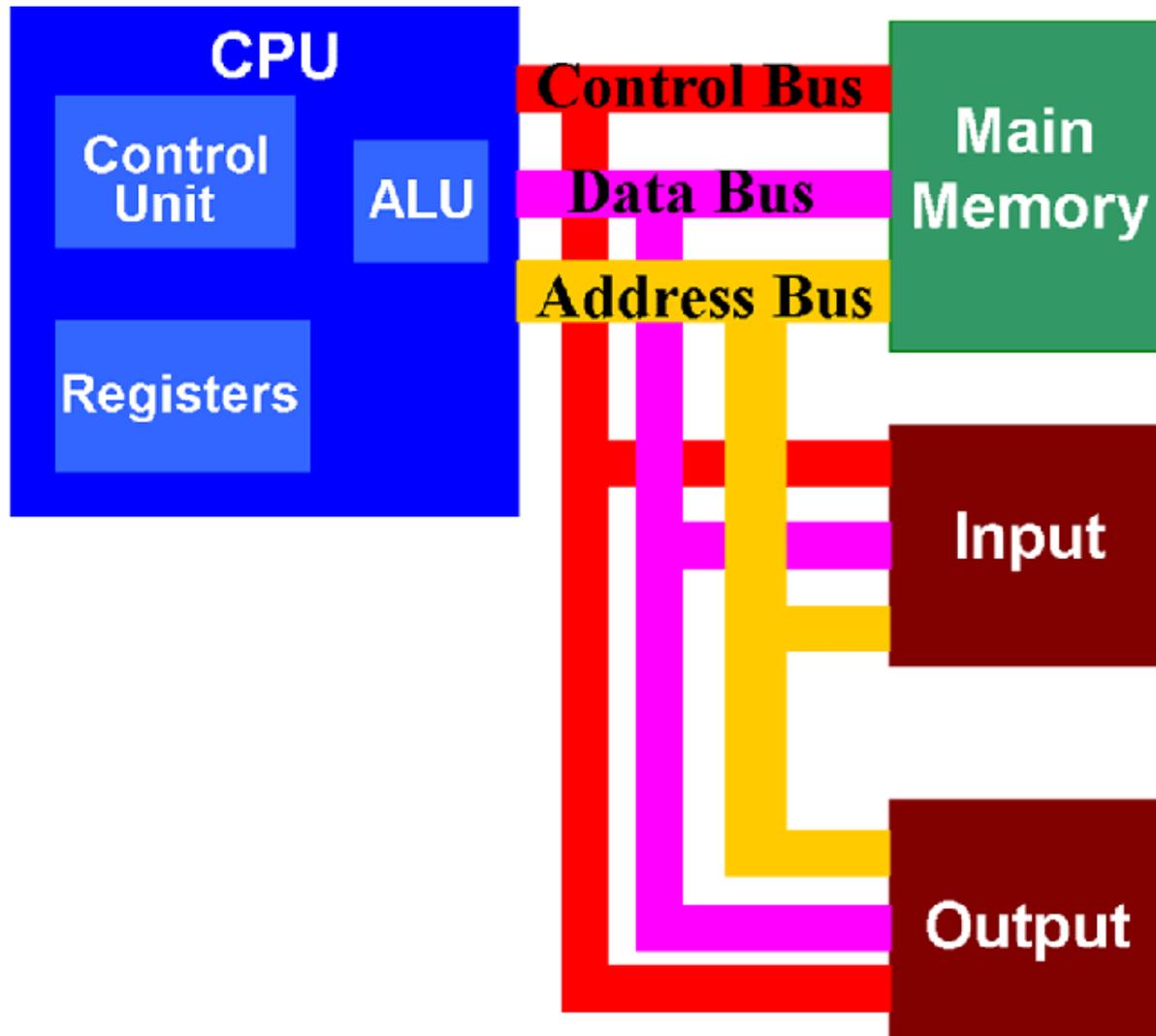


# Plan

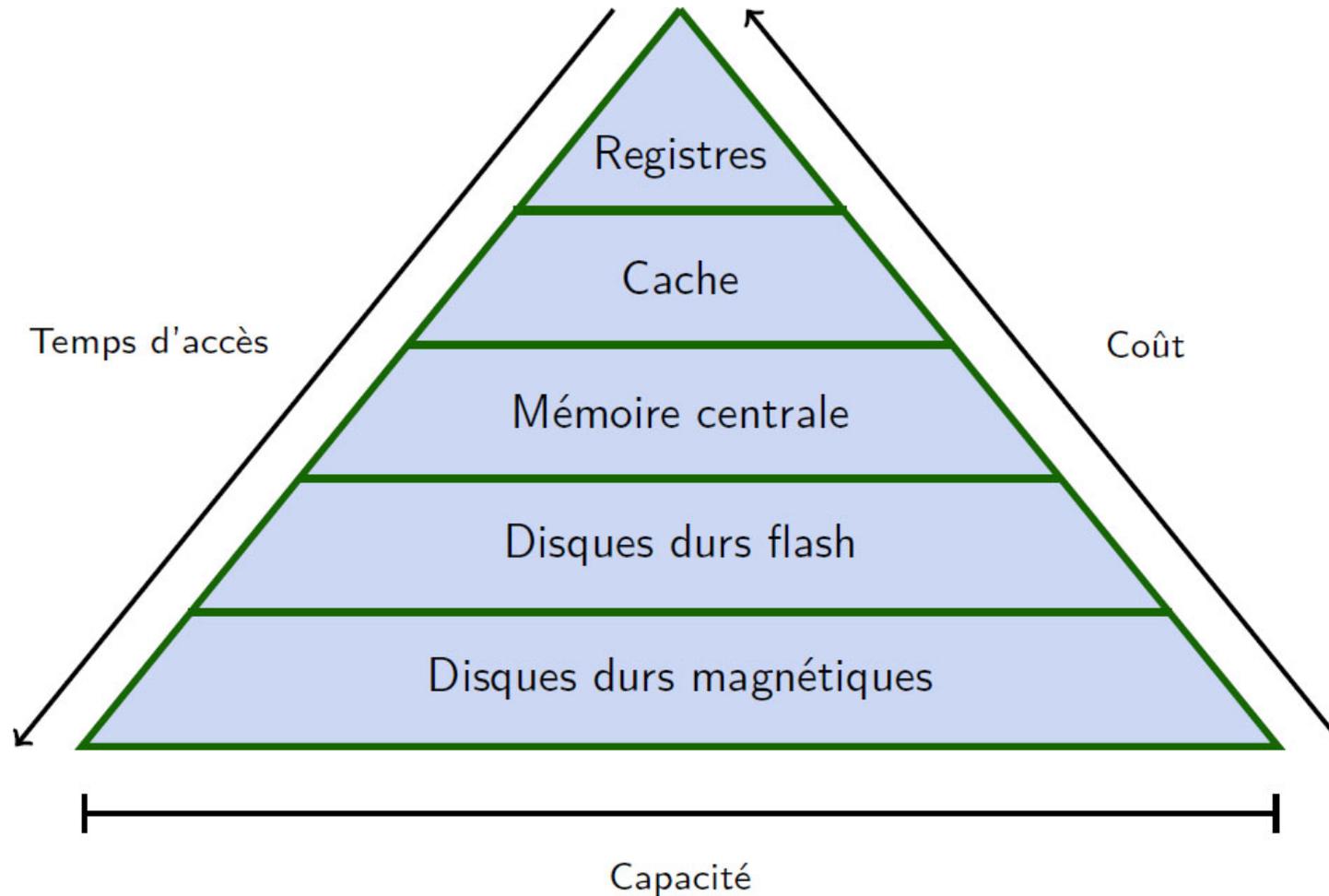
- 1 Informatique, science de l'information
- 2 Système d'exploitation (bash)
- 3 Architecture de von Neumann**

# Organisation d'un ordinateur



*architecture de von Neumann*

# Mémoires



*propriétés des mémoires*

# Classes des jeux d'instructions

instruction	opérande	commentaire
PUSH	$B$	empiler $B$
PUSH	$C$	empiler $C$
ADD		dépiler $C$ puis $B$ , calculer $B + C$ , empiler
POP	$A$	dépiler et mémoriser dans $A$

*architecture zéro adresse*

instruction	opérande	commentaire
LOAD	$B$	charger $B$ dans l'ACC
ADD	$C$	ajouter $C$ au contenu de l'ACC
STORE	$A$	mémoriser le contenu de l'ACC dans $A$

