

Introdução à Computação

Ed. v1.0

Copyright © 2013 UAB

Você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Uso não comercial — Você não pode usar esta obra para fins comerciais.

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

Para maiores informações consulte: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> .

Sumário

1	História dos computadores	1
1.1	Precusores dos computadores	2
1.1.1	Ábaco	2
1.1.2	Ossos de Napier	3
1.1.3	As rodas dentadas de Pascal (Pascaline)	5
1.1.4	Leibniz - A primeira calculadora com quatro operações	6
1.1.5	Máquinas Programáveis	6
1.1.5.1	Tear de Jacquard	6
1.1.5.2	A Máquina Diferencial	7
1.1.5.3	A Máquina Analítica	8
1.1.5.4	A Primeira programadora	9
1.1.6	Linha do tempo	9
1.2	As gerações dos computadores	9
1.2.1	Primeira Geração (1946-1954)	9
1.2.1.1	Alan Turing - O pai da Ciência da Computação	10
1.2.2	Segunda Geração (1955-1964)	12
1.2.3	Terceira Geração (1964-1977)	13
1.2.4	Quarta Geração (1977-1991)	15
1.2.5	Quinta Geração (1991 — dias atuais)	16
1.3	Recapitulando	16
2	Representação da informação	17
2.1	Conceito de bit e byte	17
2.2	Possibilidades de representação	18
2.2.1	Números	19
2.2.2	Texto	19
2.2.3	Imagem	20
2.2.4	Música	21
2.3	Recapitulando	22
2.4	Atividades	23

3	Sistemas de numeração	24
3.1	Noções de Sistema de Numeração	24
3.1.1	Sistema de numeração Egípcio (3000 a.C.)	25
3.1.2	Sistemas de numeração Babilônico (2000 a.C.)	25
3.1.3	Sistema de numeração Romano	26
3.1.4	Sistemas de numeração Indo-Arábico	27
3.2	Sistema de Numeração Posicional	28
3.2.1	Base de um Sistema de Numeração	28
3.3	Conversões entre bases	29
3.3.1	Conversões entre as bases 2, 8 e 16	29
3.3.2	Conversão de números em uma base b qualquer para a base 10.	31
3.3.3	Conversão de números da base 10 para uma base b qualquer	32
3.4	Números Binários Negativos	33
3.4.1	Sinal e Amplitude/Magnitude ($S + M$)	33
3.4.2	Complemento de 1	33
3.4.3	Complemento de 2	33
3.5	Aritmética Binária	34
3.5.1	Soma e Subtração Binária	34
3.5.2	Subtração nos computadores	36
3.5.2.1	Subtração em complemento de dois	37
3.5.3	Multiplicação e divisão binária	37
3.6	Representação de Número Fracionário no Sistema Binário	38
3.6.1	Notação de Ponto Fixo	38
3.6.1.1	Soma e subtração de números fracionários	39
3.7	Fundamentos da Notação de Ponto Flutuante	39
3.7.1	Notação de Excesso	39
3.7.2	Notação de Ponto Flutuante	40
3.7.2.1	Ponto Flutuante	40
3.7.3	Problema com Arredondamento	42
3.7.3.1	Overflow e Underflow	43
3.7.4	Adição e Subtração em Ponto Flutuante	43
3.8	Lógica Binária	44
3.8.1	Operador NOT	44
3.8.2	Operador AND	44
3.8.3	Operador OR	44
3.8.4	A soma em um Computador	45
3.9	Recapitulando	47
3.10	Atividades	47

4	Organização e Funcionamento do Computador	49
4.1	Arquitetura de um Computador	49
4.1.1	Memória Principal	50
4.1.2	Unidade Central de Processamento (UCP)	51
4.1.3	Unidades de Entrada/Saída	53
4.1.4	O Modelo de Barramento	53
4.2	Programando um computador	54
4.2.1	Linguagem de Máquina	54
4.2.2	Executando Programas em Linguagem de Máquina	55
4.3	Recapitulando	56
4.4	Atividades	57
5	Algoritmos, Linguagem de Programação, Tradutor e Interpretador	58
5.1	Algoritmos	58
5.1.1	Exemplo de um Algoritmo	59
5.1.2	Programa de Computador	61
5.1.3	Construindo um algoritmo em sala de aula	62
5.2	Linguagem de Programação	63
5.2.1	Primeiras gerações	63
5.2.2	Paradigma de Programação	64
5.3	Tradutor e Interpretador	64
5.3.1	Tradutores	65
5.3.2	Processo de Compilação	66
5.3.2.1	Passos da compilação	66
5.3.3	Processo de Montagem	67
5.3.3.1	Por que usar uma Linguagem de Montagem?	67
5.3.3.2	Tarefas do montador	68
5.3.3.3	Montadores de dois passos	68
5.3.4	Ligação e Carregamento	69
5.3.4.1	Ligação	69
5.3.4.2	Carregamento	69
5.4	Interpretadores	69
5.5	Usando os Softwares Básicos	70
5.6	Recapitulando	73
5.7	Atividades	73

6	Introdução aos Sistemas Operacionais	75
6.1	Introdução	75
6.1.1	O Sistema Operacional como uma Máquina Estendida	77
6.1.2	Gerenciador de Recursos	77
6.2	Evolução dos Sistemas Operacionais	77
6.2.1	Computadores a Vácuo (1945-1955)	78
6.2.2	Transistores e Sistemas em Lote (1955-1965)	78
6.2.3	Circuitos Integrados e Multiprogramação (1965-1980)	78
6.2.4	Computadores Pessoais (1980-1995)	79
6.2.5	A Guerra dos Sistemas Operacionais	80
6.3	Tipos de Sistemas Operacionais	81
6.3.1	Computadores de Grande Porte	81
6.3.2	Sistema Operacional de Servidores	81
6.3.3	Sistema Operacional de Multiprocessadores	81
6.3.4	Sistema Operacional de PC	81
6.3.5	Sistema Operacional de Tempo Real	82
6.3.6	Sistema Operacional Embarcado	82
6.3.7	Sistema Operacional de Cartões Inteligentes	82
6.4	Conceitos de Sistemas Operacionais	82
6.4.1	Processos	82
6.4.1.1	Estados de Processos	83
6.4.1.2	Threads	84
6.4.2	Gerenciamento de memória	85
6.4.2.1	Monoprogramação	85
6.4.2.2	Multiprogramação	85
6.4.2.3	Memória Virtual	85
6.4.3	Entrada/Saída (E/S)	85
6.4.3.1	Dispositivos de E/S	86
6.4.4	Sistema de Arquivo	86
6.5	Recapitulando	87
6.6	Atividades	87

7	Redes de Computadores e Internet	88
7.1	Internet	89
7.1.1	O que é a Internet?	89
7.1.2	Investigando a Internet	91
7.1.2.1	Usando a aplicação Traceroute	91
7.1.3	Protocolo	92
7.1.3.1	Comunicação em rede na sala de aula	93
7.2	Tecnologias de Acesso e Meios de Comunicação	94
7.2.1	Tecnologias de Acesso	94
7.2.2	Acesso residencial	94
7.2.3	Acesso corporativo	95
7.2.4	Acesso sem fio	95
7.2.5	Meios de Comunicação	96
7.2.5.1	Fio de Par Trançado	96
7.2.5.2	Cabo Coaxial	96
7.2.5.3	Cabo de Fibra Óptica	97
7.2.5.4	Conexões Sem Fio	97
7.3	Topologia da Rede	98
7.3.1	Barramento Linear	98
7.3.2	Estrela	98
7.3.3	Anel	99
7.4	Camadas de protocolos e seus serviços	99
7.4.1	O Modelo OSI da ISO	99
7.4.1.1	Nível Físico	100
7.4.1.2	Nível de Enlace	100
7.4.1.3	Nível de Rede	100
7.4.1.4	Nível de Transporte	101
7.4.1.5	Nível de Sessão	101
7.4.1.6	Nível de Apresentação	101
7.4.1.7	Nível de Aplicação	102
7.4.2	Arquitetura da Internet TCP/IP	102
7.4.2.1	Nível de aplicação	102
7.4.2.2	Nível de Transporte	102
7.4.2.3	Nível de Inter-Rede	102
7.4.2.4	Nível de Interface de Rede	103
7.4.3	Prof. Leonard Kleinrock	103
7.4.4	Usando a aplicação Wireshark	104
7.5	Recapitulando	106
7.6	Atividades	106

Prefácio

Público alvo

O público alvo desse livro são os alunos de Licenciatura em Computação, na modalidade à distância¹. Ele foi concebido para ser utilizado numa disciplina de *Introdução à Computação*, no primeiro semestre do curso.

Método de Elaboração

Este livro foi realizado com Financiamento da CAPES.

Como você deve estudar cada capítulo

- Leia a visão geral do capítulo
- Estude os conteúdos das seções
- Realize as atividades no final do capítulo
- Verifique se você atingiu os objetivos do capítulo

NA SALA DE AULA DO CURSO

- Tire dúvidas e discuta sobre as atividades do livro com outros integrantes do curso
- Leia materiais complementares eventualmente disponibilizados
- Realize as atividades propostas pelo professor da disciplina

Caixas de diálogo

Durante o texto foram colocadas caixas de diálogo, nesta seção apresentamos os significados delas.

¹Embora ele tenha sido feito para atender aos alunos da Universidade Federal da Paraíba, o seu uso não se restringe a esta universidade, podendo ser adotado por outras universidades que adotam o sistema UAB.



Nota

Esta caixa é utilizada para realizar alguma reflexão.



Dica

Esta caixa é utilizada quando desejamos remeter a materiais complementares.



Importante

Esta caixa é utilizada para chamar atenção sobre algo importante.



Cuidado

Esta caixa é utilizada para alertar sobre algo potencialmente perigoso.



Atenção

Esta caixa é utilizada para alertar sobre algo potencialmente perigoso.

Os significados das caixas são apenas uma referência, podendo ser adaptados conforme as intenções dos autores.

Vídeos

Os vídeos são apresentados da seguinte forma:



Figura 1: Exemplo de vídeo: <http://youtu.be/uDMs-TyjSek>

Nota



Na **versão impressa** irá aparecer uma imagem quadriculada. Isto é o qrcode (http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR) contendo o link do vídeo. Caso você tenha um celular com acesso a internet poderá acionar um programa de leitura de qrcode para acessar o vídeo.

Na **versão digital** você poderá assistir o vídeo clicando diretamente sobre o link ou acionando o play (na versão em HTML).

Compreendendo as referências

Durante o texto nós podemos ter várias referências:

Referências a capítulos

Prefácio [ix]

Referências a seções

“Como você deve estudar cada capítulo” [ix], “Caixas de diálogo” [ix].

Referências a imagens e tabelas

Figura 2 [xiii] Tabela 1 [xii]

Nota



Na **versão impressa**, o número que aparece entre chaves “[]” corresponde ao número da página onde se entra o conteúdo referenciado. Nas **versões digitais** do livro você poderá clicar no link da referência.

Códigos e comandos

Os códigos ou comandos são apresentados com a seguinte formação:

```
cc -S main.c teste.c
```

No exemplo a seguir, temos outra apresentação de código fonte. Desta vez de um arquivo `main.c`, que se encontra dentro do diretório `code/tradutor`. O diretório `tradutor` faz referência ao capítulo onde o código será apresentado.

`code/tradutor/main.c`

```
#include "teste.h"
#include <stdio.h>

int main(){
    int a, b;
    a = soma(2, 3);
    printf("Soma = %d\n", a);
    b = subtrai(4, 3);
    printf("Subtração = %d\n", b);
}
```

Baixando os códigos fontes

Existem duas formas de acessar os códigos fontes contidos neste livro.

Acesso on-line individual

Você pode acessar individualmente os arquivos deste livro pelo endereço: <https://github.com/edusantana/introducao-a-computacao-livro/tree/master/livro/capitulos/code>.

Baixando todos os códigos

Você também pode baixar o código fonte do livro inteiro, que contém todos os códigos mencionados no livro. Existem duas formas de baixar o código inteiro, através de um arquivo zip ou clonando o repositório.

Arquivo zip

<https://github.com/edusantana/introducao-a-computacao-livro/archive/master.zip>. Depois de baixar o arquivo, descompacte-o.

Clonando o repositório

Use o comando: `git clone https://github.com/edusantana/introducao-a-computacao-livro`



Nota

Independente do método utilizado para acessar os arquivos, os códigos fontes estão organizados por capítulos no diretório `livro/capitulos/code`.



Atenção

Os códigos acessados por estes métodos são referentes à versão mais nova do livro (em produção). É possível que eles sejam diferentes da versão que você tenha no impresso.

Contribuindo com o livro

Você pode contribuir com a atualização e correção deste livro. A tabela a seguir resume os métodos de contribuições disponíveis:

Tabela 1: Métodos para contribuição do livro

Método de contribuição	Habilidades necessárias	Descrição
Issue track	<ul style="list-style-type: none">Inscrição no site do githubPreenchimento de um formulário	Consiste em acessar o repositório do livro e submeter um erro, uma sugestão ou uma crítica — através da criação de um <i>Issue</i> . Quando providências forem tomadas você será notificado disso.

Tabela 1: (continued)

Método de contribuição	Habilidades necessárias	Descrição
Submissão de correção	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar fork de projetos • Atualizar texto do livro • Realizar PullRequest 	Consiste em acessar os arquivos fontes do livro, realizar a correção desejada e submetê-la para avaliação. Este processo é o mesmo utilizado na produção de softwares livres.

Contribuição através do Issue track

Para contribuir com um erro, sugestão ou crítica através de um envio de uma mensagem acesse: <https://github.com/edusantana/introducao-a-computacao-livro/issues/new>

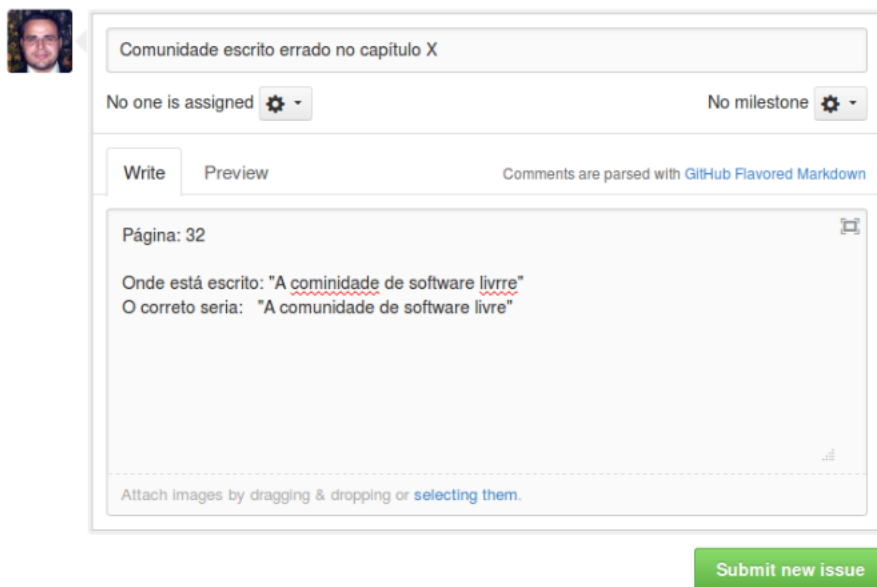


Figura 2: Exemplo de contribuição através do *Issue track*

Manual sobre produção dos livros

Caso você deseja submeter correções, precisará compreender o processo de produção dos livros. O manual que o descreve pode ser acessado em <http://producao.virtual.ufpb.br>.

Capítulo 1

História dos computadores

OBJETIVOS DO CAPÍTULO

Ao final deste capítulo você deverá ser capaz de:

- Citar os precursores dos computadores
- Discorrer sobre a importância do surgimento dos cartões perfurados
- Descrever como eram os computadores em cada uma das 5 gerações
- Explicar porque a palavra *bug* passou a ser empregada para designar defeitos
- Relatar a importância do circuito integrado no processo de fabricação dos computadores

Os computadores fazem parte do dia a dia da sociedade contemporânea, mas você conhece a história deles?

Conhecer a história dos computadores é importante pois é através do estudo do passado que podemos compreender e valorizar o presente. Ao decorrer do capítulo veremos exemplos de como ideias simples contribuíram para evolução da humanidade.

Mas o que é um computador? A palavra computador significa *aquele que faz cálculos*, seja ele pessoa ou máquina. Sem dúvida as pessoas foram os primeiros computadores, já que passavam horas realizando contas e mais contas. Inclusive, veremos mais a adiante que o surgimento de uma simples calculadora causou revolta — pois as pessoas tiveram medo de perder seus empregos. Mas não vamos precipitar nossos estudos, vamos começar pelo início.



Nota

Daqui e em diante, sempre que mencionarmos a palavra *computador* estaremos nos referindo ao seu sentido usual, de máquinas.

Neste capítulo iremos conhecer os instrumentos e máquinas precursores dos computadores, e sabemos em qual momento da história surgiram as máquinas programáveis. Em seguida, estudaremos as gerações de computadores, procurando entender a sua evolução.

Para ajudá-lo na leitura que se segue, convidamos a assistir estes vídeos sobre a História do Computador.



Figura 1.1: História do Computador 1: <http://youtu.be/Ixgh3AhiL3E>



Figura 1.2: História do Computador 2: <http://youtu.be/dWiUZsoLD0M>

1.1 Precursores dos computadores

São considerados precursores dos computadores todos os instrumentos ou máquinas que contribuíram com ideias para a criação dos mesmos. Dentre eles, o surgimento de uma máquina programável foi um grande marco na história dos computadores.

Vamos iniciar nossos estudos com um instrumento que talvez você conheça e provavelmente já utilizou na escola, o ábaco.

1.1.1 Ábaco

O ábaco foi um dos primeiros instrumentos desenvolvidos para auxiliar os humanos na realização de cálculos. Muitos atribuem sua criação à China, mas existem evidências deles na Babilônia no ano 300 A.C.

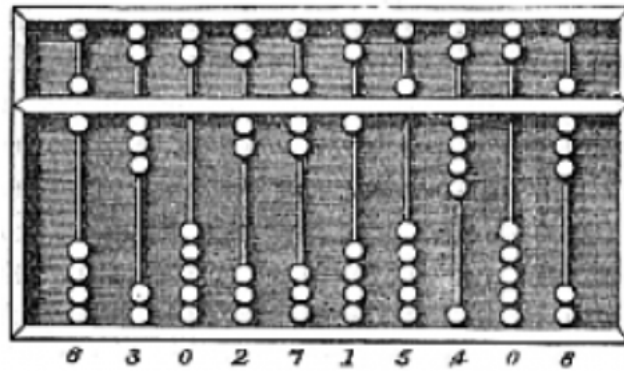


Figura 1.3: Ilustração de um ábaco

A ideia básico no ábaco é considerar as contas (bolinhas) contidas na parte inferior, chamada de chão do Ábaco, com valor unitário e cada conta contida na parte superior, chamada de céu do Ábaco, com valor de cinco unidades. Cada valor unitário tem representação diferente dependendo da coluna em que se encontra, logo, uma unidade na primeira coluna tem valor 1 em nosso sistema numérico, já uma unidade na segunda coluna tem valor 10.



Dica

Você pode conhecer mais sobre o ábaco no seguinte site:
<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/oficinas/matematica/abaco/03.html>

1.1.2 Ossos de Napier

Em 1614, John Napier (lê-se Neper) descobriu os cálculos logarítmicos.

"A invenção dos logarítmicos surgiu no mundo como um relâmpago. Nenhum trabalho prévio anunciava ou fazia prever a sua chegada. Surge isolada e abruptamente no pensamento humano sem que se possa considerar consequência de obras ou de pesquisas anteriores"

— Lord Moulton

Napier também inventou o que ficou conhecido por "Ossos de Napier"(Figura 1.4 [4]), que auxiliavam na realização de multiplicações, baseando-se na teoria de logarítmicos.

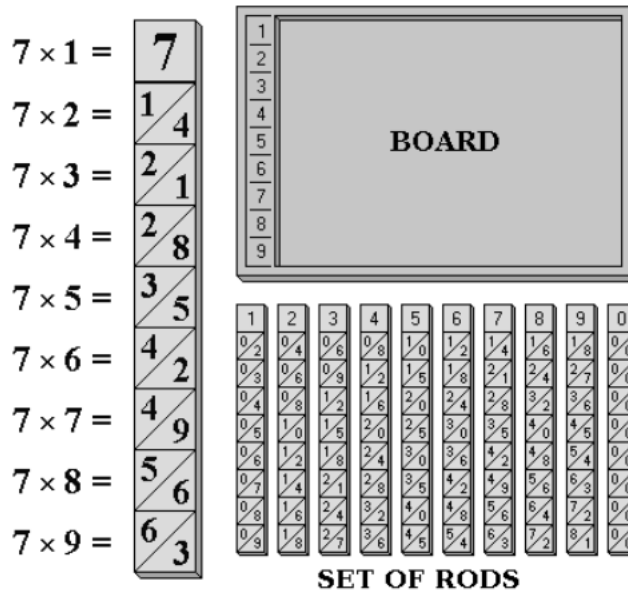


Figura 1.4: Ilustração dos Ossos de Napier.

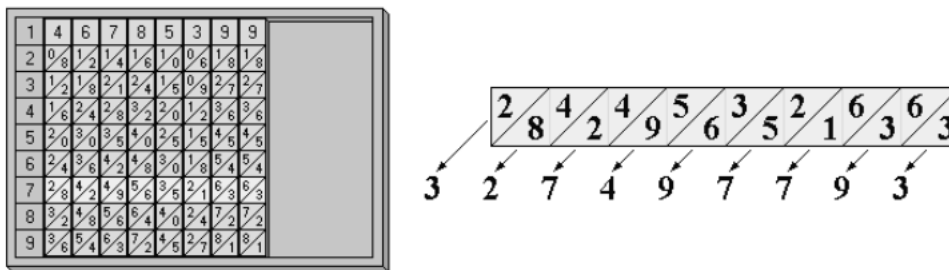


Figura 1.5: Ilustração da operação de multiplicação utilizando os ossos de Napier: 46785399 x 7.



Nota

Para conhecer como os Ossos de Napier funcionam consulte: <http://eu-thais.blogspot.com.br/2010/08/como-funcionam-os-bastoes-de-napier.html> ou http://en.wikipedia.org/wiki/Napier%27s_bones (em inglês).

A criação da Régua de Cálculo, (Figura 1.6 [4]) em 1632 na Inglaterra, foi diretamente influenciada pelos Ossos de Napier. Esta régua chegou a ser utilizada pelos engenheiros da NASA, na década de 1960, nos programas que levaram o homem à Lua.

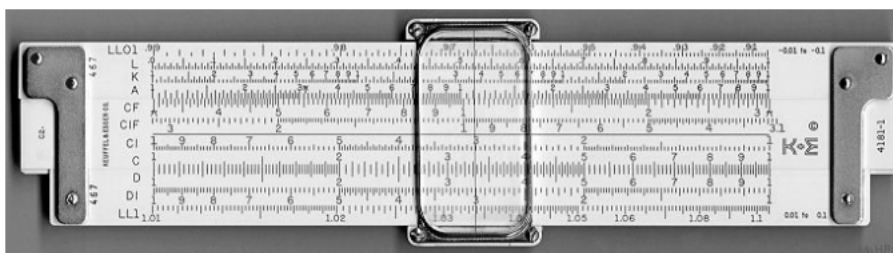


Figura 1.6: Régua de Cálculo

1.1.3 As rodas dentadas de Pascal (Pascaline)

Em 1642, o francês **Blaise Pascal**, aos 19 anos de idade, foi o primeiro a inventar um dispositivo mecânico para realização de cálculos. O dispositivo é conhecido como *As rodas dentadas de Pascal* (ou Pascaline, Figura 1.7 [5]).

Pascal era filho de um cobrador de impostos e auxiliava o pai na realização de cálculos utilizando um instrumento similar ao ábaco. Mas segundo ele, o trabalho era muito entediante, o que o levou a elaborar um dispositivo para realização de somas e subtração.

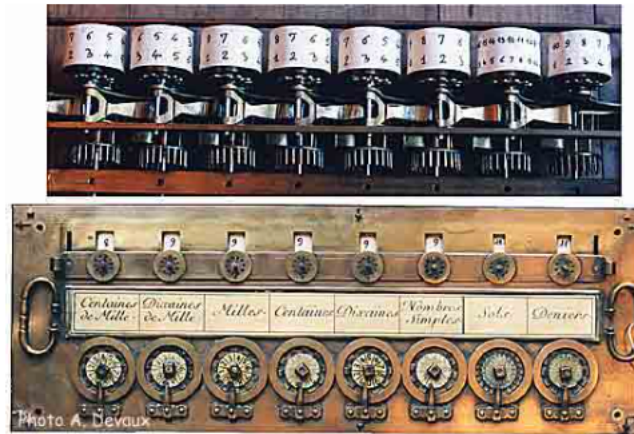
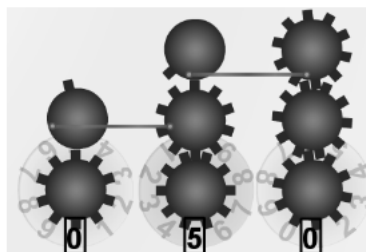


Figura 1.7: Pascaline de 8 dígitos aberta, mostrando as engrenagens (acima), e a apresentação da máquina fechada (abaixo).

O mecanismo de funcionamento é o mesmo utilizado até hoje nos odômetros de carros, onde as engrenagens são organizadas de tal forma a simular o "vai um" para a próxima casa decimal nas operações de adição.

Dica

Existe um animação demonstrando o funcionamento da máquina pascaline, você pode acessá-lo através do seguinte link: http://therese.eveilleau.pagesperso-orange.fr/pages/truc_mat/textes/pascaline.htm.



As operações de soma eram realizadas girando as engrenagens em um sentido e as operações de subtração no sentido oposto, enquanto que as operações de multiplicação utilizavam vários giros da soma manualmente.

O surgimento da pascaline, no entanto, não agradou a todos, alguns empregados queriam destruir a máquina com medo de perder seus empregos.



Dica

Você pode consultar a biografia de Pascal em: http://www.thocp.net/biographies/pascal_blaise.html

1.1.4 Leibniz - A primeira calculadora com quatro operações

Em 1672, o Alemão *Gottfried Wilhelm Leibniz* foi o primeiro a inventar uma calculadora que realizava as 4 operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão). A adição utilizava um mecanismo baseado na Pascaline, mas as operações de multiplicação realizavam a sequência de somas automáticas.

Leibniz também foi o primeiro a defender a utilização do **sistema binário**, que é fundamental nos computadores digitais que utilizamos hoje.

1.1.5 Máquinas Programáveis

Um marco na história foi a invenção de máquinas programáveis, que funcionavam de forma diferente de acordo com uma programação que lhes era fornecida.

1.1.5.1 Tear de Jacquard

Em 1804, o Francês Joseph Marie **Jacquard** inventou uma máquina de tear que trançava o tecido de acordo com uma programação que era fornecida através de furos num cartão.



Figura 1.8: Máquina de tear usando programação através de cartões perfurados.

A invenção de Jacquard revolucionou a indústria de tecido, e em 1806, ela foi declarada propriedade pública e ele foi recompensado com uma pensão e *royalties* por cada máquina que fosse construída.

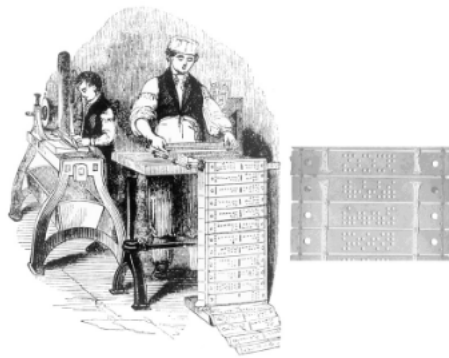


Figura 1.9: Esquerda: Jacquard perfurando os cartões. Direita: cartões perfurados.

1.1.5.2 A Máquina Diferencial

Em 1822, o matemático inglês Charles Babbage propôs a construção de uma máquina de calcular que ocuparia uma sala inteira. O propósito da máquina seria de corrigir os erros das tabelas de logaritmos, muito utilizadas pelo governo britânico devido as grandes navegações. A construção da máquina, no entanto, excedeu em orçamento e tempo na sua construção, foi inclusive o projeto mais caro que o governo britânico já havia financiado. Eventualmente, os subsídios foram retirados e o projeto abortado.



Figura 1.10: Pequena seção da máquina diferencial de *Charles Babbage*.

Vídeo de uma réplica da Máquina Diferencial de Charles Barbage:



Figura 1.11: Demonstração da Máquina Diferencial de Charles Babbage: <http://youtu.be/-BlbQsKpq3Ak>

1.1.5.3 A Máquina Analítica

Após a inacabada máquina diferencial, em 1837, Charles Babbage anunciou um projeto para construção da *Máquina Analítica*. Influenciado pelo tear de Jacquard, Babbage propôs uma máquina de propósito genérico, utilizando uma programação através de cartões perfurados.

Babbage trouxe um grande avanço intelectual na utilização de cartões perfurados, enquanto Jacquard utilizava os cartões apenas para acionar ou desativar o funcionamento uma determinada seção da máquina de tear, Babbage percebeu que os cartões poderiam ser utilizados para armazenar ideias abstratas, sejam elas instruções ou números, e que poderiam ser referenciados posteriormente, adontando para sua máquina o conceito de memória.

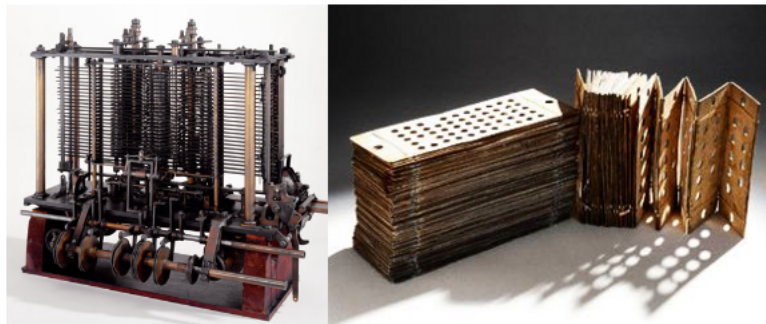


Figura 1.12: Máquina Analítica e os cartões perfurados.

Ele percebeu que os cartões perfurados poderiam ser utilizados para guardar números, sendo utilizados como um mecanismo de armazenamento de dados e futuramente poderiam ser referenciados. Ele idealizou o que hoje chamamos de **unidade de armazenamento** e **unidade de processamento de dados**.

A principal funcionalidade que a diferenciava das máquinas de calcular era a utilização de instruções condicionais. A máquina poderia executar fluxos diferentes baseada em condições que eram avaliadas conforme instruções perfuradas nos cartões.

Nenhum dos dois projetos de Babbage foram concluídos, a máquina analítica se fosse construída teria o tamanho de uma locomotiva.

1.1.5.4 A Primeira programadora

A condessa de Lovelace, Ada Byron, se interessou pela máquina analítica de Babbage e se comunicava com ele através de cartas e encontros. Ela passou a escrever programas que a máquina poderia ser capaz de executar, caso fosse construída. Ela foi a primeira a reconhecer a necessidade de *loops* e sub-rotinas. Por esta contribuição, Ada ficou reconhecida na história como a primeira programadora.



Figura 1.13: Ada Lovelace, primeira programadora.

1.1.6 Linha do tempo

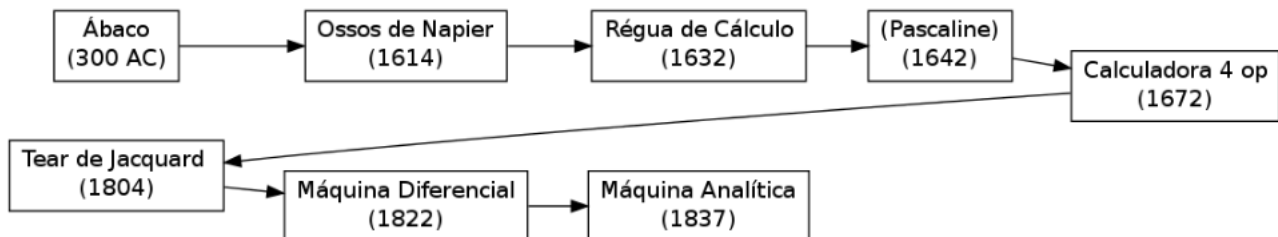


Figura 1.14: Linha do tempo dos precursores dos computadores

1.2 As gerações dos computadores

Os computadores são máquinas capazes de realizar vários cálculos automaticamente, além de possuir dispositivos de armazenamento e de entrada e saída.

