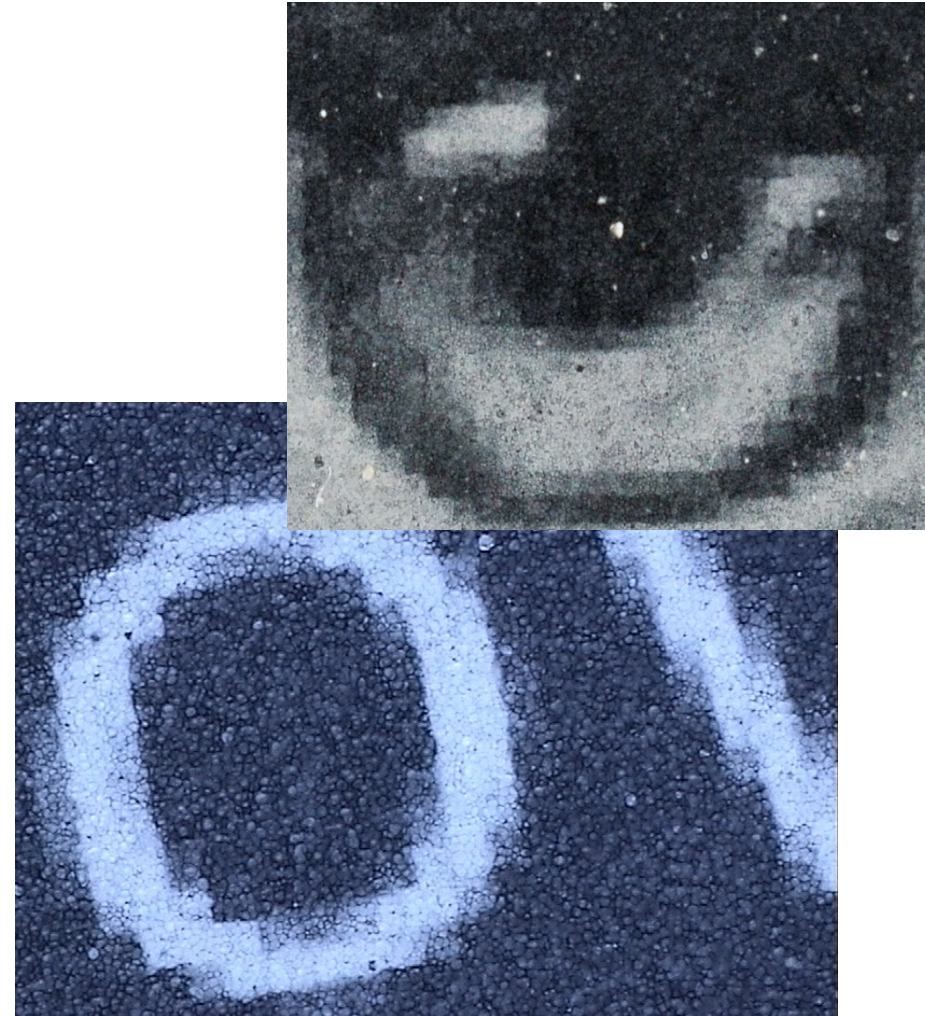
Display flexibil Sony organic light-emitting diode (OLED)



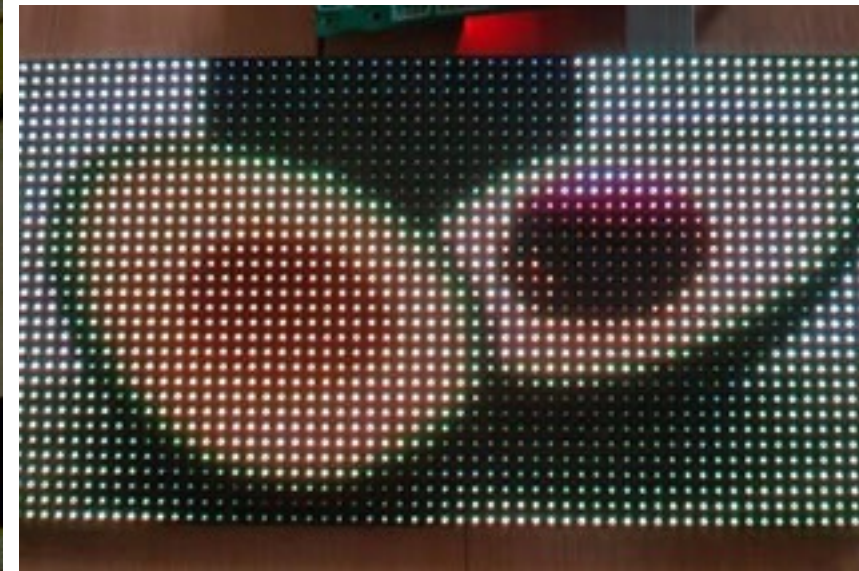
E-Ink



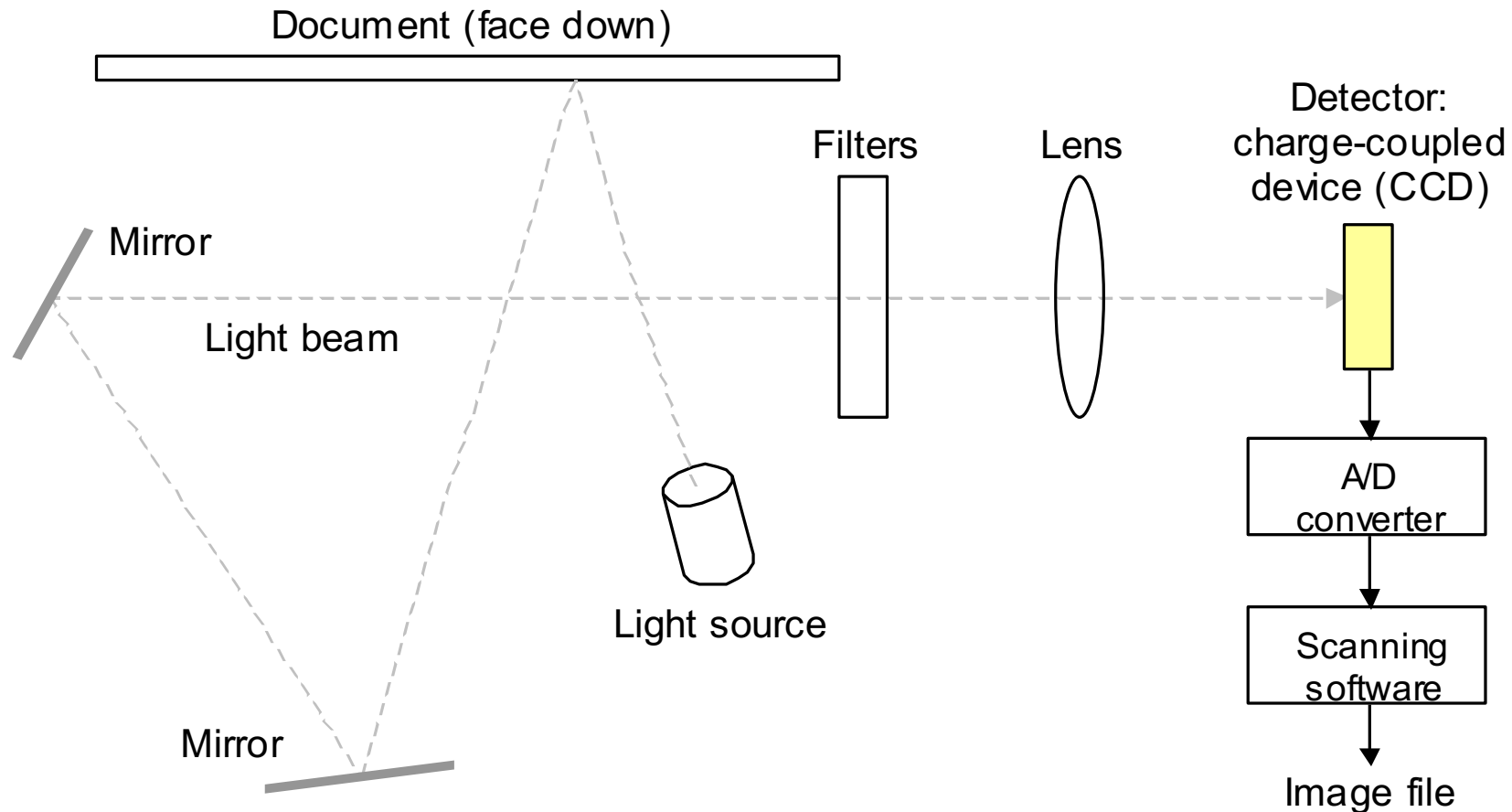
1. upper layer
2. transparent electrode layer
3. transparent micro-capsules
4. positive charged white pigments
5. negative charged black pigments
6. transparent oil
7. electrode pixel layer
8. bottom supporting layer
9. light
10. white
11. black



