



David A. Patterson
John L. Hennessy



ORGANIZAÇÃO E PROJETO DE COMPUTADORES

A INTERFACE HARDWARE/SOFTWARE


CAMPUS

Tradução da 4ª Edição

Resumo de Organização e Projeto de Computadores

Este livro apresenta conceitos que são a base para os computadores atuais, destacando os tópicos de interface de hardware e software. Com foco na mudança revolucionária de computação sequencial para paralela, Organização e Projeto de Computadores aborda o surgimento e a importância da GPU moderna, descrevendo em detalhes o multicore microprocessador, altamente otimizado para vários segmentos da computação visual.

Além do enfoque em paralelismo, esta tradução da 4ª edição revista e atualizada oferece conteúdos em Flash de memória e máquinas virtuais, bem como um conjunto completo de exercícios sugeridos por professores e alunos.

Os temas abordados e os exercícios presentes no final de cada capítulo tornam este livro adequado tanto para aqueles com pouca experiência na área, mas que precisam entender a organização básica do computador, quanto para aqueles que já possuem uma base em linguagem assembly e projeto lógico e desejam aprender a projetar um computador ou entender como e porquê um sistema funciona de determinada forma.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)