

Sony et IBM présentent la technologie Cell

Cell a été officiellement présenté aux conférences ISSCC (

International Solid State Circuits Conference) ce mardi. Ce processeur combine sur une architecture unique les capacités de 8 processeurs dédiés à des activités spécifiques. Utilisé en tandem, il permet d'exécuter simultanément 10 séquences d'instructions, à comparer à la limitation de l'architecture x86 qui ne peut exécuter que 2 processus simultanément. Ce microprocesseur à noyaux multiples (multi core) est doté d'une fréquence de 4 Gigahertz et intègre 234 millions de transistors. Les circuits mesurent 90 nanomètre de large (un nanomètre est un milliardième de mètre). Sony et IBM annoncent que leur produit est capable d'atteindre les 16.000 milliards d'opérations par seconde s'il est intégré dans un serveur avec l'architecture matérielle adéquate. Ces informations ont été révélées par *The Wall Street Journal*, qui confirme la position de Cell sur le marché des stations pour la conception de jeux et d'animations graphiques. Donc le marché des postes de salon et machines de jeu. A commencer par la PlayStation 3 de Sony, dont les spécifications techniques devraient être présentées par le japonais au mois de mars. Non seulement Cell sera capable de calculer des éléments graphiques détaillés mais il pourra aussi traiter les données que nécessitent un film ou encore une connexion à Internet à haut débit. L'objectif des deux géants et de leurs partenaires est très clairement de proposer une alternative performante à l'association de l'architecture d'Intel et des environnements de Microsoft, afin de leur barrer la route du marché du '*digital home*'.