

Rechnerhardware

Literatur:

Bringschulte, Ungerer, „Mikrocontroller und Mikroprozessoren“, Springer
Bähring, Mikrorechnertechnik, Springer
aktuelle Informationen über Prozessoren, Chip-Sätze etc. im Internet

Rechner in der Physik heute meist PCs,

d.h. Mikrocomputersysteme bestehend aus:

- Mikroprozessor(en)
- (flüchtigem) Halbleiter-Speicher
- (permanentem Magnet-) Festplattenspeicher oder „SolidStateDisk“ (SSD)
- Ein-Ausgabeschnittstellen
- Tastatur, Bildschirm, Maus, Wechsellaufwerke, Drucker, Netzwerk, ...

Verfügbar als

- Einzelplatz-Desktop-PC
- vernetzter Cluster aus Desktop-PCs
- PC-Farm mit Fileservern
- vernetzte PC-Farmen („GRID“)

Grundlage der Rechnertechnik ist die Digitalelektronik:

- Zustände 1 und 0 repräsentiert durch elektrische Signale

Boolesche Algebra mit Hilfe von elektronischen Bauteilen wie

- Gattern (AND, OR, XOR)
- Bistabilen Stufen („FlipFlops“) als Speicherelemente

daraus aufgebaut:

- Register, Addierer

und weiter

- Rechenwerk, Steuerwerk, Speicher eines Mikroprozessors

Zahldarstellung im Binärsystem, d.h. z.B. $10 = 1010$;

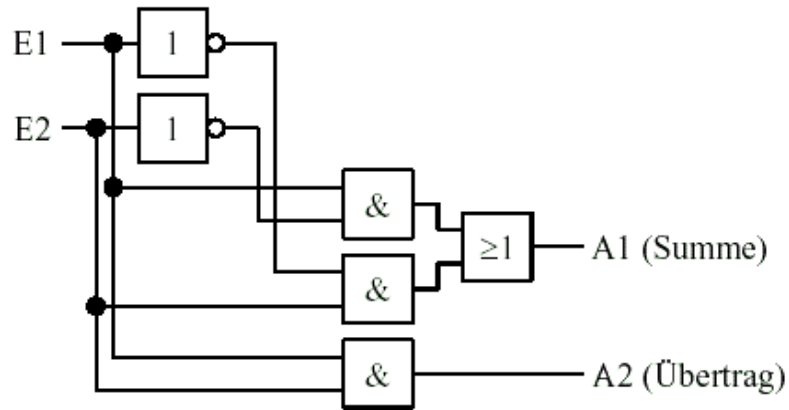
meist 4 Binärstellen als eine „Hex“-Ziffer angegeben im Sedezimalsystem,
also $1010 = \$A$ (oder $0xA$)

Gesamte Rechnerhardware auf wenigen Chips integriert

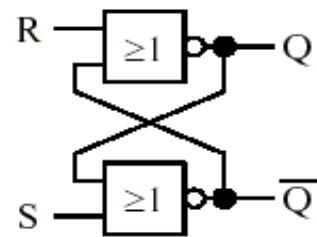
Stand der Technik 2009:

45 nm Strukturgröße, ~800 Millionen Transistoren auf ~1 cm² Chip-Fläche

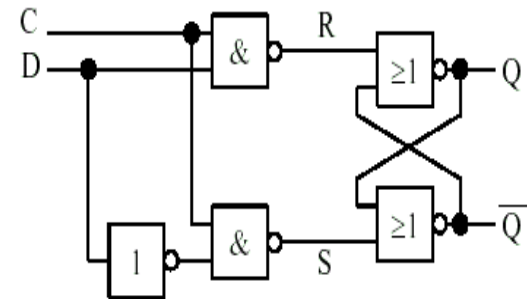
Rechnerhardware – einige logische Baugruppen



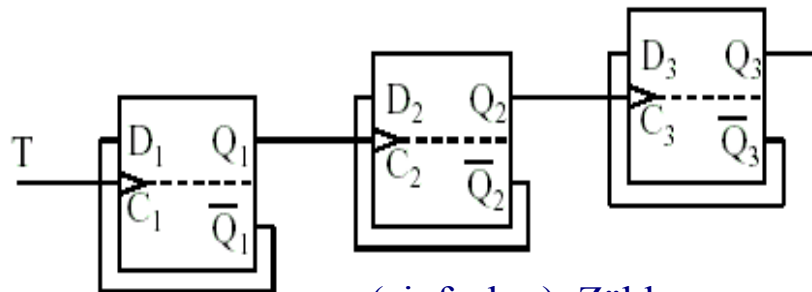
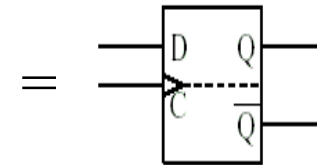
1Bit Halbaddierer



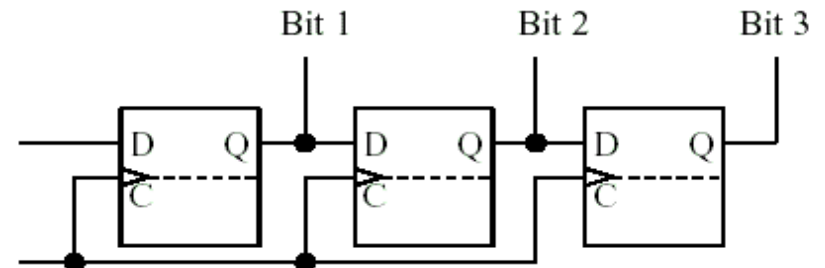
„Flip-Flop“, Speicher



getakteter Speicher

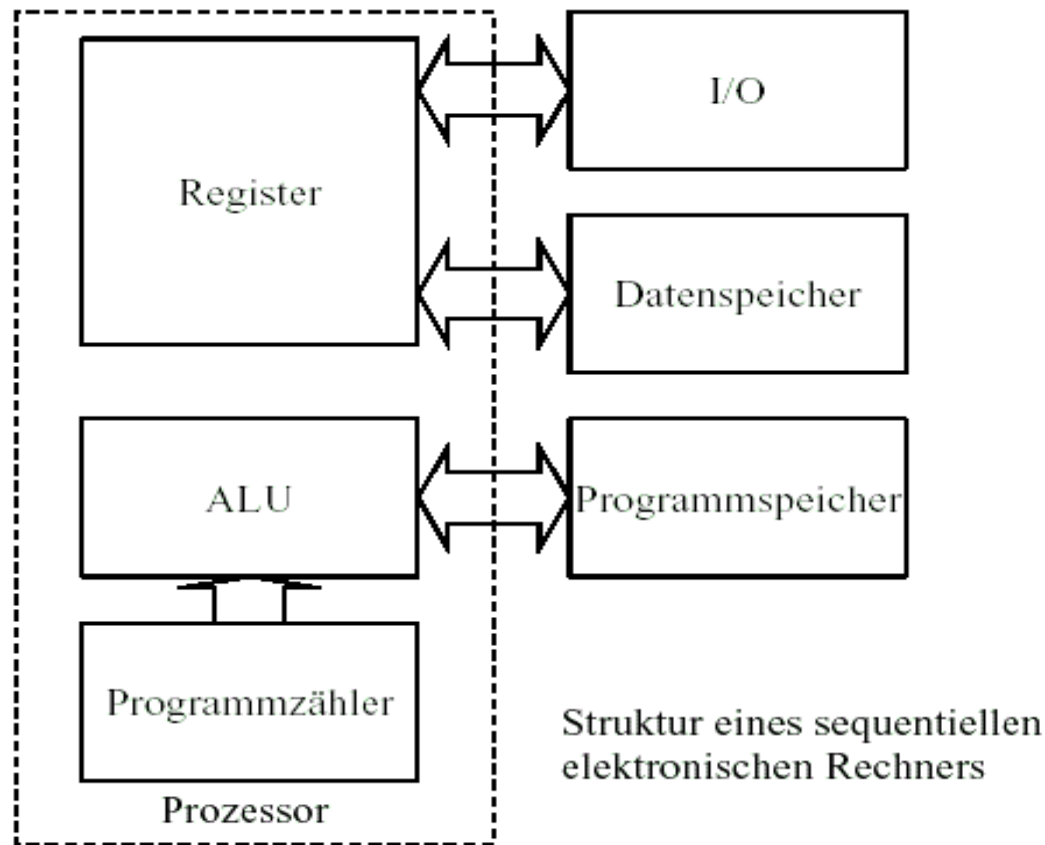


(einfacher) Zähler



Schieberegister, mult. mit 2

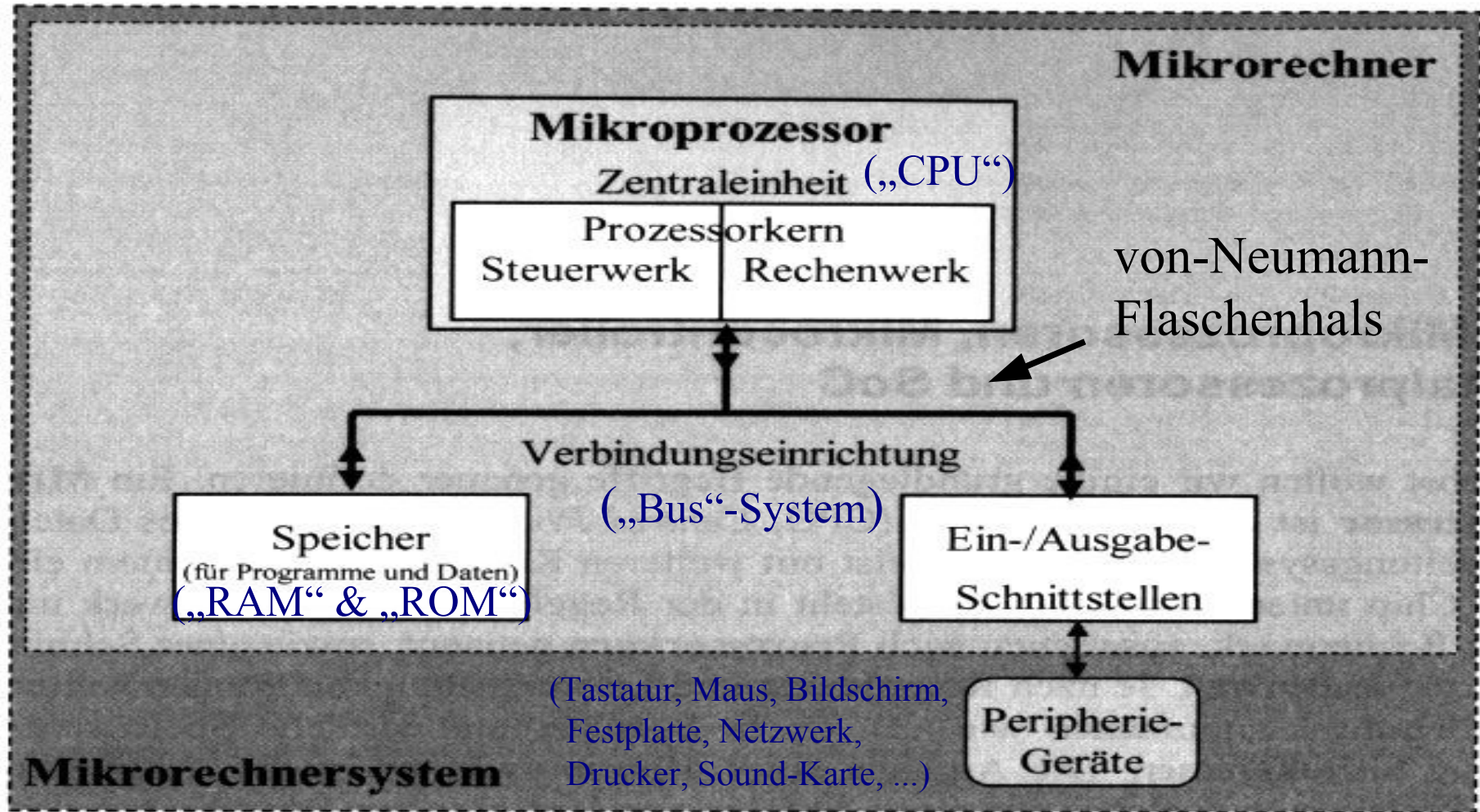
Hardware – logische Baugruppen



Eine typische Abfolge von Operationen in einem sequentiellen Rechner lautet:

Programmzähler	Befehl
k	Lade Datum A in Register 1
k+1	Lade Datum B in Register 2
k+2	Addiere Register 1 und Register 2 in Register 3
k+3	Speichere Register 3 in Datum C

Rechnerhardware – von-Neumann-Architektur



Getrennter Speicher für Programme und Daten: Harvard-Architektur

Hardware - Komponenten

Ein PC besteht aus

- Mikroprozessor (mehrere 1000 MIPS (Millionen Instruktionen/sec))
- (schnellem) Cache-Speicher mit Systemgeschwindigkeit
- einer „North-Bridge“ als Systembus zum Hauptspeicher und zur Grafikkarte

Übertragungsrate ca. 8 Gbyte/sec

- einer Brücke zur Peripherie (Festplatte, CD-Rom, USB ...)

Übertragungsrate von

PCI-Express x1: 500 Mbyte/sec 2011: PCIe 3.0 x1: 985 MB/sec

SATA: 150 Mbyte/sec 2011: SATA 3 ~600 MB/sec

USB: 60 Mbyte/sec 2011: USB3.0 ~500 MB/sec

- Controllern für Datentransfers
(z.B. „DMA“, **D**irect **M**emory **A**ccess, SCSI, IDE, USB, ...)