Nesta seção iremos ver a evolução dos computadores até os dias atuais.

1.2.1 Primeira Geração (1946-1954)

A primeira geração dos computadores é marcada pela utilização de **válvulas**. A válvula é um tubo de vidro, similar a uma lâmpada fechada sem ar em seu interior, ou seja, um ambiente fechado a vácuo, e contendo eletrodos, cuja finalidade é controlar o fluxo de elétrons. As válvulas aqueciam bastante e costumavam queimar com facilidade.

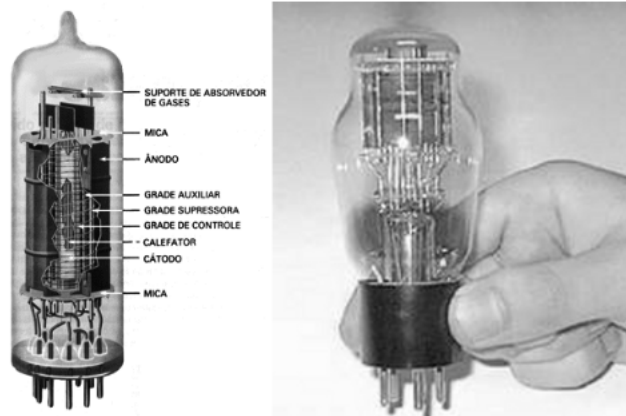


Figura 1.15: As válvulas eram do tamanho de uma lâmpada.

Além disso, a programação era realizada diretamente na linguagem de máquina, o que dificultava a programação e conseqüentemente despendia muito tempo. O armazenamento dos dados era realizado em cartões perfurados, que depois passaram a ser feitos em fita magnética.

Um dos representantes desta geração é o ENIAC. Ele possuía 17.468 válvulas, pesava 30 toneladas, tinha 180 m² de área construída, sua velocidade era da ordem de 100 kHz e possuía apenas 200 bits de memória RAM.



Figura 1.16: ENIAC, representante da primeira geração dos computadores.

Nenhum dos computadores da primeira geração possuíam aplicação comercial, eram utilizados para fins balísticos, previsão climática, cálculos de energia atômica e outros fins científicos.

1.2.1.1 Alan Turing - O pai da Ciência da Computação

Alan Mathison Turing (23 de Junho de 1912 — 7 de Junho de 1954) foi um matemático, lógico, criptoanalista e cientista da computação britânico. Foi influente no desenvolvimento da ciência da computação e proporcionou uma formalização do conceito de algoritmo e computação com a máquina de Turing, desempenhando um papel importante na criação do computador moderno. Durante a Segunda Guerra Mundial, *Turing* trabalhou para a inteligência britânica em Bletchley Park, num centro especializado em quebra de códigos. Por um tempo ele foi chefe de Hut 8, a seção responsável

pela criptoanálise da frota naval alemã. Planejou uma série de técnicas para quebrar os códigos alemães, incluindo o método da bombe, uma máquina eletromecânica que poderia encontrar definições para a máquina de criptografia alemã, a Enigma. Após a guerra, trabalhou no Laboratório Nacional de Física do Reino Unido, onde criou um dos primeiros projetos para um computador de programa armazenado, o ACE.

Aos 24 anos de idade, consagrou-se com a projeção de uma máquina que, de acordo com um sistema formal, pudesse fazer operações computacionais. Mostrou como um simples sistema automático poderia manipular símbolos de um sistema de regras próprias. A máquina teórica de *Turing* pode indicar que sistemas poderosos poderiam ser construídos. Tornou possível o processamento de símbolos, ligando a abstração de sistemas cognitivos e a realidade concreta dos números. Isto é buscado até hoje por pesquisadores de sistemas com Inteligência Artificial (IA). Para comprovar a inteligência artificial ou não de um computador, *Turing* desenvolveu um teste que consistia em um operador não poder diferenciar se as respostas a perguntas elaboradas pelo operador eram vindas ou não de um computador. Caso afirmativo, o computador poderia ser considerado como dotado de inteligência artificial. Sua máquina pode ser programada de tal modo que pode imitar qualquer sistema formal. A ideia de computabilidade começou a ser delineada.

A maior parte de seu trabalho foi desenvolvida na área de espionagem e, por isso, somente em 1975 veio a ser considerado o "pai da Ciência da Computação".

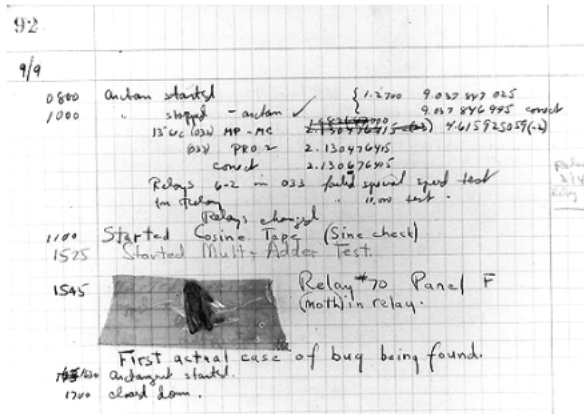
Se possível, assista ao vídeo do Globo Ciência sobre a vida e obra de Alan Turing:



Figura 1.17: Vida e Obra de Alan Turing: <http://youtu.be/yIluxaHL0v0>

O primeiro bug da história

A palavra **bug** (inseto em inglês) é empregada atualmente para designar um defeito, geralmente de software. Mas sua utilização com este sentido remonta a esta época. Conta a história que um dia o computador apresentou defeito. Ao serem investigadas as causas, verificou-se que um inseto havia prejudicado seu funcionamento. A foto abaixo, supostamente, indica a presença do primeiro bug.



Até hoje os insetos costumam invadir os equipamentos eletrônicos, portanto observe-os atentamente, evite deixar comida próximo ao computador e não fique sem utilizá-lo por um longo período.

1.2.2 Segunda Geração (1955-1964)

A segunda geração de computadores foi marcada pela substituição da válvula pelo **transistor**. O transistor revolucionou a eletrônica em geral e os computadores em especial. Eles eram muito menores do que as válvulas a vácuo e tinham outras vantagens: não exigiam tempo de pré-aquecimento, consumiam menos energia, geravam menos calor e eram mais rápidos e confiáveis. No final da década de 50, os transistores foram incorporados aos computadores.



Dica

Para saber mais sobre o funcionamento dos transistores consulte <http://pt.wikipedia.org/wiki/Transistor>.

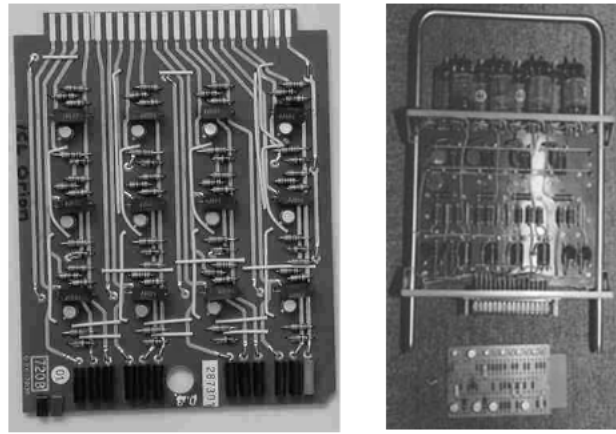


Figura 1.18: Circuito com vários transistores (esquerda). Comparação do circuito com válvulas (canto superior-direito) com um circuito composto de transistores (inferior-direito).

Na segunda geração o conceito de Unidade Central de Procedimento (CPU), memória, linguagem de programação e entrada e saída foram desenvolvidos. O tamanho dos computadores diminuiu consideravelmente. Outro desenvolvimento importante foi a mudança da linguagem de máquina para a linguagem assembly, também conhecida como linguagem simbólica. A linguagem assembly possibilita a utilização de *mnemônicos* para representar as instruções de máquina.

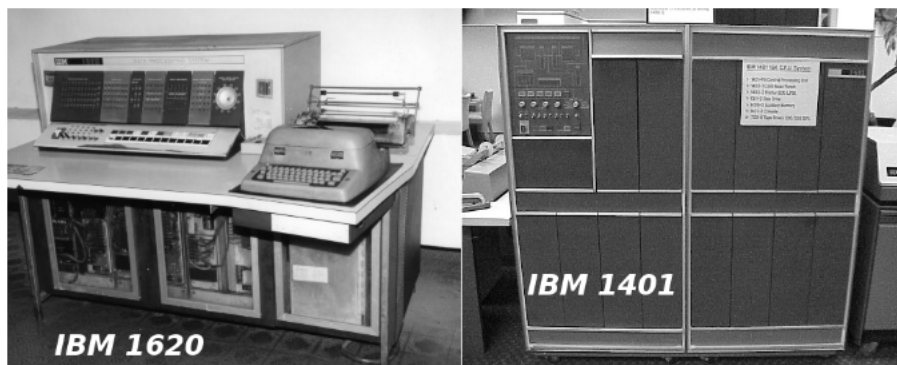


Figura 1.19: Computadores IBM da segunda geração.

Em seguida vieram as linguagens de alto nível, como, por exemplo, Fortran e Cobol. No mesmo período surgiu o armazenamento em disco, complementando os sistemas de fita magnética e possibilitando ao usuário acesso rápido aos dados desejados.

1.2.3 Terceira Geração (1964-1977)

A terceira geração de computadores é marcada pela utilização dos **circuitos integrados**, feitos de silício. Também conhecidos como **microchips**, eles eram construídos integrando um grande número de transistores, o que possibilitou a construção de equipamentos menores e mais baratos.

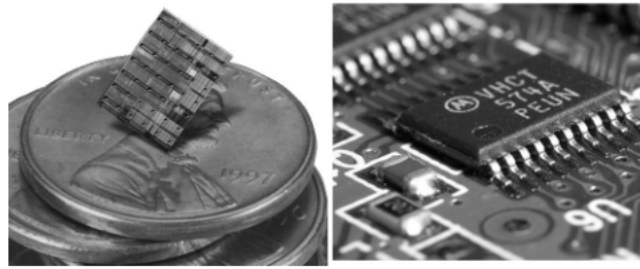


Figura 1.20: Comparação do tamanho do circuito integrado com uma moeda (esquerda) e um chip (direita).

Mas o diferencial dos circuitos integrados não era o apenas o tamanho, mas o processo de fabricação que possibilitava a construção de vários circuitos simultaneamente, facilitando a produção em massa. Este avanço pode ser comparado ao advento da imprensa, que revolucionou a produção dos livros.

Nota

Didaticamente os circuitos integrados são categorizados de acordo com a quantidade de integração que eles possuem:



- LSI (Large Scale Integration - 100 transistores): computadores da terceira geração
- VLSI (Very Large Scale Integration - 1.000 transistores): computadores da quarta geração
- ULSI (Ultra-Large Scale Integration - milhões de transistores): computadores da quinta geração

Um computador que representa esta geração foi o *IBM's System/360*, voltado para o setor comercial e científico. Ele possuía uma arquitetura plugável, na qual o cliente poderia substituir as peças que dessem defeitos. Além disso, um conjunto de periféricos eram vendidos conforme a necessidade do cliente.

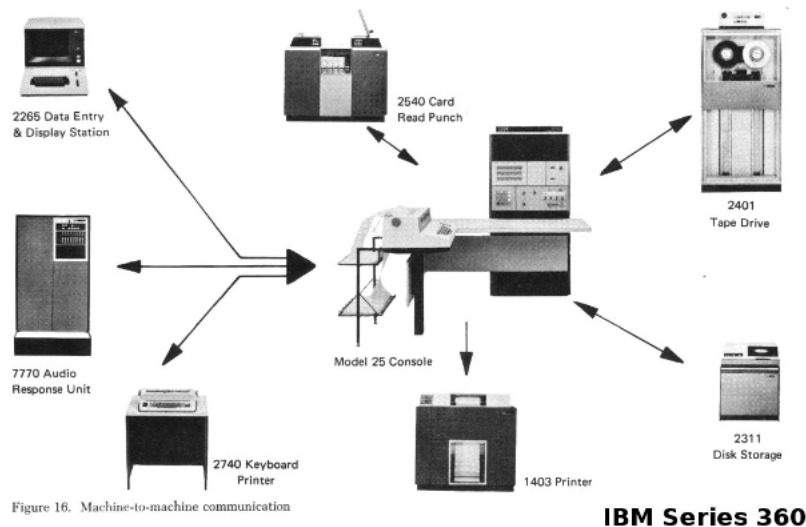


Figura 1.21: Arquitetura plugável da série 360 da IBM.

A IBM, que até então liderava o mercado de computadores, passou a perder espaço quando concorrentes passaram a vender periféricos mais baratos e que eram compatíveis com sua arquitetura. No final desta geração já começaram a surgir os computadores pessoais (Figura 1.22 [15]).



Figura 1.22: Computador Apple I.

Outro evento importante desta época foi que a IBM passou a separar a criação de hardware do desenvolvimento de sistemas, iniciando o mercado da indústria de softwares. Isto foi possível devido a utilização das linguagens de alto nível nestes computadores.

Linguagem de alto nível

Uma linguagem é considerada de alto nível quando ela pode representar ideias abstratas de forma simples, diferente da linguagem de baixo nível que representa as próprias instruções de máquina.

Exemplo de linguagem de alto nível:

$$x = y * 7 + 2$$



Mesmo código em baixo nível (assembly):

```
load y    // carrega valor de y
mul 7     // multiplica valor carregado por 7
add 2     // adiciona 2
store x   // salva o valor do último resultado em x
```

Os códigos `load`, `mul`, `add` e `store` são os *mnemônicos* que representam as instruções em código de máquina (binário).

1.2.4 Quarta Geração (1977-1991)

Os computadores da quarta geração são reconhecidos pelo surgimento dos processadores — unidade central de processamento. Os sistemas operacionais como MS-DOS, UNIX, Apple's Macintosh foram construídos. Linguagens de programação orientadas a objeto como C++ e Smalltalk foram desenvolvidas. Discos rígidos eram utilizados como memória secundária. Impressoras matriciais, e os teclados com os layouts atuais foram criados nesta época.

Os computadores eram mais confiáveis, mais rápidos, menores e com maior capacidade de armazenamento. Esta geração é marcada pela venda de computadores pessoais (Figura 1.23 [16]).



Figura 1.23: Computador pessoal da quarta geração.

1.2.5 Quinta Geração (1991 — dias atuais)

Os computadores da quinta geração usam processadores com milhões de transistores. Nesta geração surgiram as arquiteturas de 64 bits, os processadores que utilizam tecnologias RISC e CISC, discos rígidos com capacidade superior a 600GB, pen-drives com mais de 1GB de memória e utilização de disco ótico com mais de 50GB de armazenamento.



Figura 1.24: Computador da quinta geração.

A quinta geração está sendo marcada pela **inteligência artificial** e por sua **conectividade**. A inteligência artificial pode ser verificada em jogos e robôes ao conseguir desafiar a inteligência humana. A conectividade é cada vez mais um requisito das indústrias de computadores. Hoje em dia, queremos que nossos computadores se conectem ao celular, a televisão e a muitos outros dispositivos como geladeira e câmeras de segurança.

1.3 Recapitulando

Estudamos neste capítulo a história do computador. Conhecemos os precursores do computador, iniciando pelo o ábaco que auxiliava a humanidade na realização de cálculos. Muitos séculos depois, Napier descobriu os logaritmos e inventou os ossos de Napier. Pascal inventou uma máquina que era capaz de realizar somas e subtrações através de engrenagens.

Também vimos que no século XIX, o Tear de Jacquard introduziu o uso de cartões perfurados, e mais tarde, Charles Babbage adaptou a ideia para o uso em sistemas computacionais, embora nunca tenha terminado a construção de suas máquinas.

Em seguida, concluímos os estudos do capítulo aprendendo sobre as gerações dos computadores, inicialmente com o uso de velas, depois com transistores e finalmente com a utilização de circuitos integrados e como eles revolucionaram a fabricação dos computadores.

Capítulo 2

Representação da informação

OBJETIVOS DO CAPÍTULO

Ao final deste capítulo você deverá ser capaz de:

- Explicar o que são bit e byte e a importância do último para representação da informação
- Explicar como números, textos, imagens e músicas podem ser expressos através de sequências de bits
- Ser capaz de representar novas informações através de bits, com o auxílio de uma tabela

Você provavelmente já ouviu alguém falar que os computadores trabalham internamente apenas com **0** e **1** (zero e um). Tudo o que você assiste, escuta ou cria no computador, é processado internamente através de sequências de zeros e uns. O computador ao ler estas sequências, consegue interpretá-las e em seguida apresentar as informações contidas nelas.

Neste capítulo estudaremos o conceito de bit e byte e como eles podem ser utilizados para representar diversas informações.

Vamos começar nossos estudos aprendendo sobre os **bits** e **bytes**.

2.1 Conceito de bit e byte

Um **bit** ou dígito binário (*binary digit*), é a unidade básica que os computadores e sistemas digitais utilizam para trabalhar, ele pode assumir apenas dois valores, **0** ou **1**. Um **byte** é uma sequência de 8 bits.

Fisicamente, um bit pode ser representado de várias formas: através de dois valores de voltagem aplicados num fio, diferentes direções de magnetização em uma fita magnética, entre outras. O importante é que seja possível identificar dois estados diferentes.



Importante

O **byte** é a menor unidade de armazenamento utilizada pelos computadores. Isto quer dizer que, nós nunca conseguiremos salvar menos do que 8 bits.

Na próxima seção iremos estudar como os bits e bytes são utilizados na representação de dados e mídias.

2.2 Possibilidades de representação

Como um bit só pode assumir dois valores (**0** ou **1**), só será possível representar exatamente dois estados distintos. Na Tabela 2.1 [18] nós temos exemplos de como podemos associar significados aos valores do bit.

Por exemplo, em um sistema com trava eletrônica, o valor **0** poderia indicar que a porta estava fechada, enquanto **1** indicaria que a porta está aberta. Em outro sistema que registra o estado civil, **0** poderia representar *Solteiro*, enquanto **1** seria *Casado*.

Tabela 2.1: Representações com um bit.

Bit	Porta	Lâmpada	Sexo	Detector de movimento	Estado civil
0	Fechada	Desligada	Masculino	Sem movimento	Solteiro
1	Aberta	Ligada	Feminino	Com movimento	Casado

Para representar mais de dois valores distintos nós precisamos de uma sequência de bits maior. Na Tabela 2.2 [18] nós temos exemplos de representações utilizando sequências com **2** bits, obtendo **4** possibilidades. Nesta caso, o estado civil *Casado* passou a ser representado pela sequência 01.

Tabela 2.2: Representações com dois bits.

Sequencia de Bits	Lâmpada	Estado civil
00	Desligada	Solteiro
01	Ligada com intensidade baixa	Casado
10	Ligada com intensidade alta	Divorciado
11	<i>Não utilizado</i>	Viúvo

Nota

Observe que o número de possibilidades diferentes que podemos representar depende do tamanho da sequência de bits que estamos utilizando, mais precisamente: 2^{tamanho} .



$$2^1 = 2$$

$$2^5 = 32$$

$$16 \text{ bits} = 65.535$$

$$2^2 = 4$$

$$2^6 = 64$$

$$32 \text{ bits} = 4.294.967.295$$

$$2^3 = 8$$

$$2^7 = 128$$

$$2^4 = 16$$

$$2^8 = 256 \text{ possibilidades (um byte)}$$

$$64 \text{ bits} =$$

$$18.446.744.073.709.551.615$$

As tabelas são bastante utilizadas para representar informações. Em uma coluna colocamos o que desejamos representar e na outra sua representação binária. Não há uma ordem particular, por exemplo, na Tabela 2.2 [18] *Solteiro* era representado por 00, mas poderíamos construir outra tabela em que seria **codificado** como 11 (lê-se um-um).

**Importante**

O termo **codificar** significa traduzir um conteúdo para a sua representação binária.

Percebam também que, quando todas as informações desejadas já foram representadas, podem existir sequências binárias que não possuem significado definido, que foi o caso da sequência 11 para a lâmpada (Tabela 2.2 [18]).

2.2.1 Números

Independente do que desejamos representar, o primeiro passo é verificar quantas informações diferentes iremos utilizar e, com base nestas informações podemos calcular quantos bits serão necessários para representar todas as possibilidades.

Para representar números é necessário estabelecer o intervalo que desejamos utilizar, pois precisamos definir quantas possibilidades diferentes queremos representar. Já vimos que com 8 bits podemos representar 256 possibilidades (números) diferentes. Para representar números inteiros¹ e positivos podemos construir uma tabela com todas estas possibilidades. Na Tabela 2.3 [19] temos exemplos de como alguns desses números são representados.

Tabela 2.3: Representação de números utilizando um byte.

Num	Byte	Num	Byte	Num	Byte	Num	Byte	Num	Byte
0	00000000	8	00001000	16	00010000	24	00011000	248	11111000
1	00000001	9	00001001	17	00010001	25	00011001	249	11111001
2	00000010	10	00001010	18	00010010	26	00011010	250	11111010
3	00000011	11	00001011	19	00010011	27	00011011	251	11111011
4	00000100	12	00001100	20	00010100	28	00011100	252	11111100
5	00000101	13	00001101	21	00010101	29	00011101	253	11111101
6	00000110	14	00001110	22	00010110	30	00011110	254	11111110
7	00000111	15	00001111	23	00010111	31	00011111	255	11111111

**Nota**

Usualmente os bits são representados utilizando o sistema **hexadecimal**, pois eles ocupam menos espaço. Por exemplo, a sequência de bits 1111 1000 é expressa por F8 em hexadecimal.

2.2.2 Texto

Nesta seção nós iremos aprender como o computador representa texto. Novamente, podemos utilizar uma tabela definindo os caracteres que desejamos representar e suas correspondências binárias.

O ASCII é o padrão de representação de caracteres mais conhecido. Na Tabela 2.4 [20] é apresentado um extrato da tabela ASCII, onde cada caractere possui sua representação em bits. Este padrão

¹As representações de números negativos e reais (ponto flutuante) também são possíveis utilizando outras estratégias.

também inclui outros caracteres de controle, não apresentados na tabela, como *fim de linha* e *final de arquivo*. A composição de um texto é realizada informado a sequência de caracteres contidos nele.

Tabela 2.4: Extrato da tabela ASCII

Character	Byte	Character	Byte	Character	Byte	Character	Byte	Character	Byte
a	01100001	A	01000001	n	01101110	N	01001110	0	00110000
b	01100010	B	01000010	o	01101111	O	01001111	1	00110001
c	01100011	C	01000011	p	01110000	P	01010000	2	00110010
d	01100100	D	01000100	q	01110001	Q	01010001	3	00110011
e	01100101	E	01000101	r	01110010	R	01010010	4	00110100
f	01100110	F	01100110	s	01110011	S	01010011	5	00110101
g	01100111	G	01100111	t	01110100	T	01010100	6	00110110
h	01101000	H	01101000	u	01110101	U	01010101	7	00110111
i	01101001	I	01101001	v	01110110	V	01010110	8	00111000
j	01101010	J	01101010	w	01110111	W	01010111	9	00111001
k	01101011	K	01101011	x	01111000	X	01011000		
l	01101100	L	01001100	y	01111001	Y	01011001		
m	01101101	M	01001101	z	01111010	Z	01011010		



Importante

Percebam que neste sistema os caracteres são representados por exatamente um byte, que é o tamanho mínimo possível de ser salvo no computador.

Talvez você tenha percebido a ausência dos *caracteres especiais*, como o "ç", "ß", além dos caracteres acentuados como "ã", "ô", "é", etc. Isto porque o padrão ASCII foi criado por americanos para **codificar** as mensagens escritas no idioma inglês, que não possuem tais caracteres. Por esta razão, existem vários outros sistemas de codificação para melhor representar as mensagens do idioma que se deseja utilizar, alguns exemplos são: **Unicode**, **UTF-8** e **ISO 8859-1** (padrão latino-americano).



Dica

Faça um teste! Abra um editor de texto como o *bloco de notas*, *gedit* ou *kate* (não use o *Word*). Digite *abc* no documento em branco e salve-o. Em seguida, verifique o tamanho do arquivo, dependendo da codificação utilizada pelo seu editor o arquivo poderá ter de 3 a 8 bytes.

2.2.3 Imagem

Uma das formas possíveis para representar imagens é tratá-las como grades de pontos (ou *pixels*).

Ao atribuir uma cor para cada ponto, podemos então pintar a imagem. Na Figura 2.1 [21] nós temos uma imagem e um recorte em destaque, mostrando a grade de pontos com suas respectivas cores.

Além das cores dos pontos também é necessário definir o tamanho da grade (quantos pontos teremos na horizontal e na vertical), também conhecida como *resolução da imagem*. Sem a resolução teríamos apenas um linha de pontos coloridos.



Figura 2.1: Fotografia evidenciando a grade de pontos.

Um sistema popular de representação de cores é o **RGB**, onde é reservado um byte para os tons de cada uma das cores primárias: vermelho, verde e azul. Como um byte permite representar 256 tons de uma cor, ao total são possíveis representar 16 milhões ($256 \times 256 \times 256$) de cores.

Nota



Através do sistema **RGB** podemos representar as três cores primárias e as suas derivadas, que são as cores resultantes das misturas das cores primárias. Neste sistema, o branco é interpretado como sendo a união de todas as cores, e o preto a ausência de cor. Este sistema é utilizado pelo formato de imagem **BMP**.

O sistema **RGBA** inclui também um *canal alpha*, responsável por representar a transparência do ponto, utilizado pelo formato de imagem **PNG**.

2.2.4 Música

Para representar uma música, podemos imaginá-la como sendo apenas uma partitura e salvar todas as informações contidas nela. Depois a música poderá ser ouvida tocando a partitura salva.



Figura 2.2: Partitura da música Marcha Soldado.

Nota



Os toques dos antigos celulares monofônicos utilizavam este sistema para reproduzir as músicas, salvando apenas as notas dos tons. O formato de arquivo **MID** utiliza esta estratégia. Você pode baixar esta música em: https://github.com/edusantana/introducao-a-computacao-livro/raw/master/arquivos/midias/marcha_soldado.mid

Você deve está pensando, "Mas as músicas **MP3** que escuto também tem voz, como ela é representada?". Os sons também podem ser representados através das frequências de ondas (Figura 2.3 [22]) que os caracterizam. Mais tarde, quando você desejar escutar as músicas, o computador será capaz de reproduzir os mesmos sons.

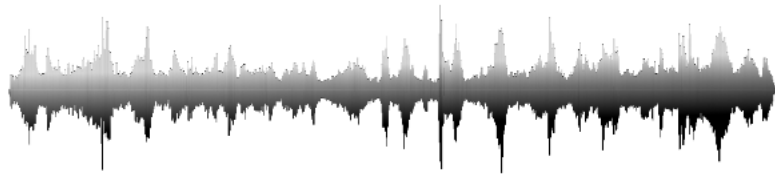


Figura 2.3: Representação de uma música através de ondas.

Se possível, acessem este vídeo sobre a representação da informação.



Figura 2.4: Vídeo sobre Representação da Informação: http://youtu.be/y_eCItEibHI

2.3 Recapitulando

Neste capítulo você aprendeu o que são bits e bytes, e a importância do último para salvar dados no computador.

Em seguida, vimos como dados podem ser representados através de uma tabela, e como calcular quantos bits são necessários para representar as informações que desejamos.

Por último, vimos como números, textos, imagens e músicas podem ser representadas através de bits.

2.4 Atividades

1. Utilizando o método de representação de números estudado (Seção 2.2.1 [19]), represente os números **32**, **64** e **128** em bytes.
2. Como você representaria todos os meses do ano em bits?
3. Quantos bits são necessários para representar 150 possibilidades diferentes?
4. ★ Como você representaria as horas em bits?
5. ★ Como você representaria o tabuleiro abaixo em binário? Quantos bytes sua estratégia utiliza?



Capítulo 3

Sistemas de numeração

OBJETIVOS DO CAPÍTULO

Ao final deste capítulo você deverá ser capaz de:

- Entender a origem dos sistemas de numeração na história
- Explicar o funcionamento do sistema de numeração binário
- Ser capaz de efetuar operações da aritmética e lógica binária
- Compreender como a lógica binária permite criar operações mais complexas no computador

Um numeral é um símbolo ou grupo de símbolos que representa um número em um determinado instante da história humana. Tem-se que, numa determinada escrita ou época, os numerais diferenciaram-se dos números do mesmo modo que as palavras se diferenciaram das coisas a que se referem. Os símbolos "11", "onze" e "XI" (onze em latim) são numerais diferentes, representativos do mesmo número, apenas escrito em idiomas e épocas diferentes. Este capítulo debruça-se sobre os vários aspectos dos sistemas de numerais.

Entraremos em mais detalhes sobre o sistema de numeração binária devido a sua utilização nos computadores, permitindo assim, que o mesmo realize pequenas operações aritméticas que servirão como base para grandes operações como busca, ordenação e indexação de informação entre outras operações comuns do dia a dia.

3.1 Noções de Sistema de Numeração

Há milhares de anos o modo de vida era muito diferente do atual. Os homens primitivos não tinham necessidade de contar. Eles não compravam, não vendiam, portanto não usavam dinheiro.

Com o passar dos anos, os costumes foram mudando e o homem passou a cultivar a terra, a criar animais, a construir casas e a comercializar. Com isso, surgiu a necessidade de contar.

A vida foi tornando-se cada vez mais complexa. Surgiram as primeiras aldeias que, lentamente, foram crescendo, tornando-se cidades. Algumas cidades se desenvolveram, dando origem às grandes civilizações. Com o progresso e o alto grau de organização das antigas civilizações, a necessidade de aprimorar os processos de contagem e seus registros tornou-se fundamental.

Foram criados, então, símbolos e regras originando assim os diferentes sistemas de numeração.

3.1.1 Sistema de numeração Egípcio (3000 a.C.)

Um dos primeiros sistemas de numeração que temos conhecimento é o egípcio, que foi desenvolvido pelas civilizações que viviam no vale do Rio Nilo, ao nordeste da África.

Observem, na Figura 3.1 [25], os símbolos e a representação de alguns números nesse sistema de numeração.

	Bastão	1
∩	Calcanhar	10
⊙	Rolo de corda	100
☐	Flor de lótus	1000
☞	Dedo apontado	10000
🐟	Peixe	100000
👤	Homem	1000000

9	16	54	1723	10400
	∩	∩ ∩ ∩	☐	☞
		∩ ∩	⊙ ⊙ ⊙	⊙ ⊙
			⊙ ∩ ∩	⊙ ⊙

Figura 3.1: Sistema de Numeração Egípcio

Este sistema adota o princípio aditivo, ou seja, os símbolos possuem seus respectivos valores individuais e juntos passam a formar novos valores pela simples adição destes.

3.1.2 Sistemas de numeração Babilônico (2000 a.C.)

Os babilônios viviam na Mesopotâmia, nos vales dos rios Tigres e Eufrates, na Ásia. Esta região é ocupada atualmente pelo Iraque.

Na escrita dos números, o sistema de numeração dos babilônios se parecia muito com o sistema de numeração desenvolvido pelos egípcios, ambos eram aditivos. Observe, na Figura 3.2 [26], os símbolos e a representação de alguns números, de 7 a 59, nesse sistema de numeração.








7	9	14	26	59
				

Figura 3.2: Sistema de Numeração Babilônico

Dica



Agora é com você. Qual seria o valor que cada símbolo babilônico, seguindo os exemplos da Figura 3.2 [26]?

 = ?
 = ?

3.1.3 Sistema de numeração Romano

O sistema de numeração romano, apesar das dificuldades operatórias que apresentava, foi utilizado na Europa durante muitos séculos. Esse sistema de numeração foi desenvolvido pela civilização romana, cuja sede era a cidade de Roma, situada na Itália.

Ainda hoje, utilizamos esse sistema de numeração em algumas situações, tais como:

- na designação de papas e reis;
- na designação de séculos e datas;
- na indicação de capítulos e volumes de livros;
- nos mostradores de alguns relógios, etc.

