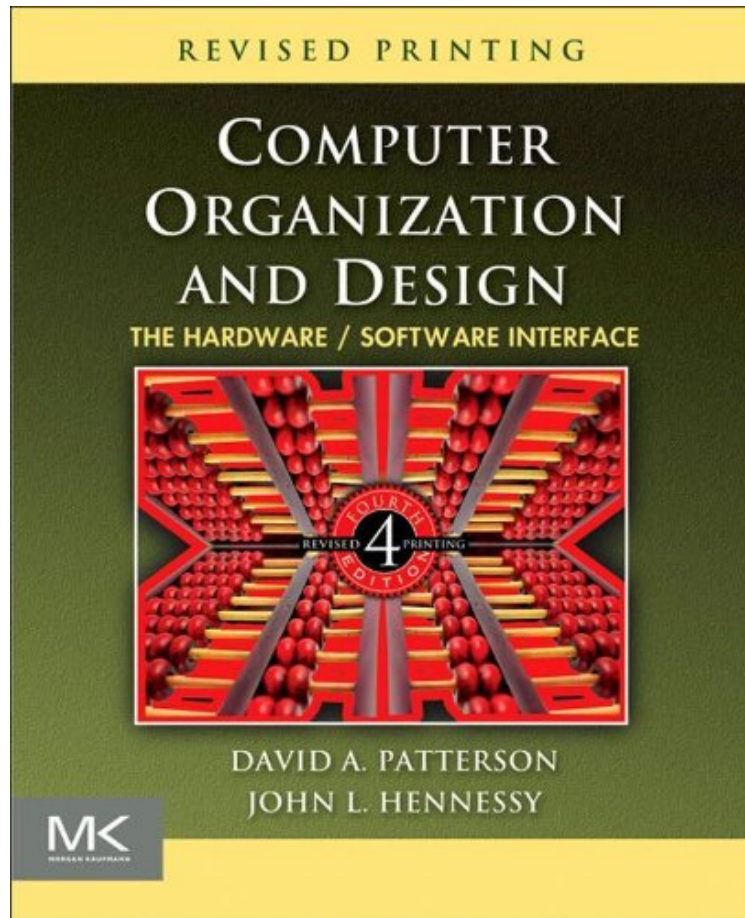


[DOWNLOAD] Computer Organization and Design: The Hardware/Software Interface (The Morgan Kaufmann Series in Computer Architecture and Design)

# Computer Organization and Design: The Hardware/Software Interface (The Morgan Kaufmann Series in Computer Architecture and Design)

Von David A. Patterson, John L. Hennessy  
\*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks



Produktinformation -Verkaufsrank: #868512 in eBooksVerffentlicht am: 2011-10-13Erscheinungsdatum: 2011-10-13File Name: B006FG1HNM | File size: 60.Mb

Von David A. Patterson, John L. Hennessy : Computer Organization and Design: The Hardware/Software Interface (The Morgan Kaufmann Series in Computer Architecture and Design) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Computer Organization and Design: The Hardware/Software Interface (The Morgan Kaufmann Series in Computer Architecture and Design):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 7 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Absolutely stunning!Von SaiphIch studiere Informatik an der TU-Darmstadt und habe mir das Buch fr meine technische Vorlesung gekauft. Da ich erst im zweiten Semester bin, hatte ich etwas Bedenken ob ich die komplexeren Sachverhalte verstehen wrde.Die Bedenken haben sich aber relativ schnell gelegt, da das Buch wirklich sehr detailliert

erklärt. Selbst schwierigere Themen wie der Aufbau des Prozessors, pipelining, forwarding usw. sind extrem genau erklärt, sodass am Ende absolut keine Fragen offen bleiben. Die Tatsache, dass das Buch in englisch geschrieben ist machte mir auch keine größeren Schwierigkeiten... nicht zuletzt weil ich der Meinung bin, dass jeder, der sich ernsthaft für Informatik interessiert, über entsprechende Englischkenntnisse verfügen sollte. Der einzige Kritikpunkt ist, dass den ausgiebigen Übungen keine Lösungen beiliegen. Da jedoch auch zwischen den Kapiteln ausführliche Beispiele zum besseren Verständnis ausgeführt werden, werde ich das als nicht ganz so tragisch. Alles in allem kann ich das Buch nur wärmstens empfehlen, für mich die absolute Referenz für den Einstieg in die Rechnerarchitektur. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Detailliert, verständlich und auch für nicht Englischprofis. Von Fox Von der 1 und 0 bis zum eigenem Betriebssystem. Empfehlenswertes Buch für alle die Leute, die tiefer in die Informatik möchten. In Hinsicht auf mein Informatik-Studium ist es sogar sogar DIE Ergänzungslektüre zur Vorlesung "Technische Informatik", aber auch sicherlich für weitere Gebiete wie Elektrotechnik. Einen Stern gibt es weniger, da zum Teil auch viel wichtige Lektüre nur auf der beigelegten CD sich befindet... wenn man ein Tablet hat ist das Lesen der PDFs nur halb so schlimm, aber für den einen oder anderen könnte das störend sein. Trotz meiner mangelhaften Englischkenntnisse komme ich auch gut ohne Übersetzer zurecht. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Bestes Informatik Buch. Von Rob Computer Organization and Design von Hennessy und Patterson ist meiner Meinung nach, eins der besten Informatik Bücher die je geschrieben wurde. Es wird in einem gut verständlichen Englisch anhand des MIPS Prozessors erklärt, wie ein Prozessor funktioniert. Dies geschieht in vielen Unterschritten, bei denen sie nach und nach einen modernen Prozessor erklären. Auch Caches, Speicher, Busse und I/O Topics werden gut erklärt. Wenn man wissen will wie ein Computer funktioniert, ist dies genau das richtige Buch dafür.