Rechnerhardware - Komponenten

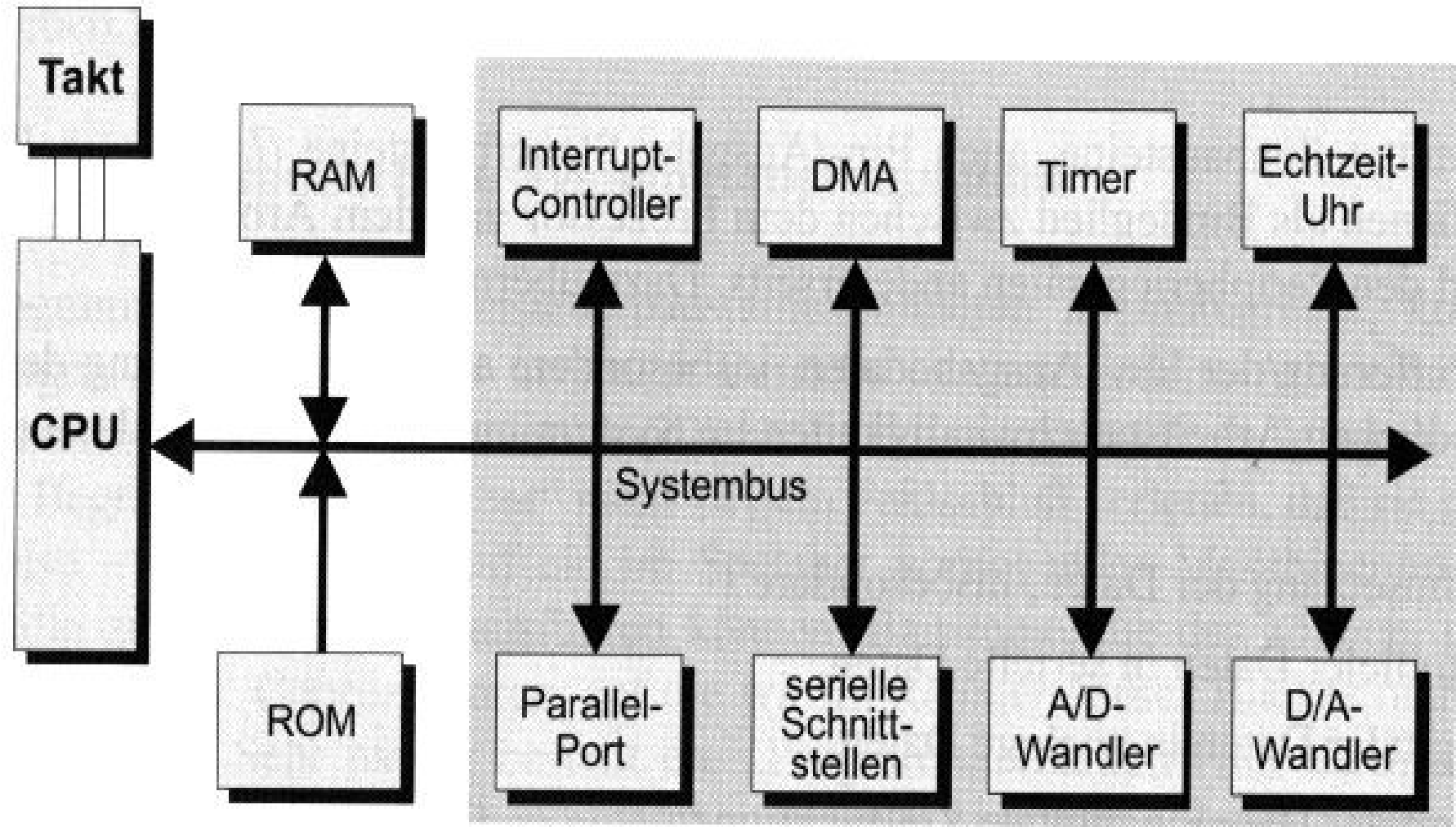


Bild 3.1-1: Die wichtigsten Systembausteine in einem Mikrorechner

Hardware - Mainboard

Typischerweise alle
Komponenten eines PC
(bis auf Netzteil, Laufwerke)
auf einer Platine
untergebracht

=> „Mainboard“

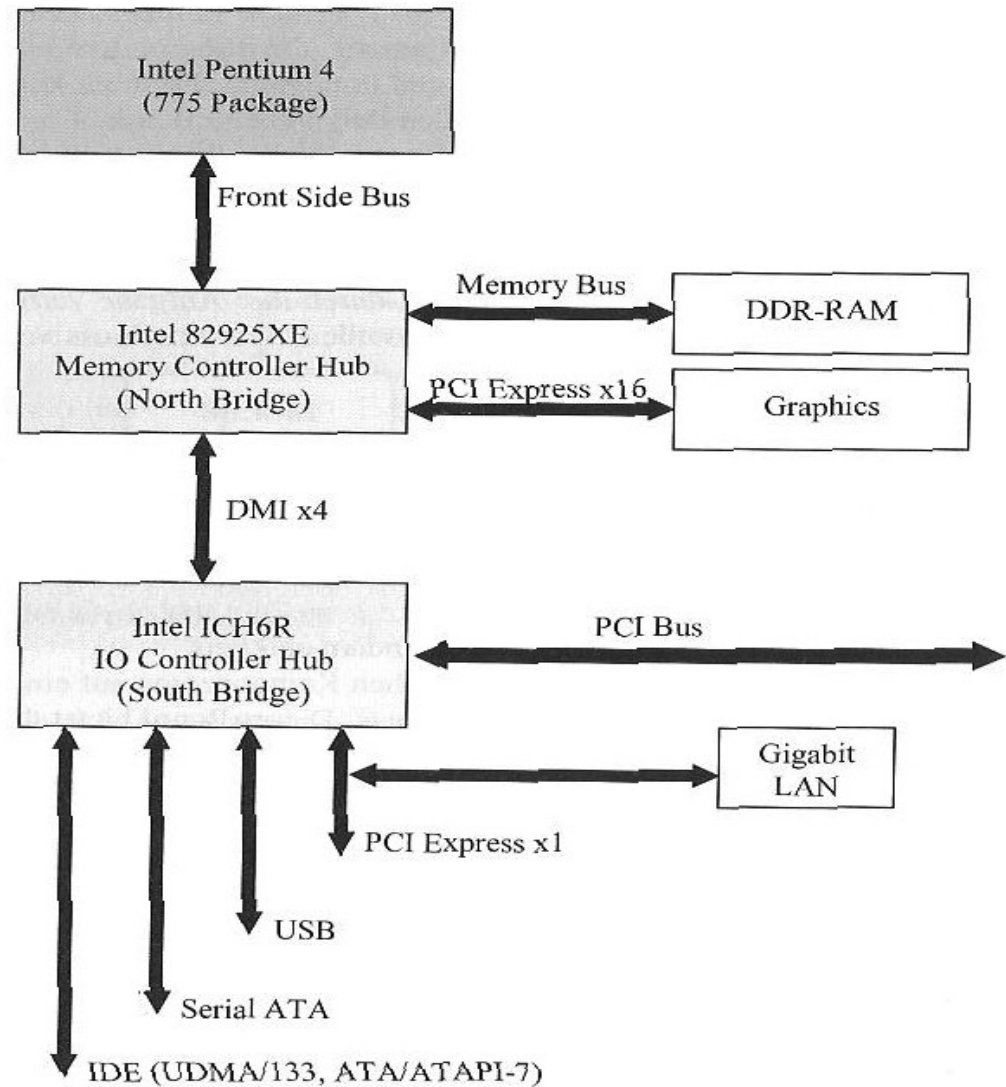


Abb. 1.2. Aufbau des Mainboards P5AD2-E von Asus

Hardware – Aufbau des Mainboards P5AD2-E von Asus

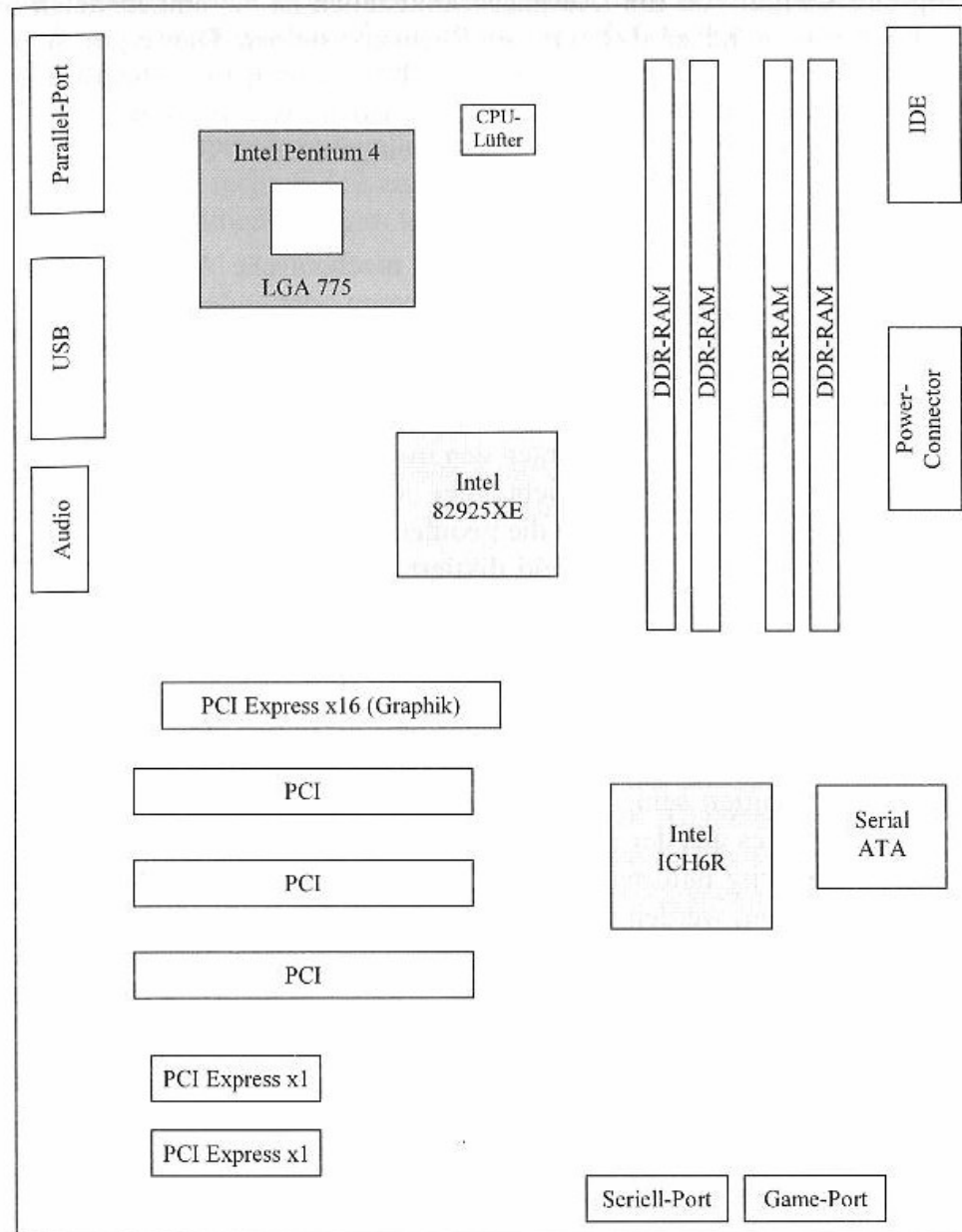
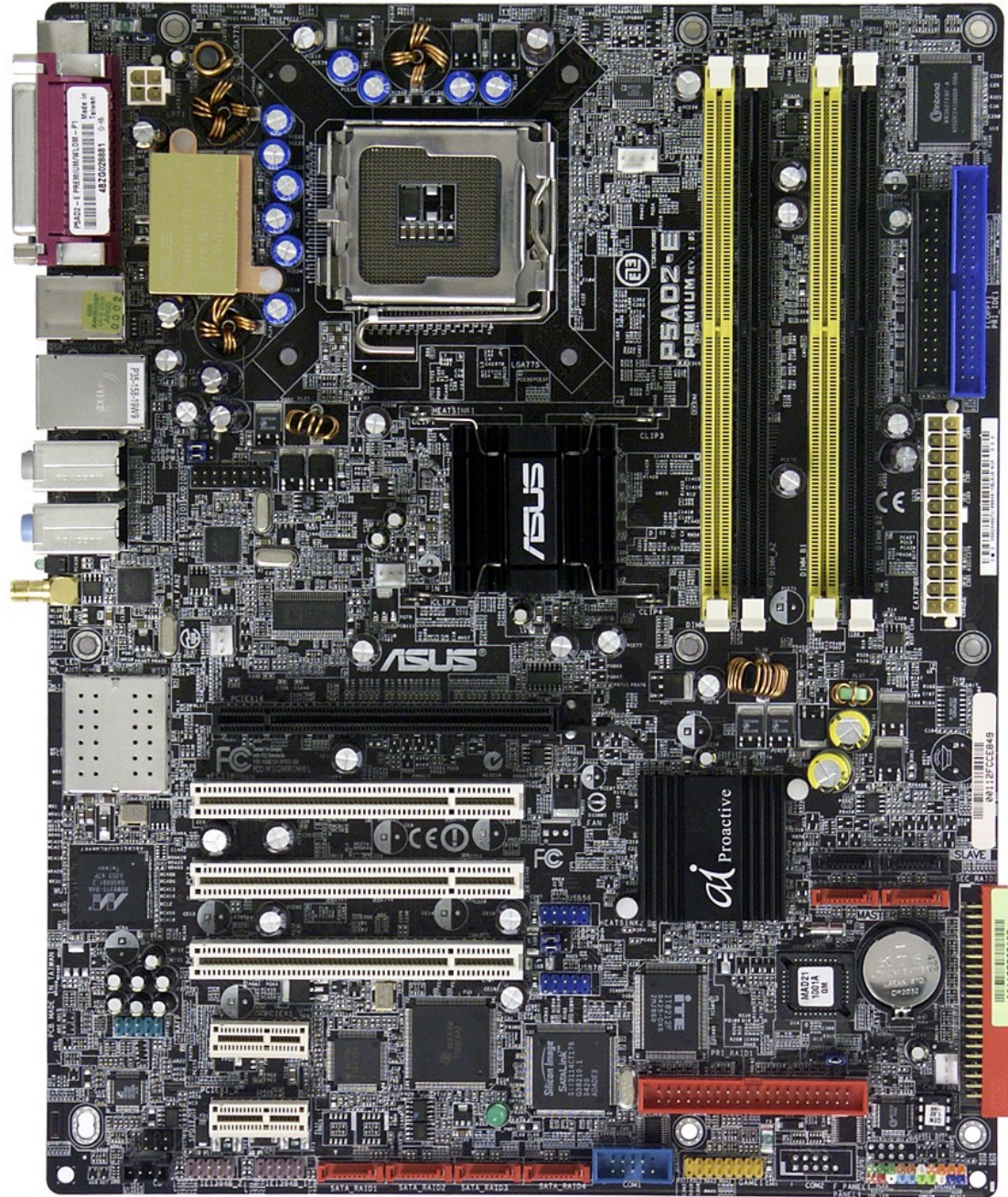


Abb. 1.3. Layout-Skizze des Motherboards P5AD2-E von Asus

Hardware – Foto des Mainboards P5AD2-E von Asus



Hardware - Mikroprozessor

Mikroprozessor ist die „CPU“ (Central **P**rocessing **U**nit), die alle Systemkomponenten steuert und arithmetisch-logische Operationen ausführt.