Com o passar dos anos, o sistema de numeração romano (Figura 3.3 [27]) sofreu um longo processo de evolução. Inicialmente, os romanos utilizavam apenas o princípio aditivo, sendo que um mesmo símbolo podia ser repetido até, no máximo, quatro vezes. Posteriormente, eles evoluíram este sistema, passando a utilizar também o princípio subtrativo, além de permitir a repetição de um mesmo símbolo, no máximo, três vezes.

Numeração romana antiga Princípio aditivo			Numeração romana moderna Princípio subtrativo		
I I I I $1 + 1 + 1 + 1 = 4$			IV $5 - 1 = 4$		
V I I I I $5 + 1 + 1 + 1 + 1 = 9$			IX $10 - 1 = 9$		

Nossa numeração	Princípio aditivo		Princípio subtrativo e aditivo		
	Numeração romana antiga	Numeração romana moderna	Nossa numeração	Numeração romana antiga	Numeração romana moderna
1	I	I	16	XVI	XVI
2	II	II	17	XVII	XVII
3	III	III	18	XVIII	XVIII
4	IIII	IV	19	XVIII	XIX
5	V	V	20	XX	XX
6	VI	VI	40	XXXX	XL
7	VII	VII	50	L	L
8	VIII	VIII	90	LXXXX	XC
9	VIII	IX	100	C	C
10	X	X	400	CCCC	CD
11	XI	XI	500	D	D
12	XII	XII	1000	M	M

Figura 3.3: Sistema de Numeração Romano

3.1.4 Sistemas de numeração Indo-Arábico

Os hindus, que viviam no vale do Rio Indo, onde hoje é o Paquistão, conseguiram desenvolver um sistema de numeração que reunia as diferentes características dos antigos sistemas.

Tratava-se de um sistema posicional decimal. Posicional porque um mesmo símbolo representava valores diferentes dependendo da posição ocupada, e decimal porque era utilizado um agrupamento de dez símbolos.

Esse sistema posicional decimal, criado pelos hindus, corresponde ao nosso atual sistema de numeração, já estudado por você nas séries anteriores. Por terem sido os árabes os responsáveis pela divulgação desse sistema. Ele ficou conhecido como sistema de numeração indo-arábico. Os dez símbolos, utilizados para representar os números, denominam-se algarismos indo-arábicos. São eles:

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Dica

Veja, na Figura 3.4 [28]^a, as principais mudanças ocorridas nos símbolos indo-arábicos, ao longo do tempo.



HINDU 300 a.C.	-	=	≡	ॡ	𑂔	𑂕	𑂖	𑂗	𑂘	𑂙	
HINDU 500 d.C.	𑂔	𑂕	𑂖	𑂗	𑂘	𑂙	𑂚	𑂛	𑂜	𑂝	𑂞
ÁRABE 900 d.C.	1	𐌺	𐌻	𐌼	𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃
ÁRABE (ESPANHA) 1000 d.C.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
ITALIANO 1400 d.C.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
ATUAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	

Figura 3.4: Sistema de numeração Indo-Árábico

Observe que, inicialmente, os hindus não utilizavam o zero. A criação de um símbolo para o **nada**, ou seja, o zero, foi uma das grandes invenções dos hindus.

^aFonte: <http://www.programandomundo.com/Sistema%20Indo-Arabico.htm>.

3.2 Sistema de Numeração Posicional

O método de numeração de quantidades ao qual estamos acostumados, utiliza um sistema de numeração posicional. Isto significa que a posição ocupada por cada algarismo em um número altera seu valor de uma potência de 10 (na base 10) para cada casa à esquerda.

Por exemplo:

No sistema decimal (base 10), no número 125 o algarismo 1 representa 100 (uma centena ou 10^2), o 2 representa 20 (duas dezenas ou 2×10^1), o 5 representa 5 mesmo (5 unidades ou 5×10^0).

Assim, em nossa notação:

$$125 = 1 \times 10^2 + 2 \times 10^1 + 5 \times 10^0$$

3.2.1 Base de um Sistema de Numeração

A base de um sistema é a quantidade de algarismos disponíveis na representação. A base 10 é hoje a mais usualmente empregada, embora não seja a única utilizada. No comércio pedimos uma dúzia de rosas (base 12) e marcamos o tempo em minutos e segundos (base 60).

Quando lidamos com computadores, é muito comum e conveniente o uso de outras bases, as mais importantes são a binária (base 2), octal (base 8) e hexadecimal (base 16).

Um sistema numérico de base k precisa de k símbolos diferentes para representar seus dígitos de 0 a $k-1$. Os números decimais são formados a partir de 10 dígitos decimais:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Já os números na base binária são representados a partir de dois dígitos:

0 1

O octal necessita de oito:

0 1 2 3 4 5 6 7

No caso de números hexadecimais, são necessários 16 algarismos. Portanto, serão mais 6 símbolos além dos dez algarismos arábicos. Em geral, usam-se as letras maiúsculas de A a F:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

A representação 318_{10} (base 10), significa:

$$318_{10} = 3 \times 10^2 + 1 \times 10^1 + 8 \times 10^0$$

Generalizando, representamos uma quantidade N qualquer, numa dada base b , com um número tal como segue:

$$N_b = a_0 \times b^n + a_1 \times b^{n-1} + \dots + a_n \times b^0$$

Abaixo, o número 35 será expresso nas bases elencadas acima:

Decimal

$$35 = 3 \times 10^1 + 5 \times 10^0 = 30 + 5 = 35_{10}$$

Binário

$$35 = 1 \times 2^5 + 0 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 32 + 0 + 0 + 0 + 2 + 1 = 100011_2$$

Octal

$$35 = 4 \times 8^1 + 3 \times 8^0 = 32 + 3 = 43_8$$

Hexadecimal

$$35 = 2 \times 16^1 + 3 \times 16^0 = 32 + 3 = 23_{16}$$

3.3 Conversões entre bases

Nesta seção iremos analisar as regras gerais para converter números entre duas bases quaisquer.

3.3.1 Conversões entre as bases 2, 8 e 16

As conversões mais simples são as que envolvem bases que são potências entre si. Vamos exemplificar com a conversão entre a base 2 e a base 8. Como $2_3 = 8$, então a conversão funciona da seguinte forma:

separando os algarismos de um número binário (base 2) em grupos de três algarismos (começando sempre da direita para a esquerda) e convertendo cada grupo de três algarismos para seu equivalente em octal, teremos a representação do número em octal.

Por exemplo:

$10101001_2 = 010 \cdot 101 \cdot 001_2$
--

Olhando a tabela de conversão direta temos:

Tabela 3.1: Conversão direta de binário para octal e vice-versa

Binário	Octal
000	0
001	1
010	2
011	3
100	4
101	5
110	6
111	7

Logo:

$010_2 = 2_8$	$101_2 = 5_8$	$001_2 = 1_8$	$10101001_2 = 251_8$
---------------	---------------	---------------	----------------------

Vamos agora exemplificar com uma conversão entre as bases 2 e 16. Como $2^4 = 16$, seguindo o processo anterior, basta separarmos em grupos de quatro algarismos e converter cada grupo seguindo a Tabela 3.2 [30].

Por exemplo:

$11010101101_2 = 0110 \cdot 1010 \cdot 1101_2$
--

Olhando a tabela de conversão direta temos:

Tabela 3.2: Conversão direta de binário para hexadecimal e vice-versa.

Binário	Hexadecimal	Binário	Hexadecimal
0000	0	1000	8
0001	1	1001	9
0010	2	1010	A
0011	3	1011	B
0100	4	1100	C
0101	5	1101	D

Tabela 3.2: (continued)

Binário	Hexadecimal	Binário	Hexadecimal
0110	6	1110	E
0111	7	1111	F

Logo:

$0110_2 = 6_{16}$	$1010_2 = A_{16}$	$1101_2 = D_{16}$	$11010101101_2 = 6AD_{16}$
-------------------	-------------------	-------------------	----------------------------

Vamos agora analisar a conversão inversa.

Por exemplo:

$A8_{16} = A \cdot 8 \cdot 1_{16}$

Sabemos que:

$A_{16} = 1010_2$	$8_{16} = 1000_2$	$1_{16} = 0001_2$
-------------------	-------------------	-------------------

Portanto:

$A81_{16} = 101010000001_2$

3.3.2 Conversão de números em uma base b qualquer para a base 10.

Vamos lembrar a expressão geral já apresentada:

$N_b = a_0 \times b^n + a_1 \times b^{n-1} + \dots + a_n \times b^0$
--

A melhor forma de fazer a conversão é usando essa expressão. Como exemplo, o número 101101_2 terá calculado seu valor na base 10:

$101101_2 = 1 \times 2^5 + 0 \times 2^4 + 1 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 45_{10}$
--

Outros exemplos:

Converter $A5_{16}$ para a base 10:

$A5_{16} = 10 \times 16^1 + 5 \times 16^0 = 160 + 5 = 165_{10}$

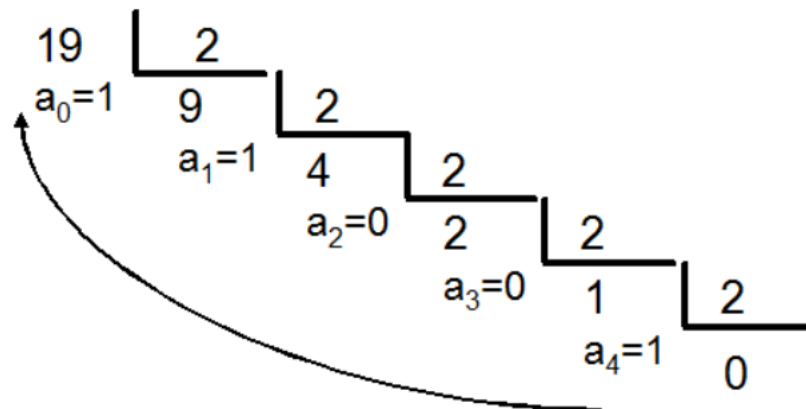
Converter 485_9 para a base 10:

$485_9 = 4 \times 9^2 + 8 \times 9^1 + 5 \times 9^0 = 324 + 72 + 5 = 401_{10}$
--

3.3.3 Conversão de números da base 10 para uma base b qualquer

A conversão de números da base 10 para uma base qualquer, emprega algoritmos que serão o inverso dos anteriores. O número decimal será dividido sucessivas vezes pela base, o resto de cada divisão ocupará sucessivamente as posições de ordem 0, 1, 2 e assim por diante, até que o resto da última divisão (que resulta em quociente 0) ocupe a posição de mais alta ordem.

- Conversão do número 19_{10} para a base 2:



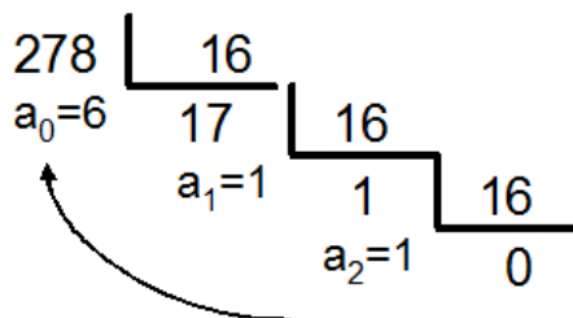
Logo temos:

$$19_{10} = 10011_2$$

Usando a conversão anterior como prova real, temos:

$$10011_2 = 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 19_{10}$$

Conversão do número 278_{10} para a base 16:



Logo temos:

$$278_{10} = 11627_{16}$$

3.4 Números Binários Negativos

Os computadores lidam com números positivos e números negativos, sendo necessário encontrar uma representação para números com sinal negativo. Existe uma grande variedade de opções, das quais nesta seção serão apresentadas apenas três para representar valores negativos:

- sinal e amplitude/magnitude (S+M)
- complemento de 1
- complemento de 2

3.4.1 Sinal e Amplitude/Magnitude (S + M)

Como o próprio nome indica, a representação **sinal** e **amplitude** utiliza um bit para representar o sinal, o bit mais à esquerda: **0** para indicar um valor positivo, **1** para indicar um valor negativo.

$$+10_{10} = \mathbf{0}1010_2 \quad -10_{10} = \mathbf{1}1010_2$$

3.4.2 Complemento de 1

Na representação em complemento de 1 invertem-se todos os bits de um número para representar o seu complementar: assim, se converte um valor positivo para um negativo, e vice-versa. Quando o bit mais à esquerda é 0, esse valor é positivo; se for 1, então é negativo.

Exemplo:

$100_{10} = 01100100_2$ (com 8 bits)

Invertendo todos os bits:

$10011011_2 = -100_{10}$

Importante



O problema desta representação é que existem 2 padrões de bits para o 0, havendo assim desperdício de representação:

$0_{10} = 00000000_2 = 11111111_2$

3.4.3 Complemento de 2

A solução encontrada consiste em representar os números em **complemento de 2**. Para determinar o negativo de um número, inverte-se todos os seus bits e soma-se uma unidade.

Exemplo:

Representação binária

$$101_{10} = 01100101_2 \text{ (com 8 bits)}$$

Invertendo todos os bits

$$10011010_2$$

Somando uma unidade

$$10011010_2 + 1 = 10011011_2 = -101_{10}$$

A representação em complemento para 2 tem as seguintes características:

- o bit da esquerda indica o sinal;
- possui processo para converter um número de positivo para negativo e de negativo para positivo;
- o 0 tem uma representação única: todos os bits a 0;
- a gama de valores que é possível representar com n bits é $-2^{n-1} \dots 2^{n-1}-1$.

Exemplo:

Qual o número representado por 11100100_2 (com 8 bits)? Como o bit da esquerda é 1 este número é negativo. Invertendo todos os bits:

00011011_2

Somando uma unidade:

$00011011_2 + 1 = 00011100_2 = 28_{10}$

Logo:

$11100100_2 = -28_{10}$

3.5 Aritmética Binária

Como o computador manipula os dados (números) através de uma representação binária, iremos estudar agora a aritmética do sistema binário, a mesma usada pela ULA (Unidade Lógica e Aritmética) dos processadores.

3.5.1 Soma e Subtração Binária

A tabuada da soma aritmética em:

- $0 + 0 = 0$
- $0 + 1 = 1$
- $1 + 0 = 1$
- $1 + 1 = 0$ (e "vai um" para o dígito de ordem superior)
- $1 + 1 + 1 = 1$ (e "vai um" para o dígito de ordem superior)

Por exemplo:

Efetuar $011100_2 + 011010_2$



Nota

Soma-se as posições da direita para esquerda, tal como uma soma decimal.

Solução:

$$\begin{array}{r}
 0^1 \ 1^1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \quad \leftarrow \text{"vai um"} \\
 + 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \\
 \hline
 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0
 \end{array}$$

A tabuada da subtração aritmética binária:

- 0 - 0 = 0
- 0 - 1 = 1 ("vem um do próximo")
- 1 - 0 = 1
- 1 - 1 = 0



Nota

Como é impossível tirar 1 de 0, o artifício é "pedir emprestado" 1 da casa de ordem superior, ou seja, na realidade o que se faz é subtrair 1_2 de 10_2 e encontramos 1_2 como resultado, devendo então subtrair 1 do dígito de ordem superior. Este algoritmo é exatamente o mesmo da subtração em decimal.

Por exemplo: $111100_2 - 011010_2 = ?$



Nota

não esqueça, subtrai-se as colunas da direita para a esquerda, tal como uma subtração decimal.

Solução:

$$\begin{array}{r}
 1 \ 1^0 \ 1^2 \ 0 \ 0 \\
 - 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \\
 \hline
 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 0
 \end{array}$$



Figura 3.5: Vídeo sobre Soma e Subtração Binária: <http://youtu.be/NeQBC9Z5FHk>

3.5.2 Subtração nos computadores

Na eletrônica digital de dispositivos tais como computadores, circuitos simples custam menos e operam mais rápido do que circuitos mais complexos. Logo, números em complemento de dois são usados na aritmética, pois eles permitem o uso dos circuitos mais simples, baratos e rápidos.

Uma característica do sistema de complemento de dois é que tanto os números com sinal quanto os números sem sinal podem ser somados pelo mesmo circuito. Por exemplo, suponha que você deseja somar os números sem sinal 132_{10} e 14_{10} .

$$\begin{array}{r}
 10000100_2 \\
 +00001110_2 \\
 \hline
 10010010_2
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{r}
 +132_{10} \\
 +14_{10} \\
 \hline
 +146_{10}
 \end{array}$$

O microprocessador tem um circuito na ULA (Unidade Lógica e Aritmética) que pode somar números binários sem sinal, quando aparece o padrão 10000100_2 em uma entrada e 00001110_2 na outra entrada, resulta 10010010_2 na saída.

Surge a pergunta: como a ULA sabe que os padrões de bits nas entradas representam número sem sinal e não números em complemento de dois? E a resposta é: não sabe. A ULA sempre soma como se as entradas fossem números binários sem sinal. Sempre produzirá o resultado correto, mesmo se as entradas forem números em complemento de dois.

$$\begin{array}{r}
 10000100_2 \\
 +00001110_2 \\
 \hline
 10010010_2
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{r}
 -124_{10} \\
 +14_{10} \\
 \hline
 -110_{10}
 \end{array}$$

Isto comprova um ponto muito importante. O somador na ULA sempre soma padrões de bits como se eles fossem números binários sem sinal. É a nossa interpretação destes padrões que decide se números com ou sem sinal estão sendo tratados. O bom do complemento de dois é que os padrões de bits podem ser interpretados de qualquer maneira. Isto nos permite trabalhar com números com e sem sinal sem requerer diferentes circuitos para cada padrão.

A aritmética de complemento de dois também simplifica a ULA em outro ponto. Todo microprocessador precisa da instrução de subtração. Assim, a ULA deve ser capacitada a subtrair um número de outro. Entretanto, se isto necessitar de um circuito de subtração separado, a complexidade e o custo da ULA seriam aumentados. Felizmente, a aritmética de complemento de dois permite a ULA, realizar operações de subtração usando um circuito somador. Ou seja, a CPU usa o mesmo circuito tanto para soma como para subtração.

3.5.2.1 Subtração em complemento de dois

Uma vez que o complemento de dois foi formado, a CPU pode realizar uma subtração indiretamente pela adição do complemento de dois do Subtraendo com Minuendo. Não esquecendo de ignorar o último transporte da adição.

Como exemplo temos a subtração de 69_{10} (Minuendo) por 26_{10} (Subtraendo).

Jogue fora o transporte final:

Minuendo	0 1 0 0 0 1 0 1	69	
Complemento de dois do Subtraendo	1 1 1 0 0 1 1 0	74	complemento de dez
Diferença	0 0 1 0 1 0 1 1	43	

Fica o desafio de descobrir porque o valor 74_{10} é o complemento de 10 do número 26_{10} , a regra é análoga do complemento de 2 binária, ou seja, primeiro deve ser feito o complemento de 9 para cada número individualmente e depois deve ser somado o valor 1.

Este método permite à CPU realizar subtração e adição com o mesmo circuito. O método que a CPU usa para realizar subtração é de pouca importância para o uso de microprocessadores.

3.5.3 Multiplicação e divisão binária

Vamos ver agora a tabuada da multiplicação:

$0 \times 0 = 0$
 $0 \times 1 = 0$
 $1 \times 0 = 0$
 $1 \times 1 = 1$



Nota

O processo é idêntico à multiplicação entre números decimais.

Exemplo:

Efetuar: $101_2 \times 110_2$

Solução:

$$\begin{array}{r}
 101_2 \quad \rightarrow 5_{10} \\
 \times 110_2 \quad \rightarrow 6_{10} \\
 \hline
 000 \\
 101 \\
 \hline
 101 \\
 \hline
 11110_2 \quad \rightarrow 30_{10}
 \end{array}$$

No entanto, a multiplicação em computadores é feita, também, por um artifício: para multiplicar A por n somamos A com A (n-1) vezes.

Exemplo:

$4 \times 3 = 4 + 4 + 4 = 12$

E a divisão também pode ser feita por subtrações sucessivas, até o resultado zerar ou ficar negativo. Este artifício serve apenas para divisões inteiras.

Por exemplo:

$16 \div 4 \rightarrow 16 - 4 = 12 \rightarrow 12 - 4 = 8 \rightarrow 8 - 4 = 4 \rightarrow 4 - 4 = 0$
--

O número de subtrações indica o resultado da divisão inteira, neste caso, igual a 4.



Nota

Podemos concluir que qualquer operação aritmética pode ser realizada em computadores através de somas (diretas ou em complemento). Com isso diminui-se o número de circuitos lógicos de operações para o processador.

3.6 Representação de Número Fracionário no Sistema Binário

3.6.1 Notação de Ponto Fixo

Esta notação conhecida como Notação de Ponto Fixo, utiliza um ponto que funciona da mesma forma que o ponto da notação decimal. Em outras palavras, os dígitos à esquerda do ponto representam a parte inteira do valor, funcionando da mesma forma que a notação binária. E os dígitos à direita do ponto representam a parte não inteira, sendo o expoente da base 2 decrementada em 1 a cada casa afastada do ponto.

Exemplo:

$10.101_2 = 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0$ (parte inteira)
$+ 1 \times 2^{-1} + 0 \times 2^{-2} + 0 \times 2^{-3}$ (parte fracionária)
$2 + 0,5 + 0,125 = 2,625_{10}$

3.6.1.1 Soma e subtração de números fracionários

Para somarmos e subtrairmos duas representações binárias contendo ponto, basta alinharmos os pontos e aplicarmos o mesmo algoritmo de adição ou subtração binária demonstrada anteriormente.

Exemplos:

$$\begin{array}{r} 101_2 \\ \times 110_2 \\ \hline 000 \\ 101 \\ 101 \\ \hline 11110_2 \end{array} \quad \begin{array}{l} \rightarrow 5_{10} \\ \rightarrow 6_{10} \\ \\ \\ \rightarrow 30_{10} \end{array}$$

3.7 Fundamentos da Notação de Ponto Flutuante

A utilização da notação de ponto flutuante é muito grande em computadores, tanto para cálculos matemáticos com precisão, renderização de imagens digitais (criação de imagens pelo computador) entre outros. Os processadores atuais se dedicam muito em aperfeiçoar a técnica de seus chips para a aritmética de ponto flutuante, devido à demanda de aplicativos gráficos e jogos 3D que se utilizam muito deste recurso.

Nesta subseção iremos descrever os fundamentos da aritmética de ponto flutuante, para isso, serão apresentados alguns conceitos básicos, que juntamente com os conceitos da seção anterior, servirão para o entendimento do processo desta aritmética em um sistema computacional.

3.7.1 Notação de Excesso

Para trabalhar com a Notação Ponto Flutuante, precisamos entender a representação dos números inteiros (negativos e não negativos) utilizando a Notação de Excesso.

Neste sistema, cada número é codificado como um padrão de bits, de comprimento convencional. Para estabelecer um sistema de excesso, primeiro escolhemos o comprimento do padrão a ser empregado, em seguida, escrevemos todos os diferentes padrões de bits com este comprimento, na ordem em que eles seriam gerados se estivéssemos contando em binário.

Logo, observamos que o primeiro desses padrões, que representa um dígito 1 como seu bit mais significativo, figura aproximadamente no centro da lista.

Tabela 3.3: Notação de excesso com 3 bits.

Valor Binário (Notação de Excesso)	Valor Representado
000	-4
001	-3
010	-2
011	-1
100 (centro)	0
101	1
110	2
111	3

Como podemos observar na Tabela 3.3 [40], escolhemos este padrão para representar o ZERO, os padrões que o seguem serão utilizados para representar 1, 2, 3... , os padrões que o precedem serão adotados para a representação dos inteiros negativos -1, -2, -3...

Logo na Tabela 3.3 [40] podemos observar o código resultante para padrões de três bits de comprimento.

Exemplo:

O valor 1 equivale a 101_2	O valor -1 equivale a 011_2
------------------------------	-------------------------------

**Nota**

No sistema de Notação de Excesso é fácil distinguir entre padrões que representam valores negativos e positivos, pois aqueles que apresentam um 0 no bit mais significativo são números negativos, servindo o mesmo como bit de sinal.

3.7.2 Notação de Ponto Flutuante

O primeiro ponto a ser discutido, é o motivo da criação da Notação de Ponto Flutuante, já que na seção anterior já tínhamos trabalhado com a representação de números não inteiros utilizando a Notação de Ponto Fixo.

O problema do Ponto Fixo, é que o tamanho da parte inteira e da fracionária fica fixo com relação a seu armazenamento em memória, logo para números com a parte apenas inteira, a região alocada para tratar a parte fracionária será inutilizada e vice-versa. Logo, para evitar este desperdício criou-se a Notação de Ponto Flutuante.

3.7.2.1 Ponto Flutuante

Vamos explicar a notação de ponto flutuante por meio de um exemplo que emprega somente um byte de memória.

Primeiramente, escolhemos o bit mais significativo do byte para ser o bit de sinal do número. Um '0' neste bit significa que o valor representado é não negativo, enquanto o '1' indica que é negativo.

Em seguida dividimos os sete bits restantes em dois grupos, o campo de expoente e o campo da mantissa, como mostrado na Figura 3.6 [41].

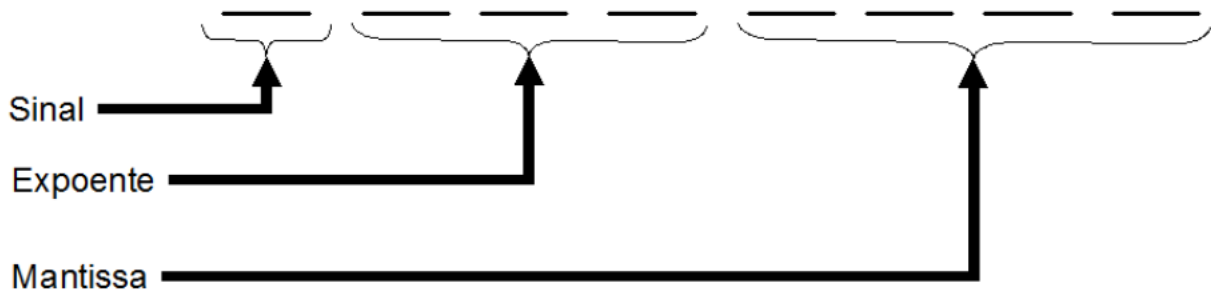


Figura 3.6: Divisão de 1 byte nos campos da Notação de Ponto Flutuante

Seja um byte contendo o padrão de bits 01101011. Interpretando este padrão no formato que acabamos de definir, constatamos que o bit de sinal é ‘0’, o expoente é ‘110’, e a mantissa é ‘1011’.

Para decodificarmos o byte, extraímos primeiro a mantissa e colocamos o ponto binário à sua esquerda, obtendo:



Em seguida, extraímos o conteúdo do campo do expoente e o interpretamos como um inteiro codificado em três bits pelo método de representação de excesso, nos dando o número positivo 2 (vide Tabela 3.3 [40]). Isto indica que devemos deslocar o ponto binário dois bits à direita (um expoente negativo codifica um deslocamento para a esquerda do ponto binário com a adição do valor 0).

Como resultado temos:



Que representa na Notação de Ponto Fixo:

$= 1 \times 2^1 + 0 \times 2^0 + 1 \times 2^{-1} + 1 \times 2^{-2}$
$= 2 + 0 + 0,5 + 0,25 = 2,75$

Em seguida, notamos que o bit de sinal do nosso exemplo é 0, assim, o valor representado é positivo (+2,75).

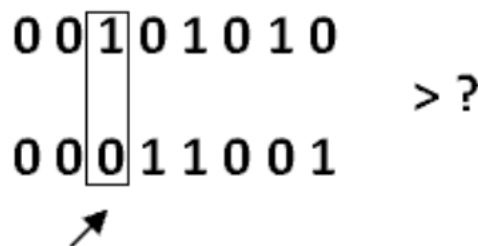


Figura 3.7: Vídeo sobre o Notação de Ponto Flutuante: <http://youtu.be/psyH7eBVLr4>

Nota



O uso da notação de excesso para representar o expoente no sistema de Ponto Flutuante se dá pela comparação relativa das amplitudes de dois valores, consistindo apenas em emparelhar as suas representações da esquerda para a direita em busca do primeiro bit em que os dois diferem. Assim, se ambos os bits de sinal forem iguais a '0', o maior dos dois valores é aquele que apresentar, da esquerda para a direita, um '1' no bit em que os padrões diferem, logo ao comparar:



Conclui-se que o primeiro padrão é maior que o segundo, sem haver a necessidade de decodificar as representações em Ponto Flutuante, tarefa que seria mais custosa.

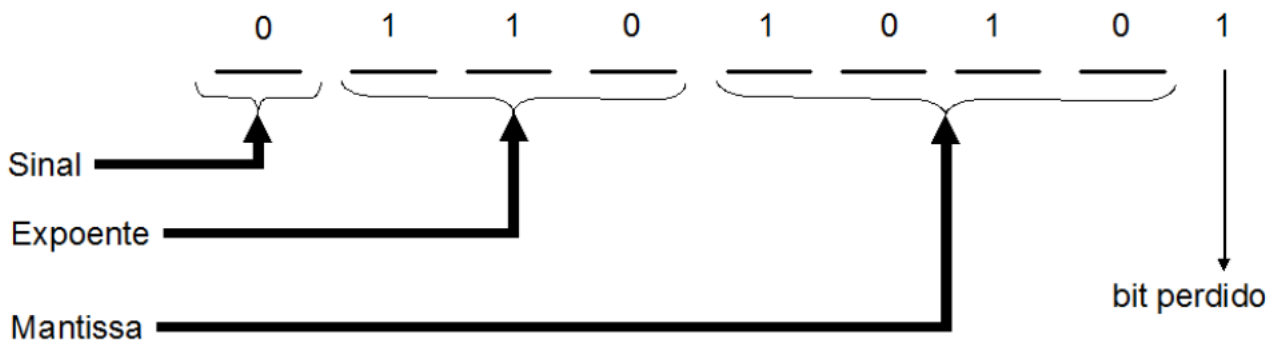
Quando os bits de sinal forem iguais a '1', o maior número é aquele que apresentar o '0' na diferença dos padrões (sempre percorrendo o número da esquerda para a direita).

3.7.3 Problema com Arredondamento

Consideremos o incômodo problema de representar o número 2,625 no sistema de ponto flutuante de um byte. Primeiramente, escrevemos 2,625 em binário, obtendo 10.101. Entretanto, ao copiarmos este código no campo da mantissa, não haverá espaço suficiente, e o último 1 (o qual representa a última parcela: 0,125) se perde, como pode ser observado na figura abaixo:

$2,625_{10} \rightarrow 10.101_2$
Expoente $\rightarrow 110$
Mantissa $\rightarrow 10101$

Logo temos:



Ao ignorarmos este problema, e continuarmos a preencher o campo do expoente e do bit do sinal, teremos o padrão de bits 01101010, que representa o valor 2,5 e não 2,625: o fenômeno assim observado é denominado erro de arredondamento, devido o campo da mantissa ter apenas quatro bits, enquanto, por questão de precisão, seriam necessários no mínimo cinco bits.

3.7.3.1 Overflow e Underflow

Os projetistas do hardware devem encontrar um compromisso entre a mantissa e o expoente dos números em ponto flutuante. A relação entre mantissa e expoente é expressa do seguinte modo: o aumento do número de bits reservados à mantissa aumenta a precisão do número, enquanto o aumento do número de bits reservados ao expoente aumenta o intervalo de variação dos números representados.

Quando o expoente é muito grande ou muito pequeno para ser armazenado no espaço reservado para ele, ocorrem os fenômenos chamados de overflow e underflow respectivamente. Outro fenômeno é o próprio overflow da mantissa como mostrado acima.

3.7.4 Adição e Subtração em Ponto Flutuante

A adição e a subtração de ponto flutuante tratam os expoentes junto com o valor dos operandos, logo há a necessidade de equalizar os expoentes e efetuar a operação sobre a mantissa equalizada e o resultado deve ser normalizado para a representação utilizada:

Vamos analisar a seguinte adição em Ponto Flutuante:

$01101010 + 01011100 = ?$

Processo:

Mantissa 1 = 1010	Expoente = 110 (2 na Notação de Excesso)
Mantissa 2 = 1100	Expoente = 101 (1 na Notação de Excesso)

Equalizando os expoentes, temos:

$$\begin{array}{r}
 1.0100 \\
 + \underline{0.1100} \\
 \hline
 10.0000
 \end{array}$$

Normalizando:

Resultado = 1000
Expoente = 110 (2 na Notação de Excesso)

Representação do resultado (01101010 + 01011100) em Ponto Flutuante = 01101000

3.8 Lógica Binária

George Boole publicou a álgebra booleana (em 1854), sendo um sistema completo que permitia a construção de modelos matemáticos para o processamento computacional. O fascinante na lógica booleana é partir de três operadores básicos, que veremos a seguir, e construir **Circuitos Lógicos** capazes de realizar as diversas operações necessárias para um computador.

