

<b>Tema</b>	<b>Arquitetura de Computadores</b>	
	Um computador moderno tem, no seu equipamento interno, unidades de processamento de instruções que fazem os cálculos necessários ao cumprimento dos objectivos da computação. Diferentes tipos dessas unidades têm capacidades e características diferentes, que se adequam a diferentes objectivos, e que afectam o desempenho geral do computador.	
<b>Problemas</b>	<b>O que são GPUs?</b>	<b>O que são CPUs?</b>
<b>Objetivos</b>	<p>No final do trabalho, relativamente ao tema e problema estudados, os estudantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definir os principais termos subjacentes</li> <li>• apresentar um resumo claro, ilustrado e com exemplos elucidativos dos conceitos subjacentes</li> <li>• se possível, identificar exemplos da utilização dos conceitos subjacentes na vida académica (lectiva e de investigação) da FEUP (ou da U.Porto)</li> <li>• se possível, enquadrar os conceitos subjacentes num ou vários dos Objectivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU*</li> <li>• apresentar a visão do grupo, formada após o trabalho realizado</li> </ul>	
<b>Biblio</b>	<p>Mero exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wikipedia: Computer architecture</li> </ul>	
<b>Equipa n°</b>	1 e 2	3 e 4
<b>Turma</b>	1LEIC16	
<b>Equipa docente</b>	Supervisor: Jorge Barbosa	
	Monitor: Vasco Oliveira	
	Coordenador ProjFE/UP do Curso: Magalhães Cruz	

\* <https://sdgs.un.org/goals>