- Befehlscodes für verschiedene Operationen im Speicher abgelegt („Programm“)
- Register als schnelle interne Datenspeicher
- Datentransfers
Speicher $\Leftrightarrow$ Register
- logische oder Arithmetische Operationen auf Registerinhalt oder externem Speicher

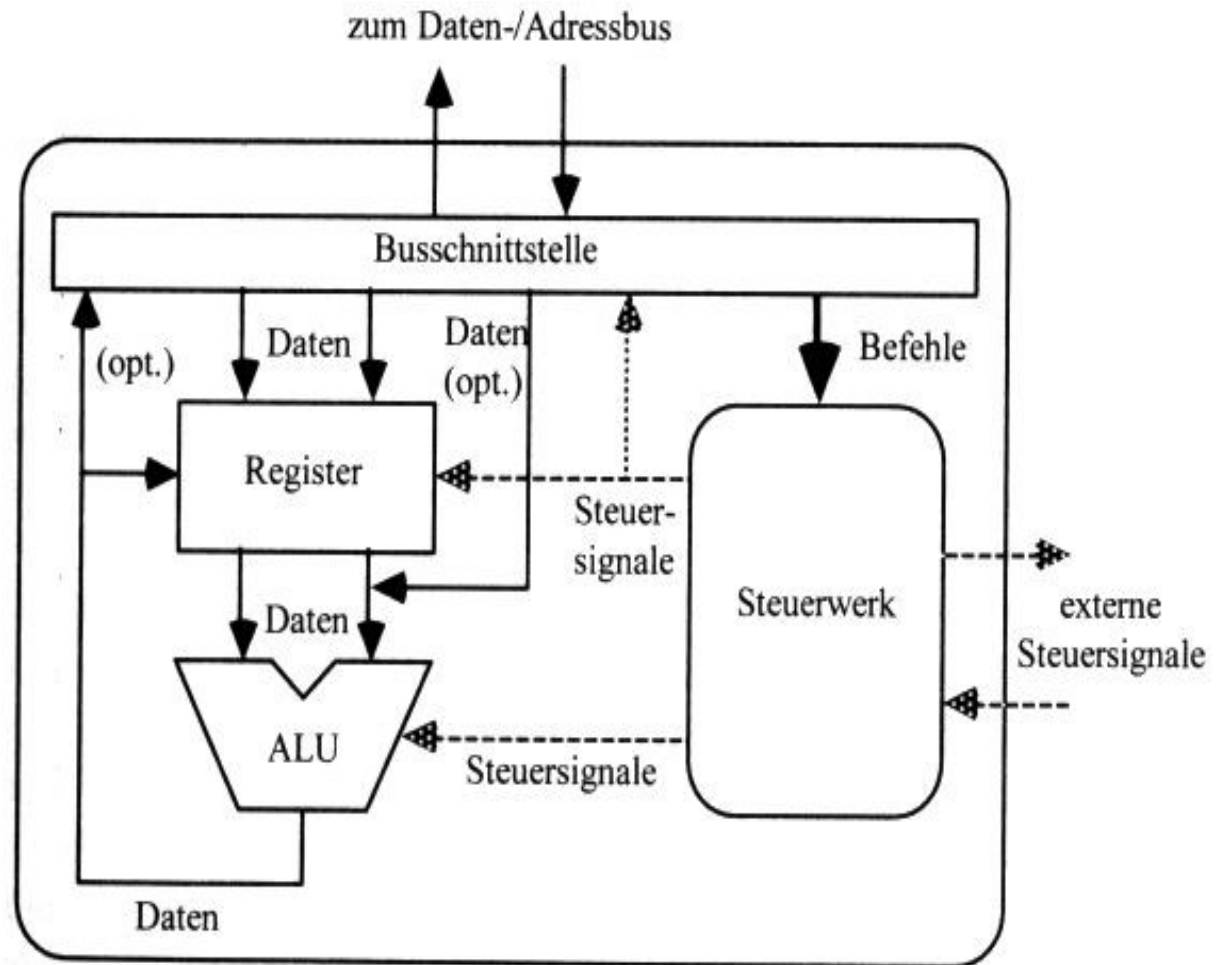


Abb. 2.17. Struktur eines einfachen Mikroprozessors

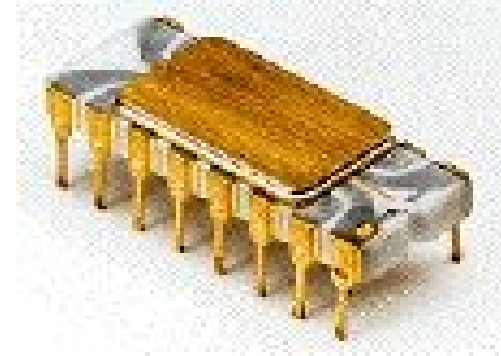
Hardware – Geschichtliches zu Mikroprozessoren (1)

1971

Der erste Ein-Chip Mikroprozessor

0.74 MHz, 4 bit

2300 Transistoren



Intel 4004

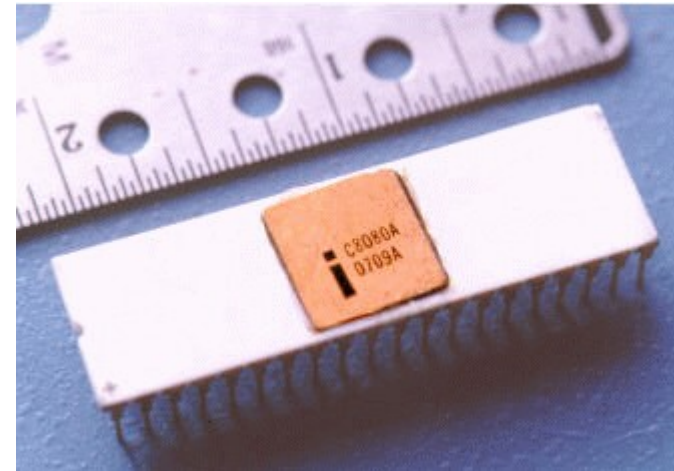
1974

Die klassische Intel-CPU

2-3 Mhz, 8 bit

4500 Transistoren

auch moderne CPUs beherrschen immer
noch 8080 Code



Intel 8080

Hardware – Geschichtliches zu Mikroprozessoren (2)

1975

CPU vieler Heimcomputer
(Apple, Commodore)



MOS Technology 6502

1976

Alle anderen Computer außer Apple
und Commodore nutzten den Z80;
wird heute noch produziert und
verwendet.

führte block-move und block-copy ein
(frühe Variante von 3DNow etc.)



Zilog Z80

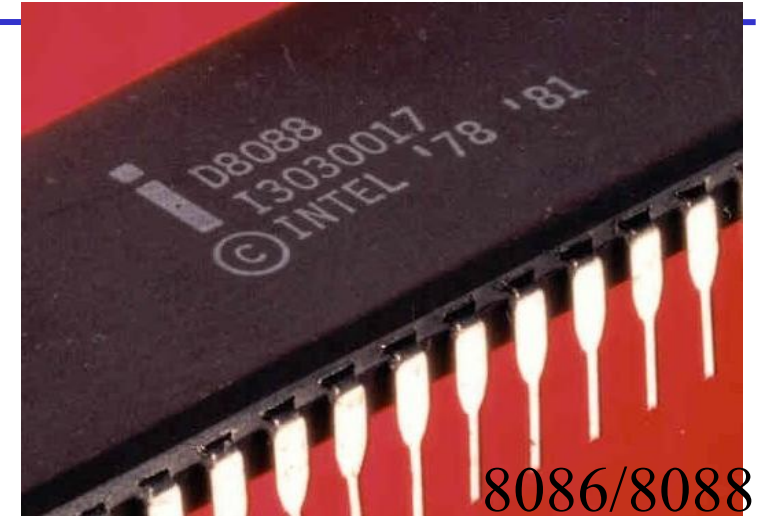
Hardware – Geschichtliches zu Mikroprozessoren (3)

1978

CPU des ersten IBM PCs und Tausender weiterer Modelle („Nachbauten“).

Dieses x86-Design ist Grundlage aller Nachfolger (186, 286, 386, 486, Pentium)

ursprünglich 8 MHz, 16 Bit,
29.000 Transistoren



1979

Die „beste“ 16-bit-CPU, eingebaut in Apple Lisa und MAC, Amiga, Atari ST ...)

8-25 MHz, 16-bit (seit 68020 32-bit),
68.000 Transistoren

eleganter und effizienter Befehlssatz

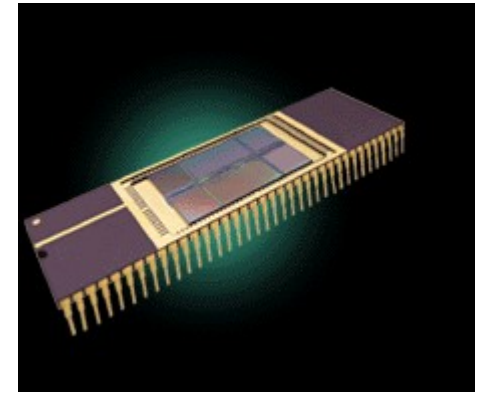
68000-Prozessoren werden noch gebaut
(man trifft sie in „embedded Systems“)



Hardware – Geschichtliches zu Mikroprozessoren (5)

1982

Weit verbreiteter Nachfolger des 8086
(mit 186 als Zwischenschritt), 16 bit, 12 u. 16. MHz,
134.000 Transistoren
Konnte mehr als 1 Mbyte Speicher adressieren
(in einem speziellen Betriebsmodus, dem „protected mode“)



286

Erfolgreich als CPU aller IBM-kompatiblen PCs
der frühen neunziger Jahre, wurde 10 Jahre lang in Massenproduktion vermarktet

1985

Basis aller aktuellen PC-Prozessoren, i386-Architektur
Voraussetzung aller aktuellen Betriebssysteme,
32 bit, >2000 Mhz., 275.000 Transistoren