A seguir a descrição de cada um dos 3 operadores básicos. A Figura 3.8 [45] representa os valores da tabela de valores (Tabela Verdade) dos operadores e a representação gráfica, sendo também chamadas de portas lógicas.

3.8.1 Operador NOT

O operador unário NOT, negação binária, resulta no complemento do operando, ou seja, será um bit 1 se o operando for 0, e será 0 caso contrário, conforme podemos confirmar pela tabela de verdade, onde A é o bit de entrada e S é a resposta, ou bit de saída.

3.8.2 Operador AND

O operador binário AND, ou conjunção binária devolve um bit 1 sempre que ambos operandos sejam 1, conforme podemos confirmar pela tabela de verdade, onde A e B são bits de entrada e S é o bit-resposta, ou bit de saída.

3.8.3 Operador OR

O operador binário OR, ou disjunção binária devolve um bit 1 sempre que pelo menos um dos operandos seja 1, conforme podemos confirmar pela tabela de verdade, onde A e B são os bits de entrada e S é o bit-resposta, ou bit de saída.

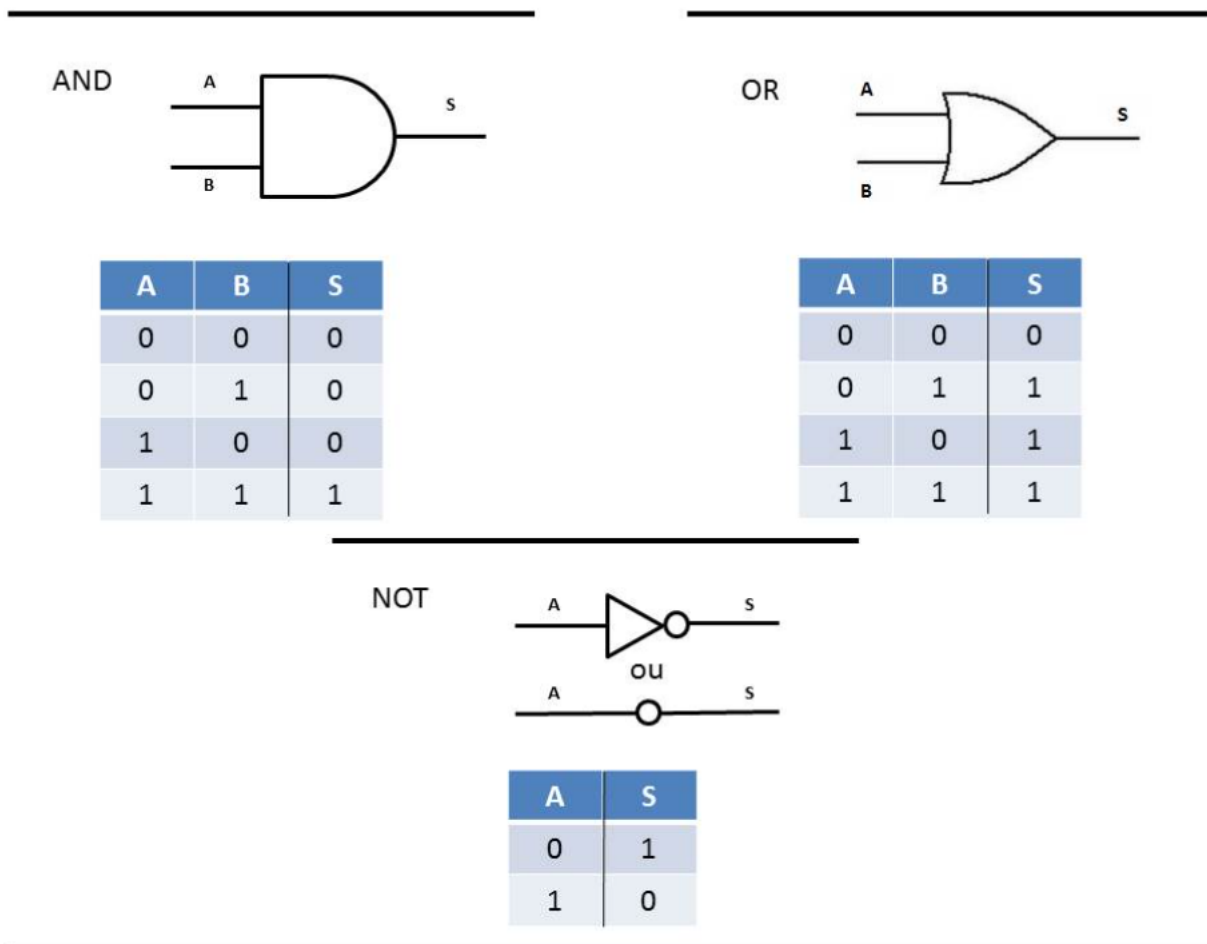


Figura 3.8: Representação gráfica dos operadores lógicos AND, OR e NOT, com seus valores de entrada e saída.

3.8.4 A soma em um Computador

Neste capítulo, aprendemos sobre os sistemas de numeração, dando ênfase ao sistema binário, sendo este o sistema adotado pelos computadores. Aprendemos como funciona a aritmética binária, soma, subtração, representação negativa dos números, entre outros. Em seguida, foi apresentada a lógica binária e seus três comandos básicos (AND, OR, NOT). Mas como um computador soma de fato?

Primeiramente, precisamos abordar as portas lógicas, elas são a base para as outras operações. A construção de uma porta lógica, utiliza conhecimentos de circuitos eletrônicos formados por diodos, resistências, capacitores entre outros que são abordados em cursos avançados da Eletrônica Analógica, entretanto, seu entendimento foge ao escopo deste livro.



Dica

Para melhores detalhes sobre portas lógicas visite: <http://www.dcm.puc-rio.br/cursos/eletronica/html/sld001.htm>.

O importante agora é sabermos que existem portas lógicas que seguem a lógica binária já apresentada e que estas portas podem ser combinadas, formando os **Circuitos Digitais**. A Figura 3.9 [46] apresenta um Circuito Digital Somador de Dois Bits.

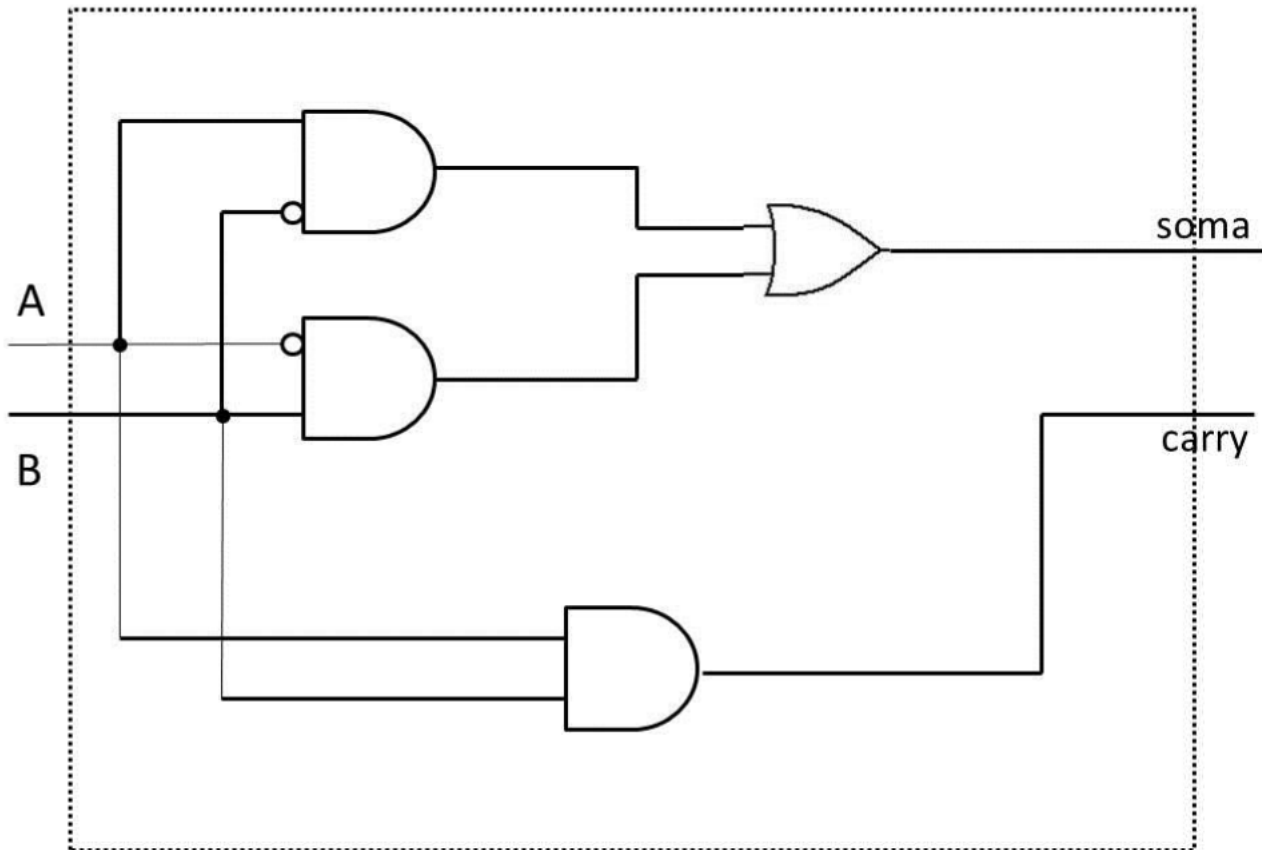


Figura 3.9: Circuito Digital Somador de Dois Bits formado pelas portas lógicas básicas (AND, OR, NOT).

Propomos ao leitor, tentar acompanhar passo a passo o circuito digital proposto e entender como possíveis entradas binárias em A e B terão o resultado esperado nas saídas *soma* e *carry*. Em seus testes utilize a Tabela 3.4 [46], e se tiver alguma dúvida sobre os valores da tabela, revisem a operação de soma com dois bits, onde a saída *soma* representa o valor da soma na unidade corrente e o *carry* representa o “vai um” da operação.

Tabela 3.4: Tabela de valores da operação de Soma de Dois Bits

A	B	soma	carry (vai um)
0	0	0	0
0	1	1	0
1	0	1	0
1	1	0	1



Figura 3.10: Vídeo sobre o Circuito Digital Somador de 2 Bits: <http://youtu.be/E5yDNF2clQw>

3.9 Recapitulando

Neste capítulo estudamos a origem dos sistemas de numeração. Aprendemos a trabalhar com os sistemas de numeração mais utilizados na computação. Aprendemos mais profundamente o funcionamento do sistema binário, sua aritmética, representação de números negativos, representação de números fracionários e a lógica binária proposta por George Boole.

Por fim demos uma introdução sobre como o computador consegue realizar as operações aritméticas a partir de porta lógica básica, demonstrando o poder da matemática no auxílio dos procedimentos computacionais.

3.10 Atividades

1. Efetue as seguintes conversões:
 - a. Converta para decimal 110101_2 e 1001_2
 - b. Converta para octal 110111011101_2 e 1111111_2
 - c. Converta para hexadecimal 101100101100_2
 - d. Converta para binário $FF1F_{16}$ e ABC_{16}

2. Efetue as seguintes conversões:
 - a. Converta para decimal 1101.01_2 e 10.01_2 (Ponto Fixo)
 - b. Converta para octal 110111011101_2 e 1111111_2
 - c. Converta para hexadecimal 101100101100_2
 - d. Converta para binário $0xFF1F$ (Hexadecimal¹)

3. Converta o número -5 para uma representação binária usando 4-bits, com as seguintes representações:

¹Em programação costumamos representar números hexadecimais iniciando-o com "0x", portanto $0xFF1F$ equivale a $FF1F_{16}$.

- a. Sinal e amplitude
 - b. Complemento para 1
 - c. Complemento para 2
 - d. Notação de Excesso
4. Converta o número -33 para uma representação binária usando 6-bits, com as seguintes representações:
- a. Sinal e amplitude
 - b. Complemento para 1
 - c. Complemento para 2
5. Converta para decimal o valor em binário (usando apenas 5-bits) 10101_2 , considerando as seguintes representações:
- a. Inteiro sem sinal
 - b. Sinal e amplitude
 - c. Complemento de 2
6. Efetue os seguintes cálculos usando aritmética binária de 8-bits em complemento de 2, ou seja, primeiro converta o valor para binário e depois efetue a operação aritmética.
- a. $4_{10} + 120_{10}$
 - b. $70_{10} + 80_{10}$
 - c. $100_{10} + (-60_{10})$
 - d. $-100_{10} - 27_{10}$
7. A maioria das pessoas apenas consegue contar até 10 com os seus dedos; contudo, os engenheiros informáticos podem fazer melhor! Como? Cada dedo conta como um bit, valendo 1 se esticado, e 0 se dobrado.
- a. Com este método, até quanto é possível contar usando ambas as mãos?
 - b. Considere que um dos dedos na extremidade da mão é o bit do sinal numa representação em complemento para 2. Qual a gama de valores que é possível representar com ambas as mãos?
8. Efetue as operações Aritméticas no sistema binário:
- a. $100101010_2 + 101010111_2$
 - b. $101010110_2 - 010110111_2$
 - c. $100000000_2 - 000010011_2$
 - d. $111111111_2 + 101010101_2$
9. Converta para a representação em Ponto Flutuante, com 12 bits (1: sinal; 4: expoente; 8: mantissa), os seguintes valores, dados em base 10 (apresente todos os cálculos):
- a. $+12$
 - b. -10.75
 - c. -8.25

Capítulo 4

Organização e Funcionamento do Computador

OBJETIVOS DO CAPÍTULO

Ao final deste capítulo você deverá ser capaz de:

- Descrever a arquitetura geral de um computador
- Descrever seus componentes básicos e suas funções, como por exemplo a UCP, a memória principal, e os dispositivos de E/S
- Descrever o ciclo de máquina responsável pela execução de programas de computador

Um sistema de computador é integrado pelo seu hardware e seu software. O hardware é o equipamento propriamente dito, e seus elementos básicos são: unidade central de processamento, memória principal e seus dispositivos de entrada e saída.

O software é constituído pelos programas que lhe permitem atender às necessidades dos usuários. Ele abriga programas fornecidos pelos fabricantes do computador e programas desenvolvidos pelo usuário.

Neste capítulo, iremos identificar como estes dois elementos unidos permitem que atividades pré-programadas, através de uma linguagem, sejam executadas de forma automática pelo computador.

4.1 Arquitetura de um Computador

Os circuitos de um computador que executam operações sobre dados, tais como adição e subtração, são isolados em uma região chamada Unidade Central de Processamento UCP (CPU – *Central Processing Unit*), ou processador.

Os dados que estão armazenados na memória principal do computador são transferidos através de barramentos que interligam estes componentes.

A comunicação com o mundo externo, os usuários, se dá pelos dispositivos de Entrada e Saída (E/S). A comunicação entre o computador e estes dispositivos se dá através dos controladores de cada dispositivo de E/S. Em computadores comuns, estes controladores correspondem placas de circuito encaixadas na placa principal do computador (placa mãe). Está ilustrada na Figura 4.1 [50], a arquitetura básica de um computador, demonstrando a organização de seus componentes básicos.

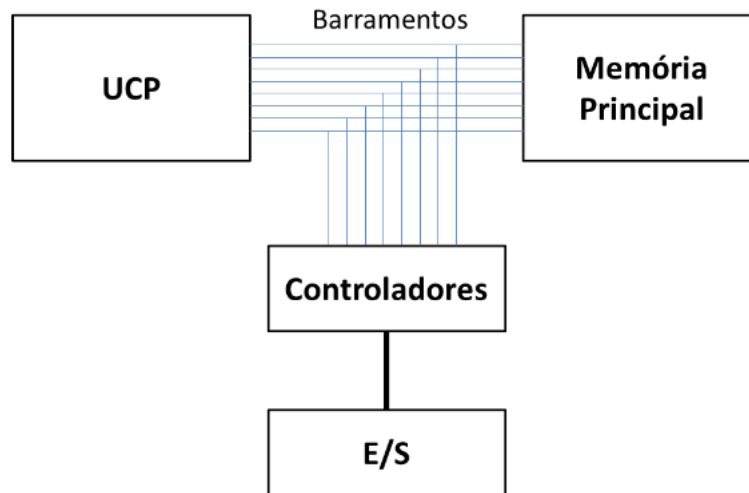


Figura 4.1: Arquitetura geral de um computador

Esta seção apresenta uma descrição sobre cada unidade desta Arquitetura, descrevendo seus componentes e funções básicas.

4.1.1 Memória Principal

A memória do computador consiste numa coleção de registradores numerados consecutivamente (endereçados), onde cada um possui um tamanho denominado de **tamanho da palavra**, que pode variar em 16, 32, 64 e 128 bits, com a palavra de 32 bits sendo a mais comum hoje em dia, e a palavra de 64 bits aumentando de popularidade.

Cada registrador tem um endereço, chamado de localização na memória, estas são organizadas linearmente em ordem consecutiva. O número único que identifica cada palavra é chamado de endereço.

A memória possui um espaço de endereçamento representado pelo tamanho em bits do seu endereço, logo, um espaço de endereçamento de 32 bits pode acessar qualquer palavra de memória em qualquer lugar no intervalo de 0 a $2^{32}-1$.

O espaço de endereçamento pode ser dividido em regiões distintas usadas pelo sistema operacional, dispositivos de E/S, programas de usuário e pilha do sistema operacional.

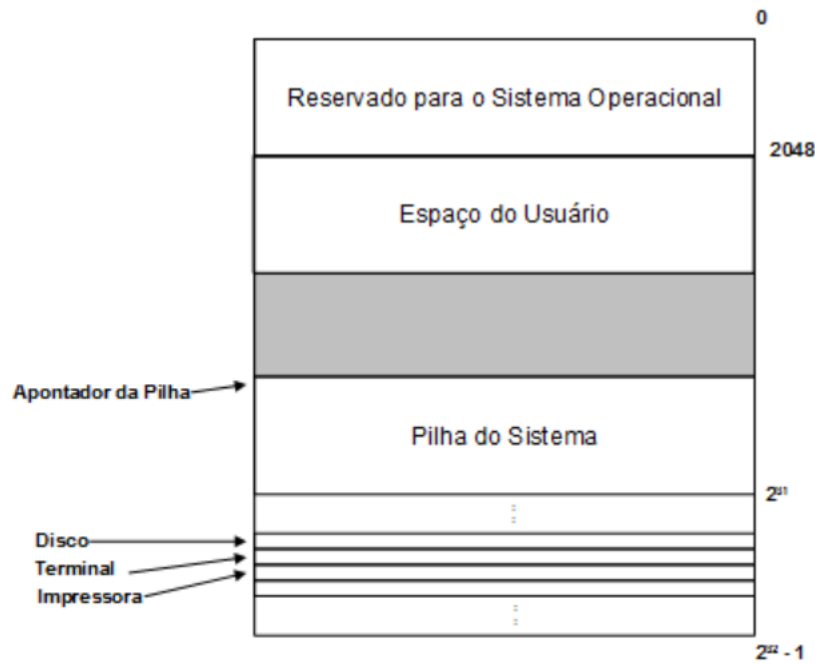


Figura 4.2: Mapa de Memória do Computador

As regiões ilustradas na Figura 4.2 [51] compõem um possível mapa de memória. Os endereços acima de 2048 são reservados para uso do sistema operacional. O espaço do usuário é onde um programa do usuário será carregado. A porção do espaço de endereçamento entre 2^{31} e $2^{32} - 1$ está reservada para dispositivos de E/S.

É importante manter clara a distinção entre o que é endereço e o que é dado. Uma palavra na memória, pode ter distintas representações dependendo do seu uso. Ela pode armazenar uma instrução contendo a operação e os operandos (dados de entrada) para a realização de uma específica operação, mas também pode armazenar o endereço de uma outra região de memória. Logo, o endereço é um apontador para uma posição de memória que contém dados, e estes são informações significativas para a realização de alguma atividade no computador, ou a representação de alguma informação.

4.1.2 Unidade Central de Processamento (UCP)

A Unidade Central de Processamento, ilustrada na Figura 4.3 [52], é composta por duas partes principais: a **unidade lógica e aritmética** (ULA), formada por circuitos que manipulam os dados através de operações binárias (dois operandos) e unárias (um operando). Exemplos incluem a *soma* e operadores lógicos: *and*, *or* e *not*. E a **unidade de controle**, cujos circuitos são responsáveis por coordenar as operações da UCP.

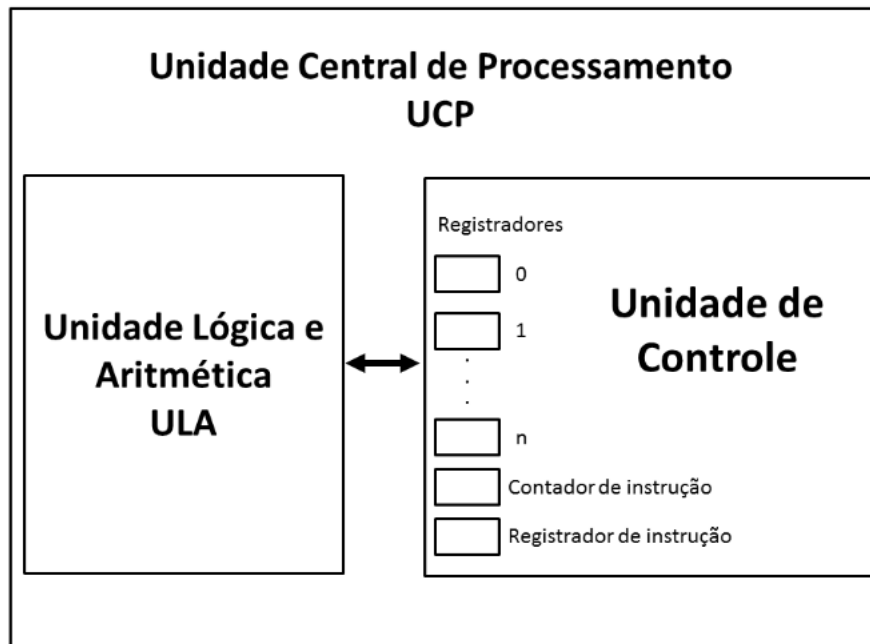


Figura 4.3: Componente lógicos da UCP

Para o armazenamento e a comunicação entre estas duas unidades a UCP contém circuitos de armazenamento chamados de registradores, que se assemelham às células de armazenamento da memória principal.

Alguns registradores funcionam como posições intermediárias de armazenamento para os dados manipulados pela UCP. Nestes registradores são armazenados os dados de entrada para a ULA e ainda proporcionam um local de armazenamento para o resultado das operações.

Os dados a serem manipulados pela ULA tem origem na memória principal, sendo de responsabilidade da unidade de controle transferir estes dados aos registradores, informar à ULA sobre quais registradores estão os dados de entrada, ativar o circuito da operação apropriada e informar em que registrador deve guardar o resultado da operação.

A transferência desta informação oriunda da memória principal se dá através do **barramento** que é responsável por transmitir padrões de bits entre a UCP, os dispositivos de E/S e a memória principal.



Nota

Executar uma simples operação de soma é mais complexo que apenas somar estes números. Coordenado pela unidade de controle, os registradores intermediam a comunicação da memória principal e a ULA. Este processo pode ser resumido assim:

PASSOS

1. Obter da memória um dos valores da soma e guardar em um registrador;
2. Obter da memória o outro número a ser somado e armazená-lo em outro registrador;
3. Acionar o circuito de adição tendo os registradores do passo 1 e 2 como entrada, e escolher outro registrador para armazenar o resultado;

4. Armazenar o resultado na memória principal;
5. Finalizar operação.

4.1.3 Unidades de Entrada/Saída

Entrada/Saída (E/S) compreende todas as maneiras como o computador se comunica com os usuários e outras máquinas ou dispositivos. Os dispositivos de entrada aceitam dados e instruções do usuário, os dispositivos de saída retornam os dados processados.

Os dispositivos de saída mais comuns são a tela de vídeo, conhecida como monitor, e a impressora. Os dispositivos de entrada mais conhecidos são teclado e mouse. Os sistemas de multimídia possuem alto-falante como saída e microfone como entrada adicional.

Os dispositivos de E/S trabalham com a memória do computador do seguinte modo: os dados captados pelos dispositivos de entrada são representados em pulsos elétricos e transmitidos ao computador, ali estes pulsos são convertidos em dados binários e armazenados na memória do computador. No caminho inverso, a informação binária é transformada em pulso elétrico e encaminhada para o dispositivo de saída especialista para tratá-lo e gerar uma saída ao usuário.

Um dispositivo especial de E/S de um computador é o disco rígido (HD), nele são armazenados todos os dados que devem persistir num sistema computacional, mesmo na ausência de energia. Todos os programas que não estão em execução se encontram no disco, seu único problema é o tempo excessivo para a recuperação e escrita de uma informação, havendo assim a necessidade de se trabalhar com a memória volátil (memória principal), mais rápida, porém mais cara.

4.1.4 O Modelo de Barramento

O objetivo do barramento é reduzir o número de interconexões entre a UCP e seus subsistemas. Em lugar de mantermos um caminho de comunicação entre a memória e cada um dos dispositivos de entrada e saída, a UCP é interconectada com os mesmos via barramento de sistema compartilhado.

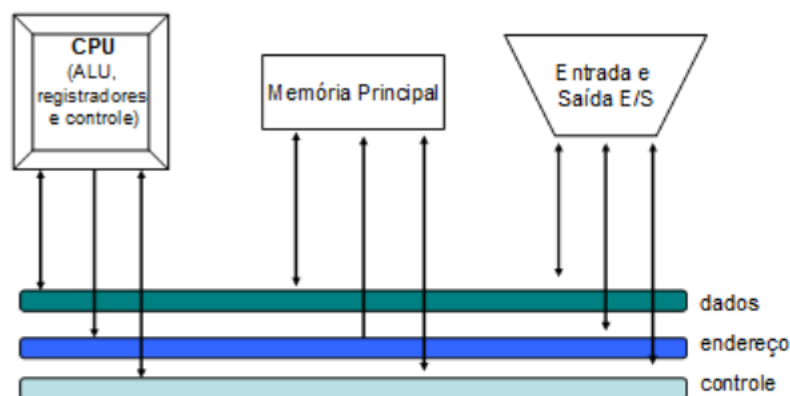


Figura 4.4: Modelo de Barramento do Computador

Os componentes são interconectados ao barramento da forma ilustrada na Figura 4.4 [53]. A UCP gera endereços que são colocados no **barramento de endereços**, e a memória recebe endereços do mesmo. O caminho inverso desta operação não é possível, como pode ser observado na figura.

Durante a execução de um programa, cada instrução é levada até à ULA (Unidade Lógica e Aritmética) a partir da memória, uma instrução de cada vez, junto com qualquer dado que seja necessário para executá-la. A saída do programa é colocada em um dispositivo, tal como display de vídeo ou disco. A comunicação entre os três componentes (UCP, memória e E/S) é feita sempre pelos barramentos.

4.2 Programando um computador

A grande evolução na arquitetura dos computadores foi a flexibilidade da unidade de controle quanto ao tratamento de instruções. Em suas primeiras versões existiam circuitos físicos montados na unidade de controle que realizavam algumas atividades específicas, e sempre que o usuário quisesse utilizar outras operações, era necessário reprogramar fisicamente a fiação do circuito para que a nova operação pudesse ser executada.

O leitor deve perceber que esta estratégia tornaria qualquer programação inviável para leigos da área de circuitos eletrônicos. Esta seção apresenta o funcionamento atual da UCP para executar os programas do sistema e de usuários.

4.2.1 Linguagem de Máquina

A unidade de controle moderna é projetada para reconhecer instruções codificadas como padrões de bits. Ao conjunto de instruções é dado o nome de linguagem de máquina, e cada uma destas instruções é chamada de instrução de máquina.

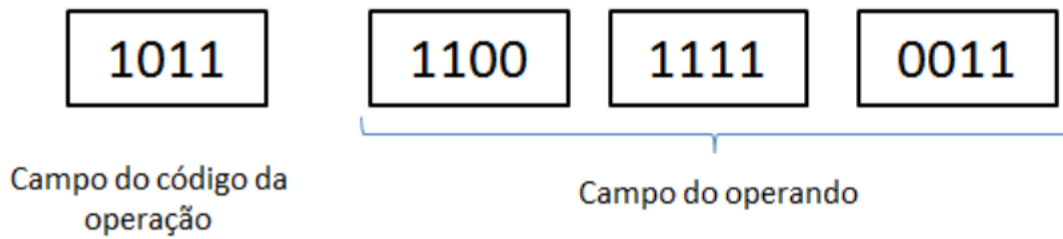
Algo que pode surpreender o leitor é a pequena quantidade necessária para a UCP decodificar, sendo através da combinação destas poucas instruções, bem planejadas, que o computador desenvolve tarefas de usos gerais nas mais diversas situações em nosso cotidiano. E a grandeza da Ciência da Computação é que se tivermos projetado instruções bem planejadas, a adição de outras instruções mais específicas se torna desnecessária, pois uma combinação das instruções básicas tem o mesmo efeito lógico da instrução específica.

A decisão entre instruções específicas ou instruções de uso geral levou a disputa de duas filosofias de projetos para as UCPs. A primeira, chamada computador com **conjunto mínimo de instruções** (*Reduced Instruction Set Computer - RISC*), tem em sua defesa o fato de criar máquinas simples e eficientes. O contraponto é a filosofia do computador com **conjunto de instruções complexas** (*Complex Instruction Set Computer - CISC*), que tem como argumento a facilidade de programação, já que uma única instrução é capaz de realizar várias tarefas individuais do RISC.

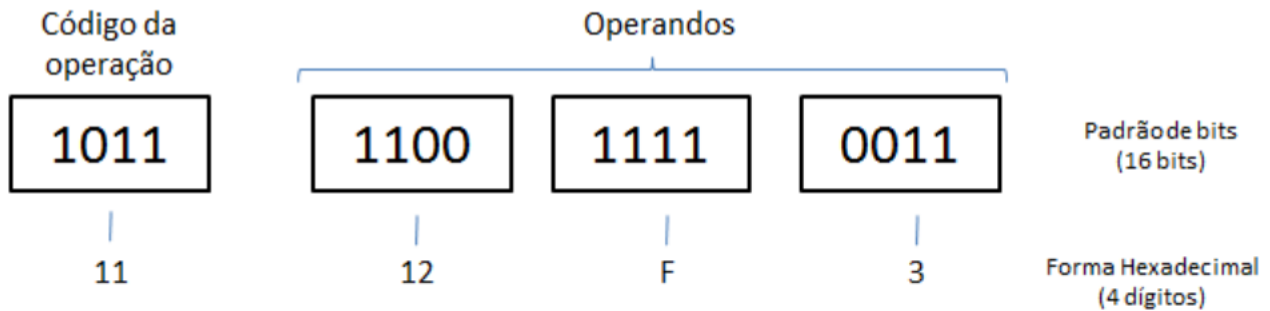
As duas filosofias tem entrada no mercado, sendo o CISC adotado pela família Pentium da Intel e o RISC adotado pela Apple Computer, IBM e Motorola.

Existem três tipos de instruções: as instruções de transferência de dados, que realizam cópia de valores entre registradores da UCP e a memória principal, como por exemplo STORE e LOAD; as instruções lógicas e aritméticas que ativam os circuitos específicos da ULA para a realização das operações, como por exemplo ADD, SHIFT, OR, AND e etc.; e por fim, as instruções de controle, responsáveis por tratar a sequência da execução do programa sem haver manipulação de seus dados, como por exemplo o JUMP e CALL, usadas para a mudança do fluxo normal de um programa, implementando assim os desvios condicionais, códigos de repetição, chamada de função e retorno.

A codificação de uma instrução é composta de duas partes, o **campo código da operação** e o **campo do operando**.