Alte tehnologii pentru display-uri

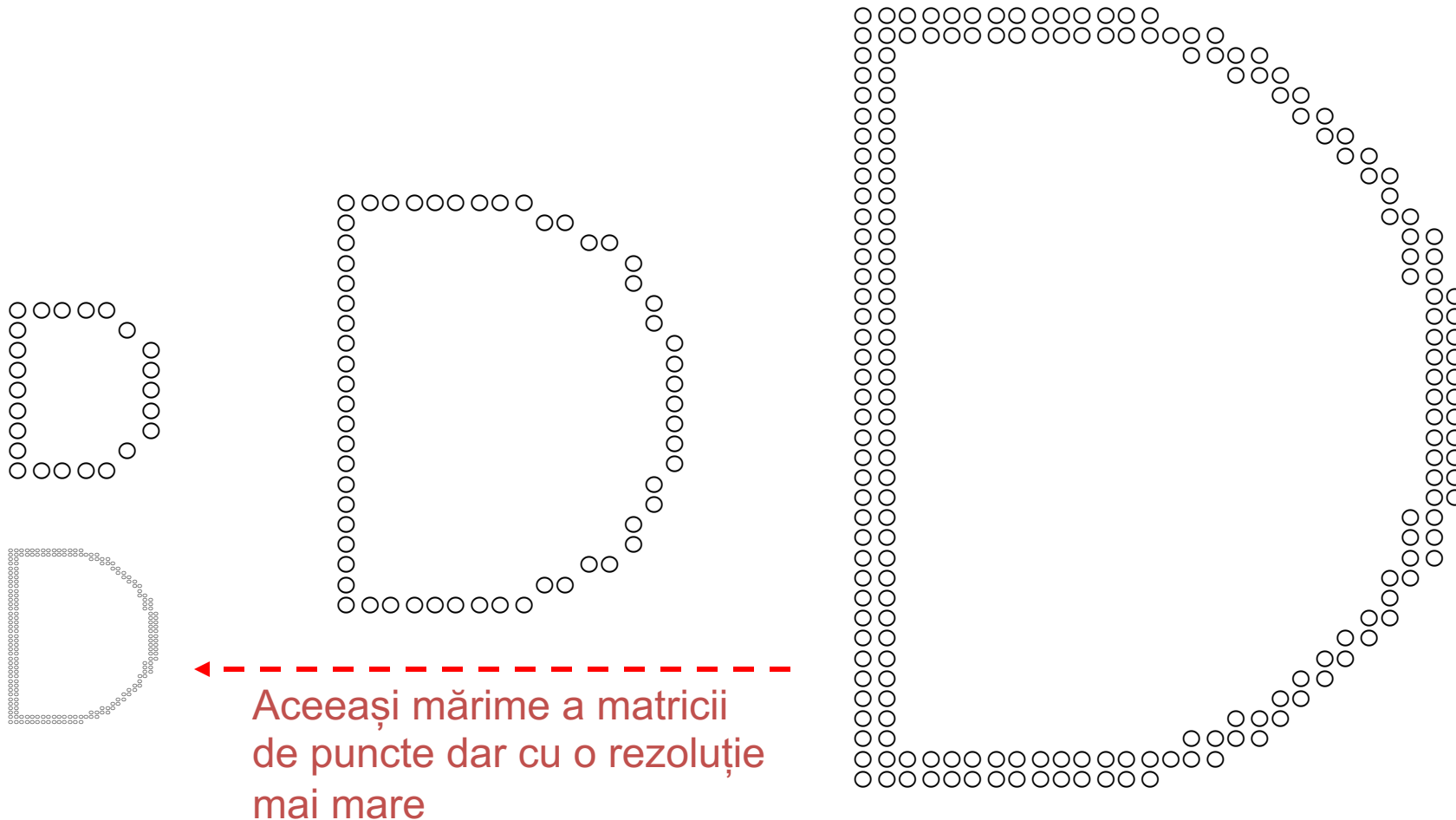


Dispozitive de tipărire



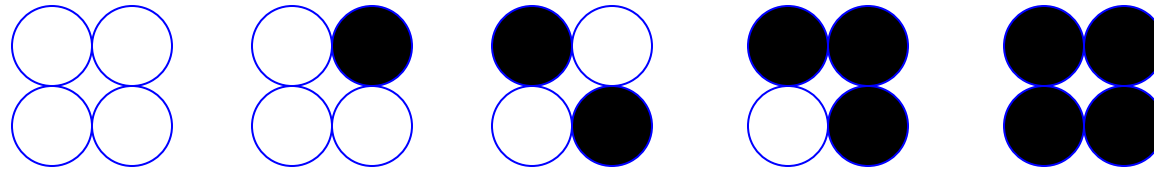
Mecanismul de scanare al imaginii într-un copiator modern.

Formarea caracterelor într-o imprimantă matriceală



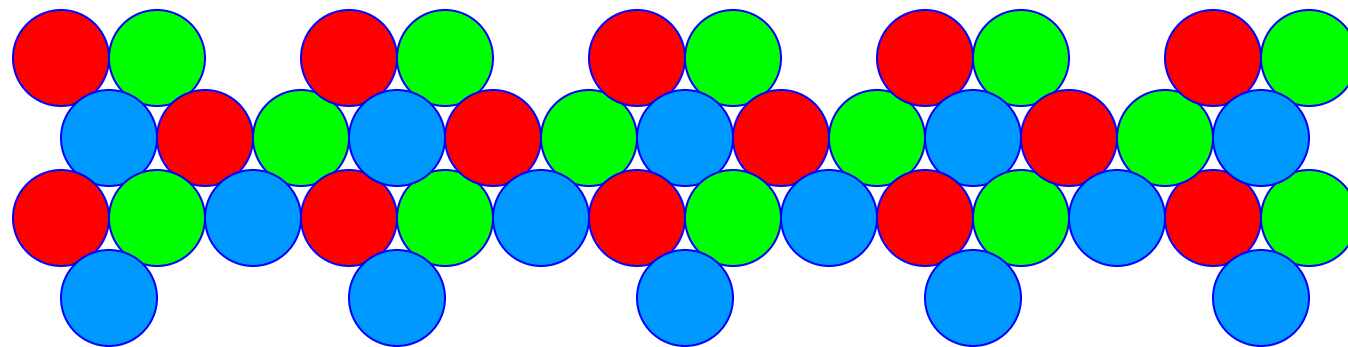
Formarea literei "D" folosind matrici de puncte de dimensiuni diferite

Simularea diferitelor niveluri de intensitate prin difuzia punctelor

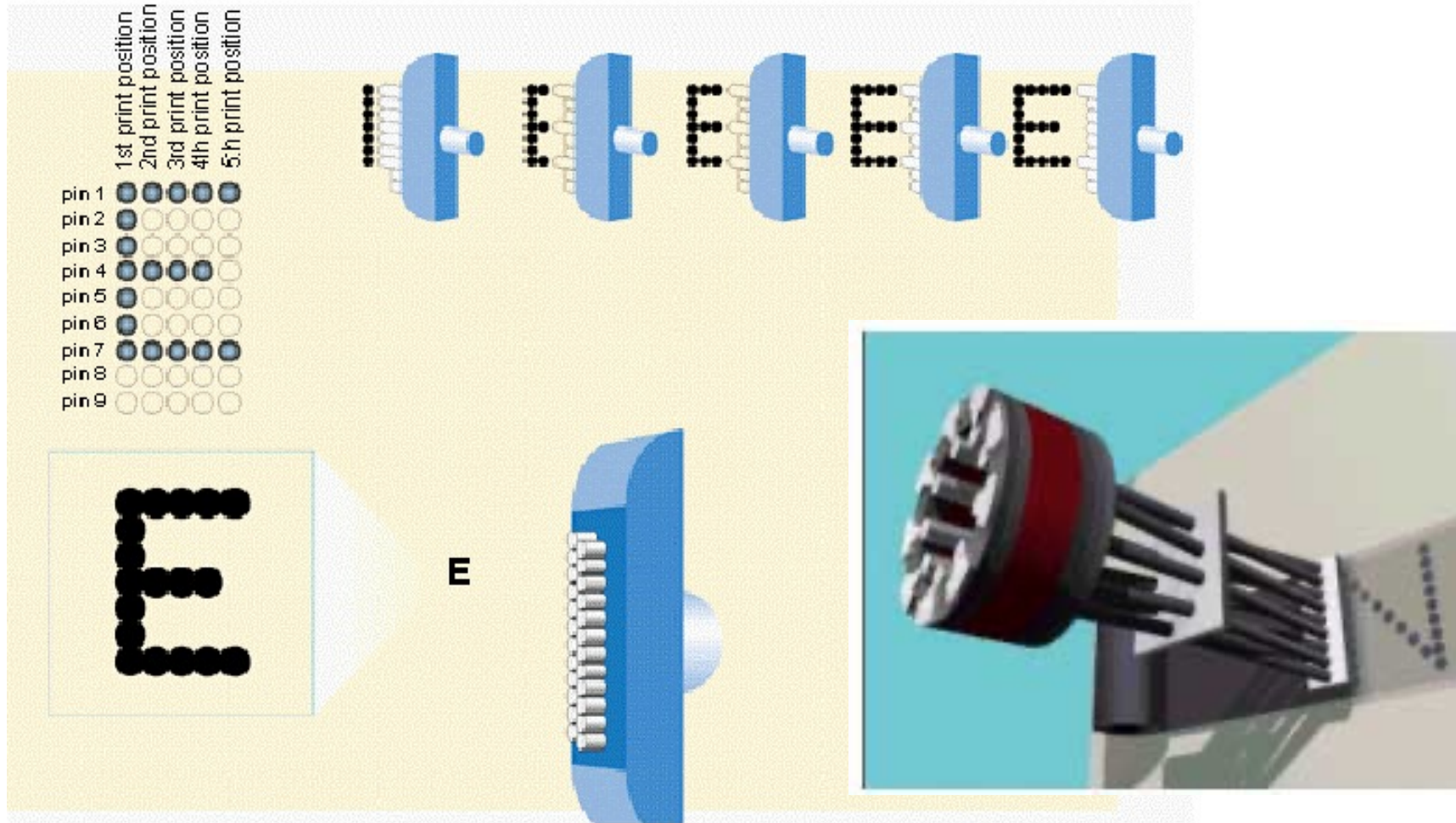


Formarea a cinci niveluri de gri pe un dispozitiv care suportă doar alb și negru (e.g., imprimantă ink-jet sau laser)

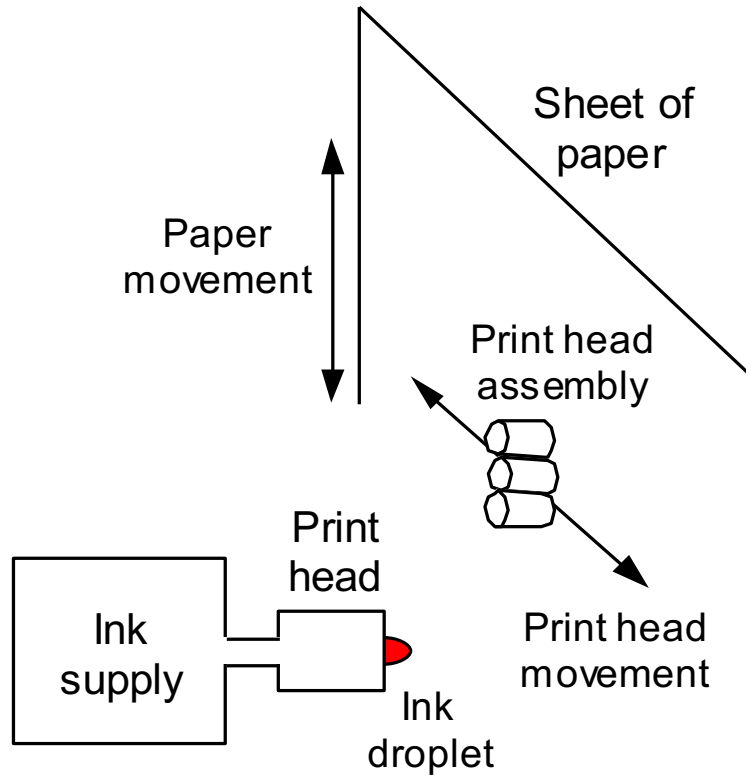
Folosirea aceluiași modele în RGB pentru producerea a $5 \times 5 \times 5 = 125$ culori diferite



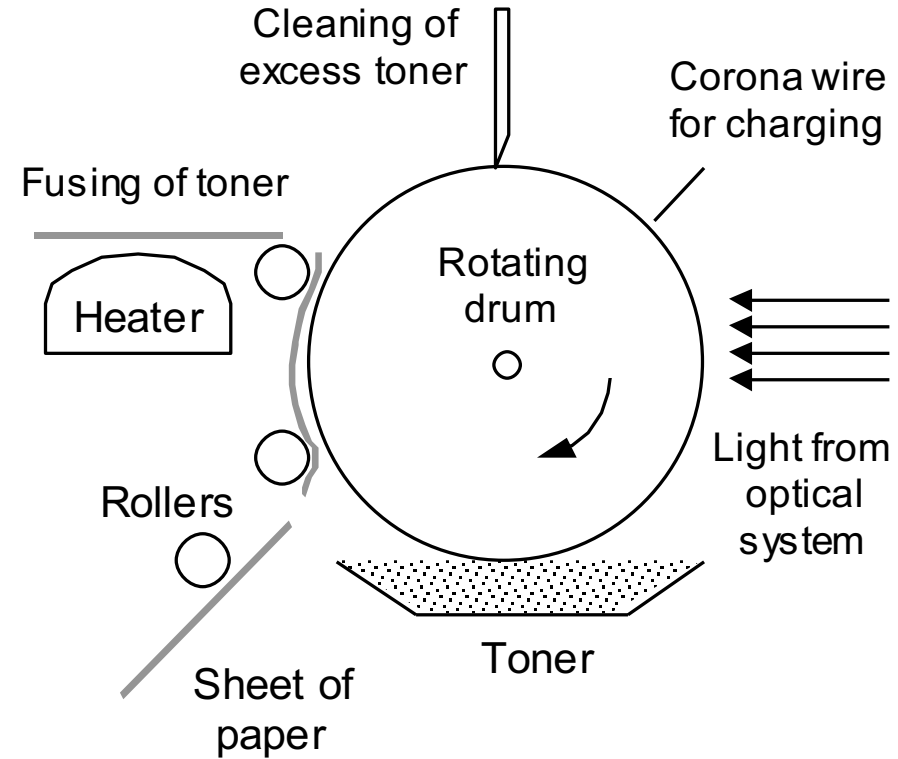
Mecanism de imprimare pentru o imprimantă dot-matrix