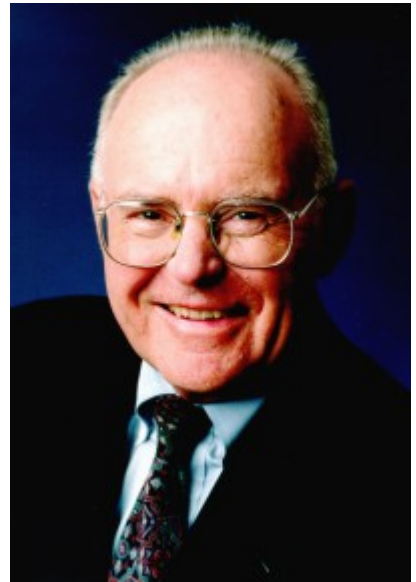
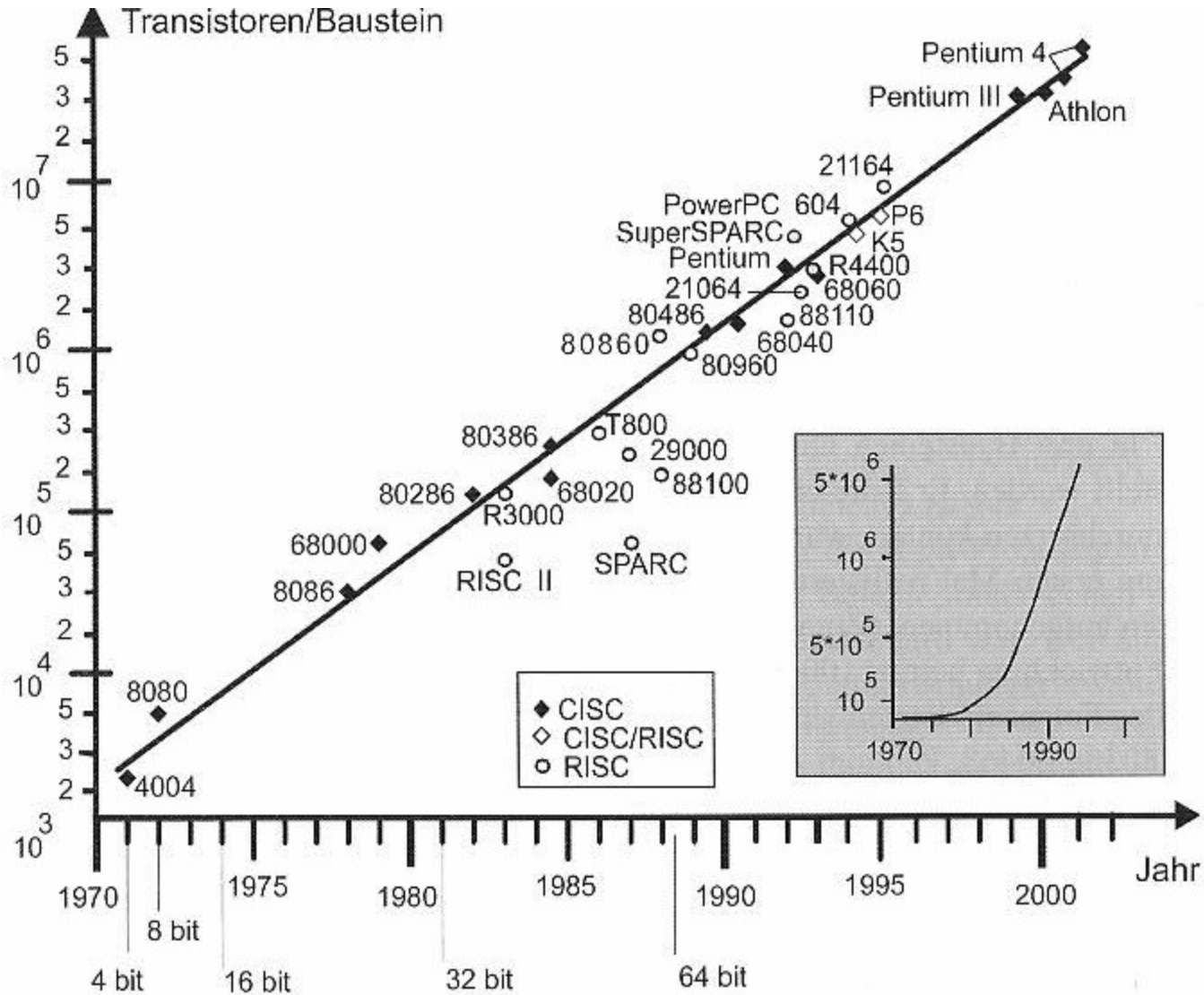


386

1989

486 integrierte FPU und Cache im Chip,
erweiterte Parallelität, Speichermanagement
1,2 Mio Transistoren

Hardware – Geschichtliches zu Mikroprozessoren (6)



Moore'sches
Gesetz:
Verdopplung
der Anzahl
Transistoren
alle $1\frac{1}{2}$ Jahre

Bild 1.2-3: Die Entwicklung der Großintegration bei Mikroprozessoren

Hardware – Befehlssatz von Mikroprozessoren

Mikroprozessoren führen lediglich recht einfache Operationen aus;
die wichtigsten sind:

- Datentransfers Quelle => Ziel
- Bit-Manipulationen: Setzen, Löschen von Bits, Schiebe-Operationen
- logische Operationen (bitweise): AND, OR, XOR
- arithmetische Operationen: +, -, *, / für Integer und Float-Typen
- Sprünge im Programm-Code
- Vergleich und ggf. Programm-Verzweigung

Aufbau eines Befehls:

OpCode [Adresse1 [Adresse2 [Adresse3]]]

Hardware - x86 Befehlssatz

Instruction	Meaning	Instruction	Meaning	Instruction	Meaning
AAA	ASCII adjust AL after addition	IRET	Return from interrupt	RETF	Return from far procedure
AAD	ASCII adjust AX before division	Jxx	Jump if condition	ROL	Rotate left
AAM	ASCII adjust AX after multiplication	JMP	Jump	ROR	Rotate right
AAS	ASCII adjust AL after subtraction	LAHF	Load flags into AH register	SAHF	Store AH into flags
ADC	Add with carry	LDS	Load pointer using DS	SAL	Shift Arithmetically left (multiply)
ADD	Add	LEA	Load Effective Address	SAR	Shift Arithmetically right (signed divide)
AND	Logical AND	LES	Load ES with pointer	SBB	Subtraction with borrow
CALL	Call procedure	LOCK	Assert BUS LOCK# signal	SCASB	Compare byte string
CBW	Convert byte to word	LODSB	Load byte	SCASW	Compare word string
CLC	Clear carry flag	LODSW	Load word	SHL	Shift left (multiply)
CLD	Clear direction flag	LOOP/LOOPx	Loop control	SHR	Shift right (unsigned divide)
CLI	Clear interrupt flag	MOV	Move	STC	Set carry flag
CMC	Complement carry flag	MOVS	Move byte from string to string	STD	Set direction flag
CMP	Compare operands	MOVSW	Move word from string to string	STI	Set interrupt flag
CMPSB	Compare bytes in memory	MUL	Unsigned multiply	STOSB	Store byte in string
CMPSW	Compare words	NEG	Two's complement negation	STOSW	Store word in string
CWD	Convert word to doubleword	NOP	No operation	SUB	Subtraction
DAA	Decimal adjust AL after addition	NOT	Negate the operand, logical NOT	TEST	Logical compare (AND)
DAS	Decimal adjust AL after subtraction	OR	Logical OR	WAIT	Wait until not busy
DEC	Decrement by 1	OUT	Output to port	XCHG	Exchange data
DIV	Unsigned divide	POP	Pop data from stack	XLAT	Table look-up translation
ESC	Used with floating-point unit	POPF	Pop data into flags register	XOR	Exclusive OR
HLT	Enter halt state	PUSH	Push data onto stack		
IDIV	Signed divide	PUSHF	Push flags onto stack		
IMUL	Signed multiply	RCL	Rotate left (with carry)		
IN	Input from port	RCR	Rotate right (with carry)		
INC	Increment by 1	REPxx	Repeat CMPS/MOVS/SCAS/STOS		
INT0	Call to interrupt	RET	Return from procedure		
INTO	Call to interrupt if overflow	RETN	Return from near procedure		

Ausführliches Beispiel:
der MOV-Befehl
zum Verschieben von
Daten

- Adressierungsarten:
- Register
 - unmittelbar
 - absolut / direkt
 - indirekt
 - registerindirekt
(mit Autoin-/de-krement)
 - registerindirekt
mit Verschiebung
 - ...

MOV

Move Data

MOV

Syntax

MOV op1, op2

Operation

(op1) ← (op2)

Data Types

WORD

Description

Moves the contents of the source operand specified by op2 to the location specified by the destination operand op1. The contents of the moved data is examined, and the condition codes are updated accordingly.

Condition Flags

E	Z	V	C	N
*	*	-	-	*

E

Set if the value of op2 represents the lowest possible negative number. Cleared otherwise. Used to signal the end of a table.

Z

Set if the value of the source operand op2 equals zero. Cleared otherwise.

V

Not affected.

C

Not affected.

N

Set if the most significant bit of the source operand op2 is set. Cleared otherwise.

Addressing Modes

Mnemonic	Format	Bytes
MOV R _{wn} , R _{wm}	F0 nm	2
MOV R _{wn} , #data4	E0 #n	2
MOV reg, #data16	E6 RR ## ##	4
MOV R _{wn} , [R _{wm}]	A8 nm	2
MOV R _{wn} , [R _{wm} +]	98 nm	2
MOV [R _{wn}], R _{wm}	B8 nm	2
MOV [-R _{wm}], R _{wn}	88 nm	2
MOV [R _{wn}], [R _{wm}]	C8 nm	2
MOV [R _{wn}], [R _{wm}]	D8 nm	2
MOV [R _{wn}], [R _{wm}]	E8 nm	2
MOV R _{wn} , [R _{wm} +data16]	D4 nm ## ##	4
MOV [R _{wm} +data16], R _{wn}	C4 nm ## ##	4
MOV [R _{wn}], mem	84 0n MM MM	4
MOV mem, [R _{wn}]	94 0n MM MM	4
MOV reg, mem	F2 RR MM MM	4
MOV mem, reg	F6 RR MM MM	4

Hardware – Was ein Mikroprozessor tut ...

**Mikroprozessoren
verarbeiten intern
Folgen von Bits**

Bitfolge kann als
Befehl
Datum
Adresse
interpretiert werden
(kontextabhängig!)

Hochsprache

```
for(ii=0; ii<10; ii++) {  
    a = ii; b = ii+1;  
    if(a < 5) a += b;  
}
```

Assembler

```
for (ii=0; ii<10; ii++) {  
00000406 E00D MOV    R13,#0x00  
    a = ii;  
00000408 F06D MOV    R6,R13  
    b = ii+1;  
0000040A F04D MOV    R4,R13  
0000040C 0841 ADD     R4,#1  
    if (a < 5) a += b;  
0000040E 4865 CMP     R6,#5  
00000410 9D01 JMPR   CC_NC,0x000414  
00000412 0064 ADD     R6,R4  
    }  
00000414 809D CMPI1   R13,#0x09  
00000416 8DF8 JMPR   CC_NC,0x000408
```

Compiler

Bitfolge auf
Maschinenebene

```
1110000000001101 1111000001101101  
1111000001001101 0000100001000001  
0100100001100101 1001110100000001  
0000000001100100 1000000010011101  
1000110111111000
```


Hardware – Interrupts

Reaktion auf (interne oder externe)
Ereignisse über Interrupts:

- Komponente meldet Wunsch zur Datenübertragung über spezielle Interruptleitung
- Ausnahmesituation bei Programmausführung (z.B. Division durch 0)
- Softwareinterrupt

Jeder Art von Interrupt ist eine Nummer zugeordnet

- > legt die Priorität fest
- > bestimmt die Adresse der Behandlungsroutine über die Interrupt-Vektortabelle

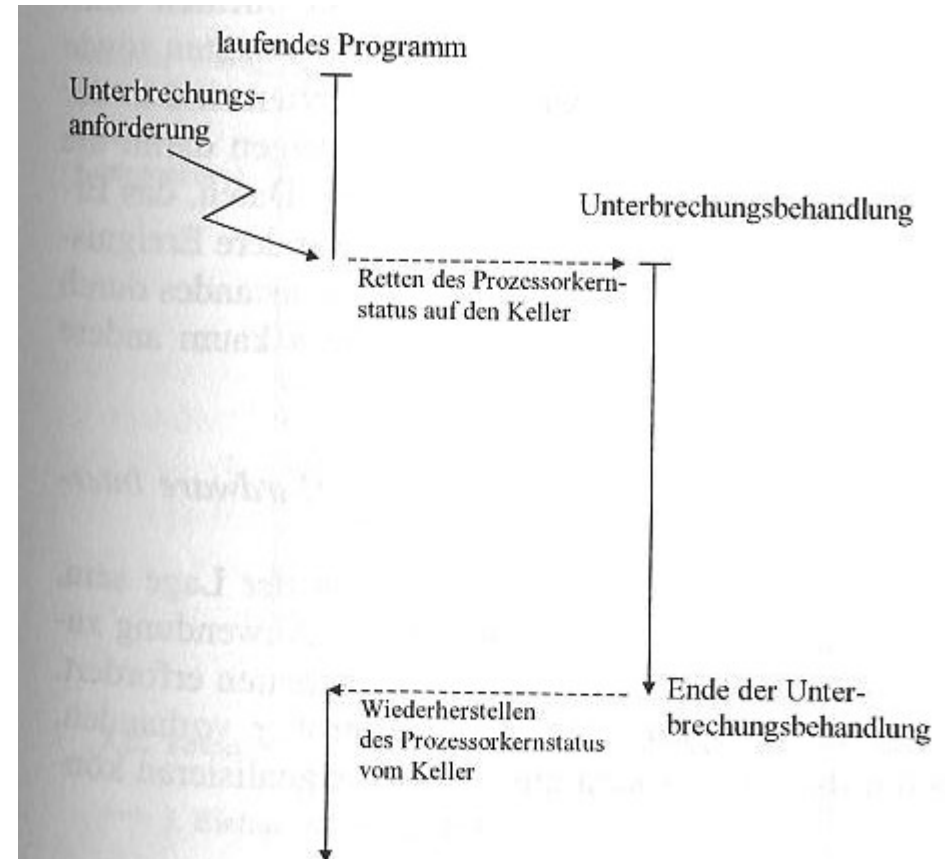
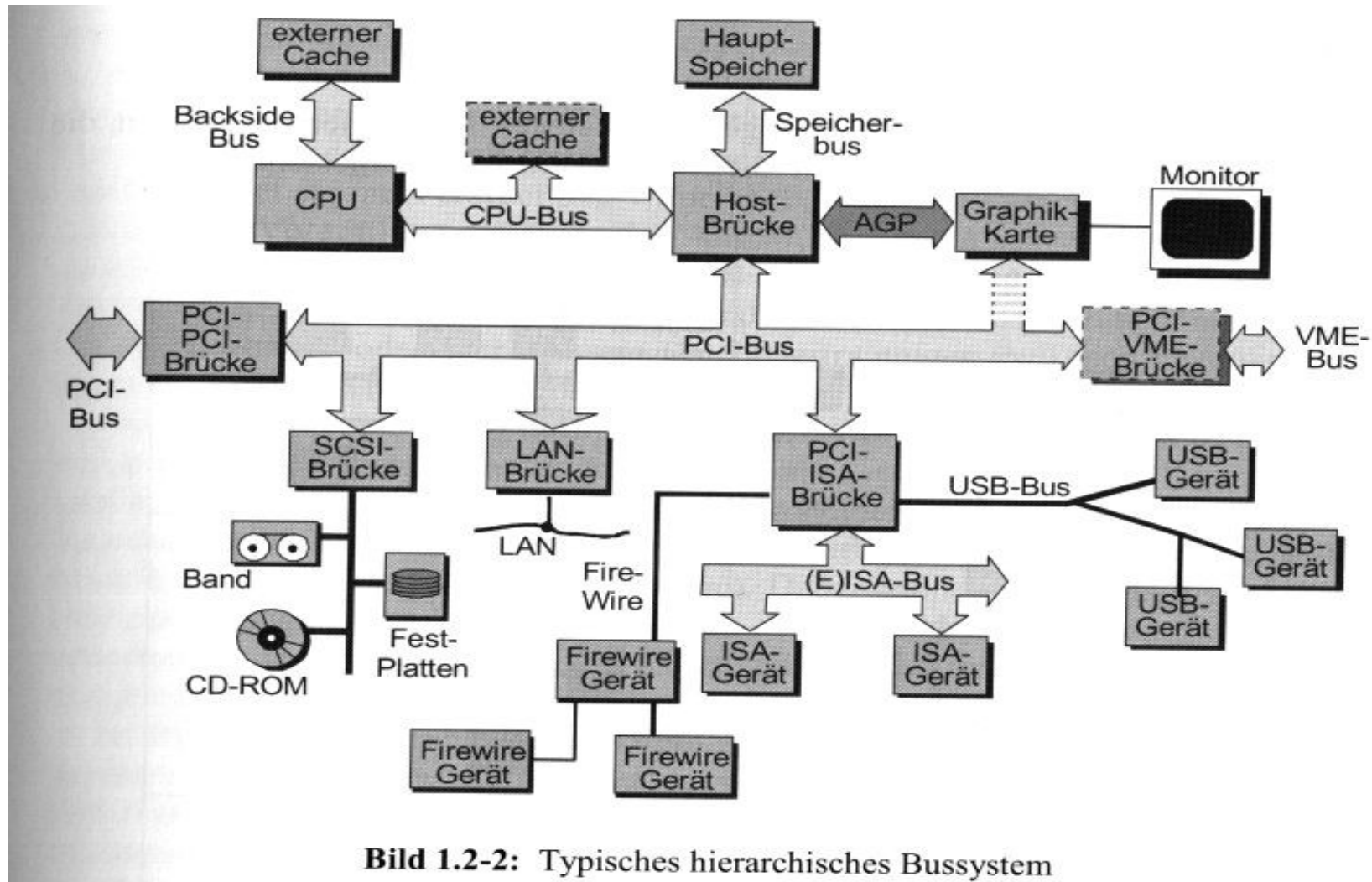