Podemos observar no exemplo a seguir, a codificação da operação STORE e seus operandos:



O primeiro dígito hexadecimal, o 11, representa, neste exemplo, a operação STORE (armazena o conteúdo de um registrador em memória). O dígito hexadecimal seguinte representa o identificador do registrador (valor 12) que possui o conteúdo a ser gravado, e já o par de dígitos hexadecimais F3 representa o endereço na memória principal onde o conteúdo do registrador 12 será guardado. Podemos traduzir este código da seguinte forma:

Armazene o padrão de bits contido no registrador 12 para a célula de memória de endereço F3.

4.2.2 Executando Programas em Linguagem de Máquina

Um programa é uma sequência de instruções em uma linguagem a ser executada com o objetivo de realizar uma determinada atividade pré-programada.

O programa em linguagem de máquina fica posto na memória principal, sendo de responsabilidade da unidade de controle, a busca por cada instrução de máquina, sua decodificação e o gerenciamento da execução desta instrução com o auxílio da ULA. Após o término de cada instrução o processo se repete dando continuidade ao ciclo de máquina, este ciclo está ilustrado na Figura 4.5 [56].

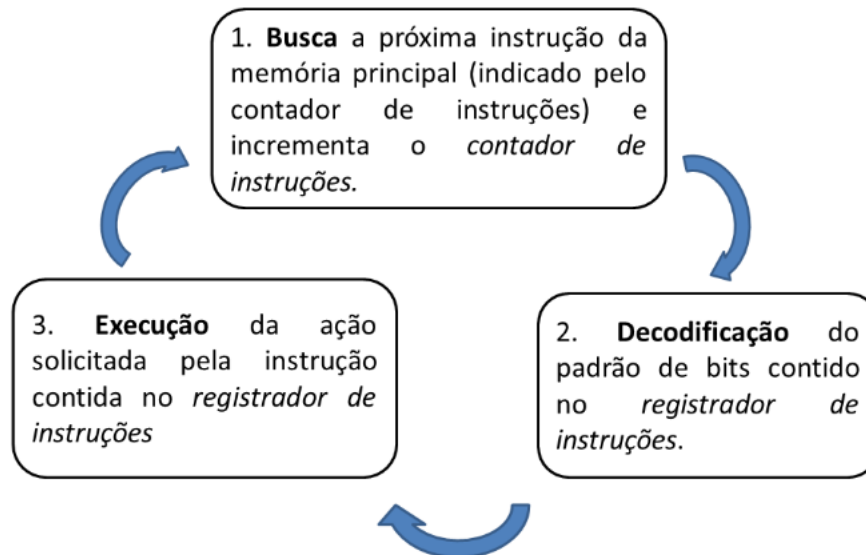


Figura 4.5: As três fases do ciclo de máquina

Para o controle deste ciclo a unidade de controle possui dois registradores de propósito específico: o **contador de instruções** e o **registrador de instruções**. No contador de instruções é armazenado o endereço de memória da próxima instrução a ser executada, assim a unidade de controle fica informada sobre a posição do programa em execução. Já o registrador de instruções guarda a instrução de máquina que está em execução.

Como ilustrado na Figura 4.5 [56], o ciclo de máquina é dividido em três fases. Em cada fase a unidade de controle utiliza seus registradores para auxiliá-la na execução das instruções:

Busca

a unidade de controle pede para a memória principal transferir a instrução contida no endereço de memória indicado pelo contador de instruções e este conteúdo é armazenado no registrador de instruções. Por fim, o conteúdo do contador de instruções é incrementado, ficando pronto para a próxima fase de busca;

Decodificação

a unidade de controle separa os campos da instrução contida no registrador de instruções de acordo com o tipo de operação, identificando os operandos da instrução;

Execução

os circuitos específicos da ULA são ativados, os dados de entrada carregados e a tarefa indicada na instrução é executada.

Ao final da execução, a unidade de controle recomeçará o ciclo, partindo da fase de busca.

4.3 Recapitulando

Neste capítulo estudamos a Arquitetura básica de um computador, identificamos cada um dos seus componentes, descrevendo suas funcionalidades principais e um resumo de seu funcionamento interno. Descrevemos como estes componentes interagem entre si para o funcionamento do computador, dentre estes componentes estudamos a Unidade Central de Processamento, a Memória Principal, os dispositivos de Entrada e Saída e os Barramentos.

Por fim, demos uma introdução sobre como o computador consegue executar um programa desenvolvido em linguagem de máquina, apresentando, para isso, o conceito de ciclo de máquina.

4.4 Atividades

1. Qual o papel de cada unidade dentro da UCP?
2. Qual a função dos registradores existentes na UCP?
3. Qual a importância dos Barramentos na Arquitetura de um computador?
4. Como a unidade de controle gerencia o ciclo de máquina de um computador?
5. Descreva o caminho percorrido entre os componentes de um computador para que uma soma de dois operandos tenha seu resultado apresentando em um monitor de vídeo.

Capítulo 5

Algoritmos, Linguagem de Programação, Tradutor e Interpretador

OBJETIVOS DO CAPÍTULO

Ao final deste capítulo você deverá ser capaz de:

- Apresentar o conceito de algoritmos;
- Apresentar como os algoritmos são formalizados nos computadores através de linguagens de programação;
- Descrever os softwares básicos que permitem ao computador entender os algoritmos descritos nas linguagens de programação.

5.1 Algoritmos

Historiadores trazem divergências sobre a origem da palavra algoritmo, sendo a mais difundida, devido ao seu sobrenome, a de Mohamed ben Musa Al-Khwarizmi, um matemático persa do século IX, cujas obras foram traduzidas no ocidente no século XII, tendo uma delas recebido o nome *Algorithmi de numero indorum* (indiano), acerca dos algoritmos que trabalham sobre o sistema de numeração decimal.

Independente de sua real etimologia, a ideia principal contida na palavra refere-se à descrição sistemática da maneira de se realizar alguma tarefa. Para a Ciência da computação, o conceito de algoritmo foi formalizado em 1936 por Alan Turing (Máquina de Turing) e Alonzo Church, que formaram as primeiras fundações da Ciência da computação. Sendo esta formalização descrita a seguir:

Um algoritmo é um conjunto não ambíguo e ordenado de passos executáveis que definem um processo finito.

Em sua definição o algoritmo requer um conjunto de passos ordenados, isto significa que estes passos devem ser bem definidos e estruturados para uma ordem de execução. Isto não quer dizer que estes passos devem ser executados sempre em uma única sequência consistindo de um primeiro passo seguido por um segundo, e assim por diante. Muitos algoritmos, conhecidos como algoritmos paralelos, contém mais do que uma sequência de passos, cada um sendo projetado para executar um processo distinto em máquinas multiprocessadas. Logo, as sequências dos passos podem intercalar

entre si dependendo do ambiente de execução, entretanto, dentro de uma mesma sequência sua ordem de execução não muda durante o processo.

Seguindo a definição, todo algoritmo deve consistir em passos executáveis. Considere a seguinte instrução

Faça uma lista de todos os números inteiros ímpares

Sendo um algoritmo para sua solução impossível de ser realizado, pois existe uma infinidade de números inteiros ímpares. Logo, um algoritmo deve ser eficaz, ou seja, que possa ser resolvido. Podemos criar um algoritmo para solucionar a instrução acima modificando sua descrição

Faça uma lista de todos os números inteiros ímpares no intervalo [1; 100]

Por fim, os passos em um algoritmo não podem ser ambíguos, isto significa que durante a execução de um algoritmo, o estado atual do processamento deve ser suficiente para determinar única e completamente as ações requeridas por cada passo.

5.1.1 Exemplo de um Algoritmo

Guilherme recebe alguns convidados que estão visitando a cidade em sua casa e precisa ensiná-los a chegar à igreja para a missa do domingo. O anfitrião muito organizado apresenta o mapa de seu bairro como visto na Figura 5.1 [60] e propõe o seguinte algoritmo para que seus amigos não se percam nas ruas da cidade.

Algoritmo

```
Tire o carro da garagem
Pegue a rua à esquerda
Siga em frente
Pegue a primeira rua à direita
Siga em frente
Pegue a primeira rua à esquerda
Siga em frente
Pegue a primeira à direita
Siga em frente
Procure a igreja no lado esquerdo
Estacione em frente à igreja
```

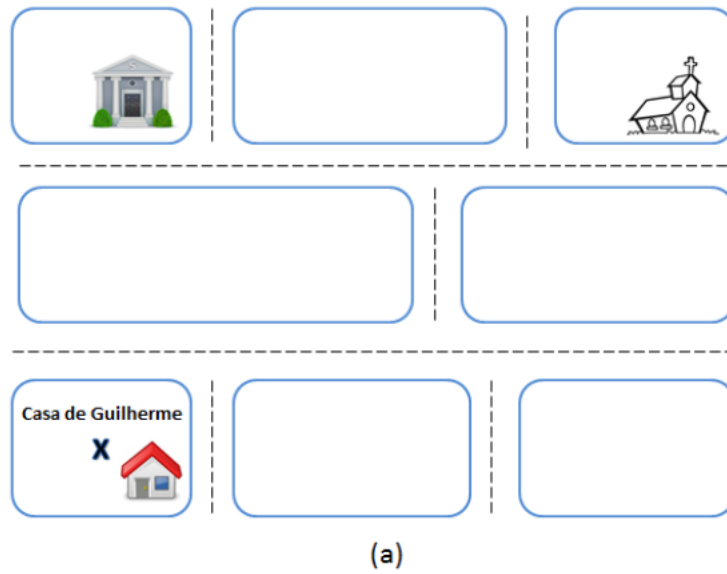


Figura 5.1: Mapa da cidade de Guilherme

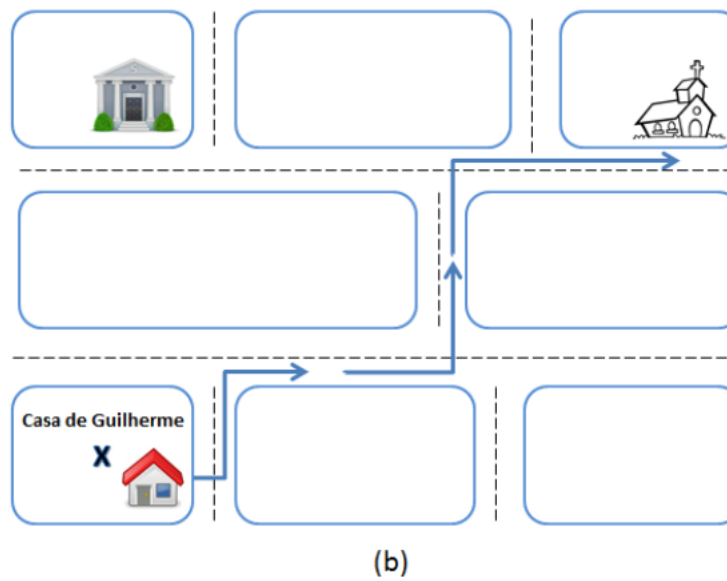


Figura 5.2: Rota para igreja descrita no algoritmo

Neste exemplo, os passos são descritos em sua ordem de execução de forma concisa e sem dubiedades em seu entendimento.



Nota

Que tal fazer um algoritmo? Como seria o algoritmo para Guilherme ensinar seus amigos a chegarem no banco?

5.1.2 Programa de Computador

Um programa de computador é essencialmente um algoritmo que diz ao computador os passos específicos e em que ordem eles devem ser executados, como por exemplo, os passos a serem tomados para calcular as notas que serão impressas nos boletins dos alunos de uma escola.

Quando os procedimentos de um algoritmo envolvem o processamento de dados, a informação é lida de uma fonte de entrada, processada e retornada sob novo valor após processamento, o que geralmente é realizado com o auxílio de um conjunto de instruções e estrutura de dados.



Figura 5.3: (a) Autômato suíço do século XIX escrevendo um poema



Figura 5.4: (b) Autômato do filme “A Invenção de Hugo Cabret”

Algoritmos podem ser implementados em circuitos elétricos ou até mesmo em dispositivos mecânicos (autômatos, vide Figura 5.3 [61] e Figura 5.4 [61]). Mania dos inventores do século XIX, os autômatos eram máquinas totalmente mecânicas, construídas com a capacidade de serem programadas para realizar um conjunto de atividades autônomas. Em 2011, o filme *A Invenção de Hugo Cabret* (tradução brasileira) do cineasta Martin Scorsese traz a história do ilusionista Georges Méliès precursor do cinema e um colecionador de autômatos, sendo uma de suas máquinas o fio condutor desta história. O autômato específico era capaz de desenhar a cena emblemática do seu filme "Viagem à Lua".

Entretanto, a maioria dos algoritmos são desenvolvidos para programas de computador, para isto, existe uma grande variedade de linguagens de programação, cada uma com características específicas que podem facilitar a implementação de determinados algoritmos ou atender a propósitos mais gerais, definiremos melhor uma linguagem de programação na Seção 5.2 [63].

5.1.3 Construindo um algoritmo em sala de aula

Imagine que o leitor queira ensinar o conceito de algoritmo para um grupo de alunos. Uma forma muito interessante de abordar a construção de um primeiro algoritmo em sala é apresentar um jogo que utilize uma sequência de passos lógicos para sua resolução. Peça para os alunos pensarem em uma solução e definir comandos em português a serem seguidos pelo seu colega ao lado para resolver o problema através de sua solução proposta. Se o colega obtiver êxito na resolução do jogo, seu algoritmo terá sido validado.

Propomos a abordagem do conhecido jogo “imprensadinho”, onde o jogador tem o objetivo de adivinhar um número escolhido aleatoriamente pelo seu adversário dentro de um intervalo de valores pré-estabelecido. O jogador pergunta por qualquer número dentro deste intervalo e o adversário tem que responder se o número escolhido foi descoberto ou não. O jogador ainda pode perguntar se o número a ser encontrado é maior ou menor que o número corrente testado. O jogo acaba quando o jogador descobre o número escolhido.



Figura 5.5: Proposta de algoritmo para o “imprensadinho”



Nota

Antes de propor esta atividade a seus alunos, que tal tentar elaborar um algoritmo que formalize sua solução. Descreva testes a serem efetuados e instruções para descrever as decisões a serem tomadas.

5.2 Linguagem de Programação

Imagine aplicações para redes sociais como o Facebook, jogos eletrônicos e decodificadores de vídeo digital sendo implementados em linguagem de máquina (linguagem binária), seria uma tarefa impossível. Para isso, linguagens de programação foram desenvolvidas para permitir que algoritmos sejam aceitáveis para os humanos e facilmente convertidos em instruções de linguagem de máquina. Podemos definir uma linguagem de programação como um conjunto de palavras (vocabulário) e de regras (sintaxe) que permite a formulação de instruções a um computador.

5.2.1 Primeiras gerações

Os códigos interpretados pelos primeiros computadores consistiam em instruções codificadas como dígitos numéricos. Escrever programas nesta linguagem, além de ser tedioso, é passível de muitos erros que devem ser localizados e corrigidos para finalizar o trabalho.

Na década de 40, pesquisadores desenvolveram um sistema de notação onde instruções numéricas podem ser representadas por mnemônicos. Por exemplo, a instrução

```
Mova o conteúdo do registrador 3 para o registrador 1
```

expressa numericamente como:

```
4056
```

usando uma linguagem de máquina. Já em um sistema mnemônico podemos representar esta instrução como:

```
MOV R5, R6
```

Com o uso do sistema mnemônico, programas chamados montadores (*assemblers* em inglês) foram desenvolvidos para converter expressões mnemônicas em linguagem de máquina. Por isso, muitas vezes as linguagens mnemônicas são conhecidas como linguagem assembly.

Apesar da melhoria acarretada com a adoção do sistema mnemônico, sua programação ainda traz muitos dissabores aos desenvolvedores. A linguagem é uma troca direta de comandos básicos da linguagem de máquina, tornando a sua programação totalmente amarrada a arquitetura da máquina em que o código está sendo desenvolvido (dependência de plataforma). E a filosofia de desenvolvimento era toda baseada em comandos de mais baixo nível da máquina. Fazendo uma analogia com a construção de uma casa, seria necessário pensar em sua construção a partir de tijolos, canos, cimento, pedra e etc. Embora toda construção precise trabalhar com estes elementos básicos, durante o projeto de uma casa, o arquiteto pensa em termos de salas, varanda, portas e etc.

Com esta filosofia os pesquisadores de computação desenvolveram a terceira geração de linguagens de programação, sendo suas primitivas básicas de alto nível e independentes de máquina, um diferencial das linguagens anteriores. Estas linguagens são desenvolvidas para usos mais especializados. Os exemplos mais conhecidos desta primeira fase das linguagens de alto nível são o FORTRAN (FORmula TRANslation), que foi desenvolvido para aplicações científicas e de engenharia, e o COBOL (Common Business-Oriented Language) desenvolvido para aplicações comerciais.

O objetivo das linguagens de alto nível era descrever operações sem se preocupar quais instruções de máquina seriam necessárias para implementar estas operações. Uma vez identificado este conjunto de primitivas de alto nível necessárias para o algoritmo, um programa, conhecido como tradutor, é acionado para converter programas escritos na linguagem de alto nível, em programas com linguagem de máquina. Este software entre outros serão melhor detalhados na Seção 5.3 [64].

5.2.2 Paradigma de Programação

Um paradigma de programação fornece e determina a visão que o programador possui sobre a estruturação e execução do programa. Os paradigmas representam abordagens fundamentalmente diferentes para a construção de soluções para os problemas, portanto afetam todo o processo de desenvolvimento de software. A seguir serão descritos os paradigmas de programação clássicos:

Paradigma imperativo

Descreve a computação como ações, enunciados ou comandos que mudam o estado (variáveis) de um programa. Muito parecido com o comportamento imperativo das linguagens naturais que expressam ordens como visto no algoritmo das rotas.

Paradigma declarativo

Descreve propriedades da solução desejada, não especificando como o algoritmo em si deve agir. Muito popular em linguagens de marcação, sendo utilizado na programação das páginas web (linguagem HTML) e descrição de documentos multimídia como a linguagem Nested Context Language – NCL, adota pelo padrão brasileiro de TV Digital.

Paradigma funcional

Trata a computação como uma avaliação de funções matemáticas. Ela enfatiza a aplicação de funções, em contraste da programação imperativa, que enfatiza mudanças no estado do programa. Neste paradigma ao se pensar em uma função simples de cálculo de médias de notas, usamos o auxílio de funções mais primitivas, podendo a função Media (Numeros) ser representada pela expressão:

```
(Divide (Soma Numeros) (Conta Numeros) )
```

logo a função Divide opera com os resultados das funções Soma e Conta.

Paradigma orientado a objeto

Neste paradigma, diferente do paradigma imperativo, os dados passam a ter um papel principal na concepção do algoritmo. No paradigma imperativo, rotinas de controle manipulam os dados que são elementos passivos. Já na orientação a objetos, os dados são considerados objetos auto gerenciáveis formados pelos próprios dados e pelas rotinas responsáveis pela manipulação destes dados.

5.3 Tradutor e Interpretador

Ao receber uma bicicleta no natal Carlinhos precisa ler o manual de instruções e seguir passo a passo as tarefas descritas no documento para poder se divertir com seu presente. Podemos dizer que Carlinhos é um interpretador dos comandos fornecidos pelo manual de instruções. Entretanto seu pai encontrou uma promoção na internet e comprou um produto fabricado na França e o menino ao se deparar com o manual percebeu que o mesmo não poderia ser “interpretado” já que não sabia ler em francês. Para resolver o problema seu pai contratou um tradutor de francês para português, assim, este novo manual pôde ser “interpretado” por Carlinhos e enfim sua bicicleta seria montada.

No computador, o problema de Carlinhos se repete diariamente, havendo a necessidade de softwares básicos para traduzir e interpretar os diversos programas dos usuários escritos em diversas linguagens existentes. Os softwares que convertem um programa de usuário escrito em uma linguagem para outra

linguagem são chamados de tradutores. A linguagem na qual o programa original está expresso é chamada de linguagem fonte e a linguagem para a qual ela será convertida é conhecida como linguagem alvo. Tanto a linguagem fonte quanto a linguagem alvo definem níveis de abstração específicos.

Se existir um processador que possa executar diretamente programas escritos na linguagem fonte, não há necessidade de se traduzir o programa fonte para uma linguagem alvo.

O método de tradução é empregado quando há um processador (seja ele implementado em hardware ou por interpretação) disponível para executar programas expressos na linguagem alvo mas não na linguagem fonte. Se a tradução tiver sido feita corretamente, a execução do programa traduzido vai obter exatamente os mesmos resultados que a execução do programa fonte obteria se houvesse um processador que o executasse diretamente.

É importante observar a diferença entre tradução e interpretação. Na tradução, o programa original, expresso na linguagem fonte, não é executado diretamente. Em vez da execução direta, esse programa precisa ser convertido para um programa equivalente, conhecido como programa objeto ou programa binário executável, que será executado após o término do processo de tradução.

Logo, a tradução envolve dois passos distintos:

- Geração de um programa equivalente na linguagem alvo;
- Execução do programa obtido.

No processo de interpretação existe apenas um único passo: a execução do programa original na linguagem fonte.

Nesta seção iremos analisar a função dos softwares básicos: compilador, montador, ligador, carregador e interpretador. Programas necessários para que os softwares dos usuários implementados em alguma linguagem de programação específica possam ser executados em um computador.

5.3.1 Tradutores

Os tradutores podem ser divididos em dois grupos, dependendo da relação existente entre a linguagem fonte e a linguagem alvo. Quando a linguagem fonte for essencialmente uma representação simbólica para uma linguagem de máquina numérica, o tradutor é chamado de montador e a linguagem fonte é chamada de linguagem de montagem. Quando a linguagem fonte for uma linguagem de alto nível, como é o caso do Pascal ou do C, e a linguagem alvo for uma linguagem de máquina numérica ou uma representação simbólica desta linguagem (linguagem de montagem), o tradutor é chamado de compilador.

Podemos observar na Figura 5.6 [66] todos os passos necessários para que um algoritmo expresso em uma linguagem de programação possa ser carregado em memória para ser executado por um computador. Cada fase possui um conjunto de entradas e saídas de seu processamento. Estas fases e seus respectivos softwares envolvidos são descritas nas seções seguintes.

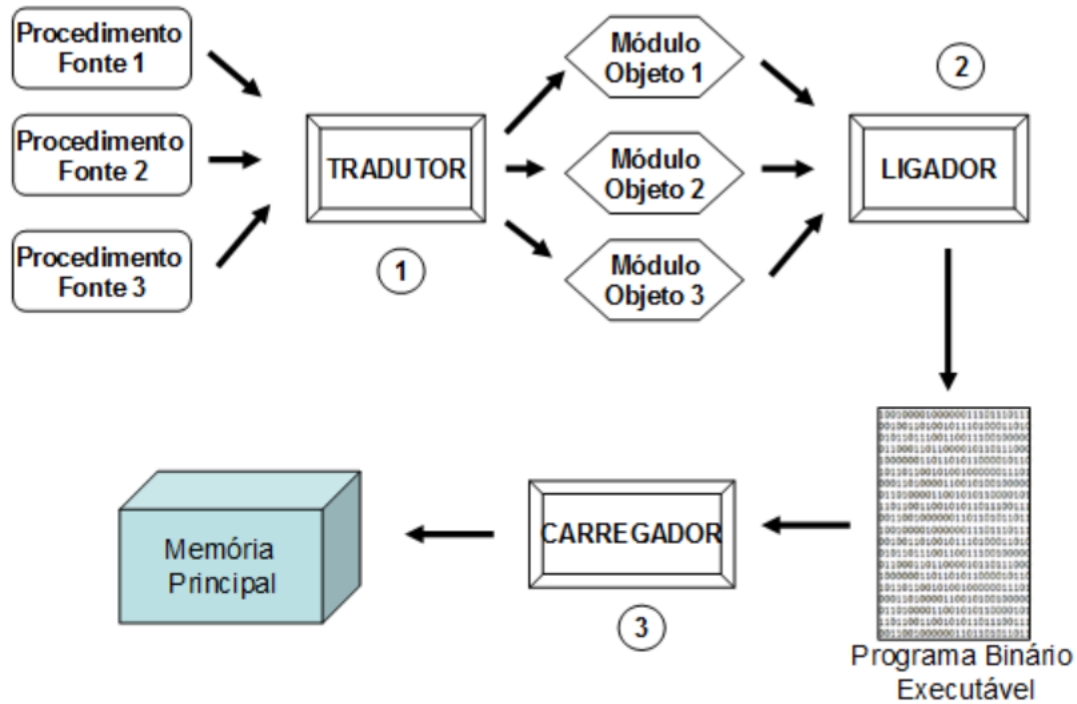


Figura 5.6: Etapas do processo de compilação.

5.3.2 Processo de Compilação

Diferente do processo de montagem de um programa em linguagem de montagem para um programa em linguagem de máquina, que é bastante simples, pois existe um mapeamento direto de um para um entre os comandos em linguagem de montagem e os equivalentes em código binário, o processo de compilação de linguagens é muito mais complexo.

5.3.2.1 Passos da compilação

Considere o comando simples abaixo:

$A = B + 4;$

O compilador tem que resolver um número grande de tarefas na conversão deste comando em um ou mais comandos em linguagem de montagem:

1. Reduzir o texto do programa para símbolos básicos da linguagem, como identificadores tais como A e B, demarcações como o valor constante 4 e delimitadores do programa tais como = e +. Esta parte da compilação é chamada de análise léxica.
2. Decodificar os símbolos para reconhecer a estrutura do programa. No comando usado acima, por exemplo, um programa chamado parser deve reconhecer o comando como sendo uma atribuição de valores da forma:

```
<Identificador> "=" <Expressão>
```

onde <Expressão> é decodificado na forma:

```
<Identificador> "+" <Constante>
```

Essa tarefa é chamada de análise sintática.

3. Análise de nomes: associar os nomes A e B com variáveis do programa, e associá-los também a posições de memória específicas onde essas variáveis serão armazenadas durante a execução.
4. Análise de tipos: determinar os tipos de todos os dados. No caso anterior, as variáveis A e B e a constante 4 seriam reconhecidas como sendo do tipo int em algumas linguagens. As análises de nome e tipo são também conhecidas como análise semântica: determina o significado dos componentes do programa.
5. Mapeamento de ações e geração de código: associar comandos do programa com uma sequência em linguagem de montagem apropriada. No caso anterior, a sequência em linguagem de montagem poderia ser:

Comando de atribuição

```
ld[B], %r0, %r1    // Carrege variável B em um registrador.  
add %r1, 4, %r2    // Calcule o valor da expressão.  
st %r2, %r0, [A]  // Faça a atribuição na variável A.
```

6. Existem passos adicionais que o compilador deve tomar, tais como, alocar variáveis a registradores, usar registradores e, quando o programador desejar, otimizar o programa. O otimizador de código (independente de máquina) é um módulo opcional (presente na grande maioria dos compiladores) que objetiva melhorar o código intermediário de modo que o programa objeto produzido ao fim da compilação seja menor (ocupe menos espaço de memória) e/ou mais rápido (tenha tempo de execução menor). A saída do otimizador de código é um novo código intermediário.

5.3.3 Processo de Montagem

O processo de traduzir um programa em linguagem de montagem para programa em linguagem de máquina é chamado de processo de montagem. Este processo é muito simples, uma vez que existe um mapeamento um para um de comandos em linguagem de montagem para seus correspondentes em linguagem de máquina. Isto é o contrário da compilação, onde um comando em linguagem de alto nível pode ser traduzido em vários comandos em linguagem de máquina.

5.3.3.1 Por que usar uma Linguagem de Montagem?

Programar em uma linguagem de montagem não é fácil. Além da dificuldade, o desenvolvimento de um programa na linguagem de montagem consome mais tempo do que seu desenvolvimento em uma linguagem de alto nível. A depuração e manutenção dos programas em linguagem de montagem são mais complicados.

Nessas condições, por que alguém escolheria programar em uma linguagem de montagem?

Existem duas razões que justificam esta opção: performance e acesso aos recursos da máquina. Um expert na linguagem de montagem pode produzir um código menor e muito mais eficiente do que o gerado por um programador usando linguagem de alto nível.

Em segundo lugar, certos procedimentos precisam ter acesso total ao hardware. Por exemplo, se a máquina alvo tiver um bit para expressar o overflow de operações aritméticas, um programa em linguagem de montagem pode testar diretamente este bit, coisa que um programa em Java não pode fazer. Além disso, um programa em linguagem de montagem pode executar qualquer uma das instruções do conjunto de instruções da máquina alvo.

5.3.3.2 Tarefas do montador

Embora a montagem seja um processo simples, é tedioso e passível de erros quando feito manualmente. Montadores comerciais têm ao menos as seguintes características:

- Permitem ao programador especificar posição de valores de dados e programas durante a execução;
- Permitem que o programador de início realize valores de dados na memória antes da execução do programa;
- Implementam mnemônicos em linguagem de montagem para todas as instruções da máquina e modos de endereçamento, e traduzem comandos em linguagem de montagem válidos, nos seus equivalentes em linguagem de máquina;
- Permitem o uso de rótulos simbólicos para representar endereços e constantes;
- Incluem um mecanismo que permite que variáveis sejam definidas em um programa em linguagem de montagem e usadas em outros programas separadamente;
- Possibilitam a expansão de macros, ou seja, rotinas (semelhantes às funções em linguagem de alto nível) que podem ser definidas uma vez e então instanciadas quantas vezes necessário.

5.3.3.3 Montadores de dois passos

A maioria dos montadores leem textos do programa em linguagem de montagem duas vezes, e são chamados de “montadores de dois passos”. O primeiro passo serve para determinar o endereço de todos os itens de dados e instruções de máquina, e selecionar quais instruções devem ser geradas para cada instrução em linguagem de montagem (mais ainda não gerá-las).

Os endereços dos itens de dados e instruções são determinados por meio do uso de um contador de programa para a montagem, chamado contador de localização. O contador de localização gerencia o endereço da instrução executada e dos itens de dados durante a montagem, que geralmente é inicializada com 0 (zero). No início do primeiro passo, é incrementado de acordo com o tamanho de cada instrução.

Durante este passo, o montador também efetua quaisquer operações aritméticas em tempo de montagem, e insere as definições de todos os rótulos de funções e variáveis e as constantes, em uma tabela chamada Tabela de Símbolos.

A razão principal para exigir uma segunda passagem é permitir que símbolos sejam usados no programa antes de serem definidos. Após a primeira passagem, o montador terá identificado todos os símbolos e os colocado na Tabela de Símbolos, já durante a segunda passagem, gerará código de máquina, inserindo os identificadores dos símbolos que agora são conhecidos.

5.3.4 Ligação e Carregamento

A maioria dos programas é composto de mais de um procedimento. Os compiladores e os montadores geralmente traduzem um procedimento de cada vez, colocando a saída da tradução em disco. Antes que o programa possa rodar, todos os seus procedimentos precisam ser localizados e ligados uns aos outros de maneira a formarem um único código.

5.3.4.1 Ligação

A função do ligador é coletar procedimentos traduzidos separadamente e ligá-los uns aos outros para que eles possam executar como uma unidade chamada programa binário executável.

Se o compilador ou o montador lesse um conjunto de procedimentos fonte e produzisse diretamente um programa em linguagem de máquina pronto para ser executado, bastaria que um único comando fonte fosse alterado para que todos os procedimentos fonte tivessem que ser novamente traduzidos.

Usando a técnica do módulo objeto separado, o único procedimento a ser novamente traduzido seria aquele modificado. Havendo a necessidade de realizar apenas a etapa de ligação dos módulos separados novamente, sendo esta tarefa mais rápida que a tradução.

5.3.4.2 Carregamento

O carregador é um programa que coloca um módulo de carregamento na memória principal. Conceitualmente, a tarefa do carregador não é difícil. Ele deve carregar os vários segmentos de memória com seus valores corretos e inicializar certos registradores, tais como o apontador para pilha do sistema, responsável pelo escopo das rotinas que estarão em execução e o contador de instruções contido no processador, com seus valores iniciais, indicando assim onde o programa deve ser iniciado.

Em Sistemas Operacionais modernos, vários programas estão residentes na memória a todo instante, e não há como o montador ou o ligador saber em quais endereços os módulos de um programa irão residir. O carregador deve relocar estes módulos durante o carregamento adicionando um deslocamento a todos os endereços, permitindo desta forma acessar cada módulo individualmente na memória.