Unitate de tipărire



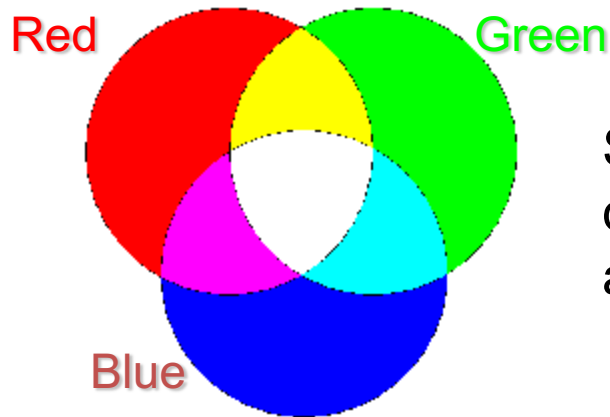
(a) Ink jet printing



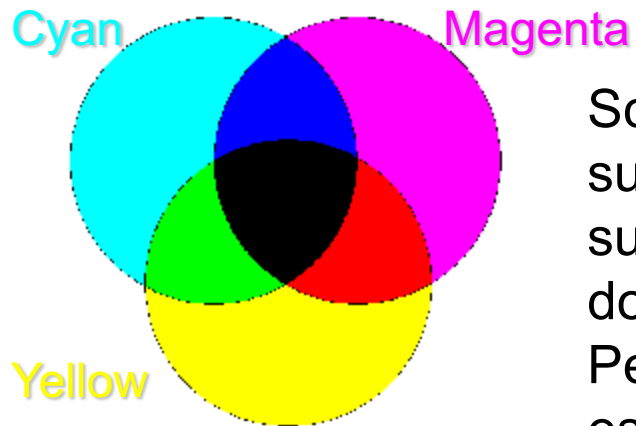
(b) Laser printing

Imprimante Ink-jet și Laser.

Cum funcționează imprimantele color



Schema RGB pentru un monitor este aditivă: diferite cantități de culoare primară sunt adăugate pentru a forma culoarea dorită.

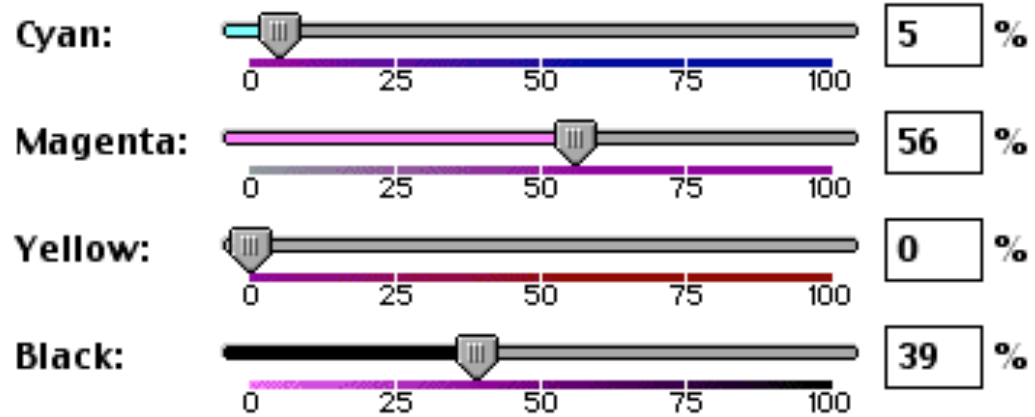


Absența lui VERDE

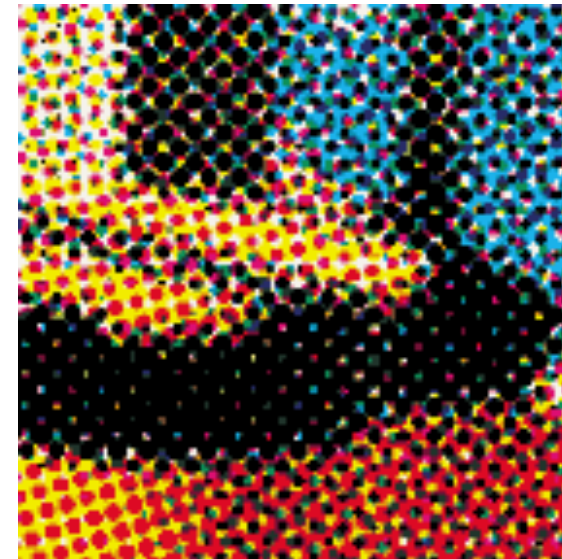
Schema de culori CMY pentru imprimante este substractivă: diferite cantități de culoare primară sunt substrase din alb pentru a forma culoarea dorită

Pentru a produce o nuanță de negru mai bună este folosită schema CMYK (K = black)

Procesul de imprimare CMYK



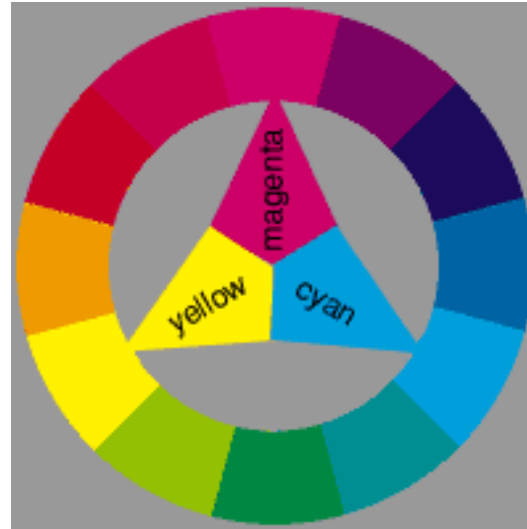
Iluzia unei
culori pure
folosind
puncte
CMYK



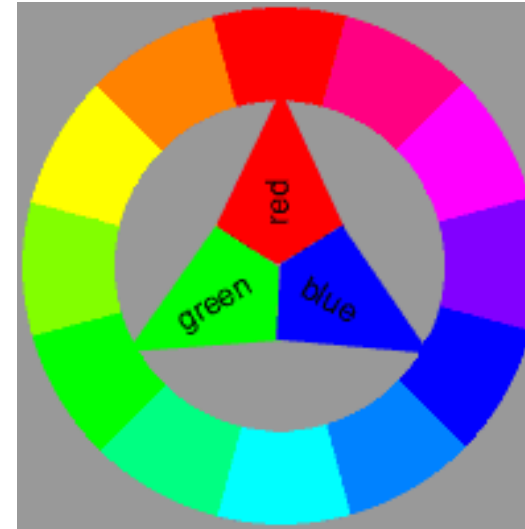
Roți de culoare



Paleta de culoare pentru artiști, folosită pentru amestecarea vopselurilor



Paleta de culori substractivă pentru imprimare (CMYK)



Paletă de culori aditivă, folosită în display-uri

Culorile primare apar la centru și la distanțe egale de-a lungul perimetrului paletei. Culorile secundare sunt la mijloc între culorile primare. Culorile terțiare sunt între ulorile primare și secundare.

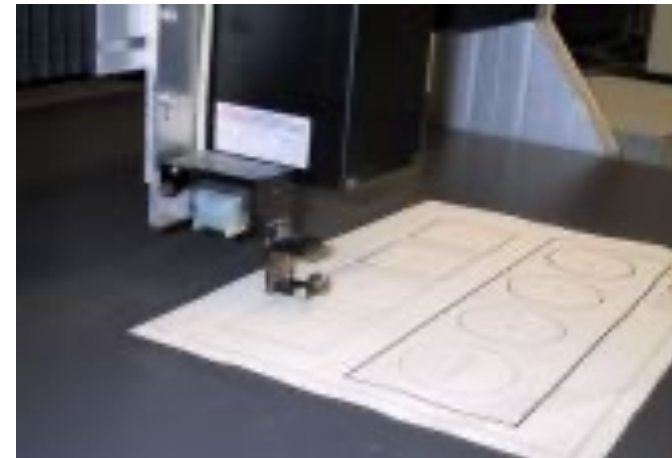
SURE, I'LL CANCEL YOUR PRINT JOB



AS SOON AS I'M DONE PRINTING

©2008 Dux.com

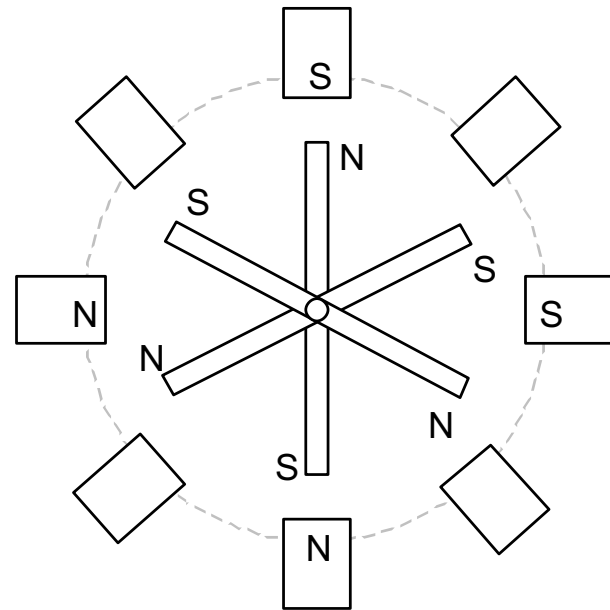
Alte dispozitive de I/O



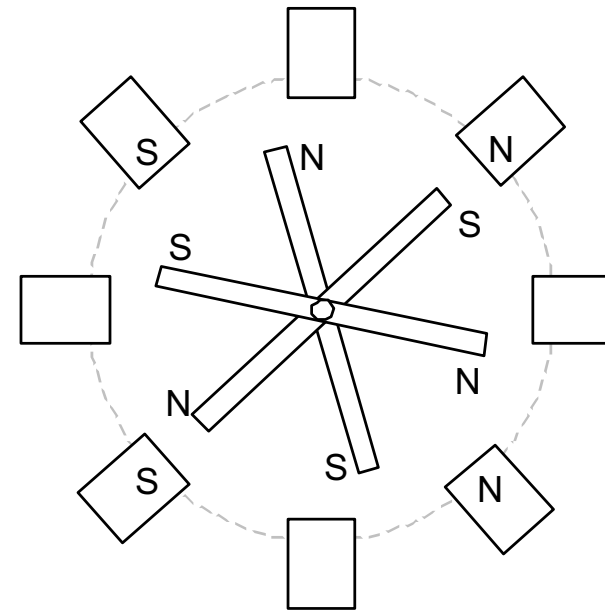
Senzori și actuatoare

Colectează informații despre mediul înconjurător

- Senzori de lumină (fotocelule)
- Senzori de temperatură (contact și noncontact)
- Senzori de presiune