Abb. 4.45. Ablauf einer Unterbrechung

Hardware – Bus-System



Busteilnehmer: Master/Slave; Arbiter

Hardware - Bussysteme

Die wichtigsten Bestandteile eines Busses



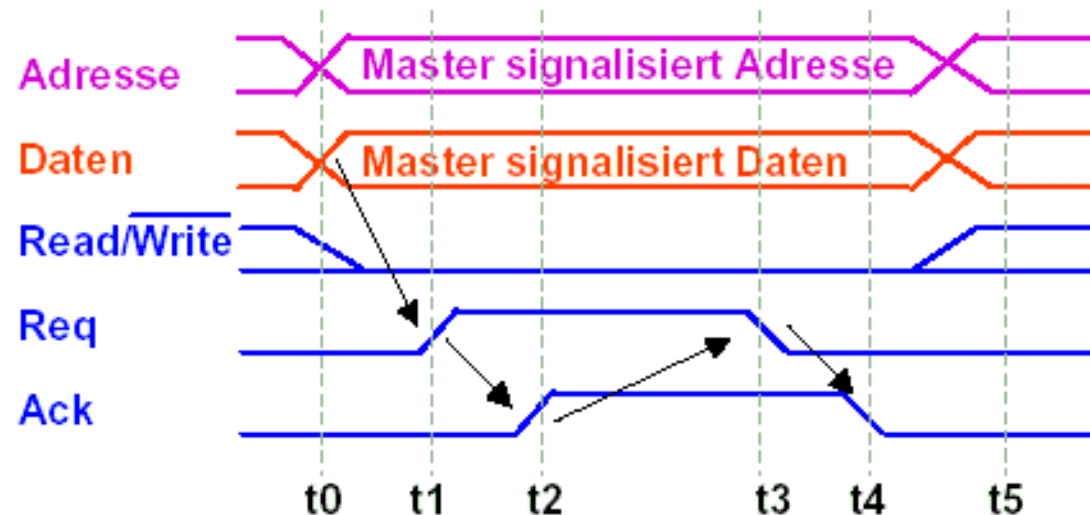
Daten- und Signaltypen auf Bussen:

(Multiplexing: mehrere
Typen auf einem Bus)



Hardware – Bussysteme

Einfachstes Protokoll für asynchrone Datenübertragung (Schreibzyklus):



Busankopplung
über Tristate-
Gatter; Zustände:
L (low)
H (high)
Z (hochohmig)

- t0 : Master hat Buskontrolle und signalisiert Adresse, Richtung, Daten, wartet eine spezifizierte Zeit bis Daten am Bus stabil getrieben
- t1: Master signalisiert Anforderung Signal (Req)
- t2: Slave signalisiert Antwort (Ack) später, wodurch der Datenempfang bestätigt wird
- t3: Master löscht Anforderungssignal (Req)
- t4: Slave löscht Antwortsignal (Ack)

Echte Busse sind viel komplizierter !

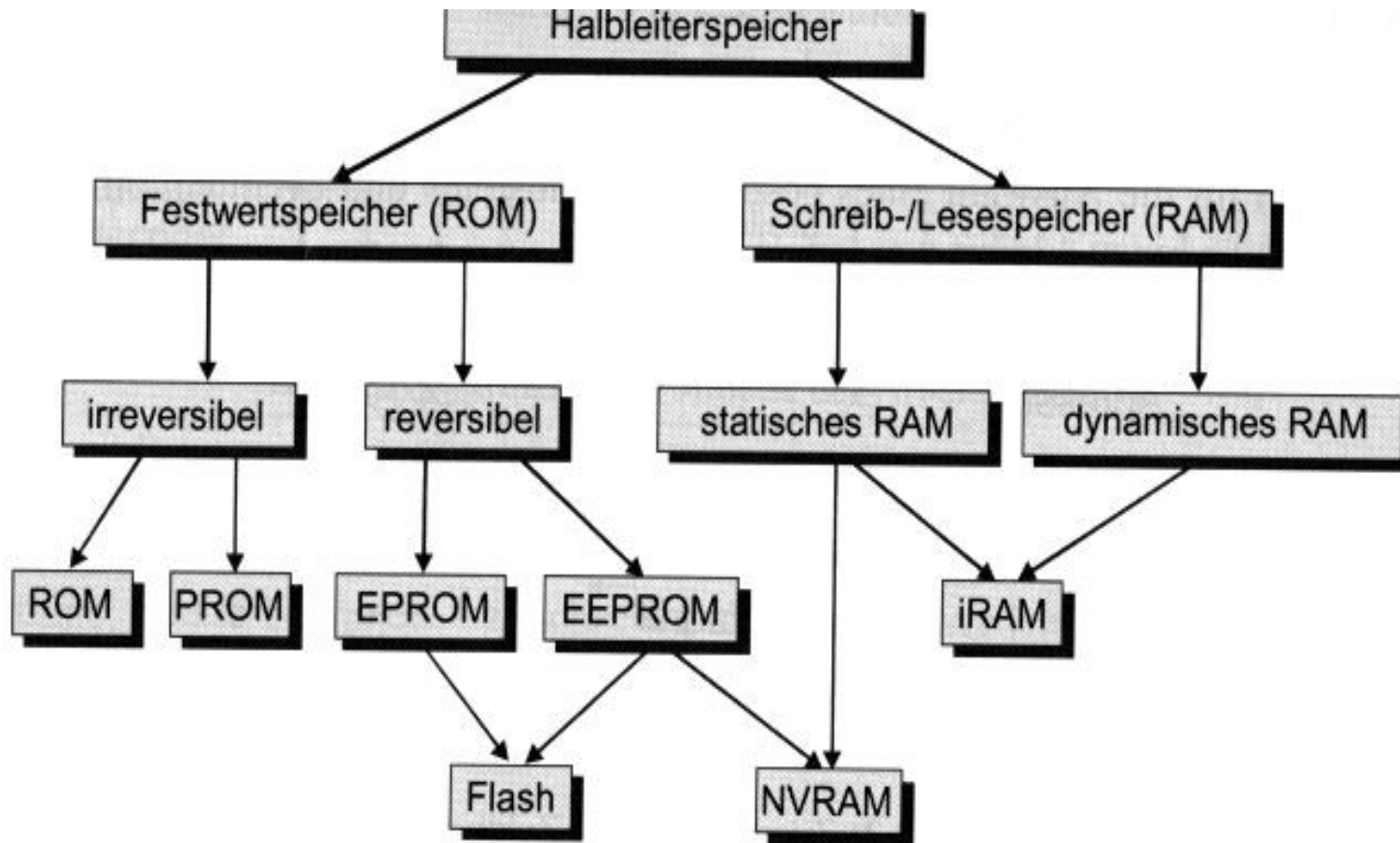
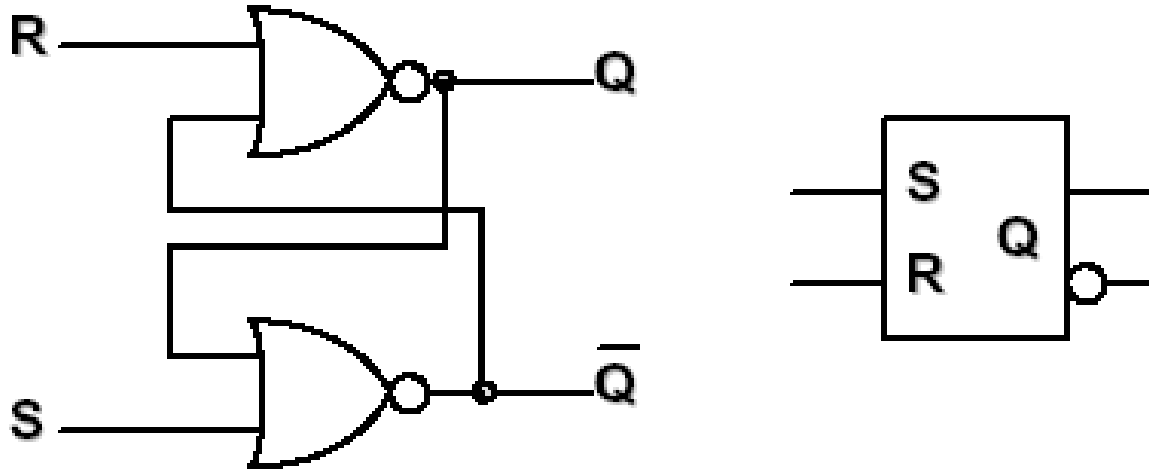


Bild 2.1-3: Die wichtigsten Typen der Halbleiterspeicher

Hardware – Statischer Speicher (SRAM)

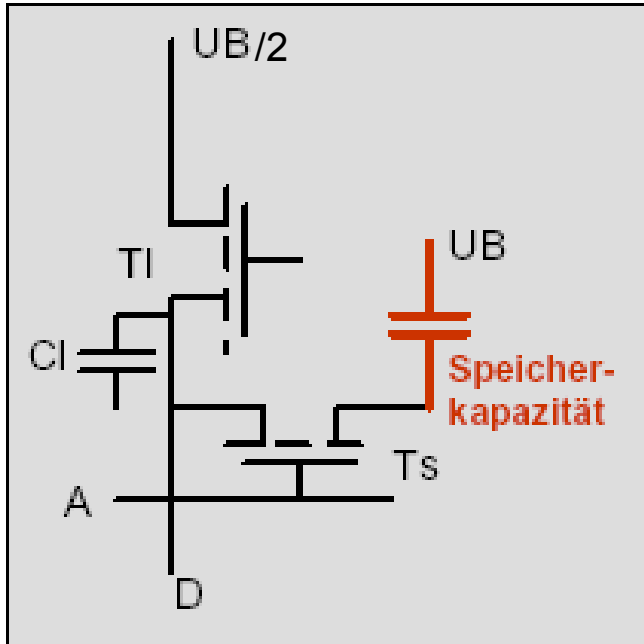
Besteht aus einzelnen Flip-Flops (wie früher schon gezeigt)



- solche Speicher sind schnell
- in CMOS-Technologie aufgebaute Zellen brauchen recht wenig Strom
- man braucht 8 Transistoren pro Bit, sehr aufwändig
(Chipfläche und Struktur)

Hardware – Dynamischer Speicher (DRAM)

Datenspeicherung als Ladung auf Kondensator



Speicherkapazität 0,05-0.5 pF;
(~100000 Elektronen)

Lesen

- Datenleitung über Transistor TI vorladen („precharge“)
- Ladungsaustausch mit Speicherkapazität über Transistor TS
- Leseverstärker detektiert, ob Ladung gespeichert war
- Zerstörendes Lesen! Zelle muss mit ausgelesenem Datum neu beschreiben werden

Schreiben

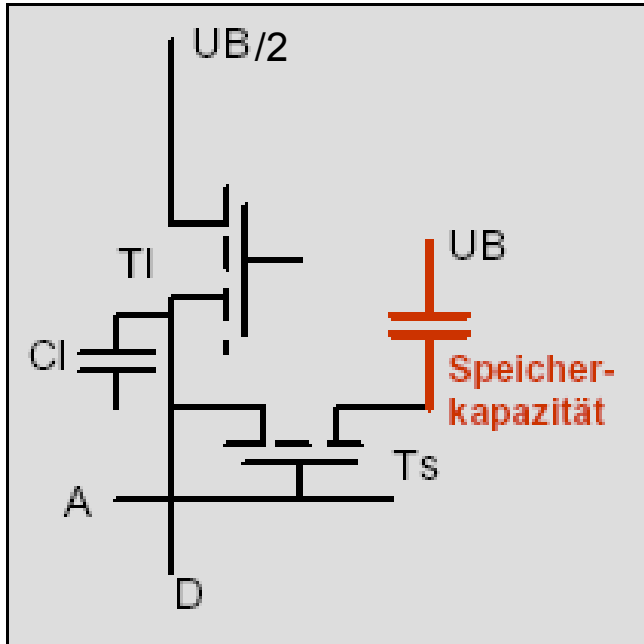
- Ts aktivieren
 - Massepotential auf Datenleitung => Kondensator lädt sich auf
 - positives Potential auf Datenleitung => Kondensator entlädt sich

Refresh

- Leckströme entladen Kondensatoren langsam => Information auf Speicherzellen muss periodisch erneuert werden (10-100 ms)
- Refresh im Speicherchip oder durch Speichercontroller

Hardware – Dynamischer Speicher (DRAM)

Datenspeicherung als Ladung auf Kondensator



Speicherkapazität 0,05-0.5 pF;
(~100000 Elektronen)

Lesen

- Datenleitung über Transistor TI vorladen („precharge“)
- Ladungsaustausch mit Speicherkapazität über Transistor TS
- Leseverstärker detektiert, ob Ladung gespeichert war
- Zerstörendes Lesen! Zelle muss mit ausgelesenem Datum neu beschreiben werden

Schreiben

- Ts aktivieren
 - Massepotential auf Datenleitung => Kondensator lädt sich auf
 - positives Potential auf Datenleitung => Kondensator entlädt sich

Refresh

- Leckströme entladen Kondensatoren langsam => Information auf Speicherzellen muss periodisch erneuert werden (10-100 ms)
- Refresh im Speicherchip oder durch Speichercontroller

Datenaustausch zwischen

- zwischen Rechner und Peripheriegeräten bzw.
 - zwischen mehreren Rechnern
- erfolgt über Schnittstellen.