Esse tipo de carregamento é chamado de carregamento com relocação. O carregador simplesmente modifica endereços relocáveis dentro de um único módulo de carregamento para que vários programas passem a residir na memória simultaneamente.

5.4 Interpretadores

O software interpretador é um programa de computador que executa instruções escritas em uma linguagem de programação. Por exemplo, as linguagens Basic, Prolog, Python e Java, são frequentemente interpretados. Um interpretador geralmente usa uma das seguintes estratégias para a execução do programa: executar o código fonte diretamente ou traduzir o código fonte em alguma eficiente representação intermediária e depois executar este código.

Para isso, certos tipos de tradutores transformam uma linguagem fonte em uma linguagem simplificada, chamada de código intermediário, que pode ser diretamente “executado” por um programa chamado interpretador. Nós podemos imaginar o código intermediário como uma linguagem de máquina de um computador abstrato projetado para executar o código fonte.

Interpretores são, em geral, menores que compiladores e facilitam a implementação de construções complexas em linguagens de programação. Entretanto, o tempo de execução de um programa interpretado é geralmente maior que o tempo de execução deste mesmo programa compilado, pois o interpretador deve analisar cada declaração no programa a cada vez que é executado e depois executar a ação desejada, enquanto que o código compilado apenas executa a ação dentro de um contexto fixo, anteriormente determinado pela compilação. Este tempo no processo de análise é conhecido como "overhead interpretativa".

5.5 Usando os Softwares Básicos

A ferramenta `cc` é um ambiente completo para a compilação, montagem e ligação dos programas de usuário desenvolvidos na linguagem C. Nesta prática iremos identificar cada passo no processo de transformar um código de alto nível (Linguagem C) em um arquivo binário executável.



Nota

O `cc` é um compilador da GNU utilizado principalmente no sistema operacional Linux ou de tipo Unix. Para executá-lo você precisa abrir um terminal e escrever os comandos indicados nesta prática. Você já deve conhecê-lo da disciplina *Introdução a Programação*.



Nota

Lembre-se de os códigos fontes do livro estão disponíveis para download e as instruções de como baixá-los estão em "Baixando os códigos fontes" [xii].

Passo 1

Escreva em qualquer editor de texto os seguintes textos e salve com o nome sugerido para cada arquivo:

code/tradutor/teste.h

```
//Soma números
int soma(int op1, int op2);

//Subtrai numeros
int subtrai(int op1, int op2);
```

code/tradutor/teste.c

```
#include "teste.h"

int soma(int op1, int op2)
{
    return op1 + op2;
}

int subtrai(int op1, int op2)
{
    return op1 - op2;
}
```


code/tradutor/main.c

```
#include "teste.h"
#include <stdio.h>

int main(){
    int a, b;
    a = soma(2, 3);
    printf("Soma = %d\n", a);
    b = subtrai(4, 3);
    printf("Subtração = %d\n", b);
}
```

Dica



Caso você tenha baixado o código deste livro, basta entrar na pasta a seguir onde estes arquivos já existem:

livro/capitulos/code/tradutor

Passo 2

Usar o Compilador do `cc`. Ele irá processar cada arquivo `.c` e gerar um arquivo `.s` com o código Assembly respectivo.

Linguagem Fonte: Linguagem C

Linguagem Alvo: Assembly

Comando

```
cc -S main.c teste.c
```

Passo 3

Usar o montador da aplicação `cc`. Ele irá processar cada arquivo `.s` e gerar um arquivo `.o` com o código objeto respectivo.

Linguagem Fonte: Assembly

Linguagem Alvo: Código Objeto

Comando

```
cc -c main.s teste.s
```

Os passos 2 e 3 geralmente são realizados juntos, para isso basta realizar o seguinte comando: `cc -c main.c teste.c`. Gerando assim um arquivo com Código Objeto (`.o`) para cada arquivo `.c`, pulando o código assembly (código intermediário).

Passo 4

Usar o ligador do `cc`. Ele irá processar todos os arquivos `.o` e ligá-los em um único arquivo binário executável.

Linguagem Fonte: Código Objeto

Linguagem Alvo: Código Binário (Executável)

Comando

```
cc main.o teste.o -o exec
```



Nota

`exec` foi o nome dado ao arquivo executável gerado pelo ligador do `cc`, logo, o usuário pode escolher qualquer nome para o mesmo.

Passo 5

Executar o Código Executável. No linux, para carregar um código executável e colocá-lo em execução basta seguir o seguinte comando:

Comando

```
./exec
```

Passo 6

Modificar o código do arquivo `teste.c`.

EDITAR A IMPLEMENTAÇÃO DA FUNÇÃO SUBTRAI.

Trocar: `return op1 - op2;`

Por: `return op1 + op2;`

Nota

O conteúdo do arquivo `teste.c` ficará igual a:

code/tradutor/teste_moficado.c



```
#include "teste.h"

int soma(int op1, int op2)
{
    return op1 + op2;
}

int subtrai(int op1, int op2)
{
    return op1 + op2;
}
```

Passo 7

Compilar apenas o arquivo `teste.c`

Comando

```
cc -c teste.c
```

Passo 8

Ligar os códigos objetos novamente.

Comando

```
cc main.o teste.o -o exec
```

Passo 9

Executar o novo Código Executável. Observar a diferença das execuções.

Comando

```
./exec
```

Importante



Podemos observar a utilidade do software ligador, pois após o **Passo 6** não há necessidade de recompilar todos os códigos fonte, apenas o arquivo `teste.c`, gerando assim um novo arquivo objeto `teste.o` que será ligado ao arquivo `main.o` (arquivo não modificado) formando o novo código executável `exec`.

Dica

Você pode assistir esta prática no seguinte vídeo:



Figura 5.7: Prática de softwares básicos: <http://youtu.be/dVL3XQFNY8o>

5.6 Recapitulando

Neste capítulo estudamos o conceito de algoritmo e vimos que o mesmo pode ser implementado por diversos mecanismos mecânicos e elétricos. Um algoritmo é descrito em um computador através de uma linguagem de programação. São diversos os níveis de abstração em cada linguagem, cada uma com um objetivo distinto. Para que todas estas linguagens possam coexistir no computador foram criados software básicos com o objetivo de realizar a execução do algoritmo descrito através destas linguagens de programação.

Dentre os softwares básicos estudados vimos os Tradutores e Interpretadores, cada um com seu uso exclusivo. Os Tradutores ainda podem ser classificados em Compiladores e Montadores, ambos tendo como objetivo traduzir uma linguagem fonte para uma linguagem alvo cujo Interpretador seja implementado no computador corrente.

5.7 Atividades

1. Quais os ganhos que as linguagens de programação de alto nível trazem para os programadores?

2. Descreva 3 diferentes paradigmas de programação.
3. Sistemas Operacionais são tipos de software básico? Quais os tipos de softwares básicos existentes?
4. Marque a alternativa correta. Um interpretador, a partir de um programa-fonte:
 - a. Gera um programa-objeto para posterior execução
 - b. Efetua a tradução para uma linguagem de mais alto nível
 - c. Interpreta erros de lógica
 - d. Executa instrução a instrução, sem gerar um programa-objeto
 - e. Não detecta erros de sintaxe
5. Qual a função de uma linguagem de montagem (linguagem assembly)?
6. Quais as diferenças entre software interpretador e software tradutor?
7. O compilador e o montador são softwares tradutores. Qual a diferença entre eles?

Capítulo 6

Introdução aos Sistemas Operacionais

OBJETIVOS DO CAPÍTULO

Ao final deste capítulo você deverá ser capaz de:

- Descrever as funções de um Sistema Operacional;
- Apresentar os principais fatos na evolução dos Sistemas Operacionais durante a evolução da arquitetura dos computadores;
- Descrever os principais conceitos de Sistema Operacional e como os mesmo abstrai o uso do hardware de um computador.

Um sistema computacional moderno consiste em um ou mais processadores, memória principal, discos, impressoras, teclado, monitor, interfaces de rede e outros dispositivos de entrada e saída. Enfim é um sistema complexo. Desenvolver programas que mantenham o controle de todos esses componentes e os utilizem corretamente e de maneira otimizada é um trabalho extremamente difícil. Por isso, os computadores têm um dispositivo de software denominado Sistema Operacional, cujo trabalho é gerenciar esses componentes e fornecer aos programas do usuário uma interface com o hardware mais simples.

A maioria dos usuários de computador já teve alguma experiência com um Sistema Operacional, mesmo assim é difícil reconhecer de modo preciso o que é um Sistema Operacional. Este problema ocorre porque os Sistemas Operacionais realizam basicamente duas funções não relacionadas: entender a máquina e gerenciar recursos. Logo, pretende-se neste capítulo descrever suas principais funções para o usuário do computador.

6.1 Introdução

Sem o software, um computador seria um pedaço de metal sem uso. Muitos consideram o software como a alma do computador.

Existem dois tipos de software para computadores: programas do sistema, responsáveis por operações de gerenciamento do próprio computador, e os programas aplicações, implementados por usuários do computador para resolver seus problemas específicos.

O principal programa do sistema é o Sistema Operacional (SO), responsável por gerenciar o acesso aos recursos do computador e prover serviços extras da máquina. Nos computadores modernos,

muitos são os dispositivos a serem gerenciados: um ou mais processadores, memória principal, terminais de acesso, disco rígido, interfaces de rede e etc. Imagine a complexidade de implementar um programa que faz uso de cada um destes dispositivos, controlando o acesso concorrente de outros programas para não interferir no resultado final do seu.

O leitor deve perceber que seriam programações muito complexas e é uma das funções do Sistema Operacional, permitir as aplicações de usuário o uso destes dispositivos de forma mais simplificada. Para isso, o Sistema Operacional fornece as aplicações, uma coleção de funções pré-programadas para atuarem sobre estes dispositivos, as chamadas do sistema (*system calls*).

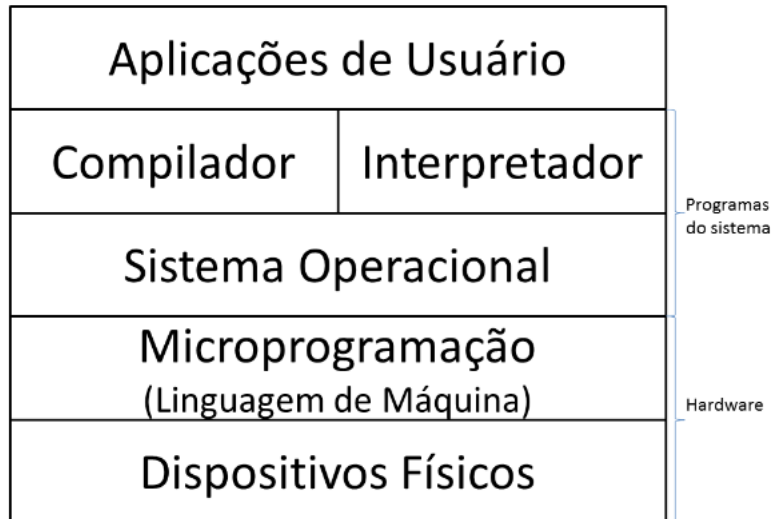


Figura 6.1: Sistema de um computador: hardware, programas do sistema e aplicações.

Podemos observar na Figura 6.1 [76] a arquitetura em camadas de um sistema computacional. Na camada inferior encontram-se os circuitos integrados, fonte de energia, barramentos, placas de rede e etc.

Um conjunto de instruções é interpretado pela camada de Microprogramação. Esta camada conversa diretamente com os dispositivos providenciando funcionalidades para a camada acima através das instruções de máquina.

A principal função da camada do Sistema Operacional é diminuir a complexidade e fornecer ao programador um conjunto de instruções de mais alto nível, sem a preocupação dos detalhes das instruções, como a movimentação do cabeçote de leitura dos discos rígidos contidos na memória secundária para ler os dados de um programa em execução.

Acima do Sistema Operacional, existem outros programas do sistema, como os Compiladores, Editores e os Interpretadores de Comandos, que auxiliam as aplicações a fazerem uso das funcionalidades do Sistema Operacional. E por fim, a camada de aplicações, escritas pelos usuários para resolver seus problemas específicos, como processamento de imagens, serviços de comunicação na rede, aplicações comerciais, científicas e etc.

Muito confundem o Sistema Operacional com a sua interface gráfica. No Windows, Sistema Operacional da Microsoft, existe um programa do sistema, chamado gerenciador de janelas, responsável por controlar as ações do usuário e ativar os recursos do Sistema Operacional, dando assim uma falsa impressão que o mesmo seja o Sistema Operacional de fato. Para podermos definir bem a fronteira

do que é o papel do Sistema Operacional, elencamos e em seguida descrevemos suas duas principais funções: Extensão da Máquina e Gerenciador de Recursos.

6.1.1 O Sistema Operacional como uma Máquina Estendida

A arquitetura, conjunto de instruções, organizações de memória, E/S e estrutura de barramentos da maioria dos computadores em nível de linguagem de máquina é primitivo e de difícil programação.

Examinando como é feita a E/S da unidade de discos flexíveis (disquete), são realizados inúmeros comandos para leitura e escrita de dados, movimentação do braço do disco e formatação de trilhas. Além da inicialização, sinalização, reinicialização e recalibração do controlador e das unidades de disquetes.

Sem entrar em detalhes de fato, é claro que um programador de nível médio provavelmente não se envolverá com os detalhes de programação das unidades de disco, em vez disso, busca lidar com essas unidades de modo mais abstrato e simples.

Esse programa que oculta a “verdade” ao programador sobre o hardware e apresenta uma visão simples é o Sistema Operacional, permitindo que o usuário trabalhe com o conceito de arquivos com nomes para dividir o disco.

Em todo caso a abstração oferecida pelo sistema operacional é mais simples e mais fácil de usar que a do hardware, oferecendo ao usuário o equivalente a uma máquina estendida.

6.1.2 Gerenciador de Recursos

O segundo trabalho do Sistema Operacional é fornecer uma alocação ordenada e controlada de processadores, memórias e dispositivos de E/S entre vários programas que competem por eles.

Imagine o que aconteceria se três programas em execução em algum computador tentassem imprimir suas saídas simultaneamente na mesma impressora. As primeiras linhas poderiam ser do programa 1, as linhas seguintes do programa 2 e algumas outras do programa 3. O resultado seria uma confusão. O Sistema Operacional pode trazer ordem a essa confusão, armazenando temporariamente no disco todas as saídas destinadas à impressora, tratando a impressão de cada saída por vez.

Além disso, os usuários muitas vezes precisam compartilhar não somente hardware, mas também informação (arquivo, banco de dados e etc).

O gerenciamento de recursos realiza o compartilhamento desses recursos de duas maneiras: no tempo e no espaço. Quando o recurso é compartilhado no tempo, diferentes usuários aguardam sua vez para utilizar um recurso. Por exemplo, com somente uma CPU e múltiplos programas, o Sistema Operacional aloca a CPU a um programa, e depois que executou o suficiente, outro programa obtém seu uso, então outro e por fim o primeiro programa novamente.

No compartilhamento do espaço, os usuários não esperam a sua vez, cada um ocupa sua parte no recurso. Por exemplo, a memória principal é normalmente dividida entre vários programas em execução, assim, cada um pode residir ao mesmo tempo na memória.

6.2 Evolução dos Sistemas Operacionais

A história dos Sistemas operacionais está diretamente ligada a arquitetura dos computadores em que os mesmos iriam executar. Nesta seção iremos abordar alguns exemplos desta evolução casada entre o hardware e o software.

6.2.1 Computadores a Vácuo (1945-1955)

Durante a segunda guerra mundial uma aceleração na evolução dos computadores ocorreu devido à necessidade de aplicações que pudessem quebrar a codificação das mensagens dos inimigos.

Neste período alguns pesquisadores como John Von Newman em Princeton, Konrad Zuse na Alemanha e Howard Aiken em Harvad construíram dispositivos capazes de computar através de tubos a vácuo, sendo estes equipamentos grandes o bastante para ocupar salas inteiras.

Nesta geração as instruções eram dadas diretamente em código de máquina. Não havia linguagem de programação (nem mesmo linguagem de montagem). E os Sistemas Operacionais não tinham qualquer funcionalidade, ou seja, não existiam.

6.2.2 Transistores e Sistemas em Lote (1955-1965)

Com o surgimento dos transistores, os computadores se tornaram confiáveis e passaram a ser comercializados, isto em meados da década de 50.

O computador passou a ter mais clara a separação dos papéis de seus atores: os projetistas do computador, programadores e os operadores da máquina. Antes estes papéis eram realizados pelos mesmos desbravadores da Computação.

Para executar um programa, o programador desenvolvia seu algoritmo e entregava o cartão contendo seu código ao operador. O operador era responsável por entrar com o cartão no computador e acionar sua computação, ao final, a saída era impressa e o resultado entregue de volta ao programador.

Como os computadores iniciais eram muito caros, uma empresa compartilhava seus diversos processos em uma única máquina, para isso, desenvolveu-se o conceito de sistema em lote.

O sistema em lote trabalhava com fitas magnéticas que possuíam diversos programas a serem executados em sequencia. Um programa especial (ancestral do Sistema Operacional) carregava cada programa da fita, executava o programa e envia sua saída para a impressora. Após o encerramento deste programa o sistema configurava a próxima atividade para entrar em execução. Este ciclo se repetia até acabarem todas as atividades do lote.

6.2.3 Circuitos Integrados e Multiprogramação (1965-1980)

No início da década de 60, os computadores passaram a ter duas utilizações no mercado: os computadores científicos de larga escala para a ciência e a engenharia e os computadores comerciais adotados por bancos, companhias de seguro e departamentos de recursos humanos.

O principal responsável pela sua popularização foi a adoção da tecnologia de Circuitos Integrados que diminuiu o tamanho e o preço dos computadores. O IBM 360 foi o principal computador adotado pelos dois filões do mercado.

A principal mudança para os Sistemas Operacionais foi a criação da Multiprogramação, permitindo que vários programas pudessem compartilhar a memória principal ao mesmo tempo cada uma com seu espaço reservado na memória, compartilhamento do espaço (Figura 6.2 [79](a)), podendo estas atividades ser executadas ao mesmo tempo.

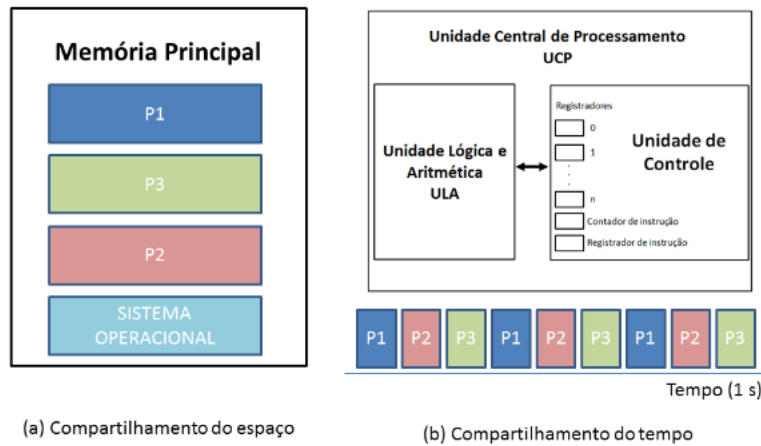


Figura 6.2: Multiprogramação em um Sistema Operacional, tipos de compartilhamento dos recursos do computador.

Entretanto os computadores desta época não tinham mais de um núcleo de processamento (processador), logo era de responsabilidade do Sistema Operacional, dividir o uso do único processador com os diversos programas em execução durante pequenas frações de tempo, compartilhamento do tempo (Figura 6.2 [79](b)).

6.2.4 Computadores Pessoais (1980-1995)

Com o advento dos minicomputadores na década de 80, o computador passou a ser usado na vida privada das pessoas, passou-se a comprar computadores como se comprava vídeo cassete, surgindo assim o conceito de Computador Pessoal (Personal Computer - PC).

A popularização do computador se deu pelas interfaces gráficas propostas pelos Sistemas Operacionais, permitindo que leigos da área pudessem manipular suas aplicações pessoais, sem o auxílio dos antigos operados de máquina.

Os principais Sistemas operacionais da época foram o MS-DOS, precursor do Windows da Microsoft, o Unix, base para as diversas distribuições do Linux, Sistema Operacional aberto ao público (podendo usa-lo e modificar seu código) e o Mac OS, sistema criado pela Apple que trouxe a revolução na Interface Gráfica, adotado até hoje nos Sistemas Operacionais modernos.

No final da década de 80, começou-se a criar Sistemas Operacionais para manipular computadores interligados por redes de comunicação, chamados Sistemas Operacionais de Rede ou de Sistemas Distribuídos. Nele o usuário passou a controlar diversos computadores ao mesmo tempo, podendo até se logar em um computador remoto, localizado a quilômetros de distância, e controla-lo como se estivesse usando seu teclado ou mouse local.

6.2.5 A Guerra dos Sistemas Operacionais



Na década de 70 dois jovens estudantes tiveram visões distintas sobre o futuro dos computadores na época dominada por grandes computadores da poderosa IBM. Seus nomes Steven Jobs e Bill Gates. O primeiro entendeu que o computador deveria ser usado por pessoas comuns para auxiliá-los em tarefas do trabalho e de casa, criando assim o conceito de Computador Pessoal, materializado pelo lançamento do Apple 2 no ano de 1977, que passou a ser o nome de sua empresa, a atual gigante Apple. Sua proposta era ter controle total sobre o desenvolvimento do computador, sendo responsável pelo projeto do hardware e do software. Inicialmente o design de seus produtos fizeram muito sucesso e a interface gráfica de seu sistema operacional (Mac OS), adota da empresa Xerox, foi tão revolucionária que grupos de usuários passaram a se intitular fãs dos produtos e seu mentor o profeta da revolução da Computação que iria livrar o mundo da opressão dos grandes computadores da IBM.

O segundo criou a Microsoft, e tinha uma visão mais voltada para o software, o seu Sistema Operacional, o Windows, foi pensado para funcionar em qualquer hardware, fato que diminuiu a qualidade do mesmo. Entretanto aliado à funcionalidade da interface gráfica, copiado dos produtos da Apple, a um conjunto de aplicações muito funcionais nas empresas e em trabalhos domésticos como o Word, Excel, Powerpoint e etc (“Killed Applications”), o Sistema Operacional dos computadores comerciais por muito tempo passou a ser sinônimo de Windows. Na década de 90 a Microsoft se torna a maior empresa de informática do mundo, tornando seu dono o homem mais rico do planeta. Nada mal para um estudante pobre que só vendia software.

A disputa entre Jobs e Gates tinha se tornada pública, e na década de 90 a aposta total no software parecia ter sido declarada como campeã. Steven Jobs fora demitido da sua própria empresa e chegou a trabalhar no ramo da animação, tendo como frutos a empresa Pixel, hoje um renomado estúdio de desenhos animados, criadora do famoso desenho Toy Story.

No final da década de 90 Jobs retorna a Apple, e com sua capacidade de inovação e a busca constante pela perfeição no design de seus produtos sempre pensando na interface com o usuário, a Apple lança em série novos produtos revolucionários, o iPod, iPhone e iPad, além de uma série de computadores pessoais e seus notebooks sempre elegantes e modernos. A ideia de ter o controle sobre o projeto do hardware influenciando o projeto do software permitiu que na primeira década do século XXI a Apple tomasse o posto de maior empresa de informática da Microsoft, chegando em 2012 a valer o dobro da concorrente. O iPod (tocador de música em mp3) foi o equipamento eletrônico mais vendido da história, desbancando o posto do Walkman da Sony. O tablete iPad tirou a funcionalidade de leitura e entretenimento do computador pessoal, este agora um aparelho para trabalho.

Agora sem o comando de Gates a Microsoft quer voltar a ser a empresa inovadora de antes, mas para isso tem que percorrer o caminho já trilhado por suas concorrentes. Em 2012 a Microsoft lançou seu primeiro computador, chamado Surface, um híbrido de notebook e tablet e para controlar seu hardware foi desenvolvido um novo Sistema Operacional, o Windows 8, com boa aparência mas com a velha obsessão da Microsoft de colocar seus softwares para serem compatíveis com vários hardwares, logo o Windows 8 foi adaptado para telas de toque e computadores com teclado e mouse, o que leva o usuário a confusões de navegabilidade.

O importante é que nesta briga ganham os usuários, com novas ferramentas mais amigáveis e novas funcionalidade para os dispositivos que um dia serviam apenas para cálculos científicos ou contabilidades empresariais.

6.3 Tipos de Sistemas Operacionais

Como vimos na seção anterior, muitos Sistemas Operacionais possuem características distintas devido à arquitetura do hardware em que irão executar. Esta seção traz alguns dos tipos de Sistemas Operacionais existentes descrevendo suas principais características

6.3.1 Computadores de Grande Porte

Estes computadores distinguem dos PCs em termos de capacidade de E/S. Possui milhares de discos com milhares de *terabytes* de dados. Atualmente ressurgiram como sofisticados servidores web e servidores para transações entre empresas.

Seus Sistemas Operacionais são, sobretudo, orientados para o processamento simultâneo de muitos jobs com quantidades volumosas de E/S. Esses sistemas oferecem normalmente três tipos de serviços: em lote (*batch*), processamento de transações e tempo compartilhado.

6.3.2 Sistema Operacional de Servidores

Servidores são computadores pessoais grandes, estações de trabalho e até computadores de grande porte. Eles servem múltiplos usuários de uma vez em uma rede e permitem-lhe compartilhar recursos de hardware e software. Seu Sistema Operacional deve prover um bom gerenciamento de recursos, como serviços de impressão, serviços de arquivos ou serviços web.

6.3.3 Sistema Operacional de Multiprocessadores

Um módulo cada vez mais comum de obter potência computacional é conectar múltiplas CPUs em um único sistema. Dependendo da forma como são interligados os processadores e o que os mesmos compartilham, esses sistemas são denominados computadores paralelos, multicomputadores ou multiprocessadores. São Sistemas Operacionais com aspectos especiais de comunicação e conectividade.

6.3.4 Sistema Operacional de PC

Seu trabalho é oferecer uma boa interface para um único usuário. São amplamente usados para processadores de texto, planilha e acesso a internet.

6.3.5 Sistema Operacional de Tempo Real

Os Sistemas Operacionais de tempo real são caracterizados por terem o tempo como um parâmetro fundamental. Por exemplo, em sistemas de controle de processos industriais é muito comum a existência de prazos rígidos para a execução de determinadas tarefas, podendo uma ação, ocorrendo em um momento incorreto, soldar uma região errada de uma peça, estragando o produto final.

Existem dois tipos de Sistema Operacionais de tempo real, o crítico, onde as ações precisam ocorrer em determinados instantes. E o não crítico no qual o descumprimento ocasional de um prazo é aceitável. Sistemas multimídia pertencem a esta última categoria.

6.3.6 Sistema Operacional Embarcado

Sistemas embarcados são pequenos computadores, geralmente computadores de mão, celulares e set-top-box para TV Digital. Realizam um pequeno número de funções, seu Sistema Operacional deve lidar com restrições de tamanho, memória e consumo de energia.

6.3.7 Sistema Operacional de Cartões Inteligentes

Sistemas de Cartões Inteligentes são dispositivos do tamanho de cartões de crédito que contém um chip de CPU. Possui restrições severas de consumo de energia e de memória. Alguns deles podem realizar apenas uma única função, como pagamentos eletrônicos, mas outros podem tratar múltiplas funções. O gerenciamento dos recursos e a proteção das mesmas são tratados pelo Sistema Operacional, geralmente muito primitivo, contido no cartão.

6.4 Conceitos de Sistemas Operacionais

Todos os Sistemas Operacionais têm certos conceitos básicos, como processos, memória e arquivos, que são fundamentais para entendê-los. Nesta seção iremos dar uma introdução sobre seus principais conceitos.

6.4.1 Processos

Um processo é basicamente um programa em execução. Associado a cada processo está o seu espaço de endereçamento e uma lista de posições de memória que este processo pode ler e escrever. Também associado a cada processo está um conjunto de registradores, que inclui o contador de programa, o ponteiro para a pilha de execução e demais informações necessárias para executar um programa.

Em um sistema multiprogramado, a CPU salta de programa para programa, executando cada um deles por dezenas ou centenas de vezes por segundo. Estritamente falando, enquanto a cada instante a CPU executa somente um programa, no decorrer de um segundo ela pode trabalhar sobre vários programas, dando a ilusão de um verdadeiro paralelismo. Fala-se em pseudoparalelismo para contrastar com o real paralelismo dos sistemas multiprocessadores.

Quando um processo é suspenso temporariamente dessa maneira, ele deverá ser reiniciado mais tarde, exatamente do mesmo ponto em que ele estava quando foi interrompido. Logo, todas as informações relativas ao processo devem ser explicitamente salvas. Por exemplo, um processo pode ter vários arquivos abertos para leitura. Existe um ponteiro associado a cada um desses arquivos, que indica

a posição atual, assim quando o processo retorna a execução, a chamada de sistema `read` sobre o arquivo poderá ler os dados corretamente de sua última posição manipulada.

Em muitos sistemas operacionais os dados relativos ao processo, que não estejam em seu espaço de endereçamento, são armazenados em uma tabela do Sistema Operacional chamada de tabela de processos, contendo uma entrada para cada processo.

6.4.1.1 Estados de Processos

Os processos em um Sistema Operacional possuem três estados ilustrados na Figura 6.3 [83], estes estados são:

Em execução

realmente usando a CPU naquele instante;

Pronto

executável, temporariamente parado para dar lugar a outro processo;

Bloqueado

incapaz de executar enquanto um evento externo esperado não ocorrer.

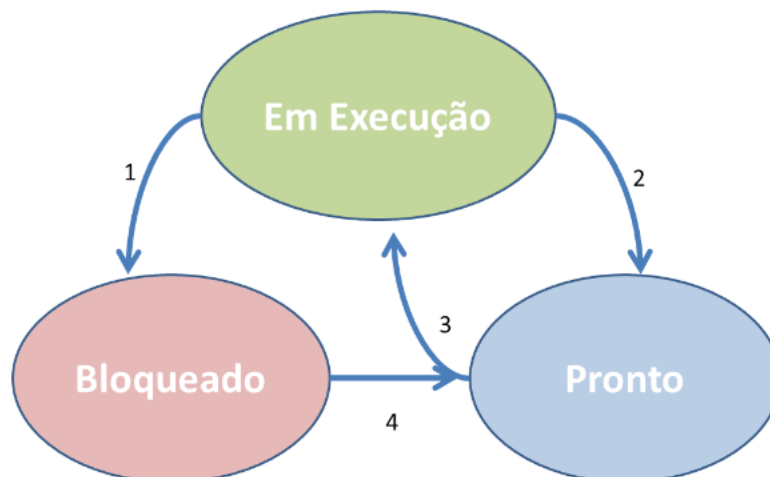


Figura 6.3: Transição de estados de um processo.

As transições entre os estados também estão ilustradas na Figura 6.3 [83], estas transições são:

1. Processo bloqueia aguardando um entrada dos dispositivos de E/S.
2. O escalador de processos seleciona outro processo.
3. O escalador de processos seleciona este processo.
4. A entrada torna-se disponível.

A transição 1 ocorre quando um processo descobre que ele não pode prosseguir. No UNIX, quando um processo lê de um arquivo especial e não há entrada disponível, o processo é automaticamente bloqueado.

As transições 2 e 3 são causadas pelo escalonador de processos sem que o processo saiba disso. A transição 2 ocorre quando o escalonador decide que o processo em execução já teve tempo suficiente de CPU e é momento de deixar outro processo ocupar o tempo de CPU. A transição 3 ocorre quando o escalonador define que é justo que o processo retorne a ser executado, após ter compartilhado a CPU com outros processos.

A transição 4 ocorre quando um evento externo pelo qual um processo estava aguardando (por exemplo, a chegada de uma dado vindo da placa de rede). Note que a transição 4 não leva o processo diretamente para o estado “Em Execução”, pois pode existir um outro processo em execução e este processo que estava bloqueado deve aguardar sua vez no escalonador.

6.4.1.2 Threads

Em Sistemas Operacionais tradicionais, cada processo tem um espaço de endereçamento e um único thread (fluxo) de controle. Na verdade, isso é quase uma definição de processo. Contudo, frequentemente há situações em que é desejável ter múltiplos threads de controle no mesmo espaço de endereçamento executando quase em paralelo como se fossem dois processos separados. Este conceito, chamado de multithread, pode ser observado na Figura 6.4 [84](a) a seguir.