(a) Initial state

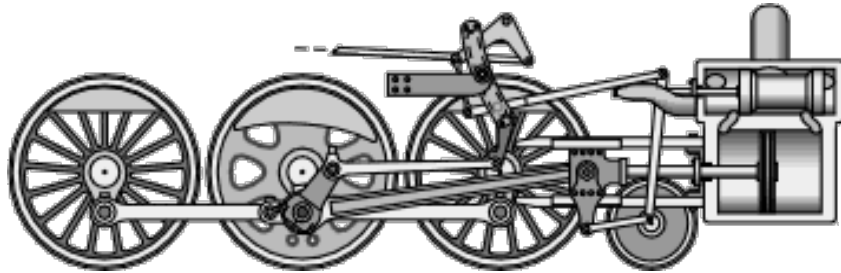


(a) After rotation

Principiul de operare pentru un motor pas cu pas

Convertirea mișcării circulare în mișcare liniară

Locomotivă



Șurub



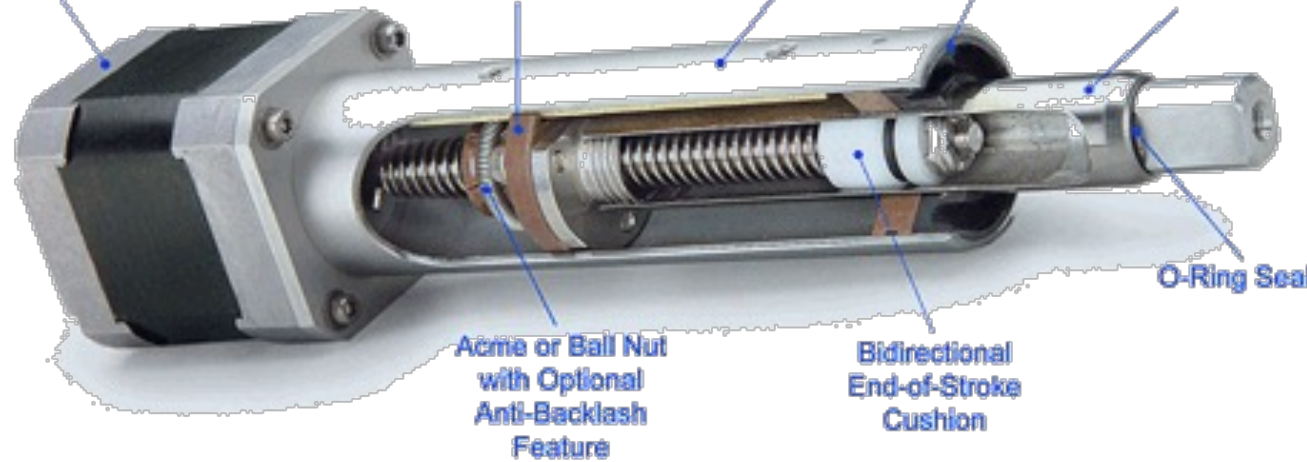
NEMA 17 or NEMA 23 Stepper with Preloaded Ball Bearings

Anti-Rotation Collar

Anodized Aluminum Housing

Wiper Seal

Polished Stainless Steel Shaft

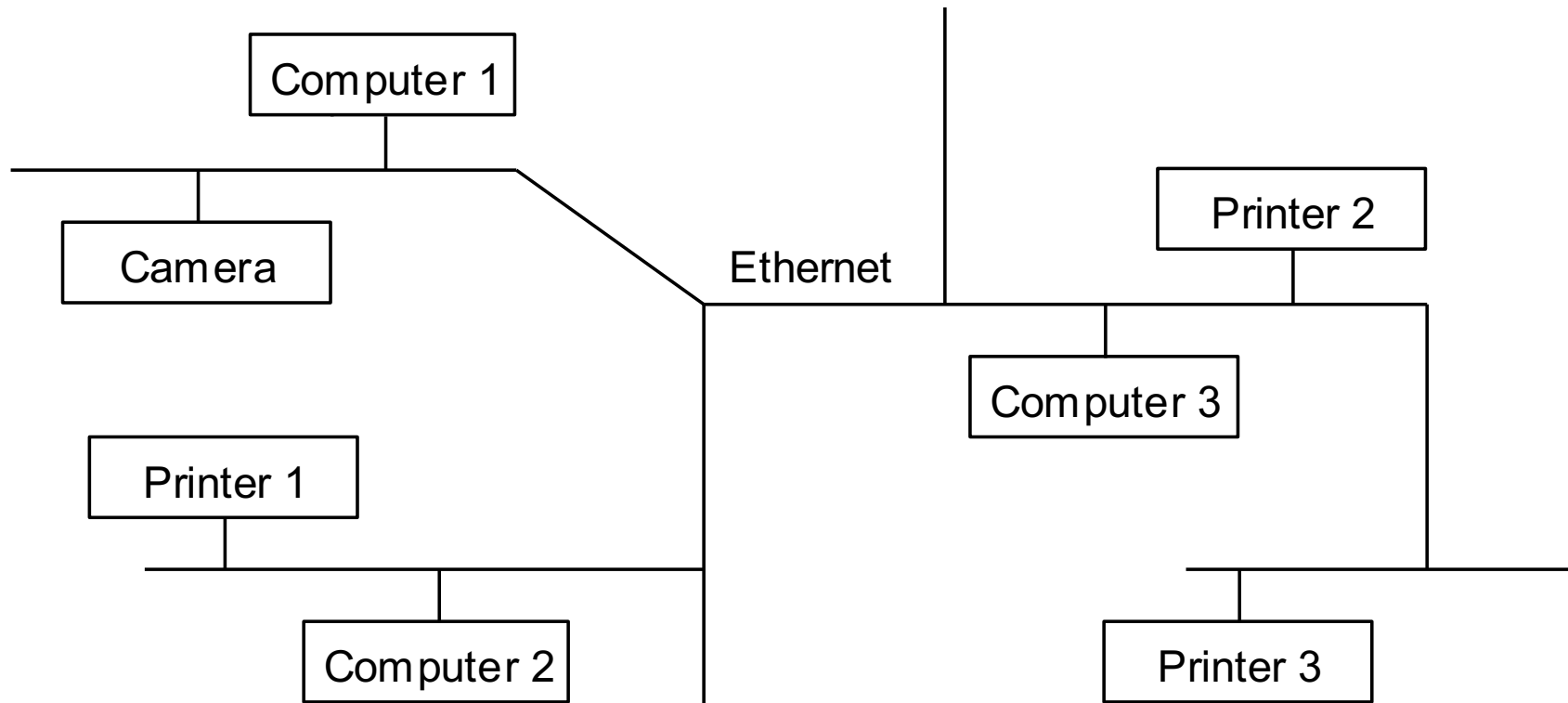


Acme or Ball Nut with Optional Anti-Backlash Feature

Bidirectional End-of-Stroke Cushion

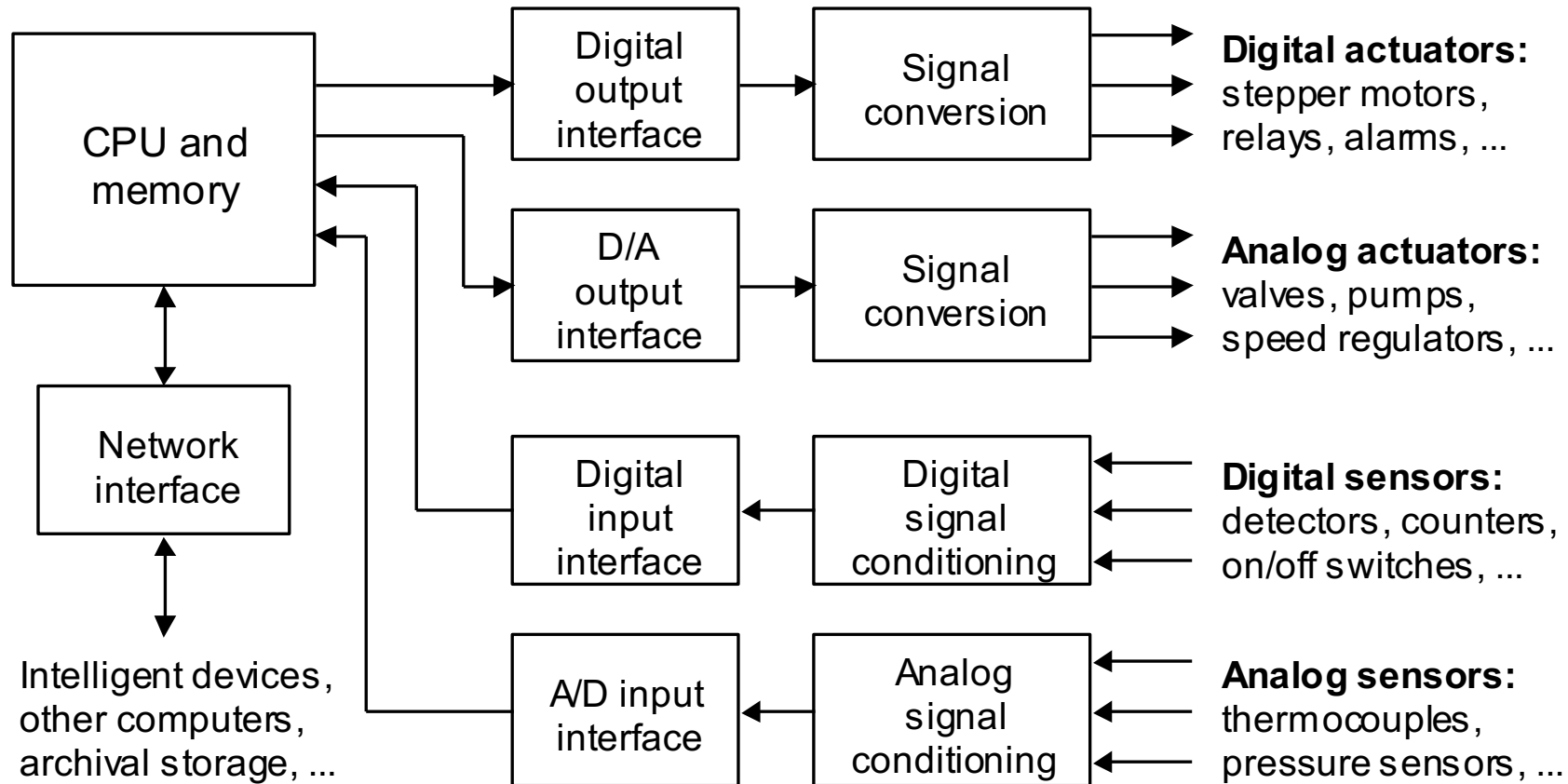
O-Ring Seal

Legarea în rețea a mai multor dispozitive de calcul



Pentru perifericele cu capacități de rețea, I/O este făcut cu ajutorul transferului de fișiere.