Schnittstellen müssen standardisiert sein:

- elektrische Signale
- Steckermechanik und Belegung
- Timing
- Übertragungsprotokoll

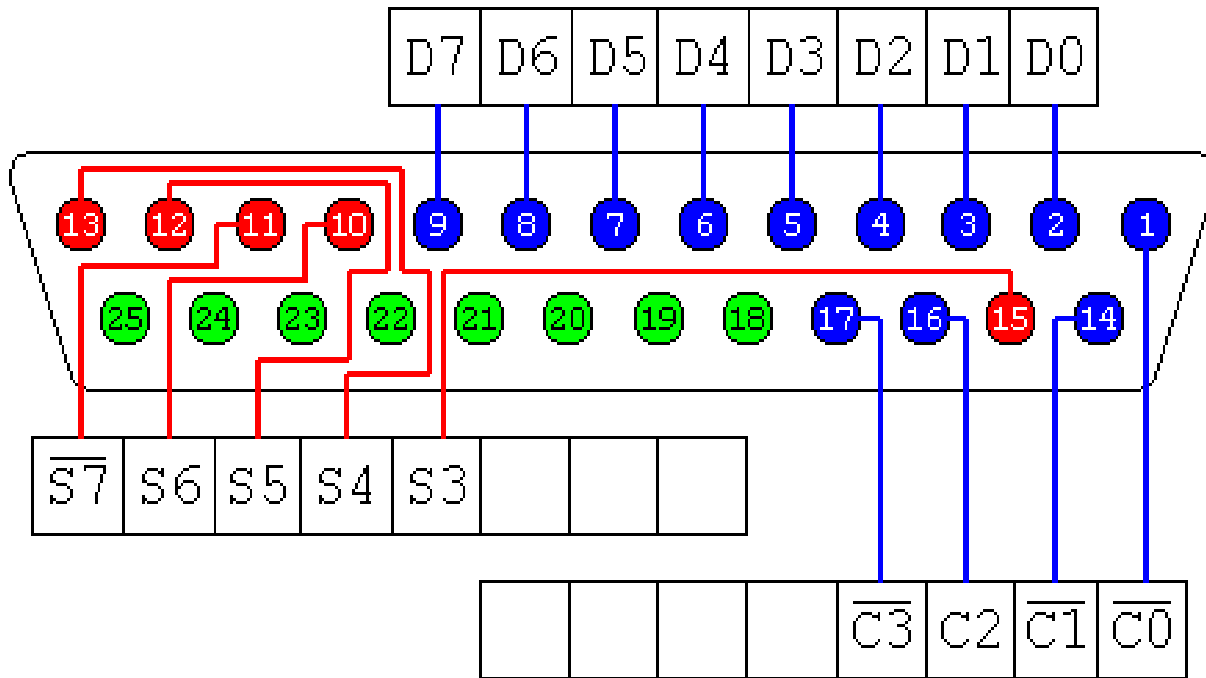
Hardware – die wichtigsten Schnittstellen

Klassisch:

- die serielle Schnittstelle (RS232 oder V.24 Standard)
(früher) gebräuchlich für Maus, Tastatur, Modem, div. Meßgeräte
- die parallele Schnittstelle
- USB („universal serial bus“)
die aktuelle Schnittstelle (Maus, Tastatur, PC-Erweiterungen, Meßgeräte)
es existieren Adapter seriell $\Leftrightarrow$ USB oder Parallel $\Leftrightarrow$ USB
- FireWire
besonders im Multi-Media-Bereich (DigiCams, aber auch Festplatten etc.)
- Zugriff auf PC-Bus mittels Steckkarten (ISA (veraltet) oder PCI)
selbst PCI-Karten sind heutzutage nur wenig schneller als USB 2
- Zugang über Netzwerk (Ethernet-Schnittstelle, 10/100/1000 Mbit/sec)

Hardware – der Parallel-Port

Mehrere Leitungen gleichzeitig zur Datenübertragung genutzt.



8 Datenleitungen (output)

5 input Eingänge (Status)

4 outputs (Control)

8 Pins geerdet

Anwendung: Drucker,
manche Meßgeräte
**Mittleweile weitgehend
durch USB ersetzt**

Nachteil der parallelen Übertragung:

alle Datenleitungen müssen völlig synchron übertragen; bei hohen Datenraten wegen unterschiedlicher Kabellaufzeiten und Störeinflüssen extrem schwierig.

-> Begrenzung der Kabellänge

Außerdem höhere Kosten von Steckern und Kabeln

Hardware – die serielle Datenübertragung

Datenübertragung auf einer Leitung je Richtung.

Evtl. weitere Leitungen für „handshake“ zwischen Sender und Empfänger

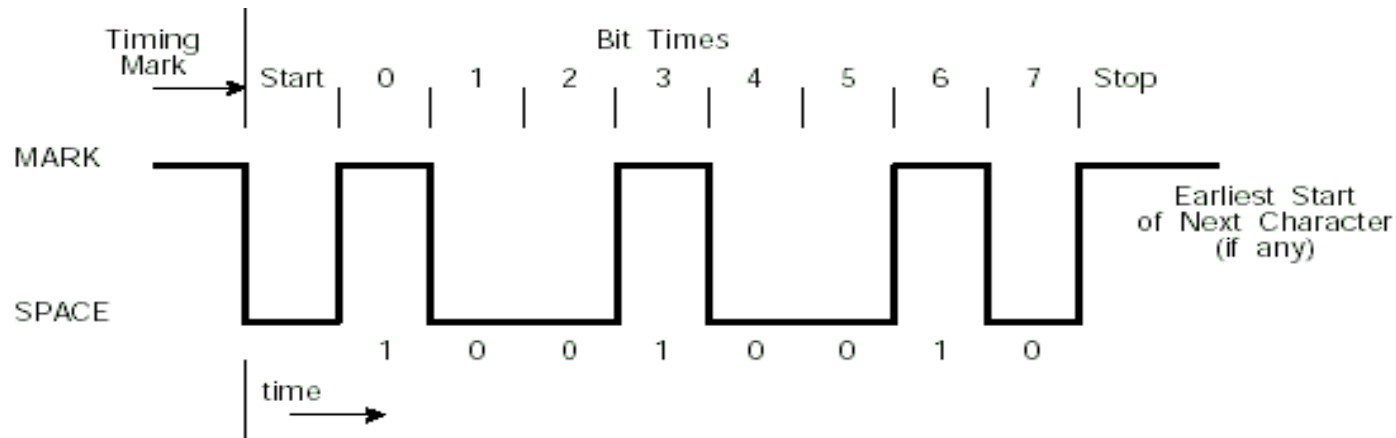
Einzelne Bits werden nacheinander übertragen.

- Erkennung von Übertragungsfehlern durch Paritätsbits (gerade/ungerade Anzahl Einsen) bzw. Error Detection Codes (EDC)
- Evtl. sogar Korrektur von Übertragungsfehlern durch Error Correction Codes (ECC);
Nachteil: geringerer Nutzdatenanteil

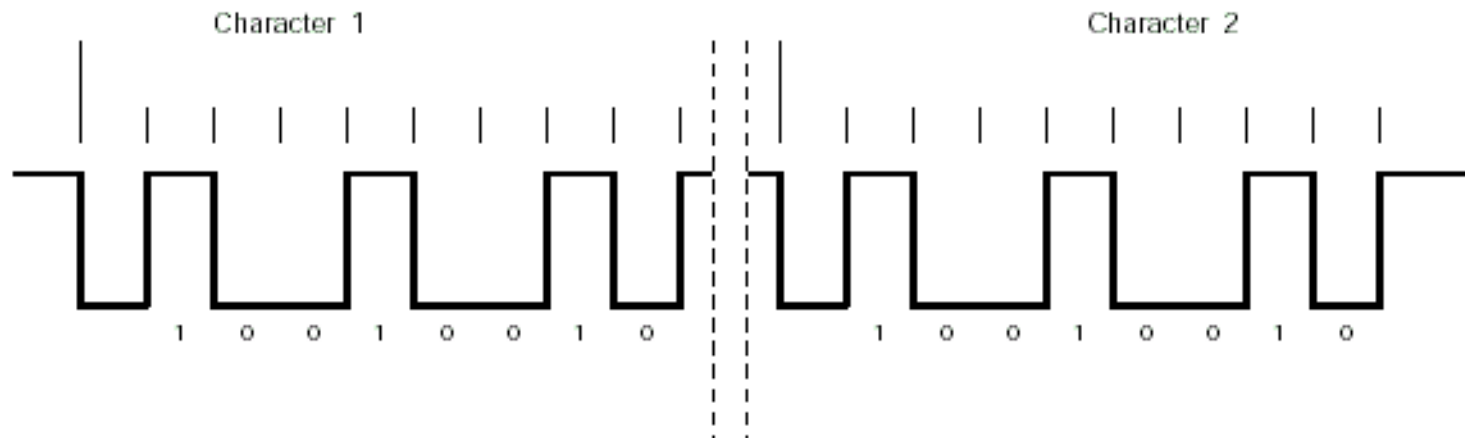
Übertragungsarten:

- asynchron
- synchron mit gemeinsamer Clock
- synchron mit „embedded clock“

Hardware – asynchrone serielle Übertragung

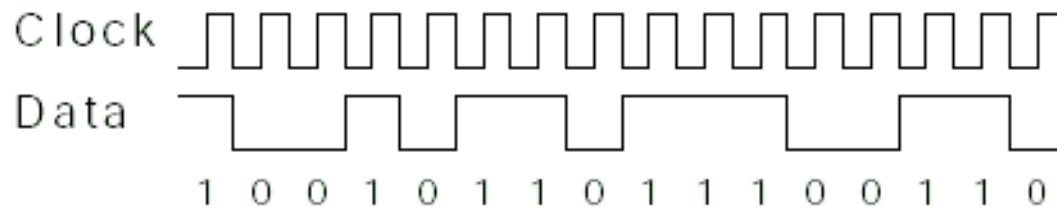


An Asynchronous Character Transmission

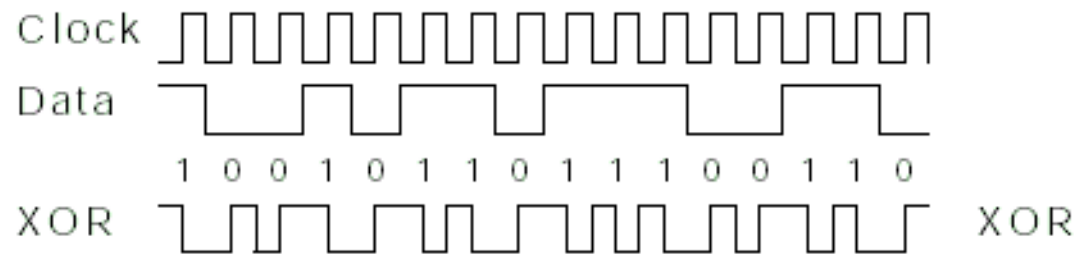


Successive Characters on an Asynchronous Line

Hardware – synchrone serielle Übertragung



Separate Clock Synchronous Data



Embedded Clock Data Transmission

Clock-Signal wird vom Sender mit übertragen, entweder auf einer extra Leitung, oder durch Exklusiv-Oder der Daten mit der Clock erfordert (bei diesem Verfahren) doppelte Taktrate !