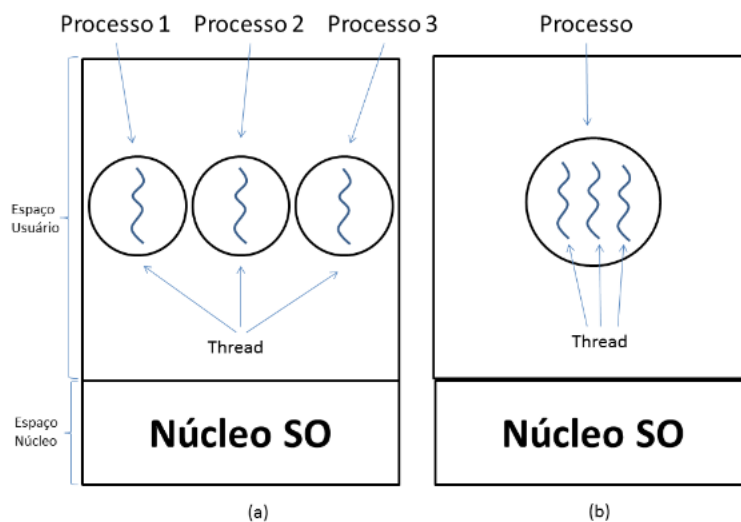


Figura 6.4: (a)Três processos, cada um com um Thread de execução. (b) Um processo com três threads de execução.

Threads distintos em um processo não são tão independentes quanto processos distintos. Todos os threads têm exatamente o mesmo espaço de endereçamento, o que significa que eles compartilham as mesmas variáveis globais.

Como os threads têm algumas das propriedades dos processos, eles são chamados de processos leves. É importante perceber que cada thread tem sua própria pilha de execução. Logo os estados dos processos são os mesmos para os threads, ocorrendo as mesmas transições de estados, como se cada thread fosse um processo separado. Havendo a necessidade de salvar o estado da pilha de execução de cada thread toda vez que o mesmo perder a vez na CPU, podendo futuramente retornar a execução no ponto em que foi interrompido.

A vantagem de se criar thread está na rapidez de sua criação e no menor gasto de recursos do sistema para o mesmo.

6.4.2 Gerenciamento de memória

O que todo programador deseja é dispor de uma memória infinitamente grande, rápida e não volátil, a um custo muito baixo. Infelizmente, a tecnologias atuais não comportam essas memórias. Por isso, a maioria dos computadores utiliza uma hierarquia de memórias, que combina: uma pequena quantidade de memória cache, volátil, muito rápida e de alto custo; uma grande memória principal (RAM), volátil com alguns gigabytes, de velocidade e custo médios; e uma memória secundária, constituída de armazenamento não volátil em disco, com centenas de gigabytes e custo baixo. Cabe ao Sistema Operacional coordenar a utilização dessas memórias.

A parte do Sistema Operacional, responsável pela gerência das hierarquias de memória, é denominado gerenciador de memória. Sua função é manter o controle de quais partes da memória estão em uso e quais não estão, alocando memória aos processos quando precisam e liberando a memória quando os processos terminam.

6.4.2.1 Monoprogramação

Quando se utiliza o esquema mais simples de gerenciamento de memória, a mesma é compartilhada entre o programa e o Sistema Operacional, e somente um programa é executado por vez.

Tão logo um usuário tecele um comando, o Sistema Operacional carrega o programa solicitado do disco na memória e o executa. Quando o processo finaliza, o Sistema Operacional espera por um novo comando. Ao receber um novo comando, carregará o novo programa na memória, no espaço de endereçamento ocupado pelo programa anterior.

6.4.2.2 Multiprogramação

A maioria dos sistemas modernos permite a multiprogramação, onde múltiplos processos estejam em execução simultânea, coexistindo na memória principal, através do particionamento da memória entre os processos. Das técnicas de compartilhamento e gerenciamento desta memória a mais utilizada nos microcomputadores é a Memória Virtual.

6.4.2.3 Memória Virtual

O conceito básico da Memória Virtual é que um programa pode está com sua parte ativa em memória e o restante em disco, por exemplo, um programa com 16MB de memória pode rodar em um computador de 4MB de memória, sendo parte do programa dinamicamente carregado em memória de acordo com a necessidade de execução.

Na multiprogramação vários programas podem ter pedaços ativos deles em memória, enquanto o resto se encontra em disco. Ficando como responsabilidade do Sistema Operacional o controle de indicar que programas devem ficar na memória e quais devem ficar em disco, chaveando estes programa a medida que forem sendo exigidos pelo usuário.

6.4.3 Entrada/Saída (E/S)

O Sistema Operacional deve controlar todos os dispositivos de E/S de um computador. Deve emitir comandos para os dispositivos, interceptar interrupções e tratar os erros, deve também fornecer uma interface simples e fácil de usar, na medida do possível, esta interface deveria ser a mesma para todos os dispositivos. Ou seja, para o usuário ler dados de um arquivo ou de um dispositivo de rede as chamadas ao sistema são iguais, mudando apenas os parâmetros de entrada.

6.4.3.1 Dispositivos de E/S

Os dispositivos de E/S podem ser de modo genérico, divididos em duas categorias: dispositivos de blocos e dispositivos de caractere.

Um dispositivo de bloco é aquele que armazena informação em blocos de tamanho fixo, cada um com seu próprio endereço. Os tamanhos de blocos variam de 512 bytes a 32.768 bytes. A propriedade essencial de um dispositivo de blocos é que cada bloco pode ser lido ou escrito independente de todos os outros. Discos são dispositivos de blocos mais comuns.

O outro tipo de dispositivos de E/S é o dispositivo de caractere, o qual envia ou recebe um fluxo de caracteres, sem considerar qualquer estrutura de blocos. Ele não é endereçável e não dispõe de qualquer operação de posicionamento. Impressoras, interface de rede, mouses e a maior parte de outros dispositivos que são diferentes do disco são considerados dispositivos de caractere.

6.4.4 Sistema de Arquivo

Um problema em manter a informação dentro do espaço de endereçamento do processo é quando o mesmo termina, e sua informação é perdida. Em muitas aplicações a informação precisa ficar retida por semanas, meses ou até para sempre.

A solução usual para esse problema é armazenar a informação em disco, em unidades chamadas arquivos. Chamadas ao sistema são obviamente necessárias para criar, remover, ler e escrever arquivos. Antes que possa ser lido, um arquivo deve ser localizado no disco, aberto e depois de lido, fechado. Desse modo, chamadas ao sistema são fornecidas para realizar estas tarefas.

Para ter um local para guardar os arquivos, a maioria dos Sistemas Operacionais fornece o conceito de diretório como um modo de agrupar arquivos. São necessárias chamadas ao sistema para criar e remover diretórios. São também fornecidas chamadas para colocar um arquivo em um diretório e removê-los de lá. Entrada para diretórios também podem ser outros diretórios, formando uma hierarquia de diretórios como ilustrado na Figura 6.5 [86].

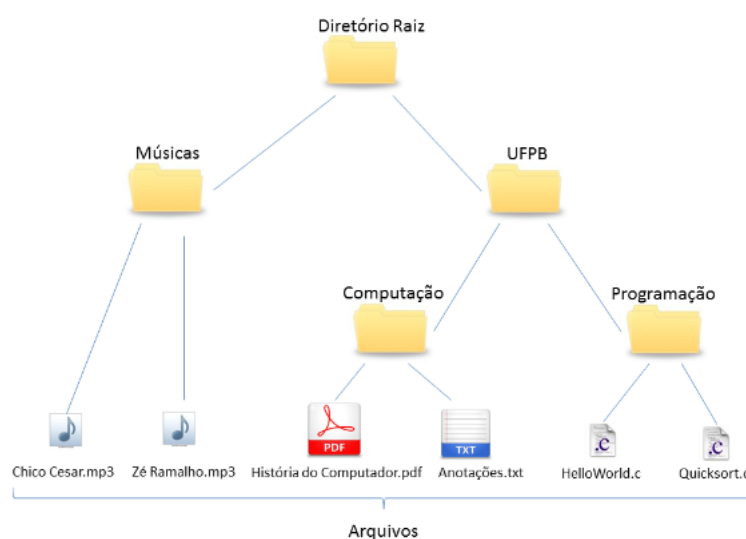


Figura 6.5: Sistema de Arquivos de um computador pessoal.

Antes que possa ser lido ou escrito, um arquivo precisa ser aberto e, nesse momento as permissões são verificadas. Se o acesso ao arquivo, pelo usuário, for permitido, o sistema retorna o descritor de arquivo para usá-lo em operações subseqüentes. Se o acesso for proibido, um código de erro é retornado.

6.5 Recapitulando

Neste capítulo introduzimos o conceito de Sistema Operacional, descrevendo suas duas principais funções para os programadores de aplicações: Extensão da Máquina e Gerenciamento dos Recursos da máquina. Analisamos a evolução dos Sistemas Operacionais na história, ligados a evolução da arquitetura dos computadores a eles associados e ainda identificamos os tipos de Sistemas Operacionais baseado nas necessidades de cada arquitetura.

Por fim, descrevemos os principais conceitos de um Sistema Operacional na visão de seus usuários, estes conceitos são: Processos, Thread, seus estados e transições; Gerenciamento de Memória e Sistemas de Arquivos.

6.6 Atividades

1. Quais as principais funções de um Sistema Operacional? Para quem se destinam estas funções?
2. Descreva o que é um Processo. Quais seus possíveis estados? Quais são as transições entre estes estados?
3. Descreva três tipos de Sistemas Operacionais, destacando suas principais funções para a arquitetura do computador que o mesmo executa.
4. Durante a programação de uma aplicação de usuário, para que serve o uso de chamadas de sistema (system calls)?
5. Como o Sistema Operacional abstrai o uso dos dispositivos de E/S? Quais são os dois tipos de dispositivos de E/S manipulados pelo Sistema Operacional?
6. Qual a função do Sistema de Arquivo no Sistema Operacional?

Capítulo 7

Redes de Computadores e Internet

OBJETIVOS DO CAPÍTULO

Ao final deste capítulo você deverá ser capaz de:

- Apresentar a utilidade das redes de computadores
- Apresentar a rede mundial de computadores, a Internet
- Apresentar os componentes de hardware e software que compõem as redes de computadores
- Introduzir o conceito de protocolos de redes
- Apresentar alguns serviços da Internet

Imaginem um computador sem acesso aos recursos da Internet. Os *tablets* da moda seriam apenas leitores digitais, os *smartphones* seriam apenas telefones iguais aos orelhões da esquina. A Internet dá vida ao trazer informações, diversão, serviços entre outros, de locais remotos em frações de segundos para uma máquina cujo objetivo original é calcular.

A possibilidade de conectar vários computadores resulta em tantos benefícios que se tornou uma das áreas de maior crescimento no mercado de microcomputadores. Uma rede de computadores é formada por um conjunto de módulos processadores capazes de trocar informações e compartilhar recursos interligados por um sistema de comunicação.

Estes módulos processadores (computadores) comunicam-se de duas maneiras importantes: por meio de modems e de redes. Os modems permitem que os computadores usem linhas telefônicas ou conexões celulares para trocarem dados, ao passo que as redes conectam os computadores diretamente, seja por intermédio de fios especiais ou de alguma forma de transmissão sem fio.

Nas empresas, universidades, escolas e em muitos tipos de organização, as redes de computadores de todos os tipos oferecem tremendos benefícios:

Compartilhamento de informação

vários funcionários precisam acessar os mesmos dados simultaneamente. Aqui, entra a questão de integridade dos dados, e os funcionários mantêm cópias separadas em seus discos pessoais, e haverá um problema na atualização dos mesmos, gerando inconsistência nos dados.

Compartilhamento de recursos

talvez o maior incentivo para as empresas pequenas ligarem seus computadores em rede seja o compartilhamento de dispositivos periféricos, especialmente os de custo elevado, que podem ser utilizados ocasionalmente por cada funcionário individualmente.

Prover comunicação entre pessoas

uma das principais evoluções geradas pelas redes de computador está na área das comunicações pessoais, através de inúmeras aplicações as distâncias diminuíram, tornando muito mais acessíveis à maioria da população, a exemplo do *email*, redes sociais, bate-papo e conferência de áudio e vídeo.

Existem inúmeros outros benefícios para computadores em rede, e neste trabalho iremos abordar os princípios básicos das redes de computador e a famosa Internet.

7.1 Internet

A Internet caiu no domínio público em meados da década de 1990. A taxa de crescimento de sites e usuários pode ser descrita como algo sem precedentes na história das mídias de comunicação.

Mas o efeito sobre a vida das pessoas é, e será ainda mais impressionante. O comércio eletrônico está crescendo. Pessoas atarefadas podem fazer seu supermercado pela tela de um *browser*. Segundo algumas estimativas, as tecnologias da informação e o desenvolvimento baseado na Internet foram responsáveis por mais da metade do crescimento econômico dos Estados Unidos na década de 90.

A principal característica da Internet é trazer para si (convergência) funções e atividades que estavam consolidadas por outras mídias ou sistemas, como por exemplo, o fato do correio ter deixado de ser usado como mecanismo de comunicação pessoal, já que mais simples é a utilização do *email*. As transações bancárias já são efetuadas, em grande parte, na Internet.

As operadoras de telefone tentam impedir a popularização do VOIP (voz pela internet), pois o mesmo as tornaria sem funcionalidade. E a próxima mídia nos olhares da Internet é a TV. Certamente, o futuro da TV não está no VHF ou UHF (sinais de *broadcast*), mas sim em uma TV personalizada e acessível pelo computador, utilizando o IP (IPTV) como protocolo de comunicação.

7.1.1 O que é a Internet?

Podemos defini-la como uma rede mundial de computadores, que interconecta milhões de equipamentos computacionais. Entretanto, atualmente dispositivos como *smartphones*, tablets, geladeiras, carros, impressoras, entre outros, se conectam à Internet, tirando um pouco a corretude deste termo “redes de computadores”. Sendo assim, um termo mais correto para os dispositivos da Internet seria **sistemas finais** ou **hospedeiros**.

Os sistemas finais incluem os clientes de algum serviço, ou os servidores deste serviço que se interligam por meios de acesso de diversas tecnologias, a exemplo do cabo, fibra ótica e rádio, sendo cada uma delas diferente na velocidade de transmissão, que tem como unidade básica os bits por segundo.

Seria impossível que cada sistema final se ligasse a todos os outros sistemas finais através de enlaces individuais. Até 2003 existiam 233 milhões de sistemas finais, imaginem o número de possíveis ligações entre eles.

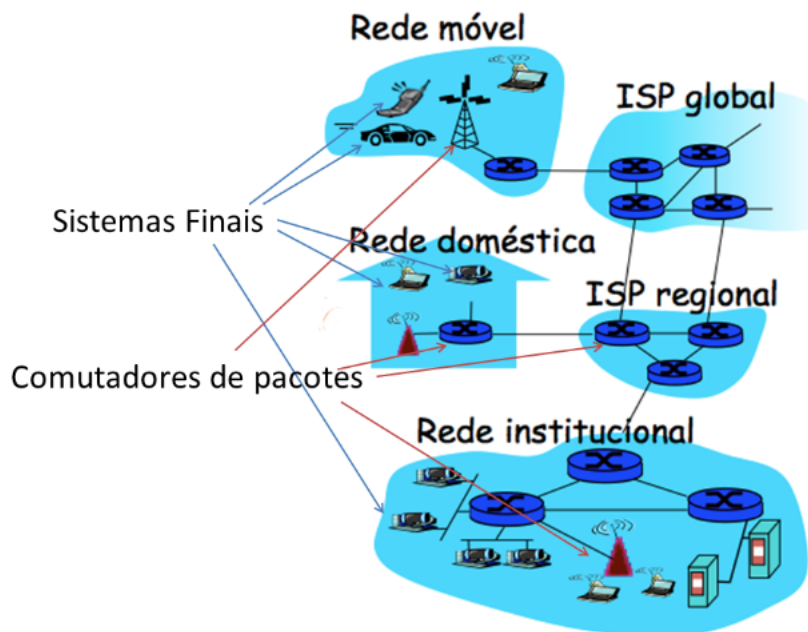


Figura 7.1: Rede de sistemas finais interligado por ISPs.

Em vez de interligá-los de forma direta, existem dispositivos computacionais intermediários conhecidos como comutadores de pacotes. Podemos observar esta interligação entre os dispositivos na Figura 7.1 [90], que é responsável por encaminhar mensagens recebidas em um enlace de entrada para outro enlace de saída que se liga ao destino.

As mensagens enviadas na rede são chamadas de pacotes e os comutadores de pacotes são chamados de *switches* ou roteadores, que são dispositivos melhor elaborados com algoritmos específicos para criação de rotas durante a comunicação de pacotes em uma rede. A rota ou caminho, é um conjunto de enlaces de acesso entre o sistema final emissor do pacote e o sistema final receptor. Vários pacotes de distintas rotas podem passar pelo mesmo comutador de pacotes ao mesmo tempo devido à técnica adotada pela Internet de comutação de pacotes desenvolvida na década de 70.

Todo sistema final precisa de um provedor de acesso à Internet, chamado Provedor de Serviço de Internet (Internet Service Provider - ISP), que faz o papel de primeiro comutador de seus pacotes. Existem vários tipos de ISPs, os residenciais como IG e provedores locais de TV a cabo ou rádio, ISPs de universidade públicas, no Brasil provido pela Rede Nacional de Pesquisa (RNP) entre outros. A Figura 7.1 [90] traz uma possível configuração de ISPs e seus sistemas finais interligados por enlaces de acesso e concentrados pelos comutadores de pacotes.

Cada ISP é gerenciado de forma independente, executa as regras do protocolo IP obedecendo à convenções na atribuição de endereço IP e nome de cada sistema final. Tanto os sistemas finais quanto os comutadores de pacotes devem seguir os protocolos (estudaremos o conceito de protocolo mais a frente) da Internet para controlar o envio e recebimento dos pacotes. O conjunto de protocolos TCP/IP são os mais importantes da Internet, sendo o protocolo IP responsável pelo funcionamento do encaminhamento dos pacotes pelos roteadores através do tratamento dos endereços de cada sistema final conectado na rede.

7.1.2 Investigando a Internet

Na última década do século XX, já com a Internet popularizada, surgiu o papel do *hacker*, um especialista em redes de computadores e suas aplicações, permitindo ao mesmo configurar e gerenciar os dispositivos remotamente. Este novo perfil passou a ser muito usado pelos filmes de *Hollywood*, como profissionais do crime ou em defesa de causas em favor da humanidade. São inúmeras as aplicações usadas pelos *hackers*, e não é o objetivo deste livro apresentá-los ao leitor. Entretanto, apresentaremos uma ferramenta muito utilizada para descobrir rotas e atraso dos pacotes na rede, esta aplicação se chama *Traceroute*.

O *Traceroute* é um programa de diagnóstico que pode ser executado por qualquer sistema final da Internet. Quando o usuário especifica um nome de hospedeiro destino, o *Traceroute* no hospedeiro origem, envia vários pacotes especiais em direção àquele destino. Cada roteador por vez recebe este pacote especial e retorna o mesmo a origem, indicando seu nome e endereço e calculando o tempo necessário para alcançar o roteador.

```
C:> tracert www.google.com
Rastreando a rota para www.google.com [74.125.234.81]
 1  1 ms  <1 ms  <1 ms  192.168.0.1
 2  4 ms   2 ms   2 ms  150.165.134.253
 3  7 ms   2 ms   2 ms  rt.jp.a.bbn.ufpb.br [150.165.255.1]
 4  3 ms   4 ms   1 ms  200.129.81.65
 5  3 ms   1 ms   1 ms  mxmt-lanmt-10g-int.bkb.rnp.br [200.143.255.229]
 6  4 ms   3 ms   7 ms  pbjpa-pbcge-10g-oi.bkb.rnp.br [200.143.252.130]
 7  8 ms   9 ms   9 ms  pbcge-pe-10g-oi.bkb.rnp.br [200.143.252.125]
 8 14 ms  12 ms  13 ms  pe-al-10g-oi.bkb.rnp.br [200.143.252.122]
 9 17 ms  18 ms  22 ms  al-se-10g-oi.bkb.rnp.br [200.143.252.117]
10 22 ms  21 ms  24 ms  se-ba-10g-oi.bkb.rnp.br [200.143.252.114]
11 43 ms  42 ms  43 ms  ba-mg-10g-oi.bkb.rnp.br [200.143.252.89]
12 51 ms  51 ms  50 ms  mg-sp-10g-oi.bkb.rnp.br [200.143.252.73]
13 52 ms  51 ms  51 ms  200.143.252.213
14 53 ms  51 ms  51 ms  as15169.sp.ptt.br [187.16.216.55]
15 51 ms  53 ms  52 ms  209.85.243.198
16 53 ms  52 ms  59 ms  209.85.248.203
17 56 ms  53 ms  52 ms  gru03s07-in-f17.1e100.net [74.125.234.81]
```

Figura 7.2: Saída da aplicação *Traceroute*.

Podemos observar a saída da aplicação *Traceroute* ilustrada na Figura 7.2 [91]. Cada linha do resultado tem seis colunas: a primeira coluna é o número do roteador encontrado ao longo da rota; a segunda coluna é o nome do roteador; a terceira o endereço (formato `xxx.xxx.xxx.xxx`); as três últimas são os atrasos de ida e volta do pacote durante três tentativas. Ocorrendo perda de pacotes a aplicação coloca um `*` no lugar do tempo de atraso.

No exemplo da Figura 7.2 [91] há 17 roteadores entre a origem e o destino. Por exemplo, o roteador 3 se chama `rt.jp.a.bbn.ufpb.br`, seu endereço ip é `150.165.255.1` e os tempos de atraso foram 7; 2 e 2 milissegundos.

7.1.2.1 Usando a aplicação *Traceroute*

Agora que aprendemos um pouco sobre a aplicação *Traceroute*, que tal tentarmos dar nossos primeiros passos no mundo dos Hackers? Para isso, siga os passos indicados nesta prática, analise os resultados e responda algumas perguntas sugeridas.

Passo 1

Em um computador conectado à Internet utilizando o Sistema Windows, clique em Iniciar > executar. Digite `cmd` na caixa de diálogo e clique no botão “OK”.

Passo 2

Aparecerá o prompt de comando em que você executará o seguinte comando: `tracert www.google.com.br`. Observe o que aparece na tela. (quantos saltos, quanto tempo entre os saltos, tempo médio total, se passou por roteadores locais, regionais, globais, etc...). Para o Sistema Operacional Linux, o nome do comando é `traceroute`.

Passo 3

Abra uma janela do navegador e faça uma busca com o seu nome: “Fulano de tal” BUSCAR. Aparecerão diversos links, escolha qualquer um deles e anote o endereço a seguir: `http://_____`

Agora execute o comando `tracert` para o endereço que você selecionou e responda:

- Quantos saltos o pacote precisa fazer até chegar no destino: _____
- Qual é o tempo médio final para o pacote chegar até o destino: _____
- É possível que existam provedores (ISP) transcontinentais na rota: _____

Passo extra

Outra forma de testar a aplicação `Traceroute` é através da página: `http://www.traceroute.org`, que provê uma interface WEB para uma extensa lista de fontes para traçar rotas. Escolha uma fonte, forneça o nome do destino e o programa `Traceroute` fará todo o trabalho.

7.1.3 Protocolo

Computadores, placas de redes, fios de cobre, roteadores, todos são dispositivos físicos que compõem uma rede, entretanto, igual ao corpo humano, estes dispositivos precisam de uma consciência para torná-los úteis. Podemos chamar esta “consciência” de protocolos de rede, ou protocolos de Internet. Kurose define um protocolo como:

DEFINIÇÃO DE PROTOCOLO

Um protocolo define o formato e a ordem das mensagens trocadas entre duas ou mais entidades comunicantes, bem como as ações realizadas na transmissão e/ou recebimento de uma mensagem ou outro evento.

Todas as atividades na rede que envolvam duas entidades comunicantes (hospedeiros e/ou comutadores de pacotes) remotos são governadas por um protocolo. Para a comunicação de uma sequência de bits através de um fio de cobre, entre duas placas de rede contidas em dois computadores que se comunicam, há a necessidade da implementação de protocolos de comunicação em seus hardwares, permitindo assim a codificação/decodificação da informação durante a transmissão no meio físico.

Existem diversos outros protocolos com funções distintas, protocolos de controle de congestionamento que controlam a taxa com que os pacotes são transmitidos, evitando assim o congestionamento nos comutadores de pacotes. Os protocolos contidos nos roteadores determinam as rotas de um pacote de sua fonte a seu destino.

Alguns protocolos são simples e diretos enquanto outros possuem uma complexidade devido a vários possíveis estados em que a comunicação pode se encontrar. A Internet e as redes de computadores fazem uso intenso de protocolos com diferentes tarefas durante a comunicação, dando “vida” aos equipamentos nelas contidos.

7.1.3.1 Comunicação em rede na sala de aula

Proponha em sala ou com grupo de estudos uma atividade para estimular o conceito de protocolo através da comunicação de mensagens. Com isto, vocês terão a oportunidade de executar as atividades do roteador e dos *hosts* de origem e destino. Massificando suas funções, regras de comunicação, problemas encontrados com o roteador, soluções para problemas como falha na entrega, pacotes fora de ordem e etc.

Para esta atividade propomos a divisão da turma em grupos, que passamos a chamar de rede de alunos. A Figura 7.3 [93] apresenta uma configuração com cinco redes cada uma contendo 5 alunos, sendo uma intitulada roteador e identificada por R da sua rede e os outros quatro numerados de 1-4 dentro da sua própria rede. A quantidade de alunos em cada rede pode variar de acordo com o tamanho da turma.

Como pode observar na Figura 7.3 [93] a comunicação entre as redes só pode ser feita entre os alunos roteadores, pois estes devem ser os alunos que possuem o conhecimento dos outros alunos roteadores. A regra de conhecimento dos roteadores pode ser variada: todos os roteadores conhecem todos; apenas o roteador da rede C conhece os outros e os outros roteadores só conhecem o roteador C, permitindo assim, complicar um pouco o esquema de criação de rotas das mensagens.

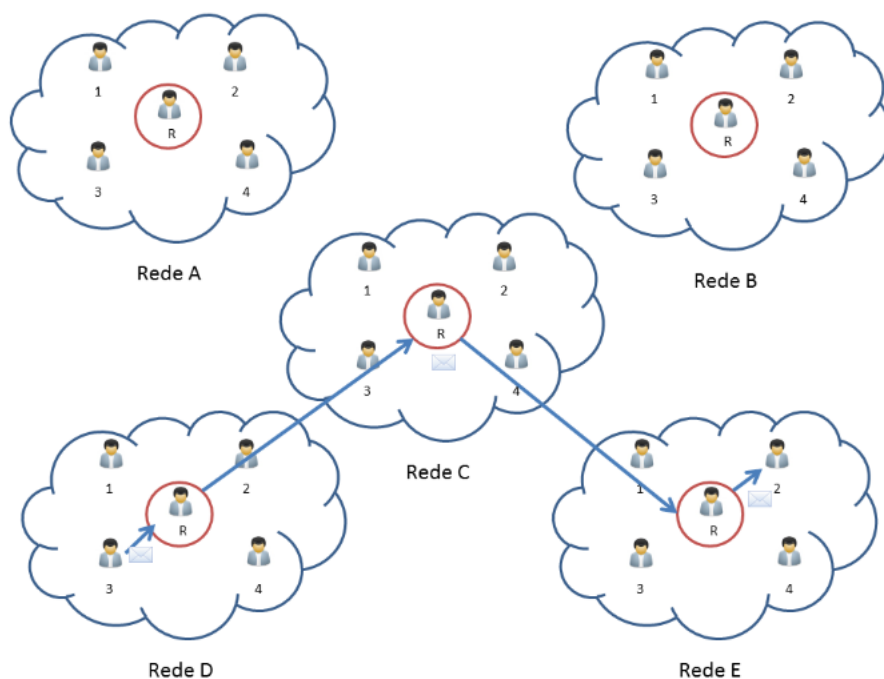


Figura 7.3: Redes de comunicação entre alunos.

Para trabalhar o conceito de protocolo das mensagens propomos a utilização de cartões como o apresentado na Figura 7.4 [94], trazendo no cabeçalho os dados a serem preenchidos pelos alunos emissores de mensagens e tratados pelos alunos roteadores e receptores de mensagem. O cartão proposto traz os dados de endereço de origem e destino, numeração da mensagem e conteúdo da mensagem,

permitindo assim apresentar aos alunos os conceitos de criação de rotas, controle de recebimento ordenado das mensagens e resposta da mensagem ao emissor.

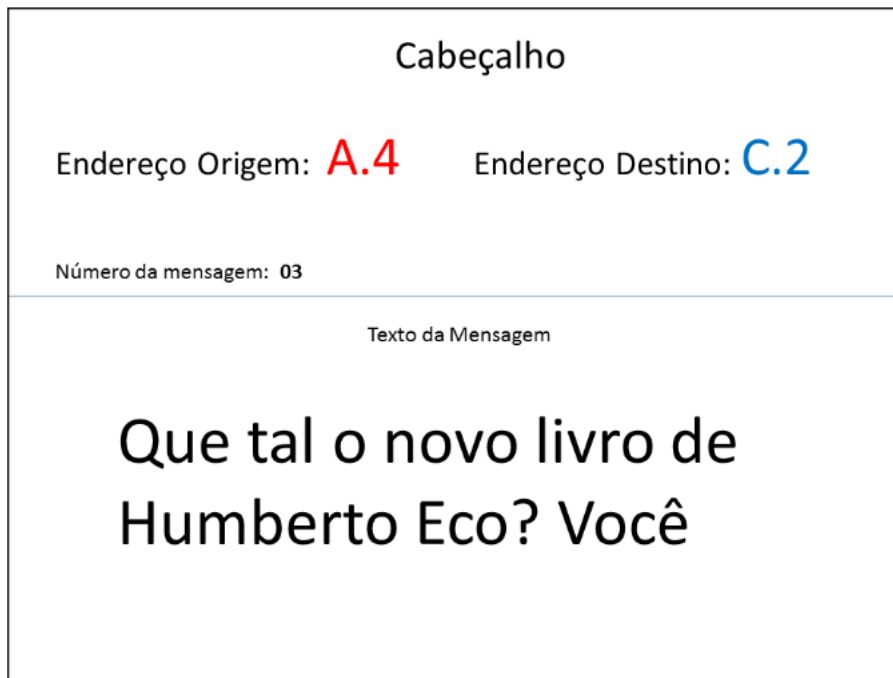


Figura 7.4: Formato do pacote contendo a mensagem entre os alunos.

Procure variar a função dos alunos durante a atividade, permitindo que todos tenham a chance de realizar o papel de cada elemento nesta rede de comunicação. Proponha que os alunos resolvam os seguintes problemas:

- Roteador da rede B deixa de funcionar;
- Chega um pacote ao destino com numeração superior à esperada;
- Chega um pacote com endereço de destino errado a um aluno não roteador;
- Quero ter certeza que minha mensagem chegou.

7.2 Tecnologias de Acesso e Meios de Comunicação

7.2.1 Tecnologias de Acesso

As redes de acesso são a infraestrutura necessária para conectar os hospedeiros clientes ao seu primeiro roteador, denominado roteador de borda, permitindo assim que estes sistemas finais possam se comunicar com outros sistemas finais conectados na rede.

7.2.2 Acesso residencial

A rede responsável pelo acesso de pessoas em suas casas à Internet, a tecnologia que a popularizou nos primórdios do acesso residencial foi o modem discado, dispositivo que modula e demodula informações binárias através de uma linha telefônica analógica, que utiliza o mesmo meio de acesso que

o telefone residencial, sendo muito inconveniente devido ao uso não simultâneo do telefone, logo, a linha fica ocupada durante a conexão, além do alto custo cobrado por minuto como se fosse uma ligação comum. As ISPs provedores residenciais conseguiam devido à qualidade do fio de telefone (par trançado) uma velocidade de transmissão no máximo de 56kbps (kilobytes por segundo).