Input/Output în sistemele de control și embedded



Structura unui sistem de control în buclă închisă.

Programarea Input/Output

Ca orice altceva, I/O-ul este controlat prin instrucțiuni în cod mașină

- Adresarea I/O (memory-mapped) și performanța acestuia
- Scheduled vs demand-based I/O: polling vs interrupts

Cuprins

1. Performanța I/O și benchmarking
2. Adresarea Input/Output
3. I/O planificat: Polling
4. Demand-Based I/O: Interrupts
5. Transfer de date I/O și DMA
6. Îmbunătățirea performanțelor I/O

Performanță și benchmarking pentru I/O

Zidul I/O

O aplicație de control industrial petrecea 90% din timp pentru operații cu CPU când a fost dezvoltată în anii 80. De atunci, componenta CPU a fost actualizată la fiecare 5 ani dar componenta I/O a rămas neschimbată. Presupunând că performanța CPU s-a îmbunătățit de 10x cu fiecare upgrade, determinați fracțiunea de timp petrecută în operații I/O pe întreaga durată de viață a sistemului.

Soluție

Aplicăm legea lui Amdahl pentru 90% din task cu speedup de 10, 100, 1000 și 10000 peste o perioadă de 20 de ani. Pe parcursul acestor upgrade-uri, timpul de funcționare a fost redus de la originalul 1 la $0.1 + 0.9/10 = 0.19$, 0.109 , 0.1009 și 0.10009 , deci fracția de timp petrecut în operații I/O este 52.6, 91.7, 99.1 respectiv 99.9%. Ultimele două upgrade-uri de CPU nu au ajutat foarte mult.

Tipuri de Input/Output Benchmarking

Benchmarking pentru supercomputing I/O

Citirea unei cantități mari de date de intrare
Scrierea multor instanțe pentru checkpointing
Salvarea unui set foarte mic de rezultate
Productivitatea I/O, în MB/s, e importantă

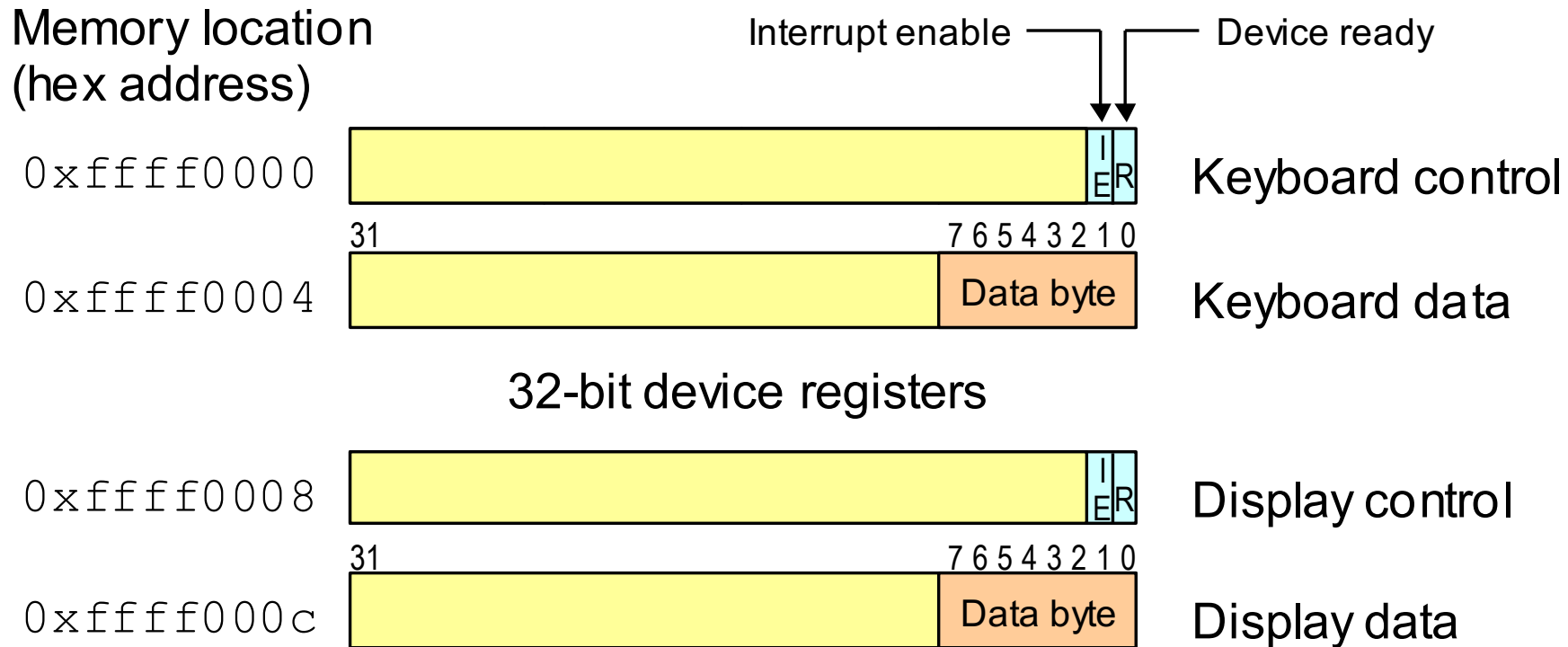
Benchmarking pentru procesarea tranzacțiilor I/O

Bază de date imensă dar fiecare tranzacție este de mici dimensiuni
Câteva (2-10) accesuri la disc per tranzacție
Rata I/O (accese la disc pe secundă) este importantă

Benchmarking pentru file system I/O

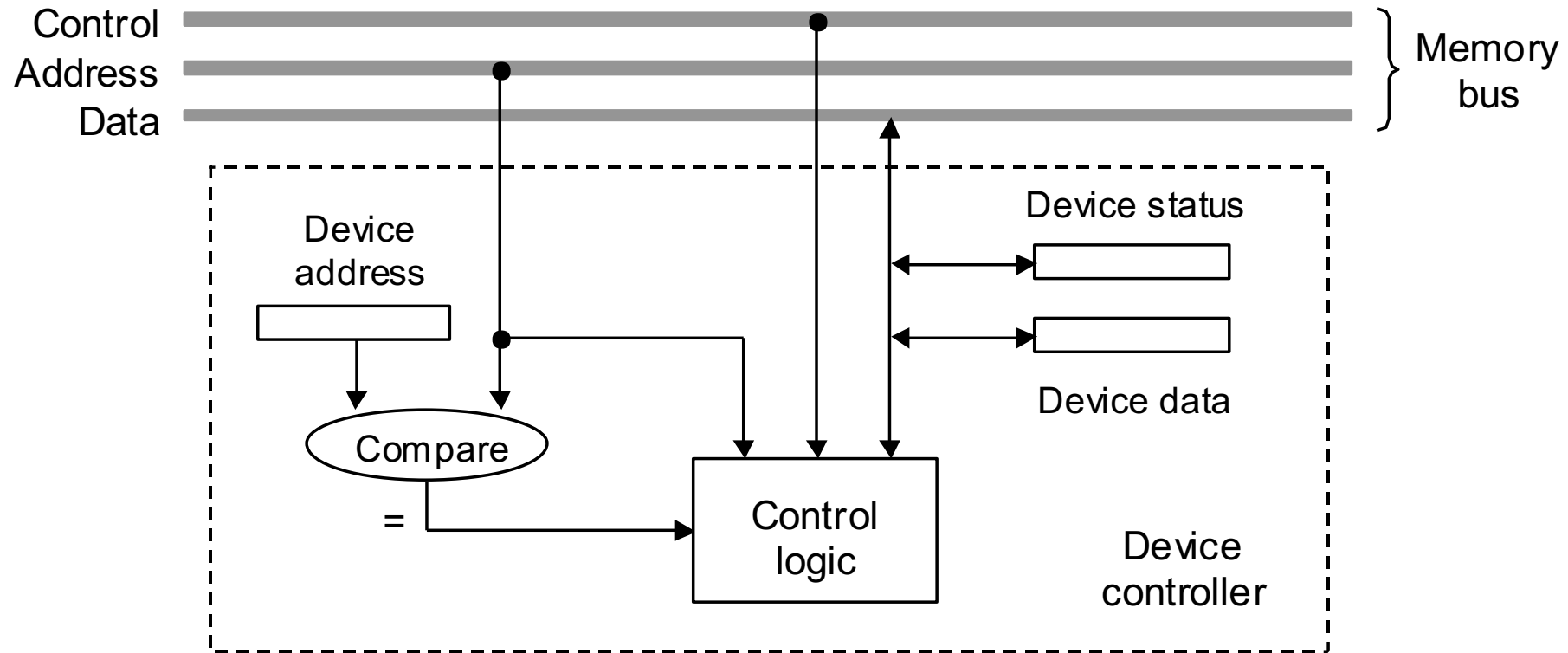
Crearea unui fișier, managementul directoarelor, indexare...
Benchmark-urile sunt de obicei specifice domeniului

Adresarea perifericelor I/O



Registre de control și date pentru tastatură și unitatea de display la procesorul MiniMIPS

Hardware pentru adresarea I/O

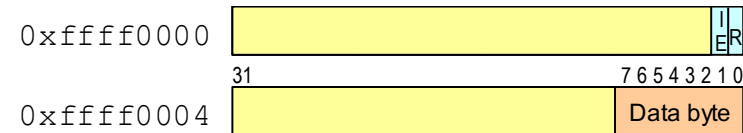


Logica de adresare pentru un controller I/O

Citirea datelor dintr-un periferic I/O

Exemplu de cod pentru procesorul MiniMIPS care așteaptă până când tastatura are de transmis un simbol apoi citește simbolul respectiv în registrul \$v0.

Soluție



Programul examinează în continuu registrul de control al tastaturii și iese din ciclul de "busy waiting" atunci când bitul R a fost activat.

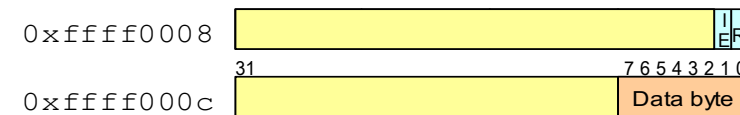
```
lui    $t0,0xffff      # put 0xffff0000 in $t0
idle:  lw    $t1,0($t0)  # get keyboard's control word
      andi  $t1,$t1,0x0001 # isolate the LSB (R bit)
      beq   $t1,$zero,idle # if not ready (R = 0), wait
      lw   $v0,4($t0)    # retrieve data from keyboard
```

Acest tip de citire este potrivit numai dacă procesorul așteaptă un input critic de la utilizator și nu poate continua în absența acestuia.

Scrierea de date într-un periferic I/O

Exemplu de secvență de cod pentru procesorul MiniMIPS pentru scrierea în unitatea de afișare. Programul așteaptă până când unitatea de display este gata să accepte un nou simbol apoi transferă conținutul registrului \$a0

Soluție



Programul examinează în continuu registrul de control al unității de display și iese din ciclul de busy waiting atunci când bitul R este activat de periferic.

```
lui    $t0,0xffff      # put 0xffff0000 in $t0
idle:  lw    $t1,8($t0)  # get display's control word
      andi  $t1,$t1,0x0001 # isolate the LSB (R bit)
      beq   $t1,$zero,idle # if not ready (R = 0), wait
      sw   $a0,12($t0)   # supply data to display unit
```

Acest tip de scriere este potrivit doar dacă ne permitem să avem un procesor dedicat scrierii în unitatea de display.