Hardware – RS232 serielle Schnittstelle

Elektrische Spezifikation des RS232-Standards:

Outputs: - open-circuit voltage in the range $\pm 25\text{V}$

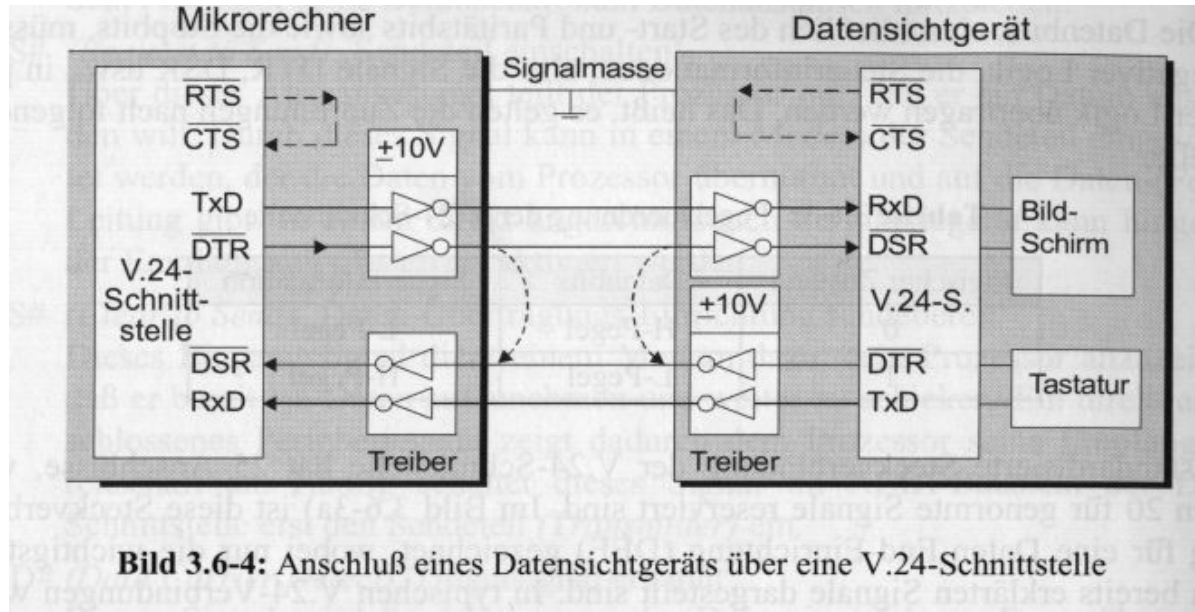
- output voltage 5 to 15V for SPACE, -5 to -15V for MARK for a resistive load in the range 3000-7000 Ω .
- shall survive a short-circuit between any two pins (including two outputs) and shall pass a current of $<0.5\text{A}$ under those conditions
- shall have a rate of change of output of less than $30\text{V}/\mu\text{sec}$

Inputs: - shall have an impedance in the range 3000-7000 Ω

- shall respond to voltages $>3\text{V}$ as a SPACE and $<-3\text{V}$ as a MARK.
- shall survive input voltages in range $\pm 25\text{V}$

Geschwindigkeiten: 1200, 2400, 4800, 9600, 14400, 28800, 57600, 115200 bit/sec

Hardware – RS232-Schnittstelle



Je eine Datenleitung pro Richtung:

TxD – Transmit Data

RxD – Receive Data

Steuerleitungen:

DTR – Data Terminal Ready

DSR – Data Set Ready

RTS – Ready to Send

CTS – Clear to Send

Hardware-Synchronisation
über RTS/CTS-Protokoll

Software-Synchronisation
über XON/XOFF-Protokoll
(Ctrl-S / Ctrl-W)

Hardware – Serielle Schnittstelle

Hardware-Protokolle in speziellen Chips implementiert (Klassiker: UART, ACIA) mittlerweile im Chip-Satz der MainBoards integriert.

Chips haben Register, die programmiertechisch wie Speicherstellen ansprechbar sind (sog. „Ports“);

Setzen und Abfragen der Statusregister und Lesen/Schreiben der Datenregister per Software mit standardisierten Schnittstellen gesteuert (die sog. „Treiber“).

Aufruf der Treiber durch Interruptanforderung an die CPU
=> „Hardwareunterbrechung“ des laufenden Programms und Ausführen des entsprechenden Treibers, falls Daten vorliegen.

Betriebssystem (BIOS) oder höhere Programmiersprachen liefern Funktionen zum Lesen und Schreiben der Standard-Schnittstellen eines PC

Der Universal Serial BUS (USB)

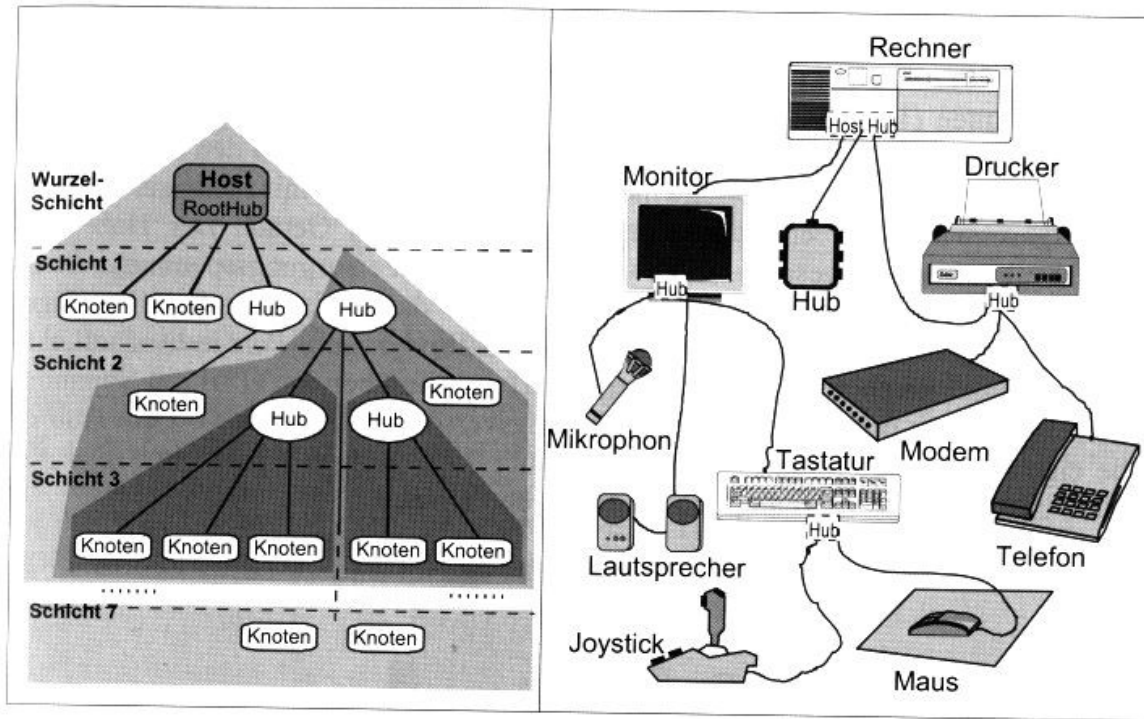


Bild 1.7-2: USB-Topologie und Systembeispiel

Preiswerte Stecker und Kabel,
flexibel konfigurierbar,
„plug-and-play“

Geschwindigkeiten:

USB 1: 1,5 und 12 Mbit/sec

USB2: 480 Mbit/sec,
kompatibel zu USB1

Hardware – FireWire (IEEE 1394)

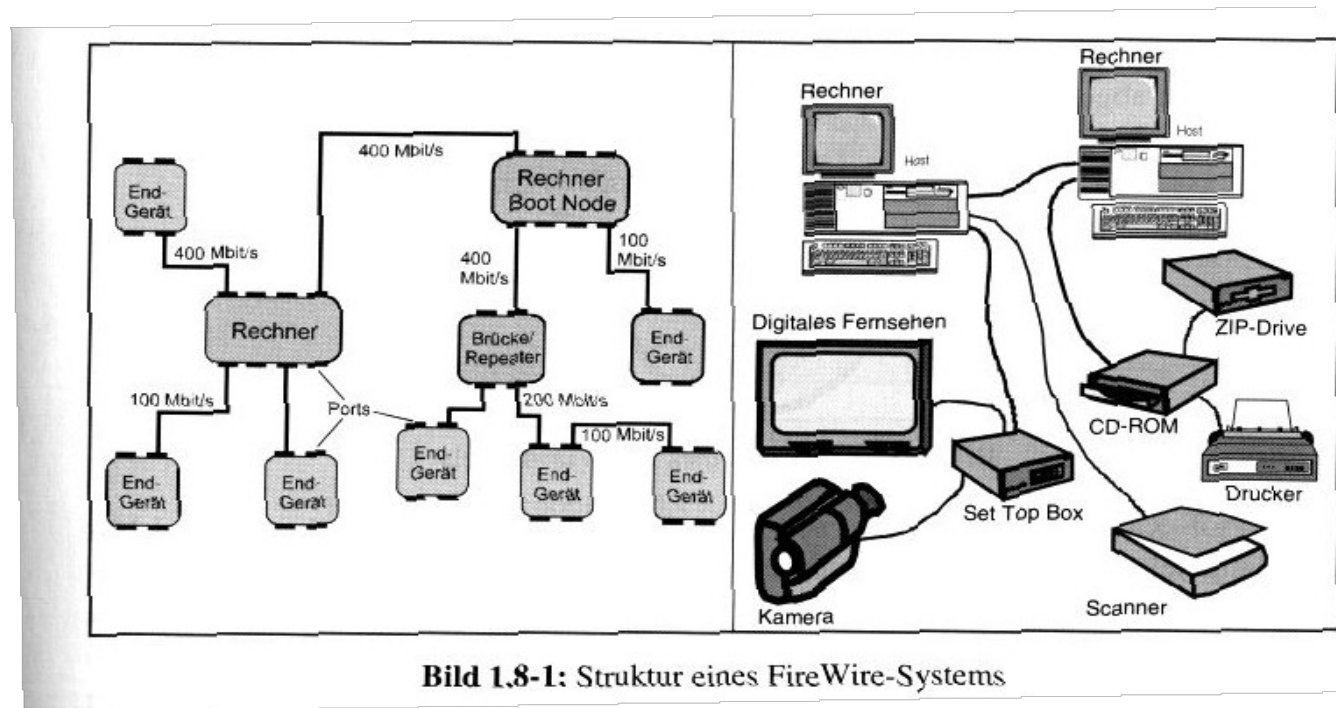


Bild 1.8-1: Struktur eines FireWire-Systems

Konkurrenz zu USB, hauptsächlich verwendet im Video-Bereich, aber z.B. auch bei Massenspeichern.

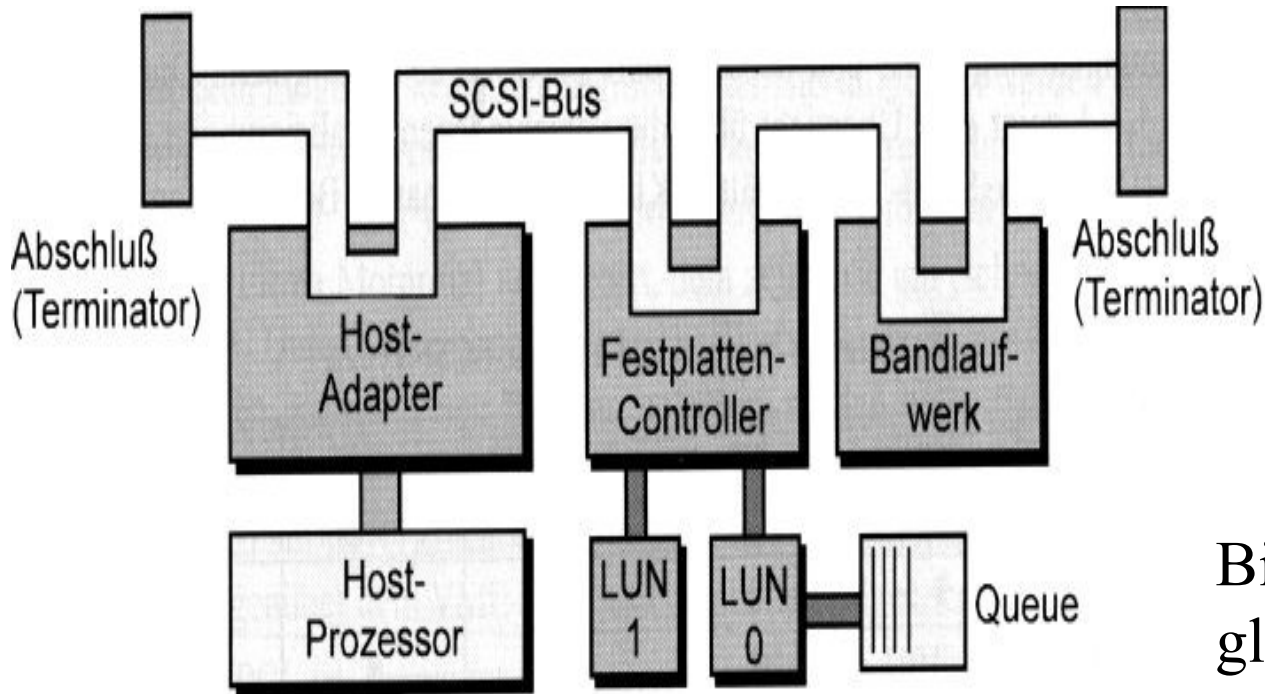
Geschwindigkeiten bis 400 Mbit/sec,
Nachfolger IEEE 1394b bis 3200 Mbit/sec

Hardware – SCSI (Small Computer System Interface)

Hauptsächlich zur Anbindung von Massenspeichern (intern und extern!)

- findet Verwendung für hochwertige Platten, Bandspeicher, ...
- SCSI-Protokoll Grundlage für z.B. Brenner, USB-Speicher etc.;
- viele Linux-Treiber verwenden ein (virtuelles) SCSI-Laufwerk

SCSI schon lange im Gebrauch, wird ständig weiter entwickelt.



Bis zu 7 Geräte am gleichen Bus möglich

Bild 1.6-1: Aufbau eines SCSI-Systems

Hardware - CAN – Bus (Controller Area Network)

Robustes serielles Bussystem mit differentieller, recht langsamer Datenübertragung zur Verbindung von unabhängigen Controllern (analog zu LAN – Local Area Network).

