

Licence Informatique

Architecture

Responsable	Descriptions	Informations
Remi MORIN remi.morin@univ-amu.fr	Code : S04IN4B2 Nature : Domaines : Sciences et Technologies	Composante : Faculté des Sciences Nombre de crédits :

LANGUE(S) D'ENSEIGNEMENT

Français

CONTENU

Cette unité d'enseignement a pour objectif de comprendre le fonctionnement matériel d'un ordinateur :

- Codage de l'information
- Architecture machine, machine de Von Neumann, mémoires, processeur
- Circuits combinatoires: décodeurs, multiplexeurs, ALU
- Circuits séquentiels: bascules, registres, machines de Mealy
- Programmation assembleur

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

- Identifier et caractériser les principaux éléments fonctionnels et l'architecture matérielle d'un ordinateur.
- Écrire des routines simples en langage machine.
- Produire une solution technique à partir d'une modélisation.

BIBLIOGRAPHIE, LECTURES RECOMMANDÉES

- Andrew Tanenbaum, Architecture de l'ordinateur, Pearson.

PRÉREQUIS RECOMMANDÉS

- Introduction à l'informatique
- Programmation 1

VOLUME HORAIRE

- Volume total: 30 heures
- Cours magistraux: 9 heures
- Travaux dirigés: 9 heures
- Travaux pratiques: 12 heures

CODES APOGÉE

- SIN4U15C [ELP]
- SIN4U15T [ELP]

M3C

Aucune donnée M3C trouvée

POUR PLUS D'INFORMATIONS

[Aller sur le site de l'offre de formation...](#)