I/O planificat: Polling

Ce procent din timpul de execuție al unui procesor de 1GHz este petrecut în polling dacă fiecare acces durează 800 cicli de ceas?

Tastatura trebuie să fie interogată cel puțin de 10 ori pe secundă

Unitatea floppy trimite pachete de 4 octeți la o rată de 50 KB/s

Hard discul trimite pachete de 4 octeți la o rată de 3 MB/s

Soluție

Pentru tastatură, împărțim numărul de cicli necesari pentru 10 interogări cu numărul de cicli disponibili într-o secundă:

$$(10 \times 800)/10^9 \cong 0.001\%$$

Unitatea floppy trebuie interogată de $50K/4 = 12.5K$ ori pe secundă

$$(12.5K \times 800)/10^9 \cong 1\%$$

Unitatea hard disk trebuie interogată $3M/4 = 750K$ ori pe secundă

$$(750K \times 800)/10^9 \cong 60\%$$

I/O asincron: Întreruperi

Luăm hard disk-ul din exemplul anterior (transferul de pachete de 4B la 3 MB/s atunci când e activ). Presupunem că discul este activ 5% din timp.

Overhead-ul generat de întreruperea CPU-ului și efectuarea transferului este de 1200 cicluri de ceas. Ce procent din timpul total de execuție al unui CPU de 1GHz este petrecut în operații cu hard disk-ul?

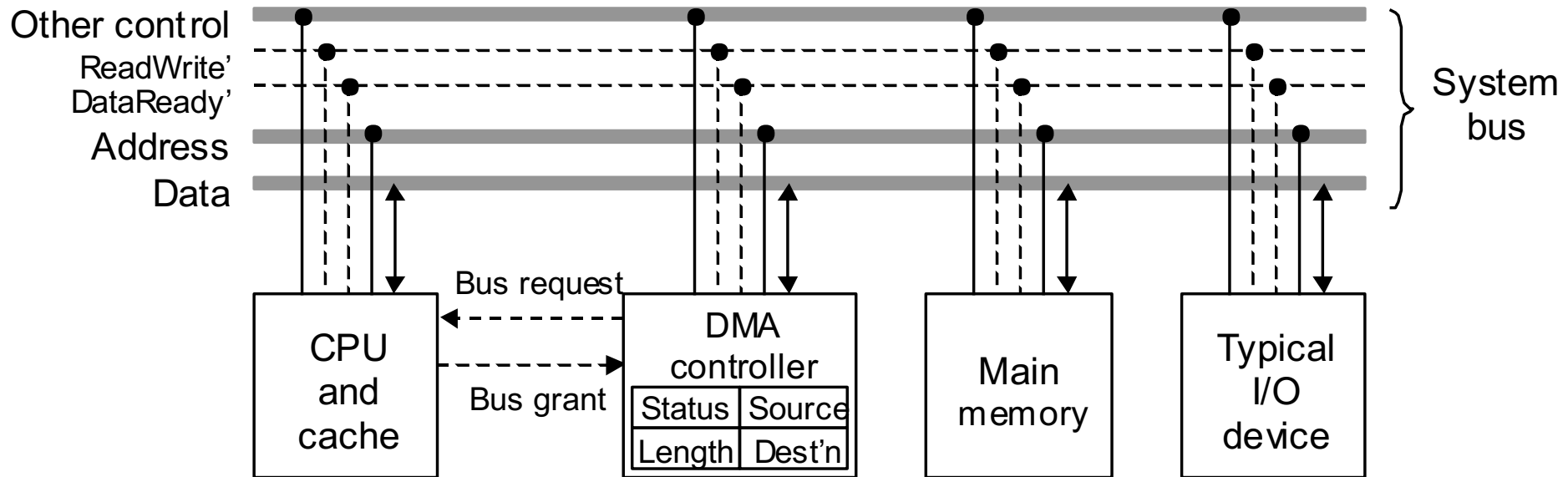
Soluție

Atunci când e activ, hard disk-ul produce 750K întreruperi pe secundă

$0.05 \times (750K \times 1200) / 10^9 \cong 4.5\%$ (în comparație, aveam 60% pt polling)

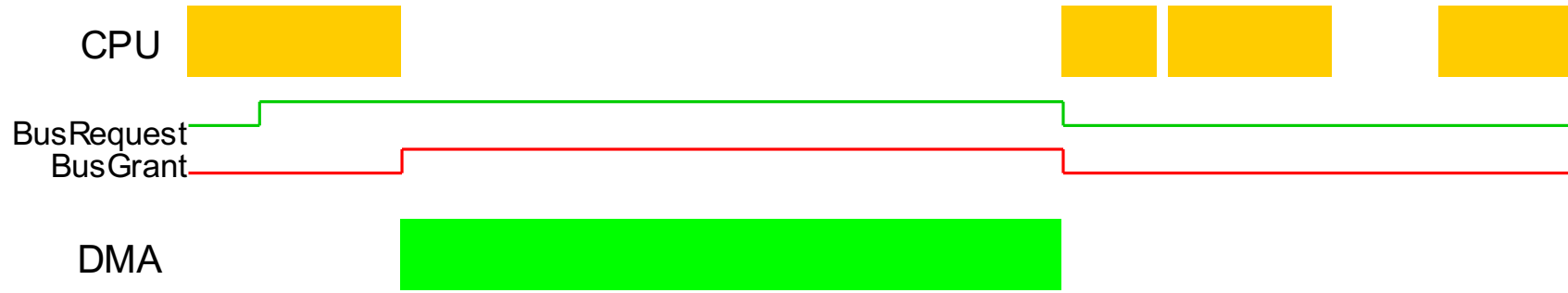
Chiar dacă întreruperea CPU-ului pentru polling generează o penalizare mai mare, din cauză că discul este în general nefolosit, operațiile bazate pe întreruperi duc la performanță mărită.

Transferul de date I/O și DMA

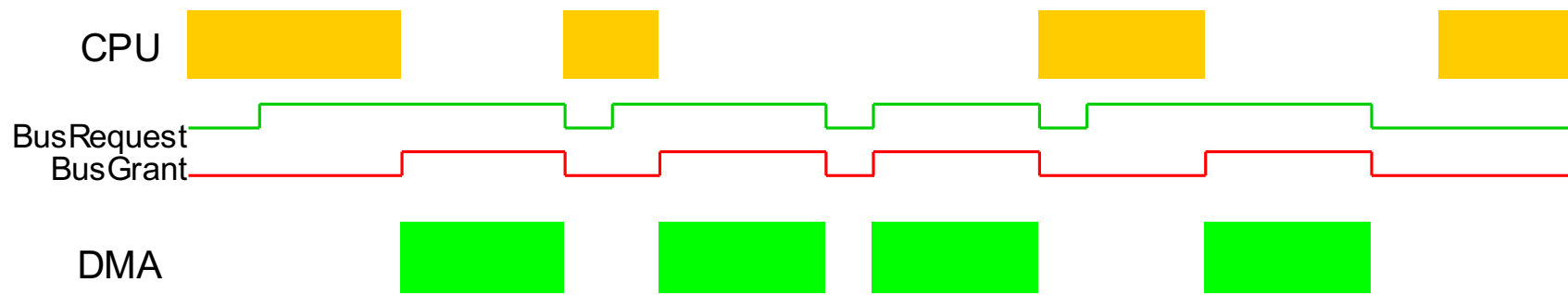


Un controller DMA partajează aceeași magistrală de memorie cu procesorul.

Operații DMA



(a) DMA transfer in one continuous burst



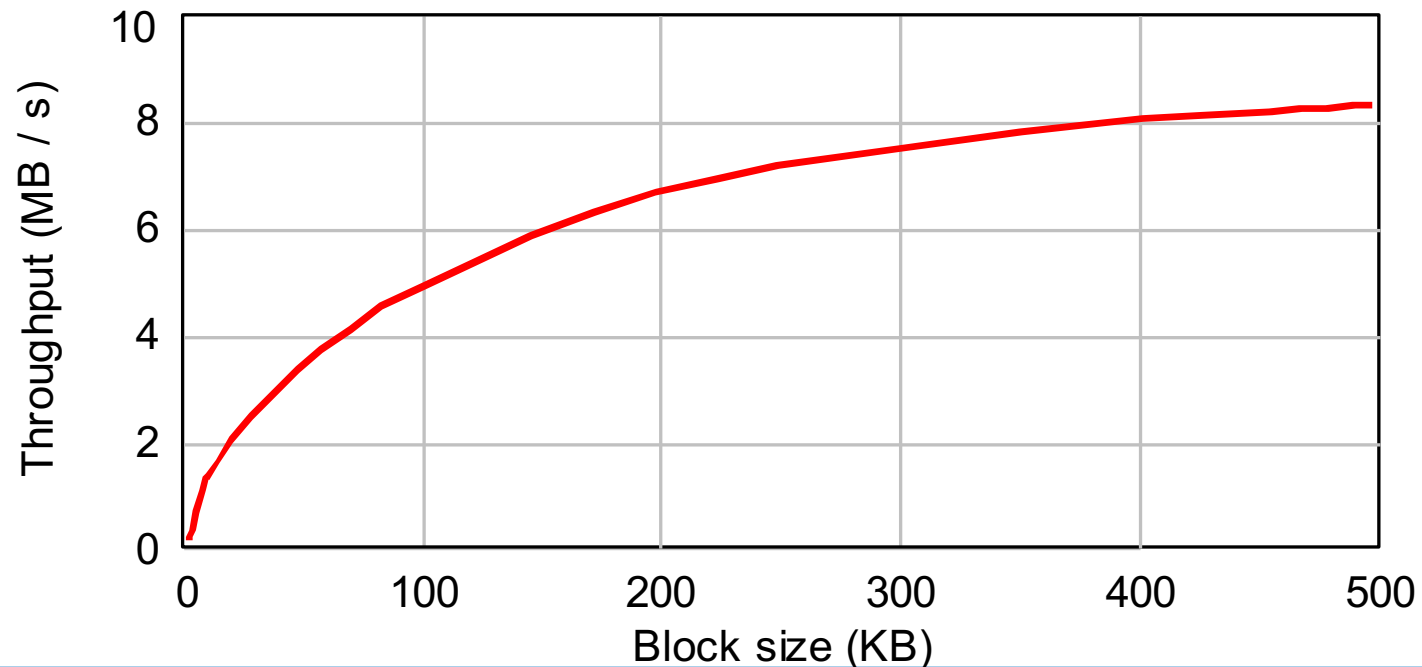
(b) DMA transfer in several shorter bursts

Funcționarea DMA și semnalele asociate de control de pe magistrală.

Îmbunătățirea performanțelor I/O

Lățimea de bandă I/O efectivă pentru o unitate de disc
Avem un hard disk cu sectoare de 512B și o latență medie de acces de date de 10ms la rata maximă de transfer de 10MB/s. Afișați grafic variația lățimii de bandă efective pe măsură ce unitatea de transfer de date (bloc de date) variază în dimensiune de la 1 sector (0.5 KB) la 1024 sectoare (500 KB).

