

Sadržaj: Arhitektura računara uvod. Programiranje u MIPS asembli jeziku. Aritmetika, cijeli i realni brojevi. Datapath i kontrolna jedinica. Generiranje binarnog objektnog koda. Uvezivanje objektnog koda. Jednociklusna i višeciklusna implementacija CPUa. Cjevovod. Memorija, registri i keš. U/I: Prekidi.