*architecture à accumulateur*

# Classes des jeux d'instructions

instruction	opérandes	commentaire
LOAD	$R_0, B$	charger $B$ dans le registre $R_0$
ADD	$R_1, R_0, C$	additionner $C$ à $R_0$ et mémoriser le résultat dans $R_1$
STORE	$R_1, A$	mémoriser le contenu du registre $R_1$ dans $A$

*architecture registre-mémoire*

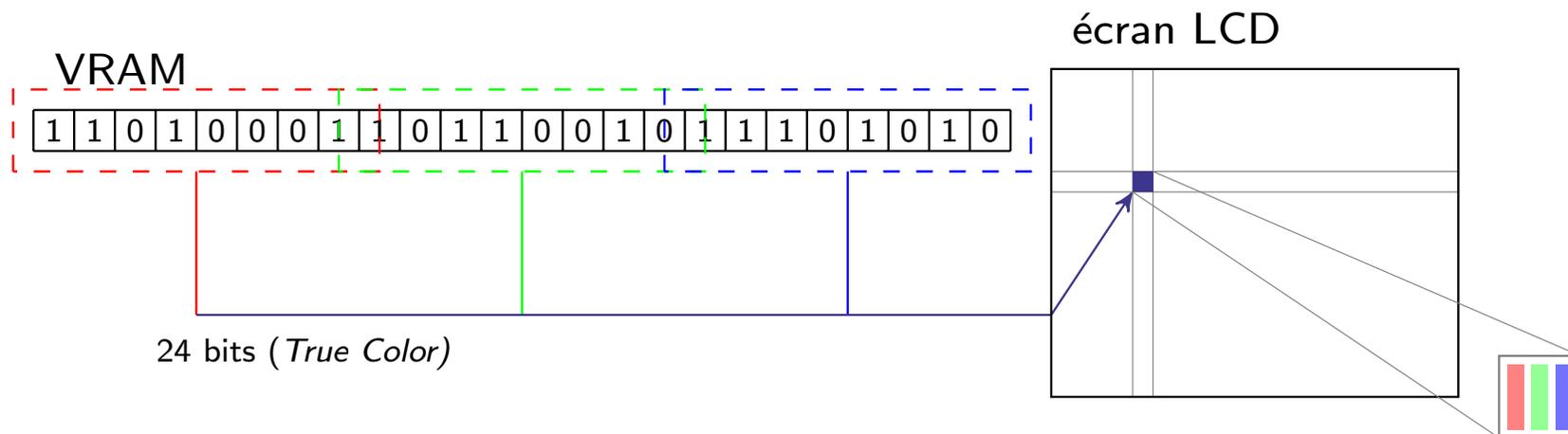
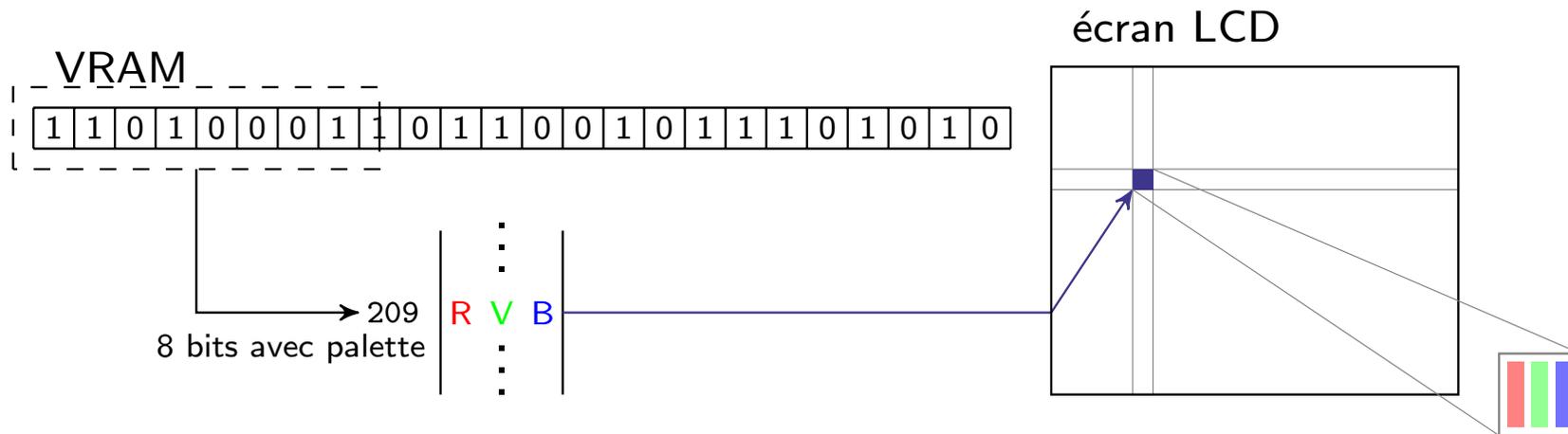
instruction	opérandes	commentaire
LOAD	$R_0, B$	charger $B$ dans le registre $R_0$
LOAD	$R_1, C$	charger $C$ dans le registre $R_1$
ADD	$R_2, R_1, R_0$	additionner $R_1$ à $R_0$ , mémoriser le résultat dans $R_2$
STORE	$R_2, A$	mémoriser le contenu du registre $R_2$ dans $A$