Soluție



Calcularea productivității efective

Lățimea de bandă efectivă pentru I/O cu unitatea de disc

Timp total de acces pentru x octeți = $10 \text{ ms} + \text{xfer time} = (0.01 + 10^{-7}x) \text{ s}$

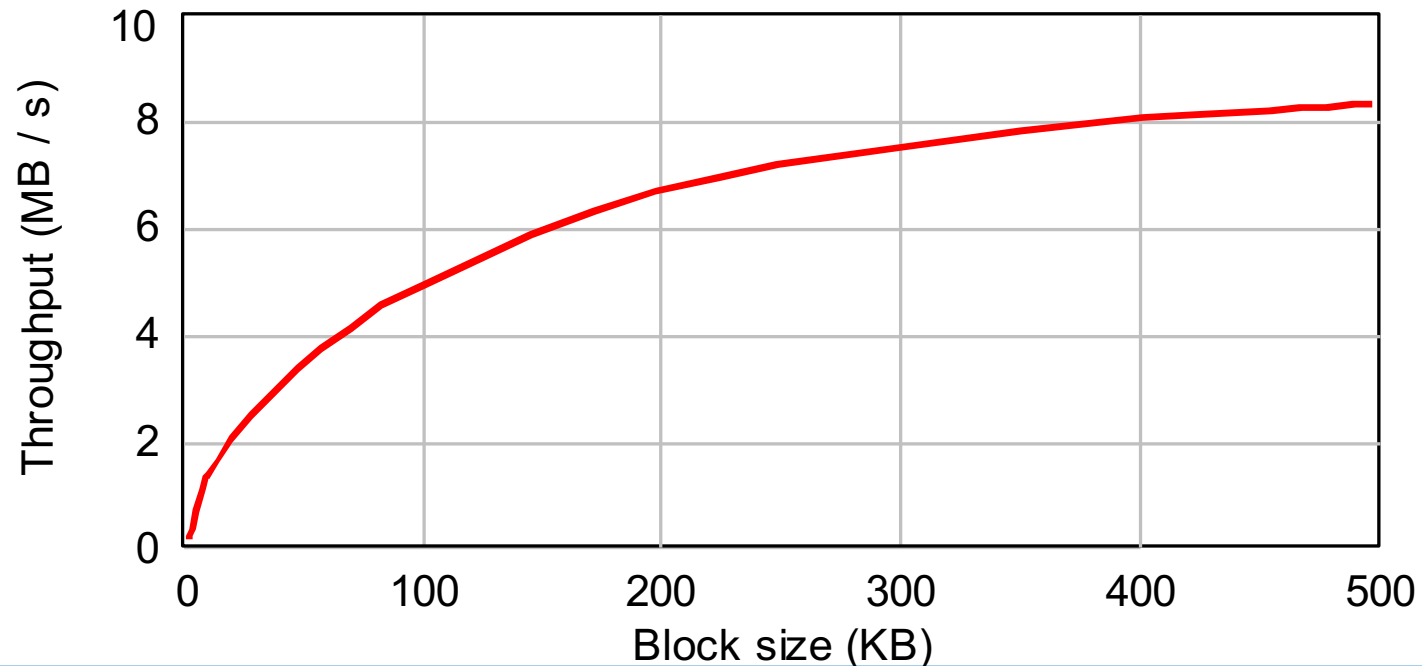
Timp de acces efectiv pentru un octet = $(0.01 + 10^{-7}x)/x \text{ s/B}$

Rata efectivă de transfer = $x/(0.01 + 10^{-7}x) \text{ B/s}$

Pentru $x = 100 \text{ KB}$: Rata efectivă de transfer = $10^5/(0.01 + 10^{-2}) = 5 \times 10^6 \text{ B/s}$

Latență
medie
= 10 ms

Throughput
maxim
= 10 MB/s



Magistrale, legături și interfațare

Magistralele de date partajate sunt des întâlnire în calculatoarele moderne:

- Mai puține fire și conexiuni, flexibilitate și extendabilitate
- Trebuie să implementeze mecanisme de arbitrare și sincronizare

Cuprins

1. Legături Intra- și Inter-sistem

2. Legături între sisteme

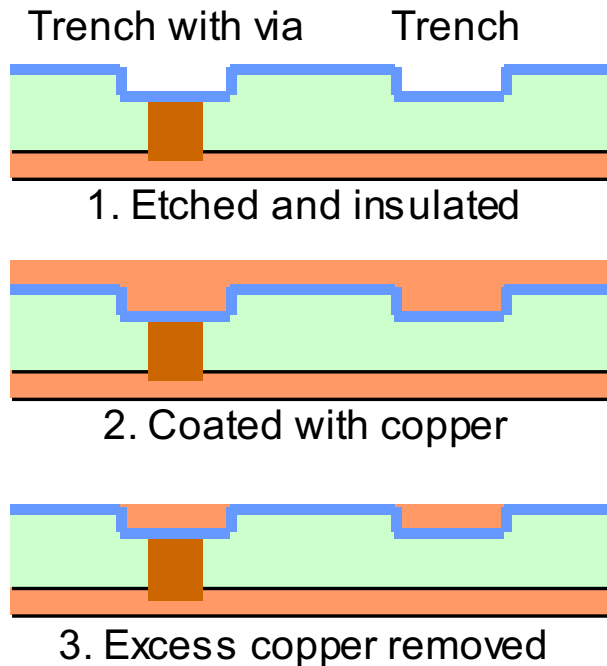
3. Protocoale de comunicație pe magistrală

4. Arbitrare și performanță

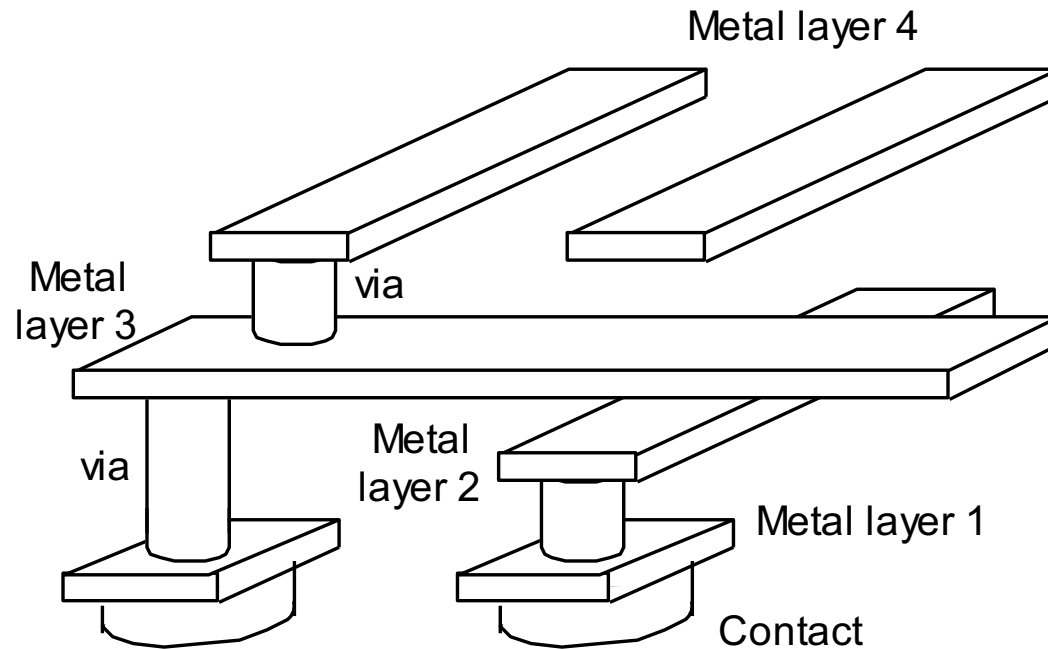
5. Interfațare

6. Standarde pentru interfațare

Legături inter și intra-sistem



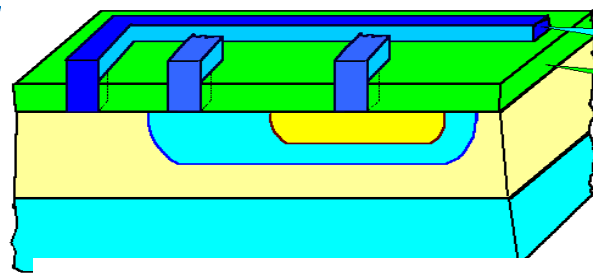
(a) Cross section of layers



(b) 3D view of wires on multiple metal layers

Conectivitatea în interiorul microprocesoarelor și a circuitelor imprimate (PCB) este realizată prin straturi multiple de conductori.

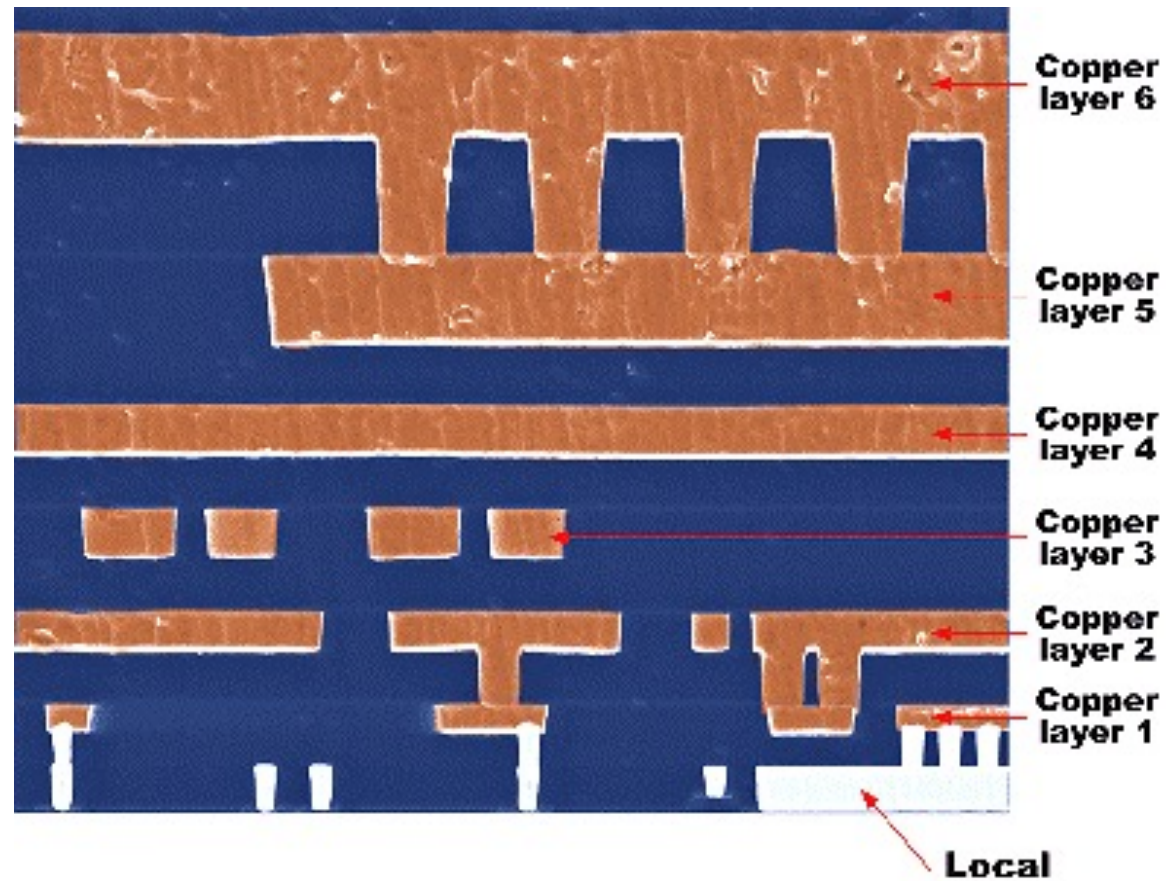
Straturi multiple metalizate pe un microchip sau un PCB