A tecnologia conhecida como banda larga, trouxe mais velocidade à transmissão e tirou a necessidade de dedicar a linha telefônica durante a transmissão. Existem, basicamente, dois tipos de tecnologia de acesso residencial por banda larga: linha digital de assinante (digital subscriber line - DSL) e cabo híbrido coaxial/fibra (hybrid fiber-coaxial cable - HFC). No mundo todo, desde 2003, estas tecnologias estão se popularizando, sendo seu preço ainda um empecilho para muitas famílias no Brasil.

A tecnologia DSL foi inicialmente provida por companhias telefônicas e depois outras empresas se especializaram neste serviço (por exemplo, GVT ou Oi Brasil Telecom). O DSL também utiliza um modem para sua transmissão e também aproveita a linha telefônica já existente, entretanto, por restringir a distância ente o equipamento do cliente e seu ISP de acesso, permite velocidades mais altas de transmissão. As taxas de transmissão são assimétricas nas duas direções, sendo a velocidade maior para as informações que chegam no cliente e mais lentas para a transmissão do cliente ao ISP. Esta abordagem é possível, pois a maioria dos clientes são consumidores de informações e não produtores.

Com estas duas abordagens a proximidade do cliente ao ISP e assimetria de transmissão, o DSL pode chegar a 10 Mbps do ISP ao seu cliente e de 1 Mbps no sentido inverso.

7.2.3 Acesso corporativo

Empresas e universidades utilizam redes locais (LAN) interligando os sistemas finais a um roteador de borda. A principal tecnologia para redes LAN é o Ethernet que opera em 10Mbps, 100Mbps, 1Gbps e até 10 Gbps. A conexão dos sistemas finais se dá por pares de fios de cobre trançados ou via cabo coaxial.

É de responsabilidade dos roteadores de borda o roteamento dos pacotes que tenham destino sistemas finais externos à instituição.

7.2.4 Acesso sem fio

As tecnologias de rede sem fio (*wireless*) permitem a conexão de dispositivos eletrônicos sem o uso de cabos. As distâncias variam de acordo com a tecnologia empregada e a potência dos dispositivos.

As redes sem fio usam ondas de rádio para transmissão dos sinais. A tecnologia é padronizada pelo IEEE - *Institute of Electrical and Electronics Engineers*, uma associação técnica de profissionais de Engenharia Elétrica e Eletrônica dos Estados Unidos com membros de todo o mundo sob a identificação 802.11. Os equipamentos certificados de acordo com esta norma geralmente tem o selo Wi-Fi, que é uma marca registrada da *Wi-Fi Alliance*, associação de fabricantes. No Brasil os padrões são validados pela Anatel, que também homologa os equipamentos para uso no país.

Os padrões IEEE 802.11 são identificados por letras e cada um deles define como as informações são codificadas para transmissão entre os equipamentos, as frequências e canais disponíveis para uso, e as velocidades de transmissão possíveis. O IEEE 802.11a, que trabalha com frequência de 5 Ghz e possibilita uma velocidade de transmissão de até 54 Mbps, este padrão não é comum nos equipamentos fabricados no país; IEEE 802.11g, que trabalha com frequência de 2,4 Ghz e possibilita uma velocidade de transmissão de até 54 Mbps e é o padrão mais utilizado em equipamentos Wi-Fi;

o IEEE 802.11n, que tanto pode trabalhar a 2,4 Ghz como a 5 Ghz e possibilita, na configuração mais comum, velocidades de transmissão de até 150 Mbps. Existe ainda o padrão IEEE 802.11b, que trabalha com frequência de 2,4 Ghz e possibilita velocidades de transmissão de até 11 Mbps.

A infraestrutura da rede compreende equipamentos de controle e pontos de acesso (AP – *Access Point*). Os Aps são equipamentos que transformam os dados transmitidos pela rede comum, cabeada, em ondas de rádio. Ao contrário dos equipamentos domésticos, os *Aps* não possuem a função de roteador, o que permite que vários equipamentos dispersos em uma instituição formem um único domínio de mobilidade. Esta característica técnica permite que seus usuários se movimentem dentro das áreas cobertas sem perda da conexão, como acontece com as redes de telefonia móvel.

7.2.5 Meios de Comunicação

Quando falamos sobre armazenamento de dados, o termo meio significa o meio de armazenamento usado, por exemplo, os discos e pen drive. Mas na comunicação, meio refere-se ao fio, cabo e outros recursos usados pelos dados para viajar de sua origem para seu destino.

7.2.5.1 Fio de Par Trançado

O fio de par trançado, ilustrado na Figura 7.5 [96], consiste em dois fios de cobre, envolvidos individualmente em plástico e depois entrelaçados um em torno do outro. Ele é comumente conhecido como fio telefônico. Devido ao seu baixo custo e ampla disponibilidade, o fio telefônico foi logo eleito o veículo de comunicação de dados no início das redes pessoais. Seu principal problema é a alta interferência a ruídos eletromagnéticos no meio.



Figura 7.5: Fio de Par Trançado

7.2.5.2 Cabo Coaxial

O cabo coaxial, ilustrado na Figura 7.6 [97], é amplamente usado em TVs a cabo e há algum tempo suplantou o fio de par trançado como meio de conexão. Há dois condutores em um cabo coaxial. Um deles é um fio simples no centro do cabo, o outro é uma blindagem que envolve o primeiro cabo com um isolante no meio. Embora tenha o mesmo condutor do par trançado, o cabo coaxial, devido a sua proteção, consegue transportar mais dados.

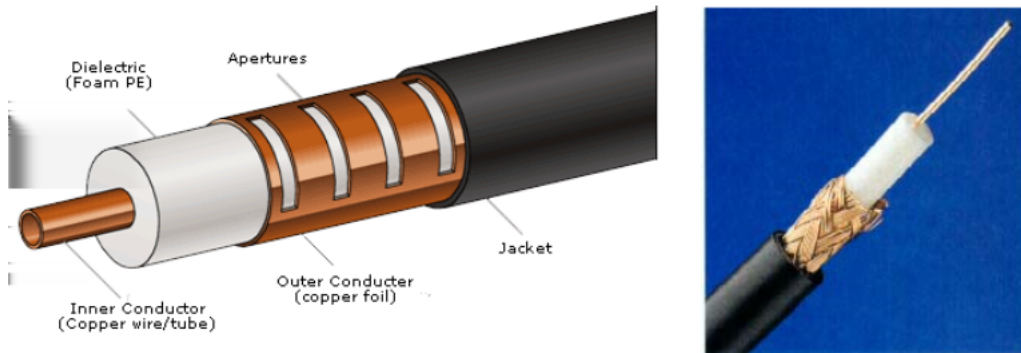


Figura 7.6: Cabo Coaxial

7.2.5.3 Cabo de Fibra Óptica

É um fino fio revestido internamente de vidro que transmite raios de luz em vez de frequências elétricas. Como a luz viaja muito mais depressa do que a eletricidade, a velocidade de transmissão através de fibras ópticas é muito maior que os meios antecessores de transmissão.

Um problema com a fibra é o trajeto físico do cabo, devido a sua parede interna ser composta de pedaços de vidro, o mesmo não deve se curvar muito, evitando assim uma reflexão do sinal à origem. Outra vantagem da fibra óptica é sua capacidade de isolamento a interferências eletromagnéticas, já que a luz não sofre influência das mesmas.

7.2.5.4 Conexões Sem Fio

Com a popularização da comunicação de dados e a evolução dos dispositivos móveis (celulares, notebooks), houve um impulso na direção de meios mais flexíveis, com isso, criou-se vários tipos de conexões para comunicação sem fio.

O meio utilizado neste tipo de conexão é o ar, e diferente dos outros meios vistos, a comunicação entre os computadores é realizada competindo com outros usuários deste meio, a exemplo do rádio, do telefone celular e etc. Por este motivo sua capacidade de transmissão é limitada.

As microondas, que são um tipo de ondas de rádio, são muito usadas quando há necessidade de enviar dados para uma distância de vários quilômetros. Quando os elos de comunicação cobrem milhares de quilômetros, os satélites de comunicação podem entrar em ação. Como ilustrado na Figura 7.7 [97], os dados saem de um ponto da terra até o satélite e o mesmo repassa estes dados para outro ponto remoto na superfície da terra.



Figura 7.7: Transmissão Via Satélite

7.3 Topologia da Rede

Topologia de rede é o layout físico dos fios que conectam os nós da rede. Há três topologias comuns: barramento linear, estrela e anel.

7.3.1 Barramento Linear

A rede em barramento linear assim como o barramento do próprio computador, é um veículo a qual todos os nós e dispositivos periféricos da rede estão conectados entre si, como ilustrado na Figura 7.8 [98]. Os nós transmitem dados e esperam que eles não colidam com os dados transmitidos pelos outros nós. Em caso de colisão, cada nó espera um determinado tempo pequeno e aleatório, e depois tenta retransmitir os dados.

Apesar de ser uma das mais comuns, a topologia de barramento linear tem desvantagens inerentes. A prevenção e a correção das colisões requerem implementações de circuitos e software extra, e o rompimento de uma conexão pode fazer cair toda a rede.

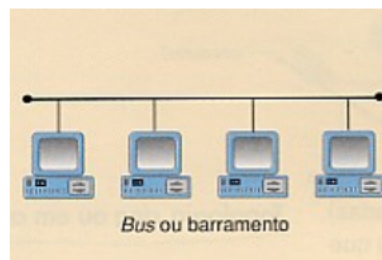


Figura 7.8: Topologia de Barramento Linear

7.3.2 Estrela

A rede em estrela coloca um hub (concentrador de conexões de rede) no centro dos nós da rede como ilustrado na Figura 7.9 [98].

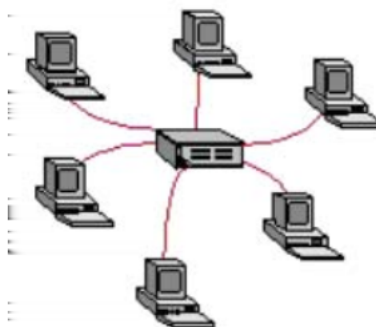


Figura 7.9: Topologia Estrela

Os dados são encaminhados por meio do hub central para os pontos de destino. Esse esquema tem a vantagem de que o hub monitora o tráfego impedindo colisões, e o rompimento de uma conexão não afeta o restante da rede. Se você perder o hub, porém, toda a rede cairá.

7.3.3 Anel

A topologia de anel conecta os nós da rede em uma cadeia circular, cada nó é conectado ao nó seguinte, e o nó final da cadeia é conectado ao primeiro para fechar o anel. Esta topologia está ilustrada na Figura 7.10 [99].

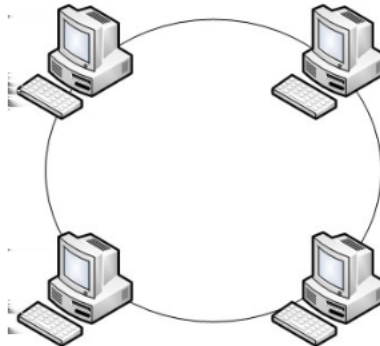


Figura 7.10: Topologia em Anel

Com essa topologia, cada nó examina os dados que estão sendo enviados pelo anel, e se os dados não estão endereçados ao nó que os está examinando, eles são enviados ao nó seguinte.

A implementação da comunicação de dados nesta topologia utiliza o conceito de **token**, quem possui o token naquele momento é o responsável pela transmissão, impedindo com isso possíveis colisões. Se uma das ligações do anel cair, o sentido da comunicação pode ser invertido permitindo que a rede permaneça ativa.

7.4 Camadas de protocolos e seus serviços

A arquitetura das redes de computador é formada por níveis, interfaces e protocolos. Cada nível oferece um conjunto de serviços através de uma interface ao nível superior, usando funções realizadas no próprio nível e serviços disponíveis nos níveis inferiores.

Cada nível deve ser pensado como um programa ou processo, implementado por hardware ou software, que se comunica com o processo no nível correspondente em outra máquina. Os dados transferidos em uma comunicação de um nível não são enviados diretamente ao processo do mesmo nível em outra máquina, mas descem verticalmente através de cada nível adjacente em sua máquina até o nível 1 (nível físico, responsável pela única comunicação entre as estações de fato), para depois subir através de cada nível adjacente na estação receptora até o nível de destino. Esta forma de comunicação entre níveis está ilustrada na Figura 7.11 [100].

Este mecanismo de comunicação é conhecido como protocolo de nível N, logo, o protocolo de nível N é um conjunto de regras e formatos, através dos quais informações ou dados do nível N são trocados entre as entidades do nível N, localizados em sistemas distintos com o intuito de realizar as funções que implementam os serviços do nível N.

7.4.1 O Modelo OSI da ISO

A ISO (*Internation Organization for Standardization*) é uma organização internacional fundada em 1946 que tem por objetivo a elaboração de padrões internacionais. Existem 89 países membros, sendo

o Brasil representado pela ABNT e os EUA pela ANSI.

O principal modelo para o desenvolvimento de padrões para interconexão de sistemas é o modelo OSI (*Open Systems Interconnection*), que está descrito em um documento da ISO. O objetivo deste modelo é fornecer uma base comum que permita o desenvolvimento coordenado de padrões para interconexão de sistemas remotos.

O Modelo OSI possui sete níveis de protocolos, que são ilustrados na Figura 7.11 [100], e descritos nas seções seguintes.

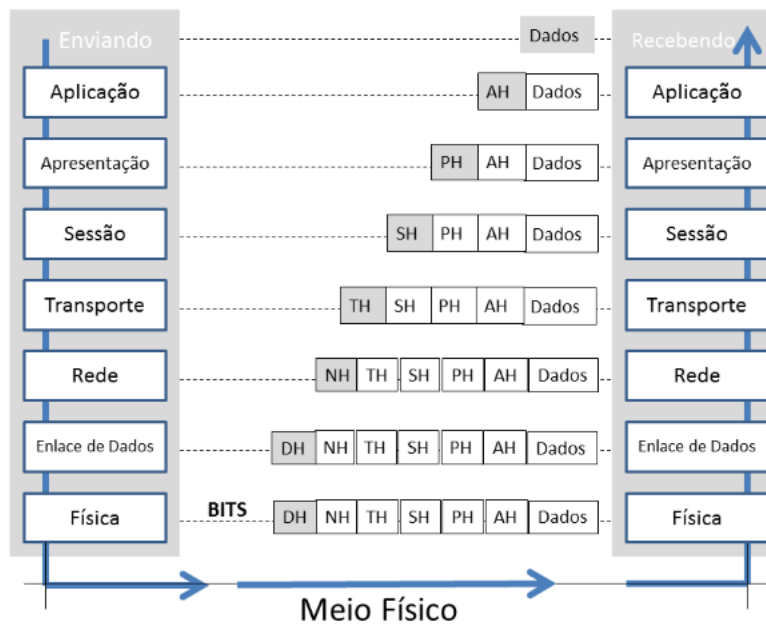


Figura 7.11: Níveis do Modelo OSI da ISO.

7.4.1.1 Nível Físico

O protocolo de nível físico dedica-se à transmissão de uma cadeia de bits. Ao projetista desse protocolo cabe decidir como representar 0's e 1's, quantos microssegundos durará um bit, como a transmissão será iniciada e finalizada, bem como outros detalhes elétricos e mecânicos.

7.4.1.2 Nível de Enlace

O objetivo deste nível é detectar e opcionalmente corrigir erros que por ventura ocorram no nível físico. O nível de enlace assim converte um canal de transmissão não confiável em um canal confiável entre dois hospedeiros interligados por um enlace (meio físico) para uso do nível de rede.

Outra questão tratada pelo nível de enlace é como evitar que o transmissor envie ao receptor mais dados do que este tem condições de processar. Esse problema é evitado com um mecanismo de controle de fluxo.

7.4.1.3 Nível de Rede

O objetivo do nível de rede é fornecer uma independência quanto as considerações de chaveamento e roteamento associados ao estabelecimento de conexões entre hospedeiros remotos na rede e a troca

de mensagens entre os hospedeiros em qualquer local dentro da rede.

Existem duas filosofias quanto ao serviço fornecido neste nível: datagramas e circuito virtual. No serviço datagrama (não orientado à conexão) cada pacote (unidade de dados) não tem relação alguma de passado ou futuro com qualquer outro pacote, devendo assim carregar de forma completa seu endereço de destino.

No serviço de circuito virtual (orientado à conexão) é necessário que o transmissor primeiro envie um pacote de estabelecimento de conexão. Cada conexão possui um identificador que irá marcar todos os pacotes pertencentes a esta conexão.

7.4.1.4 Nível de Transporte

No nível de transporte a comunicação é fim a fim, isto é, entidade do nível de transporte se comunica com a entidade do nível de transporte da máquina destino, fato que não ocorria nos outros níveis. Até o nível de rede, o protocolo atuava em todos hospedeiros e comutadores de pacotes que se encontravam no caminho entre a origem e o destino da mensagem.

O nível de transporte realiza controle de fluxo da origem ao destino, podendo este fluxo passar por diversos comutadores no caminho. Diferente do nível de enlace que realiza o controle entre as máquinas ligadas apenas no mesmo enlace.

Podemos ainda citar como funções o controle de sequência de pacotes fim a fim, a detecção e recuperação de erros de transmissão, a bloqueio de mensagens e a multiplexação (controle do compartilhamento de uso) do acesso ao nível de rede.

7.4.1.5 Nível de Sessão

Os principais serviços fornecidos pelo nível de sessão são:

O gerenciamento de token

define a permissão a um dos nós onde a conexão foi estabelecida para começar a transmitir dados, evitando assim concorrência no diálogo.

O controle de diálogo

é uma forma de interromper uma conversa por um instante de tempo qualquer e voltar este diálogo do ponto interrompido.

O gerenciamento de atividade

pode garantir que atividades de maior prioridade executem sua atividade e no final a sessão irá retornar a atividade interrompida do ponto em que se encontrava.

7.4.1.6 Nível de Apresentação

Neste nível são realizadas transformações adequadas aos dados, por exemplo, compressão de textos, criptografia, conversão de padrões de terminais e arquivos para padrão de rede e vice-versa.

Este nível precisa conhecer a representação da informação (sintaxe dos dados) no seu sistema local e a representação no sistema de transmissão, podendo realizar as devidas conversões, como, formatação de dados e transformação de dados.

7.4.1.7 Nível de Aplicação

Neste nível são definidas funções de gerenciamento e mecanismos genéricos que servem de suporte à construção de aplicações distribuídas. Dá suporte às chamadas de procedimentos remotos, ou seja, para a aplicação que utiliza esta camada não fará diferença onde o procedimento será implementado, o importante é que a computação seja realizada e sua saída fornecida localmente.

7.4.2 Arquitetura da Internet TCP/IP

A arquitetura Internet TCP/IP dá uma ênfase toda especial à interligação de diferentes tecnologias de redes, pela simples constatação que não existe nenhuma tecnologia de rede que atenda às necessidades de todos os usuários da Internet. Esta arquitetura é organizada em quatro camadas conceituais: aplicação, transporte, inter-rede e interface de rede.

7.4.2.1 Nível de aplicação

Neste nível usuários utilizam aplicações que interagem com o nível de transporte para enviar e receber dados. Abaixo algumas aplicações disponíveis na Internet TCP/IP:

File Transfer Protocol (FTP)

fornece o serviço de transferência de arquivos.

Hiper Text Transfer Protocol (HTTP)

fornece acesso a conteúdos web e recursos como arquivos de texto, fotos e etc. Protocolo adotado pelo navegadores da WEB, rede de conteúdos interligados através de hipertextos.

Simple Mail Transfer Protocol (SMTP)

fornece um serviço store-and-forward de mensagens de email.

Domain Name System

oferece um serviço de mapeamento de nomes em endereços IP.

7.4.2.2 Nível de Transporte

Permite a comunicação fim a fim entre as aplicações. Existem dois protocolos usados neste nível TCP (Transport Control Protocol) e UDP (Datagram Protocol).

Se o protocolo for o TCP, os seguintes serviços são fornecidos: controle de erro, controle de fluxo, sequenciamento da entrega de pacotes e multiplexação do acesso a inter-rede, ou seja, controle de acesso concorrente ao meio. No UDP o serviço é mais simples, fornecendo apenas a multiplexação do acesso a inter-rede, ou seja, as informações de dois clientes que utilizam esta camada não terão seus dados misturados, sendo responsabilidade da camada a entrega correta do dado a seu processo destinatário dentro do mesmo computador.

7.4.2.3 Nível de Inter-Rede

Responsável por enviar dados através da inter-rede desde a máquina origem até a máquina destino. Cada pacote é encapsulado em um datagrama IP (Internet Protocol) que define um endereço IP para

cada nó de destino, este endereço funciona como um endereço residencial para os correios. O protocolo IP possui ainda um algoritmo de roteamento que será executado para determinar se o datagrama pode ser entregue diretamente, ou se deve ser repassado a um gateway (máquina que liga a rede atual com outras redes de diferentes tecnologias).

7.4.2.4 Nível de Interface de Rede

A arquitetura Internet TCP/IP não faz nenhuma restrição às redes que são interligadas para formar a inter-rede. Portanto qualquer tipo de rede pode ser ligada, bastando para isso que seja desenvolvida uma interface que compatibilize a tecnologia específica da rede com o protocolo IP. Essa compatibilização é tarefa do nível de interface de rede.

7.4.3 Prof. Leonard Kleinrock

Durante seu doutorado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), o prof. Leonard Kleinrock elaborou os princípios da comutação de pacotes, tecnologia básica da Internet que substituiu a comutação de circuitos, maciçamente utilizada pelas empresas de telecomunicação da época, para a comunicação de dados digitais. Ele é Engenheiro elétrico, mestre e doutor em engenharia elétrica pelo MIT.



Figura 7.12: Leonard Kleinrock diante do primeiro Interface Message Processor (IMP), precursor dos roteadores de mensagens atuais.

No final de 1969, seu computador foi considerado o primeiro nó de uma rede de computadores, realizando um login entre a Universidade da Califórnia em Los Angeles e a Stanford Research Institute em Santa Bárbara. Em entrevista, Leonard Kleinrock disse que diferente de pessoas como o astronauta Neil Armstrong que tinha a noção histórica de seus feitos, dedicando tempo a criação de frases de efeito, no caso de Armstrong ao pisar na lua falou “Este é um pequeno passo para o homem, mas um grande salto para a humanidade”, a primeira frase enviada entre dois computadores foi um simples comando que fez o sistema remoto ser derrubado.

Na Figura 7.12 [103] podemos observar o prof. Leonard Kleinrock e o primeiro equipamento computacional exclusivo para processar mensagens através da tecnologia de comutação de pacotes.

7.4.4 Usando a aplicação Wireshark

Propomos uma maior interação com os protocolos das redes de computadores, através de uma investigação da sequência de mensagens enviadas por duas entidades de protocolo, observando detalhes de suas operações, através de suas ações e consequências.

Para isso precisamos de uma ferramenta para observar a troca de mensagens entre as entidades. A ferramenta proposta é o Wireshark, que é um analisador de pacotes, que tem como função receber passivamente as mensagens enviadas por computadores em uma rede, exibindo o valor de vários campos dos protocolos contidos nas mensagens que captura. Esta ferramenta é gratuita e pode ser executada em sistemas operacionais como o Windows, Linux/Unix e Mac.

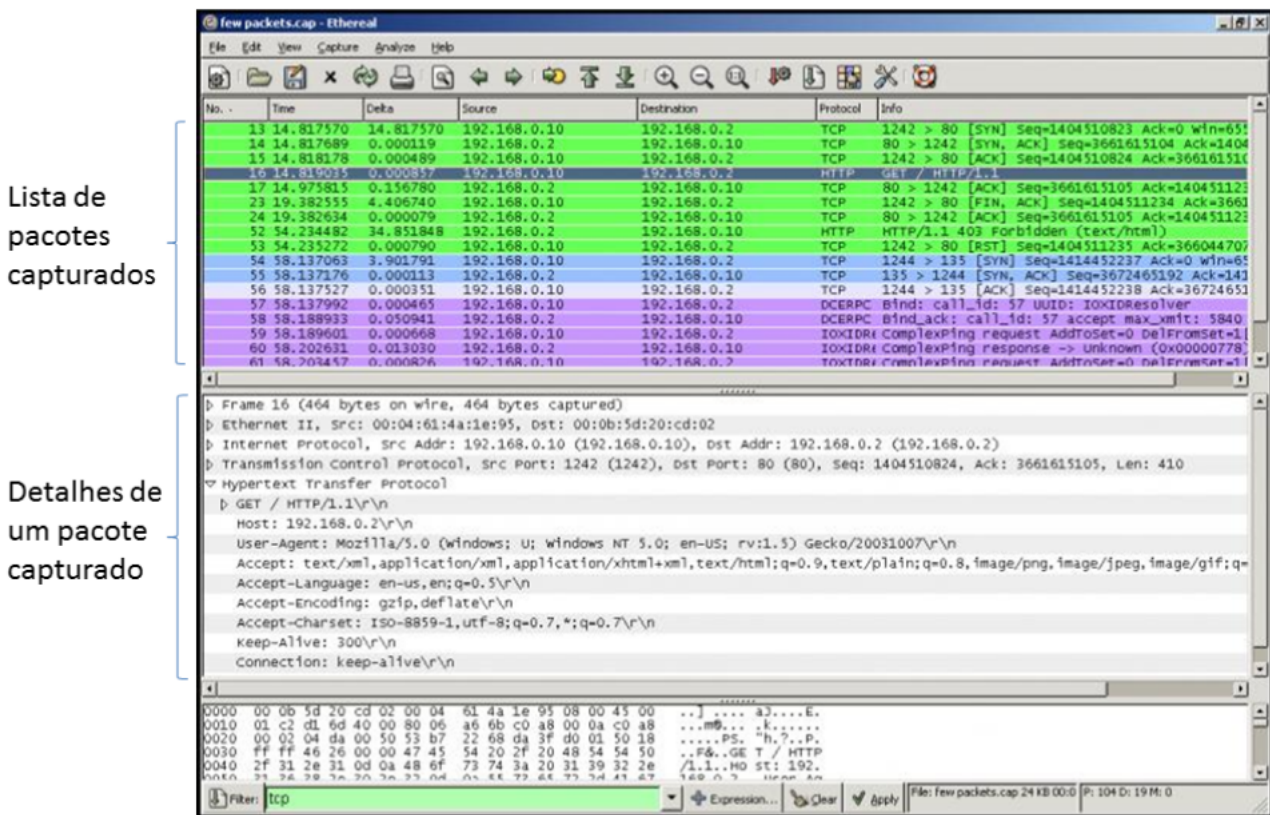


Figura 7.13: Interface do programa Wireshark.

É possível encontrar melhores detalhes de seu funcionamento, obtenção e instalação do Wireshark no site <http://www.wireshark.org>.

Que tal aprendermos como utilizar mais uma ferramenta muito utilizada no mundo dos hackers? Para isso, siga os passos indicados nesta prática, analise os resultados e responda algumas perguntas sugeridas.

Passo 1

Em um computador conectado à Internet utilizando o navegador de sua preferência, acesse o

site www.google.com.br. Escolha um termo qualquer _____ e faça a busca.

Passo 2

Utilizando o Wireshark inicie a captura de tráfego de rede da placa de rede que conecta à Internet.

Passo 3

Clique agora em um dos resultados fornecidos pela busca realizada anteriormente. Dentro do site de destino navegue em algum link.

Passo 4

Interrompa a captura de dados no Wireshark.

- a. no campo de filtragem do Wireshark digite a palavra HTTP e em seguida no botão “apply”. No primeiro pacote HTTP qual foi o comando utilizado na mensagem HTTP? E no segundo pacote? Transcreva apenas os comandos HTTP dos 5 primeiros pacotes.

- b. Limpe o campos de filtro e digite agora “dns” e em seguida “apply”. Verifique qual foi o endereço pesquisado pelo comando DNS e qual foi o IP que ele retornou.

Passo 5

Inicie uma nova captura de dados no Wireshark sem salvar a anterior.

- Acesse o seguinte endereço utilizando o navegador de Internet <ftp://ftp.pucpr.br>
- Acesse o diretório `apache/` e baixe o arquivo `HEADER.htm`
- Interrompa a captura de dados no wireshark. Filtre utilizando o protocolo FTP.

- a. Transcreva os 5 primeiros comandos sucessivos nos pacotes capturados.

- b. Limpe o campos de filtro e digite agora “dns” e em seguida “apply”. Verifique qual foi o endereço pesquisado pelo comando DNS e qual foi o IP que ele retornou.

7.5 Recapitulando

Neste capítulo abordamos os vários componentes de hardware e software que compõem uma rede de computadores e em particular a Internet. Identificamos os sistemas finais da rede, suas aplicações e funções.

Fazendo analogias humanas, identificamos o que é um protocolo e sua essencial utilidade para a comunicação de dois computadores interligados por algum meio físico de transmissão, ou interligados por uma rede de computadores com diversas tecnologias distintas. Abordamos a arquitetura das redes, descrevendo as camadas que a compõem como: camada de redes, enlace, camada física, transporte e etc. Examinamos a estrutura global da Internet e aprendemos que ela é a rede das redes, compostas de ISPs de níveis mais altos e mais baixos, permitindo assim sua expansão sem sobrecarga de toda a rede.

Por fim, esperamos que você leitor, tenha adquirido uma noção das peças que formam uma rede de computadores e permitem que nós tenhamos informações tão ricas de tantos lugares remotos a qualquer hora de forma tão rápida.

7.6 Atividades

1. Quais os benefícios da instalação de redes de computadores na vida das pessoas?
2. Defina sistemas finais e hospedeiros.
3. Cite as tecnologias de acesso as redes de computador. Classifique as mesmas quanto ao acesso residencial, corporativo e móvel.
4. Quais são as cinco camadas da pilha de protocolos da Internet? Quais as principais responsabilidades de cada uma dessas camadas?
5. Sobre o uso das camadas da arquitetura TCP/IP durante o transporte de mensagem de um host até outro host utilizando comutadores no caminho é **correto** afirmar que:
 - a. Todas as camadas são processadas no host de origem, no host de destino, e no comutadores e roteadores que estão no meio do caminho.
 - b. Todas as camadas são processadas no host de origem, no host de destino e nos roteadores, as camadas de enlace são processadas em alguns comutadores no meio do caminho.
 - c. Todas as camadas são processadas no host de origem e no host de destino, as camadas de enlace são processadas em alguns comutadores, e as camadas de enlace e de rede são processadas em alguns comutadores (roteadores).
 - d. Todas as camadas são processadas no host de origem e no host de destino, somente as camadas de enlace são processadas em alguns comutadores no meio do caminho.

Capítulo 8

Índice Remissivo

A

Algoritmos, 58
análise léxica, 66
análise semântica, 67
análise sintática, 67
AND, 44
Arquitetura, 49
Arredondamento, 42
ASCII, 19

B

Barramento, 53
barramento, 52
base binária, 29
base decimal, 29
base octal, 29
Binário, 29
Bit, 17
Byte, 17

C

código intermediário, 67
Calculadora, 6
carregador, 69
Circuitos Integrados, 78
CISC, 16
CISC), 54
Compilação, 66
Complemento de 1, 33
Complemento de 2, 33
Computadores Pessoais, 79
contador de instruções, 56

D

Decimal, 29

E

Entrada & Saída, 85

H

Hardware, 49
Hexadecimal, 29, 30

I

Imagem, 20
Interpretadores, 69

L

ligador, 69
Linguagem de Máquina, 54
Linguagem de Programação, 63

M

Música, 21
Memória Principal, 50
Memória Virtual, 85
Monoprogramação, 85
Montador, 67
Multiplicação binária, 37
Multiprogramação, 78, 85

N

Números, 19
Negativo, 33
NOT, 44
Notação de Excesso, 39

O

Octal, 29, 30
OR, 44
Overflow, 43

P

Paradigma de Programação, 64
Ponto Fixo, 38
Ponto Flutuante, 39, 40

R

registrador de instruções, 56
Representação

Imagem, 20
Música, 21
Números, 19
Texto, 19

RISC, 16
RISC), 54

S

Sinal, 33
Sistema binário, 6
Sistema de Arquivo, 86
Sistema de Numeração, 24, 28
Sistema Operacional, 76
Sistemas embarcados, 82
Software, 49
Soma binária, 34
somador, 45
Subtração binária, 34
system calls, 76

T

Texto, 19
Threads, 84
Tradutores, 65
Transistores, 78

U

Underflow, 43
Unidade Central de Processamento, 51
unidade de controle, 51
Unidade de Entrada, 53
Unidade de Saída, 53
unidade lógica e aritmética, 51