*architecture registre-registre*



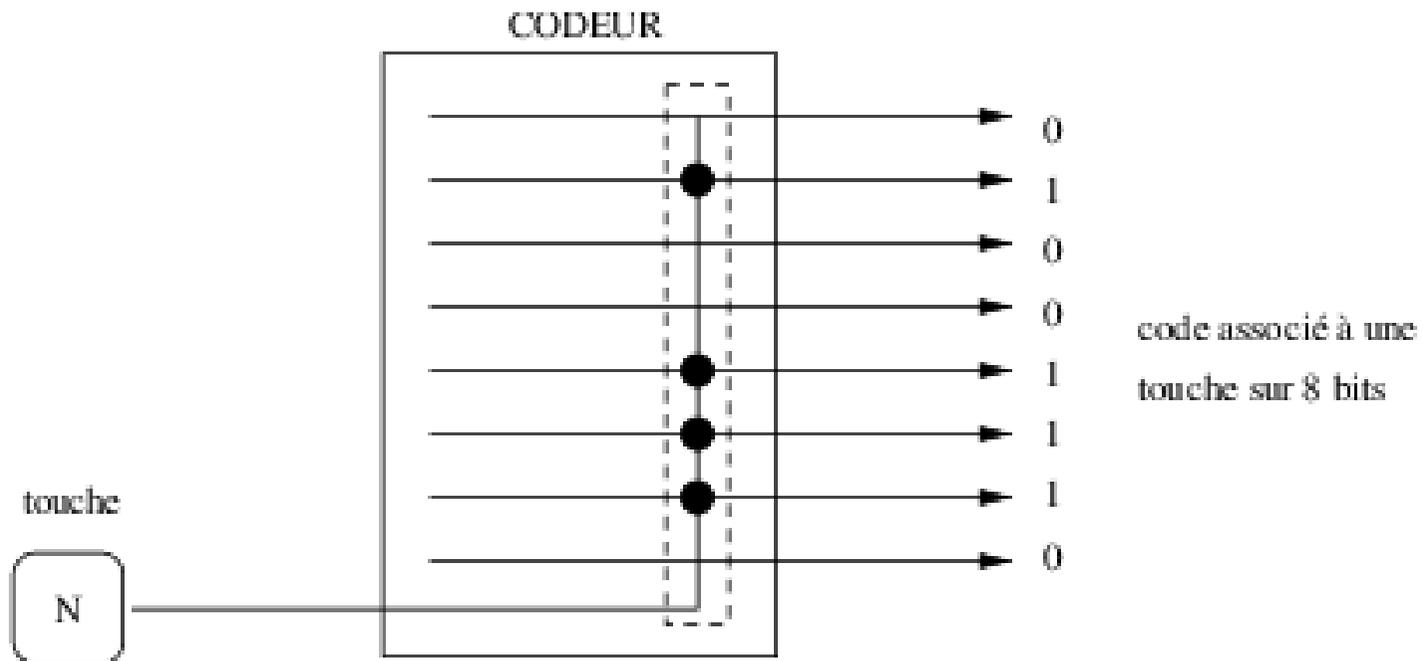


# Écrans



*affichage d'un pixel à l'écran*

# Claviers



*principe de fonctionnement d'un clavier*