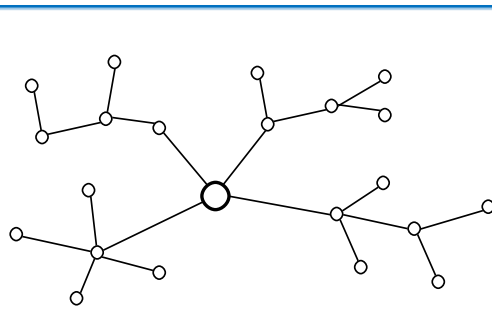
Elementele active și conexiunile dintre ele

- Chipurile moderne au în jur de 8-9 straturi de conductor metalizat
- Straturile superioare conțin de obicei liniile mai lungi sau conexiunile pentru alimentare

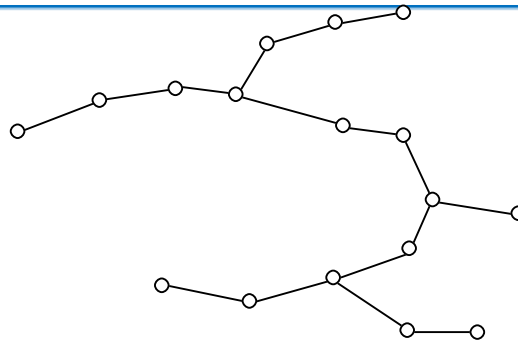
Secțiune transversală prin straturile conductoare



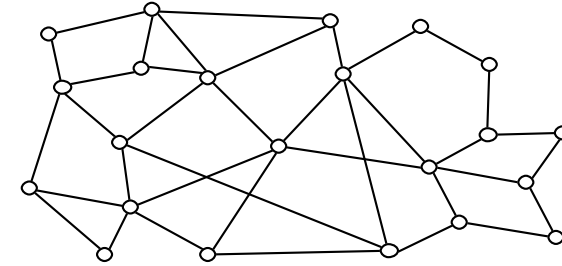
Legături între sisteme



(a) RS-232

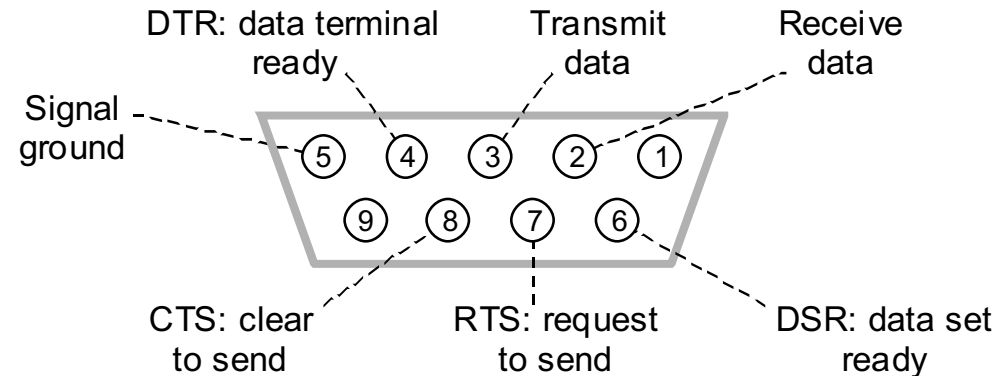


(b) Ethernet



(c) ATM

Exemple de scheme de conexiune pentru diferite protocoale

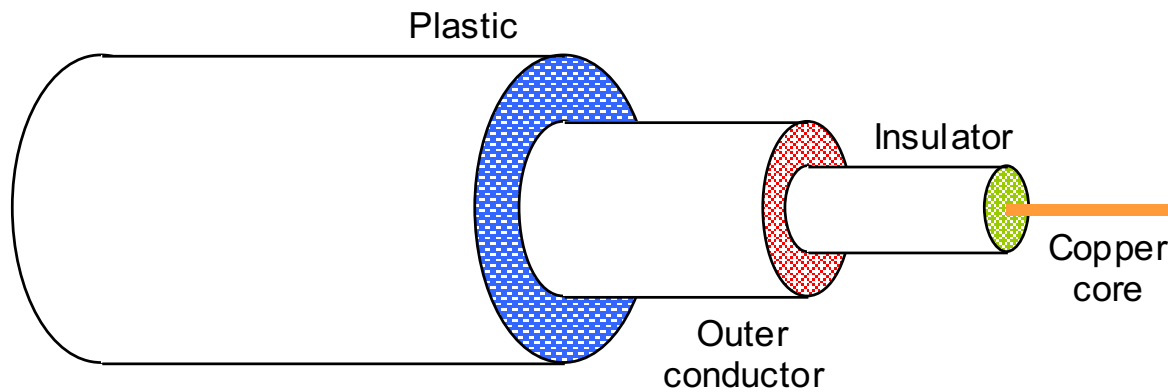


Interfața serială RS-232. Conectorul de 9 pini și semnalele standard.

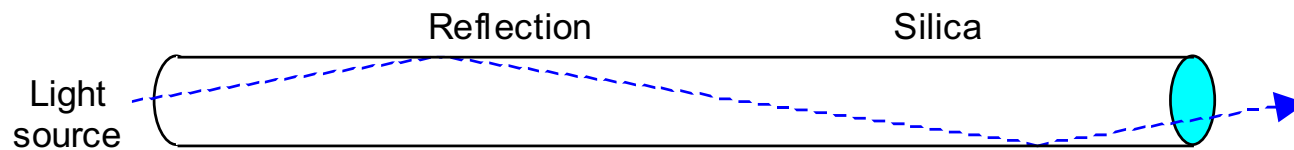
Medii de comunicație a datelor



Twisted pair



Coaxial cable



Optical fiber

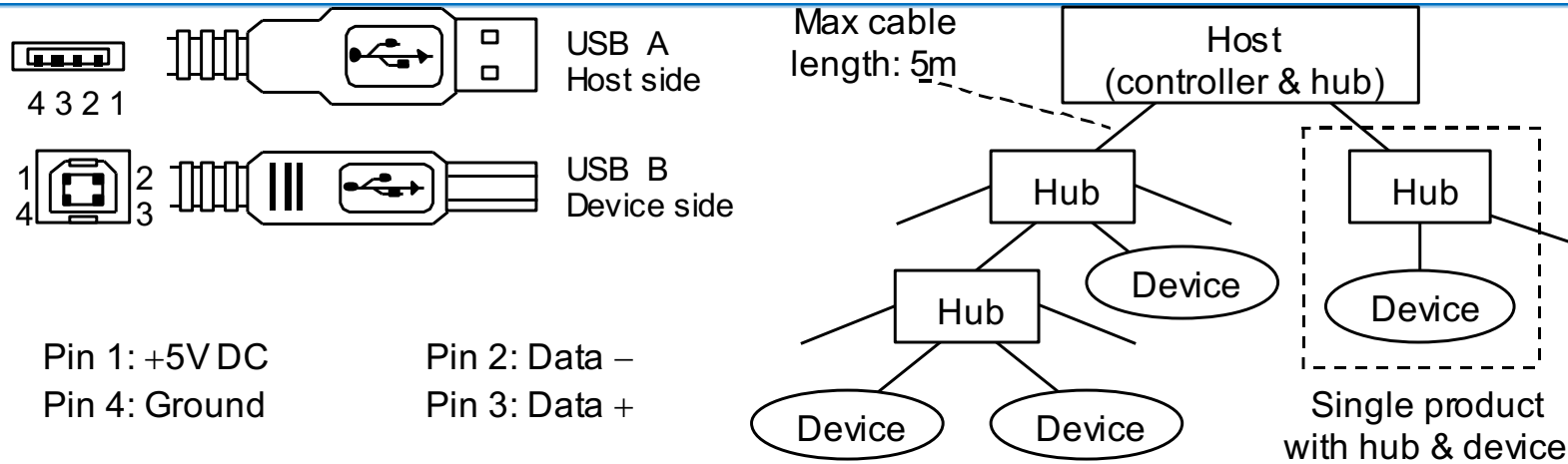
Cele mai folosite medii de comunicație de date pentru transmisia prin cablu.

Comparație între legăturile dintre sisteme

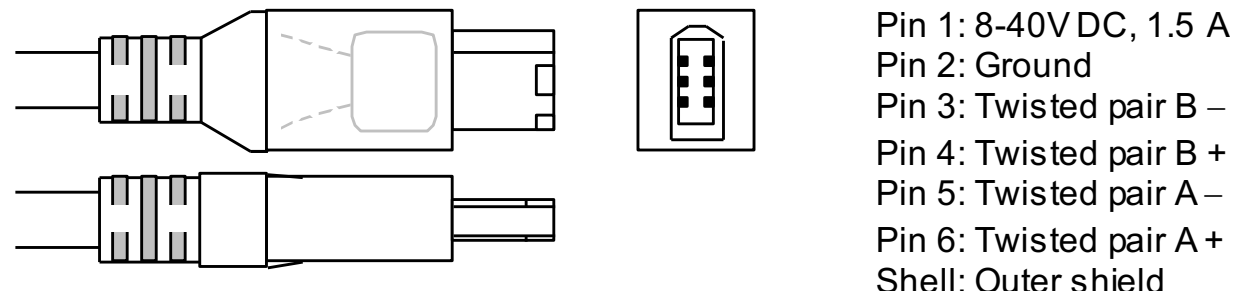
Performanțele celor trei protocoale de conectare prezentate

| Proprietăți | USB 3.0 | Ethernet | ATM |
|----------------------------------|--------------|-------------|-----------|
| Lungime maximă segment (m) | ~10m | ~100m | ~1000m |
| Lungime maximă rețea(m) | ~10m | ~100m | Nelimitat |
| Bit rate (Mb/s) | Up to 600 | 10/100/1000 | 155-2500 |
| Unitate de transmisie (B) | 1 | ~100 | 53 |
| Latență maximă (ms) | < 1 | 10-100 | 100 |
| Domeniul tipic de aplicație | Input/Output | LAN | Backbone |
| Complexitatea și costul unității | Mic | Mic | Mare |

Conectori standard



Conectori USB și structura de conectivitate.



Conector IEEE 1394 (FireWire). Același conector este folosit la ambele capete.

Acknowledgements

- These slides contain material developed and copyright by:
 - Arvind (MIT)
 - Krste Asanovic (MIT/UCB)
 - Joel Emer (Intel/MIT)
 - James Hoe (CMU)
 - John Kubiatowicz (UCB)
 - David Patterson (UCB)
- MIT material derived from course 6.823
- UCB material derived from course CS252