Anwendung in Steuerung u. Regelung, „Slow Control“ von Experimenten, kommt aus dem Automobilbau.

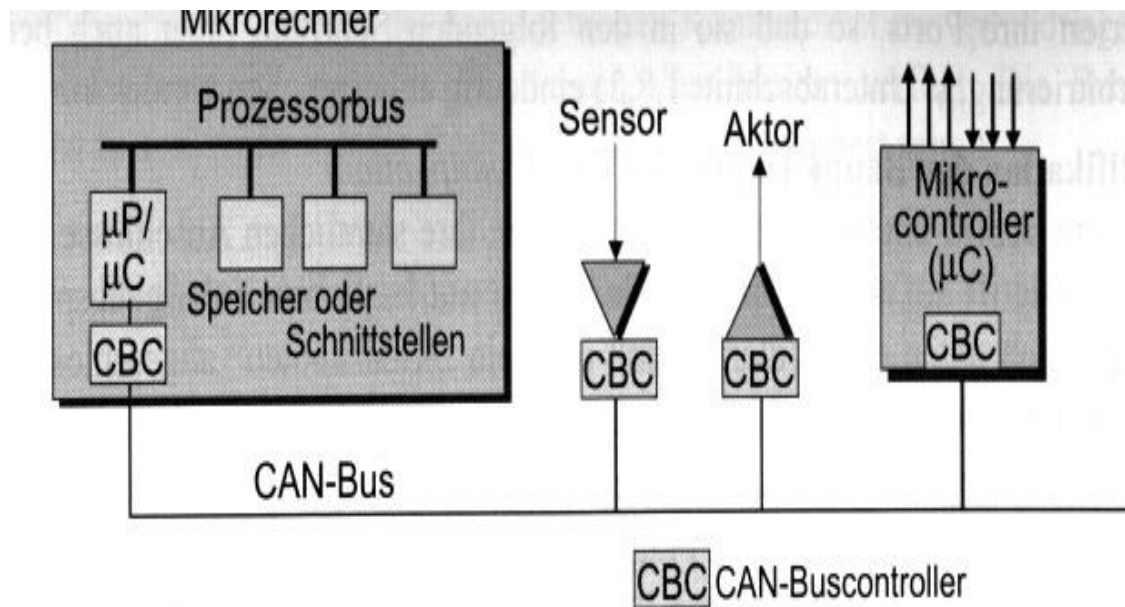
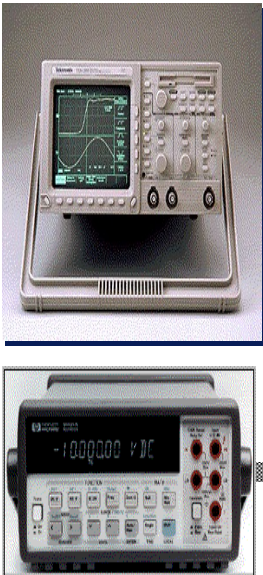


Bild 1.9-1: Struktur eines CAN-Systems

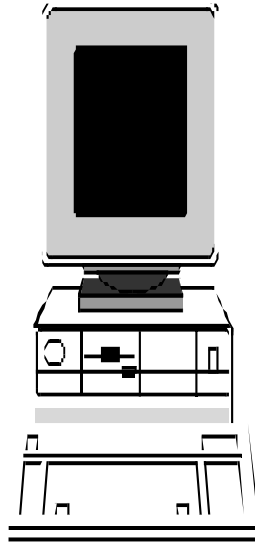
Hardware – GPIB General Purpose Interface Bus (IEEE 488)

8-Bit paralleler Bus mit $\geq 1\text{Mbyte/sec}$ Übertragungsrate;
ein Systemcontroller (meist PCI-Interface zu Computer)
mit bis zu 14 Instrumenten

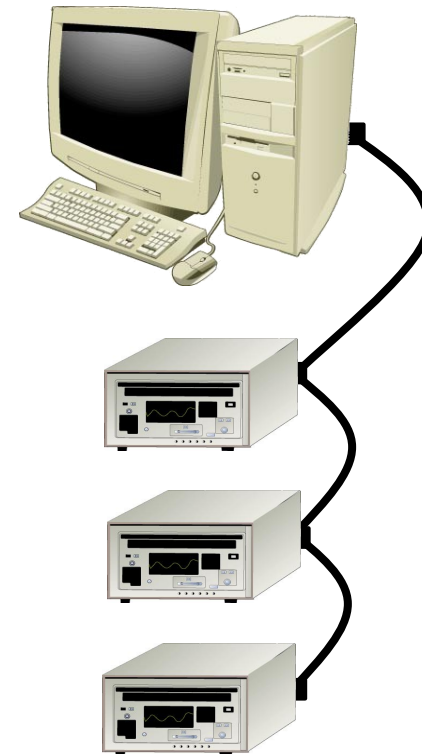
Instruments



Computer



Stern-Konfiguration



Lineare Konfiguration

Hardware – Ethernet (IEEE 802.3)

Ethernet ist **DER** Netzwerk-Standard im LAN (=Local Area Network)

Serielle Übertragung mit „embedded clock“

Protokoll: **carrier sense multiple access collision detect** (CSMA/CD)

- 10 Mbps (10Base-T Ethernet) (Koaxial-Kabel, „twisted pair“)
- 100 Mbps (Fast Ethernet) (twisted pair)
- 1000 Mbps (Gigabit Ethernet) (twisted pair, optisch)
- 10-Gigabit Ethernet (optisch)

Hardware-Schnittstelle am PCI-Bus (Einsteckkarte oder auf MB integriert)

Verbindung von Rechnern, und – zunehmend - auch (intelligenter) Peripherie
über Hubs, Switches, Router (verbinden Sub-Netze)

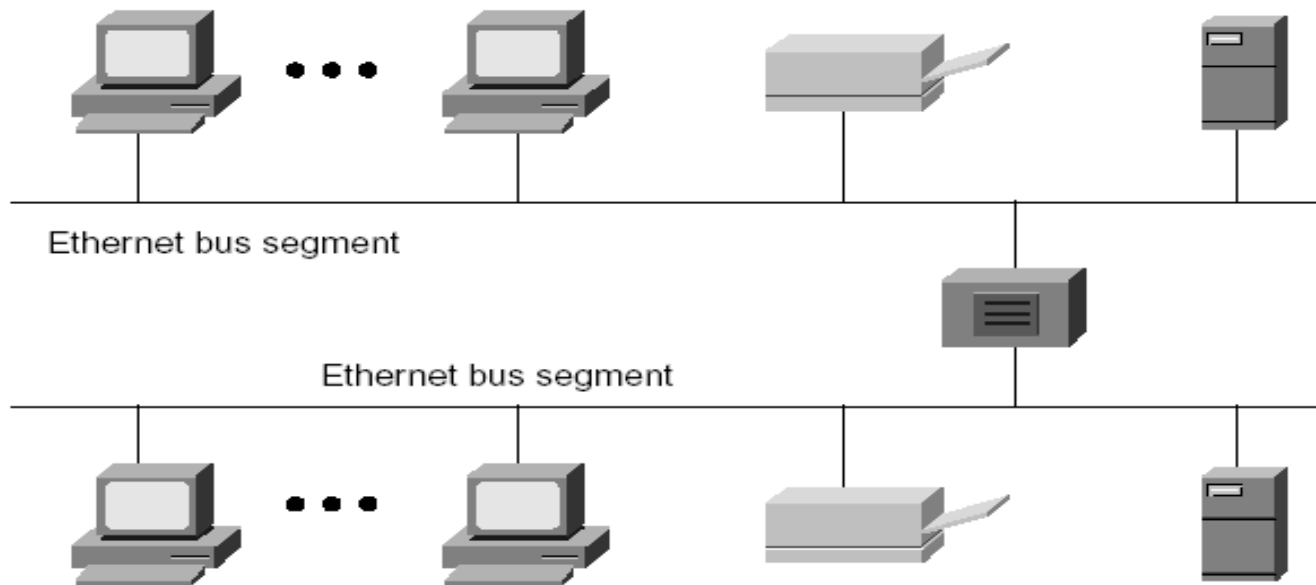
Direkte Verbindung von zwei Computern im voll-Duplex-Modus
(twisted pair) durch „cross-over“-Kabel

Preiswerte Kabel, vielseitige Netz-Topologien

Hardware - Ethernet



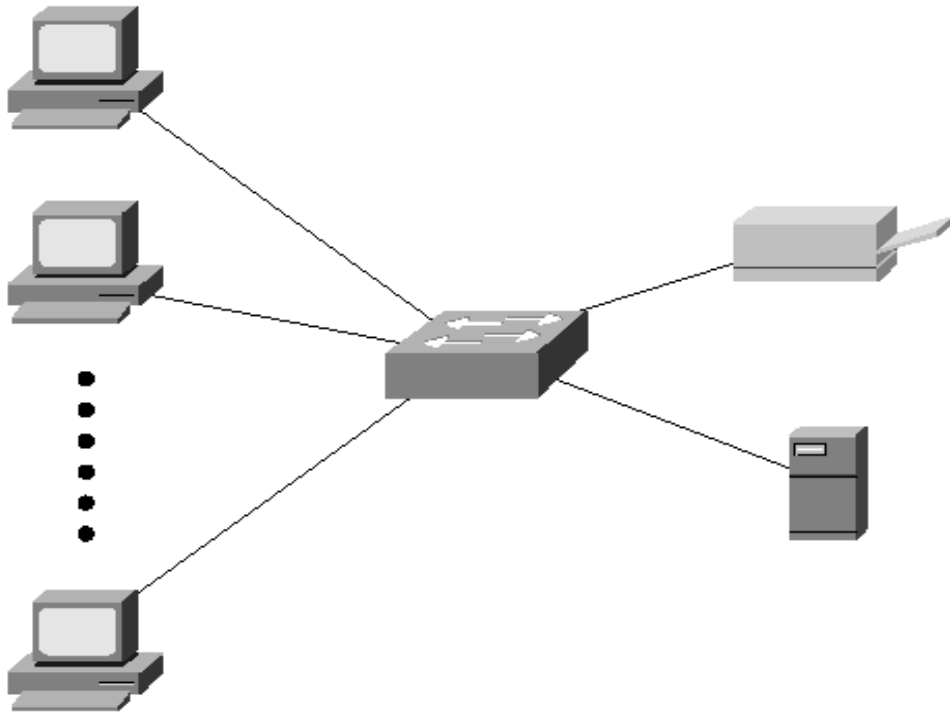
Punkt-zu-Punkt



„Thin-wire Ethernet“

Kabel-Segmente,
verbunden durch
„Repeater“; bis zu
500 m Länge, ~100
Stationen

Achtung, historisch !



Stern-Topologie
über Hub (simpler Verstärker)
oder Switch (mit „Intelligenz“)

Einzelne Kabel bis max. 100m

Jedes Gerät hat eine eindeutige Hardware-Adresse: die MAC-Adresse;

Auf „Protokoll-Ebene“ (IP-Protokoll) gibt es eine logische Adresse
momentan 4 Bytes, in Zukunft 16 („Ipv6“), z.B. 192.168.0.1

fast immer auch mit einem Namen verknüpft, z.B. ekplx1.physik.uni-karlsruhe.de

Es gibt noch eine Vielzahl anderer Bussysteme

- CAMAC (alter Industrie-Standard)
- VME (**Industriestandard, basierend auf Motorola 68000 Busprotokoll**)
- FASTBUS (10 Mbit, 32-bit parallel, HEP Eigenentwicklung)
- Fibre-Channel (z.Zt. 2 Gbit seriell, optisch, für Storage Area Networks)
- iSCSI (SCSI über Ethernet)
- InfiniBand
- ...

Heute ist es meist nicht mehr nötig, eigene Bus-Interfaces zu entwickeln – es gibt

- fertige Chips mit
- entsprechenden Treibern für die gängigen Betriebssysteme

Datenübertragung zwischen Peripherie und Speicher muss gesteuert werden:

1. **„Polling“**: vollständig unter CPU-Kontrolle; CPU fragt Status ab und transferiert Daten über die internen CPU-Register in den Speicher
hohe CPU-Belastung während Datentransfer, während der Abfrage ist die CPU blockiert
2. **Interrupt-Gesteuert**: Schnittstelle unterbricht die CPU nach dem aktuellen Befehl über spezielle Interrupt-Leitungen; Datentransfer über CPU;
Rücksprung zu vorheriger Tätigkeit
keine Blockierung der CPU durch Status-Abfragen, CPU-Belastung durch Datentransfers
3. **DMA (Direct Memory Access)**: Interrupt-gesteuert, CPU initiiert Datentransfer, Controller überträgt Daten und signalisiert Ende der Übertragung per Interrupt. Lohnt sich bei der Übertragung großer Datenmengen
geringst-mögliche CPU-Belastung

Software-Emulation von Hardware auf Wirts-System

- seit langem bei Großrechnern
- alte Rechner auf moderner Hardware/OS, z.B. Atari, V24, Apple
- Windows- oder Linux-Betriebssystem auf Linux und/oder Windows (bisher kommerziell)
- Neue Entwicklung: - Open Source-Virtualisierung XEN, KVM unter Linux (schon enthalten in modernen Distributionen)
 - Freier Client für VM-Ware virtuelle Maschinen DOS, Windows oder Linux auf Linux oder Windows
siehe <http://www.vmware.com>
 - VirtualBox, Freie Virtualisierungslösung Windows, Linux u. Mac, siehe <http://www.virtualbox.org>

Virtuelle Maschine mit (freier) Praktikumssoftware unter Ubuntu-Linux
<http://www-ekp.physik.uni-karlsruhe.de/~quast/VMroot/>