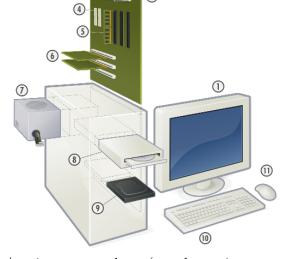
Nous allons voir sommairement l'architecture globale des ordinateurs personnels. Bien évidemment, pour des besoins spécifiques les ingénieurs peuvent être amenés à proposer une autre architecture qui réponde de manière plus efficace à nos besoins. L'exemple étudié date des années 2005, plusieurs choses ont évolué depuis.

Tout quidam a en général un ordinateur assemblé selon l'architecture de Von Neumann (mathématicien américano-hongrois (1903-1957)). Cette architecture décompose l'ordinateur en quatre grandes entités qui interagissent entre elles. À savoir la mémoire, l'unité de contrôle (UC), l'unité arithmétique et logique (UAL) et les entrées/sorties (E/S).

- $UC \longrightarrow UAL$ E/S
- 1. la mémoire contient les programmes et les données utilisateurs
- 2. l'unité de contrôle gère la séquence des instructions dans l'UAL
- 3. l'unité arithmétique et logique effectue les instructions et calculs demandés
- 4. les entrées/sorties sont les dispositifs de communication avec l'extérieur (écran, clavier, souris, enceintes, lecteurs de DVD, de cartes, carte réseau, ...)

Compléter les différents constituants de l'ordinateur éclaté (schéma de Gustavb (wikipédia))

- $(1) \ldots$
- (2) ...
- $(3) \ldots$
- (4) ...
- (5) ...
- (6) ...
- (7) ...
- (8) ...
- $(9) \dots$
- (10) ...
- (11) ...



Reconnaître sur ces photos les différentes constituants ou entrées/sorties vues en classe (rq : de nos jours le VGA est supplanté par l'HDMI, les prises PS/2 par l'USB, etc.).