Kurzbeschreibung Computer Organization and Design, Fourth Edition, has been updated with new exercises and improvements throughout suggested by instructors teaching from the book. It covers the revolutionary change from sequential to parallel computing, with a chapter on parallelism and sections in every chapter highlighting parallel hardware and software topics. It includes an appendix by the Chief Scientist and the Director of Architecture of NVIDIA covering the emergence and importance of the modern GPU, describing in detail for the first time the highly parallel, highly multithreaded multiprocessor optimized for visual computing. A companion CD provides a toolkit of simulators and compilers along with tutorials for using them, as well as advanced content for further study and a search utility for finding content on the CD and in the printed text. For the convenience of readers who have purchased an ebook edition or who may have misplaced the CD-ROM, all CD content is available as a download at [bit.ly/nFXcLq](http://bit.ly/nFXcLq). This book is recommended for professional digital system designers, programmers, application developers, and system software developers; and undergraduate students in Computer Science, Computer Engineering and Electrical Engineering courses in Computer Organization, Computer Design, ranging from Sophomore required courses to Senior Electives. This Revised Fourth Edition of Computer Organization and Design has been updated with new exercises and improvements throughout suggested by instructors teaching from the book. Covers the revolutionary change from sequential to parallel computing, with a chapter on parallelism and sections in every chapter highlighting parallel hardware and software topics. Includes an appendix by the Chief Scientist and the Director of Architecture of NVIDIA covering the emergence and importance of the modern GPU, describing in detail for the first time the highly parallel, highly multithreaded multiprocessor optimized for visual computing. Pressestimmen "The new coverage of multiprocessors and parallelism lives up to the standards of this well-written classic. It provides well-motivated, gentle introductions to the new topics, as well as many details and examples drawn from current hardware." - John Greiner, Rice University "Patterson and Hennessy not only improve the pedagogy of the traditional material on pipelined processors and memory hierarchies, but also greatly expand the multiprocessor coverage to include emerging multicore processors and GPUs. Computer Organization and Design sets a new benchmark against which all other architecture books must be compared." - David A. Wood, University of Wisconsin-

Madison Kurzbeschreibung Computer Organization and Design, Fourth Edition, has been updated with new exercises and improvements throughout suggested by instructors teaching from the book. It covers the revolutionary change from sequential to parallel computing, with a chapter on parallelism and sections in every chapter highlighting parallel hardware and software topics. It includes an appendix by the Chief Scientist and the Director of Architecture of NVIDIA covering the emergence and importance of the modern GPU, describing in detail for the first time the highly parallel, highly multithreaded multiprocessor optimized for visual computing. A companion CD provides a toolkit of simulators and compilers along with tutorials for using them, as well as advanced content for further study and a search utility for finding content on the CD and in the printed text. For the convenience of readers who have purchased an ebook edition or who may have misplaced the CD-ROM, all CD content is available as a download at [bit.ly/nFXcLq](http://bit.ly/nFXcLq). This book is recommended for professional digital system designers, programmers, application developers, and system software developers; and undergraduate students in Computer Science, Computer Engineering and Electrical Engineering courses in Computer Organization, Computer Design, ranging from Sophomore required

courses to Senior Electives. This Revised Fourth Edition of Computer Organization and Design has been updated with new exercises and improvements throughout suggested by instructors teaching from the book. Covers the revolutionary change from sequential to parallel computing, with a chapter on parallelism and sections in every chapter highlighting parallel hardware and software topics. Includes an appendix by the Chief Scientist and the Director of Architecture of NVIDIA covering the emergence and importance of the modern GPU, describing in detail for the first time the highly parallel, highly multithreaded multiprocessor optimized for visual computing.